

4. Kompetitiv und kooperativ

4.1 BESSER SEIN

Ludisch-virtuelle Gewalt, das haben die vorangegangenen Kapitel gezeigt, entfaltet ein besonderes Potenzial für das Machen positiv gedeuteter virtuell-körperlicher Erfahrungen. Dieses Potenzial wird in Computerspielkulturen zugleich in kompetitive Prozesse eingeflochten. In Multiplayer-Shootern beispielsweise „macht es einfach Spaß, das so ein bisschen competitive zu spielen“, kommentiert der Spieler Barry im Interview: „Und es ist halt der Wettkampf. Da sieht man nicht das Töten, [...] sondern man sieht einfach nur: Man möchte sich mit anderen Leuten messen, so wie beim Fußball, wie beim Handball, etc.“ (IV1)

Der auch von Barry genutzte Begriff der Kompetitivität steht als analytische Kategorie in engem Zusammenhang mit den Konzepten Wettbewerb, Konkurrenz und Wettkampf.¹ Analytisch produktiv ist er für die vorliegende Studie, insofern er als Adjektiv bestimmte Praktiken in ihrer Funktion als kompetitive Praktiken in den Blick zu nehmen hilft. Eine Praxis als kompetitive Praxis zu untersuchen, heißt für mich nicht, sie schlicht als einen Prozess der Konfrontation zwischen verschiedenen Individuen oder Gruppen in den Blick zu nehmen, sondern – einem Vorschlag von Markus Tauschek folgend – auf die durch sie in die Tat umgesetzten, „verschiedensten Formen des Vergleichs und der Hierarchisierung“ zu fokussieren.² Mit Barrys Worten gesprochen, geht es darum, wie sich Akteure im Prozess ludisch-virtueller Gewalt untereinander „messen“ (s.o.), um dadurch ihr Vergnügen zu bereichern. Aus emotionspraxistheoretischer Perspektive stellt sich konkret die Frage: Wie verflechten sich Praktiken des Vergleichens mit kommunizierenden und benennenden Emotionspraktiken und wie trägt deren Zusammenspiel zur Mobilisierung emotionaler Erfahrungen bei?

1 | Vgl. Markus Tauschek: Zur Kultur des Wettbewerbs. Eine Einführung. In: Ders. (Hg.): Kulturen des Wettbewerbs. Formationen kompetitiver Logiken. Münster 2013, S. 7-36, hier insb.: S. 17.

2 | Ebd.

Natürlich haben sich auch die Game Studies mit dem Computerspielen als kompetitivem Prozess auseinandergesetzt.³ Allerdings liegen hier erstens sehr heterogene Konzepte von Wettkampf, Wettbewerb oder Kompetitivität zugrunde, zweitens wird selten konkret auf einen möglichen Zusammenhang zwischen Computerspielgewalt und Kompetitivität eingegangen.⁴ Im Folgenden soll es konkret darum gehen, wie sich kompetitive Praktiken in den Prozess des Machens positiv gedeuteter emotionaler Erfahrungen mit ludisch-virtueller Gewalt einschalten und inwiefern diese Praktiken eigene Erfahrungen hervorbringen. Dabei werde ich zwischen zwei Arten von Prozessen unterscheiden: erstens solche, in denen verschiedene Spieler spezifische Leistungen im Hinblick auf dasselbe Ziel erbringen und diese miteinander vergleichen; zweitens solche, in denen der Vergleich durch eine unmittelbare virtuell-körperliche Konfrontation zwischen zwei oder mehreren Spielern in Multiplayer-Games entschieden wird.

4.1.1 Highscore

Die beiden jungen Spieler auf dem Foto stehen lässig und doch konzentriert vor dem Videospielautomaten in der spärlich beleuchteten Videospielhalle. Es ist Anfang der 1980er-Jahre und die Automatenversion des 2D-Actionspiels *Joust*, bei dem man als ein (auf einem Vogel Strauß reitender) Ritter computergesteuerte (und ihrerseits auf Geiern reitende) Gegner zerstören muss, gehört zu den herausforderndsten Games in Spielhallen und an heimischen *Atari*-Computern. Die dritte Ausgabe der ersten deutschen Computerspielzeitschrift *Telematch* von 1983 liefert zum Foto der beiden jungen Spieler, die hier am *Joust*-Automaten stehen und parallel gegen die Computergegner antreten, eine ausführliche Reportage:

„Die schaffen locker eine Million Punkte!“ hatte der Typ in der Spielhalle behauptet und dabei gegrint. Na na! *JOUST* ist ja nicht gerade eines der leichteren Spiele. Wir selbst

3 | Aus medienpsychologischer Perspektive vgl. exemplarisch Katharina-Maria Behr/Christoph Klimmt/Peter Vorderer: Leistungshandeln und Unterhaltungserleben im Computerspiel. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden 2009, S. 225-240; Tilo Hartmann: *Let's compete! Wer nutzt den sozialen Wettbewerb in Computerspielen*. In: Ebd., S. 211-224; Peter Vorderer/Tilo Hartmann/Christoph Klimmt: *Explaining the Enjoyment of Playing Video Games. The Role of Competition*. In: Donald Marinelli (Hg.): *ICEC Conference Proceedings 2003. Essays on the Future of Interactive Entertainment*. Pittsburgh 2003, o.S.; aus medienwissenschaftlicher Perspektive vgl. exemplarisch Joël Kaczmarek: *Gegnerschaft im Computerspiel. Formen des Agonalen in digitalen Spielen*. Potsdam 2010; aus ethnografischer Perspektive vgl. exemplarisch T.L. Taylor: *Raising the Stakes. E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, MA 2012.

4 | Als Ausnahme vgl. Stoll: *Killerspiele als Sportgerät?*; Ders: „*Killerspiele*“ oder E-Sport.

hatten, wenn's mal hoch kam, 16 Wellen überstanden. Und 100.000 Punkte machten uns schon glücklich. Also eine Million?

Wir trafen die beiden am 28. Februar in einer Hamburger SPIELOTHEK. Zeit: Etwa 9.30 Uhr. Kurzes Händeschütteln. Die Kandidaten setzen sich ans Gerät. ‚Ihr kommt also auf über eine Million?‘ – ‚Ja, so im Schnitt sind's 600.000 bis 800.000 Punkte. Einmal hat Rüdiger die Million geschafft.‘ – Aha! – ‚Dann wollen wir mal!‘

Die gelben bzw. blauen Straußenkrieger rattern aus den freischwebenden Felsen. Und dann schreien auch schon die Geier. Der Punktestand der beiden ist bei den ersten Wellen annähernd gleich. Mal hat Rüdiger (21) 2.000 bis 3.000 Punkte Vorsprung, dann führt Joachim (20). [...] Und dann kommen die Urvögel in Staffeln. Krächzen. Greifen an. Werden getroffen. Das bringt Punkte. In unregelmäßigen Abständen lassen beide ihre Krieger kurz hochfliegen, damit der gefangene Geiereriter in der Lavahand bleibt. [...] Bei 1.113.050 Punkten ist das Spiel für Joachim vorbei. Rüdiger hat die Million auch schon geschafft, aber nur noch zwei Krieger übrig. Und dann passiert's: Es gelingt ihm, einen der Geieritter über die Lava zu locken. Die Hand packt unerbittlich zu und lässt nicht mehr los. Ein Punktesammeln ohnegleichen beginnt. Machen wir's kurz: Um 10.42 Uhr lässt Rüdiger leicht erschöpft Aktionstaste und Steuerknüppel los. Punktestand: 1.445.450 in der 58ten Welle. Das ist Rekord!“⁵

Im Mittelpunkt dieses Berichts steht vor allem eins: Punkte. Diese gehören deshalb seit der Entstehung von Computerspielen zu deren zentralen Elementen, weil sie einen systematischen Vergleich der Spielleistung erlauben. Dieser Vergleich wird in frühen Computerspielzeitschriften diskursiv als eine der ausschlaggebenden Motivationen für das Computerspielen und als Ankerpunkt besonders beglückender Erfolgserlebnisse dargestellt. „Gönnen wir uns gemeinsam den Spaß, besser als alle anderen zu sein!“ – so bringen die Redakteure der *Telematch* diese Erfahrungsfacetten bereits im Editorial zur ersten Ausgabe von 1983 auf den Punkt.⁶

Längst nicht in allen Spielen der damaligen Zeit tritt man direkt gegeneinander an, sondern man wetteifert vor allem darum, wer besser im Kampf gegen den Computer ist. In Videospielhallen tragen sich die BesucherInnen nach erfolgreicher Punktejagd jeweils in die Highscore-Listen eines Automaten ein, was einen lokalen Vergleich ermöglicht. Zu vermuten ist, dass auch befreundete HeimcomputerbesitzerInnen ihre Highscores miteinander verglichen. Darauf deutet zumindest eine Hypothese des fiktiven Computerspielexperten „Dr. Bobo“ (alias Boris Schneider) hin, der in einer humorvollen Kolumne die frühen Computerspielkulturen aufs Korn nimmt: „Die Hypothese von der Schwierigkeit eines Actionspiels: Wenn es einfach aussieht, ist es schwer. Wenn es schwer aussieht,

5 | O.A.: Joust – Ein Fall für zwei. In: *Telematch* (1983), H. 4+5, S. 76-77. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-03_seite76

6 | O.A.: *Telematch*. Das Spiel beginnt. In: *Telematch* (1983), H. 1, S. 3. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-01_seite2

ist es unmöglich. Wenn es unmöglich aussieht, hat es der Nachbar schon vor Tagen geschafft.“⁷

Um den immer zahlreicheren Automaten- und Heimcomputerspielern Anfang der 1980er-Jahre einen nicht nur lokalen Vergleich zu ermöglichen, druckt die *Telematch* kurzerhand eine Vergleichstabelle in der ersten Ausgabe mit ab. Darin sollen die LeserInnen ihre Punktzahlen zu verschiedenen Spielen notieren und an die Redaktion senden.⁸ „Werden Sie Deutscher TeleMatch-Meister!“, titelt schließlich eine großformatige Überschrift in der dritten Ausgabe – „Was das heißt? Zunächst mal üben, sofern Sie sich noch nicht fit genug fühlen. Konzentrations- und Reaktionsvermögen schulen. Punkte sammeln, egal bei welchen VideoAutomaten [sic] und VideoComputerspielen [sic]. Darüber Buch führen und nachsehen, was andere schaffen.“⁹

Hier wird bereits sichtbar, dass die diskursive Vermittlung der Bedeutsamkeit von Punkten eng gekoppelt ist an die Leistungsanforderungen, die mit dem kompetitiven Vergleich verbunden sind. Immer wieder wird auch in den Testberichten dieser Zeit auf die Lust an der Herausforderung verwiesen.¹⁰ Deren Bewältigung setzt Konzentration,¹¹ Reaktionsschnelligkeit,¹² die richtige Strategie¹³ und vor allem Übung¹⁴ voraus. Dann aber gilt: „Könnern brillieren wie immer mit einem Riesen-Punktestand.“¹⁵

7 | Boris Schneider: Aus dem Labor von Dr. Bobo. In: Happy Computer Spielesonderheft 1 (1985), S. 72. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-1_seite72

8 | Vgl. *Telematch* (1983), H. 1, S. 41. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-01_seite40

9 | O.A.: Werden Sie Deutscher TeleMatch-Meister! In: *Telematch* (1983), H. 4+5, S. 44. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-03_seite44

10 | Vgl. exemplarisch O.A.: Threshold – oder: Das Problem, nicht aufhören zu wollen, aber zu müssen. In: *Telematch* (1983), H. 2+3, S. 22-23. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-02_seite22

11 | Vgl. exemplarisch Hartmut Huff: Final Orbit. Ist die Erde noch zu retten? In: *Telematch* (1984), H. 1, S. 56. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-01_seite56

12 | Vgl. exemplarisch Hartmut Huff: Final Legacy. Strategie und Action. In: *Telematch* (1984), H. 7+8, S. 59. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-07_seite58

13 | Vgl. exemplarisch O.A.: Mega Force. Action wie im Kino! In: *Telematch* (1984), H. 4, S. 19-20. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-04_seite18

14 | Vgl. exemplarisch O.A.: Bruce Lee. Schlag auf Schlag. In: *Telematch* (1984), H. 5+6, S. 54-56. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-05_seite54

15 | O.A.: Die Atari-Offensive. In: *Telematch* (1983), H. 2+3, S. 32-33, hier: S. 33. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-02_seite32

Kill-Death-Ratio

Die Freude an der eigenen Leistung, die durch Punkte vergleichbar gemacht wird, ist keinesfalls auf ludisch-virtuelle Gewalt beschränkt. Man misst sich auch in Spielen ohne ludisch-virtuelle Gewalt, doch immer wieder rücken Actiongames ins Zentrum der kompetitiven Prozesse. Die erste „Telematch Meisterschaft“, das „Duell der Besten“ 1983 in München, wurde beispielsweise anhand der Spiele *River Raid* und *Sea Quest* durchgeführt.¹⁶ Beides sind Spiele, bei denen man mit seinem Avatar (ein Düsenjet bzw. ein U-Boot) durch das Abschießen von Gegnern (bspw. Panzern oder Haien) Punkte sammelt. Innerhalb kompetitiv ausgerichteter Computerspielkulturen wird also sehr früh der Kill zum Indikator für eine messbare Leistung. Computerspielgewalt wird damit zu einer zentralen Kategorie des Vergleichens von Spielerfolg.

Springen wir um 30 Jahre in die Gegenwart: Heute ist dieses Prinzip nicht nur fest in Computerspielkulturen verankert, sondern differenziert sich in sehr unterschiedliche Vergleichspraktiken aus. Diese orientieren sich daran, welche Statistiken, Punktetabellen oder Ranglisten ein Spiel zur Verfügung stellt. Die klassische Highscore-Liste am Ende des Spiels nimmt heute nur noch eine untergeordnete Funktion ein. Spieler erhalten in wesentlich kurzfristigeren Intervallen regelmäßiges Feedback. Im Singleplayer-Actiongame *GTA5* beispielsweise werden nach kampfbetonten Aufträgen Statistiken zur eigenen Treffergenauigkeit und zur Anzahl der Headshots eingeblendet, nebst einer Bronze-, Silber- oder Goldmedaille für die Gesamtleistung im Verlauf der Mission.¹⁷ In den analysierten Let's Play-Videos erregen solche Zwischendurch-Statistiken aber eher beiläufiges Interesse. Wirklich wichtig werden Punkte dort, wo verschiedene Spieler ihre Leistung miteinander vergleichen.

Das ist beispielsweise in Online-Multiplayer-Ego-Shootern wie *Battlefield 3+4* der Fall. Im meistgespielten Modus werden hier Punkte erstens für das Erobern von Flaggen des gegnerischen Teams, zweitens für Nebentätigkeiten wie das Heilen von Verbündeten oder Reparieren von Fahrzeugen, und drittens für das Töten von Gegnern vergeben. Aus den Punkten ergibt sich eine im Sekundentakt aktualisierte Leistungstabelle, die von jedem Spieler per Tastendruck aufgerufen werden kann. Die Praxis des permanenten Aufrufens dieser sogenannten Stats (Statistiken) gehört zum Alltag des Spielens. Theoretisch kann man bei *Battlefield 3+4* auch oben in der Rangliste stehen, ohne besonders viele Kills gemacht zu haben, beispielsweise indem man Punkte durch das Wiederbeleben getöteter Verbündeter ergattert. De facto stehen aber die Spieler mit den meisten Kills meist auch ganz oben in der Tabelle, und wichtiger noch: Viele Spieler schätzen weniger

16 | O.A.: TeleMatch-Meisterschaft: Duell der Besten. In: Telematch (1984), H. 1, S. 12. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-01_seite12

17 | Vgl. exemplarisch Gronkh: *GTA V [HD+] #012 - Du kriegst, was Du gibst! * Let's Play GTA 5 (GTA V)* (27.9.2013), 21:35-22:00. <https://www.youtube.com/embed/jsBtpw4A05Y?start=1295&end=1320>

den Rang in der Tabelle, sondern ihre eigene sogenannte Kill-Death-Ratio als besonders bedeutungsvoll ein. „Man will ja, wie es so schön heißt, positive Stats haben“, kommentiert Petator im Interview. (IVi8) Die geläufige Redewendung der „positiven Stats“ meint konkret: „Ich will [...] auf jeden Fall mehr Kills gemacht haben als dass ich gekillt wurde.“ (IVi8) Eine besonders hohe Kill-Death-Ratio wird innerhalb von gemeinsam spielenden Gruppen auch regelmäßig hervorgehoben, indem man den entsprechenden Spieler lobt oder um seine Stats beneidet. Die jeweils beneideten Spieler machen zugleich hin- und wieder Screenshots von ihren Stats und laden sie auf ihr Gamerprofil auf einer Spieleplattform oder auch auf Facebook hoch, um sie so ihrem Freundeskreis zu präsentieren.

Aus der Bedeutung der Kills als Leistungsindikatoren können wiederum weiterführende Emotionspraktiken hervorgehen. Signifikant ist beispielsweise der immer wieder in Sprachkanälen zu hörende Vorwurf, dass ein Spieler einem anderen dessen Kill „geklaut“ habe. (FT) Der Vorwurf gründet auf der Ansicht, dass sich ein Spieler, beispielsweise durch das Angreifen und Verletzen eines Gegners, das Recht erworben hat, ihm auch den Todesstoß zu versetzen und den Kill als Punkt einheimsen zu dürfen. Kommuniziert wird durch den Vorwurf des Kill-diebstahls also auch der Ärger darüber, dass dieser gerechte Lohn und die mit ihm einhergehende emotionale Erfahrung ausbleiben. Zugleich spricht der Vorwurf als regulierende Emotionspraxis dem Killdieb das Recht ab, sich über seinen Erfolg freuen zu dürfen.

Kurzum: Das Gefühl, besser als andere zu sein, ist in Multiplayer-Shootern vor allem gebunden an die Anzahl der erreichten beziehungsweise widerfahrenen Kills. Diese sind, wie es der Spieler Gunni formuliert, die „logische Einheit, um einen Maßstab zu haben, bei einem Ego-Shooter“.¹⁸ Ob logisch oder nicht – durch die Wahl dieser Einheit wird eben nicht eine beliebige Leistung des Spielers, sondern sein virtuell-körperliches Können in der Ausübung von Computerspielgewalt in den Mittelpunkt des Vergleichs gerückt.

Damage per Second

Das gilt auch dort, wo es nicht um den konkreten Kill als Maßstab, sondern um das quantifizierbare Aktionspotenzial zum Killen geht. Ein Beispiel dafür bietet die Spielkultur von *The Elder Scrolls Online*. Hier kommt, wie in Kap. 3.3.2 beschrieben, der permanenten Aufrüstung und Optimierung des eigenen Avatars eine entscheidende Rolle für das Spielvergügen zu. Dabei wird der Avatarkörper gewissermaßen eingehüllt in eine Vielzahl an Tabellen und Zahlenreihen, die seine Stärken als Quantitäten veranschaulichen. Für jeden TESO-Avatar werden beispielsweise die Werte für die Hauptattribute (Magicka, Leben und Ausdauer) aufgeschlüsselt in zwölf differenziertere Einzelwerte beziehungsweise Prozentangaben. So erfährt man alle Details zu Maximalstärken, Regenerationsfähigkeit

18 | Dieses Zitat entstammt meiner früheren Studie zur Spielkultur von *Counter-Strike*, vgl. auch Bareither: Ego-Shooter-Spielkultur, S. 40.

ten, verschiedenen Schadenswerten, Fähigkeiten für kritische Treffer, Rüstungswerten und Magieresistenzen. Indem Spieler die Werte ihres Avatars ausbauen, machen sie einerseits positive emotionale Erfahrungen mit der Weiterentwicklung und Aufrüstung ihres virtuellen Körpers (vgl. Kap. 3.3.2) – insofern die Aktionspotenziale aber auch das Ergebnis der eigenen Spielleistung sind, wird der Avatar zugleich zu einer Art Verkörperung der Spielleistung und damit auch zum Ankerpunkt eines kompetitiven Leistungsvergleichs. Zugespitzt formuliert: Jeder Avatar in TESO ist eine wandelnde Highscore-Tabelle.

Dieser Highscore wird vom Avatar aber nicht nur als Schmuck getragen, sondern wird zugleich zum Aktionspotenzial in der weiteren Ausübung ludisch-virtueller Gewalt. Ein Avatar, der mehr Punkte gesammelt hat, wird zugleich stärker. Dadurch kann ein Vergleich der Stärke des Avatars zugleich zu einem Vergleich der bisher erreichten Leistungen werden. Das wird nirgends so deutlich, als wenn TESO-Spieler ihre sogenannten DPS-Werte vergleichen. DPS steht für „Damage per Second“ und der entsprechende Wert gibt Aufschluss darüber, wieviel Schaden ein Avatar in einem längeren Kampf durchschnittlich pro Sekunde anrichten kann. (FT) Er berechnet sich aus den verschiedenen Attributen des Avatars, aus den Attributen seiner Waffen, den Boni seiner verschiedenen Nahrungsmittel und zusätzlich aus der sogenannten Skill-Rotation. Letztere meint die zirkulierende Anwendung verschiedener Kampffähigkeiten – verschiedene Schläge, Angriffskombinationen oder Kampfzauber –, die aufeinander aufbauen und sich im Idealfall perfekt ergänzen sollen, um so den größtmöglichen Schaden anzurichten. Während der DPS-Wert AnfängerInnen in TESO kaum ein Begriff ist, gehört er zu den Lieblingskonversationsthemen der Vielspieler im sogenannten Endgame, also unter den Spielern mit einer sehr hohen Stufe – zumindest derjenigen, die innerhalb ihrer Gruppe die Aufgabe eines sogenannten Damage Dealers (DDs) eingenommen haben. DDs laden sich verschiedene Plugins (also Zusatzsoftware) herunter, um den DPS-Wert exakt auslesen zu können, und teilen ihn sich gegenseitig häufig mit. Nur wenn der DPS-Wert hoch genug ist, können sie im Endgame erfolgreich an den sogenannten „Raids“ ihrer Gilde (also anspruchsvollen, koordinierten Raubzügen in einer Spielergruppe) teilnehmen, um besonders wertvolle Gegenstände zu ergattern. (FT)

Der Avatar als wandelnde Highscore-Tabelle ist also weit mehr als nur Zeugnis der eigenen Leistung. Der Highscore wird zugleich zum quantifizierten Aktionspotenzial für ludisch-virtuelle Gewalt, was ihn wiederum zum prägenden Faktor innerhalb der sozialen Dynamik von Spielergruppen macht.

4.1.2 Player versus Player

Das vorangegangene Kapitel beschrieb Prozesse, in denen Spieler ihre Leistungen im Hinblick auf dasselbe oder zumindest ein ähnliches Ziel vergleichen. Dieses Ziel ist meist die effektive Ausübung von Computerspielgewalt. Das Gefühl, besser zu sein, ergibt sich aus der Übertragung dieses Erfolgs in eine quantifizier-

bare Summe. Im Folgenden geht es um eine damit zwar verknüpfte aber doch zu unterscheidende Form des Vergleichs, in der sich das Gefühl, besser zu sein, aus der direkten virtuell-körperlichen Konfrontation mit einem Gegner ergibt.

Ausklammern möchte ich dabei die Erfahrungen in Singleplayer-Spielen. Zwar kommt es auch hier zu zahlreichen direkten Konfrontationen mit (teils als menschliche Körper simulierten) Gegnern,¹⁹ doch es bleibt ein für kompetitive Prozesse entscheidender Unterschied bestehen: „Also der Unterschied ist erstmal sehr offensichtlich in meinen Augen“, kommentiert Limaneel im Interview: „Ein Mob [computergesteuerter Gegner, C.B.] reagiert geskriptet.“ (IV11) Letzteres meint, dass der Gegner nach festgelegten Programmskripts handelt, die determinieren, in welchen Situationen er wie reagiert. Das macht die Auseinandersetzung verhältnismäßig berechenbar und einseitig. Ein menschlicher Spieler dagegen, so Limaneel, „agiert und reagiert, setzt dich selbst unter Druck, nimmt den Druck raus, versucht zu entkommen. Die Konfliktsituation ist deutlich komplexer.“ (IV11) Auch die 16-Jährige Miralla meint: „Um Spieler zu killen, brauchst du *Skill* [Können, C.B.]! Wenn du nen NPC [Non Player Character, computergesteuerten Gegner, C.B.] killen willst, musst du einfach nur deren Komboabfolge [geskriptete Angriffsstrategie, C.B.] [...] beobachten und auswendig lernen. Das ist kein Problem. Deshalb ist PvE [Player versus Environment, der Kampf gegen computergesteuerte Gegner, C.B.] auch viel einfacher als PvP [Player versus Player, Kampf Spieler gegen Spieler, C.B.].“ (IV9)

Dass computergesteuerte Gegner und ihre Leistungen eben nur das Ergebnis der Programmarchitektur sind, bleibt als implizites Wissen der Spieler stets präsent. Die Fähigkeiten von Computergegnern sind im wahrsten Sinne des Wortes kein Vergleich zum eigenen Können – doch erst dieser Vergleich verleiht der Konfrontation mit ihnen eine kompetitive Dimension. Das betont auch Tarox im Interview: „Für mich ist der Unterschied [...], dass du [im PvP, C.B.] gegen jemanden gespielt hast, der von seinen Fähigkeiten her in der Lage wäre, dich zu besiegen. Wenn man mal ehrlich ist, so ein Eins-gegen-Eins gegen einen Mob [schwacher Computergegner, C.B.] im PvE, also wenn du da stirbst, tut's mir leid irgendwie.“ (IV13) Wenn man es dagegen schafft, im Kampf gegen einen menschlichen und von seinen Fähigkeiten potenziell gleichwertigen Gegner „trotzdem die Oberhand zu behalten“, so formuliert es die 39-Jährige Lela, „macht einen [das] glaube ich noch ein bisschen mehr stolz.“ (IV10) Und auch Limaneel meint: „Gegen ein intelligentes Wesen irgendwie an dieser Stelle derjenige zu sein, der am Schluss obsiegt, finde ich die interessantere Herausforderung als [bei] einem geskripteten Bot.“ (IV11)

19 | Medienpsychologische Ansätze fassen mitunter auch die Konfrontation mit computergesteuerten Gegnern unter den Begriff der Kompetitivität beziehungsweise des Wettkampfs oder Wettbewerbs. Vgl. u.a. Hartmann: Let's compete!; Hartmann/Klimmt: Explaining the Enjoyment of Playing Video Games.

Diese besondere Art der Herausforderung ist es, die dem Leistungsvergleich durch direkte Konfrontation mit einem menschlichen Gegenspieler eine eigene Erfahrungsqualität verleiht. Und wenn der Gegner dann noch ein Spieler ist, von dem man weiß, dass er viel Skill hat, ist der Stolz besonders groß. Tommy erklärt:

„Wenn man einen guten Spieler besiegt, wie zum Beispiel den King Klong [ein sehr starker Spieler einer gegnerischen Fraktion, C.B.], dann freut einen das natürlich, weil man weiß: ‚Boah, der hat echt was drauf. Und ich hab ihn fertig gemacht!‘ Das wäre so, als wenn du im Eins-versus-Eins Christiano Ronaldo besiegst, ihn umdribbelst und ein Tor schießt oder sowas. Ich mein, es ist ja auch was anderes, gegen nen Sandsack zu boxen oder gegen Klitschko zu boxen, ne (lacht)?“ (IV23)

Die Parallelisierung dieser Art von kompetitiven Computerspielprozessen mit konventionellen Sportarten wie Fußball oder Boxen taucht in Interviews immer wieder auf.²⁰ Dadurch bringen die Spieler vor allem zur Sprache, dass es ihnen um einen kompetitiven Leistungsvergleich geht. Der Hinweis dient zwar einerseits als Rechtfertigungsstrategie und positive Perspektivierung ihres Hobbys in Anbetracht der Killerspiel-Debatte. Doch der wiederholte Verweis auf Sportarten ist auch deshalb signifikant, weil er das Potenzial einer durch spezifische Regeln gelenkten physischen Konfrontation als ein effektives Mittel des Leistungsvergleichs hervorhebt, der die Mobilisierung besonderer emotionaler Erfahrungen erlaubt. Wie dieser Zusammenhang in komplexe kompetitive Prozessen eingebunden wird, zeigt sich auch auf LAN-Partys, die im Folgenden im Mittelpunkt stehen.

Zwischen Sport- und Computerspielkultur

„Ey Alter, ich bin überhaupt nicht nervös!“, tönte es von der Rückbank meines Autos. (FT) Ich saß vorne am Steuer, neben mir der 25-Jährige Spieler Skilly und hinter mir der 21-Jährige Fox, der die letzte halbe Stunde immer unruhiger und zappeliger geworden war. Zuvor hatte er sich wegen Kopfschmerzen beschwert und befürchtet, dass er nicht im Turnier antreten könne. Ein paar Kopfschmerztabletten später war er wieder fit, dafür völlig überdreht. Sein langjähriger Freund Skilly gab mir zu verstehen, dass sein jüngerer Kumpel vor dem Turnier öfter nervös werde – das wollte Fox sich natürlich nicht gefallen lassen und wehrte sich lautstark gegen diese Behauptung.

Nervosität passte nicht ins Selbstbild des 21-Jährigen. Schließlich gehörte der ehemals professionelle Leichtathletik-Sportler auch in *Counter-Strike* zu den Besten. Kennengelernt hatte ich Fox auf der ersten von mir besuchten LAN-Party, auf der ich eher ziellos von Team zu Team pendelte, mit Spielern ins Gespräch kam und bei den Turnieren zusah. Der junge Mann mit dem stets wachen, geradezu rastlosen Blick stach aus der Masse heraus. Er schrie und jubelte nicht nur lauter

20 | Vgl. dazu auch Bareither: Ego-Shooter-Spielkultur, S. 92.

und schriller als alle anderen durch die Halle der LAN-Party, sondern er spielte auch besser. Ich selbst hatte viele Stunden online *Counter-Strike* gespielt, doch die Reaktionsschnelligkeit und Präzision, mit der Fox durch die engen Umgebungen huschte und punktgenaue Headshots verteilte, kam mir geradezu unglaublich vor. Hätte ich online gegen ihn gespielt, hätte ich ihn mit Sicherheit für einen Cheater gehalten, der einen Aimbot (für das bessere Zielen) oder einen Wallhack (um durch Wände sehen zu können) verwendet. Hier aber sah ich den drahtigen jungen Mann mit dem angespannten Gesicht, dem kerzengerade durchgestreckten Rücken und den flinken Fingerbewegungen unmittelbar vor meinen Augen erstaunliche Leistungen vollbringen. T.L. Taylor kommentiert in der bisher ausführlichsten ethnografischen Studie zu Electronic Sports: „In the same way traditional sports shape embodied action, elite computer game play also inscribes itself on the body of players, refining over time the most nuanced yet complex circuit of action.“²¹

Wie als Beweis für seine Professionalität hielt Fox' Avatar neben den zahlreichen virtuellen Schusswaffen ein besonders elegantes Klappmesser in der Hand – ein teurer Waffen-Skin, den sich nur wirklich engagierte Spieler leisten (vgl. Kap. 3.3.1). Im physischen Raum trug er, genau wie seine Mitspieler, einen extra für ihr Team angefertigten Kapuzenpullover, auf dessen Rückseite wie auf einem Trikot sein tatsächlicher Name und das Emblem seines Clans *Blackshades* prangte. Mit den *Blackshades* spielte er schon eine ganze Weile zusammen, vor allem mit seinem Kumpel Skilly, ein im Vergleich zu Fox unscheinbarer und ruhiger Typ. Die beiden hatten sich vor Jahren auf einer LAN-Party kennengelernt und waren seitdem beste Freunde. Sie trafen sich regelmäßig auch offline, doch zugleich trainierten sie mehrmals wöchentlich für mehrere Stunden *Counter-Strike* mit ihrem Clan. Dazu versammelten sie sich im Online-Sprachkanal, klärten gemeinsam Taktiken ab, studierten haargenau Bewegungsabläufe ein und trugen natürlich Wettkämpfe gegen andere Teams aus. Online spielten sie in der *Electronic Sports League* (ESL), die bekannteste Liga für Spiele wie *Counter Strike* oder *Battlefield*, die von der Struktur her an konventionelle Sportligen erinnert. Erklärtes Ziel der *Blackshades* war es, in die *Electronic Sports League Pro Series* (EPS) aufzusteigen, in der nur die besten Teams weltweit antreten dürfen.

LAN-Partys sind die Highlights im ansonsten online stattfindenden Spielalltag der Profi-Zocker und zugleich Knotenpunkte kompetitiver Computerspielkulturen.²² Allerdings war diese erste von mir besuchte LAN-Party – das zumindest

21 | Taylor: *Raising the Stakes*, S. 39.

22 | Vgl. zu LAN-Partys u.a.: Andreas Hepp/Waldemar Vogelgesang: Die LAN-Szene. Vergemeinschaftungsform und Aneignungsweise. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden 2009, S. 13-22; Benjamin Jörissen: *Virtual Reality on the Stage. Performing Community at a LAN-Party*. In: Patrik Hernwall (Hg.): *Envision. The New Media Age and Everyday Life*. Stockholm 2004, S. 23-40; Tony Manninen: *Virtual Team Interactions in Networked Mul-*

versicherte mir Fox, als ich nach einem Match mit ihm ins Gespräch kam – eigentlich nur eine kleine und unbedeutende. Er musste es wissen, dachte ich mir, schließlich hatten er und sein Clan in den vergangenen zwei Tagen und Nächten die restlichen *Counter-Strike*-Spieler unter den ca. 300 Anwesenden locker in die Tasche gesteckt und gerade das Turnier gewonnen. Umso erfreuter war ich, dass er mir anbot, die *Blackshades* einige Wochen später auf eine noch größere LAN-Party zu begleiten.

So fand ich mich schließlich im Auto mit Skilly und Fox wieder, der sich lautstark gegen den Vorwurf der Nervosität wehrte. Dabei hatte er mir kurz zuvor noch erzählt, dass er manchmal während der LAN auch gern ein Bierchen trinke. Denn, so verriet er mir: „Da trau ich mich mehr, in die Zweikämpfe reinzugehen.“ (FT) Auch hier ist die an Fußballkultur erinnernde Wortwahl kein Zufall: Teams stellen beispielsweise auch ein „Line-Up“ auf oder achten im Spielprozess auf das richtige „Pushing“. (FT) Später im Interview konkretisiert Fox, dass für ihn *Counter-Strike* ganz konkret mit einem Sport vergleichbar ist:

„Für mich ist eSport [Electronic Sport, C.B.] wirklich was sehr sehr ähnliches [wie ein konventioneller Sport, C.B.]. [...] Einfach der einzige Punkt, den man unterscheiden muss, ist halt dieses Körperliche, dieses Physische insgesamt. [...] Womit man es jetzt vergleichen muss sind einfach so Fußball, oder sonstwas, Handball, so Teamsportarten, Volleyball, whatever. Und ich finde man kann es sehr gut vergleichen. Also so ne Sportart bringt eine Disziplin und so weiter. Du musst ja auch geistig dabei sein. [...] Es gibt schon sehr sehr viele Punkte, die einfach vergleichbar sind [...].“

Dass konventionelle Sportarten auch bei Computerspieltournieren als Referenzfelder dienen,²³ spiegelt sich auch in den Praktiken der Spieler, einerseits durch die Verwendung von Begriffen aus konventionellen Sportkulturen, aber zugleich – wie später zu zeigen ist – durch die Übernahme ihrer emotionalen Konventionen. Einen Vorgeschmack darauf gab mir Fox, während wir im Auto sitzend weiter dem Turnier entgegenfuhren: Er versprach, dass mich auf der LAN-Party später Stadion-Gesänge erwarten würden und stimmte prompt in der Melodie des Fußballfan-Gesangs „Oleeee, Oleeee, Ole, Ole, Ole!“ eine Hymnisierung ihres Clannamens an: „Blackshaaades, Blackshaaades, Blackshades, Blackshades, Blackshades!“ (FT)

timedia Games – Case: „Counter-Strike“ – Multiplayer 3D Action Game. In: Proceedings of PRESENCE2001 Conference. Philadelphia 2001, o.S.; Taylor: Raising the Stakes; T.L. Taylor/Emma Witkowski: This Is How We Play It. What a Mega-LAN Can Teach Us About Games. In: Yusuf Pisan (Hg.): Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games. Monterey, CA 2010, o.S.

23 | Vgl. zum Sport als Referenzfeld kompetitiver Kulturen auch Tauschek: Zur Kultur des Wettbewerbs, S. 25-26.

Schließlich kamen wir in dem kleinen Vorort einer deutschen Großstadt an, in der die VeranstalterInnen zwei Turnhallen angemietet hatten. Schon auf dem Parkplatz herrschte geschäftiges Treiben. PCs wurden von den fast ausschließlich männlichen Besuchern – die meisten von ihnen zwischen 16 und 30 Jahre alt – aus Kofferräumen ausgeladen und in die Halle geschafft. Als ich selbst die Halle betrat, lächelte Skilly über mein erstauntes Gesicht und kommentierte: „Ja, das ist schon was ganz anderes als beim letzten Mal.“ (FT) Ein Dutzend KoordinatorInnen waren mit der Anmeldung und Platzvergabe beschäftigt; rechter Hand verkaufte ein auf Electronic Sport spezialisierter Hardwarehersteller seine Waren, beispielsweise eine Gaming-Maus, die auf einem großformatigen Plakat beworben wurde mit den Worten: „Express yourself with unrivaled precision“. (FT) Vor uns eröffnete sich die Turnhalle, von deren eigentlicher Funktion kaum noch etwas zu erkennen war. Ein Großteil der insgesamt sechshundert Spieler hatten hier und in einer kleineren Nebenhalle bereits ihre PCs auf den zahllosen Tischreihen aufgebaut und daneben Chipstüten und Energydrinks bereitgestellt. Viele Spieler trugen professionell gestaltete Trikots aus dünnen Stoffen, die an Sporttrikots erinnerten und auf denen die Logos von Sponsoren prangten. Die *Blackshades* schämten sich geradezu für ihre dicken, weißen Kapuzenpullis, die im Gegensatz zu den professionellen Outfits eher plump und amateurhaft wirkten.

Neben Fox und Skilly waren drei andere Mitglieder des Clans anwesend, plus ein befreundeter Spieler als „Moral Support“, wie er sagte. (FT) Auf einer Tischreihe in der Mitte der Halle bauten die fünf Spieler nebeneinander ihre PCs auf. Die drei zentralen Turniere der LAN-Party fanden in den Spielen *League of Legends* (eine Art Strategie-Actionspiel-Mischung), *Battlefield 4* und *Counter-Strike: Global Offensive* statt. Bei letzterem Spiel werden Wettkämpfe nach festgelegten Regeln und für eine festgelegte Anzahl an Runden mit fünf gegen fünf Spielern ausgetragen. Man spielt abwechselnd als Terroristen oder Antiterror-Einheiten. Die eine Seite muss eine Bombe legen und zur Explosion bringen, die andere genau das verhindern. Alternativ können alle Gegner ausgeschaltet werden. Wer tot ist, muss bis zum Ende der Runde warten.

Das Antiterror-Szenario des Spiels war auf der LAN-Party (genau wie online) quasi bedeutungslos. Nichts am Spielverlauf oder den sie umgebenden Kommunikationsprozessen wies darauf hin, dass die Spieler Bezug auf das Kriegsnarrativ oder gar den zeitpolitischen Hintergrund der Repräsentationen nahmen. Der Antiterror-Hintergrund wurde vielmehr fraglos als integraler Bestandteil einer über zehn Jahre gewachsenen Spielkultur akzeptiert, in der ein kompetitiver Leistungsvergleich im Vordergrund steht.

Bis das offizielle *Counter-Strike*-Turnier in Gang kam, vergingen mehrere Stunden, in denen die Spieler unter anderem ihren „Warmup“ auf einem speziell dafür zur Verfügung gestellten Server (d.h. hier, einem für alle Spieler zugänglichen virtuellen Spielraum) durchführten. (FT) Die ebenfalls aus konventionellen Sportarten entlehnte Vorstellung eines Aufwärmens meint hier weniger das

Aufwärmen der entsprechenden Muskeln (die notwendigen Bewegungen während des Spielens beschränken sich auf die Hände, Finger und Augen). Mit dem Aufwärmen ist vielmehr ein Prozess des Sich-Einfindens in die *embodiment relation* zum eigenen Avatar gemeint. Denn die dadurch erreichte körperliche Unmittelbarkeit der durch den Avatar vermittelten Wahrnehmung wie auch der durch ihn durchgeführten Spielaktionen ist nicht nur entscheidend für vergnügliche virtuell-körperliche Erfahrungen, wie sie in Kap. 3 beschrieben wurden, sondern zugleich Voraussetzung für den Erfolg in kompetitiven Prozessen. Fox fand sich jedenfalls wie immer schnell in die *embodiment relation* zu seinem Avatar ein. Mit einer kleinen Geste wies er einen Kumpel, der mit mir gemeinsam hinter ihm saß, auf seine Stats hin: 50 Kills zu 30 Deaths, ohne sich wirklich anzustrengen. Das Kopfweh schien völlig verfliegen – er war in Topform.

Ganz nebenbei merkte Fox einem anderen Mitspieler gegenüber während des Warmups an, er könne sich vorstellen, dass er auf dieser LAN „entdeckt“ werde. (FT) Diese beiläufige, beinahe schüchterne Anmerkung verweist auf einen Vorstellungshorizont, der für engagierte *Counter-Strike*-Spieler zum Alltag gehört. Immer wieder zeigte sich in der teilnehmenden Beobachtung die Überzeugung, es gebe durchaus Spieler, die durch ihre Leistungen in *Counter-Strike* berühmt werden und genug Geld mit dem Spielen verdienen, um davon Leben zu können. Indem die ESL für ausgewählte Turniere hohe Preisgelder bezahlt und die entsprechenden Matches wie eine konventionelle und populäre Sportart inszeniert, inklusive professioneller KommentatorInnen, Vor- und Nachspielanalysen, zahlreichen statistischen Auswertungen der einzelnen Leistungen und natürlich Pokalverleihungen samt Konfettiregen,²⁴ fördert sie diese Wunschvorstellung einer *Counter-Strike*-Karriere und schürte so auch Fox' schüchterne Hoffnung, „entdeckt“ zu werden. Als ich Fox und Skilly während der Autofahrt fragte, ob sie – wenn sie die Chance dazu bekämen – mit *Counter-Strike* gerne ihren Lebensunterhalt verdienen würden, antworteten sie ohne zu zögern: Natürlich, das wäre ein Traum.

Vor diesem Hintergrund steht für die Spieler auch außer Frage, dass man mit ludisch-virtueller Gewalt die gleichen Erfahrungen machen kann wie in einem konventionellen Sport, insbesondere, dass man dadurch die gleiche Art einer emotional positiv zu deutenden Anerkennung erhält. In der Spielkultur von *Counter-Strike* werden die Konventionen klassischer Sportarten aufgegriffen und in den Kontext des Computerspielens eingebettet. Dabei bleiben manche Praktiken und Prozesse persistent, doch zugleich werden sie auf neue Weise rekombiniert

24 | Zahlreiche Bilder, Texte und Videos, die diesen Vorstellungshorizont mitkonstruieren, finden sich bspw. auf <http://pro.eslgaming.com/deutschland/>. Dort wird im März 2015 auch in Großbuchstaben verkündet: „In 13 Jahren wurde in 29 Saisons insgesamt 2,734,000 € Preisgeld ausgelobt. Dabei wurde 145 mal ein Deutscher Meister gekürt.“ <http://pro.eslgaming.com/deutschland/rueckblick/>

und ermöglichen veränderte Erfahrungen.²⁵ Für die vorliegende Studie ist das interessant, insofern hier der Prozess ludisch-virtueller Gewalt mit bestehenden emotionalen Routinen und Konventionen verflochten wird, die in unserer Gesellschaft nicht nur akzeptiert sind, sondern denen ein hoher Stellenwert zugesprochen wird. Diese zirkulieren um das Machen emotionaler Erfahrungen im Zuge eines permanenten Leistungsvergleich in der direkten, hier virtuell-körperlichen, Konfrontation mit Gegnern.

Das Turnier

Als spät in der Nacht die Gruppenauslosung für das *Counter-Strike*-Turnier endlich durch war, mussten die *Blackshades* erst einmal schwer schlucken. In ihrer Startgruppe waren gleich mehrere richtig starke Teams, und nur die besten zwei würden es ins Achtelfinale schaffen. Das wird kein einfaches Ding, sagten sie. Ihr fünfter Mann, der „Moral Support“, sprang sogleich in die Bresche und erfüllte seine Funktion: „Nicht drüber Nachdenken, das macht ihr schon!“, feuerte er die fünf Spieler an. (FT)

Um halb eins nachts startete das erste Match. Der Gegner gehörte zu den leichten der Gruppe. Dennoch waren die fünf Jungs hörbar angespannt. Einer beschwerte sich mit Nachdruck über die zu niedrige Tischplatte. Er könne sich hier nicht richtig einrichten, weil die Arme in einem zu steilen Winkel geneigt seien, er die Hände dann schief halten müsse und deshalb an den Tasten vorbeitippe.

Doch jetzt hatten die Spieler schlicht keine Zeit mehr, sich über die widrigen Umstände zu beklagen. Die sogenannte Messerrunde eröffnete das Spiel. Hier treten die insgesamt zehn Avatare nur mit Messern bewaffnet gegeneinander an, um zu bestimmen, wer seine Startseite (entweder Terroristen oder Antiterror-Einheiten) wählen darf. Die *Blackshades* stürmten nach vorn und Fox sprang mit seinem elegant gestalteten Klappmesser mitten unter die Gegner – eigenhändig erledigte er gleich vier von ihnen. „So sieht’s nämlich immer aus bei dem Jungen! Biestig!“, brüllte er freudig durch die Halle in die vermutete Richtung seiner Gegner, die irgendwo unter den hunderten anderen Gamern saßen. Mit „dem Jungen“ meinte er sich selbst, und durch den Ausruf „Biestig!“ brachte er seine sich selbst unterstellte, ungestüme Kraft zum Ausdruck. Dann aber wurde er wieder ruhiger und wies seine Mitspieler mit konzentrierter Stimme an, trotz der offensichtlichen Unterlegenheit der Gegner „nicht zu arrogant“ zu werden. Man solle sich nicht überlegen fühlen, sondern das Spiel konsequent durchziehen und möglichst jede einzelne Runde gewinnen. (FT) Gesagt, getan: Das Match endete 16 zu 1 für die *Blackshades*.

25 | Zu einer Konzeptualisierung des Wechselverhältnisses von Persistenz und Rekombination vgl. Klaus Schönberger: Persistenz und Rekombination. Digitale Kommunikation und soziokultureller Wandel. In: Zeitschrift für Volkskunde 111 (2015), H. 2, S. 201-213.

Draußen vor der Halle gönnten sie sich daraufhin erst einmal ein Bier mit Zigarette. Taktiken wurden nochmals besprochen, mögliche Spielvarianten zur Debatte gestellt, Positionswechsel ins Auge gefasst. Die Stimmung war jetzt wieder zuversichtlich, insbesondere Fox war fröhlich aufgedreht. Als sich einer seiner Kumpels über seine dünnen Handgelenke lustig machte, konterte er: „Aber geht rein mit, ne?“ – meinent: aber er trifft mit dieser Hand gut – „Für ne Maus reicht's!“ (FT)

So kämpften sie sich weiter durchs Turnier. Über manche Gegner liefen sie, wie es Fox formulierte, „kurz drüber“ (FT), an anderen scheiterten sie dagegen kläglich. Nach mehreren Spielen bis tief in die Nacht, gefolgt von nur wenigen Stunden Schlaf und weiteren Spielen am Vormittag des kommenden Tages, standen sie schließlich vor der Entscheidung: Sie mussten das beste Team ihrer Gruppe mit mindestens 16 zu 4 besiegen, um im Turnier weiterzukommen. Zwar kämpften sie verbissen um diesen Sieg, doch sie schafften nur einen Gleichstand und schieden bereits in der Vorrunde aus. Enttäuschung machte sich breit.

Während sie nun etwas ziel- und lustlos vor ihren Rechnern saßen, kam es eine Tischreihe weiter zu einer plötzlichen Menschenansammlung. Zwei der *Top-Counter-Strike*-Teams trugen hier gerade ein Match aus, als die OrganisatorInnen das Spiel unterbrachen. Der Grund: Cheating-Verdacht. Eine anonyme Person hatte einen der Spieler beschuldigt, Cheats beziehungsweise Hacks zu verwenden, die ihn im Spiel besser treffen lassen.²⁶ Auch im Online-Alltag von *Counter-Strike* wird dieser Vorwurf regelmäßig geäußert.²⁷ Tatsächlich hatte der hier auf der LAN-Party beschuldigte Spieler, so erklärte mir Fox, früher mit Leuten zusammengespielt, die allesamt als Cheater entlarvt und daraufhin aus der ESL verbannt wurden. Seitdem sei auch er als Cheater stigmatisiert, obwohl ihm niemals ein Betrug nachgewiesen wurde. Während sich ein technischer Administrator über den Rechner des Beschuldigten beugte und dessen Festplatte nach verdächtigen Dateien durchsuchte, versammelten sich immer mehr Menschen hinter ihnen und warteten gespannt auf das Ergebnis. Dann aber Entwarnung: Alles legitim, der Wettkampf konnte weitergehen.

Inzwischen hatten auch die *Blackshades* wieder neuen Mut gefasst. Es wurde ein sogenanntes „Loser-Bracket“ eröffnet, ein zweites Turnier, in dem diejenigen Teams antreten durften, die in der Vorrunde ausgeschieden waren. (FT) Fox war jetzt wieder gut drauf. Beim ersten Spiel in diesem zweiten Turnier stimmte er – wie im Auto angekündigt – eine fußballmäßige Hymne an: „Nineshaaapes, ohooo!“ Genauso lautstark rief er immer wieder „Wuuuu!“ und „Yeah!“, wenn ihm oder seinen Teamkollegen eine gute Aktion gelang. (FT) Das erste Spiel hatte

26 | Vgl. ausführlich zum Thema Cheating Mia Consalvo: *Cheating. Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, MA 2007; Julian Kücklich: *Forbidden Pleasures. Cheating in Computer Games*. In: Melanie Swalwell/Jason Wilson (Hg.): *The Pleasures of Computer Gaming*. Jefferson, NC 2008, S. 52-71.

27 | Vgl. dazu ausführlicher Bareither: *Ego-Shooter-Spielkultur*, S. 83-87.

es aber bereits in sich. Einer von Fox' Mitspielern regte sich heftig auf, als sie unnötig eine Runde verloren. Was der Scheiß denn solle, fuhr er seinen Kollegen an, der zuvor einen Fehler gemacht hatte. Fox war aber zur Stelle und entschärfte auf spektakuläre Weise die Bombe der Terroristen, kurz bevor sie explodierte. „Ihr Noobs [Anfänger, C.B.]!“, rief er mit lauter Emphase den Gegnern durch die Turnhalle entgegen. (FT) Am Ende siegten sie 16 zu 11 und Fox gab „Fistbumps“ in alle Richtungen, eine Art Abklatschen mit den anderen Teammitgliedern durch das lockere Zusammenstoßen der geballten Faust.

Auch dieses Turnier zog sich durch den ganzen Tag bis tief in die Nacht. Mal gewannen die *Blackshades*, mal verloren sie hoch. Ich selbst zog mich irgendwann zurück und schlief sofort ein. Geweckt wurde ich von einer *WhatsApp*-Nachricht um halb neun morgens: Fox teilte mir mit, ich solle schnell kommen. Sie hatten fast die ganze Nacht durchgespielt und standen im Finale. Zurück in der Halle fand ich die fünf Jungs todmüde an ihren PCs sitzen. Ganze Berge von leeren Energy-Drink-Dosen türmten sich zwischen den Rechnern. Neben ihrer Tischreihe hatte sich ein Unbekannter kurzerhand in seinem Schlafsack auf den Boden gelegt. Einer der *Blackshades* war krank, hatte sogar Fieber. Aufgeben wollte er trotzdem auf keinen Fall, denn das hätte geheißen, sein Team im entscheidenden Moment im Stich zu lassen.

Das Finale begann, die *Blackshades* gewannen die Messerrunde und jubelten absichtlich so laut, dass es die Gegner, die nur zwei Tischreihen weiter saßen, hören mussten. Als Antwort schallte es herüber: „Das war dein letzter Frag [Kill, C.B.] auf der Map [in dieser Spielumgebung, C.B.]!“, gefolgt vom allgemeinen Gelächter aller Beteiligten. (FT) Immer wieder tönten während des Spiels Jubelrufe und Provokationen von einer der Spielergruppen zur anderen. Dazwischen herrschte stets angespannte Konzentration. Kurz und knapp wurden die taktischen Ansagen über das Headset an die Teammitglieder weitergegeben: „Mittel!“, „Lang drauf!“, „Bombe drop!“, und ähnliche Kurzbezeichnungen schwirrten durch den Raum. (FT)

Das Spiel verlief denkbar knapp. Erst lagen die *Blackshades* einige Runden zurück, schließlich stand es aber 14 zu 14. Wer zuerst 16 Runden gewinnen sollte, würde das Turnier für sich entscheiden. Fox und Skilly verteidigten als Antiterror-Einheiten ihre Position. Fox ging hinter einer Kiste in Deckung. Skilly rief ihm gehetzt die Positionen der Gegner zu, die er selbst erspähen konnte: „Haus! Sandkasten! Sandkasten noch einer! Noch einer Sand! Noch oben einer!“, bis Fox aus der Deckung sprang und den letzten Gegner gekonnt mit einem Headshot erledigte. Schrille Jubelrufe ertönten, Skilly riss die geballten Fäuste in die Höhe. „Los Jungs!“, rief Fox mit heiserer Stimme, „letzte [Runde] jetzt! Auf geht's!“, und gab Skilly einen Fistbump. (FT)

Später im Interview erinnert sich Skilly, dass einer der Gegner hier einen entscheidenden Fehler gemacht hatte, indem er zu weit aus seiner Deckung herausgekommen war. So einen Fehler mache eigentlich nur ein „Vollnoob“, kommentiert er und fügt an:

„Und Fox holt [küllt, C.B.] ihn dann auch noch so sensationell. Und das war dann halt auch so wieder so ein Push, wo ich dachte: ‚Alter, wenn wir das jetzt noch so krass, aus einer verlorenen Situation das Ding noch reißen ey, müssen wir das Ding jetzt auch so mit nach Hause nehmen!‘ So nach dem Motto. Das pusht halt dann noch ungemein. Ich glaub dann hat auch jeder sich dazu geäußert und einen kleinen Jubelschrei rausgelassen [...]. Da denkst du dir so: ‚Jetzt weißt du, für was du hier die ganze Scheiße machst. Jetzt willst du es auch gewinnen.‘“ (IV6)

Auf diese Weise motiviert, holten sie die letzte Runde mit Leichtigkeit. Die fünf Spieler sprangen auf, jubelten, alle klatschten miteinander ab. „Sauber, Jungs“, meinte einer. „Richtig nice, Mann!“, antwortete Fox. (FT) Wie üblich nach solchen Spielen, gingen sie schließlich zu den besiegten Gegnern und klatschten – sportlich fair – auch mit ihnen ab.

Leistungsvergleich und Dominanzerfahrungen

Sei es das Pendeln der Stimmung des Teams zwischen Zuversicht und Frustration, die Funktion ihres Unterstützers als „Moral Support“ (s.o.), die Verärgerung über die zu niedrige Tischplatte, das Jubeln, das Loben, das Beleidigen der Gegner, der Tumult um den vermeintlichen Cheater, der Kampf gegen die Erschöpfung bis hin zu den Fistbumps untereinander und dem sportlich fairen Abklatschen mit den Gegnern – die Praktiken und Prozesse eines *Counter-Strike*-Turniers sind vor allem auf eins ausgerichtet: den permanenten Leistungsvergleich.

Das ist erst einmal wenig überraschend, wenn man bedenkt, wie stark in diese Spielkultur die Konventionen bekannter Sportkulturen eingeflochten sind, in denen die Ausrichtung auf einen Leistungsvergleich zur Routine gehört. Für die Perspektive dieser Studie ist nun entscheidend, wie Computerspielgewalt in diesen Prozess integriert wird. Konkret stellt sich die Frage: Inwiefern werden die Bedeutungs- und Emotionspotenziale, die den Repräsentationen physischer Gewalt anhaften, in die Praktiken des Vergleichens integriert?

Dazu lohnt es sich, letztere in ihrer Funktion als Emotionspraktiken in den Blick zu nehmen. Es zeigen sich verschiedene Routinen, die während unterschiedlicher Spiele auf den beiden besuchten LAN-Partys innerhalb unterschiedlicher Teams regelmäßig wiederkehren. Ein erstes Praxisbündel besteht aus kommunizierenden und benennenden Emotionspraktiken, die Erfolgserlebnisse zum Ausdruck bringen. Dazu zählen beispielsweise wiederkehrende Ausrufe wie „Yeah!“, „Wuhu!“, „Jawoll!“, aber auch Gesten wie das Hochrecken einer geballten Faust oder das freudige In-die-Hände-Klatschen. (FT)

Eng verwandt mit der Artikulation von Freude über eine eigene Leistung sind Praktiken des Lobens der eigenen Mitspieler. Regelmäßig lobt man sich für Spielaktionen mit Ausrufen wie „Schööön!“, „Nice Mann!“, „Sauber!“, „Starke Runde!“ oder durch Gesten wie ein anerkennendes Auf-die-Schulter-Klopfen beim Nebensitzer. (FT) Diese kommunizierenden Emotionspraktiken mobilisieren beziehungsweise unterstützen zugleich die Erfahrungen des eigenen Erfolgs

beim jeweiligen Mitspieler, was sich auch am freudigen Lächeln des jeweils Gelobten zeigt. Auch das ist eine Art des *doing emotional experience*, das sich hier auf Anerkennung und Erfolgserfahrungen innerhalb des eigenen Teams ausrichtet.

Gemacht werden aber nicht nur positiv gedeutete Erfahrungen. Denn die Erfolge gehen stets aus einem Leistungsvergleich hervor, der notwendigerweise auch die Möglichkeit einer Niederlage voraussetzt. Dementsprechend zählen auch Artikulationen von Enttäuschung und Frustration (über sich selbst oder die eigenen Teammitglieder) zu den wiederkehrenden Emotionspraktiken. Dass einzelne Spieler beispielsweise, wie oben beschrieben, ihre Mitstreiter regelrecht anfeinden, ist keine Seltenheit. Aber auch Artikulationen wie „Fuck, fuck, fuck!“, „Scheiß!“, „Neeeeein!“ oder Gesten wie ein Haareraufen oder ein wütendes Hauen auf die Tischplatte sind häufig zu beobachten. (FT)

Nun stellt sich die Frage, welche Rolle ludisch-virtuelle Gewalt für diese Leistungsvergleichenden Erfahrungen spielt. Grundsätzlich festzuhalten ist, dass hier sowohl die Erfolgserlebnisse als auch die Artikulation von Anerkennung und Stolz zwangsläufig gekoppelt sind an die erfolgreiche Ausübung von Computerspielgewalt. Erfahrungen der Frustration und Niedergeschlagenheit sind zugleich zwangsläufig gekoppelt an die Widerfahrnis von Computerspielgewalt. Diese Koppelung ermöglicht es, dass die in Kap. 3 beschriebenen virtuell-körperlichen Erfahrungen mit ludisch-virtueller Gewalt in den Leistungsvergleich eingebunden werden und diesen bereichern. Ich betone bewusst, dass dieses Ineinandergreifen möglich ist, aber nicht zwangsläufig stattfindet. Im Interview geben manche Spieler auf meine suggestiven Hinweise diesbezüglich explizit an, dass sie Ego-Shooter-Wettkämpfe genauso erfahren würden, wenn darin gar keine Repräsentationen physischer Gewalt vorkämen. Fox beispielsweise versichert, wenn es nach ihm ginge, könnte man in *Counter-Strike* auch mit virtuellen Wasserpistolen schießen. Unabhängig davon, dass damit erstens lediglich eine noch stärker abstrahierte Variante ludisch-virtueller Gewalt beschrieben wäre und zweitens solche Argumente auch immer Rechtfertigungsstrategien für moralisch als zweifelhaft geltende Erfahrungsaspekte sind, müssen diese Selbstdeutungen respektiert werden. Dementsprechend sollen hier den Spielern keinesfalls pauschal bestimmte Erfahrungen unterstellt werden. Klar ist jedoch, dass einige Spieler einen Zusammenhang von Computerspielgewalt und kompetitiven Prozessen sowohl erkennen als auch anerkennen. Als Fox meine Vermutung im Interview gerade verneint und ich weiter nachhaken möchte, fällt mir Skilly ins Wort:

„Du schießt halt Leuten in den Kopf! [...] Ja, ist halt so. Ich meine, willst du mit Häschen auf den Bauch schießen und den tot kitzeln mit dem Hasen? [...] Man könnte jetzt auch Fußball [ein Fußballcomputerspiel, C.B.] gegeneinander spielen oder sonstwas, online so, aber es wär irgendwie nicht dasselbe find ich so. Und wo kann man halt [so] viel Prestige sag ich mal herauskitzeln, als wie wenn man sich gegenseitig ‚töten‘ muss, sag ich mal, in Anführungsstrichen.“ (IV6)

Dass die Ausübung von Computerspielgewalt „mehr Prestige herauskitzel[t]“ als andere Arten des virtuellen Leistungsvergleichs, bringt den zentralen Aspekt der Verflechtung von Leistungsvergleich und Computerspielgewalt auf den Punkt. Folgt man Norbert Elias und Eric Dunning in ihren Überlegungen zu „Sport und Spannung im Prozess der Zivilisation“, dann geschieht auch in konventionellen Sportwettkämpfen etwas ganz Ähnliches.²⁸ Grundsätzlich gilt für Elias: „Der Schauplatz des Sports ist, wie der vieler anderer Freizeitbeschäftigungen, darauf angelegt, Emotionen zu wecken, sie anzufachen, Spannungen in Form einer kontrollierten, ausbalancierten Erregung hervorzurufen.“²⁹ Auch wenn die Überlegungen von Elias zum Prozess der Zivilisation in anderer Hinsicht in Konflikt mit emotionspraxistheoretischen Ansätzen stehen,³⁰ ist dieser Gedanke in hohem Maße anschlussfähig an die hier vorgeschlagene Perspektive auf Vergnügen. Das Potenzial eines Sportspiels zur Mobilisierung von Emotionen geht Elias zufolge auch aus seiner Funktion als Nachahmung eines tatsächlichen physischen Kampfes hervor. Entscheidend ist dabei, „dass Aspekte der Gefühlserfahrung, die mit einem wirklichen physischen Kampf assoziiert werden, in die Gefühlserfahrung des ‚nachgeahmten‘ Kampfes eines Sports einfließen.“³¹ Dadurch wird ein emotional auf besondere Weise aufgeladener Leistungsvergleich möglich:

„Sportwettkämpfe versetzen Menschen in die Lage, den Sieg über andere in einem physischen Kampf zu erringen, ohne sie physisch zu verletzen. Die Auflösung der Spannung des Kampfes und die Anstrengung durch den Sieg können belebend und reinigend wirken. Man kann die Bestätigung des eigenen Wertes ohne schlechtes Gewissen genießen, die Eigenliebe erhält einen Schub, und das mit vollem Recht, denn man hat die Gewissheit, dass der Kampf fair war. Auf diese Weise sorgt der Sport für Eigenliebe ohne schlechtes Gewissen.“³²

Auch wenn die Annahme einer „Belebung“ und „Reinigung“ durch sportliche Tätigkeit aus ethnografischer Perspektive wertend und damit nicht unproblematisch erscheint, bringt Elias hier doch hilfreich auf den Punkt, dass die physische Konfrontation eine „Bestätigung des eigenen Wertes“ erlaubt. Die Konfrontation wird dadurch zum kompetitiven Prozess, der für die siegreiche Seite „Eigenliebe“ – mit einem anderen Wort: Stolz – mobilisiert.

Kampf-Konfrontationen in Computerspielen sind zwar nicht physisch, doch sie werden durch die *embodiment relation* zwischen Spielern und Avataren als virtuell-körperlich vermittelt und erhalten dadurch dieselbe Funktion wie in

28 | Vgl. Elias/Dunning: Sport und Spannung im Prozess der Zivilisation.

29 | Norbert Elias: Einführung. In: Ebd., S. 42-120, hier: S. 94.

30 | Vgl. u.a. Scheer: Welchen Nutzen hat die Feldforschung für eine Geschichte religiöser Gefühle, S. 65.

31 | Elias: Einführung, S. 96.

32 | Ebd.

Sportspielen. Im Interview beschreibt der Spieler Kerby diesen Aspekt in Zusammenhang mit Online-Games: „[D]ieses Spieler-gegen-Spieler-mäßige, find ich, ist so ein Competition-Ding, [...] dass man sich Selbstbestätigung holen muss, oder halt holen möchte, dass man so sagt: *Ich* bin der bessere, *ich* habe dich jetzt grad irgendwie platt gemacht oder so.“ (IV8)

In diesem Doppelsatz spiegelt sich die Spezifik dieser Art des Leistungsvergleichs in Kontrast zu einem Leistungsvergleich ohne direkte Konfrontation der Gegenspieler durch Computerspielgewalt. Zugespitzt formuliert: Man ist nicht nur besser als der Gegner, sondern man demonstriert seine Überlegenheit durch eine Geste der physischen Dominanz – mit Kerbys Worten, indem man ihn „platt“ macht. Ganz ähnlich formuliert es Barry in Zusammenhang mit kompetitiven Online-Games, als ich (gezielt suggestiv) anmerke, dass es beim Killen meines Erachtens auch um das Dominieren von Gegnern gehe:

„Dominieren – ja, ich denk mal, ‚Dominieren‘ ist vielleicht das beste Wort, was man dazu sagen kann. Weil es ist einfach, ich find einfach, es ist einfach ein Wettbewerb irgendwie, dieses Konkurrenzdings. Man will einfach besser sein als der andere Spieler. Wenn man jemanden getötet hat, dann hat man es ihm quasi gezeigt. Wenn er jetzt einen dreimal tötet danach, dann ist man gefrustet. Man will ihm das quasi wieder heimzahlen. [...] Man will quasi so sagen: ‚Hier ey, das ist Glück gewesen. *Ich* bin besser als du!‘“ (IV1)

Eine Besonderheit des Umgangs mit ludisch-virtueller Gewalt ist demnach, dass die in Kap. 3.1.5 bereits beschriebenen Erfahrungen von Dominanz und die eines Leistungsvergleichs ineinandergreifen können. Der Kill ist einerseits Zeugnis der eigenen Spielleistung, zugleich aber auch eine Praxis der sozialen Dominanz.³³ Das Gleiche könnte man beispielsweise von einem Tor im Fußball sagen, doch während die Interpretation des Tors als ein Akt der Dominanz eine komplexe Begründung bedürfte, ist diese symbolische Funktion der virtuell-körperlichen Vernichtung eines Gegners inhärent. Insofern der eigene Sieg in den meisten Actiongames an die Repräsentation der körperlichen Vernichtung gebunden ist, kann man hier gar nicht siegen, ohne dabei auf Ebene der computervermittelten Repräsentation eine Geste der Dominanz zu vollführen.

Die Repräsentationen physischer Gewalt simulieren also zwangsläufig körperliche Überlegenheit, die im Leistungsvergleich den eigenen Erfolg auf einer zusätzlichen Ebene unterstreicht, wodurch sie das Potenzial für vergleichsweise intensive Erfolgserlebnisse bieten. Diese emotionalen Erfahrungen sind wie so

33 | Damit grenze ich mich von Alexander Stolls Überlegungen zur Funktion von Computerspielgewalt in kompetitiven Prozessen ab, der argumentiert, dass „die drastische, körperbezogene Symbolik des Erschießens“ dazu dient, „um in der Wahrnehmung die Eindeutigkeit und Glaubwürdigkeit der Entscheidung zu gewährleisten“, ansonsten von den Spielern aber „nur noch funktionalisiert wahrgenommen“ wird und deshalb „gleichermaßen notwendig wie unproblematisch“ ist. Stoll: „Killerspiele“ oder E-Sport, S. 159.

viele andere nicht eindeutig und einsilbig zu artikulieren. Als ich Skilly im Interview frage, wieso gerade das virtuelle Töten mit so viel Prestige verbunden sei, lacht er etwas verlegen und meint:

„Ich weiß nicht, das hat halt so ein bisschen Oberhand so, über einen. Du weißt, dass du halt besser bist, den öfters umschießt. [...] Ich weiß nicht, wie ich es ausdrücken soll so, muss ich zugeben. Das ist halt so dann wieder so ein Männerding (lacht): ‚Ich bin der Oberaffe!‘, so, keine Ahnung.“ (IV6)

Nimmt man diesen Artikulationsversuch ernst, ist es eine besondere Erfahrung, „der Oberaffe“ zu sein – eine Metapher, die ganz wesentlich auf die Verknüpfung von Leistung, Anerkennung und virtuell-körperlicher Dominanz verweist.³⁴

„Mind Games“

Diese Verknüpfung wird auch durch weitere Emotionspraktiken auf der LAN-Party hervorgehoben, die nicht nur bestimmte emotionale Erfahrungen (wie Erfolgserlebnisse, Stolz oder Frustration, s.o.) artikulieren, sondern diese strategisch mobilisieren. Immer wieder versuchen Spieler durch die gezielte Mobilisierung von Emotionen den Leistungsvergleich zugunsten des eigenen Teams zu entscheiden. Wie in der Beschreibung des Turniers deutlich wurde, erfordern die *Counter-Strike*-Kämpfe hohe Konzentration und finden in einer angespannt-ehrgeizigen Atmosphäre statt. Mit Fortschreiten der LAN-Party rücken die siegreichen Teams nicht nur in höhere Leistungsstufen vor, sondern zugleich setzen ihnen Schlafmangel und Erschöpfung deutlich zu. In diesem Prozess ist es für die Spieler entscheidend, ihre Konzentration, Motivation und die Lust am Spiel aufrecht zu erhalten. Um das zu erreichen, „pushen“ sie sich gegenseitig durch verschiedene Ausrufe wie beispielsweise: „Das schaffen wir!“, „Wir machen die noch!“, oder: „Komm, das holen wir jetzt noch!“ (FT) Paradigmatisch dafür ist der meist mit besonderer Emphase ausgerufene Spruch: „Auf geht’s!“, der häufig durch die Turnhalle schallt beziehungsweise absichtlich den besonders müden Spielern von ihren Teamkollegen direkt ins Ohr gebrüllt wird. (FT) Hier sind aber auch Gesten wichtig, allen voran das Fistbumpen oder Abklatschen mit den Teamkollegen nach einer erfolgreichen Aktion, das Anerkennung für die Leistung des anderen signalisieren und zugleich Motivation zur Aufrechterhaltung dieses Leistungsniveaus sein soll. Skilly nennt das im Interview eine „Teamförderungsmaßnahme“ und Fox kommentiert: „Dieses Abklatschen zeigt ja auch: ‚Ey, es war was Gutes, und so soll’s weiter gehen!‘, und so. Und: ‚Ich will jetzt nächste Runde wieder nen Bounce [Fistbump, C.B.] haben!‘, sozusagen.“ (IV6)

So wie sich Spieler auf solche Arten und Weisen motivieren, versuchen sie die anderen Teams zu demotivieren, indem sie wie Fox beispielsweise den Ausruf

34 | Dass Skilly diese Erfahrung für ein „Männerding“ hält, heißt nicht, dass sie tatsächlich auch nur von männlichen Spielern gemacht wird (vgl. Kap. 3.1.6).

„Ihr Noobs!“ (s.o.) in die Weite der Turnhalle hineinrufen. Meistens beziehen sich diese Sprüche auf die Unterlegenheit der Gegner: „Mann, ist das wieder einfach hier!“, „Kindergarten hier!“, „Wie sie zurückgehen die Pussys! Die haben Angst! Die haben Angst!“, oder: „Die haben keine Chance! Geht doch Minigolfen!“ (FT) Fox bezeichnet diese Praktiken als „Mind Games“. (FT) Im Interview erklärt er auf meine Nachfrage, was er damit meint:

„Du willst dann halt irgendwie provozieren, aber auch dich selber pushen, und ich weiß nicht, so ein bisschen eine mad Stimmung [schlechte Stimmung, C.B.] in das andere Team reinbringen, dadurch dass die sich so ein bisschen ankacken [ärgern und streiten, C.B.] und so weiter. [Das] funktioniert bei uns zum Beispiel nicht, aber es funktioniert so bei Kindern [jungen Gamern, C.B.] oder bei Mixes [Teams mit Spielern aus verschiedenen Clans, C.B.] oder bei Leuten, die noch nicht lange zusammen spielen und so weiter.“ (IV6)

Die „Mind Games“ sind demnach eigentlich eine Art von „Emotion Games“, die gezielt negative Stimmungen unter den Gegnern mobilisieren sollen. Spätestens hier wird deutlich, dass spezifische emotionale Erfahrungen nicht nur das Ergebnis des permanenten Leistungsvergleichs sind, sondern Mittel seiner Austragung. In dieses Gefecht der Emotionen werden dann auch die Emotionspotenziale ludisch-virtueller Gewalt einbezogen. Zugespitzt formuliert: Die „mad Stimmung“ (s.o.) unter den Gegnern wird nicht nur durch Schmährufe erzeugt, sondern durch eine Kombination derselben mit Gesten einer virtuell-körperlichen und damit auch sozialen Dominanz. Im Gegenzug dient auch das permanente Aufpeppeln und emotionale Unterstützen der eigenen Teammitglieder dazu, deren Erfahrungen einer virtuell-körperlichen Unterlegenheit etwas entgegenzusetzen.

Nichts verdeutlicht diesen Zusammenhang so sehr wie eine bestimmte Spielstrategie, die auch auf LAN-Partys immer wieder zum Einsatz kommt: das sogenannte „Messern“ eines Gegners. (FT) In *Counter-Strike* werden im normalen Kampf ausschließlich Schusswaffen eingesetzt. Jeder Avatar trägt aber standardmäßig auch stets ein Messer bei sich. Einen Gegner mit diesem Messer im Nahkampf anzugreifen ist ausgesprochen riskant, weshalb ein erfolgreicher Messer-Kill als verwegene Leistung des Angreifers und besonders schweres Versagen des Besiegten gilt. Im Interview bestätigt Fox, jemanden zu „knifen“ sei „nice“, womit er auch auf die Erfahrungen von Gekonntheit und Eleganz verweist, die mit dieser Aktion einhergehen. (IV6) Aber vor allem geht es dabei um die Demonstration von Dominanz. Fox erklärt:

„Wenn es jetzt so der letzte Frag [letzte Kill in einer Spielrunde, C.B.] ist oder [man sich] einfach so von hinten so ranschleich[t], dann hat's schon was. Dann zeigt's auch ein bisschen auch die Dominanz so an der Stelle, ne? [...] Wenn du einen von hinten knifest [messerst, C.B.] [...], also durch ausmoven [bessere taktische Bewegungen, C.B.] und so weiter, das zeigt einfach, dass du viel mehr Überblick hast und so weiter.“ (IV6)

Ich erwidere, dass man sehen könne, wie eindrucksvoll solche Erfahrungen seien, wenn man auf der LAN-Party gemesserten Spielern ins Gesicht schaue. Fox: „Ja, da hast du recht. Also es ist schon ... Wenn man selber geknifed wird, das tut hammerdoll weh. Also wir versuchen da immer sehr ruhig zu bleiben. Aber innerlich, Alter, das bruddelt.“ (IV6) Es komme zwar darauf an, wie man geknifed werde, also ob man selber überhaupt schuld war oder einfach nur Pech hatte, „aber trotzdem: Also geknifed zu werden ist ... oben links [in einer digitalen Anzeige auf dem Bildschirm, C.B.] steht halt einfach nur, dass jemand geknifed wurde“, was bedeutet, dass es alle Spieler sehen können. Und da komme einem „einfach dieser Gedanke: ‚Alter, wie denken die grade über dich, dass du geknifed wurdest?‘“ (IV6) Spieler wissen um diese Scham, die man empfindet, wenn man gemessert wird, und können das Messern deshalb gezielt einsetzen. „Also Messern ist natürlich“, so erklärt es der ehemals professionell spielende Lee im Interview, „in dem Sinne eigentlich eine Demütigung. Also das versucht man eigentlich damit.“ (IV17)

Zwar mag das Messern eine tatsächlich nur gelegentlich zur Anwendung kommende Praxis sein, sie demonstriert jedoch deutlich die Möglichkeit einer Verschränkung der Erfahrung sozialer Dominanz (durch Ausübung virtuell-körperlicher Gewalt) mit einem spannungsreichen Leistungsvergleich. Wer geknifed wird, ist schlechter, zweifelt an sich selbst und wird zugleich gedemütigt. Andersherum fühlt sich der Sieger auch virtuell-körperlich überlegen. Genau deshalb wird das Messern gerne in Wettkämpfen eingesetzt, weil es dabei hilft, die Gegner zu demoralisieren und dadurch ihre Chancen im Leistungsvergleich zu schwächen.

Vielleicht nicht für alle, aber doch für viele Spieler ist die Verknüpfung von Dominanzerfahrungen und Leistungsvergleich integraler Bestandteil der kompetitiven Prozesse in Ego-Shootern. Das heißt allerdings nicht, dass sie dabei die Konventionen eines primär als sportlich markierten Turniers aus dem Blick verlieren. Gerade nach hitzigen Gefechten klatschen die Gegner auf einer LAN-Party persönlich miteinander ab, womit man, wie Fox sagt, „auch zeigt, dass es halt ein schönes Spiel war, ein faires Spiel war, und so weiter.“ (IV6) Auch hier gilt also, dass das „ludisch“ in „ludisch-virtuelle Gewalt“ eine wichtige Rolle spielt: Der Umgang mit Repräsentationen physischer Gewalt erlaubt ein stetes Changieren zwischen Ernst und Unernst. Die ihr anhaftenden Emotions- und Bedeutungspotenziale können nach Belieben eingesetzt werden, um den Spielprozess zu bereichern. Die Zusammenführung von Computerspielgewalt und Sport ist also keinesfalls als ein Rückfall in (mit Elias gesprochen) unzivilisiertere Tage des Sports zu verstehen, sondern als eine aus Sicht der Spieler effektive Nutzung der Potenziale ludisch-virtueller Gewalt zur Mobilisierung emotionaler Erfahrungen im Leistungsvergleich.

Die Pointe kam zuletzt: Vergeblich warteten die *Blackshades* die ermüdende Siegerehrung ab, bei der jeder Gewinner jedes noch so kleinen Nebenturniers der LAN-Party mit einer Urkunde, Medaille oder Pokal und einem Sachpreis bedacht

wurde. Nur die fünf Jungs bekamen, obwohl sie eines der größten Turniere der LAN-Party gewonnen hatten, nichts. Ihnen blieb die Materialisierung der emotionalen Erfahrung des Besser-Seins verwehrt. Man hatte sie schlicht vergessen. Grummelnd und schulterzuckend zogen sie ab.

4.2 ZUSAMMENHALTEN

Kompetitive Erfahrungen, wie sie im letzten Kapitel beschrieben wurden, werden selten im Kampf zweier einzelner Spieler gemacht. Meist sind es Gruppen von Spielern, die gemeinsam gegen ihre Gegner antreten. Das Zusammenspiel verschiedener Akteure – „das Miteinander“, wie es der Spieler Marco im Interview nennt (IV13) – bringt dabei ganz eigene Erfahrungen hervor, die im Folgenden im Mittelpunkt stehen. Diese Prozesse finden innerhalb von unterschiedlichen Spielergruppen statt: Kompetitive Ego-Shooter wie *Counter-Strike* werden in Clans gespielt, die wie Sportteams strukturiert sind; in MMORPGs wie *The Elder Scrolls Online* schließt man sich dagegen sogenannten Gilden an, die manchmal nur wenige, teils aber auch hunderte Mitglieder umfassen und mitunter durch eine fein gegliederte Rangstruktur organisiert sind;³⁵ in einem so vielseitigen Spiel wie *DayZ* verbünden sich die Spieler wiederum zu marodierenden Banden, innerhalb derer sie lernen müssen, sich gegenseitig zu helfen und zu vertrauen.

Solche Formen der Gruppenbildung und deren soziale Dynamiken werden in den Game Studies ausführlich diskutiert.³⁶ Ich selbst gehe im Folgenden jeweils nur rudimentär auf das allgemeine Zusammenleben der Spieler innerhalb dieser Strukturen ein. Im Fokus steht vielmehr die in der bisherigen Forschung noch kaum diskutierte Möglichkeit einer Verflechtung von gruppenbezogenen Erfahrungen und Computerspielgewalt,³⁷ oder anders gewendet die Frage: Wel-

35 | Für eine differenzierte, ethnografisch geprägte Perspektive auf Begriffsgeschichte und Struktur von Gilden vgl. Inderst: Vergemeinschaftung in MMORPGs, S. 141-172.

36 | Vgl. exemplarisch Mark G. Chen: Communication, Coordination, and Camaraderie in World of Warcraft. In: Games and Culture 4 (2009), H. 1, S. 47-73; Jürgen Fritz: Spielen in virtuellen Gemeinschaften. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 135-147; Inderst: Vergemeinschaftung in MMORPGs; Jan-Noël Thon: Multiplayer-Shooter als sozialer Raum. In: tiefenschärfe (2008/09), Themenheft: „Internet“, S. 51-55; Dimitri Williams u.a.: From Tree House to Barracks. The Social Life of Guilds in World of Warcraft. In: Games and Culture 1 (2006), H. 4, S. 338-361; Jeffrey Wimmer/Thorsten Quandt/Kristin Vogel: Teamplay, Clanhopping und Wallhacker. Eine explorative Analyse des Computerspielens in Clans. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 149-167.

37 | Als Ausnahme zur Regel vgl. Michel Nachez/Patrick Schmoll: Gewalt und Geselligkeit in Online-Videospielen. In: kommunikation@gesellschaft 3 (2002), Beitrag 5, S. 1-12.

che emotionalen Erfahrungen machen Spieler beim *gemeinsamen* Umgang mit computervermittelten Repräsentationen physischer Gewalt?

Dabei müssen vorab solche emotionalen Erfahrungen abgegrenzt werden, die zwar aus dem gemeinsamen Spielen entstehen, aber nicht spezifisch für Computerspielgewalt sind. Insbesondere in Interviews verweisen Spieler immer wieder darauf, dass Online-Computerspielen „sozial“ sei und dass gerade dieser Aspekt ihnen Freude bereite. Für Bolli beispielsweise ist der wichtigste Grund für das regelmäßige Online-Gaming, dass „dieses Zusammenspiel, diese soziale Komponente, total im Vordergrund ist.“ (IV1) Gerade wenn man älter werde und nicht mehr wie früher die Chance habe, sich jeden Tag mit seinen Freunden zu treffen, sei das eine gute Ergänzung zum sonstigen Alltag. „Deswegen macht man das auch so häufig“, ergänzt er, „nur der Leute wegen [...], weil wir [...], die ganze Gruppe, echt super Freunde sind.“ (IV1) Und auch Darkdragon, der Mitglied im selben Clan ist, meint: „Hier in dem Clan ist die Menschlichkeit, ich sag mal, das Familienleben, das ist für mich hier wichtig.“ (IV22)

Tatsächlich treffen sich einige der Mitglieder ihres Clans auch regelmäßig offline, viele von ihnen sind seit Jahren enge Freunde. Online wird auch nicht permanent gespielt, manchmal plaudert man einfach über dies und das. Aber die Games sind, wie es Bolli formuliert, ein guter „Aufhänger“, um gemeinsam Zeit zu verbringen. (IV1) Auch vielen anderen Spielern ist es wichtig, sich auf diese Weise mit ihren Freunden auszutauschen und auch neue Menschen kennenzulernen, denen sie – das betonen mehrere von ihnen – innerhalb ihres Offline-Alltags niemals begegnet wären.

Aber vor allem geht es darum, gemeinsam besondere Erfahrungen zu machen und diese Erfahrungen mit anderen zu teilen: „Weil du erlebst ja deine eigenen Geschichten mit deinen Freunden“, kommentiert Aruto im Interview, „mit deiner Gruppe, eben wenn du zusammen questest [im MMORPG Aufgaben erledigst, C.B.] oder spielst, da passieren ja Sachen, die du zusammen erlebst!“ (IV7) Auch der Spieler Petator spricht von einem „tolle[n] Gruppenerlebnis“ und erklärt: „Also was mir am meisten Spaß macht an Shootern ist, dass man so das Erlebnis mit seinen Kumpels hat, dass man sowas wie ein Abenteuer erlebt, oder so.“ (IV18) Auf den Punkt bringt es der Spieler Tommy: „Etwas gemeinsam erleben ist halt immer schöner als das alleine zu erleben, find ich zumindestens.“ (IV23)

Dieses gemeinsame Erleben ist eine besondere Form des Vergnügens, die allerdings erst einmal nichts mit ludisch-virtueller Gewalt zu tun haben muss. Letztere rückt dann wieder in den Blick, wenn man berücksichtigt, dass das gemeinsame Erleben in Computerspielen – wie auch in anderen Populärkulturen üblich – um ein gemeinsames Tun zirkuliert. Und dieses Tun ist in Actiongames auf Computerspielgewalt fokussiert.

4.2.1 Gemeinsam kämpfen

„Schutz-Zauber schwirren durch die Luft, für fast eine Minute füllt aufgeregtes Plappern über die optimale Taktik den Team-Chat. Dann öffnet sich das riesige Steinportal - die Zeit läuft. Am Ende der zehn Minuten muss der Altarstein in der Mitte der Karte uns gehören. Das gegnerische Team: vier Krieger, zwei Magier, zwei Heiler. Eine gute Aufstellung, doch zu knacken. Die Heiler sind die ersten Ziele. Nur wenn die Burschen damit beschäftigt sind, das eigene Leben statt das ihrer Kameraden zu retten, kann unser Team die anderen Feinde beseitigen. Feuerbälle brausen durch die Luft, Klingen sirren, die ersten Widersacher liegen am Boden. Doch dann fällt einer der Mönche, unsere Lebenspunkte sinken rapide. Kyra Eisenklinge, Schwerträgerin und Aushilfsarzt, schleicht sich abseits durch Canyons, erreicht den toten Heiler und holt ihn ins Leben zurück. Gemeinsam jagen die beiden zum Altar. Während Kyra dem Mönch den Rücken deckt, päppelt er die Kameraden wieder hoch. In letzter Sekunde erobern sie den Altar. Sieg!“³⁸

Mit diesen Worten leitet Petra Schmitz ihren Testbericht zum 2005 erschienenen MMORPG *Guild Wars* ein.³⁹ Beschrieben wird die Freude daran, gemeinsam einen anspruchsvollen Sieg im Kampf gegen die Gegner zu erringen, wobei die Betonung auf dem spielerischen Miteinander liegt. Auch im teilnehmend beobachteten MMORPG *The Elder Scrolls Online* steht genau das im Vordergrund. Theoretisch kann man die Abenteuer im Land *Tamriel* auch mehr oder weniger isoliert von anderen Spielern meistern, doch zahlreiche Spieler bevorzugen den gemeinsamen Kampf, ganz egal ob gegen computergesteuerte Monster im PvE (Player versus Environment) oder im PvP-Modus (Player versus Player).

Auch ich selbst zog regelmäßig mit meinen vier Mitspielern Tommy, MauMau, Aruto und Julia in einer kleinen Kampftruppe durch die virtuelle Umgebung von TESO und besiegte Computergegner oder andere Spieler. Kennengelernt hatten wir uns durch eine Mitspielersuche, bei der Spieler über die Chatfunktion nach MitstreiterInnen suchen, beispielsweise wenn sie eine für vier Spieler ausgerichtete Aufgabe meistern wollen, selbst aber nur zu dritt sind – genau das war bei Tommy, MauMau und Aruto eines Tages der Fall. Ich meldete mich im Chat und traf die drei in einer sogenannten „Ini“, eine Kurzbezeichnung für eine „Dungeon-Instanz“, bei der sich vier (oder in späteren Stufen 12) Spieler gemeinsam durch ein Höhlengewölbe voller computergesteuerter Monster kämpfen. (FT) Dabei müssen jeweils verschiedene Bosse, also besonders starke Gegner, „gelegt“ werden, wie man sagt, was taktisches Geschick, Know-how und Zusammenarbeit aller Beteiligten erfordert. (FT) Meine drei Mitspieler waren ebenfalls deutsch-

38 | Petra Schmitz: *Guild Wars* im Test. Tolles Online-Rollenspiel ohne Grundgebühr. In: Gamestar.de (12.6.2005). http://www.gamestar.de/spiele/guild-wars/test/guild_wars,3439,1453979.html

39 | Für eine ausführliche Ethnografie der Spielkultur dieses Spiels vgl. Taylor: *Play between Worlds*.

sprachig und gaben mir gleich die Daten für ihren Audiosprachkanal. Im verbalen Gespräch stellte sich bald heraus, dass sie sich alle auch offline kannten (Tommy und MauMau sind Brüder) und schon für lange Zeit (teils gemeinsam) das bekannte *World of Warcraft* gespielt hatten.⁴⁰ In TESO waren aber auch sie Neulinge, so dass wir uns gemeinsam unsere ersten Siege erkämpfen mussten.

Die erste Ini meisterten wir auch deshalb gleich auf Anhieb, weil unsere Avatare sich gut ergänzten. In MMORPGs ist es üblich, dass verschiedene Avatare verschiedene Funktionen innerhalb einer Kampftruppe einnehmen. Als die „Holy Trinity“ des MMORPG-Genres gilt die aus *World of Warcraft* bekannte Einteilung in die Rollen „Damage Dealer“, „Tank“ und „Healer“, die wir zu viert alle ausfüllen konnten. (FT) Damage Dealer (kurz DDs) wie MauMau und ich selbst sind besonders stark oder haben mächtige Waffen, um viel Schaden beziehungsweise Damage per Second (DPS, vgl. Kap. 4.1.1) austeilten und Gegner vernichten zu können. Tanks wie mein Mitspieler Tommy sind schwer gepanzert, halten besonders viel Schaden aus und müssen versuchen, die „Aggro der Bosse zu ziehen“, also die Angriffe der schweren Endgegner auf sich zu lenken. (FT) Healer wie mein Mitspieler Aruto sind dagegen, wie der Name schon sagt, für das Wohlbefinden der Gruppe zuständig und müssen durch ihre Heilzauber die Lebensenergie oder Ausdauer- und Magiereserven ihrer Mitspieler wieder auffrischen oder sie durch gezielte Schutzzauber vor Spezialangriffen der Bosse schützen.

Mit jeweils anderen Abwandlungen und Möglichkeiten prägt diese Aufteilung die meisten MMORPGs. Diese Spiele sind also so strukturiert, dass nur das Ineinandergreifen der Aktionspotenziale verschiedener Avatare zum Sieg verhelfen kann. So werden die positiven emotionalen Erfahrungen der Entwicklung eines starken Avatars (vgl. Kap. 3.3.2) in die emotionalen Erfahrungen des gemeinsamen Kämpfens überführt. Zugleich wird dieses Zusammenspiel zur notwendigen Voraussetzung, um eine intensive Freude am Looten zu erleben (vgl. ebd.), denn die wertvollsten Gegenstände und meisten Punkte gibt es für das *gemeinsame* Erringen von Siegen.

Neben diesen verknüpften Erfahrungsfacetten hat das Miteinander im Kampf aber eben auch seine eigene Qualität, weil – kurz gesagt – „das Gefühl, mit vielen anderen an einer großen Tat zu arbeiten, einfach ein gutes Gefühl ist.“⁴¹ Auch wenn meine Gruppe vorerst nur aus wenigen Spielern bestand, spürten auch wir diese Erfahrung. Erfolgreich spielten wir über mehrere Wochen regelmäßig zusammen, erkundeten das Land *Tamriel*, meisterten Dungeon-Instanzen, schenkten uns gegenseitig wertvolles Loot, lachten gemeinsam über unsere Fehler, sahen unseren Avataren zu, wie sie gemeinsam durch die zahlreichen Abenteuer immer stärker wurden, und feierten all diese Erfolge.

40 | Für eine ethnografische Beschreibung eines High-End-Raids in WoW vgl. Chen: Communication, Coordination, and Camaraderie in World of Warcraft.

41 | Petra Schmitz: Rift Test. Riss mit Schmiss. In: Gamestar.de (4.3.2011). <http://www.gamestar.de/spiele/rift/test/rift,46088,2321409.html>

Bei unseren gemeinsamen Anstrengungen ging es vor allem darum „die Herausforderung im Team, in der Gruppe zu bestehen“, wie es Aruto im Interview formuliert. (IV7) Wir wollten zusammenhalten und freuten uns über die Ergebnisse dieser sozialen Bindung. Auch andere Spieler in MMORPGs oder in Spielen wie *DayZ* machen diese Erfahrung. Der Spieler Pumba kommentiert zu *DayZ*: „So wie bei jedem Online-Spiel, das man halt mit mehreren zusammen spielt, ist halt das Gefühl toll: Man hat zusammen was geschafft, es hat funktioniert, man hat sich ein Ziel gesetzt und das hat alles wunderbar geklappt.“ (IV5)

Erfahrungen teilen

Manche dieser Erfolge ragen aus der Masse heraus. Nachdem wir höhere Avatarstufen erreicht hatten, entschied sich meine kleine TESO-Gruppe, im PvP-Modus des Spiels in den Kampf gegen menschliche Gegner zu ziehen. Teils mehrere hundert Spieler kämpfen hier gleichzeitig für drei unterschiedliche Fraktionen in einem großen Gebiet darum, die Burgen der Gegner und verschiedene Außenposten einzunehmen, indem sie alle dort stehenden Feinde besiegen und Flaggen erobern. Dabei verteilen sich die Avatare auf verschiedene Schauplätze, an denen mal riesige Schlachten, mal kleinere Scharmützel ausgetragen werden.

Als Tommy, MauMau und ich eines Tages mit unseren Avataren in der Nähe eines unserer Außenposten herumlungerten, griff plötzlich eine gegnerische Übermacht aus über zehn Spielern an. Wir versteckten uns vorsorglich, bis wir entschieden, uns einfach todesmutig unter die Gegner zu stürzen und notfalls zu „wipen“ (eine Abwandlung des englischen „wipeout“, meint hier: ausgelöscht zu werden). Ich selbst hatte meine „Ulti“ (eine besonders starke Zauberfähigkeit) aufgeladen, mit der ich uns für einige Sekunden mit einem magischen Schild umgeben konnte. Auf diese Weise geschützt „chargeten“ (abgeleitet vom englischen Verb „to charge“ für „angreifen“) wir frontal auf die gegnerische Übermacht zu: Tommy steckte als Tank den Schaden ein und hielt die Gegner mit magischen Krallen fest, ich selbst wirkte flächendeckende Angriffszauber und MauMau tänzelte als Bogenschütze um die verwirrten Gegner herum und belegte sie mit einem Fluch, der ihnen ihre Zauberkräfte raubte, bis wir – zu unserer großen Überraschung – plötzlich alle Gegner vernichtet hatten, während unsere Avatare alle noch am Leben waren. „Ey, ist das jetzt wirklich grade passiert?“, staunten wir im Sprachkanal. Dann brachen wir in Jubel aus. „Episch! Episch! Episch!“, rief MauMau – ein für MMORPG-Spieler gängiges Adjektiv für die Bezeichnung der höchsten Superlative und zugleich im Sinne eines epischen Ereignisses ein Verweis auf die Erinnerungswürdigkeit dieser Aktion. (FT)

Tatsächlich nennt Tommy, als ich ihn und MauMau später im Gruppeninterview ganz unspezifisch nach einer für sie erinnerungswürdigen Geschichte aus unserer gemeinsamen Spielzeit frage, genau diese Situation: „Ja, wie wir drei einmal das Holzfällerlager [den Außenposten, C.B.] gegen eine schiere Übermacht allein durch Überraschung gewonnen haben. Das war natürlich ein sehr sehr schöner Moment.“ (IV23) „Es war eine Yolo-Aktion!“, kommentiert MauMau, der

sich ebenfalls lebhaft daran erinnert. (IV23) „Yolo“ steht (auch abseits von Computerspielkulturen) für „You only live once“ und meint hier, dass es sich um eine Art Kamikaze-Angriff handelte. Tommy:

„Ja, es war eine Yolo-Aktion, aber es war doch schon ein bisschen durchdacht. [...] Durch geschicktes Abstimmen der verschiedenen Fähigkeiten haben wir eine große Überzahl besiegt. Also ... ja. Und so ein überraschender Moment, wenn man den dann erst recht mit Kumpels oder Freunden zusammen erlebt, das ist natürlich schön.“ (IV23)

Von solchen Aktionen, witzelt er später im Interview, „da werd ich irgendwann mal meinen Enkeln noch von erzählen.“ (IV23) Wir lachen alle, aber tatsächlich erscheint uns dieser Moment besonders Erinnerungswürdig und bis heute ragt er aus meinen Erfahrungen in TESO deutlich als etwas Besonderes heraus.

Auf der Suche nach solchen besonderen Erfahrungen schrauben sich TESO-Spieler in immer höhere Schwierigkeitsstufen hinauf und suchen in immer größeren Gruppen nach immer ausgefeilteren Herausforderungen, die sie gemeinsam bestehen können. Spätestens im sogenannten „Endgame“ müssen sich Spieler im PvE-Modus beispielsweise zu größeren Gruppen von 12 Spielern (in WoW teils bis zu 40 Spielern) zusammenschließen, um die stärksten Bosse in weitläufigen Inis zu besiegen. (FT) Diese Gruppen setzen sich meist aus den Mitgliedern großer Gilden zusammen, die mehrere Dutzend Spieler umfassen. Da hier durch den gemeinsamen Kampf auch besonders gutes Loot für die Beteiligten rausspringt, werden die regelmäßigen PvE-Raubzüge der Gilden „Raids“ genannt. Der Spieler Pirou ist „Gildenleiter“ und zugleich „Raidleiter“, der die Besonderheiten der Gegner und die Stärken seiner Gilde genau kennt, um letztere an mehrmals wöchentlich stattfindenden „Raid-Terminen“ durch die schweren Inis zu führen. (FT) Hier müssen alle Zahnräder des Teams perfekt ineinandergreifen, will man eine Chance gegen die computergesteuerten Gegner haben – die Damage Dealer müssen ordentlich „DPS fahren“ (Schaden austeilen), die Tanks müssen die „Aggro halten“ (den Schaden auf sich ziehen) und die Healer ihre „Ultis“ (besondere Zauber oder Fähigkeiten) im richtigen Moment einsetzen. Natürlich darf niemand sein „Buff-Food“ (zur Erhöhung der Attribute) vergessen und die „Skill-Rota“ (Rotation der verschiedenen Avatarfähigkeiten im Kampf) muss perfekt sitzen. (FT) Auch ich selbst war Teil einer regelmäßig stattfindenden Raid, die immer und immer wieder versuchte, eine schwere 12-Spieler-Ini zu meistern – allerdings bis zum Abschluss meiner Feldforschung ohne Erfolg. Auf die Frage, was den Reiz an den regelmäßigen Raids ausmache, antwortet Alexoton im Interview:

„Genau wie beim Fußballspielen. Die Leute treffen sich jede Woche, [da] treffen sich 22 Leute auf dem Platz und versuchen den Ball ins andere Tor zu kriegen (lacht leise). Im Endeffekt hat man ja quasi ne Aufgabe, die man im großen Team – hier jetzt nur zu zwölf, in WoW zum Beispiel zu vierzig – bewältigen muss. Und die ist schwer, die ist an-

spruchsvoll, und es geht oft schief. Und ich finde der Reiz daran ist, dass man als Gruppe versucht, eben irgendetwas dagegen zu tun.“ (IV19)

Und auch der Spieler Limaneel schwärmt von diesem Gefühl, das er schon aus seinen Zeiten in WoW kennt: „Wir haben zum Teil wochenlang an ein und demselben Boss uns versucht, bis wir ihn dann endlich geschafft haben. Das war ein Erfolgserlebnis in der Gruppe, das ist kaum beschreibbar. Vergleichbares kriegt man vielleicht, was weiß ich, wenn man ein Fußballturnier gewinnt oder so.“ (IV11)

Die aus dem vorangegangenen Kapitel bekannten Vergleiche mit anderen Sportkulturen verweisen auch hier auf das gute Gefühl, eine Leistung vollbracht zu haben. Zugleich heben die Spieler aber den Aspekt des Miteinanders hervor, der für sie das „Erfolgserlebnis“ noch steigert. Warum? Weil man es mit anderen teilen kann. Die Gildenleiterin Lela erklärt:

„Es ist auf jeden Fall ein Erfolgserlebnis, ne? Es ist ja generell, egal was man jetzt macht, ob PvE oder PvP, wenn man jetzt sehr lange durchhält gegen einen übermächtigen Gegner, dann ist es ein Erfolgserlebnis. Und grade auch, wenn man das mit der Gruppe teilen kann, ist das natürlich schön. Und das ist ja das, was letztendlich auch den Spaß ausmacht, wenn man so ein bisschen erfolgsorientiert spielt. [...] Und in der Gruppe, dadurch dass man das miteinander teilt, freut man sich umso mehr, weil man als Team zusammen was geschafft hat, was vorher vielleicht nicht so gut gelaufen ist [...]“ (IV10)

Die Gruppe ist nicht nur Mittel zum Zweck des Vergnügens, sondern das *gemeinsame* Kämpfen entfaltet eine eigene Erfahrungsqualität. Deren Kern ist, dass man die erkämpften Erfolge mit anderen teilt, und dieses Teilen als solches fühlt sich für die Spieler gut an. Wie in kompetitiven Prozessen können diese Erfahrungen zwar auch ganz ohne Computerspielgewalt gemacht werden. Doch letztere, so lässt sich anhand der ethnografischen Daten argumentieren, ist eine besonders geeignete Grundlage für das Teilen von Gefühlen.

Auch hier muss eingeräumt werden, dass einige der Spieler auf meine direkte Frage nach dem Emotionspotenzial von Computerspielgewalt für gruppenbezogene Erfahrungen angaben, es sei für sie völlig irrelevant, ob die gemeinsame Tätigkeit mit Computerspielgewalt zu tun habe oder nicht. Für manche mag diese Selbstdeutung zutreffen, andere nahmen damit schlicht erneut eine Verteidigungshaltung in Anbetracht der Killerspiel-Debatte ein. Wiederum andere waren weniger zurückhaltend und benannten konkret einen möglichen Zusammenhang von ludisch-virtueller Gewalt und positiven Gruppengefühlen. So beispielsweise Petator, der auf meine kurze Nachfrage hin erklärt:

„Hm, ich glaub diese Kampsache macht viel aus. Weil man, wenn man – du kennst es ja vielleicht selber – wenn man [...] ein anderes Team einfach extrem dominiert und die einfach richtig fertig macht, macht das natürlich riesengroßen Spaß. Und man weiß, dass

man die fertig macht, weil man einfach besser ist, weil man einfach besseren Skill hat. Und deswegen denk ich, dass diese Kampsache auf jeden Fall ein großer Teil dieser Geschichte ist. Weil es ist halt was Schwieriges, mit Hindernissen verbunden, und man hat halt in Anführungsstrichen eine ‚extreme‘ Aufgabe, die man dann zusammen bewältigt, ne? Und das ist ja auch krass: ‚Nein! Du bist gestorben an der Ecke! Scheiße!‘ Und das ist ja auch viel mit Emotionen verbunden. Ich glaube, dass diese Kampsache viel mehr an diesen Emotionen ausmacht, als wenn man jetzt ein Koop-Spiel [kooperatives Spiel für mehrere Spieler, C.B.] spielt, wo man [beispielsweise] in Minecraft [ein eher auf kreatives Bauen ausgelegtes Spiel, C.B.] zusammen ne Pyramide baut oder sowas, ne? [...] Also Shooter sind halt auch einfach ne emotionale Sache. Und ich glaube natürlich auch emotional, weil’s halt mit Kampf zu tun hat. Das ist halt ne Extremsituation. Es kracht, es ist laut, es explodiert, du siehst nichts, du wirst beschossen, du stirbst, deine Kumpels sterben, und so weiter. Du musst halt schnell sein, und, ja ...“ (IV18)

Computerspielgewalt bietet verschiedene (bereits in den vorangegangenen Kapiteln beschriebene) Möglichkeiten, intensive emotionale Erfahrungen zu machen. Für Petator sind es gerade diese Emotionspotenziale, die ludisch-virtuelle Gewalt zu einer Tätigkeit werden lassen, die eine Gruppe zusammenführen, einzelne Spieler in Bezug zueinander setzen und sie virtuellen „Extremsituationen“ ausliefern kann, in denen man nur gemeinsam eine Chance zum virtuellen Überleben und Siegen hat. Genau deshalb können Momente ludisch-virtueller Gewalt, mit den Worten MauMaus gesprochen, „Episch! Episch! Episch!“ (s.o.) sein: Sie ragen aus der Masse der Erlebnisse heraus, werden dadurch zum Mittelpunkt des gemeinsamen Tuns und zur Grundlage des Teilens von emotionalen Erfahrungen, was ihnen zugleich ein besonderes Potenzial verleiht, das Vergnügen um eine gruppenbezogene Erfahrungsdimension zu bereichern.

Kreislauf der Dinge

Die positiven Erfahrungen des gemeinsamen Kämpfens beschränken sich aber längst nicht auf die konkreten Momente der Ausübung von Computerspielgewalt. Das gemeinsame Kämpfen umfasst beispielsweise auch kooperative Formen des Lootens (vgl. Kap. 3.3.2). Signifikant ist das nicht nur in TESO, sondern auch in *DayZ*. Hier gilt es, durch das gemeinsame Sammeln von Nahrung, Ausrüstung und Waffen das Überleben der eigenen Gruppe im Angesicht computergesteuerter Zombies und feindlich gesinnter menschlicher Spieler zu gewährleisten. Stunden-, tage- oder auch nächtelang durchstöbern die Spieler dazu die virtuellen Ruinen nach Brauchbarem, wobei sie sich einer permanenten Bedrohungssituation ausliefern. Dadurch ist das Sammeln stets gekoppelt an die Prozesse ludisch-virtueller Gewalt. In der Gruppe zu sammeln heißt, gemeinsam um virtuelle Dinge zu kämpfen. Dieser Prozess ist der wesentliche Motor für das Zusammenwachsen von Spielergruppen in *DayZ*.

In einer bestimmten Modifikation des Spiels, die für einige Monate unter den *DayZ*-Vielspielern recht beliebt war, konnte man aus gemeinsam gesammelten

Bauteilen auch Häuser und Garagen bauen. Meine Spielergruppe verbrachte hier unzählige Stunden damit, sich gemeinsam die nötigen Bauteile zu erkämpfen und ganze Dörfer zu errichten, die wir dann als „unser Gebiet“ gegen Eindringlinge verteidigten. (FT) Genauso ließen sich auch Bauteile finden, mit denen man Autos, Lastwägen oder sogar Flugzeuge und Helikopter reparieren konnte, um sie für die Gruppe zu nutzen. Als Joey eines Tages einen der seltenen Helikopter fand und reparierte, freuten sich seine Mitspieler, die alle gemeinsam auch offline zur Schule gingen, ganz besonders. Denn erst an diesem Morgen im Schulbus, erzählte einer, hatten sie zu sich gesagt: „Irgendwann gehört der Heli uns!“ – und nun war es tatsächlich soweit. (FT)

Hier klingt bereits an, dass auch diese Art des gemeinsamen Kämpfens – das gemeinsame Kämpfen um Dinge – zum Knotenpunkt von Vergemeinschaftungsprozessen werden kann. Spielergruppen entwickeln gemeinsame Wünsche, deren Erfüllung sie dann auch gemeinsam anstreben und bei Erfolg das Erlebnis miteinander teilen.

Dem entspricht die Gewohnheit, sich unter befreundeten Spielern gegenseitig wertvolle virtuelle Dinge zu schenken. Rudolf Thomas Inderst spricht im Rahmen seiner Ethnografie des MMORPGs *Dark Age of Camelot* in Anlehnung an Arbeiten David Cheads von „Geschenkökonomien“:

„Zusammenarbeit innerhalb der Gilde wird durch Geschenkökonomien angestoßen und vertieft. Geschenke stellen persönliche Bezüge und einen steten Fluss von Kommunikation unter den Gildenmitgliedern her und können so als Grundlage einer funktionierenden Sozialbasis für die Spielergruppe gedeutet werden.“⁴²

Für die vorliegende Studie ist dabei entscheidend, dass durch das Verschenken von Ausrüstung und Waffen auch das ihnen inhärente Aktionspotenzial (vgl. Kap. 3.3.1) im Hinblick auf Computerspielgewalt geteilt wird. Im großzügigen Austausch der Dinge wachsen Gruppen noch enger zusammen, wobei sich dieser Prozess in Actiongames stets auf den gemeinsamen Kampf hin ausrichtet. Als ich im Interview mit Julia und Aruto aus meiner TESO-Spielergruppe darauf hinweise, dass wir uns häufig gegenseitig beschenken, kommentiert Aruto: „Wir sind ja auch die Einheit!“ Julia unterstreicht: „Genau!“ und verweist darauf, dass wir die Dinge untereinander aufteilen, damit wir alle etwas davon haben: „Das ist ein Geben und ein Nehmen.“ Aruto ergänzt: „Die ganzen Synergien, die da entstehen, kannst du ja nutzen, damit eben die Einheit dann stärker wird.“ (IV7)

In unserem Gruppeninterview spreche ich daraufhin auch die Möglichkeit an, in TESO verschiedene Berufe zu erlernen, beispielsweise Schmied, Verzauberer oder Koch. Ich selbst erlernte das Handwerk des Alchemisten und stellte Tränke her, die meine GefährtInnen stärker, schneller oder auch unsichtbar machen konnten. Dafür musste ich immer wieder stundenlang in bestimmten

Gebieten *Tamriels* nach den richtigen (teils sehr seltenen) Pflanzen und sogar nach besonders klarem Wasser suchen. Aruto kommentiert: „Das ist halt *dein* Beitrag!“ Und genauso, ergänzt Julia, leistet diesen Beitrag jeder von uns: „Ich [kann] euch die Glyphen machen, Tommy kann schwere Rüstung machen und Bögen und Stäbe und so, und jeder trägt halt seinen Teil dazu bei, dass wir alle besser werden.“ (IV7)

Auch das Schenken von virtuellen Dingen ist eine Möglichkeit, die gemeinsamen Erfolge und die daran geknüpften Erfahrungen zu teilen. Auf diese Weise werden die Praktiken des Produzierens und Verschenkens zu integralen Bestandteilen des Vergnügens am gemeinsamen Kämpfen. Sie erweitern das Aktionspotenzial der Gruppe und schaffen die Möglichkeit, sich neuen Herausforderungen zu stellen und neue Erfolge feiern zu können.

Hilfe in der Not

In TESO kann man die erworbenen Gegenstände, wenn man sie nicht selbst verbraucht oder verschenkt, nicht verlieren. Sie können einem nicht geraubt oder genommen werden. In *DayZ* ist dagegen genau das möglich, weshalb viele Spieler ihre Zeit damit verbringen, als sogenannte „Bandits“ andere Spieler zu überfallen, zu töten und ihre Gegenstände zu rauben. (FT) Die Funktion von Spielergruppen in *DayZ* besteht angesichts dieser permanenten Bedrohung durch andere Spieler auch darin, sich gegen solche Angriffe zu verteidigen. Stirbt ein Avatar, dann bleibt das von ihm bisher gesammelte Loot an seiner Leiche liegen. Dort kann es der siegreiche Spieler aufsammeln – es sei denn, befreundete Mitspieler besiegen oder vertreiben wiederum den Angreifer und bewachen die Leiche, bis der getötete Spieler neu gespawnt ist und sich (was nicht selten über zwanzig Minuten dauert) zurück zur Leiche seines vorherigen Avatars begeben hat, um sein eigenes Loot wieder aufzusammeln.

Da der Besitz virtueller Dinge auf diese Weise permanent bedroht ist, entsteht die Möglichkeit, anderen durch Hilfe und Schutz die eigene Zuneigung, Loyalität oder Freundschaft zu demonstrieren. Das Helfen in einer *virtuellen* Bedrohungssituation ist in diesem Sinne auch eine kommunikative Emotionspraxis, die zugleich positiv gedeutete Erfahrungen beim Helfenden und Hilfesuchenden mobilisieren kann. Computerspielgewalt ist deshalb entscheidend für diesen Aspekt, da erst sie ein Bedrohungsszenario entstehen lässt, innerhalb derer akute Hilfe notwendig und damit bedeutungsvoll wird. Das gilt besonders im Kampf Spieler gegen Spieler. In *DayZ* mag ein Freund verwundet und mit wertvollen Waffen im Gepäck im Wald liegen, oder schlimmer noch: Das eigene Lager wird angegriffen und der Lohn wochenlangen Lootens ist bedroht. Der Wunsch, in solchen Situationen zu helfen, kann so stark sein, dass Spieler sich lange Zeit nicht aus dem Spiel ausloggen, obwohl sie eigentlich offline etwas zu tun hätten. Denn, so formuliert es Manny im Interview: „Du kannst die Leute jetzt auch nicht hängen lassen.“ (IV12) Gelegentlich werden Spieler auch per Telefon oder *WhatsApp* informiert, damit sie sich – etwa wie Maxo mit den Worten: „Ey, wir können unseren

Bro [Bruder, C.B.] jetzt nicht alleine lassen!“ – extra ins Spiel einloggen, um den Freunden im Kampf zur Seite zu stehen. (FT)

Als ich selbst mit einem meiner Mitspieler eines Tages damit beschäftigt war, in *DayZ* ein neues Haus zu bauen, gerieten unsere Freunde in ein Gefecht. Wir entschieden, das Haus fertig zu bauen, weil sonst die Baumaterialien von anderen Spielern gestohlen werden konnten – doch für diese Entscheidung wurden wir umgehend von unseren Mitspielern scharf kritisiert. Andersherum erhalten solche Spieler, die stets ohne zu zögern für ihre Gruppe in die Bresche springen, besondere Anerkennung. Der Spieler Fenre erklärt im Gruppeninterview mit Mogli und Pumba, wie wichtig der Zusammenhalt in der Gruppe ist: „Wenn einer Mist baut [und] ein NPC [computergesteuerter Gegner, C.B.] durchkommt, sind zwei drei Leute tot. Das ist halt das. Du musst dich halt wirklich auf *jeden* verlassen können.“ (IV5) Ihm selbst, so ergänzt er später, sei es besonders wichtig, sich für die anderen einzusetzen:

„Ich sag mal, wenn Pumba jetzt sagen würde: ‚Komm mal her, da ist einer [ein Gegner, C.B.], ich krieg den nicht alleine tot‘, oder sowas. Oder: ‚Bleib weg [weil es zu gefährlich ist, C.B.]!‘, oder sowas. Da würd ich trotzdem hingehen und denen helfen. Da würd ich mich, ja, keine Ahnung, auch wenn das mehrere wären, das wär mir egal. Ich würd keinen Rückzug machen, ich würd da voll reingehen. Da würd ich lieber sagen: ‚Hier, komm Pumba hau ab, ich mach das.‘“ (IV5)

Ich kommentiere meinerseits, da könne man sich für sein Team opfern. Fenres Freund Mogli antwortet darauf:

„Das würd ich bei Fenre absolut unterschreiben, das macht er. Also wir hatten es schon öfters, dass er dann auch ausgestiegen ist, wir sind losgefahren, haben das Loot nach Hause gebracht, und er hat da knallhart noch die Leute [Gegner, C.B.], mit drei Leuten [in der Überzahl, C.B.], gegen ... einfach knallhart beschäftigt. Und das muss man ihm wirklich lassen: Auf Fenre ist immer Verlass bei sowas!“ (IV5)

Ihr dritter Mitspieler Pumba ergänzt: „Er ist der letzte, der geht.“ Und Mogli schlussfolgert mit liebevoller Stimme: „Unser kleines Alphawölfchen.“ Fenre lacht verlegen. (IV5)

Die Hilfe in der Not muss nicht immer in Form der Ausübung von Computerspielgewalt stattfinden. Anerkennung erhält beispielsweise auch, wer seine Mitspieler im Angesicht drohender Gefahren in Sicherheit bringt. Ein Beispiel: Die beiden Let's Player Gronkh und Sarazar spielen mit zwei weiteren Freunden das Multiplayer-Game *Grand Theft Auto Online* (kurz *GTA Online*), in dem sie sich gemeinsam als Gangster durch eine virtuelle Nachbildung von Los Angeles bewegen, Aufträge erledigen, Autos klauen, mit den computergesteuerten Zivilisten oder Polizisten interagieren oder auch gegen andere von Menschen gesteuerte Avatare kämpfen. Nachdem Gronkh ein Auto geklaut und sich mit der Polizei

eine minutenlange Verfolgungsjagd geliefert hat, während der er zugleich von einem anderen Spieler beschossen und sein Auto durch zahlreiche Crashes in einen Schrothaufen verwandelt wurde, überfährt er zu allem Überfluss noch einen Polizisten und sein Fahndungslevel wird auf drei Sterne erhöht.

„Nein, drei Sterne, fuck it!“, ruft Gronkh (ab hier empfohlenes Beispiel).⁴³ Er ist mit einem seiner Kumpels immer noch im Auto unterwegs, das kaum noch fährt. „Leute, wir sind gefickt, nur mal so“, ergänzt er im Sprachkanal. „Wir werden jetzt nämlich landesweit gesucht.“ Kurze Zeit später sind Polizeihelikopter vor Ort und beschießen die beiden Spieler. Doch Gronkhs Mitfahrer erspäht noch einen weiteren, von einem unbekannten Spieler gesteuerten Helikopter. „Der nimmt uns mit!“, verkündet er aufgeregt und springt bereits aus dem Wagen. Tatsächlich landet der unbekannte Pilot souverän mitten im Gefecht und sammelt die beiden in Bedrängnis geratenen Spieler auf. „Alter, jetzt geht's los!“, kommentiert Gronkh: „Wir sitzen jetzt im Heli, umgeben von drei Polizeihelikoptern. Alte Scheiße!“ „Das packt ihr niemals!“, versichert ein anderer seiner Kumpels im Sprachkanal. „Never ever!“, bestätigt Gronkh. Ihr Fahndungslevel hat sich inzwischen auf vier Sterne erhöht. Doch der verwegene Pilot landet ein zweites Mal gekonnt und sammelt auch noch den Let's Player Sarazar auf. „Wer ist hier Pilot?“, fragt der gerettete Sarazar. Als Spielernamen identifizieren sie „Currywurst“. „Currywurst, war voll nice von dem!“, meint Sarazar. „Geiler Typ“, bestätigt Gronkh.

Eine solche Anerkennung von den zwei bekanntesten Let's Playern Deutschlands hat natürlich auch bei den ZuschauerInnen Gewicht, insbesondere in einer so beliebten LP-Reihe wie der von *GTA Online*. Allein dieses Video wurde über 750.000 Mal aufgerufen und über 2000 Mal kommentiert. Unter den Kommentaren loben auch einige Currywurst für die spektakuläre Rettungsaktion. Eine Auswahl:

„Alter der currywurst könnte echt mit Let's playen, son profi alter :D [grinsender Smiley, C.B.]“

„Currywurst ist super :D“

„Currywurst, das ist nen richtig guter Mann.“

„Was mir so auffällt... Currywurst: Helden kommen immer im letzten Moment! xD [grinsender Smiley mit zusammengekniffenen Augen, C.B.]“

„Currywurst for president!“

„Curry ist unser Held wooh :D Ein Hoch auf Curry :D“

„Currywurst ist echt ein guter Teamplayer [gefolgt von einem hier nicht darstellbaren Herzchen-Symbol, C.B.]“

„Die Curry Wurst ehh beste [...] Godelik3“ [göttergleich, C.B.]“

43 | Gronkh: GTA ONLINE [HD+] #008 - Das.. Ist.. KRIEG!! * Let's Play GTA Online (8.10.2013), 32:40-35:10. <https://www.youtube.com/embed/cZYBb3Jclbg?start=1960&end=2110>

„voll geil diese folge!!! *.* [staunendes Emoticon, C.B.] Ich muss echt sagen: Danke Currywurst :)“

„altaaa currywurst wird hier richtig berühmt :D“⁴⁴

Klar wird hier, dass man sich innerhalb von Spielergruppen durch Hilfe in der Not die Anerkennung der Anderen verschaffen kann. Die Praxis des Helfens ist abhängig von Computerspielgewalt, da sie ihre Funktion und damit ihr Emotionspotenzial erst innerhalb einer virtuell-körperlichen Bedrohungssituation erhält.

Das Gleiche gilt in MMORPGs wie TESO. Hier gibt es die Avatarklasse der Heiler, die speziell auf diese Art des Helfens ausgerichtet ist. Julia beispielsweise spielte (neben anderen Avataren) eine Heilerin. Wenn unter ihren männlichen Mitspielern im Kampf manchmal Hektik ausbrach, pflegte sie immer mit ruhiger Stimme zu sagen: „Ich bin ja da, Jungs, keine Sorge.“ (FT) Im Interview verweist sie auf die „Verantwortung“, die diese Rolle mit sich bringt. (IV7) Auch Limaneel, der gerne Heiler spielt, meint im Interview: „Diese Verantwortung, die Gruppe am Leben zu halten, das ist das, was mich immer am meisten gereizt hat.“ (IV11) Und wenn man seinen Job gut mache, so die verschiedenen Heiler im Interview, mache das einen auch stolz. Für sie ist es ein gutes Gefühl, in Anbetracht der durch Computerspielgewalt entstehenden Bedrohungssituation *gebraucht* zu werden. „Vorhin kam ich online ins Teamspeak [den Sprachkanal, C.B.]“, erzählt die Heilerin Miralla, „dann hieß es direkt: ‚Oh Miralla, willst du mitkommen? Du willst bestimmt mitkommen in die eine Ini und uns heilen, oder?‘ Und da hab ich mir gedacht: ‚Oh schön, die brauchen einen Heiler, dann komm ich gerne mit, wenn die mich brauchen.‘“ (IV9)

Mirallas Freund Kwin, mit dem sie gemeinsam online spielt, übernimmt innerhalb von Spielergruppen meist die Rolle eines schwer gepanzerten Tanks. Auch der Tank ist nicht auf die Ausübung von Computerspielgewalt ausgelegt. Er soll die anderen beschützen und für sie den Schaden einstecken. Auch das ist eine Form der Hilfe. Kwin erklärt:

„Ich guck dann auch, wenn ich in der Gruppe unterwegs bin auch, dass keinem was passiert. Ich versuch dann mehr, die Aufmerksamkeit der Monster auf mich zu ziehen, weil ich sag mir, ich weiß ja, wie ich kämpfen kann oder sonstwas, ich weiß, was ich drauf habe oder mehr oder weniger, wieviel ich aushalte. Und da will ich halt nicht, dass irgendjemand anderem was passiert oder so. Lieber mir als jemand anderem, weil ich denk halt – so bin ich aber auch RL [im Real Life, C.B.] gepolt – so mehr gucken, dass – egal was mir passiert – solange es den anderen gut geht.“ (IV9)

So werden gerade das Beschützen vor ludisch-virtueller Gewalt oder das Helfen im Moment ihrer Widerfahrnis zu Praktiken, durch die Spieler sich Anerkennung und Stolz erwerben. In dieser Funktion fließen sie nahtlos in den Prozess

44 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=cZYBb3Jclbg

des gemeinsamen Kämpfens ein, mehr noch: Sie festigen die sozioemotionalen Bindungen innerhalb der Gruppe und bereichern dadurch das Gefühl, im Angesicht einer virtuell-körperlichen Bedrohung *zusammenzuhalten*, was einen eigenständigen und um seiner selbst Willen gesuchten Aspekt des Vergnügens an Computerspielgewalt bildet.

4.2.2 Emotional Communities

Im letzten Kapitel standen gemeinsam ausgeführte Tätigkeiten beziehungsweise die durch sie gemachten emotionalen Erfahrungen im Mittelpunkt. Mehrfach angeklungen ist dabei, dass die jeweilige Spielergruppe im Prozess des gemeinsamen Kämpfens, Teilens und Helfens mehr ist als ein bloßes Sammelbecken unterschiedlicher Akteure. Um ihre Funktion für das Spielvergnügen in ihrer ganzen Komplexität zu verstehen, ist es hilfreich, Spielergruppen als *emotional communities* zu begreifen. Dieses Konzept entwickelte Barbara Rosenwein im Kontext historischer Emotionsforschung.⁴⁵ Der nicht unproblematische Teilbegriff der „Gemeinschaft“ bezeichnet hier nicht eine romantisierende Vorstellung des emotionalen Zusammenhalts einer Gruppe, sondern die soziale Anordnung von Akteuren rund um emotionale Prozesse:

„I postulate the existence of ‚emotional communities‘: groups in which people adhere to the same norms of emotional expression and value – or devalue – the same or related emotions. More than one emotional community may exist – indeed normally does exist – contemporaneously, and these communities may change over time.“⁴⁶

Solche Gruppen, so Rosenwein, existieren nicht nur in Form von „social communities“, sondern auch als „textual communities“.⁴⁷ Sie können sich sowohl durch einen Habitus im Sinne Bourdieus – „internalized norms that determine how we think and act and that may be different in different groups“ – als auch durch Diskurse im Sinne Foucaults – „shared vocabularies and ways of thinking that have a controlling function, a disciplining function“ – manifestieren.⁴⁸ Dabei betont Rosenwein, dass *emotional communities* stets auf mehreren Ebenen existieren, sich überschneiden, ineinander übergehen oder miteinander konkurrieren können:

45 | Barbara Rosenwein: *Emotional Communities in the Early Middle Ages*. Ithaca/London 2006. Das Modell fungiert auch als Gegenentwurf zu hydraulischen Emotionsmodellen, wie sie etwa in Norbert Elias Überlegungen zum Prozess der Zivilisation präsent sind. Vgl. dazu Barbara Rosenwein: *Worrying about Emotions in History*. In: *The American Historical Review* 107 (2002), H. 3, S. 821-845.

46 | Rosenwein: *Emotional Communities in the Early Middle Ages*, S. 2.

47 | Ebd., S. 24-25.

48 | Ebd., S. 25.

„Imagine, then, a large circle within which are smaller circles, none entirely concentric but rather distributed unevenly within the given space. The large circle is the overarching emotional community, tied together by fundamental assumptions, values, goals, feeling rules, and accepted modes of expression. The smaller circles represent subordinate emotional communities, partaking in the larger one and revealing its possibilities and its limitations. They too may be subdivided. At the same time, other large circles may exist, either entirely isolated from or intersecting with the first at one or more points.“⁴⁹

Spielergruppen in diesem Sinne als lose, sich ständig wandelnde aber durch ihre geteilten Arten und Weisen des Fühlens doch persistente *emotional communities* zu verstehen, lässt sich auch mit dem dieser Studie zugrundeliegenden emotionspraxistheoretischen Ansatz vereinbaren. Es gilt dann zu fragen, inwiefern sich Emotionspraktiken innerhalb von Spielergruppen auf die gegenseitige Mobilisierung und Regulierung von Emotionen, die gemeinsame Herausbildung emotionaler Normen und insbesondere auf die kommunikative Mitteilung von emotionalen Erfahrungen ausrichten.

Prahlerci und Lob

Als kommunizierende Emotionspraxis besonders auffallend ist erstens die Artikulation von Stolz über eigene Kampfleistungen, mit einem anderen Wort: das Prahlen. Die Audiosprachkanäle in Online-Games sind voll davon. Das Spielen von *Counter-Strike* beispielsweise wird ganz routiniert von Ausrufen begleitet wie: „Boom Alter, hast du gesehen wie ich den fertig gemacht hab?“; „Ja, haha, hast du das gesehen? Da hat die Maus gezuckt und auf’n Kopp!“; „Ich hab mit der Autospniper [Scharfschützengewehr, C.B.] so krass geruled [dominiert, C.B.], Mann – bäm bäm! Hättest du sehen müssen.“; „Ich bin so ein Tier ey!“; „War doch ein genialer Headshot, oder? Also ich fand den ganz geil.“; „Alter, im Moment hab ich so die harten Moves mit der AWP [Scharfschützengewehr, C.B.] drauf! Immer hundertachtzig Grad und Headshot!“ (FT)

Während sich in diesen Beispielen die Prahlerci eher auf kurzfristige virtuell-körperlich gekonnt ausgeführte Aktionen beziehen, geht es beim Prahlen in TESO auch mal um die Beschreibung ganzer Schlachten, etwa wenn man wie MauMau im PvP bei der Verteidigung einer Burg zahllose Gegner vernichtet hat und im Sprachkanal staunt: „Boah! Hab ich viele Leute getötet, bevor diese Burg gefallen ist! Bestimmt hab ich hundert Leute getötet!“ (FT) Am komplexesten fällt diese Praxis in *DayZ* aus, da die große Entscheidungsfreiheit innerhalb des Spiels sehr unterschiedliche Arten von Konflikten und Kämpfen ermöglicht. Spieler verbringen viel Zeit damit, andere über solche Kämpfe zu informieren oder sich gemeinsam daran zurückzuerinnern. Dabei kommen nicht selten auch die eigenen Leistungen zur Sprache. Barry beispielsweise freute sich eines Tages, dass er ganz alleine, nur mit einer einfachen Pistole bewaffnet, drei Gegner nacheinander ge-

killt hatte, was in *DayZ* schwer ist und selten passiert. Sein „bestes *DayZ*-Erlebnis ever“ sei das gewesen: „Wie geil das war, Mann!“, schwärmte er. (FT)

Während einer Videoaufzeichnung in *DayZ*, die ich ergänzend mit Zustimmung der Spieler durchführte und die hier transkribiert wiedergegeben wird, erzählte auch der 16-jährige Joey seinem Freund Cido und mir von einer kurz zuvor vorgefallenen Situation, in der er zwei Spieler erledigt hatte:

„Es war halt echt so, dass ich sie beide mit einem Magazin getötet hab, ne? [...] Die haben sich ja echt doof angestellt. Die lagen da beide in der Tanne. Der eine hat da gehockt, gell? Ich erschieß den erstmal, dann geht der [andere] dahin. Ich will so zu dem hin, auf einmal schießt der – ‚Bam bam bam bam bam!‘ – mit seiner blöden DMR [Scharfschützengewehr, C.B.] auf mich, gell? Kein einziges Mal getroffen, weil er wahrscheinlich genoscoped hat [nicht in den Zielmodus gewechselt hat, C.B.]. Lauf ich einmal um die Tanne rum, [denke mir]: ‚Der was?‘ Mit der M9SD [einfache Pistole, C.B.], ja? Und guckt mich an (lacht) und ich hau ihm einfach das restliche AK-Magazin in die Fresse [schieße ihm alle restlichen Kugeln in den Kopf, C.B.].“ (FT)

Für Spieler sind solche Arten des Prahlens nicht befremdlich, sondern alltäglich. Zwar mögen sich einige mehr zurückhalten mit dem Eigenlob und andere im Stillen den Kopf über die Prahlerien schütteln, aber letztere werden allgemein in Computerspielkulturen nicht als etwas Negatives thematisiert. Man kann sich an seinen Kampffolgen und an der Ausübung von Computerspielgewalt erfreuen und darf diese Freude auch ganz ungeniert zur Sprache bringen. Dabei werden auch die für Spielkulturen spezifischen emotionalen Konventionen sichtbar. In ihrer Funktion als *emotional communities* sind Spielergruppen auch Projektions- und Reflexionsflächen emotionaler Erfahrungen, die – das ist für die vorliegende Arbeit entscheidend – auch die Freude an Computerspielgewalt nicht nur tolerieren, sondern sie diskursiv als etwas Erstrebenswertes vermitteln. Innerhalb dieser *emotional communities* fungiert das Prahlen als eine kommunikative Emotionspraxis, die eigene Leistungen hervorhebt, mit anderen teilt, um die Anerkennung der Mitspieler wirbt und dadurch auf die Mobilisierung positiver emotionaler Erfahrungen hinarbeitet. Es geht also einerseits um die bereits beschriebenen Erfahrungen, besser gewesen zu sein als andere, die Gegner dominiert oder eine Spielaktion gekonnt ausgeführt zu haben. Diese Erfahrungen werden aber durch die Mitspieler reflektiert und dadurch um eine wichtige soziale Dimension erweitert.

Die Reflexion dieser Erfahrungen durch die Mitspieler ist natürlich nicht nur passiv, sondern drückt sich häufig durch aktives Lob aus. In Kap. 3.1.4 wurde bereits beschrieben, wie der Let's Player Sarazar seinen Kumpel Gronkh für gekonnte Spielaktionen in *GTA5* so regelmäßig wie ausführlich lobt. Auch bei der Beschreibung von LAN-Partys in Kap. 4.1.2 spielte diese Praxis eine Rolle – nicht nur verbales Lob, sondern auch gestisches, beispielsweise ein In-die-Hände-Klatzen und Auf-die-Schulter-Klopfen oder der Austausch anerkennender Blicke.

Und genauso sind auch Online-Gamer in Sprachkanälen voll des Lobes für Erfolge ihrer Mitspieler. „Schön!“, „Nice!“, „Saubere!“, „Du Tier!“ oder im Textchat auch „gj!“ für „good job!“ sind Beispiele für die Artikulation von Anerkennung für den Erfolg anderer. (FT) Dabei werden längst nicht nur diejenigen gelobt, die wirklich gut spielen können. Auch den eher schlechten Spielern sind motivierende Sprüche vergönnt – so zum Beispiel mir selbst. Dass ich in *Counter-Strike* unter anderem als „Du Tier!“, „Forschinho“ (in Anlehnung an einen Brasilianischen Profi-Fußballer) oder auch als „High-Skill-Doktorand“ bezeichnet wurde, ist weniger Ergebnis von Spielkönnen als vielmehr Teil einer emotionalen Routine innerhalb der *emotional communities*, in denen ich mich bewege. (FT) Spieler verfügen über ein implizites Wissen darüber, dass sie ihr Vergnügen intensivieren können, wenn sie innerhalb ihrer Gruppe ihre Erfolge verbal reflektieren und durch permanentes Prahlen und Loben die Deutung der dabei gemachten Erfahrungen als etwas emotional Positives kommunikativ unterstreichen. Dieses implizite Wissen über die Emotionspotenziale von Lobpraktiken greift natürlich nicht nur in Computerspielkulturen, sondern auch in völlig anderen Bereichen.⁵⁰ „Ja, ich glaub Lob generell ist im Leben wichtig“, kommentiert auch die Spielerin Pandora, „und im Spiel freut mich das auch. [...] Ich teile deswegen sehr viel Lob aus.“ (IV17) Als ich nachfrage, ob sie auch auf ihren Freund Lee (der mit am Gruppeninterview teilnimmt und ein sehr guter Spieler ist) stolz sei wegen seiner Leistungen in *Counter-Strike*, bestätigt sie: „Am Anfang [also als sie begonnen hatten, gemeinsam zu spielen, C.B.] war ich immer so megastolz, weil er einfach immer alle weggebömmt hat.“ (IV17)

Bindung und Ausgrenzung

Die kommunikative Reflexion und Zirkulation emotionaler Erfahrungen ist konstitutiv für das Zusammenwachsen von Spielergruppen zu emotionalen Gemeinschaften. Insofern Computerspielgewalt im Mittelpunkt der kommunizierenden Emotionspraktiken steht, wird sie zum Motor dieses Prozesses. Sie wirkt

50 | Arjun Appadurai beschreibt beispielsweise, wie durch „praise“ im hinduistischen Indien Emotionen kommuniziert und dadurch „communities of sentiment“ (frei übersetzt: Gefühlsgemeinschaften) konstituiert werden. Er argumentiert dabei mit Bezug auf Bourdieu dezidiert praxistheoretisch und beschreibt gewissermaßen Prozesse des *doing emotion*: „In particular, I shall argue that praise is not a matter of direct communication between the ‚inner‘ states of the relevant persons, but involves the public negotiation of certain gestures and responses. When such negotiation is successful, it creates a ‚community of sentiment‘ involving the emotional participation of the praiser, the one who is praised and the audience of the act of praise. Praise is therefore that set of regulated improvisatory practices that is one route to the creation of communities of sentiment in Hindu India.“ Arjun Appadurai: *Topographies of the Self. Praise and Emotion in Hindu India*. In: Catherine Lutz/Lila Abu-Lughod (Hg): *Language and the Politics of Emotion*. Cambridge/New York/Paris 1990, S. 92-112, hier: S. 94.

in hohem Maße integrativ, schweißt zusammen, verbindet die Spieler durch die allen verständliche, intensive und mitteilbare Erfahrung. Dabei zeigt sich in der teilnehmenden Beobachtung immer wieder, dass vor allem solche Spieler eng zusammenwachsen, die bestimmte Präferenzen für bestimmte Erfahrungsfacetten teilen. In TESO beispielsweise genießen die einen das gemeinsame Kämpfen um seltene Gegenstände, während andere darauf überhaupt keinen Wert legen und lieber in der Rangliste im kompetitiven PvP-Modus ganz oben stehen möchten. Freundschaften zwischen Spielern entstehen häufig entlang solcher geteilter Vorlieben für bestimmte Arten des *doing emotional experience* im Umgang mit computervermittelten Repräsentationen physischer Gewalt.

Dahinter verbirgt sich aber auch ein Konfliktpotenzial, da Spieler in der gleichen Gruppe teils sehr unterschiedliche Erwartungen und Ansprüche an das Spielvergnügen haben. Meist verlaufen solche Konflikte subtil und werden nicht direkt angesprochen – in manchen Fällen werden sie aber auch ganz offen ausgetragen. So beispielsweise, als sich in *DayZ* mein eigener Clan mit einem anderen verbündete und sehr unterschiedliche Spieler plötzlich gemeinsam spielten und auch einen gemeinsamen Sprachkanal teilten. Während die Spieler in meinem ursprünglichen Clan nicht immer auf fremde Spieler schießen wollten und viel Wert auf das gemeinsame Aufbauen einer Basis legten, suchten die Mitglieder des neuen Clans sehr offensiv die Konfrontation mit Gegnern. Der Konflikt spitzte sich in einer andauernden Auseinandersetzung rund um den Spieler Tolero zu, der stets den Haudrauf markierte, ständig Gegner beschimpfte oder alle Mitspieler zum nächsten Angriff anstacheln wollte, um die Gegner zu „dominieren“, wie er zu sagen pflegte. (FT)

Damit repräsentierte Tolero zwar nicht seine ganze Spielergruppe, doch durch seine Person polarisierte sich der Konflikt der unterschiedlichen Vorlieben für bestimmte Erfahrungsfacetten. Im Interview erklärt Tolero, dass er ohnehin gegen das Bündnis der beiden Clans war. Letzteres war ursprünglich geschlossen worden, weil beide Gruppen sich auf diesem Spielserverserver sehr nahe beieinander angesiedelt hatten und sich durch eine Dauerfehde gegenseitig blockierten. Wäre es nach Tolero gegangen, so sagt er, hätte sein Clan unser Bündnisangebot als „Schwäche“ interpretieren und uns einfach so lange dominieren sollen, bis wir freiwillig den Server verlassen. „Das wäre hundertprozentig dazu gekommen“, kommentiert er im Interview, „weil ihr keine Alpha-Tiere seid!“ Ich reagiere verärgert auf diesen Kommentar, er lacht kurz und fährt fort: „Ja, es hört sich jetzt blöd an, aber es ist so.“ (IV22) Ich frage, ob seiner Meinung nach alle Spieler in seinem Clan Alpha-Tiere sind:

„Nö, aber wir haben schon ein paar ganz schöne Freaks dabei. [...] Einfach die Spieler, die halt PvP-orientiert sind. [...] Davon haben wir mehr als ihr, und das mein ich eigentlich mit Alpha-Tierchen, also die Leute, die praktisch ja einfach wirklich darauf aus sind, sich mit anderen Spielern zu bekriegen, die daran Spaß haben, die sind bei uns einfach in der Mehrzahl.“ (IV22)

Auf Seite meines ursprünglichen Clans ergab sich ein umgekehrtes Meinungsbild. Der Spieler Blackpanther beispielsweise konnte insbesondere Tolero nicht leiden, weil letzterer zu anderen Spielern ständig Dinge sagte wie: „Ah, jetzt komm mal mit du Weichei!“, und: „Warum willst du da nicht hin [um anzugreifen, C.B.]?“ Und das ist einfach bei ihm meiner Meinung nach relativ abwertend immer gegenüber den anderen. So dominierend halt.“ (IV3) Der Spieler Wooshy, der regelmäßig von Tolero für seine zurückhaltende und hinterfragende Art beleidigt wurde, wird im Interview noch konkreter. Am Anfang habe er durchaus noch versucht, Toleros Verhalten nachzuvollziehen. Irgendwann sei er aber „aufgewacht“ und habe gemerkt: „Sag mal, was redet der eigentlich die ganze Zeit für eine Scheiße? Das ist ein Spiel. Da geht es nicht darum, ständig irgendwen zu dominieren, sondern da geht es darum, Spaß zu haben.“ Ich wende ein, dass für Tolero der Spaß gerade im Dominieren zu bestehen scheint. Und genau das, sagt Wooshy, könne er nicht nachvollziehen: „Weil ich nicht weiß, wie man im Spiel sich daran freuen kann, dass jemand anders keinen Spaß am Spiel hat.“ (IV24)

Deutlich wird in diesem Konflikt, dass ludisch-virtuelle Gewalt die Spieler zwar einerseits zu *emotional communities* zusammenführen kann, dass die Unterschiede im Wie des Umgangs mit Computerspielgewalt aber auch Grenzen innerhalb dieser Gemeinschaften ziehen und permanent neu verhandeln können. Wie Barbara Rosenwein festhält (s.o.), sind *emotional communities* weder klar abgrenzbar noch unveränderlich. Und genauso konstituieren und rekonstituieren sich auch Spielergruppen durch wiederholtes Zusammenwachsen und Ausgrenzen der Akteure rund um emotionale Erfahrungen und Konventionen.

Während in obigem Beispiel ein Konflikt zwischen zwei ursprünglich getrennt spielenden Gruppen sichtbar wird, geht es in anderen Situationen um gruppeninterne Aushandlungsprozesse. Wenn beispielsweise Mitglieder nicht bei Bedarf zu Hilfe eilen oder ihr Loot nicht in ausreichendem Maße mit anderen teilen, drohen Sanktionen. Da in *DayZ* jeder Spieler jederzeit jeden anderen Spieler töten kann (unabhängig davon, ob sie verbündet sind oder nicht), kann Computerspielgewalt hier auch zum Werkzeug dieser Sanktionierung werden.

So entstand innerhalb einer *DayZ*-Spielergruppe beispielsweise eine zunehmende Abneigung gegen den Gamer Rocky, der seinen Mitspielern zufolge ausgesprochen egoistisch war und sein Loot nie mit anderen teilen wollte, selbst wenn sie es sich gemeinsam erkämpft hatten. Als Rocky eines Tages nicht im gleichen Sprachkanal wie seine Gruppe war, sich aber mit seinem Avatar auf dem gleichen Server aufhielt, schmiedeten seine Mitspieler den Plan, ihn auszurauben. In dieser Version von *DayZ* konnte man die Arbeit wochenlangen Lootens in einem abgeschlossenen Haus verstecken. Fremde Spieler konnten das Loot nicht klauen, es sei denn, sie erschossen den Besitzer genau in dem Moment, in dem er die Haustüre geöffnet hatte. Tatsächlich legten sich Rockys Mitspieler im Wald vor seinem Haus auf die Lauer und verpassten ihm im richtigen Moment kurzerhand einen Headshot. Während einige von ihnen umgehend begannen, das Loot aus dem Haus zu räumen, verharnte der Spieler Mogli und merkte an, er habe einen

„Gewissenskonflikt“. „Ihr seid böse!“, schlussfolgerte er schließlich an seine Mitspieler gewandt. „Ihr seid böse. Ich würde zwar auch gern was haben, aber gönnt euch selber alles.“ Und mit leicht ironischem Unterton fügte er an: „Dann klebt das Blut an euren Händen!“ Der Spieler Tobi erwiderte trocken: „Ich nehm nur, was mir zusteht.“ (FT)

Dann betrat auch Rocky, dessen Avatar getötet wurde, den Sprachkanal und fragte seine Mitspieler, was der Scheiß solle. Zur Antwort bedankten sie sich nur provokativ für sein Loot. Der Spieler Fenre, der unter den Angreifern war, warf derweil noch Granaten auf die Garage von Rocky, so dass dessen mühsam reparierte Fahrzeuge darin zerstört wurden – ganz offensichtlich eine Strafmaßnahme. Mogli murmelte derweil: „Echt grausam, ey.“ (FT)

Im Interview rechtfertigt sich der Spieler Tobi auf meine Nachfrage hin für diese Aktion, an der er selbst als treibende Kraft beteiligt war: „Das war eigentlich auch nur aus ... ja, aus Wut kann man sagen, weil ich einfach sauer auf ihn war. Er beleidigt einen ohne Grund, er meint immer, alles [Loot, C.B.] ist seins.“ Solche Leute sollten lieber nicht in einer Gruppe spielen, fügt er an: „Und das mit dem Haus leer räumen haben wir sozusagen als Lektion gemacht. Vielleicht lernt er ja daraus und denkt mal darüber nach.“ Wenn er mit ihnen weiterhin zusammenspielen wolle, so Domi, müsse er halt lernen, mit anderen zu teilen. (IV21)

Dieses Beispiel ist *nicht* alltäglich. In den meisten Online-Games gibt es gar nicht die Möglichkeit für solche harten Gruppensanktionen durch die Ausübung von Computerspielgewalt. Doch es demonstriert, was in Online-Games oft auf subtilere Weise geschieht: Computerspielgewalt bindet Spieler zu emotionalen Gemeinschaften zusammen, doch auf die gleiche Weise wird sie zum Grund und zugleich zum Mittel der Ausgrenzung beziehungsweise Neuaushandlung von Zugehörigkeiten innerhalb derselben. Nur wer die gleichen Werte teilt, auf die gleiche Weise eine emotionale Bindung zur Gruppe verspürt und das auch durch kampfbezogene Taten (wie hier das Teilen der gemeinsam erkämpften Beute) kommuniziert, der kann dazugehören.

Professionalisierung und Anerkennung

Dieser Aspekt wird umso wichtiger, je weiter sich Spielergruppen professionalisieren, zum Beispiel in TESO: Als Marco und Tarox eines Abends in einer wichtigen Gildenbesprechung mit ca. 40 TeilnehmerInnen zu den PvP-Leitern ernannt wurden, verkündeten sie sogleich, dass nun andere Seiten aufgezogen werden. „Was wir vorhaben ist, euch erstmal zu trainieren“, erläuterten sie und stellten gleich klar, dass nun auch der Umgangston im Sprachkanal härter werden würde. Trainiert werden sollte unter anderem, wie Einzelne ihre Aufgabe in der Gruppe erfüllen können, wie man sich als Gruppe bewegt, wie weit man zu „pushen“ (also vorzustürmen) hat, wie man gegnerischen Angriffen ausweichen kann, und so weiter. „Solche Sachen werden wir euch wirklich *bis auf's Erbrechen* beibringen“, unterstrichen sie mit Nachdruck. Da hätten zwar alle „noch viel Arbeit“ vor sich, aber durch hartes Training – so versicherten sie – würden wir es schaffen. (FT)

Ich selbst war überrascht über die Härte des Tons, der hier angeschlagen wurde. Bisher hatte ich das TESO-PvP nur mit meiner kleinen Gruppe gespielt und höchstens kleinere Scharmützel bestritten oder als Zaungast an großen Schlachten teilgenommen. Schließlich war ich aber dieser größeren, über hundert Mitglieder vereinenden Gilde beigetreten und nun sollte ich Teil eines mehrere Dutzend Spieler umfassenden Kampfverbands für das PvP werden. Diese großen Kampfverbände der Gilden sind die alles entscheidenden Faktoren im PvP-Modus des Spiels. Sie sind, ähnlich wie *Counter-Strike*-Teams, teils hochspezialisierte, professionalisierte und eingespielte Gruppen, die sich mehrmals wöchentlich für ein Training verabreden, um dann gemeinsam besonders effektiv strategische Punkte beziehungsweise Burgen der gegnerischen Fraktionen erobern zu können. Die durch die beiden neuen PvP-Leiter eingeforderte Disziplin und das Verständnis des Trainings als „Arbeit“ (s.o.) sollte die erfolgreiche Teilnahme unserer Gilde am PvP-Modus in TESO ermöglichen.

In anderen MMORPGs hatten die beiden Leiter über mehrere Jahre hinweg Spielverbände von mehreren hundert Spielern koordiniert. Hier in TESO fanden sie sich nun als Trainer eines eher amateurhaften Haufens wieder. Eine der wichtigsten Lektionen sei, fuhren sie in der Gildenbesprechung fort, dass man nicht für sich selbst, sondern für die Gruppe handle. Um mit gutem Beispiel voranzugehen, versprach einer der beiden Anführer, auf den „akuten Heilermangel“ in unserer Gilde zu reagieren. Er werde „zum Wohle der Gruppe [...] noch einen Heiler hochziehen“ – das heißt, er versprach mehrere hundert Stunden zu investieren, um einen zweiten, auf Heilung spezialisierten Avatar auf Maximalstufe zu bringen und für die Gilde einzusetzen. „Ihr müsst die Scheuklappen wegnehmen und anfangen, für die Gruppe zu denken“, ermahnten sie auch die anderen: „Je mehr gruppentaugliche Skills ihr drin habt [je besser die Avatarfähigkeiten auf die Unterstützung der Gruppe ausgelegt sind, C.B.], desto länger steht [überlebt, C.B.] die Gruppe“, und desto mehr Punkte könne man bekommen, desto mehr Burgen könne man einnehmen, und so weiter. (FT)

Nun wandte einer der anderen anwesenden Spieler ein, er habe bisher in der Gilde die Erfahrung gemacht, dass man von Mitspielern teils tot liegengelassen und nicht wiederbelebt werde, weil die anderen lieber weiter den Gegnern nachjagen, um noch mehr Punkte zu machen. Tatsächlich ist ein ähnliches Verhalten auch in anderen Spielen ein Grund für Meinungsverschiedenheiten. In *Counter-Strike* beispielsweise gehört es zu den regulierenden Emotionspraktiken der professionellen Spieler, sich gegenseitig zu ermahnen, nicht „fraggeil“ beziehungsweise „killgeil“ zu werden, also nicht zum Nachteil der Gruppe einem Kill nachzujagen. (FT) Auch die PvP-Leiter kritisierten als Antwort auf die Nachfrage in der TESO-Gildenbesprechung dieses Ich-bezogene Verhalten: „Dieses *Ich* werden wir wirklich im Keim ersticken, hier geht es ums *Wir*!“, und ergänzten: „Wir werden das *Wir-Gefühl* aufbauen. [...] Wir wollen halt auf das *Wir-Gefühl* raus, damit wir später die Leute durch PvP begeistern können.“ (FT)

Ich selbst empfand diesen Anspruch, ein „Wir-Gefühl“ zu erschaffen, als starken Kontrast zum Auftreten der beiden Leiter. Immerhin schlugen sie einen alles andere als freundlich-geselligen Ton an. In einer der ersten Trainingseinheiten meckerte Tarox dann auch erst einmal diejenigen an, die sich zuerst auf einem falschen Spielserver eingeloggt hatten: „Wir sind *immer* in Blutdorn [auf dem Server namens ‚Blutdorn‘, C.B.]“, kommentierte er scharf und fügte hinzu: „Freizeitmäßig könnt ihr machen, was ihr wollt, aber sonst Blutdorn.“ (FT)

Mit militärisch anmutender Disziplin mussten mehrere Dutzend Spieler nun lernen, nach dem Herunterzählen des Leiters von „3 ... 2 ... 1 ... Go!“ auf Kommando alle zugleich loszusprinten. Alle NachzüglerInnen wurden mit dem harten Vermerk „Zu spät! Zu spät! Zu spät!“ für ihre Trödelei sanktioniert. (FT) Wer in den folgenden Probekämpfen einmal zu weit nach vorn preschte, wurde sofort ermahnt, nicht killgeil zu werden. Und im Sprachkanal herrschte natürlich eiserne Kommunikationsdisziplin. Wer im Kampf etwas Nicht-Kampfbezogenes sagte oder gar herumblödelte, wurde angefahren, die Schnauze zu halten – so waren im Sprachkanal nach kurzer Zeit fast nur noch die konzentrierten strategischen Ansagen der Leiter und einzelner Mitglieder zu hören. Als wir in einem ersten Testlauf blindäugig in einen Spezialzauber der Gegner hineinrannten, der eigentlich durch einen roten Warnkreis am Boden markiert war, empörte sich Tarox ohne Zurückhaltung: „Guckt auf den *verfickten* Boden! [...] Wenn da ein roter Kreis ist mit einer Flagge drin, dann *geht da raus!*“, schrie er uns förmlich an. (FT)

Trotz des unschönen, alles andere als spielerisch anmutenden Umgangstons, beschwerte sich keiner der Beteiligten. Alle schienen vielmehr eifrig damit befasst, den Anforderungen der Gruppe gerecht werden zu können. Erst langsam begriff ich, dass die Markierung des Trainings als Nicht-Freizeit beziehungsweise Arbeit, der ruppige Umgangston und die militärisch anmutende Disziplinierung von den meisten anwesenden Spielern als Teil eines insgesamt positiv empfundenen Prozesses der Professionalisierung gedeutet wurden. Sie wollten Teil jener perfekt funktionierenden Einheit sein, die das strenge Training aus unserem unkoordinierten Haufen machen sollte. Über viele Abende hinweg trafen wir uns immer wieder, um uns dem teils sehr anstrengenden Training auszusetzen und so gemeinsam besser zu werden.

Dieser Wandlungsprozess veränderte das Vergnügen an Computerspielgewalt. Er ermöglichte es einerseits, dass wir nach und nach als Gruppe immer herausragendere Erfolge feierten und ganze gegnerische Armeen besiegten, was dem ein oder anderen ein vorsichtig geflüstertes „Wow!“ im Sprachkanal entlockte. (FT) Der Spieler Pandrael kommentiert im Interview: „Ja, es macht einfach Spaß, wenn man halt sieht, dass das, was man übt oder was man eben neu dazulernt, dass man langsam eben lernt, das umzusetzen, und man freut sich natürlich, dass man es eben nicht umsonst gemacht hat, sondern hat eben auch ein sichtbares Ergebnis dann quasi.“ (IV10) In diesem Sinne ermöglichte die Professionalisierung der Gruppe eine Intensivierung des Vergnügens am gemeinsamen Kämpfen, wie es in Kap. 4.2.1 beschrieben wurde. Zugleich schuf der Prozess

der Professionalisierung aber auch die Grundlage für erweiterte kommunikative Emotionspraktiken: Wir wuchsen zu einer *emotional community* heran, die sich darauf verständigte, den Kampf im PvP *ernst* zu nehmen.

Diese auch auf LAN-Partys oder in anderen kompetitiven Computerspielkulturen häufig zu beobachtende Umkehr einer als spielerisch markierten Tätigkeit in eine zunehmend als ernsthaft markierte Tätigkeit schafft neue Möglichkeiten für positiv gedeutete emotionale Erfahrungen in der gruppeninternen Interaktion. Denn durch die Professionalisierung wird spielbezogenes Können und Wissen besonders bedeutungsvoll, was Praktiken des Vermittelns von Wissen und des Erlernens besonderer Fähigkeiten ein spezifisches Emotionspotenzial verleiht. Mit zunehmender Professionalisierung beginnen die Spieler, sich auf verschiedenen Webseiten über die Möglichkeiten des Spiels zu informieren, über die Vor- und Nachteile besonderer Waffen, über die unzähligen Wege, ihr Team zu unterstützen und sich einen Vorteil gegenüber den Gegnern zu verschaffen. Noch wichtiger ist das im Spiel gesammelte, durch angelesenes Wissen nicht zu ersetzende Erfahrungswissen.⁵¹ Julia beispielsweise ist eine sehr gute Heilerin. Und ihr Können, so sagt sie im Interview, basiert auf Erfahrung: „Learning by doing“, tu ich. Also wenn ich irgendwie nicht weiterkomme, dann guck ich im Internet: Was machen die anderen? Aber ich versuch's dann doch eher für mich selber zu optimieren: Was passt jetzt wie zusammen und wie mach ich das noch besser und wie helfe ich der Gruppe besser?“ (IV7) Der PvP-Leiter Tarox schätzt die Bedeutung des Erfahrungswissens so hoch ein, dass er seine Schüler gezielt Fehler machen lässt, wie er im Interview erklärt:

„Also mein Motto ist immer, die müssen selber die Negativerfahrungen machen. Weil wenn sie die nicht machen, dann werden sie auch nie wirklich kapieren: ‚Warum brauch ich das, warum sagt er mir das überhaupt? Das klappt doch anders auch‘, denken die sich dann. Deswegen lass ich die auch gerne mal, auch wenn das irgendwo ein bisschen asozial ist, gerne mal ins Messer laufen, auch jetzt hier bei den Übungen und sowas.“ (IV13)

Haben Spieler dann aber erst einmal Erfahrungswissen angesammelt, werden sie in größeren Gilden von weniger erfahrenen Spielern häufig um Rat gebeten, beispielsweise dazu, wie am besten welche Skills einzusetzen oder welche Waffen und Rüstungsteile am besten zu kombinieren sind. Da ich mich selbst immer wieder in diese Gespräche einmischte, vor allem wenn es um Avatare meiner eigenen Klasse „Dragonknight“ (zauberfähige Ritter) ging, wurde mir eines Tages zu

51 | Zur Bedeutung von Erfahrungswissen für die kompetitiven Prozesse im Rahmen von *Counter-Strike* Wettkämpfen vgl. Julian Meyer: Das Spiel hat seine eigenen Regeln. Erwerb von Milieuwissen in einem Counter-Strike Profi-Clan. In: Martin Deschauer u.a. (Hg.): projekt:wissen. Von Datenbergen, Informationsströmen und Wissensgenerierung. Frankfurt a.M. 2009, S. 151-180; Stuart Reeves/Barry Brown/Eric Laurier: Experts at Play. Understanding Skilled Expertise. In: Games and Culture 4 (2009), H. 3, S. 205-227.

meiner Überraschung von unserem Gildenleiter der Posten des „Dragonknight-Offiziers“ angeboten. (FT) Etwas verdutzt nahm ich diese Ehre an und wurde fortan regelmäßig von hilfeschuchenden Dragonknight-Neulingen nach Tipps und Optimierungsvorschlägen für ihren Avatar gefragt. Tatsächlich schlich sich trotz meiner verhältnismäßig distanzierten Sicht auf diese Prozesse ein nicht zu verhehlender Stolz ein, dass meine Kenntnisse von anderen wertgeschätzt oder sogar ganz offen bewundert wurden.

Diese Prozesse des Fachsimpelns, Lehrens und Lernens sind dabei prinzipiell die gleichen wie in anderen Sport- und Spielkulturen auch. Als mobilisierende Emotionspraktiken bringen sie ein gegenstandbezogenes Wissen in Zirkulation, das allen Eingeweihten bedeutungsvoll erscheint und genau deshalb die hierfür zentralen emotionalen Erfahrungen ermöglicht: Stolz und Anerkennung. Als ich Marco und Tarox im Interview frage, ob sie bei Erfolg ihrer Lehrbemühungen dann auch stolz auf ihre Spieler sind, bejahen sie klar. Marco erzählt, wie sich ein Mitspieler am Tag zuvor besonders lernfähig gezeigt und alle seine Ratschläge sofort umgesetzt hatte:

„Und da ist das dann einfach schön zu sehen, und da bist du dann auch stolz wie Bolle [besonders stolz, C.B.], wenn du dann siehst: Alles klar, du hast endlich mal einen, der das wirklich annimmt, was du ihm sagst, und dadurch wirklich von Abend zu Abend, oder von Stunde zu Stunde immer besser wird. [...] Du siehst wirklich: Von Stunde zu Stunde wird der besser, von Stunde zu Stunde kannst du dann [als Gruppe, C.B.] *mehr töten*. [...] Zum Schluss haben wir es dann wirklich geschafft, [...] beim letzten Mal, wir waren bloß zu dritt, und hatten auf einmal eine Siebener-Gruppe vor uns, und wir haben komplett sieben Mann in Schach gehalten. [...] [D]a bist du dann echt stolz wie Bolle drauf.“ (IV13)

Die Zirkulation von Wissen bringt Erfahrungen des Stolzes und der gegenseitigen Anerkennung für Lehr- und Lernfähigkeiten mit sich – und zugleich schweißt sie die Gruppe als *emotional community* noch enger zusammen. Direkt an Marcos eben zitierte Ausführungen fügt Tarox an: „Genau das ist auch das, was das Wir-Gefühl in einer Gruppe extrem pusht [fördert, C.B.]. Wenn die Leute dann raffen: ‚Ey, das was mir die anderen sagen, das funktioniert.‘“ (IV13) Ausführlich beschreibt diesen Prozess die Gildenleiterin Lela, als ich im Interview erwähne, dass die beiden PvP-Leiter immer wieder die Bedeutung des Wir-Gefühls betonen. Dieses Gefühl sei nicht nur wichtig, so Lela, sondern es wachse auch mit der Zeit weiter an:

„Umso mehr man miteinander macht und umso mehr man halt auch Erfolge und Misserfolge miteinander teilt und sich auch darüber austauscht, umso mehr hat man das Gefühl, den anderen besser zu verstehen und besser zu kennen, obwohl es ja ne virtuelle Welt ist. Aber dadurch entsteht halt schon so ne Geschichte von Zusammenhalt, dass man halt anfängt, sich viel mehr Gedanken zu machen: ‚Wir haben jetzt nen Zerg [eine große Ansammlung von Gegnern, C.B.], der übermächtig ist. Wir müssen ausweichen und nen

großen Bogen laufen. Und jetzt liegen aber drei aus unserer Gruppe liegen da tot rum.' Dann fängt man schon an, sich so Gedanken zu machen: ‚Oh Gott, wir haben unsere Kameraden zurückgelassen!‘, so also, ne?“ (IV10)

Spätestens hier wird deutlich, wie das Vergnügen am gemeinsamen Kämpfen und das aus den kommunikativen Emotionspraktiken einer *emotional community* entstehende Vergnügen ineinandergreifen und sich ergänzen. Der Kampf beziehungsweise die gemeinsame Ausübung und Widerfahrnis ludisch-virtueller Gewalt wird zum Knotenpunkt dieses Prozesses, der unter anderem das Teilen von Erfolgen, den Ausdruck gegenseitiger Zuneigung, Praktiken des Helfens und Beschützens, der Prahlerei und des Lobens, Erfahrungen von Zugehörigkeit oder Abgrenzung, und allen voran Stolz und Anerkennung einschließen kann. Aus dieser Perspektive wird ludisch-virtuelle Gewalt zu einem in hohem Maße kooperativen Vergnügen, in dessen Verlauf Spieler gemeinsam und im Austausch miteinander positiv gedeutete emotionale Erfahrungen machen.