

3. Virtuell-körperlich

3.1 ANGRIFF

Es ist 1983. Der junge Computerspieljournalist Helge Andersen hat ein Problem. Er findet „Ballerspiele“, bei denen man in dieser frühen Phase des Computerspiels meist ein simpel animiertes Raumschiff in zweidimensionaler Grafik auf abstrakte Pixelgebilde schießen lässt, prinzipiell albern. Und doch üben sie, wie er in einem Artikel der ersten deutschen Computerspielzeitschrift *Telematch* beschreibt, einen fesselnden Reiz auf ihn aus. Er startet ein Ballerspiel:

„Und schon geht's los! Da kracht es und blitzt es, löst ein Geknatter das nächste Aufschlag-Geräusch ab, der Joystick des Handreglers droht abzubrechen, und immer wieder sage ich mir: Ballerspiele sind blöde! So blöde aber auch wieder nicht, denn ich kann mich von einigen dieser Spiele nicht trennen.“¹

Auf der Suche nach Worten, um seine Faszination vermitteln zu können, beschreibt Andersen verschiedene Spiele, darunter *Phoenix*, in dem man auf angreifende Flugsaurier schießen muss:

„[W]as ist das: diese Viecher, das sind ja Flugsaurier. Herrlich, diese Flatterbewegungen, direkt echt und elegant! Wumm, der saß! Alles andere als elegant haben die es auf mich abgesehen. Nicht noch einmal, ihr Vögel, und vor allem nicht mit mir! Jetzt heißt es, konzentriert und mit System vorzugehen. Eine Joystick-Bewegung nach hinten, und schon baut sich ein Schutzschirm auf. Aber nach wenigen Sekunden bin ich wieder mir selbst überlassen. Die Armada der Vögel nimmt ab, und aus blau wird rot! Wieder bewegt sich was, wieder fleucht es auf dem Bildschirm. Jetzt oder nie: links, rechts, Knopf, Knopf, Schutzschild...! Oh, was für ein Spaß!“²

1 | Helge Andersen: Schnell, schneller, superschnell. In: *Telematch* (März 1983), H. 4+5, S. 18-19, hier: S. 18. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-03_seite18

2 | Ebd., S. 19.

Im deutschsprachigen Raum gehört Andersens Text zu den ersten Versuchen, das Vergnügen an Computerspielgewalt zu beschreiben. Dem simplen Aufbau der damaligen Spiele entsprechend, steht in seinem Text eine ganz grundlegende Dimension dieses Vergnügens im Vordergrund: der Spaß am aktiven Umgang mit computervermittelten Repräsentationen von Gewalt im Zuge eines Angriffs auf computervermittelte Gegner.

Das folgende Kapitel widmet sich den dabei gemachten Erfahrungen, in denen die virtuell-körperliche Dimension des Erlebens zentral ist. Zur Theorie einer virtuellen Körperlichkeit folgt später ein eigenes Kapitel. Zuerst möchte ich direkt ins Material einsteigen, mit einer historischen Annäherung an das Vergnügen an computersimulierten audiovisuellen Effekten, die durch Spielereinwirkung ausgelöst werden und sich zu einer als angenehm gedeuteten emotionalen Erfahrung verdichten.

3.1.1 Effektstaunen

Die Diskussion von Grafik- und Soundeffekten nimmt seit 1983 in Computerspieltests stets viel Raum ein. Sie fällt vor allem dort positiv aus, wo Detailreichtum, Flüssigkeit und Design der audiovisuellen Repräsentationen Neues und Spektakuläres bieten. Die Entwicklungsgeschichte des Genres der Actionspiele ist dementsprechend eine Geschichte der permanenten gegenseitigen Überbietung in puncto audiovisuelle Superlative. In frühen Testberichten werden Actionspiele teils ausschließlich aufgrund dieser Eigenschaften positiv bewertet. So stellt der Journalist Heinrich Lenhardt 1986 fest, dass das „gepflegte Ballerspiel“ *Starstrike II* zwar weder ein originelles Spielprinzip noch eine erwähnenswerte Story habe, doch die Animationen überzeugen ihn: „Ohne die scharfe Grafik wäre *Starstrike II* ein hässliches Software-Entlein. Aber die tolle Animation sorgt wohl bei allen Action-Fans für einen erhöhten Adrenalin-Ausstoß.“³

Solche Hinweise auf die Intensivierung emotionaler Erfahrungen und die Afizierung der Körper der Spieler durch gelungene audiovisuelle Darstellungen sind keine Seltenheit. Allerdings geht es hier erst einmal nicht um Repräsentationen physischer Gewalt. Die Journalisten dieser Zeit (tatsächlich alle männlich) sind stets bemüht, Vorurteilen gegenüber der Freude an Computerspielgewalt aus dem Weg zu gehen (vgl. auch Kap. 6.1.1). Doch da insbesondere der Genuss guter Grafik ein völlig legitimes Vergnügen ist (was sich sicherlich auch aus der gesellschaftlichen Akzeptanz von Technikbegeisterung und Kunstgenuss ergibt), kann über diesen Umweg zumindest hin und wieder auch der Spaß an der Zerstörung artikuliert werden. Insbesondere Lenhardt findet immer wieder blumige Worte. Im Testbericht zum 2D-Shooter *Trantor – The last Stormtrooper* von 1988 scheint er beispielsweise ein poetisch-malerisches Kunstwerk zu bestaunen: „Trantor ist

3 | Heinrich Lenhardt: *Starstrike II*. In: Happy Computer Spielesonderheft 2 (1986), S. 8. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-2_seite8

grafisch ein Gedicht; alleine die farbenprächtigen Salven, die der Flammenwerfer spuckt, sind eine Augenweide.“⁴

Bis Ende der 1980er-Jahre wurden die spektakulärsten Effekte noch durch die in Spielhallen stehenden Videospielautomaten geboten. 1988 wird im Test zum Kampffjet-Spiel *Afterburner* von der für damalige Verhältnisse beeindruckenden 3D-Grafik geschwärmt. „Man ballert alles ab, was man abballern kann, und erfreut sich an der exzellenten Grafik“, kommentiert Boris Schneider und ergänzt: „Auf Extra-Waffen und ähnliche Details muss man leider verzichten. Trotzdem spielt man *Afterburner* immer wieder, denn die Effekte ziehen einen völlig in den Bann.“⁵ Und sein Kollege Martin Gaksch meint: „Wenn der Automat nicht so teuer wäre (2 Mark pro Spiel), würde ich mir andauernd die Explosionen anschauen.“⁶

Um keine Missverständnisse aufkommen zu lassen: Die Freude über gelungene Grafik ist keinesfalls nur auf Schüsse und Explosionen beschränkt. Die Gestaltung der Landschaften, der Detailreichtum der Figuren, Raumschiffe und Fantasiewesen, die immer feineren Gesichtszüge, die immer komplexeren Animationen der Bewegungen, all das ist wichtig für die Bewertung von Computerspielen und wird so ausführlich wie wortreich bestaunt. Was in den obigen Beispielen aber bereits mitschwingt, wird dann ab Anfang der 1990er-Jahre, als sich die meisten ComputerspieljournalistInnen über moralische Bedenken in puncto Gewalt hinwegzusetzen beginnen, immer konkreter sichtbar: nämlich die (eigentlich naheliegende) Tatsache, dass die spektakulärsten Effekte in Actionspielen auch und vor allem in Momenten der Zerstörung bewundert werden können. Die Artikulation des Genusses solcher spektakulären Effekte ist eine kommunizierende Emotionspraxis, die ich im Folgenden als Effektstaunen bezeichne. Sie macht nicht nur sichtbar, dass diese Effekte ein wichtiger Bestandteil der mit Computerspielgewalt gemachten Erfahrungen sind, sondern auch, dass sich zahlreiche Differenzierungen in der Rezeption der vielfältigen Eindrücke ergeben.

„Schöner Sterben“

Als eines der ersten, flüssig aus der Ego-Perspektive spielbaren Fantasy-Actionspiele wird 1992 *Ultima Underworld – The Stygian Abyss* gefeiert, wobei man unter anderem den „Realismus“ des Kampfsystems lobt: „Per Maus fuchtelst man mit seiner Waffe im Grafikfenster herum, wobei sich die Hiebe fein variieren bzw. dosieren lassen, und ihre blutige Wirkung ‚hautnah‘ am Screen zu sehen ist.“⁷ Auch von modernen 3D-Weltraum-Shooter sind viele angetan. Die Welt-

4 | Heinrich Lenhardt: *Trantor – The last Stormtrooper*. In: *Power Play* (1988), H. 2, S. 34. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-02_seite34

5 | Boris Schneider/Martin Gaksch: *Afterburner*. In: *Power Play* (1988), H. 2, S. 104. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-02_seite104

6 | Ebd.

7 | Max Magenauer: *Ultima Underworld – The Stygian Abyss*. In: *PC Joker* (1992), H. 2, S. 50. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=11367&s=1>

raumschlachten im *Krieg der Sterne*-Spiel *Rebel Assault* von 1994 beispielsweise hebt ein Tester mit den Worten hervor: „Mit ohrenbetäubendem Donnern kreischen ein paar TIE-Fighter an meinem Raumer rechts vorbei, während links in einer gigantischen Explosion unter dem Zischen meiner Laserkanonen ein imperialer Jäger verglüht.“⁸ Und unter einem Screenshot des Ego-Shooters *Doom 2 – Hell on Earth*, auf dem die „Chaingun“ des Spielers einen Zombie durchlöchert, werden die Einschlagseffekte bewundert: „Schöner Sterben: Die Chaingun lässt den Zombies keine Chance“.⁹

Das Wort „schöner“ in diesem Kommentar ist signifikant. Es macht einen Unterschied für das Vergnügen an Computerspielgewalt, ob beispielsweise ein gegnerisches Raumschiff bei einem erfolgreichen Treffer leise verschwindet oder in einer knallenden, gut animierten Explosion in alle Einzelteile zerfetzt wird, und genauso, ob ein Zombie einfach umfällt oder begleitet von komplexen Trefferanimationen zu Boden sinkt (siehe Screenshot zum letzten Beispiel). Genau das bringt Heinrich Lenhardt 1994 in einem Test zum Fantasy-Actionspiel *The Elder Scrolls: Arena* auf den Punkt: „Der Befriedigungsfaktor beim Zerschnippeln widerlicher Orks ist dank starker Grafik und spannender Soundeffekte besonders hoch.“¹⁰

Die Effekt-Steigerungslogik der Computerspielbranche bringt dabei immer Neues hervor: spektakuläre Trefferanimationen, detaillierte Nahkampfkills, teils einzeln abtrennbare Gliedmaßen, Bluteffekte, und so weiter. Das bedeutet allerdings nicht, dass Computerspiele in einem linearen Prozess immer realistischer werden. Der Medienwissenschaftler Stephan Günzel verweist darauf, dass die Veränderung der Bildstile von Computerspielen nicht unhinterfragt als „eine Annäherung des Bildes an die Wirklichkeit“ interpretiert werden darf, sondern sie „vielmehr einer immanenten Entwicklungslogik der gegenständlichen Darstellungsweise“ folgt.¹¹ Was sich steigert, ist nicht der Realismus der Gewaltdarstellungen, sondern ihre Detailgenauigkeit und die Komplexität der Animationen.¹² Genau das steht auch bei den Testberichten in Computerspielzeitschriften im Vordergrund: die Freude an der Originalität, Vielfältigkeit, Kreativität und

8 | Michael Hengst: *Rebel Assault*. In: *Power Play* (1994), H. 1, 46-47, hier: S. 46. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=3346>

9 | Michael Hengst: *Hell on Earth*. Die Zahl des Tiers. In: *Power Play* (1994), H. 11, S. 38-40, hier: S. 38. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=514>

10 | Heinrich Lenhardt: *The Elder Scrolls: Arena*. In: *PC Player*, S. 42-43, hier 43. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=5931>

11 | Günzel: *Simulation und Perspektive*, S. 341.

12 | Vgl. aus Perspektive der Gewaltforschung auch Randall Collins: „One reason that real violence looks so ugly is because we have been exposed to so much mythical violence. That we actually see it unfolding before our eyes in films and on television makes us feel that this is what real violence is like. Contemporary film style of grabbing the viewers' attention with bloody injuries and brutal aggressiveness may give many people the

formschönen Gestaltung der Effekte. Der Fantasy-Shooter *Requiem: Avenging Angel* von 1999 beispielsweise bietet dem Spieler als von Gott gesandtem Engel im Kampf gegen die Heerscharen des Bösen neben konventionellen Schusswaffen die Möglichkeit, die gegnerischen Monster durch Raketenwerfer und magische beziehungsweise „göttliche“ Fähigkeiten“ ins Jenseits zu befördern, das alles in bester Grafik und flüssiger Animation.¹³ Eine entsprechende Passage im Test liest sich wie die Beschreibung einer Kunstinstallation:

„Die optisch und insbesondere animationstechnisch überzeugende Präsentation rundet eine breit gefächerte Effektpalette ab. Raketen fliegen eine Rauchspur hinter sich her ziehend, auf das Ziel zu und ein beachtlicher Feuerball illustriert die Explosion, bei der die Funken durch die Luft wirbeln. Ebenso sehenswert wurden teilweise Eure ‚göttlichen‘ Fähigkeiten in Szene gesetzt. Die Schockwelle lässt scheinbar sogar den Monitor vibrieren, und bei der via ‚Apocalypse‘ [sic] erzeugten, gigantischen Detonation wird der Schauplatz kurzzeitig in gleißendes Licht getaucht. Die visuellen Möglichkeiten der Requiem-Engine reichen bis hin zur Deformation der Polygon-Widersacher, sobald Ihr den Ärmsten mit Hilfe des ‚Bloodboil‘-Zaubers ein gar schreckliches Ende beschert.“¹⁴

Bis heute wird das Effektrepertoire ständig erweitert, so dass immer neue Varianten des Staunens möglich werden. „Ganz neu“, loben beispielsweise die TesterInnen des 2013 veröffentlichten Multiplayer-Shooters *Battlefield 4*, „sind die M2 SLAM-Minen, die sich auch an Wänden anbringen lassen. Oder man pappt sie direkt ans Zielfahrzeug, zündet sie aus sicherer Entfernung mit einem Raketen-treffer und erfreut sich am resultierenden Feuerwerk – aaah, oooh!“¹⁵

In eher nahkampfbetonten Spielen, in denen beispielsweise mit Schwertern gekämpft wird, begegnet man seltener Explosionen, Qualm und Rauch. Umso wichtiger sind hier Treffer- und Sterbeanimationen, wobei unter anderem das sogenannte *Ragdoll*-Verfahren zum Tragen kommt. Gegner sterben durch diese dynamische Körper- und Trefferphysik nicht mehr in vorgefertigten Standardbewegungen, sondern es werden jeweils individuelle Bewegungen der in sich zusammensackenden oder davongeschleuderten virtuellen Körper animiert. Kombiniert mit vorprogrammierten Bewegungsabläufen und Effekten ergibt sich daraus ein verdichteter sinnlicher Eindruck. Das muss nicht immer gleich mit der völligen Zerstörung der Gegner einhergehen: „Die Wucht der eigenen Hiebe“,

sense that entertainment violence is, if anything, too realistic. Nothing could be farther from the truth.“ Collins: Violence, S. 10.

13 | Christian Peller: Requiem: Avenging Angel. In: Power Play (1999), H. 4, S. 70-75, hier: S. 75. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=7465>

14 | Ebd.

15 | Petra Schmitz/Johannes Rohe: Mit Rumms und Routine. Battlefield 4 im Test. In: Gamestar.de (29.10.2013). http://www.gamestar.de/spiele/battlefield-4/test/battlefield_4,47443,3029485.html

lobt beispielsweise ein Tester des Fantasy-Rollenspiels *Skyrim* von 2011, „kommt prima rüber, etwa wenn getroffene Feinde nach hinten torkeln oder wenn eine Waffe klirrend vom gegnerischen Schild abprallt.“¹⁶

Hier wird bereits deutlich, dass neben den visuellen Effekten auch der Sound eine große Rolle spielt.¹⁷ Zum Standard gehören Anfang der 1980er Jahre vorerst nur simple Schuss und Treffergeräusche. Doch bereits in der ersten Ausgabe der *Telematch* von 1983 wird auch über ein Sprachmodul für den Atari berichtet, durch das sich bedrohten Gegnern ein „Aua“, „Hilfe“ oder „unfair, zurück, Mami... u.s.w.“ entlocken lässt.¹⁸ 1986 schwärmt Heinrich Lenhardt dann von den Kampfschreien im Action-Prügelspiel *Karate Kid II*: „[D]ie digitalisierten Kampfschreie muss man einfach gehört haben. Da dreht man beim Spielen gerne den Lautstärkeregler hoch und reißt alle Fenster auf, damit der Rest der Menschheit die Freude an ‚Harr!‘, ‚Uhhhh!‘ & Co. etwas teilen kann.“¹⁹ Doch als wirklich „atemberaubend“ werden die Sounds vor allem dort bewertet, wo es richtig knallt: „Artillerieschläge lassen die Boxen vibrieren, nie zuvor gab es derart realistische Schussgeräusche“, staunt beispielsweise ein Tester des Multiplayer-Shooters *Battlefield 2* von 2005.²⁰

„Eine wahre Augenweide“

Im Vordergrund stehen aber stets die grafischen Effekte. Dementsprechend wird das Effektstauen in Computerspielzeitschriften nicht nur sprachlich, sondern auch und vor allem bildlich vermittelt. Bereits die Testberichte der frühen 1980er-Jahre sind häufig von gezeichneten Bildern eingerahmt, die bei Actionspielen fast immer feuernde oder explodierende Raumschiffe, Panzer, Kampffjets, etc. zei-

16 | Felix Schütz: The Elder Scrolls 5: Skyrim im Test. Rollenspiel-Riese mit grenzenloser Freiheit – jetzt auch mit PC-Wertung! In: PCGames.de (15.11.2011). <http://www.pcgames.de/The-Elder-Scrolls-5-Skyrim-PC-128680/Tests/The-Elder-Scrolls-5-Skyrim-im-Test-Rollenspiel-Riese-mit-grenzenloser-Freiheit-jetzt-auch-mit-PC-Wertung-Test-des-Tages-853839/>

17 | Vgl. einführend zur Soundgestaltung in Ego-Shootern Erik Fischer/Bettina Schlüter: Klänge und Klangräume in Doom 3 – Zum Sound Design von Ego-Shootern. In: Matthias Bopp/Serjoscha Wiemer/Rolf F. Nohr (Hg.): Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung. Münster 2009, S. 353-371.

18 | O.A.: Jetzt spricht der Atari-Computer und schreit „Aua“ mitten im Computerspiel. In: *Telematch* (1983), H. 1, S. 57. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-01_seite56

19 | Boris Schneider/Heinrich Lenhardt: *Karate Kid II*. In: Happy Computer Spielesonderheft 3 (1986), S. 64. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-3_seite64

20 | Fabian Siegmund: Der beste Multiplayer-Shooter. *Battlefield 2* im Test. In: Gamestar.de (21.07.2005). http://www.gamestar.de/spiele/battlefield-2/test/battlefield_2_33353,2311450.html

gen.²¹ Genauso heben die großformatigen Werbeanzeigen für Actionspiele häufig den Moment der Zerstörung hervor, meist in Form von Schüssen oder Explosionen. Eine Werbung zum Spiel *Rygar* von 1988 gehört zu den ersten Darstellungen dieser Art, in denen explizit das Töten eines Menschen (hier mithilfe eines kreisrunden Sägeblatts, betont durch Blutspritzer) in den Mittelpunkt gerückt wird.²²

Ab Mitte der 1980er-Jahre werden zudem meist größere Screenshots der Spiele in Testberichten mit abgebildet. Auch hier sieht man – zwar nicht immer, aber häufig – den Moment des Schusses oder Schlags beziehungsweise des Treffers oder der Explosion visualisiert. Ein eindruckliches Beispiel bietet der Testbericht zur Umsetzung des Ego-Shooter-Klassikers *Doom* für die Konsole *Nintendo 64* von 1997 (empfohlenes Beispiel).²³ Auf sieben großen Bildern werden verschiedene Schusseffekte, Explosionen und blutende Monster abgebildet. In den Bildunterschriften ist beispielsweise zu lesen: „Es gibt doch nichts über den Einschlag eines zünftigen Raketengeschosses zu meckern“; „Die Dämonenbrüder hinterlassen eine riesensauerei [sic] auf dem Boden“; oder „Die Licht- und Explosionseffekte in *Doom 64* sind [...] eine wahre Augenweide.“²⁴

In heutigen Online-Testberichten von 3D-Actionspielen gibt es meist ganze Reihen an Screenshots, die ähnliche Momente zeigen und so die selbstaussgelösten, spektakulären Effekte in ihrer eigenen, visuellen Sprache zelebrieren. Besonders viele dieser Screenshots finden sich in einem Spezial-Artikel der Computerspielzeitschrift *Gamestar* zum Thema Explosionen.²⁵ Hier werden nicht nur die Effekte bestaunt, sondern auch kenntnisreich die Stärken der ihnen zugrundeliegenden Software-Engines diskutiert. „Ein klassischer Shooter wäre“, so der Autor Jan Purucker im Fazit, „ohne ordentliches Feuerwerk nur halb so Spaßig [...]“.²⁶

Zusammengefasst demonstriert diese historische Annäherung, dass der Genuss von audiovisuellen Effekten im Zuge der Ausübung von Computerspielgewalt eine zentrale Facette des Vergnügens daran ist. Das bestätigt sich auch im Blick auf andere ethnografische Materialien. Der Spieler Tommy kommentiert im Interview beispielsweise, dass er die Gewalt in Spielen eigentlich nicht brauche, doch mit Gewalt seien sie eben „actionreicher“. (IV23) Er erläutert:

21 | Vgl. exemplarisch *Telematch* (1983), H. 4, S. 50, rechtes Bild. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-04_seite50

22 | Vgl. *Power Play* (1988), H. 1, S. 81. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-01_seite80

23 | Wolfgang Schaedle: *Doom 64*. In: *Video Games* (1997), H. 9, S. 84-85. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=6275>

24 | Ebd., S. 85.

25 | Marc Sehr/Julian Heimpel/Jan Purucker: 3D-Grafik im Wandel der Zeit, Teil 9. Explosionen in Spielen, mit Community-Update. In: *Gamestar.de* (26.4.2013). http://www.gamestar.de/hardware/praxis/grafikkarten/2563304/3d_grafik_im_wandel_der_zeit.html

26 | Ebd.

„Explosionen, etc. pp., weißt du? So grafisch kommt das besser rüber, deswegen ... Ich muss sagen, für mich ist es schöner, gewalttätige Spiele zu spielen. Jetzt nicht, wegen der Gewalt an sich, sondern halt, weiß ich nicht, wenn ich zum Beispiel Battlefield nehme, wenn du da siehst: die Explosionen, die Lichteffekte und sowas, das nimmt mich dann mit.“ (IV23)

Auch in den Sprachkanälen von Online-Multiplayer-Spielen wird immer wieder über Effekte gestaunt, die visuellen wie die auditiven. Ein mir vertrauter Mitspieler beispielsweise freute sich nach dem Killen eines Gegners: „Da hast du so richtig schön die Knochen knacken hören beim Eintreffen der Schüsse!“, und beendete den Satz mit einem genüsslichen Lachen. (FT)

Ein besonderer Moment ergab sich, als ich gemeinsam mit dem Spieler Darkdragon durch die weiten Landschaften von *DayZ* streifte und der Basis eines anderen Clans (so werden hier die Spielergruppen genannt) einen Besuch abstattete. Wir wussten, die Spieler dieses Clans waren zur Zeit nicht online, und so beschloss Darkdragon, dass er die in ihrer Basis gelagerten Fahrzeuge zerstören wollte. Das Spiel gibt solche Aktionen nicht als Ziel vor, im Gegenteil wäre ein freundschaftliches Verhalten mindestens ebenso gut möglich. Bei der Basis der Gegner angekommen, brachte er sich in Position für den Wurf von Handgranaten. Ich ging in Deckung, da der Tod des eigenen Avatars in *DayZ* permanent ist. Mein Mitspieler warf seine Granaten auf die (zwischen den unzerstörbaren Häusern herumstehenden) Fahrzeuge und wir warteten gespannt auf den Effekt. Erst passierte gar nichts und ich begann schon, mich über ihn lustig zu machen. Dann explodierten gleich mehrere Granaten auf einmal und überall blitzten Lichteffekte auf, Autos verwandelten sich in Wracks, Flammen und dunkle Rauchschwaden stiegen auf. Darkdragon warf weitere Granaten und freute sich zwischendurch im Sprachkanal stolz: „Lol!“²⁷ Direkt auf die Ladefläche [eines Autos, C.B.], gesehen?“ Plötzlich ertönte eine sehr nahe Explosion und die dadurch entstehende, simulierte Druckwelle setzte den Ton meiner Kopfhörer außer Kraft (so wie mich eine echte Explosion ertauben lassen würde), was mir ein erstauntes „Wooouuu!“ entlockte. Langsam beruhigte sich das Gehör meines Avatars wieder und wir setzten uns in die Nähe der Wracks, um die Flammen zu bewundern. Einen Moment schwiegen wir andächtig, bis ich einfach aussprach, was ich empfand: „Hübsch.“ Darkdragon erwiderte, wie mir schien lächelnd: „Das sieht cool aus, gefällt mir auch.“ Zuhause vor dem PC zückte er dann sein Smartphone, machte kurzerhand ein Foto von seinem Bildschirm, auf dem sein Avatar mit Blick auf die brennenden Wracks zu sehen war, und schickte es an die *WhatsApp*-Gruppe unseres Clans (eine durchaus gängige Praxis des Teilens von Spielmomenten

27 | „Lol“ steht für „Laughing out Loud“ und gilt in Spielkulturen als Ausdruck des eigenen überraschten oder auch amüsierten Lachens. Während sich dieses Kürzel ursprünglich im Rahmen von Chat-Kommunikationsprozessen durchgesetzt hat, wird es inzwischen auch (als einsilbiges) Wort in Sprachkanälen gesprochen.

über Mobile Devices). So konnten auch unsere gerade nicht aktiven Mitspieler an diesem Moment teilhaben und schon bald antworteten einige per Smartphone mit Smileys oder beteiligten sich an unserem Vergnügen mit einem getippten „Nice“ oder „stark!!“ (FT).

Ähnliche Begriffe kommen regelmäßig in Let's Play-Videos zum Einsatz, wenn dort Sachen in die Luft gejagt werden oder andere spektakuläre Effekte über den Bildschirm flimmern. Auch *Grand Theft Auto 5* ist unter anderem für seine Explosionseffekte bekannt. In einer der LP-Folgen zu diesem Spiel drängen sich diese einigermaßen dicht zusammen (empfohlenes Beispiel):²⁸ Der Let's Player Gronkh (neben ihm als kommentierender Zuschauer sein Kumpel Sarazar) steckt mit seinem Avatar schon zu Beginn der Folge mitten im Kampf gegen chinesische Gangster. Autos fliegen in die Luft und auch ein riesiger Benzintank wird mit dem Maschinengewehr zur Explosion gebracht – all das kommentiert der neben ihm sitzende, aber in diesem Fall nicht selbst spielende Let's Player Sarazar beispielsweise mit „Jaaa, hervorragend!“, „Poahaha, sehr nice!“, „Yeah, so gefällt mir das!“ oder „Explosiv ist immer gut!“.

Auch diese Ausdrücke gehören zur Praxis des Effektstaunens. Als Emotionspraxis arbeitet sie an der permanenten Vergegenwärtigung der Freude an Zerstörungseffekten mit. Im Interview merkt der Spieler Milo zu den Actionszenen von GTA5 an:

„Also ich find sie schon beinahe filmreif, also sind sehr gut gelungen so. Ich mein, die Engine lässt das ja auch zu, dass die Autos schön explodieren und ein paar Feuerbälle und so. Also das macht schon Spaß. Also würd ich in nem Actionfilm [...] wahrscheinlich ungefähr genauso erleben.“ (IV14)

Damit wirft Milo zugleich eine entscheidende Frage auf: Ist das Effektstaunen in Zusammenhang mit Computerspielgewalt gleichzusetzen mit dem Effektstaunen bei der Rezeption von Actionfilmen?

3.1.2 Einschlagslust

Um diese Frage beantworten zu können, unterscheide ich im Folgenden in zwei Kategorien der Beteiligung an Computerspielgewalt. Die erste umfasst das Beobachten von Computerspielgewalt: Ein Akteur sieht beim Spielen nur zu (wie Sarazar in obigem Beispiel aus GTA5), oder er spielt zwar mit, übt aber selbst nicht aktiv die Computerspielgewalt aus (wie ich selbst in obigem Beispiel aus *DayZ*). In solchen Fällen ist das Effektstaunen wie bei der Film- und Fernsehrezeption ‚passiv‘. Die Anführungszeichen sind wichtig, da alle Wahrnehmung

28 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #018 - Scharfe Geschütze & Bregengrütze * Let's Play GTA 5 (GTA V) (3.10.2013), 0:00-1:25. https://www.youtube.com/embed/m6T_xPVQg5M?start=0&end=85

„erst durch eine der sinnlichen Affizierung ‚folgende‘ psychische und kognitive Formierungsaktivität“ entsteht, weshalb es „letztlich kein wirkliches Berieseln gibt und alle Rezeption als aktives Verhalten eines Subjekts zu betrachten ist.“²⁹ So zumindest argumentiert Thomas Hausmanning, der diese Beobachtung mit Arnold Gehlens Modell der „Funktionslust“ in Verbindung bringt.³⁰ Auch die vermeintlich passive Rezeption von filmischen Gewaltdarstellungen ermöglicht, so Hausmanning, „jene Lust, die wir an zweckfreien Vollzügen selbst haben, die gewissermaßen im Genuss der psychophysischen Aktivität als Aktivität, in der Erregung als solcher, dem energetischen Zustand unserer selbst an sich besteht.“³¹

Die für das Vergnügen an Computerspielgewalt entscheidende Frage ist nun, ob daneben eine zweite Art der Beteiligung, nämlich die eigenständige und aktive Ausübung von Computerspielgewalt, auch spezifische emotionale Erfahrungen erlaubt. Im Folgenden möchte ich im Anschluss an neuere Studien aus Medienpsychologie sowie Sozial- und Medienwissenschaft zeigen, dass es diese Unterschiede gibt und wichtiger noch, dass sie eine entscheidende Spezifik des Vergnügens an Computerspielgewalt ausmachen.

Der Medienpsychologe Christoph Klimmt diskutierte bereits ein ähnliches Modell wie das der Funktionslust in Bezug auf Computerspielprozesse. In seiner Dissertation zum „Unterhaltungserleben“ im Computerspiel argumentiert er, dass eine von drei Säulen desselben das „Selbstwirksamkeitserleben“ der Spieler sei.³² Der unmittelbare zeitliche Zusammenhang zwischen der Eingabe eines Befehls im Computerspiel und der Ausgabe der resultierenden Effekte, so Klimmt, bringe eine unterhaltsame „Eingabe-Ausgabe-Schleife“ hervor: „[...] für das Individuum ist es eine besondere Erfahrung, wenn auf jede Handlung ohne jegliche Verzögerung eine Reaktion folgt.“³³ Während viele gewöhnliche Alltagshandlungen durch Phasen des Leerlaufs gekennzeichnet seien, könnten Computerspiele (ähnlich wie beispielsweise Musikinstrumente) einen Prozess des Selbstwirksamkeitserlebens, das heißt „die fortlaufende Wahrnehmung eigener direkt-kausaler Einflussnahme auf das Geschehen“, aufrechterhalten.³⁴ „Sich selbst als wirksam, als kausaler Agent zu empfinden“, schlussfolgert Klimmt, „bereitet dem Subjekt [...] großes Vergnügen.“³⁵

29 | Thomas Hausmanning: Vom individuellen Vergnügen und lebensweltlichen Zweck der Nutzung gewalthaltiger Filme. In: Ders./Thomas Bohrmann (Hg.): *Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven*. München 2002, S. 231-259, hier: S. 232.

30 | Ebd., S. 233.

31 | Ebd.

32 | Christoph Klimmt: *Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote*. Köln 2006, S. 76-81, hier: S. 76.

33 | Ebd.

34 | Ebd.

35 | Ebd., S. 79.

Ergänzen lässt sich diese Hypothese durch sozial- und medienwissenschaftliche Überlegungen von Ralf Adelman und Hartmut Winkler, die ebenfalls ein auf Computerspiele zugeschnittenes Handlungsmodell entwickeln und dafür den Begriff der „Para-Aktion“ prägen.³⁶ Diese sind „Handlungen in Computerspielen [...], die ein handelndes Subjekt implizieren und hervorbringen“³⁷ und in deren Zentrum „das ‚reale‘ Vergnügen an unmittelbar verkoppelter Aktion/Reaktion“³⁸ steht. Diese Überlegungen schließen sie an Norbert Elias' Arbeiten zum Prozess der Zivilisation an, in denen er argumentiert, dass die Moderne durch eine fortschreitende Verlängerung von Handlungsketten gekennzeichnet sei. In Alltag und Arbeitsleben hätten unsere Handlungen immer seltener unmittelbare und konkret nachvollziehbare Effekte. Vor diesem Hintergrund könnten, so Adelman und Winkler, die kurzen Handlungsketten in Computerspielen als besonders positiv erfahren werden.

Problematisch ist sicherlich, dass Adelman und Winkler keinerlei empirische Beobachtungen vorlegen, die ihre Hypothese stützen. Auch Klimmt bietet in seiner Dissertation keine experimentelle Prüfung der oben stehenden Hypothese an.³⁹ Für die praxisorientierte Perspektive der vorliegenden Arbeit ist außerdem hinderlich, dass die Hypothesen der drei Autoren auf medienpsychologischen beziehungsweise eher klassischen sozialwissenschaftlichen Handlungsmodellen und Subjektbegriffen aufbauen. Dennoch möchte ich der Annahme eines Selbst-

36 | Ralf Adelman/Hartmut Winkler: Kurze Ketten. Handeln und Subjektconstitution in Computerspielen. In: *Ästhetik und Kommunikation* 41 (2010), H. 148, S. 99-107, hier: S. 102.

37 | Ebd.

38 | Ebd., S. 103.

39 | In seiner Dissertation prüft er mit experimentellen Studien nur seine anderen beiden zentralen Thesen zum Unterhaltungserleben. Vgl. Klimmt: *Computerspielen als Handlung*. Allerdings reicht Klimmt gemeinsam mit Kollegen eine u.a. auf „effectance“ ausgerichtete experimentelle Studie nach, die wohl einer Prüfung seiner These des Selbstwirksamkeitserlebens entspricht. Aus empirisch-kulturwissenschaftlicher Sicht ist die Versuchsanordnung jedoch nur von bedingter Aussagekraft. Für dieses Experiment spielten 500 Spieler ein einfaches 2D-Computerspiel, bei der eine spielergesteuerte Plattform am unteren Bildschirmrand einen Ball gegen bunte Klötzchen abprallen lässt – einmal in normaler Variante und einmal in einer Version, bei der ein Drittel der Eingaben (bspw. Steuertaste links) wirkungslos bleibt. Letztere Variante stellt für die Forscher ein Beispiel für verminderte „effectance“ dar. Die Spieler sollten danach einen Fragebogen ausfüllen, um u.a. ihr „game enjoyment“ zu messen. Mit welchen konkreten Fragen/Skalen letzteres gemessen wurde, bleibt unklar. Jedenfalls stellen die Autoren ein unterschiedliches „game enjoyment“ bei den verschiedenen Spielversionen fest – bei der normalen Version höher, bei der veränderten (quasi kaputten) niedriger. Vgl. Christoph Klimmt/Tilo Hartmann/Andreas Frey: Effectance and Control as Determinants of Video Game Enjoyment. In: *CyberPsychology & Behavior* 10 (2007), H. 6, S. 845-847.

wirksamkeitserlebens beziehungsweise dem Hinweis auf die Freude an kurzen Handlungsketten ein Stück weiter folgen.⁴⁰

Zu fragen wäre dann erstens nach einem möglichen Zusammenhang zwischen Selbstwirksamkeitserleben und ludisch-virtueller Gewalt. In beiden Modellen wird klar, dass diese Art von Erfahrungen zumindest nicht allein auf Computerspielgewalt beschränkt, sondern beispielsweise auch in Renn- oder Aufbauspielen möglich sind. Doch Klimmt deutet (gemeinsam mit Kollegen) mögliche Besonderheiten eines Selbstwirksamkeitserleben in Zusammenhang mit Computerspielgewalt an anderer Stelle zumindest vorsichtig an,⁴¹ während Winkler und Adelman sogar genau darauf ihren Schwerpunkt legen: „[D]ie denkbar kürzesten Handlungsketten“, formulieren sie kurz und knapp, „bieten Destruktion und Gewalt.“⁴² Sie erläutern:

„Unsere These ist, dass Computerspiele in der Mitte der Moderne – utopisch – noch einmal das Drama der kurzen Handlungsketten eröffnen. In die Sphäre des Probehandelns versetzt, von tatsächlichen Folgen abgetrennt, Spiel eben, erlauben sie den Subjekten sich selbst als wirksam, als handlungsfähig zu setzen. Dies scheint uns das Privileg der Egoshooter zu sein; Ursache Wirkung; Zack und weg; dass es dafür noch Punkte gibt, wäre nicht mehr als die Sanktionierung: kein Aufschub, lustvoll-kurze Kette, Tabu unterlaufen, aber trotzdem o.k.“⁴³

Damit wäre die Frage nach einer Unterscheidbarkeit der sinnlich-emotionalen Erfahrungen bei der ‚passiven‘ Beobachtung von Gewaltdarstellungen einerseits und der ‚aktiven‘ Beteiligung daran andererseits bejaht. Er besteht, so legt es die These nahe, in der Erfahrung der eigenen Wirksamkeit. Diese ist mehr als eine beobachtende Funktionslust, insofern sie sich aus einem Moment des „Handelns“ – ich würde konkretisieren: des körperlich aktiven Tuns – ergibt.

40 | Adelman und Winkler verweisen selbst auf die Anschlussfähigkeit ihres Konzepts an die Arbeiten Klimmts. Vgl. Adelman/Winkler: Kurze Ketten, S. 100.

41 | Tilo Hartmann/Peter Vorderer/Christoph Klimmt: Medienpsychologische Erforschung von Computerspielen – Ein Überblick und eine Vertiefung am Beispiel von Ego-Shootern. In: Matthias Bopp/Serjoscha Wiemer/Rolf F. Nohr (Hg.): Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung. Münster 2009, S. 155-182, hier: S. 171-172. Eine dort als Referenz angeführte Studie zu dieser Thematik stammt allerdings von 1978 und befasst sich in keiner Weise mit Computerspielen. Auch andernorts wurde die Frage nach entsprechenden Zusammenhängen zwischen Selbstwirksamkeitserleben und Gewalt in Computerspielen meines Wissens noch nicht untersucht.

42 | Adelman/Winkler: Kurze Ketten, S. 105.

43 | Ebd.

„Bäm!“

Diese Annahme ist nicht leicht anhand der ethnografischen Materialien zu überprüfen. Denn die Emotionspraxis des Effektstaunens unterscheidet nicht systematisch zwischen ‚passiven‘ und ‚aktiven‘ Situationen. Auch in Interviews fällt die Artikulation solcher Erfahrungen schwer. Für das lustvolle Erleben eigener Wirksamkeit existieren in unserem Alltag, wie für so viele emotionale Erfahrungen, keine adäquaten sprachlichen oder sonstigen Repräsentationen. Man kann sie lediglich umschreibend benennen (vgl. auch Kap. 2.3.3). Ein Beispiel für eine solche Umschreibung gab der Spieler Blackpanther im Interview zu *DayZ*. Obwohl hier das massenhafte Abschießen von computergesteuerten Zombies eigentlich zu den eher unspektakulären Nebentätigkeiten gehört, macht sie ihm Freude: „Ich tu auch gern Zombies töten. Das find ich auch cool. Zombies töten und so macht mich auch glücklich.“ (IV3) Als ich nachfrage, was daran so viel Spaß mache, antwortet er hörbar schmunzelnd: „Weil sie einfach *weg* sind.“ Wir beide müssen unwillkürlich lachen, denn wir wissen, was gemeint ist, auch wenn sich diese Erfahrung schwer in Worte fassen lässt. Ein solches wissendes Lachen ist mir in vielen Fällen als Hinweis auf die implizite Vertrautheit mit dem Selbstwirksamkeitserleben bei der Ausübung ludisch-virtueller Gewalt begegnet. Das Problem ihrer sprachlichen Vermittlung löst sich dadurch aber nicht.

Insofern ist es ethnografisch hilfreich, dass sich mangels passender Artikulationen ein eigenes Set an Ausrufen in Computerspielkulturen durchgesetzt hat, um genau diese Erfahrung zur Sprache zu bringen. Sowohl in Let's Play-Videos als auch in Online-Multiplayer-Spielen wird die Ausübung ludisch-virtueller Gewalt regelmäßig mit Ausrufen wie „Booom!“, „Pam!“, „Bomms!“, „Badabum!“, „Bufftata!“, „Pow!“, „Zack!“ und allen voran „Bam!“ beziehungsweise „Bäm!“ unterstrichen. Als kommunizierende Emotionspraktiken bringen diese Ausdrücke die Lust an der eigenen Wirksamkeit zur Sprache. Diese Schlussfolgerung ist eine Interpretation, die am besten nicht durch Theoretisierung, sondern durch anschauliche Materialien untermauert wird. Im Folgenden deshalb drei Beispiele für solche Momente aus Let's Play-Videos.

Den Anfang macht eine kurze Sequenz, in der das „Bäm!“ auf alltägliche Weise verwendet wird. Es geht um einen routinierten und relativ unspektakulären Kill. Der Let's Player Piet bewegt sich durch eine Eislandschaft im Fantasy-Singleplayer-Spiel *Skyrim* (empfohlenes Beispiel).⁴⁴ Als er ein dort gestrandetes Schiff begutachtet, entdeckt er aus der Ego-Perspektive seines Ritters einige Banditen. Mit dem Ruf „Mieses Banditenpack!“ stürzt er den Gegnern entgegen und zieht dabei sein großes Breitschwert. Den ersten Banditen streckt er mit einem schwungvollen Hieb nieder und unterstreicht diese Aktion mit einem kräftigen „Bäm!“. Der Kampf geht nahtlos weiter und er widmet sich den übrigen Banditen.

44 | PietSmiet (Piet): SKYRIM # 6 - Überfordert «» Let's Play The Elder Scrolls V: Skyrim | HD (31.7.2013), 11:02-11:25. https://www.youtube.com/embed/_qNV9Dk2BMk?start=662&end=685

Das zweite Beispiel zeigt einen etwas spektakuläreren Moment. Der Let's Player Sep kämpft sich als Piraten-Assassine im Singleplayer-Game *Assassin's Creed 4* durch die Karibik (empfohlenes Beispiel).⁴⁵ Soeben hat er einen Wachturm im Fort gegnerischer Soldaten erklommen und mit seinen versteckten Assassinen-Klingen lautlos einen Feind ausgeschaltet, da bemerkt ein besonders breitschultriger Soldat die Aktion und erklimmt den Wachturm. Aufgeregt spricht der Spieler den computergesteuerten Gegner an – eine gängige Praxis in Let's Play-Videos: „Junge, du kommst jetzt aber nicht hier hoch! Du bist dick und fett! Du kannst das gar nicht! Du kannst das gar nicht!“ Als der Gegner den Turm dennoch erklimmt, betätigt Sep die Angriffstaste und sein Piraten-Assassine stößt den Soldaten mit einem kraftvollen Schulterstoß in hohem Bogen vom Turm und tötet ihn so. Freudig aufgeregt ruft Sep „Bäääääm!“ und ergänzt an die Zuschauer gewandt:

„Jawooooh, jawooooh, Leute ey, was kann man hier in dem Lager Spaß haben ey. Ich hoffe, ihr habt mindestens so viel Spaß wie ich. Oah ist das herrlich, Alter, voll weggecheckt [weggehauen, C.B.], den würd ich mir gern nochmal in der Slowmo geben [in Zeitlupe anschauen, C.B.]. Leute, ihr könnt das machen, ihr könnt zurückspulen und euch nochmal gemütlich angucken, wie ich den hier wegkicke! Nice. Hammerfett.“

Ähnlich begeisterungsfähig gibt sich der Let's Player Sarazar beim Spielen der Singleplayer-Kampagne des Ego-Shooters *Battlefield 3* (empfohlenes Beispiel).⁴⁶ Sarazar übernimmt als Soldat das Geschütz eines Militärfahrzeugs, hält die Maustaste gedrückt und feuert einen heftigen Kugelhagel auf die Gegner ab, was er mit dem Ausruf „Baaaaam! Bam bam bam bam!“ kommentiert. Dann aber überhitzt seine Waffe und er muss eine kurze Pause einlegen. Einigen der Tausenden ZuschauerInnen seines Videos, das über 276.000 Klicks verbuchen kann und 640 Mal kommentiert wurde, gefällt dieser kurze Moment ganz besonders. Mit Verweis auf diese spezifische Stelle posten sie beispielsweise in die Kommentare: „Wie Sarazar bei 04:20 am MG abgeht: ‚BAAAAAAAAMH‘ :DD [stark grinsender Smiley, C.B.]“; „baaaaaam baaam baam baam baaaaaams richtiger kugelhagel hier :DDD“; oder einfach nur: „04:20 Bam, Bam, Bam, BAAAAAAMMM !!!“.⁴⁷

Damit unterstreichen die Zuschauer genau wie ihre Stars die Freude an einer sinnlich-emotionalen Erfahrung, die sich mit analytischen Worten zwar nur schwer beschreiben lässt, die aber in Ausrufen wie „Bäm!“ oder „Bam!“ einen kulturellen Ausdruck findet. Nicht zufällig ahmt der phonetische Aufbau dieser

45 | Pietsmiet (Sep): AC4 BLACK FLAG # 50 - Team Pietsmiet vs. Team LPT «» Let's Play AC 4 Black Flag | HD (16.12.2013), 4:35-5:20. <https://www.youtube.com/embed/NEHGyUieLdE?start=275&end=320>

46 | Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #004 [Deutsch] [Full-HD] - Eine himmlische Erfahrung (29.10.2011), 4:00-4:40. <https://www.youtube.com/embed/PhVqWTs24rk?start=240&end=280>

47 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=PhVqWTs24rk

Ausrufe akustisch einen Schlag beziehungsweise das Abfeuern und Auftreffen eines Geschosses nach. Deshalb werde ich diese Erfahrungsfacette im Folgenden – zugleich in Anlehnung an den und in Abgrenzung vom Begriff der Funktionslust (s.o.) – als Einschlagslust bezeichnen.⁴⁸ Insofern die angeführten Ausrufe unmittelbar den Moment des selbst ausgelösten Einschlags (sei es per Schuss, Schulterstoß oder Schwerthieb) auf computervermittelte Gegner emphatisch unterstreichen, können sie als Artikulationen der Freude daran interpretiert werden. Sie betonen das Einfühlen in diesen Moment des Einschlags und heben ihn als Kumulationspunkt einer als positiv gedeuteten Selbstwirksamkeit hervor.

Neu sind Ausdrücke wie „Bäm!“ natürlich nicht. Im seinem oben bereits angeführten Text von 1983 beschreibt beispielsweise Helge Andersen den Moment des Zerstörens eines Gegners mit „Wumm, der saß!“;⁴⁹ im gleichen Jahr macht eine Werbung mit der Überschrift „RAMM! BAMM! ZACK! KLACK!“ Lust auf eine Reihe an Actionspielen;⁵⁰ und eine Zeichnung zum Computerspiel *Popeye* untermalt den dargestellten Fausthieb der bekannten Comicfigur (den Popeye einem bärtigen Seemann verpasst) mit dem Ausdruck „Pow!“;⁵¹ was zugleich auf die lange Tradition solcher Artikulationen in Comic- und Cartoonkulturen verweist.

Ob solche kommunizierenden Emotionspraktiken allerdings bereits in den 1980er-Jahren Bestandteil der tatsächlichen Spielpraxis waren, ist schwer zu sagen. Heute sind sie es definitiv, das zeigt ihre regelmäßige Verwendung in Online-Sprachkanälen und Let's Play-Videos. Etwa 25% der in der vorliegenden Studie untersuchten Kampfsequenzen in den Let's Play-Videos des Fantasy-Spiels *Skyrim* enthielten mindestens einen dieser Ausdrücke, in den Ego-Shootern *Battlefield 3+4* sind es 40%, in den Action-Adventures *Tomb Raider* und *Assassin's Creed 4* sogar 60%. Solche Zahlen sind relativ und hängen nicht nur vom jeweiligen Spiel, sondern auch vom persönlichen Moderationsstil eines Let's Players,

48 | Thomas Hausmanningers Verwendung des Konzepts der „Funktionslust“ im Kontext von Gewalt in Film und Fernsehen weist gewisse Parallelen zum Modell des „Selbstwirksamkeitserlebens“ bei Klimmt (s.o.) auf, insbesondere dort, wo Hausmanninger von der Funktionslust auf sensomotorischer Ebene spricht. Da es bei Hausmanninger aber generell um Funktionslust beim ‚passiven‘ Ansehen von Gewaltdarstellungen geht, wären zahlreiche Differenzierungen zum Computerspielen nötig. Die Unterscheidung versuche ich kurzerhand durch die Variante „Einschlagslust“ zu unterstreichen und so das aktive Moment ludisch-virtueller Gewalt deutlich hervorzuheben. Vgl. Hausmanninger: Vom individuellen Vergnügen und lebensweltlichen Zweck der Nutzung gewalthaltiger Filme, hier insb.: S. 231-237.

49 | Andersen: Schnell, schneller, superschnell, S. 19.

50 | Vgl. Telematch (1983), H. 5, S. 73. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-05_seite72

51 | Vgl. Telematch (1983), H. 7, S. 46. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-07_seite46

seiner momentanen Stimmung und dem Grad der erfordernten Aufmerksamkeit durch das Spielgeschehen ab.⁵² Sie sollen dementsprechend nichts über die Gewichtung der ‚inneren‘ emotionalen Erfahrung der Let’s Player aussagen, sondern einen Eindruck davon geben, wie intensiv diese spezifische Erfahrungsfacette durch kommunizierende Emotionspraktiken hervorgehoben wird. Dadurch unterstreichen die quantitativen Daten den festen Platz dieser Erfahrungsfacette in Computerspielkulturen.

3.1.3 Avatare als Medien virtuell-körperlicher Erfahrung

Ich habe argumentiert, dass die aktive Ausübung von Computerspielgewalt eine Einschlagslust ermöglicht. Die Besonderheit dieser emotionalen Erfahrung ergibt sich demnach aus einem im weitesten Sinne körperlichen Prozess. Um diesen besser beschreiben zu können, lohnt ein kurzer Exkurs in den Forschungsbereich nicht-computergestützter Unterhaltung und Vergnügung.

Kaspar Maase schlägt vor, den menschlichen Körper als „Medium ästhetischer Erfahrung“ zu verstehen.⁵³ Er dient, so Maase, zugleich „als Wahrnehmungsorgan, Wahrnehmungsproduzent und *Quelle* von Bedeutungen.“⁵⁴ Mit Verweis auf Gerhard Schulze formuliert er: „Leibliche Empfindungen bilden die Basis jeder ästhetischen Erfahrung; sie erst machen Emotionen fühlbar, damit der Reflexion zugänglich und mental verarbeitbar.“⁵⁵ Sei es im Fußballstadion, beim Tanzen oder Fernsehen: die Fähigkeit des Körpers zur sinnlichen Wahrnehmung ist die Voraussetzung für jedes Vergnügen – das gilt nicht nur für ästhetische, sondern ganz allgemein für positiv gedeutete emotionale Erfahrungen. Zugleich ist der Körper mehr als nur Voraussetzung für emotionale Erfahrungen. Die spezifische Sozialisation des Körpers, die ihm angelernten Fähigkeiten und insbesondere die durch ihn inkorporierten Wissensbestände prägen unser Fühlen.

So empfinden beispielsweise geübte Fußballfans (aufbauend auf einer historisch gewachsenen Bindung an ihren Verein und in Einklang mit geübten Praktiken wie Gesängen, Jubel, etc.) eine intensive Freude beim Heimsieg, Wein-kennerInnen genießen (durch eine Schulung der eigenen Geschmackssinne) feine Noten und subtile Tendenzen an diesem Getränk und AutoenthusiastInnen können ihrerseits über tolles Fahrgefühl sowie gute Kurvenlage eines Fahrzeugs staunen oder das Geräusch eines brummenden Motors als erhebend empfinden. Die Liste ließe sich beliebig fortsetzen. Vergnügen entsteht dort, wo sich Wissensbestände, Bedeutungen und sinnliche Wahrnehmungen zu einem emotional

52 | In der untersuchten Let’s Play-Serie von Gronkh und Sarazar zu GTA5 kommen Ausdrücke wie „Bäm“ beispielsweise so gut wie gar nicht zum Einsatz, was verschiedene Gründe haben kann.

53 | Maase: *Bewegte Körper*, S. 42.

54 | Ebd., S. 43 [H.i.O.].

55 | Ebd., S. 44.

positiv gedeuteten Prozess verbinden, dessen zentrales Medium der menschliche Körper ist.

Oft wird der Körper zu diesem Zweck um technische Artefakte erweitert. Dadurch verändert sich seine Rolle als Medium emotionaler Erfahrungen. Es wäre falsch, die zum Vergnügen genutzten technischen Artefakte (beispielsweise ein Snowboard, ein Auto, ein musikspielendes Smart- oder iPhone) als vom Körper strikt getrennte Einheiten zu verstehen. Vielmehr ergänzen und verändern sie seine Funktionen als Wahrnehmungsorgan, Wahrnehmungsproduzent und Quelle von Bedeutungen.

Embodiment Relations

Hilfreich für ein Verständnis dieser Konstellation ist ein Modell des Technikphilosophen Don Ihde. Seine Arbeiten stehen in einer (post-)phänomenologisch-technikphilosophischen Tradition, die „adäquat zu beschreiben [versucht], *wie es ist*, in einer technischen Weise zu existieren“⁵⁶. In seinen für diese Tradition grundlegenden Monografien „Technics and Praxis“⁵⁷ und „Technology and the Lifeworld“⁵⁸, die Stefan Beck bereits in Bezug auf Praxistheorien diskutiert hat,⁵⁹ nutzt er hierzu eine Reihe an phänomenologischen Überlegungen von Edmund Husserl, Martin Heidegger und Maurice Merleau-Ponty. Dadurch verdeutlicht er, dass Technik eben mehr ist als ein Artefakt oder Werkzeug, nämlich Medium der Wahrnehmung von und des Tätigseins in einer Umwelt.⁶⁰

Aufschlussreich für die folgenden Überlegungen ist dabei erstens Ihdes Rückgriff auf ein Beispiel Martin Heideggers, der in „Sein und Zeit“ verschiedene

56 | Andreas Luckner: Don Ihde. Technology and the Lifeworld. From Garden to Earth. In: Christoph Hubig/Alois Hünig/Günter Ropohl (Hg.): Nachdenken über Technik. Die Klassiker der Technikphilosophie und neuere Entwicklungen. Berlin 2013, S. 193-198, hier: S. 193 [H.i.O.].

57 | Vgl. Don Ihde: Technics and Praxis. Dordrecht/Boston/London 1979.

58 | Vgl. Don Ihde: Technology and the Lifeworld. From Garden to Earth. Bloomington/Indianapolis 1990. Ich spare hier die mögliche Differenzierung zwischen dem englischen Begriff „technology“ und dem deutschen Begriff „Technik“ aus. In diesem Fall sind beide gleichbedeutend zu verwenden.

59 | Vgl. Beck: Umgang mit Technik, S. 248-251.

60 | Ihde verwendet hier zwar nicht systematisch, aber punktuell den Begriff des Mediums (vgl. bspw. Ihde: Technology and the Lifeworld, S. 47). Regelmäßig spricht er aber von „technologically mediated experience“ (vgl. bspw. ebd., S. 17). Auch für andere AutorInnen ist die Anwendung des Medienbegriffs in Bezug auf Ihdes Ansätze plausibel. Vgl. etwa Philip Brey: Technology and Embodiment in Ihde and Merleau-Ponty. In: Metaphysics, Epistemology, and Technology. Research in Philosophy and Technology 19 (2000), Reprint, S. 1-14. http://www.utwente.nl/bms/wijsb/organization/brey/Publicaties_Brey/Brey_2000_Embodiment.pdf

Zustände eines in Verwendung befindlichen Hammers beschreibt.⁶¹ Genau wie anderes „Zeug“ (bspw. „Schreibzeug, Nähzeug, Werk-, Fahr-, Messzeug“)⁶² werde der Hammer stets durch die Funktion „Um-zu“⁶³ in Bezug auf ein durch ihn bearbeitetes Werk erfahren. Dabei tritt die Wahrnehmung des Hammers in den Hintergrund zugunsten der Wahrnehmung der Tätigkeit des Hämmerns und deren Fokus auf Nagel und Holz. In einer vielzitierten Passage formuliert Heidegger:

„[U]e weniger das Hammerding nur begafft wird, je zugreifender es gebraucht wird, um so ursprünglicher wird das Verhältnis zu ihm, um so unverhüllt begegnet es als das, was es ist, als Zeug. Das Hämmern selbst entdeckt die spezifische ‚Handlichkeit‘ des Hammers. Die Seinsart von Zeug, in der es sich von ihm selbst her offenbart, nennen wir die *Zuhandenheit*“.⁶⁴

Diesem Seinszustand der Zuhandenheit steht der Zustand der Vorhandenheit gegenüber, der beispielsweise dann eintritt, wenn der Hammer kaputt ist und nicht mehr richtig funktioniert, wodurch die Wahrnehmung des Hammers wiederum vor die der Tätigkeit des Hämmerns tritt. Stefan Beck fasst die zahlreichen Differenzierungen Heideggers zu vier praxistheoretisch anwendbaren Überlegungen zusammen:

„(a) Objekte müssen *relativ zu einem Verwendungskontext* als *Elemente einer Praxis* analysiert werden; (b) außerhalb dieser Zusammenhänge [...] sind Dinge *lebensweltlich inexistent*; (c) im Gebrauchsakt erhalten Dinge in Bezug auf die Wahrnehmung des Nutzers *Mittelcharakter*, d.h. ihre Zuhandenheit lässt sie aus dem Aufmerksamkeitsfokus des Nutzers verschwinden: Wahrgenommen wird beim Hämmern Nagel und Holz, nicht der Hammer; (d) in den Wahrnehmungsfokus geraten Dinge erst, wenn sie nach Heidegger vom Status der *Zuhandenheit* in den Status der *Vorhandenheit* wechseln, also wenn ihr bestimmungsgemäßer Gebrauch gestört ist: im Zusammenbruch der Routine“.⁶⁵

Auch für ein Verständnis der Rolle von Technik im Prozess emotionaler Erfahrung ist die Möglichkeit ihrer Zuhandenheit entscheidend, durch die sie, mit Beck gesprochen, „Mittelcharakter“ einnimmt und aus dem Aufmerksamkeitsfokus des Akteurs verschwindet.⁶⁶ In diesem Zustand ist Technik mehr als Artefakt. Don Ihde führt dazu einige Beispiele Maurice Merleau-Pontys an, der in

61 | Vgl. Martin Heidegger: Sein und Zeit. Tübingen elfte unver. Aufl. 1967 [erstmals 1927], S. 66ff.

62 | Ebd., S. 68.

63 | Ebd., S. 69.

64 | Ebd.

65 | Beck: Umgang mit Technik, S. 250 [H.i.O.].

66 | Ebd.

seiner „Phenomenology of Perception“ unter anderem einen Blinden mit Blindenstock beschreibt:

„The blind man's stick has ceased to be an object for him and is no longer perceived for itself; its point has become an area of sensitivity, extending the scope and active radius of touch and providing a parallel to sight. In the exploration of things, the length of the stick does not enter expressly as a middle term: the blind man is rather aware of it through the position of objects than of the position of objects through it. The position of things is immediately given through the extent of the reach which carries him to it, which comprises, besides the arm's reach, the stick's range of action.“⁶⁷

In der tastenden Anwendung der zuhandenen Technik wird diese zugleich zum Wahrnehmungsorgan und ist als solches inkorporiert. Diese Art der Relationen von Mensch und Technik nennt Ihde „*embodiment relations*, because in this use context I take the technologies into my experiencing in a particular way by way of perceiving through such technologies and through the reflexive transformation of my perceptual and body sense“.⁶⁸ Als weiteres Beispiel neben Hammer und Blindenstock dient Ihde die Brille, die durch Gewöhnung in einen dauerhaften Zustand der Zuhandenheit übergehen kann: „My glasses become part of the way I ordinarily experience my surroundings; they ‚withdraw‘ and are barely noticed, if at all. I have then actively embodied the technics of vision. Technics is the symbiosis of artifact and user within a human action“.⁶⁹ Entscheidend ist hier der Verweis auf die im Zustand der Zuhandenheit stattfindende Inkorporierung der Technik, durch die sie eben mehr wird als Artefakt, nämlich ein zum Körper gehörendes technisches Medium der Wahrnehmung einer Umwelt.

Der Philosoph Philipp Brey weist zurecht darauf hin, dass Ihde sich vor allem auf Techniken der Wahrnehmung (bspw. Brille, Blindenstock, etc.) konzentriert und das Modell in Bezug auf solche Techniken unklar bleibt, deren Funktion nicht primär die Veränderung der Wahrnehmung einer Umwelt ist (bspw. Auto, Hammer, etc.).⁷⁰ Technische Artefakte, so konkretisiert Brey mit Rückgriff auf Merleau-Ponty, können durch eine *embodiment relation* mit menschlichen Körpern nicht nur deren „perceptual skills“, sondern auch deren „motor skills“ erweitern.⁷¹ Sie prägen nicht nur unsere Wahrnehmung, sondern verändern auch unsere Möglichkeiten der Navigation in und Interaktion mit unserer Umwelt. In *embodiment relations* werden technische Artefakte demnach nicht nur zu Medien

67 | Maurice Merleau-Ponty: *Phenomenology of Perception*. New York 1962, S. 52-53, zitiert nach Ihde: *Technology and the Lifeworld*, S. 40.

68 | Ihde: *Technology and the Lifeworld*, S. 72 [H.i.O.]; vgl. auch Ders.: *Technics and Praxis*, S. 6-11.

69 | Ihde: *Technology and the Lifeworld*, S. 73.

70 | Vgl. Brey: *Technology and Embodiment* in Ihde and Merleau-Ponty.

71 | Ebd., S. 8.

der Wahrnehmung, sondern sie setzen menschliche Akteure zugleich in einen veränderten Tätigkeitszusammenhang zu ihrer Umwelt.

Gerade durch die gleichzeitige Erweiterung von „perceptual“ und „motor skills“ schafft Technik veränderte Möglichkeiten für emotionale Erfahrungen. Das als angenehm empfundene Autofahren, Snowboarden, Drachensteigen, Paragliding, 3D-Kino oder eben Computerspielen sind Beispiele für Vergnügungstätigkeiten, die auf *embodiment relations* mit technischen Artefakten basieren. Computerspiele – vor allem die in dieser Arbeit behandelten 3D-Actionspiele – bieten dabei besonders komplexe Konstellationen. Denn hier wird nicht nur eine *embodiment relation* aufgebaut, bei der ein menschlicher Akteur durch ein technisches Artefakt in einen veränderten Wahrnehmungs- und Tätigkeitszusammenhang zu seiner Umwelt gesetzt wird. Stattdessen wird innerhalb des technischen Artefakts (des Computers) ein virtueller Körper simuliert, mit dem ein menschlicher Akteur eine *embodiment relation* eingehen kann, um durch ihn einen Wahrnehmungs- und Tätigkeitszusammenhang zu einer virtuellen Umwelt aufbauen zu können.

Diese virtuellen Körper werden unter anderem Avatare genannt. Der Begriff stammt aus dem Sanskrit, wo er vereinfacht gesprochen den Abstieg einer Gottheit auf die Erde bezeichnet.⁷² Die Spieler selbst sprechen allerdings selten von Avataren. Zwar ist der Begriff geläufig, doch er entstammt weniger dem Feld als vielmehr dem wissenschaftlichen und mitunter auch journalistischen Diskurs. Ich verwende ihn dementsprechend nicht als feldspezifischen, sondern als analytischen Begriff.

Avatare als virtuelle Körper zu bezeichnen folgt der in Kap. 2.2.3 vorgeschlagenen Konzeptualisierung des Virtualitätsbegriffs. Als virtuell wird der Avatakörper nicht nur bezeichnet, weil er computervermittelt ist, sondern weil seine vielfältigen Funktionen primär auf Ähnlichkeitsbeziehungen zu physischen Körpern und deren Eigenschaften aufbauen. Auch virtuelle Körper sind keine gegebenen Objekte, sondern konstituieren sich erst, indem sich Spieler auf das Deutungsangebot, dass es sich bei dieser Repräsentation um einen Körper handelt, einlassen und ihn entsprechend nutzen, ihn bewegen, mit ihm laufen, springen, sich ducken, kriechen, sich umsehen, sich anderen computervermittelten Körpern nähern oder durch ihn andere Körper töten. Das heißt, jenseits der Spielpraxis sind virtuelle Körper nicht als solche existent. Die Praxis konstituiert aber nicht nur den Avatakörper, sondern zugleich wird der Avatar zum Medium dieser Praxis. Im Hinblick auf ethnografische Ansätze hat Gertraud Koch bereits 2009 die Funktionen dieser Verkörperungen diskutiert:⁷³

72 | Vgl. u.a. Benjamin Jörissen: *The Body is the Message. Avatare als visuelle Artikulationen, soziale Aktanten und hybride Akteure*. In: *Paragrama* 17 (2008), H. 1, S. 277-295.

73 | Vgl. Gertraud Koch: *Second Life – ein zweites Leben? Alltag und Alltägliches einer virtuellen Welt*. In: *Zeitschrift für Volkskunde* 105 (2009), S. 215-232; vgl. auch Gertraud Koch/Nina Ritzi-Messner: (In-) Transparenz telematischer Kommunikationsinfrastrukturu-

„Der Avatar ist ein technisches Medium, die informatische Simulation eines Körpers, der Zugang zu einer ebenfalls telematischen Welt eröffnet und damit Verbindung schafft zu anderen Avataren, die wiederum als technisches Medium bzw. Interfaces in dieser telematischen Umgebung die Interaktion mit einem oder mehreren anderen Nutzern ermöglichen. Er ist in seiner Struktur primär eine (Software-)Technologie, eine Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine und damit jenseits symbolischer Aufladungen schlicht ein Informations- und ein Kommunikationsmedium.“⁷⁴

Mit der Perspektive Don Ihdes, auf die sich auch Koch bezieht,⁷⁵ ließe sich ergänzen, dass sich die mediale Funktion des Avatars aus seiner *embodiment relation* zum jeweiligen Spieler ergibt. Da Ihdes Konzept allerdings im Hinblick auf nicht-computergestützte Techniken entwickelt wurde,⁷⁶ muss es zum Verständnis dieses Verhältnisses durch theoretische Überlegungen aus den Game Studies ergänzt und verdichtet werden. Hier finden sich beispielsweise Texte zur Kategorisierung verschiedener „Archetypen“ des Avatars,⁷⁷ zu seiner Bildlichkeit,⁷⁸ zur Artikulation und Reflexion von Emotionen durch Avatare⁷⁹ sowie zahlreiche allgemeine Theoretisierungsansätze.⁸⁰

ren. Realfigur, Virtualfigur und Infosozialität des Avatars. In: Stephan A. Jansen/Eckhard Schröter/Nico Stehr (Hg.): Transparenz. Multidisziplinäre Durchsichten durch Phänomene und Theorien des Undurchsichtigen. Wiesbaden 2010, S. 269-280.

74 | Koch: Second Life, S. 222.

75 | Ebd.

76 | Auch in jüngeren Arbeiten geht Ihde kaum auf die spezifischen Möglichkeiten von *embodiment relations* mit digitalen Technologien beziehungsweise computersimulierten Körpern ein.

77 | Vgl. Daniel Kromrad: Avatar Categorization. In: Situated Play. Proceedings of DIGRA 2007 Conference. O.O. 2007, S. 400-406, hier: S. 402. <http://www.digra.org/digital-library/publications/avatar-categorization/>

78 | Vgl. Benjamin Beil: Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels. Bielefeld 2012.

79 | Vgl. Benjamin Jörissen: The Expression of the Emotions in Man and Avatars. Zur „Bildung der Gefühle“ in virtuellen Umgebungen. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft 16 (2012), Sonderheft: Die Bildung der Gefühle, S. 165-178.

80 | Vgl. u.a. Jörissen: The Body is the Message; Sabine Misoch: Avatare: Spiel(er)figuren in virtuellen Welten. In: Kai-Uwe Hugger (Hg.): Digitale Jugendkulturen. Wiesbaden 2010, S. 169-186; Britta Neitzel: Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung. In: Dies./Matthias Bopp/Rolf F. Nohr. (Hg.): „See? I'm real...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘. Münster 2004, S. 193-212; T.L. Taylor: Living Digitally. Embodiment in Virtual Worlds. In: Ralph Schroeder (Hg.): The Social Life of Avatars. Presence and Interaction in Shared Virtual Environments. London 2002, S. 40-62; Serjoscha Wiemer: Körpergrenzen. Zum Verhältnis von Spieler und Bild in Videospielen. In: Britta Neitzel/Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion

Der Medienwissenschaftler Benjamin Beil beschreibt den Avatar als „grafische Instanz, über die der Spieler mit der Bildwelt des Spiels verbunden ist.“⁸¹ Als solche „funktioniert der Avatar gewissermaßen als Vermittler zwischen Darstellung und Spielmechanik.“⁸² Zwar sei der Avatar nicht das einzige interaktive Bildelement:

„Entscheidend ist jedoch, dass der Avatar die Interaktionsmöglichkeiten mit dem Bild i.d.R. stärker/prägnanter als andere Elemente strukturiert. Anders formuliert: Die Darstellung des Avatars markiert ein Set von Konventionen, das den handlungsvozierenden Charakter des Computerspielbildes in besonderem Maße prägt.“⁸³

Durch diese vermittelnde Funktion wird der Avatar zum Knotenpunkt der *embodiment relation* zwischen Spieler und Spiel. Rune Klevjer, dessen Dissertation die wohl detaillierteste Theoretisierung des Avatar-Spieler-Verhältnisses bietet, beschreibt dieses Verhältnis als prothetisch:

„The computer game avatar [...] exploits the digital computer's unique capacity for realistic simulation, and acts as a mediator of the player's embodied interaction with the gameworld. The relationship between the player and the avatar is a prosthetic relationship; through a process of learning and habituation, the avatar becomes an extension of the player's own body. Via the interface of screen, speakers and controllers, the player incorporates the computer game avatar as second nature, and the avatar disciplines the player's body. However, the computer game avatar is not to be understood as a tool or a mouse cursor; it gives the player a subject-position within a simulated environment, a vicarious body through which the player can act as an agent in a fictional world. This vicarious body is not merely a mediator of agency or ‚interactivity‘ in a general sense, but belongs to and is exposed to its environment. In other words, an avatar is interesting and playable not just because of what it makes us able to do or perform, but because of what happens to us in the world that the avatar lets us inhabit. The avatar is the embodied manifestation of the player's engagement with the gameworld; it is the player incarnated.“⁸⁴

Im weiteren Verlauf greift Klevjer auch auf die Perspektive Merleau-Pontys zurück, wobei sich die Anschlussfähigkeit seines differenzierten Avatarbegriffs an Don Ihdes Modell der *embodiment relation* zeigt.⁸⁵ So lassen sich aus Klevjers Avatarmodell ähnliche Schlussfolgerungen für die Avatar-Spieler-Beziehung ablei-

– Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg 2006, S. 244-260.

81 | Beil: Avatarbilder, S. 54.

82 | Ebd.

83 | Ebd.

84 | Klevjer: What is the Avatar, S. 10.

85 | Vgl. ebd., S. 89-96.

ten, wie aus Don Ihdes Arbeiten für *embodiment relations* zwischen Technik und Mensch im Allgemeinen. Der wesentliche Unterschied besteht darin, dass der Avatar keine Technik ist, die zwischen menschlichem Körper und faktischer physischer Umwelt vermittelt, sondern er den menschlichen Körper in einen Wahrnehmungs- und Tätigkeitszusammenhang zu einer virtuellen Umwelt setzt. Ohne der Komplexität der jeweiligen Theorien in der gebotenen Kürze gerecht werden zu können, lassen sich drei sich gegenseitig bedingende Eigenschaften dieser *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar festhalten: a) Der Avatar nimmt eine Funktion als zuhandenes Werkzeug oder Instrument der virtuell-körperlichen Praxis ein, wodurch er b) zugleich als Medium der virtuell-körperlichen Erfahrung einer computervermittelten Umwelt fungiert sowie c) durch Gewöhnung inkorporiert und damit zum Teil des Körpers der Spieler wird.⁸⁶ Dadurch gewährleistet die *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar, dass die Bewegungsprozesse auf dem Bildschirm als virtuell-körperliche Tätigkeiten wahrgenommen und ausgeführt werden können.

Erst vor diesem Hintergrund lässt sich die im vorangegangenen Kapitel diskutierte Einschlagslust richtig einordnen. Die Besonderheit der emotionalen Erfahrungen im Zuge der Ausübung von Computerspielgewalt (im Gegensatz beispielsweise zum bloßen Beobachten derselben) ist, dass sie im Zuge aktiver Tätigkeiten gemacht werden. „Aktiv“ bedeutet hier: virtuell-körperlich, im Sinne der praktischen Umsetzung einer *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar.

3.1.4 Gekonntheit und Eleganz

Aufbauend auf dem Konzept der *embodiment relations* lässt sich nun darstellen, dass für die emotionalen Erfahrungen mit Computerspielgewalt auch die Art und Weise ihrer virtuell-körperlichen Ausführung prägend ist. Es macht einen Unterschied, ob ein Gegner durch wahlloses Draufballern oder durch eine als körperlich gekonnt, gezielt und elegant empfundene Aktion gekillt wird. Zahllose Beispiele dafür bietet die Let's Play-Serie von Gronkh und Sarazar zu *Grand Theft Auto 5*. Zur Erinnerung: Im Singleplayer-Modus von GTA5 spielt meistens Gronkh, während Sarazar zusieht und das Geschehen (mit-)kommentiert. Das von letzterem wohl meistgenutzte Adjektiv in Bezug auf Kampfsequenzen im Verlauf der über 100 Serienfolgen ist „schön“. Es bezieht sich hier jedoch selten auf die Effekte virtueller Angriffe, wie sie in Kap. 3.1.1 diskutiert wurden, sondern auf die Art und Weise der Ausführung von Computerspielgewalt.

Einige Beispiele: Gronkh schießt mit seinem Avatar in einer schwierigen Situation aus einem fahrenden Auto auf einen sie verfolgenden Wagen voller Gangster. Er erwischt den Fahrer, das Verfolgerauto schleudert unkontrolliert von der

86 | Während bei Ihde diese drei Dimensionen nicht immer trennscharf unterschieden werden, arbeitet sie Philip Brey im Zuge einer kritischen Reflexion von Ihdes Konzept deutlich heraus. Vgl. Brey: Technology and Embodiment in Ihde and Merleau-Ponty.

Straße und kracht gegen einen Baum. Sarazar kommentiert: „Schööön, Alter, den hast du gut weggeballert!“⁸⁷ – Gronkh schießt, mit seinem Avatar auf der Tragfläche eines anfahrens Flugzeugs liegend, auf eine Reihe an Gegnern und erwischt alle mit Kopftreffern. Sarazar: „Schöne Headshotserie!“⁸⁸ – Gronkh schafft es, mit seinem Scharfschützengewehr über große Distanz zwei in einem Haus verschanzte Gegner durch zwei schnell aufeinanderfolgende Schüsse zu erledigen. Sarazar: „Schön! Perfekt! Besser hättest du’s nicht machen können.“⁸⁹ – oder Gronkh verfolgt mit seinem Auto einen zu Fuß fliehenden Straßendieb und fährt ihn um, woraufhin der Dieb mit mehrfachem Salto gegen eine Wand klatscht und stirbt. Sarazar: „Schön, schön, schön. So muss das laufen.“⁹⁰

Hin und wieder variiert Sarazar das „schön“ auch mit Begriffen wie „wunderbar“, „sehr gut“, „mega“, „super“, „sauber“ oder „nice“. Über 60% der Kampfsequenzen dieser Serie enthalten einen oder mehrere solcher Kommentare. Und auch in den Sprachkanälen von Online-Multiplayer-Games sind sie regelmäßig zu hören, wenn ein Mitspieler eine als gelungen geltende Aktion macht und dafür von anderen gelobt wird. Sie betonen einerseits den Erfolg einer Spielaktion, verweisen aber vor allem auf die Schönheit, Gekontheit, Effizienz und Eleganz einer Attacke und artikulieren, dass das *Wie* der Ausführung von Computerspielgewalt über die Qualität der emotionalen Erfahrung mitbestimmt. In Offline-Sportspielkulturen sind Begriffe wie „sauber“ und „schön“ Bestandteil gängiger Lobpraktiken und heben auch die körperliche Eleganz einer spielerischen beziehungsweise sportlichen Bewegung hervor. Die gleiche Funktion nehmen sie in Computerspielkulturen ein und demonstrieren, wie wichtig diese Erfahrungsfacetten für Actionspielprozesse ist. Zwar ist der Körper im Computerspiel ein virtueller, doch durch die *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar ist ersterer auch körperlich an den Bewegungen des letzteren beteiligt. Das Kommentar „schön“ bezieht sich weder nur auf das Geschehen auf dem Bildschirm noch ausschließlich auf die gekonnten Handbewegungen des Spielers an Maus und Tastatur oder Gamepad, sondern auf das als elegant und gekonnt empfundene Ineinandergreifen beider Prozesse.

87 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #008 - Neue Freunde, alte Freunde * Let's Play GTA 5 (GTA V) (23.9.2013), 6:00-6:25. https://www.youtube.com/embed/OIW_ZYBtpFE?start=360&end=385

88 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #019 - Nur Fliegen ist schöner * Let's Play GTA 5 (GTA V) (4.10.2013), 0:30-0:45. <https://www.youtube.com/embed/wCKnQE8Z1Qc?start=30&end=45>

89 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #021 - Trevors Meth-Oden * Let's Play GTA 5 (GTA V) (6.10.2013), 12:45-13:00. <https://www.youtube.com/embed/JeqP9GqSoAM?start=765&end=780>

90 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #024 - WTF??? ALIENS greifen an!! * Let's Play GTA 5 (GTA V) (9.10.2013), 13:20-13:30. <https://www.youtube.com/embed/88Zlx9NFUd8?start=800&end=810>

Das wird nicht nur dann deutlich, wenn BeobachterInnen das Spiel kommentieren, sondern auch, wenn sich solo spielende Let's Player über gelungene Spielaktionen freuen, die sie (ganz selbstverständlich) als ihre eigene körperliche Leistung darstellen. In Shootern betonen sie beispielsweise Reaktionsschnelligkeit und Präzision – dabei verschmilzt auf der Sprachebene das Tun des Avatars mit der eigenen Leistung des Steuerns dieses virtuellen Körpers. So wird der Let's Player Hardi im Horror-Shooter *Dead Space 3* beispielsweise mitten im Gefecht von einem besonders schnellen Monster überrascht. Um es effektiv bekämpfen zu können, muss man es mit einem Spezi schuss verlangsamen. Im Bruchteil einer Sekunde reagiert Hardi auf das hervorspringende Monster, trifft es mit seinem Spezi schuss und jagt ihm ein paar Schüsse aus seiner anderen Waffe hinterher. „Wooooou!“, ruft er. „Da hab ich aber gut reagiert. Leck mir die Eier!“⁹¹ Die Facecam, die er bei diesem Spiel mitlaufen lässt, zeigt ihn dabei erst mit konzentriertem Gesichtsausdruck, dann den Überraschungsschrei ausstoßend, und schließlich auf sanfte Weise lächelnd. Ganz ähnlich lächelt er in einer anderen Situation, als er mit seinem Avatar auf einem fahrenden Zug einen plötzlich aus der Deckung springenden Gegner mit einem reaktionsschnellen Kopfschuss tötet und sich freut: „Boah dem hab ich ja voll den Header [Headshot, C.B.] gegeben! Geile Schnitte Junge, geile Schnitte.“⁹²

Seit Ende der 1990er-Jahre sind die Gegner in Actionspielen meist in verschiedene Trefferbereiche aufgeteilt, wobei ein Treffer in den Kopf fast immer der schwierigste und zugleich effektivste ist. Dementsprechend sind Kommentare wie „Kopfschuss!“, „Headshot!“ oder „One-Shot!“ genauso knappe wie regelmäßig vorkommende Hinweise auf die Gekonntheit der eigenen virtuell-körperlichen Bewegung, sowohl in Let's Play-Videos als auch in den Sprachkanälen von Multiplayer-Games. Manche Vielspieler von kompetitiven Multiplayer-Games stellen sogar spezielle Videos her, in denen herausragende Headshots und andere als elegant und gekonnt verstandene Spielaktionen präsentiert werden. Im Rahmen einer LAN-Party zeigte mir beispielsweise der Spieler Skilly mit zurückhalten dem Stolz einen Zusammenschnitt seiner besten Spielaktionen im Multiplayer-Ego-Shooter *Wolfenstein: Enemy Territory*, den er mehrere Jahre auf einem als hoch geltenden Niveau gespielt hatte. In dem von einem professionellen Cutter zusammengeschnittenen und mit Musik unterlegten Video „geht er voll ab“, wie er mir versicherte. (FT) Das Video zeigte ihn mit seinem Avatar elegant durch verschachtelte Gebäude flitzen, gewagte Sprünge vollführen und dabei mit präzisen

91 | Pietsmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #025 [Deutsch] [HD] - Zurückgelassen (4.3.2013), 16:05-16:15. <https://www.youtube.com/embed/4U3GsWPDZzc?start=965&end=980>

92 | Pietsmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #001 [Deutsch] [HD] - Neustart und Vergleich (7.2.2013), 34:50-35:10. <https://www.youtube.com/embed/FjT8BkHkIVE?start=2090&end=2110>

Headshots reihenweise Gegner vernichten – all das war durch Schnitt, Zeitlupen-effekte und Sound besonders elegant inszeniert.

Als ich im Gruppeninterview nach dem Video frage, übt sich Skilly allerdings in Bescheidenheit. Viel beeindruckender seien ja Aktionen von echten Profis. Eine davon, da sind sich er und sein bester Freund Fox einig, demonstriere sehr gut, was eine Spielaktion eigentlich „nice“ beziehungsweise schön mache. (IV6) Der Link, den sie mir schicken, führt zu einem Videoausschnitt aus einem Electronic Sports-Turnier, in dem ein Profi-Spieler im Ego-Shooter *Counter-Strike* zwei Gegner ausmanövriert und dadurch den Rundensieg holt (empfohlenes Beispiel).⁹³ Das sei nicht nur „nice“, sondern „premium-nice“, ja eine „Bilderbuchszene“, kommentieren die beiden interviewten Spieler. (IV6)

Reaktionsschnell, elegant und „wirklich mit Kopf“ (IV6) zu spielen, sind Möglichkeiten, Computerspielgewalt auf eine als schön verstandene Art und Weise in die Tat umzusetzen. Je nach Spielsituation und Spiel ergeben sich zusätzlich unterschiedliche Variationen dieser Schönheit der Ausführung. Im Folgenden stelle ich einige davon vor.

Variationen

Im Online-Survival-Shooter *DayZ* beispielsweise können sich die nervenaufreibenden Kämpfe mehrere Stunden hinziehen, wobei teils sehr lange keine Schüsse fallen. Oft lauern die Gegner und die eigenen Teammitglieder einander mit Scharfschützengewehren auf. Einer meiner Mitspieler zielte in so einer Situation bereits auf einen Gegner: „Der wird gleich sowas von ausgeknippst...“, versicherte er im Sprachkanal unseres Teams. „Sein Leben wird einfach ausgehen, ohne dass er was merkt.“ Gesagt, getan – kurz darauf erschien auf meinem Bildschirm eine sogenannte Kill-Message und signalisierte den Tod des Gegners. Die eigentliche Aktion konnte niemand außer der Schütze und sein Opfer sehen. Um seinen Erfolg dennoch für alle hervorzuheben, rief er stolz: „Ein verdammter Schuss!“ Prompt erwischte er noch einen zweiten Gegner und lachte auf: „Die checken das einfach nicht, Alter. One-Shot ins Gesicht, Alter!“ Genauso stolz war ein anderer Spieler, der in einer ähnlichen Situationen einen besonders komplizierten Scharfschützentreffer landete und sich im Sprachkanal mit dem Ausruf „Das war ein Schuss!“ freute, wobei er hörbar seine Finger küsste, einem Schauspieler oder Sänger gleich, der sich Luftküsse werfend vor dem Publikum verbeugt. (FT)

Solche präzisen Schüsse werden auch deshalb als gekonnte eigene Leistung erfahren, weil sie ein fundiertes Wissen über die Spielmechanik von *DayZ* voraussetzen, beispielsweise spezielle Kenntnisse über das Zielvisier der benutzten Waffe und dessen Einstellmöglichkeiten für Distanzschüsse, die Fähigkeit zum Abschätzen der Distanz des mehrere hundert Meter entfernten Gegners bis auf wenige Meter genau sowie Know-How über die durch simulierte Schwerkraft be-

93 | TheDemoVault: EMS One Katowice: sNax ‚sneaky beaky like‘ vs. NiP (16.3.2014). <https://www.youtube.com/embed/9WV1-AklbEQ>

dingte Krümmung der Flugbahn der Kugel. Ein Scharfschützentreffer in diesem Spiel ist also durchaus voraussetzungsreich. Das macht ihn besonders bedeutungsvoll und prägt die emotionale Erfahrung des Killens. Denn auch hier gilt, dass emotionale Erfahrungen auf Wissensbeständen und den damit verbundenen Bedeutungen aufbauen. Es ist die Schwierigkeit und Komplexität der Aktion, die es geübten Spielern erlaubt, sie auf eine als elegant und gekonnt geltende Art und Weise auszuführen und genau diese Leistung emotional als positiv zu erfahren.

Eine andere Art von Erfahrungen bieten sogenannte Stealth-Abschnitte (oder auch darauf spezialisierte Stealth- beziehungsweise Schleich-Spiele⁹⁴), bei denen die Eleganz des lautlos-geschickten Tötens im Vordergrund steht. Die beliebten *Assassin's Creed*-Spiele bieten solche Erfahrungen gleich reihenweise an. Hier kann man computergesteuerte Gegner von Dächern anspringen, über Geländer in die Tiefe zerren, mit versteckten Assassinen-Klingen unerkannt von hinten erstechen oder in Schränke ziehen, aus denen sie nie wieder hervorkommen. Der Let's Player Sep schleicht sich in einer Folge des vierten Teils der Spielereihe durch die Büsche eines feindlichen Lagers und meuchelt mit seinem Piraten-Assassinen allerlei Computergegner (empfohlenes Beispiel).⁹⁵ Dann entdeckt er, dass er sich auch in Schränken verstecken kann: „Ach ich liebe es, ich liebe es“, kommentiert er, „diese Assassin's Creed Gimmicks [besondere Aktionsmöglichkeiten, C.B.]: Irgendwo sich in der Ecke verstecken und einfach Meuchelmörder spielen. Höhöhö!“ Mit den Worten: „Ich versteck mich in nem Schrank und warte auf dich!“, läuft er dann los und schleicht sich hinter einer computergesteuerten Wache zu besagtem Versteck, bis diese ihre Runde gedreht hat und wieder an ihm vorbei kommt. Freudig angespannt zählt Sep die letzten Schritte des Gegners herunter: „3 ... 2 ... 1 ...“, dann drückt er einen Knopf und sein Avatar zieht die Wache automatisch in den Schrank. „Tschuuuu!“, freut sich Sep – das darauffolgende Zustechgeräusch der versteckten Klinge ist deutlich zu hören. „Im Dunkeln ist gut munkeln“, sag ich ja immer gerne“, kommentiert der Let's Player noch heiter, bevor er mit seinem Avatar aus dem Schrank steigt und ergänzt: „In diesem Schrank auf jeden Fall.“

Auch ComputerspieljournalistInnen wissen diese Spielweise zu schätzen. Im fünften Teil der *Hitman*-Reihe kann man als Auftragsmörder auf rabiate oder auch raffinierte und gekonnte Weise Zielpersonen ausschalten. Der Tester der *Gamestar* bevorzugt letztere Variante:

„[...] um [Hitman: Absolution, C.B.] wirklich zu genießen, müssen (und wollen!) wir es als lautloser Killer spielen, als unsichtbarer Racheengel, der ebenso unbemerkt verschwin-

94 | Eine Bildergalerie mit kurzen Beschreibungen populärer Schleich-Spiele findet sich auf <http://www.gamestar.de/index.cfm?pid=1674&pk=43282&fk=95854&i=1>

95 | PietSmiet (Sep): AC4 BLACK FLAG # 08 - Im Dunkeln ist gut Munkeln «» Let's Play Assassin's Creed 4 Black Flag | HD (3.11.2013), 17:15-18:10. <https://www.youtube.com/embed/xo-iq6QqKZc?start=1035&end=1090>

det, wie er gekommen ist - und der neben einer toten Zielperson lediglich die ratlose Frage zurücklässt, wie zum Teufel das bloß passieren konnte. Also schleichen wir uns durch Lüftungsschächte und vorbei an schwer bewaffneten Bodyguards, erleichtern einen Cop um seine Uniform und verstecken den halbnackten Körper im Wandschrank, klettern durch Fenster, knacken Schlösser, studieren die Gewohnheiten des Ziels und warten auf den perfekten Augenblick, fühlen uns wie der sprichwörtliche Fuchs im Hühnerstall und freuen uns diebisch, wenn wir einen der vielen gemeinen Wege gefunden haben, das unvermeidliche Resultat dieser Mühen wie einen tragischen Unfall aussehen zu lassen.“⁹⁶

Dass diese Art des Spielens sehr anspruchsvoll ist und man häufig scheitert, so ergänzt der Autor im Fazit, störe ihn keineswegs. Denn das Scheitern ist für ihn ein „süßes, ja notwendiges Vorspiel auf jenen einen perfekten Moment, in dem alle Rädchen nahtlos ineinander übergreifen und ich mit einem seligen Mörderlächeln davonschleiche, während hinter mir ein spektakuläres ‚Unglück‘ seinen tragischen Lauf nimmt.“⁹⁷

Aber auch das genaue Gegenteil zu dieser Erfahrungsfacette wird von manchen geschätzt: der direkte, unerschrockene, schnelle, laute, explosive und konfrontative Angriff. Ein Beispiel: Sarazar greift in *Battlefield 3* ein Haus voller gegnerischer Soldaten mit einer Schrotflinte an, die keineswegs präzise, sondern mit Wumms, Krach und großer Streuung der Kugeln feuert (empfohlenes Beispiel).⁹⁸ Als er unter Beschuss gerät, springt er zuerst in Deckung, dann ballert er aber mit seinem mächtigen Kaliber auf die Gegner los und ruft: „Bam, bam, bam, bam, bam, bam! Mit der Schrot voll rein!“ Er biegt um eine Ecke, tötet einen weiteren Soldaten, der mit Wucht nach hinten fliegt, und wieder ruft Sarazar „Bam! Bam!“, bevor er mit tiefer Stimme fragt: „Na, wer will nochmal hier? Rambomanier!“, und mit „Dam! Bam!“ weiterfeuert, bis er einen sehr nahen Gegner mit mehreren Schüssen umhaut und dazu ruft „Jetzt – wird – aufgeräumt!“ Hier wird, auch durch die wiederholte Betonung der Einschlaglust durch den Ausdruck „Bam“, eine Freude am wilden, ungestümen und wagemutigen Angriff artikuliert.

Kurzum: zeitgenössische Computerspiele ermöglichen verschiedene Arten und Weisen der Ausführung von Computerspielgewalt, mit denen die jeweiligen Spieler unterschiedliche virtuell-körperliche Erfahrungen machen können. Um diese Wahlfreiheit auch in Multiplayer-Spielen zu ermöglichen, bieten Spiele wie *Battlefield 3+4* ein sogenanntes Klassensystem an, das die Spieler zwischen verschiedenen Soldatentypen wählen lässt, die mal mit Raketenwerfern, mal mit

96 | Jochen Gebauer: Alte Killer rosten nicht. Hitman: Absolution im Test. In: Gamestar.de (18.11.2012). http://www.gamestar.de/spiele/hitman-absolution/test/hitman_absolution,44957,3006555.html

97 | Ebd.

98 | Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #017 [Deutsch] [Full-HD] - Ein skrupelloser Waffenhändler (11.11.2011), 6:05-6:55. <https://www.youtube.com/embed/h9ETK8XfTVU?start=365&end=415>

großen Maschinengewehren und mal mit Scharfschützengewehren angreifen können. Erst durch das wiederholte Spielen einer Klasse steigert man die eigenen Spezialfähigkeiten in dieser Kategorie und schaltet stärkere Waffen frei, so dass sich Spieler auf einzelne Spielweisen spezialisieren können.

Auch mein Mitspieler Petator hat viel und oft *Battlefield* und ähnliche Shooter gespielt. Im Interview nach seinen Präferenzen gefragt, bezeichnet er sich als „absolute[n] Nicht-Sniper“. (IV18) Mit dem Scharfschützengewehr umgehen, das könne er „körperlich“ gar nicht, sagt er und ergänzt:

„Ich bin halt eher der Sprayer und Prayer [ein Spieler der losballert und hofft, irgendetwas zu treffen, C.B.], und das erfolgreich. Und ich bin eigentlich jemand, ich muss – das liegt einfach auch an meiner Persönlichkeitsstruktur, da erkenn ich mich selbst wieder – ich muss in die Action rein. Ich muss nach vorne, ich muss den Gegner auf mich ziehen, ich will gegen zwei drei Leute kämpfen. Nicht dass ich die immer besiegen kann, aber ich brauch Action – vorne – Krieg – Angriff – Überfall!“ (IV18)

Spieler haben, das macht Petator klar, teils sehr konkrete Vorstellungen von ihren eigenen Vorlieben in Sachen Spielweise. Die Frage, welche Art der Ausführung von Computerspielgewalt die bevorzugte Form des Vergnügens bietet, ist nur individuell zu beantworten. Ob man lieber einen präzisen Scharfschützentreffer landet, heimlich und trickreich einen Gegner meuchelt oder ihn mit Getöse umballert, hängt vom Spiel beziehungsweise von der persönlichen Vorliebe eines Spielers ab.

Mitunter ist es gerade der Wechsel zwischen verschiedenen Varianten der Zerstörung, die den Spielern Freude bereitet. Im Testbericht zum Ego-Shooter *Crysis 3*, in dem man als gepanzelter Supersoldat gegen Außerirdische kämpft, schwärmt die Journalistin Petra Schmitz von der „Actionspielkunst in Vollendung.“⁹⁹ Als „Kunst“ wird dieses Spiel nicht bezeichnet, weil es im Sinne eines künstlerischen Artefakts einen beobachtend-kontemplativen Genuss erlaubt, sondern gerade weil es emotionale Erfahrungen im Zuge variantenreicher virtuell-körperlicher Tätigkeiten ermöglicht. Aus dieser Perspektive können solche emotionalen Erfahrungen durchaus mit ästhetischen Körpererfahrungen beim Fußballspielen oder auch beim Tanzen verglichen werden – letzteren Vergleich stellt Petra Schmitz beispielsweise bei der Bewertung des Fantasy-Actionspiels *Dark Messiah of Might and Magic* an:

„Ihr wachsendes Können plus das intelligente Leveldesign ergeben ein einzigartiges Kampf-Ballett. An Engstellen legen Sie zunächst eine Flammenfalle, kappen dann mit dem Dolch ein Seil und lassen so tonnenschwere Baumstümpfe tödlich durch die Luft segeln. Sie zerhacken mit dem Schwert eine Holzbrücke und schleudern zu guter Letzt

99 | Petra Schmitz: Hat den Bogen raus. *Crysis 3* im Test. In: Gamestar.de (19.02.2013). http://www.gamestar.de/spiele/crysis-3/test/crysis_3,46254,3009517.html

einen Ölbehälter, um die ganze Chose dann abzufackeln - sehr, sehr cool. Übrig bleibt eine Menge toter Gegner.“¹⁰⁰

Hier deutet sich bereits an, dass die Freude an der Eleganz der Ausführung von Computerspielgewalt durch gelungene Bewegungsanimationen und besondere Special Effects noch verdichtet wird.

Bewegungsanimationen und Special Effects

Das wird besonders für nahkampfbetonte Spiele relevant. Nach der Jahrtausendwende setzen sich Verfahren durch, die den eigenen Avatar mithilfe einfacher Steuerbefehle spektakuläre Kampfbewegungen ausführen lassen. Das Actionspiel *Jedi-Knight 3: Jedi Academy* von 2003 beispielsweise bietet, so ein Tester, ein „geniales Kampfsystem“:

„Jaden Korr [der Avatar, C.B.] schlägt Salti, rennt die Wände hoch oder lässt zwei Lichtsäbel als Schutzschild um sich herumwirbeln. Großartig: Für keines dieser Manöver brauchen Sie mehr als zwei Maus- und die normalen Bewegungstasten. Selbst Action-Einsteiger turnen bald eleganter durch die Nahkämpfe als jeder Matrix-Held.“¹⁰¹

Der nicht nur in diesem Test angestellte Vergleich zwischen Actiongame-Animationen und dem Actionfilm *Matrix* ist kein Zufall. Tatsächlich scheinen Actionspiele oft von Techniken des Actionfilms inspiriert zu sein – und umgekehrt: Actionfilme wie beispielsweise der Blockbuster 300 machen deutliche Anleihen bei der Computerspielästhetik, wenn dort muskelbepackte Hühner in Zeitlupe gegnerische Leiber zertrennen.¹⁰² Solche Sequenzen sind filmische Entsprechungen einer Animationstechnik, die in Computerspielen meist als „Killmoves“, „Finishing Moves“ oder „Kill Cam“ bezeichnet wird. Das Singleplayer-Fantasy-Spiel *Skyrim* beispielsweise lässt die Attacken des Spielers gelegentlich in solche Killmoves münden. Das heißt hier, der Avatar vollführt automatisch Aktionen wie das Erstechen, Kehle Aufschlitzen oder Enthaupten eines Gegners, wobei sich teilweise die Perspektive von der gewohnten Avataransicht löst und stilvoll inszenierte Schwerthiebe aus einem ungewohnten Blickwinkel in Zeitlupe zeigt. Dutzende dieser Killmoves sind möglich. Sie variieren je nach Gegnertyp, Position

100 | Petra Schmitz: Mit Schwert und Kick. Dark Messiah of Might & Magic im Test. In: Gamestar.de (24.10.2006). http://www.gamestar.de/spiele/dark-messiah-of-might-magic/test/dark_messiah_of_might_magic,34898,1465695.html

101 | Heiko Klinge: Mehr Lichtschwerter, mehr Jedi-Ritter. Jedi-Knight 3: Jedi Academy im Test. In: Gamestar.de (03.09.2003). http://www.gamestar.de/spiele/star-wars-jedi-knight-jedi-academy/test/jedi_knight_3_jedi_academy,33802,1342418.html

102 | Vgl. dazu auch Jörg von Brincken: Ganz schön gewaltige Bilder. Zack Snyder's Film 300 (Vortrag vom 26.01.2009), S. 1-9, hier: S. 3-4. http://www.medienobservationen.lmu.de/artikel/kino/kino_pdf/brincken_300.pdf

zum Gegner und Waffe (bspw. Schwerter, Keulen, Äxte, Bögen oder Feuerzauber). Auf *YouTube* finden sich zahlreiche Videos von Spielern, die diese Killmoves aufgezeichnet und in Zusammenschnitten anschaulich arrangiert haben. Das populärste *Skyrim*-Killmove-Video kann fast zwei Millionen Klicks, ca. neuntausend Likes und fünfeinhalbtausend Kommentare verzeichnen.¹⁰³ Unter den letzteren finden sich Aussagen wie „I love these finishing moves [...]“, „So satisfying“, „I wish every kill would end in a finishing move...“, oder mit Verweis auf spezifische Sequenzen im Video beispielsweise: „*360 spin, slash weapons and BAM!!*“ oder „That head roll at 1:55 was so epic! Bravo! :D [lachender Smiley, C.B.]“.¹⁰⁴

Um eine ähnliche Begeisterung für ansprechend gestaltete Bewegungsanimationen auch in Shootern zu ermöglichen, entwickelten Game Designer nach der Jahrtausendwende die sogenannte Bullet Time. In veränderter Form findet sich auch dieser Effekt in Actionfilmen wie *Matrix* wieder. In Computerspielen erlaubt die Bullet Time das Steuern eines Avatars in Zeitlupe, beispielsweise während er sich in einem Feuergefecht befindet. Das Spiel simuliert so eine weit über realistische Maßstäbe hinausgehende Reaktionsschnelligkeit des Avatars, der beispielsweise Kugeln ausweichen und mitten im Sprung mehrere Gegner mit präzisen Headshots töten kann. Als Meilenstein in der Entwicklung dieses Effekts gilt die Spielereihe *Max Payne*. Unter einem Screenshot zum Testbericht des zweiten Teils der Serie von 2003 wird das Bild einer Bullet Time-Sequenz bereits mit „Ein klassischer Payne“ untertitelt.¹⁰⁵ Im Fazit kommentiert der Redakteur:

„Die Bullet-Time-Schusswechsel haben nichts von ihrer Klasse eingebüßt. Mein Adrenalinspiegel eruptiert, wenn eine Ladung Schrot in Zeitlupe auf mich zufliegt, ich den Projektilen aber per Seitwärtssprung um Haaresbreite entkomme. Farbfilter und Bewegungsunschärfe verleihen der Bullet-Time noch mehr Stil als im indizierten Vorgänger. Gleiches gilt für die coole Nachlade-Drehung – ein echter Augenschmaus und einzigartig im Genre.“¹⁰⁶

Im Entwicklervideo zum dritten Teil der Serie hebt ein Sprecher ebenfalls diese Funktion hervor: „[B]ullet time, that will allow players to choreograph their own incredibly stylish and deadly shootouts“ (empfohlenes Beispiel).¹⁰⁷ Die genannten

103 | Lu Bu Feng Xian: *Skyrim: Death blows and finishing moves animation: Part 1* (21.11.2011), 0:23-2:04. <https://www.youtube.com/embed/CZcgpjZzWiA?start=23&end=124>

104 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=CZcgpjZzWiA

105 | Georg Valtin: *Grandiose Film-Noir-Ballerei von Remedy. Max Payne 2 im Test*. In: *Gamestar.de* (29.10.2003). http://www.gamestar.de/spiele/max-payne-2-the-fall-of-max-payne/test/max_payne_2,32213,1342874.html

106 | Ebd.

107 | Pixel Enemy: *Max Payne 3 Design and Technology Series: Bullet Time* (12.4.2012), 0:00-0:40. <https://www.youtube.com/embed/10ZmklTqDAQ?start=0&end=40>

Möglichkeiten werden im Video durch zahlreiche Sequenzen präsentiert, in denen der Avatar auf elegante Weise, mitten in Hechtsprüngen oder Haken schlagend, anrückende Gegnermassen durch gezielte Headshots außer Gefecht setzt. Solche Sequenzen versprechen nicht nur Effektstaunen und Einschlagslust, sondern auch das intensive Erleben der Eleganz virtuell-körperlicher Bewegung in der Ausführung von Computerspielgewalt.

Auffällig ist zugleich das Versprechen der Werbung, die Ausübung von Gewalt „choreografieren“ zu dürfen (s.o.). Konkreter wird dieser Aspekt in einem 2013 von André Peschke in der Zeitschrift *Gamestar* veröffentlichten Artikel, der sich unter dem Titel „Schön brutal. Report: Gewalt kann schön sein“ ungewohnt explizit auf die Freude an Computerspielgewalt einlässt und „die Ästhetik von Blut und Morden“ diskutiert.¹⁰⁸ Neben Verweisen auf Stimmen und Meinungen aus Wirtschaft und Wissenschaft zur Gewaltästhetik von Computerspielen entwickelt Peschke auch eine eigene These, die in einer Studie wie der vorliegenden mindestens genauso ernst zu nehmen ist wie ein akademischer Beitrag.¹⁰⁹ Er argumentiert, dass beispielsweise die Zeitlupenfunktion der *Max Payne*-Serie neben ihrem spielerischen Nutzen ein „künstlerisches“ beziehungsweise „ästhetisches Gestaltungsmittel“ sei.¹¹⁰ Zum Einsatz komme sie nicht nur in *Max Payne*, sondern etwa auch im Horror-Actionspiel *F.E.A.R.*, wenn man dort „direkt vor der Explosion einer Granate nochmal die Zeitlupe aktiviert[...], um mitzuerleben wie der Raum und die Gegner von einer unmöglich langsamen Druckwelle zerfetzt werden.“¹¹¹ Peschke nennt das „Destruktive Kreativität“:

„Je mehr Zerstörung und Gewalt das Spiel zulässt, desto mehr erlaubt es dem Spieler, selbst als Gestalter in Erscheinung zu treten. Was uns zur gewagten These verleitet: ‚Frei‘ simulierte Gewalt und Zerstörung, die nicht in immer gleichen Bahnen abläuft, macht ein Spiel abwechslungsreicher und gibt dem Spieler Raum für Kreativität.“¹¹²

Das gilt für Peschke bis in kleinste Details. Unter einem Screenshot zum Horror-Actionsspiel *Dead Space*, auf dem der Avatar einen mutierten „Nekromorph“ beschießt, kommentiert er konsequenterweise: „Wenn wir in *Dead Space* die Nekromorphen gezielt zerstückeln, ist das auch eine Form von Kreativität.“¹¹³ Dabei gehe es nicht um Grausamkeit, sondern um das Gestalten visueller Impulse. Die

108 | André Peschke: Gewalt kann schön sein – Schön brutal. In: *Gamestar.de* (13.07.2013). <http://www.gamestar.de/specials/reports/3025598/gewalt.html>

109 | Vgl. ebd. In einigen Punkten lehnt sich Peschke an die Arbeiten des Medienwissenschaftlers Jörg von Brincken an. Im Artikel wird aber nicht deutlich, ob die Referenzen und Zitate dafür akademischen Texten oder einem Interview entstammen.

110 | Ebd.

111 | Ebd.

112 | Ebd.

113 | Ebd.

Waffe werde zum künstlerischen Werkzeug, zum „Pinzel“.¹¹⁴ Wer die „Hürde“ vor dieser Perspektive überwinde, der erkenne rasch,

„dass die Gewalt dem Spieler eine Staffelei bietet, auf der er selbst malen darf, anstatt nur eine statische, vorgefertigte Welt zu betrachten. So mancher Shooter-Spieler wird sich schon mal dabei ertappt haben, dass er einen Gegner, den er schon im Fadenkreuz hatte, eben nicht sofort abgeknallt hat. Warum? Weil er erst vor der Wand stehen sollte, auf die dann das Blut spritzt. Zu glauben, der Spieler treffe eine solche Entscheidung aus Mordlust, ist weltfremd. Es geht ihm um den krassen Effekt beim Treffen und darum, die Spielwelt mit seiner Entscheidung zu verändern.“¹¹⁵

Dass Peschke hier den positiv konnotierten Begriff der Kreativität mit Nachdruck hervorhebt, ist vermutlich auch den negativ wertenden Diskursen rund um sogenannte Killerspiele geschuldet, denen ComputerspieljournalistInnen gerne positiv gedeutete Erfahrungen mit Computerspielgewalt entgegenstellen. Nicht von der Hand zu weisen ist aber Peschkes aus jahrelanger Erfahrung als Spieletester gespeiste Beobachtung, dass das Vergnügen an der Ausübung von Computerspielgewalt auch ein Vergnügen an einer *gestaltenden* Tätigkeit sein kann.

Genau diese Möglichkeit der Gestaltung im Zuge des virtuellen Tötens hebt auch die oben angeführte Werbung zu *Max Payne 3* hervor. Dass sich dieses Versprechen für viele Spieler tatsächlich erfüllt, zeigen die Let's Play-Videos. Piet beispielsweise ist sehr angetan von den Kampfanimationen des Spiels *Max Payne 3*. In einer LP-Folge ist er gerade gemeinsam mit einem computergesteuerten Mitstreiter in Deckung gegangen und wird von mehreren Gegnern attackiert (empfohlenes Beispiel).¹¹⁶ Immer wieder taucht er kurz aus der Deckung auf, um einen nach dem anderen auszuschalten. Der letzte von ihnen ist aber gut verschanzt. Piet sprintet kurzerhand aus seiner Deckung und vollführt einen gewagten Hechtsprung über eine Ballustrade. Das Spiel schaltet automatisch in die Bullet Time und Piet kann während des Flugs in Zeitlupe dem Gegner einen Kopfschuss geben. Schon während des Schießens erkennt Piet die Eleganz seiner Aktion und prahlt: „Oh ja! Oh ja! Ich bin da gerade fett drüber gesprungen und geb dem gerade einen Schuss nach dem nächsten. Ha ha!“, und als die Zwischensequenz einsetzt, fügt er an: „Das war ... das war irgendwie nett.“ Piet artikuliert hier die Freude an der kreativen Gestaltung eines virtuell-körperlichen Prozesses im Zuge des Tötens eines Gegners. Durch die *embodiment relation* zum eigenen Avatar ist der virtuelle Körper zugleich das Objekt der Gestaltung als auch das Medium, um diesen selbstgestalteten Prozess virtuell-körperlich zu erfahren.

114 | Ebd.

115 | Ebd.

116 | PietSmiet (Piet): Let's Play Max Payne 3 #004 [Deutsch/HD/PS3] - Schwierigkeit: Pain in the ass (21.5.2012), 0:10-0:50. <https://www.youtube.com/embed/XaNBvHGOmg?start=10&end=50>

Was das Ende des Videos auch zeigt: In *Max Payne 3* mündet das Töten des jeweils letzten Gegners einer Gegnergruppe in eine Art Kamerafahrt. Die Perspektive des Spielers löst sich von der gewohnten Avatar-Ansicht und folgt der in Zeitlupe fliegenden Kugel bis zu ihrem Ziel (oder springt direkt zum Ziel), wo man ihren präzisen und tödlichen Einschlag aus nächster Nähe beobachten (und wahlweise nochmals in Superzeitlupe verlangsamten) kann. Unter der Überschrift „Die Animationen: Das tut beim Zuschauen wohligh weh“ kommentiert Fabian Siegmund im Testbericht zu *Max Payne 3* diesen neuen Effekt:

„Beim jeweils letzten Gegner einer Gruppe schaltet Max Payne 3 in eine besonders cineastische Perspektive, in der unser Opfer wiederum in Zeitlupe von Kugeln durchsiebt wird. Das sieht oft ganz schön spektakulär (und schmerzhaft!) aus, für glaubwürdige Körperanimationen und Ragdoll-Verhalten sorgt die Euphoria-Engine. [...] So fragwürdig das auch klingen mag: Nach besonders schweren Passagen stellen die Zeitlupen-Sterbeszenen eine nicht unerhebliche Befriedigung dar, denn Max Payne 3 kann beizeiten ganz schön fordernd werden. [...] Wenn dann der letzte Spitzbube in theatralischer Zeitlupe endlich den Löffel abgibt, entgleitet uns schon mal ein ‚Hab ich Dich endlich, Du... böser Mann!‘.“¹¹⁷

Siegmund verdeutlicht hier mit selbstironischem Unterton, dass sich die besonders spektakuläre Inszenierung von kampfentscheidenden Kills nahtlos in den Prozess der Ausführung von Computerspielgewalt einfügt und dabei den Höhepunkt der als anspruchsvoll geltenden Tätigkeit nochmals deutlicher hervorhebt. Die Killcam ist nicht bloß auf das vom Spieler gesteuerte Geschehen aufgesetzt, sondern verlängert die virtuell-körperliche Erfahrung, indem sie diese in eine effektiv inszenierte Kamerafahrt münden lässt, deren Endpunkt wiederum den Moment des Einschlags sowie die daraus hervorgehenden Effekte betont. Durch solche Funktionen bereichern audiovisuelle Effekte auf unterschiedliche Weisen die jeweils gemachten virtuell-körperlichen Erfahrungen.

3.1.5 Dominanz

Virtuell-körperliche Erfahrungen haben nicht nur eine ästhetische, sondern auch eine soziale Dimension. Ein Beispiel: Der Let's Player Sarazar trifft in *Tomb Raider* mit seinem Avatar Lara Croft auf einen speziellen Gegner, der ihn mit einem kugelsicheren Schild angreift (empfohlenes Beispiel).¹¹⁸ Sarazar muss seinen Ava-

117 | Fabian Siegmund: Alter Hund, neue Tricks. *Max Payne 3* im Test. In: Gamestar.de (5.6.2006). http://www.gamestar.de/spiele/max-payne-3/test/max_payne_3,44752,2568575.html

118 | Sarazar: Let's Play Tomb Raider #038 - Das Ende einer Monarchie [FINALE] [Full-HD] [Deutsch] (8.4.2013), 0:45-1:20. <https://www.youtube.com/embed/k4Zz99UADUU?start=45&end=80>

tar nun durch verschiedene Ausweichmanöver in eine Position bringen, von der aus er den gepanzerten Gegner mit einem Nahkampfangriff verwunden kann. Er ist bereits geübt in dieser Technik und landet schon beim ersten Versuch einen Treffer, woraufhin er provokativ den computergesteuerten Gegner anspricht: „Na, du kleines Arschloch?“ Der Gegner setzt aber gleich zu einem neuen Angriff an. Sarazar ruft ihm entgegen: „Na dann komm her, ich tanze gerne mit dir!“ Gekonnt weicht er dem nächsten Angriff aus und lässt Lara Croft mit einer eleganten Bewegung einen Treffer landen, bevor er selbstsicher ergänzt: „Den Walzer hab ich drauf!“ Nun kann er zu einem Killmove ansetzen. Sarazar betätigt die entsprechende Taste, Lara hält dem maskierten Gegner die Schrotflinte unters Kinn – die Bildschirmperspektive zoomt hier nah an das Geschehen heran – und drückt ab. Blut spritzt aus dem Schädel des Gegners und Sarazar ruft „Pam!“, gefolgt von einem genüsslich Lachen. Mit tiefer Stimme ergänzt er: „Exekutionskill sag ich dazu nur.“

Diese nur 35-sekündige Sequenz vereint einerseits einige der bisher angesprochenen Erfahrungsfacetten. Sarazar artikuliert hier nicht nur Einschlagslust durch das bekannte „Pam!“, sondern hebt durch die Parallelisierung mit Tanzen und den stolzen Verweis auf den ausgeführten Exekutionskill auch die Erfahrung von gekonnter Ausführung und Eleganz hervor, die in die Freude an einem effektiv inszenierten Killmove mündet. Dazwischen mischen sich aber auch andere Artikulationen. Erstens spricht er den computergesteuerten Gegner direkt an beziehungsweise beschimpft ihn („kleines Arschloch“) und demonstriert seine Unerschrockenheit („Na komm doch her, ich tanze gerne mit dir!“). Zweitens kommentiert er den erfolgreichen Kill mit einem spezifischen Lachen, das wenig mit Humor und Witz zu tun hat, sondern den Gegner für seine Niederlage auslacht.

Dabei eröffnet der Let's Player eine performative Kommunikation mit einem computergesteuerten Gegner. Diese Praxis ist in Let's Play-Videos absolut gängig. Er verdeutlicht so sein Sich-Einlassen auf das Deutungsangebot des Spiels, demzufolge sein als Mensch repräsentierter Gegner gewissermaßen wie ein sozialer Akteur zu behandeln ist. Aus einer medienpsychologischen Perspektive widmen sich diesem Phänomen Tilo Hartmann und Peter Vorderer.¹¹⁹ Aufbauend auf neueren medienpsychologischen Studien stellen sie drei Thesen zum Verhältnis zwischen menschlichen Spielern und computergesteuerten Gegnern auf. Erstens könnten mediale Objekte, also auch computergesteuerte Repräsentationen menschlicher Körper, leicht „automatic social perception processes“ auslösen und den Spielern so die Präsenz sozialer Entitäten vermitteln.¹²⁰ Zweitens tendierten, so die Autoren, MediennutzerInnen generell dazu, sich als „believers“ auf das Medienangebot einzulassen.¹²¹ Einen Aufwand müssten sie eher dann betreiben,

119 | Vgl. Hartmann/Vorderer: It's Okay to Shoot a Character.

120 | Ebd., S. 95.

121 | Ebd., S. 96.

wenn sie sich bewusst von den medialen Bedeutungsangeboten distanzieren möchten. Drittens scheine es abwegig, dass sich die Spieler permanent die Virtualität der Spielsituation reflexiv vor Augen halten, weil sie nach Unterhaltung streben und die Distanzierung vom Spielprozess diese behindere. Hartmann und Vorderer schlussfolgern:

„In the light of the above arguments, it seems reasonable to assume that users do confront ‚some sort of‘ social entities, not simply objects, when they shoot video game characters. The knowledge that virtual characters are mediated and do not really exist is not completely forgotten. Rather, automatic processes and users’ motivational disposition ignore that information for the moment, so that users temporarily forget that their experience is mediated [...]. Lacking an existing term, we suggest that players perceive video game characters as quasi-social [...].“¹²²

Auch wenn eine ethnografische Studie die einzelnen medienpsychologischen Thesen, etwa zu automatisch ablaufenden Wahrnehmungsprozessen, weder bestätigen noch entkräften kann, lässt sich die Beobachtung einer quasi-sozialen Wahrnehmung virtueller Körper ethnografisch nachvollziehen. Denn Let’s Player gehen mit ihren Avataren und Gegnern regelmäßig (allerdings nicht immer¹²³) quasi-sozial um. Wie auch Hartmann und Vorderer argumentieren, ist das dadurch vollzogene Sich-Einlassen auf den quasi-sozialen Status der Gegner niemals ein vollständiges. Es ist spielerisch, zugleich ernst und nicht ernst, und gerade dadurch ermöglicht der Umgang mit virtuellen Körpern ein Vergnügen an auch sozial orientierten Bedeutungs- und Emotionspotenzialen von Gewalt.

Konkretisieren lassen sich diese Potenziale durch einen Rückgriff auf Überlegungen von Heinrich Popitz, denen zufolge physische Gewalt immer auch eine soziale Bedeutung hat, aus der ein besonderes Emotionspotenzial entsteht: „Körperliche Verletzung ist beim Akteur häufig und wohl immer beim Betroffenen mit starken Emotionen verbunden.“¹²⁴ Das liege aber nicht nur an den körperlichen Schmerzen. „Gewiss sind körperliche Schmerzen meist aushaltbar und in gewisser Weise überwindbar. Aber Schmerzen, die uns ein anderer zufügt, sind niemals etwas ‚bloß Körperliches‘. Wir können uns in der Beziehung zu einer anderen Person nicht aus unserem Körper zurückziehen.“¹²⁵ Ganz ähnlich formuliert es Wolfgang Sofsky in seinem „Traktat über die Gewalt“: „In der physischen Zerstörung liegt die Substanz aller Gewalt. Aber das ist nicht alles. Der Körper ist nicht ein Teil des Menschen, sondern dessen konstitutionelles Zentrum. Daher trifft die Verletzung zugleich Seele und Geist, das Selbst und die soziale

122 | Ebd. S. 96-07.

123 | Deshalb kann auch eine grundlegende Definition von virtueller Gewalt nicht auf der Annahme solcher quasi-sozialer Beziehungen aufbauen (vgl. dazu Kap. 2.2.1).

124 | Popitz: Phänomene der Macht, S. 45.

125 | Ebd.

Existenzweise.“¹²⁶ Als soziale Praxis wird physische Gewalt also nicht wirksam obwohl, sondern gerade weil sie körperbezogen ist.

Diese Überlegungen im Kontext von Computerspielen anzuführen, soll nicht auf eine Gleichsetzung von ludisch-virtueller Gewalt mit faktischer physischer Gewalt hinarbeiten. Wie Popitz verdeutlicht, basiert die soziale Funktion von physischer Gewalt unter anderem auf der Möglichkeit der Zufügung von körperlichem Schmerz, was in Computerspielen unmöglich ist. Möglich ist in ihnen aber der spielerische Umgang mit den sozial aufgeladenen Bedeutungen von Gewalt, die auf unserem praktischen Wissen über die Implikationen faktischer physischer Gewalt aufbauen. Für Popitz ist das Verhältnis zwischen Mensch und physischer Gewalt geprägt durch das „Bewusstsein des Todes“: das heißt nicht nur Bewusstsein der eigenen Sterblichkeit, sondern auch Bewusstsein des Töten-Könnens. Selbsttötung wie die Tötung anderer: der Tod ist für den Menschen machbar.“¹²⁷ Das Wissen um diese Machbarkeit ist ein implizites, praktisches Wissen, das wir im Alltag ernst nehmen. Im Spiel nehmen wir Gewalt zwar nicht ernst, doch wir können mit ihren Bedeutungspotenzialen spielerisch umgehen, um dadurch als angenehm gedeutete Emotionen zu mobilisieren.

Wichtig ist dabei die soziale Bedeutung der Ausübung von Gewalt als Demonstration von Überlegenheit und dadurch gegebenenfalls von Macht und Herrschaft. „Gewalt“, schreibt Popitz, „gilt als äußerste Steigerung der Überlegenheit über andere Menschen.“¹²⁸ Noch deutlicher formuliert es Sofsky:

„Die physische Gewalt ist der intensivste Machtbeweis. Sie trifft das Opfer unmittelbar im Zentrum seiner Existenz, in seinem Körper. Keine Sprache ist von größerer Überzeugungskraft als die Sprache der Gewalt. Sie braucht keine Übersetzung und lässt keine Fragen offen. Nirgendwo hat die Macht mehr wirkende Kraft, nirgendwo ist sie mehr Wirklichkeit. Keine andere Aktion zeigt drastischer die Überlegenheit des Herrn über den Knecht. In der Verletzung bekommt er die Macht im eigenen Leibe zu spüren.“¹²⁹

Diese Bedeutung von Gewalt wird im Umgang mit ihren computervermittelten Repräsentationen nicht zwangsläufig ernst genommen, doch meistens spielerisch aufgegriffen. Dadurch wird ludische Gewalt einerseits zu einer effektiven Geste in kompetitiven Spielprozessen, worauf ich später genauer eingehen werde (vgl. Kap. 4.1.2). Doch die Demonstration von Überlegenheit durch Computerspielgewalt birgt nicht nur eine kompetitive Erfahrung im Sinne von „Ich bin besser als du“, sondern (noch grundlegender) auch eine virtuell-körperliche und zugleich sozial orientierte Erfahrung im Sinne von „Ich dominiere dich körperlich“. Genau das demonstriert auch das oben genannte Beispiel aus einem Let's Play-Video.

126 | Sofsky: Traktat über die Gewalt, S. 19.

127 | Popitz: Phänomene der Macht, S. 52-53 [H.i.O.].

128 | Ebd., S. 67.

129 | Sofsky: Traktat über die Gewalt, S. 19.

Das Beschimpfen eines computergesteuerten Gegners, die Androhung der eigenen Überlegenheit und schließlich auch das hämische Auslachen des Verlierers sind Artikulationen der spielerischen Erfahrung einer sozial aufgeladenen, virtuell-körperlichen Dominanz. Auch das ist eine Interpretation, die es im Folgenden auszudifferenzieren gilt.

Fürs erste bleibe ich dazu bei den kommunizierenden Emotionspraktiken in Let's Play-Videos. Artikulationen von Dominanz in Zusammenhang mit der Ausübung von Computerspielgewalt sind hier allgegenwärtig. Ich werde sie im Folgenden nach ihrer zeitlichen Positionierung rund um Momente der ludisch-virtuellen Gewalt anordnen. Am Anfang stehen dann Artikulationen, die die Dominanz des jeweiligen Spielers ankündigen. Dabei kann er entweder computer-gesteuerte Gegner ganz direkt ansprechen (bspw. „Ich mach euch platt!“¹³⁰ oder „So mein Freund, du darfst auch dran glauben!“¹³¹), in der dritten Person über seine Gegner reden (bspw. „Ich hör auch schon wieder Skelette, denen ich sofort mal richtig eins auf den Latz gebe [...]“¹³²), oder eine unspezifische Anzahl an Feinden adressieren (bspw. „Okay, wer will auf's Maul? Hinten anstellen!“¹³³). Dazu gehören aber auch phrasenartige Aussagen, wie etwa „Komm zu Papa!“¹³⁴ oder „Jetzt gibt's geräucherten Kugelsalat, mit einer Note Dill!“¹³⁵. Letzteres Zitat zeigt, dass die Ankündigung von Dominanz nicht nur mit Ernst, sondern auch mit Heiterkeit und oftmals hörbarer Selbstironie vollzogen werden kann. Doch auch in solchen Momenten fungiert sie als kommunizierende Emotionspraxis, die einem quasi-sozialen Gegenüber die eigene Unerschrockenheit demonstriert und letztere zugleich den ZuschauerInnen performativ vermittelt. Diese Vermittlung ist hier kein der Erfahrung vorgelagertes Element, sondern Teil derselben.

130 | PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #021 [Deutsch] [HD] - Such, Isaac, such! (28.2.2013), 16:30-16:40. https://www.youtube.com/embed/8DGi8FQ_t5g?start=990&end=1000

131 | Trashtazmani: Let's Play Hitman: Absolution [Part 1] - Agent 47 ist zurück! (12.2.2013), 17:25-17:35. <https://www.youtube.com/embed/aVoGTsRuuGE?start=1045&end=1055>

132 | PietSmiet (Piet): SKYRIM # 26 - Nette Begrüßung «» Let's Play The Elder Scrolls V: Skyrim | HD (20.8.2013), 14:00-14:10. <https://www.youtube.com/embed/1i8R1nXjnnC?start=840&end=850>

133 | PietSmiet (Piet): Let's Play Max Payne 3 #001 [Deutsch/HD/PS3] - Mäxchen ist zurück (18.5.2012), 17:10-17:20. <https://www.youtube.com/embed/MVDIJVNG5Rw?start=1030&end=1040>

134 | Gronkh: Let's Play Max Payne 3 #002 [Deutsch] [HD+] - Superhomies auf Tour (22.6.2012), 18:50-19:00. <https://www.youtube.com/embed/weuknL0DwVM?start=1130&end=1140>

135 | Sarazar: Let's Play Spec Ops: The Line #002 - Das Nest der Rebellen [Full-HD] [Deutsch] (4.7.2012), 8:40-8:50. <https://www.youtube.com/embed/xEXEhfyCcxQ?start=860&end=870>

Als *emotive* (vgl. Kap. 2.1.3) wird die Behauptung der eigenen Unerschrockenheit zugleich zum Mittel der Mobilisierung einer Dominanzzerfahrung.

Wenn ein Kampf bereits im Gange ist, kommen Artikulationen von Dominanz im Moment der Ausführung von Computerspielgewalt zum Einsatz. Diese richten sich meist in der zweiten Person an die computergesteuerten Gegner. Gronkh beispielsweise muss nach einem gescheiterten Versuch in *GTA5* erneut in eine Schießerei starten und unterstreicht gleich seinen ersten Kill mit einem energischen „Schnauze!“.¹³⁶ Sarazar bekräftigt seinerseits beispielsweise einen Kill in *Tomb Raider* mit: „Stirb, du Drecksack!“,¹³⁷ oder einen Säbel-Angriff in *Assassin's Creed 4* mit: „Spüre meinen Stahl, du Schwein!“¹³⁸ Der nicht vor härteren Ausdrücken zurückschreckende Brammen kommentiert Kills dagegen mit Ausrufen wie: „So, komm, fuck you, bitch!“,¹³⁹ oder: „Auf die Fresse! Auf die Fresse!“¹⁴⁰ Hier geht es nicht mehr um die Artikulation von Unerschrockenheit, sondern um ein Unterstreichen der eigenen Überlegenheit im Moment des virtuellen Tötens. Dass solche Artikulationen gelegentlich mit Beleidigungen beziehungsweise Schimpfwörtern einhergehen, demonstriert, wie sich hier die Herstellung virtuell-körperlicher Dominanz mit einem Prozess der Diffamierung quasi-sozialer Gegenüber verbinden kann.

Die dritte Art der Artikulationen von Dominanz wird zeitnah nach dem Besiegen eines Gegners angewendet. Teilweise werden sie mit eher ernster Intonation ausgesprochen. Piet beispielsweise streckt im Fantasy-Spiel *Skyrim* eine Banditin nieder und kommentiert anschließend: „Tot, Bitch! Du, tot!“¹⁴¹ Oder Gronkh schießt in der ersten Kampfsequenz von *GTA5* einen Polizisten an, stellt fest „Der lebt noch!“, feuert dann noch ein paar Kugeln in den Gegner und meint

136 | Gronkh: *GTA V* (GTA 5) [HD+] #040 - Reißen wir den Ballas den Arsch auf! * Let's Play GTA 5 (GTA V) (25.10.2013), 5:40-5:45. https://www.youtube.com/embed/bWka8QLA_Dw?start=340&end=345

137 | Sarazar: Let's Play *Tomb Raider* #005 - Flucht aus der Gefangenschaft [Full-HD] [Deutsch] (6.3.2013), 12:00-12:10. <https://www.youtube.com/embed/ngcZgh1v8wo?start=720&end=730>

138 | Sarazar: *ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG* #010 - Action auf dem Ozean [HD+] | Let's Play *Assassin's Creed 4* (8.11.2013), 5:45-6:15. <https://www.youtube.com/embed/ybSferjrgQ4?start=345&end=375>

139 | PietSmiet (Brammen): *BATTLEFIELD 4 SINGELPLAYER # 2* - Der Turm «» Let's Play *Battlefield 4/BF4* | HD (13.10.2013), 11:20-11:30. <https://www.youtube.com/embed/zC12JpAok9Y?start=680&end=690>

140 | PietSmiet (Brammen): *BATTLEFIELD 4 SINGLEPLAYER # 8* - Hannah die Schlampe «» Let's Play *Battlefield 4/BF4* | HD (5.11.2013), 10:35-10:45. https://www.youtube.com/embed/cc0goK_ksyc?start=635&end=645

141 | PietSmiet (Piet): *SKYRIM # 25* - Die Jagd beginnt «» Let's Play *The Elder Scrolls V: Skyrim* | HD (19.8.2013), 14:30-14:50. https://www.youtube.com/embed/62ICVUgv__k?start=870&end=890

mit tiefer Stimme: „Das war der Gnadenschuss.“¹⁴² Diese letzteren Ausschnitte dürfen aber nicht als repräsentativ für die allgemeine Stimmung von Let's Play-Videos missverstanden werden. Die Let's Player wenden nur vereinzelt solche ernst anmutenden Artikulationen an. Im Regelfall wird die Dominanz nach dem Töten eines Gegners mit verspieltem Tonfall zum Ausdruck gebracht. Meistens kommen hier coole Sprüche zum Einsatz, die mitunter auch die Lässigkeit des eigenen Sieges vermitteln. Sarazar beendet beispielsweise einen Säbelzweikampf in *Assassin's Creed 4* mit einem Knie-Kick und kommentiert zufrieden: „So, träum was Schönes!“¹⁴³ Piet erschießt in *GTA 5* einen verfeindeten Gangster und murmelt wie nebenbei: „Oh, du bist gestorben? Dumm gelaufen.“¹⁴⁴ Brammen ewischt mit seinem Maschinengewehr im Ego-Shooter *Battlefield 4* einen gegnerischen Soldaten und meint nur: „Alles klar, weg die Sau.“¹⁴⁵ Und Hardi schießt einem Monster im Horror-Shooter *Dead Space 3* erst einige Gliedmaßen ab, bevor er es zerstampft und locker kommentiert: „So, Feierabend.“¹⁴⁶

Bei der Artikulation von Dominanz wird das Bedeutungspotenzial der Repräsentationen physischer Gewalt zwar aufgegriffen, aber im Regelfall nicht ganz für voll genommen. Die hier gemachten Erfahrungen sind dementsprechend als Erfahrungen einer spielerischen Dominanz zu verstehen, deren positive Deutung erst durch ihre Distanz zu faktischer physischer Gewalt ermöglicht wird. Aber aus dieser Distanz heraus macht vielen Let's Playern das virtuell-körperliche Dominieren von quasi-sozialen Gegenübern offensichtlich Freude. Insgesamt ca. 60% aller codierten LP-Sequenzen, die als „Kampf-Sequenz“ in Singleplayer-Games eingeordnet wurden, enthalten mindestens eine Artikulation von Dominanz im hier beschriebenen Sinne.

Darin eingeschlossen ist auch eine weitere Emotionspraxis, die bereits zu Beginn dieses Kapitels auftauchte. Diese besteht nicht in konkreten sprachlichen Artikulationen, sondern in einer besonderen Form des Auslachens besiegt Geg-

142 | Gronkh: *GTA 5 (GTA V) [HD+] #001 - Welcome to Los Santos * Let's Play GTA 5 (GTA V)* (16.9.2013), 5:20-5:30. <https://www.youtube.com/embed/jl2xNWeujZs?start=320&end=330>

143 | Sarazar: *ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG #019 - Das Küstenfort [HD+] | Let's Play Assassin's Creed 4* (17.11.2013), 11:15-11:25. https://www.youtube.com/embed/VdXOnS_rGRA?start=675&end=685

144 | PietSmiet (Piet): *GTA 5 # 15 - Meeeeeeeeet Trevor «» Let's Play Grand Theft Auto V | HD* (30.9.2013), 13:45-13:55. <https://www.youtube.com/embed/qLrv5DMKFIw?start=825&end=835>

145 | PietSmiet (Brammen): *BATTLEFIELD 4 SINGLEPLAYER # 6 - Gras und Panzer «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD* (3.11.2013), 6:55-7:05. <https://www.youtube.com/embed/SGuYABKLipQ?start=415&end=425>

146 | PietSmiet (Hardi): *Let's Play Dead Space 3 #001 [Deutsch] [HD] - Neustart und Vergleich* (7.2.2013), 27:10-27:30. <https://www.youtube.com/embed/FjT8BkHkIVE?start=1630&end=1650>

ner. Das Lachen signalisiert dabei nicht einfach die sogenannte Schadenfreude, also eine Freude über das Missgeschick anderer, sondern zelebriert vielmehr die eigene virtuell-körperliche Dominanz über einen Gegner und verweist als eine Form des Auslachens zugleich auf die quasi-soziale Funktion derselben. Im Folgenden bezeichne ich diese Emotionspraxis als Dominanzlachen. Einige Beispiele: Piet kämpft in GTA5 gegen anrückende Gegnermassen, als sich ihm plötzlich ein Kampf-Helikopter in den Weg stellt. Er zielt mit dem Scharfschützengewehr auf den Piloten des Helikopters, schießt, trifft, und der Helikopter stürzt mit einer krachenden Explosion zu Boden, woraufhin Piet freudig und zugleich hämisch auflacht: „Oahahahaha!“¹⁴⁷ Ganz ähnlich lacht Piet, als er im Fantasy-Spiel *Skyrim* auf einen Untoten zustürmt und ihn mit einem einzigen Hieb niederstreckt, bevor er kommentiert: „Hahaha, ich mag den Sturmangriff voll gerne. Der ist voll überbrutal, der fetzt alles weg.“¹⁴⁸ Sarazar findet seinerseits auf einem Schlachtfeld in *Battlefield 3* einen Raketenwerfer, den er sogleich auf die anrückenden russischen Soldaten abfeuert, den Einschlag mit „Paaaz!“ unterstreicht und den Explosionseffekt sowie die Animation eines davongeschleuderten Soldaten mit dem Ausruf „Schön!“ bestaunt, wobei er zwischen diese beiden Ausrufe zusätzlich ein freudig-überlegenes „Hahahaha!“ einflechtet.¹⁴⁹ Brammen wiederum kämpft in *Battlefield 4* mit einem Panzer gegen die chinesische Armee, bringt ein gegnerisches Fahrzeug zur Explosion, kommentiert das mit einem schrillen „Hijahahaha! Jipijajei Schweinebacke!“ (ein Zitat aus dem Actionfilm *Stirb langsam*), bevor er gleich die nächste Panzergranate abfeuert und ruft „Booom Junge!“.¹⁵⁰

Diese Beispiele des (oft zwischen andere Ausrufe eingeschobenen) Dominanzlachens demonstrieren, dass es in vielen Fällen eng verflochten ist mit den emotionalen Erfahrungen von Einschlagslust und Effektstaunen. Sie alle sind als virtuell-körperliche Erfahrungen im Prozess ludisch-virtueller Gewalt zu verstehen, die sich gegenseitig bedingen und intensivieren. Das Dominanzlachen selbst hebt dabei deutlich hervor, dass die ästhetische Dimension der virtuell-körperlichen Erfahrungen quasi-soziale Relationen mit einschließen kann. Im Auslachen des Gegners vereint sich die Freude am Wumms mit der Freude an der Dominanz über ein quasi-soziales Gegenüber.

147 | PietSmiet (Piet): GTA 5 # 60 - Feurige Angelegenheit «» Let's Play Grand Theft Auto V | HD (14.11.2013), 25:55-26:15. <https://www.youtube.com/embed/s4ldSYj2PG4?start=1555&end=1575>

148 | PietSmiet (Piet): SKYRIM # 16 - Die Klaue «» Let's Play The Elder Scrolls V: Skyrim | HD (10.8.2013), 0:35-0:50. https://www.youtube.com/embed/wxGZdU04_Hc?start=35&end=50

149 | Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #015 [Deutsch] [Full-HD] - Ein neuer Feind (9.11.2011), 10:20-10:40. https://www.youtube.com/embed/AW5W_q-lxQY?start=620&end=640

150 | PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGLEPLAYER # 6 - Gras und Panzer «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (3.11.2013), 11:30-11:45. <https://www.youtube.com/embed/SGuYABKlipQ?start=690&end=705>

Der Ärger der Anderen

Bisher standen die Erfahrungen des quasi-sozialen Umgangs mit computergesteuerten Gegnern in Singleplayer-Games im Vordergrund. In Bezug auf die Erfahrung von Dominanz sind sie von denen in Multiplayer-Games zu unterscheiden, insofern das Verhältnis zu den Gegnern in letzteren nicht mehr nur quasi-sozial ist. Akteure in Multiplayer-Games wissen, dass sich hinter den generischen Avataren menschliche Spieler verbergen, und auch wenn sie sich dieses Wissen nicht permanent vor Augen halten, ist es als praktisches Wissen jederzeit wirksam. Der bekannteste deutsche Let's Player Gronkh, der normalerweise Singleplayer-Games spielt, bringt diesen Umstand in einer seiner ersten Runden im Multiplayer-Game *GTA Online* auf den Punkt: „Ist irgendwie schon geil, gegen andere Spieler, muss ich sagen. Das macht nochmal nen ganz anderen Kick.“¹⁵¹

Diesen Unterschied halten auch alle im Interview danach gefragten Spieler für signifikant. Einerseits hat er eine kompetitive Dimension, auf die ich später genauer eingehen werde (vgl. Kap. 4.1.2). Er prägt aber zugleich die virtuell-körperliche Erfahrung der Dominanz in der Ausübung von Computerspielgewalt. Denn in Multiplayer-Games ist die Erfahrung von Dominanz erweitert durch das Wissen um die emotionale Involviertheit der menschlichen Gegenüber. Der 32-Jährige Spieler Petator kommentiert:

„Was für mich total den Reiz [an Multiplayer-Shootern, C.B.] ausmacht, ist, dass da irgendjemand X Kilometer von mir entfernt sitzt, genauso wie ich vor dem Rechner mit Headset und so, und sich darüber ärgert, dass er langsamer war als ich. Das macht mir total Spaß an Online-Spielen. Das hat mir auch schon vor 10 Jahren bei Counter-Strike Spaß gemacht, als ich angefangen hab, weil ich wusste: ‚Haha, du ärgerst dich jetzt, haha!‘“ (IV18)

Ob der virtuelle Körper des Gegenübers nun effektiv zerfetzt werde oder nicht, sei ihm gleichgültig, fügt er an. Im Vordergrund stehe die Freude am Ärger des Anderen. Die Erfahrung von Dominanz ist hier nicht mehr nur quasi-sozial wie in Singleplayer-Games, sondern tatsächlich sozial, insofern sie auf einer zwar meist anonymen, aber trotzdem zwischenmenschlichen Beziehung aufbaut.

Das verdeutlicht auch der 32-Jährige Limaneel, der in seiner Anfangszeit im MMORPG *World of Warcraft* öfter von sogenannten Schurken getötet wurde, also von menschlichen Spielern, die sich einen Schurken-Avatar mit speziellen Tarnfähigkeiten erstellen, um andere menschliche Spieler überraschen und meucheln zu können. Das habe ihn „wahnsinnig gemacht“, kommentiert er im Interview – allerdings müsse er auch gestehen, er habe dann für eine Weile erst einmal ge-

151 | Gronkh: GTA ONLINE [HD+] #003 - First Blood * Let's Play GTA Online (3.10.2013), 16:20-16:35. <http://youtu.be/bb3zukY4cRs?t=16m20s> [Aufgrund von rechtlichen Beschränkungen funktioniert der Video-Link für die Vollbild-Wiedergabe nicht, daher hier ein alternativer Link.]

nau das Gleiche getan, sich also „auch mal arme kleine Zauberer irgendwie zum Frühstück geschnappt.“ (IV11) Ich frage, was daran den Reiz ausmache. Limaneel:

„Es ist die Reaktion des Players, die den Reiz glaub ich ausmacht. Oder so war's bei mir zumindest. Wenn du aus dem Stealth [der Tarnfähigkeit des Schurken, C.B.] aufgetaucht bist und hast gesehen, dass der [Gegner, C.B.] irgendwie so nen ganz komischen Schritt nach links gemacht hat, wusstest du: ‚Alles klar, der hat sich gerade vor seinem Bildschirm zu Tode erschreckt.‘ Oder wenn du weißt, okay jetzt schnappst du ihn dir, und du weißt ganz genau, wenn du ihn [kaputt] gemacht hast, beißt der grad vor Wut in die Tischkante [...] und du weißt ganz genau, weil das irgendwie auch ne miese Nummer war: ‚Okay der ist jetzt echt stinkig.‘“ (IV11)

Die Freude am Ärger der Anderen kann sich noch dadurch steigern, dass der Gegenspieler Punkte oder wertvolle Gegenstände verliert. Im Multiplayer-Zombie-Survival-Spiel *DayZ* zeigt sich dieser Effekt regelmäßig. Der Tod des eigenen Avatars ist hier permanent und dessen Leben dementsprechend wertvoller als in anderen Spielen (vgl. dazu auch Kap. 3.3.2). Daraus ergeben sich besondere Erfahrungen der Dominanz, beispielsweise wenn Spieler mit einem Scharfschützengewehr in einem Versteck liegen und von dort aus auf nichtsahnende Mitspieler zielen. In einem während des Spielens geführten Gespräch darüber meint der 16-Jährige Joey: „Du zielst auf sie und du weißt, dass sie gleich sterben werden. Nur sie wissen's nicht. Das ist so cool, dieses Gefühl, weil du weißt, sie haben vier Tage [für ihre Ausrüstungsgegenstände, C.B.] gearbeitet. Und jetzt sterben sie gleich.“ (FT)

Joey antizipiert hier den sogleich folgenden Ärger des Gegners, den er töten wird, und freut sich auf dieses Resultat. Welches Gefühl sich einstellen kann, wenn der Gegner erst einmal getötet und ausgeraubt wurde, beschreibt der 22-Jährige Bernd:

„Dann ist das einfach so das Gefühl, dass der dann scheiße drauf ist und du es jetzt ihm gezeigt hast. Und wenn du dann noch merkst, dass er rumflamed und abgeht [in diesem Fall: im Textchat den Angreifer beleidigt und sich aufregt, C.B.], dann freut man sich noch viel mehr! Dann freut man sich in die Faust rein, irgendwie, das ist richtig geil das Gefühl, auf jeden Fall.“ (IV2)

Bernds verschmitztes Lächeln bei diesen Worten ist auch im Online-Interview deutlich zu hören. Ich lache auch und meine, das sei schon fies irgendwie. Er stimmt zu: „Es ist auf jeden Fall fies, aber das ist auch grade dieser Spaßfaktor, finde ich auf jeden Fall (lacht). Wenn ich merk irgendwie, dass [ich] es den anderen jetzt gezeigt [hab] und der jetzt richtig sauer und traurig oder was weiß ich ist, da denk ich so: ‚Joa, geil!‘“ Ich lache leise, um Verständnis zu signalisieren, und meine: „Ja ist hart, irgendwie.“ Bernd lacht seinerseits, verlegen aber auch genüsslich: „Joahaha.“ (IV2)

Für den 26-Jährigen Spieler Marco, der im MMORPG *The Elder Scrolls Online* große Spielergruppen im sogenannten PvP-Modus (Player versus Player) leitet, ergibt sich aus der Möglichkeit des Dominierens eine Möglichkeit zum „Dampf [...] rauslassen“, die er im sonstigen Alltag nicht hat: „Wenn dir halt mal einer [der menschlichen Gegenspieler, C.B.] auf den Sack geht, dann fixierst du dich halt mal wirklich nen Abend auf den und du farmst den Idioten *wirklich tot*, bis er keinen Bock mehr hat.“ (IV13) Das „Abfarmen“ meint hier das wiederholte Töten eines Gegners, der immer wieder mit einem wiederbelebten Avatar in den Kampf zieht und ein ums andere Mal von Marco besiegt wird, wofür letzterer jede Menge Punkte kassiert. Allerdings weiß Marco auch, dass es für den anderen Spieler sehr frustrierend sein kann, auf diese Weise abgefarmt zu werden:

„Es ist zwar scheiße, es gibt dir aber dann ne gewisse Befriedigung, ja? Wo du dir dann wirklich denkst: ‚So, dir hab ich’s mal so richtig gegeben, du Penner.‘ Und das kannst du halt im reellen Leben nicht machen. Da kannst du halt nicht sagen: ‚Ich klatsch dich jetzt den ganzen Abend so lang, bis du nicht mehr existierst.‘ Das geht halt nicht. Das macht man auch nicht. Das gehört sich auch nicht. Aber in so nem Spiel hast du halt so Freiheiten, die du halt im reellen Leben nicht hast.“ (IV13)

Für manche Spieler sei das wie eine Therapie, meint er. Für andere, wie ihn selbst, sei das einfach ein bisschen Entspannung. Da könne man seinen Frust rauslassen. Andere, sagt er, machen da Karate und so weiter: „Das brauch ich nicht, ich geh dann halt online und sag dann [imaginiert zu einem gegnerischen Spieler, C.B.]: ‚Hey, ich bin heut ein bisschen mies drauf, du bist heut mein Opfer‘, und: ‚Geh nach Hause, learn to play!‘“ (IV13)

Ob die Ausübung von Computerspielgewalt die erhoffte entspannende Wirkung hat, ist hier nicht Gegenstand der Analyse.¹⁵² Allerdings macht Marco genau wie die anderen interviewten Spieler deutlich, dass sich aus dem Wissen um die emotionale Involviertheit eines menschlichen Gegners eine besondere Art der Dominanzerfahrung ergeben kann. Die Rede von einem „Opfer“ darf jedoch nicht dahingehend missverstanden werden, dass die Erfahrung der Dominanz zwangsläufig einen ernsten Charakter hat. Wie in LP-Videos wird auch in Multiplayer-Games die eigene Dominanz nur selten mit ernstem Tonfall und wütendem Nachdruck artikuliert, beispielsweise wenn ein Spieler den Kill eines Gegners mit Worten wie: „Sooo, friss Dreck du Wichser!“, kommentiert. (FT) In

152 | Verweise auf die entspannende Wirkung können auch Legitimationsstrategien sein. Kaspar Maase argumentiert: „Am Erbe der Nützlichkeitsreligion tragen wir bis heute. Unterhaltung und Spiel, Vergnügung und ‚Nichtstun‘ sind legitimiert einzig als Erholung von und für Arbeit, ernsthafte Tätigkeit. Einen Eigenwert gesteht ihnen unsere Kultur bis heute nicht zu.“ Ders.: Selbstfeier und Kompensation. Zum Studium der Unterhaltung. In: Ders./Bernd-Jürgen Warneken (Hg.): *Unterwelten der Kultur. Themen und Theorien der volkswissenschaftlichen Kulturwissenschaft*. Köln/Weimar/Wien 2003, S. 219-242, hier: 229.

der Regel folgt auch hier auf das Dominieren von Gegnern eher ein Auslachen derselben oder ein cooler Spruch. Auch in Multiplayer-Games sind diese kommunizierenden Emotionspraktiken nicht immer direkt an die Gegner gerichtet, da meist nur die eigenen Verbündeten im eigenen Sprachkanal sind. Man lacht zwar den Gegner verbal aus, aber dieses Auslachen wird häufig nur von den eigenen Verbündeten beziehungsweise Freunden gehört.

Das Gleiche gilt für die coolen Sprüche, die beispielsweise auf die Leichtigkeit des eigenen Sieges verweisen. In einer Gruppe, mit der ich viel und regelmäßig spielte, hatte sich als routinierter cooler Spruch der Ausdruck „easy snack“ durchgesetzt, der nach vielen Kills eingesetzt wurde und ähnlich wie der Begriff „Noob“ (für „Newbie“, also „Anfänger“) darauf verwies, dass ein Gegner ein leichtes Opfer war, was im Gegenzug die eigene virtuell-körperliche Überlegenheit hervorheben sollte. (FT) Aus solchen Begriffen leiteten die Spieler dann auch Verben wie „wegsnacken“, „absnacken“ oder „snäggeln“ ab, die alle eine heitere Leichtigkeit des Dominierens durch ludisch-virtuelle Gewalt implizieren. (FT) Das virtuell-körperliche Dominieren eines Gegners, so viel wird hier deutlich, wird auch in Multiplayer-Games nicht zwangsläufig für voll genommen, sondern ist spielerisch. Genauso wird auch die soziale Funktion dieser Dominanz nicht mit vollem Ernst genutzt, sondern um sich spielerisch in eine höhere Position zu bringen und diesen Prozess zu genießen.

Abschließend sei erwähnt, dass die Erfahrung von Dominanz in Computerspielzeitschriften so gut wie keine Rolle spielt. In den öffentlichen Darstellungen des Computerspielens scheint kein Platz zu sein für diese Facette, vermutlich weil sie nicht der Vorstellung eines legitimen Vergnügens entspricht. Hier zeigt sich erneut die Sensibilität von Computerspielkulturen für negativ wertende Zuschreibungen, denen in öffentlichen Artikulationen meist positiv konnotierte Aspekte entgegengehalten werden. In Anbetracht dieser Sensibilität bleibt hier nochmals zu betonen, dass die Erfahrung von Dominanz einerseits ein nicht zu leugnender Bestandteil von Spielprozessen in Actiongames ist. Andererseits darf sie aber auch nicht überbewertet werden. Genau wie die Nicht-Anerkennung dieser Erfahrungsfacette wäre auch deren Hervorhebung eine unzulässige Vereinfachung. Die Erfahrung von Dominanz ist schlicht eine von vielen Facetten des Vergnügens an ludisch-virtueller Gewalt.

3.1.6 ‚Männliche‘ Erfahrungen

An den Blick auf Dominanzerfahrungen lässt sich die Frage anschließen, ob und inwiefern das Vergnügen an der Ausübung von Computerspielgewalt mit spezifischen Vorstellungen von Männlichkeit in Verbindung steht. Aus historischer Perspektive sind Computerspielkulturen von Beginn an überwiegend durch männliche Spieler geprägt. Weibliche Spielerinnen waren nicht per se ausgeschlossen, doch die männlichen Gamer stets die tonangebenden Akteure. Ein Aufruf in der ersten Ausgabe der *Telematch* von 1983 spricht für sich: Die männlichen Leser

werden aufgefordert, erotisch anmutende Fotos ihrer Freundin oder Frau einzusenden, wenn diese auch gerne Videospiele spielt, um sie zum nächsten „TeleMate“ wählen zu lassen.¹⁵³ In der nächsten Ausgabe findet sich dann ein Leserbrief einer empörten Leserin, die feststellt, die *Telematch* sei offensichtlich ein „reines Männermagazin“. ¹⁵⁴ Folgt man den Videospiele-Werbungen der damaligen Zeit, dann haben die SpieleproduzentInnen offensichtlich den gleichen Eindruck und produzieren ihre Ware dementsprechend für ein vorwiegend männliches Publikum. Dass die *Telematch* diesem Bild einer homogenen männlichen Spielerschaft bereits 1983 durch einen Gastbeitrag einer leistungsorientierten Spielerin entgegenzuwirken sucht, hat letztlich keinen (im Magazin oder den Leserbriefen sichtbaren) Effekt.¹⁵⁵

Bis heute hat sich zumindest das Spielen von Actiongames (bei anderen Genres hat sich das Bild deutlich gewandelt) als ein vorwiegend von männlichen Spielern praktiziertes Vergnügen erhalten.¹⁵⁶ Viele der interviewten Gamer erklären sich die weitgehende Abwesenheit von weiblichen Spielerinnen durch evolutionsbiologische Argumente, so beispielsweise Blackpanther: „Es ist halt einfach so, glaube ich, dass dieses Spiel da im Endeffekt beim Mann das befriedigt, diesen Urinstinkt, und das ist die Jagd. Das hat eine Frau meiner Meinung nach auch normalerweise nicht, weil die das natürlich nie hatte.“ (IV₃)

Ob in dieser hier zwar salopp formulierten aber in Spielkulturen weit verbreiteten Annahme auch ein plausibler Erklärungsansatz steckt, sei in einer ethnografischen Studie dahingestellt. Letztlich kann er ohnehin nicht zur Fragestellung der vorliegenden Studie beitragen, da diese nicht nach dem Warum, sondern nach dem Wie der emotionalen Erfahrungen fragt. Entscheidend ist hier dementsprechend nicht, *warum* so vielen männlichen Spielern Computerspielgewalt Spaß macht, sondern *wie* das Vergnügen an Computerspielgewalt durch spezifische Bezüge zu Männlichkeit bereichert wird.

Obwohl die Game Studies bereits eine Fülle an Literatur zu gendertheoretischen Fragen hervorbrachten,¹⁵⁷ finden sich dort kaum systematischen Überle-

153 | Vgl. O.A.: Aktion. Schicken Sie uns das nächste TeleMate! In: *Telematch* (1983), H. 1, S. 37-39.

154 | Gaby M. Werth: Ein reines Männermagazin. In: *Telematch* (1983), H. 2+3, S. 6. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-02_seite6

155 | Vgl. Karin Kolbe: Frau Flinkfinger. In: *Telematch* (1983), H. 6+7, S. 70. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-04_seite70

156 | Vgl. dazu, zumindest in Bezug auf Jugendliche, auch nochmals die JIM-Studie 2014 unter <http://www.mpfs.de/index.php?id=635>

157 | Vgl. exemplarisch Astrid Deuber-Mankowsky: Das virtuelle Geschlecht. Gender und Computerspiele, eine diskursanalytische Annäherung. In: Christian Holtorf/Claus Pias (Hg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln/Weimar/Wien 2007, S. 85-104; Henry Jenkins: *Complete Freedom of Movement. Video Games as Gendered Play Spaces*. In: Katie Salen/Eric Zimmerman (Hg.): *The Game Design Reader. A Rules of*

gungen, die bei der Beantwortung dieser Frage helfen könnten.¹⁵⁸ Aber auch das in der vorliegenden Studie erhobene ethnografische Material ist dabei nur sehr bedingt aussagekräftig. Zwar ist in vielen Spielergruppen ein Konversationsmodus gängig, der sich pointiert gesprochen als ‚männliches Gehabe‘ beschreiben lässt – manchmal ergänzt durch homophobe Witzeleien oder schwulen- und frauenfeindliche Sprüche¹⁵⁹ – doch *konkrete* Bezüge zwischen Computerspielgewalt und spezifischen Vorstellungen von Männlichkeit lassen sich anhand der Emotionspraktiken der Spieler sehr selten erkennen. Eine Ausnahme sind allerdings solche Emotionspraktiken, die das Vergnügen an Computerspielgewalt durch die Bezugnahme auf männlich konnotierte Sexualakte zur Sprache bringen.

„Ficken“ und „Rapen“

Worte wie „ficken“ oder „bumsen“ werden von manchen männlichen Spielern regelmäßig als Synonyme für die Ausübung von Computerspielgewalt verwendet. Das kann in Form der Ankündigung von Computerspielgewalt geschehen, wenn beispielsweise der Let's Player Hardi im Stealth-Actionspiel *Hitman: Absolution* einem computergesteuerten Gegner auflauert und meint: „Oh, den fick ich jetzt richtig in den Arsch, Junge“,¹⁶⁰ oder in Form der nachträglichen Unterstreichung von Computerspielgewalt, etwa wenn einer meiner Mitspieler in *Counter-Strike* einen Kill mit den Worten kommentiert: „Ich hab dich gefickt, du Noob [Neuling, C.B.]!“ (FT) Genauso finden diese Artikulationen Eingang in die freudige Erwartung eines Kills – Bolli freut sich beispielsweise bei einer guten Chance auf einen heimlichen Angriff im Multiplayer-Modus von *Battlefield 4*: „Oh, die können wir alle von hinten bumsen!“ –, oder sie fließen in Drohungen ein, wenn beispielsweise ein *Counter-Strike*-Spieler mit Bezug auf eine spezifische Sexualpraxis

Play Anthology. Cambridge, MA/London 2006, S. 330-363; Jennifer Jenson/Suzanne de Castell: Theorizing Gender and Digital Gameplay. Oversights, Accidents and Surprises. In: Eludamos. Journal for Computer Game Culture 2 (2008), H. 1, S. 15-25; Pam Royse u.a.: Women and Games. Technologies of the Gendered Self. In: New Media & Society (2007), H. 9, S. 555-576; Arne Schröder: „We don't want it changed, do we?“ - Gender and Sexuality in Role-Playing Games. In: Eludamos. Journal for Computer Game Culture 2 (2008), H. 2, S. 241-256.

158 | Vgl. aber Jeroen Jansz: The Emotional Appeal of Violent Video Games for Adolescent Males. In: Communication Theory 15 (August 2005), H. 3, S. 219-241. Allerdings ist Jansz' an der *appraisal theory* orientierter emotionstheoretischer Ansatz zu weit entfernt vom hier verfolgten praxistheoretischen Ansatz, um an die vorliegende Studie problemlos anschlussfähig zu sein. Außerdem argumentiert Jansz ohne eigene empirische Grundlagen, was den meisten seiner Überlegungen einen rein hypothetischen Charakter verleiht.

159 | Vgl. dazu auch Nardi: My Life as a Night Elf Priest, S. 152-157.

160 | PietSmiet (Hardi): Let's Play Hitman Absolution #009 [Deutsch] [HD] - Eiskalt hingerichtet (28.11.2012), 9:45-10:10. <https://www.youtube.com/embed/QicbJSjJ3Ak?start=585&end=610>

ankündigt, er werde einen Gegner „aus seinem Leben fisten“, beziehungsweise sie werden in alltägliche Koordinierungsgespräche unter Online-Spielern eingeflochten, etwa wenn Marco die von ihm geleitete Spielergruppe im MMORPG *The Elder Scrolls Online* anweist, sie solle über eine verfeindete Fraktion „drüberriesen“. (FT) Auch hier geht man kreativ mit den ursprünglichen Wortstämmen um: Aus „ficken“ kann beispielsweise in Anlehnung an „zerstören“ oder „wegmachen“ „zerficken“ oder „wegficken“ werden. (FT) Zu den sexuellen Konnotationen gehört auch, dass Gegner gelegentlich mit den Begriffen „Bitch“ oder „Pussy“ beschimpft werden. (FT) Sehr selten, aber durchaus möglich ist außerdem, dass sexuelle Konnotationen in Zusammenhang mit Computerspielgewalt bereits in die Spielsoftware eingeschrieben sind. So kommentiert beispielsweise der Avatar Trevor (vgl. zu dessen Spezifik auch Kap. 5.3.1) in *GTA5* das Killen von Gegnern manchmal mit: „You are fucked! I am fucking you!“¹⁶¹

Die Häufigkeit der Verwendung sexueller Konnotationen variiert stark. Der Let's Player Sarazar beispielsweise und auch viele meiner Mitspieler in Multiplayer-Games verwenden sie überhaupt nicht, andere Spieler dagegen regelmäßig. Generell seltener als die Einbindung von Begriffen wie „ficken“, aber mindestens genauso signifikant, ist die Verwendung des englischen Begriffs „rapen“, den man in Let's Play-Videos kaum, doch in den Sprachkanälen mancher Multiplayer-Spiele (insbesondere bei Shootern) regelmäßig hört. So meint Petator in einer hitzigen Diskussion nach einem aufreibenden Kampf mit einem gegnerischen Team in *DayZ* beispielsweise: „Man kann die Leute eigentlich nur mit einer Sache bestrafen, einfach nur, indem man sie raped.“ (FT) Aber auch in anderen Spielsituationen wird von „rapen“ gesprochen. Als ich mich eines Tages in *DayZ* einloggte, bereitete sich eine Gruppe befreundeter Spieler gerade darauf vor, einige nichtsahnende menschliche Gegner in einer Stadt anzugreifen. Man wolle gleich einen „rape train“ starten, kommentierte mein Mitspieler Kerby fröhlich: „der Zug fährt ab um 18:30 Uhr.“ Ich lachte und fragte, was denn ein „rape train“ sein soll. Er antwortete, das sei im Prinzip das Gleiche wie auch auf Deutsch: „ein Vergewaltigungszug“. (FT)

In all diesen Beispielen werden dezidiert männlich konnotierte Sexualpraktiken (ich rechne das „rapen“ dazu) als Synonyme für die Ausübung von Computerspielgewalt verwendet. Zwar ist die semantische Bedeutung von Begriffen wie „ficken“ nicht auf Personen männlichen biologischen Geschlechts als Ausübende begrenzt, doch genau das ist hier jeweils gemeint (wie auch Spieler in Interviews bestätigen). Dadurch wird durch kommunizierende Emotionspraktiken ein konkreter Bezug zwischen Männlichkeit, Sexualität und Computerspielgewalt hergestellt.

161 | PietSmiet (Piet): *GTA 5 # 15 - Meeeeeeeeet Trevor «» Let's Play Grand Theft Auto V* | HD (30.9.2013), 15:15-15:25. <https://www.youtube.com/embed/qLrv5DMKFlw?start=915&end=925>

Um herauszufinden, was der zu bedeuten hat, sei zuerst den Spielern das Wort gegeben. Im Interview nach diesen Begriffen gefragt, reagieren viele von ihnen allerdings erst einmal mit entschärfenden Antworten. Der Spieler Blackpanther beispielsweise merkt an, der Begriff „rapen“ sei nur ein „Modebegriff“ und meine lediglich so etwas wie „plündern“. (IV3) Auch der Spieler Bolli argumentiert vorerst, Begriffe wie „ficken“, „fisten“ oder „rapen“, „das ist einfach nur [...] oberflächlich witzig gemeint.“ (IV1) Das habe sich eben, so ergänzt er, in der Online-Sprache so durchgesetzt, aber keiner der Spieler würde auch offline so sprechen. „Sagen wir so“, fasst der 22-Jährige Wooshy seine Haltung zum Begriff „rapen“ zusammen, „machen wir den Großmutter-Test. Ich würde mich schämen, wenn meine Großmutter zugucken würde. In der Community an sich [unter Gamern, C.B.] find ich es nicht ganz so schlimm.“ (IV24)

Zu fragen bleibt allerdings, was diese Begriffe „in der Community an sich“ bedeuten. Auf meine wiederholte Nachfrage räumt Bolli im Interview ein, man benutze das Wort „rapen“ schon, weil es gewisse Parallelen gebe: „Ich sag jetzt mal ganz vorsichtig, das bedeutet, Leute mit runtergelassenen Hosen stehen zu lassen, so ungefähr, ne?“ (IV1) Der 25-Jährige Onkie formuliert es ganz ähnlich. Wir sprechen im Interview gerade darüber, dass in *DayZ* das Töten und Ausrauben von Gegnern oft mit dem Begriff „rapen“ assoziiert wird. Onkie meint:

„Das erklärt halt ein bisschen so die Gemeinheit des Eingriffs, ne (lacht verhalten)? Und du stehst ja auch relativ wehrlos da dann [...]. In dem Moment stehst du ja sozusagen, auch wieder umgangssprachlich, mit runtergelassenen Hosen da (wir beide lachen). [...] Das glaub ich erklärt einfach nur, dass das wirklich echt fies ist, sag ich mal.“ (IV15)

Und mit Hinblick auf den Multiplayer-Modus der *Battlefield*-Reihe ergänzt er: „Wenn du da jetzt an Battlefield denkst, da ist es ja wirklich, der Gegner hat ja keine Chance sich zu wehren, du lässt dem halt keine Luft zum atmen und ... ja, er hat halt eben einfach keine Chance. Es ist halt einfach nur: Es bringt keinem was, es ist nur fies.“ (IV15)

Diese Chancenlosigkeit des Gegners und die Rücksichtslosigkeit des eigenen Angriffs verbindet der 27-Jährige Tolero seinerseits mit dem Begriff Dominanz: „So ein normaler Gamer kennt eigentlich das Wort ‚rapen‘, da bedeutet es nicht, dass man den Gegner jetzt vergewaltigt, also hat nichts mit dem Vergewaltigen zu tun, was man jetzt im Kopf hat, wenn man sagt: ‚Okay, ich vergewaltige dich jetzt‘, also ... hat eher was mit Dominanz zu tun [...]“. (IV22) Noch deutlicher macht es der Spieler Petator:

„Also jemanden zu ficken, das ist ja, das ist ein sexueller Akt, wo du auf jeden Fall der Aktive bist und es nen Passiven gibt. Und wenn du sagst: ‚Ich ficke jemand‘, dann bist du auf jeden Fall der Aktive und jemand, der aktiv jemand anders fickt ist auf jeden Fall auch der Dominante, weil er auch der Aktivere ist. Verstehst du, was ich meine?“ (IV18)

Ich bejahe. Und das „rapen“?

„Platt machen! In Grund und Boden stampfen einfach. Ohne Chance niederschießen und einfach den totalen Overkill [totale Vernichtung, C.B.] produzieren, das meint man damit. Die so fertig machen in einem Game, dass die keinen Bock mehr haben. Rage quit! Rage quit auf der anderen Seite! Das trifft's eigentlich ziemlich genau.“ (IV18)

Er lacht über seine Ausführungen und ich lache mit. „Rage quit“ ist eine Bezeichnung für das Verlassen des Spiels aufgrund übermäßiger Wut wegen einer Niederlage. Der Begriff steht paradigmatisch für die andere Seite des Dominierens in Multiplayer-Games: für die Erfahrung der eigenen Unterlegenheit, die – das ist hier entscheidend – im Umkehrschluss konstitutiv für die Praxis des „rapens“ ist. Denn erst dadurch, dass sich ein anderer Spieler über seine Niederlage ärgert, kann er durch die Tötung seines virtuellen Körpers auch *erniedrigt* werden.

Letzteren Begriff bringt zumindest Petator ins Spiel, als ich die Praxis des sogenannten „teabagging“ anspreche. Das „teabagging“ – oder auch als englisches Verb mit deutschsprachiger Endung: „Teabaggen“ – funktioniert als eine ebenfalls auf männlich konnotierte Sexualität Bezug nehmende kommunizierende Emotionspraxis, allerdings nicht verbal, sondern performativ. Nach dem Töten eines Gegners in einem Multiplayer-Game stellt sich der Überlegene mit seinem Avatar über dessen Leiche und drückt mehrmals die Taste für In-die-Hocke-gehen, was ein Auf- und Niedersetzen über dem Gesicht des toten Gegners simuliert. Teilweise kann der Unterlegene diese Aktion noch sehen, da die Bildschirmerspektive in manchen Spielen noch einen Moment beim getöteten eigenen Avatar verweilt. Diese Performanz soll andeuten, dass der Gewinner seine Hoden wie einen Teebeutel (*tea bag*) in den offenen Mund des besiegten Gegners taucht. In der teilnehmenden Beobachtung begegnete mir diese Praxis zwar nur selten, doch sie ist dem Großteil der Spieler bekannt. Im Interview mit Petator provoziert die Frage danach ein schelmisches Lachen:

„Ja, es geht ja auch um Erniedrigung dabei, ne? Auch bei ner Vergewaltigung geht's denke ich mal um Erniedrigung. Ich, pfff, ich hab keine Ahnung, ich hab mich noch nie mit den psychologischen Facetten einer Vergewaltigung auseinandergesetzt. Aber ich könnte mir vorstellen, dass das ein Teil ist, wenn jemand jemand anders vergewaltigt, dass du halt die totale Kontrolle über ihn übernimmst und ihn halt in deiner Hand hast, ne? Und halt mit übelster Gewalt. Und das ist ja auch das, was wir mit den anderen online machen. Wir zwingen ihnen sozusagen unsere Herrschaft auf. Wir nehmen ihnen alles, was wir ihnen online nehmen können (lacht verlegen).“ (IV18)

Die Nutzung eines radikal sexualisierten Vokabulars und performative Praktiken wie das „teabagging“ verweisen also, so der Tenor der interviewten Spieler, in erster Linie auf die Erfahrung von Dominanz in der Ausübung von Computerspielgewalt. Diese wurde bereits im letzten Kapitel diskutiert. Zu fragen bleibt aller-

dings, ob die entsprechenden Emotionspraktiken durch die gezielte Bezugnahme auf eine männlich konnotierte Sexualität zugleich eine weitere Dimension dieses Vergnügens zur Sprache bringen, die sich aus dem Zusammenhang von Computerspielgewalt, Dominanzerfahrungen und Männlichkeit speist.

Dazu folge ich einer analytischen Perspektive, die Geschlechtlichkeit und damit eben auch Männlichkeit als Ergebnis sozialer, kultureller und auch emotionaler Aushandlungsprozesse begreift, was häufig unter dem Schlagwort *doing gender* zusammengefasst wird. Candace West und Don H. Zimmerman formulieren in ihrem einschlägigen Artikel dazu, „that a person’s gender is not simply an aspect of what one is, but, more fundamentally, it is something that one *does*, and does recurrently, in interaction with others.“¹⁶²

Entscheidend für die vorliegende Arbeit ist: Ein wichtiger Faktor im kontinuierlichen Prozess des Konstruierens und Gestaltens von Männlichkeit sind spezifische Arten und Weisen des Fühlens. *Doing emotion* kann zugleich *doing gender* sein und umgekehrt. Stephanie A. Shields u.a. argumentieren beispielsweise: „Shared beliefs about emotion assist in defining and maintaining beliefs about gender and gender-as-difference. [...] [B]eliefs about emotion reveal the distinctive ‚how‘ of being a gendered person: Doing emotion [...] signals one’s genuineness as female or male, feminine or masculine.“¹⁶³

Welche spezifischen Arten des *doing emotion* allerdings als dezidiert weiblich oder männlich gelten, ist nicht generell bestimmbar. Männlich oder weiblich zu fühlen funktioniert in unterschiedlichen sozialen, kulturellen und historischen Konstellationen auf völlig unterschiedliche Weise.¹⁶⁴ Oft reicht ein Wechsel des Ortes oder der Situation: Man denke etwa an männliche Fußballfans, die bei der Niederlage im Stadion öffentlich weinen (und weinen dürfen), was ihnen außerhalb dieser Rahmung schwerer fallen würde. Als Resultat verfügen wir über eine Vielzahl an als männlich konnotierten Emotionspraktiken, die für unterschiedli-

162 | Candace West/Don H. Zimmerman: *Doing Gender*. In: *Gender & Society* 1987, H. 1, S. 125-151, hier: S. 140. Vgl. für eine wichtige Erweiterung dieser Perspektive aber u.a. auch Stefan Hirschauer: *Das Vergessen des Geschlechts. Zur Praxeologie einer Kategorie sozialer Ordnung*. In: Bettina Heintz (Hg.): *Geschlechtssoziologie. Sonderheft 41 der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie*. Opladen 2001, S. 208-235.

163 | Stephanie A. Shields (u.a.): *Gender and Emotion*. In: Jan E. Stets/Jonathan H. Turner (Hg.): *Handbook of the Sociology of Emotions*. New York 2006, S. 63-83, hier: S. 67. Die Konzeptualisierung von *doing emotion* ist hier nicht deckungsgleich mit der aus der Theorie der Emotionspraktiken hervorgehenden, doch der Hinweis auf die mögliche Verflechtung von *doing emotion* und *doing gender* ist allgemein produktiv.

164 | Dass die Deutungen von spezifischen Arten des Fühlens als männlich historisch äußerst disparat und wandelbar sind zeigen Manuel Borutta/Nina Verheyen: *Vulkanier und Choleriker? Männlichkeit und Emotion in der deutschen Geschichte 1800-2000*. In: Dies. (Hg.): *Die Präsenz der Gefühle. Männlichkeit und Emotion in der Moderne*. Bielefeld 2010, S. 11-39.

che Akteure in unterschiedlichen Kulturen und in unterschiedlichen Situationen auf unterschiedliche Weise relevant und wirksam werden.

Die Nutzung von Begriffen wie „ficken“ und „rapen“ zur Artikulation von positiv gedeuteten Dominanzerfahrung, so könnte man zugespitzt formulieren, greift aus dieser Vielzahl männlich konnotierter Weisen des Fühlens eine besonders klischeehafte heraus. Diese Art des Fühlens findet Genuss an der aggressiven, sexuellen und mit physischer Gewalt gleichzusetzenden Penetration von anderen sozialen Wesen. Wenn ich von einem Herausgreifen spreche, dann meine ich damit einen auf Geschlechtlichkeit bezogenen Prozess der „Aktualisierung“ im Sinne Stefan Hirschauers.¹⁶⁵ Es geht um einen „Mobilisierungsprozess“,¹⁶⁶ der – so lässt sich aus emotionspraxistheoretischer Perspektive ergänzen – diese Art von Männlichkeit durch Nutzung sexuell aufgeladener *emotives* vergegenwärtigt und in die soziale Interaktion der Akteure einfließen lässt. Anders gewendet: Indem Spieler durch Begriffe wie „ficken“ oder „rapen“ positiv gedeutete Dominanzerfahrungen zur Sprache bringen, laden sie den Prozess dieser emotionalen Erfahrung zusätzlich mit einer spezifischen Vorstellung von Männlichkeit auf und fügen sich selbst zugleich fühlend in diese Vorstellung ein.

Das heißt allerdings nicht, dass sie diese Art der Männlichkeit beziehungsweise das auf spezifische Weise als männlich konnotierte Fühlen zwangsläufig ernst nehmen, und auch nicht, dass das Vergnügen daran in einer Art körperlichen Bestätigung bestimmter Männlichkeitsstereotypen besteht. Genau hier liegt, so meine ich, im Gegenteil die Gefahr einer zu weit gehenden Interpretation. Es mag in Einzelfällen der Fall sein, dass Spieler sich durch solche Emotionspraktiken als ‚echte Männer‘ fühlen und das auch ernst nehmen. Doch für die Spielkulturen und die auch zwischen den Akteuren sichtbaren, routinierten Prozesse gilt, dass diese spezifische Art der Männlichkeit aufgegriffen wird, damit man *spielerisch* mit ihr umgehen und in diesem Prozess etwas Besonderes erleben kann.

Das zeigt sich in den konkreten Emotionspraktiken an der Art und Weise, wie Spieler diese Art des als männlich konnotierten Fühlens in die Tat umsetzen: in der überwiegenden Zahl der Fälle in einer überspitzten Manier, mit ironischem Unterton oder – so wie Klaus oben, als er im Interview über das „rapen“ spricht – mit einem schelmischen Lachen auf den Lippen. Die meisten mir bekannten Spieler nehmen weder diese Variante von Männlichkeit noch sich selbst als temporäre Akteure derselben ernst. Sie binden sie vielmehr als weiteren Baustein in den Prozess des Vergnügens ein und jonglieren mit den damit verbundenen Bedeutungsangeboten, um so ihren Spaß zu haben.

Dafür scheint gerade diese Variante von Männlichkeit besonders gut geeignet zu sein, weil sie erstens hochgradig anschlussfähig an das Spiel mit Repräsentationen physischer Gewalt ist, und weil sie zweitens emotional polarisiert. Sie ist extrem – und gerade in dieser Extremität wird sie zur bereichernden Zutat im emoti-

165 | Hirschauer: Das Vergessen des Geschlechts, S. 218.

166 | Ebd.

onalen Prozess. Sie lässt die Spieler ihre Dominanzerfahrungen gewissermaßen radikalisiert zur Sprache bringen und dadurch auch – folgen wir William Reddy (vgl. Kap. 2.1.3) – mitgestalten und intensivieren. Oder sie unterstützt die Spieler durch genau diese Radikalität bei der als humorvoll gedeuteten Transgression von Gefühlsregeln, die später in Kapitel 5.3 genauer diskutiert wird. Die von manchen Spielern genutzte Bezugnahme auf jene klischeehafte Variante eines als männlich konnotierten Fühlens scheint also, so legen es die Materialien nahe, vor allem eine Art Unterstützungsfunktion einzunehmen, die andere Erfahrungsfacetten bereichern kann.

„Auch mal ‚Bäm!‘ machen.“

Konsequenterweise muss man hier weiterfragen, ob nicht auch weibliche Spielerinnen durch die Umsetzung bestimmter Arten des *doing gender* ihr Vergnügen an Computerspielgewalt bereichern können. Da die vorliegende Studie der Struktur des Feldes entsprechend verhältnismäßig wenig Material zu den Praktiken weiblicher Spielerinnen gesammelt hat, kann hierzu zwar nur mit Vorbehalt argumentiert, aber trotzdem die Frage nach der Möglichkeit solcher Zusammenhänge grundsätzlich bejaht werden.

Dafür ist zuallererst anzuerkennen, dass weibliche Spielerinnen genauso viel Spaß an Computerspielgewalt haben können wie männliche Spieler. Die oben bereits genannten evolutionsbiologischen Ansichten, dass Computerspielgewalt männlichen Spielern vor allem aus genetischen Gründen besonderes Vergnügen bereite, werden zwar auch von manchen Spielerinnen geteilt, doch dabei können sich zugleich vielsagende Widersprüche auftun. Als ich im Interview nach möglichen Unterschieden zwischen männlichen Spielern und weiblichen Spielerinnen frage, meint beispielsweise die Spielerin Julia, die im MMORPG unter anderem eine schwer gepanzerte Kriegerin spielt: „Das liegt dann wohl an unseren Genen, aber da muss ich sagen, bin ich weniger Frau, weil ich dann doch nicht so ein Friede-Freude-Eierkuchen-Mensch bin.“ (IV7) Dass Julia sich hier als „weniger Frau“ versteht, weil sie Vergnügen an Computerspielgewalt hat, verweist auf die Wirkmacht eines Diskurses, der weiblichen Spielerinnen die Fähigkeit zum Vergnügen an Computerspielgewalt abspricht und sie männlichen Spielern mit besonderem Nachdruck unterstellt.

Im Bereich der ethnografischen Fußballfanforschung hat die Kulturwissenschaftlerin Almut Sülzle bereits mit einem ähnlichen Vorurteil in Bezug auf weibliche Fußballfans aufgeräumt. Sie stellt fest:

„dass die ‚gewaltige Stimmung‘ [gemeint ist in etwa, eine gewaltgeladene Stimmung, C.B.] der Fankultur und die Freude am gefährlichen Ruf der eigenen Fanszene für Frauen wie Männer in derselben Weise attraktiv sind. Die ‚gewaltige Stimmung‘ kommt ohne

geschlechtliche Konnotation aus und die meisten Fans genießen diese Stimmung, ohne zu körperlicher Gewalt zu greifen.“¹⁶⁷

Sülzle fügt dem allerdings die entscheidende Beobachtung hinzu, dass sich weibliche Fans in der Konfrontation mit physischer Gewalt schließlich doch anders verhalten und andere kulturelle Regeln für sie gelten als für männliche Fans.

Die Virtualität des Umgangs mit physischer Gewalt in Computerspielen bietet eine Möglichkeit, diese Trennung in männliche und weibliche Verhaltensregeln in Bezug auf physische Gewalt spielerisch infrage zu stellen. Das ist natürlich nicht immer der Fall, doch manche Spielerinnen nutzen die Chance, um hier mit der gleichen Emphase wie die männlichen Spieler das Vergnügen an virtuell-körperlichen und normalerweise eher männlich konnotierten Dominanzerfahrungen zu artikulieren. Die deutsche *YouTube*-Künstlerin Bina Bianca, die auf ihrem Kanal „Tribute Songs“ zu bekannten Games präsentiert, formuliert es in ihrem Song „Gamer Girls Tribute“ (treffenderweise zu einer plötzlich ins Harmlos-Kindliche wechselnden Melodie) so:

„I am a hero, rescue queens. I'm a soldier, or machine. I'm in space or underground. I ride dragons and I shout: ‚Fus Ro Dah‘, you NPC's!‘ [bekannter magischer Ruf, der im Rollenspiel *Skyrim* die Gegner weit zurückstößt, C.B.] It's my time, and you will see: the girl you've bullied in the past, now kicks your motherfucking ass! Well, at least in a virtual kind of way.“¹⁶⁸

Die Spielerin Lela beschreibt in diesem Kontext einen sich vollziehenden Wandlungsprozess von Computerspielkulturen. Als wir im Interview gerade darüber reden, ob tatsächlich die meisten weiblichen Spielerinnen in MMORPGs sogenannte Heilerinnen spielen (wie es eine gängige Vorannahme unterstellt) und damit eine eher stereotype Vorstellung von Weiblichkeit bestätigen, kommentiert sie: „Ich glaube, dass wir da wirklich so ein bisschen an nem Wandel sind, weil immer mehr Frauen eben von dieser Heilungsgeschichte weggehen und sagen: Ne, im Spiel kann ich ja sein, wer ich möchte, und dann kann ich halt auch mal (betont:) ‚Bäm!‘ machen.“ (IV10) Ich lache mit ihr über diese Beschreibung, woraufhin ihr Kumpel Pandrael süffisant kommentiert: „Die große MMO-Emanzipation!“ (IV10) Nimmt man diesen schmunzelnden Kommentar ernst, dann unterstreicht er zumindest die Möglichkeit, dass die Ausübung von Computerspielgewalt in ihrer Doppelfunktion als *doing emotion* und *doing gender* zugleich zur Eroberung einer als männlich konnotierten Emotionspraxis werden kann und genau dieser Aspekt für manche weiblichen Gamerinnen das Spielvergnügen bereichert.

167 | Almut Sülzle: *Fußball, Frauen, Männlichkeiten. Eine ethnographische Studie im Fanblock*. Frankfurt a.M. 2011, S. 172.

168 | Bina Bianca: *Gamer Girls Tribute* - Bina Bianca (original song) (25.1.2013), 01:00-01:30. <https://www.youtube.com/embed/yVHzdt6REoE?start=60&end=90>

3.2 WIDERFAHRNIS

In den vorangegangenen Kapiteln stand die *Ausübung* von Computerspielgewalt im Vordergrund. Genauso wichtig für das zur Debatte stehende Vergnügen ist aber auch ihre *Widerfahrnis*. Diesen Begriff lehne ich an Ausführungen Wolfgang Sofskys an, der dadurch die Erfahrung von physischer Gewalt durch ein „Opfer“ bezeichnet.¹⁶⁹ Er beschreibt diese Widerfahrnis mit drastischen Worten:

„Die Gewalt schlägt Wunden und dringt in den Körper ein. Kein Ereignis, das bezwingender wäre als die Gewalt. Als Mittel der Herrschaft ist sie so verlässlich, weil der Schmerz für das Opfer unabwendbar ist. Denn die Gewalt löst Reaktionen aus, die den Getroffenen von innen überwältigen: Angst und Schmerz, Verzweiflung und Verlassenheit. Es ist nicht nur die entstellende Verletzung des Körpers, die den Menschen zerbricht, seine Stellung in der Welt wird insgesamt erschüttert. Hilflos ist er der Gewalt ausgeliefert. Sie trifft ihn in seinem Innersten und unterwirft ihn als ganzen, in seiner Totalität.“¹⁷⁰

Natürlich wird Computerspielgewalt *nicht* auf diese Weise erfahren. Spieler empfinden weder faktische Schmerzen noch werden ihre faktischen Körper überhaupt in Mitleidenschaft gezogen. Dennoch nimmt auch die Widerfahrnis einer über die *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar als virtuell-körperlich empfundenen Gewalt eine wichtige Funktion in Actiongames ein. Spieler üben durch ihre Avatare ludisch-virtuelle Gewalt nicht nur aus, sondern sie sind ihr (fast immer) zugleich auch ausgesetzt. Auch wenn die Spieler dadurch keinesfalls in ihrer Totalität unterworfen werden, wie es Sofsky in Bezug auf die Widerfahrnis physischer Gewalt beschreibt, so können doch emotionale Elemente dieser Widerfahrnis wie Stress, Bedrohungsgefühle, Angst und in gewisser Hinsicht sogar Schmerz in den Spielprozess eingebunden werden. Dieser Prozess wird häufig positiv gedeutet und so zum integralen Bestandteil des Vergnügens.

3.2.1 Stress, Spannung und Schreck

Sinnbildlich für den ludischen Umgang mit einer virtuell-körperlichen Bedrohungssituation ist das Cover der ersten Ausgabe der *Telematch* von 1983 (empfohlenes Beispiel).¹⁷¹ Zu sehen ist darauf der Avatar Pac Man – ein kleines, gelbes Gesicht mit Händen und Füßen, das als eine höchst abstrahierte Repräsentation eines menschlichen Körpers dient. Im Spiel muss man diesen virtuellen Körper durch ein Labyrinth steuern und Punkte einsammeln, während man zugleich herumirrenden Geistern ausweicht. Bei Berührung vernichten die Geister den

169 | Sofsky: Traktat über die Gewalt, S. 70.

170 | Ebd.

171 | Vgl. Telematch (1983), H. 1. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-01_seite1

eigenen Avatar, oder anders gewendet: Dem Avatar des Spielers widerfährt in diesem Moment ludisch-virtuelle Gewalt. Die ist genau wie der Avatar selbst sehr abstrakt repräsentiert, doch der Grad der Abstraktion ist hier irrelevant. Das Vergnügen an diesem Prozess ist in wesentlichen Teilen auch ein Vergnügen an der Widerfahrnis von Computerspielgewalt beziehungsweise an der daran gekoppelten Bedrohung des Avatarkörpers. Dieses Vergnügen steht Pac Man auf besagtem Cover förmlich ins Gesicht geschrieben: Auf der Flucht vor den ihn verfolgenden Geistern schaut er mit gehetztem Blick zurück und trotzdem oder gerade deshalb lacht er fröhlich auf.

Diese eigentümliche Mischung aus Stress und Spaß findet sich bereits in frühen Testberichten von Actiongames wieder. In der gleichen *Telematch*-Ausgabe, die das Pac Man-Cover zierte, wird vom „superschnelle[n] Angriffsspiel“ *Nautilus* berichtet:

„Es bleibt nicht mehr viel Zeit: Sie als U-Boot Kommandeur der Nautilus, einem Angriffs-U-Boot, voll ausgerüstet mit einem Arsenal von Thunderbolt Torpedos, müssen irrsinnig schnell Entscheidungen treffen und dann auch sofort handeln. Bedrohungen gibt es unendlich viele, denn auf der Meeresoberfläche hat ein stark bewaffneter Zerstörer die Jagd auf die Nautilus aufgenommen. Mit Wasserbomben und Raketen, die auf jede Bewegung reagieren. [...] Angriffswelle auf Angriffswelle kommt auf die Nautilus zu und Sie bringen geschickt Ihre Torpedos ins Ziel. Doch – kommt die Nautilus durch? Halten Ihre Nerven das alles aus? Wer wird schlussendlich den Kampf gewinnen?“¹⁷²

Die Rhetorik der SpieltesterInnen stellt Bedrohung und Stress als im positiven Sinne nervenaufreibende Herausforderung dar. Auch Hartmut Huff meint zu einem „Ballerspiel“ von 1983:

„Nur der sollte sich in das unheimliche Spinnennetz von Web Wars begeben, wer sich bereit findet, pausenlose Angriffe dräuender Dronen abzuwehren, danach sogenannten ‚Fantasy Creatures‘ schweißgebadet standzuhalten und zwischendurch dem Supermonster mit der beziehungsreichen Bezeichnung ‚Cosmic Dragon‘ Paroli zu bieten.“¹⁷³

Besonders spektakulär wird diese Art der Bedrohung Anfang der 1980er-Jahre auf leistungsstarken Münz-Videoautomaten inszeniert. Von einer in 3D-Grafik realisierten Spieleadaption einer Gefechtssequenz aus der *Star Wars*-Filmreihe schwärmt die gesamte *Telematch*-Redaktion:

172 | O.A.: Nautilus: Ein superschnelles Angriffsspiel für Atari-Computer. In: *Telematch* (1983), H. 1, S. 48. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-01_seite48

173 | Hartmut Huff: Web Wars. Das Netz, in dem auch Dronen wohnen. In: *Telematch* (1983), H. 6, S. 44-45, hier: S. 44. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-06_seite44

„Aus der Schwärze des Alls rasen heulend die imperialen Raumschiffe heran, die ihr Dauerfeuer eröffnen. Ohne Konzentration ist nichts zu wollen! [...] Hat man die Attacke überstanden, fliegt man direkt auf den Todesstern. Die Soldaten des Imperiums feuern aus allen Rohren. [...] Ein Husarenritt von geradezu unglaublicher Realität: Laserschuttschirme tauchen aus dem Nichts auf, und unvermittelt öffnen sich die Luken der Gefechtstürme und schießen Dauerfeuer. [...] Man kommt tatsächlich ins Schleudern ob der geballten Attacke.“¹⁷⁴

Die virtuell-körperliche Bedrohungssituation, so der damalige Tenor, versetzt die Spieler in Stress und dieser Stress macht Spaß. Das gleiche Prinzip hat sich bis heute erhalten – das kommt in Let's Play-Videos regelmäßig durch kommunizierende Emotionspraktiken zur Sprache. Noch häufiger als Artikulationen von Einschlagslust, Effektstaunen oder Dominanz sind hier Artikulationen von Stress beziehungsweise einem Gefühl der Bedrohung zu hören.

In einer der ersten Missionen der Singleplayer-Kampagne im Ego-Shooter *Battlefield 3* bewegt sich beispielsweise der Let's Player Sarazar mit seinem Avatar als US-Soldat durch eine irakische Stadt (empfohlenes Beispiel).¹⁷⁵ Gemeinsam mit anderen Marines soll er eine Gruppe eingeschlossener Kameraden retten. Zu Beginn ist alles recht ruhig, als Teil des computergesteuerten Einsatztrupps muss Sarazar von Haus zu Haus vorrücken. Als sie auf eine offene Fläche hinaustreten, wird der vor Sarazars Avatar stehende Soldat von einem Scharfschützen getroffen, was durch eine effektvolle Animation (Blut spritzt dem Avatar ins Auge) und ein die Stille zeretztes Einschussgeräusch untermalt wird. „Boah!“, ruft Sarazar: „Verdammt Scheiße!“ Auf Knopfdruck zieht er seinen angeschossenen Kameraden in Deckung, während um ihn herum jede Menge Schüsse einschlagen und andere Soldaten zu schreien beginnen. Auch Sarazars Avatar wird getroffen und sein Bildschirm färbt sich am Rand mit Blut ein – die gängige Visualisierung von Verletzungen des eigenen Avatars in neueren Shootern. Er startet einen Gegenangriff gegen die anrückenden Terroristen, doch der Feindbeschuss ist unerwartet heftig. Eine Granate explodiert mit lautem Knall. „Boah! Alter Schwede! Was geht denn jetzt ab hier?“, ruft Sarazar aus, tötet einen Gegner und lässt seine computergesteuerten Kameraden wissen: „Lade nach!“ Sogleich stürmt er wieder nach vorn, doch wieder landet er mitten in einem Kugelhagel: „Boah! Junge, Junge, Junge, Junge!“, kommentiert er und rennt wieder in Deckung zurück. Langsam arbeitet sich sein Trupp weiter nach vorn, der Stress durch die Bedrohung wechselt mit Erfolgen in der Ausübung von Computerspielgewalt, bis Sarazar letztlich siegt.

174 | O.A.: Die Rückkehr der Jedi-Ritter. Der Videoautomat. In: Telematch (1983), H. 7, S. 21. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-07_seite20

175 | Sarazar: BATTLEFIELD 3 #001 - Auf in die Schlacht [HD+] | Let's Play Battlefield 3 (26.10.2011), 11:05-14:04. <https://www.youtube.com/embed/PfMFAEoVX1Y?start=665&end=844>

Die meisten Actionspiele sind so konzipiert, dass schlussendlich die Erfolge überwiegen und der Stress dadurch zur lustvollen Herausforderung wird. So wird die Bedrohung zur bekömmlichen Zutat in der Action-Melange aus verschiedenen Erfahrungsfacetten.

Die kommunikativen Emotionspraktiken zur Artikulation von Stress und Bedrohung sind dabei sehr heterogen. Typisch dafür sind in Let's Play-Videos einerseits Flüche wie „Shit!“, „Scheiße!“, „Fuck!“ oder „What the fuck!“. Daneben finden sich aber auch Wort-Wiederholungen wie „Junge, Junge, Junge!“ oder „Mensch, Mensch, Mensch!“, Ausdrücke wie „Meine Fresse!“ oder „Ou Backe!“, sowie lautliche Artikulationen wie „Ouuuu!“, „Poah!“, „Boah!“, „Eieieiei!“ oder „Ahhhhh!“. Solche Artikulation sind auch unter Nicht-Computerspielern gängige kommunikative Emotionspraktiken, die auf eine selbst erlebte Bedrohungssituation verweisen oder eine Einfühlung in die Bedrohungssituation anderer signalisieren. Dabei spielt nicht nur der konkrete Wortgehalt des jeweiligen Begriffs eine Rolle, sondern auch die Art und Weise, wie er ausgesprochen wird. So wird beispielsweise auch der Begriff „Alter“ von manchen Let's Playern zur routinisierten Artikulation von Stress eingesetzt, indem er mit gehetztem, verängstigtem oder überwältigt staunendem Tonfall ausgerufen wird.

Ein besonders deutliches Beispiel dafür liefert der Let's Player Brammen, der im Singleplayer-Modus von *Battlefield 4* vor einem angreifenden Kampfhubschrauber flüchtet (empfohlenes Beispiel).¹⁷⁶ Dass Brammen in dieser zweiminütigen Sequenz – in der seinem Avatar massenhaft Kugeln, Explosionen und Gebäudebruchstücke um die Ohren fliegen, Hubschrauber abstürzen und Freunde vor dem sicheren Tod gerettet werden müssen – achtzehn Mal den Begriff „Alter!“ verwendet, verweist auf die Intensität der erfahrenen Bedrohungssituation.

Hin und wieder artikulieren Let's Player den erfahrenen Stress aber auch durch ganze Sätze, etwa wenn sie einen Kampf im Nachhinein mit Sprüchen wie: „Puh, was für ein Gefecht!“,¹⁷⁷ oder: „Das war mal wieder nervenzerreißend, ey!“,¹⁷⁸ resümieren, oder auch, wenn sie die Bedrohung im Moment des Kampfes zur Sprache bringen: „Oh, die wollen mir mit Mörsern richtig an die Eier!“;¹⁷⁹

176 | PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGLEPLAYER # 1 - Die Saga beginnt «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (29.10.2013), 20:15-22:15. https://www.youtube.com/embed/L8HKGZM_YnY?start=1215&end=1335

177 | Sarazar: Let's Play Tomb Raider #023 - Schwer unter Beschuss [Full-HD] [Deutsch] (24.3.2013), 6:40-7:00. <https://www.youtube.com/embed/gvxYbN4-yu4?start=400&end=420>

178 | PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #023 [Deutsch] [HD] - Hartnäckiger Gegner (2.3.2013), 18:10-18:20. <https://www.youtube.com/embed/StTAai4w1aw?start=1090&end=1100>

179 | PietSmiet (Sep): AC4 BLACK FLAG # 25 - Die erste große Schlacht «» Let's Play AC 4 Black Flag | HD (21.11.2013), 0:35-0:50. <https://www.youtube.com/embed/dR3aqhV6hNE?start=35&end=50>

„Alter, wie die mir geben!“¹⁸⁰ „[Jetzt] krieg ich auf's Maul ... und zwar hart auf's Maul“;¹⁸¹ oder: „Ich sollte mal mit dem Köpfchen unten bleiben, sonst haben wir gleich keins mehr.“¹⁸²

Letzterer Satz verdeutlicht zugleich eine für Let's Play-Videos signifikante sprachliche Verunsicherung: Bei der Artikulation von durch den Avatarkörper gemachten Erfahrungen sprechen Let's Player sowohl von „ich“ als auch von „wir“. Ohne die Wahl der grammatischen Form hier überbewerten zu wollen, unterstützt diese Unsicherheit die Annahme einer *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatarkörper, in der die klaren Grenzen zwischen faktisch-körperlicher und virtuell-körperlicher Erfahrung im Spielprozess verschwimmen. Noch deutlicher wird das, wenn Let's Player ihre Avatare hin und wieder in der zweiten Person ansprechen, nämlich dann, wenn diese nicht reagieren, wie sie möchten (und damit auch im Sinne Heideggers plötzlich „vorhanden“ sind, vgl. Kap. 3.1.3), oder eine Aktion ausführen, die außerhalb der Kontrolle des Spielers liegt. Die für Shooter wohl wichtigste dieser Art von Situationen ist das Nachladen der Waffe: Ausgelöst durch einen einfachen Tastendruck, führt der Avatar eine mehrsekündige Nachladeanimation aus, was die Spieler zwingt, in regelmäßigen Abständen Deckung aufzusuchen. Dass in solchen Momenten die Let's Player ihre Avatare häufig – etwa mit den Worten „Lade nach! Komm schnell, schnell, schnell!“¹⁸³ – zur Eile anhalten, verdeutlicht das permanente Changierens zwischen Sich-Einlassen auf die und Sich-Distanzieren von der *embodiment relation* zum Avatar.

Dieses Changieren prägt auch die Erfahrung von Stress und Bedrohung bei der Widerfahrnis von Computerspielgewalt. Einerseits fühlen und üben sich Spieler in ihren Avatarkörper ein und erst dadurch können sie dessen Bedrohung als ihre eigene empfinden. Zugleich bleibt aber immer auch eine gewisse Distanz zu diesem Körper gewahrt, die es erlaubt, den virtuell-körperlichen Stress als angenehm zu empfinden und – wie Pac Man – noch im Davonrennen über die Bedrohung zu lachen. Genau wie die Ausübung von Computerspielgewalt basiert auch der Prozess ihrer Widerfahrnis nicht auf einer simplen Gleichsetzung von Spieler und Avatar, sondern auf einem spielerischen Umgang eines menschlichen Akteurs mit einem virtuellen Körper.

180 | Ebd., 4:35-4:50. <https://www.youtube.com/embed/dR3aqhV6hNE?start=275&end=290>

181 | PietSmiet (Piet): GTA 5 # 18 - Explosives Meth-Geschäft «» Let's Play Grand Theft Auto V (3.10.2013), 18:10-18:25. <https://www.youtube.com/embed/Ag6YFjxxUGo?start=1090&end=1115>

182 | Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #004 [Deutsch] [Full-HD] - Eine himmlische Erfahrung (29.10.2011), 0:00-0:20. <https://www.youtube.com/embed/PhVqWTs24rk?start=0&end=20>

183 | Sarazar: Let's Play Tomb Raider #009 - Das Kommunikationszentrum [Full-HD] [Deutsch] (10.3.2013), 14:20-14:30. <https://www.youtube.com/embed/Kvj14kMqrlY?start=860&end=870>

„Das richtige Nervenkitzel-Feeling“

Die Erfahrung von Bedrohung umfasst aber auch mehr als nur den Moment der akuten Widerfahrnis von Computerspielgewalt. In Actionspielen gibt es immer wieder ruhigere Passagen, in denen zwar nicht gekämpft wird, doch in denen die Bedrohungssituation präsent bleibt. Wenn man etwa in *Platoon* von 1988 „durch einen düsteren Tunnel watet und feststellt, dass die Munition ausgegangen ist, bekommt man es richtiggehend mit der Angst zu tun.“¹⁸⁴ Und im Ego-Shooter *Doom* von 1993 „fühlt [man] sich unmittelbar in diese fiktive 3D-Welt hineinversetzt, schleicht lautlos durch die verwinkelten Gänge, lugt vorsichtig um die nächste Ecke und bangt um sein Leben“,¹⁸⁵ mit anderen Worten: „Man macht sich vor Spannung fast in die Hose und schaltet den Rechner nicht eher aus, bis alle Welten vom Bösen befreit sind.“¹⁸⁶ Auch andere Games, so die ComputerspieljournalistInnen, sorgen für „das richtige Nervenkitzel-Feeling“,¹⁸⁷ für „absolut spannende, ja geradezu klaustrophobische Atmosphäre“,¹⁸⁸ für garantierte „Verfolgungs Paranoia“¹⁸⁹ oder einen „Extra-Kick, weil man nie genau weiß, wo der Feind herumlungert, sich aber gewiss sein kann, dass dieser jederzeit aus der Schwärze der Nacht direkt auf euch stoßen wird.“¹⁹⁰

Kurzum: Aus der Notwendigkeit, zum Schutz des eigenen virtuellen Körpers ständig auf der Hut sein zu müssen, entsteht Spannung. Man könnte auch von Angst sprechen – Spieler genau wie TesterInnen verwenden auch diesen Begriff. Der Begriff Spannung scheint mir aber geeigneter, um eine breite Erfahrungsfacetten zu bezeichnen, die all das einschließt, was in Spielkulturen beispielsweise auch als Angst, Gruseln, Bangen oder Nervenkitzel-Feeling (s.o.) bezeichnet wird.

Diese Spannung (als erahnte Bedrohung) und der im letzten Kapitel beschriebene Stress (als akute Bedrohung) bedingen sich gegenseitig.¹⁹¹ Deutlich macht

184 | Heinrich Lenhardt: *Platoon*. In: *Power Play* (1988), H. 3, S. 38-39, hier: S. 38. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-03_seite38

185 | Stephan Girlich/Martin Weidner: *Doom 32X*. Macht *Doom* Dumme dümmer? In: *Mega Fun* (1995), S. 31, <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=7028>

186 | Volker Weitz/Michael Hengst: *Doom*. In: *Power Play* (1994), H. 3, S. 28-29, hier: S. 28. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=4026>

187 | Stephan Girlich/Julian Ossent: *Wolfenstein 3D*. In: *Mega Fun* (1994), H. 4, S. 31. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=2465>

188 | Bernd Quermann/Martin Lethaus: Kampf der Filmgiganten. *Alien vs. Predator*. In: *ASM* (1995), H. 2, o.S. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=2156>

189 | Volker Weitz: *System Shock*. Do the Cyber Boogie. In: *Power Play* (1994), H. 11, o.S. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=384>

190 | Georg Döller: *Silent Hill*. In: *Mega Fun* (1999), H. 8, S. 44-47, hier: S. 46. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=9847>

191 | Vgl. zu dieser Unterscheidung auch den Vergleich von „horror“ und „terror“, etwa bei Bernard Perron: *Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Hor-*

das beispielsweise ein Tester des Actiongames *Alien Breed 3D* von 1995. Besonders schlimm sei es,

„wenn man eines dieser Alienbiester erst durch laute Schreie und die damit einhergehenden Schüsse in den Rücken bemerkt. Nach so einem Erlebnis wird jeder Raum meist mit einer Gänsehaut betreten und verhaltenes Lauschen nach verdächtigen Geräuschen geht einher mit nervösem Zittern des Abzugsfingers.“¹⁹²

Genau wie unsere faktischen physischen Körper im Alltag aus vergangenen Erfahrungen lernen und darauf aufbauend bestimmte Situationen als bedrohlich einstufen, so durchlaufen auch Spieler durch ihre virtuellen Körper einen Lernprozess. Die Spannung entsteht aus der Erwartung der Wiederholung vergangener Erfahrungen mit akuten virtuell-körperlichen Bedrohungssituationen. Angesichts der Intensität dieser Erwartung kann das erneute Hereinbrechen der akuten Stress-Situation mitunter auch als befreiende Loslösung gedeutet werden. Im Test zu einem Ego-Shooter von 2003 bringt Petra Schmitz das auf den Punkt: „Ganz schön beklemmendes Gefühl, wenn man durch die Straßenschluchten von Mogadischu robbt und ständig den Gegner im Nacken spürt. Da ist man fast froh, wenn jemand tatsächlich das Feuer eröffnet.“¹⁹³

In Ego-Shootern ist dieses „beklemmende Gefühl“ aber nicht die wesentliche Erfahrungsfacetten. Der Fokus liegt hier meist auf der Ausübung von Computerspielgewalt und dem widerfahrenen Stress. Ruhigere Passagen sind hier eher kurze Zwischenspiele in der sonst hastigen Action. Anders ist das in Third- und First-Person-Horrorspielen, die ich als eine Unterkategorie von Actionspielen verstehe. Wie der an die Bezeichnung Horrorfilm angelehnte Genrename suggeriert,¹⁹⁴ steht hier die Widerfahrnis von Computerspielgewalt im Mittelpunkt.

Ein populäres Beispiel dafür ist das Gratispiel *Slender – The Eight Pages* von 2012, das auch in der Let's Play-Szene große Beachtung fand. Man startet hier in der Ego-Perspektive eines weiblichen Avatars (erkennbar am weiblich klingenden Keuchen) mitten in einem dunklen Wald. Waffen gibt es keine, lediglich eine Taschenlampe, deren Batterie nur kurze Zeit hält. Während man sich so durch

ror Games. O.O. 2004, o.S. http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron_Cosign_2004.pdf

192 | Michael Erlwein: *Alien Breed 3D. Die dritte Dimension*. In: Amiga Games (1995), H. 11, o.S. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=8>

193 | Petra Schmitz: *Dramatischer Taktik-Shooter mit viel Action. Delta Force: Black Hawk Down im Test*. In: Gamestar.de (1.5.2003). http://www.gamestar.de/spiele/delta-force-black-hawk-down/test/delta_force_black_hawk_down,37636,1341053.html

194 | Für einen Vergleich von Stilelementen des Horrorfilms mit solchen des Horrorspiels siehe Richard Rouse III: *Match Made in Hell. The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games*. In: Bernard Perron (Hg.): *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson, NC 2009, S. 15-25.

den dunklen Wald bewegt, wummert im Hintergrund bedrohliche Musik. Einziges Ziel des Spiels ist, so erfährt man nach einiger Suche, acht handgeschriebene Zettel aufzusammeln, die vor dem sogenannten Slender Man warnen. Findet man einen dieser Zettel, wird die Musik bedrohlicher. Die Spannung baut sich weiter auf, bis irgendwann, plötzlich, eine unförmige Gestalt mit weißem Gesicht da steht, mitten im Wald, und in die Ego-Perspektive starrt. Unwillkürlich läuft man als Spieler davon – dann wieder Stille. Doch immer wieder taucht der Slender Man auf, bis man ihm irgendwann in die Arme läuft. Kein Blut spritzt – der Bildschirm wird lediglich in eine Art Störbild überblendet, begleitet von einem elektrisch-metallischen Dröhnen.

In dieser Art von Spielen ist die aus der Erwartung der Widerfahrnis von Computerspielgewalt entstehende Spannung ein zentrales Element. Das Spiel *Slender* nennt der Computerspieljournalist Florian Heider deshalb „ein Lehrstück darüber, wie man mit einfachsten Mitteln pures Grauen erzeugt.“¹⁹⁵ Dazu liefert er keinen klassischen Test, sondern einen „Erfahrungsbericht“, in dem er seine Erlebnisse ausführlich beschreibt.¹⁹⁶ Er beginnt mit seiner anfänglichen Vorannahme, dass ihn so ein Spiel „als alten Horrorfan“ ohnehin nicht gruseln könne. Doch dann setzt er sich an den Computer: „Es ist still in meiner Wohnung. Kopfhörer auf, Lautstärke hochgedreht, Blick zum Monitor, völlig ausgeklinkt von der Außenwelt.“¹⁹⁷ So startet er das Spiel, bewegt sich durch den Wald, findet die erste der acht Seiten und das Wummern beginnt. Schnell nimmt die Spannung zu – einmal hat er den Slender Man bereits erspäht. Nun bewegt er sich innerhalb des Waldes in eine dunkle Ruine. In seinem Erfahrungsbericht beschreibt er diesen Moment:

„Ein Raum, in der Ecke ein alter, auf dem Boden liegender Stuhl und dort an der Wand, der zweite Zettel. Kurze Freude weicht blankem Entsetzen. Dieses Bild, diese scheußliche, absurde Karikatur eines Menschen. Kein Gesicht, Gliedmaßen, deren Länge jeglicher menschlicher Erscheinungsform spottet. Dasselbe Wort, in vielfacher Ausfertigung, umhüllt die Gestalt. ‚NO‘, immer und immer wieder. Alles ist so eng. Raus hier! Ich biege um die Ecke und da steht er, regungslos, auf mich wartend. Ein Geräusch, als würde jemand ein Klavier zertrümmern. Wieder schwinden mir die Sinne. Zitternd falle ich in den Raum zurück. Reiß dich zusammen, dein Gehirn spielt dir einen Streich. Die Dunkelheit macht dich paranoid! Langsam, so unendlich langsam, werfe ich einen Blick in den Gang. Nichts! Ich wanke ins Freie.“¹⁹⁸

195 | Florian Heider: Der blanke Horror. Special: Slender. In: Gamestar.de (27.7.2012). <http://www.gamestar.de/spiele/slender-the-eight-pages/artikel/slender,48664,3003302.html>

196 | Ebd.

197 | Ebd.

198 | Ebd.

Slender arbeitet dabei nicht nur mit einer gekonnt evozierten Spannung, die Heider als „Grauen“ beschreibt, sondern durch das unerwartete Erscheinen des Slenderman kommt es zugleich immer wieder zu Schreckmomenten. Diese sind Momente des Übergangs zwischen Spannung (erwarteter Bedrohung) und Stress (akuter Bedrohung).¹⁹⁹ In Let's Play-Videos von Horrorspielen werden sie verbal durch Schreie oder durch Ausrufe wie „Wou!“ hervorgehoben.

Genau wie Stress und Spannung wird auch die eigentlich negativ konnotierte Erfahrung des Erschreckens im Spielprozess positiv umgedeutet. Auf den Punkt bringt das der Let's Player Hardi, als er in *Dead Space 3* durch die dunklen Flure eines von Monstern beherrschten Raumschiffs schreitet und gerade einige seiner Widersacher mit einer Spezialfertigkeit in ihre Einzelteile zerlegt (empfohlenes Beispiel).²⁰⁰ Hardi hat längst durchschaut, dass die Monster sich oft nur tot stellen und dann plötzlich erneut angreifen. Deshalb wendet er einen Trick an, um mit seiner Spezialfertigkeit aus der Ferne zu prüfen, ob sie wirklich tot sind, und um so den Schreckmomenten zu entgehen. „Und wenn [...] diese Kinese [Spezialfertigkeit, C.B.] aus der Ferne nicht funktioniert“, fachsimpelt er gerade, „kann man davon ausgehen, dass er...“ – da springt plötzlich lautstark hinter seinem Avatar ein Monster hervor und greift ihn an – „noch am Leben ist!“, schreit Hardi erschrocken auf, reißt seinen Avatar herum, schießt dem Monster die Beine ab und in den Kopf. Zur Sicherheit wendet er den besagten Trick an und stellt fest: Das Monster ist wirklich tot. „Ja...“, Hardi atmet erleichtert aus, dann lacht er: „Das ist das, was ich an *Dead Space* liebe, ja? Ohne Spaß, ich hasse diese Momente.“

Dass die medial vermittelte Widerfahrnis von Computerspielgewalt beziehungsweise die durch sie mobilisierten emotionalen Erfahrungen zugleich geliebt und gehasst werden, beziehungsweise geliebt werden, *weil* sie gehasst werden, verweist auf ein auch abseits von Computerspielen diskutiertes Phänomen. Der Theater-, Kunst- und Medienwissenschaftler Jörg von Brincken versteht Computerspiele (insbesondere Horrorspiele) als „moderne technische Vehikel“ der ästhetischen Kategorie des Erhabenen.²⁰¹ Letztere mache „innerhalb der Geschichte von Philosophie und Ästhetik [...] das Fremdartig-Bedrohliche der empirischen Realität, ihr Großartiges, Weites, Unberechenbares und den Schrecken, der davon

199 | Intensiviert und verlängert wird dieser Übergang häufig durch ankündigende Soundeffekte. Vgl. dazu auch Perron: *Sign of a Threat*, o.S.

200 | PietSmiet (Hardi): Let's Play *Dead Space 3* #002 [Deutsch] [HD] - Einfach elektrisierend (8.2.2013), 2:00-2:35. <https://www.youtube.com/embed/QP6RjCcVQs?start=120&end=155>

201 | Jörg von Brincken: Die Lust am Schrecken. Zur Erfahrung des Erhabenen als ästhetischer Dimension von Gewalt- und Horrorspielen. In: Ders./Horst Konietzny (Hg.): *Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspielens*. München 2012, S. 219-238, hier: S. 222; vgl. zur Kategorie des Erhabenen im Zuge der Untersuchung ästhetischer Erfahrungen im Alltag auch Maase: *Der Banause und das Projekt schönen Lebens*, S. 251.

ausgang, erfassbar, kulturell integrierbar und ästhetisch goutierbar“.²⁰² In die Kategorie des Erhabenen falle beispielsweise die künstlerische Verarbeitung von Katastrophen, von Kriegen, von Mord und Totschlag oder körperlicher Entstellung. „Das Vergnügen“, so fasst er zusammen, „kommt jedes Mal dadurch zustande, dass der Betrachter gleichsam in die unmittelbare Nähe und sozusagen an die virtuelle Grenze zum Schrecklichen versetzt wird – ohne sie freilich vollends zu überschreiten.“²⁰³

In Computerspielen werde dieser Prozess über den Avatar des Spielers geleitet. Von Brinckens Argumentation ist dabei anschlussfähig an das hier vorgeschlagene Konzept der *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar. Er schreibt:

„Über die manuelle Steuerung der Kontrollinstrumente und die Sichtbarkeit des digitalen Stellvertreters entsteht ein Gefühl extremer Nähe, ein Gefühl körperlichen Betroffenseins bei gleichzeitiger bewusster, aber nicht wirklich reflektierter körperlicher Sicherheit: eine veritable Grenzerfahrung im diffusen Zwischenraum von Bildbetrachtung und Aktion.“²⁰⁴

Der Avatar ermöglicht demnach eine virtuell-körperliche Teilnahme bei gleichzeitiger Wahrung einer gewissen Distanz zum Geschehen, wodurch die „Lust am Schrecken“ in ihrer Funktion als „vorrangig liminales Phänomen“ wirksam wird, das heißt als „ein Phänomen der Schwelle oder der Grenze, die uns ebenso mit dem digitalen Spielfeld verbindet wie sie uns von ihm scheidet.“²⁰⁵ Von Brincken konkretisiert das mit einem Verweis auf Edmund Burke als „maßgebliche[n] Theoretiker des Erhabenen“.²⁰⁶

„Das Beobachten schrecklicher Geschehnisse entfaltet eine suggestive Macht und führt so zu einer emotionalen und körperlich-sensorischen Mimese. Über die distanzierte Beobachtung kommt es zu einer besonderen Form der Teilnahme und Teilhabe, die jedoch, veranschlagt man das Distanzmoment, weder auf die gewöhnliche psychologische Erfahrung empirischen Schreckens noch auf eine unterstellte psychopathologische Lust an realer Gewalt zu reduzieren ist. Vielmehr geht es um eine quasi-ästhetische Erfahrung des Schreckens und um eine darauf beruhende Selbsterfahrung.“²⁰⁷

Wie wichtig diese Art der Selbsterfahrung für Actiongames ist, zeigt auch ein quantitativer Vergleich. Insgesamt 65% der als „Kampfsequenz“ und 85% der als „Gewalt-Widerfahrnis“ (also ohne Möglichkeit zur Gegenwehr durch den Spieler) eingeteilten Sequenzen in den untersuchten Singleplayer-LP-Videos enthielten

202 | Von Brincken: Die Lust am Schrecken, S. 223.

203 | Ebd.

204 | Ebd., S. 225.

205 | Ebd., S. 222.

206 | Ebd., S. 228.

207 | Ebd., S. 229.

Artikulationen von Bedrohungserfahrungen. Diese Erfahrungsfacette macht also einen wesentlichen Anteil am Vergnügen an Computerspielgewalt aus.

3.2.2 Affizierung

In einer Hinsicht ist sie sogar deutlich konkreter als die in der Ausübung von Computerspielgewalt gemachten Erfahrungen: Die Widerfahrnis von virtueller Gewalt geht oft mit einer klar wahrnehmbaren Affizierung der faktischen Körper der Spieler einher (zum Begriff der Affizierung vgl. auch Kap. 2.1.3). Schon 1984 heißt es in einem Weltraum-Shooter-Test mit der Überschrift „Sinistar, der Schrecken des Universums, kommt!“: „Jeder, der schon mal ein spannendes Videospiel miterlebt hat, kennt dieses Gefühl, wenn man die Aktion [meint hier: Action, C.B.] so hautnah spürt, dass einem der Atem stockt und der Pulsschlag nach oben schnell.“²⁰⁸ Und auch in anderen Spielen, so die TesterInnen, lasse die „wirklichkeitsnahe Animation [...] den Spieler bei jedem herannahenden Schuss zusammenzucken“²⁰⁹ oder die „nervengeretzende Action“ bringe „das Blut zum Kochen“²¹⁰. Ein etwas längerer Ausschnitt aus einem Testbericht zum 2009 erschienenen Ego-Shooter *Call of Duty: Modern Warfare 2* spricht für sich:

„Nach ein paar Scharmützeln am Ufer eines Flusses wagen wir uns mit einem Jeep-Konvoi auf Patrouille in die Stadt. Es scheint alles ruhig, doch die beobachtenden Blicke der wenigen sichtbaren Einwohner beunruhigen uns. Völlig zu Recht, wie sich gleich herausstellt: Der Funk knistert ‚Infanterie mit Raketenwerfern auf den Dächern!‘ Wir fassen das als Schussbefehl auf und reißen den Abzug unseres auf dem Fahrzeug installierten Maschinengewehrs voll durch. Die Fahrer lassen die Reifen quietschen und unser Konvoi zerbröselt, als alle unkoordiniert den Rückzug antreten. Wir rasen, von Miliztruppen in Geländewagen verfolgt, durch die engen Gassen und können mehrmals nur knapp den anschwirrenden Raketen entfliehen. Bevor wir recht verstehen, was eigentlich geschieht, wird unser Fahrzeug getroffen und wir segeln im hohen Bogen auf die Straße. Überall auf den Dächern und Balkonen, aus den Fenstern und Türen zielen Gewehrläufe auf uns – doch ein kurzer Sprint in den nächsten Hauseingang bringt uns, zumindest für kurze Zeit, in Sicherheit. Unsere Aufklärungsmission gilt längst als gescheitert, jetzt wollen wir nur noch unsere Haut retten und den Evakuierungspunkt erreichen. Mit heftiger Waffengewalt drängen wir durch das Haus in den Hinterhof, dann durch eine Schule und letztendlich zum Sammelpunkt auf einer Kreuzung. Erst jetzt merken wir, wie verkrampft unsere Finger

208 | Tracy Forman: Sinistar, der Schrecken des Universums, kommt! In: Telematch (1984), H. 3, S. 66-68, hier: S. 66. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-03_seite66

209 | O.A.: Encounter. In: Happy Computer Spielesonderheft 1 (1985), S. 44. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-1_seite44

210 | Martin Gaksch/Heinrich Lenhardt: Gradius (Nemesis). In: Power Play (1988), H. 4, S. 88. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-04_seite88

die Maus umfassen, wie schnell unser Herz schlägt und dass kleine Schweißperlen unsere Stirn zieren. ‚Das fängt ja mal gut an!‘, durchfährt es uns – und das ist wörtlich gemeint. Noch viel temporeicher geht es in der zweiten Mission zur Sache [...]: Wenn gefühlte 300 Terroristen an unseren Hacken kleben und wir uns alle Mühe geben, uns auf der Flucht mit einem Schneemobil nicht den Hals zu brechen, reichen gewöhnliche Superlative schon gar nicht mehr aus, unsere Gefühle zu beschreiben. Adrenalin pur!“²¹¹

Schweißperlen, verkrampfte Finger, Herzrasen und eine als Adrenalinausstoß gedeutete Erregung werden hier zu zentralen Erfahrungselementen. Das Gleiche gilt für Let’s Play-Videos: Gronkh muss in einer Action-Szene „Pisse schwitzen“, ²¹² Sarazar „hängt“ ein Gefecht auch danach „noch in den Knochen“, ²¹³ Brammen hat wegen einer Explosion „harte Nippel“²¹⁴ und Hardi kommentiert einen Schreck-sound in *Dead Space 3* mit den Worten: „Ohne Witz, bei mir hat sich grad in mir alles zusammengezogen. So richtig so [verzieht sein Gesicht in der Facecam, C.B.]; ‚Mmmjaaa!‘ Gott, was ein Sound ey!“²¹⁵

Das heißt nicht, dass die emotionalen Erfahrungen der Bedrohung zwangsläufig stärker (oder gar tiefer) sind als jene in der Ausübung von Computerspielgewalt gemachten, doch sie lassen sich aus Perspektive der Akteure augenscheinlich konkreter als Auslöser körperlicher Reaktionen verorten. Manche der von TesterInnen und Spielern beschriebenen Erfahrungen (beispielsweise Schweißausbrüche) können dabei tatsächlichen körperlichen Prozessen entsprechen, andere (beispielsweise das Hochrollen der Zehennägel) sind dagegen als Metaphern für eine eher unbestimmte körperliche Intensität des Erlebens zu verstehen. Deutlich wird in beiden Fällen, dass die Widerfahrnis von Computerspielgewalt in einen als Affizierung des eigenen Körpers wahrgenommenen Prozess münden kann.

Der Affizierung ihrer Körper sind die Akteure natürlich niemals in gleichem Maße ausgeliefert wie faktischer physischer Gewalt. Ihnen bleibt stets die Mög-

211 | Robert Horn/Jürgen Krauss: Call of Duty: Modern Warfare 2. Test – Review. In: PCGames.de (13.11.2009). <http://www.pcgames.de/Call-of-Duty-Modern-Warfare-2-PC-219515/Tests/Call-of-Duty-Modewarfare-2-Test-Review-699412/>

212 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #098 - KRIEG gegen das FIB!! Let’s Play GTA 5 (GTA V) (22.12.2013), 6:40-6:50. <https://www.youtube.com/embed/z9xeXCeNqQM?start=400&end=410>

213 | Sarazar: Let’s Play Tomb Raider #036 - Kampf gegen die Untoten [Full-HD] [Deutsch] (6.4.2013), 8:25-8:35. <https://www.youtube.com/embed/iOer2ZNjXfM?start=505&end=515>

214 | PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGLEPLAYER # 1 - Die Saga beginnt «» Let’s Play Battlefield 4/BF4 | HD (29.10.2013), 23:30-23:40. https://www.youtube.com/embed/L8HKGZM_YnY?start=1410&end=1420

215 | PietSmiet (Hardi): Let’s Play Dead Space 3 #005 [Deutsch] [HD] - Auf Shuttle-suche (11.2.2013), 5:00-5:35. <https://www.youtube.com/embed/LWqnmTqYU4Q?start=300&end=335>

lichkeit, sich von der Bedrohungssituation zu distanzieren, entweder durch gezielte kognitive Abgrenzung („Das ist nur ein Spiel!“) oder indem sie das Spiel einfach beenden. Lassen sie sich aber auf das Spiel ein, dann setzen sie sich auch der über den Avatar vermittelten Affizierung ihres eigenen physischen Körpers aus.

„Alter, mein armes Herz!!! :DD“

Deutlich wird das insbesondere in Let's Play-Videos von Horrorspielen wie *Slender*. Das Spiel hat es auch deshalb zu großer Beliebtheit unter Let's Playern gebracht, da sich spätestens mit ihm ein neues Feature von LP-Videos durchsetzte: die sogenannte Facecam. In diesem Format sieht man nicht nur wie gewohnt das Spielgeschehen und hört dazu die Stimme des jeweiligen Let's Players, sondern es wird zugleich dessen abgefilmtes Gesicht (beziehungsweise die Gesichter mehrerer Spieler) in einer Ecke des Bildschirms eingeblendet. Vom YouTube-Publikum wurde dieses Format begeistert aufgenommen und wird heute bei Horrorspiel-Videos gegebenenfalls mit Nachdruck eingefordert. Grundsätzlich geht es bei der Facecam darum, den Umgang der Let's Player mit der Affizierung ihrer Körper performativ zur Schau zu stellen. Dieser Prozess gestaltet sich meist als ein Ringen mit der empfundenen Spannung, dem Schreck und dem Stress – zugleich aber auch als Kokettieren mit diesen und Lachen über diese Erfahrungen.

Ein gutes Beispiel bietet eine Let's Play-Reihe zu *Slender* von Daniel und Martin, die gemeinsam für den YouTube-Kanal der Zeitschrift *Gamestar* namens *GameTube* spielen. Die ersten drei Folgen dieser Reihe, die jeweils zwischen 500.000 und 1,5 Millionen Klicks verbuchen können, nahmen die beiden Let's Player direkt aufeinanderfolgend an einem einzigen Abend auf. Später kamen fünf weitere Folgen hinzu.

Wie auch Florian Heider (s.o.) gehen Martin und Daniel erst unbedarft an das Spiel heran und spazieren durch den Wald.²¹⁶ In der linken oberen Ecke zeigt die Facecam ihre beiden spärlich beleuchteten Gesichter. Als nach Aufsammeln der ersten Seite das Wummern einsetzt, äußern sie bereits mit dem Ausruf „Uahhh!“ ihr Unbehagen und Martin – der eigentlich nur Daniel beim Spielen zusieht – zieht reflexartig sein Gesicht vom Bildschirm zurück. „Ich hasse solche Musik“, kommentiert er. Als kurz darauf unvermittelt der Slenderman auftaucht und ein lauter Basston erklingt, schreien sie beide mit „Woaaaah!“ auf. „Da ist er! Da ist er!“, ruft Daniel, wobei er schon mit seinem Avatar davonrennt und Martin derweil vor dem Bildschirm aufgebracht vor und zurück wippt. Während sie noch schreien, lächeln sie zugleich. Im Spiel wird es wieder ruhig. „Boah Leute!“, keucht Daniel. Nach nur zweieinhalb Minuten Spielzeit sind beide Let's Player bereits sichtlich ergriffen. Als Daniel die Taschenlampe des Avatars kurz anknippst, fährt ihn Martin aufgeregt an: „Mach doch die Taschenlampe aus! Bist du wahnsinnig?“

216 | GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #1 - Let's Play Slenderman Game German (19.7.2012), 0:00-4:30. <https://www.youtube.com/embed/W7eWF5fdrWA?start=0&end=270>

Daniel atmet tief durch. Martin versucht zu lauschen, ob er den Slenderman hört. Sie laufen weiter. Daniel lacht und meint, er wolle am liebsten nach Hause gehen. Als sie den Slenderman schließlich zum zweiten Mal erspähen, reagiert er mit einem souveränen „Ha ha!“ und rennt mit dem Avatar davon, während Martin sich erneut mit einem lauten „Ahhh!“ erschreckt und wieder ruckartig vom Bildschirm zurückweicht. „Das Spiel ist nichts für mich“, kommentiert Martin, während Daniel lacht und kontert: „Du musst nicht mal spielen!“

Deutlich wird bis hierhin die Affizierung der faktischen Körper der Spieler. Diese wird hier nicht ‚authentisch‘ wiedergegeben, doch auf sie wird performativ Bezug genommen und dadurch die Lust an Bedrohung, Spannung und Erschrecken artikuliert. Im weiteren Verlauf scheint der gar nicht aktiv am Spiel beteiligte Martin noch stärker von der Affizierung durch den Spielprozess betroffen.²¹⁷ Immer wieder atmet er heftig angespannt durch. Daniel lacht daraufhin amüsiert auf: „Reg dich mal ab, ist nur ein Spiel.“ Doch Martin spielt virtuell-körperlich mit und hat an der *embodiment relation* teil, auch wenn er nur durch seine Kommentare und Aufforderungen aktiv auf das Spielgeschehen Einfluss nimmt. Als Daniel einmal verwegen dem Slenderman entgegen anstatt vor ihm davonläuft, hebt Martin verängstigt seine Hände vor die Augen: „Ich will’s nicht sehen!“, ruft er. „Geh weg! Geh weg! Ich guck nicht hin!“ Er ist, wie er sagt, „schon am Rande des Zusammenbruchs“. Das unspektakuläre Ende der Folge kommt abrupt – durch einen Absturz der Software.

Sogleich beschließen die zwei, mit einer weiteren Folge und einem neuen Versuch fortzufahren.²¹⁸ Das Spiel speichert nicht, sie beginnen also von vorn. Gleich zu Beginn kommentiert Daniel ironisch, das Spiel sei sicherlich ein großer Partyspaß, wenn man es mit seinen Freunden spiele. Damit liegt er nicht ganz falsch: Im Interview erwähnte einer meiner Online-Mitspieler, dass er eines Abends gemeinsam mit seinen Freunden im dunklen Keller eines leerstehenden Hotels (im Besitz der Eltern seines Freundes) *Slender* gespielt habe: „Da haben wir uns natürlich mega beölt [sehr amüsiert, C.B.] über die Reaktion von uns selbst“, fasst Bolli diese Erfahrung zusammen. (IV1) Genau das steht auch bei Martin und Daniel im Vordergrund: Die Konfrontation mit den eigenen Reaktionen ist gerade deshalb amüsant, weil letztere als unkontrolliert beziehungsweise affekthaft empfunden werden. Dabei hatte Martin überhaupt nicht mit einer so intensiven Erfahrung gerechnet: „Ich hab irgendwie nen Artikel drüber gelesen und ein Video irgendwann drüber gesehen“, kommentiert der Let’s Player, während Daniel spielt, „und dachte: ‚Na gut, so ein bisschen gruselig.‘ Aber Alter, wie mich ... mir geht grad so die Pumpe [er hat starkes Herzklopfen, C.B.]. [...] Das hätt ich nicht

217 | Ebd., 4:30-12:39. <https://www.youtube.com/embed/W7eWF5fdrWA?start=270&end=759>

218 | GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #2 - Let’s Play Slenderman Game German (20.7.2012), 0:00-6:20. <https://www.youtube.com/embed/Dali8w1-QFw?start=0&end=380>

gedacht, dass mich das so fertig macht.“ Wieder finden sie die ersten Seiten und die wummernde, dröhnende Musik kündigt das Herannahen des Slenderman an. „Das kann nicht gesund sein!“, meint Martin irgendwann, kurz nachdem er sich ängstlich hinter Daniels Schulter versteckt hat und kurz bevor er lächelnd und etwas verwundert über sich selbst feststellt, dass er gerade ganz vorn auf seiner Stuhlkante sitzt.

Nach sechs bis sieben Minuten kommt der Avatar an einem dunklen Tunnel an (empfohlenes Beispiel).²¹⁹ „Geh da nicht rein! Geh da nicht rein!“, ruft Martin beinahe panisch. Doch sie müssen, denn eine der acht Seiten klebt an der Innenseite des Tunnels. Hastig schnappt sich Daniel die Seite und ein schauerhaftes Dröhnen ertönt. „Uaaahhhh!“ rufen beide und Daniel flüchtet, anstatt zurück, weiter in den Tunnel hinein. Martin ist entsetzt: „Du kannst doch nicht durch diesen Tunnel gehen!“ Und wenn er schon hinein müsse, solle er wenigstens schneller laufen. Doch Daniel bleibt stehen, zögert, weiß nicht, ob er nun aus dem Tunnel herausrennen oder schleichen soll. Martin ist aufgebracht – ein Streit zwischen den beiden entbrennt. Zugleich ergriffen, gequält und lachend meint Martin: „Geh jetzt, geh aus diesem blöden Tunnel raus! [...] Da ist man doch gefangen!“ Doch der Weg aus dem Regen führt in die Traufe, denn nun müssen sie eine im Wald stehende Ruine durchsuchen. Martin atmet angstvoll ein und fasst sich wie vor Schmerzen an die Brust, als er die Enge des Raums vor sich sieht. Daniel lacht dagegen auf: „Soll ich da rein gehen?“ Martin nimmt all seinen Mut zusammen: „Wir müssen da rein“, beschließt er mit ernster Miene. Langsam, Schritt für Schritt, spähen sie um die erste Ecke in einen fahl beleuchteten Raum hinein. Dann plötzlich ein schrill-schräges Schreckgeräusch. Daniel dreht den Avatar um: Direkt vor ihnen steht der Slenderman. Beide Let's Player schreien panisch auf. Das schrille Störgeräusch ertönt, dann Flimmern auf dem Bildschirm – und nichts mehr. Martin lacht keuchend: „Alter!“ Daniel ist dagegen noch verblüfft: „Wie hat er denn das jetzt geschafft?“ Beide schweigen eine Sekunde. Hier wechselt die Facecam im *YouTube*-Video auf Vollbild. Dann brechen sie in Gelächter aus. Daniel stöhnt lachend: „Boah Alter!“, was Martin mit einem lachenden „Ahhhh, ahhhh!“ ergänzt. Die Anspannung fällt von ihren Gesichtern ab und wandelt sich in Erleichterung. Lachend beschließen sie, dass nun auch Martin einmal spielen müsse.

Diese Performance wird von den ZuschauerInnen der Videos rege kommentiert. Über 13.000 Kommentare weisen allein die drei ersten in Folge gedrehten Videos auf.²²⁰ Dominant sind in ihnen Artikulationen des Erschreckens. In Sätzen wie „fuck hab ich mich erschreckt ! :o [Gesicht mit staunend geöffnetem

219 | Ebd., 6:15-9:27. <https://www.youtube.com/embed/Dali8w1-QFw?start=375&end=567>

220 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=W7eWF5fdrWA; https://www.youtube.com/all_comments?v=Dali8w1-QFw; https://www.youtube.com/all_comments?v=5RiOTRRxTJO

Mund, C.B.]“ werden Begriffe wie „erschrecken“, „erschrocken“ oder „schreck“ insgesamt über 900 Mal genannt. Viele der Kommentare beziehen sich auch auf konkrete Stellen im Video, über 230 beispielsweise auf den zuletzt beschriebenen, abschließenden Schreckmoment, ca. bei Minute 8:20 des zweiten Videos. Aus den Kommentaren zu dieser Stelle lassen sich in Bezug auf die Lust am Schrecken zwei Arten von kommunizierenden Emotionspraktiken herausfiltern. Ein kleinerer Teil bezieht sich auf die zur Schau gestellten Körper der Let's Player. ZuschauerInnen schreiben beispielsweise: „8:22 : Die Gesichter...unschlagbar :D [breit grinsender Smiley, C.B.]“, oder: „8:22 Epic Face :D“. Sie verweisen hier auf die Affizierung der Körper der Let's Player und artikulieren durch Smileys ihre Freude daran, diese am Werk zu sehen. Der Großteil der Kommentare zu dieser spezifischen Stelle beschreibt aber die selbst erlebte Affizierung des eigenen Körpers beim Ansehen des Videos. Eine kleine Auswahl:

„boah ich habe bei 8:19 so nenn herzinfakt gekriegt übel ich habe habe gedacht der springt aus demm bildschirm und killt dich xD [breit grinsender Smiley mit zusammengekniffenen Augen, C.B.]“

„alter..ab 8:21 .. mein herz ist in die hose gerutscht ;D [breit grinsender Smiley mit Augenzwinkern, C.B.]“

„Bambam...Bambam...Bambam...[symbolisiert einen Herzschlag, C.B.] 8:23...BAMBAM-BAMBAMBAMBAM...Alter, mein armes Herz!!! :DD [sehr breit grinsender Smiley, C.B.]“

„8:22 o: [stauendes Gesicht, C.B.] heftig .. bin vom Stuhl gefallen xD“

„8:20 HERZINFAKT! O.o [Smiley mit verschiedenen möglichen Deutungen, hier vermutlich schockiert, C.B.] Omg [Oh my god, C.B.], ich hab meinen Arm an der Heizung angehauen XDDDDDDDDDD Ich hasse dieses Spiel!!! :DDDD [sehr stark grinsende Smileys, C.B.]“

„bei 8:22 habe ich meine Kopfhörer weggeschmissen und habe geschrieen“

„8:00 , da kam mir ein ‚Ach du scheisse!‘ Gefühl xD *herzklopf*“

„08:15 ohne scheiß, ich hab mir halb in die Hose gepisst alter.“

„Bei 8:20 hatte ich Kotz und Kack Reiz, ausserdem hat mein Herz fast Ade gesagt O_O [Gesicht mit weit aufgerissenen Augen, C.B.]“

„8:20 *-* [Gesicht mit zusammengekniffenem Mund und zwei gebannt starrenden Augen, C.B.]“²²¹

Auch wenn nicht davon auszugehen ist, dass die ZuschauerInnen tatsächlich kurz vor Herzinfarkten stehen, von Stühlen fallen oder sich in die Hose machen, sind diese Artikulationen als Hinweise auf intensive Körperreaktionen eine wichtige ethnografische Ressource. Sie sind aussagekräftig, insofern sie die emotionalen Routinen im Umgang mit Horrorgames mit aushandeln. Die zur Sprache gebrachten Reaktionen (Erschrecken, unkontrollierte Körperbewegungen, andere als ungesund empfundene Symptome) sind eigentlich negativ besetzt, werden hier aber durch zahllose Smileys meist explizit als positiv beziehungsweise ver-

221 | Ebd., aus allen drei Videos.

gnülich markiert. Die ZuschauerInnen bringen damit, genau wie die Let's Player, die positive Deutung einer als extrem empfundenen Affizierung ihrer Körper durch das Spielgeschehen zum Ausdruck.

Sich ausliefern, um sich zu erleben

Bleibt die Frage, ob es überhaupt einen Unterschied der emotionalen Erfahrungen bei der ‚passiven‘ und ‚aktiven‘ Beteiligung am Spielgeschehen gibt. Denn kategorisch lassen sie sich nicht trennen: Stress, Spannung und Schreck sind aus beiden Positionierungen heraus erfahrbar. Wie bei der Ausübung von Computerspielgewalt bietet aber auch bei ihrer Widerfahrnis die Aktivität als solche eine besondere Qualität der emotionalen Erfahrung. Spannung, Stress und Schreck können in Action auf ganz besondere Weise erlebt werden. Diesen graduellen Unterschied beschreibt Bernard Perron, einer der führenden Experten der Horrorspiel-Forschung:

„[I]f we are seated in a theatre [...] [watching horror movies, C.B.] we choose to go along with the character – who is going to move forward in any case (we are in a ride!) – and become scared. A similar scene will not play on our fears in the same way as in the case of a single player game where we are sitting playing alone in the dark. Since we are in control of our avatar (or point of view), the analogy with the old haunted house that one has to walk-through – as opposed to those where we are seated in a doom buggy – obviously better suits the horror video game than the relentless forward ride of a roller coaster. Even if we follow a path, we are made to feel that we are actively exploring a place.“²²²

Mit den Konzepten dieser Studie lässt sich ergänzen: Die Notwendigkeit der virtuell-körperlichen Aktivität des Spielers, der eine *embodiment relation* zu seinem Avatar eingegangen ist, bindet ihn auf andere Weise in das spannende und erschreckende Geschehen ein als bei der Filmrezeption.

Genau das bekommt der Let's Player Martin am eigenen Leib zu spüren, als er im dritten Teil der *Slender*-Videoreihe selbst die Kontrolle übernimmt.²²³ Schon nach einer Minute kommentiert er, dass er am ganzen Körper zittere: „Ich pack das nicht“, gesteht er ein. Doch er will sich auch nicht geschlagen geben und spielt weiter. Die Avatarperspektive wackelt wie verrückt, weil seine Hand, mit der er die Maus hält, so zittert: „Siehst du an dem Bild, wie ich zitter?!“, ruft er fragend seinem Kollegen zu. Als ihn der Slenderman bei Minute 6:20 fast erwischt, schreit Martin kurz auf und rennt mit seinem Avatar davon, dann verkrampft

222 | Bernard Perron: Coming to Play at Frightening Yourself. Welcome to the World of Horror Video Games. In: Aesthetics of Play Conference. Bergen 2005, o.S. [Vortragsmanuskript]. <http://www.aestheticsofplay.org/perron.php>

223 | GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #3 - Let's Play Slenderman Game German (21.7.2012), 0:00-15:30. <https://www.youtube.com/embed/5Ri0TRRxTJ0?start=0&end=930>

sein ganzer physischer Körper und er starrt mit weit aufgerissenen Augen auf den Bildschirm: „Fuck! Fuck!“, kommentiert er panisch. „Ich werd ihn nicht mehr los gerade!“ Zwischendurch lächelt er aber auch wieder, etwa wenn er ironisch kommentiert, das Gratispiel wäre bestimmt „gesponsert von den deutschen Herzchirurgen“. Dann verkrampft er erneut. Abwesend kommentiert er: „Ich hätte nie gedacht, dass mich das so mitnimmt.“ Auch der zuschauende Daniel kann seine Distanz nicht dauerhaft wahren. In der fünfzehnten Minute kommentiert er, da wolle er schon gar nicht mehr hingucken. Der spielende Martin fährt ihn prompt mit ernstem Tonfall an: „Du guckst da gefälligst hin! Ich guck da nicht alleine hin! Das macht mich fertig.“ Dann atmet er wieder heftig ein und aus.

Doch selbst nach diesen Strapazen hatte Martin nicht mit dem Ende gerechnet, das ihm nun blüht.²²⁴ Wie zuvor erwischt ihn der Slenderman, begleitet vom bekannten Schreckgeräusch. Martin fährt heftig zusammen, reißt die Augen auf und beginnt nun deutlich zu hyperventilieren. Dann bricht das Spiel aber plötzlich ab. Ratlosigkeit macht sich auf den Gesichtern der Let's Player breit – ist das Spiel wieder abgestürzt? Dann kommt das Bild ruckartig zurück: Das weiße, formlose Gesicht des Slenderman ist ganz nah, füllt den kompletten Bildschirm aus, dazu wieder ein erschreckender Sound. Wieder zuckt Martin zusammen, schreit auf. Doch nochmal verschwindet das Bild, nochmal denkt Martin, es ist vorbei, aber noch einmal kommt auch das schrille Störsignal und Slendermans Antlitz zurück. Martin erschreckt sich auch dieses dritte Mal heftig. Erst dann erlischt das Bild gänzlich. Daniel atmet einmal tief durch – dann lacht er. Martin hingegen schüttelt ernst den Kopf: „Ey, das war's für heute.“

Seine Mitgenommenheit zeigt, wie fragil die Balance des spielerischen Umgangs mit der Affizierung des eigenen physischen Körpers ist. Wo das Vergnügen in dieser Affizierung gesucht wird, liefern sich die Akteure ihr auch bis zu einem gewissen Grad aus. Aus ethnografischer Perspektive ist dabei kaum zu beantworten, *warum* der eigene Körper durch Spielprozesse wie diesen so stark affiziert wird – mögliche Faktoren sind sowohl evolutionsbiologisch geprägte körperliche Dispositionen wie beispielsweise Angst vor der Dunkelheit, aber auch kulturell geprägte emotionale Routinen im Umgang mit Horrorfilmen und -spielen. Für die Frage nach den gemachten emotionalen Erfahrungen ist vielmehr entscheidend, *wie* die Spieler mit der Affizierung ihrer physischen Körper umgehen. Die Let's Play-Videos demonstrieren, dass im Zentrum dieses Prozesses eine Praxis des Sich-selbst-Ausliefern steht.

Damit haben Computerspiele an einer populärkulturellen Entwicklung Teil, die signifikant für das beginnende 21. Jahrhundert ist. Deutlich machen diese Entwicklung Thomas Alkemeyer u.a. in ihrer Einführung zum Sammelband „Aufs Spiel gesetzte Körper“, in der sie Risikosportarten im Kontext einer Konjunktur körperlicher Praxisformen in der Freizeit beleuchten. Im Gegensatz zu

224 | Ebd., 15:30-16:40. <https://www.youtube.com/embed/5Ri0TRRxTJ0?start=930&end=1000>

traditionellen Sportarten setzen neu aufkommende riskante Sportarten, so eine zentrale Beobachtung, „den Körper aufs Spiel. Sie werfen ihn keineswegs fort, sondern setzen ihn aus und erobern ihn – nach vollbrachter Leistung – als ein beherrschtes und im Wert gesteigertes Gut zurück.“²²⁵

Auch wenn in Computerspielen das faktische Risiko fehlt, setzen auch hier die Akteure den eigenen Körper durch die *embodiment relation* mit ihrem Avatar einem gefühlten Risiko aus. Sie setzen ihn *virtuell* aufs Spiel und lernen ihn dadurch auf eine neue und intensive Weise kennen. Im Anschluss an seine Ausführung zur Erfahrung des Erhabenen in Horrorspielen (vgl. Kap. 3.2.1) verweist auch Jörg von Brincken auf einen entscheidenden Aspekt in diesem Prozess: „[E]in wesentliches Moment der Erzeugung erhabener, das heißt auf schreckliche Weise Vergnügen bereitender, Wirkungen“, so argumentiert er aufbauend auf Edmund Burke, liegt „im Aspekt des Neuen und in der Befriedigung einer anthropologisch konstanten Lust daran, sprich: Neugier.“²²⁶

Diese These bestätigt sich beim ethnografischen Blick auf Let's Play-Videos von Horrorspielen. Das sich ständig wiederholende Lachen über den eigenen Schrecken – das ein kommentierender Horrorspiel-Zuschauer als „Angstlache“ bezeichnet²²⁷ – ist ein Lachen über eine befremdliche und mit Neugier aufgenommene Selbst- beziehungsweise Körpererfahrung. „Das Erhabene“, ergänzt von Brincken, „entspricht dem Modus ästhetischen Empfindens, in dem nicht nur das Unvertraute erschreckend wird, sondern in dem das Vertraute unvertraut wird.“²²⁸ Die uns auch aus dem eigenen Alltag vertraute Erfahrung des Erschreckens wird dabei nicht einfach wiederholt, sondern im Prozess ihrer medialen Vermittlung verändert:

„[D]iese uns allen vertrauten Gefühle [werden] vom Erhabenen transformiert: Sie geraten zu artifiziellen bzw. auf artifiziellm Wege und durch Artefakte evozierten Affekten, die dem empfindenden Subjekt aus genau diesem Grunde als anziehend erscheinen können, weil sie an das Moment des Ästhetischen gebunden sind.“²²⁹

Das bestätigt sich auch durch eine dem Vergnügen am Schrecken entgegenlaufende Tendenz, die in Spielprozessen von Horrorspielen regelmäßig sichtbar wird: Nach wiederholtem Spielen (und einer Gewöhnung an die durch ein Spiel angebotenen Stress-, Spannungs- und Schreckmomente) werden die emotionalen Erfahrungen langsam schwächer. Nachvollziehen lässt sich auch dieser Aspekt

225 | Thomas Alkemeyer u.a.: Aufs Spiel gesetzte Körper. Eine Einführung in die Thematik. In: Dies. (Hg.): Aufs Spiel gesetzte Körper. Aufführungen des Sozialen in Sport und populärer Kultur. Konstanz 2003, S. 7-15, hier: S. 10.

226 | Brincken: Die Lust am Schrecken, S. 231.

227 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=UluP8w7_4kU

228 | Brincken: Die Lust am Schrecken, S. 233.

229 | Ebd., S. 233-234.

anhand der *Slender*-Videos von Martin und Daniel. Den drei Anfangsepisoden folgen fünf weitere, in denen beide Let's Player immer weniger schreckhaft auf den Spielprozess reagieren. Als sie am Ende der vierten Folge (die sie einige Tage nach den ersten Folgen aufgenommen haben) vom Slenderman erwischt werden, schreien sie nur noch kurz auf und Martin kommentiert: „[I]ch muss sagen, ich hab jetzt zwar geschrien, aber es war noch nicht so tilt [hier in etwa: intensiv, C.B.], also ich war noch nicht so durch, wie letztes Mal.“²³⁰ In der fünften Folge beginnt der vormals als spannend empfundene Wummer-Sound die beiden nur noch zu nerven und sie drehen ihre Kopfhörer leiser. In der siebten Folge erschrecken sie sich dann am Ende so wenig vor dem Slenderman, dass sie sich bei ihren ZuschauerInnen dafür entschuldigen und ihnen empfehlen, sich die ersten Folgen der Reihe anzusehen. Dort könne man erfahren, „wie das mit der Panik wirklich ist.“²³¹ Zu guter letzt, am Ende der achten Folge, erschreckt sich Daniel schon überhaupt nicht mehr vor dem Slenderman und kommentiert resigniert: „Es wird langsam echt ein bisschen fad. Also es ist immer noch nett, aber es kitzelt nicht mehr.“ Und Martin ergänzt: „Wir sind so langsam schon fast ein bisschen genervt eher.“²³²

Diese Aussagen dürfen nicht als Hinweise auf eine Desensibilisierung oder gar Verrohung der Spieler aufgrund des wiederholten Umgangs mit Computerspielgewalt missverstanden werden, wie es öffentliche Diskurse rund um sogenannte Killerspiele immer wieder nahelegen. Vielmehr flacht die durch Jörg von Brincken beschriebene Neugier, die der Erfahrung der Affizierung des eigenen faktischen Körpers inhärent ist, nach der wiederholten Konfrontation mit sich ähnelnden Momenten der Spannung und des Schreckens ab. Wenn der Reiz dieser Erfahrung aus der Ungewöhnlichkeit beziehungsweise Neuartigkeit der Körpererfahrung hervorgeht, dann ist sie aus ihrer eigenen Struktur heraus nicht unbegrenzt wiederholbar. Die Neugier ist, zumindest für eine Zeit, gestillt und die positive Deutung der Affizierung des eigenen Körpers weicht einem negativen Gesamteindruck.

230 | GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #4 - Let's Play Slender Game German (28.7.2012), 9:00-9:30. <https://www.youtube.com/embed/up0HlajzWn4?start=540&end=570>

231 | GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #7 - Let's Play Slender Game German (1.9.2012), 14:20-14:50. <https://www.youtube.com/embed/TP0zaxqAQes?start=860&end=890>

232 | GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #8 - Let's Play Slender Game German (9.9.2012), 13:15-13:35. <https://www.youtube.com/embed/y8fZqzQu7Yc?start=795&end=815>

3.2.3 Schmerz und Tod

Die Beobachtung einer *embodiment relation* im Prozess der Widerfahrnis von Computerspielgewalt wirft zwangsläufig die Frage auf, was eigentlich passiert, wenn die Avatare von Spielern durch Angriffe verletzt beziehungsweise getötet werden. Während in *Slender* das Getötetwerden recht abstrakt bleibt, ist es in anderen Horrorgames, aber auch und vor allem in kampfbetonten Actiongames, wesentlich deutlicher und als konkreter physischer Akt repräsentiert. Dass die Spieler sich in solchen Momenten nicht fühlen, als würden sie faktisch sterben, liegt auf der Hand. Dennoch ist das virtuell-körperliche Sterben mehr als eine neutrale Markierung für eine Niederlage im Spielprozess.²³³

Bevor im Folgenden dieses Sterben im Fokus steht, bleibt seine Vorstufe zu diskutieren: das Getroffen- beziehungsweise Verletztwerden des eigenen Avatars. Aus computerspielgeschichtlicher Perspektive war die zentrale Grundlage dafür das bereits in den 1980er-Jahren aufkommende Konzept der Lebensenergie, teils Health Points (HP) genannt, das eine graduelle Unterscheidung der Verletzungen des eigenen Avatars erlaubte. Wurde der eigene Avatar getroffen, war er nicht mehr wie zuvor umgehend tot, sondern verlor (je nach Stärke des Angriffs) einen Teil seiner HP, die er durch das Aufsammeln sogenannter Medikits wieder auffüllen konnte. Daneben gab es in vielen Spielen eine Anzeige für Rüstungspunkte, die wie eine Verdoppelung der Lebenspunkte-Anzeige funktionierte und ebenfalls durch das Aufsammeln spezieller virtueller Gegenstände aufgefüllt werden konnte. Der für sein Genre wegweisende Ego-Shooter *Doom* von 1993 wies bereits beide Spielmechanismen auf.

Während diese sich in vielen zeitgenössischen Actiongames noch immer finden, lassen sich seit einigen Jahren auch neue Tendenzen beobachten. So verzichten viele neuere Spiele gänzlich auf HP-Anzeigen und Medikits. Stattdessen werden Treffer durch visuelle Effekte wie Blutspritzer auf dem Bildschirm oder eine Entfärbung und Weichzeichnung des Bildes (als würde einem das Blut aus den Adern entströmen und schwummrig werden) repräsentiert, die mit zunehmender Intensität der Treffer stärker werden und dann in den Tod des eigenen Avatars münden. Um wieder zu gesunden, muss der eigene Avatar lediglich in Deckung bewegt werden, wo er sich nach kurzer Wartezeit regeneriert. Der Ego-Shooter *Call of Duty 2* von 2005 setzte als eines der ersten sehr populären Spiele diese Mechanismen ein. Dadurch wird ein im Gegensatz zum berechnenden Blick auf die eigene HP-Anzeige dynamisches Changieren zwischen Angriff und Rückzug im Spielprozess und ein intuitiver Umgang mit den Verletzungen des

233 | Vgl. für eine vielschichtige Analyse von Spielerperspektiven auf das Sterben im MMORPG *World of Warcraft* Lisbeth Klastrup: What Makes World of Warcraft a World? A Note on Death and Dying. In: Hilde G. Corneliussen/Jill Walker Rettberg (Hg.): Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader. Cambridge, MA/London 2008, S. 143-166.

eigenen Avatars gefördert. Wenn solche Spiele mit modernen Gamepads (anstatt mit Maus und Tastatur) gespielt werden, sind eingesteckte Treffer zugleich durch das elektrische Vibrieren des Pads haptisch spürbar. Entscheidend sind aber die audiovisuellen Repräsentationen.

Welche emotionalen Erfahrungen Spieler dabei machen, ist eine schwer zu beantwortende Frage. In Let's Play-Videos finden sich immer wieder Ausdrücke, die beim Getroffenwerden des eigenen Avatars einen virtuell-körperlichen Schmerz zur Sprache bringen. Let's Player kommentieren eingesteckte Treffer beispielsweise mit Begriffen wie „Aua!“, „Ou!“, „Autsch!“ und auch mal explizit mit „Ohhhh Schmerzen!“²³⁴ oder: „Auauauauauau, das tut doch weh!“²³⁵ Auch in der teilnehmenden Beobachtung sind solche Ausdrücke hin und wieder zu hören. Natürlich ist nicht davon auszugehen, dass die Let's Player und Spieler faktische physische Schmerzen empfinden. Doch bis zu einem gewissen Grad scheint auch der faktische physische Körper in diesen Momenten durch das Spielgeschehen affiziert zu werden.

Ein Beispiel dafür bietet ein Ausschnitt aus einem Let's Play-Video zum Singleplayer-Horror-Actionspiel *Outlast* von Gronkh. Ähnlich wie in *Slender* kann der Avatar hier selbst nicht angreifen, sondern er kann vor den geisteskranken Schergen des irren Anstaltsleiters einer Psychiatrie nur davonlaufen und sich in Sicherheit begeben. Dabei steht dem Avatar – einem Journalisten, der die dunklen Machenschaften an diesem Ort aufklären soll –, lediglich eine Videokamera mit Nachtsichtgerät-Funktion zur Verfügung. Auch dieses Spiel wird, wie bei Let's Play-Videos zu Horrorspielen üblich, mit Facecam gespielt.

Zu Beginn des Ausschnitts klettert Gronkh mit seinem Avatar durch einen engen Lüftungsschacht und springt in einen kleinen, spärlich beleuchteten Raum hinab (empfohlenes Beispiel).²³⁶ Auf einen Stuhl gefesselt, sitzt dort ein Insasse der Psychiatrie, der plötzlich laut zu schreien und zu toben beginnt, ohne dass man ihn stoppen könnte. Gronkh sieht sich hektisch um, sein Gesicht ist rechts unten am Bildschirmrand in Farbe zu sehen. Die im Raum nebenan nach Gronkhs Avatar suchenden Schergen rufen: „Want meat! Want meat!“, und etwas rummst heftig von außen gegen die einzige Türe, die in den Raum führt. Gronkh läuft hektisch im Raum hin und her – was soll er tun? Zu spät bemerkt er, dass er einen Schrank zur Seite schieben muss, um in den nächsten Raum gelangen zu können. Die Schergen brechen die Tür auf. Sie entdecken Gronkhs Avatar, rennen

234 | PietSmiet (Jay): Let's Play Crysis 2 #001 [Deutsch][HD] - Alcatraz am Start (17.1.2013), 26:10-26:30. <https://www.youtube.com/embed/VC02P0m-osM?start=1570&end=1590>

235 | Sarazar: Let's Play Spec Ops: The Line #007 - Kein Weg zurück [Full-HD] [Deutsch] (11.7.2012), 0:40-0:50. <https://www.youtube.com/embed/Hgs9aE9u1FE?start=40&end=50>

236 | Gronkh: OUTLAST [HD+] #010 - Lauf, Lauf, LAUF!!! * Let's Play Outlast (14.9.2013), 10:50-13:15. https://www.youtube.com/embed/eHgu_XXxS5k?start=650&end=795

auf ihn zu und hauen mit langen Messern auf ihn ein. Der Bildschirm färbt sich umgehend rot. Gronkh ruft: „Auauau, auaua, auauaua, auauaua!“, und versucht in die andere Richtung davonzurennen. Er will zurück in den Lüftungsschacht springen: „Spring, spring um dein Leben! Lauf, lauf, lauf!“, ruft er seinem Avatar zu. Zwar schafft er den Sprung, muss dann aber wieder aus dem Lüftungsschacht raus. Erneut entdecken ihn die Schergen und rennen auf ihn zu. „Ich bin nicht da! Ich bin nicht da!“, ruft Gronkh weinerlich, doch sie prügeln heftig auf seinen Avatar ein, Schlaggeräusche ertönen und erneut färbt sich der Bildschirm rot. „Auauaua!“, kommentiert Gronkh ein weiteres Mal und rennt weg. Er kriecht dann durch eine kleine Bodenluke, durch die er den Levelabschnitt zuvor betreten hat. Die Schergen können ihm hier nicht folgen, sondern stehen nur wartend auf der anderen Seite. Da dennoch das lange Messer des einen Schergen durch die Wand hindurchschaut – ein sogenannter Clipping-Fehler – kommentiert Gronkh nun scherzhaft: „Ah, it’s Mr. Clipping!“ Zur Antwort haut der Scherge einfach durch die Wand hindurch und Gronkhs Avatar steckt einen Treffer ein. „Au! Aua!“, ruft Gronkh erschrocken und ergänzt: „Ich mach ja schon keine Witze mehr.“ Da der Scherge aber nicht von der Öffnung weicht, die Gronkh auf dem Weg zum nächsten Levelabschnitt zu durchqueren hat, stellt er schließlich resigniert fest, dass er sich wohl absichtlich töten lassen muss, um vom letzten Speicherpunkt neu starten zu können. Er geht also auf den Schergen zu und ruft mit schauspielerischer Emphase: „Bring mich um! Bring es zu Ende!“ Da er aber nicht gleich stirbt, rennt er nun doch wieder davon, wieder wird er verfolgt und nun erst endgültig getötet. Gronkh muss zusehen, wie Blut aus seinem virtuellen Körper entrinnt und sein Avatar enthauptet wird. Die Ego-Perspektive fällt hier sozusagen zu Boden und man sieht vor sich den Rest des eigenen, enthaupteten Avatars (als würde man noch durch den vom Körper abgetrennten Kopf seine Umgebung wahrnehmen können). „Aua! Auauaua!“, wiederholt Gronkh mehrfach und liefert dazu vor der Facecam eine Art Sterbe-Performance: Er legt langsam den Kopf schräg und verdreht zitternd, mit halb geöffnetem Mund, die Augen starrend nach oben. Während auf dem Bildschirm das Leben des Avatars erlischt, gibt auch Gronkh einige letzte, röchelnde Zuckungen von sich. Dann öffnet er die Augen wieder, räuspert sich und kommentiert locker: „Ich wollt’s mal überdramatisieren“, während der letzte Speicherpunkt im Spiel bereits wieder geladen wird und er einen neuen Versuch startet.

Gronkh bringt also durch kommunizierende Emotionspraktiken Schmerz zum Ausdruck, was aber nicht auf einen physischen Schmerz und nicht einmal auf eine konkrete Affizierung des eigenen physischen Körpers (also auf konkret am eigenen Körper verortbare physische Reaktionen) verweisen muss. Klar ist vorerst nur, dass er durch das Einlassen auf die *embodiment relation* zu seinem Avatar eine hier als negativ artikulierte virtuell-körperliche Erfahrung macht. Sobald er Treffer registriert, artikuliert er Schmerz und versucht unwillkürlich, sich in Sicherheit zu bringen (selbst nachdem er sich eigentlich entschieden hatte, den Avatar sterben zu lassen). Der Schmerz wird demnach zwar nicht faktisch

physisch empfunden, wohl aber in die virtuell-körperliche Erfahrung einer akuten Bedrohung integriert. Mit anderen Worten: Der virtuell-körperliche Schmerz verdichtet die Erfahrung von Stress im Prozess des Widerfahrens von Computerspielgewalt. Das gilt genauso für kampfbetonte Actionspiele und Shooter: Wenn Let's Player bemerken, dass ihnen die Kugeln nicht nur um die Ohren fliegen, sondern auch in ihren virtuellen Körper einschlagen und ihre Lebensenergie sinkt, dann steigern sich meist auch die Artikulationen von Stress.

Dem zugrunde liegt das oben beschriebene Prinzip der Lebensenergie, die in Spielen wie *Outlast* zwar nicht in Form eines Energiebalkens sichtbar ist, doch die innerhalb der Programmstruktur über den Zeitpunkt des Todes des Avatars bestimmt. Spieler verfügen durch ihre Spielerfahrung über ein praktisches Wissen um diese Lebensenergie. Sie wissen, dass sie nur eine bestimmte Anzahl an Treffern aushalten, bevor sie virtuell sterben werden. Damit wirkt jeder Treffer als eine Verdichtung der Bedrohungssituation, in der sich der Avatar befindet. Schmerz im Computerspiel ist keine physische Reaktion, sondern eine durch das inkorporierte Wissen um die Sterblichkeit des eigenen Avatars aufbauende emotionale Erfahrung.

Auf diese Erfahrung lässt sich Gronkh erst ein, distanziert sich dann aber wieder mit einem Witz, nur um den virtuell-körperlichen Schmerz im nächsten Moment erneut zu empfinden, und so weiter. Dieses spielerische Schwanken zwischen Sich-Einlassen und Sich-Distanzieren basiert auf der Spezifik der virtuellen Sterblichkeit des Avatars: Der kann zwar sterben, doch in Games ist der Tod (meist) nicht von Dauer.

Respawn

Dazu ein kurzer Blick auf die computerspielgeschichtliche Entwicklung des virtuellen Sterbens: Frühe Actionspiele der 1970er- und 1980er-Jahre stellten meist eine abstrakt repräsentierte Avatarfigur zur Verfügung, die nach einem einzigen Treffer vernichtet war. Der Computerspieleforscher Jason Tocci verweist darauf, dass sich dahinter auch ein ökonomisches Interesse der Münz-VideoautomatenherstellerInnen verbarg, für die das Ende des virtuellen Lebens den richtigen Zeitpunkt zur Aufforderung einer neuen Bezahlung darstellte.²³⁷ Spätestens als sich Anfang der 1980er-Jahre Heim-Videokonsolen verbreiteten, erhielten Avatare nicht mehr nur ein, sondern mehrere Leben, was den Spielern die Möglichkeit gab, bereits erreichte Levelabschnitte mehrfach zu wiederholen, bevor schlussendlich der Schriftzug „Game Over“ über den Bildschirm flimmerte. Eine weitere entscheidende Entwicklung waren die sich in den 1990er-Jahren durchsetzenden Speicherfunktionen, die es den Spielern erlaubten, nach dem Tod ihres Avatars an einem festgelegten Speicherpunkt oder auch an völlig beliebig setzba-

237 | Vgl. Jason Tocci: „You Are Dead. Continue?“ Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction. In: Eludamos. Journal for Computer Game Culture 2 (2008), H. 2, S. 187-201, hier: S. 192.

ren Momenten eines Spiels wiedereinzusteigen. Der Wiedereinstieg in ein Spiel wird als Respawn bezeichnet, also als eine Wiederhervorbringung des eigenen Avatars. Für den Spieler Limaneel ist genau das auch prägend für die Erfahrung des virtuellen Sterbens. Im Interview kommentiert er:

„Sterben [im Computerspiel, C.B.] bedeutet für mich: im aktuellen Versuch gescheitert, neuer Anlauf, neue Runde, neues Glück. [...] Man ist halt raus für die Runde. Oder man muss halt zum Respawn zurück. Es ist für mich tatsächlich auch kein Sterben, sondern es ist ein Außer-Gefecht-Gehen. [...] Würde man das ins Real Life übertragen, wäre das vielleicht ein K.O.-Schlag, als mehr würd ich es nicht sehen. [...] Computerspiele spielen ganz bewusst mit der Möglichkeit, einen neuen Versuch zu starten. Als nichts anderes nehme ich das auch an.“ (IV11)

Limaneels Vergleich mit dem K.O.-Schlag verweist auf zweierlei: Erstens ist das virtuelle Sterben nicht endgültig, zweitens wird es als ein körperlicher Prozess interpretiert. Um die Körperlichkeit des Prozesses hervorzuheben, wird bei manchen neueren First-Person-Actiongames (etwa *Skyrim* oder auch *Counter-Strike: Global Offensive*) beim Tod des Avatars die Perspektive förmlich aus dem Körper herausgeschleudert: Mit dem entscheidenden eingesteckten Treffer verlässt die Bildschirmperspektive den virtuellen Körper und lässt den Spieler die Wucht des tödlichen Einschlags von außen bestaunen. Eine radikalisierte Form davon zeigt die oben beschriebene Sequenz aus *Outlast*, in der man seinen eigenen, enthaup-teten Avatkörper aus der Ego-Perspektive betrachtet. In Third-Person-Actiongames steht der Avatkörper dagegen von vornherein im Blickfeld des Spielers und dementsprechend ist auch sein Sterben stets sichtbar. Inzwischen werden hier oft ähnliche Effekte eingesetzt wie bei der Ausübung von Computerspielgewalt: Der eigene Avatar geht etwa in Zeitlupe zu Boden oder die Bildschirmperspektive zoomt noch einmal an das Geschehen heran. Kurzum: Das Sterben ist zwar nur eine Unterbrechung – aber eine, die dem Spieler mit virtuell-körperlicher Wucht vor Augen geführt wird.

Die oft sehr konkreten Repräsentationen eines gewaltsamen Todes des eigenen Avatars bieten zugleich spezifische Bedeutungen an. Der Spieler Wooshy beschreibt diese so:

„Das einzig Absolute, was der Mensch kennt, ist halt nunmal der Tod. Das kannst du sonst [in Computerspielen, C.B.] nicht vernünftig aufbauen, dieses Spannungselement. [...] Ich glaube, dass diese Komponente, jemanden zu töten oder selber getötet zu werden, einfach nen Cut in das Spiel bringt oder in den Spielverlauf bringt oder in das Denken rein-bringt, der halt irgendwas aussagt im Sinne von: Das ist jetzt fertig, das ist jetzt absolut, jetzt gibt's nichts mehr.“ (IV24)

Auf diesen „Cut“ reagieren Spieler und Let's Player sehr unterschiedlich. Manchmal nehmen sie ihn ausdruckslos, gelangweilt oder mit einem kurzen, überrasch-

ten Ausruf wie „lol! [laughing out loud, C.B.]“ hin. Meist werden aber mit aller Deutlichkeit Ärger, Enttäuschung, Frustration oder Wut zur Sprache gebracht. Zu den entsprechenden kommunizierenden Emotionspraktiken gehören verärgerte „Neeeeeein“-Rufe, Flüche wie „Scheiße!“, „Shit!“, „Fick doch die Henne!“²³⁸ „Ach leck mich doch am Arsch!“²³⁹ oder: „Boah Alter, ich fress meinen Bart!“²⁴⁰ – gelegentlich begleitet von einem hör- oder auf der Facecam sichtbaren Hauen auf die Tischplatte oder dem wütenden Wegwerfen einer Maus.

Im Anschluss an solche Artikulationen wird oft nach der Schuld für den Tod des eigenen Avatars gesucht. Man findet sie entweder in äußeren Umständen – der Controller hat versagt, der Avatar nicht wie gewünscht reagiert, die computer-gesteuerten oder auch menschlichen Kameraden waren zu schlecht, das Spiel hat einem zu viele Gegner auf einmal entgegengestellt, etc. – oder auch im eigenen spielerischen Versagen. In den meisten Fällen ist das Wissen um den kommenden Respawn der Erfahrung des virtuellen Sterbens aber bereits immanent. Unmittelbar nach einem kurzen Moment der Verärgerung folgt meist sogleich der Ausblick auf den nächsten Versuch. Man fasst frischen Mut, überlegt laut, wie man es besser machen könnte, oder kündigt an, es nun auf jeden Fall zu schaffen.

Die Intensität des Ärgers und der Aufwand zur Mobilisierung neuer Lust am Spielprozess fällt je nach Spieler und Spielsituation sehr unterschiedlich aus. Auf die Frage nach dem Sterben des eigenen Avatars im Multiplayer-Online-Game *The Elder Scrolls Online* antwortet beispielsweise der routinierte Vielspieler Pandrael im Interview: „Das bedeutet für mich eigentlich nur nen kurzen Break.“ Zwar nerve es, wenn man Zeit verliere, aber: „Also emotional berührt mich das jetzt nicht.“ (IV10) Die nicht minder routinierte Vielspielerin Miralla äußert sich genau gegenteilig über das virtuelle Sterben: „Es ist scheiße (lacht). Es ist scheiße. Und es ist immer schrecklich, wenn es passiert. Vor allem, weil meistens irgendwas dran kaputt geht, am Charakter [am Avatar, C.B.]“ (IV9) Wenn sie nur einmal sterbe, dann sei das noch verkraftbar. Aber wenn sie beispielsweise an einem Endgegner mehrere Male scheitere, dann rege sie das so sehr auf, dass sie teils mehrere Wochen mit diesem Spiel pausieren müsse. Im Extremfall führen solche Frustmomente zu sogenannten Rage Quits, also zum abrupten Abbruch des Spiels durch einen Spieler aufgrund seines Ärgers über das Sterben des eigenen Avatars (vgl. dazu auch Kap. 3.1.6).

238 | PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGLEPLAYER # 5 - Agent Kovic «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (2.11.2013), 4:00-4:05. <https://www.youtube.com/embed/zBrgZBRlfeE?start=240&end=245>

239 | PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #001 [Deutsch] [HD] - Neustart und Vergleich (7.2.2013), 45:30-45:45. <https://www.youtube.com/embed/FjT8BkHKlVE?start=2730&end=2745>

240 | Gronkh: GTA ONLINE [HD+] #013 - RRRAGEMODE oder: Vorerst kein Online mehr!
* Let's Play GTA Online (13.10.2013), 27:05-27:30. <https://www.youtube.com/embed/D-4TxplAFGo?start=1625&end=1650>

Trotz des Potenzials für solche Frusterfahrungen bleibt die Möglichkeit des virtuellen Sterbens zentraler Bestandteil der Dynamik von Actiongames. Erst dadurch werden angenehm gedeutete Erfahrungen wie Spannung und Stress überhaupt möglich. Doch nicht nur die Freude an der Widerfahrnis, sondern auch an der Ausübung von Computerspielgewalt, kann durch die Sterblichkeit des eigenen Avatars geprägt werden.

Sichtbar wird das beispielsweise an der Rezeption der *Dark Souls*-Spiele, die unter Gamern für ihren unbarmherzigen Schwierigkeitsgrad und eine entsprechend hohe Frustrationsgefahr bekannt sind. Unter der Überschrift „So schön kann sterben sein!“ kommentiert der Computerspieltester Florian Heider: „Vier zerstörte Gamepads, zwei zerschmetterte Monitore und ein durchgebrochenes Tastaturkabel. Riesenratten in der Redaktion? Nein, Dark Souls ist endlich für den PC erschienen! Warum sich Leiden manchmal wirklich lohnt, zeigen wir in unserem Test.“²⁴¹ In diesem Spiel, so erklärt der Autor, geht nicht nur der Kampf gegen verschiedene Monster meist tödlich für den eigenen Avatar aus, sondern das Spiel entzieht einem bei wiederholtem Sterben auch gnadenlos bereits gesammelte Bonus-Items. Besonders hart seien die Boss-Kämpfe am Ende der Level. Doch gerade diese Härte lasse die Spielerfahrung zu etwas Besonderem werden:

„Wenn wir nach zehnminütigem Kampf mit einem Drachen doch noch eine Niederlage einstecken müssen, mag das niederschmetternd sein, doch nur wenig ist vergleichbar mit der absoluten Euphorie, die sich einstellt, wenn wir das Schuppenvieh nach einigen Anläufen dann endlich doch noch in die ewigen Jagdgründe schicken – Halleluja!“²⁴²

Noch Jahre später, so Heider im Fazit, werde er sich „an die Emotionen erinnern, die Dark Souls in mir wachgerufen hat.“²⁴³ Entscheidend ist hier, dass die Intensität der Bedrohung des eigenen virtuellen Körpers die Intensität der Erfahrungen in der Ausübung von Computerspielgewalt bedingt. Ein Sieg wird dort als besonders positiv empfunden, wo etwas auf dem Spiel steht – und aufs Spiel gesetzt wird hier ein emotionaler Wert in Form der Möglichkeit, frustriert zu werden. Die Möglichkeit negativer emotionaler Erfahrungen wird als eine Art Spieleinsatz in einen auf positive Erfahrungen zielenden Spielprozess eingeflochten. Prozessual gedacht: Das Vergnügen riskiert sich selbst, um sich zu bereichern.

241 | Florian Heider: So schön kann sterben sein! Dark Souls: Prepare to Die Edition im Test. In: Gamestar.de (8.9.2012). http://www.gamestar.de/spiele/dark-souls-prepare-to-die-edition/test/dark_souls_prepare_to_die_edition,48018,3004764.html

242 | Ebd.

243 | Ebd.

3.3 AUFRÜSTUNG

Die Qualität der Ausübung und der Widerfahrnis ludisch-virtueller Gewalt ist in den meisten Computerspielen abhängig von variablen Aktionspotenzialen des Avatars. Mit Aktionspotenzialen meine ich die Fähigkeit eines Avatars, unterschiedliche Bewegungen beziehungsweise Attacken ausführen zu können, die erstens auf unterschiedliche Weise und zweitens mit unterschiedlicher Stärke Schaden anrichten. Spätestens seit Anfang der 1990er-Jahre bleiben Avatare im Spielverlauf von Actiongames nicht gleich, sondern verändern sich. Indem sie neue Waffen, neue Rüstungen, neue Kampffahrzeuge oder Gegenstände erhalten, neue Fähigkeiten oder Spezialkräfte entwickeln oder ganz generell stärker werden, verändern sich auch die durch sie gemachten, virtuell-körperlichen Erfahrungen.

3.3.1 Waffe, Rüstung, Kampfmaschine

Die wichtigste dieser Variablen sind virtuelle Waffen. Als virtuell bezeichne ich diese Waffen, da sie innerhalb des Spiels als computervermittelte Repräsentationen physischer Waffen dienen und den Spielern die Nutzung der aus dieser Ähnlichkeitsbeziehung entstehenden Bedeutungs- sowie Emotionspotenziale erlauben (vgl. zum Virtualitätsbegriff auch Kap. 2.2.3). Repräsentationen physischer Waffen sind sie auch dann, wenn die physischen Entsprechungen nicht tatsächlich existieren (wie beispielsweise Laserschwerter). Ausschlaggebend ist ihre Nutzung innerhalb der virtuellen Umgebung, in der sie zum Ankerpunkt bestimmter Praktiken und als physisch repräsentierter Effekte werden: Gewehre, Pistolen, Raketenwerfer, Laserschwerter, mittelalterliche Äxte, Panzer oder Kampfhubschrauber erlauben es den Spielern, virtuell Kugeln abzufeuern, Raketen zu verschießen, Hiebe auszuführen oder über Gegner hinwegzurollen und lösen dabei zahlreiche audiovisuelle Effekte wie Treffer, Schussgeräusche, Blutspritzer, Explosionen, wuchtige Sounds und Sterbeanimationen aus. Dadurch werden virtuelle Waffen zu einem zentralen Element des Vergnügens an ludisch-virtueller Gewalt.

Als Anfang der 1980er-Jahre Computer- beziehungsweise Videospiele für private Endgeräte große Erfolge feierten, war ihre Grafik und damit auch die Darstellung von Waffen aus heutiger Sicht minimalistisch. In Weltraum-Actionspielen steuerte man meist ein Raumschiff gegen anrückende Alienhorden, wobei sowohl Gefährt als auch Gegner eher abstrakte Pixelgebilde waren, die sich nur mit Hilfe der teils blumig geschriebenen Begleithefte zu den Spielen identifizieren ließen. Auf Knopfdruck bewegten sich vom eigenen Raumschiff einzelne Pixel als Schüsse weg und der Computer ließ dazu elektronische Quietschgeräusche ertönen. Wo auch Repräsentationen menschlicher Avatare eingesetzt wurden, waren diese in Strichmännchenform gestaltet und ein Schwert war beispielsweise nicht mehr als eine Pixellinie vor schwarzem Hintergrund.

Die Entwicklung des audiovisuellen Detailreichtums nahm aber auch hier schnell an Fahrt auf. Anfangs wurden die virtuellen Waffen größer und effektvoller. Der Testbericht zum Weltraum-Shooter *Turmoil* von 1983 beschreibt beispielsweise, wie einem „als Pilot eines intergalaktischen Kampfjägers [...] viele schlimme Wesen“ in „heftigen Angriffswellen von links und rechts her gleichzeitig“ entgegenkommen: „Aber zum Glück sind Sie im Besitz einer äußerst leistungstgarken [sic] Photonen-Kanone, ein Treffer kann gleichzeitig bis zu sieben Angreifer in kosmischen Staub zerlegen.“²⁴⁴

Bald schon vergrößerte sich nicht mehr nur die virtuelle Feuerkraft der Waffen, sondern auch deren Abwechslungsreichtum. Im Actiongame *Aztec* für den *Commodore 64* von 1984 – ein in Anlehnung an die *Indiana Jones*-Filme gestalteter Vorläufer der heutigen *Tomb Raider*-Spiele – konnte ein vom Spieler aus der 2D-Perspektive gesteuerter, wagemutiger Archäologe bereits Machete, Pistole oder auch Dynamit gegen allerlei Skorpione, Schlangen und Monster einsetzen.²⁴⁵ Im gleichen Jahr experimentierte man bereits mit komplexeren Steuerungsanforderungen für den Einsatz von Waffen. Im Bogenschieß-Spiel *Forbidden Forest* mussten Spieler beispielsweise den eigenen Avatar erst via Knopfdruck seinen Bogen spannen lassen, dann den Bogen im richtigen Winkel auf die anrückenden Gegner richten und schließlich durch einen zweiten Knopfdruck den Pfeil abschießen, während bereits der nächste Gegner anrückte. Was aus heutiger Perspektive simpel erscheint, bewerteten die damaligen Tester als motivierende Herausforderung in Sachen Steuerung, Timing und Präzision.²⁴⁶

Während die Steuergeräte früher Spielekonsolen oft nur einen Joystick für die Bewegung und einen einzigen Knopf zum Angreifen hatten, bot der PC als Spielgerät komplexere Möglichkeiten. 1988 feierten die Tester des Fantasy-Rollenspiels *Dungeon Master*, dass man beim Bekämpfen von Monstern aus der Ego-Perspektive nicht nur auf eine Vielzahl an Waffen zurückgreifen konnte, sondern diese via Maussteuerung in Echtzeitkämpfen wahlweise zum Stechen, Hauen, Werfen oder sonstigen Angriffen einsetzen durfte.²⁴⁷ Anfang der 1990er-Jahre gehörten verschiedene Waffen und Angriffsarten dann bereits zum Pflichtprogramm für Actionspiele und waren damit von Beginn an fester Bestandteil des aufkommenen Genres der Ego-Shooter. Im genreprägenden *Doom* von 1993 hatte man bereits die Qual der Wahl:

244 | O.A.: Schrecken im Weltraum. In: *Telematch* (1983), H. 3, S. 47-48, hier: S. 47. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-03_seite46

245 | Vgl. O.A.: *Aztec*. Die Rache des Archäologen. In: *Telematch* (1984), H. 5+6, S. 54. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-05_seite54

246 | Vgl. Hartmut Huff: *Forbidden Forest*. Im Wald, da sind die Monster. In: *Telematch* (1984), H. 9, S. 48. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-09_seite48

247 | Vgl. Boris Schneider/Heinrich Lenhardt: *Dungeon Master*. In: *Power Play* (1988), H. 2, S. 78-79. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-02_seite78

„Während die Schrotflinte eine edle Waffe aus zivilisierteren Tagen darstellt, bei der noch exaktes Zielen von Nöten ist und die einen förmlich von den Socken haut, sind andere gegnerspezifisch (Kettensäge), distanzabhängig (Raketenwerfer), verschwenderisch (MG) oder schlicht und einfach martialisch (Plasmagewehr, BFG 9000), ganz nach Belieben eben.“²⁴⁸

Mit dem Aufkommen der Ego-Shooter verschwand zugleich die Zurückhaltung vieler ComputerspieljournalistInnen bei der positiven Beschreibung von Waffen und ihrem Einsatz in Spielen. Genau wie die Effekte von Angriffen (vgl. Kap. 3.1.1) wurden nun auch die Waffen selbst mit differenziertem Blick für ihre Originalität bewundert: „Das Waffenarsenal“ des Ego-Shooters *Heretic* von 1995 beispielsweise, so Heinrich Lenhardt, „bietet Annehmlichkeiten wie die magische Armbrust mit Streuschuss über die dicke Einzelschuss-Wumme mit Rückstoß bis hin zum Killerkugel-Spucker: Die gefährlichen Bällchen hopsen munter durch den Raum und können eine größere Gegnergruppe ordentlich aufmischen.“²⁴⁹

1998 konnten die Tester des Ego-Shooters *Turok 2* dann bereits von „den über 20 zur Verfügung stehenden Knarren, die jeden Waffennarren in höchste Glücksgefühle versetzen würden“, schwärmen:²⁵⁰

„Neben den Standard-3D-Shooter-Wummen (Pistole, Shotgun, etc.) findet Ihr auch solche Perlen wie den Scorpion Missile Launcher (schießt mehrere ferngelenkte Raketen auf einmal ab), den Shredder (verschießt Energiestrahlen, die an Wänden abprallen), den Proximity Mine Layer (legt Minen ab [...]) oder die Boomerang-ähnliche, scharfkantige Wurfscheibe. Der absolute Hammer ist aber der Brain Extractor, welcher selbstständig bei intelligenten Lebensformen das Gehirn anpeilt und...nun ja, entsprechend animiert, ähem, lassen wir das lieber.“²⁵¹

Während der „Brain Extractor“ eine willkommene Kuriosität darstellte, sind die erwähnten „Standard-3D-Shooter-Wummen“ bis heute Bestandteil der meisten First- und Third-Person-Shooter. In anderen Actionspielen gehören dagegen Schwerter, Äxte, Keulen und in Fantasy-Spielen auch Angriffszauber zum gewöhnlichen Repertoire. Aufbauend auf leistungsstärkerer Hardware und komplexeren Simulationsmöglichkeiten für physikalische Prozesse kam es aber auch nach der Jahrtausendwende weiterhin zu Innovationen. Im 2004 veröffentlichten *Half-Life 2* beispielsweise kann man, so ein Tester, mit einer „Gravity Gun [...] die Schwerkraft manipulieren und Objekte anziehen, festhalten und wegstoßen

248 | O.A. [Stephan/Martin]: *Doom 32X*.

249 | Heinrich Lenhardt/ Jörg Langer: *Heretic*. In: *PC Player* (1995), H. 3, S. 54-56, hier: S. 56. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=6210>

250 | Ralph Karels: *Turok 2*. In: *Video Games* (1998), H. 11, S. 61-63, hier: S. 62. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=9543>

251 | Ebd.

[...]. Absolut brilliant: [...] Eine [...] Rollmine mit der Gravity Gun zu fangen und postwendend in eine Feindgruppe zurückzufeuern – das ist dermaßen cool, dass selbst die hartgesottesten Action-Veteranen der Redaktion breit grinsend vorm Monitor hockten.“²⁵²

Deutlich macht dieser kurze Rückblick in die Computerspielgeschichte, dass virtuelle Waffen eine wichtige Rolle für das Vergnügen mit Computerspielgewalt einnehmen. Ihre Funktionen möchte ich im Folgenden in zwei Dimensionen unterscheiden. Erstens sind virtuelle Waffen Teil der *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar, was sie zum prägenden Faktor im Prozess virtuell-körperlicher Erfahrung macht. Zweitens sind sie aber auch ästhetische Objekte der Anschauung. Beide Funktionen bedingen sich gegenseitig, werden im Folgenden aber analytisch getrennt.

Erweiterte *embodiment relations*

In den bisherigen Kapiteln wurde das Vergnügen an ludisch-virtueller Gewalt als virtuell-körperlicher Prozess beschrieben. Dieser basiert auf einer *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar, wobei der Spieler Akteur und der Avatar sein Medium ist. Doch wie lässt sich in dieses Bild die virtuelle Waffe des Avatars einordnen? Klar ist: Sie wird nicht getrennt vom Avatarkörper gesteuert, sondern mit ihm zusammen. Augenfällig wird das beim Prinzip Ego-Shooter, in dem die Ausrichtung der Waffe und die Ausrichtung des Sichtfelds des Avatarkörpers *eins* sind. Am Rande des Bildschirms sind noch die Arme und Hände des Avatars sichtbar, dominierend ist im Sichtfeld aber stets die Waffe.

Auch Third-Person-Spiele unterscheiden sich davon nur graduell. Zwar ist hier im Regelfall ein großer Teil des eigenen Avatars (von hinten) sichtbar, doch auch hier ist die Steuerung des Avatars und seines Sichtfelds unmittelbar an die Steuerung der Waffe gebunden. Eine Entkoppelung von Körper und Waffe wäre technisch machbar, aber schlicht unpragmatisch. Denn in einem Großteil der First- und Third-Person-Actionspiele ist ludisch-virtuelle Gewalt die zentrale Interaktionsform zwischen dem Avatar und seiner virtuellen Umwelt. Zwar können Avatare, vor allem in sogenannten Open-World-Spielen, auch ihre Waffen wegstecken und über längere Strecken ohne die Ausübung von Gewalt durch ihre virtuelle Umgebung bewegt werden (während sie beispielsweise mit virtuellen Personen Dialoge führen oder etwas einkaufen). Doch sobald sie in eine direkte virtuell-physische Interaktion mit Gegenständen, computergesteuerten Personen oder von Menschen gesteuerten Gegnern treten möchten, ist Gewalt meist die zentrale – oft die einzige – Option. Es ist nur konsequent, dass deshalb auch die Steuerung des Avatarkörpers meist zwingend an die Steuerung der von ihm getragenen Waffen gekoppelt ist.

252 | Gunnar Lott: Herausragender Ego-Shooter von Valve. Half-Life 2 im Test. In: Gamestar.de (26.11.2004). http://www.gamestar.de/spiele/half-life-2/test/half_life_2,43251,1349950.html

Die jeweils gewählte virtuelle Waffe ist damit ein integraler Bestandteil der virtuell-körperlichen Beziehung der Spieler zur virtuellen Umwelt. Genau wie Avatare in Actiongames keine einfachen Spielfiguren sind, sind Waffen keine einfachen virtuellen Gegenstände, sondern sie erweitern die Avatare in ihrer Funktion als Medien virtueller Praxis und Erfahrung. Dabei nehmen sie für die *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar prinzipiell die gleiche Funktion ein wie physische Waffen für physische Körper. Waffen sind, so Wolfgangs Sofsky, nach dem Prinzip der „Selbsterweiterung“ konstruiert:²⁵³

„Durch die Waffe, sei es ein Faustkeil oder Speer, ein Gewehr oder eine Granate, vergrößert der Mensch Radius und Wirkung seiner Gewalt. Er kann damit mehr anrichten als mit sich selbst. Die Waffe stärkt ihn, sie steigert seine Macht und sein Selbstvertrauen. Er kann angreifen, muss nicht bloß flüchten oder sich verteidigen. Er kann drohen, verwunden, töten.“²⁵⁴

Diese Funktionslogik der Waffe wird auch im Computerspiel simuliert. Mit anderen Worten: Die virtuelle Waffe ist kein externer Bestandteil der *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar, sondern erweitert diese um spezifische Fähigkeiten und Interaktionsmöglichkeiten mit der virtuellen Umwelt, was wiederum Potenziale für spezifische Erfahrungen schafft. „Die ‚WAFFE‘“, so formulieren auch Adelman und Winkler mit Rückgriff auf ihr Modell der Para-Aktion (vgl. auch Kap. 3.1.2), „ist also keine Waffe, wie eine Volkspädagogik glauben machen möchte, sondern die Zusammenballung, Eröffnung und Ermöglichung weiterer Para-Aktionen. Sie ist ein Agency Power-Up, eine weitere Steigerung der Handlungsfähigkeit, wie zum Beispiel ein Beschleuniger in einem Rennspiel oder ein neues Item in einem Simulations- oder Rollenspiel.“²⁵⁵

Genau deshalb ist die Auswahl und Vielfalt der Waffen, wie sie beispielsweise in Computerspielzeitschriften seit den 1980er-Jahren zelebriert wird (s.o.), so wichtig für die Spieler. Denn erst dadurch ergeben sich die entscheidenden Variationen in der Qualität der virtuell-körperlichen Erfahrungen. Durch unterschiedliche Waffen können sich Spieler auf unterschiedliche Arten und Weisen als selbstwirksam, elegant oder auch dominant erfahren.

Ein Beispiel: Der Let's Player Sep hat seinem Piratenassassinen in *Assassin's Creed 4* ein paar neue Doppelschwerter spendiert, die er sogleich ausprobieren will (empfohlenes Beispiel).²⁵⁶ Über die Dächer einer Karibikstadt springend entdeckt er eine feindliche computergesteuerte Stadtwache. „Ja komm“, beschließt

253 | Sofsky: Traktat über die Gewalt, S. 32.

254 | Ebd.

255 | Adelman/Winkler: Kurze Ketten, S. 103.

256 | PietSmiet (Sep): AC4 BLACK FLAG # 08 - Im Dunkeln ist gut Munkeln «» Let's Play Assassin's Creed 4 Black Flag | HD (4.11.2013), 5:35-5:55. <https://www.youtube.com/embed/xo-iq6QqKZc?start=335&end=355>

Sep, „an dir kann ich doch meine neuen Schwerter ausprobieren.“ Schon ist er bei der Wache und mit einem einfachen Knopfdruck führt der Assassine eine elegante Drehbewegung sowie einen Hieb auf den Gegner aus, weitere Eingabebefehle von Sep lassen eine gekonnte Schlagkombination folgen. „Bäm!“, ruft Sep. „Alter Vatter, wie die [Doppelschwerter, C.B.] abgehen!“ Als der Gegner kurz darauf tot vom Dach fliegt, schlussfolgert Sep an seine ZuschauerInnen gewandt: „Nice, habt ihr am Anfang einmal kurz gesehen, wie er auf ihn draufgeprügelt hat? Cooler Scheiß.“

Wie hier bestimmen Waffen häufig über den Rhythmus, die Intensität, die Gestaltung sowie den auditiven und visuellen Effekt der Ausübung von Computerspielgewalt. Aus den jeweiligen Potenzialen entstehen dann auch Vorlieben der Spieler für die ein oder andere Waffe, die meist mit ihren Vorlieben für einen speziellen Spielstil (vgl. Kap 3.1.4) verknüpft sind. Wer schleichen und meucheln möchte, wählt das Messer oder den lautlosen Bogen; wer elegante Bewegungen ausführen will, der zückt das feingeschmiedete Einhandschwert; wer den lauten und verwegenen Angriff bevorzugt, der nimmt die Schrotflinte; wer es genießt, kreativ oder raffiniert zu töten, der experimentiert mit tödlichen Fallen oder Magie; und wer gerne präzise spielt, greift zum Scharfschützengewehr – letzteres machte zum Beispiel mein Mitspieler Mephisto in *DayZ*, mit Erfolg: „Ouhhh, 770 Meter! Schönes Gefühl!“, rief er im Sprachkanal nach einem gelungenen Scharfschützenkill auf 770 Meter Distanz. „Schöne Waffe, punktgenau“, fügte er fröhlich hinzu. (FT)

Neben dem bevorzugten Spielstil spielen aber auch andere Faktoren eine Rolle. Mein Mitspieler Milo beispielsweise kille in *DayZ* gerne mit „der guten alten Lee Enfield“ (eine Art altes Armeegewehr), die für ihn einen fast nostalgischen Wert besaß (FT); auch der Spieler Darkmoon bevorzugte aus ähnlichen Gründen das Scharfschützengewehr M24, weil diese Waffe so „old school“ sei und man das Gefühl habe, man sei so richtig auf einer Jagd (FT); ein Mitspieler in *Battlefield 4* fand dagegen das Gewehr M89b „so richtig sexy“, denn „die hat ne gute Flugbahn, so mit den Bullets“ (FT); und der Let's Player Sarazar meint, in *GTA Online* sei derzeit „die Mikro-MP [...] schon sehr sehr angesagt“.²⁵⁷

Normalerweise bevorzugt Sarazar aber eine andere Waffe. Immer wieder greift er in seinen Let's Play-Videos, beispielsweise in den Spielen *Battlefield 3* und *Tomb Raider*, auf die Schrotflinte zurück. Gerade auf engem Raum sei sie „echt praktisch. Da kann man richtig schön mit umherwuseln“²⁵⁸. Im gleichen LP-Video demonstriert er das auch und tötet einen Gegner aus nächster Nähe: „So ungefähr. Wisst ihr?“, kommentiert er seinen Kill: „So. Genau so mein ich das. Da

257 | Gronkh: GTA ONLINE [HD+] #017 - Hetzjagd! * Let's Play GTA Online (17.10.2013), 0:20-0:30. <https://www.youtube.com/embed/50S-uTAmhNE?start=20&end=30>

258 | Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #017 [Deutsch] [Full-HD] - Ein skrupelloser Waffenhändler (11.11.2011), 7:40-11:00. <https://www.youtube.com/embed/h9ETK8XfTVu?start=460&end=660>

haben die Gegner kaum ne Chance.“ Und nicht nur das – die Schrotflinte sorgt auch für die richtigen optischen Effekte: „Wie geil auch hier diese Einschusslöcher aussehen, Hammer!“, schwärmt Sarazar in einer Kampfpause und zeigt seinen ZuschauerInnen das Ergebnis der Ballerlei in Form der Einschusslöcher an der Wand. Die Schrotflinte habe natürlich auch Nachteile, schränkt er ein: nur wenige Schuss im Magazin und schlecht auf Reichweite. Aber trotzdem ist er am Ende des Spiels „ein absoluter Freund dieser Kanone geworden“, ²⁵⁹ was sich bis in spätere LP-Reihen fortsetzt. Auch in *Tomb Raider* hat er diese Waffe bald schon „lieb gewonnen“ ²⁶⁰ und greift immer wieder gerne auf seine „gute alte Schrot“ ²⁶¹ zurück. Auf den Punkt bringt es ein Kommentar zu einem Let's Play-Video: „Jaja der Sarazar und seine schrot, eine lovestory fuer sich XD [lachender/grinsender Smiley mit zusammengekniffenen Augen, C.B.]“ ²⁶²

Andere Spieler haben andere Vorlieben. Das weiß auch Sarazar, weshalb er seine ZuschauerInnen animiert, in den Kommentaren über ihre Lieblingswaffen zu schreiben. ²⁶³ Unter den 780 Kommentaren zum entsprechenden Video nehmen zahlreiche auf diese Frage Bezug. Eine kleine Auswahl:

„Die mit dem Granatwerfer :D [lachender/grinsender Smiley, C.B.]“

„die schönen DEUTSCHEN gewehre! :D XD“

„Die M416 ist hammer, aber auch die G53 gehört zu meinen Lieblingen“

„eindeutig die schrotze [Schrotflinte, C.B.] :)“

„P90 *-* [Waffenname und staunender Smiley mit funkelnden Augen, C.B.]“

„Die sg553 is ganz nett ansonsten g36c :D“

„oh jaa :D die hk 416 ist derbe-geil...es ist aber ein acog-visier *stolz auf mien wissen sei* xd [grinsender Smiley mit lachend zusammengekniffenen Augen, C.B.]“

„M4A1 is ne 1A wumme :D“

„die gute alte F2000 ist immer noch die beste :D“

259 | Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #018 [Deutsch] [Full-HD] - Das bombastische Ende [FINALE] (12.11.2011), 1:30-1:40. http://youtu.be/B4WG_2WNO4I?t=1m30s [Anm.: Aufgrund von rechtlichen Beschränkungen funktioniert der Video-Link für die Vollbild-Wiedergabe nicht, daher hier ein alternativer Link.]

260 | Sarazar: Let's Play Tomb Raider #019 - Niemand bleibt zurück [Full-HD] [Deutsch] (20.3.2013), 8:25-8:35. <https://www.youtube.com/embed/t0Twxg5cdr8?start=505&end=515>

261 | Sarazar: Let's Play Tomb Raider #022 - Das große Inferno [Full-HD] [Deutsch] (23.3.2013), 6:20-6:35. <https://www.youtube.com/embed/GZy4F51KxyY?start=380&end=395>

262 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=h9ETK8XfTvU [Anm.: Das Kommentar wurde inzwischen entfernt, da der Account des Kommentierenden gelöscht wurde.]

263 | Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #015 [Deutsch] [Full-HD] - Ein neuer Feind (9.11.2011), 13:30-13:50. https://www.youtube.com/embed/AW5W_q-lxQY?start=810&end=830

„DIE M416 aber nur mit reflex visier,frontgriff und mündungsfeuerdämpfer so eine genauigkeit mit der HAMMER!!!“

„Die G3 ... Auch wenn jetzt wieder leute ankommen mit : Öh ! die is doch voll scheiße ey! Das mag eure meinung sein ... aber mit ihrer Kombination aus schaden und präzision ist die einfach der hammer. Man muss nur wissen wie damit umzugehen ist.“

„Ich liebe die Sniper ;o auch wenn man damit mehr passiv ist...ich finde sie großartig xx“
„also ich finde alle wummen gut hauptsache was zum baller“

„Mit der Pumpgun sportlich schlank man Gott sei dank man gibt ne Pumpgun ^^ [lachend hochgezogene Augenbrauchen, C.B.]“

„[...] Stimmt schon, dass die M4A1 besser ist, als die AK47, aber nur Präzisionstechnisch. Die AK 47 ist in der Lage ein mit Beton gefülltes Fass zu durchschießen, während die M4A1 mit einer Wahrscheinlichkeit von bis zu 5% nicht einmal ein volles Magazin flüssig runterfeuern kann. Außerdem: Auch wenn die M4A1 statistisch besser als die AK 47 ist, liegt sie trotzdem noch tiefer als Platz 500 in der Rangliste der besten Waffen überhaupt, so zumindest meine Meinung und die der US-Army.“²⁶⁴

Solche Kommentare demonstrieren zweierlei. Erstens haben zahlreiche Spieler besondere Vorlieben für bestimmte virtuelle Waffen, die ihnen (aus unterschiedlichen Gründen) ein besonderes Vergnügen bei der virtuell-körperlichen Ausübung von Computerspielgewalt bereiten. Zweitens sind diese Vorlieben zumindest teilweise geknüpft an spezifische Wissensbestände rund um die Potenziale der jeweils bevorzugten Waffe. Gerade das letzte Kommentar der Liste ist ein Beispiel für eine häufig zu beobachtende Praxis des waffenbezogenen Fachsimpelns unter Spielern. Auch in der teilnehmenden Beobachtung begegnete mir diese Praxis häufig, beispielsweise als ich mich in einem auf das Spiel *DayZ* bezogenen Sprachkanal zu Milo und Kerby gesellte, die gerade in ein Gespräch über Scharfschützengewehre vertieft waren und auf meine Nachfrage hin erklärten: „Wir philosophieren über Kugeln und Fluggeschwindigkeit beim Scopen [beim Zielen mit Scharfschützenvisieren, C.B.]“ (FT) Auch im Interview beschreibt Milo auf meine Frage nach seiner Lieblingswaffe in *DayZ* kleinste Details.

„[Ich bin] ein großer Fan von der SKS [Gewehr, C.B.]. Die ist halt sehr nützlich. Du hast zehn Kugeln und kannst die im Grunde, also wenn du willst, kannst du die nach, ich sag mal, fünf Sekunden alle abgefeuert haben. Und du hast halt trotzdem noch ne gewisse Präzision, nicht wie bei der M4 [Sturmgewehr, C.B.]. Du hast ein größeres Kaliber, du kannst auch ein schönes Scope [Zielfernrohr, C.B.] draufsetzen, dieses PU-Scope [Eigenname, C.B.], und das ist halt so ein Allrounder wie ich finde. Du kommst nicht auf die Entfernungen wie mit der Mosin [Eigenname, C.B.], aber das brauchst du glaub ich gar nicht unbedingt. Und so in [einer anderen Version von DayZ, C.B.] war ich auch ziemlich von der M16A4 mit Acog-Visier [Eigenname, C.B.] angetan, so Middle-Range halt auch. Ja und die Gründe: Erstmal find ich, das ist ne sehr schöne Waffe die M16 und war halt

auch sehr nützlich, halt auch wieder dieses allround-mäßige. Also du konntest auch in der Stadt damit noch was anfangen, weil das Acog-Visier glaub ich nur 3,5 fach vergrößert und du da halt immer noch nen Überblick hast, und halt trotzdem noch diese 30 Schuss im Magazin, die Semi-Automatik, also da kannst du ganz schnell schießen.“ (IV8)

Dieser hier bewusst in seiner ganzen Länge angeführte Interviewausschnitt verdeutlicht den Detailreichtum des Wissens vieler Spieler über die von ihnen bevorzugten virtuellen Waffen. Häufig informieren sie sich auch während der Nicht-Spiel-Zeit in Internetforen über die Vor- und Nachteile ihrer Lieblingswaffen oder schauen *YouTube*-Videos an, in denen andere Spieler deren erfolgreichen Einsatz demonstrieren. Entscheidend ist im Endeffekt immer, was man mit dieser Waffe *tun* kann, oder anders gewendet, *wie* – also in welchen Situationen und mit welcher Qualität – man mit ihr virtuell töten kann. Die Praktiken des Aushandelns von Vorlieben, also deren Artikulation und Diskussion, aber auch das Fachsimpeln oder die Informationsbeschaffung, arbeiten damit auf eine Variation und Erweiterung der virtuell-körperlichen Erfahrungen hin, die im Prozess ludisch-virtueller Gewalt gemacht werden können.

Natürlich bilden sich dabei nicht nur Trends für besonders beliebte Waffen heraus, sondern teils wird die Benutzung bestimmter Waffen kritisiert oder gar tabuisiert. Insbesondere solche Waffen, die unter Spielern als übermächtig bewertet werden, geraten schnell in Verruf und gelten fortan als „gay“ oder als „Noob-Waffen“ (FT) – sie sind „schwul“, also in der Sprachlogik der oft von ‚männlichem Gehabe‘ geprägten Spielergruppen (vgl. auch Kap. 3.1.6) für Feiglinge, oder eben für Neulinge, die nichts drauf haben. Denn dass Spieler mit besonders mächtigen Waffen durch zahlreiche Kills viele Erfolgserlebnisse haben, nehmen andere als Ungleichgewicht wahr und werten ihre im Gegenzug selteneren Erfolgserlebnisse durch eine ideelle Erhöhung der von ihnen selbst bevorzugten Waffe auf. Schafft beispielsweise ein Spieler in *Counter-Strike* einen Headshot mit der schwer zu spielenden Scharfschützenwaffe Scout (die nur bei reaktions-schnellen und hochpräzisen Treffern tödlich ist), ist ihm die Anerkennung seiner TeamkollegInnen sicher. Auf diese Weise regulieren Spielkulturen die Balance der emotionalen Erfahrungen, die durch den Einsatz verschiedener virtueller Waffen gemacht werden können.

Waffen als schöne Dinge

Waffen sind aber nicht nur Teil der *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar, sondern sie nehmen zugleich einen Sonderstatus als Objekte ästhetischer Erfahrung ein. Augenfällig wird das bereits in der historischen Rückschau. Spätestens seit Mitte der 1990er-Jahre, als die Freude an virtuellen Waffen und Zerstörung enttabuisiert wurde, finden sich zahllose Abbildungen der sorgfältig in 3D animierten Waffen in Testberichten von Ego-Shootern wieder, oft in Form großformatiger Kollagen. Ein Testbericht zum Ego-Shooter *Turok 2* zeigt gleich 21 Waffen des Spiels, Überschrift: „Die schärfsten Waffen aus Turok 2“ (empfohl-

lenes Beispiel).²⁶⁵ Das Wortspiel mit dem Adjektiv „scharf“ fasst gut die doppelte Funktion von virtuellen Waffen zusammen. Sie sind erstens „scharf“ im Sinne eines besonderen Aktionspotenzials (s.o.). Sie sind aus Sicht der Akteure aber auch als Anschauungsobjekte „scharf“ im Sinne von „schön“ oder „sexy“. Mit anderen Worten: Entscheidend ist zwar einerseits, was man mit einer Waffe tun beziehungsweise wie man mit ihr killen kann. Zugleich aber werden Waffen von vielen Spielern, etwa wegen ihrer besonderen Gestaltung und Formschönheit, auch als ästhetische Objekte bewundert.

Auch in zeitgenössischen LP-Videos wird letzteres immer wieder deutlich: Piet findet beispielsweise, sein großer Kriegshammer in *Skyrim* „sieht schon cool aus, muss man mal ganz ehrlich sagen“,²⁶⁶ und Sarazar tauscht in *Battlefield 3* sogar seine Schrotflinte gegen einen „Raketenwerfer, das wunderschöne Teil“²⁶⁷. Vergleichbare Artikulationen sind auch in den Sprachkanälen von Multiplayer-Games immer wieder zu hören. Darkdragon freute sich beispielsweise während einer Runde *DayZ* über eine von ihm soeben gefundene (in diesem Spiel recht seltene) Scharfschützenwaffe. Sogleich zeigte er sie seinem Kumpel Strife, der mit seinem Avatar in der Nähe war. „Schau mal, wie schön sie glänzt!“, unterstrich er seinen Fund im Sprachkanal. Strife hielt dagegen: „Meine Lee Enfield [älteres Repetiergewehr, C.B.] auch!“ Darkdragon aber blieb dabei, dass er die schönere Waffe hat. Das nicht zuletzt, weil sein Avatar einen dunkelgrünen Tarnanzug trug, der mit der Waffe optisch harmonierte. „Aber meine ist so schön mattgrün“, erklärte er Strife, „passt perfekt zu meinem Outfit.“ (FT)

Besonders pointiert lässt sich diese Erfahrungsfacette anhand der neuesten Version des Ego-Shooters *Counter-Strike: Global Offensive* verdeutlichen. Wie bei vielen aktuellen Online-Games soll auch bei diesem Spiel durch den Verkauf von zusätzlichen Spielinhalten gegen Echtgeld der finanzielle Umsatz gesteigert werden. Da *Counter-Strike* aber als kompetitives Wettkampfspiel auf die Chancengleichheit der Spieler angewiesen ist und ein Verkauf von funktionell stärkeren virtuellen Waffen unfair wäre, beschränken sich die MacherInnen des Spiels auf den Verkauf rein optischer Zusatzinhalte. In Form sogenannter Skins werden besondere Texturen für die verschiedenen virtuellen Waffen im Spiel veräußert. Dadurch kann ein Spieler beispielsweise sein normalerweise mattschwarzes M4A1-Sturmgewehr in eine schickere Version mit orange-weißem Designermuster verwandeln, ohne dass er dadurch spielerische Vorteile erhält. Erworben werden solche Skins durch ein kompliziertes Verfahren: Durch Leistungen im

265 | Karels: Turok 2, hier: S. 62. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=9543>

266 | PietSmiet (Piet): SKYRIM # 12 - Traut euch! «» Let's Play The Elder Scrolls V: Skyrim | HD (6.8.2013), 10:00-10:05. https://www.youtube.com/embed/4iugd_KcbBE?start=600&end=605

267 | Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #007 [Deutsch] [Full-HD] - Die Schlacht um Teheran (1.11.2011), 4:30-4:50. https://www.youtube.com/embed/zMwmEeJx_C8?start=270&end=290

Spiel erhalten Spieler sogenannte Waffenkisten, die wiederum durch den Einsatz von Echtgeld (bei Standardkisten ca. 1,80 Euro) geöffnet werden können. Öffnen bedeutet hier, dass der Spieler einen von verschiedenen möglichen Waffenskins erhält, der entweder aufwendig gestaltet und auch in Echtgeld teuer oder simpel und wertlos sein kann. Alternativ können die Spieler Waffenskins untereinander auf dem Marktplatz der Spielefirma *Steam* für Echtgeld verkaufen oder ankaufen, wodurch sich auch die Preise eines Waffenskins aktuellen Geschmackstrends anpassen. Die Spieleplattform *Steam* zeigt Interessierten dabei auch ausführliche Kursverläufe der Echtgeldwerte zu einzelnen Skins an. Das kompetitive Wettkampfspiel wird so um Dimensionen des Glücksspiels und des Handels erweitert. Im Mittelpunkt steht für die Spieler aber die ästhetische Erfahrung von als schön, cool oder stylish gedeuteten Skins, die teils mehrere hundert Euro wert sind.

Für die Spieler lohnt sich der Einsatz von Echtgeld auch deshalb, weil sie nicht nur selbst die optische Erscheinung ihrer Waffen genießen, sondern sie auch ihren Mitspielern präsentieren können. In *Counter-Strike* müssen besiegte Spieler bis zum Ende der Runde warten. Dabei sehen sie meistens durch die Augen der Avatare ihrer noch aktiven Mitspieler und betrachten dabei automatisch auch deren Waffenskins. Die aktiven Spieler haben ihrerseits die Möglichkeit, durch Druck einer bestimmten Taste den Avatar die eigene Waffe hochheben und vor sich hin- und herdrehen zu lassen, als ob er diese Waffe von allen Seiten ansehen und bewundern wolle. Erst durch diese Animation werden auch innerhalb des Spiels die aufwendig gestalteten Designs der Waffe in Gänze sichtbar. Eine gängige Praxis ist es, als einer der noch aktiven Spieler durch Druck dieser Taste den bereits besiegten Mitspielern, die durch die Augen des eigenen Avatars sehen, das Design der eigenen Waffe vorzuführen.

Ähnliches kann durch den Austausch von Waffen geschehen. Dazu ein konkretes Beispiel aus der teilnehmenden Beobachtung: Der Spieler BKM schmiss seinem Mitspieler Toksen am Anfang einer Runde *Counter-Strike* ein besonders modern und teuer aussehendes Sturmgewehr AK47 vor die Füße, so dass Toksen damit spielen konnte. Das Modell hieß „Headshot Donater“. Dazu kommentierte BKM in jovialem Tonfall im Sprachkanal: „Da hast du was richtig Schönes!“ Toksen reagierte prompt: Er kenne das Modell, aber das sei ja echt ein teurer Skin, achtzig Euro sei der Wert. Umso erfreuter zog er mit der schicken Leihwaffe in den Kampf der nächsten Runde. (FT)

Als ich den Spieler Fox viel später im Interview nach den Waffenskins fragte, bestätigt er den hier entstehenden Eindruck: „Irgendwo wirst du dadurch auch ein bisschen anerkannt, was eigentlich wirklich traurig klingt, ne?“ Ich fragte nach, wie sich das äußert. Na, indem man im Sprachkanal gefragt werde: „Ja, woher hast du's Knife [hier: Messerskin, C.B.]?“, oder: ‚Geiles Knife!‘, oder whatever, weißte?“ (IV6) Auf diese Weise werden objektbezogene ästhetische Praktiken in soziale Prozesse der Aushandlung von Anerkennung und Aufmerksamkeit eingebunden (vgl. auch Kap. 4.2.2).

Auch die Auswahl eines Waffenskins kann zum sozialen Prozess werden. Als ich einige Tage nach einer LAN-Party, die ich mit Fox und seinem *Counter-Strike*-Team besuchte (vgl. Kap. 4.1.2), mit den Spielern im Sprachkanal rumhing, dachte ein langjähriger Freund der Profis laut darüber nach, sich einen neuen Messerskin zu kaufen. Da gute Messerskins zu den teuersten überhaupt gehören, wollte die Entscheidung reiflich überlegt sein. Eine Weile diskutierten sie, ob sich der Spieler lieber ein Flipknife (also ein filigranes Klappmesser) oder ein Bajonett (ein breites, starkes Kampfmesser) kaufen sollte – die Unterschiede bezogen sich auch hier nur auf die optische Repräsentation der Waffe. Schließlich zirkulierte die Diskussion darum, welches Erscheinungsbild am besten zu diesem Spieler „passt[e]“. Sein Freund Fox kam zu dem Schluss: „Kauf dir ein Bajonett, das passt viel besser zu dir, das ist so breit und scharf.“ (FT) Als ich ihn später ihm Interview frage, warum er ihm dieses Messer empfohlen hat, bezieht sich Fox auf das (physische) Aussehen seines Mitspielers und seinen Charakter: „Weil er eher so der direkte Typ ist, halt ein bisschen breiter und so (lacht), keine Ahnung. Ich find da passt einfach nicht so ein dünnes, hässliches ... weiß ich nicht, [...] zu ihm passt so ein richtiges Bajonett, dickes...“ – hier unterbricht ihn sein Kumpel Skilly: „Fette Machete! So ein Huntsman-Messer [starkes und breites Jagdmesser, C.B.]“. Fox stimmt prompt zu: „Huntsman, [...], ja Mann, das passt perfekt zu ihm.“ (IV6)

Deutlich wird bei all dem, dass Waffen auch als ästhetische Objekte der Anschauung in den Spielprozess und die das Spielen umgebenden Praktiken eingebunden werden. Auch in dieser Funktion gehören sie zum Prozess ludisch-virtueller Gewalt. Denn das Gefühl, eine als besonders schön und passend gedeutete Waffe zu führen, prägt und bereichert aus Perspektive der Spieler den Spielprozess als Ganzen.

Rüstungen und Kampfmaschinen

Eine ähnliche Doppelfunktion wie Waffen nehmen auch virtuelle Rüstungen und virtuelle Kampfmaschinen, wie beispielsweise bewaffnete Fahr- oder Flugzeuge, ein. Sie alle eröffnen den Spielern einerseits bestimmte Aktionspotenziale und ermöglichen so bestimmte emotionale Erfahrungen, zugleich sind sie selbst Objekte der ästhetischen Rezeption. Sie unterscheiden sich insofern von Waffen, als die durch sie eröffneten Aktionspotenziale nicht immer in der unmittelbaren Ausübung von Computerspielgewalt bestehen. Dennoch haben sie alle am Prozess ludisch-virtueller Gewalt Teil.

In einer ganzen Reihe bekannter Actiongames ist es erst die Rüstung beziehungsweise der Kampfanzug, der den Helden zu einem Helden macht: der „Hazardous Environment Suit“ des Wissenschaftlers Gordon Freeman in *Half-Life*, der „Nano-Suit“ der wechselnden Soldaten in der *Crysis*-Reihe oder auch die mit allerlei Tarnfunktionen gespickte Spezialausrüstung des Top-Agenten Sam Fisher in den *Splinter Cell*-Spielen sind nur einige von zahlreichen Beispielen. Diese Rüstungen und Anzüge verleihen ihren Trägern, den Avataren, und damit den Spielern, besondere Fähigkeiten, die fast ausschließlich auf ludisch-virtuelle

Gewalt bezogen sind. Entweder die Rüstungen schützen vor der Einwirkung von Computerspielgewalt durch Feinde, oder sie helfen dem Spieler, effektiver Computerspielgewalt ausüben zu können. Sam Fisher etwa kann durch seine Spezialausrüstung im Dunkeln sehen und die Nano-Suit-tragenden Helden aus *Crysis* machen sich auf Knopfdruck unsichtbar, um ihre Feinde effektiv und lautlos ausschalten zu können. In Fantasy-Spielen wie *Skyrim* darf die Rüstung sogar (wie der Avatar selbst) flexibel gestaltet werden: Man wählt zwischen verschiedenen, oft mit magischen Fähigkeiten versehenen Rüstungsstücken, und stimmt so die Aktionspotenziale des Avatars auf die ganz individuellen Vorlieben ab.

Dass Rüstungen bei allem Nutzen für den Kampf auch ästhetisch rezipiert werden, lässt sich unter anderem anhand der teilnehmenden Beobachtung im MMORPG *The Elder Scrolls Online* zeigen. Hier ist es an der Tagesordnung, dass Spieler sich gegenseitig nicht nur auf ihre schicken neuen Waffen, sondern eben auch auf neu erworbene, als besonders schön bewertete Rüstungen hinweisen. Ein Beispiel: Ich spielte gemeinsam mit Tommy und seinem Bruder MauMau. Tommys Avatar war ein sogenannter Tank, ein schwer gepanzerter Ritter, der dementsprechend ein Schild und schwere Stahlplattenrüstungen trug. Erst kurz zuvor hatte ihm MauMau ein neues Schild geschenkt. Jetzt hatte Tommy die passende Rüstung dazu gefunden und führte sie seinem Bruder im Spiel vor, während er im Sprachkanal stolz kommentierte: „Passt das nicht gut zu meinem neuen Schild?“ Ich gesellte mich dazu und zeigte meine eigene neue Rüstung. Tommy lobte sie auch, aber seine eigene fand er mindestens genauso cool. Bei ihm zuhause kam in diesem Moment seine Freundin Julia von der Arbeit heim (Tommy und Julia spielten abwechselnd am selben Computer). Wir hörten im Sprachkanal, wie er ihr stolz seinen neu ausgerüsteten Ritter zeigte: „Sieht er nicht stylish aus, Maus?“, fragte er sie. (FT)

Während Tommy klassische schwere Rüstungen bevorzugt, mag es der Spieler Pandrael eher ausgefallen. Er hat sich alles „extravagant“ herstellen lassen, wie er im Interview sagt, im sogenannten „barbarischen Stil“: „Ich find, ja doch, es sieht schon schick aus. Hat halt so eine Totenkopfmaske quasi, so Hörner, also das find ich quasi, sieht echt klasse aus.“ (IV10) Der ästhetische Wert schicker Rüstungen kann auch als so hoch bewertet werden, dass sich fremde Spieler über die Chatfunktion anschreiben und nach der Beschaffenheit der Rüstung erkundigen. Auch dem Spieler Yoshi passierte das mit einem seiner Schmuckstücke. Gleich mehrmals an einem Tag wurde er danach gefragt. Er war stolz, im Mittelpunkt zu stehen: „Ah, ist das schön. Die ganzen Neider“, freute er sich bei uns im Sprachkanal. (FT)

Die richtige Auswahl der Rüstung folgt in *TESO* nicht nur individuellen Geschmäckern, sondern sollte der Meinung vieler Spieler zufolge an den jeweils spezifischen Spielstil angepasst werden. Wer einen Haudrauf-Krieger spielt, der soll auch schwere Rüstung tragen, wer einen Heiler spielt, der muss sich leicht mit Stoff bekleiden. Im Interview erklärt Julia:

„Ich würde auch, wenn ich mir jetzt halt mit v10 [Veteranenlevel 10, dem zum Zeitpunkt des Interviews höchsten Levels eines Avatars, C.B.] mir dann wirklich ne Rüstung erstelle [...], dann gucken auch, welche Rüstung mach ich mir: kaiserliche, bretone, orkisch ... [verschiedene optische Stile, C.B.] Da guck ich auch: Was sieht am Besten aus? Was passt am ehesten zum Healer [Heiler, C.B.]? Als Healer möchte ich halt nicht aussehen wie so ein halber Tank [schwer gepanzerter Avatar, C.B.], ne? Sondern wirklich mit Kleidchen und viel Haut und, ne? [...] Und halt so nen Tank muss halt wirklich mit Stahl bepackt, fetter Helm und so, find ich, doch, sollte schon so sein ... also da leg ich schon ziemlich viel Wert drauf.“ (IV7)

Deutlich wird hier, dass der Spielstil, die gewählten Waffen oder Angriffsarten sowie die Rüstung und Kleidung der Spielfigur durch die Spieler zu ästhetischen Einheiten zusammengebunden werden, die ihnen eine in-sich-geschlossene, geschmacklich fein abgestimmte und als schön empfundene virtuell-körperliche Erfahrung erlauben.

Eine spezielle Variante solcher ästhetischer Einheiten sind Kampffahrzeuge oder -flugzeuge, die vor allem in Shootern regelmäßig zum Einsatz kommen: beispielsweise Helikopter, Düsenjets, Kampfboote und allen voran waffenstarrende Panzer. Virtuelle Panzer sind das wohl eindrucklichste Beispiel für virtuelle Kampfmaschinen: Sie sind gigantische Waffen und geballte Rüstungen zugleich. Genau wie andere Waffen sind sie konzeptionell nicht von den Avataren der Spieler zu trennen. In älteren Panzerspielen ist der Panzer der Avatar und das gleiche Prinzip findet sich beispielsweise im populären zeitgenössischen Online-Multiplayer-Panzerspiel *World of Tanks* wieder. In anderen MilitärsShootern können Spieler dagegen mit ihren menschlichen Avataren in Panzer oder andere Fahr- und Flugzeuge einsteigen. Im Moment des Einstiegs wird die Steuerung völlig verändert: Durch seine Eingabegeräte steuert der Spieler nicht mehr den menschlichen Avatar, sondern direkt das jeweilige Gefährt.

Auf diese Weise ergibt sich eine *embodiment relation* zwischen Spieler und virtueller Kampfmaschine, genau wie sonst zwischen ihm und dem Avatar, seiner Waffe und seiner Rüstung. Genau dadurch können Panzer eine von manchen Spielern als besonders intensiv empfundene virtuell-körperliche Erfahrung ermöglichen. Denn als stählerne Kampfmaschine verfügen sie über besonders mächtige virtuelle Zerstörungskräfte. Das zeigt sich bereits in der historischen Rückschau. Michael Hengst kommentiert beispielsweise 1990 – zu einer Zeit also, in der Panzerspiele auch von ComputerspieljournalistInnen noch moralisch kritisch beäugt wurden (vgl. Kap. 6.1.1) – das Panzerspiel *M1 Tank Platoon* mit den Worten: „Moral hin oder her: ‚M1 Tank Platoon‘ ist sicher nichts für die zartesten Gemüter, aber es bringt einfach einen Riesenspaß, mit seinen fetten Panzern über die digitale Wiese zu brummen.“²⁶⁸ 1992 widmet Hengst in der *Power Play*

268 | Michael Hengst: M1 Tank Platoon. In: *Power Play. Die 100 besten Spiele 1990* (1990), S. 72. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1990-beste-spiele_seite72

dem Thema Panzer dann auch bereits einen Spezialbericht. „Trotz oder gerade wegen des morbiden Glamours einer alles niederwalzenden Kampfmaschine“, so der Autor, „üben die stählernen Kolosse eine eigenwillige Faszination auf uns aus.“²⁶⁹

Um diese eigenwillige Faszination anhand zeitgenössischer Materialien zu beschreiben, hilft ein Ausschnitt aus der teilnehmenden Beobachtung im Multiplayer-Ego-Shooter *Heroes and Generals*. Dieses Spiel ist im Zweiten Weltkrieg angesiedelt. Die Wehrmacht kämpft mit Infanterie, Jeeps, Flugzeugen und Panzern gegen die genauso bewaffneten Alliierten. Dass meine Spielergruppe, die mir schon seit vielen Monaten auch aus anderen Spielen bekannt war und die regelmäßig zusammen ganze Nächte durchzockte, hier auf Seiten der Wehrmacht spielte, fand keines ihrer Mitglieder bedenklich. Wenn sie auf meine Nachfrage hin meinten, dass sie „natürlich die Deutschen“ spielen, konnte man deutlich das süffisante Grinsen hinter dem Tabubruch hören (FT). Und so zogen wir – manchmal begleitet von scherzhaft gemeinten Sprüchen wie: „Das wird ein richtiger Blitzsieg, Forscher!“ (FT) – jede Runde aufs Neue in den Kampf.

Meine Mitspieler Bolli und Kunzen hatten vor Beginn einer Runde beide neue Panzer erworben. Bolli hatte tagelang dafür zahlreiche Kills im Spiel gemacht, um sich mit dem verdienten Ingame-Geld seinen Panzer zu kaufen. Kunzen hatte dagegen kurzerhand zehn Euro Echtgeld investiert, um sich seinen Panzer als Zusatzinhalt freizuschalten (eine gängige Möglichkeit in sogenannten Free-to-Play-Games). „Das ist hammer das dicke Geschütz, Kunzen!“, rief Bolli seinem Kumpel hörbar aufgeregt zu, als die Runde begann. Zur Antwort imitierte Kunzen lachend das Geräusch der Panzerketten: „Rumpeldibumpell!“ So fuhren sie los, um an der Front mal richtig „double action“ zu machen, wie sie sagten. Sie postierten sich auf einer Seite eines Flusses. Gegenüber in einem französischen Dorf hatten sich die Alliierten verschanzt, doch Kunzens und Bollis Panzerkanonen reichten weiter als die der Feinde. „Die kriegen so einen reingedönerd, das glaubst du gar nicht!“, kündigte Bolli an, und auch Kunzen kam aus dem Staunen über seinen Panzer gar nicht mehr raus: „Boah ist das böse das Teil, Alter!“ (FT)

Nachdem sie eine Weile an der Front waren und ihre explosiven Geschosse zahlreiche Gegner vernichtet hatten, durfte auch Bolli mal auf den Fahrersitz von Kunzens neuem Schmuckstück steigen. Da Kunzen Echtgeld investiert hatte, war sein Panzer noch größer und mächtiger als Bollis. Auch ich selbst war mit meinem Avatar inzwischen angekommen, durfte aber nur als Passagier unten im Panzer sitzen. Bollis und Kunzens Begeisterung kannte derweil keine Grenzen: „Alter, das ist ja die richtig dicke Kiste, Kunzen!“, „Der schockt [...] richtig!“, „Was ist denn das für ne Kanone, Alter (macht Schussgeräusch nach)! Die wummst richtig krass!“, „Hört sich auch geil an, ne?“, „Alter, die Dinger sind so dick und groß, das ist so megaheftig!“, „Boah, ich hoff, ich hab den [Panzer, C.B.] auch

269 | Michael Hengst: Panzer-Parade. In: *Power Play* (1992), H. 8, S. 120-123, hier: S. 120. <http://www.kultboy.com/pic/396/>

bald“; und mit Bezug auf die davongeschleuderten Gegner fügten sie erfreut hinzu: „Wie die wegfliegen, wie lustig!“; oder „Es regnet Leichen grade!“ (FT)

Während die beiden sich auf diese Weise begeisterten und ich selbst, mit meinem Avatar unten im Panzer kauern, ihre Sprüche in mein Feldtagebuch tippte, schlichen sich einige gegnerische Infanteristen mit Panzerfäusten unmerklich von hinten an unsere inzwischen auf vier Panzer angewachsene Kolonne heran. Als um mich herum alles explodierte, sprang ich mit meinem Avatar ins Freie. Meine Verbündeten waren alle tot – eher aus Zufall schaffte ich es, unseren letzten überlebenden Widersacher meinerseits zu töten. Als sich die Explosionen beruhigten, sah ich: Einer der Panzer war noch intakt. Ich stieg also ein und saß nun selbst unverhofft in jener „richtig dicken Kiste“ (s.o.).

Ich war überrascht und erfreut über das sich mir eröffnende Aktionspotenzial. Denn die Runden zuvor waren für mich regelrecht frustrierend gewesen. Während meine Mitspieler mit ihren Panzern gleich scharenweise Gegner vernichtet und dadurch nicht nur Erfahrungen von Einschlagslust und Dominanz gemacht hatten, sondern obendrein noch jede Menge Punkte einheimsen konnten, von denen sie sich wiederum bessere Waffen kaufen durften, war ich in den letzten zwanzig Minuten auf gerade einmal zwei Kills gekommen. Nun aber richtete ich das Kanonenrohr meines eroberten Panzers auf das gegenüberliegende Ufer aus – und feuerte. Es rummste in meinen Kopfhörern, mein Bildschirm schien zu wackeln und nur den Bruchteil einer Sekunde später schlug mein Geschoss ein. Ich sah schemenhaft in der Ferne, wie gleich mehrere gegnerische Avatare durch die Luft geschleudert wurden. Volltreffer! Auf meinem Bildschirm die Anzeige: „Kill!“ Darunter wurden sogleich in leuchtender Schrift die Punkte aufaddiert, die ich durch meine Zerstörungsleistung eingeworben hatte. Inzwischen war ein Mitspieler herbeigeeilt und stieg in den Maschinengewehr-Geschützstand meines Panzers. Wir rumpelten nach vorn, griffen die Gegner frontal an und „heiz[t]en ihnen richtig ein“, wie es mein MG-Schütze formulierte. (FT) Erst nachdem wir jede Menge Schaden angerichtet hatten, wurden wir von einer Panzerfaust in die Luft gesprengt. Zufrieden waren wir aber allemal.

In solchen Spielprozessen kann das spezifische Aktionspotenzial eines virtuellen Panzers oder einer anderen Kampfmaschine zum Ausgangspunkt für herausragende emotionale Erfahrungen werden. Diese entstehen nicht einfach aus der computervermittelten Repräsentation der Situation, *in* einem Panzer zu sitzen. Sondern insofern der Panzer zum Avatar wird und der Spieler dadurch eine *embodiment relation* zum Panzer eingehen kann, erfährt er sich *durch* ihn als besonders stark und wirksam. Zugleich bleibt der Panzer in seiner Funktion als ästhetisches Objekt, als „richtig dicke Kiste“ oder „böses Teil“ (s.o.), erhalten. Genau wie Rüstungen oder in der virtuellen Hand getragene Waffen erweitern Kampfmaschinen so den Kreislauf der virtuell-körperlichen Erfahrungen rund um den eigenen Avatar im Prozess ludisch-virtueller Gewalt.

3.3.2 Looten und Leveln

Wir fuhren gerade in einem schrottreifen Auto mit unserer Truppe durch Bilgrad und wollten eigentlich gleich nach Chernobyl zum Hafen weiter, weil man dort gute Bauteile für Fahrzeuge und ähnliches finden konnte. Keiner in unserer *DayZ*-Truppe hatte aber eine halbwegs brauchbare Waffe dabei, mit der wir uns effektiv gegen die computergesteuerten Zombies oder menschlichen Gegenspieler hätten verteidigen können. Wir hielten also an und stiegen aus dem Auto, ich selbst machte mich schnurstracks auf den Weg zur leerstehenden Polizeiwache. An diesem Ort, das wusste jeder erfahrene Spieler, gab es eine gewisse Chance, gute Waffen zu finden. Als ich das Gebäude betrat, sah ich zuerst nur überall Müll herumliegen. Ich war enttäuscht. Auch im zweiten Raum: nichts. Dann erinnerte ich mich, dass mir ein Mitspieler geraten hatte, immer auch unter dem Tisch nachzusehen. Ich bückte mich also mit meinem Avatar und traute meinen Augen kaum: eine DMR! Zum ersten Mal, seit ich mit meiner Gruppe auf diesem Server spielte, hielt ich dieses seltene und durchaus tödliche Scharfschützengewehr in den Händen. Aufgeregt verkündete ich meinen Fund im Sprachkanal. Alle anderen waren ebenfalls ganz erstaunt und auch ein wenig neidisch. Einer meiner Mitspieler kommentierte noch, was ich doch für ein Schwein habe, zufällig so eine gute Waffe zu finden: Das sei ja wirklich geil.

Die Waffen, Rüstungen und Kampfmaschinen in Actiongames – so viel wird hier klar – sind nicht immer von vornherein für jeden Spieler zugänglich. Meist muss man sie sich durch tages-, wochen- oder monatelangen Einsatz verdienen. Diese Art der Anstrengung ist aber nicht nur Mittel zum Zweck, sondern sie ist im Prozess ludisch-virtueller Gewalt eine Erfahrungsfacetten von eigener Qualität. In Multiplayer-Game *DayZ* beispielsweise starten Spieler mit ihrem Avatar nur mit sehr wenig Ausrüstung und keinerlei Waffen, um ihr Überleben gegen die herumirrenden computergesteuerten Zombies verteidigen zu können. Da jeder Avatar außerdem Nahrung zu sich nehmen muss, sind sie gezwungen, in Häusern oder leerstehenden Fabrikhallen nach den Überbleibseln der Zivilisation zu suchen. Die Gegenstände – meistens Müll, manchmal Nahrung, selten Waffen – liegen vor allem auf dem Fußboden verstreut. Spieler müssen ihren Avatar zum Gegenstand bewegen und ihn per Tastendruck aufheben. Die Praxis des Suchens, Findens und Aufhebens von Gegenständen wird als „Looten“ bezeichnet, eine deutsche Abwandlung des englischen Begriffs „looting“ für „Plündern“ oder „Erbeuten“. (FT) Mit dieser Praxis verbringen *DayZ*-Spieler einen Großteil ihrer Spielzeit. Gegenstände „spawnen“ beziehungsweise erscheinen an einem Ort nach einem Algorithmus, der festlegt, mit welcher Wahrscheinlichkeit in welchen Gebäuden und mit welcher zeitlichen Frequenz welche Gegenstände auftauchen. (FT) Ein Gebäude kann beim ersten Besuch durch einen Spieler leer sein. Entfernt er sich für eine Weile und kommt wieder, kann dort ein neuer, möglicherweise wertvoller Gegenstand bereitliegen. So belagern manchmal Gruppen

von Spielern einen bestimmten Ort innerhalb der Landschaft, um dort stunden-, tage- oder nächtelang zu looten.

Reizvoll ist das für sie einerseits, weil sie sich dabei einer permanenten virtuell-körperlichen Bedrohungssituation aussetzen: Jederzeit könnten sie von Zombies oder anderen Spielern angegriffen werden, was positiv gedeutete Erfahrungen von Spannung und Stress ermöglicht (vgl. Kap. 3.2.1). Zugleich aber wird das Finden wertvoller virtueller Gegenstände selbst zur positiv gedeuteten emotionalen Erfahrung: „Oha, hier ist nen Coyote!“, freute sich beispielsweise mein Mitspieler Kerby im Sprachkanal, als er eines Tages einen besonders wertvollen, großen Rucksack fand. „Holy shit!“, fügte er sogleich überrascht an: „Und ne AKM [Vollautomatisches Sturmgewehr, C.B.]! Ist ja wie Weihnachten hier.“ Doch damit nicht genug, er sah sich weiter um und staunte erneut: „Holy crap! Hier liegt eine M24 mit Munni [seltenes Scharfschützengewehr mit Munition, C.B.]. Ist ja wie Weihnachten und Ostern zusammen!“ (FT)

Genau wie Kerby und auch ich selbst in obigem Beispiel teilen die meisten Spieler ihre Funde im Regelfall den anderen Spielern im Sprachkanal mit. Nicht selten antworten die anderen, indem sie ihren Neid bekunden oder auch einfach zum guten Fund beglückwünschen. Wenn ein Spieler gerade alleine im Sprachkanal ist, teilt er sich vielleicht auch auf andere Weise mit. So erhielt ich eines Tages (als ich nicht im Spiel oder Sprachkanal war) eine Textnachricht von meinem 16-jährigen Mitspieler Joey über die Spieleplattform *Steam*, mit dem Inhalt: „*.*“. Dieses Emoticon symbolisiert ein andächtig erstummtes Gesicht mit vor Staunen funkelnden Augen. Kurz darauf erklärte er: „habe ne m4 mit schalldämpfer, zweibein,buttstock,cco visier [seltene Waffe mit allem möglichen Zubehör, C.B.] ist hammer :D [breit grinsender Smiley, C.B.]“ (FT)

Im Interview spricht der 37-jährige Manny von „Hochgefühlen“ im Zusammenhang mit dem Finden seltener Gegenstände: „Wenn man irgendwas gefunden hat, was man schon ewig haben wollte, wie zum Beispiel mal ne M40 [seltenes Scharfschützengewehr, C.B.] oder so, wo ich wochenlang hinterhergerannt bin, die ich zum Verrecken nicht gefunden habe: Da freut man sich.“ (IV12) Allein die Möglichkeit, einen so seltenen Fund machen zu können, wird zur verheißungsvollen Motivation. „Ja, das ist ja so ein halbes Glücksspiel, ne?“, kommentiert Onkie im Interview. „[E]s besteht ja immer die Chance, du könntest es jetzt ... wenn du jetzt um die Ecke läufst und findest es so.“ (IV15) Und auch der Spieler Tobi meint: „So ein bisschen was als Erfolgserlebnis möchte ich [...] immer gerne mitnehmen.“ (IV21)

Es ist einerseits der Seltenheitswert bestimmter Waffen und Gegenstände, der die Spieler bei einem Fund positiv gedeutete emotionale Erfahrungen machen lässt. Vor allem aber ergibt sich die Freude an gutem Loot aus dem verbesserten Aktionspotenzial, das beispielsweise durch neue und stärkere Waffen erworben wird. Als Theo während des Spielens ein Magazin für ein Scharfschützengewehr findet und zu seinem Kumpel Darkdragon meint: „Ooohhh Dragon! Ich hab ein DMR Mag gefunden!“, hebt letzterer die Stärke der Waffe hervor: „Siehste, dann

sind es schon 40 Tote [hier: getötete Gegenspieler, C.B.].“ (FT) Mit anderen Worten: Indem man eine gute Waffe oder in diesem Fall Munition dafür findet, erwirbt man nicht nur einen seltenen Gegenstand, sondern verbessert das Aktionspotenzial des eigenen Avatars zur Ausübung von Computerspielgewalt.

„Dann gibt's auf die Fresse ihr Mobs!“

Noch deutlicher wird das in Massively-Multiplayer-Online-Role-Playing-Games wie dem in der vorliegenden Studie untersuchten *The Elder Scrolls Online*. Während in *DayZ* die Zombies und auch die Waffen stets gleich stark und effektiv bleiben, wächst in TESO die Stärke der Gegner mit. Immer größere und mächtigere computergesteuerte Kreaturen treten dem eigenen Avatar entgegen und dementsprechend bessere Schwerter, Bögen oder Kampfzauber muss er finden.

Auf diese Weise wird in TESO ein (mindestens) 200-300 Spielstunden andauernder Prozess der permanenten Steigerung der eigenen Kampfstärke erreicht. Neue Waffen findet man in Schatztruhen und anderen Behältnissen oder indem man computergesteuerte Gegner tötet. Die Endbosse in schweren Gebieten „dropen“, wie es im Spielerjargon heißt, das beste Loot. (FT) Ein klassischer Witz aus der Spielkultur des bekannten MMORPG *World of Warcraft* bringt die Fixierung vieler Spieler auf solche Drops ironisch auf den Punkt: Im Chat-Kanal von WoW verkündet ein Spieler 2005 nach dem Tod von Johannes Paul II., der Papst sei tot. Fragt ein anderer: „Und was hat er gedroppt?“²⁷⁰

Nicht jedes Stück Loot kann auch von jedem Avatar genutzt werden. In TESO beispielsweise ist das Looten untrennbar verknüpft mit dem sogenannten Stufenanstieg, das heißt, mit der permanenten Weiterentwicklung der Stärken und Fähigkeiten des eigenen Avatars. Um eine Stufe aufzusteigen, muss der Avatar Erfahrungspunkte sammeln. Die erhält er, indem er sogenannte Quests beziehungsweise Aufträge erledigt, die ihm von verbündeten computergesteuerten Personen in der virtuellen Umwelt gegeben werden, und indem er (meistens während solcher Quests) computergesteuerte Gegner vernichtet. Eine Quest kann beispielsweise darin bestehen, ein wertvolles magisches Artefakt zu finden, ein Dorf mit Unschuldigen vor attackierenden Dämonenwesen zu schützen oder einen Spion innerhalb des Königshofs zu entlarven – je stärker die dabei bekämpften Gegner und je schwerer die Quest, desto mehr Punkte gibt es.

In vielen MMORPGs werden die erreichten Punkte auch anschaulich visualisiert. Während TESO hier in der Darstellung zurückhaltend ist, werden beispielsweise in *World of Warcraft*, aber auch in Shootern wie *Battlefield 3+4*, die erreichten Erfahrungspunkte direkt im Moment des Tötens eines Gegners über dessen Leiche angezeigt. Auf diese Weise wird die Freude am Ansammeln von Erfahrungspunkten mit Effektstaunen und Einschlagslust in der Ausübung von Computerspielgewalt zusammengeführt.

Doch zurück zu TESO: Steigt ein Avatar schließlich eine Stufe auf, kann er neue Punkte auf die Attribute Magicka [Aktionspotenzial für Zaubersprüche], Leben [Lebensenergie] oder Ausdauer [Aktionspotenzial für Waffenangriffe] verteilen und zusätzlich sogenannte Skills, also spezielle Waffenfähigkeiten oder Zauber, für seinen Avatar freischalten. Zugleich erwirbt er die Möglichkeit, eine dem höheren Level entsprechende Waffe zu benutzen, die wiederum mehr Schadenspunkte bei den Gegnern anrichtet. Erst wenn man sich auf diese Weise genug Kampfkraft erworben hat, kann man mit seiner Heldenin oder seinem Helden in das nächste Gebiet des Landes *Tamriel* vorrücken und sein Abenteuer fortsetzen. Das Aufrüsten und Weiterentwickeln des eigenen Avatars ist aber nicht nur Mittel zum Zweck, sondern selbst ein vergnüglicher Prozess: „Sie ruhen nicht, bevor Ihr Charakter die dickste Rüstung, das schärfste Schwert erbeutet hat“, kommentiert ein Spieletester das bekannte *World of Warcraft*.²⁷¹ „Also es macht richtig Spaß“, merkt auch der TESO-Spieler Kwin im Interview an, „zu sehen, wie der Charakter [Avatar, C.B.] größer wird, wie er mächtiger wird und sowas, oder überhaupt. Da verbring ich auch gern mal 10 Stunden damit, ordentliches Material [mit dem man beispielsweise neue Schwerter herstellen kann, C.B.] einzusammeln oder sowas.“ (IV9) Für den Spieler MauMau steht dieser Prozess sogar im Mittelpunkt des Vergnügens:

„Joa, ich finde vor allem, was am meisten Spaß macht, mir zumindestens halt, seinen eigenen Charakter [Avatar, C.B.] aufzubauen, auch über lange Zeit hinweg, eigene Fähigkeiten selber anzupassen und, ja, seine Ausrüstung zusammenzustellen, halt sich so nen Charakter komplett aufzubauen. Also das macht mir immer am meisten Spaß.“ (IV23)

Dieser Prozess wird durch verschiedene Nuancen noch verdichtet. Immer mehr Spiele enthalten zusätzlich ein sogenanntes Crafting-System, das den Spielern erlaubt, verschiedene Bauteile zu sammeln und Waffen beziehungsweise Rüstungen individuell herzustellen oder zu modifizieren. Im Fantasy-Rollenspiel *Skyrim* kann man beispielsweise in Minenschächten Erz abbauen oder getöteten Wölfen das Fell abziehen, um sich daraus in einer Schmiede Schwerter, Lederrüstungen und ähnliches nach individuellen Stilvorlagen herzustellen. Und auch im Science-Fiction-Shooter *Dead Space 3* lassen sich an Werkbänken ganz nach individuellem Geschmack aus Weltraumschrott und sonstigen Fundstücken sehr unterschiedliche Alientötungsmaschinen zusammenschrauben.

Letzteres demonstriert der Let's Player Hardi in seiner LP-Reihe zu diesem Spiel. Oft verweilt er für mehrere Minuten an einer Werkbank und bastelt an seinen ganz persönlichen Lieblingswaffen. Nachdem er beispielsweise am Ende einer Folge eine neue Waffe hergestellt hat, startet er die nächste mit den Worten:

271 | Michael Graf: Blizzards erstes Online-Rollenspiel auf dem Prüfstand. *World of Warcraft im Test*. In: Gamestar.de (1.3.2005). http://www.gamestar.de/spiele/world-of-warcraft/test/world_of_warcraft,33592,1953553.html

„Ich bin ehrlich gesagt ziemlich scharf drauf, meine neue Ultrawaffe einzusetzen, ja? Meine Sniperpumpgun [also Kombination aus Fern- und Nahkampfwaffe, C.B.]. Ohne Spaß (lacht), solche verrückten Kombinationen sind ja nur bei Deadspace möglich“ (empfohlenes Beispiel).²⁷² Der Zoom der Waffe sei zwar nervig, „aber wenn mir einer zu nahe kommt, kriegt er derbe so ein Pumpgun-Ding rein. Und mein Plasmacutter hat jetzt zwar ein bisschen weniger Munni [Munition, C.B.], aber dafür haut der richtig derbe rein.“ Deutlich wird hier, dass sich Hardi nicht nur einen Gegenstand, sondern ein auf seine Vorlieben abgestimmtes Aktionspotenzial zur Ausübung ludisch-virtueller Gewalt zusammenstellt.

Auch in TESO ist Crafting möglich, Nuancen in der Aufrüstung ergeben sich aber zugleich durch andere Faktoren. Beispielsweise sind Waffen und Rüstungsteile in verschiedene Qualitätsstufen eingeteilt, die anschaulich durch eine gewisse Farbe (sichtbar am Waffennamen im Inventar des Avatars) gekennzeichnet sind. Nach einiger Eingewöhnungszeit ist man als Spieler bereits geschult darin, auf den ersten Blick eine wertvolle von einer weniger wertvollen Waffe anhand der Farbe zu unterscheiden. Auch wenn diese Unterschiede im tatsächlichen Kampf nicht immer spürbar ins Gewicht fallen, ermöglichen sie differenziertere emotionale Erfahrungen beim Finden von Loot. Als einer meiner Mitspieler im Sprachkanal einmal kritisch nachfragte, was denn nun tatsächlich der Unterschied zwischen einem blauen (Qualitätsstufe 3) und einem violetten (Qualitätsstufe 4) Gegenstand sei, antwortete ihm ein anderer: „Es sind halt die Kleinigkeiten, die das Leben schön machen, weißt du doch.“ (FT)

Einen ähnlichen Effekt hat der Umstand, dass manche Gegenstände in TESO Teil sogenannter Sets sind. Erst wenn ein Spieler beispielsweise fünf Rüstungsteile und Waffen eines bestimmten Sets (das auch meist optisch als ästhetische Einheit gestaltet ist) erworben hat, werden bestimmte Bonusattribute freigeschaltet. Man sammelt also häufig Gegenstände an, die man *später* benutzen möchte. Das gilt beispielsweise für Waffen, die der eigene Avatar erst in einer höheren Stufe verwenden kann. Genau das motiviert viele Spieler zum Weitermachen. Als ich gemeinsam mit Mitgliedern meiner Gilde eine Quest erledigt hatte, bekam mein Mitspieler Tommy ein sehr starkes, violettfarbenedes Schwert der Stufe 43 mit 91 Schadenspunkten, eine für uns damals hohe Zahl. Er selbst war erst Stufe 40, musste also noch viele Stunden spielen, um das Schwert benutzen zu können. Dennoch oder gerade deshalb rief er aufgeregt: „Ja, da freu ich mich schon drauf! Dann gibt's auf die Fresse ihr Mobs [Begriff für in Massen auftretende computergesteuerte Gegner, C.B.!] Von Tommy dem Schrecklichen!“ (FT)

Der Wert eines guten Funds oder auch eines Stufenanstiegs wird innerhalb von Spielergruppen in Online-Multiplayer-Games durch verschiedene Emotionspraktiken permanent vergegenwärtigt. Voraussetzung ist, dass die Mitspieler von

272 | PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #023 [Deutsch] [HD] - Hartnäckiger Gegner (2.3.2013), 0:00-0:35. <https://www.youtube.com/embed/StTAai4w1aw?start=0&end=35>

diesem Ereignis erfahren. Steigt beispielsweise ein Avatar in TESO eine Stufe auf, ertönt automatisch ein allen Spielern bekanntes auditives Signal und den betroffenen Avatar umhüllt eine visuelle Animation, so dass alle Mitspieler im Umfeld auf dessen Erfolg aufmerksam gemacht werden. Sind die eigenen Gruppenmitglieder gerade nicht in der Nähe des eigenen Avatars, verkündet man den eigenen Erfolg kurzerhand im Sprachkanal durch den Ausruf: „Level-up!“ (FT) Gute Waffenfunde werden ebenfalls im Sprachkanal mitgeteilt, oder indem die Spieler via Kurztastenbefehle den Namen gefundener Waffen in den Text-Chat ihrer Spielergruppe (der parallel zum Sprachkanal läuft) eingeben und so für andere sichtbar machen. Als Reaktion auf einen Stufenanstieg oder gutes Loot folgen meist mehrere Beglückwünschungen der anderen Gruppenmitglieder. Spieler schreiben dazu im Chat die Buchstaben „GZ!“ (für „Gratulations!“ bzw. die umgangssprachliche Kurzform „Gratz!“) oder sie sprechen die Buchstaben „GZ!“ im Sprachkanal (oft mit hörbarer Emphase) aus.²⁷³ So wird der Wert eines virtuellen Gegenstands beziehungsweise der Wert eines erstarkten virtuellen Körpers und damit die an diese Elemente gebundenen, positiv gedeuteten emotionalen Erfahrungen, kommunikativ bestätigt und die Mobilisierung der letzteren unterstützt.

Mit Blick auf die Fragestellung dieser Studie ließe sich einwenden, dass diese Erfahrungsfacette nicht unmittelbar zum Vergnügen an ludisch-virtueller Gewalt gehört. Es geht, so könnte man argumentieren, um die Freude an der Weiterentwicklung eines virtuellen Körpers und die Freude am Sammeln von als wertvoll imaginierten, virtuellen Gegenständen. Tatsächlich ergeben sich diese emotionalen Erfahrungen zumindest in Actiongames aber immer nur in Rückbezug zum Leitprozess der ludisch-virtuellen Gewalt, und zwar in zweierlei Hinsicht.

Erstens setzt sowohl das Looten als auch das Leveln fast immer die erfolgreiche Ausübung ludisch-virtueller Gewalt oder zumindest die Auslieferung des Avatars an eine Bedrohungssituation voraus. Wer wertvolles Loot finden will, der muss an besonders gefährliche Orte gehen oder mächtige Endbosse töten, die dann die Beute dropen. Und wer viele Punkte sammeln und eine höhere Stufe erreichen möchte, der muss diese Punkte ebenfalls im Kampf erwerben. Zwar gibt es in TESO auch Quests, die nichts mit Gewalt zu tun haben, aber diese sind (genau wie im bekannten *World of Warcraft*) selten und bringen verhältnismäßig wenig Punkte ein. Es gilt in jeder Hinsicht – und nicht nur bei TESO und *DayZ*, sondern bei den meisten Actiongames: Wer stärker werden will, muss kämpfen.

Zweitens sind fast alle Gegenstände in Actiongames entweder auf einen effektiveren Schutz vor der Widerfahrnis virtueller Gewalt oder auf eine effektivere Ausübung derselben ausgerichtet. Nur sehr wenige Gegenstände sind nutzloses Beiwerk. Zwar gibt es beispielsweise in TESO auch Schmuck, Nahrungsmittel

273 | Wie auch das Aussprechen des Kürzels „Lol“ ist das gesprochene „GZ!“ Teil einer Kommunikationskultur, die sich in der Anfangszeit des Online-Gamings auf Text-Chat beschränken musste und später einige der entstandenen Begriffe in die verbale Kommunikation mit aufnahm.

oder Tränke, aber auch diese beeinflussen die verschiedenen Attribute und Fähigkeiten des Avatars und beziehen somit ihre Funktion genau wie Waffen und Rüstungen einzig aus ihrem Nutzen im Kampf gegen Gegner. Mit anderen Worten: Die unmittelbare Freude an einem guten Fund oder an einem Stufenaufstieg mag sich auf die Weiterentwicklung des eigenen Avatars beziehen, doch entwickeln kann sich jeder Avatar meist nur in seinen Aktions- und Widerstandspotenzialen in Bezug auf ludisch-virtuelle Gewalt. Die Freude am Weiterentwickeln setzt den Prozess ludisch-virtueller Gewalt voraus.

Sich etwas erarbeiten

Insbesondere in MMORPGs kann der Prozess des Lootens und Levelns einen von den Spielern als positiv empfundenen Sog entwickeln. Manche sprechen regelmäßig davon, dass sie wieder eine Nacht lang „durchgesucht“ haben. (FT) Die Begriffsbildung „Suchten“ ist unter Spielern aber keinesfalls ein negativ konnotiertes Wort, wie es die öffentlichen Diskurse rund um Computerspielsucht nahelegen würden, sondern vermittelt vielmehr die Freude an der völligen Hingabe an das Spiel, insbesondere an jenen Prozess der permanenten Aufrüstung und Weiterentwicklung. Als ich eines Vormittags online kam, verkündete beispielsweise Julia stolz, sie habe die Nacht durchgespielt und sei jetzt auf Stufe 27. „Imba halt!“, kommentierte sie, verweisend auf die Kurzform „imba“ für „imbalanced“, was heißen sollte, dass ihr Avatar durch ihren unermüdlichen Einsatz unverhältnismäßig stark geworden war. Als später ihr Freund Tommy, dessen Bruder MauMau und noch ein anderer Kumpel im Sprachkanal waren, lobten sie Julias Leistung. „Die ist ja auch knallhart!“, kommentierte MauMau anerkennend und Tommy lachte voll Stolz auf seine Freundin bestätigend auf. (FT)

Auch ich selbst konnte in meinen über 300 Stunden Spielzeit in TESO, obwohl das im Vergleich zu anderen Vielspielern wenig ist, das Vergnügen am Looten und Leveln erleben. Einerseits wiederholen sich im Kampf gegen die Computergegner die Erfahrungen von Effektstaunen, Einschlagslust, Gekontheit und Eleganz, doch hinzu gesellt sich der fesselnde Eindruck, durch Entbehrungen und virtuell-körperliche Mühe etwas *erreicht* zu haben. Nicht umsonst wird beispielsweise auch die Spielstrategie der repetitiven, massenhaften Vernichtung von Gegnergruppen zum Zweck der Erfahrungspunktegenerierung als „XP-Farming“ bezeichnet, also als das Farmen von Erfahrungspunkten, oder auch als „Grinden“, eine Abwandlung des englischen Begriffs „grinding“ für (mühevoll) „Schleifen“ oder „Zermahlen“. (FT) Durch solche Bezeichnungen wird hervorgehoben, dass die entsprechenden Praktiken als Arbeit empfunden werden.²⁷⁴ Diese kann auch negativ konnotierte Erfahrungen einschließen, gerade bei der ermüdenden und repetitiven Vernichtung der immer gleichen Gegner, doch zugleich wird sie in der Gesamtbilanz emotional als positiv bewertet. Es geht dabei um

274 | Vgl. dazu auch Nick Yee: The Labor of Fun. How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play. In: Games and Culture 1 (2006), H. 1, S. 68-71.

jenes „Gefühl, nach langer, mühsamer Arbeit endlich den gerechten Lohn zu erhalten“, wie es der Spieletester Florian Heider in Bezug auf das Actiongame *Dark Souls* beschreibt.²⁷⁵ Ähnlich formuliert es der Spieler Blackpanther im Interview zu *DayZ*: „Also das Looten an sich macht mir halt Spaß, aber vor allem, dass du dir irgendwas erarbeiten kannst in dem Spiel.“ (IV3)

In Spielen wie *TESO* sind auch entsprechende kommunizierende Emotionspraktiken keine Seltenheit: „Ja, von Nichts kommt Nichts“, kommentierte beispielsweise der Spieler Paul den Umstand, dass er eine weitere Nacht fast komplett durchgezockt hatte. (FT) Eine solche Floskel impliziert, dass die anstrengende Arbeit des Levelns und Lootens gerade wegen der mit ihr verbundenen Mühen und Entbehrungen emotional positiv bewertet werden kann und soll. Eine andere Variante dieser kommunizierenden Emotionspraxis wandte Julia an, als sie mehrfach davon sprach, heute im Spiel noch „etwas geschafft kriegen“ zu müssen. (FT) Als ich im Interview anmerke, dass diese sprachliche Wendung stark nach Arbeit klingt, bestätigt sie diesen Eindruck: „Es ist Arbeit, natürlich! Aber es macht halt auch Spaß.“ Ihr Kumpel Aruto, der mit ihr am Gruppeninterview teilnimmt, ergänzt: „Weil es ist ja auch, um eben was zu erreichen.“ Julia: „Eben, man arbeitet halt dafür, dass man halt besser wird und so, aber es macht Spaß.“ (IV7) Sie habe zwar eigentlich nicht so viel Zeit zum Spielen, merkt Julia später an, da sie ja auch offline noch wirklich zur Arbeit müsse, „aber ich würde *TESO* fast mit meiner Arbeit vergleichen. Ich gehe auch zur Arbeit, schaffe was, und mach es gerne. Genau wie ich dann abends daheim vor dem PC sitze. [...] Es ist, klar, Arbeit. Es ist anstrengend, aber es macht Spaß.“ (IV7)

Für die vorliegende Studie zentral ist, dass diese als Spaß empfundene Arbeit im Wesentlichen in der erfolgreichen Ausübung ludisch-virtueller Gewalt besteht. Sie wird durch die *embodiment relation* zum eigenen Avatar zu einer virtuell-körperlichen Tätigkeit, die auch faktische körperliche Anstrengungen voraussetzt, weshalb sie Akteure als eine erstrebenswerte und befriedigende Leistung deuten. So fügt sich der Prozess der permanenten Aufrüstung und Weiterentwicklung des eigenen Avatars nahtlos in das Geflecht der virtuell-körperlichen Erfahrungen mit Computerspielgewalt ein.

Durch die Anstrengungen beim Looten und Leveln kann auch die Widerfahrnis von Computerspielgewalt entscheidend verändert werden. *DayZ* ist für viele Spieler deshalb etwas besonderes, weil jeder Avatar nur ein Leben hat. Besonders wertvoll ist dieses Leben aber nur deshalb, weil mit ihm gemeinsam auch das gesamte, hart erarbeitete Loot auf dem Spiel steht. „Man verliert halt alles“, kommentiert Barry im Interview: „Man hat vielleicht viel gesammelt, [und] man verliert halt alles. Und wenn man sich das wirklich nicht mehr so schnell zusammenbeschaffen kann, dann ist das schon ärgerlich.“ (IV1) Immer wieder äußern

275 | Florian Heider: Sterben ist menschlich. *Dark Souls 2* im Test. In: Gamestar.de (25.4.2014). http://www.gamestar.de/spiele/dark-souls-2/test/dark_souls_2,49009,3055152.html

die Spieler in den Sprachkanälen von *DayZ* ihren Frust über solche Erlebnisse. Als ich mich selbst einmal lautstark über den Tod meines Avatars und den Verlust seines Loots ärgerte, kommentierte Maxo: „DayZ ist echt so ein richtig krasses Frustspiel. Das kotzt einen echt so derbe an, wenn man hier gekillt wird.“ (FT) Im Interview erzählt Mogli, wie er selbst einmal das wertvolle Scharfschützengewehr DMR gefunden hatte:

„[Ich] finde meine erste DMR auf diesem Server. Erstmal fünf Minuten gefreut wie ein Schneekönig. Pack das Ding grade auf den Rücken, denke okay (lacht), kann nichts passieren, und es macht auf einmal: Booom! Und ich seh nur: ‚Killed by Franz.‘ [Nachricht, die den siegenden Gegner benennt, C.B.] [...] Das war gerade wo ich kurz vor’m Aufhören mit Rauchen war, dacht ich nur so: ‚Boah ne, kann nicht sein! Kann nicht sein!‘ Fluppe raus, bei uns auf dem Balkon, und dann erstmal rauchen. Und da dacht ich da hinterher auch nur so: ‚Ist ja nur ein Spiel‘, aber trotzdem: Es war so ärgerlich in dem Moment. [...] War ich wirklich mal gefrustet, muss ich zugeben, war mal ein Moment, wo ich am liebsten das Headset ausnahmsweise gegen die Wand geworfen hätte.“ (IV5)

Weil ihre Arbeitsleistung das Loot mit Wert und Bedeutung aufgeladen hat, entsteht eine emotionale Bindung an diese gesammelten Dinge, die die Erfahrung des virtuellen Sterbens um ein Vielfaches intensiviert. Das Looten generiert demnach mehr als nur virtuelle Gegenstände. Es bringt emotional aufgeladene Bedeutungen hervor, um die mit ludisch-virtueller Gewalt gekämpft werden kann.