

---

# *Moral agency* und Tiefe Hirnstimulation

---

Markus Christen

Graduiertenprogramm UFSP Ethik, Uni Zürich

---

# Übersicht

- Worum es geht
  - Moral agency
  - Ethik-Experimente
-

---

# Fragestellung (1)

Zunehmend wird in mehreren empirischen Disziplinen (Psychologie, Neurowissenschaft *moral behavior*) Gegenstand der Forschung. Das ist:

- Methodisch herausfordernd
- Normativ kritisch
- Theoretisch unklar

Insbesondere braucht die „Messung von Moral“ eine klare theoretische Vorstellung des zu messenden Phänomens *moral agency*, das zudem normativ reflektiert geschehen muss.

***Wie kann man das schlau machen?***

---

---

# Fragestellung (2)

## **Zwei motivierende Ideen für dieses Projekt:**

1. Anekdotische Berichte komplexer Verhaltensänderungen durch DBS, die schwer messbar sind, aber offenbar so etwas wie *moral agency* beeinflussen
2. Bisherige Ansätze zur Untersuchung von *moral agency* erscheinen gegenüber dem Phänomen in sträflicher Weise unterkomplex zu sein.

## **Daraus ergeben sich folgende Ziele:**

- Genauere Erfassung des „Ist-Zustandes“ betr. komplexer Verhaltensveränderungen durch DBS (Meta-Studie)
  - Entwickeln einer reproduzierbaren Methodologie für die Erfassung von *moral agency* (*Serious Games*)
-

---

# *Moral agency*

---

## *moral agency* (1)

Eine umfassende Theorie von *moral agency* zu haben, heisst diesen Satz verstehen:

**„X ist aufgrund der Fähigkeiten  $\{Y_n\}$  im Kontext K ein moral agent“**

Was die neurobiologische Erforschung von *moral agency* voraussetzt und will:

Voraussetzungen:

X, „moral“, (K)

Ziele:

$\{Y_n\}$ , „agent“, (K)

## *moral agency (2)*

Ein *moral agent* ist eine in einem sozialen Raum operierende Entität, die Folgendes produziert (extern zugängliche Entitäten):

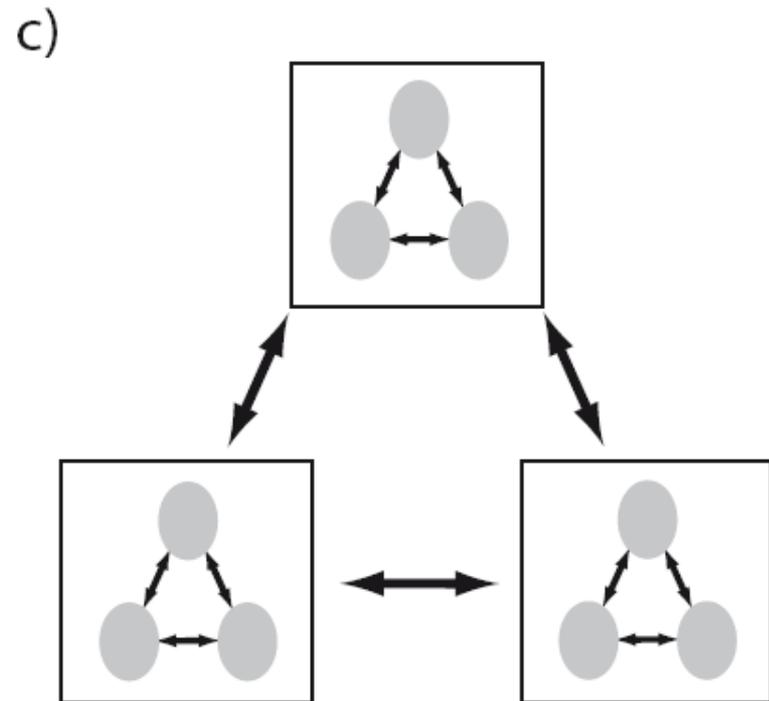
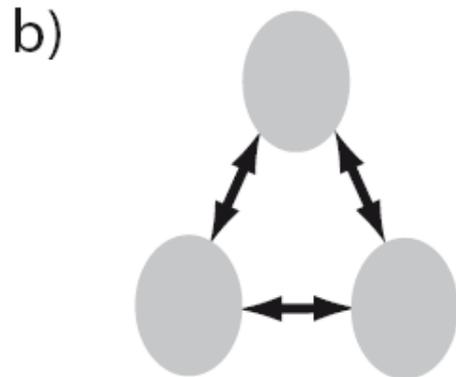
- Entscheidungen
  - Reputationen
    - Beziehungsnetze
      - Soziale Güter
        - Begründungssysteme

  
*Grösse der Zeitskala*

---

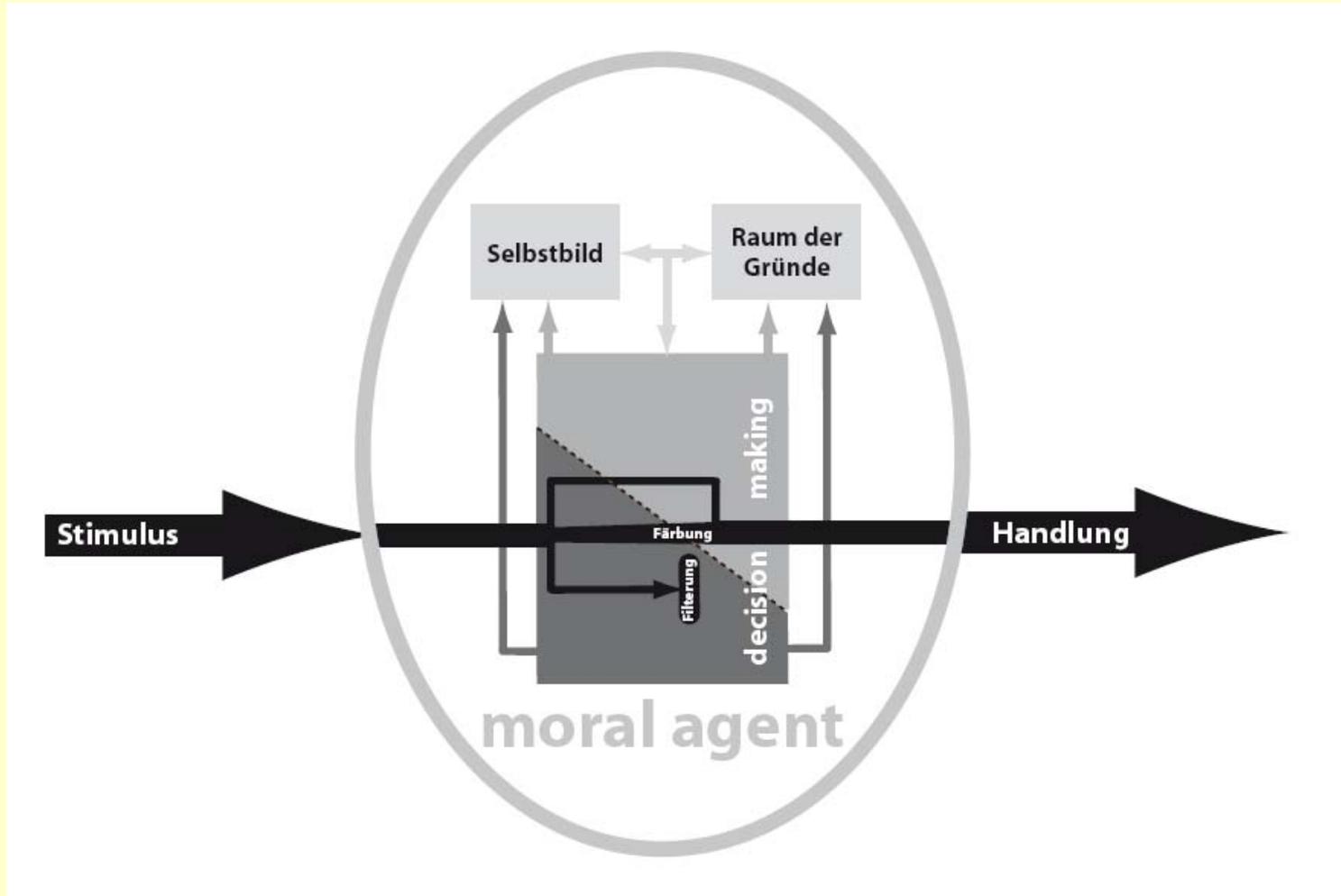
**Zeitliche Skalen von *moral agency***

# *moral agency (3)*



**Räumliche Skalen von *moral agency***

# *moral agency (3)*



**Struktur von *moral agency***

---

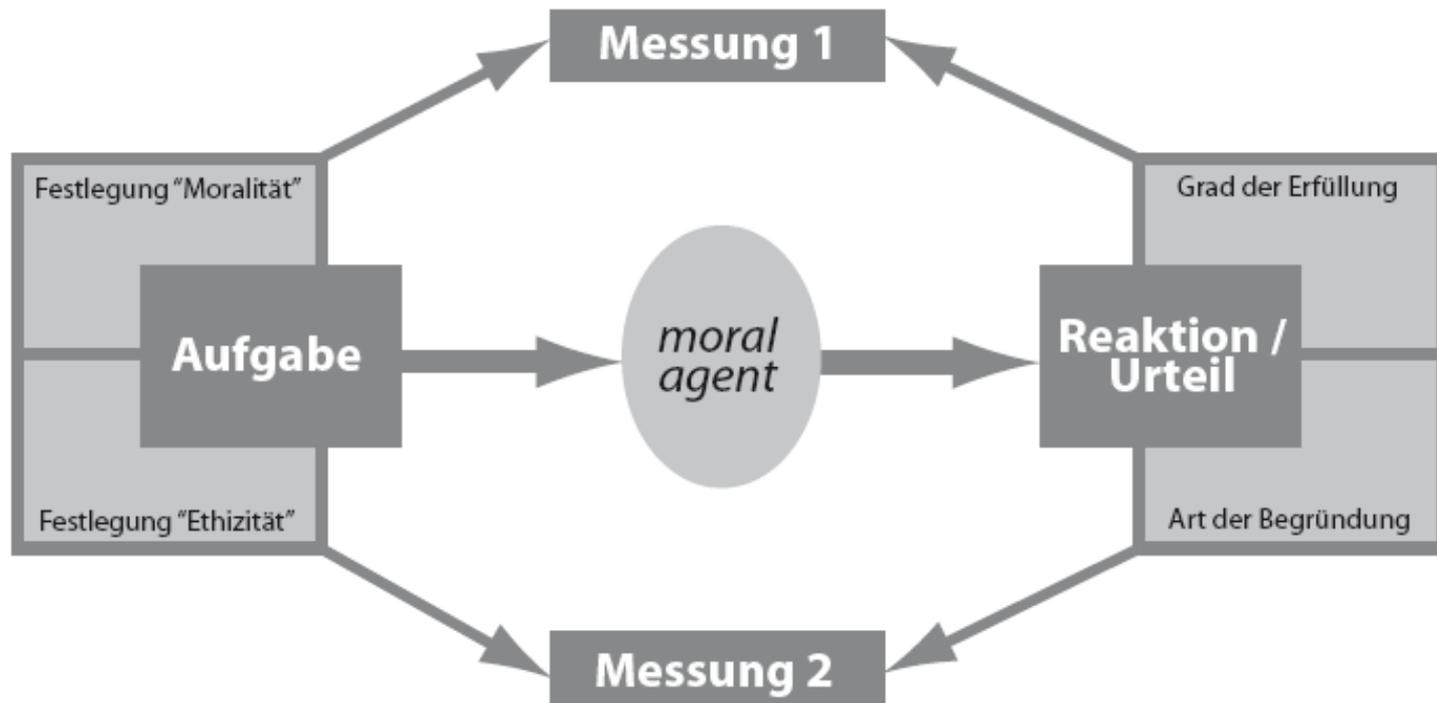
# *Ethik- Experimente*

---

# Ethik-Experimente (1)

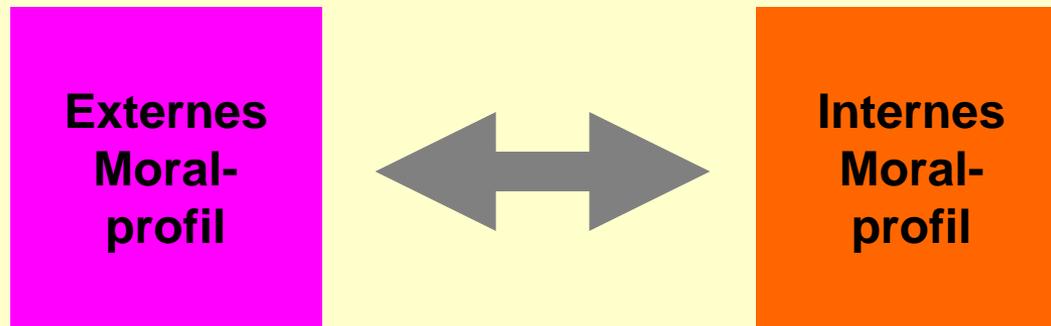
**Feststellung 1:** Ein „Ethik-Experimente“ sollte zwei Aspekte messen:

1. „Moralität“ (relativ zu moralischem Standard)
2. „Ethizität“ (Umgang mit moralischem Standard)



# Ethik-Experimente (2)

**Feststellung 2:** „Moralität“ und „Ethizität“ drücken sich aus in moral-relevanten Eigenschaften/Haltungen („externes Moralprofil“) und der dieser Eigenschaften zugrunde liegenden Fähigkeiten („internes Moralprofil“), die nur teilweise einer Kontrolle des *agent* unterliegen.



Über dieses verfügt der moral agent und er kann dieses offenlegen

Über dieses verfügt der moral agent nur beschränkt und indirekt

# Ethik-Experimente (3)

## **Bekannte Ansätze für die empirische Bestimmung von *moral agency***

- 1) *Absolute Moralskalen* (z.B. Kohlberg-Paradigma):
    - Fokus: Stufen der moralischen Entwicklung.
    - Messverfahren: Befragung anhand Standard-Dilemma.
    - Resultat: Zuordnung des *moral agent* in Stufen.
  
  - 2) *Klassifikation anhand von Dilemma-Entscheidungen*
    - Fokus: „Moral-Typen“ repräsentiert durch Entscheidungsoptionen.
    - Messverfahren: Konfrontation mit Dilemmas, Entscheidungsprozess oft begleitet von physiologischen Messungen.
    - Resultat: Klassifikation des *moral agent* in „Moral-Typen“, korreliert mit distinkten physiologischen Prozessen.
  
  - 3) *Verhaltens-Experimente (behavioral economics)*
    - Fokus: Verhaltensmuster wie Fairness, Vertrauen, Kooperation etc.
    - Experiment: Experimentelle Spiele / reine Beobachtung.
    - Resultate: (Stetige) Klassifikation des *moral agent* entlang des quantifizierten Verhaltensmuster.
-

# Ethik-Experimente (4)

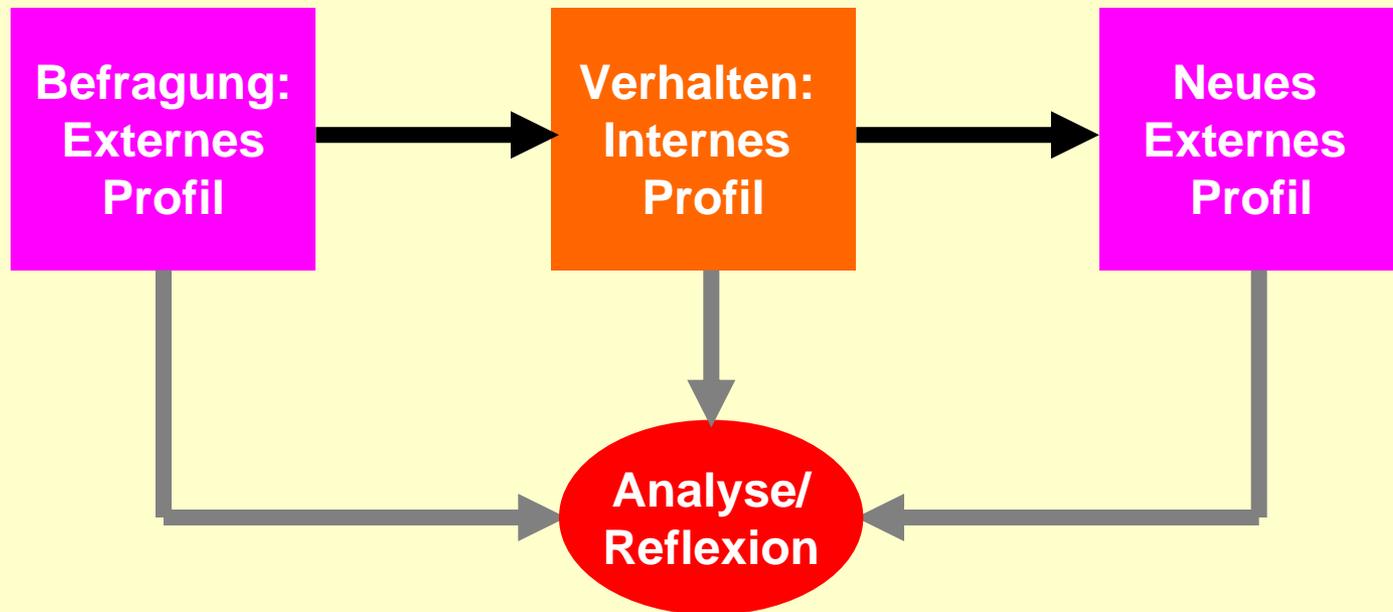
## **Drei Kritikpunkte, klassifiziert anhand von drei methodenkritischen Ansätzen:**

1. *Interne Kritik*: Fragen betreffend den verwendeten moralischen Stimuli: Unerkannte Korrelationen z.B. zwischen Bildern (Heekeren), Framing-Effekte bei den Fragen, die den Versuchspersonen gestellt werden, Glaubwürdigkeit der Dilemmas (Prinz), ...
2. *Normative Kritik (andere Disziplinen)*: Kritik an zu engem Moral-verständnis (z.B. zu starke Verkettung zwischen Altruismus und Moral), Kritik an Ausblendung von Phänomenen wie „moralische Heuchelei“ (Batson), ...
3. *Genealogische Kritik*: Orientiert sich die Klassifikation der Arten von moralischen Urteilen generell an einem falschen Bild (gibt es z.B. Utilitaristen in der Folk Psychology?)?

# Ethik-Experimente (5)

Die Idee des *moral game*:

- Es braucht eine (rudimentäre) Theorie zwischen Zusammenhang von externem und internem Profil



---

# Ethik-Experimente (6)

Mögliche Klassifikation der Dimensionen eines „externen Moralprofils“ (Jonathan Haidt, eine Erweiterung der „big three of morality“):

- Fürsorge
- Fairness/Gerechtigkeit
- Loyalität
- Respekt
- Reinheit

(Weitere? Z.B. ich-Bezogene Aspekte wie Gewissen, „ethischer Egoismus“, Autonomie)

---

---

# Ethik-Experimente (7)

Mögliche Klassifikation der Dimensionen eines „internen Moralprofils“:

- Disponibles moralisches Wissen
  - Intuitivität
  - Abhängigkeit / Eigenständigkeit
  - Risikobereitschaft
  - (weitere?)
-

# Ethik-Experimente (8)

**Grundidee:** Heutige Computerspiele verlangen vom Spieler zahlreiche Entscheidungen zwecks Erreichung des Spielziels – und erzeugen damit implizit eine große Menge an Daten von Entscheidungsverhalten...

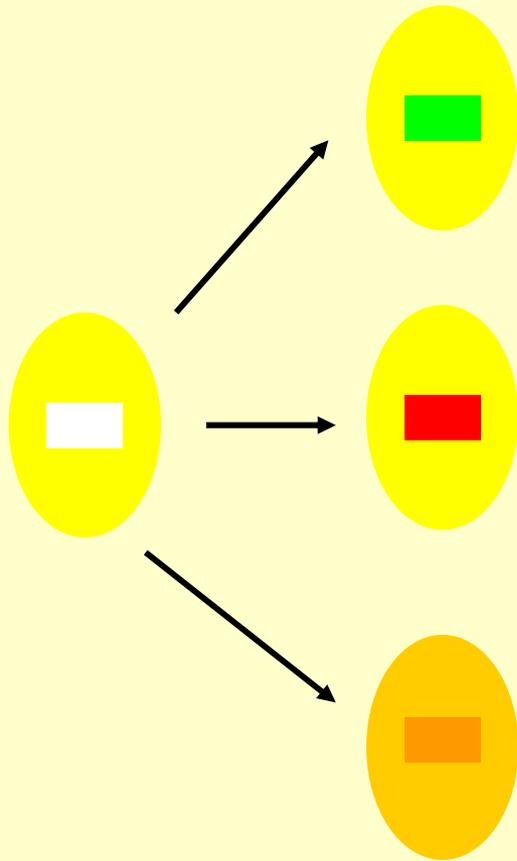
- in einem komplexen, aber prinzipiell beherrschbaren Parameterraum,
- mit geringerer Gefahr der Beeinflussung durch den Versuchsleiter
- und mit einem höheren Grad an Motivation.

Ziel muss sein, entweder **unterscheidbare Zustände des Spielers** oder **unterscheidbare Zustände des Spiels** (z.B. globaler Fairness-Parameter) zu finden, so dass Vergleiche zwischen dem Entscheidungsverhalten (und keine absolute „Moral-Messung“) möglich werden.

## **Mögliche Messvariablen:**

- Wahl von Charaktertypen / Beurteilung des „Charakters“ der Spielfigur
- Abgreifen von Gründen für bestimmte Entscheidungen des Spielers
- Reaktionszeiten gegenüber gewisse „moralische Stimuli“
- Interaktionen mit anderen Avataren (Spielern)
- „Kurz-Narrationen“

# Ethik-Experimente (9)



**Indifferenz:** *Moral Agency* wird wie zuvor wahrgenommen

**Konflikt:** Selbst- und Fremdwahrnehmung (fehlgeleiteter) *moral agency* stimmen überein.

**Transformation:** Selbst- und Fremdwahrnehmung (fehlgeleiteter) *moral agency* stimmen nicht überein. (Aktuelle Beispiele!)