

sein mag, sie bleibt in der Regel folgenlos. Der tiefsitzende Schrecken, der durch reale Gewalt bei den Betroffenen ausgelöst wird, bleibt im Spiel ebenso ausgeklammert wie ihre physischen Folgen. So können die Spieler*innen in gewissen Spielen zwar hochgradig violente Handlungen ausführen, in der realen Welt wird jedoch niemand einer Verletzungsgefahr ausgesetzt. Bereits die Art und Weise der Medienrezeption (bspw. im gemütlichen Wohnzimmer) negiert bereits vorab jegliches Bedrohungs- oder Angstempfinden, wodurch der eigentliche Charakter der Gewalt auf eine gänzlich andere Wahrnehmungs- und Bewertungsebene verschoben wird.

Das Spielen eines Computerspiels kann somit als ein semiotischer Kommunikationsprozess zwischen Mensch und Maschine verstanden werden, der gleichermaßen audio-visuelle und interaktive Rückkopplungsprozesse umfasst. Auf diese wechselseitige Beziehung zwischen Spieler*in und Computerspiel soll nachfolgend näher eingegangen werden.

6.2 Real vs. ludisch-virtuell

Obwohl wir in einer Phase des Friedens leben, kennen alle die Bilder von explodierenden Autos, Schusswechseln in den Straßen und sterbenden Menschen. Wir haben detaillierte Vorstellungen von verschiedensten Formen gewalttätiger Handlungen im Kopf. Dieses umfangreiche Wissen über das Verletzen anderer Menschen stammt in erster Linie aus dem Kino, dem Internet, dem Fernsehen oder auch dem Computerspiel. Und all diesen Medien ist gemein, dass Gewalt zur Unterhaltung eingesetzt wird. Während die Rezipient*innen im Kino, Internet und Fernsehen jedoch auf eine rein passive Zuschauerrolle beschränkt sind, lädt das Computerspiel dazu ein, aktiv an den dargestellten Inhalten teilzuhaben. Diese Interaktivität stellt das primäre Merkmal des Mediums dar und ist zugleich der Hauptgrund, weswegen es in der Vergangenheit immer wieder zu kontroversen Auseinandersetzungen um eine mögliche Gefährdung durch Computerspiele gekommen war. Da Interaktionen in virtuellen Welten in der Regel bloße Spiegelungen und Modifikationen der realen Welt darstellen, ergibt sich nun die Frage, welche Formen und Funktionen Gewalt im Computerspiel annehmen kann und inwiefern sich daraus konkrete Überschneidungen beider Räume ergeben.⁴

Der Frage nach möglichen Zusammenhängen zwischen realer und virtueller Gewalt sind die Medienpädagogen Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr wissenschaftlich nachgegangen. In ihren Untersuchungen gehen beide von einem soziologisch geprägten Gewaltbegriff aus, welcher explizit auf Macht- und Herrschaftsaspekte rekurriert.

»Der Begriff ›Gewalt‹ geht eng mit ›stark sein‹ und ›beherrschen‹ einher. Gewalt hat etwas mit Machtausübung und Herrschaft zu tun. Damit geht einher, dass Macht bzw. Herrschaft sich auf Einzelne oder Gruppen negativ auswirkt. Diese Merkmale

4 Das Spiel erfindet nichts Neues, sondern kopiert und modifiziert lediglich Elemente der realen Welt. Sprache, Werte, Normen und Alltagserfahrungen werden in die Virtualität übernommen und generieren hierdurch für die Rezipient*innen Wiedererkennungswerte.

gelten ausschließlich für die reale Welt: Es muss sich um reale Macht handeln, und die negativen Wirkungen müssen sich real an anderen Menschen zeigen.«⁵

Bei ihrer Auswertung des Kampfspiels *Virtua Fighter 2*⁶ stellen Fritz und Fehr jedoch fest, dass sich der gewählte Gewaltbegriff nur sehr bedingt auf virtuelle Räume übertragen lässt.

»VIRTUAL FIGHTER 2 [sic!] spielt sich jedoch nicht in der realen Welt ab, sondern in der virtuellen. Die Ausübung von Macht durch Erlernen und Anwenden von Kampftechniken verbleibt im Virtuellen. Und auch die Wirkungen im Rahmen des Spiels sind keinesfalls Elemente der realen Welt, sondern gehören einer anderen Welt an. Insofern geht es bei Virtual Fighter nicht um Gewalt, sondern, wie der Name des Spiels es schon sagt, um etwas, das man vielleicht virtuelle Gewalt nennen könnte. Es besteht eine Ähnlichkeitsbeziehung zwischen der realen Gewalt im Kampfsport und dem Geschehen auf dem Bildschirm, in das der Spieler handelnd einbezogen ist. Die Ähnlichkeit ist hergestellt; sie ist eine Konstruktionsleistung des menschlichen Gehirns, das in der Lage ist, zu ergänzen und hinzuzudenken, was der virtuellen Welt im Vergleich zur realen fehlt, um so in der Virtualität ein emotionales Erleben zu erreichen, das der Spieler wünscht: Das Gefühl von Macht durch virtuelle Entfaltung aggressiver Impulse.«⁷

Der Begriff der *virtuellen Gewalt* ist bei Fritz und Fehr nur indirekt mit der realen Gewalt verbunden. Die simulierten Gewalttaten bleiben virtuell und stellen in dieser Form lediglich eine Übertragung aggressiver Impulse auf virtuelle Szenerien dar. Die von den Rezipient*innen wahrgenommene Gewalt ist lediglich einer kognitiven Transferleistung geschuldet, die eine Ähnlichkeit in der Wahrnehmung von realer und virtueller Gewalt herstellt. Die Spieler*innen sehen und erkennen die Gewalt als solche und führen diese im Rahmen des vom Spiel vorgegebenen Regelwerks aus, wobei die eigenen Aggressionen in die virtuelle Welt projiziert werden.

Dieser Deutungszusammenhang entspricht der sogenannten *Katharsisthese*⁸. Diese geht davon aus, dass Spieler*innen das Spielen als eine Art Kompensationshilfe einsetzen, um im Alltag angestauten Unmut abzureagieren und sich auf diesem Wege schnell Erfolgserlebnisse zu verschaffen, die im realen Leben vielleicht nicht so häufig auftreten. Als vorherrschende Motive für das Ausleben von *virtueller Gewalt* sehen Fritz und Fehr im Grunde dieselben Motive als gegeben, die auch für die reale Gewalt gelten. Durch die kognitive Verknüpfung von realen Sachverhalten mit virtuellen Spielhandlungen verkörpert die *virtuelle Gewalt* die Realisierung von Bedürfnissen nach Macht, Herrschaft und Kontrolle⁹:

5 Vgl. Fritz/Fehr 2003.

6 Das 1995 von Sega veröffentlichte Fighting Game wird von Fritz und Fehr fälschlicherweise als »*Virtual Fighter*« bezeichnet.

7 Ebd.

8 Vgl. Kunczik/Zipfel 2006, S. 303-305.

9 Vgl. Fritz/Fehr 2003, S 54f.

»Warum sind Macht, Kontrolle und Herrschaft wesentliche Motive, die von Bildschirmspielen angesprochen werden? Man könnte schlicht antworten: Nur von diesen Motivkonstellationen haben sich die Spieler ansprechen lassen. [...] Hier gewinnen sie einen Spielraum, in dem sie das Bewusstsein haben dürfen, kontrollieren zu können, Macht und Herrschaft auszuüben. Die Spieler nutzen Bildschirmspiele zwar als Mittel gegen Langeweile und mangelnde Anregungen in ihrer Lebenswelt. Im Wesentlichen dienen die Spiele jedoch zur »Selbstmedikation« gegen Misserfolgsängste, mangelnde Lebenszuversicht und gegen das Gefühl, ihr eigenes Leben nicht beherrschen und kontrollieren zu können.«¹⁰

Nach Fritz und Fehr ist das Ausüben *virtueller Gewalt* also immer vor dem Hintergrund eines den Spieler*innen inhärenten Wunsches nach Kompensation der eigenen Lebenssituation zu lesen. Computerspielgewalt fungiert quasi als ein Motor, der über das interaktive Handeln im Medium kathartische Effekte auszulösen vermag. Problematisch bei diesem Erklärungsansatz erscheint jedoch die Generalisierung, die Fritz und Fehr vornehmen. Der Wunsch nach Macht, Herrschaft und Kontrolle mag möglicherweise ein Teilaspekt der Spielmotivation sein, jedoch impliziert diese Perspektive einen Fatalismus, der konstruktive Sozialbeziehungen und andere kreativschaffende Aspekte in Computerspielen gänzlich ausklammert und den Akt des Spielens dadurch auf das Motiv der »mangelnden Lebenszuversicht« reduziert.

Während Fritz und Fehr Computerspielgewalt aus der Perspektive einer Mensch-Maschine-Interaktion betrachten, bleibt die Frage nach der Spezifik virtuellsimulierter Gewalt von beiden nur oberflächlich beantwortet. Einen alternativen Ansatz bieten Andreas Jahn-Sudmann und Arne Schröder:

»Gewalt findet im Spiel auf einer symbolischen Ebene statt. Der Spielende führt eine konfigurative Handlung aus, die die Darstellung oder Simulation eines Ereignisses auf dem Spielfeld veranlasst. Die symbolische Ebene umfasst jedoch nicht nur die Darstellung, sondern auch die Regeln des Spiels. Auf der Ebene des Programmcodes und der Spielzustände findet keine Gewalt statt, nichts wird zerstört oder beschädigt. Wohl aber werden Regeln angewandt, die im Sinne der Simulation die Folgen des Ereignisses auf der Handlungsebene repräsentieren sollen (z. B.: wenn eine Figur in den Zustand »tot« wechselt, dann darf sie sich nicht mehr bewegen). Sofern diese Regeln der Simulation gewaltsamer Handlungen dienen, ermöglichen sie einen spielerischen Umgang mit einer bestimmten Form der Gewalt. Diese unterscheidet sich nicht nur von realer Gewalt erheblich in ihren Bedeutungen, Motiven und Konsequenzen, sondern auch von der fiktiven Gewaltdarstellung in Kino und Fernsehen, in der Gewalt konsumiert wird, ohne dass das Publikum über eine Eigenverantwortlichkeit am Dargestellten reflektieren muss. Die »gaming situation« erzeugt hier in der Verbindung von Regeln, die Gewaltfolgen simulieren, mit Symbolen, die Gewalthandlungen repräsentieren, ein spezifisches Phänomen: die ludische Gewalt.«¹¹

10 Fritz 2004, S. 213.

11 Jahn-Sudmann/Schröder 2010, S. 29-30.

Das Konzept der *ludischen Gewalt* sieht violente Spielinhalte in erster Linie als Repräsentationen physischer Gewalt, die ausschließlich auf Grundlage der vom Spiel vorgegebenen technischen Grenzen erfolgen kann. Das Spiel simuliert im Rahmen seines Regelwerks¹² bestimmte Situationen, die den Spieler*innen über symbolische Visualisierungen übermittelt werden. Diese decodieren die übermittelten Informationen im Rahmen des Kontextes und führen dementsprechend eigene Handlungen aus. Wenn die Spielhandlung die Spieler*innen beispielsweise in den Kontext einer Polizeieinheit einbindet, die von Terroristen angegriffen wird und das Spiel ihnen eine Waffe zur Verfügung stellt, so wissen diese intuitiv, dass sie das Feuer erwidern können und sollen. Man muss vorher nicht tatsächlich in einer Polizeieinheit gedient haben, um die symbolischen Vorgaben derart decodieren zu können. Wenn die Spieler*innen nun das Feuer auf die Terroristen eröffnen und diese töten, wissen sie trotzdem, dass sie diese Figuren nicht wirklich getötet haben, sondern sich nur deren symbolische Darstellungsform geändert hat. Sofern es das Ziel des Spiels war, die terroristische Bedrohung so schnell und effizient wie möglich aufzuhalten, wird dies von den Spieler*innen nicht als eine tatsächliche Verhinderung eines Terroranschlags bewertet, sondern als eine zeitlich und räumlich begrenzte Spielsituation, die es so gut wie möglich zu meistern gilt. Haben die Spieler*innen das Gefühl, unzufrieden mit dem eigenen Ergebnis zu sein, so kann das Spiel jederzeit neu geladen und exakt die gleiche Situation wiederholt werden. Dementsprechend wird auch ein *Kill*¹³ von den Spieler*innen nicht als eine tatsächliche Gewalthandlung wahrgenommen, sondern durch die abstrahierte Präsentation des Spiels als ein Teilerfolg im Rahmen des vorgegebenen Regelwerks – vergleichbar mit einem Tor im Fußball. Manuel Ladas kommt in seiner Untersuchung zur Präferenz von Gewaltspielen zu dem Schluss, dass »Gewalt in Computerspielen offensichtlich einen vollkommen anderen Sinn verfolgt als ›reale Gewalt‹. [...] Virtuelle Gewalt wird ästhetisiert, empathiefrei und rein funktionalistisch (zum Zwecke des ›Weiterkommens‹ im Spiel) wahrgenommen und genutzt, soll und kann aber nicht schädigen.«¹⁴.

Die *ludische Gewalt* betrachtet Gewalt im Computerspiel als eine Spielform, die ausschließlich auf einer symbolischen Ebene stattfindet und den Rahmen des Spiels nicht verlässt. Die simulierten Gewaltfolgen sind stets an das technische und narrative Reglement des Spiels gebunden und werden den Spieler*innen über Symbole vermittelt, die diese selbstständig interpretieren müssen. Durch diese an das Individuum gekoppelte Chance, zu unterschiedlichen Deutungen zu gelangen, entsteht in der Bewertung der vermittelten Gewaltdarstellungen eine Offenheit für weiterführende Bedeutungen, Motive und Konsequenzen.

Obwohl die *ludische Gewalt* und das Konzept der *virtuellen Gewalt* zunächst sehr unterschiedliche erscheinen, kann bei genauerer Betrachtung festgestellt werden, dass beide Konzepte sich nicht zwingend gegenseitig ausschließen, sondern sich in ihren

12 Hiermit sind sowohl technische als auch narrative Vorgaben innerhalb eines Spiels gemeint, die den Handlungsrahmen der Spieler*innen eingrenzen (bspw. die Spielmechanik oder Siegbedingungen).

13 Ein im Gaming gebräuchlicher Terminus für den erfolgreichen Abschuss einer gegnerischen Spielfigur.

14 Ladas 2002, S. 323.

Perspektiven sogar ergänzen können. Während die subjektübergreifende Betrachtung der *virtuellen Gewalt* mit realweltlichen Aspekten (wie dem Wunsch nach Macht, Kontrolle und Herrschaft) als Erklärungsansatz für die eigentliche Motivation der Spieler*innen zum Konsum von Gewaltspielen herangezogen werden kann, dient die semiotische Perspektive dem näheren Verständnis von Spiel-Spieler*in-Beziehungen.

