

Ralf Adelman; Hartmut Winkler

Kurze Ketten – Handeln und Subjektkonstitution in Computerspielen

2014

<https://doi.org/10.25969/mediarep/15015>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Adelmann, Ralf; Winkler, Hartmut: Kurze Ketten – Handeln und Subjektkonstitution in Computerspielen. In: Stefan Böhme, Rolf F. Nohr, Serjoscha Wiemer (Hg.): *Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernementalität, Topografie*. Münster: LIT 2014, S. 69–82. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/15015>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

http://nuetzliche-bilder.de/bilder/wp-content/uploads/2020/10/B%C3%B6hme_Nohr_Wiemer_Strategie_Onlineausgabe.pdf

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - Share Alike 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

KURZE KETTEN – HANDELN UND SUBJEKTKONSTITUTION IN COMPUTERSPIELEN ◀◦

Die Pointe, berichten Computerspieler, und der hauptsächliche Grund ihrer Lust am Spielen, sei die Möglichkeit *selbst zu handeln*. Hierin liege die größte Differenz zu anderen Medienerfahrungen. Während Film und Fernsehen den Zuschauer in eine ›passive‹ Rolle brächten, sei beim Computerspiel der Spieler als aktiver gefordert. Hier eben könne man *selbst etwas tun*.

Was aber heißt das genau? Wenn die Spielenden so entschieden auf das *Handeln* setzen, erscheint es sinnvoll nach den Hintergründen zu fragen und, losgelöst von einzelnen Computerspielen und Spielerfahrungen, das Handlungskonzept selbst zu betrachten. Die meisten aktuellen Ansätze in den Game Studies würden das Handlungskonzept – verkürzt – unter dem Begriff der ›Interaktivität‹ diskutieren; sicherlich ein schillernder Begriff, und schlimmer: ein Begriff, der den Zugang zu bestimmten Fragen systematisch verstellt. Denn zum einen umgeht Interaktivität die Frage des Handelns auf eigentümliche Weise, in dem es den Blick auf ein Dazwischen lenkt: gehandelt wird zwischen Spielern, zwischen Regeln des Spiels und Spieler, oder zwischen Spieler und Narration. Zum Zweiten setzt das Modell der Interaktivität die Subjekte als Handlungsträger fraglos voraus; Basis für ihre Interaktionen mit einer Spielmechanik, einer Erzählung, den Rollenangeboten, den psychologischen Gratifikationen usw. Und drittens wird Interaktivität als prinzipiell positives Erleben und befriedigende Erfahrung charakterisiert, die zeitlos sind und nicht in einem historischen oder ideologischen Kontext verankert scheinen.

Was also bedeutet es, dass ein *Selbst* ›etwas tut‹? Und warum ist diese tätige Rolle mit Lust verbunden? Ist ein intaktes, selbstmächtiges Selbst in unserer Vorstellung von Handeln immer schon impliziert?

Mögliche Antworten auf diese Fragen werden im Folgenden am Handlungskonzept selbst entwickelt werden. Der erste Abschnitt wird auf einige Texte der aktuellen Game Studies zu Handlungskonzepten eingehen. Dann werden wir Handlungsfähigkeit und Agency allgemein problematisieren, um im Anschluss ihre Funktion in Computerspielen zu bestimmen. Zum Schluss möchten wir dann eine Alternative zum Konzept der Interaktivität vorschlagen.

Elephants in the Room: Handlung und Subjekt in den Game Studies

Obwohl Interaktivität gerne als besondere Eigenschaft des Computerspiels postuliert wird, gibt es in den Game Studies kaum generelle Überlegungen zum Handlungsbegriff oder zur Subjektbildung. Das 2005 erschienene *Handbook of Computer Game Studies*¹ enthält keinen Beitrag zu den beiden Begriffen, noch taucht ›action‹ oder ›subject‹ jenseits der Genrebezeichnung ›action games‹ im Index des Einführungsbuches auf. Dagegen finden sich zur Interaktivität sehr viele Einträge im Index und einige Beiträge im Buch. Mit Interaktivität werden beispielsweise Immersionseffekte von Computerspielen erklärt und die Einbeziehung des Spielers in eine Erzählung erläutert² oder je nach Art der Interaktivität ein System von Genrebezeichnungen für Computerspiele entworfen.³ Interaktivität verweist in dieser Verwendung des Begriffs immer auf etwas anderes. Fast gewinnt man den Eindruck, dass damit ›Handlung‹ und ›Subjekt‹ als Perspektiven der Game Studies vermieden werden sollen. Sind ›Handlung‹ und ›Subjekt‹ die *elephants in the room*? Das, was keiner sehen möchte?

Interaktivität dagegen avanciert zum zentralen Begriff des Computerspiels: »The word ›interactivity‹ isn't just about giving players choices; it pretty much completely defines the game medium.«⁴ Und Salen/Zimmerman⁵ buchstabieren diese Definition in mehreren Schritten aus: Als Aktion zwischen dem Spieler und dem Spiel, bei der es vor allem um die emotionale und intellektuelle Teilnahme geht; als Aktion zwischen Spieler und Benutzeroberfläche, in der funktionale Aspekte wie das Gamepad und die Spielbuttons thematisiert werden; und als Aktion zwischen Spieler und Spielelementen, womit die Entscheidungsmöglichkeiten und die Formen ihrer Mitteilung gemeint sind. Eine weitere, letzte Interaktionsform schließlich findet zwischen den Spielern statt, wenn diese zum Beispiel Fankulturen ausbilden.

Ganz im Gegensatz zu den Überlegungen zur Interaktivität ist unsere These, dass Computerspiele – wie scheinhaft auch immer – die vielen Zwischeninstanzen *negieren*. Computerspiele *vernichten* den Aufschub, das Dazwischen. Ursache und Wirkung werden verkoppelt; in einem direkten Verhältnis von Handlung und Folge wird das Dazwischen, das Interaktive geradezu eliminiert. Wenn sich Computerspieltheorien häufig auf Narration und Spiel konzentrieren, so wäre auch dies zu relativieren: Handlung und Subjektkonstitution spielen auch dort kaum eine Rolle.

Die Elefanten im Raum der *Game Studies* aber werfen Schatten; denn die Schwierigkeit des Interaktivitätskonzeptes die Handlungsdimension zu erklären wird in einigen Theorieansätzen durchaus deutlich.

In seinem Buch *Half-real* ◀6 entwirft Jesper Juuls folgende Definition des Computerspiels: Der erste Punkt ist wenig überraschend: »Regeln«. Aber weitere Punkte sind für unser Anliegen interessant: mit »4. Player Effort« und »5. Player attached to Outcome« versucht Juul sich dem Phänomen der Handlungsfähigkeit und -mächtigkeit zu nähern. Unglücklich allerdings beschränkt er sich auf die gängige Perspektive der Psychologie: »The emotional attachment of the player to the outcome is a psychological feature of the game activity.«◀7 Einen ähnlich gelagerten Begründungszusammenhang verfolgen Agency- oder »Effectance«-Ansätze, wie sie zum Beispiel von Christoph Klimmt aufgegriffen werden:

»Computerspiele reagieren auf die Eingaben der Nutzerinnen und Nutzer direkt und unmittelbar. Auf jede (zulässige) Eingabe folgt eine Reaktion des Spielprogramms, sei es eine Explosion, ein Aktienkauf oder ein Schuss auf ein Fußballtor.«◀8

Wenn er weiter schreibt, die enge Kopplung von Handlung und Folge »lös[e] die unmittelbare Erfahrung eigener kausaler Wirksamkeit [= Lust] aus«,◀9 so kommt dies unserer Perspektive durchaus nahe.

In anderen Ansätzen werden Emotionen und Motive mit kognitiven Funktionen verknüpft, und schon landet man wieder bei der Gewalt- und Suchtdebatte, mit der sich – so scheint es – fast jede Theoretisierung des Computerspiels beschäftigen muss. Warum aber bleiben die Erklärungen auf der Ebene des Individuellen und der Psyche stehen? Sie vernachlässigen es, die Handlung auch aus der Perspektive von kulturellen, sozialen und historischen Erklärungsmodellen zu thematisieren. Unbegreiflich bleibt diese Fixierung auf das Individuum, wenn man bedenkt, dass Spieltheorien gerade in den Gesellschaftswissenschaften ja durchaus eine Rolle spielen.

Wenn unter Gameplay einzig individuelles Erleben und Erfahren, oder »rules in action«, verstanden werden, dann gerät die kollektive Dimension, Handlungen als historische und soziokulturelle Manifestationen, aus dem Blickfeld. »A game's gameplay is the degree and nature of the interactivity that the game includes, i. e., how the player is able to interact with the game-world and how that game-world reacts to the choice the player makes.«◀10 Wieder geht es um Interaktivität; Handlungsfähigkeit und Agency geraten ein weiteres Mal aus dem Blick.

Handlungsfähigkeit, Agency

Kommen wir auf die populäre Unterscheidung zwischen dem ›aktiven‹ Computerspiel und ›passiven‹ Medien wie Film und Fernsehen zurück, so ist zunächst auffällig, dass die Trennung in aktiv und passiv mit vielfältig wertenden Konnotationen einhergeht. Und wie selbstverständlich erscheint eine aktive Position der passiven überlegen. Dies gilt auf der Ebene der Sprache, in der Grammatik, wo das Subjekt mittels des Verbs das Objekt ›regiert‹, und allgemeiner, insofern Handlungsfähigkeit aufs engste mit hierarchischen Vorstellungen, Vorstellungen von Macht, der Möglichkeit, Ziele durchzusetzen und die eigenen Wünsche zu realisieren, assoziiert wird. Handlungsfähigkeit/Macht/Agency richtet sich zunächst auf Objekte und auf die Natur; phylogenetisch findet sie eine stabile Basis im Kampf um das Überleben der Gattung.

Daneben aber – und hier wird die Sache ernster – richtet sich Handlungsfähigkeit/Macht auch auf andere Menschen. Die Erfahrung, aus der Rolle des Subjekts herausgedrängt zu werden und sich selbst in der Rolle des *Objekts* wiederzufinden, zum Objekt fremder Wünsche, Ziele, Übergriffe oder Machtausübung zu werden, ist traumatisch; und gleichzeitig ist sie Alltag; in jedem Büro bestimmt sie, wie auch immer gemäßigt, die Interaktion mit dem Chef. Zudem beginnt zumindest ontogenetisch der eigene Weg keineswegs in der Position des Subjekts; Die Erfahrung, zwischen Subjekt- und Objektrolle zu oszillieren, wird sich lebenslang fortsetzen. Aktiv und passiv korrelieren mit Geschlechterstereotypen; gleichzeitig erscheinen gerade sexuelle Erfahrungen geeignet, zwischen beiden Rollen lustvoll zu wechseln und Passivität wie Aktivität zu genießen.

Die Trennung in aktiv und passiv, Subjekt und Objekt ist menschheitsgeschichtlich sicherlich sehr basal. Nicht in allen Kulturen allerdings treten aktiv und passiv, Subjekt und Objekt so scharf und polar auseinander, wie dies im westlichen Welt- und Selbstverständnis der Fall ist. Das *Konzept* des Subjekts ist – anders als die grammatikalische Kategorie – geschichtlich jüngeren Datums. Mit einer Vorgeschichte in der Antike und in der Figur des antiken Helden, die Horkheimer/Adorno in der *Dialektik der Aufklärung* rekonstruieren, ist das Subjekt eine Errungenschaft der bürgerlichen Revolution.

Erst das Bürgertum erlegt die Last des Handelns dem Einzelnen auf. Die Metaphysik tritt als Basis und Widerlager zurück und verweist das bürgerliche Subjekt auf sich selbst: Gestützt allein auf das Ideal der Vernunft und die Realität seines Interesses, muss es die Verantwortung für Handlungsziele, -kriterien und mögliche Schuld nun allein übernehmen.

Im Ideal der Souveränität orientiert sich das Bürgertum – kurios – am historischen Gegner, am Adel, am Souverän. Auf der Seite des Kreativen, in der souveränen Hervorbringung des Neuen, am Schöpfergott. Im bürgerlichen Handlungsmodell aber überschneiden sich verschiedene weitere Linien: Ökonomische Basis ist die Kopplung von Wissenschaft und Industrie, die eine Naturbeherrschung in einem nie gekannten Ausmaß erlaubt, die Natur als *Objekt* gefügig macht und jedes andere Naturverhältnis als ein romantisches Überbleibsel hinter sich lässt. Kapitalbesitz, ökonomische Selbstständigkeit ist die selbstverständliche Basis, als bürgerliches Subjekt handlungsfähig zu sein. Vom Kloster und vom Protestantismus übernimmt das Bürgertum sein Ethos der Arbeit; Arbeit wird die dominante Form, in der Handlung und Handlungsfähigkeit gedacht und codiert werden. Auf der ideologischen Oberfläche werden Rhetoriken der ›Freiheit‹ (Handlungsfreiheit) und der Individualität, des Individualismus dominant; auf politischer Ebene entwickelt sich ein Geflecht, das – durchaus emanzipativ – Gleichgewichtsmodelle (Markt als Ausgleich widerstrebender Interessen) mit einem Vorbehalt gegenüber direkter, frontaler Herrschaftsausübung verbindet; Herrschaft wird nach innen, in die Selbstbeherrschung, verlagert. Die Struktur zielt darauf ab, direkte Übergriffe anderer Handelnder (und das Abgleiten in die Rolle des Objekts) zu vermeiden. Das westliche Demokratiemodell hat hier seinen Fokus.

Dieses bürgerliche Subjekt- und Handlungsmodell wurde im Verlauf des bürgerlichen Zeitalters politisch-lebenspraktisch mit abweichenden Fakten konfrontiert, vor allem mit der Tatsache, dass der überwiegende Teil Bevölkerung zwar arbeitet, abgetrennt vom Kapitalbesitz sich aber keineswegs als souverän handelnd erfährt. Die Rhetorik der Selbstverantwortung/Handlungsfähigkeit/Agency findet hier eine Grenze.

Und parallel wurde das Konzept einer philosophisch-theoretischen Fundamentalkritik unterzogen, die von Nietzsche bis zu den französischen, ›subjekt-kritischen‹ Philosophien der sechziger Jahre reicht. Zumindest in der Philosophie wird es inzwischen niemand mehr ungebrochen vertreten. Dies allerdings heißt nicht, dass es nicht praktisch durchaus wirksam und wirkmächtig wäre. Unsere Hypothese ist vielmehr, dass das bürgerliche Handlungssubjekt – und sei es als Untoter, als Wiedergänger – fröhliche Urständ feiert, und zwar u. a. in der unvermuteten Sphäre des *Spiels* und insbesondere des Computerspiels.

Spiel, Vergnügen, ›Para-Aktion‹

In modernen Gesellschaften besteht ein Gefälle zwischen der ständig erhobenen Forderung ein Subjekt zu sein oder als ein solches zu handeln, und den Möglichkeiten sich selbst als handelndes Subjekt zu erfahren. Der Typus individualisierter Handlungen, der einen ungewissen Ausgang hat, geht in den Routinen und Versicherungen der Gesellschaft unter; existenzielle Risiken und Unsicherheit umgekehrt sind auf individuelle Handlungen immer weniger relationiert.

Das Computerspiel bietet Ungewissheiten oder Unschärfen in den Ergebnissen des Handelns als rational vertretbare Optionen in Form von Handlungsspielräumen an. Im Spiel ist einerseits Handeln ständig gefordert, ohne dass es andererseits an die etablierten Skalen ökonomischen Nutzens gekoppelt ist. Dementsprechend finden die Handlungen in der ›nutzlosen‹ Zeit, der sogenannten Freizeit, statt.

Das bürgerliche Subjekt erscheint im Computerspiel als Wiedergänger, nicht in seiner ursprünglichen Form und Funktion. In diesem medialen Kontext der Populärkultur wird es seine Produktivität nur in der Sphäre der Spielwelten entfalten können. Die Effekte dieser Subjektivierung können aber dann durchaus gesellschaftliche Funktionen erfüllen...

Hinzu kommt, dass die Produktion des Subjektes im Computerspiel unmittelbar an Vergnügen, Lust und Hingabe gebunden ist. Die kulturwissenschaftliche Spieltheorie verweist auf eine direkte Verknüpfung von Bedürfnis und Vergnügen im Spiel, die nur aus der angeblichen sozialen Nicht-Funktionalität und Unproduktivität des Spiels zu erklären ist.◀11

Das ›Unproduktive‹ des Spiels ist paradoxerweise Teil seiner Produktivität als Subjektgenerator. In dem der Spieler handelt, zieht er die Grenze zwischen Spiel und einer gesellschaftlichen Wirklichkeit, die zwar Handlungsfreiheit suggeriert, aber letztlich nicht garantieren kann. Die moderne Subjektkritik kann deshalb in Bezug auf die gesellschaftliche Kernsphäre erst einmal Plausibilität behalten, während im ›Randbezirk‹ der Spielkultur die Subjekte sich weiter fröhlich handelnd reproduzieren.

Während in der Moderne das Individuum in einem Spannungsverhältnis zur Gesellschaft steht und sich daraus Konflikte entwickeln,◀12 wird im Computerspiel das individuelle Handeln gerade dort als lustvoll empfunden, wo es das System gesellschaftlicher Einschränkungen hinter sich lässt; und dabei ist es gleichgültig, ob Handeln das treffsichere Erschießen von Aliens oder das geschickte Stapeln von herunterfallenden Rechtecken bedeutet.

Im Computerspiel weitet sich der Handlungsraum aus. Der ›Randbezirk‹ wird zu einer Umgebung, der durch die ›Para-Aktionen‹ des Spielers beherrschbar gemacht wird. In Abgrenzung zu Modellen parasozialer Interaktion in den Massenmedien könnte der Begriff der ›Para-Aktion‹ alle Handlungen in Computerspielen beschreiben, die ein handelndes Subjekt implizieren und hervorbringen.

In parasozialen Interaktionen wird der Austausch konventionalisierter Signale einer realen Kommunikation simuliert. Im Urtext zur parasozialen Interaktion, bei Horton/Wohl,¹³ wird dem Spielleiter im Fernsehen die Funktion zugeschrieben, die Zuschauer in das Geschehen kommunikativ einzubinden und dadurch die Illusion einer Face-to-Face-Beziehung aufrecht zu halten. Entscheidend dabei ist die Bereitschaft des Zuschauers diese Illusion aktiv zu unterstützen. In diesem Sinne könnte man beim Fernsehen sehr viel mehr von Interaktivität sprechen als beim Computer. Die Zuschauer müssen aktiv entscheiden, ob sie die vom Spielleiter angebotene Rolle im illusionären Kommunikationsprozess annehmen oder nicht. Ebenso können sie den televisuellen Angeboten der Intimität, der Partizipation und der Interaktion ausweichen, ohne dass es Konsequenzen für sie haben wird.

Das Fehlen von direkten Konsequenzen (in der gesellschaftlichen Realität) verbindet parasoziale Interaktion im Fernsehen mit Para-Aktion im Computerspiel. Im Unterschied zur parasozialen Interaktion stehen im Zentrum von Para-Aktion keine Kommunikationen, sondern Handlungen oder das ›reale‹ Vergnügen an unmittelbar verkoppelter Aktion/Reaktion. Para-Aktionen müssen deshalb nicht interaktiv sein. Sie suggerieren geradezu, dass eine vermittelnde Kommunikation nicht dazwischentritt. Besteht doch ihre Pointe gerade darin, dass sie direkte Ursache-Wirkungszusammenhänge stiften.

Im Computerspiel werden erworbene Fähigkeiten an den Objekten im Spiel getestet und immer weiter perfektioniert. In Ego-Shootern werden beispielsweise durch Para-Aktionen wie Schiessen und Nicht-Getroffen-Werden die zur Verfügung stehenden Waffen und Schilde – und damit Handlungsoptionen – verbessert. Die ›Waffe‹ ist also keine Waffe, wie eine Volkspädagogik glauben machen möchte, sondern die Zusammenballung, Eröffnung und Ermöglichung weiterer Para-Aktionen. Sie ist ein Agency Power-Up, eine weitere Steigerung der Handlungsfähigkeit, wie zum Beispiel ein Beschleuniger in einem Rennspiel oder ein neues *item* in einem Simulations- oder Rollenspiel.

Begreift man den Möglichkeitsraum des Computerspiels als totalen Handlungsraum, in dem die zur Verfügung stehenden Para-Aktionen nach ihrem individuellen Lust- und Spaßgewinn bewertet werden, so wird seine gesellschaftliche Funktion als Entlastung vom realen Konflikt zwischen dem Ide-

al des bürgerlichen Handlungsmodells und seiner real-gesellschaftlichen Beschränkung evident.◀14

Kurze Handlungsketten, Gewalt

Das Gesagte bietet eine neue Perspektive auch auf die mehr als leidige Frage nach der Gewalt. Dass fiktive Gewalt zumindest in Shootern und Rollenspielen eine herausragende Rolle spielt, ist unbestreitbar, und ebenso unbestreitbar greift das wohlmeinende Erschrecken der Pädagogen und Politiker zu kurz. Gewalt findet sich zunächst auf der Ebene des Inhalts, der Handlungsmuster und der Ikonographien. Sucht man den wesentlichen Unterschied etwa zum Spielfilm, der ja ebenfalls drastische Gewaltszenen kennt, so liegt die Besonderheit der Spiele darin, dass der Spielende die Rolle des Augenzeugen verlässt und in diejenige des Handelnden, um nicht zu sagen: des Täters, wechselt.

Die These lautet, dass es hier um die Frage nach der Subjektposition geht. Und weiter, dass diese Frage dominanter und signifikanter ist als die visuelle Oberfläche und das in Pixeln verspritzte Blut. Wir möchten argumentieren, dass die Gewalt in Computerspielen, allem Augenschein zum Trotz, nur ein Modus der *Darstellung* ist; für einen strukturellen Zusammenhang, der unterhalb dieser Oberfläche liegt und der mit Gewalt in der ›Realität‹ nur sehr vermittelt zu tun hat.

Einen Schlüssel liefert Norbert Elias in seiner berühmten, nicht unumstrittenen Zivilisationstheorie,◀15 die in einem groß angelegten Bogen die Menschheitsgeschichte als einen Prozess zunehmender Zivilisierung beschreibt. Diesen Zivilisationsprozess nun, und speziell den geschichtlichen Übergang zur Moderne, sieht Elias durch eine tiefgreifende Ambivalenz gekennzeichnet: Denn einerseits bedeutet Zivilisation, dass es gelingt, den gesellschaftlichen Raum zu befrieden und unmittelbare körperliche Gewalt aus dem Alltag zurückzudrängen. Das Gewalttabu – bzw. die Monopolisierung der Gewalt beim Staat – ist eine große Errungenschaft; die Zivilisierten haben gelernt, ihre Interessen zu verfolgen und Konflikte auszutragen, ohne auf das Mittel der körperlichen Gewalt zurückzugreifen.

Gleichzeitig aber bedeutet dies, hieran lässt Elias keinen Zweifel, dass den Subjekten eine ungeheure *Last* auferlegt ist. Das Gewalttabu verlangt ein hohes Maß an Selbstbeherrschung, und zwar gerade deshalb, weil Gewalt als Mittel der Durchsetzung so nahe liegt. Die ganze psychische Struktur des Menschen ist darauf ausgelegt, auf Anforderungssituationen mit großer Emotion, schnell und spontan zu reagieren; exakt diese Reaktionsweise muss *blockiert* werden,

damit Zivilisation möglich wird. Laut Elias besteht Zivilisation in einem »gesellschaftlichen Zwang zum Selbstzwang.«¹⁶ Ein aufwändiger Sozialisationsprozess, gesellschaftliche Institutionen und Regelapparate wirken darin zusammen, ein System von *Hemmungen* aufzubauen. Dieses wird den Subjekten *eingefleischt*, d. h. so tief in der psychischen Struktur verankert, dass das Subjekt kaum mehr in der Lage ist, sie willentlich zu überschreiten. Äußerer Zwang – hier trifft sich Elias mit Foucaults »Disziplinen« – wird in ein System innerer Zwänge umgebaut.

Damit aber, dies ist der Preis, wird auch die Reibung, der Konflikt, der sonst ein äußerer wäre, ins Innere der Subjekte verlagert; das Subjekt wird sein Leben lang im Widerstreit zwischen seinen inneren Impulsen und dem auferlegten Hemmungssystem leben, das nun ebenfalls Bestandteil seines Inneren ist.¹⁷ Die so skizzierte Vorstellung ist interessant nicht wegen ihres Bezugs auf die manifeste Gewalt. Elias vielmehr holt weiter aus, indem er erklärt, was eigentlich die geforderten »zivilisierten« Reaktionen von den zurückliegenden, weniger zivilisierten unterscheidet. Und seine zentrale Vorstellung ist, dass mit dem Prozess der Zivilisation und der Moderne *die Handlungsketten sich auf signifikante Weise verlängern*.

Damit setzt Elias exakt auf jener allgemeineren Frage nach Handeln und Handlungsfähigkeit auf, die hier Thema ist. Die Moderne, sagt Elias, ist vor allem dadurch gekennzeichnet, dass der gesellschaftliche Apparat komplexer wird.

»[Je mehr sich die gesellschaftlichen Funktionen] differenzieren, desto größer wird die Zahl der Funktionen und damit der Menschen, von denen der Einzelne bei allen seinen Verrichtungen [...] abhängt. Das Verhalten von immer mehr Menschen muß aufeinander abgestimmt, das Gewebe der Aktionen immer genauer und straffer durchorganisiert sein, damit die einzelne Handlung darin ihre gesellschaftliche Funktion erfüllt. Der Einzelne wird gezwungen, sein Verhalten immer differenzierter, immer gleichmäßiger und stabiler zu regulieren.«¹⁸

Gesellschaftliche Komplexität also schlägt um in einen Zwang zur Koordination; und dieser in die Forderung an die Individuen, das eigene Verhalten zu disziplinieren. Gesellschaftsfähig ist das Individuum nur in dem Maß, in dem es stabil, kontinuierlich und *berechenbar* ist; diese Anforderung muss in eine schmerzliche Spannung zur spontanen Unberechenbarkeit der inneren Impulse treten.

Zum zweiten ist wichtig, dass sich der Raum verändert, innerhalb dessen das Individuum handelt und seine Ziele verfolgt. Je komplizierter die gesellschaftliche Apparatur wird, desto mehr Instanzen sind an jedem Einzelvorgang beteiligt. Wenn das Hungergefühl auf Nahrung und Sättigung abzielt, schiebt die Moderne zwischen Hunger und Nahrung eine jahrelange Ausbildung, einen

Arbeitsvertrag, Lohnarbeit und einen Supermarkt ein; der Weg zum Sex führt über ein Deo, eine Diskothek, eine Schamfrist von mehreren Wochen, unzählige Telefonate und möglicherweise ein Blumengeschäft. In beiden Fällen drängt sich eine lustvolle Verkürzung des Weges geradezu auf.

In der Moderne, sagt Elias, sind *lange Handlungsketten* an die Stelle von kurzen getreten. Lange Handlungsketten aber bedeuten *Aufschub*, wenn nicht die Befriedigung überhaupt unabsehbar wird. Zudem bedeutet der Übergang von den kurzen zu den langen Ketten einen Prozess der Abstraktion, bei dem bestimmte Erlebnisqualitäten auf der Strecke bleiben:

»Das Leben wird in gewissem Sinne gefahrloser, aber auch affekt- oder lustloser, mindestens, was die unmittelbare Äußerung des Lustverlangens angeht.«◀19

»[D]ie anderen Formen des Zwanges, die nun in den befriedeten Räumen vorherrschen, modellieren Verhalten und Affektäußerungen des Einzelnen in der gleichen Richtung. Je dichter das Interdependenzgeflecht wird, in das der Einzelne mit der fortschreitenden Funktionseinteilung versponnen ist, [...] desto stärker wird jeder Einzelne [...] dazu gedrängt, die Wirkungen seiner Handlungen oder die Wirkung der Handlungen von Anderen über eine ganze Reihe von Kettengliedern hinweg zu bedenken. Dämpfung der spontanen Wallungen, Zurückhaltung der Affekte, Weitung des Gedankenraums über den Augenblick hinaus in die vergangenen Ursach-, die zukünftigen Folgeketten [...] sind verschiedene Aspekte der gleichen Verhaltensänderung.«◀20

Die Emotion der Zivilisierten also ist schaumgebremst. Diese konfrontiert Elias – historisch wenig spezifisch – mit Rittertum und Adel:

»Das Leben der Krieger [...] bewegt[e] sich [...], gemessen an dem Leben in befriedeten Räumen, zwischen Extremen. Es gibt dem Krieger die Möglichkeit zu einer – im Verhältnis zu jener anderen Gesellschaft – außerordentlich großen Freiheit im Auslauf seiner Gefühle und Leidenschaften, die Möglichkeit zu wilden Freuden, zu einer hemmungsloseren Sättigung von Lust an Frauen oder auch von Haß in der Zerstörung und Qual alles dessen, was Feind ist oder zum Feinde gehört.«◀21

Historisch bestreitbar und in ihrer männlich-identifizierten Perspektive sicher nicht unproblematisch, ist die Stelle dennoch illustrativ. Lange Handlungsketten haben ein genuines Frustrationspotential. *Kurze Handlungsketten*, so könnte man folgern, *stehen dem gegenüber; die direkte, übersichtliche Koppelung von Ursache und Wirkung, Handlung und Folge, Tat und Effekt bekommt in der heutigen Gesellschaft einen utopischen Zug.*

Und die denkbar kürzesten Handlungsketten, hier schließt sich der Kreis, bieten Destruktion und Gewalt. Ist der Nachbar zu laut – ein Schuss vom Balkon und es herrscht Ruhe, tatsächlich-faktisch, unrevidierbar und ohne Aufschub, sofort.

Steht mir etwas im Weg, spreng ich es weg. Die Beispiele zeigen, dass die Gesellschaft gute Gründe hat, diesen Weg zu blockieren; gleichzeitig aber auch, dass unterhalb des Tabus der Impuls sicherlich weiter in Tätigkeit ist.

Unsere These ist, dass Computerspiele in der Mitte der Moderne – utopisch – noch einmal das Drama der kurzen Handlungsketten eröffnen. In die Sphäre des Probehandelns versetzt, von tatsächlichen Folgen abgetrennt, Spiel eben, erlauben sie den Subjekten sich selbst als wirksam, als handlungsfähig zu setzen. Dies scheint uns das Privileg der Egoshooter zu sein; Ursache → Wirkung; Zack → und weg; dass es dafür noch Punkte gibt, wäre nicht mehr als die Sanktionierung: kein Aufschub, lustvoll-kurze Kette, Tabu unterlaufen, aber trotzdem o. k.

In dieser Deutung, dies ist auffällig, wäre die Gewalt keine. Sie wäre nichts als ein *Darstellungsmodus*, eine privilegierte Möglichkeit, kurze Handlungsketten zu schaffen, und das Lustpotential auszuschöpfen, das diese inmitten einer frustrierenden Welt langer Ketten bieten. In den Mittelpunkt tritt damit die symbolische Brechung, der Spielcharakter des Spiels.

Elias' Theorie kann als ein Anzeichen gelesen werden, dass in der Moderne das Handlungsmodell selbst in eine tiefgreifende Krise gerät. Wenn die langen Ketten unübersichtlich und frustrierend sind, gleichzeitig von den Subjekten aber gefordert wird, die Rolle als Subjekt – Träger von Agency – zumindest soweit zu spielen, wie es das Hamsterrad der gesellschaftlichen Vollzüge erfordert, so durchzieht diese Spaltung den Handelnden, der als Handelnder die Spaltung am wenigsten aushalten kann. ◀22 Im Rücken der Frustration entsteht *Kompensationsbedarf*. Und realistischer als die Furcht, die Gewalt könne aus dem Symbolischen ins Tatsächliche schwappen, wäre die, dass Computerspieler sich mit reiner Kompensation oder *patches* nicht auf Dauer begnügen.

Fazit

Die These lässt sich in drei Punkten zusammenfassen:

1. Wenn von Interaktivität die Rede ist, wird meist unterstellt, dass nur das ›Inter-‹ erklärungsbedürftig sei; Aktivität und Handeln dagegen werden als Teil der Alltagserfahrung vorausgesetzt. Diese scheinbare Gewissheit aber hält einer kulturwissenschaftlichen Prüfung nicht stand. Wenn Handlungsfähigkeit/ Agency im Zentrum des bürgerlichen Selbstverständnisses steht, wird deutlich, dass es sich nicht um eine allgemein-anthropologische, sondern um eine historische Frage mit einem präzisen Zeithorizont handelt. In den Fokus rückt das Konzept des *Subjekts*, das in der Grammatik gegeben sein mag, das in der Tat-

sächlichkeit des Alltags aber – wie ein Tamagotchi – der täglichen Pflege, der Stabilisierung und der Bestärkung bedarf.

2. Die Kulturtheorie sagt uns zweitens, dass das Subjekt sich in einer tiefgreifenden Krise befindet. Und dies nicht auf den lichten Höhen der subjekt-kritischen Philosophie, sondern ebenfalls in der Alltagserfahrung, wo uns der Neoliberalismus predigt, dass jeder einzelne sein Schicksal selbst in der Hand habe, wo Verkehrsregeln und Hartz IV, die EU-Verordnung zum Import von Karamellbonbons, Chef und Vermieter dies aber klar dementieren. In diesen Widerspruch tritt das Handlungsmodell des Computerspiels als ein *patch* ein.

3. Die *Lust*, die das Spiel macht, ist insofern eine *Wiederaufführung*. Der späte Abglanz jenes männlichen Handlungsmodells, das – *mass culture is a woman*²³ – der Gegenwart so wenig angemessen ist, dass Elias es in eine mythische Zeit »der Krieger« entrückt. Im Computerspiel dürfen wir noch einmal die Keule schwingen. Dort sind die Handlungsketten auf lustvolle Weise verkürzt. Ursache → Wirkung. Zack → und weg. Außerhalb des Spiels regieren die langen Ketten und die Vermittlung.

Es ist diese Vermittlung, die im Computerspiel implodiert. Dass Medien üblicherweise *Inbegriff des Vermittelten* sind, macht die besondere Spannung dieser Medienkonstellation aus.

Anmerkungen

00► Dieser Text geht zurück auf einen Vortrag an der HBK Braunschweig vom 9.2.2009 im Rahmen des Forschungsprojekts *Strategie Spielen*. Erstveröffentlicht als: Winkler, Hartmut/Adelmann, Ralf (2010): Kurze Ketten. Handeln und Subjektkonstitution im Computerspiel. In: *Ästhetik und Kommunikation* 41 (148), S. 99–107. Dank an die Herausgeber der *Ästhetik und Kommunikation* für die freundliche Genehmigung des Wiederabdrucks.

01► Raessens, Joost; Goldstein, Jeffrey H. (Hg.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, Mass.: MIT Press: 2005.

02► Raynauld, Isabelle: Click reading: screenwriting and screen-reading practices in film and multimedia fictions. In: Raessens/Goldstein, a. a. O., S. 81–95, hier: S. 85f.

03► Wolf, Mark J. P.: Genre and the Video Game. In: Raessens/Goldstein, a. a. O., S. 193–204.

04► Salen, Katie; Zimmerman, Eric: Game design and meaningful play. In: Raessens/Goldstein, a. a. O., S. 59–79, hier S. 70; Salen/Zimmermann zitieren Walter Specter.

05► Ebd., S. 70f.

- 06▶** Juul, Jesper: Half-real: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge, Mass.: MIT Press 2005.
- 07▶** Ebd., S. 40.
- 08▶** Klimmt, Christoph: Unterhaltungserleben beim Computerspielen. In: Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert (Hg.): Faszination Computerspielen: Theorie – Kultur – Erleben. Wien: Braumüller 2008, S. 7-17, hier S. 8.
- 09▶** Ebd. (Erg. A./W.).
- 10▶** Juul, Half-real, a. a. O., S. 87; Juul zitiert Rouse.
- 11▶** Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rowohlt 1956, S. 16ff.
- 12▶** ... einer der hauptsächlichen Gegenstandsbereiche der Soziologie...
- 13▶** Horton, Donald; Wohl, R. Richard: Mass Communication and Para-Social Interaction. In: Psychiatry, Nr. 19, 1956, S. 215-229.
- 14▶** Vor diesem Hintergrund – und dies wäre am ehesten parallel zu unserem Argument – werten die ludologischen Computerspieltheorien die Spieler als Gestalter von Handlungsräumen und nicht als Interpreten eines Textes (Eskelinen 2004, S. 38f.).
- 15▶** Elias, Norbert: Über den Prozeß der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen. Frankfurt am Main 1976 (EV.: 1939), siehe insbes. Bd. II, S. 312-454. Elias' Thesen, wie gesagt, sind nicht ohne Widerspruch geblieben: die pointierteste Gegenposition hat Hans Peter Dürr ausformuliert (ders.: Obszönität und Gewalt. Der Mythos vom Zivilisationsprozeß, Bd. 3. Frankfurt am Main 1993).
- 16▶** Elias, a. a. O., S. 312.
- 17▶** »Ein Teil der Spannungen und Leidenschaften, die ehemals unmittelbar im Kampf zwischen Mensch und Mensch zum Austrag kamen, muß nun der Mensch in sich selbst bewältigen.« (Ebd., S. 330).
- 18▶** Ebd., S. 316f. (Erg. H. W.).
- 19▶** Ebd., S. 330.
- 20▶** Ebd., S. 321f.
- 21▶** Ebd., S. 322f.
- 22▶** »Furchtbares hat die Menschheit sich antun müssen, bis das Selbst, der identische, zweckgerichtete, männliche Charakter des Menschen geschaffen war, und etwas davon wird noch in jeder Kindheit wiederholt. Die Anstrengung, das Ich zusammenzuhalten, haftet dem Ich auf allen Stufen an« (Horkheimer, Max; Adorno, Theodor W.: Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente. Gesammelte Schriften, Bd. 3, Frankfurt am Main 1981, S. 50 (EV.: 1947)).
- 23▶** Huyssen, Andreas: Mass Culture as Woman. Modernism's Other. In: ders.: After the Great Divide. Modernism, Mass Culture, Postmodernism. Bloomington / Indianapolis 1986, S. 44-62.

Literatur

- Dürr, Hans Peter:** Obszönität und Gewalt. Der Mythos vom Zivilisationsprozeß, Bd. 3. Frankfurt am Main 1993.
- Elias, Norbert:** Über den Prozeß der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen. Frankfurt am Main 1976 (EV.: 1939).
- Eskelinen, Markku:** Towards Computer Game Studies. In: Wardrip-Fruin, Noah; Harrigan, Pat (Hg.): First Person. New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge (Mass.), London: MIT Press 2004, S. 36–44.
- Horkheimer, Max; Adorno, Theodor W.:** Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente. Gesammelte Schriften, Bd. 3, Frankfurt am Main 1981 (EV.: 1947).
- Horton, Donald; Wohl, R. Richard:** Mass Communication and Para-Social Interaction. In: Psychiatry, 19, 1956, S. 215-229.
- Huysen, Andreas:** Mass Culture as Woman. Modernism's Other. In: ders.: After the Great Divide. Modernism, Mass Culture, Postmodernism. Bloomington / Indianapolis 1986, S. 44-62.
- Huizinga, Johan:** Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rowohlt 1956.
- Juul, Jesper:** Half-real: video games between real rules and fictional worlds; Cambridge, Mass.: MIT Press 2005.
- Klimmt, Christoph:** Unterhaltungserleben beim Computerspielen. In: Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert (Hg.): Faszination Computerspielen : Theorie – Kultur – Erleben. Wien: Braumüller 2008, S. 7-17.
- Salen, Katie; Zimmerman, Eric:** Game design and meaningful play. In: Raessens, Joost; Goldstein, Jeffrey H. (Hg.), Handbook of computer game studies. Cambridge, Mass.: MIT Press 2005, S. 59-79.
- Raessens, Joost; Goldstein, Jeffrey H. (Hg.):** Handbook of computer game studies. Cambridge, Mass.: MIT Press 2005.
- Raynauld, Isabelle:** Click reading: screenwriting and screen-reading practices in film and multimedia fictions. In: Raessens, Joost; Goldstein, Jeffrey H. (Hg.): Handbook of computer game studies. Cambridge, Mass.: MIT Press 2005, S. 81-95.
- Wolf, Mark J.P.:** Genre and the Video Game. In: Raessens, Joost; Goldstein, Jeffrey H. (Hg.): Handbook of computer game studies. Cambridge, Mass.: MIT Press 2005, S. 193-204.