

DIE SCHWARZE HORNBRILLE DES FREIHEITSKAMPFS HALF-LIFE, IDEOLOGIE UND DISSIDENZ

Wer ist Gordon Freeman? Ein unbedeutender wissenschaftlicher Angestellter, der zur falschen Zeit am falschen Ort ist, der in eine extraterrestrische Invasion hineinrutscht und der tut, ›was ein Mann tun muss‹: sein Leben verteidigen, die eigene und die Freiheit der anderen erkämpfen; der dabei zum »Anticitizen One« wird und es erträgt, weil er einem höheren Ideal dient. Gordon Freeman ist das Ideal des amerikanischen Traums, der selbstjustiziable »Free Man with a Gun«.

Wer ist Gordon Freeman? Ein optionsloses Werkzeug undurchsichtiger macht- und verschwörungspolitischer Konstellationen, das manipulierte Werkzeug eines mysteriösen G-Mans, der auf Abruf und ohne eigene Entscheidungsmöglichkeiten nicht nur gegen Marines, Special-Ops, Assassininen, mysteriöse Außerirdische und Zombies kämpfen muss, sondern vor allem gegen das Fatum des ›Geworfen-Seins‹. Gordon Freeman ist der camussche Sisyphos, gefangen in der Brandung immer wieder anrennender Feinde und im omnipräsenten Netz auf ihn einwirkender Mächte.

Wie sieht Gordon Freeman aus? – Wie ein Computer(spieler)-Nerd. Ein schwächlicher und unscheinbarer Mann mit schwarzer Hornbrille und klarem Blick, ein schmales Angestelltenbärtchen, reduziert auf wenige (comichafte) Signifikante, wiedererkennbar und (zwischenzeitlich) ein kulturelles Stereotyp. Gordon Freeman – das sind wir.

Wie sieht Gordon Freeman aus? Das wissen wir nicht. Wir kennen weder seine Stimme noch seinen Körper. Wir sehen nur seine Hand oder die Waffe, die sie trägt, rechts ins Bild ragen. Lediglich die Verpackung oder Merchandisingbilder vermitteln uns eine Anmutung seines Aussehens. Im Spiel jedoch ist er unser Platzhalter, eine Leerstelle des Spielcodes, die uns immersiv adressiert. Gordon Freeman – das sind wir.

Kompetenzen der Medienwissenschaft

Dieser kleine Exkurs in die Deutungsmöglichkeiten des Protagonisten der HALF-LIFE-Serie macht deutlich, auf welche unterschiedlichen Weisen sich auf das Computerspiel zugreifen lässt: hermeneutisch-analytisch, deskriptiv, narrativ-interpretativ, handlungsorientiert, produktökonomisch oder strukturell. Wie lässt sich nun aber der dezidierte Auftrag an die Medienwissenschaft formulieren, aus der eigenen theoretischen und epistemologischen Kompetenz heraus, spezifische Aufschlüsse über das Genre des Shooters zu formulieren? Dazu wäre zunächst zu klären, inwieweit beziehungsweise wofür die Medienwissenschaften angesichts des ›Phänomens‹ des Computerspiels überhaupt spezifische Aussagen zu treffen in der Lage wären (vgl. Neitzel/Nohr 2006). Ist das Computerspiel als Medium zu betrachten? Oder ist es nicht vielmehr ein ›Format‹, ein ›Text‹, ein ›Programm‹, das auf/in/durch ein Medium zu seiner Funktionalität gelangt? Ist ›der Computer‹ oder ›die Konsole‹ überhaupt sinnvollerweise als Medium zu veranschlagen (vgl. Winkler 2004b)?

Es soll hier nun im Folgenden (und ohne den Anspruch, die eben angerissene Frage abschließend zu beantworten) der Versuch unternommen werden, eine Analyse von HALF-LIFE (Valve/Sierra 1998) nicht aus dem Spiel selbst heraus zu denken, oder aus einer abstrakten definitiven Idee der Medialität, sondern aus einer Perspektive, HALF-LIFE als Teil eines umfassenden und strukturierenden (medien-)kulturellen Systems zu lesen, das quer zu allen funktionalen und strukturellen Unterscheidungen und Differenzierungen durchgängige Bedeutungslinien produziert. Wer ist Gordon Freeman? Eine medienbasierte Erzählung innerhalb einer durch Medien maßgeblich geprägten Kultur.

Aus dieser Perspektive ließe sich die Kompetenz der Medienwissenschaft dann als eine (auch) kulturwissenschaftliche bestimmen. Medien sind – so verstanden – integraler Teil einer Kultur, innerhalb derer Medialität als ein umfassendes, unsichtbares und determinierendes System der Verständigung, Bedeutungsproduktion und Zirkulation von Sinn zu begreifen wäre. Daraus resultiert erkennbar ein Medienbegriff, der sich seiner ›materiellen Technikaftigkeit‹ vorrangig entkleidet, der also die sinnstiftende Kraft von Medialität als kulturkonstitutiv begreift, gerade weil Medialität nicht vorrangig an Apparate, Technologien, materiellen Texten oder Codes festzumachen wäre. Eine so verstandene Medialität garantiert die gesellschaftliche Vernetzung durch Kommunikativität und handelt Intersubjektivität auf der Basis von symbolischer und ›in Form gebrachter‹ Zirkulation aus (vgl. dazu Winkler 2004a).

Eine Kernkompetenz der Medienwissenschaft ist es (neben vielen anderen) auch, nicht nur Medien *selbst*, sondern auch Sinnzusammenhänge, die *über* Medien artikuliert werden, ebenso wie *durch* Medien produzierte bzw. vermittelte Sinnzusammenhänge zu untersuchen. Solche Sprechweisen von, mit und über Medien sind selbst nicht von Medien abgekoppelt, sondern genuiner Teil der Medien (beispielsweise bedient sich diese Ausführung über Medien dem Medium der Sprache und der Schrift). Gleichzeitig wird in einer solchen Betrachtungsweise deutlich, dass es keine ›für sich selbst‹ bestehenden Aussageformen von oder in Medien gibt: Jedem singulären Medientext steht eine Vielzahl anderer Sprechweisen zur Seite, die erst in ihrer Gesamtheit den (per definitionem) unüberschaubaren Horizont des ›Sinns‹ in der Gesellschaft herstellen.

Dieses Reden über Medien bilden zunächst die »Paratexte«¹ der Medien. Darüber hinaus sind Medien und die in ihnen verhandelten Kommunikate aber auch eingebunden in die konstitutiven Erzählungen der Gesellschaft – ein System von geteiltem Wissen, Erzählungen und Diskursen.²

In diesem Sinne über Computerspiele, Shooter oder HALF-LIFE nachzudenken, heißt also, diese nicht als interpretierbare oder hermeneutisch aufschließbare symbolische Niederlegungen zu begreifen, sondern sie auf ihre Eingebundenheit in das »Gewimmel« der Aussagepraktiken zu befragen. Ein medienwissenschaftlicher Zugriff solcher Weise fragt ›mithilfe‹ des pragmatisch bestimmten ›Objekts‹ eines Medienimplements, eines Genres oder eines dezidierten ›Programms‹³ nach den ankoppelnden dynamischen und vielschichtigen Aussagepraktiken, welche selbst als konstitutiv für das Wissen einer Gesellschaft über Medien und ihr ›Wirken‹ in der Gesellschaft angenommen werden. Es geht bei einem solchen Zugriff darum, über die Wertssysteme einer Kultur nachzudenken und vor allem inwieweit diese Wertssysteme auf Medien bezogen werden können.

Das ›Sprechen‹ über Medien und ›Medieninhalte‹ kann so als eine Praktik der Stabilisierung von Wertssystemen verstanden werden. Darüber hinaus muss dem ›Erzählen‹ der Medien selbst (im Sinne einer Selbstbeschreibung des Untersuchungsgegenstandes) ebenso wie seiner wesentlichen Bestimmung (nämlich seiner Produkthaftigkeit und seiner inneren wie äußeren Ökonomie als Teil einer auf Warentausch beruhenden Gesellschaftsform) Platz eingeräumt werden. Diese verschiedenen Ebenen einer Bedeutungsproduktion des ›Sprechens‹ ist als vielschichtige und in permanenter Bewegung begriffene Verhandlung offener Wissensbestände zu verstehen, die in ihrer jeweiligen Verhandlung und Neuverhandlung instantiiert, reglementiert und immer neu bestätigt

werden. Solche ›Narrativitäten‹ über und durch Computerspiele formen das, was umgangssprachlich als *common sense* bezeichnet werden könnte.

Narrative sind konstitutiv für Kulturen und nehmen einen exklusiven Ort ein. Die ›Exklusivität‹ des Narrativen besteht im zentralen Beitrag, den es zur Identitätsbildung und kulturellen Formationen leistet (Müller-Funk 2002, 147). Kulturen bilden aber auch symbolische Formen aus, die nicht alle im engen Sinne ›narrativ‹ sind: Nicht jede Form der ›Narration‹ bedient sich fiktionaler, dramaturgischer oder ritualisierter Formen des (raumzeitlich organisierten) Sprechens. Grundsätzlich wäre aber in einer solchen Perspektive davon auszugehen, dass sich der Grundbestand kulturellen Sinns und Bedeuten in Form strukturierter Erzählungen niederschlägt, selbst wenn das Narrative sich nicht immer den erkennbaren Formprinzipien des Erzählens beugt. **4** Jede Kultur basiert so verstanden auf einem Setting von Erzählungen, die latent sind (weil verboten, vergessen, geheim oder – vor allem – marginal). Solche Erzählungen bleiben in einer Kultur selbstverständlich (und intersubjektiv), weil sie unthematisiert und unbestritten (im marxischen Sinne naturalisiert und fetischisiert **5**) sind: Sie sind daher *kommonsensual*. Ein solches Verständnis eines »latenten Narrativs« im Herzen der Kulturstiftung verweist natürlich auf die Idee des »kulturellen« oder »kollektiven Unbewussten«. Es verweist aber auch darauf, dass das »Gewimmel der Diskurse und Aussagepraktiken« gar nicht so unüberschaubar und differenziert ist, wie es scheint. Die Idee des *common sense* verweist darauf, dass es in Kulturen Überzeugungen gibt, die (ähnlich den innersubjektiven kognitiven Schemata und Stereotypen) Ordnungen und Muster erzeugen, die durch ihre reduktive und repetitive Form Sicherheiten produzieren. Während aber die *intrasubjektiven* Komponenten solcher Musterbildungen vorrangig die stabile Versicherung von Wissen im Subjekt garantieren, thematisieren *intersubjektive* Musterbildungen als *common sense* gesellschaftliche Versicherungen und Ordnungsstrukturen.

Ein solcher *common sense* ist ein »symbolisch-narrativer Gemeinbestand einer Kultur«, der ihr

»Stabilität verleiht und ihr Härte gegen Devianz ermöglicht. Dabei kann man den *common sense* als ein Insgesamt der in einer Kultur verfügbaren, nicht-impliziten, in den Zustand der Selbstverständlichkeit versetzten Wissensbestände begreifen oder aber auch als ein eigenes Symbolsystem, das mit anderen (Wissenschaft, Religion) in Interaktion steht, aber durchaus eigene Gesetzmäßigkeiten folgt« (ebd., 155).

Somit wird das Nachdenken über Shooter und HALF-LIFE aus der Perspektive der Medienwissenschaft erkennbar auch ein Nachdenken über die gesellschaftliche Konzeption des Mediums als Teil kulturkonstitutiver Wirkungsformen von Er-

zählungen und Kommonsensualisierungen. Und insofern ist die Frage nach den kulturellen Narrativen auch eine generelle Frage an Medien als kulturelle Dispositive. ◀6 Die Motivation der nachfolgenden Ausführungen ist aber weniger die Frage, welche der Erzählungen nun die ›richtige‹ ist, sondern vielmehr, warum und wie sich der *common sense* organisiert. Im Vordergrund dieser Überlegungen steht die Analyse eines exemplarischen vielstimmigen Sprechens über Medien, um daraus die diesem Sprechen zugrunde liegenden Erzählungen zu rekonstruieren und in einem zweiten Schritt das Untersuchungsobjekt selbst daraufhin zu befragen, wie sich diese Sprechweisen und Erzählungen in ihm selbst niederschlagen. Methodisch wird zunächst der pragmatisch gewählte Begriff des *common sense* weiter zu differenzieren sein.

Common Sense als Diskursformation

Der *common sense* kann als ein Resultat der Operationen von Diskursen und Zeichensystemen verstanden werden, welche eine Verbindung eingehen und sich zu einem zwar weiter dynamisch organisierten, aber grundsätzlich stabilen Muster entwickeln. Analytisch wird so die ›Hergestelltheit‹ des vorgeblich natürlichen Symbolsystems erkennbar. Als Artikulationsform ist diese Erzählung eines *common sense* als Teil des diskursiven Systems zu verstehen, auf dem die Sinn- und Bedeutungsverhandlung einer Gesellschaft ruht.

Der aus diskursivem Material gebildete *common sense* verweist in dieser Auffassung vor allem auf den der Bedeutung innewohnenden Machtcharakter, macht aber auch deutlich, dass Bedeutung jenseits des eigentlichen und untersuchten Textes ›eingepflanzt‹ wird. Der Diskurs selbst erfährt seine interne Strukturierung und Ordnung durch interdiskursive oder institutionelle Machtfaktoren. So wird erkennbar, dass sowohl der *common sense* innerhalb einer Gesellschaft wie auch die diskursive Ordnung sozial hervorgebracht und produziert sind (vgl. bspw. Fiske 1987, 15). Die »soziale Realität« einer Kultur entsteht in der Pluralität der Diskurse. Gesellschaft wird als multidiskursiv geordnet anzunehmen sein. Jedwede Artikulation ist somit eingebunden in eine durch ideologische und diskursive Setzung hergestellte Ordnung der Aussagepraktiken, die aber im Wesentlichen vom *common sense* zusammengehalten wird. Insofern kann der *common sense* im Rahmen der Diskurstheorie auch als eine elementare Ebene der Diskursorganisation verstanden werden. Elementardiskurse oder Alltagsdiskurse sind elementare Äußerungsstrukturen der Sozio-kultur und stellen das dar, was gemeinhin unter dem *common sense* verstanden wird (vgl. Link 1998, 51).

Diese Artikulationen kultureller und symbolischer Zusammenhänge auf der Basis solcher Elementardiskurse prägen nicht zuletzt die Wissensbestände von Subjekten, stiften somit (intersubjektiven wie individualen) Sinn. Dabei stehen Diskurs und Wissen nicht alleine empirisch, sondern auch kategorial in einem Wechselverhältnis: »Das Wissen ist eine Voraussetzung für die Diskursivierung des Wissens, welches wiederum eine Voraussetzung bildet für die Entstehung und Veränderung von Wissen.« (Müller/Wulff 1997, 174) ◀7

Eine Konsequenz dieses Wechselverhältnisses wäre sicherlich die Naturalisierung von diskursiven Zusammenhängen als ›innersubjektivem‹ Wissen. So wäre Ideologie (und in unserem Sinne auch die Überformung der Ideologie in die Erzählungen des *common sense*) als der Versuch des sozialen Subjekts zu werten, »Widersprüche der Existenz, die es zerreißen und es im Kern konstruieren, ›zusammenzunähen‹« (Eagleton 1993, 229).

In Andeutungen soll nun der Versuch unternommen werden, die oben erwähnten Common-Sense-Erzählungen als auf differenten diskursiven Wissensformationen ruhend zu rekonstruieren. Diese hierbei wäre, dass innerhalb einer solchen kommonsensualen Diskursformation weniger ›richtiges‹ von ›falschem‹ Wissen zu trennen wäre, sondern in einer Art den Meta-Schau einerseits eine Rekonstruktion einer übergeordneten Diskursformation vorgenommen werden kann, die in Folge dann auch in weiteren kulturellen Artikulationen nachgewiesen werden kann (wie beispielsweise eben auch einem Computerspiel wie *HALF-LIFE*), und andererseits auch Aussagen über die Konstitution von Medialität selbst rekonstruiert werden können.

Spiel-Diskurse: Shooter

In den Sprechweisen über Computerspiele können bestimmte Oberstrukturen (Dispositive) ausgemacht werden, innerhalb derer sich die Argumentation gliedert. Im Folgenden sollen diese Diskurs- und Dispositivstrukturen in Oberbegriffen zusammengefasst werden und in ihrer jeweiligen Wendung nach grundsätzlichen (oftmals normativ geprägten) Implikationen thesenhaft dargestellt werden. Am Beispiel der Diskussionen einer Mailingliste zum Thema Computerspiel kann in Andeutungen eine solche Rekonstruktion der Master-Narrative beziehungsweise eine ›holzschnittartige‹ Anordnung von Argumenten und Thesen unternommen werden. ◀8 Im Rahmen der untersuchten Diskussion ist es vorrangig die Debatte um die »Gewaltdarstellungs-/Medienwirkungsvermutung«, die die thematische Schwerpunktsetzung vorgibt. Dies ist nicht weiter überraschend, da auch im breiten gesellschaftlichen Diskurs

dieses Thema am engsten und fundamentalsten mit dem Shooter verbunden zu sein scheint.

Es muss an dieser Stelle jedoch deutlich darauf hingewiesen werden, dass die nun folgende (exkursive) Rekonstruktion eines solchen Diskursfeldes nicht aus der Motivation der Auseinandersetzung mit der ›Gewalt-Frage‹ begründet ist, sondern aus der Fragestellung, die inhärenten Diskurse des Sprechens über ein Medienimplement nachzuzeichnen. Es soll (in Andeutungen) ein konsensuales System der Aussagen rekonstruiert werden, das in einem zweiten Schritt auf das ›Objekt Shooter‹ selbst bezogen werden soll. Es steht also nicht eine Abwägung der Argumente der Gewaltdebatte im Fokus, sondern die Aussagepraxen selbst. Daher ist es auch nicht Anliegen der folgenden Rekonstruktion, eine vollständige Deklination aller denkbaren Aussagen zum Gewaltthema vorzunehmen, sondern vielmehr, ein breites Setting der und die Ordnungsstruktur von Argumenten aufzuarbeiten, um beispielhaft die dem Reden über Games zugrunde liegenden Wissensfelder zu analysieren. Daher bleibt eine solche Rekonstruktion immer un abgeschlossen – und durch die Eingebundenheit des Rekonstruierenden kann sie auch keine ›Wertneutralität‹ behaupten. Am Beispiel der Diskussionen über Shooter zeigt sich hier deutlich, dass Argumentationsmuster generell die ›Genre-grenze‹ überschreiten und weiter über das Narrativ des Shooters hinausgreifen.

Das grundsätzlich gliedernde Motiv im Sprechen über den Shooter bildet nun, wie schon angedeutet, die Auseinandersetzung um den dem Shooter inhärent angenommenen Gewalt-Begriff. Fast alle Diskussionen um den Shooter drehen sich also um die Frage, inwieweit das Genre oder Einzelbeispiele in Ästhetik, (Medien-)Wirkung und Bedeutungsproduktion dem gesellschaftlichen und/oder individuellen Gewaltbegriff zuarbeiten bzw. in welcher Form von einer Interdependenz medial ›vermittelter‹ Gewalt mit subjektiver und gesellschaftlicher Gewaltanordnungen auszugehen sei. In diesem Zusammenhang gruppiert sich auch ein erstes (und gewichtiges) Diskursfeld um die Frage nach dem Zusammenhang von Gewalt, Gewaltdarstellung und Kultur.

Im Bezug auf die Selbstdefinition von Kultur dreht sich demgemäß das Thesenfeld zunächst um Auseinandersetzungen um die generelle Eingebundenheit von Gewalt(darstellungen) in jeweilige Kulturen:

- T1a: Gewalt(darstellung) gehört schon immer (als Ritual/Mythos/Probehandeln) zur Kultur und muss als solches als inhärenter Teil kultureller Erzählungen behandelt werden.
- T1b: Gewalt(darstellung) ist qua Gesellschaftsvertrag ein der Kultur exkludiertes Feld, dessen Darstellung mit Kultur konfligiert.

Dementsprechend hängt dieser Thesenbildung eine Frage nach der Medienspezifität der Gewaltdarstellung an:

- T2a: Die Gewaltdiskussion dreht sich eigentlich nicht um den konkreten Medientext, sondern um einen übergreifenden, aber eben nicht thematisierbaren gesellschaftlichen Gesamtzusammenhang der Gewalt.

- T2b: Die Gewaltdiskussion muss sich je spezifisch am konkreten Medientext/-genre abarbeiten.

Hier wird bereits deutlich, dass in solchen kommonsensualen und diskursiven Erzählformen implizit grundsätzliche (oft inkommensurable) gesellschaftliche Grundannahmen mitverhandelt werden, die sich auf Fragestellungen der Konstruktion von Gesellschaftlichkeit oder der Rolle des Mediums selbst beziehen. Die hier vertretenen Thesen und Grundannahmen ordnen sich dementsprechend auch an grundsätzlichen dispositiven Strukturen, die hochgradig der jeweiligen Sprechposition zuzuordnenden ideologischen Verfasstheit geschuldet bleiben (und daher auch kaum ›sachargumentativ‹ variabel oder veränderbar erscheinen).

Ausgehend von den Positionen T2a bildet sich ein Subsetting an Argumenten, die grundsätzlich in der Gewaltdiskussion am Shooter eine dominante Form der Entkontextualisierung aus dem Genre und einer Rekontextualisierung in gesellschaftlichen Praktiken einfordert:

- T3: Gewaltdarstellung (im Game/Shooter) ist als Exzess und Ironie zu lesen.

- T4: Mediengewalt (im Spiel) ist immer Teil einer subkulturellen Geste.

- T5: Die Offenlegung von Gewaltstrukturen durch mediale Texte/Spiele ist eine Form der Kulturkritik.

- T6: Die Diskussion um Gewalt im Spiel ist selbst eine moralische Praktik.

Offensichtlich wird hier, dass einerseits aus der Position T2b keine weiteren Argumentfolgen für die generalisierenden Kulturdiskurse gefolgert werden können, und dass andererseits aus den Positionen T3–6 eine als »kultur- und ideologiekritisch« zu bezeichnende Argumentationsfolge abgeleitet wird, die die »Widerständigkeit« und das »ideologiekritische, dissidente« Handeln mit und durch Games postuliert:

- T7: Shooter werden auch/vor allem/teilweise dissident genutzt.

- T8a: Spiel ist (konsequenzenfreies) Spielen (Ludus) und nicht (hermeneutisch aufschließbare) Narration.

Im Verlauf der Argumentationsanalyse schließt sich erst am Argument T8 wieder eine Gegenposition an, die parallel zu dem auch im Spezialdiskurs ›Game Studies‹ geführten »science war«¹⁰, und um eine bipolar gedachte grundsätzliche Konzeptualisierung des Games verläuft:

- T8b: Die Behauptung einer rein ludischen Verfasstheit des Games ist eine Kompensation/verweigert die Beschäftigung mit dem aneignbaren Inhalt des Games.

Die in den Thesen 2a bzw. 2b bereits zentral angelegte Frage nach dem Stellenwert der Medien führt dann auch in ein zweites Cluster von Thesenbildungen, die sich im Argumentationsverlauf rekonstruieren lassen. Diese kreisen maßgeblich um die Funktion, die Rolle und dem Stellenwert ›des Mediums‹ im Zusammenhang mit dem Spiel und der Gewalt. Hier weisen sich vor allem Aussagekomplexe aus, die implizit oder explizit auch Aussagen über Medien selbst treffen, wobei in einer Vielzahl solcher Argumente die Aussagen über Medien auf ›sekundäre‹ Medien bezogen werden, also Medien, die über Spiele/Shooter berichten, und nur in seltenen Fällen auf das Spiel selbst in seiner Medialität. Insofern könnte dieser zweite Aussagenkomplex auch unter dem Oberbegriff der intermedialen Verhandlung von Medien als ökonomischen und institutionellen bzw. produktorientierten Struktursystemen adressierte werden.

Es steht in diesem Feld die Frage des Medienvergleichs an, die zunächst in T9 zusammengefasst werden kann:

- T9: Warum wird ein (erzählerisches/kulturelles/subjektives) Phänomen, wie ›Gewaltdarstellung‹, dessen Darstellung in anderen Medien (bevorzugt: Buch, Theater, Film) Usus ist, am Game diskutiert?

Ein erstes Sample von Aussagepraktiken bezieht sich – dem folgend – dann weiter präzisierend auf eine scharfe Abgrenzung von Medien des Spiels und Medien der Berichterstattung über Spiel:

- T10a: Medien kritisieren Shooter/Spiele, obwohl sie durch diese Spiele ökonomischen Vorteil haben.
- T10b: Medien rezensieren Spiele auf der Basis einer leitmedialen/autorenintendierten/bildungsbeauftragten Kompetenz.

In diesem Thesenpaar verhandelt sich erkennbar die Frage, welches Medium kompetent über Spiele sprechen darf. Es schließt in Folge eine Aussageform an, die T10a ins Normative bzw. in ein Argument des Medien-›kampfes‹ im Sinne einer Leitmedienfrage wendet:

- T11a: Medien nutzen die Gewaltdiskussion über Games/Shooter, um sich von anderen (damit diskreditierten) digitalen Medien (strukturökonomisch und/oder (hoch-) kulturstiftend) abzugrenzen.

Dementsprechend findet T9b eine Weiterschreibung in einem Aussagekomplex, der eine Beschäftigung von Medien mit Games insofern ablehnt als sie die Möglichkeiten kulturkritischer Beschäftigung als generelle (quantitative oder qualitative) Nobilitierung ablehnt.

- T11b: Gewaltdiskussion findet substanziell innerhalb von Medien nicht statt; eine mediale Auseinandersetzung mit ›inkriminierten‹ (Game-)Medientexten betreibt nur deren Popularisierung und steigert Abverkaufszahlen.

Aus den Argumenten T10a und T11a bildet sich in den unterschiedlichen untersuchten Diskussionsverläufen in Fortführung ein Set von vorrangig als medieninstitutionell bzw. ökonomisch zu charakterisierenden Argumenten:

- T12: Medien konzentrieren sich in der Wirkungsdebatte aus Gründen der Attraktion/Spektakularität/Absatzsteigerung/Normativität eindimensional nur auf das Shooter-Gewaltphänomen.

- T13: Berichtende Medienredakteure sind nicht sach- und diskurskompetent. Interessanterweise bildet sich aber auch aus den Argumenten T10a-b und T11a-b ein Setting kritischer Aussageformen, die die Berichterstattung der ›anderen‹ Medien als nicht journalistisch-ethisch, sondern als normativ bzw. funktional-gelenkter Argumentation charakterisiert

- T14a: Berichtende Medien übernehmen unreflektiert Industrie-PR.

- T14b: Berichtende Medien übernehmen unreflektiert Peergroup-Diskurse/Fan-Stimmen.

Beide Linien der Argumentation eint dann eine kritische Reflexion der Eingebundenheit medialer Äußerungen in ökonomische Zusammenhänge:

- T15: Ökonomische Determinierung des Games als Produkt macht jede ethisch-moralische Debatte unmöglich.

- T16a: Nachfrage (nach Genre/Shooter) regelt Angebot (von Herstellerfirmen/Publisher).

- T16b: Die Ökonomie verhindert die Ausdifferenzierung des Spiels, daher bleibt die Gewalt essenzieller Teil des Spiels durch die Kontinuierung von Attraktionen/Genres.

Vor allem Argument T16b ist in diesem Dispositivfeld insofern als randständig zu charakterisieren als hier sehr dezidiert über die (ökonomische) Medialität des Spiels selbst reflektiert wird und zum anderen am radikalsten die Medialität des Spiels mit einer Negation von möglichen Autorenintentionen verknüpft wird.

Umso interessanter erscheint dann ein Argumentpaar, das innerhalb der untersuchten Diskussionen zwar einerseits eine gewisse Alleinstellung innehat (also sich nicht aus anderen Argumentationsmustern herleiten lässt), das aber andererseits als Argument große Aufmerksamkeit erfahren hat und eher alleinständig über die genuine mediale Qualität des Games selbst Aussagen trifft:

- T17a: Der exzessive Bildstatus aktueller Spiele (Foto-Realismus) stiftet eine neue (und radikal andere) Unmittelbarkeit des Gewalt(mit)erlebens.

- T17b: Der Bildstatus von State-of-the-Art-Spielen wird immer als nicht weiter steigerbare Novität und nunmehr ›realitätsindizierend‹ angenommen, ist aber im Bezug auf das Dargestellte irrelevant.

Deutlicher konzentriert sich ein Sprechen über die Medialität des Games in einem Diskursstrang, der sich mit der Medienwirkung des Games auseinandersetzt. Diese ›klassische‹ Formation der subjektiven und gesellschaftlichen Wirkung von Medieninhalten und -formen stellt auch in dieser (wie jeder anderen) den quantitativ umfangreichsten und in der Unvermittelbarkeit unterschiedlicher Argumentationen am deutlichsten bipolar gestalteten Strang der Diskussion um den Shooter (wie auch jedes andere Medium) dar.

Als Hauptlinie der Argumentation kann in der Analyse des Untersuchungsfeldes daher auch zunächst ein zentrales bipolares Argument benannt werden:

- T18a: Die Darbietung von Gewalt (im Shooter) hat eine (negative) Wirkung auf das rezipierende Subjekt.

- T18b: Die Darbietung von Gewalt (im Shooter) hat keine (direkte und eindeutige) Wirkung auf das rezipierende Subjekt.

In einer gewissen Präzisierung leitet sich aus diesem Argumentpaar unmittelbar das Folgende ab:

- T19a: Gewaltrezeption (beim Shooter) ist nicht verallgemeinernd zu verhandeln, sondern bedarf der individuellen und subjektorientierten Fokussierung.

- T19b: Es können verallgemeinernde Aussagen über die Wirkungen des Shooters auf seine Rezipienten/Konsumenten getroffen werden.

Aus T19a resultiert dann ein Subargument, das sich mit der potenziellen Wirkung auf das Subjekt und die Möglichkeit hierüber Aussagen zu treffen, bezieht:

- T20a: Die Diskussion um Mediengewalt übersieht, dass Spieler primär in bestimmten gesellschaftlichen und sozialen Nischen existieren (Spieler sind Subjekte des Cyberspace; Spieler sind Subjekte des Kapitalismus; Spieler sind Teil des »abgehängten Prekariats«). Wirkungsaussagen haben dies zu berücksichtigen.

Inhärent und unausgesprochen (zumindest im untersuchten Material) bleibt die Gegenthese aber Teil des Diskursfeldes, zumindest als Konstruktion der Sprecher von Aussage T19a.

- T20b: Die soziale Situierung des Spielers ist für Aussagen über die Wirkung des Games nicht relevant.

Als genuin medienbezogene Aussage kann dann ein weiteres Argument im Wirkungsdiskurs benannt werden, das sich mit dem Spezifikum des Games auseinandersetzt:

- T21: Nicht das Subjekt spielt und handelt im Shooter, sondern sein Avatar/ Stellvertreter (symbolische Distanzierung verhindert direkte Medienwirkungen).

Auf einer ähnlichen Weise (also mit Bezug auf die unterschätzte Medienkompetenz des Spiels) konturiert sich auch eine weitere Argumentenlage, die im Untersuchungsfeld vor allem in Bezug auf Kinder und Spiel artikuliert wurde:

- T22: Kinder haben ein sehr viel selbstverständlicheres Verhältnis zu Gewalt, als unterstellt wird (Kinder wissen intuitiv, was gut für sie ist).

Dieses Argument reagiert erkennbar auf das Hauptargument T18a, das selbst häufig mit dem besonderen Bezug auf die Schutzbedürftigkeit Minderjähriger vorgetragen wird. Ebenso vorrangig im Bezug auf Kinder und Jugendliche tritt kontinuierlich das radikalisierte Argument T18a als Wirkungsvermutung für ein gesamtes Sample populärer Medien auf:

- T23: Games sind Teil der bzw. alleinverantwortlich für eine »Medienverwahrlosung«.

Diesem Argument wird zumeist nichts (mehr) entgegengesetzt.

Interessant ist aber, dass vorrangig T22 und T23 in Kombination mit einem übergreifenden Argument verwandt werden, das als Figur allerdings so gut wie jedem der bis dato rekonstruierten Argumente als Verstärkung und Evidenzierung beigegeben werden kann und wird:

- To: Empirische, quantitative, laborative oder apparatemedizinische Studien bestätigen das Ausgesagte.

Vor allem das ›übergreifende‹ Argumentieren wie wir es in To formal, in beispielsweise T2a, T3–6 oder T20a antreffen, eröffnet aber eine letzte, für die hier vertretende Argumentation der diskursiven, commonsensualen Konturierung des Sprechens über Games aber entscheidende Wende hin zu Aussagekomplexen, die die Gewaltdebatte um den Shooter in ein breit angelegtes kontextuelles Bedeutungssystem unternehmen.

Ein Hauptargument (jenseits der bereits vorgetragenen und dargestellten Argumente, die primär anderen Aussagekomplexen zugeordnet wurden) ist der dezidierte Hinweis auf die kontextuelle Eingebundenheit des Shooters/Games beispielsweise in Spielkulturen, moralische Debatten oder Formen des kulturellen und subjektiven Probehandelns:

- T24: Spiele(entwickler)/Rezensenten/Spieler präsentieren und/oder diskutieren Gewalt(darstellung) entkontextualisiert, obwohl Spieler Kontextbewusstsein haben.

In einer ähnlichen Weise thematisiert ein weiteres Argument die angenommene Handlungsmächtigkeit des Spielers:

- T25: Das kooperative Spiel (Netzwerk, eSport) ist ein abstraktes Wettkampfhandeln, das die Narration transparent macht und dabei vollständig aus dem Diskurs (Gewalt) disloziert.

Übergreifender ist dann in diesem Sinne noch die Wendung der diskursiven Eingebundenheit in das Gender-Argument:

- T26a: Gewalt im Spiel/Shooter ist nicht mehr einer eindeutigen subjektivgeschlechtlichen Aneignungsform zuordenbar, sondern thematisiert strukturelle Gewalt.

Dieses Argument reagiert erkennbar auf ein anderes:

- T26b: Gewalt im Spiel/Shooter ist rein männlich konnotiert/bedient männliche Allmachtsfantasien.

Auf eine ähnliche Weise greift auch das letzte in diesem Zusammenhang im Diskussionsverlauf aufgefundene Argumentationspaar die Auseinandersetzung um eine ›isolierbare‹ bzw. entkontextualisierte Konzeption des Spielens auf:

- T27a: Spiele vernichten ökonomisch/subjektiv Zeit.
- T27b: Spiele besetzten Zeit durch produktives Handeln (flanieren, dissidentes [also die Regeln ›unterlaufendes‹] spielen, Austreten aus Produktionszusammenhängen, etc.).

An dieser Stelle soll die Rekonstruktion der Argumentation der Spielkultur-Liste abbrechen. Ein breites Set von weiteren Aussagekomplexen und Argumenten soll hier nicht weiter ausgebreitet werden, da die bereits dargelegten Argumente deutlich machen, wie sich die konstatierte ›Polarisierung‹ der Argumentation und die Konstitution commonsensualisierter Aussageformen darstellen und eine ›Vollständigkeit‹ der Argumentationsrekonstruktion auf der Basis des Untersuchungsgegenstandes nicht hergestellt werden kann (und auch nicht Ziel dieser Darlegungen ist). ◀11

Im Nachdenken über Computerspiele und speziell das Genre des Shooters fallen aktuell zwei latente Erzählungen auf: Einerseits den Shooter als ein ideologisches Objekt zu betrachten, in dem Bestände des Unethischen, Unmoralischen, Unpädagogischen oder Unästhetischen transportiert werden (T1b, T8b, T17a, T18a, vor allem T23, T26b) bzw. den Shooter als prominentestes Projekt einer kulturindustriellen, (medien-)ökonomischen Kontinuierung ›uninspirierten‹ Gameplays zu betrachten (T15–T16b). Dem gegenüber stehen Bedeutungsformen, die den Shooter als Teil des Spielerischen betrachten, ihn also als (konsequenzenfreies) Probehandeln verstehen (T1a, T21, T25), als appropriative Übernahme technischer Bestände, als kathartisches Modell der Triebabfuhr (T1a, T6), als Ort sportlich-spielerischen Wettkampfs (T25) – kurz als Konsequenzen – und realitätsbefreite, ludische Fantasie (T8a).

Verkürzt könnte also ein *common sense* über Shooter als ein widerstreitender Erzählungskomplex verstanden werden, der diese Form des Computerspiels in zwei gegensätzlichen Perspektiven konzeptualisiert. In der einen Form des *common sense* sind Shooter kulturdestabilisierende Erzählung von der Aufgabe des Gewaltverzichts und der Fürsorgepflicht, die aus der Motivation medienökonomisch motivierter gewinnmaximierender Amoralität verbreitet werden (T1a). In der anderen kommonsensualen Perspektive stehen Shooter als narrativ-ludische Form des ›de-realisierten‹ und ›ent-referenzialisierten‹ Handelns in (team)sportlich-kultisch-(medien)technikzentrierten Bedeutungsproduktionen der lustvollen Kompetenzsteigerungen (T1b, T8a). Würden wir diese beiden Erzählungen noch weiter verkürzen und zuspitzen wollen, so ließe sich gegebenenfalls ein Binarismus¹² von negativ gewerteter ideologischer Macht versus einer positiv gewerteten spielerischen Freiheitsbehauptung aus diesen beiden Erzählungen extrahieren, die beide auf der Ebene der ›Wirkung‹ eines Medienangebotes operieren.

Ähnliche Binarismen finden sich auch im kulturellen ›Sprechen‹ über andere Medien. An jedem (technischen) Mediensystem der Geschichte kann die Dichotomie von politischer oder subjektiver Freiheitsbehauptung und/oder Dissidenzphantasie versus einer Beschreibung von ideologischen Durchdringungen und Übernahmen der medialen Artikulationsformen durch kulturindustriellen Machtformen nachgezeichnet werden. Austragungsort solcher Erzählungen scheint bevorzugt der Ort der Medienwirkung zu sein.¹³ Kurz gesagt: In der permanenten Verhandlung über die Gewalt und die Freiheitsgrade des Spiels wird in wesentlich höherem Maße über die Gesellschaft selbst und die ihr innewohnenden Regelungssysteme und Ideologien diskutiert als über konkrete Medien und ihre dezidierte Wirkung. Das Sprechen über konkrete Spiele ist vielmehr ein Sprechen der Selbstkonstitution von (Medien-)Gesellschaft.

Dispositiv Medium: Freiheitsbehauptung und Ideologie

Es geht mir in dieser Rekonstruktion eher darum, zu zeigen, inwieweit wir an einem bestimmten Äußerungspunkt das Manifest-Werden bestimmter als kommonsensual zu bezeichnender Äußerungen und Diskursformationen nachweisen können, die sich entlang der vorgeschlagenen Ordnung Achse von Dissidenz-/Freiheitsbehauptung vs. ideologischer/produktökonomischer/medieninstitutioneller Behauptungen gruppieren lassen.

Mit diesem Setting kann in einem zweiten Schritt nun das eigentliche Untersuchungsobjekt, nämlich die HALF-LIFE-Spiele, angegangen werden. Hier ist die

These, dass sich die rekonstruierten Äußerungsformen nun also auch am Medientext selbst bzw. in anderen Äußerungsformen über diesen Text, aber auch seinen produktökonomischen, technologischen oder narrativen Sprechweisen festmachen lässt. Nimmt man die Diskursanalyse ernst, so wäre von einer übergreifenden Formierung aller Äußerungspraktiken (sei es ein subjektives oder institutionengebundenes Sprechen, sei es ein medienimmanentes Artikulieren) nach diesem Diskursfeld auszugehen.

»In den Diskursen liegen [...] Applikationsvorgaben für die Formierung/Konstituierung der Subjekte und von deren Bewusstsein und damit auch für ihre Tätigkeiten und ihr Handeln vor. Es sind somit die Menschen, die Wirklichkeit gestalten, sozusagen als in die Diskurse verstrickte Agenten der gesellschaftlich-historisch vorgegebenen Diskurse.« (Jäger 2004, 22)

So verstanden sind Diskurse artikulatorische Praxen, die die sozialen wie subjektiven Verhältnisse und Bedeutungen nicht passiv repräsentieren, sondern diese aktiv konstituieren und organisieren. Wenn also die Diskurse sozial ›ausgehandelt‹ und artikuliert sind und sie nicht durch einzelne Subjekte, Instanzen oder Autoren konstituiert werden, dann sind sie kein ›über der Gesellschaft schwebendes‹ System oder Superstruktur jenseits des Subjekts (ebd., 78), sondern konkrete intra- wie intersubjektive Handlungsanweisungen.

Wo treffen wir nun aber auf die Dichotomie von Freiheit vs. Ideologie, wenn wir uns HALF-LIFE nähern? Am offenlegendsten auf der Ebene des Narrativs selbst. Auf der Ebene der beiden Hauptspiele HALF-LIFE und HALF-LIFE 2 (Valve/Vivendi 2004) finden wir die Artikulation der Freiheitsfantasie. Der Held Gordon Freeman kämpft gegen außerirdische Repressoren (die Xen bzw. die Combine) und übermächtige Staatsapparate (Marines, Assassinen, den G-Man) einerseits in Form des einsamen »Loners«, der primär das eigene Überleben in den Vordergrund seines Handelns stellt, dabei aber auch den Altruismus des Beschützers der Schwachen entfaltet. Gordon Freeman ist also einerseits der Prototyp des einsamen, sich selbst behauptenden und die individuelle Freiheit und Unversehrtheit behauptenden Kämpfers und andererseits (vor allem in HALF-LIFE 2) der Held einer Widerstandsbewegung.

Gleichzeitig erzählt HALF-LIFE aber auch die Geschichte eines fremdgesteuerten und ohnmächtigen Subjekts. Gordon Freeman ist gleichzeitig das fremdbestimmte Werkzeug eines mysteriösen und ›machtvollen‹ G-Mans,¹⁴ der als unsichtbare lenkende und verschwörungstheoretisch konzeptualisierte Macht im Hintergrund wirkt und erst als letzter Boss-Fight im ersten Teil in Erscheinung tritt.¹⁵ Der G-Man greift nicht in das Geschehen ein, er beobachtet lediglich – fast scheint er eine Art omnipotenter Experimentator zu sein und die Gänge des Black-Mesa-Laboratoriums erscheinen wie eine Art Versuchsaufbau

der Bewährung, an deren Ende die Rekrutierung steht.◀16 Ebenso Konzeptualisiert die Erzählung von *HALF-LIFE* Gordon Freeman als den »falschen Mann am falschen Ort«. Ein subalternen unbedeutender wissenschaftlicher Mitarbeiter, der mehr durch Zufall zu einem bestimmten Zeitpunkt Teil eines Experiments ist, das den außerirdischen Invasoren die Tür zu seiner Welt öffnet, und der lediglich um sein eigenes Überleben kämpft, ohne zu realisieren, dass er dabei den Status des ambivalenten »last man standing« einnimmt.◀17 Interessant ist dabei die Kontur des Feindes, gegen den Gordon Freeman anzutreten hat: Neben dem schon erwähnten »verschwörungstheoretisch« konnotierten G-Man sind es im ersten Teil vor allem Soldaten und »Special-Ops«, also die Agenten einer institutionalisierten Regierungsgewalt, die das Gegnerpotenzial darstellen, ebenso wie es in gleichem Maße die außerirdischen Xen sind. Dieser in unterschiedlichen Formen auftauchende Gegner ist merkwürdig ambivalent: Einerseits kippt die Erzählung in ihrem Voranschreiten dahin, die Xen weniger als Aggressoren, die auf der Erde einfallen, darzustellen, sondern sie vielmehr als Verteidiger gegen eine menschliche Invasion ihrer eigenen Welt zu zeichnen.◀18 Zum anderen ist das Potenzial dieser archetypischen »Anderen« (*xenos* = »fremd« [gr.]) nicht die Auslöschung des Menschen, sondern dessen Hybridisierung. Die »Headcrabs«◀19 befallen die Menschen und überformen sie in zombieähnliche Parasiten, die entmenschlicht *xenos*-/fremdgesteuert Teil des Bedrohungsszenarios werden. Der Kampf Gordon Freemans gegen die Xen ist also auch ein Kampf gegen die Assimilation und den Verlust der eigenen Subjektivität.

Auf eine ähnliche Weise lässt sich diese Dichotomie auch auf der Ebene des Ludischen zeichnen. Hier ist es vor allem die Konzeptualisierung des Avatars◀20, der auf die angedeuteten Diskursmuster verweist. Auf eine bestimmte Weise ist der Avatar in *HALF-LIFE* (wie die meisten Avatare des First-Person-Shooters) ein offener und produktiv aneigenbarer Stellvertreter: Er hat weder Aussehen noch Stimme und bietet sich damit zur Projektion an. Sein (durchschnittliches) Äußeres ist nur über Paratexte bekannt, sein »Charakter« reduziert sich auf eine eher symbolische Codierung: Waffe, Gesundheit, Status des Schutzanzuges, verbleibende Munition. *HALF-LIFE 2* feiert die Freiheit des Avatars (und des Spielers) durch eine »realistische« Physik, die Offenheit weit verzweigter Level mit hochimmersiver Anmutung und einer breiten Manipulierbarkeit des Settings – es lädt ein, das Spiel zu anderen Bedingungen als denen des Handbuchs oder des Narrativs zu spielen. Diese Offenheit kann als ein Prinzip verstanden werden, das versucht, die Begrenzungen des Spielraums und der distinkten und linearen Logik programmierter Settings möglichst unsichtbar zu halten und dadurch den Eindruck potenzieller Unendlichkeit zu etablieren. Der Spielraum

muss hier nicht mehr möglichst effektiv (im Sinne zeitkritischen Rätsellösens, Kämpfens oder Rennens) durchmessen werden, sondern ist grundsätzlich darauf angelegt, als eigenständige Komponente des Spiels sekundär (also nach Abarbeitung primärer Siegbedingungen) durch Handlung angeeignet zu werden. Der Avatar (und vor allem seine Gravity-Gun) laden zu einem freien Gebrauch des gegebenen Settings ein. Es scheint, dass sich hier also ein Unterschied zwischen *game* und *play* manifest macht. ◀21

Gerade die Gravity-Gun ist als ebenso ambivalent zu begreifen. Sie erweitert die Verlockung eines gestischen Potenzials um das Versprechen der ultimativen Manipulierbarkeit ◀22 und spricht eine Einladung aus, die Grenzen des programmierten Spielraums zu transgressieren. Gleichzeitig jedoch arbeitet diese aktuelle Form des Versprechens einer vollständigen Manipulierbarkeit der Spielwelt an zwei parallel gelagerten (diskursiven wie mediendispositiven) Effekten: Einerseits den Avatar weiter auf eine reine Prothese des Interfaces zu reduzieren und ihn weiter den Eigenschaften der an sich schon entfremdeten Rollenfigur (Persona) zu entkleiden (ihn also noch weiter auf die Geste des ›Greifens‹ als Interface-Technologie zu reduzieren) und damit gleichzeitig an der Transparenz des Spiels selbst zu arbeiten, also die arbiträren Codes und Mechanismen des Handelns an einem Programm, einer Technik oder einem Algorithmus unsichtbar zu machen (vgl. dazu auch Nohr 2004). In Andeutung erkennen wir also auch auf der Ebene des Interfaces und des Avatars einen Widerstreit von Freiheitsbehauptung und (technologisch-medialer) ideologischer Determination. ◀23 Am erkennbarsten wird dieses dichotome Diskursmuster jedoch auf der Ebene des medienökonomischen Produktstatus der HALF-LIFE-Spiele.

HALF-LIFE ist einer der wichtigsten und gamehistorisch relevantesten Punkte der *Mod*-Szene. ◀24 HALF-LIFE gilt als einer der wichtigsten Kulminationspunkte der Modifikationen durch Fans und ›literate‹ Spieler. Das der ursprünglichen Spielsoftware durch den Entwickler Valve beigegebene Editor-Tool Worldcraft hat rund um das ursprüngliche Spiel zu einer Reihe von leistungsstarken und funktionalen Modifikationen geführt, die sich einerseits flankierend und ergänzend um das eigentliche Spiel herum gruppieren (vgl. Kringiel 2005a) und andererseits auch als ›Initialzündung‹ zur Bereitstellung des Source-Codes auch für andere Spiele geführt haben. Durch die Offenlegung des Quellcodes von HALF-LIFE entstanden Titel wie COUNTER-STRIKE (Minh Le & Jess Cliffe/EA Games 2001), GUNMAN CHRONICAL (Rewolf Inc/Sierra 2000) oder DAY OF DEFEAT (FanMod N.N./Valve 2003), die als eigenständige Narrative lediglich auf der technisch-ästhetischen Basis des ursprünglichen Spiels als grundsätzliche Novitäten im Sinne der Applikation eigener ›Rhetoriken‹ mit den Mittel des ur-

sprünglichen Produkts zu gelten haben. Somit klingt hier sehr dezidiert eine diskursive Linie an, die als einer der ›Ur- und Gründungsmythen‹ des Digitalen und des Netzes gelten mag: die Idee der Open Source und der Außerkraftsetzung des (restriktiven) Autoren-, Enunziatoren- oder Rechteinhaberstatus.◀25 Gleichzeitig spiegelt sich in der Idee des Modifizierens aber auch die ›andere Seite‹ des Feldes, nämlich die der Logik produktökonomischen und marktorientierten Denkens. Gerade die Ebene der Mithilfe der Offenlegung des Quellcodes ermöglichten Varianten und »Klone« ist hierbei ein ambivalenter Schnittpunkt auch offensiver produktökonomischer Strategien (vgl. Schäfer 2006): Einige der ursprünglich als Fandadaptionen etablierten Mods wurden in einem zweiten Schritt von Valve wiederum als Produkte überformt. HALF-LIFE-Adaptionen wie *OPPOSING FORCE* (Gearbox/Sierra 1999) und *BLUE SHIFT* (Gearbox/Sierra 2001) wurden so erfolgreich, dass sie von den Distributoren aufgekauft und als Retail-Versionen (also Spiele, die im Gegensatz zu reinen Mods auch ohne die ›Originalsoftware‹ ausführbar sind) als Produkt angeboten wurden. So wird der programmierende und entwickelnde Fan durch die Bereitstellung der Game-Engine nicht nur als Fan an das Produkt gebunden, sondern auch zum Beta-Tester, Innovator sowie Ideen- und Produktlieferant, der letztlich seines Autoren- und Entwicklerstatus beraubt bleibt. So gilt hier, was an anderer Stelle schon über kooperative Projekte wie Linux und usergenerierten Content formuliert wurde:

»Die erweiterte Kulturindustrie verwandelt Produkte in Prozesse und macht Schluss mit Produktdefinitionen. Stattdessen finden die Produktdefinitionen mit der Implementierung der Produkte in den sozialen Kontext der Konsumenten statt. In diesem permanenten Lese- und Schreib, Design- und Redesign Kontinuum wird die Rezeption selbst zur Modifikation.« (Schäfer 2006, 305)

Jenseits der Modifikation ist aber auch der Blick auf das eigentliche Produkt von Interesse. War der Sourcecode von HALF-LIFE noch das Feld einer als ambivalent zu bezeichnenden Auseinandersetzung um Aneignungspraktiken, so wird er im Beispiel von HALF-LIFE 2 zu einem Auseinandersetzungsort der wahrenhaften Produktökonomie des Spiels. Der Quellcode von HALF-LIFE 2 wurde kurz vor der angekündigten Veröffentlichung von Unbekannten◀26 auf ominöse Weise entwendet und tauchte kurze Zeit später im Internet in Form einer spielbaren rudimentären Version von HALF-LIFE 2 auf, wodurch eine große Verzögerung der Erscheinung in Form einer ökonomisch (erst-)auswertbaren Version des Spiels entstand. Der Entwickler Valve sah sich nach dem Diebstahl genötigt, den kompletten Quellcode dahingehend zu modifizieren, dass er für Außenstehende wieder opak wurde; das Produkt HALF-LIFE 2 sollte gegen eben

die Modifikationen resistent werden, die bei HALF-LIFE noch zum solitären Status des Produktes beigetragen hatten.◀27 Gleichzeitig ist HALF-LIFE 2 eines der rigidesten medienökonomischen Produkte der letzten Zeit: Höchste Anforderungen an den PC und die fast zwingenden Notwendigkeit zum Erwerb neuer Hardware zum Veröffentlichungszeitpunkt◀28, eine unterstellte Kooperation von Publisher und Grafikkartenherstellern◀29, die rigide Registrierungspraxis zur Freischaltung, ›falsche‹ kaufverleitende (vom Verbraucherschutz inkrimierte) Angaben zum Produkt auf der deutschen Verpackung◀30 etc. lassen das Spiel als marktbestimmtes, ideologisches Produkt erscheinen.

An diesem so nur angedeuteten institutionellen ›Ringens‹ um das Produkt HALF-LIFE2 zeichnet sich nun aber auch eine neue Ebene des Diskurssystems ab, das dieser Darlegung zugrunde liegt.

So wie in einem bestimmten Diskurssystem Valve als Entwickler/Autor sicher einer negativen Aussagepraxis im Bezug auf Shooter und »Gewaltspiele« durch eine negativ eingestellte Öffentlichkeit ausgesetzt sieht, oder sich mit seinem Publisher Vivendi in endlosen Kämpfen um Veröffentlichungsdruck, Rechtevergaben◀31 und Streaming-Freischaltungen◀32 befindet, so wird am Ende dieser Darstellung auch der Kampf des Spielers und Medienkonsumenten ein Kampf um die Freiheit des Spiels gegen die Ideologie eines marktwirtschaftlichen Produkts.◀33

Ideologie und Widerstand als Metanarrativ

Es wurde im Verlauf der Darlegung gezeigt, dass und inwieweit das Sprechen über Shooter von einem als bipolar zu bezeichnenden System der Aussagen durchzogen ist, die das Game als entweder produktökonomisch oder ideologisch eingebunden oder aber als dissident (subjektiv oder gesellschaftlich) aneignbaren Medientext bereifen. Weiter wurde angedeutet, dass dieses Ordnungsschema nicht nur das ›Sprechen-über‹ durchzieht und strukturiert, sondern auch den Medientext selbst wie auch seine technischen, funktionalen und ökonomischen Bedingungen durchdringt.

Ein solches Ordnungsschema der Bedeutungsaushandlung anzutreffen mutet aber (medienwissenschaftlich) nicht weiter überraschend an. Medien sind traditionell der Aushandlungsort solcher ›Kulturkämpfe‹. Zumal ›neue‹, also gesellschaftlich und ökonomisch noch nicht klar positionierte Medien oder Me-

»Also Spieler, benutzt eure Fantasie und übernehmt die Kontrolle, anstatt immer nach der Pfeife der Entwickler zu tanzen! Setzt den Schiri ab, übersprüht die Feldlinien mit euren eigenen Zeichen, und baut euch eigene Tore aus ein paar geklauten Brettern, Nägeln – und Brot! ¡Viva la revolución!«
DANNY KRINGIEL – GEE (2005a)

dieninnovationen traditionell offen für solche Aneignungskämpfe sind. Ob es nun das ›junge‹ Radio ist, das in der brechtschen Radiotheorie als Moment der Artikulation proletarischer Interessen begriffen wird, ob es das junge Medium Video ist, dass in der Bewegung der »Offenen Kanäle« zum Gegenmedium funktionalisiert werden soll, oder ob es die paradigmatischen Visionen angesichts des jungen Mediums Internet sind, die als Vergleich herangezogen werden: Immer artikuliert sich ein solches Ordnungsschema, das den hierarchisch gedachten Strukturen der Mediengesellschaft ein Potenzial der Gegenöffentlichkeit, der Aneignbarkeit durch den Rezipienten oder die Artikulation basisdemokratischer Optionen zuweist. Medien wird so eine grundsätzliche Option ihrer Beherrschung zu den ›eigenen‹ Bedingungen zugeschrieben.

Die Auseinandersetzung mit solchen medialen Äußerungsformen ist andererseits geprägt von der Konzeption eines als repressiv, dominant-institutionell oder schlicht omnipräsenten Macht- und Gewaltmonopols seitens des Staats, der Ökonomie oder eines »Bedeutungsmonopols«. Ob sich die Position der Ideologie dabei als Form der »Hegemonien« (Gramsci), der »institutionalisierten Staatsapparate« (Athusser), eines »power bloc« (Fiske) der »Kulturindustrie« (Adorno) oder einer das Selbst steuernden »gouvernementalité« (Foucault) bedient, mag hier konstatiert, aber nicht weiter differenziert werden. ⁴³⁴ Medien wird hierbei grundsätzlich eine (potenziell dynamisch-abgrenzende) Relation der Nähe zu Machtideologien zugeschrieben.

Entscheiden scheint daher zunächst das Ordnungsschema zu sein, das innerhalb eines Medientextes eine ›Balance‹ von Dissidenz in der Ideologie, Dissidenz gegen Ideologie, oder Dissidenz als Naturalisierung von Ideologie etabliert. Damit steht im hier verhandelten Beispiel der Shooter in mehrfacher Hinsicht zunächst eingebunden in die (disparate und nicht lineare) Bedeutungsproduktion der Medien. Einerseits machen sich so am Game aktuell beide ›Sprechweisen‹ fest (wenngleich die jungen Game Studies den kritischen Impuls dem Game gegenüber oftmals durch ein euphorisches Vorwegnehmen nicht ausgesprochener Gegenargumente zu überkompensieren scheinen). Zum anderen aber auch in den Artikulationen des öffentlichen (politischen wie commonsensualen) Diskurses, der Games entweder als virtuellen Sport, ludisches Kulturstiften oder subventions- wie förderungswürdiges ökonomisches Gut stabilisiert oder es aber (mit dem der berühmt/berüchtigten »Killer-These« der nachhaltigen Wirkung rezipierten Inhalts) diskreditiert.

Medienwissenschaftlich interessant scheint an dieser Stelle aber weniger innerhalb dieser Argumentenlage eine genealogische oder archäologische Aussage über die ›Richtigkeit‹ der einen oder anderen Thesenlage zu treffen, sondern

diese Aussagepraktiken selbst als Material zu verwenden, um aus den Paratexten der Medien die (oftmals gar nicht so sehr) verborgenen »Wunschkonstellationen« (Winkler) zu extrahieren, die dieses „Sprechen-über-Medien“ offenbart, und weniger ein tatsächlich ›Gegebenes‹ der Medien offenlegt, sondern vielmehr eine gesellschaftliche Utopie und Phantasie über Medien offenbart.

Es ist insofern nur naheliegend, dass sich auch um das Game solche Verhandlungen der potenziellen Aneignbarkeit des Medientextes oder des Mediums strukturieren.◀35 Ob dies nun im Rahmen akademischer Auseinandersetzungen (exemplarisch: Riedel 2006), in Form paratextueller Äußerungen (exemplarisch: das obige Zitat Kringiels) oder in Form grundsätzlicher Positionierungen kulturtheoretischer Fundierungen (exemplarisch beispielsweise in der certeauschen [1988] Dichotomie von Strategie vs. Taktik) geschieht – all diesen Denkungsweisen ist es gemein, den hier angedeuteten Widerstreit von der (unhintergehbaren) Dominanz bzw. der (durch Unterwanderung entstehende) Dissidenz von Medientexten zu verhandeln.◀36 Es ist nicht das Ziel dieser Darlegung, hier eine abschließende Wertung solcher Auseinandersetzungen zu etablieren. Vielmehr interessiert (auch aus dem einleitend angedeuteten Selbstverständnis von medienwissenschaftlicher Kulturanalyse) hier eher die Erkenntnis, dass sich in Game und Shooter ein Diskurs niederschlägt, der einerseits im Rahmen der Kultur-Medien-Debatte fest verankert ist, der am Diskurs *über* den Gegenstand ebenso wie *im* Gegenstand seinen Niederschlag findet und der darüber hinaus die Konturierung der Gegenstandsdebatte *selbst* mitprägt. Die Analyse solcher Äußerungspraktiken selbst ist daher schon aufschlussreich.◀37

Der Regelbruch, die Aneignung, die Zweckentfremdung, die Dissidenz, der Non-Playing-Mode, das Flanieren, die Gegenlesweisen und alternativen Gebrauchs- und Handlungsformen – all diese Formen verweisen nicht nur auf eine (im Weiteren noch produktiv zu führende) Debatte über den Gebrauch von und das Handeln an Medien. Zunächst verweisen sie aber auch darauf, dass das Sprechen über Medien die Medien selbst funktional hervorbringt.

Anmerkungen

Dieser Text befindet sich in ausführlicher Form in: *Die Natürlichen des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel* (Nohr 2008).

- 01▶** Der Paratext ist ein den ›Haupttext‹ steuernder, ergänzender, kommentierender oder begleitender Text, beispielsweise ein Vorwort oder eine Widmung, im Falle technischer Medien aber eben auch ein Kinoplatat, eine Making-of-Sendung, Eine DVD-Hülle, eine CD-Kritik oder ein Audiokommentar (vgl. Genette 1992), auf eine bestimmte Weise aber auch der In-Game-Audiokommentar in *HALF-LIFE 2: EPISODE ONE*.
- 02▶** Der Diskurs besteht zwar aus Zeichen, ist aber – im Sinne Michel Foucaults (1974, 20) – irreduzibel auf den bloßen Zeichencharakter. Die Zeichenordnung als Basis der Repräsentationsordnung wird durch den Diskurs als Strukturmechanismus jenseits des Textes eingeschränkt (Hartley 1994, 94). Darüber hinaus ist der zeichenhafte Diskurs als per se aus dem Rahmen von Ordnungs- und Machtgefügen geprägt zu verstehen: »Alles Ideologische hat Zeichencharakter. [...] Jedes ideologische Zeichen ist nicht nur die Widerspiegelung oder der Schatten der Wirklichkeit, sondern auch ein materieller Bestandteil dieser Wirklichkeit. Jedes ideologische Zeichenphänomen manifestiert sich in irgendeinem Material, einem Ton, einer physikalischen Masse, einer Farbe, einer Körperbewegung usw.« (Volosinov 1975, 56).
- 03▶** ›Programm‹ hier nicht im Sinne von Code oder Algorithmus, sondern im Sinne der (dramaturgischen, inszenatorischen oder kuratorischen) Anordnung von distinkten Ausführungselementen.
- 04▶** Auch Nichtnarratives partizipiert am narrativen Ensemble der Kultur; es partizipiert und setzt das übergeordnete Narrative voraus: »Solche latenten Erzählungen möchte ich als präsuppositional bezeichnen, weil sie zur Dekodierung ‚stummer‘ Objekte notwendig sind, bzw. weil ihre Nichterkenntnis die Produktion anderer Narrative in Gang setzt...« (Müller-Funk 2002, 151).
- 05▶** In der marxistischen Terminologie bezeichnet der Fetischcharakter den Glauben daran, dass bestimmte gesellschaftliche Verhältnisse dauerhaft seien, dass sie ewige und unveränderliche Mächte darstellten, die uns beherrschen: Nation, Staat, Familie, Ware, Geld, Kapital usw. Speziell die Ware wird in der marxschen Ökonomie mit diesem Fetischcharakter in Verbindung gebracht: Die Ware wird mit den Attributen der Austauschbarkeit und dem Antrieb zum Tausch verbunden und mit dem naturalisierten, vorgeblichen objektiven und internalisierten Wissen, dass die Warenlogik unveränderlich und außerhalb der Kontrolle des Subjekts ist – die Ware wird zum »natürlichen Gut« (vgl. auch Nohr 2007).
- 06▶** Ein Dispositiv bezeichnet bei Foucault die Zusammenfassung und das Zusammenwirken von diskursiven und nicht diskursiven Praktiken und deren Resultat (beispielsweise in Form von Institutionen, Apparaten, Einrichtungen, Gesetzen, Anordnungen, Vorkehrungen etc.) (vgl. Jäger 2004, 22).

- 07►** Diese vorgebliche ›Tautologie‹ der gegenseitigen Bedingtheit von Wissen und Diskurs lässt sich analytisch noch am ehesten durch den Rekurs auf die historische Fundierung der beständigen Austausch- und Zirkulationsbewegungen auflösen. Mit Foucault ließen sich diese Ordinaten der Diskursanalyse mit der »genealogischen« und »archäologischen« Ausdehnung der Diskursdynamik benennen.
- 08►** Methodische Anmerkung: Die Rekonstruktion der verschiedenen Sprech- und Diskursformen geschieht hier vorrangig am Material der Mailingliste ›Spielkultur‹ (www.spielkultur.net). Hier wurde im Zeitraum von Anfang 9/2003 bis Ende 11/2004 mehrfach über (zumeist anhand ›äußerer‹ Anlässe wie bspw. Fernsehbeiträge, politische Diskussionen etc.) die sogenannte »Killerspiel-These« diskutiert. Die Rekonstruktion der Diskursstränge und -argumente bedient sich dabei der dort vorgetragenen Argumente. Eine ausführliche tabellarische Auflistung der vorgetragenen Argumente findet sich als Quellensammlung in: Nohr 2008, Anhang 1. Problematisch ist hierbei Folgendes: Einerseits ist die Reduktion auf eine Mailingliste zunächst insofern problematisch als hier nur ein bestimmtes (als ggf. grundsätzlich ›technik-‹ und spielaffines charakterisierbares) Äußerungssample vorliegt. Zum Zweiten setzt sich die Liste aus einem breiten Feld von Spieleforschern, -entwicklern, -fans und Ähnlichem zusammen, also eine Gruppe dem Gegenstand grundsätzlich affin gegenüberstehenden Subjekten. Die Rekonstruktion des Stranges »Freiheitsfantasie« lässt sich hier ggf. relativ allgemeingültig darstellen. Die Rekonstruktion der ›Contra-Argumente‹ allerdings muss über die zitierende Aufnahme von externen Stimmen rekonstruiert werden, da nur in seltenen Ausnahmefällen Vertreter dieser These sich direkt auf der Mailingliste melden. Daher wurde in Einzelfällen auf bestimmte Äußerungen direkt zugegriffen. Ähnliches gilt für die weiter unten folgende Auseinandersetzung mit den Stimmen (hier innerhalb von *online-fan-communities*) zu den HALF-LIFE-Spielen.
- 09►** Augenfällig ist, dass die hier untersuchte Diskussionslinie ihre Aussagen entgegen des diskussionsauslösenden Gegenstandes (zumeist eben inkrimierte [First-Person-]Shooter wie DOOM 3 (id Software/Activision 2004), MANHUNT (Rockstar North/Rockstar Games 2003), QUAKE (id Software/Activision 1996), HALF-LIFE 2 etc.) nicht ausschließlich am Genre führt, sondern permanent zwischen dem Genre und dem Gesamtfeld des Computer- und Konsolenspiels oszilliert.
- 10►** Es ging bei dieser Auseinandersetzung vorrangig darum, ob Computerspiele primär als ›spielerisch‹ oder als ›narrativ‹ zu konzeptualisieren seien.
- 11►** Weitere Argumentkomplexe kreisen beispielsweise um die Fragen, ob Shooter-Spieler eine zu marginalisierende oder relevante Subkultur oder soziale Gruppe darstellen, inwieweit Verbots- oder Zensurdebatten nicht gegenstandsförderlich sind bzw. kulturelle/feuilletonistische ›Spiegelfechtereien‹ repräsentieren, oder inwieweit jedes Diskutieren über den Shooter/das Game eine nicht hintergehbare Konnotation mit den Todesfällen und der anhängigen Statusdiskussion im Bezug auf Erfurt und/oder Bad Reichenhall evoziert.
- 12►** Ein solcher Binarismusbegriff darf dabei nicht absolut verstanden werden, sondern als

verdeutlichende und den *common sense* verkürzende Reduktion: »The world isn't like this, but a great deal of thinking about.« (Hartley 1999, 204).

- 13► Im Bezug auf die Wirkungsdebatte von Gewalt kann, quer durch die Mediensysteme, dieser Binarismus auch schlicht rückgeführt werden auf den Widerstreit aristotelischer bzw. platonischer Positionen von der ›schädlichen Wirkung‹ erzählter Gewalt (Platon) beziehungsweise der kathartischen, reinigenden und damit realweltlich wirkungslosen Form der Gewalterzählung (Aristoteles).
- 14► Dieser Name taucht im Spiel nicht auf, ebenso wenig wie die in der Fan-Community alternativ verwendete Bezeichnung »Der Mann im Anzug«. Angeblich ist der Name »G-Man« allerdings im Quellcode des Spiels aufzufinden.
- 15► Wobei hier der Begriff des Boss-Fights irreführt: Der eigentliche Endgegner des ersten Teils ist der Nihilant, nach dessen Vernichtung erhält der Spieler vom G-Man das Angebot, für die Regierung zu arbeiten. Das Ablehnen dieses Angebots führt zu einer nicht zu gewinnenden Schlusssauseinandersetzung mit den Xen, das Annehmen des Angebots führt narrativ unmittelbar an den Beginn von HALF-LIFE2.
- 16► Dieses Moment der Rekrutierung nach der Bewährung kann in einer sehr freien Interpretation auch als Umkehrung der Logik des Spiels AMERICA'S ARMY gelesen werden, in dem die US-Armee Spieler rekrutiert, um sich im Spiel zu bewähren.
- 17► Diese Ambivalenz entfaltet sich vor allem in der Fortsetzung OPPOSING FORCE, in der das Geschehen aus der Perspektive der in das Black-Mesa-Labor eindringenden Soldaten geschildert wird, und in der Gordon Freeman als ›Feindfigur‹ konzeptualisiert wird.
- 18► Siehe: HALF-LIFE , Level: »Fragwürdige Ethik«.
- 19► Deutlich den (gigerschen) parasitären Formen von ALIEN (GB 1979, Ridley Scott) nachempfunden und im Assimilationspotenzial nahe am Erzählkonzept der Borg von STAR TREK-NEXT GENERATION (USA 1987–1994).
- 20► Sehr interessant wäre an dieser Stelle auch eine Auseinandersetzung über die theoretische Konzeptualisierung des Avatars. Hier zeichnet sich in der (medienwissenschaftlichen) Debatte eine ebenso dichotom zu nennende Auseinandersetzung um dessen grundsätzliche Konzeptualisierung ab. Ist der Avatar eine ›Leerstelle‹ des Ludischen, die zur offenen (probehandelnden) Rollenübernahmen einlädt, oder ist er als Werkzeug, Prothese oder Externalisierung ›gestischer‹, handelnder, oder schlicht ›interfacender‹ geschlossener Interaktion mit dem Spielprogramm im Sinne des *graphic user interface* anzunehmen? In einer solchen Zusammenfassung deutet sich ebenso der kommonsensuale Widerstreit zwischen (handelnder) Freiheit und (technisch implementierter) apparativer Ideologie an.
- 21► Interessant ist diese Diskussion von *game vs. play* (im englischen mit *to play* = »zweckfreies (herum)spielen« vs. *to game* = »regeldeterminiertes spielen« zu präzisieren) vor allem im Rahmen etablierter Spieltheorien (vgl. hierzu vor allem Sutton-Smith 1997). Ist ein spielerisches Handeln in einem durch Regeln determinierten Handlungsraum, das sich dezidiert diesen Regeln entzieht, immer noch als ein Spiel zu begreifen? Ist diese Form des Spielens

dann als ›ideologiekritisch‹ oder ›dissident‹ zu charakterisieren? Ist die Exploration von Handlungsräumen und Topografie nicht vielmehr eine Vorstufe des Spiels, ein per se nicht von formalisierten Regeln bestimmtes Tun? (Dank an Rainer Fromm für den Hinweis.)

- 22▶** Diese »totale Manipulierbarkeit« wurde in fast allen Spielkritiken als Alleinstellungsmerkmal herausgehoben: »Physikengine heißt in diesem Fall, dass (fast) alles manipulierbar ist und erstaunlich akkurat simuliert wird.« (Quelle: http://www.ciao.de/Half_Life_2_Test_2886457).
- 23▶** Nicht zuletzt hat Bopp (2006) bereits darauf hingewiesen, dass ein Handeln mit der Gravity-Gun bzw. der Physik-Engine von HALF-LIFE 2 auf alle Fälle als (pädagogische) Adaption an physikalisches Wissen zu begreifen ist.
- 24▶** »Mod« ist die Abkürzung für ‚Modifikation‘, also die Veränderung von Computerspielen. Modder greifen in die Grundstruktur von Games ein – mithilfe von spieleigenen Editoren für Levels und Figures, oder mittels externer Tools. So bauen sie neue virtuelle Spielkarten (*Maps*), neue Spielfiguren (*Models*) und Outfits für diese (*Skins*). Oder basteln gleich ein komplett neues Spiel aus dem Titel (*Total Conversions*)« (Kringiel, 2005b)
- 25▶** Erkennbar ist mit dieser Frage der ›Offenheit‹ und produktökonomischen Auflösung der ›Urheberfrage‹ eines der wichtigsten Auseinandersetzungsfelder der Frage von Ideologie vs. Dissidenz angerissen – die hier natürlich bei Weitem nicht ausführlich bearbeitet werden kann (vgl. dazu beispielsweise exemplarisch Barbrook 2001).
- 26▶** <http://www.heise.de/newsticker/meldung/48155>.
- 27▶** Modifikationen sind für HALF-LIFE 2 mithilfe des Software Development Kit und dem darin enthaltenen Hammer Editor immer noch erstellbar, eine Veröffentlichung solcher Modifikationen kostet aber 200 000 Dollar.
- 28▶** »Wenn man sich vor Augen hält, dass beispielsweise die PC Games-Testrechner mit 3,2 GHz, 2 GByte RAM und Radeon X800 XT konfiguriert waren, deutet sich nicht nur für Spielehändler ein wohl durchaus erträgliches Weihnachtsgeschäft an. Valve selbst stellt in PC Games Hardware die minimalen technischen Voraussetzungen für Half-Life 2 mit 1,2 GHz, 256 MByte RAM und DirectX-7-Grafik dar. Um die bei Half-Life 2 verwendete Source-Engine letztendlich optimal mit allen Details spielen zu können, werden von PC Games mindestens 2,7 GHz, 1.024 MByte RAM und Radeon 9800 Pro empfohlen.« (Meyer 2004,2).
- 29▶** »ATI zahlte mehrere Millionen Dollar an den PR-Partner Valve, um mit dem angeblich fast fertigen Spiel für ihre Grafikkarten werben zu können. Grafikkarten der XT-Serie von ATI und Grafikkarten bestimmter Hersteller (z. B. ASUS) lagen Ende 2003 Gutscheine für das Spiel bei. Bis zum Erscheinen von HALF-LIFE 2 (immerhin über ein Jahr später) konnten sich die COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO- und HL2-Gutscheinbesitzer über Valves Software-Vertriebsplattform Steam mit COUNTER-STRIKE-SOURCE-Betaversionen kostenlos die Zeit vertreiben und Fehler suchen. Die Gutscheine mussten allerdings über einen amerikanischen Versandhändler eingelöst werden.« (http://de.wikipedia.org/wiki/Half-Life_2; letzter Aufruf am 15.11.2006).

- 30► Auf der deutschen Verpackung war zunächst kein Hinweis angebracht, dass zu Freischaltung und Registrierung des Spiels eine Internetverbindung nötig sei.
- 31► gamespot.com: »Valve vs. Vivendi Universal dogfight heats up in US District Court« (http://www.gamespot.com/pc/action/halfife2/news_6107712.html).
- 32► HALF-LIFE 2 benötigt in der PC-Version eine leistungsfähige Internetverbindung, um freigeschaltet werden zu können, was bei vielen Usern zu Unmut führte. »Also jetzt ma im ernst. Ich habe Inet und habe mich auf HL2 gefreut. Aber wenn ich so ne kacke lese das man Inet benötigt um Half Life 2 installierne zu können.... da hört der Spaß auf.... Ich habe definitiv nicht vor mir irgendwas von Steam zu saugen und mich da zu registrieren oder sonst wat.... Steam war für mich immer schon der größte blödsinn dim Inet.... Ich denke das sich dieses dämliche registrierungsverfahren bei den verkaufszahlen mächtig auswirken wird ... negativ natürlich.« (<http://www.pcgames.de/?menu=0901&s=thread&gid=61&bid=13&tid=3146894&page=5>); vgl. auch: golem.de: »Half-Life 2: Verbraucherschützer mahnen Vivendi und Valve ab« (<http://www.golem.de/0501/35945.html>).
- 33► »Worum es in der Story geht, wird dem Spieler nicht klar gemacht, man stößt ihn einfach in diese Welt rein: The right person in the flimmering place. Der dann immerhin doch aufgebaute Verfolgungsdruck, mit dem die Handlung zunächst an Fahrt gewinnt, wird durch die ständigen Ladepausen wieder abgebaut. Doch vielleicht soll ja der nicht vorhandene Fortschrittsbalken zur Spannung beitragen („Gehts gleich weiter? Gehts jetzt weiter?!)« (aths 2005, 2).
- 34► Wobei sich aber vor allem die im Letzteren angedeutete Verstrickung von Widerstand und Macht vielleicht am produktivsten als zugrunde liegende Diskurstheorie der Äußerungspraktiken über das Spiel wenden ließe: Das Subjekt arbeitet gegen die erkennbaren Formulierungen und Strukturen von Macht und Ideologie. Diese ›pragmatische‹ Form der Ideologiekonstitution verweist wiederum auf die konstitutive Kraft der Dissidenz, der ›widerständigen Handlung‹, des ›Wilderns‹ in Sinn- und Textzusammenhängen: Es wäre als ein kompensatives Handeln gegen ›selbst gemachte‹ Machtstrukturen zu verstehen, die sich letztlich auch als Verschleierung gesellschaftlich-hegemonialer Verhältnisse interpretieren ließen. Somit ist die Auslassung einer solchen Argumentation und Umgehensweise mit dem Game aber benennbar: Die Machtbedingungen der Hervorbringung, die sich zeichenhaft in jede Aufschreibung des Games eintragen und die dann kompensativ naturalisiert und verselbstständigt werden – eben zu commonsensuellem ›natürlichen‹ Wissen umgeformt werden. Der *common sense* kann auch als im weitesten Sinne hegemoniale Erzählung selbstdisziplinatorischer Effekte des Wissens verstanden werden.
- 35► Im Rahmen des ideologiekritischen Nachdenkens über populäre Medien ist eine solche Argumentation wahrscheinlich in jüngster Zeit am meisten mit den Arbeiten John Fiskes verknüpft.
- 36► Für das Spiel und die Spieltheorie ist dies sicherlich am häufigsten mit der Auseinandersetzung von Regel als Konstitutivum des Spiels vs. der Produktivität des Regel-

bruchs im spielenden Handeln dekliniert worden.

- 37►** Schon Kunczik (1987) konnte in seiner Ausdifferenzierung der Argumente in der Medien-gewaltdebatte u.a. zeigen, dass Theorien in Laiendiskursen genutzt werden, um eigene Vor-stellung omnipräsenter Massenmedien («aus der Mottenkiste der Wirkungsforschung» [ebd., 186]) zu bestätigen. Williams (1995) zeigt, wie komplex und schwierig, aber gleichzei-tig wie produktiv es ist, den Diskurs (hier: der Pornografie) selbst in Augenschein zu neh-men, das Sprechen über und die eigene Eingebundenheit in komplexe Systeme interdiskur-siver Verhandlungen aufzuschließen.

Bibliografie

Aths (2005): Half-Life 2 – Die Enttäuschung. 27. März 2005. http://www.3dcenter.org/artikel/2005/03-27_b.php (letzter Aufruf 13.02.2008).

Barbrook, R. (2001): Cyber-Kommunismus. Wie die Amerikaner des Kapitalismus im Cyber-space aufheben. In: R. Marsch / F. Rötzer (Hg.), Cyberhypes. Möglichkeiten und Grenzen des Internets. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Bopp, M. (2006): Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen. Ein hand-lungstheoretischer Ansatz. In: B. Neitzel / R. F. Nohr (Hg.), Das Spiel mit dem Medium. Parti-zipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg: Schüren (Schriftenreihe der GfM, Bd. 14), S.170–186.

DeCerteau, M. (1988): Die Kunst des Handelns. Berlin: Merve.

Eagleton, T. (1993): Ideologie – Eine Einführung. Stuttgart/Weimar: Metzler.

Fiske, J. (1987): Television Culture. London/New York: Routledge.

Foucault, M. (1974): Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Genette, G. (1992): Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches. Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Hartley, J. (1994): Discourse. In: T. O’Sullivan / ders. / Danny Saunders / Martin Montgomery / John Fiske(Hg.), Key Concepts in Communication and Cultural Studies. London/New York, S.92–95.

Hartley, J. (1999): Uses of Television. London/New York: Routledge.

Jäger, S. (2004): Kritische Diskursanalyse. Eine Einführung. Münster: Edition Diss. 4.

Kringiel, D. (2005a): Wahnsinn mit Methode. In: GEE. Games Entertainment Education, 10/2005

Kringiel, D. (2005b): Irgendwie anders. In: GEE. Games Entertainment Education, 11/2005.

Kunczik, M. (1987): Gewalt und Medien. Köln: Böhlau.

Link, J. (1998): Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird. Opladen: Westdeutscher Verlag, 2. erw. Aufl.

- Meyer, O.** (2004): Die unendliche Geschichte Half-Life 2. In: telepolis. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/18/18760/1.html> (letzter Aufruf am 13.02.2008).
- Müller, E. / Wulff, H. J.** (1997): Aktiv ist gut: Anmerkungen zu einigen empirischen Verkürzungen der British Cultural Studies. In: A. Hepp / R. Winter (Hg.), Kultur – Medien – Macht: Cultural Studies und Medienanalyse. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 171–176.
- Müller-Funk, W.** (2002): Die Kultur und ihre Narrative. Eine Einführung. New York/Wien: Springer.
- Neitzel, B. / Nohr, R. F.** (2006): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. In: dies. (Hg.), Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg: Schüren (Schriftenreihe der GfM, Bd. 14).
- Nohr R. F.** (2004): Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegungen zu einer Transparenztheorie des games. In: B. Neitzel/M. Bopp/ders. (Hg.), 'See? I'm real ...' Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ›Silent Hill‹. Münster: Lit (Reihe Medien´Welten, Bd.4), S. 96–125.
- Nohr, R. F.** (2007): Raumfetischismus. Topografien des Spiels. In: J.-Noel-Thon / K. Bartels (Hg.), Computer / Spiel / Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies. Sonderheft Tiefenschärfe – Hamburger Hefte zur Medienkultur.
- Nohr, R. F.** (2008): Die Natürlichen des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel, Münster: Lit (Reihe Medien´Welten, Bd.9).
- Riedel, C.** (2006): My Private Little Revolution? Computerspiel als Widerstand in The Sims und The Sims Online. In: B. Neitzel / R. F. Nohr (Hg.), Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg: Schüren (Schriftenreihe der GfM, Bd. 14).
- Schäfer, M. T.** (2006): Spielen jenseits der Gebrauchsanweisung. Partizipation als Output des Konsums software-basierter Produkte. In: B. Neitzel / R. F. Nohr (Hg.), Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg: Schüren (Schriftenreihe der GfM, Bd. 14).
- Sutton-Smith, B.** (1997): The Ambiguity of Play. Cambridge: Harvard University Press.
- Volosinov, V. N.** (1975 [1929]): Marxismus und Sprachphilosophie. Grundlegende Probleme der soziologischen Methode in der Sprachwissenschaft. Hrsg. u. eingeleitet von Samuel M. Weber. München: Ullstein.
- Williams, L.** (1995): hard core. Macht, Lust und die Tradition des pornographischen Films. Basel/Frankfurt M.: Stroemfeld/Nexus.
- Winkler, H.** (2004a): Mediendefinition. In: Medienwissenschaft: Rezensionen-Reviews, Heft 1/04, S. 9–27.
- Winkler, H.** (2004b): Medium Computer. Zehn Thesen zum Thema und warum sie möglicherweise falsch sind. In: L. Engell / B. Neitzel (Hg.), Das Gesicht der Welt. Medien in der digitalen Kultur. München: Fink.

Gameografie

Blue Shift (Gearbox/Sierra 2001)

Counter-Strike (Minh Le & Jess Cliffe/EA Games 2001)

Gunman Chronical (Rewolf Inc/Sierra 2000)

Day Of Defeat (FanMod N.N./Valve 2003)

Doom 3 (id Software/Activision 2004)

Half-Life (Valve/Sierra 1998)

Half-Life 2 (Valve/Vivendi 2004)

Manhunt (Rockstar North/Rockstar Games 2003)

Opposing Force (Gearbox/Sierra 1999)

Quake (id Software/Activision 1996)

