

Christian Riedel

Waffen, Konventionen, Mythen – Versuch einer kulturellen Deutung verschiedener Lesarten des Waffenzeichens im Shooter-Spiel

2009

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1877>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Riedel, Christian: Waffen, Konventionen, Mythen – Versuch einer kulturellen Deutung verschiedener Lesarten des Waffenzeichens im Shooter-Spiel. In: Matthias Bopp, Serjoscha Wiemer (Hg.): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*. Münster: LIT 2009 (Medienwelten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur), S. 247–266. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1877>.

Nutzungsbedingungen:

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

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

Terms of use:

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

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

WAFFEN, KONVENTIONEN, MYTHEN – VERSUCH EINER KULTURELLEN DEUTUNG VERSCHIEDENER LESARTEN DES WAFFENZEICHENS IM SHOOTER-SPIEL

Einleitung

Versucht man ein Shooter-Spiel anhand seiner Merkmale zu beschreiben, scheinen zwei Aspekte sofort ins Auge zu fallen, die die öffentliche Debatte über solche Spiele bestimmen. Zum einen die Ego- bzw. First-Person-Perspektive, die als besonders wahrnehmungsnah betrachtet wird, ungeachtet der Vielzahl erfolgreicher Titel, die auf die Third-Person-Perspektive zurückgreifen. Zum anderen der den Shooter bezeichnende Akt des Schießens, der ganz essenziell an die Bildschirmdarstellung von Waffen gebunden ist. Der den Shooter bereits im Namen bezeichnende Umgang mit einem Waffenzeichen¹ scheint im öffentlichen Diskurs nur eine Deutung zuzulassen: den fragwürdigen symbolischen Akt des Tötens von Gegnern. Aus dieser Sichtweise heraus wurde das politische Schlagwort des »Killerspiels« geprägt.

Doch bereits ein kurzer (und daher als Beginn und Anregung zu einer tiefer gehenden qualitativen Studie zu betrachtender) Besuch von Internetforen, in denen Spieler sich über Shooter austauschen, stärkt die Vermutung, dass dieses Waffenzeichen alternative Bedeutungen annehmen kann, wenn es anhand des unten erläuterten Bedeutungsbegriffs untersucht wird.

Im Folgenden möchte ich mich diesen Alternativbedeutungen nähern. Ich orientiere mich dabei an exemplarischen Aussagen aus Internetforen, die jeweils einen Bedeutungsaspekt des Waffenzeichens beschreiben.

In einem Forum zum Shooter HALF-LIFE 2 (Valve/Sierra 2004) schreibt ein Teilnehmer unter dem Pseudonym »McCommando«:

»Hallo Leute,

Mir ist grad aufgefallen das einer der wichtigsten Threads fehlt: Die Lieblingswaffen! Sowas gehört einfach in jedes gute Ego-Shooter-Forum [...]

So, nun zum Kern des Themas: Meine Lieblingswaffen bist jetzt (bin grad mitten in Ravenholm)

Von der Coolness und Gesamten her: Gravity Gun, 357er Magnum

Von der Wirtschaftlichkeit her: Gravity Gun + Sägeblätter, »H&K USP Match«. 01.12.2004«²

In der vorgestellten Aussage stehen zwei Bedeutungsaspekte im Vordergrund. Zum einen ein identitätsstiftendes Moment eines Waffenzeichens (das sich in der »Coolness« ausdrückt, die sich ein Spieler mit der Nutzung des Waffenzeichens selbst zuschreibt) und zum anderen eine Bewertung der »Wirtschaftlichkeit« oder der Funktionalität des Waffenzeichens. Eine solche Differenzierung findet sich z.B. auch in einer Forendiskussion über die Lieblingswaffen der Spieler im Spiel GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (Rockstar North/Rockstar Games 2005): ◀3

»am coolsten ist die pumpgun«

»Ak47 ist cool beim Zoomen und das visier (bei kopf ;-)«

»Ak47 [...] finde ich übertrieben geil kA warum«

»[...] meine Lieblingswaffe ist die gmm.[...] Neben der Tatsache, dass man Sie überall und jederzeit bekommen kann kann man damit auch ohne die Gegner zu markieren gezielt schießen, da CJ die Kanone nicht wie andere Waffen in den Anschlag bringen muss. [...] Zwar ist das bei der Uzi oder MP5 genauso, allerdings hat man eine höhere Trefferquote, da man nicht so viel Munition verschwendet, da es ja keine Vollautomatik ist«

»MP5, weil man mit ihr sprinten kann«

Aus diesen Aussagen leiten sich konkret zwei Fragestellungen ab, um die Bedeutungsaspekte Funktionalität und Identitätsstiftung zu verstehen:

1. Wie funktionieren Waffenzeichen?

2. Warum und wie kann das Waffenzeichen »cool«, also identitätsstiftend (bzw. Bestandteil eines identitätsstiftenden Diskurses) sein? Die Analyse beider Bedeutungen zieht zwangsläufig weitere Fragen nach sich: In welcher Beziehung stehen diese Bedeutungen des Waffenzeichens zu der öffentlich vorherrschenden Deutung und welche veränderten Perspektiven auf den Shooter sind damit verbunden? Ich möchte hierfür disziplinär aus einer Richtung der Medienforschung heraus argumentieren, die sich an Modellen der Cultural Studies orientiert. Um interdisziplinäre Vernetzungsmöglichkeiten verschiedener Zugriffe auf den Shooter aufzuzeigen, möchte ich jedoch zunächst meine Argumentationsposition vorstellen. Erst im Anschluss daran werde ich mich den aufgeworfenen Fragen nähern.

Disziplinäre Verortung: Cultural Studies und der Konnex von Kultur, Medien und Bedeutung

Cultural Studies untersuchen kritisch aktuelle Kultur durch Beobachtung und Deutung symbolischer Formen. Sie konstituieren sich als interdisziplinäres

Projekt, dessen Grundlage zum einen auf einem semiotischen Kulturbegriff und zum anderen auf neomarxistischen Gesellschaftsmodellen beruht (vgl. Hepp 1999, 13ff.).

Stuart Hall (1997) liefert eine charakteristische Einleitung in dieses Denken, die hier knapp dargestellt werden soll.

Hall definiert Kultur im Sinne der Cultural Studies als das System geteilter Bedeutungen, das dem Handeln der Menschen in einer Kultur einen Sinn gibt.

Damit sich Kultur als System der geteilten Bedeutungen erhalten, weiterführen und verändern kann, muss es den Menschen einer Kultur möglich sein, sich auszutauschen. Da dieser Austausch nicht durch Gedankenübertragung möglich ist, sind Menschen darauf angewiesen, Bedeutungen durch verschiedene Zeichensysteme (Schrift, Sprache, Bilder etc.) auszudrücken, die auf intersubjektiv geteilten Regeln (Codes) beruhen und so lesbar bzw. verstehbar werden. Den Prozess, in dem Mitglieder einer Kultur ein Zeichensystem benutzen, um Bedeutung zu produzieren, nennt Hall Repräsentation (vgl. Hall 1997, 61). Für ihn ist die Codierung einer Bedeutung von der Kognition in ein Zeichensystem bzw. die Decodierung einer Bedeutung aus einem Zeichensystem der unhintergehbare Teil von Kultur (Hepp 1999, 36f.). ◀4

Daraus ergeben sich Konsequenzen in Bezug darauf, wie man die Bedeutung der Dinge der Welt konzeptualisiert und mit welchen Methoden man sich deren Bedeutung annähert.

Aus dieser Sichtweise haben die Dinge der Welt keine Bedeutung in sich, oder eine vom Aussagenden bestimmte, sondern nur eine kulturell relative, die sich über die Zeit mit den gesellschaftlichen Bedingungen ändern kann (vgl. Hall 1997, 24f.).

»The main point is that meaning does not inhere in things, in the world. It is constructed, produced. It is the result of a signifying practice – a process that produces meaning, that makes things mean.« (Hall 1997, 24)

Bedeutung wird hier also diskursiv gefasst: Sie ist einem Gegenstand der Betrachtung nie von Natur aus gegeben, sondern sie kommt zustande, indem die Mitglieder einer Kultur diesen bezeichnen. Zwischen dem individuellen Verstehen der Welt und der Gesellschaft vermittelt immer eine symbolische Ebene, auf der das in den Codes der Zeichensysteme »gespeicherte« kulturelle Wissen seinen Ausdruck findet.

Unsere soziale Wirklichkeit wird konstruiert, indem wir unsere Umwelt auf Basis der Zeichensysteme interpretieren, die wir von Beginn unseres Lebens als soziale Wesen aufnehmen und weiterführen.

Aus dem Bedeutungsrelativismus nährt sich das ideologiekritische Potenzial einer solchen Sichtweise. Im Umkehrschluss kann nämlich analysiert werden, wie zu einer bestimmten Zeit über einen Sachverhalt gedacht wurde, indem beobachtet wird, wie sich seine Repräsentationen verändert haben. So ist es möglich, die Regelsysteme zu deuten, die eine Kultur nutzt, um ihre Welt bedeutend zu machen. Dabei stellt sich innerhalb der Cultural Studies vordringlich die Frage, welche sozialen Kräfte welchen Einfluss auf die Bedeutung einer Sache bzw. auf die zugrunde liegenden Codes haben (vgl. Hall 1997, 48).

Hall stellt zwei Methoden in den Vordergrund, um sich den Bedeutungen von Repräsentationen anzunähern. Zum einen die Semiotik, die sich mit der Frage beschäftigt, welche Bedeutung Zeichen haben. Zum anderen eine an Foucault angelehnte Diskursanalyse, die sich damit beschäftigt, wie sich diese Bedeutungen in Gesellschaften mit Machtverhältnissen konstituieren und verändern (vgl. Hall 1997, 61).

Im Hinblick auf den Umfang dieses Aufsatzes und auf die Fragestellung, die einen ersten Zugang zur Bedeutung des Waffenzeichens sucht, werde ich hauptsächlich entlang der Semiotik argumentieren, teilweise aber auch diskursanalytisch vorgehen. Dabei muss berücksichtigt werden, dass die ursprüngliche Idee der Semiotik, eine feste Struktur eines Zeichensystems erarbeiten zu können, von den Cultural Studies nicht geteilt wird. Kultur wird, wie bereits beschrieben, nicht als ein fester Bedeutungszusammenhang betrachtet, sondern als ein dynamisches sich veränderndes und fragmentiertes System. Es ist von den verschiedensten Subkulturen durchzogen, die ausgestattet mit unterschiedlichen Machtressourcen darum ringen, ihre Bedeutungen als allgemeingültigen *common sense*, als Code in der Realität durchzusetzen (vgl. Hörning/Winter 2000, 9).

Die Kernkompetenz eines solchen Ansatzes für die Medienforschung liegt vor allem darin, das uns umgebende Bedeutungssystem, von dem aus Welt interpretiert wird, (ideologie-)kritisch zu analysieren und zu hinterfragen. Es geht darum, die Komplexität von Kultur zu verdeutlichen und Bedeutungen von Praxen aufzuzeigen, die im *common-Sense*-Denken, -Sprechen und -Handeln unberücksichtigt bleiben. Dies zwingt dazu, natürlich erscheinende Interpretationen kultureller Phänomene kritisch infrage zu stellen.

Ein solcher Ansatz, der den reziproken Bezug von kulturellem Ausdruck und Kultur untersucht, richtet sich natürlich insbesondere an Medien, deren Zweck (neben anderen) ganz genuin der Austausch von Bedeutungen ist – und damit auch an das Computerspiel.

Vor diesem disziplinären Hintergrund möchte ich:

a) zum Verstehen der in der Einleitung gestellten Fragen beitragen. Da interpretative Zugriffe nie vollständige Erklärungen für kulturelle Praxen bieten können, möchte ich damit eine Basis für weiterführende Analysen schaffen.

b) durch den aufgezeigten Kulturbezug darauf hinweisen, dass die interdisziplinäre Betrachtung des Shooter-Spiels von der Annahme profitieren kann, dass das Waffenzeichen (wie auch alle anderen Bildschirmzeichen) komplexe kulturelle Bedeutungen haben kann. Die natürlich erscheinende Eindeutigkeit einer bildliche Darstellung spricht auch im Computerspiel nicht für sich selbst.

Doch zunächst ist es nötig, die Betrachtung eines Zeichens und seiner Bedeutungsebenen zu strukturieren.

Methode: Semiotik

Um hier verschiedene Bedeutungsebenen eines Waffenzeichens zu beschreiben, greife ich auf die grundlegenden Begriffe der Semiotik zurück. Dabei geht es nicht um die Analyse der semiotischen Struktur des Spiels. Die Nutzung der semiotischen Kategorien dient hier lediglich dem Zweck, unterschiedliche Bedeutungsebenen analytisch zu trennen.

In Bezug auf ein Zeichen, das über einen Code vermittelt für etwas anderes steht als für sich selbst, lassen sich in Anlehnung an Saussure Signifiant (Bezeichnendes) und Signifikat (Bezeichnetes) unterscheiden. Dies gilt auch für das Waffenzeichen, selbst wenn zwischen dem Zeichen und der Waffe eine hohe abbildende Ähnlichkeit besteht.

Doch bereits die darauf folgende analytische Trennung der Bedeutung in Denotation, der konventionalisierten primären Grundbedeutung innerhalb des Zeichensystems, und Konnotation, der sekundär und kulturell flexiblen Bedeutung (vgl. z.B. Barthes 1979, 75–78), birgt eine Schwierigkeit. Während ein »statisches« Bildzeichen zunächst den abgebildeten Gegenstand denotiert (vgl. z.B. Barthes 1990, 13), besitzt das Waffenzeichen zusätzlich eine Funktion, die der Spieler kennen und nutzen können muss, um das Spiel zu bestreiten.

Es handelt sich also sowohl um ein Bildzeichen als auch um ein (virtuelles) Objekt im Computerspielraum. Der Spieler kann es benutzen, wenn er seine Bedeutung erfasst.

Dieses Definitionsproblem lässt sich lösen, wenn das auf dem Bildschirm Dargestellte in seiner Gesamtheit als (virtueller) Raum konzeptionalisiert wird. Nun lässt sich das Waffenzeichen, Umberto Eco folgend, als ein »architekto-

nisches Zeichen« definieren. Für Eco sind architektonische Zeichen materielle Gegenstände, mit denen Menschen im Raum agieren können, wie ein Stuhl oder ein Haus. Eco definiert ihre Denotation als die primäre nutzerbestimmte Funktion (Sitzen bzw. Wohnen), die sich von der unbegrenzten Domäne sekundärer Funktionen, den Konnotationen, unterscheidet (vgl. Eco 1972, 306–311). Diese Unterscheidung vorausgesetzt, möchte ich die oben zitierten Aussagen über Waffen in *HALF-LIFE 2* und *GRAND THEFT AUTO* tiefer gehend analysieren.

Deutungen

Denotation des Waffenzeichens: Funktion und Konvention

Zunächst zum Bedeutungsaspekt der Funktionalität des Waffenzeichens: Der vorangestellten analytischen Trennung der Bedeutungsebenen folgend denotieren verschiedene Waffenzeichen im Shooter-Spiel verschiedene Funktionen, mit denen der Spieler Einfluss auf das Geschehen nehmen kann. Die sind jedoch nicht willkürlich, sondern scheinen sich im Laufe der Entwicklung des Shooters streng konventionalisiert zu haben.

Seit den ersten Ego-Shootern *WOLFENSTEIN 3D* (idSoftware/Apogee Games 1992) und *DOOM* (id Software/id Software 1993) hat sich eine schematische Gruppe von Waffenzeichen durchgesetzt, die, zwar unterschiedlich grafisch realisiert, in beinahe jedem Shooter zu finden sind: Messer, Pistole, Gewehr, Maschinengewehr, Raketenwerfer, Scharfschützengewehr, Granate. 6 Die in den zitierten Aussagen genannten Waffen folgen dieser Reihenfolge. Bei der genannten H&K USP Match handelt es sich um die Abbildung eines Maschinengewehrs, die Kombination aus Gravity Gun und Sägeblatt erinnert an eine Pistole, die statt einer Kugel ein Sägeblatt verschießt.

Betrachtet man das Waffenzeichen auf dieser schematischen Ebene, dann bezeichnet es bekannte und von Spielern bereits erwartete Funktionen. Sie erlauben von dem nur auf der x/y-Achse des Monitors beweglichen Cursor aus, der meist als Fadenkreuz dargestellt wird, das zentralperspektivische Bild auf der Tiefenachse zu beeinflussen. In dieser eher mathematischen Koordinatenlogik bleibend, lassen sich die Waffenfunktionen als mathematische Funktionen beschreiben, die den Einfluss auf ein in der z-Achse des Bildes angeordnetes Objekt berechnen.

Ein Messer denotiert dann eine Funktion, mit der auf der z-Achse über eine kurze Distanz das Bild beeinflusst werden kann. Eine Pistole erweitert die Distanz der Tiefenbeeinflussung auf der z-Achse. Gleichzeitig wird der Distanzfunk-

tion aber ein Rauschen, die Trefferungenauigkeit, zugefügt. Eine Schrotflinte bildet einen conischen Körper, der das Bild vom Cursor aus auf mittlere Distanz verändert. Eine Granate überbrückt erst eine Distanz auf der z-Achse, um dann innerhalb eines sphärischen Körpers (sinnbildlich für den Explosionsradius) das Bild zu beeinflussen.

So beschrieben, wird die von Neitzel (2004) erläuterte Ähnlichkeit zwischen dem Erlernen der Handlungsmöglichkeiten in einem Computerspiel und dem Erlernen der Werkzeugpalette einer Bildbearbeitung deutlich.

»Im Programm Photoshop finden sich ganze Paletten [...] - ein Radiergummi, ein Bleistift, ein Lasso, ein Pinsel, ein Stempel ... Diese Icons deuten auf die Handlungen, die »mit ihrer Hilfe« ausgeführt werden können [...]. Computerspiele bieten ebenfalls eine Reihe von Icons an, mit denen Handlungen ausgeführt werden können, ein Fadenkreuz, z.B. beim Moorhuhn und gekoppelt mit einer Waffe in Half Life [...]. Ich möchte diese Symbolisierungen als Werkzeuge betrachten [...]. Werkzeuge werden benutzt, um Objekte zu manipulieren.« (Neitzel 2004, 197)

Der Spieler kann einen Shooter nur bestreiten, wenn er in der Lage ist, das Waffenzeichen auch oder vielleicht sogar hauptsächlich als Werkzeug zur Bildbearbeitung zu lesen.

Diese funktionale Lesart des Waffenzeichens als Bildbearbeitungswerkzeug, wird von dem zeitkritischen Prozess des Action-Spiels wie ihn Claus Pias in Computerspiel WELTEN (2002) beschreibt, geradezu als notwendige Anpassung des Menschen an die Maschine erzwungen. ◀7

»Zeitkritisch ist die Interaktion im Gegenwärtigen von Actionspielen: Sie fordern Aufmerksamkeit bei der Herstellung zeitlich optimierter Selektionsketten aus einem Repertoire normierter Handlungen.« (Pias 2002, 11)

Der Spieler wird so Teil einer Feedbackschleife mit dem Rechner, der ihn zur Selbstdisziplinierung zwingt, um auf bestimmte Ereignisse innerhalb kürzester Zeit mit erlernten Handlungsweisen reagieren zu können. Zeitkritisches Handeln und Anpassung an vorbestimmte Handlungsroutinen führt Pias diskursiv bis auf die tayloristische Arbeitswissenschaft und die Experimentalpsychologie des 19. Jahrhunderts zurück (vgl. Pias 2002, 13–110).

»Ein Actionspiel zu spielen heißt nichts anderes, als eine permanente Akkomodationsleistung zu vollziehen [...]. Jeder Versuch [...] anders zu spielen als vorgesehen, bedeutet das Aussetzen und damit das Ende des Spiels. Im Actionspiel gibt es keine Spielereien oder Verhandlungen, kein falsches Spiel im richtigen.« (Pias 2002, 117).

Als eine solche »neoliberale Rhythmusarbeit« (vgl. Nohr 2006, 236) betrachtet, in der das Waffenzeichen als Icon einer zeitkritisch auszuführenden Funktion gelesen wird, die das Dargestellte am Bildschirm verändert, ähnelt das Shooter-Spiel polemisch überspitzt eher dem Bildbearbeitungsalltag in Werbeagenturen als einem wirklichen Schlachtfeld. ◀8

Die visuelle Ausgestaltung des Waffenzeichens zu ignorieren, greift allerdings auch zu kurz. Die Ausgestaltung des Funktionsicons ist nicht unwichtig, sondern essenzieller Teil der symbolischen Ausgestaltung des Raumes. Sie erlaubt dem Spieler, sich in ein fiktives Szenario, wie den Zweiten Weltkrieg, hineinzusetzen, indem er durch seine Bewegung durch den Raum diese Zeichen deutet, die eine bereits bekannte narrative Assoziationen evozieren. ◀9 Und da das Waffenzeichen, in vielen Shootern der einzige Bewegungs- und Präsenzanzeiger, gleichzeitig den Spieler als Teil dieses Settings ausweist, kommt ihm eine weitere Bedeutung zu. Auf eine gewisse Weise erscheint es als ein Teil des Kostüms, welches der Spieler eines Shooters gedanklich überstreift, und als meist einziges sichtbares Teil seiner virtuellen Verkörperung beschreibt es dessen Spieleridentität.

Konnotation: Waffenmythos, Coolness, Widerstand und Vergnügen

Der zweite von den Spielern geäußerte Bedeutungsaspekt eines Waffenzeichens sprach von der »Coolness« der »Gravity Gun« und der »357er Magnum« in HALFLIFE 2 und der AK47 in GTA. Hier, so meine erste Deutung, geht es um eine kulturelle Identitätsstärkung durch den Umgang mit einem Waffenzeichen.

Der Besitz und der Umgang mit Waffen hat sich schon immer nicht allein auf funktionale Aspekte beschränkt. Waffen repräsentieren zugleich männliche Werte und Attribute, wie Ehre, Stolz und letztlich die Macht des Trägers. Noch »bis weit ins 20. Jahrhundert war [in Deutschland; C.R.] der kunstvoll verzierte Revolver der Stolz seines Besitzers«.◀10

Heutzutage ist der private Besitz und der Umgang mit Waffen, zumindest in Westeuropa, weitgehend eingeschränkt. Eine freie Verbreitung von Waffen wird hierzulande als eine Gefahr für die staatliche und gesellschaftliche Ordnung angesehen. Trotzdem hat sich, so meine These, die symbolische identitätsstiftende Bedeutung einer Waffe erhalten, indem sie auf das Zeichen der Waffe übergegangen ist.

Statt sich mit einer echten Waffe zu schmücken, reicht es in einigen sozialen Kontexten, sich allein mit einem Waffenzeichen zu zeigen, um damit symbolisch die eigene Identität zu stärken. Bereits die hierin implizierte Absichtserklärung, sich mit einer realen Waffe schmücken zu wollen, stellt das gesellschaftlich vereinbarte staatliche Machtmonopol provozierend infrage.

Diese Provokation der gesellschaftlichen Regeln muss jedoch nicht zwangsläufig systemkritisch gemeint sein. Sie kann ebenso ein lustvolles Spiel darstellen, in dem sozial benachteiligte Formationen ◀11 sich symbolisch gegen die sie einschränkenden Herrschaftsverhältnisse auflehnen.

Die Opposition zu sozialen Machtverhältnissen ist für John Fiske (1989) ein Kernmoment populärer Vergnügen, zum einen als die affektive Energie, eigene Bedeutungen der sozialen Erfahrung zu produzieren und andererseits als die Lust der in Regeln gegossenen sozialen Disziplin zu entgehen, Identitätsanweisungen infrage zu stellen (vgl. Winter 1999, 41f.).

Soziale Regeln sind so gesehen eine hegemoniale Kraft, durch die die sozial Mächtigen (der Machtblock) ◀12 versuchen, die Zustimmung der sozial Schwachen zu gewinnen, um ihr unregelmäßiges Verhalten zu kontrollieren. Damit wird das Vergnügen, diese Regeln bloßzustellen, ihre Willkürlichkeit nachzuweisen, ein Vergnügen der sozial Schwachen (vgl. Fiske 1987, 236).

»Rules are the means by which social control is exercised, and result in a social order that works to control the disruptive, anarchic forces of nature. Play enacts the opposition between freedom and control, between nature and culture.[...] The main structuring principle of play is the tension between social order and the ›freedom‹ of anarchy or change.« (Fiske 1987, 236)

Um populär zu werden, und im Sinne der Produzenten finanziell erfolgreich, müssen für Fiske Medienbotschaften den Leuten den Raum für diese oppositionellen Vergnügen bieten. »Die Leute werden kaum eine Ware wählen, die nur den ökonomischen und ideologischen Interessen der Herrschenden dient.« (Fiske 2003, 18)

Die Bedeutung von kulturindustriellen Vergnügen zirkuliert für Fiske (2001) eben nicht nur in einer finanziellen Ökonomie, die auf eine kulturindustrielle Manipulation im Sinne Adornos zielt, sondern auch in einer kulturellen Ökonomie, in der die Rezipienten eigene Bedeutungen von Medieninhalten produzieren und austauschen, deren abweichenden Lesarten den dort vertretenen hegemonialen Meinungen des Machtblocks entgegen laufen.

Der so mögliche Widerstand gegen die naturalisierten Darstellungssysteme ist für Fiske ein semiotischer und wirkt im Mikropolitischen. Die alltäglichen lokalen Bedeutungsverschiebungen im Mikrosektor des Individuellen sind dabei nicht »radikal«, weil sie keinen revolutionären Gesamtangriff auf das System zulassen. Jedoch sieht Fiske in der progressiven Veränderung von Bedeutungen die semiotische Grundlage für soziale Veränderungen, die Basis für einen breiteren sozialen Kampf (vgl. Schröter 1998).

Gleichwohl, so Fiske, muss eine Hegemonie auf diese Angriffe auf das soziale System reagieren (vgl. Fiske 1989, 69), indem es institutionalisierte Rahmen

schaft, in denen diese Angriffe nicht mehr »gefährlich« sind. Das gilt auch für den spielerisch provozierenden Umgang mit Waffenzeichen. Nur in streng abgegrenzten sozialen Wirklichkeitsrahmen erscheint der Umgang mit Waffenzeichen weniger verdächtig. Beim Räuber und Gendarm spielen, auf dem Jahrmarkt oder im Karneval ◀13 ist das Tragen bzw. der Umgang mit einer Spielzeugwaffe legitim. (vgl. Bakhtin 1990)

Gleichzeitig werden diese Alternativwirklichkeiten immer kulturell verdächtig, eine Suchtgefahr darzustellen, die ein schwaches Subjekt aus den sozialen Regeln des Alltagslebens katapultieren kann, was den Ausschluss aus der Sozialgemeinschaft zur Folge hat ◀14 (vgl. Schirrmeyer 2002, 163f.). In Sinne Fiskes ist dies eine diskursive Strategie, um die nur temporäre Legitimität des Ausbruchs von den hegemonialen Regeln des sozialen Alltags hervorzuheben.

Für Computerspiele greift der gleiche Diskurs um Sinn und Gefahr von Ersatzwirklichkeiten mit besonderer Härte, da virtuelle Räume viel schwieriger zeitlich und räumlich abgrenzbar sind. Darüber hinaus wird das Computerspiel in der öffentlichen Debatte als Medium konstruiert, welches eine realistische Simulation von Alternativerfahrung bieten kann.

Zusammenfassend erscheint die Darstellung einer Waffe (das Waffenzeichen) in westeuropäischen Gesellschaften immer und äquivalent zum Besitz einer realen Waffe mit der kulturellen Zuschreibung eines legitimen Trägers (z.B. eines Polizisten) verbunden. Da diese Zuschreibung des Gewaltmonopols nicht natürlich ist, sondern auf einem gesellschaftlichen *common sense* (einem Mythos) beruht, entsteht bereits aus der Möglichkeit der Konventionsverletzung ein für einen Kulturkreis spezifisches Bedeutungspotenzial, welches eine lustvolle Aneignung dieses Zeichens ermöglicht. ◀15

Ich möchte daher das Waffenzeichen im Sinne Barthes (1970) als mythisches Zeichen betrachten. Es wird in seiner Gesamtheit je nach Kontext selber zu einem Signifikanten zweiter Ordnung (Barthes 1970, 92f.), der dann sowohl für das staatliche Gewaltmonopol ◀16 stehen kann als auch für eine vergnügliche, symbolische Auflehnung gegen dieses. ◀17

Der Bildmythos Kalschnikow und seine kulturelle Aneignung

Die Bildung und Fortschreibung eines solchen Mythos und das ungeheure Bedeutungspotenzial eines Waffenzeichens, welches die Aneignung in verschiedenen Lesarten erlaubt, lässt sich exemplarisch an der Fülle von Repräsentationen des Kalaschnikow-Gewehrs AK 47 verdeutlichen. Neben dem Spiel GTA: SAN ANDREAS findet es sich in einer ganzen Reihe von Shootern wieder. ◀18 Das 1947 vom sowjetischen Ingenieur Mikhail T. Kalashnikov entwickelte und wegen seiner Robustheit und einfachen Bedienung in Militärkreisen geschätzte



Abb. 1: v.l.n.r.: Nationalflagge Mosambique, Osama bin Laden mit AK 47, Pin-up-Girl, Vietcong-Kämpfer mit Kalaschnikow, Standbild HEAT (1995, Michael Mann). ◀21

Sturmgewehr Automat Kalaschnikow AK 47 (vgl. Oxfam 2006, 2) erlangte Berühmtheit im Kontext des Kalten Krieges. ◀19 Während dieser Zeit rüstete der Ostblock die Armeen befreundeter Staaten und Untergrundkämpfer mit dieser Waffe aus. Mithilfe von Waffenlieferungen konnten beide Großmächte lokale Kriege entlang der ideologischen Konfliktlinie ausfechten (vgl. Paes 2000). Nach dem Zusammenbruch des Ostblocks gelangten so unzählige Gewehre dieses Typs auf den Schwarzmarkt (vgl. Oxfam 2006, 3). Maos Soldaten trugen Kalaschnikows, ebenso wie die Vietcong, die islamischen Revolutionäre im Iran, die irakischen Truppen, Kindersoldaten in Somalia und Gangmitglieder in den USA. Heute sind nach Schätzungen zwischen 70 und 100 Millionen Kalaschnikows weltweit im Einsatz. ◀20

»More than ever, the kalashnikov rifle is the weapon of choice for many armies, militias, armed gangs, law enforcement officials, rebels, and other private actors [...]. Kalashnikov assault rifles are a truly global commodity now traded, warehoused, and produced in more countries than at any time in their sixty-year history.« (Oxfam 2006, 1)

Die Bedeutung der AK 47 resultiert aber nicht alleine aus ihrer zahlenmäßigen Verbreitung. Längst scheint dieses Gewehr ein Macht- und Ermächtigungssymbol geworden zu sein. Es schmückt das Wappen von Mosambique ebenso wie die Fahne der Hisbollah.

Für den entfernten Westen übertrug sich in Nachrichtenbildern aus Krisengebieten der ideologische und mit der ursprünglichen Proliferation dieser Waffe intendierte Schulterschluss, gegen die westliche Ordnung auf die zeichenhafte Darstellung des Gewehrs. Erst trugen es kommunistische Gegner, dann afrikanische Warlords, Verbrecher und Terroristen. Die Kalaschnikow wurde zum mythischen Zeichen für externe Bedrohungen der westlichen Ordnung. Eine Bedeutungsaufladung, die sich auch in die Populärkultur fortsetzte. In Action- und Kriminalfilmen treten die Antagonisten der öffentlichen Ordnung häufig mit einer AK 47 auf.

»In der westlichen Hemisphäre ist die Kalashnikow heute fast so etwas wie eine Metapher. Sie steht für brutale sowjetische Eroberungspolitik, für die Systemkonkurrenz zwischen Ost und West, für Bürgerkrieg und aus Moskau gesteuerten Klassenkampf. Die ›AK 47‹, wie sie im Fachjargon heißt, hat der amerikanischen Weltpolizei, dort wo der Kalte Krieg zum heißen wurde, die größten Niederlagen beschert.« (Flamm 2000)

Dieser im Kalten Krieg entstandene und sich fortschreibende Mythos als »Systemgegnerwaffe« hat sich im Gegensatz zum genannten Zitat schnell vom Kontext des Kalten Krieges gelöst. Der Diskurs hinter dem Zeichen formuliert einen allgemeinen Dualismus zwischen westlicher Weltordnung und der Bedrohung durch das Fremde (überspitzt einen »Clash of Cultures« zwischen Gut und Böse). Als ein solches Kollektivsymbol für die Gefährdung der westlichen Lebensordnung funktioniert die Kalaschnikow sowohl als Zeichen für organisierte Kriminalität als auch für den internationalen Terrorismus. Eine Verknüpfung der Bildwelten, die nicht erst seit dem 11.09.2001 existiert. Bereits die Attentäter auf das Olympische Dorf in München 1972 waren mit Kalaschnikow-Gewehren ausgerüstet.

Aus dieser Diskursmasse hinter dem Zeichen »AK 47«, aus der Kollektivsymbolik der Systemgegnerschaft nährt sich meines Erachtens die nötige Vieldeutigkeit, um gerade aus der Kalaschnikow das von Fiske beschriebene provokante Vergnügen der Aneignung zu ziehen.

Die Kalaschnikow kommt mit diesem Bedeutungshintergrund in sehr vielen Shootern zur Anwendung. Zum einen scheinen Terroristen beinahe immer mit einer solchen Waffe ausgerüstet zu sein, zum anderen wird sie auch als von Spielern zu benutzende und schlagkräftige Waffe konzipiert. »AK47: Enorm Power, Auf Distanz enorm effektiv, wenn man Sie richtig benutzt«¹²³, schreibt ein Mitglied des Fanforums zum Shooter-Spiel COUNTER STRIKE (Minh Le & Jess Cliffe/EA Games 2001). Eine Fanseite zum Spiel GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS beschreibt die Kalaschnikow so:



Abb. 2: v.l.n.r.: GTA SAN ANDREAS (Rockstar North/Rockstar Games 2005), BLACK (Criterion 2006), VIETCONG (Pterodon/Gathering 2003).

»AK47: Das Sturmgewehr der russischen Armee ist bei der Eroberung des ersten Gang Viertels zu finden. Es hat eine hohe Durchschlagskraft, wird auf Distanz jedoch ziemlich ungenau, dafür aber billiger als die M4. Ein großer Vorteil ist auch, dass man während des Laufens schießen kann.« ◀24

Besonders im Spiel GTA SAN ANDREAS, wo der Spieler in die Rolle eines kalaschnikowtragenden Verbrechers schlüpfen kann, kulminiert die lustvolle kulturelle Provokation des Wertesystems. Der dem Waffenzeichen anhaftende Mythos von Terrorismus und Auflehnung bietet einem Rezipienten zusammen mit dem Thema des Spiels, als Verbrecher innerhalb der organisierten Kriminalität aufzusteigen, ein gewaltiges Potenzial für subversive Bedeutungen. Im Spiel mit dem in GTA propagierten Hip-Hop-Mythos, der Straßengang als eine ehrenwerte Gesellschaft jenseits der offiziellen Gesetze darstellt, schmücken sich die Spieler nicht mit den Grausamkeiten des organisierten Verbrechens, sondern mit dem Nimbus einer mächtigen Gegenkultur mit eigenen selbst geschaffenen Regeln. Das Waffenzeichen Kalaschnikow, als authentifizierender Teil des Gettothemas in GTA, wird zum Signifikanten (vgl. Barthes 1970, 92f.) für die lustvolle Auflehnung gegen alltägliche soziale Regelkomplexe, in denen sich Spieler im Alltag bewegen.

Insbesondere die in der Öffentlichkeit geführten Wirkungsdebatten, die mit moralischen Bedenken und Polemiken letztlich gegen ein potenzielles Ausufern der karnevalesken Spielausbrüche zur Ordnung rufen, bieten die nötige Reibungsfläche für widerständige Aneignungen. Im Sinne Fiskes sind genau diese zwangsläufig entstehenden Friktionen zwischen Machtverhältnissen die entscheidende Quelle des Vergnügens (vgl. Hepp 1999, 73). Der Fokus dieser Debatten hat sich immer wieder auf das Spiel GTA gerichtet. ◀25 Doch je deutlicher das Spiel von einer besorgten Öffentlichkeit einer moralischen Fundamentalkritik unterzogen wird, die das Verhalten der Spieler als »gesellschaftsschädlich« diskreditiert, desto leichter lassen sich im politisch unkorrekten Spiel Vergnügen produzieren.

Die oben zitierte Aussage über die Coolness bestimmter Waffen wird somit verständlicher. Wer sich mit dem Umgang eines solchen Zeichens schmückt, lehnt sich kurzzeitig in beinahe größtmöglicher semiotischer Totalität gegen das herrschende soziale und moralische System auf. Das erlaubt eine machtvolle Identitätskonstruktion, die in anderen gesellschaftlichen Kontexten als im Spiel nicht geduldet werden kann.

Das Vergnügen mit Waffen wie der Kalaschnikow zu spielen, entstammt, so lässt sich schlussfolgern, vielleicht weniger dem symbolischen Töten als dem karnevalesken Regelbruch – sei es im Shooter, auf einem T-Shirt oder mit einer Plastikattrappe (s. Abb 3). Zwei Aspekte bleiben im Rahmen dieses Textes jedoch unbehandelt. Zum einen, dass unter gewissen Umständen bei manchen Spielern die nötige Differenzierung zwischen Spiel- und Alltagswirklichkeit brechen kann. Zum anderen die Diskussion, ob die Aneignung dieses Zeichens wirklich subversiv ist, oder ob es sich um eine gezielt von einer Kulturindustrie konstruierte *political incorrectness* handelt, die den Absatz eines Produktes steigern soll.

Fazit

Innerhalb dieser kurzen und in vielen Aspekten unvollständigen Beobachtung sollte deutlich gemacht werden, dass allein die Betrachtung des Waffenzeichens zu einer Vielzahl möglicher Bedeutungen und Lesarten führen kann. Bereits die Deutung der Waffe als zentrales Bildschirmzeichen des Shooters geht weit über den im öffentlichen Diskurs angeführten symbolischen Akt des Tötens hinaus.

Die Waffenzeichen erscheinen in dieser, von konkreten Spieleraussagen ausgehenden kulturell deutenden Analyse zum einen als ein Werkzeug der Bild-



Abb. 3: v.l.n.r.: Kalaschnikow als Spielerwaffe im Spiel Black, Studio 47 T-Shirt, Air-Soft Plastikat-tarjet in Webshop). ◀26

schirmarbeit (und somit als Teil einer sich naturalisierenden neoliberalen Arbeitsweise) und zum anderen als mythisches Zeichen, welches als lustvolle, widerständige bzw. karnevaleske Identitätsstiftung gelesen wird.

Beide Aspekte fordern zu einer tiefer gehenden Untersuchung auf. Gleichzeitig zeigen bereits die beschriebenen komplexen Bedeutungszusammenhänge die Gefahr einer einseitigen und vorschnellen Interpretationen des Shooters und seiner Spielpraxen. Insbesondere Fragestellungen, die sich mit der Darstellung von Gewalt bzw. den Wirkungen beschäftigen, sollten Wege finden, die Bedeutungsvielfalt des Shooters zu berücksichtigen, um zu Ergebnissen jenseits der vorherrschenden politischen Polemik zu gelangen.

Dies ist nicht als Apologie für den Shooter zu verstehen. Die Repräsentationen von internationalen Konflikten, Ethnien, Gewalt und Genderbildern in Shootern bietet zahlreiche und dringend notwendige Ansatzpunkte zur Kritik. Doch gerade für eine substanzielle Kritik ist es entscheidend, zunächst genau hinzusehen, welche Aspekte in welchen Kontexten untersucht werden und von welchem kulturellen und auch politischen Standpunkt aus sie das forschende Subjekt kritisiert. Die Betonung der Komplexität und Kontextualität des Medienumgangs aus einer kritischen Perspektive, wie sie die Cultural Studies bie-

tet, kann als ein Teil einer interdisziplinären Betrachtung die Untersuchung von Shooter-Spielen entscheidend bereichern.

Anmerkungen

- 01▶** Ich spreche von Zeichen, weil es eine Bildschirmdarstellung ist, die symbolisch für eine echte Waffe und den Umgang mit ihr steht.
- 02▶** <http://half-life2.de/forum/thread.php?threadid=1874&threadview=1&highlight=&highlightser=o&page=1>, (letzter Aufruf am 24.08.2006)..
- 03▶** Die Zitate entstammen dem GTA Forum auf <http://spielerboard.de/showthread.php?t=213034>, (letzter Aufruf am 03.06.2007). Abkürzungen: AK47 ist das Kürzel für das Kalaschnikow-Maschinengewehr, auf das ich im Folgenden noch genauer eingehen werde. 9mm steht für eine Pistole mit dem Kaliber 9mm. Uzi und MP5 sind Abkürzungen für die Maschinenpistole der israelischen Armee und ein Produkt des deutschen Waffenherstellers Heckler und Koch.
- 04▶** Innerhalb dieser Sichtweise sind somit Denken und Sprache nur bedingt zu trennen. In einer Kultur sozialisierte Wesen internalisieren die Regel ihres Zeichensystems als natürlich und diese beeinflussen somit auch die kognitive Seite der Wirklichkeitserschließung.
- 05▶** Während der Prozess der Repräsentation wahrscheinlich jedem Linguisten trivial erscheint, stellt sich hier deutlich die Zielorientierung und Produktivität dieses Denkens für die Kulturanalyse heraus: Den Cultural Studies geht es weniger um die strukturelle Analyse von einzelnen Zeichensystemen als um die Frage nach den Möglichkeiten und Gründen von sozialen Interpretationsspielräumen bei der kulturellen Bedeutungsproduktion.
- 06▶** Ich beziehe mich hier auf eigene Beobachtung. Eine empirische, statistische Überprüfung bleibe ich schuldig und rufe zur Widerlegung meiner These auf.
- 07▶** »Und so kann die Werkzeugbenutzung als der erste Schritt auf dem Weg zum Cyborg bezeichnet werden.« (Neitzel 2004, 198).
- 08▶** »In dieser Perspektive scheint die (moderne) Dienstleistungsarbeit den Körper vergeblich von seiner rhythmischen Disziplin zu befreien. [...] Die (repressive) Form der externen Steuerung durch Rhythmisierung geht über in eine (selbstdisziplinatorische) Form des internalisierten self-managements.« (Nohr 2004, 236)
- 09▶** »One can imagine games taking their place within a larger narrative system with story information communicated through books, film, television, comics, and other media, each doing what it does best, each relatively autonomous experience, but the richest understanding of the story world coming to those who follow the narrative across the various channels. In such a system, what games do best will almost certainly center around their ability to give concrete shape to our memories and imaginings of the storyworld, crean immersive

environment we can wander through and interact with.« (Jenkins 2004)

- 10 ► Dagmar Ellerbrock (2003): Zur Geschichte des deutschen Waffenrechtes und des privaten Waffenbesitzes in Deutschland, Projektbeschreibung im Internet. <http://www.uni-bielefeld.de/Universitaet/Einrichtungen/Zentrale%20Institute/IWT/FWG/Waffen/> (letzter Aufruf am 13.10.2006).
- 11 ► Fiske verwendet den Begriff der Formation, da er soziale Benachteiligung nicht in den starren Grenzen von Ober-, Mittel- und Unterschicht denkt. In nahezu jeder sozialen Lebenssituation herrschen Machthierarchien, aus denen sich immer flüssige neue Formationen sozial Benachteiligter bilden können. Diese erleben Vergnügen in der Auflehnung gegen die sie umgebenden Machtstrukturen (vgl. Hepp 1999, 69, Fiske 2001, 113).
- 12 ► Um diese Spannungsverhältnisse kulturell zu fassen, trennt Fiske zwischen dem Machtblock («power-bloc») und den Leuten («the people»). Dabei sind beide nicht als Kategorien, sondern als situationsgebundene soziale Formationen/Allianzen sozial Mächtiger bzw. vom System Disziplinierter zu verstehen. (vgl. Fiske 2001, 113)
- 13 ► »Carnival celebrated temporary liberation from the prevailing truth from the established order: it marked the suspension of all hierachical rank, privileges, norms and prohibitions.« (Bakhtin 1968 zit. nach John Fiske 1989, S. 82).
- 14 ► »Die schwindende Bedeutung des Kirchweihfestes [im 18. Jh.; C.R.] im Verlauf eines Jahrmarktes führte zu einer argwöhnischen Betrachtung der öffentlichen Veranstaltung seitens staatlicher Instanzen, welche um die für das Funktionieren der Alltagswelt nötige Disziplin und Arbeitsfähigkeit der Jahrmarktsvergnügten fürchteten; die alltagsweltliche Reaktion bestand aus eher kurzzeitigen Kirmes- und Tanzverboten sowie gesetzlichen Lustbarkeitsverordnungen. Hier zeigt sich [...], dass die Bewertung öffentlicher Vergnügungswelten an der alltagsweltlich geltenden Norm und Moral gemessen wurde [...]. Das alltagfremde Verhalten des Ausgelassenseins und der Haltlosigkeit projizierte man bald auf die Professionellen des Jahrmarkts, die herumziehenden Schausteller wurden stigmatisiert und mit allerlei Lasterhaftigkeit, Kriminalität und Prostitution in Verbindung gebracht, das heißt der von ihnen angebotene Ausbruch aus der Alltagswelt verlängert sich bei ihnen zum dauerhaften Alltagsaustritt. Diese Stigmatisierung existiert bis in unsere Tage.« (Schirrmeister 2002, 161ff.).
- 15 ► Da Bedeutung im Sinne der Cultural Studies relativ betrachtet wird, ändert sich auch die Bedeutung des Waffenzeichens bzw. des gesamten Shooter-Spiels im Bezug auf den Kulturkreis.
- 16 ► Also ein Zeichen für die gesellschaftlich verabschiedete Abgabe individueller (in patriarchalischen Gesellschaften meist männlicher) Macht.
- 17 ► Ein Aneignungsakt, der sich auch als männliche Wiederermächtigung interpretieren lässt und den Raum für psychologische und psychoanalytische Betrachtungen öffnet.
- 18 ► Unter anderem in BLACK (Criterion/Electronic Arts 2006), VIETCONG (Pterodon/Gathering

2003), COUNTER-STRIKE (dort nur für Terroristen), HITMAN (IO Interactive/ Eidos Interactive 2006), SCARFACE (Radical Entertainment/Sierra 2007), RAINBOW SIX VEGAS (Ubisoft/Ubisoft 2007), GHOST RECON 3 ADVANCED WARFIGHTER (Grin/Ubisoft 2006).

- 19 ► Die Geschichte dieser Waffe ist nicht besonders gut dokumentiert. Verwiesen sei auf den Dokumentarfilm *Automat Kalasnikov* (2000, Engstfeld, Habersack), der eindrucksvoll die Lebensgeschichte des Konstrukteurs mit der Verbreitung der Waffe von Afghanistan über Iran, Somalia bis zu Waffenfetischisten in den USA gegenüberstellt und einen Einblick in die Mystifizierung der AK 47 ermöglicht.
- 20 ► In der politikwissenschaftlichen Debatte wird die massenhafte Verbreitung von sogenannten Kleinwaffen weltweit, vor allem aber in der Dritten Welt, als perpetuierendes Moment der staatlichen Destabilisierung und der zunehmenden Privatisierung von Konflikten gesehen, die nicht mehr zwischen Staaten, sondern zwischen privaten Akteuren (Rebellen, Warlords, Kriminellen, Terroristen) ausgetragen werden (vgl. Paes 2000).
- 21 ► Bildquellen der Collage: Flagge Mosambique (Wikipedia.de); Osama bin Laden (http://www.boston.com/news/packages/underattack/news/binladen_gallery_6.htm); Vietcong-Kämpfer (<http://casusbelli.iespana.es/tierra/ak47.htm>); Pin-up-Girl (http://www.engstfeldfilm.de/german/g_frames/presse/Kala%20Presse/g_press_kalash.htm); Standbild HEAD von DVD).
- 22 ► Bildquellen der Abbildung: GTA (Gta Forum.de); BLACK (<http://www.insidegamer.nl/xbox/black/screenshots/58656>); VIETCONG (http://www.vc-total.de/img/galerie/large/vc2_11.jpg).
- 23 ► <http://www.spielerboard.de/showthread.php?t=210407> (letzter Aufruf am 3.06.2007).
- 24 ► <http://www.gta-xtreme.de/index.php?site=sawaffen> (letzter Aufruf am 3.06.2007).
- 25 ► Siehe z.B.: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/61791> (letzter Aufruf am 08.07.2007).
- 26 ► Bildquellen der Abbildung: BLACK. (<http://screenshots.teamxbox.com/gallery/1297/BLACK/p7/>); T-Shirt (http://www.gamerswear.com/store/product_info.php?products_id=8); Plastikattrappe (http://www.germansportguns.de/index.php?id=10120&kat_id=513&p_id=1249).

Bibliografie

Backtin, M. M. (1990): *Literatur und Karneval. Zur Romantheorie und Lachkultur*. Frankfurt am Main: Fischer.

Barthes, R. (1970 [1957, 1964]): *Mythen des Alltags*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Barthes, R. (1990): *Die fotografische Botschaft*. In: Ders., *Der entgegenkommende und der Stumpfe Sinn*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

- Eco, U.** (1972): Einführung in die Semiotik. München: Wilhelm Fink.
- Fiske, J.** (1987): Television Culture. London: New York.
- Fiske, J.** (1989): Understanding popular Culture. London: Routledge.
- Fiske, J.** (2001): Die populäre Ökonomie. In: R. Winter/ L. Mikos (Hg.), Die Fabrikation des Populären – Der John Fiske Reader. Bielefeld: Transcript, S.111–139.
- Fiske, J.** (2003): Die Lesarten des Populären. Wien: Löcker
- Flamm, S.** (2000): Der Schießaugust. Ein deutscher Dokumentarfilm über Michail Kalaschnikow. In: FAZ, 19.10.2000.
- Gorshkov, N.** (2002): Russian producer wins Kalaschnikow rights. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/europe/2021173.stm> (letzter Aufruf am 12.10.2006).
- Hall, S.** (2003). The Work of Representation. In: S. Hall (Hg.), Representation. Cultural Representation and Signifying Practices, London: Sage, S. 13–75,
- Hepp, A.** (1999): Cultural Studies und Medienanalyse. Opladen, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag
- Jenkins, H** (2004): Game Design as narrative Architecture. <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html> (letzter Aufruf am 12.02.2008).
- Neitzel, B.** (2004): Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung. In: B. Neitzel u.a. (Hg): See? I'm real ... Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von »Silent Hill«. Münster: LIT.
- Nohr, R. F.** (2006): Rhythmusarbeit. In: B. Neitzel; R. F. Nohr: Das Spiel mit dem Medium. Partizipation– Immersion – Interaktion. Zur Teilnahme an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg: Schüren.
- Oxfam International** (2006): The AK47: The world's favorite killing maschine. : http://oxfam.intelli-direct.com/e/d.dll?m=235&url=http://www.oxfam.org/en/files/bno606_ak47/download (letzter Aufruf am 12.10.2006).
- Paes, W.** (2000): Kleine Waffen – tödliche Wirkung. Dimensionen des Kleinwaffenproblems und Initiativen zu ihrer Lösung. Wissenschaft und Frieden, Dossier Nr. 35, 3/2000. <http://www.iwif.de/wf3000-90.htm> (letzter Aufruf am 12.10.2006).
- Pias, Claus** (2002) Computer-Spiel-Welten. München: Sequenzia
- Schirrmeister, C.** (2002): Schein-Welten im Alltagsgrau- Über die soziale Konstruktion von-Vergnügungswelten. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Schröter, J.** (1998): Kraft des Opaken. John Fiskes Theorie der Populärkultur als Wissenschaftskritik. In: <http://www.gradnet.de/papers/pomo2.archives/pomo98.papers/jschroeg8.htm>. (letzter Aufruf am 24.10.2006).
- Winter, R.** (1999): Spielräume des Vergnügens und der Interpretation. Cultural Studies und die kritische Analyse des Populären. In: J. Engelmann (Hg), Die kleinen Unterschiede: Der Cultural Studies Reader. Frankfurt am Main, New York, S. 35–49.

Gameografie

- Black** (Criterion/Electronic Arts 2006)
- Counter-Strike 1.0** (Minh Le & Jess Cliffe/EA Games 2001)
- Doom** (id Software/id Software 1993)
- Ghost Recon 3 Advanced Warfighter** (Grin/Ubisoft 2006)
- GTA San Andreas** (Rockstar North/Rockstar Games 2005)
- Half-Life 2** (Valve/Sierra 2004)
- Hitman 2** (IO Interactive/ Eidos Interactive 2006)
- Rainbow Six Vegas** (Ubisoft/Ubisoft 2007)
- Scarface** (Radical Entertainment/Sierra 2007)
- Vietcong** (Pterodon/Gathering 2003)
- Wolfenstein 3D** (idSoftware/Apogee Games 1992)