

## **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.<sup>1</sup>

#### **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 Bund<sup>2</sup> (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).»<sup>3</sup> 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 Teams<sup>4</sup> 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.<sup>5</sup> 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 Million<sup>6</sup>, 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*<sup>7</sup> oder *ESL-TV*<sup>8</sup> 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.<sup>9</sup> 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 Steelseries<sup>10</sup> 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.<sup>11</sup> Ob aber Sport oder nicht Sport: Das Phänomen namens eSport ist *existent*, darüber

6 [http://www.esport.de/wiki/World\\_Cyber\\_Games](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](http://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*<sup>12</sup> – 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 Plätze<sup>13</sup>. 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»<sup>14</sup> in (un-)regelmäßigen zeitlichen Abständen unverdient Aufmerksamkeit erregt.

Hier prallen die Positionen von selbsternannten Sportlern und selbsternannten Experten aufeinander: Hier werde Gewalt eingeübt<sup>15</sup>, so die «Experten», worauf die Politik mit einem «Du sollst nicht töten!»<sup>16</sup> nachlegt – und die Spieler wiederholen, zu beteuern: «Wir sehen uns als Sportler, nicht als Kämpfer»<sup>17</sup>. 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» zurückgeht<sup>18</sup>. 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.<sup>19</sup> 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 Caillois<sup>20</sup> 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 Flow<sup>21</sup> 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 Avatars<sup>22</sup> 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 hineinzusetzen, 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 Wettkampfempfindens 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 sich 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.<sup>23</sup> 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 Mutilplayer-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 überhaupt<sup>24</sup>. 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.<sup>25</sup> 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?<sup>26</sup> 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.<sup>27</sup> 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»<sup>28</sup> 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](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](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 heilen<sup>29</sup> – 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»<sup>30</sup>. 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 Spielers<sup>31</sup> 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.<sup>32</sup> 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](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 Interaktionen<sup>33</sup>, 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.