

6. Ambivalent

6.1 ABLEHNEN, RECHTFERTIGEN, GENIESSEN

Abschließend soll eine Erfahrungsfacette erkundet werden, die einen Sonderstatus neben den anderen einnimmt, da sie einerseits nicht im engen Sinne zum Vergnügen an Computerspielgewalt gehört, sich andererseits aber auch nicht von diesem Vergnügen trennen lässt. Insbesondere die im letzten Kapitel beschriebenen, devianten emotionalen Erfahrungen streifen immer wieder solche Momente, in denen das Vergnügen plötzlich unvergnüglich wird, in denen sich Zweifel und ein schlechtes Gewissen in Bezug auf die Ausübung von Computerspielgewalt andeuten. Während solche Momente in den Beispielen des vorangegangenen Kapitels letztlich immer als lustig gedeutet werden, wachsen sie in anderen Situationen zu unerwartet negativ gedeuteten Erfahrungen heran. Zuerst wird ein Blick auf die historische Entwicklung dieser nicht-vergnüglichen Erfahrungen im Prozess des Vergnügens geworfen, anschließend wird untersucht, wie Spieler heute mit ihnen umgehen.

6.1.1 Von der Ablehnung zur Akzeptanz

Anfang der 1980er-Jahre herrschte unter ComputerspieljournalistInnen alles andere als Konsens in Bezug auf die Frage, wie öffentlich mit Computerspielgewalt umzugehen sei. Schon damals kamen erste Spiele auf den Markt, in denen explizit das Töten von Menschen (damals noch recht abstrakte Pixelgebilde) repräsentiert wurde. Für manche der AutorInnen war damit bereits eine Grenze überschritten. Seinen Test zum Spiel *Gangster Alley* von 1984 betitelt Helge Andersen beispielsweise mit dem Ausruf: „Eine Unverschämtheit!“¹ Es sei „[k]aum zu glauben, aber wahr!“, dass dieses Spiel zum Töten von auf dem Bildschirm auftauchenden Gangstern auffordere und man als Spieler für das versehentliche Killen von Zivilisten nur eine Geldstrafe von 1000 Dollar bekomme.² „Und um das

1 | Helge Andersen: *Gangster Alley. Eine Unverschämtheit*. In: *Telematch* (1983), 4+5, S. 20-21. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-03_seite20

2 | Ebd., S. 21.

rechtzeitig üben zu können“, empört sich Andersen, „gibt es sogar eine Version für Kinder!“³ Der Autor empfindet das als so „ungeheuerlich“, dass er sich fragend an die deutsche Vertriebsfirma wendet: „Wo ist die freiwillige Selbstkontrolle? Muss man jeden makabren Scherz mitmachen, der anderswo [vermutlich in den USA, wo das Spiel entwickelt wurde, C.B.] verzapft wird? Befindet sich vielleicht bereits ein Trainingsprogramm für Terroristen in der Schublade?“⁴

Auch der Tester des Panzerspiels *Battlezone*, der erste Shooter aus der Ego-Perspektive eines Panzers überhaupt, urteilt: „Hier hört der Spaß auf!“, denn:

„Battlezone ist kein Spiel in der Bedeutung dessen, was man schlechterdings unter ‚Spiel‘ als Definition versteht. Spaß kommt nicht auf. Dieses ‚Spiel‘ [...] ist eine paramilitärische Ausbildung. Kinder sollen offenbar frühzeitig erkennen, was es heißt, sich in einem in Teilbereichen echt simulierten Krieg zu befinden. Und wie ist das doch schön! Sogar Punkte kann man dabei erzielen!“⁵

Doch es sind nicht nur die vermeintlich realistischen Kriminal- oder Kriegsszenarien, die zum Ausgangspunkt der Empörung werden. Auch eine Videospielumsetzung von *Robin Hood* kommt alles andere als gut weg. Hier müsse man, so die Spielanleitung, „speerwerfende Knechte ‚erledigen‘, und einen Burgtor-Wächter ‚unschädlich machen‘, Leute ‚abschießen‘, sechs Knechte ‚erschlagen‘“, und so weiter.⁶ Auch darin sieht der Autor Helge Andersen eine Gefahr für die Kinder: „[D]a diese noch keine militärische Ausbildung erhalten können, lässt man sie zunächst einmal videomäßig Krieg spielen, genauer: morden.“⁷

Angeklagt wird hier die Vermittlung devianter Gefühlsregeln an Kinder, insofern diesen das virtuelle Abschießen von Repräsentationen menschlicher Körper als erstrebenswert vermittelt wird. Diese Diskurse sind natürlich nicht neu und haben sich in ähnlicher Form rund um die sogenannten Schundkämpfe in Bezug auf ältere Unterhaltungsmedien entwickelt.⁸ Im Folgenden soll es auch keinesfalls um die Frage nach den hier angesprochenen Medienwirkungen gehen, sondern festgehalten werden, dass aufgrund der entsprechenden Sorgen Computerspielgewalt unter bestimmten Bedingungen negativ gedeutet wurde – und

3 | Ebd.

4 | Ebd.

5 | O.A.: *Battlezone: Hier hört der Spaß auf!* In: *Telematch* (1983), H. 12, S. 27. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-07_seite26

6 | Helge Andersen: *Robin Hood. Mordgesellen wie du und ich.* In: *Telematch* 1984, H. 2, S. 32-33, hier: S. 33. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-02_seite32

7 | Ebd.

8 | Vgl. für einen Überblick Kaspar Maase: *Der Schundkampf-Ritus. Anmerkungen zur Auseinandersetzung mit Mediengewalt in Deutschland.* In: Rolf W. Brednich/Walter Hartinger (Hg.): *Gewalt in der Kultur. Vorträge des 29. Deutschen Volkskundekongresses.* Band 2. Passau 1994, S. 511-524.

das nicht nur von den GegnerInnen des Computerspielens, sondern von dessen ersten öffentlichen RepräsentantInnen.

Einerseits wollen die TesterInnen nicht unkritisch jegliche Art der Gewaltrepräsentation hinnehmen, doch zugleich sehen sie sich immer wieder mit der Erfahrung konfrontiert, dass eben auch „Ballerspiele“ – so das damals gängige Schlagwort zur negativen Einordnung von Actiongames – sehr viel Spaß machen können. Der gleiche Helge Andersen, der die oben stehenden, vernichtenden Kritiken verfasste, beschreibt in einem (auch in Kap. 3.1.1 zitierten) Artikel von 1983 beispielsweise die positiven Erlebnisse beim Spielen von Actiongames. Er beendet seinen Bericht mit der Einsicht: „Ballerspiele sind nur eine Seite der Medaille, ich gebe es zu. Wenn sie gut gemacht sind, dann bringen sie mir riesigen Spaß. Aufgewühlt und entspannt zugleich erhebe ich mich aus dem Sessel.“⁹ Genau diese Haltung übernehmen auch andere TesterInnen bald in ihre Berichte. Hartmut Huff beispielsweise kommentiert zur Kriegsfliegersimulation *Blue Max*:

„Ein kriegerisches Spiel für den Computer ist das in der Tat. Und sicher wird es wie stets Kritiker geben, die herbe Bedenken anmelden. Doch Kritik hin oder her: *Blue Max* fasziniert unter allen Gesichtspunkten, ob das nun die exzellente Grafik, die ständige Aktion oder die Anforderung an das Konzentrationsvermögen in allen Spielphasen ist.“¹⁰

Wie hier wird auch in anderen Berichten immer wieder argumentiert, dass bestimmte Spiele zwar kriegerische Ballerspiele seien, doch dass ihre Grafik so sehr fasziniert oder der Spielspaß so hoch sei, dass man darüber hinwegsehen müsse. Dabei zeigt sich eine bis in die Mitte der 1990er-Jahre andauernde, grundlegende Ambivalenz des Vergnügens an Computerspielgewalt. Es läuft stets Gefahr, bestehende *feeling rules* zu überschreiten, was damals noch nicht als humorvolle Inkongruenz, sondern negativ gedeutet wird. Zugleich macht Computerspielgewalt den Spielern beziehungsweise TesterInnen einfach so viel Spaß, dass Gründe gefunden werden, um das Vergnügen zu legitimieren. Teilweise wird argumentiert, dass die Spiele ja ohnehin nur abstrakte Repräsentationen beinhalten, dann wieder betont, dass jeder vernünftig denkende Mensch zwischen Spiel und Realität unterscheiden könne. In der Mehrzahl der Fälle ist es aber der Spaß als solcher, der zum legitimierenden Argument wird. Ein Spiel muss nur gut genug sein, dann ist auch Computerspielgewalt gerechtfertigt.

Auf den Punkt bringen diese Haltung Heinrich Lenhardts einleitende Worte zum Actionspiel *Space Invasion* von 1986: „Moralisch zweifelhaft, aber durchaus unterhaltsam.“¹¹ Spaß hat, wer die „Moral“ überwindet und auch sonst nicht vor

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

10 | Hartmut Huff: *Blue Max*. In: *Telematch* (1983), H. 10+11, S. 64. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-06_seite64

11 | Heinrich Lenhardt: *Space Invasion*. In: *Happy Computer Spielesonderheft 2* (1986), S. 19. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-2_seite18

Gewaltrepräsentationen zurückschreckt. Im Test des Spiels zum gleichnamigen Antikriegsfilm *Platoon* von 1988 kommentiert Anatol Locker: „Zart besaitet darf man hier wirklich nicht sein. Bei *Platoon* wird gekillt, dass der Dschungel wackelt. Sieht man einmal von der offensichtlichen Brutalität ab, so bleibt ein rassiges Actionspiel, in dem man messerscharfe Reaktionen braucht, um zu überleben. Alle zwei bis drei Sekunden steht ein Gegner da, den man wegputzen muss.“¹² Und auch beim Actiongame *Project Firestart* von 1989 gilt: „Wer sich [...] an detaillierten Grafiken von zermatschten Monster-Opfern nicht stört, bekommt ein prima Action-Adventure geboten.“¹³ Sogar solche Autoren, die sonst dezidiert kritisch gegenüber Kriegs- und Ballerspielen eingestellt sind, werden manchmal zu positiven Wertungen hingerissen. Volker Weitz ist 1990 beispielsweise von der Panzersimulation *Sherman M4* sehr angetan, in der man – genau wie im 1983 von Helge Andersen noch heftig kritisierten *Battlezone* (s.o.) – aus der Ego-Perspektive einen Panzer steuert:

„Normalerweise habe ich bei solch kriegeerischen Programmen eher ein mulmiges Gefühl, aber ich muss trotz Pazifistenseele gestehen, dass ‚Sherman M4‘ Spaß macht. Hat man erst einmal alle Skrupel über Bord geworfen, dann wartet eine knallharte Simulation auf einen. Der Computer schenkt euch nichts. Auch wenn man alle 15 Missionen durchgespielt hat, bleibt der Reiz, erneut auf Feindfahrt zu gehen.“¹⁴

Wie hier lassen sich auch in anderen Testberichten Artikulationen deutlich ambivalenter emotionaler Erfahrungen finden, die zwischen moralischem Unbehagen und der Freude an gut gemachter Action schwanken. Im Verlauf der 1980er-Jahre kristallisieren sich zwei Diskursstrategien der AutorInnen heraus, um öffentlich mit dieser Ambivalenz umzugehen: Die erste ist zu signalisieren, dass die Entscheidung über die Legitimität des Vergnügens an solchen Spielen ganz allein bei den Spielern liegt. Um das zu unterstreichen, scheuen sich die TesterInnen auch nicht, sehr unterschiedliche Meinungsbilder zu den gleichen Games in den Tests zu vereinen. Oft werden die Haupttexte begleitet durch Meinungskästen, in denen dann mehrere TesterInnen nicht den sachlichen Blick auf das Spiel beschreiben, sondern ihre ganz subjektive Meinung darlegen. Gregor Neumann beispielsweise schreibt in seinem Meinungskasten zum Actionspiel *Ikari Warriors* von 1986, in dem man sich mit Supersoldaten durch den Dschungel kämpft:

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

13 | Michael Hengst: *Project Firestart*. In: *Power Play* (1989), Sonderheft: Die hundert besten Spiele, S. 77. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1989-beste-spiele_seite76

14 | Volker Weitz: *Sherman M4*. In: *Power Play* (1990), Sonderheft: Die 100 besten Spiele, S. 93. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1990-beste-spiele_seite92

„Ich hatte eigentlich gehofft, dass brutale Ballerspiele endlich der Vergangenheit angehören, doch dann flatterte uns Ikari Warriors auf den Tisch. Ich weiß nicht, was sich die Programmierer dabei denken (oder ob sie beim Entwickeln eines solchen Spiels überhaupt mal denken), aber ich halte Ikari Warrior [sic] für schlichtweg geschmacklos. [...] [W]enn ich in der Anleitung Sätze wie ‚Gnade ist hier fehl am Platz – Du bist ein Ikari-Kämpfer‘ lese, vergeht mir schnell die Lust am Spielen. Das liegt nicht an der technischen Qualität des Programms, sondern an der offensichtlichen Gewaltverherrlichung.“¹⁵

Sein Kollege Heinrich Lenhardt kommentiert dagegen in seinem Meinungskasten: „Ich für meinen Teil gehöre zu den Leuten, die sich an solchen Geschmacklosigkeiten relativ wenig stören, wenn das Spiel ansonsten gut ist. (Und bevor jemand fragt: Ja, ich bin volljährig.)“¹⁶

Während auf der einen Seite durch solche Strategien die Frage nach der Legitimität oder Illegitimität der Freude an Computerspielgewalt individualisiert wird, vermehren sich ab Mitte der 1980er-Jahre auch diejenigen Testberichte, die sich schlichtweg nicht mehr zu dieser Thematik äußern. Auch bei solchen Actiongames, die kaum zu unterscheiden sind von denen, die in anderen Testberichten Empörung auslösen, schweigen sich die AutorInnen immer häufiger aus. Das zunehmende Schweigen zu diesem Thema ist die vielleicht wirkmächtigste kommunizierende Emotionspraxis zur Vermittlung der Akzeptanz dieses Vergnügens, die im Laufe der 1980er-Jahre sichtbar zunimmt. Das heißt nicht, dass ab den 1990er-Jahren gar keine Kritik mehr laut wird. Bis heute verweisen ComputerspieltesterInnen gelegentlich auf die in ihren Augen geschmacklosen Überschreitungen bei der Repräsentation physischer Gewalt in manchen Actiongames. Allerdings wird dort, wo das geschieht, stets darauf geachtet, diese Kritik nur als eigene Meinung und nicht als generelle moralische Vorgabe zu vermitteln. Grundsätzlich setzt sich ab Anfang der 1990er-Jahre somit die Akzeptanz des Vergnügens an Computerspielgewalt in Computerspielzeitschriften durch.

6.1.2 Positive Deutungen

Mit Ende der 1980er-Jahre entwickelt sich neben dieser Akzeptanz zugleich ein darüber hinausgehender Diskursstrang. Immer öfter kommunizieren die SpieltesterInnen positive emotionale Erfahrungen, die nicht *trotz*, sondern *wegen* der Computerspielgewalt gemacht werden. „Roadblaster von Atari muss man einfach mal gespielt haben“, kommentiert beispielsweise Martin Gaksch 1988: „Es ist schon ein tolles Gefühl, wenn man mit dem Wagen über die Straße braust und al-

15 | Gregor Neumann/Heinrich Lenhardt: Ikari Warriors. In: Happy Computer Spielesonderheft 3 (1986), S. 34. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft_3_seite34

16 | Ebd.

les, was sich einem in [den] Weg stellt, über den Haufen knallt.“¹⁷ Dass der Shooter *Secret Commando*, bei dem man virtuelle Menschen tötet, in der gleichen Ausgabe am Rande als „[s]pannende Metzelei“ bezeichnet wird, zeigt, wie diese positiven Deutungen auch in kleinen Details zur Sprache gebracht werden.¹⁸ Dabei werden teils verschiedene auch in der vorliegenden Arbeit diskutierte Erfahrungsfacetten hervorgehoben: „Und wenn man am Schluss des ersten Levels wieder einmal vom letzten Roboter umgenietet wurde“, kommentiert beispielsweise Heinrich Lenhardt seine Erfahrungen in *Gryzor* von 1988, „kann man ganz schöne Rachegefühle bekommen.“¹⁹ Auch beispielsweise die Begeisterung für Waffen und Kampfmaschinen wird nun deutlich positiv konnotiert: „Langeweile am Arbeitsplatz?“, fragen die Tester der Kampfjetsimulation *Falcon*: „Dann verwandeln Sie Ihren Büro-PC in der Mittagspause in einen schnittigen und waffenstrotzenden F-16-Jet!“²⁰

Anfang der 1990er-Jahre setzt sich dieser Diskursstrang fort und bereitet damit auch die äußerst positive Resonanz auf die ersten avatarzentrierten 3D-Ego-Shooter vor. Meilenstein dieses Genres ist der Shooter *Doom* von 1993, in dem man mit verschiedenen Waffen unterschiedliche Monster zerlegen muss. Zwar finden sich in den verschiedenen Testberichten auch die gewohnt kritischen Nebenbemerkungen – die Kettensäge als Waffe sei beispielsweise „geschmacklos“, oder es wird empfohlen: „Pazifisten sollten um dieses Programm einen großen Bogen machen“²¹ – doch in allen Tests wird das Spiel letztlich gut bewertet und der Spaß an der offensichtlich im Mittelpunkt stehenden Computerspielgewalt als etwas Positives markiert. Am deutlichsten macht das Michael Hengst in seinem Meinungskasten zum Test:

„Die sonst so friedliche Redakteursschar der POWER PLAY hat sich in eine blutrünstige Meute verwandelt: Knut ‚Sexmaschine‘ Gollert hämmert mit dem Granatwerfer in einen Pulk Zombies, Volker ‚Chaingun‘ Weitz mäht seine Gegner am liebsten mit der Autokanone nieder und Michael ‚Brrm... brmm‘ Hengst zerhackt seine Feinde mit der Kettensäge in handliche Teile. Bewegt sich der Redakteur im Solo-Modus schon in den Niederungen menschlicher Empfindungen, ist’s mit Moral, Ethik oder dem Gewissen im ‚Deathmatch‘ [Multiplayer-Modus, C.B.] total vorbei. Ohne mit der Wimper zu zucken, ballert man im

17 | Martin Gaksch/Boris Schneider: Roadblaster. In: Power Play (1988), H. 1, S. 109-110, hier: S. 110. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-01_seite108

18 | Martin Gaksch: Secret Commando. In: Power Play (1988), H. 1, S. 99. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-01_seite98

19 | Heinrich Lenhardt: Gryzor. In: Power Play (1988), H. 3, S. 34. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-03_seite34

20 | Boris Schneider/Gregor Neumann: Falcon. In: Power Play (1988), H. 4, S. 64. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-04_seite64

21 | Rainer Rosshirt: Doom. 3D Action. In: Play Time (1994), H. 3, S. 110-111, hier: S. 111. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=355>

Netz auf seinen besten Kumpel, mit brachialer Gewalt wird der Fundort einer fetten Waffe verteidigt. Aber keine Bange: Nach dem mörderischen Doom-Gefecht werden aus den meuchelnden Serienkillern wieder friedliche Gesellen, die keiner Fliege was zuleide tun.“²²

Das Vergnügen an Computerspielgewalt wird hier mit hörbarer Lust und Emphase zum Ausdruck gebracht. Spätestens ab Mitte der 1990er-Jahre setzt sich diese Art der positiven Deutung als legitime Möglichkeit durch. Das zeigt sich auch daran, dass regelmäßig vergnügliche, lockere und humorvolle Kommentare in Zusammenhang mit Computerspielgewalt gemacht werden, etwa zum auf *Doom* folgenden Ego-Shooter *Heretic* von 1995 mit einem Reim: „Ob Netzwerk oder Einzelspiel, Monster rösten wir heut’ viel“;²³ oder zum Ego-Shooter *Duke Nukem 3D* von 1996 mit dem Verweis auf eine bekannte TV-Sendung: „Hart, aber herzlich: ‚Duke Nukem 3D‘ ballert sich munter durch abwechslungsreiche 3D-Level und sorgt für frischen Wind im Actiongenre.“²⁴ Ab dieser Zeit ist es auch möglich, beispielsweise die Abbildung eines Scharfschützengewehrs mit dem augenzwinkernden Kommentar zu untertiteln: „Des Killers liebstes Kind: Die Sniper-Rifle.“²⁵ Kurzum: Das Vergnügen an Computerspielgewalt wird spätestens ab Mitte der 1990er-Jahre nicht nur akzeptiert, sondern im Diskurs der Computerspielzeitschriften immer häufiger als etwas dezidiert Positives vermittelt.

Zu Beginn des 21. Jahrhunderts wird dann schließlich auch eine der ehemals besonders tief verankerten Gefühlsregeln überwunden: die Unmöglichkeit, Spaß an semi-realistischen Kriegsszenarien zu haben. Dass tatsächlich stattgefundenen oder noch stattfindenden Kriege als Szenarien für Ego-Shooter dienen, stört nun kaum jemanden mehr, im Gegenteil: „Endlich bin ich als Spieler mittendrin statt nur dabei“, schwärmt Patrick Hartmann im Test zu *Battlefield 1942* von 2002: „Die gewaltigen Schlachten nehmen teils epische Ausmaße an und verbreiten das Gefühl, in einem Hollywood-Film à la Soldat James Ryan mitzuspielen.“²⁶ Spätestens seit dem Erscheinen des sehr populären Actionspiels *Call of Duty: Modern Warfare* 2007 begeistern sich viele Spieler auch für zeitgenössische Kriegsszenarien: „Wir können gar nicht anders“, so die Testerin Petra Schmitz, „als ehrlicher-

22 | Weitz/Hengst: *Doom*.

23 | Lenhardt/Langer: *Heretic*, hier: S. 54. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=6210>

24 | Florian Stangl: *Duke Nukem 3D* (Shareware). In: *PC Player* (1996), H. 3, S. 46-47, hier: S. 46. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=5897>

25 | Robert Zengerle: *GoldenEye 007*. In: *Video Games* (1996), H. 10, S. 84-85, hier: S. 84. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=7711>

26 | Patrick Hartmann: Grandioser Multiplayer-Shooter im 2. Weltkrieg. *Battlefield 1942* im Test. In: *Gamestar.de* (1.10.2002). http://www.gamestar.de/spiele/battlefield-1942/test/battlefield_1942,37458,1338963.html

weise über dieses Spiel zu sagen, dass es ein Krieg ist, den wir lieben und führen, weil er ein guter ? [sic] nein, ein fantastischer Zeitvertreib ist.“²⁷

So werden nach und nach unterschiedliche Arten von Erfahrungen mit Computerspielgewalt akzeptiert, legitimiert und schließlich als positiv markiert. Die Möglichkeit einer Ambivalenz dieser Erfahrungen verschwindet aber nicht ganz. Im Gegenteil wird diese in manchen neueren Spielen umso intensiver erlebt. Davon handelt das folgende Kapitel.

6.2 SICH SCHLECHT FÜHLEN

„Wir stehen mit mehreren maskierten und mit schweren Maschinengewehren bewaffneten Männern in einem Aufzug. Einer der Kerle spricht uns mit osteuropäischem Akzent an: ‚Denkt dran, kein Russisch!‘ Die Türen des Lifts öffnen sich und wir blicken in ein gut besuchtes Flughafen-Terminal. Noch während wir uns weiter umsehen, bricht Panik aus. Schüsse fallen. Menschen sinken blutüberströmt zu Boden. Die verummten Gestalten marschieren langsam, aber zielstrebig durch die Wartehalle und lassen Blei auf die Unschuldigen niederregnen. Niemand überlebt den Kugelhagel.“²⁸

Mit diesen Worten beschreibt ein Spezialbericht der *PC Games* das in Computerspielkulturen längst berüchtigte „Kein Russisch“-Level aus dem Ego-Shooter *Call of Duty: Modern Warfare 2* von 2009 (die terroristischen Russen wollen sich hier nicht zu erkennen geben, deshalb dürfen sie „kein Russisch“ sprechen). Während der Avatar des Spielers, der hier einen Undercover-Agenten spielt, in der deutschen Version zum teilnahmslosen Zuseher an diesem Massaker verpflichtet ist (sonst scheitert die Mission), darf er sich in der US-Originalversion selbst daran beteiligen. Folgt man dem Publisher *Activision*, hatte das Level die narrative Funktion einer dramatischen Aufladung des Spielgeschehens, wie sie hier in Kap. 5.1.2 beschrieben wurde: „Die Szene im Flughafen zeigt die Bösartigkeit und Kaltblütigkeit eines abtrünnigen russischen Bösewichts und seiner Einheit. Durch diese Handlungen der Gegenspieler wird die Dringlichkeit der Mission des Spielers aufgezeigt, diese zu stoppen“, argumentiert das Unternehmen.²⁹ Für viele der TesterInnen bleibt das restliche Spiel zwar grundsätzlich gute Action, doch zugleich sei mit dem „Kein Russisch“-Level eine Grenze hin zum

27 | Petra Schmitz: Großartig inszenierte, schnörkellose Dauer-Action. *Call of Duty 4: Modern Warfare* im Test. In: Gamestar.de (14.11.2007). http://www.gamestar.de/spiele/call-of-duty-4-modern-warfare/test/call_of_duty_4_modern_warfare,43463,1476253.html

28 | Felix Schütz/Thorsten Küchler/Jürgen Krauß: *Call of Duty: Modern Warfare 2*. In: PC-Games.de (13.11.2009). <http://www.pcgames.de/Call-of-Duty-Modern-Warfare-2-PC-219515/Specials/Call-of-Duty-Modern-Warfare-2-699403/>

29 | Zitiert nach ebd.

nicht mehr positiv deutbaren Tabubruch überschritten. So schreibt beispielsweise Daniel Matschikewsky:

„Mich erschüttert, mit welcher Hemmungslosigkeit Modern Warfare 2 das Flughafen-Massaker zeigt. Das liegt nicht nur an der hohen Opferzahl oder spritzenden Blutfontänen, sondern vor allem an der unreflektierten Darstellung dieses Amoklaufs. Denn über die Motivation, die dahinter steckt, verliert das Spiel kein Wort. Stattdessen läuft man als reaktions- und gesichtsloser Beobachter nebenher, unfähig, etwas gegen das Morden zu unternehmen. Die Entwickler beweisen damit jeglichen Mangel an Feingefühl. So viel Spaß ich mit dem Rest des packend in Szene gesetzten Spiels hatte, diese Effekthascherei schockiert mich und entwertet für mich das gesamte Spiel.“³⁰

Mit voller Wucht treten hier wieder solche ambivalenten Gefühle in Erscheinung, die in der Berichterstattung zu Actionspielen schon fast vergessen schienen. Die (vermutlich angestrebte) öffentliche Aufmerksamkeit erreichten die EntwicklerInnen damit allemal. Doch zugleich entsteht hier auf neue Weise eine in den 1990er-Jahren noch bekannte, dann aber lange Zeit in den Hintergrund getretene Erfahrungsqualität im Prozess ludisch-virtueller Gewalt: ernsthaft als negativ (und eben nicht als humorvoll überschreitend) gedeutete Gefühle. Während sich eine ganze Reihe wissenschaftlicher Arbeiten mit ethisch-moralischen Fragen im Prozess des Computerspielens auseinandersetzt (teils auch mit konkretem Fokus auf die beschriebene „Kein Russisch“-Sequenz),³¹ wird dabei nur am Rande danach gefragt, wie die Spieler solche ambivalenten Momente erleben. Diese Frage steht im Folgenden im Vordergrund.

30 | Petra Schmitz/Daniel Matschikewsky: Packende Action, doofe Story. Call of Duty: Modern Warfare 2 im Test. In: Gamestar.de (10.11.2009). http://www.gamestar.de/spiele/call-of-duty-modern-warfare-2/test/call_of_duty_modern_warfare_2,44634,2310440.html

31 | Vgl. exemplarisch Matthias Finke: Kritik – Konflikt. Versuch über die ästhetische Dimension von Computerspielen am Beispiel von Call of Duty: Modern Warfare 2. In: Rudolf Thomas Inderst/Peter Just/Michael Hochgeschwender (Hg.): Contact, Conflict, Combat. Zur Tradition des Konfliktes in digitalen Spielen. Boizenburg 2011, S. 105-120; Souvik Mukherjee: „Follow Makarov’s Lead?“ Ethical Conflicts in Videogames and the Controversial ‚No Russian‘ Level. In: Ebd., S.43-61; Felix Schröter: Das moralische Dilemma. Zur (Un)möglichkeit moralischer Ambivalenz in digitalen Spielen. In: BMWFJ (Hg.): Game Over. Was nun? Vom Nutzen und Nachteil des digitalen Spiels für das Leben. Dokumentation der Tagung Future and Reality of Gaming 2012. Wien 2012, S. 133-146; Miguel Sicart: Digital Games as Ethical Technologies. In: John Richard Sageng/Hallvard Fosshem/Tarjei Mandt Larsen (Hg.): The Philosophy of Computer Games. Heidelberg/New York/London 2012, S. 101-124.

6.2.1 Schockierung, Mitleid und kritische Reflexion

Zwar ging in den folgenden Jahren kaum ein Actionspiel so weit wie in oben beschriebenem Fall, doch in kleineren Sequenzen werden Spieler immer wieder mit ähnlichen Momenten konfrontiert. Seit das Genre der Let's Play-Videos 2010 an Popularität hinzugewann, wurden die entsprechenden Erfahrungen auch von den bekannten Let's Playern zur Sprache gebracht. Prinzipiell lassen sich durch kommunizierende Emotionspraktiken der Let's Player drei Arten solcher negativ gedeuteter Erfahrungen unterscheiden.

Die erste ist recht selten und betrifft solche Momente, in denen die Spieler durch die bloße Detailliertheit und Drastik audiovisueller Repräsentationen von physischer Gewalt und ihrer Folgen schockiert werden. Gronkhs Avatar wird beispielsweise im Horror-Actionspiel *Outlast* von einem irren Wissenschaftler gefangen genommen und als Spieler muss man aus der Ego-Perspektive dabei zusehen, wie einem gewissermaßen *selbst* die Finger abgeschnitten werden (empfohlenes Beispiel).³² Der Avatar schreit, wimmert, weint und übergibt sich schließlich auf den Fußboden. Gronkh, dessen Gesicht in der Facecam zu sehen ist, starrt erst entsetzt auf den Bildschirm, dann in die Kamera und muss schließlich lachen. Das Lachen ist auch hier Teil der Inkongruenz-Erfahrung, doch seine Mimik zeigt, wie er diese nicht wirklich positiv deuten, das heißt den Sprung ins Humorvolle nicht wirklich vollziehen kann. Das Lachen bleibt ihm sichtlich im Halse stecken, als er kommentiert: „Alter, was is'n das für'n Spiel? Was hab ich mir denn hier angetan? Alter ... das kann doch nicht euer Ernst sein. Wer programmiert sowas?“

Wie hier zu sehen, ist oftmals keine scharfe Trennlinie zu ziehen zwischen humorvoll-devianten und als negativ gedeuteten Erfahrungen. Sie gehen teils ineinander über oder ergänzen sich. Dabei werden negative Deutungen selten so klar artikuliert wie oben, sondern oft nur ganz nebenbei ausgesprochen und gehen gleich wieder in der locker-vergnüglichen Grundstimmung der LP-Videos unter. Das zeigt sich beispielsweise, als der Let's Player Piet in *GTA5* Golf spielt, dann aber unvermittelt einen Gärtner tritt und mehrfach mit seinem Golfschläger auf ihn einschlägt, was sofort die Polizei auf den Plan ruft und Piet dazu zwingt, sein Golfspiel abzubrechen.³³ Er ärgert sich und lässt seine Wut an einem zweiten Gärtner aus, den er mit einem Tritt in ein Gebüsch hineinbefördert und dann erneut mehrfach mit seinem Golfschläger auf ihn eindrischt. Dann wundert er sich aber plötzlich über die drastische Animation des Einprügelns: „Der

32 | Gronkh: *OUTLAST [HD+] #011 - Der Onkel Doktor ist daaaa!* * Let's Play | *Outlast* (15.9.2013), 7:50-9:15. <https://www.youtube.com/embed/wtRhOC8fdnE?start=470&end=555>

33 | Pietsmiet (Piet): *GTA 5 # 8 - Hausbesuch & Golfversuch «» Let's Play Grand Theft Auto V | HD* (23.9.2013), 32:35-34:00. https://www.youtube.com/embed/AFQU_aHA5-l?start=1955&end=2040

[also sein Avatar, C.B.] ist ganz schön, ganz schön brutal hier.“ Sogleich rennt er aber weiter und stürmt vergnügt den anrückenden Polizisten entgegen. Mit einem lusvtollen „Bäm!“ schlägt er dem vordersten Polizisten seinen Golfschläger ins Gesicht, bevor sein Avatar von einem weiteren Gegner niedergeschossen wird. In der Sterbeanimation des Avatars spritzt in Zeitlupe Blut aus dessen Wunden, worauf Piet wiederum leicht schockiert kommentiert: „Oh krass, ist das brutal.“

Eine zweite, häufiger artikuliert Art negativ gedeuteter Erfahrungen bezieht sich auf solche Momente, in denen Let's Player Mitleid mit computergesteuerten Menschen haben, denen virtuelle Gewalt widerfährt. Piet beispielsweise reagiert auf die Einführungssequenz von Trevor in GTA5 nicht wie Gronkh und Sarazar mit Belustigung, sondern ist schockiert (vgl. Kap. 5.1.3). Trevor zertritt hier einem Charakter namens Johnny (den Fans der Reihe kennen und meist mögen) ohne triftigen Grund den Schädel.³⁴ Piet erinnert sich, dass er diesen Charakter kennt, und fragt schockiert: „Haben wir den jetzt echt getötet? What the fuck? Oh mein Gott! Ich bin grad ein bisschen baff.“ Ein kurzer und lustiger Dialog zwischen Trevor und seinen Freunden bringt Piet zum Lachen, doch noch währenddessen sagt er wieder: „What the fuck? Ich hasse Trevor. Der kann doch nicht einfach Johnny killen. Ich mein, ich hab Ewigkeiten [in einem anderen GTA-Teil, C.B.] mit dem verbracht.“ Während er das sagt, wird seine Stimme zunehmend ernster. „Das war kein schöner Abschied. Ohne Scheiß ... das war scheiße.“

Es bedarf nicht unbedingt der narrativen Bindung an einen Charakter, um solche negativ gedeutete Gefühle zu mobilisieren. Als der Let's Player Brammen als US-Elitesoldat in *Battlefield 4* mit seiner Einheit einen sinkenden Frachter durchsucht, entdecken sie einige eingeschlossene Kameraden, die zu ertrinken drohen und die sie nicht befreien können (empfohlenes Beispiel).³⁵ Der Befehlshaber drängt zum Weitergehen und zur Erfüllung der Mission, bei der noch viel mehr Menschenleben auf dem Spiel stehen. „Alter, das ist jetzt echt schon krass, wenn man da jetzt einfach so ...“, kommentiert Brammen, doch wird von einem wimmernden Ruf eines Eingeschlossenen unterbrochen: „Bitte lasst uns nicht hier unten sterben!“ Als er sich schließlich mit seinem Avatar entfernt, ruft ihm einer der Soldaten verzweifelt nach: „Nein, bitte! Sagt meiner Mom, sagt meiner Mom! Ich kann doch so nicht sterben! Nicht in diesem Loch!“ Brammen gibt sich bedrückt: „Alter, ohne Spaß“ – man hört hinter ihm das letzte Gurgeln der Ertrinkenden – „das ... ist abartig. Das ist echt abartig.“

Die dritte Art negativ gedeuteter Erfahrungen betrifft solche Momente, in denen die Spieler selbst eine als ungerecht empfundene ludisch-virtuelle Ge-

34 | PietSmiet (Piet): GTA 5 # 15 - Meeeeeeeeet Trevor «» Let's Play Grand Theft Auto V | HD (30.9.2013), 6:27-9:27. <https://www.youtube.com/embed/qLrv5DMKFlw?start=387&end=567>

35 | PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGELPLAYER # 4 - USS Titan «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (1.11.2013), 12:00-13:40. <https://www.youtube.com/embed/nYQRyA6hG1A?start=720&end=820>

walt ausüben und dabei entweder den Sprung hin zur humorvollen Inkongruenz-Erfahrung gar nicht vollziehen oder permanent zwischen Belustigung und Schockierung hin und her schwanken. Bei den mit Trevor in GTA5 vollzogenen Überschreitungen ist das besonders häufig der Fall. Seine durch das Narrativ auf spezifische Weise gerahmten Handlungen sind sprichwörtlich stets grenzwertig. Einige LP-Folgen nachdem Piet zusehen musste, wie Trevor Johnnys Kopf zertritt (s.o.), führt er mit dem Avatar eine Art vorgegebenen Amoklauf durch (der vom Spiel allerdings nicht „Amoklauf“, sondern „Randale“, auf Englisch „Rampage“, betitelt wird).³⁶ Anders als bei freiwilligen Amokläufen (vgl. Kap. 5.3.1) ist man als Trevor gezwungen, diese durchzuführen, wenn man die entsprechenden Nebenmissionen meistern möchte. Diese „Randalen“ beginnen stets damit, dass Trevor mit computergesteuerten Personen Streit anfängt, dann von ihnen und ihren Verbündeten attackiert wird und in kurzer Zeit so viele Gegner wie möglich töten muss. Während Piet zu Beginn noch mit den gewöhnlichen Artikulationen von Belustigung über humorvolle Inkongruenzen reagiert oder Stress ausdrückt, tritt mitten im Kugelhagel langsam eine andere Stimmungslage in den Vordergrund: „Oh, sind wir kranke Wichser. Wie viele Leute wir einfach nur killen! Das ist echt mal ein bisschen freakiger [verrückter, C.B.] als sonst, muss ich mal sagen kurz, bei GTA, das bin ich nicht von GTA gewöhnt, nicht in dieser Extremität.“ Er tötet trotzdem mehrere Dutzend Gegner, besteht die Mission mit der besten Wertung und freut sich darüber. Als er weiterläuft, zeigt er sich aber wiederum schockiert über die zahlreichen herumliegenden Leichen: „Alter, haben wir hier ein verkacktes Massengrab angelegt.“ Er wechselt zu einem lässigen Tonfall: „Ja, so macht Trevor das. So läuft der Hase hier.“ Er wechselt wieder zu einem ernsten Tonfall: „Krank ... Einfach nur krank“, dann lacht er wieder: „Gut, gefällt mir, so halb. Is’n bisschen echt freaky.“

Die drei vorgestellten Arten negativ gedeuteter emotionaler Erfahrungen haben eines gemeinsam: Die Spieler sehen sich innerhalb der Spielumgebung mit Situationen konfrontiert, in denen ein nicht-spielbezogener *common sense* negative Gefühle nahelegt. Zum Teil werden diese Situationen als humorvolle Inkongruenzen erlebt, doch manchmal driften sie ab ins Nicht-Vergnügliche. Begriffe wie „brutal“, „krank“, „scheiße“, „krass“, „abartig“ oder „freaky“ (s.o.) bringen diesen Perspektivwechsel deutlich zur Sprache. Sie zeigen, dass der Grund für die negativen Deutungen eine in den Augen der Spieler zu weit gehende Repräsentation physischer Gewalt ist. Was genau als zu weit gilt, bleibt aber nur individuell zu beantworten. Was die einen Let’s Player schockiert, nehmen andere gleichgültig oder mit einem Lacher hin.

Klar wird aber – und hier liegt der entscheidende Punkt – dass *feeling rules* in Bezug auf physische Gewalt innerhalb der computervermittelten Situationen

36 | PietSmiet (Piet): GTA 5 # 18 - Explosives Meth-Geschäft «» Let’s Play Grand Theft Auto V | HD (3.10.2013), 20:35-22:20. <https://www.youtube.com/embed/Ag6YFjxxUGo?start=1235&end=1340>

nicht einfach verschwinden, sondern sich verändern und neue Gestalt annehmen. Auch in Bezug auf ludisch-virtuelle Gewalt gibt es (zwar wandelbare, aber doch klar existierende) Gefühlsregeln, deren Bruch keinen Spaß mehr macht. Meist sind diese Erfahrungen unerwünscht und die SpielmacherInnen sind darum bemüht, sie gezielt zu unterbinden. Während man in zeitgenössischen Spielen wie GTA5 beispielsweise nach Belieben Unbeteiligte umbringen kann, tauchen hier keine Kinder auf, da deren virtuelle Tötung vermutlich ein für viele Spieler wirksames Tabu brechen würde. In den letzten Jahren wurden allerdings viele solcher Tabus gelockert oder in Ausnahmefällen auch genutzt, um die Spieler gezielt mit negativen Erfahrungen zu konfrontieren.

Die Folter

Das in Spielkulturen zur Zeit meiner Feldforschung berüchtigtste Beispiel dieser Art entstammt ebenfalls GTA5 und wieder ist Trevor die treibende Kraft. Die Sequenz – hier dargestellt am Beispiel des entsprechenden LP-Videos von Gronkh – beginnt, als Trevor und einige andere Charaktere in einem Keller zusammenkommen, um aus einem gefangenen jungen Mann Informationen herauszupressen. Als Spieler wechselt man mehrfach zwischen dem Avatar Michael und dem Avatar Trevor. Während Michael zwischendurch die aus dem Gefangenen herausgepressten Informationen zu nutzen versucht, um eine Zielperson für einen Auftragsmord ausfindig zu machen, muss man als Trevor die Folter durchführen (empfohlenes Beispiel).³⁷ Als erstes steht die Auswahl des Folterwerkzeugs an. „Ach du Scheiße!“, kommentiert Gronkh und wendet sich an seinen Kumpel Sarazar: „Willst du mal [die Steuerung] übernehmen?“ Aber Sarazar schweigt. Gronkh entscheidet sich also für eine Zange. Trevor bewegt sich mit dem Folterinstrument automatisch auf den Gefolterten zu und Gronkh flüstert jammernd: „Nein ... oh nein! Alter!“ An den Gefolterten ist ein Herzfrequenzmessgerät angeschlossen, das nun beginnt, schneller zu piepen. Was das Video nicht zeigt: Das Gamepad der Konsole vibriert im Takt des Herzschlags im Verlauf der Foltersequenz immer schneller und vermittelt so auch taktil die Panik des Gefolterten. „Boah das ist echt heftig“, kommentiert Sarazar, „find ich auch krass irgendwie.“ Plötzlich packt Trevor den Gefangenen im Nacken und setzt die Zange an seine Zähne an. Gronkh ist schockiert und weiß erst nicht, was er machen soll. Ein eingeblendeter Text gibt die Anweisung, dass er den Stick des Gamepads im Kreis bewegen muss, um so den Zahn des Gefolterten zu lockern und ihn schließlich auszureißen. Der Gefolterte schreit, Sarazar stößt ebenfalls einen Schmerzenslaut aus und Gronkh ruft, während er selbst mit dem Gamepad die Aktion durch-

37 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #041 - Folterknechte * Let's Play GTA 5 (GTA V) (26.10.2013), 6:35-8:20 + 10:50-18:36. <https://www.youtube.com/embed/buBF-6aan04?start=395&end=500> + <https://www.youtube.com/embed/buBF-6aan04?start=650&end=1116>

führt: „Alter! Alter, nein! Hör auf! Trevor!“ Der Zahn löst sich mit einem Ploppen, jetzt stimmt auch Gronkh in das Schmerzensgeheul des Gefolterten ein.

Nach einer Sequenz mit dem Avatar Michael kehrt das Spiel zu Trevor zurück, der weiter foltern soll. Diesmal entscheidet Gronkh sich für Elektroschocks mit Hilfe einer Autobatterie. „Ach du Scheiße!“, kommentiert er und liest den Anleitungstext vor: Mit dem Gamepad kann man die Plus-Minus-Pole des Starterkabels an die linke und rechte Brustwarze des Gefangenen halten und diese abklemmen. Klemmt man beide zugleich ab, erhält er einen Stromschlag. Gronkh probiert mit den Möglichkeiten herum und merkt, dass es einen komischen Effekt erzeugt, wenn er, anstatt Stromschläge zu geben, die beiden Brustwarzen abwechselnd abklemmt. Erst langsam, dann mit voller Wucht, brechen die beiden Let's Player in Gelächter aus. Schließlich gibt ihm Gronkh doch einen Stromstoß und das Lachen vermischt sich wieder mit schockierten Kommentaren wie „Boah!“ und „Ach, krass!“. Doch sogleich treibt Gronkh wieder lustigen Unfug und erneut lachen beide auf. Dann gibt er ihm einen zweiten Stromstoß und der Gefolterte sackt dampfend in sich zusammen. „Oh Mann, Alter ...“, kommentiert Gronkh, nun wieder ernst. Doch auch im Folgenden brechen sie immer wieder zwischendurch in Gelächter aus, wofür sich Gronkh schließlich entschuldigt: „Es tut mir echt Leid, weil das eigentlich so mies ist.“

Nach der nächsten emotionalen Atempause mit dem Avatar Michael kehrt das Spiel zurück zur Folter. Als drittes Instrument wählt Gronkh einen riesigen Schraubenschlüssel aus, mit dem Trevor dann vor dem Gefolterten provokativ auf und ab marschiert und auf den Knopfdruck des Spielers wartet. „Alter, ich will das nicht machen! Ich will das nicht machen!“, versichert Gronkh. Sarazar kommentiert: „Ja, das ist echt krass. Ich mein, es ist nur ein Spiel, aber trotzdem ist es irgendwie heftig. Ich find das echt krass.“ „Ja vor allen Dingen, das machen zu lassen, den Spieler“, empört sich Gronkh: „Alter, ganz ehrlich, ich will das nicht drücken, aber ich muss es ja.“ Er betätigt die Taste und Trevor holt aus. Gronkh ruft: „Neeeeein!“, doch der Schraubenschlüssel kracht mit voller Wucht in die Weichteile des Gefolterten und hinterlässt dort einen großen Blutfleck. Beide Let's Player artikulieren eine Mischung aus mitgefühltem Schmerz und Belustigung. „Alter, das geht nicht“, flüstert Gronkh schließlich schockiert.

Wieder verrät der Gefolterte eine Information, das Spiel wechselt zum Avatar Michael und nach einer Weile wieder zurück. Gronkh wählt nun mit hörbarem Widerwillen die letzte noch nicht genutzte Foltermethode: Waterboarding. Trevor legt den Gefangenen auf den Rücken und breitet ein nasses Tuch über sein Gesicht aus. Auf Knopfdruck kippt man Wasser darüber, was beim Waterboarding das Gefühl des Ertrinkens simuliert. „Ach du Heilige“, kommentiert Sarazar: „Was gibt's denn alles für schlimme Foltermethoden? Mein Gott.“ Als der Gefolterte nach einigen Schüben Wasser wieder aufgerichtet wird, kommentiert der Let's Player aber: „Das fand ich noch am wenigsten schlimm, ehrlich gesagt.“ Der Herzschlag des Gefangenen verstummt und Trevor belebt ihn mit einer Adrenalin-spritze wieder. „Alter ...“, kommentiert Gronkh, als würde er den Kopf schüt-

teln: „Alter ... Ich sitz hier grad ein bisschen fassungslos.“ Der Gefolterte verrät eine weitere Information und als Avatar Michael tötet Gronkh letztendlich die gesuchte Zielperson. Dann erst ist alles vorbei.

In dieser Sequenz-Abfolge vermischen sich alle oben beschriebenen Arten negativ gedeuteter Erfahrungen. Die Let's Player zeigen sich schockiert über die Drastik der Gewaltrepräsentation, haben Mitleid mit dem Opfer, artikulieren sogar emphatisch dessen Schmerz, und vor allem zeigen sie ernsthaften Widerwillen gegen die eigene virtuelle Tätigkeit, die ihnen durch das Spiel gewissermaßen aufgezwungen wird (vorausgesetzt, sie wollen im Haupthandlungsstrang weiterkommen). Zugleich vermischen sich diese negativ gedeuteten mit humorvollen Erfahrungen, woraus sich in diesem Beispiel ein besonders ausgeprägtes Changieren zwischen beiden Erfahrungsfacetten ergibt. In unserer Gesellschaft gültige *feeling rules* sind dahingehend eindeutig, dass Folter keine positiv gedeuteten Gefühle mobilisieren darf (vgl. auch Kap. 5.3). In der Sequenz mit dem Auto-Starterkabel – darauf weisen die kommunizierenden Emotionspraktiken der Let's Player hin – erzeugt genau diese Klarheit eine besonders kontrastreiche Inkongruenz der emotionalen Erfahrungen. Die Abscheu gegenüber der virtuell ausgeführten Tätigkeit bricht sich an der plötzlich durchgeführten, scheinbar neckischen Tätigkeit des In-die-Brustwarze-Zwickens und wirkt für die Let's Player besonders komisch. Im Endeffekt überwiegt hier aber nicht die humorvolle, sondern die negative Deutung der Erfahrung.

Diese bereitet hier zugleich einen Reflexionsprozess vor. Denn im Gegensatz zu anderen Sequenzen, wie beispielsweise dem „Kein Russisch“-Level (s.o.), wird die Foltersequenz anschließend durch das Spielnarrativ in ihrer Bedeutung hinterfragt. Trevor soll nach der Folter, die er sichtlich genießt, den Gefangenen töten und die Leiche verschwinden lassen. Während er ansonsten als rücksichtsloser Massenmörder dargestellt wird, zeigt er hier unvermittelt seine mitfühlende Seite, fährt den Gefolterten zum Flughafen und hilft ihm so zu entkommen. Auf der Fahrt hält Trevor eine Art selbstreflexiven Monolog über den Sinn von Folter, die ihm zufolge eine denkbar ungeeignete Methode der Informationsbeschaffung ist. Vielmehr gehe es – mit dem Begriff dieser Arbeit gesprochen – um das Vergnügen daran. Trevor: „You torture for the good times! We should all admit that.“³⁸ Dieser Spruch artikuliert den oben bereits angesprochenen Bruch eines eigentlich unverrückbaren Tabus: Foltern darf keine guten Gefühle auslösen. Dass sie es bei Trevor dennoch tut und der Spieler diesen Avatar steuern muss, trägt zu den äußerst ambivalenten Erfahrungen der Let's Player bei.

Aus dieser Situation heraus beginnen sie nun, sich kritische Fragen zu stellen.³⁹ Sarazar: „Das ist echt heftig. Also diese Mission [die Spielsequenz, C.B.]

38 | Ebd., 21:30-21:40. <https://www.youtube.com/embed/buBF-6aan04?start=1290&end=1300>

39 | Ebd., 22:00 -22:53. <https://www.youtube.com/embed/buBF-6aan04?start=1320&end=1373>

muss ich sagen, ist wirklich fragwürdig. Allerdings hab ich dann auch darüber nachgedacht und mir gedacht: Mensch du rennst hier auch rum, ballerst einfach Leute ab, ist eigentlich auch nicht viel unkrasser.“ Gronkh denkt dagegen laut über tatsächliche Folter nach: „Ja und vor allen Dingen, ganz ehrlich, so ne Folter gibt's ja nunmal wirklich.“ Sarazar: „Ja, ist auch so, ist auch so. Das ist vielleicht krass, das in ein Spiel einzubauen, aber dann müsste man sich auch die Frage stellen: ‚Ist es nicht krass, überhaupt Leute im Spiel zu töten?‘ Und dann fängt die Geschichte wieder von vorne an.“ Gronkh: „Und nicht nur Leute im Spiel zu töten, sondern auch sowas wie Guantanamo und so, man hört's auch immer in den Nachrichten und kann's irgendwann nicht mehr hören und schaltet einfach um, so: ‚Ach ja, kenn ich schon.‘ Und hier, naja man erlebt's halt schonmal, nicht hautnah mit, aber schon so ...“ Sarazar: „Ja vielleicht, vielleicht gar nicht so schlecht die Mission, um Leuten das mal zu zeigen, wie sowas eigentlich ist.“ Gronkh: „Ja also ich, man kann seine Denkweise auch mal umändern, sag ich mal. Das war schon sehr krass, alter Schwede.“

Deutlich wird hier, dass ambivalente Erfahrungen durch bestimmte narrative Rahmungen ein selbstreflexives Nachdenken über ludisch-virtuelle Gewalt und darüber hinaus tatsächliche physische Gewalt anregen können.⁴⁰ Das zeigt sich auch in den über 3000 Kommentaren zu dieser ca. 400.000 Mal angeklickten LP-Folge. Sarazar fragt während des Videos die ZuschauerInnen, ob sie so eine Spielsequenz okay finden oder nicht. Während sich ein Teil der ZuschauerInnen schockiert zeigt und klar urteilt, dass die EntwicklerInnen hier zu weit gegangen sind – einige berichten sogar, ihr eigenes GTA5-Spiel hier beendet und den Haupthandlungsstrang nicht mehr weiterverfolgt zu haben –, heben andere den Aspekt der emotional vermittelten Gesellschaftskritik hervor. Zu letzterem eine Auswahl:

„Die Folderszene finde ich schon hart. Aber ich glaube nicht, dass sie zu einer Abstumpfung führt, wie die Medien oft behaupten. Ich wage mal das Gegenteil zu behaupten; dass es zu einer kleinen Sentimentalisierung gegen Folter führt. Wenn der Spieler Ekelgefühle dabei hat, oder sogar ‚echten‘ Schmerz empfindet, dann kann doch daraus nicht der Wunsch nach Gewalt entstehen? Und dann hätte Rockstar [die Entwicklungsfirma, C.B.] in diesem Sinne auch voll in Schwarze getroffen.“

„Ist ein mega geiles spiel aber ihr [andere ZuschauerInnen, die sich über die Sequenz beschwerten, C.B.] wisst dass das spiel ab 18 ist und solltet nicht rum motzen nur deswegen. Die scene ist zwar brutal aber es zeigt einem auch dass das foltern krank (und trevor auch) ist und wenn ihr dass so mega schrecklich findet dann guckt es euch nicht an. Ich

40 | Vgl. zu diesem Aspekt auch Kirsten Pohl: Ethical Reflection and Emotional Involvement in Computer Games. In: Stephan Günzel/Michael Liebe/Dieter Mersch (Hg.): Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. Potsdam 2008, S. 92-107.

zocke dass game selber und habe die scene überlebt Klar hab ich damach nachgedacht in was für einer schrecklichen welt wir leben“

„Also ich muss ganz ehrlich sagen. Die Szene war verdammt krass. Aus welchen Gründen auch immer, die Szene eingefügt wurde (einfach so/Gesellschaftskritik), finde ich sie gelungen, weil sie einfach mal den verblendeten Leuten, von denen es ja ganz offensichtlich zu viele gibt, bildlich gesprochen, mit dem Hammer ins Gesicht schlägt und sie eben nicht sagen können, ‚so hart ist das bestimmt nicht‘. Wie bereits gesagt, krass aber gelungen.“

„diese mission ist das heftigste was ich jeh in eine spiel gesehen habe... und obwol diese mission schon fast zu grausam ist finde ich es absolut notwendig etwas so übertrieben grausames zu zeigen um uns ab zu schrecken den mal ehrlich leute umbringen ist doch schon fast normal in spielen....diese mission lässt einen doch nochmal stuzig werden...“

„Ich finde es ist ein sehr gewagter Schritt eine solche Szene in das Spiel einzubauen. Aber sie haben alles richtig gemacht, wie man an Eurer Reaktion merkt. Man lässt den Spieler den Herzschlag des Opfers spüren und und und. Der Spieler will es nicht, doch muss es tun. Ich glaube es ist ein Schritt in Richtung Sensibilisierung und regt zum Nachdenken an. In einer Welt wo soviel Grausamkeit zum Alltag gehört, muss man schocken um nochmal wach zu rütteln. Und das macht GTA V hier!“

„es ist ok. weil, die mission absichtlich so hart gemacht wurde. man spürt ja den herzschlag und man fühlt sich danach richtig schlecht. ich mein, man erschießt und überfährt die ganze zeit leute und macht sich keine gedanken, da aber schon. weil es eben so krass ist, bekommt man mitleid. und das es absicht war mit dem foltern hört man ja auch raus, als trevor mit dem mann übers foltern redet. deswegen find ich die mission gut so :)“⁴¹

Solche Kommentare verdeutlichen, wie das spezifische Emotionspotenzial von Computerspielgewalt durch den gezielten Bruch bestehender *feeling rules* zu Selbstreflexion und zur Teilnahme an gesellschaftskritischen Debatten anregen kann. Der Spielprozess mobilisiert „Ekelgefühle“, „Schmerz“ und „Mitleid“, schlägt einem damit förmlich „mit dem Hammer ins Gesicht“ und kann so die Spieler „schocken“, um sie „wach zu rütteln“, „lässt einen doch nochmal stu[t]zig werden“ und „regt zum Nachdenken an“ (s.o.). Ob das noch zum Vergnügen an Computerspielgewalt gehört, sei dahingestellt. Der Smiley am Ende des letzten Zitats weist jedenfalls darauf hin, dass manche Spieler solche Erfahrungen, gerade weil sie sie erst einmal negativ empfinden, letztendlich als bereichernd deuten.

6.2.2 Schuld

Eine Besonderheit der Foltersequenz in GTA5 ist, dass die Spieler keine andere Wahl haben, als die Folter durchzuführen. Das Spiel zwingt sie gewissermaßen zur Konfrontation mit negativen Erfahrungen. Während viele von ihnen dadurch wirksam schockiert werden, fühlen sie eines nicht: Schuld. Denn Schuldgefühle

41 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=buBF-6aanO4

setzen voraus, dass man eine Wahl hat und sich für eine als negativ gedeutete Tätigkeit entscheidet.

Das folgende Beispiel stammt aus der LP-Reihe von Sarazar zum in Deutschland entwickelten Third-Person-Shooter *Spec Ops: The Line*. Im Spiel steuert man einen Elitesoldaten, begleitet von zwei Kameraden, durch ein von abtrünnigen US-Militäreinheiten und Terroristen besetztes Dubai, das zu großen Teilen unter den Folgen eines Sandsturms begraben liegt. Der Shooter startet wie viele andere mit markanten Sprüchen der Soldaten, ersten Scharmützeln mit Terroristen und dann einer ganzen Reihe actionreicher Ballereien. Sarazar kommentiert das Spiel ebenfalls wie jedes andere Actiongame: Er artikuliert Stress, Gefühle der Dominanz, Effektstaunen und Einschlagslust.

Nach und nach entfaltet sich hier aber auch eine andere Seite. Es ist völlig unklar, wer in diesem halb-zerstörten Dubai die Guten und wer die Bösen sind. Jeder scheint auf jeden zu schießen. In der siebten Folge der Reihe stolpern die drei Elitesoldaten über ein erstes Massengrab. Per Funk hört man, wie Menschen gefoltert werden. Zwischendurch kommt es immer wieder zu actionreichen Kämpfen. Dann stoßen sie aber noch einmal auf ein Massengrab.⁴² „Ach du Heilige!“, kommentiert Sarazar. Diesmal bewegt sich einer der Sterbenden noch. Sarazar sieht ihm einen Moment zu, hebt dann seine Waffe und schießt. „Ein Herz für virtuelle Menschen, ne?“, erklärt er leicht bedrückt: „Den wollten wir von seinem Leid erlösen, den Burschen. Aber zu viel Munition dürfen wir nicht verschwenden.“ Als sie aus dem tunnelartigen Massengrab hinaustreten, sehen die Soldaten eine Gruppe von Menschen, die gerade der chemischen Waffe weißer Phosphor ausgesetzt wurden und sich am Boden liegend vor Schmerzen winden.

Bereits hier wird deutlich, dass *Spec Ops: The Line* physische Gewalt und deren Folgen zumindest in einzelnen Sequenzen auf für Actionspiele ungewohnte Weise darstellt. Eine Folge später sehen sich die drei Elitesoldaten mit einer Übermacht an Gegnern konfrontiert und haben die Wahl, ob sie mit konventionellen Waffen kämpfen oder den eben kennengelernten weißen Phosphor selbst einsetzen möchten.⁴³ In einer Zwischensequenz weist einer der Soldaten nochmals auf die verheerende Wirkung dieser Waffe hin. Trotzdem entscheidet sich Sarazar für deren Einsatz beziehungsweise denkt, diese Entscheidung getroffen zu haben. Tatsächlich ist es unmöglich, die gegnerische Übermacht mit konventionellen Waffen zu besiegen – das Spiel gaukelt dem Spieler also gewissermaßen vor, dass er selbst die Entscheidung zum Einsatz einer chemischen Waffe trifft. Die Ansicht wechselt auf eine Drohnen-Kamera, durch die man seine Gegner

42 | Sarazar: Let's Play Spec Ops: The Line #008 - Massenvernichtung [Full-HD] [Deutsch] (12.7.2012), 12:24-13:57. <https://www.youtube.com/embed/OrVAAM3Bif0?start=744&end=837>

43 | Sarazar: Let's Play Spec Ops: The Line #009 - Die totale Zerstörung [Full-HD] [Deutsch] (13.7.2012), 11:05-14:51. <https://www.youtube.com/embed/Dwyp47G0IF0?start=665&end=891>

von oben mit Phosphor-Granaten beschießt. Sarazar kommentiert die Sequenz vergnügt, wie jede andere Action-Sequenz auch, mit Artikulationen wie „Bam!“, „Der nächste Bitte!“, oder: „Zack! Die sind auf jeden Fall dran! Bams!“ Durch das Infrarotbild seiner Drohne sieht er schließlich eine größere Menschenansammlung und befürchtet, das könnten Zivilisten sein, die dort eingekerkert wurden. Doch der weiße Phosphor ist bereits abgefeuert und trifft die Halle. Schreie ertönen. „Ach du Scheiße!“, ruft Sarazar und stutzt: „Ähm ... oh, so schnell kann das gehen mit friendly fire, Freunde.“ Die drei Elitesoldaten packen die Waffe ein. „Die haben wir richtig ausradiert, alle Mann“, kommentiert Sarazar bedrückt. Nun erst sieht er das Ausmaß seiner Attacke ohne Infrarot-Kamera, ein brennendes Schlachtfeld zu seinen Füßen. „Ach du heilige Scheiße! [...] [D]ie Zivilisten hätt ich nicht umbringen dürfen. In dieser Folge bin ich wirklich ein böser, böser Junge gewesen. Und das fast unabsichtlich.“

Sarazar macht hier einen Schnitt, um die LP-Folge nicht zu lang werden zu lassen. In der nächsten Folge rückt er mit seiner Truppe weiter durch das zerstörte Kampfgebiet vor (empfohlenes Beispiel).⁴⁴ Verstümmelte, vor Schmerzen stöhnende Menschen kriechen über den Boden. „Scheiße Mann. Das ganze Gebiet brennt, und wir sind Schuld daran“, bemerkt der Let's Player. Er verweist noch einmal darauf, dass er sich auch gegen den Einsatz des weißen Phosphors hätte entscheiden können. Die Sterbenden schreien um Hilfe. „Fuck“, kommentiert Sarazar bedrückt: „Guckt euch das mal an, hier brennt jeder. Und irgendwie ist es alles unsere Schuld, weil wir hier mit dem Phosphor-Mörser herumhantiert haben.“ Zwischendurch versucht er es mit der Erzeugung einer humorvollen Inkongruenz: „Dieser hat auch ein bisschen mit Grillkohle gespielt, der Mann“. Aber er scheint selbst zu merken, dass der Witz in Anbetracht der drastischen Repräsentationen verstümmelter Körper nicht so richtig funktioniert. Er geht weiter und eine Zwischensequenz wird gestartet, in der ein sterbender Gegner erklärt, dass sie doch eigentlich nur helfen wollten. Die drei Elitesoldaten gehen in die Halle voller Zivilisten, wo sich ein grausames Bild aus verstümmelten Körpern bietet. „Oh Mann“, kommentiert Sarazar: „Da krieg ich ein richtig schlechtes Gewissen grade. Oh Mann ...“ Einer der Soldaten wird wütend, der Hauptprotagonist (und Avatar des Spielers) geht dagegen apathisch auf die entstellten Leichen einer Mutter und ihres Kindes zu, dem sie ihre Hand vor die Augen hält. „Boah!“, entfährt es Sarazar: „Wie übel ...“ Als die Soldaten schließlich weitergehen, übernimmt Sarazar wieder die Kontrolle über seinen Avatar, läuft langsam voraus und wendet sich an seine ZuschauerInnen:

„Boah, Freunde, Freunde, Freunde. Wie heftig ist das denn? Das ist ja wohl eine der krassesten Szenen im Spiel bisher. Und wir sind dafür verantwortlich gewesen, wir haben mit

44 | Sarazar: Let's Play Spec Ops: The Line #010 - Schwere Entscheidungen [Full-HD] [Deutsch] (14.7.2012), 00:00-4:55. <https://www.youtube.com/embed/r9Vb5qdFfAo?start=0&end=295>

dem Mörser rumhantiert, beziehungsweise ich, ichnehm's ja in meine Schuhe [auf meine Kappe, C.B.]. Zeigt ruhig mit dem Finger auf Sarazar: ‚Wie konntest du nur!?‘ Da bin ich aber froh, dass das nur ein Spiel ist. Aber es gibt uns einen guten Einblick ...“

An dieser Stelle greifen neue Gegner an und Sarazar ballert wieder drauf los, wobei er den eben angefangenen Satz vollendet mit: „... in den tödlichen Realismus des Krieges!“

Das Spiel geht also weiter wie bisher. Doch zumindest für die Dauer der Sequenz macht der Let's Player eine emotionale Erfahrung, die in den meisten Actiongames weiträumig umgangen wird: Schuldgefühle. Während die Ausübung der physischen Gewalt durch die Infrarot-Optik besonders abstrakt repräsentiert wird, werden ihre Folgen in drastischen und auffallend schmutzigen Details gezeigt. Gesteigert wird dieser Eindruck, da die Gewalt nicht nur den als ungerecht markierten Feinden, sondern den unbeteiligten Zivilisten widerfährt. Weil Sarazar denkt, der Einsatz chemischer Waffen sei seine eigene Entscheidung gewesen, können diese narrativ aufgeladenen Repräsentationen letztlich das Gefühl von „Schuld“ oder eines „schlechten Gewissens“ (s.o.) mobilisieren. Auch wenn das in heutigen Actiongames äußerst selten ist, demonstriert *Spec Ops: The Line* zumindest die Möglichkeit, dass Spieler durch die (im Vergleich zu Film, Literatur, etc.) aktive Teilnahme am Prozess ludisch-virtueller Gewalt solche Erfahrungen machen und dadurch emotional mit einer alles andere als vergnüglichen Seite des Krieges konfrontiert werden können. Ein finanzieller Erfolg war das Spiel nicht und die Entwicklungsfirma ist inzwischen zu konventionellen Actiongames zurückgekehrt.⁴⁵ Doch längst nicht alle Spieler lehnen die Konfrontation mit solchen negativ gedeuteten Erfahrungen ab. Viele empfinden sie im Gegenteil als bereichernd – ein ZuschauerInnenkommentar bringt es auf den Punkt: „Naja das find ich an Spec Ops eben Geil das Game schafft es einem ein schlechtes Gewissen zu machen.“⁴⁶

„Da hab ich richtig Mitleid gehabt ey“

Solche Erfahrungen eines schlechten Gewissens sind auch in Multiplayer-Games selten. In kompetitiven Spielen wie *Counter-Strike* oder *Battlefield 3+4* gibt es keinen Entscheidungsfreiraum und dementsprechend kaum Möglichkeiten, *feeling rules* auf eine als negativ gedeutete Weise zu überschreiten. In anderen Spielen ist aber genau das möglich. Auch hier bietet *DayZ* durch die große Handlungsfreiheit der Spieler die besten Beispiele. Allerdings werden die entsprechenden Erfahrungen so gut wie nie in den Sprachkanälen der Spielergruppen artikuliert. Es scheint, dass Schuldgefühle kein angebrachter Konversationsstoff vor dem

45 | Vgl. André Peschke: Keine Käufer für kluge Spiele - Keine Chance für Spec Ops: The Line 2. In: Gamestar.de (20.7.2014). http://www.gamestar.de/spiele/spec-ops-the-line/artikel/kein_geld_fuer_kluge_spiele,45733,3058059.html

46 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=r9Vb5qdFfAo

Hintergrund der ansonsten vergnüglichen Grundstimmung sind. In diesem Fall waren meine autoethnografischen Beobachtungen wichtig. Ich machte mehrfach die Erfahrung, dass ich mich beim Töten der Avatare anderer Spieler schlecht fühlte, vor allem dann, wenn ich nicht aus einer Bedrohungssituation heraus, sondern aus Eigennutz oder ganz ohne triftigen Grund attackierte. Ich wusste, wie frustrierend es sein konnte, in *DayZ* getötet zu werden, da jeder Avatar nur ein Leben hat. Und diese Erfahrung verwandelte sich manchmal in Mitleid mit den Gegnern, beziehungsweise – wenn ich sie selbst getötet hatte – in Schuldgefühle. Als ich in den Interviews mit *DayZ*-Spielern von solchen Erfahrungen erzählte, zeigte sich, dass einige von ihnen diese teilten. Der Spieler Onkie berichtet:

„Bei DayZ ist es mir zum ersten Mal passiert, dass es mir leid getan hat, jemanden zu erschießen. [...] Das war glaub ich mit der erste oder zweite Typ, den ich abgeschossen hab. [...] Na auf jeden Fall bin ich halt als ganz Frischgespawnter [mit einem neuen Avatar, C.B.] mit der Pistole oder irgendeiner Schrotflinte am Meer rumgerannt ... und da war einer, genau ... und der kam und hat mich übelst erschreckt, ich hab mich wirklich übelst erschreckt. Und direkt davor [mit dem letzten Avatar, C.B.] wurd ich halt selber auch erschossen. Ich war wirklich ganz frisch so, das waren meine ersten drei Tage oder sowas, wie ich DayZ gezockt hab [...]. Da hab ich den ersten gesehen und wusst auch gar nicht so richtig, was ich tun soll. Ja soll ich erstmal mit dem reden? Und dann hab ich versucht mit ihm [über den spielinternen Sprachkanal, C.B.] zu reden und er hat dann auch Hallo gesagt und dann hat er mich halt angeguckt und dann hat er mich erschossen. Und da war ich übelst sauer so, weil ich gerade so ein bisschen was [Loot, C.B.] hatte und da hat's mich übelst geärgert halt. Und da hab ich wieder weitergespielt und das war dann relativ später so. Und ich lauf da so lang und erschreck mich übelst, dass der Typ da ist und schieß ihm erstmal voll mit der Schrotflinte in den Bauch oder so. Und der war halt nicht tot (leicht lachend) und saß halt vor mir und da seh ich: Er hat keine Waffe! Und dann stand dann da [im spielinternen Chat, geschrieben vom angeschossenen Gegner, C.B.]: ‚Och Mann, jetzt ist's schon wieder vorbei‘, und (lacht), und ich so [im spielinternen Chat, C.B.]: ‚Ja ich wollt ja gar nicht!‘, und so. Und dann hat er gemeint: ‚Ja komm, jetzt ist eh, jetzt macht's eh keinen Sinn mehr, erschieß mich doch.‘ Und stellt sich hin und salutiert vor mir [mit einer im Spiel möglichen Animation des Avatars, C.B.] [...] So richtig mies halt, ne? [...] Eigentlich hab ich ja dann überlegt so: ‚Erschießt ihn jetzt, erschießt ihn nicht? Eigentlich musst ihn ja nicht erschießen so.‘ (Lacht) Naja, und dann hab ich mir überlegt: ‚Na komm, erschießt ihn doch‘, und dann, ja so dann [sagt der andere, C.B.]: ‚Mach doch!‘, und dann [sagt Onkie, C.B.] so: ‚Ja okay, ich erschieß dich.‘ Will schießen. Ach scheiße! Ich muss noch nachladen. Und hab dann erst die Schrotflinte nachgeladen. Naja, und dann hab ich ihn erschossen (lacht). Joa, das war jetzt das erste Mal, dass es mir leid getan hat, dass ich dann wirklich auf diesen Typen dann geschossen hab so, auch schon das Schießen halt allein auf den Typen, dass ich den dann noch umgebracht hab so (atmet aus). Naja, das war schon ein bisschen, da hast du schon gemerkt so: Das hattest du noch nie vorher bei einem Computerspiel, dass du da so ... keine Ahnung, dass du da drüber nachgedacht hast überhaupt. Sonst ist es ja völlig Wurst, ne?“ (IV15)

Das schlechte Gewissen entsteht hier – das gleiche gilt für ähnliche Interviewausagen von anderen Spielern –, weil Onkie einen Unbewaffneten tödlich verwundet, obwohl er nicht hätte schießen müssen, was in seiner Deutung eine falsche Entscheidung war. Im Anschluss wird er in ein Gespräch mit dem Gegner verwickelt, der erst seine Traurigkeit artikuliert („Och Mann, jetzt ist’s schon wieder vorbei“, s.o.) und ihn obendrein bittet, das Werk zu vollenden (damit er mit einem neuen Avatar starten kann). Dadurch wird Onkie unerwartet auch mit den emotionalen Folgen seiner Handlung für den Gegner konfrontiert und zum als unangenehm empfundenen Akt einer virtuellen Exekution gedrängt. Während andere Spieler genau solche Momente als lustig empfinden, fühlt Onkie sich schuldig. Auch in Multiplayer-Games greifen demnach zumindest bei manchen Akteuren *feeling rules*, die bei bestimmten Arten von ludisch-virtueller Gewalt negative Gefühle nahelegen. Diese Gefühlsregeln orientieren sich einerseits an Umgangsweisen mit tatsächlicher physischer Gewalt: hier am *common sense*, dass man auf Unbewaffnete nicht schießt. Wichtig ist aber auch, dass die Spieler um die emotionalen Konsequenzen ihrer Handlungen wissen. Onkies Gegner ärgert sich nicht nur, er ist traurig. Während der Ärger und die Wut der Gegner positiv gedeutete Gefühle von Dominanz und Überlegenheit verstärken können (vgl. Kap. 3.1.5), mobilisiert ihre Traurigkeit teils andere, negativ gedeutete Gefühle. Grund dafür ist, dass diese Mitleid erregen.

Ein Spieler, der besonders häufig Mitleid mit anderen Spielern hatte, war Mogli. Im Interview erzählt er, dass er eines Tages aber auch einmal ausprobieren wollte, wie das so ist, jemanden hinterrücks zu ermorden. In diesem Fall wartete er, bis ein ihm vertrauender Spieler einen Gegenstand aufhob, was den Avatar für einige Sekunden in einer Aufhebeanimation festhält, in der er praktisch wehrlos ist. Mogli nutzte die Chance und verpasste ihm einen Kopfschuss. Im Interview beschreibt er, wie er sich danach fühlte:

„Also ich persönlich würd sagen, ich fand’s irgendwie armselig, also ... (lacht bitter auf). Ich hätte den nicht mal gelootet [nicht seine Ausrüstung gestohlen, was sonst das Erste ist, was Spieler nach einem Kill tun, C.B.], ich bin nicht mal mehr hingegangen. Ich hab nur die Killmeldung gesehen und dachte mir: ‚Mir ist egal, was da [für Loot, C.B.] liegt, aber das ist mir dann doch irgendwie ein bisschen zu stumpf, zu armselig.‘“ (IV5)

Ich erzähle Mogli im Interview meinerseits, dass ich solche Momente kenne und mich dabei irgendwie schlecht fühle, dann aber mir auch manchmal ins Fäustchen lache und denke: „Hehe“. Mogli:

„Ne, das ‚Hehe‘ hatte ich gar nicht. Also [ich fühlte mich] wirklich total schlecht und ich wollte auch nicht mal mehr die Leiche sehen. Ich bin dann wieder runter von dem Hochhaus [auf dem er den Gegner erschossen hat, C.B.] und hab dann auch direkt die Stadt gewechselt. Da hat ich dann zu sehr ein schlechtes Gewissen. Ich hab alles liegengelassen und hab das auch eben reingeschrieben, dass er seine Sachen wiederhaben kann [im

Chat signalisiert, dass der Gegner selbst zu seiner Leiche gehen und seine Ausrüstung aufheben kann, C.B.]. Fand ich halt ein bisschen scheiße, weil mich hat's eigentlich nur mal interessiert, wie es ist, aber ... also ich persönlich find, das ist ... arm.“ (IV5)

In solchen Momenten zeigt sich, dass das Vergnügen an Computerspielgewalt auch in Multiplayer-Games durchaus ambivalent sein kann. Das gilt zumindest für einen Teil der Spieler. Andere nehmen das mit den Gefühlsregeln weniger genau. Als ich Bernd im Interview frage, ob er auch manchmal ein schlechtes Gewissen beim Töten von Spieleravataren habe, lächelt er und meint:

„Nö, kenn ich nicht. Ich fühl mich eher geil dann (lacht, ich lache auch). Auch wenn man irgendwie was Verrücktes macht: Du weißt, irgendwelche sind Sector [Spieler sind in einem bestimmten Gebiet und looten, C.B.], und du klaust denen den Heli und die kommen nicht weg – das find ich einfach affengeil, dass die sich dann ärgern (lacht) und halt voll gearscht sind.“ (IV2)

Wie die meisten Erfahrungsfacetten sind auch Schuldgefühle ein sehr individueller Prozess, der von der jeweiligen emotionsbezogenen Habitualisierung eines Spielers abhängig ist. Während die Bedeutungs- und Emotionspotenziale ludisch-virtueller Gewalt für Bernd vor allem positiv gedeutete Erfahrungen eröffnen, können sie bei anderen ins Negative umschlagen. Klar wird dadurch immerhin: *Feeling rules* verschwinden auch in Multiplayer-Games nicht, sie sind im Gegenteil konstitutiv für viele der gemachten Erfahrungen. Im Zuge einer erstens virtuellen und zweitens spielerischen, also stets zwischen Ernst und Nicht-Ernst schwankenden Tätigkeit, können sie allerdings neu verhandelt werden. Der Prozess ludisch-virtueller Gewalt ist immer ein Balanceakt auf den Grenzen dieser Gefühlsregeln, der schnell in die eine oder andere Richtung kippen kann.

