

## **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 definiert<sup>1</sup> 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»<sup>2</sup>.

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 thematisiert<sup>3</sup>.

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 nahe<sup>4</sup>. Relevante Faktoren wie beispielsweise sozialstrukturelle Benachteiligung, die Stellung in der Peergruppe und die Einbindung in soziale Netzwerke<sup>5</sup> 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. Sherry<sup>6</sup> 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 Fernsehen<sup>7</sup>. 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 Dill<sup>8</sup> genannt, bei der sie den First-Person-Shooter WOLFENSTEIN 3D<sup>9</sup> als gewalthaltiges Computerspiel und das Adventure MYST<sup>10</sup> als gewaltfreies Spiel verwendet haben. Dabei bleibt völlig unbeachtet, dass beide Spiele sehr unterschiedliche konfigurative Situationen<sup>11</sup> erzeugen und in Bezug auf Spielgeschwindigkeit, Ablauf und Interaktionsanforderungen kaum vergleichbar sind<sup>12</sup>. 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 findet<sup>13</sup>.

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 beobachtet<sup>14</sup>.

### 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 Erklärungsansätzen<sup>15</sup>. 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 Kulturen<sup>16</sup>. 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-Theorie<sup>17</sup> 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 Programmbindungen<sup>18</sup> 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-Ansatz<sup>19</sup> 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 Metzereien 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.»<sup>20</sup>

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 begründet<sup>21</sup>. 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 verdecken<sup>22</sup>.

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](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 lassen<sup>23</sup>. 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 Computerspiele<sup>24</sup> war *SPACEWAR!*<sup>25</sup>. Es wurde von Wayne Witanen, J. Martin Graetz und Steve Russell am MIT auf dem System PDP-1 entwickelt und im Jahr 1962 fertig gestellt<sup>26</sup>. 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*<sup>27</sup>. 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](http://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 wurde<sup>28</sup>. Der narrative Rahmen des Spiels wurde später wieder aufgegriffen, unter anderem im PC-Spiel CARMAGEDDON<sup>29</sup>. 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 DOOM<sup>30</sup>, die dieses Genre 1992/1993 bekannt machten, ermöglichten flüssige, stufenlose Bewegungen in einer vermeintlich<sup>31</sup> 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](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*<sup>32</sup> 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 werden<sup>33</sup>. Von einigen Spielen erschienen Versionen speziell für den deutschen Markt mit deaktiviertem *Ragdoll*-Verfahren. Das Spiel *FAR CRY*<sup>34</sup> 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 möglich<sup>35</sup>. 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 FACTION*<sup>36</sup> war eines der ersten, in denen die Spielumgebung durch die *GeoMod-Engine*<sup>37</sup> 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 COMPANY*<sup>38</sup> 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](http://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*<sup>39</sup>. 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*<sup>40</sup> 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*<sup>41</sup> und in *FALLOUT 3*<sup>42</sup>.

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-Player<sup>43</sup>. 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»<sup>44</sup>. 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.<sup>45</sup> 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»<sup>46</sup>.

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 auslösen<sup>47</sup>. 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 muss<sup>48</sup>. Die «gaming situation»<sup>49</sup> 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-STRIKE<sup>50</sup> 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).

heblich 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.<sup>51</sup>

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.<sup>52</sup> 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 ANDREAS<sup>53</sup> 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 entstehen<sup>54</sup>.

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.