

Peter Riedel (Hg.)

AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft. Heft 46: «Killerspiele». Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt

2010

<https://doi.org/10.25969/mediarep/2288>

Veröffentlichungsversion / published version

Teil eines Periodikums / periodical part

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Riedel, Peter (Hg.): *AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft. Heft 46: «Killerspiele». Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt* (2010). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2288>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

AUGENBLICK

Marburger Hefte zur Medienwissenschaft

46

«Killerspiele»

Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt

SCHÜREN

AugenBlick

Marburger Hefte zur Medienwissenschaft

Herausgegeben von Heinz B. Heller, Angela Krewani und Karl Prümm

Eine Veröffentlichung des Instituts für Medienwissenschaft
im Fachbereich 09 der Philipps-Universität Marburg
Heft 46 August 2010

Herausgeber und Redaktion dieser Ausgabe: Peter Riedel
Redaktionsanschrift: Institut für Medienwissenschaft
Wilhelm-Röpke-Straße 6A, 35032 Marburg, Tel. 06421/2824634
<http://www.uni-marburg.de/augenblick>

Titelbild: Screenshot aus AMERICA'S ARMY (© Thomas Klein)

Schüren Verlag, Universitätsstr. 55, 35037 Marburg
Drei Hefte im Jahr mit je 120 Seiten Umfang
Einzelheft € 9,90 (SFr 17,50 UVP),
Jahresabonnement E 25,- (SFr 41,90 UVP)
Bestellungen an den Verlag.
Anzeigenverwaltung: Katrin Ahnemann, Schüren Verlag
www.schueren-verlag.de
© Schüren Verlag, alle Rechte vorbehalten
Umschlag: Wolfgang Diemer, Köln
Druck: Difo-Druck, Bamberg
ISSN 0179-2555
ISBN 978-3-89472-646-1

Inhalt

Vorwort	4
<i>Rolf Nohr</i> «I've seen the devil of violence» Verhandlungen über das Gewaltmonopol in der «Killerspieldebatte»	5
<i>Andreas Jahn-Sudmann/Arne Schröder</i> Überschreitungen im digitalen Spiel. Zur Faszination der ludischen Gewalt	18
<i>Alexander Stoll</i> Killerspiele als Sportgerät? Zur Funktionalisierung von Gewalt im eSport	36
<i>Thomas Klein</i> Wie ich den Krieg immer wieder neu gewinnen kann: Das <i>World War II Combat Game</i>	54
<i>Tim Raupach</i> Militainment oder: Spielarten von Kulturindustrie	73
<i>Michael Mosel/Christian Waldschmidt</i> «... und wir sagen immer noch «Killerspiele»» Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von <i>School Shootings</i>	86
Abbildungsnachweise	99
Die Autoren	100

Vorwort

In den vergangenen Jahren hat sich die Spielebranche zu einem der bedeutendsten Zweige der Unterhaltungsindustrie entwickelt. Gut die Hälfte aller Familienhaushalte in Deutschland verfügt inzwischen über mindestens eine Spielekonsole – Tendenz steigend. Gleichwohl ist es um das öffentliche Bild dieser Freizeitbeschäftigung nach wie vor nicht zum Besten bestellt. Schnell verengt sich der Blick auf zwei Problemfelder, die in unregelmäßigen Abständen in den Fokus der Nachrichtenberichterstattung geraten: Die Online-Rollenspielsucht und die Frage nach den Auswirkungen des Umgangs mit gewaltlastigen Videospielen.

Für letztere hat sich in der öffentlichen Diskussion der Begriff «Killerspiele» eingebürgert. Es handelt sich dabei um eine recht diffuse Kategorie, die kein klar definiertes Genre bezeichnet. Eher dient sie als eine Art Kampfbegriff, mit dem ohne Rücksichtnahme auf die konkreten Eigenheiten und Binnendifferenzierungen der «Gewaltspiele» eine Reduktion auf den Akt des virtuellen Tötens vorgenommen wird – ein Akt, durch dessen wiederholtes Ausüben sich die Bereitschaft der Spielerinnen und Spieler zur Ausübung realer Gewalt steigern soll.

Das vorliegende Themenheft greift bewusst auf die Kategorie «Killerspiele» zurück, um die Anschlussfähigkeit des kultur- und gesellschaftswissenschaftlichen Diskurses über Computerspiele an die öffentliche Diskussion zu gewährleisten. Wenn ein unklarer Begriff meinungsbildend wirkt, dann kann man ihn nicht mit dem Hinweis darauf ignorieren, dass er letztlich inhaltsleer ist und mit der Phänomenologie der zur Debatte stehenden Computerspiele nicht viel zu tun hat. Vielmehr muss man genau an diesem Punkt ansetzen und das Unterscheidungsvermögen schärfen. Nur so lässt sich auch die offensichtliche Diskrepanz zwischen dem gesellschaftlichen Stellenwert der Spiele, wie er sich an ihrem Verbreitungsgrad ablesen lässt, und ihrer teils massiven ethischen Abwertung auflösen.

Die Beiträge dieses Hefts widmen sich der Phänomenologie von Computerspielen gleichermaßen wie der sozialen Praxis des Spielens im eSport, der Kooperation mit militärischen Institutionen bei der Produktion von Kriegsspielen und nicht zuletzt dem Verlauf der «Killerspiel»-Debatte in Folge der in den letzten Jahren vermehrt aufgetretenen «Schulamokläufe». Somit ist ein recht breites Spektrum analytischer Zugänge gegeben, die abseits tagesaktueller Polemiken ihren Beitrag zum gesellschaftlichen Verständigungsprozess über Computerspiele leisten möchten.

«I've seen the devil of violence»

Verhandlungen über das Gewaltmonopol in der «Killerspieldebatte»

Keine Frage – Computerspiele «wirken». Ob sich diese Wirkung nun als eine «unmittelbare Verrohung» niederschlägt und entfaltet, wie dies in letzter Zeit vor allem in den Massenmedien diskutiert wird, sei dahin gestellt. Die «Wirkung» der Spiele liegt zuallererst einmal darin, eine Debatte wieder aufzunehmen, die konstitutiv für das Gemeinwesen einer Kultur ist. Es ist dies die Frage nach dem Ort und dem Wesen der Gewalt. Ich möchte daher im Folgenden kurz, thesenhaft und generalisierend auf eine Perspektive abzielen, die Debatte um die «Killerspiele» als eine sinnvolle Debatte zu begreifen – sinnvoll insofern, als die Debatte über die Gewaltdarstellung und (vermeintliche) Gewaltwirkung eine kulturelle Verhandlung darstellt, die einerseits über die schlichte Frage nach dem ethisch-moralischen Zuschnitt eines Medienprodukts hinausgeht und andererseits einer Kultur gut zu Gesicht steht. Denn diese Debatte greift ein zentrales Thema dessen auf, was als Vertrag die Kultur erst hervorbringt: Den Gesellschaftsvertrag. Nicht zuletzt ist diese Debatte deswegen zu begrüßen, weil sie jenseits der in ihr verhandelten Sachargumente auch gemeinschaftsbildende Elemente enthält. Denn nichts scheint aktuell die *gamer community* und die *scientific community* mehr zusammenzuhalten als eine Abgrenzungsbewegung gegen die Pfeiffers, Glogauers oder Andersons dieser Welt. Es ist schon bemerkenswert, wie sich an der Grenze zum Realitätsverlust operierende *core gamer*, SING-STAR-Enthusiasten oder Gelegenheits-TETRIS-Spieler aber auch Vertreter unterschiedlichster (und sich eigentlich wissenschaftlich-methodisch in diametral unterschiedlichen Erkenntnisuniversen bewegende) Fachrichtungen der sich immer noch interdisziplinär gebärdenden *game studies* darauf einigen können, jedes öffentliche Statement mit einer *peer-group*-bildenden Sottise über den vermeintlichen «Gegner» zu beginnen («die Spatzen pfeiffen es von den Dächern»; «ich habe ein Dr. phil. und spiele seit 20 Jahren DOOM ...»).

Zwei Statements seien daher der eigentlichen Argumentation dieses Textes vorangestellt. Erstens: Gewalt(-Darstellungs-)Debatten gibt es, seit es Medien gibt – und wahrscheinlich noch länger. Zumindest in der Ära moderner technischer Massenmedien scheint es eine Gesetzmäßigkeit zu sein, dass sich neue Medien einer öffentlichen Diskussion stellen müssen, in der sie sich (meist betrieben durch Vertreter der «alten» Medien) dem Vorwurf der potentiellen Verrohung, Explizitheit oder Vulgarität ausgesetzt sehen. Dass dem so ist, lässt sich aber auch medienöko-

nomisch erklären: Ein neues Medium erschließt sich seinen Markt nicht durch die Sicherung einer ästhetischen oder kulturell wertvollen Marktlücke, sondern über die Besetzung eines funktionalen und bereits eingeführten *point-of-sale*: sex & violence sells. Das junge Kino tritt seinen Siegeszug als Leitmedium aus dem Tingtangel des Jahrmarkts, aber auch über das Bordell und das Herrenhinterzimmer an,¹ die Videotechnologie sichert sich ihren Marktanteil über den «Ab18»-Bereich der Videotheken,² das Privatfernsehen gefällt zunächst durch die pausenlose Ausstrahlung von Lederhosenpornos und Actionfilmen, und das Internet scheint (zumindest um das öffentliche Wohl besorgten digitalen Illiteraten zufolge) nur aus Pornografie, Snuff und Counterstrike-Servern zu bestehen.³

Zweites Statement: Die Frage, ob Medien «wirken», ist uninteressant. Natürlich wirken Medien, vor allem in dem Sinne, als sie irgend etwas bewegen, in Gang setzen, verändern, mitteilen, abliefern, zeigen, verschweigen, beibringen. Würden sie hingegen nicht wirken, wären sie gesellschaftlich überflüssig. Auf der anderen Seite wirken Medien nicht auf eine Art und Weise, als ob ihnen die Macht gegeben wäre, mit einem Bild, einem Text oder einem Ton (oder deren regelmäßigen Konsum) eine signifikante Gruppe von Menschen nachhaltig zu Handlungen zu bewegen, die eindeutig und linear auf die jeweiligen singulären Bilder, Texte oder Töne zu beziehen wären. Wäre dem so, sollten wir mehr Anstrengungen darauf verwenden, die Bild-Zeitung zu verbieten (oder eben für die Pressefreiheit zu kämpfen), als uns zu fragen, wie oder ob aus Spiel Ernst werden kann.⁴

«Im Herzen der Finsternis»: Pole der Gewaltdebatte

Um dem näher zu kommen, was sich nun möglicherweise «wirklich» im Herzen der Gewaltdebatte verbirgt, erscheint es sinnvoll, die Argumente der Debatte zu sammeln, sie zu gewichten und zu bündeln, sie als Diskurse⁵ zu verstehen und aus

- 1 Williams, Linda: Hardcore. Macht, Lust und die Tradition des pornographischen Films. Basel/Frankfurt am Main: Stroemfeld/Nexus 1995, 112f.
- 2 Heinig, Klaus E. (1990): Erotische und pornographische Videofilme: eine Marktübersicht. In: Dane, Eva; Schmidt, Renate (Hg.): Frauen & Männer und Pornographie. Ansichten, Absichten, Einsichten. Frankfurt am Main: Fischer 1990, S.90-93.
- 3 Wenn sich heute also Lifestyle-Magazine des Privatfernsehens über die verrohende Wirkung von Online-Spielen auslassen, so ist dies vielleicht auch ein bisschen eine Kompensation und Weiterreichung einer erlittenen «Schmach» von einem nun etablierten an ein neues, noch-nicht-so-etabliertes Medium. Wer Jahre lang gehänselt wird, braucht große charakterliche Stärke, um nicht irgendwann auch einen Kleineren zu hauen.
- 4 Dass jedoch aus jedem Spiel in einer bestimmten Weise Ernst werden muss, wäre ein drittes Statement, das hier aber nicht weiter ausgeführt werden soll. Es muss der Verweis auf das spielende Tierkind genügen, das spielerisch-probehandelnd immer effektiv ein Verhalten einübt, das sich irgendwann als überlebensnotwendig erweisen wird; und der Verweis darauf, dass wir zwar keine Tiere (mehr) sind, aber die Dialektik der Rahmung von Spiel durch Ernst als evolutionären Atavismus mit uns herumtragen. Vgl. dazu bspw. Bateson, Gregory: Eine Theorie des Spiels und der Phantasie. In: Holtorf, Christian; Pias, Claus (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln: Böhlau 2007 (= Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, 6) , S.193–207.
- 5 Foucaultianisch verstanden – natürlich .

ihnen auf gesellschaftlich vorhandenes und umgewälztes, in den Artikulationen der Gegner und Befürworter «materialisiertes» und somit für die Analyse vortrefflich stillgestelltes Steuerungs- und Regelungswissen zu schließen. Da davon auszugehen ist, dass solche Wissensdiskurse aber keineswegs ihren Niederschlag nur in einer abgegrenzten und abgeschlossenen Debatte finden, sondern dass ein solches Wissen auf alle Fälle nicht nur hochvariabel und historisch transformativ auftritt, sondern sich eben auch «quer» zu allen möglichen Anordnungen bewegen müsste, kann eine Analyse sich kaum nur auf einen so eng abgegrenzten Äußerungskanon wie eine punktuelle und tagesaktuelle Diskussion beziehen. An dieser Stelle ist es daher recht angenehm für meine Ausführungen, dass eine solche Untersuchung bereits vorliegt⁶ und ich somit direkt zu den Ergebnissen und deren weiterer Interpretation springen kann. Bei der Auswertung der unzähligen und unterschiedlich gewichteten und variierten Argumente um die sogenannten «Killerspiele»⁷ auf der Mailingliste Spielkultur.net konnte – dies sei hier vorausgeschickt – in allen Argumenten und Gegenargumenten ein grundsätzlich bipolares Wertungsschema rekonstruiert werden, das unter dem Schlagwort von «Dissidenz vs. Ideologie» zusammengefasst werden kann.

Doch noch einmal der Reihe nach: Das grundsätzlich gliedernde Motiv im Sprechen über Shooter bildet die Auseinandersetzung um einen inhärent angenommenen Gewalt-Begriff. Fast alle Diskussionen um Shooter und «Killerspiele» (wie auch andere inkrimierte Medientexte) drehen sich in ihrem Kern um die Frage, inwieweit hierbei in Ästhetik, Repräsentations- und Handlungsformen, Wirkung und Bedeutungsproduktion dem gesellschaftlichen und/oder individuellen Gewaltbegriff zugearbeitet bzw. in welcher Form von einer Interdependenz medial «vermittelter» Gewalt mit subjektiver und gesellschaftlicher Gewalthandlung auszugehen sei. Die Frage nach dem Verhältnis vom Handlungsmoment Gewalt zur Gewaltdarstellung oder auch zur Kultur per se ist immer aufgerufen.. Inhärent bedeutet jede «Killerspiel»-Debatte also auch immer eine Auseinandersetzung um die generelle Eingebundenheit von Gewalt(-darstellungen) in die jeweilige Kultur und postuliert ein Gegensatzpaar zweier grundsätzlicher Positionen. Auf der einen Seite steht eine Position, die Gewalt und ihre Repräsentation als der Kultur zugehörig begreift und davon ausgeht, dass sie schon immer (als Ritual, als Mythos und als Probehandeln aber eben auch als kulturelles *de facto*) als inhärenter Teil kultureller Erzählungen behandelt werden muss. Dem gegenüber steht eine Position, die Gewalt als ein qua

6 Vgl. Nohr, Rolf F.: Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Spiel. Münster: LIT Verl. 2008, sowie Nohr, Rolf F.: Die schwarze Hornbrille des Freiheitskampfes. Half Life, Ideologie und Dissidenz. In: Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hg.): Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung. 1. Aufl. Münster: Lit-Verl. 2009, S. 125–154.

7 Im Grunde zeigt schon der Begriff des Killerspiels den normativen und (tages-)politischen Zug der Debatte und wäre insofern am besten aus dem wissenschaftlichen oder reflektierenden Sprachgebrauch zu entfernen. Da ich aber davon ausgehe, dass die Beschäftigung mit Gewaltrepräsentationen jenseits des Aktionistischen und Normativen eine wichtige Rolle für ein kulturelles Selbstverständnis spielt, halte ich an dem Begriff fest und plädiere darüber hinaus für dessen Appropriation.

Gesellschaftsvertrag aus der Kultur exkludiertes Feld auffasst, und die das Auftauchen von Gewalthandlung, Gewaltdarstellung oder Gewaltbegriffen als mit diesem Vertrag konfligierend behandelt.

Bei einer kleinteiligeren Betrachtung fallen in allen Subargumenten der Debatte zwei basale Argumentationslinien auf: einerseits den Shooter als ein «ideologisches Objekt» zu verstehen, in dem Bestände des Unethischen, Unmoralischen, Unpädagogischen oder Unästhetischen transportiert werden. In Variation dieser Argumente wären dann noch Positionen zuzurechnen, die den Shooter als prominentestes Projekt einer kulturindustriellen, (medien-) ökonomischen Kontinuierung «uninspirierten» *gameplays* konzeptualisieren. All diesen Positionen ist gemein, dass sie den Shooter grundsätzlich als subjektiv wie intersubjektiv performant betrachten. Demgegenüber stehen Artikulationsformen, die den Shooter als Teil des Ludischen veranschlagen, ihn also als Ort (konsequenzenfreien) Probehandelns verstehen, als appropriative Übernahme technischer Bestände, als symbolisches Modell der Triebabfuhr, als Ort sportlich-spielerischen Wettkampfs – kurz, als nicht-performative ludische Phantasie.

Zerlegt man die unzähligen Teil-Argumente der Debatte, so kann (bei einer gewissen Vorliebe für Binarismen⁸) ein grundsätzlicher Antagonismus der jeweiligen Argumente und Gegenargumente rekonstruiert werden, der sich dem oben angedeuteten Thesenpaar zuschlagen lässt. In der einen Form der Konzeptualisierung sind Shooter eine kulturdestabilisierende Kraft, die die Suspendierung des Gewaltverzichts und der Fürsorgepflicht betreibt, und die aus einer medienökonomischen und gewinnmaximierenden Motivation heraus verbreitet werden. In der anderen Perspektive stehen Shooter als narrativ-ludische Form des «de-realisierten» und «ent-referenzialisierten» Handelns in (team)sportlich-kultischen und medientechnikzentrierten Bedeutungsproduktionen der lustvollen Kompetenzsteigerung. Würden wir diese beiden Erzählungen noch weiter verkürzen und zuspitzen wollen, so ließe sich aus diesen Erzählungen gegebenenfalls ein Binarismus extrahieren, demzufolge beide auf der Ebene der «Wirkung» eines Medienangebotes operieren.⁹ Dieser Binarismus würde negativ gewertete ideologische Macht, die das Subjekt steuert und regiert, einer positiv gewerteten spielerischen Freiheitsbehauptung gegenüber stellen. Verkürzt und generalisiert man die «Killerspieldebatte» dergestalt, wird deutlich, dass es sich hier um keine spezifisch-objektgebundene Debatte mehr handelt, sondern um eine Grundsatzdebatte. In der permanenten Verhandlung über

8 Ein solcher Binarismusbegriff darf dabei nicht absolut verstanden werden, sondern als verdeutlichende und den *common sense* verkürzende Reduktion: «The world isn't like this, but a great deal of thinking about...» Siehe Hartley, John (1999): *Uses of Television*. London/New York: Routledge 1999, S. 204.

9 Dem versierten Kenner kulturphilosophischer Positionen ist sicherlich längst auffällig geworden, dass die hier rekonstruierte Polarität nichts anderes nachzeichnet als den Widerstreit Aristotelischer bzw. Platonischer Positionen von der «schädlichen Wirkung» erzählter Gewalt (Platon) beziehungsweise der «kathartischen, reinigenden und damit realweltlich wirkungslosen» Form der Gewalterzählung (Aristoteles). Wie immer also: nichts Neues unter der Sonne.

die Gewalt und die Freiheitsgrade des Spiels wird in wesentlich höherem Maße über die Gesellschaft selbst und die ihr innewohnenden Regelungssysteme und Ideologien diskutiert als über konkrete Medien und ihre dezidierte Wirkung. Kurz gesagt: Das Sprechen über konkrete Spiele wird im *common sense* ein Sprechen über die Selbstkonstitution von (Medien-)Gesellschaft.

«The Horror»: Die Durchgängigkeit der Diskurse

Wir sehen also, dass es in der «Killerspieldebatte» nicht mehr ausschließlich um Argumente über Computerspiele geht. Wir sehen ebenfalls, dass diese Argumente nicht exklusiv zu einer dezidierten und punktuellen Debatte gehören, sondern dass diese Argumente auch die Grenzen von spezifischen Medien (und spezifischen Kulturen) überschreiten. Es liegt also nahe, hier ein dominantes und «stabiles» Diskursmuster zu vermuten. Wissens- und Ordnungsmuster sind dann als gesellschaftlich-kulturell anzunehmen, wenn sie Technologien, Artikulationen, Praktiken, Medien und ihre Subjekte «durchziehen». Wenn es sich also um ein Diskursmuster handelt, so sollte sich dieses nicht nur an einem spezifischen Gegenstands- und Artikulationsbereich niederschlagen, sondern sich auch quergängig anderenorts materialisieren. Ich möchte daher – kurz und exkursiv – andeuten, dass die Dichotomie der «Killerspieldebatte» sich nicht nur in Feuilletons und Mailinglisten niederschlägt, sondern beispielsweise auch im «Gegenstand» Spiel selbst präsent ist. Auch hier sei für eine ausführliche Analyse auf bereits Veröffentlichtes¹⁰ zu verweisen. Ich möchte nur kurz das Moment des Quergängigen hervorheben, um die Relevanz der Beschäftigung mit diesem Diskursmuster nicht nur zum Verständnis einer öffentlichen Diskussion, sondern auch für das Erkenntnisobjekt *game* selbst zu verdeutlichen.

Wo können wir die Dichotomie von «Freiheit durch Spiel vs. Unfreiheit durch ideologische Durchdringung» im Spiel selbst antreffen? Am offensichtlichsten wohl unmittelbar und direkt in den Spielnarrativen. Der Protagonist des Shooters ist fast immer eine Artikulation der Freiheitsphantasie. Der (zumeist männliche) Held kämpft gegen außerirdische Repressoren, übermächtige Staatsapparate, faschistoide Unrechtsregime – kurz: gegen negativ besetzte Konzepte des «Anderen», deren «Anderssein» sich zumeist aus einem Konzept der Bedrohung der Freiheit des Protagonisten ergibt. Nazis, Russen, Aliens, Islamisten, *special ops*, Terroristen, *men in black* oder Drogenbarone fordern den Protagonisten heraus. Dieser präsentiert sich in Form des einsamen *loners*, der primär das eigene Überleben in den Vordergrund seines Handelns stellt (dabei aber auch altruistisch als Beschützers der Schwachen agiert). Der Protagonist sichert seine Freiheit, indem er sich das Gewaltmonopol aneignet. Gleichzeitig jedoch ist der Protagonist des Shooters oftmals eingebunden in ein inhärentes Ideologem der Gewalt- und Machtausübung: Er ist Soldat, Polizist, Widerstandskämpfer oder Agent – in jedem Fall aber Teil einer Befehlshierarchie. Seine Freiheit kann nur jene sein, die seine Mission ihm zugesteht; eine Alternati-

10 Nohr, Rolf F.: Die Natürlichkeit des Spielens (s. Anm. 6).

ve zur Gewaltausübung als problemlösendes Mittel steht selten zur Verfügung und sein Auftrag lautet nie anders als «kill 'em all». Der Protagonist ist eingebunden in eine Dialektik von Gewaltanwendung; die Gewalt ist einerseits ein Mittel, des Protagonisten individuelle wie gesellschaftliche Freiheit zu verteidigen, und andererseits ein Ideologem, das Gewalt als einziges Mittel von Politik begreift, wenn es darum geht, eine Konfrontation mit einem abstrakten oder konkreten «Anderen» anzugehen. Am Protagonisten des Shooters verhandelt sich also das Dilemma des Gesellschaftsvertrages. Gemeinschaft entsteht nur im Verzicht auf die Option zur Gewaltausübung, was jedoch eine Einschränkung der absoluten subjektiven Freiheit bedeutet. Die Gemeinschaft gegen Angriffe von außen oder innen zu verteidigen erlaubt aber wiederum der Gemeinschaft, einzelne Subjekte mit dem Gewaltmonopol zu betrauen und somit die Gewalt an sie zurück zu delegieren. Diese Subjekte müssen sich aber wiederum der Unfreiheit der institutionellen oder diskursiven Eingebundenheit unterwerfen – mehr dazu an späterer Stelle.

Auf eine ähnliche Weise lässt sich diese binäre Diskursstruktur auch auf der Ebene des Spielerischen und der Spielmechanik skizzieren. Hier ist es vor allem die Konzeptualisierung des Avatars im Shooter, der auf das bipolare Diskursmuster von «Ideologie vs. Freiheit» verweist. Der Avatar im Shooter (insbesondere im *first-person-shooter*) ist ein offener Stellvertreter, der produktiv angeeignet werden kann: Er hat weder ein Gesicht noch eine Stimme und bietet sich damit zur Projektion an. Sein Äußeres ist nur über Paratexte oder *cut-scenes* bekannt, sein »Charakter« reduziert sich auf eine eher symbolische Codierung: Waffe, Gesundheit, Status des Schutzanzuges, verbleibende Munition. Der Shooter zelebriert damit die Freiheit des Avatars (und des Spielers): Die Bindung von Spieler zu Stellvertreter ist gekennzeichnet von einer hoch individualisierbaren Aneignung, Projektion oder Interpretation. Gleichzeitig aber ist der Avatar eine unverhandelbare Stelle der Interaktion, Partizipation oder Immersion. Der spielend handelnde Medienbenutzer kann keine andere Position oder Aktion einnehmen oder durchführen als jene, die ihm der Spielcode über die «Schnittstelle» des Avatars zugesteht. Gerade aber diese Doppelwertigkeit von Aneignbarkeit (= Freiheit) und Zuschreibung (= Ideologie) ist die produktive Spannung aktueller *state of the art*-Spiele.

Dies zeigt sich nicht nur in der Position des Avatars, sondern insgesamt auf der Ebene des Interfaces. «Offene Horizonte», *sandboxing*, beliebige Manipulierbarkeit aller Objekte – das sind die Versprechen neuester Spiele. Durch «realistische» Physik, die Offenheit weit verzweigter Level mit hochimmersiver Anmutung und einer breiten Manipulierbarkeit des Settings lädt das Spiel ein, es zu anderen Bedingungen als derer des Handbuchs oder des vorherrschenden Narrativs zu spielen. Diese Offenheit kann als ein Prinzip verstanden werden, das versucht, die Begrenzungen des Spielraums ebenso wie die Begrenzungen der distinkten und linearen Logik programmierter Settings möglichst unsichtbar zu halten und dadurch den Eindruck potentieller Offenheit zu etablieren. Der Spielraum muss hier nicht mehr möglichst effektiv (im Sinne zeitkritischen Rätsellösens, Kämpfens oder Rennens)

durchmessen werden, sondern ist grundsätzlich darauf angelegt, als eigenständige Komponente des Spiels sekundär (also nach Abarbeitung primärer Siegbedingungen) durch Handlung angeeignet zu werden. Gleichzeitig jedoch ist gerade diese neue Freiheit als ambivalent zu begreifen. Sie erweitert die Behauptung freien Handelns um das Versprechen der ultimativen Manipulierbarkeit des Enviroments und spricht eine Einladung aus, die Grenzen des programmierten Spielraums zu transgressieren. Ebenso arbeitet diese aktuelle Form des Versprechens einer vollständigen Manipulierbarkeit der Spielwelt auch an zwei parallel gelagerten (diskursiven wie medial-dispositiven) Effekten. Einerseits daran, den Avatar weiter auf eine reine «Prothese» des Spiels zu reduzieren und ihn weiter der Eigenschaften der an sich schon entfremdeten Rollenfigur (Persona) zu entkleiden. Andererseits arbeitet die neue Freiheit des Spielers an der Transparenz des Spiels mit, also daran, die arbiträren Codes und Mechanismen des Handelns an einem Programm, einer Technik oder einem Algorithmus zu verunsichtbaren.¹¹ In Andeutung erkennen wir also auch auf der Ebene des Interfaces wie des Avatars einen Widerstreit von Freiheitsbehauptung und (technologisch-medialer) ideologischer Determination.

Analog ließen sich ebenso die Problemfelder der *mods* besprechen, des *cheatens*, der Verhandlung des Urheberrechts, des *trickjumpings* oder der *machinima*-Filme usf. Meine Behauptung zielt dahin, dass wir überall auf die beschriebene Ambivalenz von Freiheit einerseits – meist in Form der Möglichkeit, ein kultur-industrielles Produkt anzueignen – und andererseits ideologischer Eingebundenheit – meist in der Form der nur vorgeblichen Hintergebarkeit eben dieser Integration des Produkts Spiel in seinen ökonomischen, rechtlichen, technischen oder politischen Zusammenhängen – treffen.¹²

«Mistah Kurtz – he dead»:

kurze Handlungsketten und der Gesellschaftsvertrag

Woraus entspringt nun diese Ambivalenz? Woher rührt das analytische wie politische Problem, diese permanente Ambivalenz zweier widerstrebender Muster nicht auflösen zu können? Zum einen – und recht konkret – liegt das Problem darin, dass den kulturwissenschaftlich betriebenen *game studies* ein starker Handlungsbegriff fehlt. Die Tätigkeit, die Praxis oder der Vollzug des technisch-medial gestützten reaktiven Handelns mit einem repräsentational-technologisch organisierten Artefakt

11 Vgl. dazu auch Nohr, Rolf F.: Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegungen zu einer Transparenztheorie des Games. In: Neitzel, Britta; Nohr, Rolf F.; Bopp, Matthias (Hg.): «See? I'm real...». Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von «Silent Hill». 2., unveränd. Aufl. Münster: Lit-Verl. 2005, S. 96–125.

12 Ausführlich dazu: bspw. Nohr, Rolf F.: Die Natürlichkeit des Spielens (s. Anm. 6); Kücklich, Julian (2007): Wallhacks and Aimbots. How Cheating Changes the Perception of Gamespace. In: Borries, Friedrich; Böttger, Matthias; Walz, Steffen P. (Hg.): Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level. Basel: Birkhäuser Basel 2007, S.118–120; Consalvo, Mia: Cheating. Gaining advantage in videogames. Cambridge, Mass.: Massachusetts Institute of Technology 2007.

oder Medienformat wird in vielen Theoriebildungen zwar wahrgenommen und konstatiert, bleibt jedoch auf der theorie-konzeptionellen Seite unberücksichtigt. Ein Großteil der *game studies* gesteht dem Spielen unumwunden den Status der Handlung zu, vermeidet es aber, diese Handlung, die offensichtlich eine sehr spezifische Form hat, näher zu ergründen. Vielleicht wäre aber gerade eine starke Handlungstheorie in der Lage, die angedeutete Ambivalenz aufzulösen.

In einem wesentlich generelleren Sinne verweist die Ambivalenz jedoch auch auf eine zentrale Problematik im Herzen moderner Gesellschaften und Kulturen: nämlich auf den Status der Gewalt an sich. Das in unserem Kulturkreis traditionell präferierte Modell des Gemeinwesens ist der auf einem Vertragswerk begründete Staat. Der Preis dieser Vergemeinschaftung, die Sicherheit und Überlebensfähigkeit garantiert, ist die Aufgabe individueller Monopole – beispielsweise des Monopols auf Gewaltausübung als Problemlösungsstrategie. Das Individuum delegiert dieses Recht an den (leviathanischen) Staat.¹³ Tatsächliche oder vermeintliche Rechte und Ansprüche werden nicht mehr durch individuelle Ausübung von Zwang durchgesetzt; der Schutz und die Durchsetzung dieser Rechte geht auf die ausführenden Organe des Staates über, welcher wiederum Individuen mit der Durchführung von Zwang und Gewalt im staatlichen Interesse und zur Wahrung individueller Interessen beauftragt.

Ziel und Zweck dieses kleinen staatsbürgerkundlichen Exkurses ist es, auf ein wesentliches Dilemma des modernen Staates zu verweisen: Die Delegation der Gewalt eliminiert die Gewalt nicht aus dem Staatskörper. Gewalt – so könnte man sehr naiv argumentieren – ist dem Individuum zwar verboten, sie ist aber nicht aus der Gesellschaft entfernt, sondern bleibt weiterhin politische *ultima ratio* des Staates: sei es zu seinem Selbsterhalt («Unsere Sicherheit wird nicht nur, aber auch am Hindukusch verteidigt.»), sei es zur Durchsetzung und zum Schutz der individuellen Rechte (bspw. Beugehaft).

Man kann also konstatieren, dass unsere Gesellschaft ihre Ordnung daraus bezieht, Gewaltverhältnisse geordnet zu haben. Keinesfalls aber kann unsere Gesellschaft als «gewaltbefreit» bezeichnet werden. Es würde zu weit führen, an dieser Stelle die unterschiedlichen Konzepte philosophischer, politischer oder kulturtheoretischer Perspektiven aufzuzählen und durcharbeiten, die sich alleine in den letzten Jahrzehnten mit diesem «Dilemma» der unsichtbaren Gewalt in der modernen Gesellschaft auseinander gesetzt haben.¹⁴ Ebenso wäre es zuviel, hier die unter-

13 «[...] warum die Menschen bei all ihrem natürlichen Hang zur Freiheit und Herrschaft sich dennoch einschließen konnten, sich gewissen Anordnungen, welche die bürgerliche Gesellschaft trifft, zu unterwerfen [...] um] aus dem elenden Zustande eines Krieges aller gegen alle gerettet zu werden. Dieser Zustand ist aber notwendig wegen der menschlichen Leidenschaften mit der natürlichen Freiheit so lange verbunden, als keine Gewalt da ist, welche die Leidenschaften durch Furcht vor Strafe gehörig einschränken kann und auf die Haltung der natürlichen Gesetze und der Verträge dringt.» Hobbes, Thomas: Leviathan. Erster und zweiter Teil [1651]. Übersetzt v. Jacob Peter Mayer. Stuttgart: Reclam 1970, S. 151.

14 Die Auseinandersetzung mit dem Wesen der Gewalt ist aber sicherlich eine der spannendsten Formen, sich mit der Konstruktion und Konstitution von Gesellschaft zu beschäftigen. Man müsste

schiedlichen staatlichen und kulturellen Eigenheiten alleine «des Westens» auszu-differenzieren, also zu zeigen, wie der (Hobbes'sche) Staatsvertrag jeweils national ausdekliniert wird.¹⁵

Einen interessanten Vorschlag, den Gewaltbegriff als kulturhistorische Konstituente dienlich heranzuziehen und damit auch die eingeführte Ambivalenz im Diskurs über das «Killerspiel» zu bearbeiten, ist von Hartmut Winkler und Ralf Adelman¹⁶ aufgeworfen worden. Im Rahmen ihres Nachdenkens über den Handlungsbegriff des Spiels und die resultierende Subjektposition setzen sie sich auch mit der Zivilisationstheorie von Norbert Elias auseinander.¹⁷ Elias beschreibt den Zivilisationsprozess – vor allem im Übergang zur Moderne – als eine von Ambivalenz charakterisierte Bewegung:

«Denn einerseits bedeutet Zivilisation, dass es gelingt, den gesellschaftlichen Raum zu befrieden und unmittelbare körperliche Gewalt aus dem Alltag zurückzudrängen. Das Gewalttabu – bzw. die Monopolisierung der Gewalt beim Staat – ist eine große Errungenschaft; die Menschheit hat gelernt, ihre Interessen zu verfolgen und Konflikte auszutragen, ohne auf das Mittel der körperlichen Gewalt zurückzugreifen. Gleichzeitig aber bedeutet dies, hieran lässt Elias keinen Zweifel, dass den Subjekten eine ungeheure *Last* auferlegt ist. Das Gewalttabu verlangt ein hohes Maß an Selbstbeherrschung, und zwar gerade deshalb, weil Gewalt als Mittel der Durchsetzung so nahe liegt. Die ganze psychische Struktur des Menschen ist darauf ausgelegt, auf Anforderungssituationen mit großer Emotion, schnell und spontan zu reagieren; exakt diese Reaktionsweise muss *blockiert* werden, damit Zivilisation möglich wird.»¹⁸

Der äußere Zwang des Staatsvertrages wird also in einen inneren Zwang des Subjekts umgeformt; im Sinne Foucaults könnte hier von einer Internalisierung oder «Selbsttechnologie» gesprochen werden. Solche Adaptionen führen aber einerseits zu Spannungen und Rupturen innerhalb des Subjekts (zumal im Falle der Rückgabe des Gewaltmoments an das Subjekt).¹⁹ Es entsteht dabei jedoch auch eine Art des Aufschubs. Der Gedanke, der hier von Adelman und Winkler bei Elias entlehnt wird, ist der des «zivilisierten» Handelns des Subjekts. Zentraler Gedanke bei Elias

beispielsweise keine all zu große analytisch-interpretatorische Anstrengung unternehmen, um das Werk der gesamten aufklärerisch-emanzipatorischen Kulturtheorie (von Marx über die gesamte Frankfurter Schule hin und über Foucault bis hin zu Agamben) als eine Deklination der in der Gesellschaft unsichtbar gewordenen aber permanent präsenten Gewalt zu verstehen.

- 15 Speziell für die Debatte um das «Killerspiel» sei aber dennoch zumindest kurz darauf verwiesen, dass die Frage nach dem individuellen Gewaltrecht sich beispielsweise in den USA komplett anders darstellt als in der Schweiz oder Deutschland.
- 16 Adelman, Ralf/Winkler, Hartmut (2009): Selbst etwas tun. Handeln und Subjektkonstitution in Computerspielen. <http://www.strategiespielen.de/wordpress/wp-content/uploads/adelman-winkler-handeln.pdf>. (letzter Abruf: 23.10.2009).
- 17 Elias, Norbert: Über den Prozeß der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen [1939]. Frankfurt am Main 1976. Siehe insbes. Bd. II, S. 312–454.
- 18 Adelman, Ralf/Winkler, Hartmut: Selbst etwas tun (s. Anm.16), S. 7.
- 19 Aktuell «metaphorisch» sicherlich festzumachen am Diskursmodell des traumatisierten und lebensversicherten deutschen Soldaten in einem «Nicht-Krieg» in Afghanistan.

ist der, dass sich im Prozess der Zivilisation und der Moderne die *Handlungsketten* auf signifikante Weise verlängern. Die Moderne ist eine Bewegung der Komplexitätssteigerung. Das Individuum ist zum einen nur insofern gesellschaftsfähig, als es «stabil, kontinuierlich und *berechenbar* ist»²⁰.

«Zum Zweiten ist wichtig, dass sich der Raum verändert, innerhalb dessen das Individuum handelt und seine Ziele verfolgt. Je komplizierter die gesellschaftliche Apparatur wird, desto mehr Instanzen sind an jedem Einzeltvorgang beteiligt. [...] In der Moderne, sagt Elias, sind *lange Handlungsketten* zwingend an die Stelle von kurzen getreten. Lange Handlungsketten aber bedeuten *Aufschub*, wenn nicht die Befriedigung überhaupt unabsehbar wird. Zudem bedeutet der Übergang von den kurzen zu den langen Ketten einen Prozess der Abstraktion, bei dem bestimmte Erlebnisqualitäten auf der Strecke bleiben ...»²¹

Zweierlei geht also im Prozess der Zivilisierung zusammen: einerseits die (schmerzhaft) Aufgabe der Unmittelbarkeit und zweitens die Steigerung der Komplexität. Das Subjekt erlebt also auf zweifache Weise nicht mehr ein direktes Moment von Ursache und Wirkung. Einmal, weil das unmittelbarste und radikalste Moment kausaler Wirkung aus seinem Lebensumfeld verschwindet (das Draufhauen zur Problemlösung), und zweitens, weil seine Umwelt in einem Maße komplex wird, dass schlichtes Draufhauen sowieso nicht zum Erfolg führt. Die kurzen Handlungskette der prä-zivilisatorischen Ära werden also (zumindest im Verständnis von Elias) zu einer Utopie: «... *die direkte, übersichtliche Kopplung von Ursache und Wirkung, Handlung und Folge, Tat und Effekt bekommt in der heutigen Gesellschaft einen utopischen Zug*. Und die denkbar kürzesten Handlungsketten, hier schließt sich der Kreis, bieten Destruktion und Gewalt.»²²

Man könnte nun also (hoch spekulativ – zugegeben) das Computerspiel und besonders den Shooter als eine solche gelebte Utopie begreifen. Der Shooter ist ein Fest der kurzen Handlungsketten. Hierzu noch einmal Adelman und Winkler:

«In die Sphäre des Probandelns versetzt, von tatsächlichen Folgen abgetrennt, Spiel eben, erlauben sie [die kurzen Handlungsketten] den Subjekten sich selbst als wirksam, als handlungsfähig zu setzen. Dies scheint uns das Privileg der Egoshooter zu sein; Ursache – Wirkung; Zack – und weg; dass es dafür noch Punkte gibt, wäre nicht mehr als die Sanktionierung: kein Aufschub, lustvoll-kurze Kette, Tabu unterlaufen, aber trotzdem o.k.»²³

Der Lustgewinn dieses «Handelns» besteht darin, dass es primär ein *Handeln als Kompensation* ist und erst sekundär ein *Handeln als Gewalt*. Die Gewalt ist auf der Ebene des Dargestellten präsent, nicht aber im Zentrum der Handlungsebene. Der Lustgewinn entsteht aus den (ultra-)kurzen Handlungsketten, nicht aber aus der Gewalt «an sich».

20 Adelman, Ralf/Winkler, Hartmut (2009): Selbst etwas tun (s. Anm. 16), S. 8.

21 Ebd.

22 Ebd., S. 9.

23 Ebd.

In der Argumentation von Adelman und Winkler resultiert aus dieser Nachzeichnung der Elias'schen Theorie eine Neukonturierung des Handlungsbegriffs und der *subject agency*. Hier würde ich jedoch nochmals auf die oben eingeführte Ambivalenz rückgreifen wollen und mit der Lesweise der Zivilisationstheorie Elias' in Bezug setzen. Was also haben die Verheißung kurzer Handlungsketten als auch Ambivalenz von einerseits Dissidenzphantasie und andererseits kulturindustriellem Produkt miteinander zu tun? Thesenhaft argumentiert dieses: Wer den Shooter als eine Möglichkeit der kurzen Handlungsketten annimmt, kann im Shooter eine Option erkennen, zivilisatorische Verluste und Subjektbelastungen zu kompensieren. Wer den Shooter aber als ein Handlungsmodell annimmt, in dem sich der unendlich aufgeschobene Handlungsvollzug der Moderne wiederholt, der wird den Shooter als ein mit den gesellschaftlichen Leitideologien konform gehendes Medienprodukt begreifen. Und um nun zu guter Letzt die Dichotomie der kleinen holzschnittartigen Gegenüberstellung endgültig in eine Dialektik zu überführen: Natürlich ist ein Shooter immer beides. Jedes Computerspiel – so nun die letzte These, die ich hier zur Diskussion stellen möchte – ist in den Begriffen Adelmans und Winklers ambivalent: die Verheißung kurzer Handlungsketten bei gleichzeitiger (luststeigernder) Anwesenheit langer Handlungsketten.

Angesichts der Komplexität des «Handlungsraumes Computerspiel» muss notwendig zwischen differenten Formierungen im Bezug auf die Effektivität von (Probe-) Handlungen unterschieden werden. Interessant scheint angesichts der ausdifferenzierten Handlungsmodelle verschiedener Genres, wie kurze und lange Handlungsketten in Relation stehen. Auf der Ebene des Steuerinterfaces wären eventuell kurze Handlungsketten zu beschreiben (beispielsweise im Strategiespiel: zwei «Klicks» erzeugen ein Haus, im Shooter erzeugt ein Klick einen erschossenen Zombie), während auf der Ebene der spielimmanenten Zielvorgaben und Konfliktkonstellationen das erfolgreiche Spielhandeln die Einübung und Anwendung langer Handlungsketten voraussetzt. Im Strategiespiel beispielsweise gibt es keinen kurzen, direkten Weg zum Erfolg. Der Aufschub und die Handlung, welche konform zu Vorgaben der Rationalisierung stehen, sind es, die zur Siegbedingung werden. Man durchschreitet im Strategiespiel Level für Level einen sich immer weiter entfaltenden *tec-tree* in immer größeren und mit immer mehr Objekten versehenen Räumen. Erst eine immens hohe Anzahl von einzelnen Handlungsschritten, Objektmanipulationen und Interfaceauswertungen führt zum Erfolg. Auch im Shooter treffen wir auf einen solch verlängerten und durch die Logik der Zielvorgabe deklinierten Erfolgsaufschub: Um Amerika vor russischen Invasoren zu retten, den Marsmond Phobos oder das extraterrestrische Halo von Aliens zu befreien, bedarf es der kompletten Durcharbeitung des gesamten Spiels. Und selbst mit den End-Credits kommt diese verlängerte Handlungskette nicht zu ihrem Ende. Es wirkt hier die Form der «Anschlusservartung» weiter. Dieser von Jochen Venus²⁴ einge-

24 Venus, Jochen: Der Fetischcharakter der Computerspielwaren und sein medienmorphologisches Geheimnis. In: Schröter, Jens; Schwering, Gregor; Stäheli, Urs (Hg.): Media Marx. Ein Handbuch.

führte Begriff reflektiert auf höchst passende Weise die nicht nur ökonomisch organisierte, sondern auch auf der Repräsentationsebene wirksame Generierung einer Verlängerung des «Spielen-Wollens».

Auf den ersten Blick scheint die Existenz und «marktdeterminierende» Praxis der Genrestabilität und -serialität dies (nicht nur im Bezug auf das Computerspiel, sondern auch hinsichtlich vieler anderer populärkultureller Mediengüter) evident zu bestätigen. Hierbei zeigt sich aber die kulturelle Ware als ambivalent. Einerseits muss sie, um Anschlussenerwartung generieren zu können, eine hohe Ähnlichkeit mit dem vorgängigen Produkt aufweisen, also ein Versprechen geben, das alte Produkt dadurch zu verlängern, ihm trotz seiner Neuheit sehr ähnlich zu sein. CALL OF DUTY II darf sich nicht wirklich signifikant von CALL OF DUTY I unterscheiden. Andererseits muss ein Kulturgut stets originell sein um sich Verkaufen zu können. Es ist nur verkäuflich nach Maßgabe seiner Neuheit, muss aber, um den Konsumenten zu überzeugen, bekannt sein. CALL OF DUTY II muss irgendeine Novität enthalten, die CALL OF DUTY I noch nicht hatte.²⁵ Die Konventionalisierung, Stereotypisierung und Serialisierung bietet aus dieser Ambivalenz aus Novitäts- und Kontinuitäts-erwartung offensichtlich den einzigen Ausweg. Die Generierung einer Anschlussenerwartung ist insofern auch als «Trick» zu verstehen, nicht nur das Computerspiel zur Form²⁶ zu machen, sondern auch seine Warenhaftigkeit an sich sicherzustellen. Darüber hinaus ist der «unbegrenzte Aufschub»²⁷ aber der Schlüssel, eine Ökonomie des Spiels nicht nur als eine Form seiner Warenhaftigkeit und Zirkulation zu verstehen, sondern als eine konkrete Politikform.

Kurz und gut: Der Shooter ist ein Freiheitsversprechen, weil er uns vom Dilemma der kurzen Handlungsketten erlöst. Ein Klick – und der Gegner ist tot. Ein neuer Klick – und der nächste Gegner ist tot. Der Shooter ist aber gleichzeitig ein kulturindustrielles Produkt, weil er uns das Dilemma der Zivilisation schmackhaft macht und kompensieren hilft. Ein Computerspiel bringt man nie zu Ende, der endgültige performative und effektive Vollzug einer Handlungskette ist nie erreichbar. Jedes von Aliens befreite Level wird von einem neuen Korridor voller tentakeltragender «step-stones» abgelöst – und der gewonnene Bossfight lässt uns nur zwei

Bielefeld: Transcript 2006, S. 315–338; vgl. dazu auch ausführlicher Nohr, Rolf F.: Die Natürlichkeit des Spielens, S. 183–216.

25 Meist genügt das Versprechen besserer Grafik.

26 Wenn Venus argumentiert, dass innerhalb des Kapitalismus das Zeichen nicht auf der Ebene von Zeichenlogik funktioniert, sondern auf der Ebene seiner Form, und diese Form über Ökonomien von Aufmerksamkeit, Vergnügungen oder Anschlussenerwartung zu ihrem Wert kommt, dann ist ihm sicherlich zuzustimmen. Ebenso finden wir bei Venus ein starkes Argumentieren gegen eine Materialität der Medientechnik, die seines Dafürhaltens auch nur schwer als Aufhänger für Medienwissenschaft und -geschichte genutzt werden könne, da die Dynamik der Technikentwicklungen hypertroph geworden sei. Vgl. Venus, Jochen: Der Fetischcharakter der Computerspielwaren, S. 318.

27 Deleuze, Gilles: Postskriptum über die Kontrollgesellschaft. In: Ders.: Unterhandlungen 1972–1990. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1993, S. 254–262, hier: S. 259. Weiter heißt es: «In den Disziplinargesellschaften hörte man nie auf anzufangen [...] während man in den Kontrollgesellschaften nie mit irgend etwas fertig wird.»

Alternativen: das gleiche Spiel direkt wieder von vorne zu beginnen oder seinen Nachfolger im Laden zu kaufen oder downzuloaden.

Und dies führt nun zur finalen (ebenso skizzenhaft ausgeführten) These dieses Essays: dass nämlich die «Killerspieldebatte» uns eigentlich als eine hochpräzise Auseinandersetzung mit dem Deleuzianischen Begriff der Kontrollgesellschaft erscheinen sollte. Deleuze argumentiert hier, dass die «Disziplinargesellschaft» längst abgelöst sei von der «Kontrollgesellschaft»; dass also Macht nicht mehr institutionell und erfahrbar auf das Subjekt ausgeübt wird (über «Einschließungsmilieus»), sondern dass die Macht sich als eine Form der Selbstpolitik unmittelbar an das Subjekt anlagert. Der «Vorteil» dieses neuen Machttypus ist es, dass dem Subjekt eine Anmutung der Freiheit gewährt wird: Es regiert sich selbst, ist also frei von Repressionserfahrungen. Andererseits – und dies ist der dystopische Teil – ist die Form der Selbstregierung eine «mächtigere» und effektivere Form der Regierung – da sie dem Subjekt verborgen bleibt. Die Unterwerfung unter das Diktum einer Selbstregierung ist immer eine Aufgabe des reflektorischen Vermögens. Die Konturierung des Subjekts findet also gleichzeitig durch die Logik der Ware «Spiel» statt, die eine widerstreitende Auseinandersetzung mit dem Freiheitsbegriff evoziert. Gleichzeitig findet aber auch eine Verschiebung der klassischen Politikformen der Selbstkonturierung (*Gouvernementalité*, Kontrollgesellschaft, Adaptionsvorgaben usw.) von der reinen Subjektebene über die Ware «Spiel» in die Aushandlungen einer Mediengesellschaft statt.

Ein solchermaßen abstrahiertes Nachdenken über das «Killerspiel» zeigt dies: Wir sind im Shooter (wie auch in der Gesellschaft, die den Shooter hervorgebracht hat) frei, weil keine Regierung uns hindert frei zu sein. Gleichzeitig sind wir unfrei, weil wir die Regeln und den Preis, der für diese Freiheit zu zahlen ist, internalisiert haben, uns an die Macht adaptiert haben, die Ordnungsstrukturen der Vergemeinschaftung selbst stabilisieren – und die Erlangung der Freiheit unendlich hinauschieben.

Überschreitungen im digitalen Spiel

Zur Faszination der ludischen Gewalt

In nahezu allen populären Computerspielen spielt Gewalt eine prominente Rolle. Digitale Spielwelten sind Schauplätze gewalttätiger, kriegerischer Auseinandersetzungen, in denen zu gewinnen voraussetzt, den Gegner zu vernichten. Vom Auftragskiller bis zum Feldherrn im Zweiten Weltkrieg erlauben Computerspiele zahlreiche Rollen einzunehmen, bei denen das professionelle Töten diejenige (Spiel-)Aktivität darstellt, die letztlich relevant ist. Um über den Gegner zu triumphieren, ist jedes Mittel recht, welches das Inventar hergibt. Gefragt ist, was in der Auseinandersetzung dem Feind auf effiziente Weise maximalen Schaden zufügt. Und je erfolgreicher man ist, umso effektivere Waffen stehen zur Auslöschung des Gegners zu Verfügung. Gewalt wird zudem als visuelles Spektakel inszeniert – in Zeitlupe und unzähligen Varianten wird vorgeführt, was eine Waffe oder ein Schlag mit dem Körper des Gegenspielers anrichtet. Und die Gewalt wird als ein ewiger Kreislauf inszeniert, denn nicht selten finden sich die Spielenden in postapokalyptischen Szenarien wieder, in denen es eigentlich nichts mehr zu zerstören gibt und nur noch die Gewalt das Lebendige verkörpert.

Tatsächlich fällt es nicht schwer, die Erscheinungsformen digitaler Spiele in einem düsteren Licht darzustellen, weil sie sich selbst in ein solches Licht setzen. Diejenigen, die sich, aus welchen Interessen heraus auch immer, um die negativen Auswirkungen von Gewaltspielen Gedanken machen, haben jedenfalls keine Schwierigkeit, ihre Interventionen mit eindrucksvollem Material zu belegen.

Im Mittelpunkt der nachfolgenden Ausführungen steht jedoch weniger, ein weiteres Mal die möglichen Wirkungen von Gewaltspielen zu erörtern, sondern eher dem nachzuspüren, was das Spezifische der Gewalt im digitalen Spiel ausmacht und welche besondere Faszination mit dieser Form ludischer Gewalt, wie wir sie nennen wollen, verbunden ist.

Gewalt, Darstellung und Wirkung

Der Begriff der Gewalt wird in der wissenschaftlichen Diskussion um mögliche Effekte massenmedialer Gewaltdarstellungen sehr unterschiedlich definiert¹ und Gewaltbereitschaft bzw. Aggressivität wird in empirischen Forschungen zum Thema

1 Vgl. Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid (2006): *Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch*. 5. Aufl. Köln: Böhlau, S. 2.

auf ganz verschiedene Weisen operationalisiert. Kunczik und Zipfel weisen in ihrer Untersuchung zum Phänomen der so genannten Mediengewalt darauf hin, dass in den entsprechenden Diskussionen mit Mediengewalt zumeist personale Gewalt gemeint ist. Diese definieren sie als «die beabsichtigte physische und/oder psychische Schädigung einer Person, von Lebewesen und Sachen durch eine andere Person»².

Bezogen auf die so genannten Killerspiele handelt es sich bei Gewaltdarstellungen um die artifizielle Darstellung fiktionaler personaler Gewalt. Die Darstellung ist artifiziell, weil sie nicht anhand von realen Personen, sondern von gezeichneten oder berechneten Figuren entsteht. Strukturelle Gewalt als eine Gewaltform, die in einem System eingebaut ist, und die ohne sichtbare Akteure ungleiche Machtverhältnisse und Lebenschancen organisiert, wird in der Forschung zur Wirkung von medialen Gewaltdarstellungen häufig nicht thematisiert³.

In der Medienwirkungsforschung wird Gewalt vor allem hinsichtlich aggressionssteigernder Wirkungen massenmedialer Gewaltdarstellungen betrachtet. Verschiedene Studien und Metaanalysen legen einen Zusammenhang zwischen dem Spielen der so genannten Killerspiele und gesteigerter Aggressivität nahe⁴. Relevante Faktoren wie beispielsweise sozialstrukturelle Benachteiligung, die Stellung in der Peergruppe und die Einbindung in soziale Netzwerke⁵ bleiben jedoch häufig unberücksichtigt. Auch fehlen weitgehend intermediale Vergleiche und solche zwischen verschiedenen Spielgenres, die belegen würden, dass die so genannten Killerspiele in einem besonderen Maße problematisch sind. Die Metaanalyse von John L. Sherry⁶ vergleicht 20 Studien zur Wirkung von Gewalt in Computerspielen. Dabei kommt Sherry zu dem Ergebnis, dass die Gewaltdarstellungen in Spielen geringere Wirkungen zeigen als Gewaltdarstellungen im Fernsehen⁷. Die Aussagekraft der Metaanalysen zur Medienwirkungsforschung ist allerdings sehr begrenzt. Sie mögen zwar in der Lage sein, Ungenauigkeiten einzelner Studien zu nivellieren, strukturelle Fehler im Forschungsdesign, die bei einer großen Zahl der Studien in der unzureichenden theoretischen Erschließung der Situation des Computerspiels begründet sind und sich in einer fragwürdigen Anordnung des Laborexperiments zeigen, werden jedoch durch die Metaanalyse unreflektiert festgeschrieben. Als Beispiel für einen erkenntnistheoretisch fahrlässigen Umgang mit dem Gegen-

2 Kunczik/Zipfel, S. 23.

3 Vgl. Metelmann, Jörg (2003): *Zur Kritik der Kino-Gewalt. Die Filme von Michael Haneke*. München: Fink, S. 21.

4 Vgl. Slater, Michael D./Henry, Kimberly L./Swaim, Randall C./Cardador, Joe M. (2004): Vulnerable Teens, Vulnerable Times. How Sensation Seeking, Alienation, and Victimization Moderate the Violent Media Content-Aggressiveness Relation. In: *Communication research*. Heft 6. 2004 (31. Jg.). S. 642–668, hier S. 642.

5 Vgl. Slater/Henry/Swaim/Cardador, S. 664.

6 Vgl. Sherry, John L. (2001): The Effects of Violent Video Games on Aggression. A Meta-Analysis. In: *Human communication research*. Heft 3. 2004 (27. Jg.), S. 409–431.

7 Vgl. Sherry, S. 424.

stand sei hier die Versuchsanordnung von Anderson und Dill⁸ genannt, bei der sie den First-Person-Shooter WOLFENSTEIN 3D⁹ als gewalthaltiges Computerspiel und das Adventure MYST¹⁰ als gewaltfreies Spiel verwendet haben. Dabei bleibt völlig unbeachtet, dass beide Spiele sehr unterschiedliche konfigurative Situationen¹¹ erzeugen und in Bezug auf Spielgeschwindigkeit, Ablauf und Interaktionsanforderungen kaum vergleichbar sind¹². Um gezielt untersuchen zu können, wie sich die Gewaltelemente auf die Spielerfahrung auswirken, müssten zwei ludisch identische Spiele verglichen werden, von denen eines Gewaltdarstellungen enthält und das andere durch eine alternative narrative Setzung eine gewaltlose Erklärung für das Ausscheiden von Spielfiguren findet¹³.

Bei Untersuchungen zum Zusammenhang zwischen gesteigerter Aggressivität und Computerspielen wird zudem selten berücksichtigt, dass die Bedeutungsproduktion erst im Prozess der Rezeption stattfindet. Medieninhalten und -formen kann also keine aggressionsfördernde Wirkung immanent sein, sondern erst im sozialen und kulturellen Kontext der Rezeption werden bestimmte Interpretationsweisen dominant. Jochen Venus weist deshalb darauf hin, dass die Frage eher sein müsste, wie die kulturellen Praktiken zu ändern sind, damit die Rezeption weniger Aggressionen produziert als im Experiment beobachtet¹⁴.

Faszination durch Gewalt

Woraus beziehen Gewaltdarstellungen in den Medien im Allgemeinen und in Computerspielen im Besonderen nun ihre Faszination? Für die Faszination von Gewaltdarstellungen in Kino und Fernsehen gibt es bereits eine Reihe von Erklärungsansätzen¹⁵. So wird beispielsweise von einigen Forschenden ein allgemeines

8 Anderson, Craig A. (2000): Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. In: *Journal of personality and social psychology*. Heft 4. 2000 (78. Jg.). S. 772–790.

9 id Software (1992): WOLFENSTEIN 3D. Apogee Games (PC).

10 Cyan Worlds (1993): MYST. Bröderbund (PC).

11 Eskelinen, Markku (2001): The Gaming Situation. In: *Game Studies*. Heft 1. 2001 (1. Jg.). [http://gamestudies.org/0101/eskelinen/\(17.12.2008\)](http://gamestudies.org/0101/eskelinen/(17.12.2008)). Eskelinen beschreibt in seinem Aufsatz das Spezifische des Spiels: «the manipulation or the configuration of temporal, spatial, causal and functional relations and properties in different registers». Spielen ist damit eine «configurative practice».

12 Siehe dazu auch Malliet, Steven (2007): Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis. In: *Game Studies*. Heft 1. 2007 (7. Jg.). In der Folgestudie von Bushman und Anderson, Bushman, Brad J.; Anderson, Craig A. (2002): Violent Video Games and Hostile Expectations. A Test of the General Aggression Model. In: *Personality and social psychology bulletin*. Heft 12. 2002 (28. Jg.), S. 1679–1686, wurden immerhin jeweils vier Spiele eingesetzt, jedoch ist auch bei dieser Studie die Spielgeschwindigkeit und die konfigurative Situation der zu vergleichenden Spiele durch unterschiedliche Genrezugehörigkeiten sehr verschieden.

13 Eine mögliche Erklärung könnte beispielsweise die vorübergehende Teleportation von Spielfiguren in einen anderen Bereich der Spielwelt sein.

14 Vgl. Venus, Jochen (2007): Du sollst nicht töten spielen. Medienmorphologische Anmerkungen zur Killerspiel-Debatte. In: *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik*. Heft 146. 2007 (37. Jg.). S. 67–90, hier S. 77.

15 Vgl. Kunczik/Zipfel, S. 61–75.

anthropologisches Interesse an Gewalt vermutet. Gewalt ist eine Form sozialer Ordnung und ist damit ein elementarer Teil des Ordnungsproblems vieler Gesellschaften und Kulturen¹⁶. Nach Thomas Hausmanninger ist die Funktionslust, die Lust am Funktionieren des psychophysischen Apparats, ein Grund dafür, dass Vergnügen beim Betrachten von Gewaltdarstellungen in einem sicheren Rahmen entsteht. Schnelle Bewegungen, Farben und Laute sprechen die sensomotorische Ebene an und die dramatische Narration stimuliert die emotionale Ebene. Durch stärkeren Medienkonsum rückt die kognitive Ebene in den Vordergrund, auf der über den Medieninhalt reflektiert wird und beispielsweise Genrevergleiche angestellt oder intertextuelle Bezüge gesucht werden. Als ein weiterer Grund für die Faszination sind Voyeurismus und eine Neugierde auf Situationen, in denen soziale Normen verletzt werden, zu nennen.

Die Mood-Management-Theorie¹⁷ geht davon aus, dass Medien zur Regulierung des Erregungsniveaus genutzt werden. So können sie negativen Stimmungen entgegenwirken, indem bei Stress beruhigende Inhalte oder bei Langeweile anregende Inhalte rezipiert werden. Gewalt kann auch innerhalb des Medieninhalts eine dramaturgische Funktion besitzen. Indem die Tragweite und Intensität der negativen Ereignisse im Handlungsverlauf gesteigert werden, steigt auch die Erleichterung bei der Auflösung der Konflikte im Schlussteil der Narration. Laut Jürgen Grimms Modell der analogischen und kontrastiven Programmbindungen¹⁸ gibt es zwei entgegengesetzte Nutzungsarten des Gefühlsmanagements. Entweder wird analogisch konfrontierend eine Übereinstimmung zwischen Gefühlszustand und Medieninhalt gesucht, um die Auseinandersetzung mit dem kritischen Gefühlskomplex voranzutreiben. Oder es wird kontrastiv-kompensierend ein Medieninhalt rezipiert, der sich erheblich von der Zuwendungsdisposition unterscheidet, weil sich die Konfrontation als belastend erwiesen hat und Defizite kompensiert werden sollen (z.B. Entkommen aus einer depressiven Haltung durch anregende Medieninhalte).

Nach dem Sensation-Seeking-Ansatz¹⁹ gibt es bei einem Teil der Mediennutzenden eine Veranlagung zur Suche nach intensiven und neuen Erfahrungen. Sie können nicht nur besonders starke Reize ertragen, sondern empfinden diese auch als belohnend, wobei ständig eine Suche nach Überbietung des bisher Erlebten besteht.

Und schließlich können massenmediale Angebote mit besonders drastischen Gewaltdarstellungen Jugendlichen einen Distinktionsgewinn ermöglichen, indem die Erfahrungsintensität für die Gruppe der Rezipienten ein Zusammengehörig-

16 Vgl. Metelmann, S. 22.

17 Vgl. Bryant, Jennings/Zillmann, Dolf (1984). Using television to alleviate boredom and stress: Selective exposure as a function of induced excitational states. In: *Journal of Broadcasting*, Heft 3. 1984 (28. Jg.). S. 1–20.

18 Vgl. Grimm, Jürgen (1999): *Fernsehgewalt: Zuwendungsattraktivität, Erregungsverläufe, sozialer Effekt; zur Begründung und praktischen Anwendung eines kognitiv-physiologischen Ansatzes der Medienrezeptionsforschung am Beispiel von Gewaltdarstellungen*. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 332–343.

19 Vgl. Zuckerman, Marvin (1979): *Sensation seeking: beyond the optimal level of arousal*. Hillsdale: Erlbaum.

keitsgefühl schafft und als Protest gegen oder Abgrenzung von den Konventionen der Erwachsenenwelt verstanden wird: «Nicht das moralische Einverständnis mit brutalsten Metzeleien prägt den perceptiven Akt im Spiel, sondern die pubertäre Identifikation mit einer ‹krassen› Ästhetik und das Souveränitätsgefühl, mediale Formen zu beherrschen, die Eltern und Lehrern das Blut gefrieren lassen.»²⁰

Für jeden der Ansätze gilt, dass sie zwar Erklärungen dafür anbieten, dass intensive Spielerfahrungen Anreize bieten, das spezifische Faszinationsmoment von Gewalt aber nur unzureichend erklären können. Die Funktionslust, die Möglichkeit des Mood-Management und das Sensation Seeking mögen zwar Motive für die Nutzung von Computerspielen sein, aber sie erklären nur die Freude am repräsentationalen und narrativen Spektakel, und nicht das Vergnügen an der ludischen Seite.

Mediengeschichtliche Betrachtung von Gewalt im Computerspiel

Dass Computerspiele häufig Gewalt beinhalten, hat einige medienformspezifische Gründe. So ist das Ausscheiden von Figuren ein Prinzip in zahlreichen (Brett)Spiele. Der Tod einer Figur ist eine einfache narrative Rahmung, die das Ausscheiden der Spielfigur nachvollziehbar begründet²¹. Leben und Tod sind hier die digitale Entsprechung der Anwesenheit oder Abwesenheit einer Spielfigur und Gewalt ist das narrative Mittel, den Übergang vom einen in den anderen Zustand herbeizuführen. Die Funktion dieser narrativen Rahmung des Spiels ist es, den häufig recht ähnlichen Spielprinzipien eine Varianz zu verleihen. Kriege und bewaffnete Konflikte bieten einen Rahmen, in dem das vielfache Töten gesellschaftlich legitimiert und plausibel erscheint. Dabei kann eine überzogene Brutalität in den Darstellungen auch dazu dienen, die strukturelle Banalität des Spiels zu verdecken²².

Gewalt lässt sich in der Bildschirmdarstellung wie auch in der Spielstruktur sehr viel einfacher umsetzen als andere Formen der sozialen Interaktion. So sind für die Simulation eines glaubhaften Gespräches oder einer freundschaftlichen Beziehung zu einer virtuellen Figur komplexe Spielparameter und Algorithmen nötig. Wenn aber durch die narrative Setzung gewährleistet ist, dass es zu solchen Formen sozialer Interaktion nicht kommen muss, weil alle Beteiligten aufeinander schießen, sobald sie sich sehen, stellt das für die Spielentwicklung eine deutliche Erleichterung dar. Gleichwohl gibt es Spielkonzepte, die Interaktionen mit *Non-Player-Characters* (NPCs) zu integrieren vermögen, die nicht auf Gewalt basieren, z.B. Adventures und Rollenspiele. Aber während mit der Repräsentation der körperlichen Verfassung in Form eines Gesundheitsbalkens eine Konvention existiert, die mittlerweile spiel- und genreübergreifend eingesetzt und verstanden wird, scheinen sich ande-

20 Venus, S. 75.

21 Vgl. Leschke, Rainer (2009): *Gewalt als Form. Manuskript des Vortrags vom 19. Februar 2009, gehalten an der Justus-Liebig-Universität Gießen*. http://www.medienmorphologie.uni-siegen.de/downloads/leschke_2009_gewalt_als_form.pdf (21.12.2009), S. 7.

22 Vgl. Venus, S. 75.

re Zustände und Interaktionsformen weniger leicht vereinfachen zu lassen²³. Die Kampfsituation schafft eine stark reglementierte Ausgangssituation und begründet eine soziale Distanz zum Kontrahenten, die von vorneherein viele der schwer umsetzbaren Interaktionsmöglichkeiten ausschließt. Darüber hinaus gibt es im Kampf mit Schusswaffen auch eine gewisse räumliche Distanz zwischen den Beteiligten, die darüber hinwegsehen lässt, dass der Gegner nur als Punkt, kleine Grafik oder nicht allzu detailliertes Modell dargestellt wird. Während dies gerade in der frühen Phase der Computerspiele ein Attraktionsmoment für Spielentwickler dargestellt haben mag, ist allerdings später eine andere Entwicklung zu beobachten. Gerade die grafische Darstellung wurde immer ausgefeilter und First-Person-Shooter zu einer Referenz für das auf der jeweils aktuellen Computerhardware Machbare. Dies war aber weiterhin nur durch die Schlichtheit und Begrenztheit der Verhaltensoptionen der virtuellen Figuren zu gewährleisten.

Um diese grundsätzlichen Überlegungen zu Gewalt in Computerspielen mit der konkreten historischen Entwicklung des Gegenstands in Verbindung bringen zu können, wird im Folgenden eine schlaglichtartige Geschichte der technischen Umsetzung von Gewaltdarstellungen in Computerspielen gezeichnet. Eines der ersten Computerspiele²⁴ war *SPACEWAR!*²⁵. Es wurde von Wayne Witanen, J. Martin Graetz und Steve Russell am MIT auf dem System PDP-1 entwickelt und im Jahr 1962 fertig gestellt²⁶. Die Motivation für die Entwicklung des Spiels war das Potential des PDP-1-Computers spielerisch erfahrbar zu machen. Dazu sollte es eine einfache, kompetitive Struktur besitzen und die Entwickler wählten einen Weltraumkampf als narratives Setting für ihr Spiel. Zwei Spielende steuern je ein Raumschiff über den Bildschirm und versuchen, das gegnerische Raumschiff abzuschießen. In der Bildschirmmitte befindet sich eine Sonne, deren Gravitation auf die Raumschiffe wirkt. Wird ein Raumschiff getroffen oder berührt es die Sonne, wird es zerstört. Das Töten eines Gegenspielers war damit erstmals in einem Computerspiel implementiert. Das Spielprinzip inspirierte zahlreiche Spielautomaten und Videospiele.

Es sollte aber noch einige Zeit vergehen, bis sich Proteste gegen Gewalt in Computerspielen regten. Im Jahr 1976 erschien ein Spielautomat mit dem Spiel *DEATH RACE*²⁷. Das Spiel war offenbar vom Film *DEATH RACE 2000* (Paul Bartel, USA 1975) inspiriert, in dem eine fiktive Gesellschaft der USA im Jahr 2000 beschrieben wird. In dieser werden spektakuläre Autorennen veranstaltet, bei denen die Rennfahrer auf dem Weg zum Ziel versuchen, möglichst viele Schaulustige und Passanten zu überfahren. Im Spiel steuert die Spielerin/der Spieler ein Fahrzeug über den Bild-

23 In Simulationsspielen wie *THE SIMS* (Maxis 2000) werden zwar auch andere Zustände wie Zuneigung oder Zufriedenheit mit Balken visualisiert, deren Bedeutung muss aber für jedes Spiel erst erklärt werden und ist selten intuitiv zu erschließen.

24 Zuvor existierten mit Douglas, Alexander S. (1952): *OXO* (EDSAC) und Higinbotham, William (1958): *TENNIS FOR TWO* (Donner analog computer) bereits erste Versionen digitaler Spiele.

25 Russell, Steve (1962): *SPACEWAR!* (PDP-1).

26 Vgl. www3.sympatico.ca/maury/games/space/spacewar.html (20.11.2009).

27 Exidy (1976): *DEATH RACE*. Exidy (Arcade).

schirm und erhält Punkte für das Überfahren von Figuren. Die Figuren hinterlassen nach dem Überfahren ein Kreuz und verlangsamen die Geschwindigkeit des Fahrzeugs. Das Ziel des Spiels ist das Erreichen einer möglichst hohen Punktzahl vor Ablauf der Zeit. Das Spiel wurde zunächst unter dem Arbeitstitel PEDESTRIAN entwickelt, im Spieltext werden die Figuren aber als «Gremlins» bezeichnet. DEATH RACE löste Proteste in der Öffentlichkeit aus und der Sender CBS behandelte das Spiel in der Reihe «60 Minutes» in einer Sendung über die Auswirkungen von Gewalt in Videospiele. Die Proteste führten schließlich dazu, dass der Spielautomat nicht mehr vertrieben wurde²⁸. Der narrative Rahmen des Spiels wurde später wieder aufgegriffen, unter anderem im PC-Spiel CARMAGEDDON²⁹. Letzteres löste ausgiebige Debatten über den möglicherweise Gewalt verherrlichenden Spielinhalt aus. Für den deutschen Markt wurde eine entschärfte Version des Spiels veröffentlicht, in der anstelle von Menschen und Tieren Roboter überfahren werden, die bei der Kollision explodieren.

Mit dem Aufkommen der ersten First-Person-Shooter, in denen die Spielenden das dreidimensionale Spielgeschehen aus der Ich-Perspektive sehen, begann eine neue Phase der Darstellung von Gewalt in Spielen. Die Spiele WOLFENSTEIN 3D und DOOM³⁰, die dieses Genre 1992/1993 bekannt machten, ermöglichten flüssige, stufenlose Bewegungen in einer vermeintlich³¹ dreidimensionalen Spielwelt. Technisch betrachtet waren die Spiele von aktuellen First-Person-Shootern weit entfernt. In diesen Spielen wurden die Gegner, die es auszuschalten galt, als zweidimensionale Grafiken (so genannte *Shapes*) dargestellt. Damit die Figuren aus verschiedenen Richtungen betrachtet werden konnten, gab es für verschiedene Blickwinkel jeweils einen Satz von *Shapes*, der die Figur in unterschiedlichen Bewegungsphasen darstellte. Je nach Entfernung der Figur zum Betrachter wurden die *Shapes* in ihrer Größe angepasst und für die Verdeckungsrechnung in die Umgebung eingefügt. Für Sterbesequenzen gab es bei DOOM für jede Figur mehrere mögliche Abfolgen von *Shapes*, die deren meist blutiges Ableben visualisierten. Für die Spielerfahrung brachten die First-Person-Shooter vor allem mit der Darstellung aus der subjektiven Perspektive eine Neuerung, die ein stärkeres Gefühl des Eintauchens in die Spielwelt vermittelte.

Später wurden für First-Person-Shooter aufwändigere 3D-Engines entwickelt, die eine vertikale Veränderung der Blickrichtung ermöglichten (nach oben oder unten sehen) und bei denen die Objekte durch dreidimensionale Polygonnetze (*Meshes*) dargestellt wurden. Erst mit dieser Technik war es möglich, eine höhere Variation an Bewegungsabläufen darzustellen, da die Darstellung der Figur nicht

28 Vgl. http://www.thedoteaters.com/p2_stage1.php (20.11.2009).

29 Stainless Games (1997): CARMAGEDDON. SCi (PC).

30 id Software (1993): DOOM. Cdv Software Entertainment (PC).

31 Die Spielumgebung bei WOLFENSTEIN 3D erzeugt nur den Eindruck von Dreidimensionalität, basiert jedoch auf einem zweidimensionalen Spielfeld, dessen Begrenzungen als Wände dargestellt werden. Mit der Technik des *Raycasting* wird auf der zweidimensionalen Karte der Umgebung ermittelt, welche Objekte andere verdecken.

mehr auf einer bei der Entwicklung des Spiels gezeichneten Grafik basierte, sondern aus den *Meshes* in Echtzeit berechnet wurde. Bewegungsabläufe von Figuren wurden nun als veränderte Positionen des «Skeletts» des 3D-Modells implementiert. Dieses Verfahren des *Scriptings*, also der Nutzung vordefinierter Bewegungen, wird bis heute in First-Person-Shootern eingesetzt. Die dreidimensionalen Welten waren nun nicht mehr leer, sondern enthielten räumliche Objekte, die ein möglichst realistisches Verhalten zeigen sollten. Dazu wurde eine Spielphysik implementiert, eigene Routinen, die dazu dienen, ein physikalisch glaubwürdiges Verhalten der Objekte zu gewährleisten (z.B. dass ein Gegenstand zu Boden fällt, wenn er losgelassen wird, oder dass ein Wurfgeschoss einer ballistischen Kurve folgt). Während die Physiksimulation der frühen Spiele die Modelle der virtuellen Gegner nur als starre Objekte behandelte, führte mit *TRESPASSER: JURASSIC PARK*³² erstmals ein Spiel das *Ragdoll*-Verfahren für die Modelle ein. Dabei werden die einzelnen Körperteile der Modelle (in diesem Fall Dinosaurier) als System aus durch Gelenke verbundenen Teilen behandelt, auf deren Bewegungsvektoren bei Kollisionen und Stürzen Schwerkraft und Trägheit wirken. Durch die Technik bewegen sich virtuelle Leichen nach dem Sturz zum Teil in sehr makabere Positionen, weswegen Spiele mit *Ragdoll*-Verfahren aufgrund der deutschen Jugendschutzgesetze häufig die Einstufung USK 16 bekommen oder indiziert werden³³. Von einigen Spielen erschienen Versionen speziell für den deutschen Markt mit deaktiviertem *Ragdoll*-Verfahren. Das Spiel *FAR CRY*³⁴ wurde in Deutschland in der ersten Version dennoch indiziert, unter anderem weil das *Ragdoll*-Verfahren relativ einfach wieder aktiviert werden konnte. Das *Ragdoll*-Verfahren beeinflusst in erster Linie die Art der Darstellung und weniger die Spielmechanik. Die Regeln und Prinzipien des Spiel bleiben gleich, die Spielerfahrung kann sich aber durch ein glaubhafteres physikalisches Verhalten der Objekte in der Spielwelt ändern. Im Falle des *Ragdoll*-Verfahrens motivierten die Bewegungsberechnungen viele Spielende dazu, mit der Spielphysik zu experimentieren, in dem sie versuchten Situationen herbeizuführen, in denen die virtuellen Leichen besonders spektakulär zu Boden fielen. Diese Faszination kann neben dem Gefallen an der morbiden Ästhetik auch durch intertextuelle Bezüge und die medienhistorische Betrachtung erklärt werden. Denn durch den Unterschied zu den Bedingungen, unter denen die virtuellen Welten der vorherigen Computerspiele simuliert wurden, wird das *Ragdoll*-Verfahren auch als technische Innovation bemerkenswert.

32 Dreamworks Interactive (1998): *TRESPASSER: JURASSIC PARK*. Electronic Arts (PC).

33 Die Indizierung von Spielen ist insofern interessant, als sie ein Indikator dafür ist, welche technischen Neuerungen und Darstellungsformen zum jeweiligen Zeitpunkt als gesellschaftlich nicht mehr akzeptabel galten. Die Praxis der Indizierung ändert sich fortlaufend und zeigt in ihrem historischen Verlauf, dass nicht bestimmte, objektiv zu beschreibende aggressionsfördernde Mechanismen, sondern diskursive Aushandlungsprozesse darüber entscheiden, ob ein Spiel zu einem bestimmten Zeitpunkt als jugendgefährdend gilt.

34 Crytek (2004): *FAR CRY*. Ubisoft (PC).

Ein weiterer Schritt der Implementierung von Gewalt und Zerstörung in Computerspielen war die Einführung einer zerstörbaren Umgebung. Bleibende Manipulationen an der Spielwelt durch die Spielenden waren in den ersten 3D-Spielen nicht möglich³⁵. Dies ist durch die begrenzten Rechenressourcen begründet, die fast vollständig für die Berechnung der 3D-Grafik benötigt wurden. Löcher in den Wänden hätten nicht nur die Anzahl der Polygone der Umgebung erheblich erhöht, sondern auch dazu geführt, dass die von den frühen Spielen verwendeten vorberechneten Karten für Lichtverhältnisse und Kollisionsabfragen nicht mehr gültig gewesen wären. Diese Karten hätten jedes Mal dynamisch neu angepasst werden müssen, wenn sich das Spielfeld zum Beispiel durch Zerstörung einer Wand ändert. Das Spiel RED FACTION³⁶ war eines der ersten, in denen die Spielumgebung durch die *GeoMod-Engine*³⁷ zumindest teilweise zerstört werden konnte. Damit ist es prinzipiell möglich, statt beispielsweise eine Tür zu öffnen, die Wand daneben mit Explosivwaffen zu durchbrechen. Da das Spiel aber wie die meisten First-Person-Shooter relativ linear aufgebaut ist, widersprechen die großen Freiheitsgrade, die die *GeoMod-Engine* hier bietet, der linearen Struktur des Spiels. Deshalb wurden beim Leveldesign viele Bereiche eingebaut, die nicht zerstört werden können. Die *GeoMod-Engine*, die in RED FACTION verwendet wurde, verändert die Spielwelt anhand fertig modellierter Objekte, die das hinterlassene Loch einer Explosion repräsentieren. Sie werden an der Explosionsstelle mit dem Umgebungsmodell überlagert, die sich überschneidenden Bereiche werden aus den Objekten der Umgebung entfernt und die Veränderungen im 3D-Modell gespeichert. Das Spiel erhielt in Deutschland keine Jugendfreigabe und wurde im Jahr 2003 indiziert. Ästhetisch bewirkt eine zerstörbare Spielumgebung einen Realismusgewinn durch die stärkeren und nachhaltigen Effekte der Explosionen. Auf der ludischen Ebene bedeutet sie eine Vergrößerung der Freiheitsgrade durch die Möglichkeit, das vorgegebene Spielfeld in der Spielsession zu verändern. Das kann direkte Konsequenzen für den Spielablauf haben. Denn während in den frühen 3D-Spielen Wände unzerstörbare Hindernisse darstellten und ein verlässliches Schutzschild gegen die Schadenswirkungen der Gegenspieler waren, entsteht in Spielen wie BATTLEFIELD: BAD COMPANY³⁸ durch die Zerstörbarkeit der Umgebung ein dynamischeres Spielgeschehen, weil es hier keine sicheren Rückzugsräume mehr gibt. Nebenbei macht die Manipulation der Umgebung eine kreative Nutzung der Spielmechanik möglich: Die Spielenden beeinflussen die Gestalt des Spielfeldes, sie hinterlassen persönliche Spuren. Die Faszination dieser Möglichkeit speist sich aber auch aus den klar geregelten Bedingungen des Spiels, zu denen die Wiederholbarkeit gehört. Wenn in der exzessiven Zerstörung beispielsweise eines

35 Lediglich Einschusslöcher erschienen, wenn auf eine Wand geschossen wurde, doch dies war einfach eine zusätzliche Textur, die an dieser Stelle über die Textur der Wandoberfläche gelegt wurde. Es gab eine maximale Anzahl von Manipulationen pro Spielsession und wenn diese erreicht war, wurden die ersten Einschusslöcher wieder entfernt.

36 Volition, Inc (2001): RED FACTION. THQ (PC).

37 Vgl. john.slagel.com/Geomods.html (14.11.2009).

38 EA Digital Illusions CE (2008): BATTLEFIELD: BAD COMPANY. Electronic Arts (Playstation 3).

Hauses in der Spielwelt Vergnügen entsteht, dann ist die Gewissheit, dass daraus keine negativen Konsequenzen in späteren Spielsessions entstehen, eine wichtige Grundlage. Analog zum virtuellen Tod als Spielereignis ist die Zerstörung im Spiel also gerade durch die offensichtliche Entkopplung von permanenten Veränderungen und Konsequenzen in der Welt außerhalb der Spielsession reizvoll.

Ebenfalls eine Neuerung auf der ludischen Ebene war die Einführung von Trefferzonen für die Gegner in First-Person-Shootern, unter anderem in *SOLDIER OF FORTUNE*³⁹. Danach sind Objekte in verschiedene Bereiche unterteilt, die unterschiedlich auf Treffer reagieren. Bei menschlichen Figuren sind das häufig Kopf, Torso, Beine und Arme. In manchen Spielen verfügen diese Zonen über einen eigenen Pool von Lebenspunkten, in anderen wird nur abhängig von der Trefferzone der Gesamtschaden modifiziert. Diese differenziertere Spielmechanik erlaubte beispielsweise Kopfschüsse in Spielen, durch die die Gegner mit einem einzigen Schuss getötet werden können. Das Treffen von Trefferzonen löst in einigen Spielen vordefinierte Bewegungsabläufe aus: Eine Spielfigur humpelt, wenn sie ins Bein getroffen wurde, oder wird bei einem Schuss in den Torso zurückgeworfen. In *SOLDIER OF FORTUNE* war es möglich, einzelne Körperteile der virtuellen Gegner durch Schüsse abzutrennen. Die Gewaltdarstellungen der First-Person-Shooter näherten sich damit weiter der Ästhetik des Splatterfilms an. Die Einführung der Trefferzonen hatte einen Einfluss auf die Spielerfahrung, weil es nun einen Unterschied machte, ob Schüsse präzise gezielt waren oder einfach nur hastig in Richtung der Gegner abgegeben wurde. Dieser Gewinn an Realismus bezüglich der Gewaltsimulation brachte bei vielen Spielen erneut die Indizierung mit sich.

Eine Intensivierung der Gewaltästhetik brachte auch der von der Spielerin/dem Spieler auslösbare Zeitlupenmodus (*Bullet Time*) mit sich, der unter anderem mit dem Spiel *MAX PAYNE*⁴⁰ eingeführt wurde. Die Filme *BLADE* (Stephen Norrington, USA 1998) und *THE MATRIX* (Andy Wachowski/Larry Wachowski, USA/Australien 1999) hatten zuvor nicht unerheblich mit diesem Mittel zur Ästhetisierung von Gewalthandlungen gearbeitet. Bei *MAX PAYNE* kann die Spielerin/der Spieler bei Schusswechseln durch Aktivierung des *Bullet-Time*-Modus die Bewegung einzelner Projektile verfolgen, versuchen, den Schüssen auszuweichen, und selbst gezielte Salven auf die Gegner abfeuern. Spielerisch ermöglichte dies, mit einer größeren Anzahl von Gegnern fertig zu werden. Gleichzeitig eröffnete es ein Spektakel der Schusswechsel, wie es in den Matrixfilmen bereits genutzt wurde, die gewaltvolle Auseinandersetzung konnte durch die Spielperformance ästhetisch choreografiert werden, was ein wesentliches Faszinationsmoment des Spiels ausmachte. Die Technik wurde mit ähnlichen Effekten auch in späteren Spielen eingesetzt, zum Beispiel in *ENTER THE MATRIX*⁴¹ und in *FALLOUT 3*⁴².

39 Raven Software (2000): *SOLDIER OF FORTUNE*. Activision (PC).

40 Remedy (2001): *MAX PAYNE*. Gathering of Developers (PC).

41 Shiny Entertainment (2003): *ENTER THE MATRIX*. Atari (PC).

42 Bethesda Softworks (2008): *FALLOUT 3*. Ubisoft (PC).

Akteure und Effekte ludischer Gewalt

Wenn die Rede von virtueller Gewalt ist oder von Gewaltspielen, muss geklärt werden, wer die Akteure und Betroffenen dieser Gewalt sind. Ist der Spielende gewalttätig, wenn die von ihm gesteuerte Spielfigur auf eine andere Figur schießt? Schließlich ist es gerade das formspezifische Charakteristikum der Interaktivität, das in der Debatte um die so genannten «Killerspiele» eine besondere Rolle spielt. Rainer Leschke vergleicht das Handeln im Spiel mit dem Starten eines Horrorfilms auf einem DVD-Player⁴³. Die Aktivität startet lediglich eine Programmsequenz, die zur medialen Darstellung von Gewalt führt. Und die motorische Aktivität, die zum Bedienen des Joysticks oder der Tastatur während einer Spielsession nötig ist, hat nur wenig mit der Handlung des Schießens oder Schlagens in der Gewaltdarstellung gemein. Mit neuen Formen von Eingabegeräten wie der *Wimote* bei der Nintendo Wii-Konsole findet zwar gegenwärtig eine Veränderung der Eingabeaktivitäten statt, doch auch hier bleibt die Steuerungshandlung eine Abstraktion der tatsächlichen Handlung. Es stellt sich die Frage, inwieweit sich moralische Aussagen über Gewalt überhaupt auf Handlungen in virtuellen Welten übertragen lassen. Jochen Venus betont, dass Computerspiele «medienlogisch gerade auf der technischen Suspendierung faktischer Referenzialität beruhen»⁴⁴. Handlungen im Spiel können demnach nicht mit Handlungen im Alltag gleichgesetzt werden. Die Spielenden sind vom Spielgeschehen räumlich getrennt und sind sich dieser Trennung auch sehr bewusst. Es gibt zwar die Tendenz, die Immersion oder das Aufgehen in der Spielwelt durch realistischere Darstellungen und hohe Interaktionsanforderungen zu verstärken, ob dadurch allerdings in der Zukunft ein Zustand erreicht werden wird, in dem die Unterscheidung zwischen virtueller und sozialer Realität nicht mehr möglich ist, lässt sich gegenwärtig nicht beantworten. Die Spielmechanik aktueller kommerzieller Spiele dient jedenfalls in erster Linie der Unterhaltung und weniger einer realistischen Simulation bestimmter Handlungsmöglichkeiten.⁴⁵ Die Wiederholbarkeit und Redundanz von Handlungsabläufen ist ein grundlegendes Prinzip fast aller Spiele und markiert einen entscheidenden Unterschied zur Welt außerhalb des Spiels, in der es nicht möglich ist, eine Situation neu zu laden, um sie zu einem anderen Ausgang zu bringen. Im Spiel erzeugt diese künstliche Option gerade einen sicheren Rahmen. Das die Artifizialität und die Abstraktion im Spiel in der Debatte um Medienwirkungen häufig übersehen werden, ist als Symptom des Medienumbruchs zu erklären: «Neue mediale Formen (...) erschweren es dem

43 Vgl. Leschke, S. 4.

44 Venus, S. 71.

45 Der Unterhaltungswert kann zwar steigen, wenn das Spiel durch glaubhaftere grafische Darstellungen, detaillierte 3D-Modelle und komplexere Bewegungsabläufe in der Spielwelt den Eindruck einer lebendigen Welt erzeugt. Er kann aber durch zu viele Ähnlichkeiten zur realen Welt verloren gehen, z.B. wenn das Spiel nach dem ersten eingesteckten Treffer vorüber ist, weil der Avatar eine Handverletzung hat und keine Waffe mehr bedienen kann.

Mediendiskurs, zwischen Darstellungsinhalten und ihren möglichen realweltlichen Referenten souverän zu unterscheiden»⁴⁶.

Zwischen den Eingaben des Spielenden und den symbolischen Handlungen, die die Spielfiguren ausführen, gibt es einen kausalen Zusammenhang – damit ist der Spielende zumindest mittelbar ein Akteur. Aber wer ist von der Handlung betroffen? Der «Schuss», der in einem First-Person-Shooter auf einen Gegner abgefeuert wird, ist nicht geeignet, das *Shape* oder *Mesh*, das den Gegner repräsentiert, zu verletzen. Vielmehr muss die Spielsoftware während des Schusses prüfen, ob sich ein Objekt in der Schussbahn befindet und eine vorgegebene Aktion ausführen, z.B. vom Trefferpunkte-Pool, der den Gesundheitszustand der getroffenen Figur symbolisiert, einen bestimmten Wert abziehen, eine audiovisuelle Sequenz zur Veranschaulichung eines Treffers auslösen, und wenn der Gesundheitswert der getroffenen Figur einen negativen Wert annimmt, eine Sterbesequenz auslösen⁴⁷. Die *Shapes* oder *Meshes*, die die getroffene Figur repräsentieren, bleiben dabei unversehrt und werden auch nicht aus dem Speicher gelöscht. Letztlich ist das Sterben einer Spielfigur ein Prozess, dessen Effekte im Bezugssystem des Spiels nur wenige Entsprechungen zu den vielfältigen Bedeutungen und Konsequenzen, die der Tod außerhalb der virtuellen Welt hat, aufweisen. Sterben im Spiel ist auf der ludischen Ebene lediglich eine vorübergehende Einschränkung der Handlungsoptionen. Für die Spielenden bedeutet die Einschränkung in der Regel den Verlust des Spielfortschritts seit dem letzten Speichervorgang, und für die *Non-Player Characters* (NPCs) bedeutet sie, dass mit ihnen in dieser Spielsession entweder gar nicht mehr oder erst nach einer gewissen Zeit wieder interagiert werden kann. Eine Schädigung der Integrität der Spielfigur läge erst dann vor, wenn die Daten, die mit dieser Figur verbunden sind, gelöscht oder dauerhaft verändert werden würden bzw. wenn bei einem Brettspiel die Spielfigur zerstört und nicht einfach beiseite gelegt würde.

Gewalt findet im Spiel auf einer symbolischen Ebene statt. Der Spielende führt eine konfigurierende Handlung aus, die die Darstellung oder Simulation eines Ereignisses auf dem Spielfeld veranlasst. Die symbolische Ebene umfasst jedoch nicht nur die Darstellung, sondern auch die Regeln des Spiels. Auf der Ebene des Programmcodes und der Spielzustände findet zwar keine Gewalt statt, nichts wird zerstört oder beschädigt. Wohl aber werden Regeln angewandt, die im Sinne der Simulation die Folgen des Ereignisses auf der Handlungsebene repräsentieren sollen (z.B.: «wenn eine Figur in den Zustand <tot> wechselt, dann darf sie sich nicht mehr bewegen»).

Sofern diese Regeln der Simulation gewaltsamer Handlungen dienen, ermöglichen sie einen spielerischen Umgang mit einer bestimmten Form der Gewalt. Diese unterscheidet sich nicht nur von realer Gewalt erheblich in ihren Bedeutungen, Motiven und Konsequenzen, sondern auch von der fiktiven Gewaltdarstellung in

46 Venus, S. 80.

47 Zu Werten für Waffenschaden und Trefferpunkte verschiedener Spielobjekte im First-Person-Shooter Doom siehe auch <http://www.gamers.org/pub/idgames/lmps/tyson/weapons.html> (14.11.2009).

Kino und Fernsehen, in der Gewalt konsumiert wird, ohne dass das Publikum über eine Eigenverantwortlichkeit am Dargestellten reflektieren muss⁴⁸. Die «gaming situation»⁴⁹ erzeugt hier in der Verbindung von Regeln, die Gewaltfolgen simulieren, mit Symbolen, die Gewalthandlungen repräsentieren, ein spezifisches Phänomen: die ludische Gewalt. Weil diese Form von Gewalt etwas grundsätzlich anderes ist, als nur eine Gewalthandlung oder nur eine Repräsentation von Gewalt, lassen sich ethische Überlegungen und wissenschaftliche Beobachtungen zu einem der beiden Einzelaspekte nicht einfach auf ludische Gewalt übertragen. Stattdessen muss die ludische Gewalt gerade in ihren Spezifika untersucht und verstanden werden.

Zur Faszination der ludischen Gewalt

Der einseitigen, zum Teil naiven Problematisierung so genannter Killerspiele wird häufig nicht nur damit begegnet, dass man auf die grundsätzliche Differenz zwischen Gewalt im Spiel und Gewalt im tatsächlichen Leben verweist (oder die Differenz der Gewalt im Vergleich mit anderen medialen Formen betont), sondern wahlweise den sportiven, sozialen Charakter derartiger Spiele sowie ihre ludischen Elemente hervorhebt und im gleichen Atemzug das, was in der Öffentlichkeit als ihre kritikwürdige Gewaltförmigkeit wahrgenommen wird, mehr oder weniger zu einem Nebenaspekt der Spielsituation und des Spielvergnügens erklärt.

Zweifellos kann man gerade am Beispiel eines Online-Taktik-Shooters wie COUNTER-STRIKE⁵⁰ ohne Weiteres hervorheben, dass er einen nach festen Regeln definierten Wettkampf in Gang setzt, bei dem es um den Vergleich von Reaktionsfähigkeiten, Geschicklichkeit und eben taktischem Können geht, ganz so wie man es von einem x-beliebigen digitalen Sportspiel kennt. Und insofern diese Spiele den Wettkampf zwischen Gruppen erlauben, ist auch ihr sozialer Charakter evident: Für den gemeinschaftlichen Spielerfolg, – einen entsprechend kollektiv wirksamen professionellen Anspruch einmal voraussetzend – ist es nachgerade zwingend erforderlich, dass die Spielenden sich taktisch abstimmen, Abläufe einüben, Absprachen einhalten usw. Kurz: Auch ein Spiel wie COUNTER-STRIKE trainiert, wenn man so will, jene sozialen und kommunikativen Kompetenzen, welche die moderne Gesellschaft als so genannte «soft skills» einfordert und prämiert.

Und schließlich trifft es in gewisser Weise auch zu, dass im Moment der Spielherausforderung das Repräsentationale und damit das Eigentliche der Gewaltartikulation zugunsten der ludischen Situation in den Hintergrund tritt: Ob etwa Gegner (irgendwann) vom Bildschirm verschwinden oder als virtuelle Leichen liegen bleiben, ist zumindest für den Fortschritt im Spiel, das Erreichen des Spielzieles oder für die angestrebte Optimierung von spielerischen Fähigkeiten genauso uner-

48 Siehe auch Jansz, Jeroen (2005): The Emotional Appeal of Violent Video Games for Adolescent Males. In: *Communication Theory*. Heft 3. 2005 (15. Jg.). S. 219–241, hier S. 224.

49 Eskelinen.

50 Valve (2000): COUNTER-STRIKE. EA Games (ursprünglich Sierra Entertainment) (PC).

heblig wie der Umstand, wie weit und in welchen Mengen das Blut von Gegnern vergossen wird und ob es überhaupt sichtbar ist. Und sicherlich kann man auch Folgendes behaupten:

1. Je komplizierter die Spielherausforderung ist, umso weniger Aufmerksamkeit können die Spielenden der Gewalt als Spektakel zuwenden.
2. Je ‹professioneller› eine Spielerin/ein Spieler sich einem Spiel zuwendet, desto eher ignoriert sie/er fiktionale und repräsentationale Elemente.⁵¹

Andererseits lassen sich all die genannten Aspekte auch kritisch hinterfragen. Wie weit trägt z.B. der legitimierende Verweis auf den sozialen und sportiven Charakter, wenn man argumentativ darauf abhebt, dass derartige Spiele der Verwertungslogik einer modernen wettbewerbsorientierten Gesellschaft zuarbeiten und aus diesem Grund doch unbedingt Anerkennung verdienen müssten? Aber auch wenn man den sozialen oder sportiven Charakter von Gewaltspielen gleichsam als (kompensatorischen) Gegenpol zur Lebenswelt entwirft (soweit es zumindest die subjektive Einschätzung der Spielenden betrifft), wäre genauer zu untersuchen, was für Formen des sozialen Miteinanders sich überhaupt konstituieren. Ist das Soziale oder Gemeinschaftliche schon allein deswegen ein positiver Wert, weil man aus dem Miteinander und der Zugehörigkeit zur Gruppe in irgendeiner Hinsicht eine positive Gratifikation ziehen kann? Und schließlich kann man auch geteilter Meinung darüber sein, ob die Betonung der Vorrangigkeit der ludischen Herausforderung vor dem Repräsentationalen geeignet ist, die unreflektierte Kritik an den Gewaltspielen aus den Angeln zu heben.

Von einer radikal ludologischen Position aus argumentiert, geht es in den Game Studies primär darum, Computerspiele als formale, in sich abgeschlossene Regelsysteme zu begreifen. Damit liegt eine medienkritische Perspektive, die Gewaltrepräsentationen in den Blick nimmt, von vorneherein außerhalb des Erkenntnisinteresses.

Aber Spiele haben stets zwei Ebenen: Es geht um Regeln *und* Fiktion.⁵² Und wenn auch Jesper Juul davon ausgeht, dass die Interaktion mit den Spielregeln das Primäre im Spielerleben darstellt, betont er zugleich, dass viele Computerspielende ein fiktionales Universum errichten, was ebenfalls ein wichtiges Moment der Spielerfahrung ausmacht. Wie zentral die Interaktion mit den Spielregeln für das Spielerlebnis ist, dürfte nicht zuletzt von den individuellen Spielenden abhängen. Zwar kann man argumentieren, um noch einmal COUNTER-STRIKE als Beispiel zu bemühen, dass die jeweilige Map oder allgemeiner: die Beschaffenheit und Atmosphäre der Spielwelt irgendwann und insbesondere im Moment der unmittelbaren Konfrontation mit Gegnern generell in den Hintergrund tritt, aber wichtiger

51 Juul, Jesper (2005): *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press, S. 139.

52 Vgl. Juul, S. 1–15.

scheint doch zu sein, dass die mediale Anordnung, dass Anti-Terroreinheiten gegen Terroristen kämpfen und dafür Waffen zur Verfügung stehen, die auch im Real Life (RL) existieren, nicht mal einfach so dadurch ersetzbar ist, dass eine rote gegen eine blaue Mannschaft antritt und statt einer AK-47 ein Farbbeutelmaschinen-gewehr mit grüner Farbe zum Einsatz kommt.

Bei einem populären Spiel wie z.B. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS⁵³ lässt sich dieser Sachverhalt noch anschaulicher illustrieren: Offensichtlich besteht das Vergnügen des genannten Spiels nicht allein darin, die – für sich betrachtet – sehr gewaltzentrierten Spielmissionen zu absolvieren, vielmehr fasziniert GTA SAN ANDREAS auch dadurch, dass man mit seiner Figur eine äußerst komplexe und visuell aufwändig gestaltete Spielwelt beobachten und erkunden kann – sei es zu Fuß, mit dem Motorrad, dem Auto oder irgendeinem anderen Vehikel. Hinzu kommt, dass die Spielwelt aus Städten und Gegenden zusammengesetzt ist, die jeweils *«realen»* Vorbildern erkennbar nachempfunden sind.

Diese Spielwelt lädt gerade wegen ihrer Größe, Komplexität und nicht zuletzt aufgrund ihrer Referenzen zur realen Welt dazu ein, auszuloten, welche Interaktionsmöglichkeiten sie bereithält: Welche Gebäude sind betretbar? Halten die Autos rechtzeitig an, wenn ich als Fußgänger unvermittelt auf die Straße laufe? Ist der Spielautomat in einem Laden spielbar oder bloße Kulisse?

Die Spielerin/der Spieler interpretiert also seine Spielumwelt, ihre semantische Oberfläche, im Hinblick auf ihre wahrscheinliche oder mögliche Interaktions- oder Konfigurationsfähigkeit noch bevor er diese durch die Ausführung der Spielhandlung testet. Dies schließt stets die Möglichkeit ein, von den Konfigurationsoptionen, die das Spiel gestattet, positiv überrascht oder eben auch enttäuscht zu werden. Denn je mehr überraschende, nicht sofort erkennbare Interaktionsoptionen eine Spielwelt bereithält, umso offensichtlicher wird man mit dem (technischen) Mangel der Spielwelt konfrontiert, mit dem, was die Spielwelt einem in dieser Hinsicht versagt. Was die Spielerin/der Spieler erwartet, speist sich dabei weniger aus den Handlungsoptionen, die er oder sie aus ihrer/seiner realen Lebenswelt ableitet, sondern eher aus dem, was er/sie dem Spiel an Interaktionsmöglichkeiten aufgrund der gegebenen konfigurativen Optionen zutraut. Mit anderen Worten: Man stellt sich darauf ein, dass das Spiel Erwartungen an Handlungsoptionen, die aus der Funktionalität lebensweltlicher Zusammenhänge an das Spiel herangetragen werden, nicht erfüllen kann, weil man gemeinhin um die Grenzen des in der Spielsimulation Realisierbaren weiß. Andererseits werden diese Grenzen durch den Fortschritt der Medientechnologie fortlaufend verschoben. Insofern besteht hier ein Unterschied zwischen dem, was man von einem Spiel erwartet und dem, was man sich (vielleicht) von ihm erhofft.

Diese enge Verbindung von interpretativen und konfigurativen Vorgängen ist auch bei der Reflexion des Gewaltaspektes in Rechnung zu stellen. Bei GTA SAN

53 Rockstar North (2004): GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS. Rockstar Games (Xbox, PC), nachfolgend abgekürzt als GTA SAN ANDREAS.

ANDREAS, wie bei vielen anderen Gewaltspielen auch, wird die Spielwelt von den Spielenden regelmäßig daraufhin getestet, was das Spiel an Gewalthandlungen zulässt: Kann man Zivilisten schlagen, sie erschießen oder mit dem Auto überfahren? – Bei GTA SAN ANDREAS ist all dies möglich. Und natürlich interessiert man sich als Spielerin/Spieler auch für die Folgen, die derartige Handlungen im Spiel haben: Wenn meine Spielfigur Zivilisten angreift, wird dann die Polizei verständigt? Greifen andere Personen, die sich in der Nähe befinden, ein, um den Gewalttäter aufzuhalten?

Derartige Spielpraktiken mögen abwegig, geschmacklos und verwerflich erscheinen. Wichtiger ist zunächst einmal, dass sie einen nicht unwesentlichen Bestandteil des Spielvergnügens darstellen und das wohl nicht nur bei Spielenden, denen man ein pathologisches Spielverhalten unterstellt. Die Tatsache, dass derartige Handlungsmöglichkeiten überhaupt vom Spiel vorgesehen sind, kann nur den Schluss nahe legen, dass auch die Produzenten gerade auf die Popularität exzessiver Spielmöglichkeiten spekulieren.

Um die Faszination von Gewaltspielen angemessen zu verstehen, scheint es uns daher wichtig, daran festzuhalten, dass Spielende zwischen gewaltvollen Spielhandlungen und realen Gewalthandlungen *mutatis mutandis* eine Ähnlichkeitsbeziehung erkennen können und daraus eine Gratifikation ziehen. Es gibt eben nicht wenige Spielende, die es als unbefriedigend empfinden, wenn z.B. bei einem Shooter menschlich aussehende Gegner nach einem Treffer nicht bluten oder ausgeschaltete Gegner sofort vom Bildschirm verschwinden, statt als virtuelle Leichen liegen zu bleiben. Die Popularität so genannter *blood patches* weist nachdrücklich darauf hin, dass derartige repräsentationale Spielelemente für das Spielvergnügen nicht nur von sekundärer Bedeutung sind.

Gleichzeitig stellt es für die Spielenden kein Irritationsmoment dar, dass Gegner stets mehrfach getroffen werden müssen, bevor sie endgültig bezwungen sind – außer man platziert einen gezielten Headshot, wodurch der Gegner sofort ausgeschaltet werden kann. Derartige Regelsetzungen akzeptieren die Spielenden vorbehaltlos, weil es sich einerseits um spielübergreifende Konventionen handelt und andererseits deshalb, weil das Regelsystem im Dienste des Spielvergnügens steht. Aus der Akzeptanz derartiger Konventionen kann man umgekehrt jedoch nicht ableiten, dass die Spielenden ohne weiteres auf jene repräsentationalen Elemente verzichten können oder wollen, die eine Spielaktion und deren Darstellung als besonders drastische Gewaltartikulation markieren.

Vielmehr fordern Computerspiele dazu heraus, die Spielwelt als Möglichkeitsraum transgressiver Akte zu nutzen, deren Reiz einerseits darin liegt, dass sie auch in der realen Lebenswelt vorstellbar sind, aber dort in aller Regel weder ausgeführt werden können noch dürfen, und dass andererseits zugleich die Differenz zwischen realer Handlung und Spielhandlung der Spielerin/dem Spieler stets präsent und diese Differenz für das Spielvergnügen auch konstitutiv ist. Die Spielerin/der Spie-

ler weiß jederzeit, dass ihre/seine Spielhandlungen lediglich Konsequenzen *im* Spiel haben, aber nicht für die Welt außerhalb des Spiels. Damit ist grundsätzlich alles legitimierbar, was *innerhalb* des digitalen Spieles geschieht. Gewaltspiele stellen die fundamentale Differenz zwischen Spielhandlung und realer Handlung auch regelmäßig aus. Wenn man z.B. in GTA SAN ANDREAS Passanten schlägt, setzen sich alle angegriffenen Figuren, unabhängig von ihrer ‹körperlichen Stärke› stets gleichermaßen zur Wehr, statt z.B. die Flucht zu ergreifen oder sich ausschließlich defensiv zu verhalten oder ähnliches.

Des Weiteren können die Spielenden nur diejenigen Spielhandlungen ausführen, die das Spiel ohnehin als ausführbare Aktion gestattet, was es ebenfalls psychologisch erleichtert, Spielhandlungen auszuführen, die zunächst einmal problematisch erscheinen, selbst wenn man sie als bloße artifizielle, fiktionale Gewalt rationalisiert. Die Spielerin/der Spieler, das ist hier von besonderer Relevanz, oszilliert zwischen der Rolle eines Akteurs, der einen anderen Akteur, nämlich eine Spielfigur kontrolliert (insofern als die Spielerin/der Spieler auch für die ausgeführten Handlungen verantwortlich ist), und einem Beobachter, der das Spielsystem und seine Figur beobachtet. Die Spielenden können also jederzeit das Spiel als experimentelle Anordnung begreifen, in der sie Handlungen ausführen, um das System in variierenden Durchläufen auf seine regelbasierte *und* repräsentationale Logik zu testen und um die Grenzen dessen auszuloten, was im Spiel an transgressiven Handlungen möglich ist, aber auch um die Folgen zu besichtigen, die aus der Interaktion bzw. Konfiguration mit den Spielelementen entstehen⁵⁴.

Die Logik des Experimentes hat natürlich insofern ihre Schranke, als man nichts Neues über das System erfährt, was nicht schon andere wissen oder – wenn man so will – das System selbst weiß, gleichzeitig experimentiert man mit Konfigurationen, die das System vielleicht nicht vorgesehen hat, und nicht zuletzt mit sich selbst.

Die Konsequenz jener medialen Anordnung, die man selbst fortlaufend modifiziert, bedeutet vor allem eines: eine Position der (potentiellen) Distanz gegenüber dem Dargestellten und den Aktionen, auch wenn das Erleben dieser Spielwelt nicht abgeschottet werden kann von dem, was von ‹Außen›, von der ‹realen Welt›, insbesondere über die Instanz der Spielerin/des Spielers, an (un)bewussten Vorstellungen, Phantasien, Wünschen und Werten in das Spiel hineinkommt.

Es ist hier nicht der Ort, um vertiefend zu diskutieren, inwieweit die Faszination von Gewaltspielen mit latenten Gewaltphantasien oder -bedürfnissen von Spielenden korrespondiert. Es möge an dieser Stelle der Hinweis ausreichen, dass Spielen allgemein, insbesondere aber Gewaltspielen, aus der subjektiven Perspektive der Spielenden eine kompensatorische Funktion zugesprochen wird. Das bedeutet aber noch lange nicht, dass Computerspiele tatsächlich einen kathartischen Effekt haben. Gerade frustrierende Spielerfahrungen, die bei Multiplayer-Spielen insofern

54 Vgl. hierzu den instruktiven Aufsatz von Lorenz Engell (2009): Fernsehen mit Unbekannten. Überlegungen zur experimentellen Television. In: Michael Grisko, Stefan Münker (Hg.): Fernsehexperimente. Stationen eines Mediums. Berlin: Kadmos Verlag, S. 15–45.

an der Tagesordnung sind, als man bei derartigen Konstellationen die Spielherausforderung nicht seinem Leistungsniveau anpassen kann, führen wohl kaum dazu, dass Aggressionen oder Stress abgebaut werden. Ferner muss man davon ausgehen, dass digitale Spiele generell und temporär ein gewisses Maß an Aggressionen und Stress erzeugen, was wiederum nicht impliziert, dass derartige Effekte über die Spielsituation hinaus anhalten. Des Weiteren wäre, wie bereits ausgeführt, zu berücksichtigen, dass die Effekte im hohen Maß von den jeweils unterschiedlichen Nutzungsbedingungen und -kontexten, den psychologischen, sozialen und kulturellen Dispositionen der Spielenden abhängen.

Game Over

Unabhängig von ihrer zunehmenden Popularität und Präsenz stehen Computerspiele immer dann im Mittelpunkt der massenmedialen Aufmerksamkeit, wenn Gewaltakte in der realen Welt (sei es der Golfkrieg mit seinen Bildern vom vermeintlich sauberen Krieg als «Computerspiel» oder die Amokläufe von Columbine oder Erfurt) die öffentliche Aufmerksamkeit auf sie lenken. Und der erste, sich stets wiederholende Impuls besteht regelmäßig darin, ihre vermeintlichen negativen Effekte (soziale Isolierung, Realitätsverlust, Steigerung der Gewalt- und Aggressionsbereitschaft) zu diskutieren, ganz so als würde man zum ersten Mal die Wirkungen von Gewaltspielen reflektieren. Als Reaktion auf derartige einseitige und naive Thematisierungsformen von Computerspielen ist man in den Game Studies dazu übergegangen, nicht zuletzt im Bemühen um eine kulturelle Aufwertung digitaler Spiele als ernstzunehmender Gegenstand akademischer Forschung, den Aspekt der Gewalt mehr oder weniger vollständig aus dem Katalog zentraler Erkenntnisperspektiven zu streichen. Dabei stellt die Frage nach der Art und Weise, wie Gewalt im Spiel und durch das Spiel erfahrbar ist, eine durchaus andauernde Herausforderung für die Game Studies dar, um sicherzustellen, dass Reflexionen des Zusammenhangs von Gewalt und Spielen auch durch ein angemessenes Verständnis der mediale Form(en) getragen werden. Insofern haben wir hier versucht, einen Begriff der ludischen Gewalt zu profilieren, der die spezifische mediale Form der Gewaltartikulation sowohl in ihrer grundlegenden Differenz zur Gewalt als Phänomen der Lebenswelt fasst, und zudem in Rechnung stellt, dass im Spielerlebnis diese Differenz keine totale ist, d.h. die Grenze zwischen dem Innen und dem Außen des Spiels stets auch überschritten wird.

Killerspiele als Sportgerät?

Zur Funktionalisierung von Gewaltdarstellungen im eSport

Zusammenfassung

Multiplayer-Ego-Shooter sind die meistgenutzte Spielekategorie im relativ jungen Feld des eSports, welches in Deutschland bislang keine Anerkennung als Sport genießt. Während die professionellen Spieler sich als friedvolle Sportler analog klassischer Sportdefinitionen verstehen, sind gerade diese Spiele aufgrund ihres hohen Grades an Gewaltdarstellungen äußerst umstritten («Killerspiel»-Debatte). Diese Diskrepanz wird im Folgenden durch die Differenz von Spieler vs. Beobachter erklärt. Beide Perspektiven sind durch eine grundsätzlich unterschiedliche Wahrnehmung und Bewertung des symbolischen Gehalts von Gewaltdarstellungen im Computerspiel gekennzeichnet. In dem von Nicht-Spielern dominierten Diskurs in Medien, Politik und Teilen der Medienwirkungsforschung herrscht eine Beobachterperspektive vor, aus der heraus die Gewaltdarstellungen als Repräsentation bzw. Simulation realer Gewalt im Sinne eines Täter-Opfer-Verhältnisses verstanden werden. eSportler jedoch scheinen ein wertfreies und rein funktionales Verhältnis zu den Gewaltdarstellungen im Spiel zu besitzen. Für sie leistet die Logik der Unterscheidung Tod/Leben lediglich die notwendige Differenzierung von Sieger und Verlierer in einem sportlich empfundenen Wettkampf. Der Artikel trifft keine Aussagen über mögliche Wirkungszusammenhänge. Vielmehr wird der Versuch unternommen, zu erklären, welche symbolische Funktion der Gewalt in Multiplayer-Ego-Shootern zukommen kann.¹

E-Sport

Seit nunmehr einigen Jahren ist im Zusammenhang mit Multiplayer-Computerspielen ein Phänomen zu beobachten, das über die rein spielerische Nutzung derselben hinauszugehen scheint. Denn sie werden verstärkt in der Form äußerst ernst genommener Wettkämpfe gegeneinander gespielt.

1 Für eine ausführliche Auseinandersetzung mit der Funktionalisierung von Gewalt in Multiplayer-Ego-Shootern sei verwiesen auf Stoll, Alexander: *Killerspiele oder E-Sport?* Boizenburg 2009.



Abb. 1

Dabei sind sowohl Spieler als auch die Gestaltung der Wettkämpfe stark organisiert – man fühlt sich an Sportveranstaltungen und Sportvereine erinnert. Die Selbstbeschreibung des Phänomens als Sport, nämlich elektronischem Sport – eSport – erinnert nicht mehr nur an Sport. eSport *reklamiert* für sich, Sport zu sein. Der Begriff eSport selbst scheint mittlerweile auch in Deutschland etabliert. Doch was soll das sein, elektronischer Sport? Seit 2003 gibt es hierzulande den Deutschen eSport Bund² (ESB), und der definiert eSport folgendermaßen: «Der Begriff eSport setzt sich aus den Begriffen «electronic» und «Sport» zusammen. eSport bezeichnet das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele im Einzel- oder Mehrspielermodus. eSport versteht sich entsprechend des klassischen Sportbegriffs und erfordert sowohl Spielkönnen (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit) als auch taktisches Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis).»³ Die «Sportgeräte» des eSports sind also Computerspiele. Klingt sonderbar, ist aber für viele selbstverständlich:

Der ESB gibt auf seinen Webseiten an, allein in Deutschland gingen nahezu 1,5 Millionen organisierte Spieler in zirka 40.000 Teams⁴ regelmäßig dieser Freizeitbeschäftigung nach.

Die größte Liga wird durch die internationale *Electronic Sports League* (ESL) gestellt, in der mittlerweile europaweit über 920.000 Spieler registriert sind.⁵ Es existieren knapp eine halbe Million registrierte europäische Teams. Mittlerweile verzeichnen die ESL-Statistiken mehr als 7,5 Millionen ausgetragene Matches – bei bis zu 9500 Matches am Tag. Im Jahr 2000 fanden erstmalig die vom koreanischen Konzern Samsung initiierten World Cyber Games (WCG) statt, die Olympischen Spiele des eSports. Mittlerweile belaufen sich die Teilnehmerzahlen bei den Qua-

2 <http://www.e-sb.de/>, Stand Dezember 2009.

3 <http://esb.geetac.de/version2/de/pages/64.html>, Stand Dezember 2009.

4 Im eSport ist die Bezeichnung «Clan» oder «Team» üblich, wohingegen in Massively Multiplayer Online Role Play Games (MMORPGs) die Mannschaften mit Bezeichnungen wie «Gilde» oder «Allianz» benannt werden.

5 Vgl. im Folgenden <http://www.esl.eu/de/statistics/>, Stand Februar 2009.

lifikationen zu dieser Veranstaltung auf über eine Million⁶, an den *Grand Finals* der WCG 2008 in Köln nahmen 850 Spieler aus 78 Nationen in 13 Disziplinen teil. Seit 2007 stellt Deutschland sogar eine richtige *Nationalmannschaft* und nicht, wie vorher, einen *Clan* (Abb. 1).

Und das sind nur die Zahlen der aktiven *Spieler*, denen im Übrigen saftige Preisgelder winken, sofern sie gewinnen. Doch es gibt auch ein *Publikum*. Nicht nur erfreuen sich die Events vor Ort großer Zahlen anreisender Zuschauer, auch auf medialem Wege ist ein Zuschauen und Mitfiebern möglich: Auf Seiten wie *Gamesports*⁷ oder *ESL-TV*⁸ werden eSport-Matches live übertragen – und sogar live kommentiert! Wer sich so eine Übertragung einmal angeschaut hat, fühlt sich stark an die Übertragung eines Fußball-Spiels erinnert, auch wenn die Bilder so gänzlich anders aussehen. Es erinnert noch mehr an (Leistungs-)Sport wie man ihn kennt: Denn es gibt sogar ein Doping-Problem und Versuche, seiner Herr zu werden. Zum einen versucht man, das Schummeln («Cheaten») – also Eingriffe von Spielern in die Spiele-Software – durch ebenfalls softwarebasierte Maßnahmen zu verhindern.⁹ Zum Anderen sind manche Ligen – z.B. die Cyberathlete Players League (CPL) – dazu übergegangen, auch konventionelle Dopingkontrollen durchzuführen, also Blutproben von Spielern zu nehmen.

Weiterhin hat sich auch die Industrie auf das neue Massenphänomen eingestellt: Firmen wie Steelseries¹⁰ bieten Profi-Equipment an, das der Professionalität des Sportgeräts von Leistungssportlern in nichts nachsteht: Laser-Mäuse, spezialbeschichtete Maus-Pads oder Tastaturen mit Spezialtasten, die zudem diverse gleichzeitige Tastendrucke verarbeiten können, sollen die Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine optimieren, so dass die eigenen körperlichen Reaktionen möglichst unbehindert ihre Umsetzung im Spiel finden können.

In Quantität und Qualität ist also die Freizeitbeschäftigung des mit- bzw. gegeneinander Spielens von Computerspielen unter der Bezeichnung eSport in Deutschland schon lange weit mehr als ein exotisches Randphänomen – und ist strukturell dem, was wir als Sport kennen, recht ähnlich. Trotz seiner offenkundigen Popularität wird eSport in Deutschland aber bislang vom Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) nicht anerkannt. Weltweit sieht das etwas anders aus: In über 60 Nationen, darunter z.B. Brasilien und China, zählt eSport auch offiziell als Sport.¹¹ Ob aber Sport oder nicht Sport: Das Phänomen namens eSport ist *existent*, darüber

6 http://www.esport.de/wiki/World_Cyber_Games, Stand Dezember 2009.

7 <http://broadcasting.gamesports.net>, Stand Dezember 2009.

8 <http://tv.esl.eu/de/>, Stand Dezember 2009.

9 Z.B. durch das Programm *Aequitas*, das bei Turnieren pflichtmäßig zu installieren ist, vgl. Zielenkewitz, Moritz: *Cheaten: die Nervensäge des eSport-Gerüsts*. In: *Netzwelt* vom 27. Januar 2007, <http://www.netzwelt.de/news/75071-cheaten-nervensaege-esport-geruests.html>, Stand Dezember 2009.

10 www.steelseries.de

11 Müller-Lietzkow, Jörg: *Leben in medialen Welten. E-Sport als Leistungs- und Lernfeld*. In: *merz Wissenschaft* 2006-04, 2006, S. 28–33, hier S.: 29

hinaus auch medial immer stärker *präsent*¹² – und es macht nicht den Anschein, als ob es demnächst wieder verschwände. Seine mangelnde Anerkennung als Sport in Deutschland könnte allerdings etwas mit dem Sportgerät selbst zu tun haben. Was sind das also für Spiele, die im eSport zum Einsatz kommen?

Killerspiele als Sportgerät

Mittlerweile zählen zwar auch Sport-Simulationen – z.B. Fußball oder Eishockey – zu den beliebten «Disziplinen» im eSport. Der Grundstein des eSports im europäischen Raum wurde jedoch mit einem *Ego-Shooter* gelegt, mit COUNTER STRIKE (CS). Ego-Shooter sind Computerspiele, in denen der Spieler die Perspektive der ersten Person einnimmt, d.h. seine Spielfigur ist bis auf eine waffentragende Hand nicht sichtbar. Auf dieses wichtige Merkmal wird später noch Bezug genommen. Spielprinzip von Ego-Shootern ist das Ausschalten von Gegnern mittels Waffen. Es geht also schlicht ums Erschießen – wenn auch nur virtuell.

Im eSport kommen nur *Multiplayer-Ego-Shooter* zum Einsatz – entweder in einer teamgestützten Variante oder nach dem Prinzip «jeder gegen jeden». Gespielt wird also nicht gegen den Computer, sondern via LAN oder Internetverbindung gegen menschliche Gegner, die an anderen Computern sitzen.

COUNTER STRIKE ist auch heute noch unangefochtener Spitzenreiter in den Nutzerstatistiken der Electronic Sports League und belegt gleich die ersten beiden Plätze¹³. Mehr noch, die Statistiken lassen den Schluss zu, dass im deutschen und europäischen Raum *Ego-Shooter* die meist gespielten Spiele im eSport sind: Hier finden sich die meisten gemeldeten Teams, die größte Anzahl an Spielern als auch die meisten Ligen. COUNTER STRIKE steht heute – wohl aufgrund seiner zentralen Stellung in der Entwicklung des eSports – exemplarisch für die Nutzung eines Ego-Shooters als «Sportgerät». Gleichzeitig ist es das meistzitierte Spiel in dem medialen Diskurs, der unter dem Begriff «Killerspieldebatte»¹⁴ in (un-)regelmäßigen zeitlichen Abständen unverdient Aufmerksamkeit erregt.

Hier prallen die Positionen von selbsternannten Sportlern und selbsternannten Experten aufeinander: Hier werde Gewalt eingeübt¹⁵, so die «Experten», worauf die Politik mit einem «Du sollst nicht töten!»¹⁶ nachlegt – und die Spieler wiederholen, zu beteuern: «Wir sehen uns als Sportler, nicht als Kämpfer»¹⁷. Sie betonen

12 Seit 2009 werden z.B. im Fahrgast-TV der Potsdamer Verkehrsbetriebe eSport-Ereignisse angekündigt und Ergebnisse präsentiert.

13 Counter Strike: Source auf Platz eins mit knapp 18500 Spielern (2007: ca. 6700) und 56 Ligen, gefolgt von Counter Strike mit mehr als 9000 Spielern (2007: ca. 6500) und 55 Ligen

14 Der Begriff Killerspiel wurde maßgeblich von Edmund Stoiber geprägt, der ihn in die Debatte nach dem Amoklauf von Robert Steinhäuser 2002 in Erfurt einbrachte.

15 Spitzer, Manfred: *Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung und Gesellschaft*. München 2005, S. 8.

16 Pfeiffer, Christian: «Du sollst nicht töten!» Predigt beim Festgottesdienst der Weststadtgemeinde Braunschweig am 2. Juli 2006 zum Thema des Verbots sogenannter «Killerspiele».

17 Mocek, Ingo.: *Counter-Strike. «Wir sehen uns als Sportler»*. In: Süddeutsche Zeitung 21.05.2002.

den sportlichen Wettkampfcharakter des gemeinsamen Spiels, beharren auf ihrer Unterscheidungskompetenz zwischen Realität und Spiel und argumentieren, Leben und Tod von Computerspielfiguren erfülle für sie im Spiel nur den Zweck der Unterscheidung von Gewinner und Verlierer.

Wie aber kommt es dazu, dass eine nicht unerhebliche Zahl an Menschen eine Spieltätigkeit als *Sport* wahrnimmt, in der andere Menschen keine sportliche Betätigung sehen, sondern vielmehr ein «Killerspiel» – also ein Spiel mit dem Tod – und damit eine unzulässige Verharmlosung des Tötens?

Eine Erklärung für diese Wahrnehmung wird im Folgenden angeboten. Sie basiert auf einer Analogie zwischen dem, was allgemein unter Wettkampfsport verstanden bzw. als solcher wahrgenommen wird – und der Art der Spielerfahrung, wie sie Multiplayer-Ego-Shooter bieten können. Damit wird hier also davon ausgegangen, dass es gerade die Spielerfahrung ist, die eine Wahrnehmung als Sport ermöglicht. Eine reine Beobachterperspektive reicht anscheinend nicht aus, um die Analogie zwischen sportlichen Wettkämpfen und dem organisierten Spiel von Multiplayer-Ego-Shootern nachzuvollziehen. Zentraler Unterschied beider Perspektiven ist die Interpretation der Spiel-Inhalte – des Schießens auf den Gegner. Denn aus der Beobachter-Perspektive erscheint dieses als simulierte Gewalt. Aus der Spieler-Perspektive hingegen dominiert die Wahrnehmung als wertfreie Spielfunktion. Um die benannte Analogie aufzuzeigen ist eine Reihe an Erklärungen und Differenzierungen erforderlich, die im Diskurs zum Thema oft nicht ausreichend zur Geltung kommen.

Spiel und Nicht-Spiel

Die *erste* maßgebliche Unterscheidung betrifft die zwischen *Spiel* und *nicht Spiel* und damit zwischen symbolischen Bedeutungen spielerischer und nicht spielerischer Handlungen. Denn Spiele bieten klar bestimmte und in sich abgeschlossene Handlungsrahmen, die eine eigene Realität mit eigenen Regeln der Bedeutungszuschreibung konstituieren. Dieser «Rahmen» des Spiels wird oft mit dem Begriff des «Magischen Kreises» bezeichnet, der auf Huizingas «Homo Ludens» zurückgeht¹⁸. Dabei besteht die Kernaussage in der Feststellung, Spiele seien schlicht andersartig als das gewöhnliche Leben, indem sie anderen Regeln unterworfen sind. Diese Regeln beschränken sich aber eben nicht auf die zugleich handlungsermöglichenden wie -restringierenden Spielregeln, sondern berühren auch die Regeln, nach denen der symbolische *Sinn* von Spiel-Handlungen konstruiert und verwendet wird.

Cowboy-Spielen ist ungleich Cowboy-Sein, man *tut nur so als ob* – und gibt sich damit in eine Handlungssphäre, die *keine Konsequenzen* für die andere Realität außerhalb des Spiels besitzt. Damit sind Handlungen im Spiel symbolische Handlungen, die zwar auf Bedeutungen außerhalb des Spiels verweisen, aber zu Spielzwecken mehr oder minder transformiert sind. Handlungen und ihr Symbolgehalt stehen demzufolge im Rahmen des Spiels und sind nur aus der Logik des Spiels heraus verständlich.

18 Huizinga, Johan: *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* [1939]. Reinbek bei Hamburg 1981.

Damit wird klar, dass es einen Unterschied macht, ob man ein Spiel kennt, weil man es bereits selbst gespielt hat oder gerade spielt – oder ob man das Spiel nie gespielt hat, nicht selbst spielt, sondern nur Andere beim Spiel beobachtet. Die Wahrnehmung des passiven Beobachters besteht nur aus der visuellen und akustischen Präsentation des Spiels – sei es live im Stadion, in der Sportschau oder auf dem Computerbildschirm. Die Wahrnehmung des Spielers hingegen basiert auf den Regeln und Strukturen des Spiels, das er gerade spielt.¹⁹ Ein Spieler erschließt den Sinn von Handlungen und Symbolen im Spiel aus ihrer *Spielfunktion*. Im Spielvollzug selbst wird klar, welche Bedeutungszusammenhänge vorliegen. Einem mit dem Spiel nicht vertrauten Zuschauer fehlt hingegen der Zugang zu den Regeln der Bedeutungszuschreibung für Spielhandlungen. Er wird nahezu zwangsläufig zu anderen Interpretationen von Handlungen kommen, als sie Spieler vornehmen.

Formen und Komponenten von Spiel

Spielen als Kulturphänomen ist nicht nur universell verbreitet. Es gibt auch eine schier unendlich scheinende Zahl von Anwendungen des Prinzips Spiel. Kinder spielen Verstecken, Fangen, Mutter-Vater-Kind – und werden selten müde, sich neue Spiele auszudenken. Menschen spielen Schach, Dame, Mühle, Skat, Trivial Pursuit, Scrabble oder eines der unzähligen anderen Spiele, die in verschiedenen Zeiten an verschiedenen Orten erdacht wurden. Ihnen allen ist gemein, dass sie Spiele sind. Dennoch unterscheiden sie sich gewaltig, was ihre Form, ihre Regeln und Strukturen angeht. Sie bilden ihre je *eigenen* Spielwelten. Und damit unterscheidet sich auch der Sinn von Handlungen und Symbolen, die in ihrem Rahmen auftreten.

Um den Sinn zu erschließen, den Spielhandlungen für Spieler machen, um ihre spielinterne Funktion zu verstehen, muss man also wissen, um welche *Form* von Spiel es sich handelt. Hier bietet das Unterscheidungsmodell von Caillois²⁰ eine ebenso anschauliche wie praktikable Hilfe. Caillois differenziert die Komponenten *agôn* (Wettkampf), *alea* (Glücksspiel), *mimicry* (Schauspiel) und *ilinx* (Rausch). Diese Komponenten von Spiel können sich in verschiedenster Kombination zusammensetzen und unterschiedliche Formen von Spiel bilden. Sie unterscheiden sich hinsichtlich ihres Spielzwecks, ihres Spielprinzips und nicht zuletzt hinsichtlich der Regeln der Bedeutungszuschreibung von Handlungen.

Mimicry bezeichnet das Element des Schauspiels. Gegenstand des Spiels ist hierbei also eine Form von Verstellung der spielenden Person. Diese *tut so, als ob* sie eine andere wäre oder eine bestimmte Handlung ausführte. Sie versetzt sich also in die Situation der gespielten Person hinein und identifiziert sich mit ihr. Bedeutungen

19 Müller, Andreas: Humanistischer Pressedienst hpd, Artikelreihe Mediengewalt. Teil 3: *Gefahren und Vorzüge virtueller Gewalt. Warum spielen so viele Menschen brutale Computerspiele?* <http://hpd-online.de/node/679/pdf>, vom 09.12.2006, Stand Dezember 2009, S. 2.

20 Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen* [1958]. Berlin 1982.

von Spielhandlungen beziehen sich beim Schauspiel auf die vom Spielenden eingenommene Rolle. Die Identität und Geschichte der gespielten Person geben den Rahmen vor, in dem sich Bedeutungen von Spielhandlungen ansiedeln.

Ilinx ist das Element des *Rausches*. Es bezeichnet einen Zustand der Involvierung, der sowohl psychisch als auch physisch erfahren werden kann und der gewisse Ähnlichkeiten zum Konzept des Flow²¹ aufweist. Besonders deutlich zu Tage tritt dieses Element in allen körperlichen spielerischen Betätigungen, sprich Bewegungsspielen; sei es das Skateboard- oder Skifahren, die Fahrattraktionen von Jahrmärkten oder das Herunterrollen eines Hügels. Der Sinn von Handlungen bezieht sich hier also auf das körperliche Rauschempfinden des Spielenden. Warum Karussell fahren? Weil ein gewisses Maß an Drehschwindel Spaß machen kann!

Während *mimicry* und *ilinx* keine Gewinner und Verlierer kennen, verhält es sich bei *alea* und *agon* genau umgekehrt. Hier geht es ums Gewinnen und um nichts sonst! Aber wer oder was entscheidet, wer gewinnt? Beim *alea*, dem Glücksspiel wird das Ergebnis des Spiels nicht durch den Spieler selbst beeinflusst, sondern durch das Glück, den Zufall oder – wem es beliebt – die göttliche Gunst. Der Gewinner war also nicht *besser* als die anderen Spieler, er hatte schlicht *mehr Glück*.

Im Gegensatz zu den anderen Komponenten von Spiel schließen sich *alea* und *agon* hiermit gegenseitig aus. Denn Kennzeichen des *agon* (Wettkampf) ist es, dass der Gewinner immer eindeutig aufgrund eigener regelkonformer (!) Handlungen und qua eigener Befähigung zum Gewinner wird. Es geht um einen direkten Vergleich von Fähigkeiten. Für Handspiel im Strafraum gibt es daher ebenso die rote Karte wie für «Epo» im Blut bei den Olympischen Spielen oder für Betrugsversuche bei «Wetten, dass...?». In einem Wettkampf darf kein äußerer Umstand für Sieg oder Niederlage eines Kontrahenten verantwortlich sein. Immer muss klar sein, dass lediglich die Fähigkeiten und Fertigkeiten der Person selbst für den Ausgang des Wettkampfes entscheidend sind. So werden z.B. im Fußball die Spielfeldhälften nach der Hälfte der Spielzeit getauscht, damit die Gleichheit der Bedingungen gewährleistet ist.

Während der *Spieler* immer weiß, ob er gerade einen Wettkampf bestreitet, sich der Gunst des Zufalls ausliefert, Schauspielerei betreibt oder sich dem Rausch der Bewegung hingibt, ist dies für einen Beobachter nicht immer so klar. So stellt sich für einen Beobachter möglicherweise ein Wettkampf als Schauspiel dar, wenn er z.B. ein Fußballspiel oder einen Boxkampf verfolgt – oder ein eSport-Match betrachtet. Oder aber ein Schauspiel erscheint als Wettkampf und ist doch nur gespielter Wettkampf. So zum Beispiel beim Wrestling, wo Sieger und Gewinner im Vorhinein feststehen und nur als Element der aufgeführten Geschichte gelten können. Wirklich um die Wette gekämpft wird nicht. Einem Wrestler ist klar, dass er nur schau-

21 Csikszentmihalyi, Mihaly: *Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile im Tun aufgehen*. Stuttgart 1985. Csikszentmihalyi, Mihaly: *Flow: Das Geheimnis des Glücks*. Stuttgart 1993.

spielert – dem Beobachter, der das nicht weiß oder nicht wissen will, erscheint das Schauspiel hingegen als Wettkampf.

Wichtig ist also, wie der Spieler selbst das Spiel erfährt. Doch wie erfährt ein eSportler das Spiel mit dem Multiplayer-Ego-Shooter? eSportler sehen sich als sportliche Wettkämpfer. Die Frage ist also, inwiefern Multiplayer-Ego-Shooter ein Wettkampfempfinden ermöglichen.

Perspektive und Identifikation im Ego-Shooter

Wie eingangs erwähnt, liegt die Besonderheit des Ego-Shooters in seiner Perspektive. Während in anderen Spielen der Körper des Avatars²² auf dem Bildschirm zu sehen ist – von oben, von der Seite oder auch von hinten – so ist er dies in Ego-Shootern gerade nicht. Maximal ein Arm oder auch nur allein die Waffe werden dargestellt, oft besteht die Möglichkeit, sogar diese Elemente auszublenden.

Die Perspektive der ersten Person führt zu einer besonderen Form der Identifikation zwischen Spieler und Spielfigur – bzw. gerade nicht zu Identifikation im Sinne eines Sich-Hineinversetzens in einen Anderen. Genau dies, die Fähigkeit, sich in eine andere handelnde Person zum Zwecke des geistigen Nachvollzugs von Handlungen hineinzuversetzen, ist *empathische Identifikation* im sozialpsychologischen Sinne. Dieser Art ist auch die Identifikation mit handelnden Personen im traditionellen Spielfilm: Man sieht einen Anderen handeln ebenso wie die Konsequenzen des Handelns und versucht, anhand des Gesehenen die Motive und Intentionen des Anderen nachzuvollziehen. Man identifiziert sich mit dem Anderen.

In einem Ego-Shooter wie RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY (Abb. 2) hingegen ist man es selbst, der die Handlungen per Eingabegerät ausführt, und auch die Handlungshintergründe sind die eigenen. Es gibt – außer den Spielfiguren der Mitspieler – keine sichtbare Person, mit der man sich identifizieren könnte. Es liegt also im Ego-Shooter keine Identifikation im filmischen Sinne vor. Die Beziehung zwischen Spieler und Spielfigur ist hier gänzlich anderer Art. Sie liegt aufgrund der Perspektive der Darstellung zu einem Großteil im Prinzip der sensorischen Adaption begründet. Ähnlich wie beim Auto- oder Fahrradfahren, ist der Nutzer eines Ego-Shooters dazu genötigt, ein erweitertes Körpergefühl zu entwickeln. Es gilt, die Funktionsweise der Bedienelemente zu internalisieren, also den Zusammenhang zwischen der eigenen Handlung und der resultierenden körperlichen Bewegung im Spiel. Bewegungs- und Blickrichtung fallen dabei zusammen, man blickt durch die Augen des Avatars, sieht die Spiel-Welt durch seine Augen.

22 *Avatar* bezeichnet eine künstliche Person oder den virtuellen Stellvertreter einer Person in der virtuellen Realität. In Foren oder Instant-Messenger-Systemen (z. B. ICQ), sind Avatare kleine Bilder, welche dann bei Kommunikationsbeiträgen zusätzlich zum Benutzernamen den entsprechenden Nutzer repräsentieren. In Multiplayer-Computerspielen bezeichnen Avatare die Spielfiguren, da diese repräsentativ für die Spieler stehen. Avatar leitet sich aus dem Sanskrit ab, wo das Wort *Avatara* soviel wie *Abstieg* bedeutet und sich auf das Herabsteigen einer Gottheit in irdische Sphären bezieht. Im Sanskrit bezeichnet Avatar also den Stellvertreter eines Gottes auf Erden.



Abb. 2

Eine Mausbewegung oder ein Tastendruck resultiert in einer Veränderung des dargestellten Bildinhaltes und zwar derart, dass der Spieler zumindest visuell den Eindruck erhält, er würde selbst den Kopf drehen, bzw. sich bewegen. Weil der semiotische Körper des Avatars und der Spielerkörper durch die Perspektive der Darstellung derart verbunden sind und darüber hinaus kein beobachtbarer Anderer anwesend ist, scheint auch gar keine Identifikation vonnöten. Es ist gar keine *Trennung* vorhanden, die es zu überwinden gilt, denn man ist es ja *selbst*, der da in die virtuelle Welt hinein agiert. So wird das Erleben von *Selbstwirksamkeit* in einen virtuellen Raum hinein bei Ego-Shootern auf besonders eindrucksvolle Art möglich. Der eindeutige Bezug zwischen meinen Handlungen als Spieler vor dem Bildschirm und den resultierenden Spielzuständen auf dem Bildschirm ist jederzeit intuitiv gegeben, da er gewissermaßen körperlich vermittelt wird. Und genau dieser eindeutige Bezug ist – wie eingangs erwähnt – maßgeblich für Wettkämpfe. Ego-Shooter bieten dem Spieler also eine Perspektive, die das Zustandekommen eines Wettkampffempfindens immens begünstigt. Multiplayer-Ego-Shooter, um die es hier geht, bieten darüber hinaus auch echte menschliche Gegner, an denen man sich messen kann. Nicht mehr und nicht weniger braucht der Wettkampf, um als solcher empfunden zu werden.

Einem eSportler, der per Ego-Shooter gegen Andere antritt, ist also klar, dass es sich hier um einen *Wettkampf* handelt. Es ist kein Glücksspiel. Es wird ja nicht darum gewürfelt, wer gewinnt, sondern geschossen. Es ist auch kein Schauspiel, denn

niemand will so tun, als sei er ein anderer. Man will man selbst sein und gewinnen! Es geht auch nicht um das Erfahren eines rauschhaften Zustandes – es sei denn den Rausch des Wettkampfes. Doch die für diesen Rausch notwendige Spannung erwächst wiederum allein aus der Frage: «Wer wird gewinnen?» Multiplayer-Ego-Shooter stellen also Wettkampf-Arenen bereit, die in ihnen ausgefochtenen Partien sind Wettkämpfe. Aber reicht das aus, um eSport tatsächlich als Sport gelten zu lassen?

Was ist Sport?

Im Allgemeinen wird Sport entweder über eine auf Verbesserung angelegte körperliche Betätigung definiert – oder unter Rekursion auf den Wettkampf, also auf das Element des *Spiele*s. Dabei haben beide Zugänge ihre Grenzen: Während das Körpertraining als Inklusionskriterium den Schachsportler exkludiert, wäre dem Jogger der Sportlerstatus abgesprochen, sobald man Sport allein über den Wettkampf definiert. Schach ist dennoch sowohl vom DOSB als auch vom IOC als Sportart anerkannt. Der DOSB stützte sich bei der Begründung interessanterweise auf eine Feststellung des Bundesinstituts für Sportwissenschaften von 1976. Dieser zufolge müsse ein Turnierschachspieler hohen geistigen, kognitiven sowie physischen Anforderungen gewachsen sein, sprich körperlich fit sein, um die Stresssituationen von Turnieren durchzustehen. Die eingangs zitierte eSport-Definition des ESB benennt mit Hand-Augen-Koordination und Reaktionsgeschwindigkeit sowie taktischem Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis) kognitive und körperliche Anforderungen, die ähnlichen Charakter haben und wohl ebenfalls eine gewisse körperliche Kondition verlangen.

Im einen Fall hat es gereicht, den Sport-Status zu erlangen, im anderen Fall scheint es nicht zu reichen. Das soll hier nicht beklagt, aber doch hinterfragt werden. In *beiden* Fällen – sowohl eSport, als auch Schach – erscheint der Versuch, den Aspekt des Körperlichen in die Definition einzubeziehen, etwas ‚bemüht‘. Hier zeigt die Schwierigkeit, Sport überhaupt zu definieren. Vielleicht deshalb zog sich der Deutsche Olympische Sport Bund bzgl. dieser Frage noch vor zwei Jahren rein auf eine sehr allgemeine lexikalische Definition zurück. Diese besagt, letzten Endes sei Sport immer das, was darunter allgemein gesellschaftlich verstanden werde. Mittlerweile wurde sie ergänzt um die Kriterien einer regelgeleiteten motorischen – nicht rein geistigen (!) – Aktivität, die sich selbst zum Zweck haben muss und darüber hinaus keine tatsächliche und auch keine *simulierte* Körperverletzung beinhalten darf.²³ Dieser Nachsatz lässt sich durchaus in Bezug setzen zur Debatte um Computerspielgewalt einerseits und zu den Anerkennungs Bemühungen der eS-

23 Die Definition des DOSB findet sich unter: <http://www.dosb.de/de/organisation/philosophie/sportdefinition/> (Stand November 2009). Der lexikalische Verweis (Röthig, P.; R. Prohl: *Sportwissenschaftliches Lexikon*. Schorndorf 2003) fand sich dort bereits im Dezember 2007. Die einschränkende Ergänzung allerdings ist neueren Datums.

port-Szene andererseits. Er lässt sich insofern als Ausdruck des Bemühens lesen, gewalthaltige Computerspiele von der Sportdefinition auszuschließen. Es wäre ohne diesen Zusatz wohl damit zu rechnen gewesen, dass sich eSport-Vertreter auf den Status des Schachs als Sport berufen, um ihren «Sport» zum Sport zu machen.

Der o.g. definitorische Zusatz besagt, es dürfe keine Körperverletzung erfolgen. Warum nicht? Ganz einfach: Körperverletzung ist *Gewalt*. Gewalt wiederum ist eine Handlung, die auf die (körperliche) Schädigung einer anderen Person ausgerichtet ist. Sie hat also nicht triviale körperliche Konsequenzen für die reale Welt außerhalb der Grenzen des Spiels. Da solche Konsequenzen jedoch in zivilisierten Gesellschaften unerwünscht sind, darf sportlicher Wettkampf kein gewaltvoller Kampf sein. Jedenfalls nicht derart gewalttätig, dass bleibende Schäden zu rechtfertigen wären. Erreicht wird die notwendige Einschränkung von Gewalt durch das Hinzufügen von *Spielregeln*. Regeln machen demnach aus Kämpfen *Wettkämpfe* und damit sportliche Wettkämpfe zu *Spielen*. Dabei geht es insbesondere darum, was mit dem Körper geschehen darf. Tiefschläge und Kopfstöße sind nicht erlaubt!

Anscheinend werden Multiplayer-Ego-Shooter nicht als Kämpfe, sondern als Wettkämpfe, als Sport erfahren. Dabei sieht man doch aber auf dem Bildschirm Tod und Gewalt – dort sterben Körper, oder etwa nicht? Muss denn das sein? Muss nicht, aber es *darf* sein. Das hat nichts mit Moral zu tun, sondern mit dem Erfüllen einer Funktion. Es ist nämlich gerade die körperliche Symbolik des tödlichen Kampfes, die den Wettkampfcharakter des Spiels intuitiv verständlich macht. Warum das so ist, warum (tödliche) *körperliche Gewalt* bei sportlichen Wettkämpfen trotz ihres Ausschlusses im Realen auf einer *symbolischen* Ebene in vielen Fällen erhalten bleibt und dort eine Funktion erfüllt, soll im Folgenden erklärt werden.

Warum Körper?

Über den Körper erfahren wir die Welt, seine Grenzen sind Grundlage der Konstitution eines Ich-Verständnisses in der Abgrenzung zu anderen. Person und Körper sind nicht voneinander zu trennen, Fingerabdrücke, die DNA, biometrische Merkmale und die *eigenhändige* Unterschrift dienen anderen dazu, mich eindeutig zu identifizieren. Meine Frisur, mein wohltrainierter Bizeps, meine Tätowierungen, Piercings, Brandings etc. sind Ausdruck meiner Identität. Mein Körper ist mit mir in jeder Face-to-Face-Interaktion anwesend und dient in der Kommunikation als maßgeblicher Zeichenträger. Denn er ist *der Garant* für Authentizität schlechthin. Körperzustände können nur schwer in glaubhafter Weise gespielt werden. Ein Erröten lässt sich ebenso wenig kontrollieren, wie ein plötzlicher Schweißausbruch, ein Herzinfarkt oder ein Knock Out per Faustschlag. Der Körper gilt damit als nicht infrage zu stellendes Anzeigeinstrument innerer Zustände, als der greifbarste Beweis für das Reale überhaupt²⁴. Körper besitzen also aufgrund ihrer untrennbaren

24 Zum Stellenwert des Körpers in der Soziologie im Allgemeinen vgl. Schroer, Markus (2005): *Einleitung. Zur Soziologie des Körpers*. In: Ders.: *Soziologie des Körpers*. Frankfurt am Main 2005, S. 7-48

Verbindung zu personaler Identität einerseits und ihrer greifbaren authentischen Realität andererseits eine nahezu unbezweifelbare Beweiskraft, die jedem Argument überlegen ist. Sie braucht nicht erklärt werden, sie wird intuitiv erfahren.

Und diese Beweiskraft kommt auch in sportlichen Wettkämpfen zum Einsatz: Wer seinen Körper als erster durchs Ziel bringt, mit seinem Körper das größte Gewicht hebt, ihn am geschicktesten um eine Reckstange herumwirbelt, hat gewonnen. Der Glaube an die eindeutige Zurückführung des Gewinnerstatus auf körperliche Fähigkeiten des Sportlers – des Spielers – bleibt trotz Dopingverdacht konstitutives Element jedes sportlichen Wettkampfes. Der Körper gehört zur Person. Wenn der eigene Körper eine Leistung vollbringt, ist diese glaubhaft als persönliche Leistung im Wettkampf zu werten. Und da, wo der Körper am unmittelbarsten in Gefahr scheint, wo das Risiko des Spielers am höchsten ist, ist der Wettkampf am Spannendsten. Ein Boxkampf ist konkreter als die sportliche Auseinandersetzung von Golfern. Darüber hinaus gibt es wohl keine glaubwürdigere Demonstration des Status von Sieger und Verlierer als Körperzustände. Da, wo der Wettkampf einmal Kampf war, ist der Tod zwar ausgeschlossen, doch der Körper als Authentizität stiftender Symbolträger erhalten. So diente das sogenannte *First Blood* beim Boxen sowie Fechten früher als untrügliches Zeichen für die Überlegenheit eines Gegners und als Grund, einen Wetteinsatz zu riskieren.²⁵ Und auch heute ist die K.O.-Statistik eines Boxers Zeichen seines Gewinner-Potenzials. Wer zweifelt an einem K.O., wenn doch der eine Körper steht und der andere liegt?²⁶ Das Urteil eines Schiedsrichters oder einer Jury ist hier nicht mehr notwendig. Die Körper sprechen für sich.

Ein unbeweglich daliegender Körper ist ein handlungsunfähiger Körper. Wer nicht mehr handeln kann, kann nicht mehr spielen, kann nicht mehr kämpfen und hat den Wettkampf klar verloren. Dieser Symbolgehalt ist aufgrund der zentralen Bedeutung des Körpers in der Interaktion für jeden Menschen unmittelbar und eindeutig entschlüsselbar.

Die Körpersymbolik ist derart einfach und grundlegend, dass sie selbst in Brettspielen ganz wunderbar funktioniert. Die einfachste Art, beim Schach keine weiteren Fragen aufkommen zu lassen, ist, den eigenen König umzuwerfen. Wer beim

und zum Stellenwert des Körpers in der Interaktion im Besonderen Goffman, Irving: *Strategische Interaktion* [1969]. München 1981.

25 Vgl. Junghanns, W.D.: *Jagdscenen und Heldensagen. Motive neuer deutscher Boxpublizistik*. In: Berliner Debatte INITIAL. Zeitschrift für sozialwissenschaftlichen Diskurs 8 (1997):3, S. 127-154.

26 Die Deutlichkeit und Eindeutigkeit der Handlungsergebnisse im Boxen lassen einen besonders authentisch erscheinenden Vergleich der Fähigkeiten von Gegnern zu. So sieht z.B. Junghanns Boxen als «höchst risikoreiche Form der Erkenntnis [...] äußerster physischer, psychischer und geistiger Vermögen». Junghanns, W.-D.: *Die Wahrheit des Boxens und ihre Inszenierung im «deutschen Boxboom» der neunziger Jahre*. In: T. Alkemeyer, B. Boschert, R. Schmidt und G. Gebauer: *Aufs Spiel gesetzte Körper. Aufführungen des Sozialen in Sport und populär Kultur*. Konstanz, UVK 2003, S. 253-279. Hier: 254. Dass der K.O. eine absolute Niederlage von besonderer Deutlichkeit darstellt, zeigt sich auch im Begriff des K.O.-Systems für ein Turnierverfahren nach dem Prinzip des direkten Duells.

Mensch-Ärgere-Dich-Nicht die gegnerische Spielfigur – den symbolischen Körper des Gegners – schlägt und eigenhändig vom Brett entfernt, demonstriert schlichte Überlegenheit.

Daraus folgt: Der Körper als Symbolträger ist in der Lage, in Wettkämpfen eine Funktion zu übernehmen: die eindeutige und besonders glaubwürdige Zuschreibung von Gewinner und Verlierer. Ohne die ist kein Wettkampf denkbar. Das heißt nicht, dass kein Wettkampf ohne Körper denkbar wäre. Jedoch ist die symbolische Vermittlung der Unterscheidung Sieger/Verlierer über die Bezugnahme auf den Körper besonders wirksam, da dem Körper *als Symbol* eine besondere Form der Glaubwürdigkeit und Eindeutigkeit zueigen ist. Bleibt also die Frage, inwiefern der Körper auch im Computerspiel eine Symbolfunktion für den Wettkampf erfüllen kann.

Computerspiele sind Spiele, aber ...

Computerspiele sind Spiele.²⁷ Allerdings bieten sie eine Besonderheit, denn sie sind Spiele im Universalmedium Computer. Dieser ist in der Lage, alle anderen auf Bild, Ton oder Schrift basierenden Medien zu integrieren und mit dem Prinzip des Spiels zu verbinden. Fassbarer wird das Phänomen Computerspiel dadurch nicht, da die resultierenden Möglichkeiten schier unüberschaubar sind. Das wird durch die Vielfalt existierender Computerspiele mehr als deutlich. Da der Computer so aber nicht nur Medien integriert, sondern auch Spiele, werden auch *Spielregeln* teilweise in den Computer verlagert. Die Hard- und Software des Computers ermöglicht uns das Spielen in einem virtuellen Raum, jedoch nur im Rahmen der materiell-physikalischen sowie programmierten Möglichkeiten, sprich Regeln. Was aber nicht in den Computer verlagert werden kann, sind die Regeln der Bedeutungszuschreibung, mit denen gespielt wird. Was der Bildschirm zeigt, sind nur Bilder. Diese zu Handlungen in Bezug zu setzen, ihnen eine symbolische Bedeutung zuzuschreiben, bleibt dem Spieler überlassen. Das heißt dann aber auch, dass der magische Kreis des Spiels nur teilweise durch den Computer hergestellt wird – und dieser Teil dabei so gar nicht mehr magisch erscheint. Das eigentlich Magische am Spiel bleibt die «Magie» der Bedeutungszuschreibung in der spielerischen Handlung.

Weil Computerspiele uns *mit* oder auch *in* einem Medium spielen lassen, werden sie oft als Medien behandelt oder mit anderen (narrativen) Medien verglichen – obwohl sie jedoch zuallererst Spiele sind. Die pauschale Behandlung von Computerspielen als narratives Medium lässt sie allesamt als Schauspiel erscheinen, der von Caillois als *mimicry* benannten Form des Spiels.

Wenn man Computerspiele so betrachtet, erscheinen sie als etwas, das einem hauptsächlich eine Geschichte erzählt, selbst, wenn man an der Entstehung der Ge-

27 Wiemken, Jens: *Sind Computerspiele «Spiele»?* Update 2001. <http://www.spielbar.de/referate/wie-spie.htm>, vom 5. Mai 2003, letzter Zugriff: 11.09.2009.

schichte als Spieler teilhat. Dass Computerspiele auch als Wettkampf empfunden werden können, wird aus dieser Perspektive ausgeblendet.

Auch wenn Computerspiele mehr oder weniger große *Ähnlichkeit* zu narrativen Medien aufweisen können, so gibt es doch einen wichtigen Unterschied. Spiele bauen auf Aktivität des Nutzers. Ihr zentrales Merkmal ist die durch sie gebotene *Interaktivität*. Diese unterscheidet Computerspiele eindeutig von traditionellen, narrativen Medien, bei denen passive Rezipienten und keine aktiven Spieler existieren. Die Möglichkeit des Spiels, sich narrativer Elemente zu bedienen, bleibt damit unbenommen und das Verhältnis von Narration und Interaktivität im Computerspiel kann sich je nach Spiel und Spielsituation unterschiedlich gestalten. Wichtig ist hier aber: Narration setzt immer ein beobachtendes Publikum voraus, also Beobachter – nicht aber Spieler. Wer eine Geschichte verfolgt, ihren Verlauf beobachtet, der muss Sinnzuschreibungen an dem ausrichten, was er sehen und hören kann. Das fällt im Fall von Büchern oder Filmen nicht schwer, denn der symbolische Gehalt der erzählten Handlungen entstammt der realen Welt und ihren funktionalen Zusammenhängen, wie man sie kennt. Man weiß, was ein Kuss, ein Schlag, eine Geste bedeuten. Denn man kennt ihren Sinn und ihre Funktion aus unzähligen persönlichen Interaktionen und Beobachtungen von Interaktionen.

Anders im Computerspiel, hier muss der Sinn selbst über die *Interaktivität* mit dem Spiel erschlossen werden. Diese Interaktivität bezieht sich immer auf das am Bildschirm dargebotene Geschehen, also auf die Bilder. Diese lassen sich als «Interaktionsbilder»²⁸ begreifen: Der Spieler manipuliert sie durch das Bedienen der Eingabegeräte, bekommt das Resultat seines Wirkens unmittelbar visuell rückgekoppelt und kann daraus die funktionalen Zusammenhänge zwischen der «Interaktion» mit bestimmten Bildobjekten und resultierenden Spielzuständen ableiten.

Möglich ist dabei alles, was der Computer mit Symbolen und akustischen Signalen anstellen kann und was das Programm ihm vorschreibt. Unliebsame Konsequenzen für die Welt außerhalb des Computers sind jedoch unmöglich. Denn die Handlungsergebnisse beziehen sich immer nur auf die Welt der Bilder, eine virtuelle Spielwelt, einen virtuellen Raum, der durch den Computer hergestellt wird. In diesem Raum gelten andere Gesetze, andere Regeln als in der Realität vor dem Bildschirm.

Ergo ist in Computerspielen anderes möglich als in der Realität. Sie können symbolische Handlungen anders verwenden, als ein Film dies kann, ohne dass ihre Bedeutung im Rahmen der Narration erklärt werden müsste. Und sie können auch andere Spiel-Handlungen zulassen als traditionelle Spiele. Ein Cowboy-und-Indianer-Spiel in der realen Welt muss ohne echte Waffen und echtes Blut auskommen, um nicht blutiger Ernst zu werden und den magischen Zirkel des Spiels zu durchbrechen. Es muss auf der symbolischen Ebene verbleiben. Die Illusion, die *inlusio*,

28 Stephan Günzel hat den Begriff vom Interaktionsbild geprägt. Vgl. u.a. Ders.: *Raum, Karte und Weg im Computerspiel*. http://www.stephan-guenzel.de/Texte/Guenzel_RaumComputerspiel.pdf, sowie Ders.: *Böses Tun? Interaktion vs. Narration im Computerspielbild*. http://www.stephan-guenzel.de/Texte/Guenzel_Boeses.pdf Beide Stand Dezember 2009.

das sich Einlassen auf das «So tun als ob» bleibt der Imagination der Spielenden überlassen. Ein «Peng Peng, Du bist tot!» funktioniert hier wunderbar, so lange alle mitspielen.

Beim Computerspiel hingegen wird zwar auch nicht mit echten Gegenständen oder Körpern gespielt, es kommen keine echten Waffen zum Einsatz – aber ihre *Funktion* lässt sich durch die Darstellung von Symbolen in einem virtuellen Raum simulieren: Im virtuellen Raum können «Flugzeuge» geflogen, «Autos» gefahren und «Waffen» bedient werden – wirkungsvoll und funktionierend für die virtuelle Welt und doch ohne Konsequenz für die reale vor dem Bildschirm. Denn Flugzeuge, Autos und Waffen sind nicht real, sondern virtuell, nur auf der symbolischen Ebene vorhanden. Als virtuell gilt eine Sache, die der Kraft oder Möglichkeit nach vorhanden ist – die nicht in der Art wirkt, wie sie zu wirken scheint. Virtuell ist etwas, das nicht physisch – aber doch in seiner *Funktionalität* vorhanden ist. Und diese Funktionalität bezieht sich im Falle von Computerspielen immer nur auf den virtuellen Raum und die Symbole darin.

Dabei müssen Gegenstände bzw. ihre bildlichen Simulationen nicht exakt so funktionieren, wie man es von ihnen in der Realität erwarten würde: So können z.B. Morphiumspritzen im Spiel schwer Verwundete heilen²⁹ – in der Realität könnten sie wohl nur das Leiden lindern.

Welches Bild-Objekt im Spiel je nach Art der darauf angewandten Handlungen in welchem Spielkontext welche Funktion erfüllt, ist nur vom *Spieler* erfahrbar. Ein Spieler kennt die funktionale Sinnbeziehung zwischen dem symbolisierten Sachverhalt und dem dazu verwendeten Zeichen. Ein Beobachter führt die Spielhandlungen jedoch nicht aus, er spielt nicht, ist nicht eingebunden in das System aus Spielhandlungen und resultierenden Spielzuständen.

Ein Spieler im Multiplayer-Ego-Shooter weiß, dass er spielt, um zu gewinnen. Er weiß, dass der gegnerische Avatar der Repräsentant seines realen Wettkampf-Gegners ist, der ebenfalls versucht, zu gewinnen – gegen *ihn*. Beide wissen, dass ein Schuss auf den gegnerischen Avatar einen von beiden zum Sieger machen kann. Sie kennen die Funktion des Schießens ebenso wie die Funktion herumliegender Rotkreuz- und Munitionspakete. Denn sie haben es ausprobiert, haben gespielt – sie haben mit dem Bild «interagiert» und kennen aus dieser Bildinteraktion seine funktionale Wirksamkeit für das Spiel. Und sie haben mitbekommen, dass da niemand ist, der ihnen eine Geschichte erzählen will, nicht einmal die Bilder erzählen Geschichten. Sofern das Spiel einen narrativen Rahmen bereitstellt, ist dieser nicht spielentscheidend. Es geht nicht darum, Gewalt im Sinne eines Schauspiels aufzuführen, sondern darum, wer gewinnt, wer schneller sieht, klüger taktiert und im richtigen Moment agiert. Der Beobachter aber sieht nur Bilder und interpretiert sie anhand der ihm bekannten Modi der Sinnzuschreibung, die außerhalb des Spiel-Rahmens Sinn «machen». Er erfährt das Spiel nicht als Wettkampf. Er sieht

29 Dieses Beispiel bezieht sich auf «Return to Castle Wolfenstein – Enemy Territory» (Activision 2003).

Figuren, die aufeinander schießen – und interpretiert dies als gespielte Gewalt, als Schauspiel. Ihre Funktion bzw. Funktionalisierung für einen *Wettkampf* bleibt ihm verborgen.

Virtuelle Körper – symbolische Körper

Bei traditionellen Spielen sind die Mitspieler in ihrer leiblichen Anwesenheit sowie Dinge, wie Spielfiguren, -bretter, Bälle oder Ähnliches, primärer Bezugspunkt der Spielhandlungen. Bei Computerspielen liegt dieser im bildlichen Geschehen am Monitor, also in der virtuellen Welt samt virtueller Objekte und virtueller Körper. Diese Körper gehören zu Computerspielgegnern – oder Partnern. Sie können computergesteuert sein (Single Player) oder die bildlichen Repräsentanten anderer menschlicher Mitspieler (Multi Player) – dann handelt es sich bei den bildlichen Stellvertretern um sogenannte Avatare. Da im eSport nur die Multiplayer-Variante von Ego-Shootern zum Einsatz kommt, interessiert hier nur der letztgenannte Fall.

Avatare sind nichts als «Pixelhaufen»³⁰. Ihre «Körper» sind nicht real. Real sind lediglich die Bilder am Monitor, zusammengesetzt aus farbigen Bildpunkten. Avatare leben nicht, können nicht sterben, nicht leiden. Man kann sie nicht anfassen, sie riechen nicht, sie zeigen keine spontanen unwillkürlichen Reaktionen, kriegen keine Gänsehaut, laufen nicht rot an. Und sie zucken auch nicht vor Schreck zusammen, wenn ein Feind um die Ecke kommt. Der Avatar eines Spielers³¹ im Ego-Shooter sieht der steuernden Person nicht ähnlich, bzw. sieht niemandem besonders ähnlich – oder jedem gleich ähnlich. Denn es sind Ideal-Durchschnitts-Gesichter, für die keine reale Vorlage, kein Urbild existiert.³² Selbst in neueren Spielen sind sie zudem auch in ihrer grafischen Repräsentation noch immer unvollkommen. Auch kann man die virtuellen Körper keiner vom Spieler unabhängigen *Identität* zuordnen, denn sie besitzen keine eigene Geschichte.

Avatare sind also eindeutig von realen Körpern unterscheidbar und dennoch gleichzeitig als *Symbol* für Körper eindeutig identifizierbar. Im soziologischen Sinne findet keine Interaktion mit Avataren statt, denn sie sind keine real und damit körperlich anwesenden Personen. Genau wie bei realweltlichen Interaktionen beziehen sich aber Aktion und Reaktion der Spieler im Multiplayer-Spiel auf die Körper, die zur Verfügung stehen. Verfügbar sind jedoch nur symbolische Körper. Es

30 Theunert, Helga: *Das Risikopotential von gewalthaltigen Computerspielen – welche Antworten hat die Wissenschaft?* Abdruck eines Referats anlässlich einer Kooperationsveranstaltung des Bayerischen Jugendrings und des JFF am 19.07.2002 in Nürnberg. Titel: *Vom Egoshoooter zum Amokläufer?*. http://www.jff.de/dateien/Risikopotenzial_PC_Spiele.pdf, vom 14.10.2002, letzter Zugriff: 10.09.2008

31 Avatare sind in den meisten Fällen phänotypisch männlich ausgestaltet, insbesondere im Shooter-Genre. Ein prominentes Beispiel für einen weiblichen Avatar ist Lara Croft im Third-Person-Shooter *TOMB RAIDER*.

32 Man könnte daher sogar so weit gehen, im Falle von Computerspiel-Avataren, die in ihrer Gestaltung keiner real existenten Person nachempfunden sind, von *Simulacren* im Sinne Baudrillards zu sprechen. Vgl. Giddings, Seth: *Dionysiac Machines. Videogames and the Triumph of the Simulacra*. In: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 13, 4, 2007, S. 417–431.

handelt sich also um gewissermaßen künstliche Interaktionen³³, bei denen gerade die Künstlichkeit, die Symbolhaftigkeit der gegebenen Körper den Charakter der Interaktion ausmacht. Was heißt das für Interaktionen im Computerspiel, in denen ein Avatar, ein Körper, zu Schaden kommt?

Gewalt im Computerspiel?

Weil die Bezugspunkte der Interaktivität im Multiplayer-Ego-Shooter nur symbolische Repräsentanten menschlicher Spieler sind und nicht die Spieler mit ihren Körpern selbst, ist jede Handlung zwischen den Spielern *nur symbolisch vermittelt*. Wenn ich also im Multiplayer-Ego-Shooter auf den Avatar meines Gegners schieße, ist die virtuelle Kugel meiner virtuellen Waffe nicht in der Lage, den realen Körper meines Gegners zu manipulieren – manipuliert wird nur das Symbol, der Avatar. Das heißt, körperliche Gewalt ist im Computerspiel *per se* ausgeschlossen, ohne dass Regeln diese einschränken müssten. Kampf im Computerspiel ist also immer nur Wettkampf. Er *kann* kein Kampf sein, denn es fehlt der *leiblich anwesende Körper*, den die *Gewalt* schädigen könnte. Damit ist per Definition keine Gewalt gegeben.

Was der Wettkampf im Computerspiel allerdings im Gegensatz zum Wettkampf in der Realität kann und darf, ist *aussehen* wie Kampf. Ein Computerspiel kann den Geruch und die Aura eines Körpers nicht vermitteln. Der schützende Raum der Virtualität erlaubt es aber, die Bandbreite körperlicher Symbolik zumindest in *visueller* Hinsicht im Rahmen des technisch Möglichen voll auszureizen. Gewalt auf der symbolischen Ebene kann im virtuellen Wettkampf erlaubt sein, ohne den Spielcharakter zu untergraben und den Wettkampf zum Kampf ausarten zu lassen. Körpersymbolik ist also im Sinne der Funktion, Gewinner und Verlierer zu markieren, auch in der eindeutigsten Form verfügbar. Und die liegt nun mal in der Unterscheidung *toter* von lebendigen Körpern.

Die Wirksamkeit der eigenen Handlungen auf den Gegner ist also im Multiplayer-Ego-Shooter für den Spieler am Status des gegnerischen Avatars abzulesen. Liegt er am Boden, ist er getroffen und man hat die konkrete Duellsituation als Gewinner für sich entschieden. Die Körper, die wir beim Computerspiel am Bildschirm sehen, sind immer nur Symbole. Als Symbol besitzen sie im Spiel eine Funktion. Im eSport per Ego-Shooter liegt die Funktion darin, etwas besonders deutlich auszudrücken: «And the Winner is...» – natürlich der, der noch steht!

33 Braun-Thürmann, Holger: *Agenten im Cyberspace: Soziologische Theorieperspektiven auf die Interaktionen virtueller Kreaturen*. In: Thiedeke, Udo (Hrsg.): *Soziologie des Cyberspace*. Medien, Strukturen und Semantiken. Wiesbaden 2004, S. 70–96.

Killerspiel! Sportgerät!

Multiplayer-Ego-Shooter machen es dem Spieler leichter als andere Spiele, ein Wettkampfempfinden aufkommen zu lassen. Zum einen ist es für den Spieler eindeutig spürbar, dass die eigenen körperlichen Handlungen ausschlaggebend sind für die resultierenden Spielzustände, also dafür, wer gewinnt und wer verliert. Damit fällt es dem Spieler leicht, den Wettkampf im Multiplayer-Ego-Shooter als interpersonellen Vergleich körperlicher und kognitiver Fähigkeiten anzusehen. Gleichzeitig ermöglicht die Virtualität des Computerspiels auch, die Unterscheidung von Gewinner und Verlierer unter Einbezug einer drastischen Körpersymbolik eindeutig zu treffen. Diese ist folglich ebenso wie die Perspektive der Darstellung funktional für das Empfinden einer sportlichen Wettkampfsituation. Man ist es selbst, der den Anderen besiegt. Man besiegt ihn eindeutig, so eindeutig, dass es aussieht wie gewaltvoller Kampf. Und doch ist es keiner, denn niemand wird wirklich verletzt. Das Element der Gewalt verbleibt auf der symbolischen Ebene, Gewalt wird als Symbol funktionalisiert.

Für die eSportler scheint klar: «Das ist unser Sport, das Spiel ist unser Sportgerät und das Ganze hat mit Gewalt nichts zu tun.» Sie wissen, was sie tun, wenn sie spielen. Sie spielen mit Symbolen – auf eine Art, die den spielunerfahrenen Beobachter erschreckt. Inwiefern man diese Verwendung körperlicher Symbolik für moralisch vertretbar hält, sei jedem selbst überlassen. Inwiefern die beschriebene Funktionalisierung symbolischer Gewalt Wirkungen auf die Gehirne von Menschen hervorrufen kann, sollen Neurologen und Psychologen erforschen. Ob man eSport zum Sport erklären will oder nicht, sollen die sich zuständig fühlenden Institutionen entscheiden. Eines aber ist klar: Die eSportler werden weiterspielen – und die Killerspiel-Debatte wird weiterlaufen.

Wie ich den Krieg immer wieder neu gewinnen kann

Das World War II Combat Game

Combat Games have always been
at the heart of computer gaming.
(Chris Crawford, Spieleentwickler bei Atari, 1982)

Real War News, Real War Games.
(Werbeslogan von Kuma Reality Games)

Richard Lesters *HOW I WON THE WAR/WIE ICH DEN KRIEG GEWANN* (GB 1967), der zu seiner Zeit bei der Kritik auf Unverständnis traf, gilt mittlerweile als einer der Filme, die sich auf einem hohen Niveau der Reflexion mit dem Phänomen des Krieges im Allgemeinen, mit dem Zweiten Weltkrieg im Besonderen und mit dem Kriegsfilm als Genre auseinandersetzen. Letzteres bedingt die Verwendung zahlreicher genretypischer Elemente. So orientiert sich die Handlung an einer Dramaturgie mit den Etappen Heimat – Ausbildung – Front/Mission, die bereits zur Stummfilmzeit etwa in *THE BIG PARADE/DIE GROSSE PARADE* (King Vidor, USA 1925) eingesetzt und in der Nachfolge zu einer Art Master Plot des Genres weiterentwickelt wurde.¹ Lesters reflexive Vorgehensweise besteht vor allem darin, in den fiktionalen Handlungsverlauf gezielte antiillusionistische Brechungen zu implementieren, die an Brechts Verfremdungseffekt erinnern. So wird bereits die filmische Illusion der Eingangssequenz, ein Trupp Soldaten befindet sich des Nachts im Einsatz, dadurch unterbrochen, dass die Figuren plötzlich in die Kamera sprechend direkt den Zuschauer adressieren.

Wenn ein übergeordnetes Konzept dieses komplexen Films zu bestimmen wäre, dann würde ich am ehesten dafür plädieren, dass Lester den Ernst des Krieges mit Elementen des Unernstes (woraus etwa satirische und parodistische Momente erwachsen) bzw. noch allgemeiner des Spiels in ein permanentes Wechselverhältnis treten lässt. In diesen Zusammenhang können gebracht werden: Das Cricketspiel, das zu Beginn des Films in der britischen Heimat der zukünftigen Soldaten gespielt

1 Vgl. Klein, Thomas/Stiglegger, Marcus/Traber, Bodo: Einleitung. In: dies. (Hrsg.): *Filmgenres. Kriegsfilm*. Stuttgart 2006, S. 17f.

wird und dann in der Mission von zentraler Bedeutung ist, indem ein Cricketfeld hinter den feindlichen Linien in der tunesischen Wüste angelegt werden muss; die Kaugummikarten mit Abbildungen von Kriegsschauplätzen, die im Film immer wieder auftauchen und von Offizieren getauscht werden; die Figur eines Soldaten, dessen wechselnde Kleidung, die Schminke und seine selbstreflexiven Kommentare ihn sichtbar als Clown ausweisen, der das Geschehen zugleich als Integrierter wie als Außenstehender erlebt und kommentiert; die monochrome und wechselnde Einfärbung im Verlauf der Mission ums Leben kommender britischer Soldaten. Zum anderen könnten in diesem Zusammenhang auch die schwarzweißen Archiv- und auch Fake-Doku-Aufnahmen aus dem Zweiten Weltkrieg gesehen werden, die an bestimmten Stellen des Films platziert sind. Es scheint, als wolle Lester mit diesen, das fiktionale Geschehen konterkarierenden, Szenen demonstrieren, dass sich kein Kriegsfilm dem Dilemma entziehen kann, immer nur fiktive Tode, gespieltes Sterben darstellen (was auch für seinen Film gilt) und damit immer nur eine Näherung an die empirische Wirklichkeit des Krieges leisten zu können, woraus für Lester die Notwendigkeit zu erwachsen scheint, seinen Film auf mehreren Ebenen als Spiel kenntlich zu machen.

HOW I WON THE WAR kann daher auf sehr fruchtbare Weise in jenen Diskurs integriert werden, in dessen Zentrum die Frage steht, ob der Krieg überhaupt filmisch darstellbar ist, ob er überhaupt dargestellt werden sollte und auf welche Weise in diesem Zusammenhang ein Antikriegsfilm auszusehen habe. Will man Lesters Konzept, dem Krieg und dem Kriegsfilm zu Leibe zu rücken, als das erwähnte Wechselverhältnis von Ernst und Spiel erkennen, dann kommt unweigerlich der Gedanke auf, dass Johan Huizinga in seinem epochalen Werk *Homo Ludens* den Krieg zwar mit dem Spiel in Verbindung gebracht, zugleich aber darauf hingewiesen hat, dass die modernen Kriege des 20. Jahrhunderts diesen Vergleich nicht mehr zulassen. Das massenhafte Töten auf Distanz habe dem Krieg das ludische Moment ausgetrieben. Vor diesem Hintergrund muss es erstaunen, dass sich ausgerechnet der Zweite Weltkrieg in den letzten etwa zehn Jahren zu einem großen wichtigen Sujet im Videospielemarkt entwickelt hat. Und bei vielen dieser Spiele handelt es sich um Shooter, also um genau jene Spielegattung, die den Diskurs um Killerspiele ausgelöst hat. Wie ist das zu erklären?

Eine erste Antwort darauf wurde bereits in der Forschung formuliert. Sie besteht darin, dass Krieg und Spiel bzw. Militär und Spiel seit jeher in einem Bezug zueinander stehen, und dass daraus hervorgehende Wechselprozesse speziell im 20. Jahrhundert im Zuge computertechnologischer Innovationen massiv zugenommen haben. In seinem Buch *From SUN TZU to XBOX. War and Video Games* hat Ed Halter 2006 diese Entwicklungen nachgezeichnet, um darzulegen, «how video games are accidental products of war, but have in turn become ways to think about war»². In dem 2009 erschienenen Reader *Shooter*. Eine multidisziplinäre Einfüh-

2 Halter, Ed: *From SUN TZU to XBOX. War and Video Games*. New York 2006, S. xxvii. Halter stellt dar, dass «the idea of a war-themed strategy game has developed independently in numerous cul-

rung, betonen die Herausgeber Matthias Bopp, Rolf F. Nohr und Serjoscha Wiemer in der Einleitung, gerade im Genre des Shooters schiene sich die These zu bestätigen, dass «das Computerspiel seinen Vorentwurf im technischen Gestell des Militärisch-Ökonomischen Komplexes findet.»³

Eine zweite Antwort, und dabei handelt es sich um eine grundlegende These dieses Textes, könnte lauten, dass viele Shooter, speziell solche, die während des Zweiten Weltkriegs spielen, im Kontext einer Remediation (Bolter/Grusin) bereits im Kriegsfilm erfolgreich erprobter Strukturen betrachtet werden können. Worauf sich *HOW I WON THE WAR* parodistisch bezieht und woraus vor allem Shooter, die als re-enactment historischer Kriegsszenarien angelegt sind, einen Großteil ihrer Struktur beziehen, ist indes weniger der Kriegsfilm im Allgemeinen, sondern eine spezifische Form, die Jeanine Basinger als den World War II Combat Film bezeichnet hat. Die Affinität besteht darin, was der Begriff bereits besagt: Im Zentrum steht der Kampf als film- und spielstrukturierende Standardsituation. In dieser Hinsicht sind die World War II-Shooter, wie ich sie nennen will, weniger im Kontext eines «replay» of the passage of military-driven technological innovations into the heart of contemporary visualization and simulation»⁴ zu sehen, wie es Patrick Grogan für den *COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2* (Microsoft, 2000) dargestellt hat. Vor dem Hintergrund des von Theoretikern wie Paul Virilio und Jean Baudrillard seit den frühen 1990er Jahren gelenkten Diskurses um virtuelle Medienkriege, zelebrieren die hier zu behandelnden First-Person-Shooter eher eine fast schon nostalgisch anmutende Form des bewaffneten individuellen Kampfes. Wenn diese Spiele aufgrund des «konkreten [historischen] Bezugs zur Lebenswelt der Rezipienten die höchste Glaubwürdigkeit auf[weisen]»⁵, dann können sie als glaubwürdige historische Zeitreisen begriffen werden, die durch die gezielte Selektion von Situationen den Spieler zum Bestandteil einer ehemaligen Form der sinnvollen und gewinnbringenden, kriegerischen Konfliktbewältigung machen. Gemessen an der Menge an Spielen

tures at different points of history.» Von den ersten Spielen im Ägypten der Pharaonen (bau), im antiken Griechenland (petteia) und in Japan (weiqi) ausgehend, kommt Halter auf die bedeutenden Strategiespiele mit kriegerischem Inhalt, wie Schach oder dessen Vorgänger, das indische chaturanga zu sprechen sowie auf das als unmittelbarer Vorläufer heutiger Strategiespiele geltende, von Johann Christian Ludwig Hellwig 1780 entwickelte Kriegsspiel, das dann als Blaupause für viele weitere Versionen von Kriegsspielen, wie etwa kriegspeil (Baron von Reisswitz, 1811) diente. Halter spricht von einer «militarization of gaming» (S. 11), die die Menschheitsgeschichte bis heute charakterisiere. Eine Analyse des Kriegsspiels von Hellwig im Vergleich mit H.G. Wells' «Little Wars» (1911) findet sich in: Nohr, Rolf F.: Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten. Vom Diskurs des Strategischen im Spiel. In: Ders./Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Münster 2008, S. 29–69.

3 Bopp, Matthias/Nohr, Rolf F./Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): Shooter. Eine Einleitung. In: Dies. (Hrsg.): Shooter. Eine Einführung. Münster 2009, S. 10.

4 Grogan, Patrick: Gametime: History, Narrative, and Temporality in Combat Flight Simulator 2. In: Wolf, Mark J. P./Perron, Bernard (Hrsg.): The Video Game Theory Reader. New York/London 2003, S. 276.

5 Orth, Dominik: «Willkommen in City 17!» Die erzählte Welt des Half-Life-Universums. In: Bopp/Nohr/Wiemer (Hrsg.): Shooter (wie Anm. 3), S. 107–124, hier: S. 115.

(und in Anbetracht der Tatsache, dass alle Spiele mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden ausgestattet sind, die zu mehrmaligem Spielen motivieren) schafft der Computerspielmarkt dergestalt eine Angebotspalette, die Spieler dazu ermächtigt, in der Rolle handlungsfähiger (und wiederbelebbarer) Soldaten, den Zweiten Weltkrieg als embedded gamer immer wieder aufs Neue erleben und gewinnen zu können.

Auf welche Weise Remediatisierungen von Merkmalen des World War II Combat Films im First-Person-Shooter konkret realisiert werden, soll am Beispiel von CALL OF DUTY (Infinity Ward/Activision 2003) mit Blick auf MEDAL OF HONOR – ALLIED ASSAULT (Dreamworks Interactive/EA Games 2002) sowie BATTLEFIELD 1942 (Digital Illusions CE/EA Games 2002) herausgearbeitet werden, drei der meist gelobten und erfolgreichsten World War II-First-Person-Shooter.⁶ Diese Spiele weisen einerseits ludisch motivierte Transformationen von filmischen Darstellungsweisen auf, andererseits aber auch bewusste Ergänzungen, die nicht per se daraus ableitbar sind, dass es sich um Spiele handelt. Der Fokus der Analysen wird auf den jeweiligen Singleplayer-Modi liegen, deren mehr narrative resp. in der geskripteten Sukzession von Missionen und Kriegsschauplätzen bestehende Struktur, das individuelle, in eine Kontinuität gebrachte Nacherleben von Fragmenten des Zweiten Weltkriegs im Sinne der Zuweisung einer Handlungsmacht an den Spieler stärker fördert als Multiplayer- und insbesondere Online-Modi.

World War II Combat Films

Mit der Bezeichnung *World War II Combat Film* umreißt Jeanine Basinger ein Genre, das mit dem Begriff «Kriegsfilm» nur unzureichend beschrieben werde:

«There are just too many World War II combat films, and too many of them appeared after the war was over, for them not to be recognized as a genre. The war film itself does not exist in a coherent form. Different wars inspire different genres. «War» is a setting, and it is also an issue. If you fight it, you have a combat film [...]»⁷

Am Beispiel des Films *Bataan* (USA 1943) führt Basinger die zentralen Elemente des World War II Combat Films auf:

- «The group as a democratic ethnic mix, in this case a motley group of volunteers from several service branches who really have no other choice (the basic immigrant identification).
- A hero who is part of the group, but is forced to separate himself from it because of the demands of leadership.
- The objective (hold the bridge, delay the Japanese).
- The internal group conflicts (Nolan vs. Taylor, and the need for the men to accept Taylor's hard-nosed ways in combat)

6 Alle drei Spiele sind zu einer Serie ausgebaut worden und werden immer noch produziert. Dabei wurden weitere Schauplätze des 2. Weltkriegs (Pazifikkrieg), und weitere historische Kriege sowie possible world-Szenarien hinzugenommen. Ab sofort werden die Spieletitel auch abgekürzt angegeben.

7 Basinger, Jeanine: *The World War II Combat Film. Anatomy of a Genre*. New York 1986, S. 10.

- The faceless enemy (with the one exception).
- The absence of women (after opening scenes).
- The need to remember and discuss home, and the dangers involved in doing so.
- The typical war iconography and narrative patterns of conflicting and opposite natures.
- The journeying or staying nature of the genre: in a last stand, they win or lose; in a journey, they also win or lose.
- Propaganda, the discussion of why we fight and how justified it is.
- The events combatants can enact in their restricted state: writing and receiving letters, cooking and eating meals, exploring territory, talking and listening, hearing and discussing news, questioning values, fighting and resting, sleeping, joking.
- The attitudes that an audience should take to the war are taught through events, conversations, and actions.
- The tools of the cinema are employed to manipulate viewers into various emotional, cultural, and intellectual attitudes, and to help achieve all the other goals.
- Information the audience already has in terms of prior films, stories, newsreels, magazines, comic books, experience, etc. is put to use, as when images associated with horror films surround the death of Espiritu and engulf the five final survivors.
- A location in time, place, and military service is established, aided by maps, military advisors, and official dedications.
- Death.»⁸

Wenden wir diese Liste auf CoD und MoHAA an, dann lassen sich zahlreiche Gemeinsamkeiten, aber auch signifikante Unterschiede feststellen:

- Der Spieler ist meist Teil eines Trupps, dieser ist aber in der Regel nicht multiethnisch bzw. die ethnische Zusammensetzung des Trupps spielt keine Rolle (sie kann im Multiplayermodus durch die Zusammensetzung der Spieler relevant werden).
- Der Spieler kann in die Rolle des Helden schlüpfen, indem er die tragende Rolle in Missionen zugewiesen bekommt oder diese auch selbst wählen kann, woraus jedoch keine soziale Isolation resultiert.
- Jede Mission impliziert ein oder mehrere Planziele.
- Interne Gruppenkonflikte spielen kaum eine Rolle. Spielfiguren im Shooter haben in der Regel keine Psychologie. Gelegentlich werden in Cut-Scenes Gruppenkonflikte geskriptet, um bestimmte Handlungsabläufe narrativ zu motivieren. Auf der sozialen Ebene des Zusammenspiels von Spielernutzern im Multiplayer-Modus kann der Faktor ›Psychologie‹ jedoch relevant werden.
- Der Feind ist gesichtslos (wobei in Multiplayermodi, die die Möglichkeit bieten gegeneinander zu spielen, ein anderer Fall vorliegt).
- Frauen kommen nicht vor (der Spieler kann jedoch weiblich sein, woraus andere taktische Verhaltensweisen resultieren könnten).

8 Ebd., S. 61f.

- Erinnern und Reden über die Heimat spielt kaum eine Rolle.
- Die typische Ikonographie des Krieges und narrative Muster sowie Vorwärtsbewegung und Aufenthalt sind von zentraler Bedeutung.
- Propaganda kommt auch in diesen Spielen vor.
- Der Spieler kann außerhalb zielgerichteten Handelns in Missionen kaum agieren, da vor allem eine Kommunikation mit anderen Soldaten kaum möglich ist (Der Multiplayermodus enthält diese Handlungsoption).
- Die Einstellung des Spielers zum Geschehen wird vor allem durch Aktion vermittelt, aber auch durch weitere Mittel wie Texteinblendungen und Fotografien.
- Die Mittel des Kinos und die Mittel des Computerspiels vermischen sich zu einem neuen spezifischen Manipulationseffekt, der meist als ‚Immersion‘ bezeichnet wird.
- Es wird massiv Gebrauch von einem Vorwissen des Spielers auf mehreren medialen Ebenen gemacht, wobei der Bezug zu Filmen und vor allem das ludische und das mit dem Interface zusammenhängende Vorwissen des Spielers, wie Situationen zu meistern sind, eine wesentliche Rolle spielen.
- Eine Verortung in Zeit, Raum und in einem militärischen Zusammenhang wird ebenfalls durch Karten hergestellt.
- Der Avatar kann sterben, er erhält aber immer wieder eine neue Chance.

Hieraus wird ersichtlich, dass die Ikonographie und narrative Muster; die Verortung des Geschehens in Zeit, Raum und in einem militärischen Zusammenhang; das kontextuelle und mediale Wissen, ideologische Implikationen sowie der Tod für World War II Combat-Filme und World War II-Shooter von Bedeutung sind. Zu den narrativen Mustern zählt etwa die Episode der Ausbildung bzw. der unmittelbaren Vorbereitung auf eine konkrete Operation. Damit sollen im Folgenden auch die Spielanalysen beginnen.

Der Zweite Weltkrieg als große Erzählung: CALL OF DUTY

CALL OF DUTY wie auch MEDAL OF HONOR – ALLIED ASSAULT beginnen mit einem Tutorial, in dem vor allem die Handhabung des Interface erlernt werden kann. Hierzu zählen die Möglichkeiten der Bewegung im Raum, die Handhabung der wichtigsten Waffen, die Nutzung von Karten oder eines Kompasses u.a.m. Tutorials sind typisch für Computerspiele und finden nicht nur in Shootern Anwendung. Dieses Erlernen von Skills zum Überleben im Krieg determiniert sowohl das Handlungssegment ‚Ausbildung‘ im Kriegsfilm als auch das Spielsegment ‚Tutorial‘. Die Affinität zwischen beiden Strukturen ermöglicht eine Einbettung des Tutorials in einen kontinuierlichen Handlungsablauf.

Vor dem Tutorial, im Rahmen der filmisch gestalteten Eingangssequenz, wird der Spieler in CoD schon an den Krieg auf einer propagandistischen Ebene heran geführt. Hierzu werden Bilder gezeigt, die ähnlich auch im Verlauf des Spiels vorkommen. Über diese Bilder werden Schriftzüge eingeblendet. Die ersten beiden

Texte lauten: «In dem Krieg, der die Welt veränderte/fiel die Entscheidung nicht durch einen Einzelnen» (Abb. 1 & 2). Die Wörter «Krieg», «veränderte», «Entscheidung» und «Einzelnen» sind dabei typographisch hervorgehoben.

Das Spiel verweist damit zu Beginn auf mehrere Zusammenhänge:

1. Der Zweite Weltkrieg wurde von mehreren entschieden. Das «Böse» zu besiegen war ein Gemeinschaftsprodukt mehrerer Nationen und derer Soldaten.
2. Der Spieler ist immer Teil eines Trupps, eines Zugs oder einer größeren Division. Es ist nicht produktiv, eigenmächtig vorzugehen, Anweisungen, die für alle gelten, hat man sich unterzuordnen.

Erst im Verlauf des Spiels wird deutlich, dass Punkt 1 Teil des Gameplays ist, indem von der anfänglichen Perspektive des amerikanischen Private Martin zur Perspektive des britischen Sgt. Evans (ab der Mission «Pegasus Night») und dann in die des sowjetrussischen Soldaten Alexei Ivanovich (ab der Mission «Stalingrad») gewechselt wird. Die drei Perspektiven wechseln sich danach weiter ab. In den letzten Missionen nimmt der Spieler die russische Perspektive ein, die mit der das Spiel beschließenden Erstürmung des Reichstags in Berlin abgeschlossen wird. Jede Perspektive hat spezifische Auswirkungen auf die Schauplätze, das Gameplay, etwa die Ausrüstung mit Waffen, sowie die Missionen selbst. Die Schauplätze und Operationen sind größtenteils historisch. So orientiert sich die Mission «Pegasus Night» z.B. an der «Operation Tonga».⁹

Inwiefern sich die Kampfhandlungen auf der Mikroebene an historischen Fakten orientieren, konnte im Rahmen der Recherche für diesen Text nicht ermittelt werden. Damit sind etwa befohlene Aktionen gemeint wie das Erstürmen gegnerischer Befestigungsanlagen, das Anbringen von Sprengladungen an Luftabwehrwaffensystemen, die Zerstörung von Kommunikationssystemen usw. Die Kampfhandlungen an Omaha Beach, die nach anfänglichen Missionen zur Vorbereitung der «Operation Overlord» einen spektakulären Level in MoHAA darstellen (Abb. 3-5), dessen Ästhetik an die entsprechende, größtmögliche Authentizität intendierende Sequenz in Steven Spielbergs *SAVING PRIVATE RYAN/DER SOLDAT JAMES RYAN* (USA 1998) angelehnt ist¹⁰, werden in CoD nicht in das Spiel integriert.¹¹ Es ist davon auszugehen, dass die Voraussetzungen für Kampfhandlungen (Räume, Geg-

9 Die «Operation Tonga» bestand in der Landung der 6. Britischen Luftlandedivision mit Gleitern und Fallschirmen hinter dem Strandabschnitt Sword in der Normandie und diente dazu, wichtige Brücken wie etwa die Pegasusbrücke zu sichern. Sie war Teil der «Operation Overlord», der Landung der Alliierten in der Normandie.

10 Hinter den Hemmbalken (auch Rommelspargel genannt) nicht getroffen werden zu können (Abb. 3), Sanitäter, die permanent im Einsatz sind (Abb. 4) und die Minimission der Besorgung einer Bangalore Torpedo, um eine Bresche in die deutsche Absperrung zu sprengen, verdeutlichen (Abb. 5), wie historische Elemente, die schon in *Saving Private Ryan* signifikant eingesetzt wurden, im Spiel zu ludischen Strukturen transformiert werden.

11 Dies wurde allerdings in *Call of Duty 2* (Infinity Ward/Activision 2005) nachgeholt.



Abb. 1–2



Abb. 3–5

ner, feindliche Waffensysteme usw.) in erster Linie mit Blick auf das Gameplay entworfen wurden und darauf abzielen, Handlungsverläufe möglichst spannend und spektakulär sowie hinsichtlich des Schwierigkeitsgrades variabel zu gestalten. Mehrere Variationen der Bewältigung einer Mission, gibt es nur selten. Dies hängt auch damit zusammen, dass der zu bespielende Raum meist sehr begrenzt ist und dort, wo mehr Bewegungsfreiheit angeboten wird (z.B. Missionen im offenen Terrain) das Verlassen des für die Erfüllung der Mission notwendigen Handlungsraumes durch Landminen erschwert wird. Oft sind es bestimmte Aktionen, die möglichst

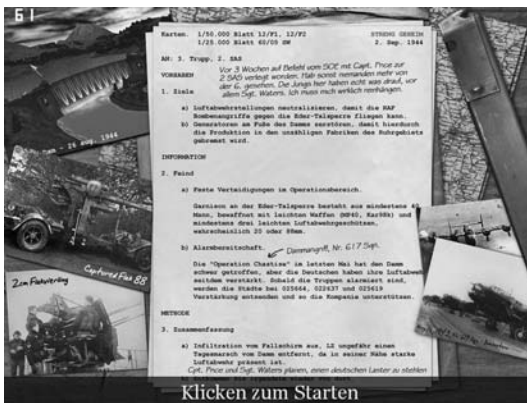


Abb. 6–7

maschinengeschriebene Operationsbefehle mit handschriftlichen Ergänzungen (Abb. 7) und bei Alexei Ivanovich um offizielle Befehlsschreiben des Volkskommissars für Verteidigung und anderer Offiziere niedrigerer Dienstgrade (Abb. 8). Während die britischen Operationsbefehle fast nur faktische Hinweise auf den folgenden Ablauf einer Mission enthalten, zeichnen sich die sowjetrussischen Befehlsschreiben durch propagandistische Formulierungen und die amerikanischen Tagebucheinträge durch prosaische Passagen, in denen Private Martin in Ansätzen psychologisiert wird, aus.¹³ Amerikanische Operationsbefehle (wie etwa die «Operation Overlord» nach dem Tutorial) werden in aufwändig gestalteten und montierten Sequenzen vermit-

präzise und schnell zu bewältigen sind, unter denen das Schießen mit unterschiedlichen Waffen, eine besonders wichtige ist.¹² So können in einer Mission Panzer, die ein Haus, das man zuvor sichern musste, aus mehreren Richtungen attackieren, nur mit Panzerabwehrwaffen zerstört werden, die in bestimmten Räumen in unterschiedlichen Stockwerken installiert sind. Hieraus erwächst die Notwendigkeit, möglichst schnell durch das Gebäude zu gelangen, was durch im Weg herumlaufende «Kameraden» erheblich erschwert wird.

Mit dem Wechsel der Figurenperspektiven ändern sich auch Einblendungen zwischen den Missionen. Im Fall von Private Martin handelt es sich um Tagebucheinträge (Abb. 6 zeigt die erste nach dem Tutorial), bei Sgt. Evans um offizielle ma-

12 Zu Waffenzeichen im Shooter vgl. Riedel, Christian: Waffen, Konventionen, Mythen – Versuch einer kulturellen Deutung verschiedener Lesarten des Waffenzeichens im Shooterspiel. In: Bopp/Nohr/Wiemer (Hrsg): Shooter (wie Anm. 3), S. 247–266.

13 Vgl. etwa der Satz «Ich habe Glück mit denen zu dienen. Auf die Jungs kann man sich wirklich verlassen.» (Siehe Abb. 6).

telt, deren hervorstechendste Merkmale die Verwendung von authentischen Karten und realen historischen Fotografien sind, die Einsatzgebiete wie etwa die Pegasusbrücke abbilden. Im Unterschied zum unauffälligen Wechsel von der amerikanischen in die britische Perspektive ist vor allem der erste Wechsel in die sowjetrussische Perspektive signifikant. Angelehnt an eine ähnliche Sequenz in Jean-Jacques Annauds Film *ENEMY AT THE GATES/DUELL – ENEMY AT THE GATES* (D/GB/IRL/USA 2001) wird man mit einem Boot an Land gebracht, auf dem ein Vorgesetzter die eng zusammengepferrchten vor Angst zitternden jungen Soldaten in einem entwürdigenden Ton darauf hinweist, dass Feiglinge sofort erschossen werden. Damit wird artikuliert, was im Befehlsschreiben zuvor bereits formuliert sich findet:



Abb. 8–9

«Jeder, der sich ohne Befehl zurückzieht, ist ein Verräter und wird als solcher behandelt: Panikmacher, Verräter und Feiglinge sind sofort zu eliminieren.» Dieser Appell wird mit der absoluten Notwendigkeit des Sieges begründet. Hat man die erste Mission erfolgreich absolviert, folgt die Belohnung in Form einer Beförderung.

Neben den realen Fotografien weist CoD ein weiteres nicht ludisches Merkmal auf, das Spiel und Realität des Krieges aufeinander bezieht. Nach einigen erfolgreich erfüllten Missionen und im Anschluss an den Tod des Avatars – also infolge sowohl der Erfahrung von Verlust, als auch von Gewinn – wird jeweils ein bekanntes Zitat einer historischen Persönlichkeit eingeblendet. Darunter befinden sich kriegskritische Äußerungen, wie von Albert Einstein (Abb. 9) und Bertolt Brechts «Das große Karthago führte drei Kriege. Nach dem ersten war es noch mächtig. Nach dem zweiten war es noch bewohnbar. Nach dem dritten war es nicht mehr aufzufinden», kriegstheoretische und -strategische Aussagen wie Napoleon Bonapartes «Derjenige, der die Eroberung fürchtet, ist sich der Niederlage gewiss» sowie patriotische,

die Tapferkeit betonende Statements wie John Waynes «Tapferkeit bedeutet, sich schrecklich zu fürchten...und trotzdem aufzusatteln».¹⁴

Ob diese Zitate bei Spielern ein Nachdenken oder Reflektieren über Sinn und Unsinn des Krieges wirklich in Gang bringen, sei dahin gestellt. Sie zielen jedoch eindeutig darauf ab. Gemeinsam mit der Eingangssquenz und den während des Spiels verwendeten Fotografien zu Beginn von Missionen wird das Spiel ziemlich offensichtlich an die historische Realität des Zweiten Weltkriegs rückgebunden. Während das Interface stark reduziert ist, um so dem Spieler eine möglichst starke Fokussierung auf Kampfhandlungen zu ermöglichen, werden ihm, wenn das Spiel gewissermaßen pausiert, Aussagen kompetenter Persönlichkeiten im Sinne von Kriegsdiskursfragmenten angeboten. Im Folgenden soll mit *BATTLEFIELD 1942* kurz ein Ego-Shooter-Spielkonzept vorgestellt werden, das einen anderen Weg einschlägt.

Der Zweite Weltkrieg als Spielfeld: *BATTLEFIELD 1942*

In *BATTLEFIELD 1942* kann der Spieler bekannte Schauplätze des Zweiten Weltkriegs einzeln anwählen («Soforteinsatz») oder er kann die Kampagne spielen, was bedeutet, dass alle Einzelschauplätze («Levels») nacheinander in einer bestimmten Reihenfolge gespielt werden können¹⁵ und ihm obliegt die Entscheidung, ob er auf der Seite der Alliierten oder auf der Seite der Axenmächte kämpft (Abb. 10). Diese Wahl ist in *CoD*, *MoHAA* und vielen anderen Shootern meist nur im Multiplayer- und/oder Onlinemodus möglich. Von diesen Shootern, die einen geskripteten Handlungsverlauf von Schauplatz zu Schauplatz, von Mission zu Mission bis zum Finale aufweisen, unterscheidet sich *B 1942* erheblich. Der entsprechende Spielmodus wird auch «Conquest» genannt. Die Aufgabe besteht darin, Flaggenpunkte (Tickets) des Gegners, der wie die eigenen Reihen aus einer festgelegten Zahl von Soldaten besteht, zu reduzieren und die Abnahme eigener Flaggenpunkte einzudämmen. Hierzu sind feindliche Gegner zu erschießen, der eigene Spielertod möglichst zu vermeiden und geographische Zielpunkte zu kontrollieren. Jedes Team beginnt mit einer bestimmten Zahl von Flaggenpunkten (z.B. 150). Die konkrete Aufgabe und die je zum Tragen kommenden Regeln werden zu Beginn jedes Levels auf einer «Karte» erklärt (Abb. 11). Ist das Spiel zu Ende, wird eine Abrechnung eingeblendet und das Ergebnis, mit Bezug auf historische Fakten, kurz kommentiert (Abb. 12).

Die Spezifika der jeweiligen historischen Schlachten bzw. Schauplätze werden in die Spiele lose als Strukturelemente übernommen. Dies bezieht sich zum einen

14 Weitere Zitate stammen von Platon, Edmund Burke, Ulysses S. Grant, Bertrand Russell, Gen. Douglas MacArthur, Gen. George S. Patton, Walt Whitman, Ernest Hemingway, Winston Churchill u.a.m.

15 Die Schauplätze sind: Battle of Britain, Battleaxe, Berlin, Charkow, Der Bocage, El Alamein, Gazala, Guadalcanal, Iwo Jima, Kursk, Market Garden, Midway, Omaha Beach, Schlacht in den Ardennen, Stalingrad, Tobruk und Wake. Im Unterschied zu *CoD*, wo durch die drei Perspektiven ein zwar großer Ausschnitt, aber dennoch nur ein Teil präsentiert wird (wodurch z.B. der Pazifikkrieg ausgeblendet wird), versucht *B 1942* den Zweiten Weltkrieg hinsichtlich der Schauplätze umfassend ins Spiel zu bringen.



Abb. 10-11



Abb. 12-13



Abb. 14

auf die Nation, auf deren Seite man kämpft. So kann der Spieler beim Schauplatz «Omaha Beach» auf der Seite der Amerikaner oder der Deutschen kämpfen, beim Schauplatz Iwo Jima auf der Seite der Amerikaner oder der Japaner usw. Des Weiteren wird die Besonderheit des jeweiligen Geländes genutzt. Im Schauplatz «Omaha Beach» spielt der Strand- und Küstenbereich, in den Schauplatzen Berlin und Stalingrad die Häuser(ruinen) eine wichtige Rolle usw. Ferner wirkt sich die Wahl des Schauplatzes und der Kriegspartei zum Teil auf verwendbare Waffen und Fortbewegungsmittel aus. Wählt man beim Schauplatz «Battle of Britain» die Seite der Deutschen, dann muss man zunächst ein Flugzeug benutzen, um zu der Insel zu gelangen und in den Kampf eingreifen zu können (die weißen Kreise links unten auf der Karte von Abb. 13). Im Unterschied zu CoD gibt es aber keine Mission, in deren Verlauf ausschließlich die Verwendung einer Waffe oder eines Fahrzeugs vorgegeben ist, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Der Spieler kann weitestgehend selbst entscheiden, welche Waffe und auch welches Fortbewegungsmittel ihm probat erscheint. Eine erste Wahl der Waffen und anderer Objekte trifft er eher mit der Wahl des Figurentyps: Er kann zu Beginn eines Einsatzes immer zwischen Aufklärer, Sturmtruppen, Panzerabwehr, Sanitäter und Ingenieur wählen (Abb. 13). Je nachdem, welche dieser Figuren gewählt wird, kann sinnvoll von permanent nutzbaren sprachlichen Mitteilungen Gebrauch gemacht werden, die mit den Funktionstasten belegt sind (Abb. 14, oberer Bildrand).

B 1942 bietet dergestalt einen deutlich höheren Bewegungsspielraum für den Spieler und auch mehr Raum für Kommunikation und daraus sich ergebende taktische Maßnahmen als in CoD oder MoHAA. Gerade hierin besteht jedoch ein Problem des Spieles im Singleplayer-Modus: Kommunikation mit den computer-gesteuerten Akteuren, im Fachjargon auch Bots genannt, ist kaum möglich. Ruft man etwa einen Sanitäter, wartet man vergeblich. Die wenigen Einstiegspunkte (Abb. 13) führen zudem immer wieder dazu, dass man sich lange Zeit durch leeres Gelände vorwärtsbewegen oder sich ein Fahrzeug suchen muss, bis man in das Geschehen eingreifen kann. Es wird deutlich, dass dieses Spiel in erster Linie für den kommunikationsintensiveren Multiplayermodus konzipiert ist. Hinzu kommt, so mein Deutungsansatz, dass B 1942 durch die, wenngleich im Singleplayer-Modus kaum einsetzbaren, Kommunikationsoptionen sowie das stärker ausgeprägte Interface, wozu z.B. auch eine größenvariable Karte gehört (Vgl. Abb. 13 und Abb. 14), der Strategiefaktor, der Taktikfaktor und damit auch der Spielfaktor höher ist als in CoD und MoHAA. In B 1942 scheinen mir der Zweite Weltkrieg und dessen Schauplätze eher als Spielplatz oder besser Spielfeld zu dienen.¹⁶ Ob dieser stark ausgeprägte Transformationsprozess von Strukturen der Realität in das Spiel typisch für Shooter ist oder ob eine große Nähe zwischen Spiel und Realität besteht, ist Teil der Debatte um Killerspiele.

World War II-First-Person-Shooter und «Killerspiele»

Eine Argumentationslinie in der Debatte um Shooter und Killerspiele wird von dem Medienpädagogen Jürgen Fritz vertreten. Sie besteht darin, von einer Rahmungskompetenz bei Spielern auszugehen, womit die Spielewelt und die Welt außerhalb des Spiels, auf die sich Spiele gleichwohl beziehen, getrennt werden: «Der Spielinhalt ist lediglich motivierende Hülle, ein «Appetizer» auf der Präferenzlinie von Spielern, die «kämpfen» wollen, ohne die Leiden des Krieges auch nur im Mindesten auf sich zu nehmen. Mit anderen Worten: Die Spieler wollen nicht Krieg spielen, sondern in einer virtuellen Spielwelt Spannung erleben und Erfolge haben.»¹⁷ Sowohl World War II-Shooter in dieser Weise allein im Kosmos des Spieles zu verorten und damit gänzlich zu verharmlosen, als auch sie als Killerspiele zu bezeichnen, die die Hemmschwelle, in der Realität zu töten, senken, führt an der Gestaltung der Spiele vorbei.

Eine erste Beobachtung vorweg: Die Bezeichnung «Killerspiel», aber auch der Genre-Begriff «Shooter» lassen außer Acht, dass Schießen «nur» einen Teil der Handlungsoptionen darstellt. Schießen steht in einem dialektischen Verhältnis zu Handlungen des Nicht-Getroffen-Werdens. Ebenso wichtig sind Formen des taktischen

16 Damit einher geht auch, dass der immersive Effekt in Call of Duty wesentlich höher ist als in Battlefield 1942. Dies gibt zumindest meine Spielerfahrung im Singleplayer-Modus wieder.

17 Fritz, Jürgen: Nicht spielen!? In: EA – Das Magazin 2/05, S. 16–17. Zum Ansatz von Jürgen Fritz und anderen Ansätzen der Wirkungsforschung von Shootern vgl. Bopp, Matthias: «Killerspiele» – Zum aktuellen Stand der Wirkungsforschung. In: Ders./Nohr/Wiemer (Hrsg.): Shooter (wie Anm. 3), S. 183–216.

Agierens. Während die Strategie im Sinne des «großen Plans über allem» (Carl von Clausewitz) sowohl übergreifend, als auch durch die historischen Bezugnahmen innerhalb der einzelnen Operationen vorgegeben ist, müssen in den einzelnen Operationen oft kurzfristige Taktiken angewandt werden. In *CALL OF DUTY* und *MEDAL OF HONOR – ALLIED ASSAULT* werden diese Taktiken weitestgehend vorgegeben. In *BATTLEFIELD 1942* kann die Taktik selbst gewählt und weiter kommuniziert werden, wobei der Singleplayer-Modus diese Möglichkeit (zumindest meinen Spielerfahrungen folgend) nur geringfügig zur Verfügung stellt. Als sogenannte Taktik-Shooter lassen sich viele World War II-First-Person-Shooter daher in erster Linie im Multiplayer-Modus bezeichnen, da nur hier die Kommunikation mit anderen Spielern Taktik motivieren kann, während im Singleplayer-Modus zwar Entscheidungen getroffen werden müssen und bestimmte Bewegungsabläufe zum Erreichen eines Ziels vorüberlegt werden müssen, diese aber nur in Einzelfällen eine als Taktik zu bezeichnende Komplexität besitzen. Hinzu kommt, dass komplexere Lösungswege für das Erreichen eines Missionsziels auch durch mehrmaliges Ausprobieren sich sozusagen herauskristallisieren. Auch das ist gemeint, wenn davon die Rede ist, dass der Spieler den Krieg immer wieder neu gewinnen kann. Er kann eben, wenn sein Avatar getötet wurde, meist ab einem zeit- und raumnahen Punkt es wieder probieren und auf seinem spielimmanenten Wissen und seiner Erfahrung aufbauen.

Ein Spiel wie *MEDAL OF HONOR – ALLIED ASSAULT* mag nicht so stark als Erinnerungsgarant an die gefallenen amerikanischen Soldaten im Zweiten Weltkrieg funktionieren wie *SAVING PRIVATE RYAN*. Dass der historische Bezug jedoch ausschließlich eine Folie sei, um spielen zu ermöglichen, ist zu kurz gegriffen. Zum einen ist Andreas Rosenfelder zuzustimmen, wenn er schreibt, dass die «Landung der Alliierten in der Normandie vielleicht der beliebteste Schauplatz digitaler Kriege ist, weil dort der moralische Frontverlauf deutlicher aufscheint als in allen anderen Kämpfen des zwanzigsten Jahrhunderts.»¹⁸ Außerdem: Ebenso wie ein Cineast von Western und Science Fiction-Filmen trotz zahlreicher Kampfhandlungen begeistert sein kann, während er Kriegsfilme im engeren Sinne (also solche die von Kriegen des 20. Jahrhunderts handeln¹⁹) aus moralischen Gründen ablehnt, kann ein Spieler Shooter, deren erzählte Welt der Wilde Westen oder die Zukunft ist, großartig finden, während er solche mit Bezug zu historischen Kriegen des Zwanzigsten Jahrhunderts für problematisch hält. Davon auszugehen, dass der konkrete Krieg an sich keine Rolle spielt, ist fragwürdig. Wie sonst kommt es zustande, dass der Erste Weltkrieg in Computerspielen kaum als Schauplatz fungiert? Wäre es nicht möglich, dies mit dem fehlenden Gut-Böse-Schema in Verbindung zu bringen, ein Grund, der auch für die relativ geringe Zahl an im Ersten Weltkrieg verorteten Kriegsfilmen herangezogen werden kann? Und wie sollte man sich sonst Phänomene wie *AMERICA'S ARMY* (US Army 2002) und *KUMA/WAR* (Kuma Reality Games

18 Rosenfelder, Andreas: *Digitale Paradiese. Von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele.* Köln 2008, S. 109.

19 Vgl. Klein/Stiglegger/Traber: *Einleitung* (wie Anm. 1), S. 10f.

2004) erklären? Während AMERICA'S ARMY (Abb. 15), ursprünglich konkret für die Ausbildung von Soldaten entwickelt und dann kommerzialisiert, noch als Instrumentalisierung von Computerspielen für militärische Zwecke beurteilt werden kann (wobei die Geschichte der beiden Bereiche als stetiges Amalgam dem entgegen spricht), trifft dies für KUMA/WAR (Abb. 16) kaum zu. Hierbei handelt es sich um Online-Minispiele in Form von Missionen, die auf historisch belegten Kämpfen des Zweiten Weltkriegs, des Vietnamkriegs, vor allem aber auf Kampfhandlungen der jüngsten Vergangenheit beruhen. Meist als Multiplayer-Spiele konzipiert, wird den Adressaten die Gelegenheit gegeben, möglichst zeitnah reale Kampfhandlungen auf der ganzen Welt nachzuspielen. War-Shooter transportieren selbstverständlich Ideologien, die die gesellschaftliche Rolle des militärischen Diskurses betreffen.

War-Shooter bilden gewiss nicht Killer aus. Sie können zur Ausbildung von Soldaten herangezogen werden, wie AMERICA'S ARMY und andere Beispiele zeigen. Aber trotz Friedensbewegung, die Soldaten als Mörder bezeichnet(e), lautet der common sense nicht, dass Soldaten Killer seien. World-War-II-Shooter ermöglichen das virtuelle Nacherleben bewaffneten Kampfes als reine Handlungsweise. Shooter, die einen gegenwartsnah-möglichen, aber erfundenen Kriegsschauplatz wählen, machen auch Gebrauch von High-Tech-Waffen- und Kommunikationssystemen, aber die hier behandelten World War II-First-Person-Shooter machen den Spieler eher zu einem anachronistischen Krieger: «Angesichts undurchschaubarer Geopolitik und abstrakter Waffensysteme griffen die Schöpfer also auf das altertümliche Ich-Ideal des Kriegers zurück. Denn für den bloß mit Gewehr und Handgranaten bewaffneten Infanteristen existiert, anders als in den allmächtigen Kommandospielen wie COMPANY OF HEROES, keine Strategie. Seine Ebene ist allein die verwirrende Nahwelt des Taktischen. In AMERICA'S ARMY bleiben die übergeordneten Zusammenhänge der Schlacht in der endlosen Zeitschleife eines auf jeweils zehn Minuten begrenzten Gefechts in alle Ewigkeit unsichtbar.»²⁰ Möglicherweise wird in Shootern mit unterschiedlichen graduellen Verschiebungen, dem Spieler die Möglichkeit gegeben, archaische Gewaltphantasien ausleben zu können.²¹

Im Fokus auf den bewaffneten Low-Tech-Kampf besteht eine deutliche Affinität zum aktionsbetonten World-War-II-Combat-Film. Die Struktur des Kampfes ist zwar in Film und Computerspiel verdichtet, erfunden wurde sie jedoch weder in dem einen, noch dem anderen Medium. Deshalb ist Jeanine Basinger zuzustimmen, wenn sie schreibt «It's very hard to be in war and not be in combat [...]»²² Nicht nur der Kriegsfilm, der Krieg und das Militär implizieren Regelwerke und schaffen

20 Rosenfelder: Digitale Paradiese (wie Anm. 18), S. 117.

21 Ralf Adelman und Hartmut Winkler haben diese These unter Rückgriff auf die Zivilisationstheorie von Norbert Elias geäußert: «Im Computerspiel dürfen wir noch einmal die Keule schwingen. Dort sind die Handlungsketten auf lustvolle Weise verkürzt. Ursache – Wirkung. Zack – und weg. Außerhalb des Spiels reagieren die langen Ketten und die Vermittlung.» Vortrag HBK Braunschweig vom 9.2.09, S. 10. <http://www.strategiespielen.de/wordpress/wp-content/uploads/adelman-winkler-handeln.pdf>

22 Basinger: The World War II Combat Film (wie Anm. 7), S. 10.



Abb. 15

KUMAWAR Site Map

FEATURED MISSION MISSION LIST DOWNLOADS ABOUT PARTNERS HELP FEATURES LEGAL

Download and play accurate re-creations of real war news events weeks after they occur

STORIES FROM THE FRONT

Vote Now!
KumaWar is going to make one soldier's story into a mission!

- 26 Missions available for download
- FREE online game trial - unlimited access for 7 days
- Subscribers get 3 NEW missions every month
- Single player and online multiplayer games - co-op (cooperative play) or Red-on-Blue (team vs team)
- Third or First person shooter
- Real-world Intel and exclusive content
- Features the vehicles, weapons and military units from actual military battles.

See what the buzz is about - [Click here to download the KumaWar trailer](#)

Mission #26:
CIA Misses Opportunity to Nab Bin Laden in 1998




A CIA operation to kidnap Osama Bin Laden from his al Qaeda compound at Tarnak Farm in Kandahar, Afghanistan in 1998 was called off at the last minute, but you experience it in this mission. What might have been had the operation gone as planned?

[DETAILS...](#)

Start FREE Trial
[Click to Download!](#)

Mission #24:
John Kerry's Silver Star



Play this immersive, 3D recreation of the Vietnam mission for which John Kerry won a Silver Star.

KumaWar Available in Stores Now!

Abb. 16

damit Strukturen, die dazu geeignet sind, in mediale Formen gefügt zu werden. Dazu ist im Übrigen auch das Desertieren zu zählen, dessen Tatbestand und Bestrafung dem Spieler in World War II-Shootern in Form einer autoritären Stimme angedroht wird, was de facto bedeutet, dass der Spieler dazu gezwungen wird, die erzählte Welt nicht losgelöst vom militärischen Auftrag zu erkunden, also z.B. nicht, wie etwa in BATTLEFIELD 1942, mit dem Landungsboot aufs offene Meer zu fahren.

So sehr World War II-First-Person-Shooter auch auf eine immersive Wirkung abzielen, kommen doch auch reflexive, eher nicht-ludische Elemente zum Tragen. Mit Illusionsbrechungen wie in *HOW I WON THE WAR*, die trotz aller Problematik dieses Begriffs den Film als Antikriegsfilm ausweisen, haben sie zwar wenig zu tun, aber die Zitate in *CALL OF DUTY* können durchaus Reflexionen in Gang bringen. So kann das Zitat von Stanley Baldwin²³: «Der Krieg hätte ein Ende, wenn die Toten wiederkehren könnten», auf das Spiel selbst bezogen werden. Denn eben darin könnte ein Attraktionspotential des Spiels bestehen: Der Krieg hat irgendwann ein Ende, weil der getötete Avatar wiederkehren kann. Der Spieler kann es so oft probieren, den Krieg für sich zu entscheiden, wie er Zeit und Durchhaltevermögen besitzt. Antikriegsspiele wurden indes bereits erprobt.²⁴ Sie bestehen vor allem darin, die für Spiele basale Dialektik von Gewinn und Verlust zu unterminieren. Es sind Spiele, die man nicht gewinnen kann.

23 Britischer Premierminister von 1923–1924, 1924–1929 und 1935–1937.

24 Zu Antikriegsspielen vgl. Halter: *From SUN TZU to XBOX* (wie Anm. 2), S. 308–318 und Jenkins, Henry: *War Games*. In: *Technology Review*, 7. November 2003. http://www.technologyreview.com/articles/03/11/wo_jenkins110703.asp. Zu den Entwicklern von Antikriegsspielen zählt auch der bekannte argentinische Spieltheoretiker Gonzalo Frasca.

Militainment oder: Spielarten von Kulturindustrie

Mit seiner Monografie *Krieg und Kino* hat Paul Virilio bereits vor mehr als zwei Jahrzehnten ein Schlaglicht auf die Strukturverwandschaft von Krieg und Kino geworfen.¹ Seine These von der Verschmelzung optischer Werkzeuge und Waffen, die auf eine Beherrschung des visuellen Wahrnehmungsfeldes abzielen und den physischen Zusammenprall der Kriegsgegner sekundieren lassen, scheint, neben Krieg und Kino, phänomenal nirgends besser verifizierbar als im Bereich virtueller Gewaltinszenierungen militaristischer Computerspiele. Und dies hat vor allem institutionelle Gründe; während sich der multimediale Journalismus nach Einschätzung vieler Beobachter immer stärker in Richtung «Infotainment» bewegt, geht es beim so genannten «Militainment» um eine Annäherung und teilweise Verschmelzung von Rüstungs- und Unterhaltungsindustrie. Ohne dass der Begriff im Diskurs der Medienwissenschaft schon präzise ausgezirkelt und durchleuchtet wäre, bezeichnet er häufig die medialen Erscheinungsweisen dieser Verschmelzung oder Kooperation.² In ihrer Warenform werden unter dem Begriff «Militainment» deshalb genauso mediale Produkte verstanden, die sich inhaltlich mit Militär oder Krieg auseinandersetzen und aus der Zusammenarbeit von Militär und Unterhaltungsindustrie entstehen, wie auch vom Militär selbst als Teil der Unterhaltungsindustrie produzierte Werke.³ Besonders auffällig ist die große Zahl US-amerikanischer Militainmentangebote, da vor allem das US-Militär häufig mit der Unterhaltungsindustrie zusammenarbeitet und die entstehenden Produkte, beispielsweise in Form von Spielfilmen oder Computerspielen, auch im deutschsprachigen Raum große Verbreitung finden.⁴ So zählt der so genannte «Militainment-Komplex» nicht nur in den USA mittlerweile zu einem regelrechten Rüstungssektor, in dem Medienmono-

1 Virilio, Paul: *Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung* [1984]. Frankfurt a.M. 1998.

2 Vgl. Virchow, Fabian; Thomas, Tanja: Banal Militarism: Zur Veralltäglichen des Militärischen im Zivilen. Bielefeld 2006, S. 298ff.

3 Ebd.

4 Da es sich beim Militainment um einen weitreichenden Komplex handelt, der in verschiedensten medialen Erscheinungsweisen in der gesamten Unterhaltungskultur aufzufinden ist, werden auch außerhalb von Spielfilmen und Computerspielen zahlreiche mediale Militainmentangebote offeriert. So existieren beispielsweise verschiedene «Military Soaps» und auch in Deutschland sind vergleichbare Kooperationen zwischen Fernsehindustrie und Bundeswehr aufzufinden. So z.B. in der ZDF-Serie DIE RETTUNGSFLIEGER, die seit 1997 existiert, oder in der Pro7-Serie JETS – LEBEN AM LIMIT von 1999. Vgl. Virchow, Fabian; Thomas, Tanja: Militainment als «banaler» Militarismus. Auf dem Weg zu einer Militarisierung der politischen Kultur? In: Martin Löffelholz (Hg.): *Krieg als Medienereignis II*, Wiesbaden 2004, S. 297–325, hier: S. 304.

pole um ein Konzerngeflecht angesiedelt sind, das von Rüstungsproduzenten und anderen Kriegspoliteuren bestimmt wird.

Einer der wenigen wissenschaftlichen Ansätze, die den stetig wachsenden Militainment-Komplex zum Ausgangspunkt ihrer Untersuchung nehmen, ist der des «Banal Militarism» von Fabian Virchow und Tanja Thomas.⁵ Mit ihrem «Plädoyer für eine grundlegende sozial-, kultur- und medienwissenschaftliche Erweiterung der Forschungsperspektiven zugunsten vielfältiger Prozeduren der Gewöhnung an und/oder Einübung in Denkmuster, Einstellungen und Verhaltensweisen [...], gehen [sie] über die traditionelle Militärsoziologie und Militarismus-Forschung [...] hinaus und wenden [sich] den zahlreichen Prozessen zu, mittels derer das Militär bzw. Militärisches im weitesten Sinne in den Alltag eingelassen ist und zu seinem (weitgehend) selbstverständlichen Bestandteil gemacht wird/werden soll».⁶ Im Rahmen dieses theoretischen Ansatzes beziehen sich Virchow und Thomas somit auch auf die Thematik des Militainments, denn «insbesondere angesichts der in den meisten Gesellschaften der nördlichen Hemisphäre beträchtlich fortgeschrittenen Mediatisierung und des Bedeutungszuwachses der Unterhaltungsindustrie ist den zahlreichen kulturellen Diskursen, Produkten und Artefakten besondere Aufmerksamkeit zu schenken, mittels derer sich die Integration militärischer bzw. militärisch konnotierter Praxen in alltägliche Abläufe und Ereignisse vollzieht».⁷

Militainment wird somit als Prozess untersucht, mit dessen Hilfe das Militär in den Alltag der Menschen integriert wird. Militainmentangebote werden als alltägliche Konfrontation mit Militärischem verstanden. Weiterhin wird ihnen die Fähigkeit zur Veränderung der Einstellung der Menschen gegenüber dem Militär zugeschrieben. Im Rahmen dieser Forschung stellt sich ebenfalls die Frage nach den Mess-Indikatoren für die Verschiebung des Gewichtes zugunsten des Militärs. Dabei gelten bereits «Indikatoren wie die Höhe der jährlichen Rüstungsausgaben eines Landes, die Größe der bewaffneten Formationen (in Relation zur Gesamtbevölkerung) oder die Relevanz des Militärs als Instrument der Außenpolitik als wichtige Gradmesser».⁸ Laut Virchow und Thomas sind «diese Kriterien [...] ohne Zweifel bedeutsam. Allerdings plädieren [sie] aus der Perspektive der *Banal Militarism*-Forschung für eine grundsätzliche Erweiterung der Untersuchungsperspektive um Analysen der Repräsentation und des sozialen Diffundierens des Militär/ischen in kulturellen Artefakten, gesellschaftlichen Diskursen und Praktiken als integralem und notwendigen Bestandteil des Forschungsverständnisses».⁹

Die Forschung des «Banal Militarism» untersucht unter anderem gezielt die Verbindung von Militär und Unterhaltungsindustrie. Die methodische Perspektive dieses Forschungsansatzes trägt hierbei dem Umstand Rechnung, dass die allgegen-

5 Vgl. Virchow, Thomas: *Banal Militarism* (wie Anm. 2).

6 Ebd. S. 34.

7 Ebd.

8 Ebd., S. 41.

9 Ebd.

wärtigen Phänomene des massenkulturellen Krieges sich nur selten im Kleid der platten Propaganda präsentieren. Besonders von jüngeren Konsumenten werden sie schon gar nicht mehr als etwas Besonderes wahrgenommen. Dennoch sind von militärischer Seite aus die Aufgaben von Militainment klar definiert und «Rekrutenwerbung und Imagearbeit für das Militär offen formulierte Ziele». ¹⁰ Das Militär sucht «die Gelegenheit, über ein machtvolleres Medium direkt mit der [...] Öffentlichkeit zu kommunizieren». ¹¹ Es ist somit von großem Interesse für militärische Institutionen, sich über Massenmedien der Öffentlichkeit zu präsentieren und einen möglichst guten Eindruck zu hinterlassen bzw. die Menschen in ihrer Meinungsbildung das Militär betreffend positiv zu beeinflussen. Das Militär, egal welchen Landes, versucht somit durch Militainment auf sich aufmerksam zu machen, neue Rekruten zu gewinnen und dem Rest der Gesellschaft ein positives Bild von sich zu vermitteln. Um diese Ziele zu erreichen wird der Kontakt zur Unterhaltungsindustrie gesucht, da auf diesem Weg eine Vielzahl von Menschen erreicht werden kann.

Militainment im populären Film

Neben den Vorteilen für militärische Institutionen, die klare Ziele mit Militainment verfolgen, existieren auch auf der Seite der Unterhaltungsindustrie Gründe dafür, Kooperationen einzugehen. So kann man in der Spielfilmindustrie beispielsweise von einer «Praxis wechselseitiger Bezugnahmen» sprechen. ¹² «Filmschaffende greifen den Krieg als Erfolg versprechendes Thema auf und Kriegsführende nutzen Film, um weitreichend Deutungsangebote zu machen.» ¹³ Hierin lässt sich von Seiten der Unterhaltungsindustrie aus auch einer der Hauptgründe für die Kooperationen erkennen. Durch die Kooperation mit militärischen Institutionen versucht die Unterhaltungsindustrie ihren Gewinn zu maximieren, denn Militär und Krieg sind stets aktuelle Thematiken, welche ihr Publikum aufgrund der Weltlage finden und zudem eine faszinierende und anziehende Wirkung haben. Weiterhin bringen solche Kooperationen den immensen Vorteil mit sich, dass die medialen Erzeugnisse dank der Einblicke ins Militär und durch dessen Unterstützung, ob materieller oder beratender Art, möglichst realistisch gestaltet werden können. Manche Erzeugnisse wären ohne Ausstattungshilfe und Beratung des Militärs sogar undenkbar, was sich besonders gut an dem Endzeitactionthriller *ARMAGEDDON* (1998) ablesen lässt. Vor der Produktion dieses Films schrieb der Producer Philip Nemy einen Bittbrief an das Pentagon und bat um eine Zusammenarbeit, um seine geplanten Filmvorhaben realisieren zu können. ¹⁴ Wo sie letztlich stattfindet, beschränkt sich meist nicht allein auf den Action- und *Science Fiction*-Bereich, der massenkulturelle Militaris-

10 Virchow, Thomas: Militainment (wie Anm. 4), S. 300.

11 Ebd.

12 Ebd., S. 299.

13 Ebd.

14 Vgl. Winkler, Willi: Nach dem Krieg. Die Lüge ist die Mutter aller Schlachten. Ein Lehrstück über Original und Fälschung. In: *Süddeutsche Zeitung*, 06.03.2003.

mus erstreckt sich mittlerweile auf alle Filmgenres, gibt sich harmlos und nutzt die Faszination, die von neuen Technologien ausgeht. Wegen seiner allgemeinen Verbreitung wird er gar nicht mehr als etwas Ungewöhnliches wahrgenommen. Schließlich findet man nicht selten auch im öffentlichen Raum aufwendige Plakatierungskampagnen, die für kriegsfreundliche Kinoblockbuster werben. Dahinter steckt Berechnung, denn Filmförderrichtlinien des Pentagon fordern ausdrücklich, dass ein Kooperationsprojekt das Militär realistisch in gutem Licht darstellen und der Rekrutierung neuer Soldaten dienen soll. Kriegssubventionierendes Kino hat klare propagandistische Funktionen – etwa die Steigerung der Kriegsbereitschaft der Nation oder die Darstellung des Krieges als universales Programm ohne Alternative. Nicht selten wird dem Zuschauer auf der Ebene des Drehbuchtextes eine kritische Reflexion vorgegaukelt, während gleichzeitig Bildebene und Musikuntermalung alles Erdenkliche mobilisieren, um ihn zur Faszination zu bewegen.

In der US-amerikanischen Spielfilmindustrie hat die Kooperation mit US-militärischen Institutionen Tradition. Bereits Filme wie *TOP GUN* (1986) oder *AIR FORCE ONE* (1997) wurden in Zusammenarbeit produziert. Beide Filme beschäftigen sich thematisch hauptsächlich mit einem Teil des US-Militärs. Für die Unterstützung bei der Produktion der Filme erhielten die US-Navy bzw. US-Air Force Nachbearbeitungsrechte an den Filmen und konnten somit nach ihren eigenen Maßstäben Einfluss auf beide Filme nehmen. Weiterhin betrieb die US-Navy beim Kinostart von *TOP GUN* in mehreren großen Kinos Informationsstände, an denen sich die Zuschauer direkt nach dem Film für das Militär einschreiben konnten.¹⁵ Auf diese Weise entstanden zwei Militainmentangebote in Form von Spielfilmen, die den Menschen zur Unterhaltung dienen, diese jedoch im gleichen Zuge mit Krieg und Militär konfrontieren und somit einen Beitrag zu deren Meinungsbildung leisten.

Weiterhin hatte der 11. September 2001 einen großen Einfluss auf die Militainmentangebote der US-amerikanischen Spielfilmindustrie. Durch den Anschlag auf das World Trade Center wurde die Produktion von Militainment in Form von Spielfilmen gesteigert, denn «auf der neuen und großen Gefühlswelle verkaufen sich Krieg und Kriegsfilm besser als jemals zuvor».¹⁶ Zwei Monate nach dem tragischen Ereignis fand ein Treffen von Vertretern der Film- und Fernsehindustrie mit Angehörigen des Pentagon statt. Grund des Treffens waren «denkbare Beiträge der Medien zu «Kriegsführung und Terrorismusbekämpfung»».¹⁷ Aufbauend auf diesem Treffen und dem daraus hervorgegangenen Komitee «Hollywood 9/11» wurde das Erscheinen bestimmter Filme mit Militainmentinhalten für die Folgezeit des 11. September koordiniert, denn «Hollywood und Washington sind eine Symbiose ein-

15 Vgl. Virchow, Thomas: Militainment (wie Anm. 4), S. 300ff.

16 Maresch, Rudolf: Are you passionate? Medien und Kultur im Dienst der amerikanischen Nation. In: *Medien + Erziehung*, 6, 2002, S. 347–355, hier S. 353.

17 Schmidt, Ulrich: Washington und Hollywood. Zur Verflechtung von (Kriegs-)Politik und Film. In: *Medien praktisch*, 1, 25, 2003.

gegangen – so eng wie seit dem Zweiten Weltkrieg nicht mehr». ¹⁸ Dies lässt sich besonders an einigen Filmen aufzeigen, die nach dem 11. September erschienen sind. Hierbei ist speziell die Rede von dem Vietnam-Epos *We Were Soldiers/WIR WAREN HELDEN* (2002), dem Kriegsgefangenen-drama *Hart's War/DAS TRIBUNAL* (2002), dem Nuklearbombendrama *The Sum Of All Fears/DER ANSCHLAG* (2002) und der Somalia-Tragödie *BLACK HAWK DOWN* (2002). Einige dieser Filme waren bereits vor dem 11. September fertig produziert, «ihr Erscheinen allerdings wurde nach diesem Datum auf Drängen der US Regierung forciert und die Gestaltwerdung der Filme zum Teil noch erheblich beeinflusst». ¹⁹ Das US-Militär wurde somit nicht nur zum thematischen Hauptaugenmerk dieser Filme, sondern ebenfalls zu einer gestalterischen Kraft bei ihrer Vollendung. Vor allem, wenn nicht nur die Mitbestimmung, sondern auch der Einsatz von Material und Personal des Militärs betrachtet werden, ist die starke Ausprägung der Kooperationen an diesen Beispielen besonders gut erkennbar: So wurden für den Film *BLACK HAWK DOWN* 8 Hubschrauber und 100 Elitesoldaten vom Militär zur Verfügung gestellt. Als Gegenleistung erhielt dieses 3 Millionen Dollar und Einblick ins Drehbuch mit Mitspracherechten bei dessen Umsetzung. Für den Film *DER ANSCHLAG* stellte das Pentagon mehrere F16 Bomber, einen Flugzeugträger mit 80 Flugzeugen und 5000 Mann Besatzung, eine fliegende Kommandozentrale in einer umgebauten Boeing 747 und eine Vielzahl an militärischen Beratern. ²⁰

Militainment oder Die transatlantische Achse des Bösen

Die Filmarbeit des Pentagon, die im Rahmen des Militainments mit besonderen Produktionsbedingungen einhergeht, findet in Europa Nachahmung. Das spanische Militär war u.a. beim Balkanfilm *GUERREROS* (2002) beteiligt. Der vom französischen Militär und Kriegsministerium unterstützte Luftwaffenfilm *LES CHEVALIERS DU CIEL/SKY FIGHTERS* (2005) vermittelt den Europäern, dass islamische Terroristen längst unerkannt in ihrer Mitte am Werk sind, und bricht überdies eine Lanze für den modernen Luftkrieg. In Großbritannien unterstützen staatliche Akteure z.B. Weltkriegsfilme des großen Bruders jenseits des Atlantiks und sorgen dafür, dass der Königin der nächste *JAMES BOND* mit innovativen Waffen vorgeführt werden kann. Die Bundeswehr scheint sich im Rahmen ihrer Öffentlichkeit vorerst auf die Assistenz bei Fernsehproduktionen zu beschränken, wobei auf öffentliche Transparenz kein besonders großer Wert gelegt wird. Der zunächst ganz unverdächtige TV-Zweiteiler *DIE STURMFLUT* (2005) enthält offensive Werbeanteile zugunsten der Bundeswehr: Der Hamburger Polizeisenator und spätere Bundeskanzler Helmut Schmidt beruft sich 1962 bei der Katastrophe an der Nordseeküste auf den Ausnahmezustand. Er fordert nicht nur deutsche Soldaten an, sondern nimmt

18 Maresch: *Are you passionate?* (wie Anm. 16), S. 353.

19 Virchow, Thomas: *Militainment* (wie Anm. 4), S. 300.

20 Vgl. ebd.

unter Umgehung aller Dienstwege direkt Kontakt mit der NATO auf. Die große Entschlossenheit Schmidts erhellt der Drehbuchtext mit der lapidaren Selbstaussage: «Ich bin ja Leutnant aus dem Zweiten Weltkrieg!»²¹

Für den Revisionismus im deutschen Kulturgeschäft, den der Historiker Hannes Heer in seinem Buch *Hitler war's* dargestellt hat, legen permanent neue Filmtitel Zeugnis ab.²² Private TV-Produktionen über Bombenkriege und Dresden, Flucht und Widerstandsgestalten der Wehrmacht (*Stauffenberg*, 2004) verfolgen die Linie einer «neuen deutschen Tragik».²³ Effektvolle Emotionalisierung, individueller Wahnsinn, Ausblendung der gesellschaftlich-ökonomischen Entstehungsbedingungen für den Faschismus, ehrenwerte Soldaten und deutsche Opferrolle stehen im Mittelpunkt. Für die Mobilisierung eines neuen deutschen Patriotismus, die im Rahmen der EU-Militarisierung durchaus plausibel erscheint, trat bereits die ebenso aufwendige «Wir sind Deutschland»-Kampagne und die vorausschauende Massenproduktion nationaler Devotionalien an. Bei der cineastischen Nachbereitung des Spaßpatriotismus anlässlich der letzten Fußball WM (*Deutschland, ein Sommermärchen*, 2006) durften Bundeswehrsoldaten und Flaggen selbstredend nicht fehlen. Im Rahmen der Wiederbewaffnung nach dem Zweiten Weltkrieg gab es ähnliche synchrone Zusammenhänge zwischen Politik und Massenkultur. Heute jedoch geht es um eine ganz neue Grenzüberschreitung, in der ökonomisch motivierte Kriegsplanungen mit Sinn für das Nationale kein Tabu mehr darstellen. Anschwellender Rechtsextremismus und vermeintliche Entgleisungen bürgerlicher Politiker flankieren den gesamten Komplex.

Die Killerspiele des neoliberalen Subjekts

Auch im Bereich der Computerspielindustrie ist das Zusammenwirken von Militär und privatwirtschaftlicher Kreativtechnologie längst institutionalisiert. Die Verwertungskreisläufe gehen in beide Richtungen. Vielfach entstehen echte «dual-use» Produkte. Die Spielekonsumenten finanzieren somit unweigerlich technische Innovationen für den modernen Krieg. Wie die Kooperationen von Militär und Softwareindustrie jedoch genau aussehen, lässt sich am Besten an einigen Computerspielen beispielhaft aufzeigen. So z.B. an Erzeugnissen von *Redstorm Entertainment*, der Firma des Bestsellerautors Tom Clancy. Der Autor und seine Firma unterhalten enge Kontakte zum US Militär, mit dessen Unterstützung Computerspiele, passend zu Clancys eigenen Militär- und Spionage-Romanen, entwickelt werden. So z.B. die bekannte Computerspielserie *Rainbow Six*, in der der Spieler in die Rolle eines Teammitgliedes einer Anti-Terror-Einheit schlüpft. Als weitere Beispiele lassen sich die Spielserien *Medal of Honor* und *Battlefield* der Firma *Electronic Arts* aufführen. Von beiden Serien sind in den letzten Jahren verschiedene Teile erschie-

21 Vgl. Peter Bürger: Die Kriegsunterhalter, In: *Junge Welt*, 14.05.2007.

22 Heer, Hannes: *Hitler war's. Die Befreiung der Deutschen von ihrer Vergangenheit*. Berlin 2005

23 Bürger: Die Kriegsunterhalter (wie Anm. 23).

nen, die den Spieler immer wieder in ein neues Szenario versetzen. Das Grundelement ist jedoch stets dasselbe, die Simulation des Krieges. Ob Zweiter Weltkrieg, Vietnamkrieg, Irak-Krieg oder Krieg in der Zukunft, diese Computerspiele machen den Spieler zu einem Teil eines virtuellen Kriegsszenarios und verwenden hier vor allem die Visualität der Benutzeroberflächen so genannter First-Person- oder Ego-Shooter-Spiele. Diese Computerspiele zitieren zahlreiche Actionfilme und wurden auf der Blaupause des legendären DOOM, das 1993 auf den Markt kam, entwickelt. Ego-Shooter Spiele folgen einem denkbar schlichten Prinzip. Per Tastendruck oder Joystick bewegt sich der Spieler in einem Labyrinth der unterschiedlichsten physischen, technischen und logistischen Widerstände voran. Der Lauf einer Waffe mit Fadenkreuz wird dabei zum optischen Ausgangspunkt der subjektiven Perspektive. Die Vorwärtsbewegung ist gebunden an das Erschießen plötzlich auftauchender «Feinde». Sie zu eliminieren obliegt dem Elitesoldaten eines Sonderkommandos, dem High-Tech-Söldner, der auf eigene Rechnung kämpft, oder dem versprengten Mitglied einer Friedenstruppe – Rollen, in die der Spieler schlüpft, um sich zum Highscore vorzukämpfen, über den nicht zuletzt der Bodycount entscheidet, die Anzahl der «getöteten» Gegner.²⁴

Solche spielerischen Herausforderungen «programmieren» die Spieler-Subjekte in der interaktiven Umgebung der Spiele und Spielergemeinschaften. Die Spiele erziehen zu Rollenmustern und Identitäten, zu strategischen Überlegungen, Wettbewerbsdenken, soldatischem Durchsetzungsvermögen, einem posthumanen Menschenbild sowie zu einer Wahrnehmung der Wirklichkeit, die diese als weitgehend formbar und folgenlos erscheinen lässt. Statt um große Gefühle geht es um emotionslose, smarte Entscheidungen unter Stress, um Problemlösungsstrategien und allgemein um Reaktionsschnelligkeit. Andererseits werden die Spieler regelmäßig als Subjekte eines bestimmten moralischen und institutionellen Codes angesprochen. Auch die Werbeanzeigen und Gebrauchsanleitungen der Ego-Shooter und Strategiespiele lassen sich zu einer einzigen langen Liste von Anrufungen des Subjektes addieren, das sich den nicht nur militärischen Anforderungen schneller Entscheidungen unter moralischem wie zeitlichem Druck sowie den Wertesystemen von Respekt und Kameradschaft unterwirft. Es handelt sich um Zitate einer Sprache militärischer Disziplinierung, die längst in die Kontrolltechniken der neoliberalen Subjektivierung eingegangen sind: FALLOUT TACTICS, ein Strategie-Actionspiel von 2001, wendet sich mit toughem Militärjargon an den potenziellen Computerspiel-Krieger: «Wie würdest du dich fühlen, wenn sechs Freunde im Kugelhagel verrecken? Du warst doch für sie verantwortlich? Du hast sie in den Krieg geschickt! Wo warst Du? Wenn du wirklich ihr Anführer sein willst, dann musst du sie taktisch klug durch diesen postapokalyptischen Horrortrip führen. Nur so wirst du den Kampf gewinnen. Und ihren Respekt.»²⁵

24 Vgl. Tom Holert, Mark Terkessidis: *Entsichert. Krieg als Massenkultur im 21. Jahrhundert*. Köln 2002, S. 101ff.

25 Vgl. ebd. S. 102.

Die neoliberale Anrufung an die potentiellen Spieler-Subjekte, definiert hier zwar das Wertesystem, das die Handlungen des Spielers motivieren soll, deren genauer Ablauf bestimmt sich jedoch aus dem Druck permanenter strategischer Entscheidungsfindungen. Die neoliberale Subjektivation, die den meisten virtuellen High-Tech-Schlachtengemetzel inhärent ist, lässt sich daher als eine paradoxe Mischung aus Souveränität und Selbstverlust charakterisieren. Autonomie, Selbstverantwortung und Freiheit sind die entscheidenden Bausteine dieser Subjektivation, die sich als Machttyp auf dem virtuellen Schlachtfeld nicht an dem Prinzip der «Fabrik», sondern am Prinzip des «Unternehmens» orientiert. Statt sich einer äußeren Disziplin durch Institutionen wie Familie, Schule, Fabrik zu unterwerfen, regiert sich das neoliberale Einzelkämpfer-Subjekt aus eigener Kraft. Es ist angehalten, wie ein Unternehmen zu handeln, wobei das Modell des Unternehmens nicht die geschlossene Fabrik oder die Armee, sondern ein offenes, enthierarchisiertes Milieu darstellt, in dem formelle Weisen der Machtausübung zugunsten einer informellen «innerlichen» Herrschaft der Individuen über sich selbst abgelöst worden sind. Das Unternehmer-Individuum übt sich in Selbst-Management und flexibler Anpassung. Dabei richtet sich die Selbstverantwortung in der Ausrichtung des eigenen Lebens nach betriebswirtschaftlichen Effizienzkriterien und unternehmerischen Kalkülen.²⁶ Das Phänomen des massenkulturellen Krieges und der Militarisierung der Kultur, die an der kulturindustriellen Ausbreitung des Militainment-Komplexes ablesbar scheint, bezieht seine ideologische Durchschlagkraft letztlich auch aus der Modellfunktion, die es für die neoliberale Subjektivierung leistet:

«Die Subjekte der Lifestyle-Kulturen, die Fitnessbewussten, die Diät-Versessenen, die Sex-Begeisterten und Erfolgshungrigen, diese Flex-Worker am Selbst kämpfen sich entweder als mobile Einzelkämpfer oder sozial kompetente Teamplayer, mit Ellenbogen oder mit «sozialer Intelligenz» zum Ziel, der triumphalen Autonomie. Der Krieg wird damit zu einem mentalen Raum, in dem sich diese extrem privaten, am Rande des Sozialen lavierenden Subjekte um den Leitwert der ökonomische Effizienz herum anordnen.»²⁷

Mit den Bildern und Idiomen des Krieges überwindet das neoliberale Subjekt Unsicherheiten und entwickelt seine eigenen Formen des Kampfes um Zeichen von Selbstverwirklichung und Differenz. Bereits der Sozialwissenschaftler Ferdinand Tönnies, Autor der klassischen Schrift *Gemeinschaft und Gesellschaft* aus dem Jahr 1887, hat das «Verhältnis aller zu allen» in der warentauschenden Gesellschaft als «potentielle Feindseeligkeit» oder «latente[n] Krieg» verstanden.²⁸ Sieht man die moderne Demokratie als eine Gesellschaftsform, die in Begriffen der Konfrontation und der Gegnerschaft organisiert ist, verkörpert der Soldat den Typus eines Individuums, das fähig ist, im permanenten Konflikt dieser Gesellschaft zu (über-)leben.

26 Vgl. ebd. S. 85.

27 Ebd. S. 85–86.

28 Ferdinand Tönnies, zitiert ebd., S. 86.

Seit dem 18. Jahrhundert, so der Sozialpsychologe Alain Ehrenberg, war eine Subjektivierung am Maßstab des Soldatischen, eine «militärische Pädagogik», weit über den Bereich des Militärischen hinaus wirksam. Sie sorgte für die Herausbildung eines «kämpferischen Individuums», dessen Souveränität in einem ausgeglichenen Verhältnis zu seinem Gehorsam stehen sollte.²⁹ Die Verfahren dieser militärischen Pädagogik zielten auf die die Zerstörung all dessen, was ein Individuum an gesellschaftlich Schädlichem in sich trägt: Faulheit, Schwäche, Gewalttätigkeit, Unentschiedenheit usw.:

«Der Soldat wurde zum Grenzgänger zwischen dem Sozialen und der Schlacht. Er meisterte diese Gratwanderung, wenn er sich im Gefecht bewährte, ohne aus der Gesellschaft heraus zu fallen, das heißt: indem er den Widerspruch von Krieg und Gesellschaft in sich aufhob.»³⁰

Das Grenzgänger-Individuum der militärischen Pädagogik kann bis zum neuen Individualismus der achtziger und neunziger Jahre des 20. Jahrhunderts verfolgt werden. Der Neoliberalismus erhob die «Konkurrenz» zur Pädagogik der Massen, die zur permanenten Selbsterfindung des Individuums zwingt. Die «Norm der Autonomie» führt das Individuum in den extremen Selbst-Bezug. Dessen Kontrolle wiederum, verstanden als ein Schutz vor dem Abgleiten in den unkontrollierten Exzess, obliegt dem vollends entfesselten Hyperindividuum ebenso. Die schizophrene Ausgangssituation führt unweigerlich zu chronischen Erschöpfungszuständen:

«In den nervösen Depressionen des «unsicheren Individuums», das zu Psychopharmaka und anderen Drogen greift, um seine Unsicherheit zu bewältigen, spiegeln sich die Bilder und Anrufungen des ökonomischen Abenteuer-Individuums, das die Unsicherheit als existenziellen Kick erfährt.»³¹

Für Ehrenberg ist die Pädagogik der Konkurrenz nur als die massenkulturell kommunizierte Ausbildung des Einzelkämpfers zu begreifen. Ohne die elektronischen Medien und ihre Veröffentlichungen des Privaten bleiben der Kult der Performanz und dessen spezielle Pathologie unverständlich. Das «unsichere Individuum» ist ein sicherer Kandidat für die Rolle des mimetischen Subjekts auf der diskursiv-mediale Bühne: zermürbt-stimuliert durch die Schule des Wettbewerbs, zieht es als wettbewerbsfähiger Untergebener in den Krieg im steten Gefühl der Gefährdung seiner Autonomie, denn die verallgemeinerte Ökonomie des Krieges verlangt höchste Anpassungsleistungen, aber zugleich deutliche Anzeichen von Nonkonformität.³²

29 Ehrenberg, Alain: *Le corps militaire. Politique et pédagogie en démocratie*. Paris 1983, S. 10f.

30 Holert, Terkessidis: Entsichert (wie Anm. 24), S. 86.

31 Ebd. S. 87.

32 Ebd. S. 87.

Die Ideologie des «sauberen» Krieges als Fortsetzung einer zivilen Begrenzung des Realen

Als Kriegsspielzeug ist der Krieg auf der diskursiv-medialen Ebene als Erfolg der Computerspiele sichtbar. Es ist auch ein Triumph des Modells «Star Wars» über das Modell «Apocalypse Now». George Lucas, Ziehsohn von Francis Ford Coppola, trug mit dem Film *STAR WARS* (1977) entscheidend dazu bei, dass in den USA nach dem Vietnamschock wieder eine positiv besetzte Kriegskultur entstehen konnte. Charakteristisch für diese war es, die Bezüge zu dem konkreten Krieg der unmittelbaren Vergangenheit gekappt zu haben, insbesondere, was die Erinnerungen an den desaströsen Bodenkrieg in Vietnam bis 1969 betrifft. Stattdessen handelt *STAR WARS* in mancher Hinsicht von der Idee eines «sauberen» Luftkrieges, von jenem «electronic battlefield», das Kennedy und Johnsons Verteidigungsminister Robert McNamara schon in den sechziger Jahren heraufdämmern sah.³³ Der Kulturhistoriker Tom Engelhardt macht die *STAR WARS*-Bilder eines High-Tech-Special-Effects-Spektakels deshalb mitverantwortlich, dass das Schlachtengemetzel seine Rückkehr auf die Leinwand feiern durfte – «als triumphaler und reinigender Genuss».³⁴

Um diesen überhaupt realisieren und realistisch gestalten zu können, unterhält nicht nur die amerikanische Spielfilm-, sondern auch deren Softwareindustrie enge Kontakte zum US-Militär. So z.B. mit der *Congressional Medal of Honor Society*, «die über die höchste militärische Auszeichnung der USA wacht»³⁵ und Firmen wie *Electronic Arts* bei der Entwicklung seiner Computerspiele über den Zweiten Weltkrieg unterstützt. Das hierbei stets eine Art pseudolibertäre Haltung gewahrt werden soll, zeigt sich beispielsweise in der offiziellen Selbstbeschreibung des in Los Angeles angesiedelten *Institute for Creative Technologies* (ICT), welches die strategische Allianz des Instituts mit dem US-Militär als ein Experiment mit offenem Ausgang bewirbt, denn «ICT was established in 1999 with a multi-year contract from the US Army to explore a powerful question: What would happen if leading technologists in artificial intelligence, graphics, and immersion joined forces with the creative talents of Hollywood and the game Industry?»³⁶. Das ICT existiert durch die Unterstützung des US-Militärs und fördert unter anderem die Zusammenarbeit mit der Softwareindustrie, wodurch es im Bereich der Computerspiele immer wieder zu neuen Kooperationen kommt.

Allerdings können Nachfragestrukturen und Publikumsgeschmack das Erstarren des Militainment-Komplexes kaum erklären. Genauso wenig wie eine gerne herbeizitierte anthropologische Grundkonstante, nach der die Popularität von Kriegsfilmern und -spielen aus dem elementaren Bedürfnis nach Auskosten einer spezifischen Angstlust erklärbar sein soll, die sich im Kino oder vor dem PC auf

33 Ebd. S. 103.

34 Ebd. S. 103.

35 Virchow; Thomas: Militainment (wie Anm. 4), S. 311.

36 Bürger: Die Kriegsunterhalter (wie Anm. 21).

unterhaltsame Weise konsumieren lässt und gleichzeitig, wie noch in Fabeln oder Märchen, Formen des Probehandelns und der Verständigung von Gut und Böse offeriert:

«In der Betrachtung von Kriegsfilmen vergewisser[t] sich der Zuschauer in sicherer Distanz zur Realität auch der Möglichkeit des Anders-Seins: der Anarchie des Krieges, seiner Barbarei und auch der Möglichkeit des Todes. In der Rezeption der Bilder kriegerischer Gewalt sei so immer auch die Utopie eingeschrieben: So möge es nicht sein!»³⁷.

Psychologische Ansätze erklären dieses Phänomen mit der Stabilisierung des eigenen Ichs, indem die rezipierte Drastik kriegerischer Gewalt wie ein Wall die eigene Normalität markiert und stützt. Medien, wie Fernsehen, Internet und Computerspiele, bieten einen geschützten, voyeuristischen Blick ins Abweichende bis Abgründige, ohne die eigene Lebenswelt zu gefährden. Zudem überschreiten Medien, z.B. das Fernsehen mit manchen Sendern und bestimmten Formaten, bislang akzeptierte Grenzen und erlauben dem Publikum, diese Grenzüberschreitung aus sicherer Entfernung zu beobachten. Allerdings ist die obszöne Lust am Skurrilen und an Grenzüberschreitungen keine exklusive Erscheinung moderner Mediengesellschaften. Die Geschichte kennt viele Beispiele von hemmungslosem Medienvoyeurismus. Menschen haben es schon immer genossen, sich mit dem Schauer des Entsetzens, Erstaunens oder Ekels zu unterhalten. Notwendig für das sichere Genießen des Sensationellen ist jedoch immer, dass überhaupt etwas Spektakuläres passiert. Aber in dieser Beziehung zeigen sich moderne Gesellschaften sehr spröde. Tote, Wahnsinnige, Versehrte, Leichen, Unglücksfälle usw. gibt es zwar noch, sie werden jedoch für die meisten Menschen im direkten Erfahrungsbereich unsichtbar gemacht. So kann es etwa sein, dass man nach langen Jahren eines Lebens mit dem eigenen Sterben die erste Realkonfrontation mit dem Tod überhaupt macht.

Die direkten Erfahrungsräume von Mitgliedern moderner Gesellschaften scheinen immer sensationsärmer bzw. «sicherer» geworden – aber manchmal auch langweiliger. Moderne Massenmedien dienen hier möglicherweise als Kompensationsmedien, indem sie auf die zivile Begrenzung der Realität mit einer unzivilen Entgrenzung der virtuellen Realität reagieren.³⁸ Was in der Antike und im Mittelalter noch fester und sinnlich erfahrbare Bestandteil von Lebensräumen war, entzieht sich heute den Blicken und Schaugelüsten des alltäglichen Anblicks: Keine Kreuze mehr am Straßenrand, keine Scheiterhaufen, Schinderkarren; nur alte Bezeichnungen wie «Galgenberg» erinnern noch an die Stätten der öffentlichen Demonstration institutioneller Gewalt im Dienste der Gerechtigkeit.

37 Vgl. Heller, Heinz-B.; Röwekamp, Burkhard; Matthias Steinle: Gräben und Fronten: Statt einer Einleitung. In: Heinz-B. Heller, Burkhard Röwekamp, Matthias Steinle: *All quiet on the Genre Front? Zur Praxis und Theorie des Kriegsfilms*. 2007, S. 7–13, hier S. 8.

38 Vgl. Sonja Ganguin, Uwe Sander: Sensationen und Grenzüberschreitungen in Unterhaltungsformaten. In: Joachim von Gottberg, Elizabeth Pommer (Hg.): *Verlorene Werte? Medien und die Entwicklung von Ethik und Moral*. S. 189–198, hier S. 193.

Ebenso wie das öffentliche Töten und Quälen sind aber auch andere «Lustbarkeiten» früherer Zeiten aus dem alltäglichen Erfahrungsraum verschwunden. Man denke etwa an die auf den Jahrmärkten alter Zeiten ausgestellten Krüppel, Zwerge, Irren oder Menschen mit starken Verwachsungen. Sie waren der ungenierten Gaffgier ausgesetzt und bedienten die anscheinend menschentypische Lust am Skurrilen und Absonderlichen. Solche Vergnügungen verbietet heute die Humanität – oder die «Political Correctness». Die Frage steht allerdings im Raum, ob nicht trotzdem die Lust am Skurrilen, Abnormalen und Außergewöhnlichen weiterhin existiert, ungebrochen durch gesellschaftlichen Fortschritt, Aufklärung und Gerechtigkeitsgedanken. In dem klassischen soziologischen Werk von Norbert Elias über den «Prozess der Zivilisation» wird in dieser Beziehung jedenfalls ein ambivalentes Bild gezeichnet. Nach Elias wird mit steigender Funktionsteilung von Gesellschaften, also im Prozess der Zivilisation, auch das Beziehungsgeflecht immer dichter, in das der Einzelne involviert ist. Diese zunehmende Komplexität der Lebensbezüge zu Mitmenschen, aber auch zu gesellschaftlichen Teilbereichen wie Rechtssystem, Verwaltung oder Bildung erfordert immer größere Verbindlichkeiten und führt in der letzten Konsequenz zu Gesellschaften, die intern diszipliniert und befriedet sind und Gewalt zu einer exklusiven Strategie des Staates erheben.³⁹

Diese Disziplinierungs- und Zivilisierungsschübe verhindern nun immer mehr, dass Menschen spontan und triebgesteuert reagieren können. Erziehung und Sozialisation führen dazu, dass sich die Zivilisation in den je individuellen Denk- und Handlungsmustern widerspiegelt. Die «Scham- und Peinlichkeitsschwelle» des zivilisierten Menschen sichert dann als «Selbstzwang» ein Verhalten, das eine gewisse soziale Verträglichkeit und Disziplin in modernen Gesellschaften garantiert – aber eben nur eine gewisse.⁴⁰ Und schon gar nicht bedeutet Zivilisation, dass die Quellen und Bedürfnisse der von Elias so genannten «spontanen Wallungen und Leidenschaften» aufgelöst werden; die Moderne gibt im Phänomen des massenkulturellen Krieges gegenwärtig Antwort, wie die Medien der Militainmentindustrie diese Wallungen nicht nur kompensieren, sondern zur aggressiven Wirtschaftsdoktrin des Neoliberalismus auch das passende Welt- und Menschenbild sowie die genehme Geschichtserinnerung produzieren.⁴¹ Sie sorgen für die in der Massenkultur vorherrschenden Gefühlslagen oder Stimmungen wie Paranoia, Irrationalismus, Identitätsauflösung, Vergeblichkeit, Katastrophenstimmung oder Beschönigung des Weltelends. Denn die geistigen und kulturellen Bedingungen, unter denen Akzeptanz für eine bestimmte Weise des globalen Wirtschaftens erzielt wird, ökologische Überlebensfragen wahrgenommen werden und Entscheidungen für eine militärische oder zivile Logik der Weltordnung fallen, sind durchweg massenmedial vermittelt.

Dass sich die Produktion der Massenkultur industriell vollzieht und nur in wenigen Händen liegt, lässt den gegenwärtigen Militainment-Komplex als eine viru-

39 Vgl. ebd., S. 196.

40 Ebd. S. 196.

41 Ebd.

lente Spielweise von Kulturindustrie erscheinen, deren «zivilisatorische» Bedeutung einer vergleichbar dialektischen Gesellschaftskritik unterzogen werden muss, denn das Phänomen des Militainments ist mitnichten ein Naturereignis, das zur Befriedigung anthroposophischer Grundkonstanten wie der Lust am Skurrilen und an Grenzüberschreitungen quasi die Kehrseite der zivilen Begrenzung der Realität darstellt, welche moderne Gesellschaften kennzeichnet. Jede Form von Militainment widerspricht dem 1945 in der Charta der Vereinten Nationen dokumentierten Zivilisationskonsens. Der Friede sei im «Geiste der Menschen» zu verankern, heißt es auch in der Gründungsakte der UNESCO.⁴² Dieses Postulat ist wohl kaum individualistisch zu deuten. Eine solidarische und friedensförderliche Ästhetik kann sich allerdings nicht über bloße Antigewalt- und Antikriegsbotschaften entwickeln. Im Mittelpunkt aller politischen Bemühungen hat die Förderung einer lebensfreundlichen Kultur zu stehen. Dies muss im medienwissenschaftlichen Diskurs, in Friedensforschung, im Jugendmedienschutz, in der Medienpädagogik und in der Kulturpolitik endlich aufgegriffen werden.

42 Bürger: Die Kriegsunterhalter (wie Anm. 21).

«... und wir sagen immer noch «Killerspiele»»

Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von School Shootings

Einleitung

Im zeitlichen Umfeld von *School Shootings* intensivieren sich nicht nur in Deutschland die Debatten um etwaige schädigende Einflüsse von Computer- und insbesondere sog. Killerspielen. Die folgenden Seiten behandeln diesen Killerspielediskurs. Dabei wird sich auf die Debatte der letzten acht Jahre beschränkt. Genauer wird hier der Verlauf und die Entwicklung betrachtet, seitdem im Rahmen des *School Shootings* von Erfurt 2002 das erste Mal der Begriff «Killerspiele» in Zusammenhang mit Computerspielen einem größerem Publikum bekannt wurde.

Zunächst wird der Verlauf der Debatten anhand ihrer Höhepunkte erläutert. An dieser Stelle beschränken die Autoren sich auf die Aussagen der Killerspielekritiker. Dabei wird an prägnanten Beispielen dargestellt, mit welchen Arten von Sinnzuschreibungen von dieser Seite argumentiert wird. Ebenso werden nur konkrete Aussagen berücksichtigt, die in zeitlicher Nähe zu den *School Shootings* getätigt wurden. Diese ad hoc Äußerungen mögen zwar die Differenzierung der Debatte verkürzt darstellen, es wird hier jedoch davon ausgegangen, dass sie im Hinblick auf die Konstituierung gesellschaftlicher Deutungsmuster am einflussreichsten sind. Demgegenüber steht, dass zwangsläufig andere Diskurse um Computerspiele in den Hintergrund gedrängt werden. Um den Einfluss des Killerspiel-Diskurses darzustellen werden bspw. rechtliche Änderungen in dessen Folge dargestellt.

Die Autoren beziehen dabei selbst nicht Stellung. Vielmehr wird im Anschluss an die exemplarische Darstellung ein Überblick über die Altersstruktur und Genrepräferenz der SpielerInnen, die aktuellen Ergebnisse der Medienwirkungsforschung und andere Aspekte gegeben, die nach Auffassung der Autoren Ausgangspunkt eines offenen und von Tatsachen getragenen Diskurses sein sollten.

Reflexionen über das Killerspielezeitalter

Seit Jahrtausenden gelten die jungen Generationen den Älteren als verroht und gefährdet. Bereits Sokrates werden abfällige Aussagen über die Jugend, ihre Hobbys und ihr Verhalten zugeschrieben.

Seien es Horrormane, die Beatles, Heavy Metal, die Power Rangers oder Dirty Harry, jede Generation hat auf ihre eigene Art Unverständnis und Sorge ihrer Gesellschaft provoziert. Diskussionen um Gewalt in Medien gibt es, seit es Medien

gibt. In heutiger Zeit sind es sog. Killerspiele, die als Bedrohung für Heranwachsende betrachtet werden.

Die erste öffentliche Debatte um Gewaltverherrlichung in Videospiele kam 1976 bei Erscheinen des Spielhallentitels *DEATH RACE* auf. Ein Blick auf die Graphik (siehe Abb. 1) zeigt recht deutlich, dass der Stein des Anstoßes bei diesem Titel nicht die detaillierte Graphik, sondern vielmehr der bloße Akt des

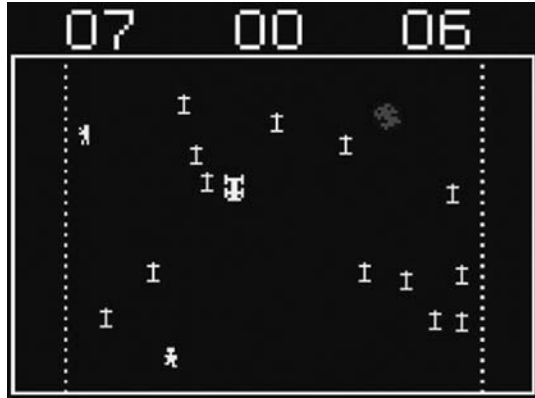


Abb. 1

Tötens war. Seitdem wurden immer wieder Computerspiele aufgrund gewalthaltiger, spiel-immanenter Praktiken an den Pranger gestellt.

Die Killerspieldebatte ist folglich älter als der Begriff «Killerspiel». Das Bundesland Bayern forderte bereits 1992 ein Verbot schwer jugendgefährdeter Medien wie gewalthaltiger Filme und Computerspiele. Der Begriff «Killerspiel» jedoch wurde seitens der Politik bis 2002 noch für Spiele wie *Gotcha*, *Paintball* und *Laserdrome* verwendet.¹

Einem breiteren Publikum wurde der Begriff «Killerspiele» im Rahmen der erneut entfachten Diskussion um gewalthaltige Video- und Computerspiele aufgrund des *School Shootings* von Erfurt 2002 bekannt. Seitens der CSU wurden kurz nach der Tat Verbotsforderungen laut, obwohl polizeiliche Ermittlungen im konkreten Fall bis dahin keine Ergebnisse fanden, welche auf einen Zusammenhang zwischen der Tat und Computerspielen hätten schließen können lassen. Im Kanzleramt diskutierten infolge der Tat die Chefs der TV-Sender und Internetanbieter auf Einladung des damaligen Bundeskanzlers Gerhard Schröder über den Umgang mit Gewalt in den Medien, allerdings unter Ausschluss von Vertretern der Videospielehersteller. Jürgen Doetz, Präsident des Verbandes privater Rundfunk- und Telekommunikation, erklärte, diese seien nicht eingeladen worden, da man sich unter Kollegen einig war, «mit solchen Verbrechern» nicht an einem Tisch sitzen zu wollen.²

Die Debatte war konzentriert, hitzig und hatte weitreichende Veränderungen in Jugend- und Waffenrecht zur Folge. So initiierte das Bundesfamilienministerium

1 So hieß es 2002 in einer Drucksache des deutschen Bundestages: «Insbesondere werden die von Videofilmen, Computer und Videospiele und so genannten Killerspielen ausgehenden Gefährdungen effektiv eingeschränkt. [...] ein Verbot von Killerspielen wie *Gotcha*, *Paintball* und *Laserdrome* [...]». Siehe Deutscher Bundestag: Gesetzentwurf des Bundesrates. Entwurf eines Gesetzes zur Änderung des Jugendschutzgesetzes (JuSchGÄndG). 2002. <http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/15/000/1500088.pdf> [Stand 01.01.2010], S. 1.

2 Zit. nach Althen, Michael: Peng! Du bist tot. Der Preis der Virtualisierung: Nicht nur Gewalt erzeugt Gewalt. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 06.05.2002.

eine Gesetzesnovelle, in deren Folge u.a. die Altersfreigaben für Videospiele verbindlich gemacht wurden. Währenddessen sagten Organisatoren und Sponsoren die LAN-Party ‹Das große Beben 5› aus Pietätsgründen ab.

Aus den meisten Medien und Köpfen verschwunden, erlangte die Debatte neue Aufmerksamkeit als es vier Jahre später in Emsdetten zu einem erneuten *School Shooting* kam. Wieder tat sich seitens der politischen Verbotsforderer die CSU besonders hervor. So äußerte sich ihr damaliger Vorsitzender Edmund Stoiber: ‹Nach dem verheerenden Amoklauf von Emsdetten darf es keine Ausreden und Ausflüchte mehr geben: Killerspiele gehören in Deutschland verboten. Sie animieren Jugendliche, andere Menschen zu töten. Das sind völlig unverantwortliche und indiskutable Machwerke, die in unserer Gesellschaft keinen Platz haben dürfen›³.

Während der Begriff ‹Killerspiel› in der Debatte nach der Tat von Erfurt noch als rhetorische Überspitzung verstanden werden konnten, wurde er nun zum Zentrum und Buzzword derselben. Dies schlug sich u.a. im Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD im Jahr 2005 nieder.⁴ Seitens der Politik wurden die sich widersprechenden Erkenntnisse der Forschung ignoriert oder selektiv verwendet, um einen Verbotsdiskurs auf Basis eines vermeintlichen wissenschaftlichen Konsenses zu betreiben.

Dieser wird, wenn vielleicht auch unfreiwillig, insbesondere von zwei prominenten Wissenschaftlern in der öffentlichen Diskussion gestützt. Der bekannte Hirnforscher Prof. Dr. Manfred Spitzer vertritt in (populär-)wissenschaftlichen Büchern und einigen TV-Auftritten die These, dass gewalthaltige Computerspiele ‹aggressive Gefühle, Gedanken und Verhaltensweisen›⁵ einüben: ‹Wohlmeinende (aber unwissende) Eltern investieren Milliarden, um unseren Nachwuchs im Töten auszubilden.›⁶

Eine ebenso hohe mediale Präsenz erreicht Prof. Dr. Christian Pfeiffer, Leiter des KfN⁷ und ehemaliger Justizminister Niedersachsens. Dieser forscht bereits länger zu Kriminologie und (Medien-)Wirkungsforschung und folgert: ‹Zu viel Medienkonsum macht dick, krank, dumm und traurig, vielleicht auch aggressiv›⁸. Ebenso kritisiert Prof. Pfeiffer die Altersfreigaben der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Diese seien häufig zu niedrig, während er andere Titel als ‹für den

3 Sueddeutsche.de: Debatte um Killer-Spiele. ‹Sie animieren Jugendliche, andere Menschen zu töten›. 2006. [http://www.sueddeutsche.de/politik/447/401229/text/\[Stand 01.01.2010\]](http://www.sueddeutsche.de/politik/447/401229/text/[Stand 01.01.2010]).

4 Online erhältlich unter <http://www.cdusu.de/upload/koavertrag0509.pdf>. Der Ausdruck ‹Killerspiel› wird in Kapitel 6.3: ‹Aufwachsen ohne Gewalt› gebraucht.

5 Spitzer, Manfred: *Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft*. Stuttgart 2006, S. 218

6 Zitiert nach Klauß, Christian: Die Gewaltspieldebatte geht weiter – Spitzer gegen Horx. 2006. Online in Internet: <http://www.golem.de/0608/47251.html> [Stand 02.10.10].

7 Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V.

8 Zitiert nach Frigelj, Kristian: Studie: Fernsehen macht Jungen dick und dumm. 2008. Online in Internet: http://www.welt.de/politik/article1680087/Fernsehen_macht_Jungen_dick_und_dumm.html [Stand 02.01.10].

Markt überhaupt nicht geeignet»⁹ einschätzt. Darüber hinaus wirft er – wie auch vereinzelt Politiker – der USK Nähe zur Spieleindustrie und daher Befangenheit vor.

Im gleichen Jahr versuchte der Gesetzgeber das Phänomen Killerspiel erstmals zu fassen. In einem Gutachten des Deutschen Bundestages^{10, 11} wird festgestellt, dass die Bedeutung des Begriffs «Killerspiele» keineswegs eindeutig ist. Die Verfasser des Gutachtens legen folgendes Verständnis dem Begriff zugrunde:

«Killerspiele sind solche Computerspiele, in denen das realitätsnah simulierte Töten von Menschen in der fiktiven Spielwelt wesentlicher Bestandteil der Spielhandlung ist und der Erfolg des Spielers im Wesentlichen davon abhängt. Dabei sind insbesondere die graphische Darstellung der Tötungshandlungen und die spielimmanenten Tötungsmotive zu berücksichtigen.»¹²

Der Vorstoß der bayerischen Landesregierung 2007, härteres Vorgehen gegen Killerspiele gesetzlich zu verabschieden, wurde in den Bundesrat eingebracht, kam aber nicht zur Abstimmung und wurde vertagt. In diesem Kontext gab es eine Expertenanhörung im Unterausschuss «Neue Medien» Ende April 2007. Der Deutsche Kulturrat begrüßte diese Expertenanhörung ausdrücklich und wies abermals daraufhin, dass Computerspiele – ob gewalthaltig oder nicht – Teil des Kulturbereiches seien und dadurch unter die im Grundgesetz verankerten Grundrechte der Meinungs- und Kunstfreiheit fielen.^{13 14} Uwe Schünemann (CDU) wurde diesbezüglich in einem Stern-Interview die Frage gestellt, weshalb er Killerspiele verbieten wollen würde, James Bond-Filme aber nicht. Dies wurde von Herrn Schünemann (CDU) folgendermaßen begründet:

«Offenbar haben Sie sich noch kein ›Killerspiel‹ angeschaut, sonst würden Sie nicht eine solch naive Gleichstellung mit einem James Bond herstellen. Das ist eine ganz andere Qualität. Bei den ›Killerspielen‹ geht es darum, dass die Spieler selbst zum Töten animiert werden. Sie müssen auf einen Knopf drücken. Dadurch wird etwa ein Arm mit einer Kettensäge abgetrennt. Diese Handlung wird zudem positiv bewertet,

9 Sueddeutsche.de: Nach dem Amoklauf von Emsdetten. Die Bilder selbst sind die Gewalt. 2006b. Online in Internet: [http://www.sueddeutsche.de/kultur/894/407670/text/\[Stand 02.01.2010\]](http://www.sueddeutsche.de/kultur/894/407670/text/[Stand 02.01.2010]).

10 Vgl. Burtchen, Christian/Weber, Sebastian: Gutachten zur Rechtmäßigkeit eines «Killerspiel»-Verbotes. 2006. Online in Internet: [http://www.pcgames.de/aid,528341/Gutachten-zur-Rechtmassigkeit-eines-Killerspiel-Verbotes/PC/News/\[Stand 01.01.2010\]](http://www.pcgames.de/aid,528341/Gutachten-zur-Rechtmassigkeit-eines-Killerspiel-Verbotes/PC/News/[Stand 01.01.2010]).

11 Vgl. Grote, Michael/Sinnokrot, Carmen: *Rechtmäßigkeit einer bundesgesetzlichen Verbotsregelung für die Einfuhr, den Verkauf und die Vermietung von gewaltverherrlichenden Computerspielen* («Killerspiele»). Berlin, 2006. Online in Internet: [http://webarchiv.bundestag.de/archive/2006/1206/bic/analysen/2006/killerspiele.pdf \[Stand 02.10.10\], S. 4 f.](http://webarchiv.bundestag.de/archive/2006/1206/bic/analysen/2006/killerspiele.pdf [Stand 02.10.10], S. 4 f.)

12 Ebd., S. 4 f.

13 Vgl. Ernst, Nico: Deutscher Kulturrat fordert Kunstfreiheit für Spiele. 2007. [http://www.golem.de/0702/50548.html \[Stand 01.01.2010\]](http://www.golem.de/0702/50548.html [Stand 01.01.2010]).

14 Vgl. Ihlenfeld, Jens: Bundestag beschäftigt sich mit Killerspielen. 2007. [http://www.golem.de/0704/51821.html \[Stand 01.01.2010\]](http://www.golem.de/0704/51821.html [Stand 01.01.2010]).

wenn man sein Opfer zuvor quält. Fürs Arm-Abtrennen gibt es 100 Punkte, fürs Kopf-Abtrennen 1000 Punkte. Das ist pervers und gehört sofort verboten.»¹⁵

Sprechakttheoretisch ist dieses Zitat bemerkenswert. Schönemann negiert rhetorisch die völlig unterschiedliche Rahmung der Situation, mit einer virtuellen Kettensäge virtuelle Gliedmaße abzutrennen, und der Situation, mit einer realen Kettensäge Gliedmaßen eines realen Menschen abzutrennen. Er bettet diese in einen monokausalen Zusammenhang ein (Wenn Knopf, dann Arm abtrennen), den er auch gleich durch Gebrauch des Wortes «pervers» als krankhaft markiert. Dies veranschaulicht die bereits weiter oben angesprochene Tendenz, den Begriff «Killerspiel» als Buzzword mit negativen, nicht näher genannten, aber immer implizit miterschwingenden Sinnzuschreibungen zu benutzen.¹⁶

Dabei ist anzumerken, dass der Begriff «Killerspiel» durch seine negative Konnotation bereits strukturierend auf den Diskurs wirkt, da gewisse Werturteile in den Bereich der Prämissen verschoben werden, wie es bspw. auch andere politische Kampfbegriffe, wie die «Asylantenschwemme», tun.

Im «Kölner Aufruf gegen Computergewalt» zeigt sich eine weitere Diskursstrategie der Killerspiel-Gegner. Der Kölner Aufruf fordert ein Verbot der Herstellung und Verbreitung gewalthaltiger Computerspiele, sowie die Nichtanerkennung von Computerspielen als Kulturgut. Unterzeichner waren u.a. Christian Pfeiffer und Manfred Spitzer. Im Aufruf heißt es wörtlich:

«Mit Nebelbegriffen wie ‹Medienkompetenz› und ‹Rahmungskompetenz› wird pseudo-wissenschaftlich suggeriert, dass Kinder und Jugendliche mit Killerspielen sinnvoll ‹umgehen› könnten, ohne seelischen und körperlichen Schaden zu nehmen.»¹⁷

Wissenschaftliche Begriffe, wie «Medien-» und «Rahmungskompetenz», die oftmals im Rahmen von Theorien genutzt werden, welche aufzuzeigen versuchen, dass ComputerspielerInnen in der Lage sind, virtuelle und empirische Realität auseinanderzuhalten und etwaige Transfereffekte daher kritisch betrachtet werden müssen, werden durch die Verortung innerhalb der Pseudowissenschaften diskreditiert.

Die Diskussion verengte sich 2009 anlässlich des *School Shootings* von Winnenden erneut. In diesem Kontext unterstützte Joachim Herrman, bayerischer Innenminister der CSU, die Sinnzuschreibung, dass Computerspiele zum Morden animierten, indem er Computerspiele als «Tötungstrainingssoftware» bezeichnete und ihre schädliche Wirkung der von Drogen und Kinderpornographie gleichstellte.¹⁸ In einem In-

15 Güßgen, Florian: «Killerspiel»-Debatte. «Das ist pervers». 2006. <http://www.stern.de/politik/deutschland/killerspiel-debatte-das-ist-pervers-578137.html> [Stand 01.01.2010].

16 Vgl. Höltgen, Stefan: Killerspiele. 2006. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24228/1.html> [Stand 01.01.2010].

17 Kölner Aufruf gegen Computergewalt. 2008. http://www.nrhz.de/flyer/media/13254/Aufruf_gegen_Computergewalt.pdf [Stand 01.01.2010]

18 Vgl. Bayerisches Staatsministerium des Innern: Pressemitteilung Nr. 127/09. Innenminister Joachim Herrmann: Keine Geschäfte mit Tötungstrainingssoftware. 2009. <http://www.stmi.bayern.de/presse/archiv/2009/127.php> [Stand 01.01.2010].

terview erklärte er, dass es ihm «nicht um die Frage einer vergleichbaren moralischen Schwere»¹⁹ ginge, sondern darum, dass durch die Nutzung von Killerspielen «die Hemmschwelle sinken kann, das auch einmal in der Wirklichkeit umzusetzen»²⁰, wie es eben auch bei der Betrachtung kinderpornographischer Videos der Fall sei.

Ebenso wird «Killerspiel» bewusst als symbolisch aufgeladener Begriff genutzt, indem der Hinweis auf den tendenziösen Charakter des Ausdrucks bewusst abgetan wird. Exemplarisch belegt werden kann dies an der Sendung «Nachtcafé» vom 24.04.09 (SWR; Moderation: Wieland Backes). Das Thema der Sendung lautete «Weg mit den Waffen, Schluss mit der Gewalt? – Konsequenzen nach Eislingen und Winnenden». Unter den Gästen befanden sich u.a. Heribert Rech (CDU, Innenminister Baden-Württemberg), Gisela Mayer (Lehrerin, Sprecherin des Aktionsbündnisses Amoklauf Winnenden und Mutter eines der Opfer vom Winnender *School Shooting*), Ibrahim Mazari (Kommunikationsdirektor und Pressesprecher bei der Turtle Entertainment GmbH in Köln und Jugendschutzbeauftragter der Electronic Sports League, Sozialwissenschaftler) und Prof. Manfred Spitzer.

Während Ibrahim Mazari unter Hinweis auf das Fehlen einer trennscharfen Definition versuchte, den Begriff «Killerspiele» aus der Diskussion zu nehmen²¹, waren sich Herr Rech und Frau Mayer²² einig, den Begriff weiterzuverwenden. Heribert Rech rechtfertigte dies mit dem Hinweis auf das Spiel *RESIDENT EVIL 5*, dem er unterstellt, dass seine audiovisuelle Präsentation so realistisch sei, dass virtuelle Gegner nicht mehr als virtuell erkennbar seien.²³

Auffällig ist bei der Betrachtung um sog. Killerspiele, dass die persönlich betroffene Akteursgruppe der SpielerInnen nur randständig und vereinzelt im öffentlichen Diskurs innerhalb der herkömmlichen Massenmedien auftaucht. In den öffentlich-rechtlichen Talkshows tauschten sich zumeist (Innen-)Politiker, Wissenschaftler, Journalisten, Vertreter von Computerspielherstellern und besorgte Eltern miteinander aus, also Personen, die alle nur aus Beobachtung zweiter Ordnung Aussagen über die Situation der Rezipienten äußern können und zumeist der Altersgruppe der über 40-jährigen angehören. Saß ein Spieler in der Talkrunde, handelte es sich dabei aber

19 Lange, Nicole: Innenminister Herrmann äußert sich zum Pädophilie-Vergleich. 2008. <http://www.derwesten.de/leben/games/hintergrund/Innenminister-Herrmann-aeussert-sich-zum-Paedophilie-Vergleich-id1205231.html> [Stand 01.01.2010].

20 Ebd.

21 Ab Minute 15:50 – Ibrahim Mazari: «... ich würd mich auch vor dem Begriff <Killerspiele> verahren. Das was wir betreiben, ist z.B. *COUNTER-STRIKE* als Sportart und ähm... das ist ein Begriff der wirklich sehr schwer zu fassen ist.» Ab Minute 43:14 – Ibrahim Mazari: «Ich weiß nicht, ob Sie sich damit auseinandergesetzt haben. Das, was man <Killerspiele> nennt, ist eigentlich nicht fassbar. Es gibt Spiele, die sind indiziert, sie sind gewaltverherrlichend und die sind zu Recht verboten. Das ist das Strafgesetz in Deutschland, das das durchsetzen muss. Das ist 'ne ganz klare Sache, da sind wir uns alle einig.»

22 Ab Minute 25:30 – Gisela Mayer: «... Verbot – und wir sagen immer noch <Killerspiele> – von Spielen, die ganz einfach den Mord an Menschen simulieren.»

23 Ab Minute 23:04 – Heribert Rech: «Da ist fast nicht mehr zu erkennen, dass es sich hier um virtuelle Menschen handelt, die man umbringen muss. Sondern Sie schleichen sich an von hinten, durchschneiden dem, der nun wirklich aussieht wie ein Mensch, die Kehle. Der schreit in Todesangst [...]. Da können Sie virtuell und real am Schirm eigentlich überhaupt nicht mehr unterscheiden.»

meist nicht um einen repräsentativen Spieler, vielmehr war er immer auf die eine oder andere Art selbst betroffen, zumeist aufgrund von Suchterscheinungen.

Im Gegensatz dazu findet in der Sphäre des Internet Kommunikation statt, welche sich «im blinden Fleck der Beobachtung» (nach Luhmann) des öffentlichen Diskurses befindet. Auf den großen Web 2.0-Plattformen hagelt es eine Fülle von Kommentaren zu jeder Nachricht, die von den Newstickern aufgegriffen wird. Diese Flut von Kommentaren, kritischen Äußerungen und auch Anfeindungen gerät aber aufgrund der selektiven Wahrnehmung der beteiligten Akteure nicht in den öffentlichen Diskurs. Der Diskurs über neue Medien wird letztlich in den alten Medien entschieden.

Einem Großteil der Akteure muss also ein augenscheinlich mangelndes Hintergrundwissen attestiert werden. Im Folgenden wird versucht, eine grobe Übersicht über absolut unstreitbares Hintergrundwissen zu geben, welches dem aktuellen Forschungsstand entspricht. Dies ist nach Ansicht der Autoren die Grundlage für einen erfolgreichen Diskurs.

Warum spielen Menschen Computerspiele?

Die Fülle an Motivationen, Computerspiele zu spielen, ist mannigfaltig. Mayer²⁴ liefert eine ausführliche Zusammenstellung verschiedener Kategorien von Motiven bei zahlreichen Autoren. Einige von diesen werden hier kurz skizziert:

Entgrenzung – Der wesentliche Punkt bei der Entgrenzung ist, dass kulturelle, sprachliche, ideologische und räumlich-geographische Grenzen überwunden werden können.

Kommunikation – Hierbei geht es um den Reiz, neue Formen von Kommunikation auszuprobieren, «sowie die Kommunikation mit mehreren Personen gleichzeitig»²⁵. Hier fließt der Aspekt der Geselligkeit ein: Viele (Online-)Spiele werden aufgrund sozialen Drucks der Freunde gespielt.

Wettbewerb – Spieler können sich gefahrlos mit virtuellen oder realen Gegnern messen. Das Vergnügen entsteht hierbei durch das Wettfeiern und den Leistungsvergleich.

Klimmt unterscheidet drei verschiedene Ebenen mit ihrem jeweils spezifischen Mechanismus des Unterhaltungserlebens:

Selbstwirksamkeitserleben – Unter Selbstwirksamkeitserleben versteht Klimmt einen «spezifischen Erlebens-zustand»²⁶, in den das Subjekt eintreten kann, wenn es

24 Mayer, Monica: *Warum leben, wenn man stattdessen spielen kann? Kognition, Motivation und Emotion am Beispiel digitaler Spiele*. Boizenburg 2009. Zugleich: Diss., Otto-Friedrich-Universität Bamberg 2009, S. 281 ff.

25 Mayer: *Warum leben, wenn man stattdessen spielen kann?* (wie Anm. 25), S. 283.

26 Ebd., S. 76.

sich selbst fortlaufend als direkt-kausal wirkenden Agenten wahrnimmt, also «wenn auf jede Handlung ohne jegliche Verzögerung eine Reaktion erfolgt»²⁷.

Neben der zeitlichen Nähe zwischen Eingabe und Reaktion des Computerspiels ist noch ein zweiter Faktor von Relevanz: «In vielen Computerspielen lassen sich durch sehr <kleine> Handlungen sehr <große> Wirkungen erzielen»²⁸. So reicht ein einzelner Mausklick um bspw. bildschirmfüllende Explosionen mit atemberaubenden audiovisuellen Effekten zu erzeugen.

Spannung und Lösung – Auf der zeitlichen Ebene der Episode, welche sich durch eine «Aneinanderreihung von (vielen) I-/O-Loops»²⁹ auszeichnet, sind Aufgaben, Probleme und Herausforderungen abgebildet. Je nach narrativer Einbettung können die Probleme und Herausforderungen unterschiedlicher Art sein: Mal bestehen sie aus angreifenden Gegnern, einer zu Grunde gehenden Wirtschaft, Sandbunkern auf Golfplätzen etc. Daraus ergibt sich, dass die Anforderungen an den Spieler differieren: Actionspiele fordern schnelle, präzise Reaktionen, während Wirtschaftssimulationen die Verarbeitung vieler Informationen und komplexe Problemlösungsstrategien verlangen. Diesen spannungsgeladenen Zustand mit all seinen Hoffnungen und Ängsten zwischen einem Problem und seiner Lösung gilt es für den Spieler zu beseitigen. Gelingt ihm dies, löst sich die Spannung in Freude auf, welche sich allerdings nur einstellt, wenn vorher tatsächlich Unsicherheit über den Ausgang einer Episode herrschte.

Simulierte Lebenserfahrungen – Auf der obersten Analyseebene findet sich nun die Spiel-Sitzung, welche aus mehreren Episoden inkl. ihrer Eingabe-Ausgabe-Schleifen besteht. Hier kommen umfassende, narrative Strukturen zum Tragen, es können ganze Geschichten mit inhaltlich großen Veränderungen durchlebt werden. Auf dieser Ebene wird der Spannungsbogen der Rahmengeschichte erkennbar.³⁰

Fremde, exotische, meistens schwer zugängliche und zum Leben des Spielers in deutlichem Kontrast stehende Handlungsrollen können so im Spiel für den Spieler erfahrbar gemacht werden. Klimmt bezeichnet sie daher auch als «interaktive Lebensweltsimulatoren» und beschreibt ihre Darstellung fremder Lebensweltbereiche als «faszinierend, attraktiv und unterhaltsam».³¹ Sie helfen folglich, Alltagsorgen zu vergessen und stellvertretende Erfahrungen in simulierten Handlungsräumen zu sammeln.

27 Ebd.

28 Ebd., S. 80.

29 Ebd., S. 71. Gemeint sind Input-/Output-Loops.

30 Ebd., S. 74 ff.

31 Ebd., S. 99.

Jugendschutz und (Killer-)spieler

Das deutsche Jugendschutzsystem gilt in Bezug auf Computerspiele als das strengste weltweit. Vergleichbar mit dem Aufbau der Freiwilligen Selbstkontrolle Film, stellt die Spieleindustrie die Infrastruktur zur Beurteilung der Spiele und Festlegung der Altersfreigabe, während die Sichtung und Entscheidung über die Freigabe von Vertretern der obersten Landesjugendbehörden getroffen wird. Die USK kann die Freigabe verweigern, was in aller Regel dazu führt, dass die BPjM³² daraufhin Untersuchungen bezüglich einer Indizierung oder Beschlagnahmung des Titels aufnimmt. Faktisch erscheinen in Deutschland kaum Titel ohne eine Altersfreigabe durch die USK. So veröffentlichen Sony und Microsoft für ihre jeweiligen Konsolen keine Titel, die keine Kennzeichnung durch die USK erhalten haben.

Der deutsche Computerspielemarkt ist für die Hersteller äußerst attraktiv. Nach Angaben des Branchenverbands BITKOM³³ wurden 2009 mit Computerspielen Rekordumsätze erzielt. Die Branche hat 2009 ca. 2,7 Milliarden Euro mit Konsolen und Spielen (für Konsole und PC) umgesetzt.³⁴

Daher veröffentlichen die meisten Hersteller speziell für die deutschen Jugendschutzrichtlinien angepasste Versionen ihrer Spiele oder berücksichtigen bereits bei der Entwicklung das erwartete Altersrating in Deutschland. Nur in seltenen Fällen sehen Verleger davon ab, ihre Titel wegen Jugendschutzbedenken in Deutschland zu veröffentlichen.

Computerspiele sind inzwischen fester Bestandteil der Popkultur. So spielen nach Angaben des BITKOM 28% aller Deutschen über 14 Jahre digitale Spiele. Aufgeschlüsselt nach Altersgruppen sind dies in der Altersgruppe der 14- bis 29-Jährigen 57%, bei den 30- bis 49-Jährigen 32% und selbst in der Gruppe der über 50-Jährigen immerhin noch 11%. Etwa jeder Dritte (36%), der über die notwendige technische Ausstattung verfügt, um online spielen zu können, nutzt diese auch.³⁵ Aufgeschlüsselt nach Geschlecht lässt sich feststellen, dass der Anteil an Frauen unter den Spielern ca. 22% beträgt und steigend ist.³⁶ Der Computer ist nach wie vor das primäre Spielgerät mit einer Nutzungspräferenz von ca. 31%, gefolgt von der Konsole mit ca. 14% und dem Handy mit ca. 6%.³⁷

Die Nutzungsdauer der deutschen Computerspieler beträgt im Durchschnitt 5,4 Stunden pro Woche, davon werden 4,5 Stunden am Computer gespielt und von diesen wiederum 2,3 Stunden *online games* im Internet. Im Gegensatz dazu werden

32 Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien.

33 Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V.

34 Vgl. BITKOM: Rekordumsätze mit Computerspielen. 2009. http://www.bitkom.org/de/themen/54906_60682.aspx [Stand 29.12.09].

35 Vgl. BITKOM: Presseinformation. Jeder Zehnte über 50 spielt digital. 2008. http://www.bitkom.org/files/documents/Presseinfo_BITKOM_Gaming_19_08_2008.pdf [Stand 29.12.09], S. 2.

36 Vgl. ebd., S. 1.

37 Vgl. ebd.

stationäre Spielkonsolen durchschnittlich nur für eine halbe Stunde pro Woche in Betrieb genommen.³⁸

Das Publikum der «Killerspiele» ist erwartungsgemäß überwiegend männlich und jünger. Männliche Jugendliche (bis 19) geben zu zwei Dritteln an, dass für sie Computerspiele (sehr) wichtig sind, während dies bei den Mädchen nur ein Viertel angibt. Actionspiele werden ebenso von Jungs weitaus häufiger gespielt als von Mädchen.

Die Verbreitung von nicht altersgerechten Spielen ist trotz des engen Jugendschutznetzes in Deutschland hoch. Ein Drittel aller männlichen Jugendlichen gibt laut JIM-Studie³⁹ 2009 an, dass im Freundeskreis die meisten brutale PC-, Konsolen- oder Onlinespiele spielen⁴⁰. Bei den Mädchen gab dies «nur» jede elfte an, bei beiden Geschlechtern ist aber in den letzten Jahren ein deutlicher Anstieg zu verzeichnen. Jugendschutz im Bereich Computerspiele scheint noch ein vornehmliches Jungenproblem zu sein. So geben 82% aller männlichen Jugendlichen an, bereits Spiele gespielt zu haben, für die sie nach der Altersauszeichnung zu jung waren. Dabei scheint die verpflichtende Kontrolle des Alters beim Verkauf von Spielen nur zu einer Veränderung der Beschaffung solcher Spiele geführt zu haben. Hauptquelle von altersbeschränkten Spielen war nach JIM 2008 der Freundeskreis, mit weitem Abstand gefolgt von der Beschaffung im Internet. Der Kauf(-versuch) im Laden ist bei weitem nicht so verbreitet.

Erkenntnisse der Medienwirkungsforschung

Die Erkenntnisse der Medienwirkungsforschung zu den Effekten von Videospielen stehen noch am Anfang. Eine einheitliche, konsistente Einschätzung von WissenschaftlerInnen zur Wirkung gewalthaltiger Computerspiele liegt bis dato nicht vor.⁴¹

Der Konsens in der Medienwirkungsforschung kommt nicht über naheliegende, sehr allgemeine und abstrakte Vermutungen nach dem Muster hinaus: «Bestimmte Computerspiele können unter bestimmten Bedingungen bei bestimmten SpielerInnen bestimmte positive und/oder negative Effekte auslösen». Sobald Studien elaborierter werden, werden diese innerhalb der *scientific community* oftmals aufgrund ihrer Methodik kontrovers diskutiert.

So werden innerhalb der Medienwirkungsforschung vier Theorieansätze unterschieden:

38 Vgl. BITKOM: Trends bei Computer-Spielen. 2009b. http://www.bitkom.org/de/themen/54906_60733.aspx [Stand 29.12.09].

39 «JIM» steht für «Jugend, Information und (Multi-)Media». Es handelt sich dabei um im jährlichen Rhythmus entstehende Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest zur Mediennutzung von Jugendlichen.

40 JIM-Studie 2009. <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf09/JIM-Studie2009.pdf>, S. 44.

41 Vgl. Hans-Bredow-Institut (Hrsg.): *Analyse des Jugendmedienschutzesystems – Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag. Endbericht, Oktober 2007*. Hamburg 2007. <http://www.hans-bredow-institut.de/de/forschung/analyse-des-jugendmedienschutzesystems-jugendschutzgesetz-jugendmedienschutz-staatsvertrag> [Stand 07.10.09], S. 312.

- *Katharsistheorie*: Beobachtung bzw. das Nachspielen gewalthaltiger Handlungen baut Spannungen ab und reduziert so die Aggressionsbereitschaft.
- *Inhibitionstheorie*: Gewaltdarstellungen können Angst erzeugen und hemmen dadurch die Aggressionsbereitschaft.
- *Habitualisierungstheorie*: Darstellung von Gewalt in Medien kann auf den Rezipienten eine abstumpfende Wirkung haben und so den Rezipienten an Gewalt gewöhnen.
- *Stimulationstheorie*: Gewaltdarstellungen können die Aggressionsbereitschaft fördern.⁴²

Weicht man seinen Blick auf den Konsens innerhalb der Medienwirkungsforschung ein wenig auf, so lässt sich sagen, dass folgende Ansichten von zumindest einem überwiegenden Teil der in diesem Feld tätigen WissenschaftlerInnen unabhängig von ihrem Theorieansatz geteilt werden:

Vielen Studien auf diesem Gebiet mangelt es an Validität aufgrund des methodischen Vorgehens (Fragebögen, Selbstaussagen der Spieler, Operationalisierung von «gewalthaltig» und «gesteigerte Aggression» etc.).⁴³

Es gibt schwache Korrelationen (bis ca. $r=0.30$) zwischen dem Spielen gewalthaltiger Computerspiele und gesteigerter Aggression⁴⁴. Inwiefern diese Korrelationen als kausale Zusammenhänge gewertet werden können, ist allerdings ungeklärt bzw. strittig. Mögliche Positionen sind hierbei:

- Computerspiele steigern aggressives Verhalten
- Die gemessene Aggressivitätssteigerung basiert auf einer Erhöhung des physiologischen Erregungsniveaus und hat keine langfristigen Folgen⁴⁵.
- Menschen, die aggressives Verhalten an den Tag legen, haben gewisse Prädispositionen für gewalthaltige Computerspiele.

Unbestreitbar ist ebenfalls, dass gewisse Persönlichkeitsdispositionen sowie der soziale Kontext als Moderatorvariablen für etwaige negative Effekte dienen.

Unabhängig von der Interpretation dieser Ergebnisse gibt es genug Indikatoren für das Auftreten irgendwie gearteter Effekte, welche weitere Forschung erfordern^{46 47}.

42 Vgl. Mayer: *Warum leben, wenn man stattdessen spielen kann?* (wie Anm. 25), S. 310.

43 Vgl. Bryce, Jo/Rutter, Jason: *Digital games and the violence debate*. In: Rutter, Jason/Bryce, Jo (Hrsg.): *Understanding digital games*. London, New Delhi 2006, S. 205-222.

44 Vgl. Weber, René/Ritterfeld, Ute/Kostygina, Anna: *Aggression and Violence as Effects of Playing Violent Video Games?* In: Vorderer, Peter/Bryant, Jennings (Hrsg.): *Playing video games. Motives, responses, and consequences*. Mahwah 2006, S. 355.

45 Vgl. Hans-Bredow-Institut (Hrsg.): *Analyse des Jugendmedienschutzsystems* (wie Anm. 45), S. 313.

46 Weber/Ritterfeld/Kostygina: *Aggression and Violence as Effects of Playing Violent Video Games?* (wie Anm. 48), S. 357.

47 Engelfeldt Nielsen, Simon/Heide Smith, Jonas/Tosca, Susana Pajares: *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge 2008, S. 232.

Fazit

Zusammenfassend lässt sich konstatieren, dass gesicherte Erkenntnisse der Medienwirkungsforschung in Bezug aufs Computerspielen äußerst rar sind. Dabei sollte deren Stellenwert im Diskurs nicht überbewertet werden. Dieser ist weitaus facettenreicher als er hier dargestellt werden konnte. Wie aus oben Beschriebenem deutlich werden sollte, sind die Vorbehalte der Kritiker meist grundlegenderer Natur. Sie richten sich gegen die Präsentation expliziter Gewalt als Problemlösungsmittel, unabhängig von etwaigen Wirkungen.

«[...] und dann kommt die Altersgrenze, da ist es erlaubt, da ist es Geschmackssache, was ich will. Ich bin nicht der Meinung, dass wirklich alles offen Geschmackssache ist. [...] Es gibt Grenzen des Geschmacks und ich denke, hier darf auch eine Gesellschaft sich einmischen. [...]. Da würd ich jetzt wirklich Einspruch erheben und würde sagen, auch da müssen sich Eltern, Erzieher, aber auch Erwachsene vielleicht doch einmal rein reden lassen, in das was sie tun.»⁴⁸

«Das zweite, was in Familien geschieht, ich nenne das Gleichgültigkeitsliberalismus. [...]»⁴⁹

Spätestens hier wird offensichtlich, um wie viel mehr es im Computerspieldiskurs geht. Den Kritikern geht es häufig nicht primär um Jugendschutz, als vielmehr um die Kritik am «Gleichgültigkeitsliberalismus». Damit wird offensichtlich, dass *School Shootings* zwar Anlässe zur Intensivierung des Computerspieldiskurses, für diesen aber nicht ursächlich sind. Hier offenbart sich eine grundlegendere diskursübergreifende Agenda, der vermuteten Verrohung der Gesellschaft zu begegnen. Dies zeigt Parallelen zur angeblich steigenden Gewalt von Jugendlichen, insbesondere derer mit Migrationshintergrund. Auch hier wird beinahe ausschließlich nah am Populismus argumentiert, und wissenschaftliche Erkenntnisse werden als pädagogische oder soziologische «Verklärung» diskreditiert. Das Beispiel der im Aggregat zurückgehenden Jugendkriminalität zeigt, dass im öffentlichen Diskurs drastische Einzelfälle häufig ein höheres Gewicht haben als die realen gesellschaftlichen Entwicklungen.

Wenn in diesem Beitrag auch nur die Seite der Killerspielgegner betrachtet wurde, ist es den Autoren wichtig festzuhalten, dass auch seitens der Spieler sachliche und konstruktive Argumente eher die Ausnahme sind. So wurde das «Aktionsbündnis Amoklauf Winnenden», welches von Angehörigen der Opfer des *School Shootings* von Winnenden gegründet wurde, aufgrund einer Aktion, bei welcher zur Entsorgung von Killerspielen aufgerufen wurde, mit teils üblen Anfeindungen bis hin zu Vergleichen mit Bücherverbrennungen im Dritten Reich konfrontiert. Auch die oben genannten Wissenschaftler, Prof. Pfeiffer und Prof. Spitzer, werden aufgrund ihrer Forschungsergebnisse Opfer von persönlichen, teils beleidigenden Anfeindungen.

48 «Nachtcafé» vom 24.04.2009. Ab Minute 1:04:26 – Gisela Mayer.

49 Ab Minute 1:20:44 – Gisela Mayer.

Vor diesem Hintergrund ist es umso erfreulicher, dass die Killerspielkritiker und ihre Kritiker inzwischen verstärkt mehr mit- als übereinander reden. Das Aktionsbündnis bezeichnete aufgrund der «interessanten Diskussionen» mit den Spielern die oben genannte Aktion als einen Erfolg, während sich auch in Spielerkreisen kritische Stimme mehrten, die mahnten, den Angehörigen der Opfer mit dem angemessenen Respekt zu begegnen und verstärkt die sachliche Diskussion mit den Spielegegnern zu suchen.

Abbildungsnachweise

Alexander Stoll

Abb. 1: http://www.grdb.de/wp-content/uploads/2009/08/IMG_3005.JPG

Abb. 2: http://www.linuxsoft.cz/screenshot_img/259-a.jpg

Thomas Klein

Abb. 1–16: Screenshots vom Autor

Michael Mosel/Christian Waldschmidt

Abb. 1: http://retromedia.ign.com/retro/image/article/902/902363/death-int1_1219512704.jpg

Die Autoren

Rolf F. Nohr, Dr. phil., ist Professor für Medienästhetik und Medienkultur an der HBK Braunschweig. Arbeitsschwerpunkte sind Evidenztheorie, Game Studies, Fernsehen und Fotofix-Automaten. Er ist Leiter des Forschungsprojekts «Strategie spielen» (www.strategiespielen.de), im Vorstand der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) und Herausgeber der Reihe «Medien»Welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur» im LIT-Verlag. Letzte Veröffentlichungen: *Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel*. Münster 2008; mit Stefan Böhme: *Die Auftritte des Krieges sinnlich machen. Johann C. L. Hellwig und das Braunschweiger Kriegsspiel*. Braunschweig 2009; als Mitherausgeber (mit S. Wiemer und M. Bopp): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*. Münster 2009.

Andreas Jahn-Sudmann, Dr. phil., derzeit Leiter der Abteilung Medienwissenschaft des Zentrums für interdisziplinäre Medienwissenschaft der Georg-August-Universität Göttingen. Er ist Gründungsmitglied und leitender Herausgeber des internationalen wissenschaftlichen Spielejournals *Eludamos* (hg. vom MIT-Gambit Lab) sowie Redakteur der *Zeitschrift für Medienwissenschaft* (ZfM). Aktuelle Buchveröffentlichungen (jeweils als Mitherausgeber): *Film transnational und transkulturell. Europäische und amerikanische Perspektiven*. München 2009; *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon. Games Without Frontiers. War Without Tears*. New York u.a. 2008.

Michael Mosel (geb. 1982) ist Student der Medienwissenschaft, Psychologie und Informatik an der Philipps-Universität Marburg. In der Vergangenheit arbeitete er freiberuflich in der Computerspiele-Branche als Scripter und Konzept-Berater. Zurzeit ist er als studentische Hilfskraft im DFG Forschungsprojekt «Die doppelte Kontingenz der Inszenierung. Zur Präsentation politischer Akteure in Personality-Talkshows des deutschen Fernsehens» von Prof. Dr. Andreas Dörner beschäftigt. Wichtigste Publikationen: *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch 2009 (Hrsg.); «Game Noir – Subjektivierung auf allen Ebenen». In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch (Hg.): *DIGAREC Lectures 2008/09 – Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage | Quo Vadis 2008 und 2009*. Potsdam 2009.

Tim Raupach, Dr. phil. (geb. 1977), Dipl. Kulturwissenschaftler, freier Autor und z.Zt. Lehrbeauftragter an der FSU Jena, der HBK Braunschweig sowie der Stiftungsuniversität Hildesheim. Letzte Veröffentlichung: *Who cares? Das Populäre als Relevanzstruktur massenmedialer Kommunikation*. In: Mathias Mertens, Volker Wortmann (Hg.): *Medien – Diskurs – Geschichte. Festschrift für Jan Berg*. Salzheimendorf 2009, S. 223–244.

Arne Schröder, M.A., Lehrtätigkeit für die AG Geschlechterforschung der Universität Göttingen, davor Wissenschaftliche Hilfskraft am Institut für Soziologie der Universität Göttingen. Promovend an der Ruhr-Universität Bochum zum Thema Identitätskonstruktionen in virtuellen Spielwelten. Aktuelle Forschungsschwerpunkte: Queer-Theory und feministische Theorie, Identitätskonstruktionen in Fernsehserien und Computerspielen, Game Studies. Publikationen zu Computerspielen: Schröder, Arne: «We don't want it changed, do we?» – Gender and Sexuality in Role-Playing Games. In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. Heft 2, 2008 (2. Jg.), S. 241–256. Jahn-Sudmann, Andreas/Schröder, Arne: Ästhetik des Alternativen? Ludische und narrative Formen von Independent-Spielen. In: Sorg, Jürgen, Venus, Jochen (Hrsg.): *Erzählformen im Computerspiel. Zur Medienmorphologie digitaler Spiele*. Bielefeld (im Druck).

Alexander Stoll, M.A. (geb. 1977), studierte Soziologie und Kommunikationswissenschaften an der TU-Berlin. Er ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Projekt «TRUSTnet» am Institut für Soziologie der TU-Berlin und arbeitet an seiner Promotion zum Thema «Kommunikation und Karriere». Aktuelle Publikation: «Killerspiele» oder E-Sport? Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern. Boizenburg 2009.

Christian Waldschmidt (geb. 1982) ist Politikwissenschaftler mit Arbeitsschwerpunkt politische Ökonomie und Theorie. Er gibt Medienkurse für Jugendliche und junge Erwachsene bei verschiedenen Bildungsträgern und beschäftigt sich mit politischen und rechtlichen Fragen rund um die Neuen Medien sowie mit Mediengestaltung und -produktion.