

5. Dramatisch und deviant

5.1 EINFÜHLEN

„Werden Sie ein Jedi-Ritter, und die Macht ist mit Ihnen.“¹ So titelt eine Werbung in einer der ersten Ausgaben der *Telematch* von 1983. Der aus den *Star Wars*-Filmen bekannte Jedi-Ritter Luke Skywalker steht auf der großformatigen Anzeige mit gezücktem Lichtschwert in Verteidigungshaltung. Zwischen seinen Beinen ein Monitor, auf dem das sehr abstrakt dargestellte Geschehen des Computerspiels *Star Wars: Jedi Arena* zu sehen ist. Ein ausführlicher Begleittext verspricht:

„Luke Skywalker kämpfte in der Jedi-Arena™. Bald werden auch Sie zum Kreise der Jedi-Ritter gehören: mit der Video-Spiele-Cassette *Star Wars® Jedi Arena™* von Parker. Sie führen das Laserschwert, und plötzlich sind Sie Luke Skywalker. Versuchen Sie, die Angriffe des wirbelnden Suchers abzuwehren. Aber seien Sie auf der Hut! Lord Darth Vaders Laserstrahl kann jederzeit ihr Kraftfeld zerstören. Hören Sie deshalb auf Ihre innere Stimme; verteidigen Sie sich und schlagen Sie zurück. Dann wird die Macht mit Ihnen sein. Um Schwert gegen Schwert jeden Gegner zu bekämpfen, der es wagt, Ihnen entgegen zu treten.“²

Diese Werbung spricht drei Punkte an: die Funktion der mit Computerspielen verbundenen oder durch sie inszenierten Narrative als Bereicherung der emotionalen Erfahrungen, die zentrale Rolle des Avatarkörpers in diesem Prozess und schließlich die Verflechtung dieser Aspekte mit den Bedeutungs- und Emotionspotenzialen ludisch-virtueller Gewalt. Der im Folgenden öfter verwendete Begriff Narrativ entstammt nicht dem Forschungsfeld, sondern dient hier als analytischer Sammelbegriff für alle mit Computerspielen zusammenhängenden erzählerischen Elemente, beispielsweise Zwischensequenzen, Dialoge zwischen Avatar und computergesteuerten Menschen, sämtliche Verweise auf die Geschichte(n) eines Spiels sowie Bezüge zu Filmen, Comics oder Romanen, und so weiter. So-

1 | O.A.: Werden Sie ein Jedi-Ritter, und die Macht ist mit Ihnen! In: *Telematch* (1983), H. 6+7, S. 19. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-04_seite18

2 | Ebd.

wohl Single- als auch Multiplayer-Games können Narrative anbieten, allerdings stehen sie bei ersteren im Vordergrund und verblassen bei letzteren teils zu bloßen Hintergrundszenarien (wie etwa der Antiterror-Krieg in *Counter-Strike*). Im Folgenden stehen deshalb Singleplayer-Games im Zentrum oder solche Multiplayer-Games wie *The Elder Scrolls Online*, die ausgeprägte Narrative anbieten. Im Fokus steht die Frage, wie Spieler sich in der Widerfahrnis oder Ausübung ludisch-virtueller Gewalt auf die jeweils angebotenen Narrative beziehen, sich durch virtuelle Tätigkeiten in sie einschreiben und dadurch im Gegenzug besondere emotionale Erfahrungen machen.

5.1.1 Sich-Einlassen und Sich-Distanzieren

Bevor ich detailliert auf diesen Prozess eingehen kann, gilt es ein mögliches Missverständnis auszuräumen. Die oben zitierte Werbung kommuniziert auch die seit den 1980er-Jahren bis heute immer wieder heraufbeschworene Vorstellung, dass man durch das Computerspielen in die angebotenen Narrative voll und ganz ‚eintauchen‘ und sich darin ‚verlieren‘ könne. Während diese Vorstellung in der Bewerbung von Computerspielen als ein gewünschter Effekt angepriesen wird, erkennen ComputerspielkritikerInnen darin die Gefahr eines ‚Abtauchens in virtuelle Welten‘. Beide Perspektiven instrumentalisieren letztlich die Vorstellung einer bestimmten Art des Erlebens von Spielprozessen, wobei sie die empirisch vorfindbare Wirklichkeit weit verfehlen.

Ein nur flüchtiger Blick auf tatsächliche Spielprozesse in Online-Games oder die Performances in Let's Play-Videos zeigt mit aller Deutlichkeit, dass Spieler im Regelfall nicht vollständig in ihren jeweiligen Avatarkörper ‚eintauchen‘ oder sich in den Narrativen des Spiels ‚verlieren‘, sei es in positiv oder negativ gedeutetem Sinne. Empirisch zu beobachten ist vielmehr ein ludischer Umgang mit den Narrativen eines Spiels im Zuge der aktiven, virtuell-körperlichen Teilhabe an ihnen. Ludisch meint auch hier, dass Spieler die Bedeutungspotenziale bestimmter Tätigkeiten ihres Avatars innerhalb des ihn umgebenden Narrativs mal als bedeutungsvoll aufgreifen und für voll nehmen, sie dann aber auch wieder als bedeutungslos behandeln oder ganz eigenwillig mit ihnen umgehen (vgl. Kap. 2.2.4).

Während die Frage nach der Narrativität des Computerspielens in den theoretischen Debatten der Game Studies immer wieder diskutiert wird,³ kommt dieser für ethnografische Ansätze entscheidende Punkt kaum zur Sprache: Die emoti-

3 | Vgl. stellvertretend Henry Jenkins: Game Design as Narrative Architecture. In: Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (Hg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA 2004, S. 118-130; Jesper Juul: Games Telling Stories? – A Brief Note on Games and Narratives. In: *Game Studies* 1 (2001), H. 1, o.S.; Julian Kücklich: The Playability of Texts vs. the Readability of Games. Towards a Holistic Theory of Fictionality. In: Marinka Copier/Joost Raessens (Hg.): *Level Up. Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht 2003, S. 100-107; Martin Sallge: Interaktive Narration im Compu-

onalen Erfahrungen im Umgang mit Computerspielnarrativen ergeben sich aus dem jeweiligen Umgang mit diesen Narrativen durch die Spieler – und dieser Umgang ist stets individuell, changiert zwischen Sich-Einlassen und Sich-Distanzieren, greift auf verschiedene (spielimmanente und spieleexterne) Bedeutungsebenen zurück oder wird in Multiplayer-Games auch durch den permanenten Dialog mit anderen Spielern geprägt.

Im Zentrum dieses spielerischen Umgangs mit Narrativen steht (in den hier untersuchten Actiongames) der Avatakörper. Dabei grenze ich mich in der vorliegenden Studie entsprechend meines Verständnisses des Avatars als Medium und Werkzeug virtuell-körperlicher Praxis von solchen Ansätzen ab, die in virtuellen Körpern vor allem einen Ausgangspunkt zur Konstruktion spielbezogener „Identitäten“ entdecken.⁴ Die wohl prominenteste Vertreterin dieser Perspektive ist die US-amerikanische Psychologin Sherry Turkle, die sich bereits in den 1990er-Jahren intensiv mit textbasierten Online-Rollenspielen, sogenannten *Multi-User Dungeons* (MUDs), auseinandersetzte und diese als „laboratories for experimenting with one's identity“ beschrieb.⁵ Aus empirisch-kulturwissenschaftlicher Perspektive hat sich kurz darauf Anke Bahl mit MUDs beschäftigt und die im Internet gebotene, „unendlich erweiterbare Anzahl an ungegenständlichen sozialen Umgebungen, in denen sich das Selbst theoretisch auf immer neue Weise manifestieren kann“, beobachtet.⁶ Der in textbasierten Spielen auch textlich vermittelte Körper eines Spielers, so Bahl, nehme dabei eine „kulturelle Funktion“ ein, insofern er „gewissermaßen die Existenz und die Einheit dieser Figur(en) gewährleistet“ und damit die Zuweisung einer „mehr oder minder eindeutig definierbare[n] Identität“ erlaube.⁷ Seit den frühen 1990er-Jahren wird die Frage nach im Spiel konstruierten „Identitäten“ auch in Bezug auf grafisch repräsentierte Avatare immer wieder aufgegriffen.⁸ Die Ethnologin T.L. Taylor schreibt: „Avatars, in fact, come to provide access points in the creation of identity and social life. The bodies people use in these spaces provide a means to live digitally – to fully inhabit the world. It is not simply that users exist as just ‚mind‘, but instead construct their identities through avatars“.⁹

terspiel. In: Caja Thimm (Hg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden 2010, S. 79-104; Thon: Simulation vs. Narration.

4 | Mit dieser Abgrenzung folge ich Koch: Second Life, S. 224-226.

5 | Sherry Turkle: Life on Screen. Identity in the Age of the Internet. London 1997, S. 12.

6 | Anke Bahl: Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet. München 1997, S. 10.

7 | Ebd., S. 130.

8 | Vgl. stellvertretend Boellstorff: Coming of Age in Second Life, S. 118-150; Yasmin B. Kafai/Deborah A. Fields/Melissa S. Cook: Your Second Selves. Player-Designed Avatars. In: Games and Culture 23 (2010), H. 5, S. 23-42; Misoch: Avatare.

9 | Taylor: Living Digitally, S. 40.

Fraglich bleibt allerdings, inwiefern diese Funktion von Avataren generalisierbar ist. Während die Konstruktion ludischer Identitäten in manchen Spielen durchaus tragend sein mag, konnte ich sie in den von mir untersuchten Spielprozessen höchstens am Rande beobachten. Zwar lassen sich Spieler fast immer auf die *embodiment relation* zu ihrem Avatar ein und sie fühlen auch mit ihm und seiner Geschichte mit (s.u.), doch das bedeutet nicht, dass sie automatisch durch diesen Avatar eine ‚virtuelle Identität‘ verhandeln würden. Das ist auch dort wichtig zu betonen, wo männliche Spieler weibliche Avatare spielen. Sarazars Umgang mit Lara Croft lässt sich beispielsweise kaum von seinem Umgang mit einem muskelbepackten Piratenassassinen unterscheiden. Und in MMORPGs ist es ganz allgemein an der Tagesordnung, aus ästhetischen Gründen – und eben nicht als Teil eines Ausprobierens einer ‚andersgeschlechtlichen Identität‘ – Avatare des jeweils anderen Geschlechts zu steuern. Marco erklärt (genau wie viele andere Spieler), dass er lieber einen weiblichen Avatar aus der Third-Person-Perspektive vor sich sehe, weil: „Was will ich nem männlichen Char [Avatar, C.B.] auf den Arsch gucken permanent?“ Das sei nicht sexistisch gemeint, „nur der Anblick ist zum Entspannen für mich schöner, wie wenn ich jetzt nem männlichen Char permanent hinten rein gucken müsste.“ Ich frage: „Hat das für dich auch was mit Identifikation zu tun?“ Marco: „Nö, absolut nicht.“ (IV13)

Auszuschließen sind Momente der Imagination verschiedener Identitäten durch den Avatarkörper, seien sie nun geschlechtsspezifisch oder anderweitig ausgerichtet, natürlich nicht. Doch die „Identitätsarbeit und das sich dahinter verborgende Individuum“, so argumentieren Gertraud Koch und Nina Ritzi-Messner in Bezug auf das Programm *Second Life*, „stellen [...] weder die zentralen Qualitäten der Avatare noch die aufschlussreichsten Elemente für dessen Verständnis dar.“¹⁰ Auch für Actiongames trifft diese Feststellung zu. In der teilnehmenden Beobachtung der vorliegenden Studie zeigt sich, dass nur sehr wenige Spieler – auch in den sogenannten Rollenspielen – tatsächlich Rollen spielen im Sinne einer Verkörperung von spezifischen Identitäten. Zwar gibt es eine Art des Spielens, in der Akteure wie in einer Art Improvisationstheater ihren Avataren eine individuelle Geschichte geben und diese performativ darstellen, was als „Roleplay“ bezeichnet wird. Doch trotz des Genrenamens *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* gilt es als eher ungewöhnlich, darin tatsächlich diese Form des Roleplay zu betreiben. In einer am Mainstream des Computerspielens interessierten Perspektive müssen solche eher ungewöhnlichen Prozesse außen vor bleiben. Im Regelfall chatten und sprechen die Spieler genau wie in anderen Games als sie selbst miteinander, das heißt als gewöhnliche Personen, die im Internet eben ein Spiel spielen. Dementsprechend verwundert es kaum, dass sich die Spieler in Multiplayer-Games auch auf die vielfältigen narrativen Angebote nur partiell einlassen, beispielsweise die obligatorische Heldengeschichte in einem MMORPG.

10 | Koch/Ritzi-Messner: (In-) Transparenz telematischer Kommunikationsinfrastrukturen, S. 272.

Das heißt nicht, dass die Story eines Spiels völlig egal wäre. Immer wieder werden einzelne Elemente der Geschichte für Spieler durchaus bedeutungsvoll und mobilisieren besondere emotionale Erfahrungen. Das MMORPG *The Elder Scrolls Online* beinhaltet für den Spieler Pirou beispielsweise Momente, „wo die Story einfach fesselt“ – witzige Situationen, oder auch Entwicklungen, die einen traurig stimmen, weil man „wirklich dramatische Entscheidungen“ treffen muss. Sein Mitspieler Alexoton ergänzt im Gruppeninterview, dass er abends manchmal gar nicht mit dem Spielen aufhören mochte, „weil ich einfach wissen wollte: ‚Was passiert mit den Leuten, die gerade in ihrem Bauernhof entführt wurden?‘, oder so.“ Er erzählt von einer Sequenz, in der man als Held dem König helfen muss. „Und da hab ich mir gedacht: ‚Hey, ich muss jetzt das machen!‘, ja? (Lachend) Also so schnell wie möglich muss der König irgendwie geschützt werden. Also das packt dich halt quasi richtig, ne?“ (IV19)

Hier klingt auch an, dass eine Besonderheit der Erfahrungen mit Computerspielnarrativen im Gegensatz zu beispielsweise Filmnarrativen in der virtuell-körperlichen Teilhabe am Geschehen besteht. Der Spieler Painstar kommentiert:

„[W]as ich schon erlebt habe, in Spielen, was da an Gefühlen mit eingeflossen ist, was mich viel mehr gefesselt hat oft wie ein Film, weil ich mich mit dem Charakter identifizieren konnte, weil ich mit dem Charakter einen Weg beschritten habe und zum Teil seine Handlungen verstehen konnte, wie er sich entschieden hat [...], und da fühlt man wesentlich mehr mit, als es beispielsweise bei irgendeinem Indiana Jones [Film, C.B.] ist. Das ist mir völlig egal, wenn der vom Stein überrollt wird und der Film aus ist [Verweis auf einen bekannten Spannungsmoment im ersten Indiana Jones-Film, C.B.], dann sag ich höchstens: ‚Scheiß Film, ist zu kurz‘, ne? Aber ich denk mir da jetzt nicht, ich bin da großartig traurig. Es gibt Filme, die lösen auch viele Gefühle aus, natürlich. Aber ein Spiel hat dafür noch mehr Potenzial, und sofern es genutzt wird, ist es auch wesentlich intensiver.“ (IV16)

Ob das Potenzial eines Spielnarrativs zur Bereicherung emotionaler Erfahrungen genutzt wird, ist nicht nur abhängig vom Angebot, sondern vor allem vom Umgang der Spieler mit diesem. Genau wie sich manche bereitwillig auf die Narrative einlassen und mitfühlen, achten andere Spieler laut Selbstaussagen überhaupt nicht auf die ihren Avatar umgebenden Erzählungen.

Die bei jedem Spieler individuelle Vorliebe für oder gegen eine betonte Teilhabe an den Spielnarrativen kann auch prägend für *emotional communities* sein. So unterschieden sich auch die beiden in Kap. 4.2.2 vorgestellten Spielergruppen, die über die richtige Spielweise in *DayZ* in Konflikt gerieten, zugleich durch einen anderen Umgang mit dem angebotenen Zombie-Appokalypse-Narrativ. Als eine der Gruppen sich auf den Kampf gegen andere Spieler vorbereitete, wandte der nicht aus dieser Gruppe stammende, aber ebenfalls im Sprachkanal anwesende Spieler Wooshy ein, es sei doch eigentlich schade, das interessante Szenario gar nicht zu berücksichtigen. Bei einer Zombie-Appokalypse sollten sich eigentlich komplexe soziale Beziehungen ergeben, aber in ihrer Gruppe seien alle immer

nur aufs Töten aus. Der auf kompetitive Prozesse fokussierte Spieler Tolero, der ohnehin zu Polarisierungen neigte, kommentierte nur zynisch: „Das Erste, was ich töten würde, sind Philosophen, die so einen Quatsch erzählen.“ (FT)

Auch einige Let's Player nehmen grundsätzlich eine eher zynisch-distanzierende Haltung gegenüber den angebotenen Narrativen ein. Hardi beispielsweise liest in einer LP-Folge zu *Dead Space 3* aus einem von zahlreichen Logbüchern vor, die sein Avatar in den von Monstern bevölkerten Raumschiffen findet, und die das Narrativ des Spiels bereichern sollen (empfohlenes Beispiel).¹¹ Der Text enthält in diesem Fall den Bericht eines Überlebenden, der beschreibt, wie in den Augen der zu Monstern mutierten Menschen manchmal noch ein Funke des Wiedererkennens aufflackere. Hardi rattert den Text mit ironisch-übertreibendem Tonfall herunter, schließt das Logbuch schnell wieder und kommentiert abgeklärt: „Hammertragisch und so.“

Zwischen narrationsbezogenem Sich-Einlassen und Sich-Distanzieren ergibt sich ein permanentes Changieren. Dieser Wechsel vollzieht sich nicht nur zwischen verschiedenen Spielen, Spielern oder Spielgruppen, sondern auch zwischen verschiedenen Spielsituationen, die teils direkt ineinander übergehen können. In einer LP-Folge zu *Battlefield 3* muss sich der Let's Player Sarazar beispielsweise mit seinem Avatar und einem computergesteuerten Kameraden namens Montes durch verschiedene Gebäude einer irakischen Stadt kämpfen.¹² Sarazar kommentiert erst mit tiefer und ernst intonierter Stimme: „Wir tun, was wir tun müssen, und das ist Kämpfen, uns irgendwie zum Abholpunkt durchschlagen.“ Als er dann aber einen Raum weiter geht und mit seiner Taschenlampe die dunklen Ecken ausleuchtet, sieht er einige Wasserpfeifen herumstehen: „Oh, hier wird Shisha geraucht?“, fragt er eher fröhlich und wendet sich in einem fiktiven Dialog an seinen computergesteuerten Kameraden: „Montes, hast du zufällig nen Apfeltabak dabei oder so?“

Auch dort, wo sich Spieler auf die angebotenen Narrative einlassen, gehen sie nicht völlig darin auf, sondern sie gehen spielerisch – mal einfühlsam, mal distanziert, mal gelangweilt, mal ironisch – damit um. Es ist entscheidend, diese Fähigkeit der Gamer zu einem dezidiert ludischen Umgang mit den Spielnarrativen im Auge zu behalten, wenn im Folgenden ludisch-virtuelle Gewalt in diesen Prozessen verortet wird. Aus der hier verfolgten emotionspraxistheoretischen Perspektive stellt sich insbesondere die Frage, inwiefern die spezifischen Bedeutungs- und Emotionspotenziale von Computerspielgewalt in die Prozesse des narrationsbezogenen Sich-Einlassens und Sich-Distanzierens eingebunden werden.

11 | PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #014 [Deutsch] [HD] - Mutantenkrabbe (20.2.2013), 6:15-6:50. <https://www.youtube.com/embed/TSVxd2DfwLg?start=975&end=1010>

12 | Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #004 [Deutsch] [Full-HD] - Eine himmlische Erfahrung (29.10.2011), 2:25-3:00. <https://www.youtube.com/embed/PhVqWTs24rk?start=145&end=180>

Oder anders gewendet: Wie wird Computerspielgewalt zu einem die Narrative und damit die emotionalen Erfahrungen des Spielprozesses prägenden Faktor und welche spezifischen Erfahrungsfacetten entstehen aus dieser Verbindung?

5.1.2 Traurigkeit und Wut

Die Narrative von Computerspielen nutzen häufig die Bedeutungspotenziale, die der Ausübung von physischer Gewalt in unserem Alltag anhaften. In vielen Fällen dient Gewalt als Mittel zur physischen Umsetzung von Macht und steht damit immer auch in einem Verhältnis zu gültigen Rechtsstrukturen beziehungsweise zu einem *common sense*,¹³ demzufolge ihre Ausübung nur unter sehr spezifischen Umständen als gerechtfertigt gelten kann. Im Gegenzug wird sie vor allem dann als ungerecht gedeutet, wenn sie sich gegen Unschuldige richtet, das heißt gegen solche Akteure, die weder den *common sense* in Sachen Gewaltausübung verletzt haben noch überhaupt zur Verteidigung gegen physische Gewalt in der Lage sind (was stereotypisierend Frauen und Kindern unterstellt wird, weshalb Gewaltausübung gegen diese Gruppen als besonderer Tabubruch gilt).

Aus emotionspraxistheoretischer Perspektive hat die als ungerecht geltende Ausübung von physischer Gewalt – im Folgenden spreche ich aus sprach-ökonomischen Gründen nur noch von „ungerechter Gewalt“, was die Konstruiertheit der Zuschreibung aber mit einschließen soll – ein besonderes Potenzial zur Mobilisierung von emotionalen Erfahrungen. Durch die Einbindung in spezifische Bedeutungsbezüge lädt sie diese Erfahrungen gewissermaßen dramatisch auf, wobei es mir bei der Wahl des Adjektivs „dramatisch“ weniger um den Bezug zur Dramentheorie als vielmehr darum geht, die mit diesem Begriff im Alltagssprachgebrauch verbundenen Konnotationen einzufangen. Dramatische Erfahrungen sind besonders „atemberaubend, aufregend, aufwühlend, bewegt, erregend, fesselnd, mitreißend, nervenaufreibend, packend, spannend, spannungsgeladen, spannungsreich, spannungsvoll“.¹⁴

Ein Großteil aller Singleplayer-Actiongames seit den 1980er-Jahren nimmt als Ausgangspunkt ein Narrativ, das in diesem Sinne auf die dramatische Aufladung des Spielgeschehens zielt. Dazu widerfährt dem Avatar oder ihm nahestehenden, meist als unschuldig dargestellten Figuren auf die eine oder andere Weise ungerechte Gewalt. Die Gegenspieler werden dabei narrativ auf der Seite des Bösen und der Avatar mit seinen Verbündeten auf der Seite des Guten verortet. In solchen Zuschreibungen spiegelt sich – wie sich aus Knut Hickethiers Überlegungen zum „narrativen Bösen“ ableiten lässt – ein altbekanntes narratives Muster:

13 | Vgl. für eine spezifisch ethnografische Konzeptualisierung des Begriffs Clifford Geertz: *Common Sense als kulturelles System*. In: Ders.: *Dichte Beschreibung*. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme. Frankfurt a.M. 1987, S. 261-288.

14 | Vgl. <http://www.duden.de/rechtschreibung/dramatisch>

„Das Böse als Gegenpart zum Guten ist die Zuspitzung und Radikalisierung eines dramaturgischen Prinzips. Es ist für die Narration notwendig, um überhaupt eine Geschichte erzählen zu können und sie für ein Publikum spannend zu machen. Das Böse stellt sich als Eingriff in eine bestehende stabile Ordnung dar (die dabei immer schon erzählerisch als ‚gut‘ unterstellt wird), sie schafft Ereignishaftigkeit, die wiederum Voraussetzung dafür ist, dass etwas erzählbar ist.“¹⁵

Ob und inwiefern die Spieler die alte Erzählung von Gut gegen Böse auch für voll nehmen, hängt natürlich von ihrer individuellen Einstellung und der Glaubwürdigkeit des Narrativs ab. In frühen Weltraum-Shootern der 1980er-Jahre wird beispielsweise meist die ganze Erde von aggressiven Außerirdischen bedroht – ein Narrativ, über das sich Computerspieltester bald schon regelmäßig lustig machen. Unter dem Titel „Ist die Erde noch zu retten?“ fragt 1984 beispielsweise Hartmut Huff: „Wer kann eigentlich noch die Übersicht behalten, bei derart viel Video- und Computerspielen, in deren Mittelpunkt die Verteidigung der Erde gegen außerirdische Finsterlinge, Monstren und dergleichen mehr steht?“¹⁶

Für die ComputerspieltesterInnen war dieses Narrativ dementsprechend auch nicht wirksam und bildete meist nur noch die belanglose Hintergrundfolie für mal besser oder mal schlechter gelungene virtuell-körperliche Action auf dem Bildschirm. Genau wie in anderen Bereichen wurden die Spiele aber auch in Sachen Story bald ausgeklügelter und vielseitiger. Die narrativen Inszenierungen der Bedrohungssituationen wurden komplexer und die Taten der Antagonisten in ihren grausamen Details expliziter dargestellt. So werden heute viele Computerspielnarrative von den Akteuren durchaus für voll genommen. Und dann mobilisiert die Widerfahrnis einer ungerechten Gewalt auch dramatisch aufgeladene narrationsbezogene Erfahrungen.

„Der darf einfach noch nicht sterben!!!!“

Ein Beispiel dafür bietet der Test zum dritten Teil der für ihr episches Narrativ bekannten *Mass Effect*-Reihe:

„Entsetzt starren wir auf den Monitor. ‚Das können die doch nicht tun!‘ Die, damit sind die Entwickler von Bioware [...] gemeint. Und sie tun es doch: In einer dramatischen Zwischensequenz konfrontieren sie uns mit dem Tod einer Figur. Einer Figur, die wir bereits in *Mass Effect 1* kennen- und liebgelernt, in *Mass Effect 2* vor so mancher Katastrophe bewahrt [sic] haben und der wir nun in *Mass Effect 3* (endlich!) wieder über den Weg liefen. Nur um kurz darauf hilflos mit ansehen zu müssen, wie ein Mutant unseren Freund brutal gegen eine Wand schleudert und dessen Körper zertrümmert. In diesem Moment spüren

15 | Knut Hickethier: Das narrative Böse. Sinn und Funktionen medialer Konstruktionen des Bösen. In: Werner Faulstich (Hg.): Das Böse heute. Formen und Funktionen. München 2008, S. 227-243, hier: S. 256.

16 | Huff: Final Orbit.

wir Wut, Trauer, Schmerz -- und sind auf einer anderen Ebene gleichzeitig voller Bewunderung für dieses Spiel, weil es solch starke Emotionen in uns hervorzurufen vermag.“¹⁷

Deutlich demonstriert diese Beschreibung eines Spielmoments, wie die als ungerecht gedeutete Widerfahrnis ludisch-virtueller Gewalt Gefühle von „Wut“ und „Trauer“ mobilisiert (s.o.). Ein Zusammenspiel dieser beiden Gefühlsdimensionen wird auch in anderen Actiongames heraufbeschworen. Immer wieder verlieren die Avatare innerhalb des Narrativs ihre Freunde, Kameraden, Geliebten oder Kinder durch widerfahrene virtuelle Gewalt, oder sie beobachten grausame Szenen, beispielsweise die Folter oder Exekution von unschuldigen Zivilisten durch die computergesteuerten Gegner. Ausgeübt werden diese Gräueltaten meist durch einen oder mehrere Hauptantagonisten oder durch deren Untergebene.

Unter den Let's Playern reagieren manche ironisch-distanziert auf solche Momente, andere lassen sich auf das narrative Angebot ein. Insbesondere Sarazar bringt seine Einfühlung in dramatische Momente gerne zum Ausdruck. So auch in der LP-Reihe zur Neufassung von *Tomb Raider* von 2013, in der sein Avatar Lara Croft gemeinsam mit Freunden auf einer von kriminellen Sektierern bevölkerten Insel strandet. Erzählt wird hier die Jugendgeschichte von Lara, die anfangs noch nie einen Menschen getötet hat, aufgrund der gleich zu Beginn erfahrenen Bedrohungen (Konfrontation mit Menschenopfern, Angriff auf ihr Leben oder das ihrer Freunde, eine versuchte Vergewaltigung) aber schnell zu den Waffen greift und die computergesteuerten Gegner bald zu Hunderten vernichtet. Die Widerfahrnis ungerechter Gewalt kehrt im Spielverlauf regelmäßig wieder, indem mehrere von Laras engen Vertrauten durch den Hauptantagonisten oder dessen Schergen getötet werden. Als Höhepunkt opfert sich Laras väterlicher Freund Roth für sie, indem er in einer Zwischensequenz eine auf Lara gerichtete tödliche Wurfaxt des Sektenführers Mathias mit seinem Körper abfängt und stirbt. Sarazar bringt seine Traurigkeit über diesen Vorfall nicht durch eine explizite Beschreibung seiner Gefühle zum Ausdruck, sondern er – der sonst meist lebendig kommentiert – schweigt für fast fünf Minuten, bis er mit bedrückter Stimme murmelt: „Ruhe in Frieden, Roth.“¹⁸

Auch die ZuschauerInnen nehmen in ihren Kommentaren zahlreich Bezug auf diesen Moment. Manche unterstreichen das Sich-Einlassen auf dessen Dramatik, andere bevorzugen, sich davon zu distanzieren oder sich darüber lustig zu machen. Einige Beispiele:

17 | Daniel Matschijewsky: So beendet man ein Epos. Mass Effect 3 im Test. In: Gamestar (6.3.2012). http://www.gamestar.de/spiele/mass-effect-3/test/mass_effect_3,45851,2565294.html

18 | Sarazar: Let's Play Tomb Raider #024 - Panik und Verzweiflung [Full-HD] [Deutsch] (25.3.2013), 4:55-5:05. https://www.youtube.com/embed/LDh_EyVUt8?start=295&end=305

„Ich finde das ist der traurigste Teil im spiel :/ [bedrücktes Emoticon, C.B.] Rothe mochte ich am aller liebsten und den alten mann [ein Freund Laras, der zuvor bereits gestorben war, C.B.] auch :// [erneut bedrücktes Emoticon, C.B.]“

„[...] Bin ja echt nicht der emotionale vor allem nicht beim zocken (kein Herz für virtuelle Menschen xD [grinsender Smiley, C.B.]) aber als Roth gestorben ist, ist mir schon bisl das Herz in die Hose gesackt. Gutes Let's Play, gutes Spiel :D [grinsender Smiley, C.B.]“

„Ich heul grad so übel :([bedrücktes Emoticon, C.B.] Roth war wie der Vater von Lara und hat sich total um sie gekümmert und dann muss der sterben ? wie unfair ! schade eig mit Roth war das Spiel sogar noch en Stück interessanter. Q.Q [zwei weinende Augen, C.B.]“

„ich fand den tod von roth irgendwie witzig :D xD [grinsende Smileys, C.B.]“

„mh...immerhin hat roth vorher noch lara geküsst [beim Versuch sie nach einem Hub-schrauberabsturz wiederzubeleben, C.B.] und ihre möpse angefasst...^^ [lachend hochgezogene Augenbrauen, C.B.]“

„Ich habe geweint als Roth tot war boah alter voll traurig! ;((([trauriges Emoticon, C.B.]“

„Wie ich in dem Spiel echt mitfühl mit Lara... Ich hätt am Anfang so losheulen können :([weinendes Emoticon, C.B.]“

„ich hab Roth richtig ins Herz geschlossen der darf einfach noch nicht sterben!!!! noch nicht!!! !!!!!ROTH!!!!“¹⁹

Nicht alle, aber viele ZuschauerInnen nehmen hier das narrative Angebot für voll und verleihen ihrer Traurigkeit über den Tod von Laras Freund Ausdruck. Traurigkeit, oder in einer milderen Variante zumindest Verärgerung, wird in Actiongames regelmäßig zu einer aus der Masse der Gefühle herausragenden Erfahrung, die ganz wesentlich auf dem Bedeutungspotenzial ludisch-virtueller Gewalt als Form der drastischen Widerfahrnis von Ungerechtigkeit aufbaut. Kommentare wie: „der darf einfach noch nicht sterben!!!!“, oder: „wie unfair!“ (s.o.), artikulieren das Gefühl, dass dem eigenen Avatar oder seinen Freunden innerhalb des Narrativs Unrecht angetan wurde, woraus sich die Wut und Empörung über ein solches Ereignis speisen. Wut beziehungsweise „anger“ ist, wie es Robert C. Solomon formuliert, „basically a judgement that one has been wronged or offended.“²⁰ Die narrative Erzeugung dieses Unrechts wird zum Mittel der Mobilisierung einer damit verbundenen emotionalen Erfahrung.

Während die obige Sequenz als eine Zwischensequenz automatisch abläuft und mehr wie ein filmisches Einsprengsel in den sonstigen Storyverlauf eingebunden ist, werden die spezifischen Möglichkeiten des Mediums Computerspiel an anderer Stelle konkreter genutzt. In der Singleplayer-Kampagne des Ego-Shooters *Battlefield 3* beispielsweise muss Sarazar zwischen unterschiedlichen Avataren wechseln, die ihr jeweils eigenes Narrativ haben. Einer von ihnen ist ein US-amerikanischer Soldat namens Miller. Eingeführt wird der Charakter als ein Panzerschütze, der gerade auf der Fahrt durch die Wüste mit einem Spielzeug

19 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=LDh_EyVUtm8

20 | Solomon: True to Our Feelings, S. 18.

seines Sohnes hantiert und dadurch als liebender Familienvater inszeniert wird. Einige Zeit später gerät er in Gefangenschaft und wird vom Anführer der Terroristen beziehungsweise einem Handlanger vor laufenden Kameras exekutiert (empfohlenes Beispiel).²¹ Diese Sequenz stellt eine spezifische Art der medialen Inszenierung von Kriegsverbrechen dar und rekurriert dabei auf die öffentliche Empörung über solche Aktionen in tatsächlichen Kriegsgebieten, um die damit verbundenen Emotionen in den Spielverlauf einzubinden. Anders als es in einer filmischen Repräsentation der Fall wäre, wird hier dem Spieler, der aus der Ego-Perspektive am Geschehen teilnimmt, gewissermaßen *selbst* die Kehle durchgeschnitten, was die Dramatik der Situation nochmals steigert. Wie auch in obigem Beispiel artikuliert Sarazar ein Sich-Einlassen auf diesen Moment, indem er nach einem kurzen Ausruf der Empörung – „Was habt ihr Dreckschweine vor?“ – das Durchschneiden der Kehle mit einem Schmerzenslaut performativ begleitet, dann einen Moment schweigt und schließlich die LP-Folge mit den bedrückten Worten: „Rest in Peace, Miller“, abschließt – auch hier gefolgt von zahlreichen traurigen Emoticons und entsprechenden Kommentaren durch die ZuschauerInnen.²² Erneut vermischt sich in letzteren die Widerfahrnis von Computerspielgewalt mit Traurigkeit und Wut beziehungsweise Empörung. Ein ZuschauerInnen-Kommentar fasst beides zusammen: „Rest in Piece [Peace, C.B.] Miller :([trauriges Emoticon, C.B.] Sein armer Sohn , diese grausamen Penner!“²³

Deutlich wird bis hierhin, dass das spezifische Bedeutungspotenzial von Computerspielgewalt als drastischer Einschnitt in ein bestehendes Ordnungsgefüge die Narrative von Actiongames bereichert. Mit anderen Worten: Aus den Bedeutungen, die außerhalb des Computerspiels mit physischer Gewalt verbunden sind, können durch die Einbindung in ein Spielnarrativ besondere Emotionspotenziale entstehen. Um diesen Prozess besser zu verstehen, helfen Überlegungen des Kulturwissenschaftlers Winfried Fluck, der sich zwar vor allem mit Literatur-, Bild- und Filmrezeption auseinandersetzt,²⁴ dabei aber ein an die ethnografische Computerspielanalyse anschlussfähiges Modell entwickelt. Fluck setzt sich im Zuge der Erforschung ästhetischer Erfahrungen (vgl. auch Kap. 2.1.4) insbesondere mit der Frage auseinander, wie wir die Geschehnisse

21 | Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #011 [Deutsch] [Full-HD] - Keine Angst vor dem Bösen (5.11.2011), 12:15-13:39. <https://www.youtube.com/embed/yzNqOu7SNZQ?start=735&end=819>

22 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=yzNqOu7SNZQ

23 | Ebd.

24 | Vgl. u.a. Fluck: California Blue; Ders.: Emotional Structures in American Fiction. In: Marietta Messmer/Josef Raab (Hg.): American Vistas and Beyond. A Festschrift for Roland Hagenbüchle. Trier 2002, S. 65-93; Ders.: Funktionsgeschichte und ästhetische Erfahrung; Ders.: Playing Indian. Aesthetic Experience, Recognition, Identity. In: Frank Kelleter/Daniel Stein (Hg.): American Studies as Media Studies. Heidelberg 2008, S. 73-92.

in narrativen Angeboten „mit Hilfe unserer eigenen Imaginationen zum Leben erwecken.“²⁵ Er schreibt:

„Um aus Worten Charaktere werden zu lassen, die uns interessieren und emotional anzusprechen, müssen wir ihnen mit Hilfe unserer Vorstellungen, Gefühle und Körperassoziationen Gestalt verleihen. Zwar geschieht das auf der Grundlage von Textvorgaben, doch bedürfen diese der ‚Übersetzung‘ mittels der eigenen Vorstellungs- und Gefühlswelt, um jeweils Realität und Bedeutung zu gewinnen.“²⁶

Das gelte nicht nur für die Literatur, sondern auch für den Film, wo wir die Figuren zwar visuell detailreich vor uns sehen, sie aber dennoch „im Rezeptionsakt mit Hilfe eigener Vorstellungen und Gefühle konkretisieren“ müssen.²⁷ Dass Fluck dabei auch von „imaginärer Selbstermächtigung“ spricht, bedeutet nicht automatisch, dass sein Modell einen klassischen Subjekt- und Handlungsbegriff voraussetzt:

„Wir müssen nicht nur den Hauptfiguren Gestalt verleihen mit Hilfe eines Transfers, sondern auch den Konflikten, dem fiktiven Raum und sogar dem Wetter, und wir können dies immer nur mit Hilfe unserer eigenen Vorstellungswelt, unserer eigenen Gefühle und unseres eigenen Körpergefühls tun. Das aber heißt, dass wir im Prozess der Realisierung eines ästhetischen Objekts unsere Interiorität (hier nicht verstanden im Sinne von Subjektivität, sondern noch nicht artikulierten Elementen unserer Vorstellungs- und Gefühlswelt) über den gesamten Text ausbreiten. Dies ist mit der Rede von der imaginären Selbstermächtigung gemeint: nicht eine bloße imaginäre Wunscherfüllung oder ein Prozess imaginärer Selbstüberhöhung, sondern die Ausdehnung der Interiorität des Rezipienten über das eigene Selbst hinaus auf ein ästhetisches Objekt, das auf diese Weise zum Ausgangspunkt ästhetischer Erfahrung wird.“²⁸

Auch wenn Fluck nicht praxistheoretisch argumentiert, ist dieses Denkmodell anschlussfähig an emotionspraxistheoretische Ansätze, insofern es grundsätzlich eine Deutung des narrativen Rezeptionsakts als einen Prozess des *doing emotion* erlaubt. Mit Bezug auf Wolfgang Iser hebt Fluck wiederholt hervor: „[L]iterarische Darstellung [...] bedarf, um Bedeutung und Wirkung zu erlangen, eines Rezipienten und ist insofern Teil eines Prozesses des Hervorbringens von Bedeutung, den man als ‚performativ‘ bezeichnen kann.“²⁹ Aus emotionspraxistheoretischer Perspektive erscheint dann das, was Fluck als „Interiorität des Rezipienten“ beschreibt, als ein körpergebundenes Gefühlswissen der Akteure. Dieses birgt das

25 | Fluck: *California Blue*, S. 22.

26 | Ebd.

27 | Ebd., S. 23.

28 | Ebd., S. 23-24.

29 | Fluck: *Funktionsgeschichte und ästhetische Erfahrung*, S. 30.

Potenzial für bestimmte Arten und Weisen des Fühlens in Bezug auf bestimmte Zusammenhänge in sich und wird im Rezeptionsakt auf das narrative Angebot übertragen, um dabei emotionale Erfahrungen zu mobilisieren.

Wendet man dieses Denkmodell auf die Analyse von Computerspielgewalt an, tritt deren narrative Funktion deutlicher hervor. In unserem Alltag ist die Ausübung physischer Gewalt mit Vorstellungen von Recht und Unrecht beziehungsweise mit einem spezifischen *common sense* verbunden, was bei einem Bruch der entsprechenden Regeln Gefühle der mit Traurigkeit vermischten Wut und Empörung mobilisieren kann. Zu Unrecht ausgeübte physische Gewalt gilt uns dabei als besonders drastische Form der Widerfahrnis von Ungerechtigkeit. Unsere Körper sind so habitualisiert, dass sie eine spezifische Art des Fühlens in Bezug auf diese Ungerechtigkeit nahelegen. Beim Spielen von Actiongames wird dieses inkorporierte Gefühlswissen auf das angebotene Narrativ übertragen – vorausgesetzt die Spieler lassen sich darauf auch ein. So kann die als ungerecht inszenierte Widerfahrnis virtueller Gewalt dramatische Erfahrungen der mit Traurigkeit vermischten Wut oder Empörung mobilisieren. Im Gegensatz zur Literatur- oder Filmrezeption verflechtet sich der Transfer der inkorporierten Gefühlswissenbestände beim Computerspielen zusätzlich mit der aktiven Teilnahme am Geschehen. Zumindest in manchen Fällen, wie in obigem Beispiel aus *Battlefield 3*, beobachtet man die ungerechte Gewalt nicht nur, sondern sie widerfährt einem durch den Avatar auf virtuell-körperliche Weise.

Beschimpfungen

Die dem eigenen Avatar oder seinen computergesteuerten Freunden und Familienmitgliedern widerfahrene Ungerechtigkeit wird von Let's Playern regelmäßig in eine emotionale Abneigung gegen die computergesteuerten Gegner überführt und als solche auch zur Sprache gebracht. Ausschlaggebende kommunikative Emotionspraxis ist dabei das permanente Beschimpfen der Gegner. Etwa 40% aller analysierten Kampfsequenzen in LP-Videos enthalten eine oder mehrere Beleidigungen. Dabei schwanken sowohl Frequenz als auch Zuspitzung der Beschimpfungen stark. In Sarazars LP-Reihe zu *Battlefield 3* enthalten beispielsweise weniger als 30% der Kampfsequenzen eher gemäßigte Beschimpfungen wie „Drecksack“, „Sau“, „Arsch“, „Terroristenpack“, „Terroristischen“, „Wurm“ oder „Halunke“. In Brammens LP-Reihe zu *Battlefield 4* finden sich dagegen in etwa 65% der Kampfsequenzen verhältnismäßig drastische Schimpfwörter wie „chinesische Bastarde“, „Chinesenfucker“, „Krötenficker“, „geile Hundefresser“, „Wichser“, „Wichspanzer“, „Kotfresser“, „Lutscher“, „Bitch“, „Nutte“, „Hure“, „Schlampe“ oder „Spasti-Motherfucker“.

Wo das widerfahrene Unrecht narrativ besonders deutlich dargestellt wird, können sich auch solche Beschimpfungen noch steigern. In der LP-Reihe zu *Battlefield 4* wird beispielsweise nach einem Gefecht in einer Zwischensequenz der (wie sich später herausstellt nur vermeintliche) Tod eines Kameraden des

Hauptcharakters inszeniert.³⁰ Der Let's Player Brammen erfährt zugleich, dass seine computergesteuerte Kampfgefährtin Hannah (ebenfalls nur vermeintlich) für die verfeindeten Chinesen arbeitet und dementsprechend als Verräterin für den Tod des Kameraden verantwortlich ist. „Hat die uns beschissen?“, fragt Brammen ungläubig. „Was ne Nutte! Was ne dumme Schlampe.“ Dann wird sein Avatar von den Gehilfen Hannahs K.O. geschlagen. Brammen: „Was ne dumme Hure, ohne Spaß. Einfach ne richtig abgefuckte haarige Schlampe. Ne Nutte von nem Hund.“

Beschimpfungstiraden in dieser zugespitzten Form sind nicht repräsentativ für den Großteil der LP-Videos. Sie helfen hier aber, einen wichtigen Punkt zu verdeutlichen: Selbst in dieser Zuspitzung wäre es zu kurz gegriffen, solche Beschimpfungen einfach als Ausdruck einer nicht-spielerischen Aggressivität zu problematisieren. Vielmehr zeigt sich, dass sie als Emotionspraktiken eine sehr spezifische Funktion erfüllen. Akteure artikulieren damit auf sehr deutliche Weise ein Sich-Einlassen auf die narrativen Angebote des Spiels, denen zufolge die computergesteuerten Gegner als quasi-soziale Wesen dem eigenen Avatar oder ihm nahestehenden Personen Unrecht angetan haben. Als kommunikative Emotionspraxis dient das Beschimpfen der permanenten Vergegenwärtigung einer aus dem widerfahrenen Unrecht hervorgehenden Abneigung gegen die Gegner. In diesem Sinne ist das Beschimpfen eine in hohem Maße ludische Praxis, da es innerhalb des Spannungsfelds zwischen Ernst und Uernst signalisiert, dass die Widerfahrnis von ungerechter Gewaltausübung als bedeutungsvoll empfunden wird.

Aus dieser Perspektive arbeitet das Beschimpfen auch an jenem von Winfried Fluck beschriebenen Transfer der emotionalen Wissensbestände auf das narrative Angebot kommunikativ mit. Mit anderen Worten: Durch das permanente Beschimpfen der Gegner bringen die Akteure ein Einfühlen in die narrativ als besonders dramatisch vermittelte Situation des eigenen Avatars zum Ausdruck und bereichern so das Spielvergnügen. Durch die performative Darstellung dieser Praxis in LP-Videos signalisieren die Let's Player zugleich, dass diese Art des Sich-Einlassens auf die angebotenen Narrative zu den gängigen Arten und Weisen des Umgangs mit Computerspielgewalt gehört. Auf diese Weise kann der Spielprozess für die Spieler mit zusätzlicher emotionaler Bedeutung aufgeladen werden. Was man durch seinen Avatar tut, ist nicht mehr belanglos, sondern innerhalb des Narrativs eine bedeutungsvolle Reaktion auf eine dramatische Situation. Lassen sich Spieler darauf ein, haben sie auf besonders emphatische Weise Teil an der durch sie miterzählten Geschichte.

30 | PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGLEPLAYER # 8 - Hannah die Schlampe
 «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (5.11.2013), 0:45-1:45. https://www.youtube.com/embed/cc0goK_ksyc?start=45&end=105

5.1.3 Gerechte Gewalt

Die Abneigung gegen die Gegner aufgrund der Widerfahrnis ungerechter Gewalt kann dazu führen, dass ludisch-virtuelle Gewalt zum wünschenswerten Mittel der Gegenwehr und Wiederherstellung von Gerechtigkeit wird. Auch dieser Prozess basiert auf einem nicht-spielspezifischen *common sense*: Wo der Status quo der Gewaltfreiheit durch ungerechte Gewalt gebrochen wurde, da kann die ihr erwidrende Gegengewalt als gerecht gelten. Das trifft zumindest in Situationen zu, in denen die gewöhnlichen gesellschaftlichen Rechtsmechanismen nicht mehr greifen können, beispielsweise auf einer einsamen Insel voller gewaltbereiter Sektierer (wie in *Tomb Raider*) oder im Krieg gegen die Armee eines fanatischen Diktators (wie in *Battlefield 4*). Viele Actiongames erschaffen ein solches Narrativ des Ausnahmezustands, in dem die Gegengewalt gegen ungerechte Gewalt erstens moralisch einwandfrei, zweitens in besonderem Maße erwünscht und dadurch drittens emotional besonders aufgeladen ist.

Zum besseren Verständnis dieses Prozesses hilft ein Konzept des Kommunikationswissenschaftlers Jürgen Grimm, der in Bezug auf die Rezeption filmischer Gewaltdarstellungen von einem „Robespierre-Affekt“ spricht.³¹ Der Begriff bezieht sich auf Maximilien de Robespierre, der im Zuge der Französischen Revolution durch Massenhinrichtungen die ehemaligen MachthaberInnen für die ausgeübten Ungerechtigkeiten bestraft. Es geht Grimm dabei um eine in seiner empirischen Rezeptionsforschung beobachtete Art der „tugendgeleiteten Aggression“, die aus der Darstellung von als ungerecht gedeuteter physischer Gewalt in Spielfilmen resultiert.³² Zwar sind die verwendeten experimentellen Settings sowie Grimms Konzeptualisierung von Begriffen wie „Affekt“ und „Aggressivität“ nicht ohne Weiteres mit einer ethnografischen und emotionspraxistheoretischen Perspektive vereinbar, doch seine zentrale Beobachtung hilft beim Verständnis der narrativen Funktion von Repräsentationen physischer Gewalt:

„Entscheidend bei Phänomenen des *Robespierre-Affekts* ist die Konversion des eigenen oder stellvertretenden Opfererlebens in einen anscheinend moralisch legitimierten aggressiven Radikalismus. Eine irgend geartete Nachahmung der Täter spielt hierbei keine Rolle, wohl aber die aggressive *Wendung gegen Täter*, die sich Gewalttaten schuldig gemacht haben. Hieraus leitet der Gewaltbeobachter Strafansprüche ab, wie sie normalerweise einer übergeordneten Instanz zustehen. Der *Robespierre-Affekt* vollendet die Gewaltspirale im Beobachter, die, als ‚offene‘ wahrgenommen, mit ‚guter‘ Gewalt zum Abschluss gebracht werden soll.“³³

31 | Jürgen Grimm: Der Robespierre-Affekt. Nichtimitative Wege filmischer Aggressionsvermittlung. In: tv diskurs 5 (1998), H. 2, S. 18-29.

32 | Ebd., S. 24.

33 | Ebd. [H.i.O.]

Mit anderen Worten: Das geschehene Unrecht und der Bruch der bestehenden Ordnung hinterlässt ein Spannungsfeld, innerhalb dessen die Ausübung von Gegengewalt als Wiederherstellung der Ordnung und damit als eine Gerechtigkeit übende Tätigkeit fungieren kann. „Pointiert gesprochen ist der Robespierre-Affekt Rache in moralischem Gewand“, fügt Grimm an.³⁴ Dabei hebt er hervor, dass dieser Prozess bei der Filmrezeption nicht von der Detailliertheit oder Drastik der Gewaltdarstellung abhängig ist, sondern sich aus der narrativen Struktur des jeweiligen Angebots speist:

„Der Robespierre-Affekt ist nicht an bestimmte Bildqualitäten wie etwa blutüberströmte Gewaltopfer gebunden, sondern abhängig von der Einbettung der Gewaltdarstellung in den narrativen und dramaturgischen Kontext. Entscheidend für das Auftreten des Robespierre-Affekts ist, dass der Film – dramaturgisch defizitär – eine Lösung der Opferfrage verweigert bzw. keine überzeugende Lösung anbietet.“³⁵

Auch in Actiongames werden Erzählungen von der Widerfahrnis ungerechter Gewalt häufig so eingebettet, dass sie die von Grimm beschriebenen Prozesse anstoßen. Im Unterschied zum Film sind Spieler aber nicht darauf angewiesen, auf die Schließung der offenen „Gewaltspirale“ (s.o.) zu warten, sondern sie können diesen Prozess durch die virtuell-körperliche Ausübung von Computerspielgewalt selbst vollziehen.

In Let's Play-Videos lassen sich kommunikative Emotionspraktiken beobachten, die die Besonderheiten dieses Prozesses zur Sprache bringen. Sie zeigen erstens, dass die Widerfahrnis ungerechter virtueller Gewalt die Spieler auch narrativ zur Ausübung von virtueller Gegengewalt motivieren kann. Die Akteure spielen dann das Spiel nicht einfach zu Ende, um eben irgendwie zu gewinnen, sondern weil das ihnen angetane Unrecht zur emotionalen Triebfeder wird. Als Sarazar beispielsweise in seiner LP-Reihe zu *Battlefield 3* nach zahlreichen Kämpfen mit einem zweiten Avatar an der Stelle ankommt, an der sein ehemaliger Avatar Miller exekutiert wurde (s.o.), kommentiert er: „Jetzt erledigen wir den Rest und beenden das Ganze. Rache für Miller!“³⁶ Der Let's Player Gronkh merkt seinerseits beispielsweise gegen Ende der LP-Reihe zu *GTA 5* fast beiläufig an, dass ein Antagonist, der die Familie seines Avatars in Gefahr gebracht hatte, „auf jeden Fall noch draufgehen“ müsse.³⁷ Der Let's Player Hardi wiederum plant die Rache für widerfahrenes Unrecht schon im Voraus. Als in der LP-Reihe zu *Hitman: Ab-*

34 | Ebd. [H.i.O.]

35 | Ebd., S. 27.

36 | Sarazar: Let's Play *Battlefield 3* #012 [Deutsch] [Full-HD] - Durch die Nacht (6.11.2011), 15:00-15:24. <https://www.youtube.com/embed/vXVbQ8cUYA8?start=900&end=924>

37 | Gronkh: *GTA V* (GTA 5) [HD+] #102 - JESUS!! * Let's Play *GTA 5* (GTA V) (26.12.2013), 5:05-5:15. <https://www.youtube.com/embed/sPAzXiudrmY?start=305&end=315>

solution die Untergebenen des Antagonisten auf der Suche nach dem (jungen und weiblichen) Schützling des Avatars ein Kloster voller unschuldiger Nonnen und Kranker angreifen und alle zu töten beginnen, kommentiert er: „Ach du Scheiße ey, jetzt nehmen die hier gleich das ganze Kloster auseinander. Alter, dafür werden gleich nachher alle draufgehen, ohne Scheiß.“³⁸

Noch expliziter wird das Unrecht inszeniert, als etwas später in dieser Folge der Anführer der Angreifer in einer Zwischensequenz den geistig zurückgebliebenen Lenny dazu anstachelt, eine Nonne zu exekutieren und sich dann darüber lustig macht, sie sei „geplatzt wie ne Wassermelone“.³⁹ Als die Zwischensequenz endet, kommentiert Hardi: „Alter, Alter, leck mir das Nüsschen. Aaalter dem Typen, Aaalter, also dem Typen würd ich den schmerzhaftesten Tod überhaupt geben, Alter. Boooaaah, da würd ich mir aber was ausdenken, ey.“ Und etwas später ergänzt er: „Also diesen zurückgebliebenen Lenny, Alter, den werd ich in die Einzelteile schneiden, das sag ich euch, (lachend) ha!“

Wie hier bereits anklingt, motiviert ungerechte Gewalt nicht nur zu Gegengewalt, sondern sie legitimiert diese auch.⁴⁰ Das muss nicht unbedingt durch einen expliziten Verweis der Let's Player zum Ausdruck gebracht werden, sondern zeigt sich auch in der Selbstverständlichkeit, mit der sie ihrerseits die Gegengewalt ausüben. Einige Folgen nach der obigen Sequenz hat Hardi beispielsweise die Möglichkeit, den geistig zurückgebliebenen Lenny durch den Einsatz verschiedener Waffen zu exekutieren (empfohlenes Beispiel).⁴¹ Lenny und Hardis Avatar befinden sich dabei allein in der Wüste. Der geistig Zurückgebliebene musste gerade sein eigenes Grab schaufeln, hat sich dabei in die Hose gemacht und fleht wimmernd um sein Leben. Hardi entscheidet dann, ihn nicht eigenhändig zu töten – allerdings nicht aus Mitleid: „Ach, wisst ihr was, Leute?“, spricht er seine ZuschauerInnen an: „Der hat eigentlich nichts, hier [in der Wüste, C.B.] ist weit und breit kein Schwanz. Ich glaub, wir lassen den hier einfach verrecken, oder was meint ihr? Ihn jetzt abzuknallen wär viel zu langweilig, oder?“ Er nimmt einen Baseballschläger in die Hand und überlegt: „Wir könnten ihn natürlich auch mit dem Baseballschläger zusammenschlagen, ja? Den kleinen Wichser.“ Dann dreht er aber wieder um: „Ach komm, lass schon ey, wir lassen den hier einfach

38 | PietSmiet (Hardi): Let's Play Hitman Absolution #009 [Deutsch] [HD] - Eiskalt hingegerichtet (28.11.2012), 1:10-1:20. <https://www.youtube.com/embed/QicbJSj3Ak?start=70&end=80>

39 | Ebd., 17:25-19:15. <https://www.youtube.com/embed/QicbJSj3Ak?start=1045&end=1155>

40 | Vgl. dazu aus medienpsychologischer Perspektive auch Christoph Klimmt u.a.: How Players Manage Moral Concerns to Make Video Game Violence Enjoyable. In: Communications 31 (2006), S. 309-328, hier: S. 319-320.

41 | PietSmiet (Hardi): Let's Play Hitman Absolution #012 [Deutsch] [HD] - Wüstenvogel (2.12.2012), 20:00-23:00. <https://www.youtube.com/embed/8ljgxf04P5Y?start=120&end=1380>

verrecken. Diese kleine perverse Sau.“ Er fährt dann davon und der Missionsabschlussbildschirm erscheint. Im Hintergrund hört man Lenny, wie er um Hilfe ruft und Angst davor hat, nun verdursten zu müssen. Hardi lässt zur Antwort ein hämisches Lachen hören.

Dieses Beispiel wird hier nicht gewählt, um eine narrativ als besonders grausam erscheinende Art der ludisch-virtuellen Gewalt hervorzuheben, sondern weil es verdeutlicht, dass auch eine solche Art der Gewaltausübung Let's Playern völlig normal oder sogar wünschenswert erscheint, wenn die jeweiligen Opfer zuvor ungerechte Gewalt ausgeübt hatten und die Gegengewalt als „Rache in moralischem Gewand“ (s.o.) gelten kann.

Diese Gegengewalt muss allerdings nicht immer reaktiv sein, um als gerecht empfunden zu werden, sondern kann auch der ungerechten Gewalt präventiv vorbeugen. Das zeigt sich beispielsweise im Dialog zwischen Sarazar und seinen ZuschauerInnen in der LP-Reihe zu *Tomb Raider*. Am Ende der letzten Folge kommentiert Sarazar, dass er eine Sache an diesem Spiel nicht gut fand: Lara ist zu Beginn des Spiels ein sanftes Mädchen, dass sich bei einem getöteten Reh (das zu essen sie vor dem sicheren Hungertod bewahrt) ausführlich entschuldigt, dann aber nach kurzer Zeit voller Emphase und ohne Gnade unzählige Gegner tötet. Sarazar meint dazu: „Es war schon ein bisschen komisch, dass sie sich beim Reh entschuldigt, die Lara, wo sie das Reh getötet hat, und dann einfach mal nachher irgendwie hundert Typen umballert und ihr das überhaupt nicht mehr zu Herzen geht irgendwie.“⁴² Einige ZuschauerInnen sehen dadurch die Legitimität beziehungsweise Selbstverständlichkeit der Ausübung von gerechter Gegengewalt infrage gestellt und weisen Sarazar auf seine Fehldeutung hin. Eine Auswahl:

„Das sie sich bei dem reh entschuldigt hat lag daran, das das reh sie nicht töten wollte die anderen typen wollten sie allerdings töten und deshalb entschuldigt sie sich nicht dafür“
 „Sarazar verstehst du den Unterschied nicht ? Sie tötete das Reh aus hunger und das Reh hatte keine schuld aber die Gefolgschaft Matthias wollten Sie töten und sie hat sich halt gewährt“

„Das Reh war unschuldig und musste sterben damit sie etwas zu essen hat... deswegen hat sie sich entschuldigt... die Typen, die sie bzw du umgenietet hast waren alle bereit dich zu töten... so unschuldig waren die also nicht“

„Naja das Reh wollte ihr ja nix tun, also hat sie sich Entschuldigt. Die ganzen Menschen wollten sie umbringen... Warum sollte man da Mitleid haben? War ja an sich nur Selbstverteidigung, aber ja! War Krass xD‘ [grinsender Smiley, C.B.]“⁴³

42 | Sarazar: Let's Play Tomb Raider #038 - Das Ende einer Monarchie [FINALE] [Full-HD] [Deutsch] (8.4.2013), 16:20-16:35. <https://www.youtube.com/embed/k4Zz99UADUU?start=980&end=995>

43 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=k4Zz99UADUU

Die Intention der Gegner zur Ausübung von ungerechter Gewalt reicht, um sie für schuldig zu befinden und präventive Gegengewalt zu legitimieren. Teils vermischt sich diese präventive mit der reaktiven Form gerechter Gegengewalt: Die Antagonisten haben Freunde oder Unschuldige getötet und sie planen es wieder zu tun – deshalb darf und muss die Heldin oder der Held Gegengewalt ausüben.

Es wäre allerdings zu kurz gegriffen, wollte man die Reichweite der „Rache im moralischen Gewand“ (s.o.) nur auf die Motivation zur und Legitimation der Ausübung ludisch-virtueller Gewalt beschränken. Ihre wohl wichtigste Funktion ist, dass sie als Gegenmaßnahme zur Widerfahrnis ungerechter Gewalt auf die Schließung einer offenen „Gewaltspirale“ (s.o.) hinarbeitet und genau dadurch eine eigene Erfahrungsqualität erhält. Durch den narrativen Spannungsbogen wird die Ausübung von Computerspielgewalt dramatisch aufgeladen und kann dadurch, pointiert formuliert, bei Erfolg befriedigender sein als in einem narrativ nicht aufgeladenen Kampf, insofern durch sie Gerechtigkeit ausgeübt wird.

Ein Beispiel: Als Gronkh in GTA5 endlich den Antagonisten Devin Weston erwischt, der die Familie seines Avatars bedroht hatte, wird dieser in einen Kofferraum gesperrt und das Auto an eine Klippe gerollt (empfohlenes Beispiel).⁴⁴ Nach einem kurzen Gespräch mit dem Bösewicht, der um sein Leben bangt, muss man als Spieler selbst das Auto durch Gamepad-Bewegung von der Klippe rollen. Gronkh lacht fröhlich auf: „Ich bin hier grad am Grinsen wie ein Honigkuchenpferd.“ Auch Sarazar, der hier neben Gronkh sitzt und beim Spielen zusieht, lacht und kommentiert: „So gemein! Aber irgendwie hat er’s wirklich verdient.“ Gronkh fügt hörbar lächelnd an: „Natürlich!“, und ergänzt, als das Auto die Klippe runterfliegt: „Uuund Hoppaaa! Hihi!“ Das Auto zerschellt am Boden, explodiert, und Gronkh gibt ein zufriedenes „Ahhh“ von sich.

Auch hier ist wichtig zu betonen, dass die zur Sprache kommende besondere Vergnüglichkeit des Killens aufgrund seiner Funktion als Ausübung von Gerechtigkeit möglich, aber nicht zwangsläufig ist. Längst nicht in allen Spielen lassen sich die Let’s Player so weit auf die Story ein, dass sie diese Momente als besonders herausragend erfahren beziehungsweise sprachlich dementsprechend markieren. Es ist jederzeit möglich, ein Actiongame als Aneinanderreihung virtuell-körperlicher Herausforderungen zu verstehen und sich von den angebotenen Narrativen zu distanzieren. Oder wie es der Spieler Kerby im Interview formuliert: „Also ich sag mal so: Manchmal fühlt man sich mehr ein, manchmal weniger.“ (IV8)

44 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #107 - Todeswünsche & Todesengel [ENDE] * Let’s Play GTA 5 (GTA V) (31.12.2013), 53:00-53:35. <https://www.youtube.com/embedEYOY3lcspj8?start=3180&end=3215>

5.2 FEINDE MACHEN

In Multiplayer-Games sind die angebotenen Narrative, wenn sie überhaupt existieren, meist Nebensache. Zwar lassen sich beispielsweise auch Spieler im MMORPG *The Elder Scrolls Online* teils auf die Geschichte ihres Helden ein (vgl. auch Kap. 5.1.1), aber das eigentlich nur dann, wenn sie gerade nicht gemeinsam mit anderen Spielern unterwegs sind und sich nicht gemeinsam mit ihnen in einem Sprachkanal aufhalten. Denn dort stellt der permanente Kommunikationsfluss eine konstante Ablenkung von den Narrativen dar. Kompetitive Multiplayer-Games wie *Counter-Strike* oder *Battlefield 3+4* bieten dagegen erst gar keine expliziten Geschichten im Multiplayer-Modus an. Der Krieg verschiedener Parteien dient hier eher als Hintergrundscenario für den virtuell-körperlichen Wettkampf.

Doch auch wenn die Narrative Nebensache sind, können in Multiplayer-Games ganz ähnliche Bedeutungsmechanismen greifen, wie die im vorangegangenen Kapitel beschriebenen. Das heißt, die Bedeutung der Widerfahrnis physischer Gewalt als drastische Form der Ungerechtigkeit oder ihrer Ausübung als ebenso drastische Form der Wiederherstellung von Gerechtigkeit wird von den Spielern aufgegriffen und zur dramatischen Aufladung sozialer Aushandlungsprozesse genutzt, um das Spielvergnügen zu bereichern.

5.2.1 Abneigung und Hass

Das wird nirgends so deutlich wie im Zombie-Survival-Game *DayZ*. Wenn Spieler neu in *DayZ* starten, dann beschäftigen sie sich erst einmal lange Zeit damit, das zum Überleben notwendige Loot zu sammeln und sich gegen die computergesteuerten Zombies zu verteidigen. Wenn sie dann nach langem Looten auf andere Spieler treffen, setzt Aufregung ein: Denn das Leben ihres Avatars und – wichtiger noch – das mühsam gesammelte Loot ist dadurch bedroht (vgl. auch Kap. 3.3.2). Wenn in dieser Situation nicht einer der beiden Spieler oder Parteien sofort das Feuer eröffnet, können sie die spielinterne Sprachchatfunktion oder auch einen Textchat nutzen, um Spieler anzusprechen, die sich mit ihrem Avatar im nahen Umfeld des eigenen Avatars aufhalten. So kann man sich mit zufällig getroffenen Spielern unterhalten und dadurch das weitere Vorgehen aushandeln. Wenn Spieler vorhaben, den Status quo der Gewaltfreiheit zu respektieren, werden sie (meist auf Englisch) sagen, dass sie „friendly“ sind. (FT) Sind beide Spieler friendly, können sie sich zusammentun, gegenseitig Loot tauschen oder sogar gemeinsam weiterziehen, woraus sich (wie ich selbst erlebte) langanhaltende Freundschaften ergeben können. Die meisten Spieler kennen solche freundlichen Begegnungen. Allerdings machen sie alle früher oder später auch negative Erfahrungen: Entweder sie werden von fremden Spielern sofort getötet oder die anderen Spieler geben vor, friendly zu sein, nur um ihnen dann im richtigen Moment in den Rücken zu schießen und ihr Loot zu stehlen.

So sind auch die Spieler in *DayZ* regelmäßig der Widerfahrnis einer als ungerecht gedeuteten Gewalt ausgesetzt. Solche Momente sind in den Sprachkanälen von Spielergruppen beliebter Stoff für Konversationen sowie Ausgangspunkt für die Artikulation von Wut, Empörung und Aufregung. Im Gruppeninterview beschreibt der Spieler Kerby seinen Ärger über solche Vorfälle: „Also ärgerlich, muss ich wirklich sagen, ist es, wenn man jemanden leben lässt oder man begegnet jemandem, kommt auf den ersten Moment gut miteinander aus, und er ist dann doch einer, der dich, sobald du dich umdrehst, so feige [...] von hinten in den Rücken schießt.“ (IV8) Sein Kumpel Milo ergänzt:

„Ja, solche Erlebnisse hatte ich auch schon! [...] Ich bin mal durch Elektro [eine Stadt, C.B.] gelaufen und hab nen Typen getroffen [...]. Und er meinte dann die ganze Zeit so [im spielinternen Sprachkanal, C.B.]: ‚Friendly, friendly, friendly!‘ [...] Und dann sind wir zusammen in die Feuerwache reingegangen [...], wir saßen dann oben im Turm drin, ich wollte mir einen kleinen Überblick verschaffen. [...] Und er saß dann irgendwie neben mir und guckt sich auch ein bisschen mit um, und guckt dann nochmal mich an – also ich hab das noch so im Augenwinkel gesehen – guckt mich an, guckt meine Waffe an, guckt nochmal mich an und schlägt auf einmal mit der Axt zu, und das war’s. Und da ärgerst du dich wirklich.“ (IV8)

Als besonders einschneidend werden solche Erlebnisse empfunden, wenn die Gegner nicht aus Eigennutz (um das eigene Loot zu rauben), sondern aus purer Bosheit zu handeln scheinen. Shadow erzählt im Interview beispielsweise, wie er einen wertvollen Tarnanzug (Ghillie-Suit) gefunden hatte, allerdings noch keine Waffe, um sich zu verteidigen:

„Vor zwei Wochen oder so war ich auf nem Server [...] und da hab ich mich halt so ein bisschen ausgerüstet [...], war ich in Stangrad [eine Stadt, C.B.], geh in die Fire Station [ein Spielern bekanntes Gebäude, C.B.] hoch, und dann hör ich im Direct Chat [spielinternen Sprachkanal, C.B.]: ‚Ja, Ghillie, komm runter! [Er wird also an seinem Ghillie-Suit erkannt und darauf angesprochen, C.B.] Ich hab dich gesehen, zieh deinen Ghillie aus! Leg deine Waffe hin, zieh deinen Ghillie aus.‘“ (IV20)

Der unbekannte Gegner wollte also, dass Shadow ihm seinen wertvollen Tarnanzug überlässt. Allerdings konnte Shadow diesen gar nicht mehr ausziehen, da er seine alte Avatarbekleidung weggeschmissen hatte und das Spiel keine nackten Avatare erlaubt. Shadow fährt fort:

„Hab ich halt die Waffe runtergelegt, bin runtergegangen, hab ich gesagt: ‚Ja, ich kann nichts machen, tut mir leid. Ich kann den Ghillie nicht ausziehen.‘ War unbewaffnet! Gar nichts hatte ich! Und dann gibt mir dieser *Wichser* einen Headder [Headshot, C.B.]. Da hat er gesagt: ‚Oh, das ist aber schade‘, und hat mir nen Headder reingedrückt. (Wütend) Sooo unnötig! Der war richtig gut equipped [hatte gute Ausrüstung, C.B.], der hatte

MKMod [eine gute Waffe, C.B.] und so. Das war so, so, so unnötig. Und ich bin unbewaffnet runtergekommen und ich hab an ihn geglaubt, an die Menschlichkeit! Und er gibt mir nen Header, weißte? Das war richtig unnötig.“ (IV20)

Auf solchen Spielservern, auf denen die gleichen Spieler regelmäßig anwesend sind, können sich aus einer solchen Verärgerung über eine als ungerecht (im letzten Beispiel sogar als unmenschlich) gedeutete Ausübung von ludisch-virtueller Gewalt dauerhafte Feindschaften ergeben. Vor allem die Vielspieler kennen die Nicknamen der anderen Vielspieler und wissen, wer zu welcher Gruppe gehört. Da sie sich regelmäßig gegenseitig angreifen, in den Rücken fallen, reinlegen, ausrauben oder mutwillig die Fahrzeuge des anderen zerstören, entwickeln sich langfristige Abneigungen. Auf den Spieler Maxo, so beispielsweise Fenre im Interview, habe er einen „tierischen Hass“. Denn neulich habe Maxo ihnen ohne Grund ein Fahrzeug zerschossen, in dem sie das Loot von vier Stunden Arbeit gelagert hatten. „Da war ich schon richtig angepisst“, kommentiert Fenre: „Am liebsten wär ich da ... hätt ich das Flugzeug geholt und hätt es denen [der Spielergruppe von Maxo, C.B.] mitten ins Lager reingeflogen, während die Leute da alle waren.“ (IV5) Auch der Spieler Tobi hat ähnliche Situationen erlebt, in denen sich Maxo „richtig assi“ verhalten habe, weshalb auch er zu dem Schluss kommt: „Maxo hass ich einfach.“ (IV21)

Zwar reden längst nicht alle Spieler von Hass, doch auf die ein oder andere Weise hegen die meisten von ihnen eine Abneigung gegen bestimmte gegnerische Spieler. Borke beispielsweise verachtet nicht nur Maxo, sondern gleich mehrere seiner Teammitglieder. Sie würden, so Borke, immer zuerst angreifen, dazu noch die schwächeren Teams, immer alles Loot rauben und obendrein seien sie Camper, also besonders feige Spieler, die anderen auflauern und sie hinterrücks erschießen. Im Interview erklärt er:

„Ich weiß nicht warum, aber ich hab voll den Hass auf die, weil das sind genau die Leute gewesen, die am dritten Tag schon [als sich seine Spielergruppe noch nicht auf dem Server etabliert hatte und noch sehr schwach war, C.B.], wir sind noch nicht mal an den Häusern gewesen und zack waren wir tot, weil die schon [...] wahrscheinlich eine Stunde oder so davor schon vor unseren Häusern gecamped haben und nur gewartet haben, bis wir die Häuser aufmachen [so dass sie ausgeraubt werden konnten, C.B.]. Und da hab ich mir auch gedacht: ‚Okay, [...] die brauchen wir nicht als Freunde – Feinde!‘“ (IV4)

Dass die Gegner hier aufgrund der widerfahrenen Ungerechtigkeit zu Feinden werden, demonstriert, wie das Bedeutungspotenzial physischer Gewalt als eine drastische Form der Ungerechtigkeit in die emotionalen Prozesse im Spielverlauf eingebunden wird und diese dramatisch auflädt. Einzelne Personen oder ganze Gruppen werden zu Feinden erklärt, denen man eine emotionale Abneigung entgegenbringt. In der teilnehmenden Beobachtung in *DayZ* zeigt sich außerdem, dass die Begründungen für die jeweilige Feindschaft fast ausschließlich hochgra-

dig konstruierte Vorwürfe sind. Fast alle Spieler partizipieren in Praktiken des Ausraubens, Überfallens und hinterlistigen Tötens der Gegner. Aber fast alle finden auch Gründe, warum sie selbst im Recht und die anderen im Unrecht waren.

Besonders augenfällig wird das in Spielen, wo es anders als in *DayZ* kaum Entscheidungsfreiheiten und deshalb auch wenig Möglichkeiten gibt, sich ungerrecht zu verhalten. So ist im PvP-Modus des MMORPGs *The Elder Scrolls Online* beispielsweise völlig klar, dass jederzeit alle Gegner mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln getötet werden sollen. Einige meiner Mitspieler, mit denen ich auf Seiten der „Blauen“ (also als einer durch die Farbe Blau markierten Fraktion) gegen die „Gelben“ und „Roten“ kämpfte, fanden aber auch hier Gründe, um eine der beiden gegnerischen Fraktionen als ungerecht darzustellen. (FT) Tarox kommentiert im Interview: „Zum Beispiel, die Gelben sehen ganz genau: Wir [die Blauen, C.B.] sind in der Unterzahl. Was machen die? Die greifen uns auch noch an, obwohl die Roten beide Scrolls [wichtige Gegenstände, die es zu erobern gilt, C.B.] haben, ja? Das sind zum Beispiel so Sachen, wo ich da nen Hals krieg.“ (IV13) Für manche Spieler führt die wiederholte Erfahrung solcher Momente zu dem Eindruck, dass *alle* Gelben (also viele Tausende Spieler) prinzipiell ungerecht handeln. Meine Mitspieler Tommy und MauMau ließen manchmal Sätze fallen wie: „Ich verabscheue die Gelben“; „Ich hasse die Gelbe ja, denen gönne ich ja nicht mal das Schwarze unter dem Fingernagel“; „Nur tote Gelbe sind gute Gelbe“; oder Tommy merkte einmal an, er wolle „auch echt gerne den Gelben auf's Fressbrett geben. [...] Einfach nur aus Prinzip“. (FT)

Zu beobachten ist also ein Prozess der kommunikativen Konstruktion von Feindschaft. Eine in diesem Kontext wichtige kommunikative Emotionspraxis ist das bereits aus LP-Videos bekannte Beschimpfen der Gegner. Auch in Multiplayer-Games können die Gegner die Beleidigungen meist nicht tatsächlich hören oder lesen. Zwar kann man sie über den Textchat in manchen Spielen direkt anschreiben, doch in *DayZ* gilt das Beschimpfen anderer Spieler meist als Tabu und wird von den Admins (also VerwalterInnen) eines Spielerservers manchmal auch mit Verbannung von diesem Server bestraft. In *TESO* gibt es dagegen gar nicht erst die Möglichkeit, die Spieler der anderen Seite über den regulären Textchat anzuschreiben.

Völlig normal und legitim ist es aber, innerhalb des eigenen Sprachkanals die Gegner zu beschimpfen, so dass diese es nicht hören, man aber seinem eigenen Ärger Ausdruck verleihen kann. Die Bandbreite der Schimpfwörter ist hier genauso groß wie in LP-Videos. Dazu gehören beispielsweise Begriffe wie: „Noob“ [Neuling, C.B.], „Spast“, „Arsch“, „Sau“, „Dreckskind“, „Penner“, „kleine Ratte“, „Hundesohn“, „Bastard“, „dummes Stück Scheiße“, „Motherfucker“, „Wichser“, „Bitch“, „Schwuchtel“ oder „Faggot“. (FT) Dass die Betroffenen diese Beschimpfungen weder hören können noch sollen, verweist auf die spezifische Funktion dieser kommunikativen Emotionspraxis in Multiplayer-Games. Es geht nicht darum, den Gegnern die eigene Abneigung tatsächlich zu signalisieren, sondern sie

sich selbst und der eigenen Spielergruppe zu vergegenwärtigen und dadurch die Feindschaft zu den Gegnern diskursiv zu unterstreichen.

Dieser Prozess der Konstruktion von Feindschaft hat eine eigene Qualität, ist auf eigene Weise lustvoll und emotionsgeladen. Denn Feindschaft ist als solche eine extreme emotionale Haltung, und genau diese Intensität wird von manchen Spielern aktiv gesucht beziehungsweise konstruiert. Mit anderen Worten: Die Widerfahrnis von Ungerechtigkeit durch virtuelle Gewalt liefert die Vorlage, um eine dramatische Art des Fühlens zu erleben, der ein Eigenwert als herausragende und positiv gedeutete emotionale Erfahrung zugemessen wird.

Deutlich wird das auch in einer LP-Folge zum Multiplayer-Game *GTA Online* von Gronkh. Der Let's Player bewegt sich hier gemeinsam mit Sarazar und auch anderen Freunden durch die Umgebung des virtuellen *Los Santos*. Sie stehlen Autos, erledigen Aufträge, blödeln lachend herum, liefern sich Verfolgungsjagden mit der Polizei und Gefechte mit anderen Spielern, die sich ebenfalls auf diesem Server aufhalten. Gronkh wurde bereits einige Male von einem Spieler namens Ameisen getötet und beginnt, sich zunehmend über dessen Überlegenheit zu ärgern. Er interpretiert die Situation als ungerecht, da Ameisen, der offensichtlich ein sehr guter Spieler ist, immer wieder gezielt auf Gronkh und seine Crew losgeht und ihnen das Leben schwer macht.

Als sich Ameisen ein weiteres Mal nähert (ab hier empfohlenes Beispiel),⁴⁵ warnt Gronkhs Kumpel ihn im Sprachkanal: „Achtung Erik [bürgerlicher Name von Gronkh, C.B.], Ameise von hinten, Achtung!“ Gronkh dreht sich um und macht sich bereit, aber trotzdem wird er von Ameisen getötet. „Alter, das gibt's doch gar nicht!“, empört sich Gronkh. „Der Wichser! Ey, das kann doch nicht sein. Ey der Typ, der kotzt mich so an.“ Einer seiner Freunde lacht leise. Gronkh wird ungewohnt ernst und klingt aggressiv, als er fortfährt: „Dieser verflixte Waldförster-Ficker, ey!“ In diesem Moment brechen seine drei Freunde im Sprachkanal in Gelächter aus. Gronkh lacht auch kurz, fährt dann aber in ernstem Tonfall fort: „Boah ey, dieser Ameisenhurensohn.“ Dann muss er wieder lachen und ergänzt: „Ich wollt's schon immer mal sagen, so jetzt hab ich's gesagt.“ Sarazar lacht ebenfalls herzlich und meint (obwohl Ameisen sie nicht hören kann): „Ey, der arme Ameisen, Alter ...“, doch Gronkh unterbricht ihn, nun wieder eher ernst: „Ne Alter, der ist nicht arm, der ist ein Spastiker, der ist beidseitig gehirngelähmt.“ Jemand fragt, wo Ameisen jetzt sei. Gronkh gereizt: „Der schleicht sich immer von hinten an, wie so ne kleine Crackhure!“ Sarazar lacht wieder laut und kommentiert freudig: „Das ist ein Traum, Alter.“ Auch Gronkh lacht nun wieder herzlich mit: „Eeey, ich mag den nicht.“

Die Auseinandersetzung mit Ameisen zieht sich durch die ganze Folge. Nachdem er etliche Male getötet wurde, kommentiert Gronkh: „Es ist echt eine Last

45 | Gronkh: GTA ONLINE [HD+] #013 - RRRAGEMODE oder: Vorerst kein Online mehr!

* Let's Play GTA Online (13.10.2013), 9:45-10:45. <https://www.youtube.com/embed/D-4TxlAFGo?start=585&end=645>

mit dem Typen. [...] Ich krieg echt schlechte Laune langsam.“⁴⁶ Wieder verweist er auf die Hinterhältigkeit von Ameisen: „Das Problem ist, ich seh den immer nicht und der versteckt sich immer irgendwo hinten, wie die kleine Schwuchtel, die er ist.“ Die anderen drei Let's Player lachen etwas pikiert, aber herzlich. „Entschuldigung“, wendet Gronkh (der tatsächlich sehr selten homophobe Sprüche äußert) gleich ein, „das war jetzt nicht auf die Schwulen gemünzt oder so. Nein, ich hasse den nur.“ Sarazar lacht. Gronkh: „Man darf ja auch mal jemanden hassen.“ Ihr dritter Mitspieler kommentiert: „Emotion pur hier!“

Damit bringt er auf den Punkt, wozu die permanente Beleidigung des Gegners Ameisen dient: nicht seiner Diffamierung zum Zwecke der Einschüchterung (Ameisen kann Gronkh gar nicht hören), sondern der Artikulation einer als extrem empfundenen emotionalen Haltung gegenüber dem verfeindeten Spieler, die als solche positiv gedeutet wird. Gerade weil die Feindschaft „Emotion pur“ (s.o.) mobilisiert, können die Freunde und auch Gronkh (der immer wieder fröhlich lacht) sich an dessen Wut und Ärger erfreuen. Essentiell dafür ist die Spezifik des Spielens als eine Praxis des Changierens zwischen Ernst und Unernst (vgl. Kap. 2.2.4). Die Bedeutungspotenziale der Widerfahrnis virtueller Gewalt als eine drastische Form der Ungerechtigkeit werden von Gronkh einerseits für voll genommen, doch zugleich bleibt das Sich-Einlassen spielerisch und ermöglicht, die Erfahrung wegen ihrer schieren emotionalen Intensität positiv zu deuten.

Den gleichen Eindruck gewinnt man auch in anderen Multiplayer-Games. Wenn Tommy und MauMau beispielsweise davon sprechen, dass sie in TESO die Gelben hassen (s.o.), dann kann man dabei förmlich ihr süffisantes Grinsen hören. Und auch die oben genannten Beschimpfungen in Multiplayer-Games haben meist entweder einen freundlichen Klang, oder sie werden, wenn sich ein Spieler besonders ernsthaft empört, von anderen Spielern mit einem amüsierten Lachen quittiert. Manchmal spiegelt sich das auch im Textchat, wie beispielsweise in diesem Dialog zwischen zwei verfeindeten Gruppen auf einem *DayZ*-Server (die Schrägstriche markieren Absatzumbrüche im Chat):

Spieler 1: „[Spieler 2] du bist auch tot du hast mich gekillt wirst nie wieder froh auf dem server.“

Spieler 2: „viel fun/freu mich drauf“

Spieler 3 [unbeteiligt]: „xD [grinsender Smiley, C.B.]/hahahaha/will auch“

Spieler 2: „morddrohungen/morddrohungen fuer alle/ist ja wie weihnachten bei oprah [Verweis auf emotionsgeladene US-Talkshow, C.B.]“ (FT)

Auch hier verdeutlichen die Spieler, dass eine spielerische Feindschaft als solche Vergnügen bereiten kann, insofern sie ein dramatisch aufgeladenes, intensives Fühlen gegenüber den anderen Spielern erlaubt. Genau deshalb „braucht“, wie

46 | Ebd., 25:40-26:30. <https://www.youtube.com/embed/D-4TxplAFGo?start=1540&end=1590>

es der Spieler Manny einmal ganz nebenbei im Sprachkanal formulierte, „jeder seinen persönlichen Lieblingsfeind.“ (FT)

Um keine Missverständnisse aufkommen zu lassen: Im Interview stimmen alle Spieler überein, dass sich die Feindschaften zu den Gegnern niemals auf die jeweiligen Personen abseits des Computerspielens beziehen. Wenn Spieler aus irgendwelchen Gründen im Sprachkanal der Feinde landen, dann stellen sie, wie Wooshy, manchmal fest: „Wenn man mal bei denen [im Sprachkanal, C.B.] ist, dann sind das ganz normale Menschen.“ (IV24) Deshalb sei die Feindschaft im Spiel auch keine richtige Feindschaft, sondern eher, wie es Marco formuliert, „eine freundschaftliche Rivalität.“ (IV13) Die TESO-Gildenleiterin Lela erklärt:

„Es ist auch glaub ich völlig normal, dass man [wenn man angegriffen wurde, C.B.] dann denkt, so: ‚Oah, du Penner!‘, ne? So: ‚Aus dem Hinterhalt!‘ Aber ich glaub das ist völlig normal und das gehört auch einfach zum Spielgefühl mit dazu. Aber wie gesagt, wir sind da alle klar im Kopf: Feindbild in dem Sinne ist die andere Allianz [beziehungsweise ein Spieler der anderen Allianz, C.B.] [...], aber der Mensch, der dieses Feindbild spielt, das ist nicht mein Feind [...].“ (IV10)

So verbleibt die Feindschaft stets auf einer spielerischen Ebene. Die (mir bekannten) Akteure sind durchaus in der Lage, sich zu distanzieren und deutlich zwischen der Person des Spielers am Computer und seiner Repräsentation im Spiel zu unterscheiden. Verfeindet sind sie mit letzterer, denn die emotionale Intensität von Abneigung und Hass kann auch nur hier, auf der spielerischen Ebene, genossen werden. Und um diese positiv gedeuteten Erfahrungen, nicht um eine als negativ erlebte Feindschaft, geht es den Spielern. Oder wie es Pirou formuliert: „Das sind halt diese Reibereien, die auch im Spiel ein bisschen hochgepusht werden, damit es irgendwie mehr Spaß macht [...]. Das ist aber nicht böse gemeint.“ (IV19)

5.2.2 Dynamik der Rache

Zu sprechen ist demnach stets von einer ludischen Feindschaft. Deren Emotionspotenzial geht zugleich über ihren Eigenwert als emotionale Erfahrung hinaus. Genau wie die Narrative der Wiederherstellung von Gerechtigkeit in Singleplayer-Games prägt die spielerische Feindschaft zu den Gegnern in Multiplayer-Games die Ausübung ludisch-virtueller Gewalt. Es greifen prinzipiell die gleichen Mechanismen, die Jürgen Grimm als „Rache in moralischem Gewand“ beschreibt (vgl. Kap. 5.1.3), nur dass statt einer narrativen Aufladung die soziale Dynamik zum Ausgangspunkt und schließlich auch Austragungsfeld dieser Rache wird.

Wieder ist es das Spiel *DayZ*, in dem diese Prozesse aufgrund der hohen Entscheidungsfreiheit der Spieler am deutlichsten zutage treten. Wie oben beschrieben, werden Attacken der Gegner sehr häufig als ungerechte Gewalt gedeutet, obwohl sich letztlich alle Spieler sehr ähnlich verhalten. Die Widerfahrnis einer ungerechten Gewalt wird nichtsdestotrotz zum Ausgangspunkt einer als legitim

gedeuteten Gegenwehr. So berichtete mir beispielsweise eines Tages mein Mitspieler Lonx, mit dem ich bereits viele Stunden in *DayZ* verbracht hatte, dass er zuvor einen unbewaffneten Spieler absichtlich nicht getötet hatte, weil er friendly sein wollte. Der andere Spieler habe das schamlos ausgenutzt und, als er eine Waffe gefunden hatte, Lonx kurzerhand erschossen. Von nun an, versprach Lonx, sei ihm egal, ob andere Spieler Waffen haben oder wehrlos sind. Auf ihn würde ja schließlich auch jeder sofort schießen. „Deswegen gibt's jetzt keine Gnade mehr, Gnade ist ausverkauft“, verkündete er und ließ sein typisches, halb nett und halb hämisch klingendes Lachen hören. (FT)

Die Rache richtete sich hier nicht gegen eine spezifische Person, weil diese für Lonx gar nicht wiedererkennbar war, sondern prinzipiell gegen alle unbekannten Spieler, denen er nun mit präventiver Gegengewalt begegnen wollte. Da die meisten Spieler ähnliche Erfahrungen wie Lonx machen, hat sich in der Spielkultur von *DayZ* (so der Spieler Manny im Interview) die Einstellung: „Erst schießen, dann fragen!“ (IV12), beziehungsweise (wie es der Spieler Wooshy formuliert) das Motto: „Friss oder stirb!“ (FT), durchgesetzt. So entsteht diskursiv der Eindruck einer Spielumgebung, in der nur die Starken und Rücksichtslosen überleben.

Auch das ist eine dramatische Aufladung des Spielprozesses, die ähnliche Konsequenzen haben kann, wie die Narrative in Singleplayer-Games. Als ich eines Tages mit einer Gruppe aus mehreren Spielern durch die Landschaft von *DayZ* zog, begegneten wir einem anderen deutschen Gamer, der uns im spiel-internen Sprachkanal ansprach und versicherte, er sei friendly und wolle nur Banditen jagen, also solche Spieler, die andere absichtlich töten und ausrauben. Als Demonstration seiner guten Absichten senkte er gleich seine Waffe, was ihn gegenüber unserer Gruppe quasi wehrlos machte. Wir umstellten ihn und zielten alle auf ihn, während wir in unserem eigenen Sprachkanal berieten, wie mit ihm zu verfahren sei. Einige wollten ihm glauben und argumentierten, ihn zu töten sei unfair. Die anderen aber meinten, man könne ihm nicht vertrauen. Mitten in unserer hitzig werdenden Diskussion gab Lonx dem wehrlosen Spieler kurzerhand einen Kopfschuss. Während ich selbst verdutzt über diese virtuelle Exekution war, nahmen ihn einige andere Spieler in Schutz. Insbesondere der Spieler Joey versicherte immer wieder, das sei die richtige Entscheidung gewesen. Er habe schon so viele Leute laufen lassen und immer seien sie ihm in den Rücken gefallen. In *DayZ* gelte, so Joey: „Töten oder getötet werden.“ (FT)

„Jetzt gibt's Krieg!“

Unter Vielspielern kann sich diese prinzipielle Bereitschaft zur präventiven Gegengewalt personalisieren und zuspitzen. Voraussetzung ist, dass sie auf einem Server regelmäßig wiederkehren und sie nach und nach mit den Nicknamen der anderen Vielspieler vertraut werden. In einer speziellen Version von *DayZ*, in der man sich eigene Häuser aufbauen konnte, lernten die Vielspieler nach einiger Zeit auch die Wohnorte der anderen ServerbewohnerInnen kennen. Wie oben beschrieben, ist es in dieser Situation möglich, dass sich über Wochen oder

manchmal Monate hinweg anhaltende Feindschaften zwischen Gegnern ergeben. Diese werden zur Ausgangsbasis für regelrechte Rachefeldzüge. Man will beispielsweise – so formulieren es verschiedene Spieler – mit dem Gegner „ein Hühnchen rupfen“, muss „Contra geben“, „Vergeltung“ üben oder man hat „noch eine Rechnung offen“. (FT) Auch Sätze wie: „Der Hundesohn Alter, ohne Scheiß! Wenn ich den in die Griffel bekomme, Alter, ohne Scheiß!“, oder: „[Wir wollen] einen Anschlag auf HS [verfeindeter Clan, C.B.] verüben. Das soll möglichst brutal werden. Möglichst brutal und alles kaputt machen“, sind keine Seltenheit. (FT)

Der Wunsch nach Rache ist auch hier, genau wie in Singleplayer-Games, eine wichtige Motivation für die sich wiederholende und hochsteigernde Ausübung ludisch-virtueller Gewalt. Wie oben beschrieben, erklären einige Spieler im Interview ihren Hass auf den Spieler Maxo. Als ich Tobi im Interview frage, ob er sich für dessen Untaten schon revanchiert habe, verneint er, doch ergänzt:

„Das kommt schon noch. Ich war dann so sauer, ich hab mir dann gedacht: ‚Vor dem seinem Haus – ich hab genug Sniper [Scharfschützengewehre, C.B.] [...] – ich leg mich da von mir aus wochenlang vor sein Haus und werde es zusnipen [mit dem Scharfschützengewehr belagern, C.B.]. Aber das, das kriegt er schon noch zurück. [...] Ich hab genug Granaten, und Granatwerfer.“ (IV21)

Auch der Spieler Mike hält Maxo und seinen Clan für die schlimmste Gruppe auf seinem Server. Permanent greifen sie seine eigene, noch sehr schwache Gruppe an, was er als ungerecht empfindet:

„Und echt im Hintergrund denken ich und Erri [sein Mitspieler, C.B.] [...] halt eben die ganze Zeit nur daran, die zu killen (C.B. lacht, Mike auch). Weil wir werden nämlich uns jetzt aufstocken mit Waffen und dann werden wir ihre Base [Basis, C.B.] komplett auf dem Berg belagern, mit allen Mann von ATB [verbündeter Clan, C.B.], dann liegen da oben 25 Leute. Das wird übelst den großen Knall geben.“ (IV4)

Manchmal reicht auch einfach, dass man selbst getötet wurde, um den Wunsch nach Rache entstehen zu lassen. Als der Spieler Rengo beispielsweise erschossen wird, regt er sich im Sprachkanal lautstark auf: „Hoffentlich hab ich den Typ getroffen und er blutet richtig dreckig aus seinem Bauch [...]“, kommentiert er mit ernster Stimme. Einer unserer Mitspieler quittiert das mit einem Lachen. Rengo bleibt aber ernst: „Ich möchte jetzt diesem hässlichen Spasti so richtig ins Gesicht schießen!“ Also holt er sich mit einem neuen Avatar eine neue Waffe und legt sich auf die Lauer. „Ich mach dich kaputt, du Arschloch!“, verspricht er seinem Gegner, ohne dass der ihn hören könnte. Ein anderer Mitspieler kommentiert im Sprachkanal, im Gegensatz zu Rengo höchst amüsiert: „Rageattack [Wutattacke, C.B.]!“ Rengo bleibt aber ernst und will Rache: „Ich hass das, wenn die mich in DayZ töten. Darauf komm ich gar nicht klar.“ Und als er eine Handgranate findet, kommentiert er: „Ich hoffe, die steck ich in seinen Arsch rein.“ (FT)

Wie Tobi, Mike und Rengo verwenden zahlreiche Spieler viel Zeit und Energie darauf, Rachepläne zu schmieden, vorzubereiten und immer wieder neu auszuführen. Ein etwas längeres Beispiel dafür lieferte der Spieler Borke, mit dem ich einige Zeit in *DayZ* verbrachte. In diesem speziellen Fall konnte ich Borkes Avatar besonders genau beobachten, da ich für kurze Zeit als Admin eines Servers tätig war, weshalb ich mit einer frei beweglichen Kamera jeden Avatar begleiten konnte, ohne selbst mit meinem Avatar in der Nähe zu sein. Eigentlich diente diese Technik der Cheater-Überwachung, wurde hier aber für einige Wochen zum Forschungsinstrument. Die Spieler und auch Borke wussten von dieser Möglichkeit und natürlich von meiner Forschung.

Als er gegen Mittag in den Sprachkanal kam und sich zugleich ins Spiel einloggte, erklärte er mir, dass er ab sofort auch die Mitglieder des Clans ATB angreifen werde, weil diese ja neuerdings mit dem Clan PLP zusammenspielten und er PLP überhaupt nicht leiden könne. Erst am Tag zuvor waren Borke und seine Freunde nämlich von einem PLP-Mitglied während des Lootens hinterrücks überfallen und ausgeraubt worden. Nun bemerkte Borke, dass ATB und PLP ihnen zu allem Überfluss während der Nacht auch noch die Fahrzeuge aus der Basis geklaut hatten. „Jetzt gibt’s Krieg!“, verkündete er und ergänzte: „Frieden!? Die können mich mal mit Frieden. Ich weiß, wo jeder da sein Haus hat, ohne Witz.“ (FT) Sogleich überlegte er, welchen der Feinde er nun am besten angreifen könne und kam auf die Spielerin Nadja. Sie war dafür bekannt, sehr langsam und schlecht zu spielen und vor Kämpfen zurückzusehen. Eigentlich war Borke auch mit Nadja befreundet und hatte mit ihr einige Zeit im Sprachkanal verbracht, aber nun spiele sie ja, so stellte er entrüstet fest, mit ATB zusammen, also gehöre sie zu den Feinden.

Da sich Nadja auf der ganz anderen Seite der Karte von *DayZ* aufhielt und Borke kein Fahrzeug zur Verfügung stand, sprengte er kurzerhand seinen Avatar mit einer Handgranate selbst in die Luft, um einen alternativen Spawnpoint in ihrer Nähe auswählen zu können. Dort musste er ohne Ausrüstung starten und zuerst für längere Zeit auf die Suche nach einer Waffe gehen, bevor er Nadja angreifen konnte. Als ihn einer seiner Mitspieler fragte, was er denn am anderen Ende der Karte suche, meinte Borke nur trocken: „Nadja töten.“ Als ein anderer nachfragte: „Warum denn?“, erklärte er: „So halt, ich bin verfeindet mit ATB.“ (FT)

Schließlich fand Borke eine Schrotflinte, eine in *DayZ* vergleichsweise schwache Waffe. Trotzdem ging er zum Angriff über. Nadja war gerade mit einem ihrer neuen Verbündeten am Looten, als Borke bei ihnen ankam. Er nutzte den Vorteil der Überraschung, verwundete Nadjas Verbündeten schwer und kommentierte stolz: „So, einen erwischt, der blutet gut.“ (FT) Hier begann eine Art Katz und Maus-Spiel mit Nadja, die sich versteckte, woraufhin Borke ihr Auto stahl, um sie hervorzulocken. Schließlich konnte er die bessere Waffe des ersten, inzwischen verbluteten Gegners looten und bekam auch Nadja vor sein Visier. „Ich seh sie, ich seh sie!“, verkündete er im Sprachkanal. Schüsse fielen und Nadjas Avatar ging zu Boden. „Ab geht die Lutzi!“, rief Borke fröhlich aus. Gleichzeitig stieg sein Avatar

ein Level auf, was in dieser Version von *DayZ* ein anderes, besser aussehendes Outfit für den Avatar bedeutete. Borke freute sich riesig und ließ eine Art freudiges Wolfsgeheul hören: „Ahuuu!“ (FT)

Als zusätzliche Strafmaßnahme zerstörte er auch gleich noch Nadjas Fahrzeug. Während sie sich im Textchat, den alle Spieler auf dem Server lesen konnten, mit dem Begriff „snief“ (wie „schnief“ für eine laufende Nase) traurig zeigte, verteidigte sich Borke für seine Aktion. Er schrieb der Getöteten: „sorry“, aber Schuld an dieser Racheaktion sei der Spieler ihres Clans, der ihn gestern überfallen hatte. Anstatt die Situation auf sich beruhen zu lassen, schrieb ein Spieler des PLP-Clans sogleich zurück: „ich bedank mich persönlich/^^ [lachend hochgezogene Augenbrauen, C.B.]/bei dir heut nochma/ruthless aggression :P [Smiley mit herausgestreckter Zunge, C.B.]“. Er kündigte also Rache für die Rache an, wobei er durch Emoticons die Vergnüglichkeit des Vorhabens unterstrich. (FT)

Im Verlauf des Mittags bekam Borke aber nun doch Zweifel daran, ob sein Angriff auf Nadja eine so gute Idee gewesen war. Er ging zu ihr und ihrem Freund in den Sprachkanal (ich folgte) und entschuldigte sich indirekt für den Angriff. Er habe das ja nur gemacht, weil er von PLP angegriffen worden war. Außerdem habe er ja nur auf Nadja geschossen, weil sie zuerst geschossen hatte. Dass er ganz explizit und mit viel Aufwand darauf hingearbeitet hatte, Nadja zu suchen und zu töten, verschwieg er hier. Er habe ihr zwar ihr Loot geklaut, fügte er nun an, aber dafür als Wiedergutmachung andere Ausrüstung dagelassen (die sie nun aufsammeln konnte): einen Rucksack für ihren Avatar, auf dem ein Herz und der Schriftzug „love“ zu sehen war. „Das passt auch besser zu dir“, kommentierte Borke versöhnlich. (FT)

Alles schien also wieder friedlich. Borke ging in sein Lager zurück. Doch plötzlich fielen Schüsse aus dem Hinterhalt und Borke starb. Lautstark regte er sich im Sprachkanal auf und sprach andere mit ihm verbündete Spieler an, die ihrerseits zu Hilfe eilen sollten. Wie sich herausstellte, war Borke von einem Mitglied des PLP-Clans getötet worden. Der schrieb dann auch gleich im Textchat: „ich habs dir gesagt Borke“. (FT)

Dieses Beispiel aus der teilnehmenden Beobachtung zeigt, wie auch in Multiplayer-Games, trotz der fehlenden narrativen Angebote, eine „Rache in moralischem Gewand“ (vgl. Kap. 5.1.3) zur zentralen Spielpraxis werden kann. Die als ungerecht gedeutete Widerfahrnis virtueller Gewalt kann erstens zur Ausübung einer als gerecht gedeuteten Gegengewalt motivieren (Borke fasst den Plan, Nadja zu töten), diese zweitens legitimieren (Borke begründet mehrfach, dass sein Vorhaben gerechtfertigt und wünschenswert sei) und drittens die dabei gemachten emotionalen Erfahrungen intensivieren (Borke ist hörbar stolz und ausgelassen fröhlich wegen seines Kills). Zugleich wird die Rache von den Besiegten wiederum als ungerecht empfunden, woraufhin sie ihrerseits neue Rachepläne schmieden, woraus sich eine komplexe sozioemotionale Dynamik in Form einer sich immer wieder öffnenden und schließenden „Gewaltspirale“ (vgl. ebd.) ergibt.

Feindschaft und Vergemeinschaftung

Zu dieser Dynamik gehört auch, dass sich die dramatisch aufgeladenen emotionalen Erfahrungen der Feindschaft und Rache mit kooperativen emotionalen Erfahrungen, wie sie in Kap. 4.2 beschrieben wurden, verbinden können. Es ist völlig gängig, dass sich verbündete Spieler nicht nur zu Hilfe eilen, sondern sich gegenseitig für widerfahrene ludisch-virtuelle Gewalt rächen. In TESO wird sogar jeder Spieler und sein jeweiliger Verbündeter automatisch durch einen eingebundenen Schriftzug informiert, wenn einer den anderen gerächt hat (also einen Spieler killen konnte, der zuvor den Verbündeten gekillt hatte). Solche Hinweise dienen als Ausgangspunkte von kommunikativen Emotionspraktiken des Prahlers mit der erfolgreichen Rache oder des Bedankens für diese. Aber auch in *DayZ*, wo solche automatischen Hinweise fehlen, zählt das Rächen der gekillten Mitspieler zu den täglichen Routinen. Es wird hier zu einer spezifischen, nämlich als besonders intensiv erlebten Praxis des Zusammenhaltens. Man schützt sich nicht nur gegenseitig, sondern man signalisiert, dass man das einem Verbündeten angetane Unrecht als einem selbst angetanes Unrecht empfindet, was an der Verfestigung der jeweiligen *emotional community* mitarbeitet.

Auf einer breiteren Ebene wird nicht nur die Rache für einzelne Aktionen, sondern die aktive Partizipation an der Feindschaft zu anderen Gruppen zum Prozess der Vergemeinschaftung. Befindet sich eine Gruppe „im Krieg“ mit einer anderen Gruppe, wird erwartet, dass alle ohne zu zögern am Kampf teilnehmen. (FT) Eine meiner *DayZ*-Gruppen befand sich beispielsweise über mehrere Wochen hinweg in einem Krieg gegen den Clan RTR, der uns deutlich überlegen war und mehr als einmal unsere gesamte Gruppe vernichtet sowie unser Loot geklaut hatte. Schnell begann innerhalb unserer Gruppe ein selbstgesponnenes Fremdbild dieses Clans zu wachsen, demzufolge die RTRler unfair waren, immer zuerst schossen und auch stets andere unschuldige Spieler angriffen. Sie erschienen uns als deutlich böse, während wir uns selbst als faire Spieler und im Recht sahen.

Aus neutraler Perspektive gab es keine wirklichen Anhaltspunkte für ein unfaires Verhalten der Gegner, sie waren uns schlicht überlegen. Nichtsdestotrotz redeten wir uns gerne auf diese Weise in Rage, denn wir wussten implizit, dass die Wut auf die Gegner unser Vergnügen vervielfachen konnte. Als einer meiner Mitspieler einmal anmerkte, er sei gerade im Sprachkanal von RTR gewesen und die seien eigentlich ganz nett, ignorierte meine restliche Gruppe diesen Hinweis geflissentlich. Vielmehr sprachen manche von ihnen von „Hass“ auf die RTRler, und wenn wir dann doch einmal zufällig einen von ihnen erschießen konnten, dann war unsere Freude rückhaltlos groß. (FT)

Mir selbst blieb als eher mittelmäßigem Spieler diese Freude meist verwehrt, bis ich eines Tages völlig unerwartet eine größere Gruppe RTRler entdeckte, die gerade mit mehreren Fahrzeugen und schwer bewaffnet eine alte Burgruine looteten. Da ich kaum etwas zu verlieren hatte, mischte ich mich kurzerhand mitten unter sie. In *DayZ* sehen viele Avatare genau gleich aus, weshalb man sich teils lange Zeit unbemerkt unter die Gegner mischen kann, wenn diese nur unauf-

merksam genug sind. Als sich die Gruppe in Bewegung setzte, stieg ich in eines der Autos, in dem bereits einer meiner Feinde auf dem Beifahrersitz saß, und fuhr einfach los. Natürlich erzählte ich parallel all meine Aktionen im Sprachkanal meiner eigenen Gruppe, wo man mir ungläubig und höchst amüsiert lauschte. Da mich noch immer niemand entdeckt hatte, konnte ich den Beifahrer schließlich mit einer aus dem Kofferraum des Autos geklauten Waffe erschießen. Im darauf folgenden Chaos zerstörte ich noch eines der wertvollen Autos unserer Feinde und tötete zwei weitere Gegner. In meinem eigenen Sprachkanal brach bei meiner Erzählung der Situation lautes Gelächter aus. Unwillkürlich machte sich auch in mir Stolz darüber breit, einen so unerwarteten und großen Sieg gegen die übermächtigen Gegner errungen zu haben. Das Lob meiner Freunde schleuderte mir die Anerkennung förmlich entgegen. Noch Tage nach dieser Aktion, und später sogar in einer mehr als ein Jahr danach folgenden Wiederbegegnung mit einigen Spielern, sprachen sie mich auf diese Großtat an.

Auf diese Weise kann eine als gerecht gedeutete ludisch-virtuelle Gegengewalt zum wirksamen Mittel der Vergemeinschaftung werden. In ihrer Funktion als drastische Form der Ausübung von Gerechtigkeit ragt sie aus der Masse der gemeinsamen Aktivitäten heraus, sie verbindet die Mitglieder einer Gruppe in der emotionalen Ausrichtung auf ein gemeinsames Ziel, wird zum Knotenpunkt der Kommunikation von Stolz und Anerkennung und zugleich zum Erinnerungsmoment der gemeinsam verbrachten Zeit. Wie wichtig ein gemeinsamer Feind für den Zusammenhalt einer Gruppe werden kann, zeigte sich schließlich auch, als unser Krieg mit RTR ein abruptes Ende fand. Zehn Tage nach meiner oben beschriebenen Begegnung lauerten wir unseren Feinden auf, stoppten ihren Konvoi erfolgreich mit Handgranaten, nahmen sie daraufhin ins Kreuzfeuer und einige meiner Mitspieler gaben mit einem inzwischen eroberten Kampfhelikopter den fliehenden Gegnern den Rest. Jubelschreie und ausgelassene Lacher tobten im Sprachkanal. „Ja Männer!“, kommentierte der Spieler Manu fröhlich: „Wir haben die heute schön ordentlich penetriert. Die hatten so einen Schiss, so hab ich die noch nie erlebt, wie die planlos in den Himmel geschossen haben.“ (FT)

Als wir am nächsten Tag voller Tatendrang online kamen und den Kampf fortsetzen wollten, waren keine RTRler mehr auf unserem Server. Verdutzt warteten wir den ganzen Abend, aber vergeblich. Anscheinend hatten wir unsere Feinde durch die Zerstörung all ihrer Fahrzeuge und Ausrüstung so hart getroffen, dass sie entschieden hatten, den Server zu wechseln oder ganz aufzuhören. Lustlos zogen wir ein wenig durch die Wälder. Plötzlich hatten wir nichts mehr zu tun. Nach und nach gingen wir alle offline und auch in den folgenden Tagen kam das Spiel nicht mehr so recht in Gang. Die vereinzelt anderen Spieler und kleineren Gruppen auf dem Server waren keine Herausforderung für uns – schlimmer noch: Sie hatten uns kein Unrecht angetan und sie anzugreifen, wäre keine gerechte Gegengewalt, sondern langweilig gewesen. So löste sich unsere Spielergruppe, zumindest für einige Zeit, auf. Durch den Verlust der Feindschaft zu unseren Gegnern war auch unser Zusammenhalt deutlich geschwächt worden.

5.3 ÜBERSCHREITEN

Die vorangegangenen Kapitel diskutierten, wie das spezifische Bedeutungspotenzial physischer Gewalt durch seine Einbindung in Narrative oder soziale Dynamiken die Widerfahrnis und Ausübung ludisch-virtueller Gewalt dramatisch aufladen kann. Bei der Ausübung ging es um solche Arten der ludisch-virtuellen Gewalt, die in Einklang mit gesellschaftlich und kulturell anerkannten Gefühlsregeln als positiv gedeutet wurden. Der Begriff der Gefühlsregeln meint hier solche Regeln, die in Zusammenhang mit bestimmten Praktiken den Akteuren bestimmte Arten und Weisen des Fühlens erlauben, besonders nahelegen oder tabuisieren. Wie mehrfach gezeigt wurde, gilt es den Spielern beispielsweise als völlig selbstverständlich, sich an gerechter Gegengewalt zu erfreuen. Ihr besonderes Potenzial für das Spielvergnügen entfalten diese Gefühlsregeln aber nicht nur dort, wo sie bei der Ausübung von Computerspielgewalt eingehalten beziehungsweise affirmativ umgesetzt, sondern auch und vor allem dort, wo sie durch ein deviantes beziehungsweise abweichendes Handeln und Fühlen gebrochen werden.

Ein besseres Verständnis dieser Erfahrungsfacette ermöglicht das von Arlie Russell Hochschild geprägte Konzept der *feeling rules*, das sie ursprünglich im Kontext einer Studie zur emotionalen Arbeit (u.a. von Stewardessen) entwickelte.⁴⁷ Grundsätzlich ist Hochschilds Ansatz gut mit emotionspraxistheoretischen Zugängen vereinbar, insofern sie Emotionen als Gegenstand gezielter Gestaltungsvorgänge untersucht:

„Emotion, it is argued, can be and often is subject to acts of management. The individual often works on inducing or inhibiting feelings so as to render them ‚appropriate‘ to a situation. The emotion-management perspective [...] allows us to inspect [...] the relation among emotiv experience, emotion management, feeling rules, and ideology. Feeling rules are seen as the side of ideology that deals with emotion and feeling. Emotion management is the type of work it takes to cope with feeling rules.“⁴⁸

Feeling rules sind also eng gekoppelt an aktive Tätigkeiten, die Hochschild als *emotion management* oder auch *emotion work* beschreibt. Darunter fällt beispielsweise

47 | Vgl. u.a. Arlie Russell Hochschild: *Emotion Work, Feeling Rules, and Social Structure*. In: *The American Journal of Sociology* 85 (1979), H. 3, S. 551-575; Dies: *The Managed Heart. Commercialization of Human Feeling. Twentieth Anniversary Edition. With a New Afterword*. Berkeley/Los Angeles 2003 [erstmalig 1983]; Gertraud Koch hat bereits die Produktivität des Konzepts für die ethnografische Arbeitskulturenforschung diskutiert, vgl. Dies.: *Feeling Rules – Unfound Treasures for the Study of Work Cultures*. In: Dies./Stefanie Everke Buchanan (Hg.): *Pathways to Empathy. New Studies on Commodification, Emotional Labor, and Time Binds*. Frankfurt a.M. 2013, S. 123-140.

48 | Hochschild: *Emotion Work, Feeling Rules, and Social Structure*, S. 551.

die gezielte Mobilisierung und Unterdrückung von Gefühlen⁴⁹ oder der kommunikative Austausch von „gestures of emotion work“⁵⁰. In vielerlei Hinsicht können diese Prozesse auch als Emotionspraktiken verstanden werden. Allerdings argumentiert Hochschild auf Basis eines klassischen Subjektbegriffs, der es ihr erlaubt, zwischen *surface acting* und *deep acting* innerhalb von *emotion work* zu unterscheiden.⁵¹ *Surface acting* meint das Vorgaukeln von Emotionen, die man nicht ‚wirklich‘ fühlt. *Deep acting* meint dagegen die aktive Gestaltung der eigenen Gefühle, die einen selbst genau wie andere täuscht.⁵² Bei dieser Unterscheidung droht aus praxistheoretischer Perspektive die Reproduktion hinderlicher Dichotomien von oberflächlichen vs. tiefen beziehungsweise echten vs. unechten Gefühlen. Im Sinne William Reddys (vgl. auch Kap. 2.1.3) sind genau diese Unterscheidungen aufzulösen, da auch der Akt des Vorgaukelns von Emotionen nie ohne Effekt auf sie bleibt.⁵³

Ist man sich aber dieser Schwierigkeiten bewusst, wird Hochschilds Modell der *feeling rules* zur sinnvollen Ergänzung einer praxistheoretischen Perspektive auf Vergnügen. Es erleichtert ein Nachdenken über explizite Regeln und implizite, kulturell geprägte Konventionen im Umgang mit Gefühlen:

„Feeling rules are standards used in emotional conversation to determine what is rightly owed and owing in the currency of feeling. Through them, we tell what is ‚due‘ in each relation, each role. We pay tribute to each other in the currency of the managing act. In interaction we pay, overpay, underpay, play with paying, acknowledge our dues, pretend to pay, or acknowledge what is emotionally due another person.“⁵⁴

In unserem Alltag ist physische Gewalt mit verschiedenen *feeling rules* in diesem Sinne verknüpft. Diese erlauben nur in bestimmten Fällen, in denen die Gewalt als legitim und wünschenswert gerahmt ist, positiv gedeutete Gefühle. Ansonsten legen die Körper der in unserer Gesellschaft habitualisierten Akteure ein negatives Fühlen in Bezug auf physische Gewalt nahe. Spezifische Formen der Ausübung von Gewalt sind sogar immer negativ besetzt: beispielsweise das bewusste Quälen von Feinden beziehungsweise Folter. Diese ist nicht nur illegal, sondern

49 | Ebd., S. 561.

50 | Ebd., S. 571.

51 | Vgl. u.a. Hochschild: *The Managed Heart*, S. 33, S. 37-48.

52 | Vgl. ebd., S. 33.

53 | Zudem ist die Unterscheidung in innere bzw. tiefe und äußere bzw. oberflächliche Emotionen selbst als Teil des aktiven Umgangs mit Emotionen zu bewerten. In dieser Funktion etablierte sie sich in westlichen Gesellschaften erst im 20. Jahrhundert, prägt seitdem aber „die Selbstinterpretation des modernen Menschen.“ Vgl. dazu Monique Scheer: *Topografien des Gefühls*. In: Ute Frewert u.a.: *Gefühlswissen. Eine lexikalische Spurensuche in der Moderne*. Frankfurt a.M. 2011, S. 41-64, hier: S. 63.

54 | Vgl. u.a. Hochschild: *The Managed Heart*, S. 18.

darf den in unserer Gesellschaft geltenden *feeling rules* zufolge nicht im Geringsten positive Emotionen auslösen – daher beispielsweise auch die besondere Schockierung über die Fotos grinsender US-Soldaten beim Foltern Gefangener, die in den letzten Jahren in den öffentlichen Medien zirkulierten.

Ludisch-virtuelle Gewalt kann zum Spiel mit diesen Gefühlsregeln werden, indem sie deren virtuelle Überschreitung beziehungsweise Transgression erlaubt. Im ersten folgenden Kapitel stehen die Prozesse in Singleplayer-Games beziehungsweise deren Repräsentation in LP-Videos im Vordergrund, im zweiten die Dynamiken in Multiplayer-Games.

5.3.1 Humorvolle Inkongruenzen

Dass Singleplayer-Games Transgressionen etablierter *feeling rules* erlauben, ist kein neues Phänomen. Bereits in den 1980er-Jahren erscheinen erste Spiele, in denen man als Spieler die Rolle eines Gangsters oder auch eines fiesen Orks übernehmen kann. Die Tester des Adventures *Knight Orc* von 1987 freuen sich über die Abwechslung: „Wow, das ist eine Idee, die wirklich ungewöhnlich ist: Dass man die Rolle eines miesen, hässlichen und übelriechenden Orks übernimmt, statt wie üblich den tapferen Recken zu mimen, ist Spitzenklasse.“⁵⁵ Und auch manche *Star Wars*-Fans freuen sich, als sie 1994 nach unzähligen Computerspielauftritten auf der „guten Seite der Macht“ endlich die Seiten wechseln dürfen:

„Darauf haben die Darth-Vader-Jünger [sozusagen Fans der ‚bösen Seite‘, C.B.] gewartet. Endlich sausen wir an der Seite unserer Idole durch die Weiten des Alls und zerbröseln einen X-Wing [Raumschiff der ‚guten Seite‘, C.B.] nach dem anderen – traumhaft. Das Spielkonzept gefällt mir ungemein, auch wenn Skywalker-Fans [Fans des Hauptprotagonisten der ‚guten Seite‘, C.B.] ihre Probleme mit TIE-Fighter haben werden (‚Ich kann... Schluck... doch nicht auf einen X-Wing schießen.‘).“⁵⁶

Der besondere Reiz dieses (mit zuvor erschienenen *Star Wars*-Spielen technisch fast identischen) Weltraum-Shooters bestand demnach gerade darin, dass man das, was man nicht machen darf, eben doch tut – und sich dabei gut fühlt. Die Transgression der *feeling rules* besteht nicht einfach in der Tätigkeit eines als ungerecht gedeuteten virtuellen Handelns, sondern vielmehr darin, sich über dieses Handeln auch zu freuen. Die Freude darüber ist ein Prozess der emotionalen Überschreitung, ein deviantes Fühlen, das eine eigene Erfahrungsqualität entfaltet.

55 | Boris Schneider/Anatol Locker: *Knight Orc*. In: *Happy Computer Spielesonderheft 4* (1987), S. 59. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-4_seite58

56 | Martin Hengst/Volker Weitz: *TIE Fighter. The Dark Side*. In: *Power Play* (1994), H. 9, o.S. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=2342>

Aufgegriffen wurde genau dieses Prinzip von den MacherInnen des Actiongames *Grand Theft Auto*. Im ersten Teil der Spielereihe von 1997 sieht man das Geschehen aus der Vogelperspektive und steuert einen abstrakt repräsentierten Avatar durch eine großstädtische Umgebung, um verschiedene kriminelle Aufträge zu erfüllen und so auf der Gangster-Karriereleiter aufzusteigen. Die SpieltesterInnen sind sichtlich angetan, denn GTA „bricht sämtliche Gesetze“ und macht „den Spieler zum Autodieb, Entführer und Killer. Dass er sich dabei mörderisch gut amüsiert, dürfte allenfalls ganz verknöcherte Moralapostel stören.“⁵⁷ Es ist aber nicht nur das Treiben eines jenseits des Gesetzes angesiedelten Kriminellen, das hier fasziniert, sondern vor allem die für die GTA-Serie bis heute typische Möglichkeit, Zivilisten und auch Polizisten zu gefährden oder umzubringen. Ganz ohne kritischen Unterton zitiert ein Spieletest das in der Presseinfo des ersten Teils enthaltene Versprechen: „Spüren Sie Ihr Blut pulsieren, wenn Sie zum ersten Mal einen Schulbus entführen!“⁵⁸ Daneben werden zwei Screenshots abgebildet, die zeigen, wie der Avatar mehrere Polizisten erledigt und dann anrückenden Krankenwagen zusieht. Darunter das bissige Kommentar: „Typisch Mafia: Erst ein Blutbad unter der Polizei anrichten ... und dann in aller Ruhe Feuerwehr und Sanitätern bei den Aufräumarbeiten zuschauen.“⁵⁹

In den folgenden Jahren baute die GTA-Reihe dieses Konzept aus und wurde dadurch zu einer der erfolgreichsten Spielereihen aller Zeiten. Seit dem dritten Teil ist das Geschehen aus der Third-Person-Perspektive des Avatars spielbar und wurde in dieser Erscheinungsform zum Inbegriff eines „Sandbox-“ oder auch „Open-World-Games“. Denn in den GTA-Spielen können Spieler auch abseits der sich langsam entfaltenden Hauptnarrative auf eigene Faust die jeweilige Stadt erkunden, kleinere Nebenmissionen annehmen, zwischendurch auch virtuell Sport treiben, Kleidung einkaufen und mit computergesteuerten Freunden in den Strip Club oder ins Kino gehen. In diesen Spielen geht es also – das sei hier nochmals betont – um weit mehr als nur Computerspielgewalt. Lange Passagen in GTA5 enthalten beispielsweise überhaupt keine Computerspielgewalt, laden zum (friedlichen) Erkunden der Umgebung ein oder liefern ein satirisches Porträt der US-amerikanischen Gesellschaft. Dennoch rückt ludisch-virtuelle Gewalt immer wieder in den Mittelpunkt des Spiels.⁶⁰ In vielen Haupt- und Nebenmissionen muss gekämpft werden oder es wird einseitig Gewalt ausgeübt (Auftragsmorde,

57 | Steffen Schamberger: *Grand Theft Auto*. In: *PC Joker* 1998, H. 2, S. 82. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=5330>

58 | Ebd.

59 | Ebd.

60 | Vgl. dazu auch die Überlegungen zu den moralischen Implikationen von Entscheidungssequenzen im vierten Teil der GTA-Reihe von Sebastian Ring: „das hat mir echt mein kleines herz zerrissen“. Anmerkungen zur Rolle von Emotionen beim moralischen Urteilen im Spiel *Grand Theft Auto IV*. In: Jörg von Brincken/Horst Konietzny (Hg.): *Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspielens*. München 2012, S. 239-250.

Einschüchterungen, Folter, etc.). Und auch abseits der Hauptnarrative, dort wo das Spiel ein Ausprobieren der Interaktionsmöglichkeiten zwischen Avatar und virtueller Umgebung nahelegt, gehört die Ausübung von ludisch-virtueller Gewalt zur Routine – gegen andere Gangster, Polizisten oder gegen Unbeteiligte.

Diese Unbeteiligten sind in GTA5 BewohnerInnen der virtuellen Stadt *Los Santos*, die einfach ihrem Alltag nachgehen. Als Spieler passiert man im Spielverlauf Tausende computergesteuerte Menschen, die so animiert werden, dass sie an Straßenecken herumlungern, spazieren gehen oder auch eine Arbeit verrichten. Durch das Narrativ wird man in keiner Weise dazu aufgefordert, diesen Unbeteiligten ludisch-virtuelle Gewalt anzutun. Dass es die Let's Player trotzdem tun, verweist auf die eigene Erfahrungsqualität einer ludischen Überschreitung von *feeling rules*.

„Upsiii!“

Ein erstes Beispiel für eine solche Praxis ist das gezielte Überfahren von FußgängerInnen, Rad- oder MotorradfahrerInnen mit dem eigenen virtuellen Fahrzeug. In der GTA-Serie besteht stets ein Großteil des Spielprozesses darin, mit (meist gestohlenen) Autos durch die Umgebung zu fahren und Aufträge zu erledigen. Weil dabei oft Zeitdruck herrscht beziehungsweise die Spieler zu ungeduldig für die Einhaltung von Verkehrsregeln sind, fahren sie meist in der höchstmöglichen Geschwindigkeit. Häufig werden aus Versehen PassantInnen überfahren, manchmal aber auch absichtlich. Vor allem Gronkh macht sich in seiner LP-Reihe zu GTA5 einen Spaß daraus, gelegentlich Unbeteiligte zu überfahren. Diese Spielpraxis wird durch ihn und seinen Nebensitzer Sarazar durch unterschiedliche kommunikative Emotionspraktiken gerahmt. Zum einen tut Gronkh immer wieder (absichtlich übertrieben) unschuldig, indem er das Überfahren von Personen mit „Upsiii!“ oder einem freundlichen „Tschuldigung!“ kommentiert beziehungsweise durch ironische Sprüche rechtfertigt, wie beispielsweise: „Den hab ich gar nicht gesehen. [...] Der klebte so tief unter der Stoßstange, da hab ich gar nicht mehr gucken können.“⁶¹

Manchmal kommentiert Sarazar diese Aktionen seinerseits durch eine ebenfalls ironisch überspitzte Empörung. Als Gronkh beispielsweise einen Motorradfahrer überfährt (empfohlenes Beispiel),⁶² lachen beide Let's Player fröhlich auf, bevor Sarazar mit verstellter Stimme kommentiert: „Das ist politisch nicht ganz korrekt. [...] Das ist politisch sehr unkorrekt, was sie hier betreiben, Herr Gregor Onkh [eine Art zweiter Spitzname für Gronkh, nicht sein bürgerlicher Name,

61 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #011 - Nutten und Knarren * Let's Play GTA 5 (GTA V) (26.9.2013), 13:00-13:20. <https://www.youtube.com/embed/EXVVXX38DqE?start=780&end=800>

62 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #042 - PEDO-CLOWNS greifen an!! Let's Play GTA 5 (GTA V) (27.10.2013), 21:50-22:25. https://www.youtube.com/embed/9bdYzdRwY_A?start=1310&end=1345

C.B.]. In der letzten Folge noch über Folterung beschweren [vgl. dazu Kap. 6.2.1, C.B.] und jetzt einfach die Motorradfahrer dezimieren auf der Straße. Was sagen Sie dazu?“ Gronkh kommentiert süffisant, das sei ein von der Regierung bezahlter Crashtest, und fährt einen weiteren Motorradfahrer um.

Zentrale kommunikative Emotionspraxis ist das wiederholte Lachen in solchen Momenten. Diese Art des Lachens ist eine gänzlich andere als beispielsweise das Auslachen der Gegner im Zuge der Erfahrung von virtuell-körperlicher Dominanz (vgl. Kap. 3.1.5).⁶³ Wie dort ist das Lachen aber auch hier eine Form des *doing emotion*. Es reflektiert nicht nur eine Erfahrung, sondern es arbeitet aktiv an ihr mit, insofern es diesen Akt der willkürlichen und damit eigentlich als ungerecht gerahmten virtuellen Gewalt als lustig und lustvoll markiert. Gerade diese Markierung ist es, die eine Überschreitung der *feeling rules* zur Sprache bringt und dadurch zugleich vollzieht.

Die anderen gelegentlich auftauchenden kommunikativen Emotionspraktiken stützen diesen Eindruck. Das Unschuldig-Tun von Gronkh ahmt auf ironische Weise die Einhaltung von *feeling rules* nach. Der Witz besteht darin, so zu tun, als habe man das nicht gewollt (also zugleich so zu tun, als fühle man sich schlecht dabei), obwohl man sich (wie das gleichzeitig hörbare Schmunzeln signalisiert) darüber freut. Ähnlich funktionieren die wiederholten Verweise von Sarazar auf das „politisch nicht korrekt[e]“ Verhalten Gronkhs (s.o.). Auch hier ahmt Sarazar mit ironisch-überspitzter Stimme eine Position nach, die zur Einhaltung der *feeling rules* drängt, also dazu, sich beim Überfahren Unbeteiligter *nicht* gut zu fühlen, obwohl beide Let's Player genau das durch ausgelassene Lacher hörbar signalisieren.

Diese Praktiken arbeiten an der Entfaltung einer Inkongruenz der emotionalen Erfahrungen mit und *machen* die Situation dadurch lustig. Inkongruenzen sind – so ein Konsens innerhalb der sehr disparaten Humorforschung – ein wichtiger Funktionsmechanismus von Humor.⁶⁴ Nicht jede humorvolle Erfahrung

63 | Zur Unterschiedlichkeit und Vielfalt der Arten und Bezüge des Lachens vgl. Hermann Bausinger: Lachkultur. In: Thomas Vogel (Hg.): Vom Lachen. Einem Phänomen auf der Spur. Tübingen 1992, S. 9-23. U.a. Kaspar Maase hat auch darauf hingewiesen, dass im Zuge einer (empirisch-)kulturwissenschaftlichen Analyse das Lachen nicht mit dem Komischen gleichgesetzt werden kann: „Wenn Menschen eine Situation als komisch empfinden, werden sie keineswegs immer lachen; und wenn über einen Scherz gelacht wird, dann muss das keineswegs auf dessen komische Brisanz zurückgehen. Komik und Gelächter sind nur als Bestandteile einer ‚totalen sozialen Situation‘ (Douglas) zu verstehen.“ Kaspar Maase: „Wer findet denn so etwas komisch?“ Die Massen und ihr Lachen. In: Ders.: Das Recht der Gewöhnlichkeit. Über populäre Kultur. Herausgegeben von Anke te Heesen/Reinhard Johler/Bernhard Tschöfen. Mit einem Nachwort von Brigitta Schmidt-Lauber. Tübingen 2011, S. 213-227, hier: S. 220.

64 | Vgl. einführend Helga Kotthoff: Vorwort. In: Dies. (Hg.): Scherzkommunikation. Beiträge aus der empirischen Gesprächsforschung. Radolfzell 2006, S. 7-19, hier: S. 10-11;

hat automatisch mit Inkongruenzen zu tun. Doch pointiert gesprochen erscheinen uns viele Situationen deshalb als lustig, weil sie Prozesse vereinen, die nicht zusammenpassen. Die Erwartungshaltung bricht sich am Vorgefundenen und erzeugt so das Humorvolle. Helga Kotthoff verweist zur Erklärung auf eine Metapher Sigmund Freuds, der Jean Paul mit den Worten zitiert: „Der Witz ist ein verkleideter Priester, der jedes Paar traut.“ Th. Vischer habe dem hinzugefügt: „Er traut die Paare am liebsten, deren Verbindung die Verwandten nicht dulden wollen.“⁶⁵ Für die hier zur Debatte stehende Art von Inkongruenz sind die Konkretisierungen von Giseline Kuipers hilfreich:

„The notion of incongruity implies a break with expectations. This break may be purely cognitive, but most humorous incongruities have a moral or social component to it. The mismatching often involves the transgression of social norms, or the breaking of established social patterns. [...] What is perceived as incongruous is always informed by culture-specific constructions of order [...]. This symbolic order entails cognitive schemas, but also provides a social and moral patterning of the world. Deviations of this order are often felt to be wrong, dangerous, repulsive, upsetting. However, as the anthropologist Mary Douglas showed, under specific circumstances incongruities evoke more positive responses. They can be seen as sacred, beautiful – or humorous.“⁶⁶

Aus emotionspraxistheoretischer Perspektive gehört zu dieser „transgression of social norms, or the breaking of social patterns“ auch die Überschreitung etablierter *feeling rules*. In obigen Beispielen wird genau das erreicht, indem erstens ein erwartbares Verhalten (die Einhaltung des *common sense* der Gewaltfreiheit gegenüber Unbeteiligten) virtuell gebrochen wird (Unbeteiligte werden gezielt überfahren), zweitens und wichtiger aber, indem statt des nach geltenden *feeling rules* erwartbaren Fühlens (Reue beziehungsweise negativ gedeutete Emotionen) ein ganz anderes Fühlen (Spaß und Freude) zur Sprache gebracht wird. Die von Kuipers zitierte Anthropologin Mary Douglas schreibt: „A joke is a play upon form. It brings into relation disparate elements in such a way that one accepted pattern is challenged by the appearance of another which in some way was hidden in the first.“⁶⁷ Computerspielgewalt hat deshalb ein besonderes Potenzial für humorvolle Erfahrungen, weil sie ein Witze-Machen in genau diesem Sinne erlaubt.

Giseline Kuipers: Humor Styles and Symbolic Boundaries. In: Journal of Literary Theory 3 (2009), H. 2, S. 219-240, hier: S. 221; für eine qualitative Studie humoristischer Erfahrungen in Computerspielen (allerdings ohne konkreten Bezug zu Computerspielgewalt) vgl. Claire Dorman/Robert Biddle: A Review of Humor for Computer Games. Play, Laugh and More. In: Simulation & Gaming 40 (2009), H. 6, S. 802-824.

65 | Kotthoff: Vorwort, S. 10.

66 | Kuipers: Humor Styles and Symbolic Boundaries, S. 221.

67 | Mary Douglas: Jokes. In: Dies.: Implicit Meanings. Selected Essays in Anthropology. London/New York zweite Aufl. 1999 [erstmals 1970], S. 146-163, hier: S. 150.

Physische Gewalt ist mit strikten *feeling rules* – „accepted patterns“ (s.o.) – verbunden, die hier durch eine deviante Art des Fühlens spielerisch aufgebrochen werden, wobei letzteres die etablierten Strukturen verzerrt widerspiegelt. Genau das geschieht, wenn Gronkh und Sarazar mit ironisch-übertriebenem Tonfall die Einhaltung jener *feeling rules* ansprechen, die sie zugleich überschreiten. Sie heben damit die Inkongruenz der emotionalen Erfahrung hervor und machen die Situation für sich und ihre ZuschauerInnen besonders lustig.

„wer hat sich keinen abgelacht :D“

Zugespitzt werden kann diese Erfahrung durch die nicht über ein Fahrzeug ausgeübte, sondern direkte virtuell-körperliche Gewalt gegen Unbeteiligte. In GTA5 kann der eigene Avatar nicht nur mit Waffen schießen, sondern auch zuschlagen. An mehreren Stellen in seiner LP-Serie schlägt Gronkh sehr plötzlich und unvermittelt computergesteuerte Frauen nieder, wobei diese Aktionen stets ähnlich wie das Überfahren von PassantInnen kommunikativ als lustig gerahmt werden.

Erstmals geschieht das in der zweiten Folge der Serie (empfohlenes Beispiel).⁶⁸ Als Gronkh mit seinem Avatar Franklin gerade eine Mission erfüllen möchte, läuft ihnen zufällig eine lateinamerikanisch aussehende Passantin über den Weg, die kurz stehen bleibt, sagt: „I’m sorry, friend“, und weitergeht. Sarazar kommentiert, das sei wohl „eine Touristin aus Mexiko“. Unvermittelt steuert Gronkh seinen Avatar der Frau nach, holt aus und verpasst ihr einen klatschenden Faustschlag in den Nacken, woraufhin sie in grotesker Weise mit dem Gesicht zuerst auf den Boden fliegt und dort regungslos liegen bleibt. Noch im Moment des Schlags beginnen Gronkh und Sarazar amüsiert aufzulachen. „So, die war unfreundlich“, kommentiert Gronkh schelmisch und lacht ein weiteres Mal. Danach spielen sie ganz normal weiter.

Viele der fast eine Million ZuschauerInnen (die ersten Folgen der LP-Reihen sind immer besonders beliebt) heben genau diesen Moment in ihren Kommentaren hervor. Eine Auswahl:

„20:00 [Zeitpunkt der Sequenz im Video, C.B.] ‚Sie ist ‘ne Touristin aus Mexico‘...*hau* boa hab ich mich totgelacht :D [grinsender Smiley, C.B.]“

„20:03 *Lachflash*“

„19:50 Oah Gronkh du schlägstst Frauen? Nein Spaß geilste Stelle ever XD [grinsender Smiley mit lachend zusammengekniffenen Augen, C.B.]“

„20:03 Smack Cam :D“

„20:03 :D ich dacht mir so Neeein die arme Frau.. :D“

„20:03 wie geil alter hab ich das gefeiert :D“

„20:04 omg [Oh my god, C.B.] gronk ich liebe dich hahahahhaaha“

68 | Gronkh: GTA 5 (GTA V) [HD+] #002 - Abschlepper & Kidnapper * Let’s Play GTA 5 (GTA V) (17.9.2013), 19:50-20:10. <https://www.youtube.com/embed/acwF4TxjWdg?start=1190&end=1210>

„20:02 :DD die hat es verdient :D“
 „20:03 wer hat sich keinen abgelacht :D“
 „20:04 :O [schockiert staunendes Emoticon, C.B.] Gronkh du Rassist xD“
 „hahahaha :D 20:02 wie das aussieht :D“
 „20:00 haha was ne zuhälter Schelle :DDDDD“
 „wat'n Nackenklatscher bei 20:03 xD“
 „20:02 beste Szene :D BATSCH!“
 „20:03 wie er er einfach mal die Alte da wegklatscht Xd“
 „19:58 lachflash xDDDDDD“
 „20:01... Ich lag halb unterm Tisch vor Lachen... Das sieht dermaßen asig aus :D“⁶⁹

Die virtuelle Transgression von Verhaltens- und die kommunikative Transgression von Gefühlsregeln werden offensichtlich auch von den ZuschauerInnen als lustig empfunden. Einige der Kommentare heben dabei die Besonderheiten dieser Situation hervor: Erstens wird eine Unbeteiligte, zweitens eine Mexikanerin und drittens eine Frau geschlagen, was als gleichzeitige Übertretung mehrerer Tabus gedeutet werden kann. Dass es hier um ludisch-virtuelle Gewalt gegen eine weibliche Passantin geht, bedeutet im Gegenzug nicht, dass Erfahrungen der Überschreitung zwangsläufig männlich konnotiert sind. Als männlicher Spieler virtuell eine weibliche Passantin zu schlagen, scheint den Tabubruch aber – so legen es zumindest Kommentare wie: „Oah Gronkh du schlägst Frauen? Nein Spaß geilste Stelle ever XD“ (s.o.), nahe – nochmals deutlicher hervorzuheben.

Andere Kommentare wie: „Das sieht dermaßen asig aus :D“ (s.o.), sprechen aber auch einen bisher nicht behandelten Aspekt an, nämlich dass ein Teil der Situationskomik aus der besonderen virtuell-körperlichen Animation des Schlags beziehungsweise dem simulierten physikalischen Effekt resultiert. Tatsächlich holt der Avatar bei seinem Schlag übertrieben weit aus, der Treffer gibt ein unnatürliches Klatschgeräusch von sich und der Getroffenen fliegt die Mütze in hohem Bogen davon. Auch beim Überfahren von Unbeteiligten entstehen teils ähnlich groteske Bewegungsabläufe.

Im Bereich filmischer Unterhaltung wird dieses Potenzial längst routiniert angewandt und meist mit dem Genrebegriff „Slapstick“ in Verbindung gebracht.⁷⁰ Auch hier werden Repräsentationen physischer Gewalt mit ‚unnatürlichen‘ physikalischen beziehungsweise körperlichen Effekten in Szene gesetzt. Sie werden überzogen dargestellt und erzeugen dadurch den Eindruck des Hyperbolischen, also des in der Repräsentation Übertriebenen.⁷¹ Auch diese Art der Übertreibung

69 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=acwF4TxjWdg

70 | Vgl. Lothar Mikos: „Kann Gewalt denn lustig sein?“ Ästhetik der Gewaltdarstellung in Cartoons und Komödien. In: tv diskurs 22 (2002), H. 4, S. 12-17, hier: S. 14-15.

71 | Vgl. Muriel Andrin: Back to the „Slap“. Slapstick's Hyperbolic Gesture and the Rhetoric of Violence. In: Tom Paulus/Rob King (Hg.): Slapstick Comedy. New York 2010, S. 226-235, hier insbesondere: S. 230-231.

wird von vielen Rezipierenden als lustig empfunden, wobei die im Mittelpunkt stehende Inkongruenz eine andere ist. Die Erwartungshaltung an physikalische (beziehungsweise körperliche) Bewegungsabläufe bricht sich hier an deren übertriebener Repräsentation und unerwarteten Ausgestaltung: Die slapstickhaften Kämpfe etwa eines Chuckie Chan sind deshalb lustig, weil sie die physikalischen Grenzen der Realität zu ignorieren scheinen oder zumindest unerwartete und übertriebene Bewegungsabläufe vollziehen.⁷² Dieses Moment der unerwarteten und übertriebenen Bewegung verflechtet sich in Computerspielen mit der Überschreitung von Gefühlsregeln und beides verbindet sich zu einer für Let's Player genau wie ZuschauerInnen besonders vergnüglichen Erfahrung.

Amoklauf

Die bisher besprochenen Arten der Ausübung von Computerspielgewalt gegen Unschuldige finden quasi nebenbei statt. Unter Spielern ist die GTA-Reihe aber auch bekannt dafür, dass man nach Lust und Laune gezielte Amokläufe mit Schusswaffen durchführen kann, was natürlich auch in den verschiedenen LP-Reihen nicht fehlen darf. Im Normalfall beginnt man durch das Schießen auf Unbeteiligte oder In-die-Luft-Sprengen von Fahrzeugen, was sogleich die Polizei auf den Plan ruft. Je nach Anzahl der Toten erhält man ein Fahndungslevel, das entweder nur einzelne Polizisten oder auch Sondereinsatzkommandos mit Hubschraubern auf den Plan rufen kann. Mit denen liefert man sich dann eine Verfolgungsjagd oder kämpft weiter gegen die unendliche Anzahl an Gegnern, was im Regelfall mit dem Tod des eigenen Avatars endet. Der fällt in GTA aber harmlos aus: Man wacht einfach vor dem Krankenhaus wieder auf, bekommt etwas virtuelles Geld zur Strafe abgezogen und auch die Polizei hat die eigenen Untaten wieder vergessen.

Gronkh startet einen solchen Amoklauf in einer LP-Folge, die er mit dem Anagramm „Komafaul“ betitelt und in der sein Nebensitzer Sarazar ausnahmsweise einmal nicht während der Aufnahme anwesend ist (empfohlenes Beispiel).⁷³ Mit seinem Avatar Franklin sieht Gronkh sich anfangs friedlich das Treiben vor einem großen Kino an. Dann entfernt er sich von der Gruppe computergesteuerter Menschen und beginnt unschuldig zu pfeifen. „Ich freu mich einfach, wie viel hier los ist grade“, kommentiert er mit betont unverdächtiger Stimme, wählt dabei aber bereits eine Handgranate in seinem Waffeninventar aus. Unschuldig pfeifend geht er mit der gezückten Granate weiter und schon jetzt muss er kurz schelmisch lachen. Aus Versehen lässt er die Granate dann aber fallen, anstatt sie in die Menge zu werfen. Die herumstehenden computergesteuerten Menschen geraten trotzdem in Panik und beginnen davonzurennen. Gronkh zückt kurzer-

72 | Vgl. dazu auch Mikos: „Kann Gewalt denn lustig sein?“, S. 15.

73 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #049 - Anagramm: Komafaul * Let's Play GTA 5 (GTA V) (3.11.2013), 0:40-2:20. https://www.youtube.com/embed/tZr_IRXdCJI?start=40&end=140

hand sein Maschinengewehr und schießt einer Gruppe Davonrennender in den Rücken. Schreie der Sterbenden ertönen, einige fallen tot zu Boden. Süffisant kommentiert Gronkh: „So, ich bin kein gutes Vorbild, Kinder! Nicht zuhause nachmachen! Aber ist sowieso ab 18 [das LP ist ab 18 Jahren freigegeben, C.B.].⁷⁴ Ihr habt das ja eh nicht gesehen.“ Er sieht sich mit seinem Avatar um und schießt noch einigen weiteren Unbeteiligten in den Rücken, die nun schon um die nächste Häuserecke biegen, während bereits die ersten Polizeisirenen ertönen. Als er mit seinem Avatar ins Auto steigt, um abzuhausen, gibt Gronkh einen befriedigten Seufzer von sich und erklärt: „Ich wollt einfach mal, ich wollt einfach mal ... das musste einfach mal sein.“ Dann tut er sogleich verwundert über das hohe Polizeiaufgebot: „Ich hab doch nichts gemacht. Ich bin unschuldig! Ich bin ein Opfer der Medien! Ich spiele Killerspiele, ich kann nichts dafür!“ Die Verfolgung endet unspektakulär: Gronkh entkommt der Polizei, die Fahndung wird eingestellt und er spielt weiter wie zuvor.

Als emotionaler Prozess ähnelt dieser Amoklauf, darauf weisen Gronkhs kommunizierende Emotionspraktiken hin, dem oben bereits diskutierten Killen von Unbeteiligten. Auch hier lacht Gronkh schelmisch, tut unschuldig und vergewärtigt genau diejenigen Tabus, die er bricht. Anders als beim Überfahren Unschuldiger kann er hier zusätzlich auf die in Deutschland lange Zeit hitzig geführte Debatte über den möglichen Zusammenhang von Amokläufen an Schulen und sogenannten Killerspielen hinweisen. Aus emotionspraxistheoretischer Perspektive werden dadurch Gefühlsregeln vergewärtigt, denen zufolge Amokläufe absolut nicht zum Scherzen sind, während er genau das aber tut – mehr noch: Er überschreitet diese *feeling rules* auch performativ, indem er einen Amoklauf virtuell durchführt und daraufhin einen befriedigten Seufzer hören lässt.

Ein Teil der über 230.000 ZuschauerInnen dieser Folge teilen den Eindruck, dass genau das lustig und somit positiv zu deuten ist. Eine Auswahl:

„Hauptsache Gronkh läuft erstmal Amok. :D [grinsender Smiley, C.B.]“

„Läuft Gronkh erstmal Amok. Was los XD [grinsender Smiley mit lachend zusammengekniffenen Augen, C.B.]“

„Amoklauf ;) [lächelnd zwinkernder Smiley, C.B.]“

„Kaum ist der Sarazar weg läuft der Gronkh Amok :D“

„Am Anfang einfach mal einen Amoklauf :D Hammer :D“

„direkt am anfang alle menschen umbringen hahahaha“

74 | Gronkh verweist also darauf, dass Let's Play-Videos von Spielen mit einer Altersfreigabe ab 18 Jahren eigentlich auch nur von Personen ab 18 Jahren angesehen werden dürfen. Allerdings fehlen jegliche Kontrollmechanismen und auch die Let's Player sind sich, wie Gronkh hier signalisiert, durchaus bewusst, dass auch Minderjährige zusehen. Dennoch bemühen sich zumindest Gronkh und Sarazar regelmäßig, auf die Altersbeschränkung der von ihnen gespielten Spiele hinzuweisen.

„Hahahaha Gronk, was ne Folge schöö ma alle wegballern :)“

„gronkh es gehört sich bei gta amok zu laufen“⁷⁵

Letzteres Kommentar fügt dem Eindruck der Lustigkeit einer emotionalen Inkongruenz einen weiteren Aspekt hinzu. In GTA5 gibt es nicht nur die Möglichkeit, Amok zu laufen oder Unbeteiligte zu überfahren, sondern „es gehört sich“ sogar. Auch wenn es das Narrativ des Spiels oder die jeweiligen Missionen nicht erfordern, legt die Spielkultur ein entsprechendes Verhalten nahe. ZuschauerInnen tolerieren nicht nur, sondern sie erwarten von den Let's Playern in diesem Spiel ein deviantes Verhalten und deviantes Fühlen.

Trevor

Die MacherInnen von GTA5 wissen natürlich um die spezifische Rolle, die gerade ihre Spielereihe seit den 1990er-Jahren innerhalb von Computerspielkulturen einnimmt, und liefern auch den passenden Avatar dazu. In GTA5 steuert man als Spieler abwechselnd drei verschiedene Avatare. Alle drei sind Gangster, doch einer von ihnen ist anders als alle bisher dagewesenen Computerspielcharaktere. Narrativ eingeführt wird Trevor, als er in seinem heruntergekommenen Wohnwagen Sex mit einer Drogensüchtigen hat, dann von deren eher zart besaitetem Freund zur Rede gestellt wird und diesem kurzerhand den Schädel eintritt.⁷⁶ Dieser Freund ist GTA-Spielern aus früheren Teilen der Reihe bekannt und auch sehr beliebt. Sein plötzlicher Tod löst, wie die Kommentare zeigen, unter den ZuschauerInnen teils Traurigkeit, Empörung und Wut (vgl. auch Kap. 5.1.2) aus. Trevor wird also von Beginn an als böse inszeniert, doch anders als in anderen Spielen übernimmt man selbst die Kontrolle über ihn. Überhaupt ist Trevor in jeglicher Hinsicht anders als die üblichen Standardprotagonisten: Er ist hässlich, stets schmutzig, ekelhaft (pinkelt beispielsweise in seine eigene Wohnung), laut, cholerisch und übt regelmäßig äußerst willkürliche und ungerechte Gewalt aus.

Die Let's Player Gronkh und Sarazar werden vom Auftauchen Trevors nicht überrascht, da GTA5 und auch diese Figur schon vor der Veröffentlichung in vielen Computerspielzeitschriften diskutiert wurden. Dementsprechend kommentiert Gronkh nach dem oben beschriebenen Auftritt Trevors: „Ja, und damit herzlich willkommen bei Trevor.“⁷⁷ Dann lacht er, Sarazar schließt sich mit einem Lachen an und meint: „Sympathisches Kerlchen, Alter.“ Gronkh ergänzt fröhlich: „Der alte Ficker.“ Sarazar erwidert, nun wieder mit verblüfftem Tonfall: „Poah Alter, übler Typ. Ganz übler Zeitgenosse.“ Gronkh lachend: „Alter Schwede!“

⁷⁵ | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=tZr_IRXdCJI

⁷⁶ | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #016 - Trevor, Volsympath und Menschenfreund * Let's Play GTA 5 (GTA V) (1.10.2013), 10:30-13:10. <https://www.youtube.com/embed/-1UmTKCSvAA?start=630&end=790>

⁷⁷ | Ebd.

Sie bringen hier zur Sprache, dass Trevor als narratives Angebot schockiert und zugleich zum Lachen anregt. Ähnlich wie bei den oben beschriebenen Prozessen resultiert die humorvolle Erfahrung aus einem Moment der Überschreitung. In Zwischensequenzen zeigt sich immer wieder, dass Trevor in Bezug auf physische Gewalt nicht den gleichen Gefühlsregeln wie andere folgt. Er fühlt sich, wie er innerhalb des Narrativs (beispielsweise in Zwischensequenzen) mehrfach betont, gut bei der Ausübung physischer Gewalt und sieht sich auch immer selbst auf der Seite des Gerechten. Wenn man mit Trevor Unbeteiligte überfährt, sagt der Avatar gelegentlich zu den Überfahrenen: „You only have yourself to blame.“⁷⁸

Aus emotionspraxistheoretischer Perspektive stellt sich hier die Frage, wie die Spieler mit dieser spezifischen narrativen Rahmung ihrer virtuellen Tätigkeiten umgehen. Natürlich könnte man Trevor spielen wie alle anderen Avatare auch – aber zumindest Gronkh lässt sich stellenweise auf das narrative Angebot ein, demzufolge er hier einen cholerischen und unberechenbaren Psychopathen steuert. Aus dieser Haltung des Sich-Einlassens heraus treibt Gronkh die Praktiken des Überschreitens dann nochmals deutlich weiter als mit anderen Avataren. An einer Strandpromenade von *Los Santos* überfährt er hupend nicht nur einen, sondern gleich einen ganzen Haufen Unbeteiligter. Sarazar kommentiert: „Du bist einfach ein übler Mann, ein böser Mann bist du einfach“, und ergänzt, man könne doch nicht „die ganzen hübschen Bikini-Girls umfahren“, woraufhin sich Gronkh verteidigt: „Das macht der Trevor, ich mach das nicht!“⁷⁹ Auch an anderen Stellen rechtfertigt Gronkh seine Überschreitungen mit Sprüchen wie: „Das ist der Trevor, Alter, ich mach da gar nix!“,⁸⁰ oder: „Das ist Trevor, es tut mir echt leid.“⁸¹ Letzteres Zitat, mit dem Gronkh das Überfahren unschuldiger Rehe rechtfertigt (was manche ZuschauerInnen als viel größeren Tabubruch ansehen als das Killen von computergesteuerten Menschen), macht deutlich, wie das narrative Angebot der Figur Trevor das Spiel mit emotionalen Inkongruenzen fördert. Über ein gleichzeitiges Sich-Einlassen (so Handeln als wäre man Trevor) und Sich-Distanzieren (betonen, man selbst habe damit

78 | Vgl. exemplarisch Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #068 - Schweinwanderungsbehörde * Let's Play GTA 5 (GTA V) (22.11.2013), 1:20-1:35. https://www.youtube.com/embed/7Zmut_tSDQs?start=80&end=95

79 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #078 - Der Nuttenpapa von Los Santos * Let's Play GTA 5 (GTA V) (2.12.2013), 5:40-6:05. <https://www.youtube.com/embed/sbctYVuHzAM?start=340&end=365>

80 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #063 - ADRENALIN PUR: Quad Jumping * Let's Play GTA 5 (GTA V) (17.11.2013), 17:15-17:25. <https://www.youtube.com/embed/k0B0LD-JZlw?start=1035&end=1045>

81 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #065 - Teenager Liebe * Let's Play GTA 5 (GTA V) (19.11.2013), 20:40-20:50. <https://www.youtube.com/embed/a9aqmrLKxIY?start=1240&end=1260>

nichts zu tun oder es tue einem leid) entsteht ein emotionales Spannungsfeld, das humorvolle Inkongruenz-Erfahrungen erlaubt.

Auch hier spitzen sich die Inkongruenzen bei der Ausübung direkter virtuell-körperlicher Gewalt zu. Gronkh hält sich in einer LP-Folge nachts mit dem Avatar Trevor in der Nähe des Hafens von *Los Santos* auf (empfohlenes Beispiel).⁸² Eine junge computergesteuerte Frau im Bikini läuft vorbei. „Hallo“, kommentiert Sarazar freundlich, „wer läuft denn hier so spät abends noch rum?“ Gronkh dagegen ruft mit gespielt markanter Stimme: „Hey Baby!“, und lässt Trevor der Unbekannten einen Faustschlag ins Gesicht verpassen. „Trevor hat was für dich!“, fügt er hinzu und beginnt unverzüglich auf die am Boden liegende mehrfach einzutreten. Dass Sarazar diesmal mit einem leisen, aber ernsthaft geschockten „Poah!“ reagiert, ignoriert er. Stattdessen witzelt er (weiterhin mit markanter Stimme): „So, mal ein bisschen Fitness-Training für den schlanken Bauch“, während er weiter auf den Bauch der Unbekannten eintritt. „Alter!“, wendet nun Sarazar mit ernstem Tonfall ein, „das ist jetzt aber ein bisschen übertrieben, selbst für Trevor.“ Gronkh lässt von ihr ab, tut aber unschuldig: „Die geht da einfach so lang ...“ Sarazar wendet nun wieder die Praxis des ironischen Verweisens auf bestehende *feeling rules* an, indem er mit gespielter Weinen erklärt: „Du kannst doch nicht einfach ...“, und den Satz mit einem weinerlichen Schluchzen beendet. Dieses kommunikative Spiel geht noch eine Weile weiter und Gronkh erklärt nun seinerseits weinerlich, er hätte sich von der Frau im Bikini „mit den Blicken ausgezogen“ gefühlt. Nochmals geht er mit Trevor zu der inzwischen leblosen Frau hin und tritt ihr ins Gesicht, wobei er tut, als sei das unabsichtlich geschehen: „Alter, jetzt lauf weiter!“, wendet er sich an seinen Avatar. Sarazar lacht verlegen auf: „Voll ins Gesicht ...“ Auch Gronkh lacht nun amüsiert: „Der Trevor, das ist einer.“ Dann werden sie abgelenkt und gehen zu etwas völlig anderem über.

Deutlich wird in diesen Beispielen, denen sich zahlreiche ähnliche hinzufügen ließen, dass die einem Avatar anhaftenden Narrative nicht nur besonders dramatische Erfahrungen im Zuge der Ausübung einer gerechten Gewalt erlauben, wie sie in Kap. 5.1.3 zur Debatte standen, sondern auch zum Spiel mit devianten Verhaltensweisen und insbesondere zum Überschreiten etablierter Gefühlsregeln einladen können. In letzterem Beispiel wird zugleich eine spezifische Variante von Männlichkeit ins Spiel eingebunden, ähnlich wie es bereits in Kap. 3.1.6 beschrieben wurde. Der Unterschied ist hier, dass den Spielern durch die Narrative rund um Trevor die spielerische Aktualisierung einer dominant-gewalttätigen Männlichkeit auf besondere Weise nahegelegt wird. Gronkh greift dieses Angebot auf, um dadurch eine sehr pointierte beziehungsweise radikale Inkongruenz zu erzeugen und so eine als lustig empfundene Erfahrung machen zu können.

82 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #034 - Schmieriger Schwanzvergleich * Let's Play GTA 5 (GTA V) (19.10.2013), 5:50-6:40. <https://www.youtube.com/embed/EMLCGRsqSTs?start=350&end=400>

5.3.2 Ärgern und Trollen

Bleibt die Frage, inwiefern auch Multiplayer-Games die Erzeugung humorvoller Inkongruenzen erlauben. Die Ausgangssituation ist eine grundsätzlich andere, insofern die Narrative hier meist in den Hintergrund treten und es (zumindest im Kampf Spieler-gegen-Spieler) keine Unbeteiligten gibt. Spiele wie *Counter-Strike* oder *Battlefield 3+4* bieten im regulären Spielprozess gar nicht die Möglichkeit, sich durch Computerspielgewalt deviant zu verhalten, da alle Spieler als Kämpfer beteiligt sind und ohnehin permanent Computerspielgewalt ausüben.

Auch hier gibt es aber Ausnahmen von der Regel. So beginnen die meisten *Counter-Strike* Wettkämpfe beispielsweise mit einer Aufwärmrunde, innerhalb derer die gemachten Kills noch nicht zählen. Immer wieder lässt sich in dieser Phase beobachten, dass Spieler ihre eigenen Teammitglieder töten und sich anschließend lautstark darüber amüsieren. Teils kommt es zu regelrechten Gefechten innerhalb des eigenen Teams, die dann aber stets von süffisanten Sprüchen und Neckereien begleitet sind. Es wäre zu weit gegriffen, hier von einem Tabubruch zu sprechen, aber das Prinzip der Erzeugung einer humorvollen Inkongruenz greift auch hier: Es ist nicht üblich, die eigenen Teammitglieder anzugreifen, und weil man genau diese Erwartungshaltung bricht, kann die Situation als lustige Überschreitung gedeutet werden.

Computerspieler bezeichnen solche Praktiken teils als „Trollen“, was in etwa „Ärgern“ bedeutet. (FT) Praktiken des gegenseitigen Ärgerns können auch abseits des Computerspielens humorvolle Erfahrungen erzeugen, indem sie unerwartete Störungen und damit Inkongruenzen entstehen lassen. In Computerspielen ist ludisch-virtuelle Gewalt als die oftmals einzige Form der virtuell-körperlichen Interaktion auch das bevorzugte Werkzeug dieses gegenseitigen Ärgerns.

Das kann dann mit einem dezidierten Bruch von *feeling rules* einhergehen, wenn genug Entscheidungsfreiraum vorhanden ist, damit Gefühlsregeln überhaupt nötig und sinnvoll werden. Das ist beispielsweise in *DayZ* der Fall. Innerhalb der Spielkultur von *DayZ* werden aufgrund der großen Entscheidungsfreiheit permanent die Regeln des Zusammenspielens unter den Spielern verhandelt, was die Aushandlung von Gefühlsregeln einschließt. Das wohl eindrücklichste Beispiel ist, dass es vielen Spielern als Fehlverhalten gilt, anderen Spielern vorzugaukeln, „friendly“ zu sein, nur um sie in eine Falle zu locken und ihnen in den Rücken zu schießen (vgl. auch Kap. 5.2.1). Dieses Verhalten beschreiben viele Spieler als fies, gemein oder feige, wodurch das Machen positiver emotionaler Erfahrungen mit dieser Praxis diskursiv untersagt wird.

Während es den einen folglich unmöglich scheint, sich an diesem Verhalten erfreuen zu können, haben andere nicht trotz, sondern wegen dieser *feeling rules* ihren Spaß damit. Mike erzählt beispielsweise im Interview, wie einer seiner Mitspieler einen Fremden in seinem Auto mitgenommen habe, nur um ihn an Mike vorbeizufahren, so dass der dem Nichtsahnenden mit seinem Scharfschützengewehr einen Kopfschuss verpassen konnte – und er beendet diese Erzählung

mit einem genüsslichen Lachen. Als der Spieler Kerby einmal während des Spielens eine ganz ähnliche Falle aufbaute und ich ihn fragte, warum er das mache, antwortete er mit einem hörbaren Schmunzeln, er sei manchmal gerne „so ein Ekliger.“ (FT) Auch Petator kennt solche Momente:

„Das haben wir auch schonmal gemacht. Wir haben irgendwann um fünf Uhr morgens oder so, wir haben ewig lange gezoxt, der Server war schon halb leer. Und da war einfach ein Typ, und wir hatten ein Auto, wir hatten halt full Gear [sehr gute Ausrüstung, C.B.], wir hatten Fressen, Waffen, alles im Überfluss, ja? [...] Und da war ein Typ, den haben wir halt mitgenommen und ihm Ausrüstung gegeben. Und dann haben wir ihm Tschüss gesagt – und dann haben wir ihn umgebracht (lacht hämisch auf). Das ist natürlich lustig, weil's super absurd und mega gemein ist. Aber da hatten wir alle (hörbar lächelnd) so ein bisschen ein schlechtes Gewissen, weil bei DayZ ist es nochmal ein bisschen brutaler als bei CS [Counter-Strike, C.B.] zu sterben, ne? Weil es ist halt Permadeath [der Avatar verliert mit dem Tod alles, C.B.], das kann ich nachempfinden. Weil da ist es: Du weißt, du tust ihm körperlich zwar nichts, aber seelisch tust du ihm grad was an. Weil es ist wirklich ... das ist echt auch assi. Es ist einfach assi (lacht).“ (IV18)

Hier wird deutlich, wie die spezifischen Bedingungen von *DayZ* die Erzeugung einer emotionalen Inkongruenz durch die Überschreitung von als fair und gerecht geltenden Spielpraktiken erlauben. Ganz ohne vorgegebene Narrative entstehen hier aus der sozialen Dynamik des Spiels heraus Momente der Transgression, die schließlich als lustig gedeutet werden, gerade weil sie so „assi“ (s.o.) sind.

In einer neueren Version von *DayZ* implementierten die MacherInnen zusätzlich die Möglichkeit, dass man fremde Spieler nicht nur erschießen, sondern gefangen nehmen und dann verschiedene Dinge mit ihnen anstellen kann. Beispielsweise kann man andere Avatare virtuell ‚quälen‘, indem man sie mit verdorbenen Lebensmitteln oder Chemikalien zwangsernährt und sie langsam sterben lässt. Eines Tages erklärte mir der Spieler Kerby im Sprachkanal fröhlich, er und sein Kumpel Milo hätten heute einen Spieler gefangen und ihm verdorbenes Essen gefüttert. Das sei total lustig gewesen und der habe auch alles anstandslos mitgemacht (anstatt sich einfach auszuloggen). Auf mein irritiertes Schweigen hin fragte Kerby: „Schon mehr oder weniger lustig, oder?“ Ein weiterer Mitspieler antwortete: „Schon mehr oder weniger traurig“, doch lachte dann selbst über die beschriebene Überschreitung. (FT)

Als ich am folgenden Tag im Gruppeninterview mit Kerby und Milo nach dieser Situation frage, antwortet Kerby erst einmal ausweichend. Man wolle halt aus Neugier sehen, was passiert, wenn man sowas mal mache, erklärt er. Ich bitte ihn zu erzählen, was genau passiert ist. Er beschreibt mit hörbar verlegenem Lächeln, wie sie einen fremden Spieler mit Waffen bedroht haben, um ihn anzuhalten:

„Wir meinten [zum anderen Spieler, C.B.], ja wir möchten mal was probieren. Haben ihm dann so Handschellen gegeben [ihn gefesselt, C.B.] und (lacht zischend) dann haben wir

ihn halt so verfaultes Obst essen lassen und mit Alkohol abgefüllt und nach zwei Minuten lag er da tot auf dem Boden (lacht). Der Typ hat sich aber auch echt nicht gewehrt, ey [also im Sprachkanal nicht widersprochen oder versucht freizukommen, C.B.!]“ (IV8)

Sein Mitspieler Milo ergänzt :

„Da hab ich mir erstmal voll an den Kopf gepackt: ‚Alter, Kerby! Wir haben den gerade umgebracht (lacht)!‘ Und noch zwei Tage danach hab ich mir noch echt Vorwürfe gemacht, weil der Kerl da eigentlich, der wollte überhaupt nichts Böses, der wollte nur da lang gehen, und wir haben ihn dann aufgehalten und gefesselt, und er kam da nicht raus, und hatte wahrscheinlich auch so ein bisschen Panik. Kerby stand da halt und hat ihn ein bisschen gefüttert, da gab es ein bisschen Obst und Alkoholtinkturen, (alle lachen) das war halt alles nicht so gesund. [...] (Lachend) Oh das war schon echt eine miese Situation, ja. Ich glaube, das war auch so das Hinterhältigste ... ich werd auch versprechen, dass ich das nie wieder mache! Das war halt echt nur Neugier.“ (IV8)

Die wiederholte Erklärung, der Grund für solche Aktionen sei die Neugier, mag einerseits ein Versuch der positiven Deutung eines devianten Verhaltens und Fühlens sein. Doch sie zeigt auch: Solche Überschreitungen können interessant sein, insofern sie ein ungewohntes Fühlen erlauben. Voraussetzung dafür ist allerdings, dass die jeweiligen Prozesse nicht gänzlich für voll genommen, sondern als spielerisch verstanden werden. Das wird auch deutlich, als ich einen Moment später nach dem erwähnten schlechten Gewissen frage. Kerby antwortet:

„Jaaa, ich hab schon irgendwo ein schlechtes Gewissen bei dem Typen, den wir jetzt geforcefeeded [zwangsernährt, C.B.] haben, bis er umgefallen ist. Also ich bin jetzt nicht davon ausgegangen, dass er nach zwei verfaulten Äpfeln und ein bisschen Alkohol stirbt. Natürlich hab ich da irgendwo ein schlechtes Gewissen, sag ich mal. Aber irgendwo war es halt auch lustig! Also es ist natürlich ein Spiel, deswegen ist das lustig.“ (IV8)

Den Beschreibungen und Deutungen von Milo und Kerby haftet der Eindruck an, dass sie ihren Gegner nicht ernsthaft quälen, sondern auf spielerische Weise ärgern möchten. Zugleich bringen sie aber zur Sprache, dass sie das eigene Handeln in Momenten des Sich-Einlassens auf die Bedeutungen der hier vorkommenden Repräsentationen physischer Gewalt (die auf Praktiken wie Foltern, Quälen und Töten verweisen) als Überschreitung empfinden. Dass Kerby einräumt, er habe „natürlich [...] ein schlechtes Gewissen“, doch zugleich sei das „lustig“ (s.o.), verweist auf die auch hier entstehende Erfahrung einer letztlich als humorvoll gedeuteten Inkongruenz. Diese auf ganz ähnliche Weise wie in Singleplayer-Games als lustig gedeutete Überschreitung von *feeling rules* macht die Spezifik der Praktiken des Trollens oder Ärgerns in Multiplayer-Games aus.

