

SHOOTER. EINE EINLEITUNG

Einleitung

Wohl kaum ein anderes Phänomen der Computerspielkultur steht so im Mittelpunkt der öffentlichen Wahrnehmung und Kritik wie Shooter-Spiele und ihre Nutzerinnen und Nutzer. Dem korrespondiert die Popularität dieser Spielform in der heutigen Kinder- und Jugendkultur. Und bei immer mehr erwachsenen Spielern.

Bemerkenswert ist, wie schnell um Computerspiele herum zahlreiche, mehr oder weniger ausgeprägte ›Subkulturen‹ entstehen. Spielerinnen und Spieler treffen sich beispielsweise in großer Zahl auf LAN-Partys, um Shooter wie COUNTERSTRIKE (2001) oder UNREAL TOURNAMENT (1999) zu spielen. Sie organisieren sich in vereinsähnlichen Strukturen und gründen ›Clans‹, um ihr Hobby als ›E-Sport‹ zu betreiben. Und sie tauschen sich über Shooter in vielfältigen Online- und Real-Life-Communities aus, so dass sich spezifische spielorientierte Gemeinschaften (›Gamer-Communities‹) herausbilden.

Zugleich sind die kulturellen Effekten von Shootern keineswegs auf die Ebenen der Populärkultur beschränkt. Auch in der ›Hochkultur‹ sind sie mittlerweile präsent, nicht zuletzt weil sich auch zahlreiche Künstlerinnen und Künstler kritisch oder affirmativ mit der Ästhetik von Shootern auseinandersetzen oder sie als Ausgangsmaterial für eigene Arbeiten verwenden.

In der medialen Öffentlichkeit werden Shooter aber vor allem in pädagogischen und feuilletonistisch geprägten Diskursen verhandelt. Dabei sind deutliche Polarisierungen zu beobachten. Auf der einen Seite steht ein primär bewahrpädagogisches bzw. bildungspolitisches Interesse, das um die Frage kreist, ob Shooter gewalttätige Neigungen von Kindern und Jugendlichen verstärkt und ob und wie dem zu begegnen sei. Der vorliegende Band trägt dem Rechnung, indem in mehreren Beiträgen der aktuelle Stand der medienpsychologischen Forschung zu Shootern dargestellt und aus psychologischer und pädagogischer Sicht ein Einblick in die aktuelle Forschungsdiskussion gegeben wird.

Auf der anderen Seite findet sich in der Öffentlichkeit aber auch eine wachsende Bereitschaft, Computerspiele und Shooter als wertvolle oder zumindest in-

interessante kulturelle Güter und Praktiken, als innovative Kunstform und das Unterhaltungsmedium des 21. Jahrhunderts zu betrachten.◀2 Auch diesem Interesse soll im Folgenden aus wissenschaftlicher Perspektive entgegengekommen werden.

Was ›ist‹ ein Shooter?

Dies beginnt mit einer Frage, die jeder Band über Shooter einleitend behandeln sollte: Was ›ist‹ überhaupt ein Shooter? Hierauf gibt es gegenwärtig noch keine einheitliche Antwort. Handelt es sich um ein mediales Genre, vergleichbar anderen Genres, die man in der Literatur oder im Film unterscheidet? Oder beschreibt der Ausdruck Shooter vielleicht eher ein bestimmtes Spielprinzip, das auf die Handlungen der Spielenden verweist? Wenn man Shooter in diesem Sinne schlicht als ›Schießspiel‹ verstehen wollte, könnte man die Tätigkeiten des Zielens, Schießens und Treffens zu den notwendigen Definitionskriterien eines Shooters rechnen. Im Sinne einer Minimaldefinition wäre dann jedes Videospiele (zumindest passagenweise) ein Shooter, in dem Bildschirmobjekte durch Handlungen beeinflusst werden, die vom Spieler als Kombination von Zielen, Schießen und Treffen interpretiert werden. Eine solche Gegenstandsbestimmung würde allerdings eine Vielzahl sehr unterschiedlicher Spielformen einschließen, denn nur wenige Video- und Computerspiele verzichten vollständig auf die Handlungsform des ›Zielen-Schießen-Treffens‹. Somit wären dann nicht nur klassische Third-Person-Shooter von WOLFENSTEIN 3D (1992) über DUKE NUKEM 3D (1996) bis hin zu FARCRY (2004) als Shooter anzusehen, oder Shoot´em´ups wie SPACEWAR! (1962) oder SPACE INVADERS (1978). Auch bestimmte Rennspiele, in denen auf Gegner geschossen werden kann (WIPEOUT, 1995), Jump´n´Runs wie SUPER MARIO (seit 1983), in denen Feuerbälle verschossen werden, oder Adventures wie FAHRENHEIT (2005), bei denen es in bestimmten Momenten darauf ankommt, zu ›shooten‹, beinhaltet zumindest im Ansatz Elemente von Shootern.

Es scheint darüber hinaus, dass der Topos der Bewegung (der im Shoot´em´up eingeschränkter erscheint als im First- oder Third-Person-Shooter) essentiell und konstitutiv für die Differenzierung des Spielprinzips ist. Scrolling-Shooter (DEFENDER (1980)), Multiscrollingshooter (SPACEWAR!), Fixed Shooter (SPACE INVADERS) definieren sich über spezifische Bewegungsformen bzw. verschiedene Möglichkeiten des Graphic User Interfaces. Auch zeitgenössische Variationen des First- oder Third-Person-Shooters variieren (nicht ausschließlich aber bevorzugt) den Modus der Bewegung. Ein von aggressiven Feinden be-

setzter Raum ist zu entdecken und zu erobern (vgl. Nohr 2008, 47ff.). Der Shooter scheint sich in all seinen Variationen mithin auch durch eine grundsätzliche Funktion der ›gewalttätigen Rauman eignung‹ auszuzeichnen.

Insofern wäre also der Shooter unter dem Gesichtspunkt des Spielprinzips als eine Handlungsform des ›Zielen-Schießens‹ und des ›Raum-Aneignens‹ zu beschreiben. Auch die Variationen zeitgenössischer genuiner First- und Third-Person Shooter von den Sneaker-Shooter (METAL GEAR SOLID (1998) über Tactical Team Shooter (COUNTERSTRIKE) bis hin zu ästhetisch-formal herausragenden Projekten von REZ (2001) oder KILLER 7 (2005) ließen sich so zusammenfassen. Aus einer formalistisch-spieltheoretischen Perspektive wären vielleicht sogar auch Schach, Dame oder Mensch-Ärgere-dich-Nicht als zumindest Shooter-ähnliche Spiele zu begreifen – wenn man geneigt ist, das geplante Schlagen eines Spielsteins als eine Abstraktion von ›Zielen-Schießen‹ zu verstehen.

Es deutet sich damit aber auch an, dass die Frage nach dem Shooter / Nicht-Shooter-Binom aus einer formalistischen *Genre*perspektive nicht sinnvoll aufzulösen wäre. Der Genrebegriff hat sich in allen anderen Medienformen bis dato als zwar sinnvoll-pragmatisches Ordnungskriterium etabliert, kann aber nirgends als wirklich distinktes trennscharfes Kriterium der Abgrenzung verwandt werden (vgl. Wiemer 2008).

Auch wenn sich durch formale oder ludologische Festschreibungen der Shooter nicht fassen lässt, kann die Genrefrage dennoch für eine Geschichte des Shooters hilfreich sein. Hier bietet es sich an, über eine pragmatische Setzung ›Shooter‹ als ein Sample von Spielen zu betrachten, das sich weniger über seinen Form, seine Ästhetik oder seine Narrativität zu definieren scheint, sondern eine spezifische mediale Konstellation aufscheinen lässt.

Die Frage danach, welche spezifische mediale Konstellation dies sein könnten, führt über eine medien- und kulturhistorische Perspektive auf Shooter schnell zu Zusammenhängen genuin militärischer Nutzung, von einfachen Spielformen zum Training manueller und taktischer Fähigkeiten bis hin zu moderner Simulationssoftware. Signifikant für den Shooter wäre dann seine Herkunft aus einem Zwischenbereich, in dem sich Kriegsspiel und kommerzielles Freizeitvergnügen überlappen. Ein Spiel wie AMERICA'S ARMY (2002) ist hierbei ein prominentes, wenngleich keineswegs alleinstehendes Beispiel. Das vom Pentagon entwickelte Spiel ist der Prototyp eines Spielkonzeptes, das als MMOG das Genre des *First Person Shooters* als auch den sozialen und kommunikativen Raum nutzt. Nach erfolgter Online-Registrierung durchläuft der Spieler zunächst eine an der Grundausbildung der US-Army orientierte *trainee*-Phase, um dann Kampf-Missionen beispielsweise in afghanischen und irakischen Szenarien im Team zu spielen. Die ausufernde Konnektivität zwischen Computerspiel, Me-

dienwelten, politischer Realität und virtuellen wie realen Topografien ist hier evident. Eine Reihe von ähnlichen Produkten kann als diskursive Schnittstelle zwischen Spiel, Propaganda und Adaption von Wissen verstanden werden: Angefangen von der durch Jane's Combat Simualtions entwickelten Kampfbombersimulator ISRAELI AIRFORCE (2001) über das Konzept PLAY THE NEWS (a.k.a KUMA / WARS (2004)), in der die Verhaftung von Saddam Hussein und dessen Söhnen nachgespielt werden kann, bis hin zu den Gegenentwurf der SPECIAL FORCE der libanesischen Hisbollah (2003) und dem Intifada-Rollenspiel UNDER THE ASHES (2001).

Die eigentlich entscheidender ›Effektivität‹ der Verbindung von Militär und Unterhaltung findet im Genre des Shooters aber nicht im ›Narrativ‹ (d.h. im erzählerischen Setting und in der Handlung) statt, sondern auf der Ebene der Technologie. Oftmals sind Shooterspiele, die als technisch und handlungsorientierte state-of-the-art Spiele auf dem Markt erscheinen, mit Hilfe von Software und Simulationstools entwickelt, die zuvor als Ausbildungstools im militärischen Bereich genutzt wurden. So basiert FULL SPECTRUM WARRIOR (2004) auf einer Simulationssoftware zur Mount-Schulung der US-Infanterie (= Military Operations in Urban Terrain), ARMED ASSAULT 2 (2009) nutzt unter anderem das 3D-Trainingsprogramm VIRTUAL BATTLESPACE (VBS1). Gerade im Shooter scheint sich die These zu bestätigen, dass das Computerspiel seinen Vorentwurf im technischen Gestell des Militärisch-Ökonomischen Komplexes findet (vgl. Pias 2002). Aber auch umgekehrt greifen militärische Simulationen auf Spieletechnologien zurück. So basiert das VBS1 weitgehend auf dem Shooter OPERATION FLASHPOINT (2001).

Game studies – ein multidisziplinäres Forschungsfeld

Solche Problemaufrisse der Gegenstandsbestimmung und Genealogie von Shootern lassen die Komplexität des Gegenstandes Computerspiel deutlich werden und verweisen auf die Notwendigkeit differenzierter wissenschaftlicher Auseinandersetzung. Wünschenswert wäre es, dass Shooter und vergleichbare mediale Formen methodisch abgesichert beschrieben, als Phänomene verstanden und in ihren Wirkungen und Voraussetzungen erklärt werden, um dann zu einer fundierten und differenzierten Bewertung kommen zu können, statt, wie in populären Diskursen aktuell üblich, pauschal Lobpreisungen oder Verdammungen auszusprechen. Betrachtet man in dieser Perspektive den wissenschaftlichen Forschungsstand, dann fällt auf, dass hier in den letzten Jahren eine erstaunliche quantitative Zunahme an Veröffentlichungen stattgefunden

hat, ebenso wie auch eine breite Ausdifferenzierung der Perspektiven auf Computerspiele im Allgemeinen und auf Shooter im Besonderen.

Im skandinavischen und angelsächsischen Raum wird für das Diskursfeld Computerspielforschung zusammenfassend der Begriff *game studies* verwendet. Im Unterschied zu Ansätzen, die sich ausschließlich auf die Wirkungen von Spielen/Spielverhalten auf einzelne Spielerinnen und Spieler konzentrieren, befassen sich die *game studies* mit Computerspielen als spezifischen Artefakten elektronischer Kultur und ihren vielfältigen sozialen, psychologischen, erziehungswissenschaftlichen, kulturellen, ökonomischen und ästhetischen Aspekten. Dabei werden die wichtigen Fragen, die in der oben angesprochenen Wirkungsforschung verhandelt werden, nicht ausgeblendet, aber interdisziplinär erweitert.

Durch diese Erweiterungen haben sich die *game studies* in den letzten Jahren sehr schnell zu einem nur noch schwer überschaubaren Forschungsfeld entwickelt. Dies ist zum einen erfreulich, wenn man davon ausgeht, dass es nur einer integrativen Kombination von Methoden und Disziplinen zuzutrauen ist, ein komplexeres, umfassenderes und letztlich differenzierteres Verständnis von Computerspielen und Shootern zu gewinnen. Dies setzt aber zugleich voraus, dass die unterschiedlichen Kernkompetenzen einzelner Disziplinen füreinander fruchtbar gemacht werden können. In den Traditionen der jeweiligen Fachdisziplinen haben sich jedoch eine Vielzahl unterschiedlicher Ansätze herausgebildet, die füreinander nicht ohne weiteres transparent oder anschlussfähig sind. Gegenwärtig müssen die *game studies* deshalb weniger als ein interden als ein multidisziplinäres Unterfangen beschrieben werden – zu unterschiedlich sind die beteiligten Wissenschaften.

Damit stellt sich das Problem, wie von einer solchen multidisziplinären Forschung zu einer interdisziplinären Forschung überzugehen sei, wie also bestimmte disziplinspezifische Gegenstandsauffassungen, Problemstellungen, Theorien und Methoden so mit einander verknüpft werden können, dass sich tatsächlich neue Einsichten ergeben. ◀3

Ein solcher interdisziplinärer Austausch bedarf eines umfassenden gegenseitigen Verständnisses hinsichtlich Problemstellungen, Theorien und Methoden.

Der vorliegende Band versucht, dieser Problematik konzeptionell Rechnung zu tragen. Alle Autorinnen und Autoren wurden gebeten, am Beginn ihrer Beiträge die eigene disziplinäre Position (Aufgabenstellung des Faches, theoretische und methodische Orientierung) kurz explizit zu machen. Dies soll zum Verständnis der Prämissen der jeweiligen Ansätze beitragen und den LeserInnen

Orientierung bieten. Für die jeweiligen Disziplinen soll dadurch der Weg für einen verbesserten interdisziplinären Dialog vorbereitet werden.

Angeregt wurden Band und Konzept durch die Arbeitsgemeinschaft Games (AG-Games). Als offener Zusammenschluss von Forscherinnen und Forschern aus verschiedenen Disziplinen hat sich die AG-Games zum Ziel gesetzt, durch Vernetzung und Austausch den wissenschaftlichen Diskurs über digitale Spiele im Sinne interdisziplinärer game studies zu bündeln, zu systematisieren und theoretisch wie empirisch voranzubringen. ◀4

Zu den Beiträgen dieses Bandes

Der Band eröffnet mit dem Beitrag Zur Struktur des *Ego-Shooters* von **Jan-Noël Thon**. Dieser untersucht aus medienwissenschaftlicher Perspektive einige für das Genre des Ego-Shooters typische Strukturelemente am Beispiel von HALO: KAMPF UM DIE ZUKUNFT. Aufbauend auf einem allgemeinen strukturellen Beschreibungsmodell für Computerspiele unterscheidet Thon zwischen den vier Ebenen der räumlichen, der ludischen, der narrativen und der sozialen Struktur von Ego-Shootern. Auf der Ebene der räumlichen Struktur ist nicht nur die Beschaffenheit der verschiedenen Spielplätze relevant, sondern auch die Frage nach der Darstellung dieser dreidimensionalen Umgebungen. Auf der ludischen Ebene geht es um eine Beschreibung der Spielmechanik, welche im Kern die vorgeformten Möglichkeiten des Spielers zur Interaktion mit dem Spiel bestimmt, sowie um die Spielziele, welche die Spieler in der Regel durch diese Interaktion zu erreichen versuchen. Auf der Ebene der narrativen Struktur werden narrative Ereignisse und die verschiedenen Formen ihrer Vermittlung beschrieben und auf der Ebene der sozialen Struktur werden schließlich die Kommunikation und die soziale Interaktion zwischen Spielern in den Multiplayer-Modi heutiger Ego-Shooter thematisiert.

Leif Rumbke untersucht in seinem Beitrag *Das klassische Shoot 'em Up als kinetische Konfiguration* die Bewegungsformen früher Shooter. Wenn der Bewegung im Shooter eine mehr als nur dekorative Rolle zukommt, liegt es nahe, nach ihrer spezifischen Bedeutung zu fragen, bzw. danach, welche Information sie in sich trägt. Welcher Art aber könnte diese Information sein und wie vermittelt die Bewegung diese an den Spieler? Und in welcher Relation steht diese Information zum – möglicherweise überschätzten – ›Informationsgehalt‹ der Grafik? In seinem Ansatz und der verwendeten Methodik greift Rumbke auf Teilbereiche der Informatik, Physik, Semiotik, Ästhetik und Wahrnehmungspsychologie zurück, um die spezifischen Eigenschaften von Bildschirmbewe-

gungen zu bestimmen und auf ihre Funktion für das Spiel hin zu analysieren. Der methodische Prozess folgt dabei einer schrittweisen Systematisierung des Betrachtungsobjekts. Es werden einzelne (kinetische) Bedeutungseinheiten bestimmt, in ihren Eigenschaften und Differenzkriterien beschrieben und in ihren Bezugssystemen, Relationen und Wechselwirkungen analysiert. Dieses Vorgehen erschöpft sich aber keinesfalls in einer bloß technischen Betrachtung von Spielelementen, sondern die kinetische Analyse wird stets auf die Relevanz für das Spielerlebnis hin befragt. Die Kriterien der Systematisierung folgen daher nicht allein der mathematischen Logik des Programms und den Repräsentationstechniken des Mediums, sondern sind direkt oder indirekt immer auch auf die Wahrnehmung des Spielers bezogen.

Mela Kocher, René Bauer und Beat Suter entwickeln im Rückgriff auf Modelle der Systemtheorie und Hermeneutik einen mehrdimensionalen Ansatz zur Interpretation und Analyse von Shootern, der auf die ›Lesbarkeit‹ der Spielwelten als komplexe Sinnsysteme abzielt. Gleichzeitig kann ihr Beitrag *Sinnsystem Shooter* aber auch als Ansatz für eine kursorische Geschichte des Shooters und seiner Technik gelesen werden. Exemplarisch führen die Autoren eine Analyse des Egoshooters DOOM3 und des Scrolling-Shooters R-TYPE durch, in der sie verschiedene kulturelle Bezugssysteme und Bedeutungsdimensionen der Spiele offenlegen.

So wie jeder fiktionale Text und jeder fiktionale Film entwerfen auch Computerspiele fiktionale Welten, die in bestimmten Zugangsrelationen zur Lebenswelt der Rezipienten stehen. Als erzähltheoretischen Ansatz verwendet **Dominik Orth** die narratologische possible worlds-theory, um darüber den Wirklichkeitsbezug narrativer Welten erfassen und analysieren zu können. In seinem Aufsatz *Willkommen in City 17! – Die erzählte Welt des Half-Life-Universums* setzt er sich mit der Spielereihe HALF-LIFE auseinander, um die erzählerischen Aspekte der Weltkonstruktion im Shooter-Genre zu thematisieren und zeigt auf, dass inzwischen auch das Medium der Computerspiele transmediale Phänomene wie die Tradierung anti-utopischer Elemente integriert.

Auch im Beitrag von **Rolf F. Nohr** *Die schwarze Hornbrille des Freiheitskampfs. Half Life, Ideologie und Dissidenz* dient die Spielserie HALF-LIFE als exemplarisches Objekt. In seiner diskursanalytischen Betrachtung geht Nohr von der Prämisse aus, dass sich Wissen und Bedeutungen innerhalb einer Mediengesellschaft in Form von Narrativen (*common sense*) diskursiv organisieren und dabei nicht auf eine bestimmte und klar abgrenzbare Artikulationsebene beschränkt bleiben. Shooter-Spiele stellen als diskursiv verhandelte Objekte einen Verbindungsknoten und ein Setting für verschiedene Aussagepraktiken dar. Im Fokus der Analyse steht für Nohr deshalb zunächst weniger das Spiel

als kulturelle Ware, sondern vielmehr der sich daran ›aufhängende‹ Diskurs. So werden in einem ersten Schritt detailliert die Beiträge einer Mailingliste untersucht und ein breites Sample an Aussagen über Shooter rekonstruiert. Dabei fällt ein zugrunde liegendes bipolares Wertungsschema auf, das unter dem Schlagwort von »Dissidenz vs. Ideologie« zusammengefasst wird. In einem zweiten Schritt wird dieser *common sense* auf sein Auftreten im Spiel, im Produkt und im Interface der HALF-LIFE-Spiele befragt. So wird aufgezeigt, wie bestimmte Wissens- und Ordnungsmuster Medien und ihre Subjekte vertikal durchziehen.

Der darauf folgende Beitrag wirft einen allgemeinen Blick auf die medienpsychologische Computerspielforschung. Das Streben nach generalisierten, empirisch abgesicherten Aussagen und Aussagegebäuden wird in dem Text *Medienpsychologische Erforschung von Computerspielen – ein Überblick und eine Vertiefung am Beispiel von Ego-Shootern* von **Tilo Hartmann**, **Peter Vorderer** und **Christoph Klimmt** als Kern des medienpsychologischen Arbeitens dargestellt. Darauf aufbauend werden zwei der prominentesten Forschungslinien der medienpsychologischen Computerspielforschung skizziert: die Erforschung aggressiver Wirkungen durch gewalthaltige Spiele sowie die Analyse des Unterhaltungserlebens. Die eröffnete allgemeine Perspektive auf Computerspiele wird auf Ego-Shooter zugespitzt, indem das Beispiel eines ›typischen‹ aktuellen Ansatzes zur moralischen Entkopplung in gewalthaltigen Computerspielen illustriert wird. Der Ansatz verknüpft sowohl Gedanken aus der Gewalt- als auch der Unterhaltungsforschung. Der Aufsatz schließt, die Perspektive wieder auffächernd, mit einer Abwägung der Potenziale der medienpsychologischen Computerspielforschung.

Daran anschließend beschäftigt sich **Matthias Bopp** in dem Beitrag »Killerspiele« – *Zum aktuellen Stand der Wirkungsforschung in medienpädagogischer Perspektive* mit der Frage nach den möglichen negativen Wirkungen von Shootern auf Kinder und Jugendliche. Er liefert dabei eine Übersicht zum aktuellen Stand der psychologisch dominierten Wirkungsforschung und berücksichtigt neben aktuellen *Metaanalysen* insbesondere das *General Aggression Model* (GAM) von Anderson, Gentile und Buckley. Im Fokus steht dabei die Bedeutung unterschiedlicher Grade der Zugänglichkeit von aggressionsfördernden Kognitionen und die Frage, inwieweit Computerspiele Priming-Prozesse anregen können, die ihrerseits diese Zugänglichkeit beeinflussen können, sowie die Rolle von Handlungsautomatismen für Situationen, in denen Menschen sich aggressiv oder gewalttätig verhalten. Diese Theoriekonzepte werden dem in der deutschsprachigen Medienpädagogik weit verbreiteten Wirkungsmodell von Jürgen Fritz zu gewaltinszenierenden Computerspielen (vgl. Fritz 2003a; 2003b) kri-

tisch gegenübergestellt. Schließlich stellt Bopp die Frage, welche praktisch-pädagogischen Konsequenzen aus der aktuellen Forschungslage abgeleitet werden können.

Diesen Beschäftigungen mit Fragen der Wirkungsforschungen schließen sich mehrere Auseinandersetzungen mit dem Shooter aus der Perspektive der Kulturwissenschaft an, die teilweise auch auf den Begriff der partizipatorischen Kultur rekurrieren. **Alexander Knorr** untersucht in seinem Text *Trickjumping: Die kulturelle Aneignung des Spielraums* aus ethnologischer Perspektive die kollektive Praxis von Spielergemeinschaften. Der theoretische Fokus liegt dabei auf der Analyse existierender ›gaming cultures‹, die sich durch aktive Aneignung, Bedeutungszuschreibung, Umwidmung und Umarbeitung von Spielen auszeichnen. Prominente Beispiele hierfür sind u.a. ›trickjumping‹ und ›machinima‹. Knorr zeigt die Reichhaltigkeit dieser Spielerkulturen auf und gibt einen Einblick in deren Herkunft und Entwicklung. Dabei wird deutlich, dass bestimmte ›Aneignungspraktiken‹ im Sinne einer gemeinsamen sozialen Praxis die Grundlage für das Aufkommen der Spielergemeinschaften darstellen. Die digitalen ›Spielräume‹ werden so als Keimzellen neuer Gemeinschaftsformen beschreibbar, die erkennbare Sozialstrukturen aufweisen und deren Mitglieder untereinander bestimmte Werte, Vorstellungen und Normen teilen.

Eine latent anders gewendete Aneignungsanalyse liefert der Beitrag von **Christian Riedel**, der in seinem Text *Waffen, Konventionen, Mythen – Versuch einer kulturellen Deutung verschiedener Lesarten des Waffenzeichens im Shooterspiel* aufzeigt, wie bestimmte Symbolsysteme immer auch in politische Deutungskämpfe eingebettet sind.

Ausgehend von verschiedenen Spieleraussagen aus Internetforen werden auf Basis einer an den Cultural Studies orientierten Theorie zwei mögliche Lesarten des Waffenzeichens in Shooter-Spielen gedeutet, die nicht der im öffentlichen Diskurs vorherrschenden Deutung eines symbolischen Tötungsaktes entsprechen (Stichwort ›Killerspiel‹). Im Zentrum der Aussagen stehen die Aspekte Funktionalität und Coolness im Umgang mit Waffenzeichen. Die Analyse dieser Bedeutungskomplexe zeigt am Beispiel der Darstellung von Kalaschnikow-Gewehren in aktuellen Shooter-Spielen, dass kulturelle Mythen den Diskurs um den Shooter unterschwellig beeinflussen. Bereits aus der Beschäftigung mit einem einzelnen Zeichen wird die kulturelle Komplexität von Computerspielen im Allgemeinen und dem Shooter im Speziellen deutlich. Für die interdisziplinäre Betrachtung von Computerspielen wird so ein Denkansatz vorgestellt, der zu einer kritischen Überprüfung vorgefasster Standpunkte anregt.

Mit der Idee ›medialer Partizipation‹ setzt sich auch **Harald Hillgärtner** in seinem Beitrag *Sauerbraten! Jawohl! – Partizipation und Open Source im Shooter-*

Genre auseinander. Hillgärtner untersucht das quelloffene Shooter-Spiel SAUERBRATEN, das sich unter anderem dadurch auszeichnet, dass Veränderungen durch einen Editor jederzeit im laufenden Spiel möglich sind. Mit einer Aktivierung des Editors lässt sich scheinbar nahtlos der Wechsel vom Konsumenten zum Produzenten vollziehen. Hillgärtner stellt die Frage nach der medientheoretischen Pointe dieses Verfahrens und den Konsequenzen eines partizipatorischen Umgangs mit dem ›Werkzeug‹ Computer. Dabei argumentiert er gegen medientheoretische Positionen, die die Analyse von Nutzerpraxen gegen die Technikanalyse auszuspielen versuchen. Entscheidend sei vielmehr, beides in Beziehung zu setzen, um so die Verschränkung von Nutzer und Apparatur, von Mensch und Maschine als wechselseitige Adaptionsleistung zu verstehen.

Der zweite Beitrag von **Matthias Bopp** *Zentrale Gegenstände und Aufgaben der Computerspielpädagogik. Ein systematisierender Vorschlag* macht einen Vorschlag zur Bestimmung der zentralen Gegenstände und Aufgaben der Computerspielpädagogik als Teil der Erziehungswissenschaft. Bezugstheorie ist dabei die Wissenschaftstheorie Wolfgang Brezinkas, der die Erziehungswissenschaft als eine praxisbezogene Wissenschaft ansieht. Aus dieser Aufgabenstellung heraus werden Kriterien abgeleitet, die es erlauben, die Gegenstände und Aufgabenstellungen der Computerspielpädagogik von anderen Wissenschaften (z.B. der Medienpsychologie) abzugrenzen und innerhalb der Computerspielpädagogik zentrale und randständige Forschungsprobleme zu unterscheiden. Der Beitrag versteht sich somit als Teil der Selbstreflexion von Erziehungswissenschaftlern, die sich mit Computerspielen auseinandersetzen.

Eine kunstwissenschaftliche Perspektive wirft anschließend der Beitrag von **Verana Kuni** auf. Sie diskutiert unter der Überschrift *Ego-Shooter im Betriebssystem Kunst (Next Level)* das Auftauchen von Shootern im Kunstbetrieb und geht der Frage nach, warum gerade Shooter in der Kunstwelt seit längerem ›Konjunktur‹ zu haben scheinen. In den 1990er Jahren stellt Kuni einen ersten Höhepunkt in der Auseinandersetzung von Künstlern mit Shooter-Computerspielen fest. Die intensiven Auseinandersetzungen von KünstlerInnen insbesondere mit Ego-Shootern lassen sich als Ausdruck einer Hinwendung zur populären Kultur verstehen, zuweilen mag allerdings auch die Ästhetik der Gewalt und des Monströsen, die in Shootern präsent sind, entsprechende Kunstproduktion anregen. Von maßgeblicher Bedeutung für die Attraktivität von Shootern für künstlerische Aneignungen und Modifikationen ist aber vermutlich, so Kunis These, ein technisch-struktureller Umstand, der Shooter auch für viele SpielerInnen-Gemeinschaften interessant macht: Die Möglichkeit, ein Spiel durch entsprechende Editoren zu bearbeiten und zu verändern und sich dadurch aktiv anzueignen. Kommerziell äußerst erfolgreiche Spiele wie bspw. QUAKE sind

bereits von Haus aus für solche Modifikationen eingerichtet. Solche Shooter erlauben den SpielerInnen selbst gestalterisch tätig zu werden und vermitteln so das Versprechen, den Konsumentenstatus im Umgang mit dem Medium verlassen zu können. Von dort aus lassen sich aber auch alternative Handlungsräume erschließen, wie sie für künstlerische Produktionsstrategien erfolgversprechend sind.

Ebenfalls um Repräsentationstechniken geht es dem Beitrag von **Stephan Günzel**. Er analysiert in seinem Aufsatz *Simulation und Perspektive. Der bildtheoretische Ansatz in der Computerspielforschung* den Spieletyp des Ego-Shooters vor einem bildtheoretischen Hintergrund als eine besondere Form des Simulationsbildes. Zu dessen Merkmalen gehören der Realismus als Stil des Bildes, die Irreduzibilität der Subjektposition sowie die Identität von Fluchtpunkt der Bildraumkonstruktion und Zielpunkt der Bildinteraktion. Digitale Spiele in der Perspektive der ersten Person stellen laut Günzel damit eine Ausnahme unter allen Computerspielen dar, insofern die Interaktion auf essenziellen Strukturen einer sichtbaren Erscheinung basiert. Sie sind deshalb als Ausgangspunkt für die Bestimmung des Computerspiels als einem eigenständigen Medium besonders geeignet. Günzel präpariert mit Hilfe von phänomenologischen und bildtheoretischen Ansätzen diese mediale Spezifik des Ego-Shooters heraus und leistet damit einen grundlegenden Beitrag zur bildtheoretischen Analyse von Computerspielen.

Nach den visuellen Räumen widmet sich der Beitrag **Erik Fischers** und **Bettina Schlüters** *Klänge und Klangräume in Doom 3 – Zum Sound Design von Ego-Shootern* den auditiven Topografien des Shooters. Im Gegensatz zum Film, in dem Ton- und Bildspur framegenau synchronisiert werden, sehen sich die Programmierer von Computer- und Videospielen vor die Aufgabe gestellt, diese enge Korrelation auf der Zeitachse zu entkoppeln und in ein offenes, von der spielerischen Interaktion abhängiges Möglichkeitsfeld zu überführen. In ihrer technologisch avanciertesten Form erlangt die Audio-Programmierung den Charakter umfassender akustischer Simulationen, die in Ego-Shootern – d.h. in der Konvergenz der Wahrnehmungsperspektiven zwischen Spieler und Avatar – als virtuelle Rekonstruktion des Hörsinns zu wirken beginnen. Auf diese Weise ist das Sound Design eng mit dem Leveldesign und dem Gameplay verbunden und gewinnt im Zusammenspiel mit weiteren Gestaltungsaspekten dramaturgische und narrative Qualitäten. Am Beispiel von DOOM 3, das durch die Intensität seiner klangästhetischen Ausgestaltung besondere Markanz gewinnt, werden diese Zusammenhänge im Detail beobachtet und analysiert. Mit den medienspezifischen Implikationen des Shooters beschäftigt sich der Beitrag *Hindernislauf der Attraktionen – Filmische Spielwelten in Shooter-*

Games von **Andreas Rauscher**. Er untersucht aus einer filmwissenschaftlichen Perspektive, wie sich auf formaler und dramaturgischer Ebene filmische Vorbilder auf das Gamedesign stilprägender Shooter auswirken. Neben der Frage, weshalb sich dieses Game-Genre und seine räumliche Gestaltung produktiv mit filmischen Referenzen ergänzen, stehen außerdem die Besonderheiten der subjektiven Kamera und das Verhältnis zwischen Gamedesign und dem Vorwissen des Spielers um filmische Genre-Konventionen im Mittelpunkt. Die Analyse repräsentativer Beispiele aus den Serien *HALF-LIFE*, *STAR WARS – JEDI KNIGHT* und *MEDAL OF HONOR* skizziert als Erweiterung zu gängigen psychoanalytischen filmwissenschaftlichen Modellen eine formalästhetische Perspektive auf die intermediale Vernetzung zwischen Filmen und Videospielen.

Danksagung

Der Dank der Herausgeber gilt zuallererst den Beitragenden dieses Bandes, die mit ihren unterschiedlichen Perspektiven und beharrlichen Analysen dem multidisziplinären Zugriff auf Shooter eine neue Kontur verleihen. Ebenso wollen wir uns aber auch für die Geduld aller Beteiligten bedanken, die in dem langen und komplizierten Publikationsprozess des Bandes ihre Unterstützung nicht aufgegeben haben. Gedankt sei auch den Mitgliedern der AG-Games für die zahlreichen offenen, inspirierenden und ermutigenden Diskussionen. Der Dank für direkte und indirekte Förderung des Projekts gilt dem Lit-Verlag (Münster) und der HBK Braunschweig. Ohne die tatkräftige Unterstützung und Mithilfe von Andreas Justus Jasenek, Katrin Meissner und Julia Lauber hätte das Projekt nicht in dieser Form gelingen können.

Braunschweig im Herbst 2008,

Matthias Bopp, Rolf F. Nohr, Serjoscha Wiemer

Anmerkungen

- 01 ▶ Vgl. hierzu für Deutschland die KIM- und JIM-Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest der letzten Jahre.
- 02 ▶ Vgl. z.B. die Thematisierung des Evolutionsspiels *SPORE* (2008) auf der Titelseite der F.A.Z. vom 4.9.2008.
- 03 ▶ Diese Problematik des gegenseitigen Austausches über wissenschaftliche Arbeiten betrifft übrigens nicht nur die Grenzen zwischen verschiedenen Fächern, sondern, auch aufgrund zunehmender Spezialisierung, ebenso den Austausch innerhalb der Fachkulturen. Gerade die geistes- und kulturwissenschaftlichen Fächer zeichnen sich durch einen mitunter hochgradig spezialisierten Methodenmix aus, der keineswegs streng kanonisiert ist, sondern sich auch *intradisziplinär* als komplexer und erfinderischer Methodenpluralismus ausweist.
- 04 ▶ Vgl. Näheres unter www.ag-games.de.

Bibliografie

Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (Hg.) (2007): JIM-Studie 2007. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart. Online verfügbar unter <http://www.mpfs.de/index.php?id=110>, zuletzt geprüft am 24.10.2008.

Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (Hg.) (2006): KIM-Studie 2006. Kinder und Medien. Computer und Internet Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart. Online verfügbar unter <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf06/KIM2006.pdf>, zuletzt geprüft am 24.10.2008.

Nohr, Rolf F. (2008): Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel. Münster: Lit

Pias, Claus (2002): Computer-Spiel-Welten. München: Sequenzia.

Wiemer, Serjoscha (2008): Strategie in Echtzeit. Ergodik zwischen Kriegsspiel und Wirtschaftssimulation. In: Rolf F. Nohr / ders. (Hg.): Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Münster: Lit, S. 213-248.

Gameografie

America's Army (U.S. Army 2002)
Armed Assault 2 (Bohemia Interactive 2009)
Counterstrike (Minh Le & Jess Cliffe / EA Games 2001)
Defender (Williams Electronics 1980)
Doom3 (id Software / Activision 2004)
Duke Nukem 3D (3D Realms/GT Interactive 1996)
Fahrenheit (Quantic Dream / Atari 2005)
FarCry (Crytec / Ubisoft 2004)
Full Spectrum Warrior (Pandemic Studios / THQ 2004)
Half-Life (Valve / Sierra On-Line 2001)
Halo: Kampf um die Zukunft (Bungie Studios / Microsoft 2003)
Israeli Airforce (Janes Combat Simulations / Electronic Arts 1998)
Killer 7 (grasshopper manufacture / Capcom 2005)
Medal of Honor (DreamWorks / Electronic Arts 1999)
Metal Gear Solid (Konami / Konami 1998)
Operation Flashpoint (Bohemia Interactive / Codemasters 2001)
Play the News aka. Kuma/War (Kuma Reality Games / Kuma Reality Games 2004)
Quake (id Software / id Software 1996)
Rez (United Game Artists / Sega 2001)
Sauerbraten (Wouter Van Oortmerssen, Lee Salzmann, u.a. / Open Source)
Space Invaders (Taito / Midway Games 1978)
Spacewar! (Steve Russel u.a. / Open Source 1962)
Special Force (Hisbollah / Hisbollah 2003)
Spore (Maxis Software / Electronic Arts 2008)
Star Wars – Jedi Knight (Lucasarts / Lucasarts 1998)
Super Mario (Nintendo / Nintendo seit 1983)
Under Ashes (Afkar Media / Afkar Media 2001)
Unreal Tournament (Epic Games/GT Interactive 1999)
Virtual Battlespace System (Bohemia Interactive / Bohemia Interactive 2001)
WipeOut (Psygnosis / Sony Computer Entertainment 1995)
Wolfenstein 3D (id Software / Apogee Games 1992)