

Kirsten Zierold

Computerspielanalyse

Perspektivenstrukturen, Handlungsspielräume,
moralische Implikationen

WVT-HANDBÜCHER UND STUDIEN
ZUR
MEDIENKULTURWISSENSCHAFT

Herausgegeben von
Knut Hickethier und Ansgar Nünning

Band 5

Kirsten Zierold

Computerspielanalyse

**Perspektivenstrukturen,
Handlungsspielräume,
moralische Implikationen**

 **Wissenschaftlicher Verlag Trier**

Zierold, Kirsten: **Computerspielanalyse. Perspektivenstrukturen, Handlungsspielräume, moralische Implikationen** / Kirsten Zierold. - Trier : WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2011 (WVT-Handbücher und Studien zur Medienkulturwissenschaft; Bd. 5) ISBN 978-3-86821-330-0

Dissertation, Justus-Liebig-Universität Gießen, 2010
FB 05: Sprache, Literatur, Kultur

Umschlagabbildung: © terex – Fotolia.com

Umschlaggestaltung: Brigitta Disseldorf

© WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2011
ISBN 978-3-86821-330-0

Alle Rechte vorbehalten
Nachdruck oder Vervielfältigung nur mit
ausdrücklicher Genehmigung des Verlags

WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier
Bergstraße 27, 54295 Trier
Postfach 4005, 54230 Trier
Tel.: (0651) 41503 / 9943344, Fax: 41504
Internet: <http://www.wvttrier.de>
E-Mail: wvt@wvttrier.de

Vorwort

Die gegenwärtigen Anzeichen für eine Ausdifferenzierung der gesellschaftlichen Perspektiven auf Computerspiele sind ein geeigneter Anlass, um diese Arbeit vorzustellen. Den Ausgangspunkt meiner Überlegungen bildet die Beobachtung, dass der medial begleitete Diskurs um Computerspiele häufig moralisch bzw. moralisierend argumentiert und dabei einem wiederkehrenden Muster folgt. Zunächst wird meist auf inhaltlicher Ebene die Darstellung von Gewalt in digitalen Spielen in den Blick genommen und bewertet. Zugleich wird auf die vergleichsweise aktive Beteiligung des Spielers verwiesen und unterstellt, dass gespielte Gewalt eine direktere Wirkung habe als das Betrachten oder Lesen von Gewaltdarstellungen in anderen Medien. Daraus ergibt sich meist abschließend der Vorwurf eines unkritischen und somit unverantwortlichen Einsatzes von Gewalt im Computerspiel.

Mich irritierte, dass diese Argumentation leichtfertig einen Kurzschluss zwischen dem im Spiel Dargestellten und der performativen Beteiligung des Spielers herstellte und zudem von einer unmittelbaren Wechselwirkung zwischen Spiel und Wirklichkeit ausging. Mich verwunderte, dass die meist unübersehbare Oberflächlichkeit derartiger Kritik so hartnäckig anhielt und Debatten über Jahre befeuern konnte. Und ich fragte mich, warum offenbar kein dringlicheres Interesse daran bestand, die vielfältigen Prozesse zu verstehen, in die Computerspieler involviert sind. Tatsächlich ist es offensichtlich bisher nicht gelungen, die komplexen Funktionsweisen, die in Computerspielen wirksam werden, angemessen und in ihren Wirkungszusammenhängen zu beschreiben. Bisherige Ansätze begreifen Computerspiele analog zu bereits etablierten Medien oder fokussieren sehr eng einzelne Dimensionen des Mediums. In beiden Fällen können lediglich Teilaspekte digitaler Spiele beleuchtet werden.

Vor diesem Hintergrund erarbeitet meine Dissertation neue theoretisch-konzeptionelle Überlegungen zur Analyse von Computerspielen und schlägt einen methodischen Ansatz vor, der die Multimedialität digitaler Spiele angemessen zu beschreiben vermag. Computerspiele werden als performative Erzählräume aufgefasst, die aufgrund ihrer Kommunikationsbedingungen vielfältige Handlungsspielräume und Perspektivenstrukturen erzeugen können.

Die Frage nach der Moral im Spiel hat für dieses Vorhaben den Anstoß gegeben. Mein Anliegen ist es, zu klären, in welcher Hinsicht angesichts der vorliegenden Prozessstrukturen überhaupt von Moral in Bezug auf digitale Spiele die Rede sein kann. Der von mir entwickelte Ansatz verspricht neue Argumente und Erkenntnisse sowohl für den wissenschaftlichen als auch den gesellschaftlichen Diskurs über Computerspiele und Medienkompetenz.

Diese Dissertation begann am Küchentisch einer Berliner Wohnung als kurze Notiz. Während der Ausarbeitung bin ich von vielen Menschen inspiriert und motiviert worden, meine Fragen weiterzuentwickeln und Antworten zu finden.

Mein erster Dank gilt Ansgar Nünning, der mir weitreichende und oft auch herausfordernde Möglichkeiten eröffnet hat und sich für den Erfolg dieser Arbeit mitverantwortlich gefühlt hat. Er hatte oft schon verstanden, was manchmal noch nicht in Worte zu fassen war. Mein Dank geht zugleich an Winfred Kaminski für sein Interesse an der Thematik, seine stets hilfreichen Anregungen und seine aufrichtige Begeisterung, die mir nicht selten geholfen hat, eigene Zweifel zu überwinden. Bedanken möchte ich mich zudem bei Ansgar Nünning und Knut Hickethier dafür, dass sie meine Arbeit in die Reihe „Handbücher und Studien zur Medienkulturwissenschaft“ aufgenommen haben und bei Erwin Otto und dem WVT-Verlag für ihre Unterstützung und Beratung bei der Drucklegung meiner Dissertation.

Als Doktorandin und Wissenschaftliche Mitarbeiterin am *International Graduate Centre for the Study of Culture* (GCSC) der Justus-Liebig-Universität Gießen habe ich ein anregendes und engagiertes wissenschaftliches Umfeld erleben und mitgestalten sowie vielseitige Möglichkeiten zur persönlichen Weiterentwicklung nutzen dürfen. Das Kolloquium des fünften Jahrgangs des *Internationalen Promotionsprogramms* (IPP) hat sich kritisch mit meinen Überlegungen auseinandergesetzt und mir immer wieder wichtige Hinweise gegeben. Am GCSC hatte ich viele Begegnungen, die meine Arbeit geprägt haben, besonders Doris Bachmann-Medick und Thomas Weber verdanke ich entscheidende Impulse. Einen letzten kritischen Blick auf den Text hatte stets Saskia Zierold. Sie hat aufmerksam und unermüdlich verschiedene Versionen dieser Arbeit gelesen und sorgfältige Korrekturen vorgenommen.

Für eine außergewöhnliche Arbeits- und Lebensatmosphäre hat das Team des Graduiertenzentrums Kulturwissenschaften (GGK/GCSC) gesorgt. Es war ein großes Glück und eine Bereicherung, Teil davon sein zu dürfen. Ann Van de Veire hat mich bei allen Herausforderungen neben der Promotion unterstützt und hatte stets einen Blick auch für vermeintliche Nebensächlichkeiten. Ich durfte auch außerhalb von Gießen auf treue, aufmerksame und bereichernde Freundschaften vertrauen. Andrea Krol danke ich für ihre regelmäßigen Aufmunterungen und eine Anteilnahme, die auch mit jedem weiteren Kilometer, der uns räumlich trennte, nicht abnahm.

Bei meiner Familie habe ich stets Vertrauen und Rückhalt für meine Vorhaben gefunden. Mein Dank gilt ganz besonders meinen Eltern. Sie haben einen materiellen und einen außerordentlichen ideellen Beitrag zu dieser Arbeit geleistet und mich immer bestärkt, auf dem richtigen Weg zu sein.

Schließlich, nicht abschließend, danke ich meinem Mann Martin. Er hat neugierig und geduldig das Entstehen meiner Arbeit begleitet, hat mich inspiriert, ermuntert und gefordert, hat seine Gedanken mit mir geteilt, hat riskiert, die kritischen Fragen zu stellen und manchmal auch einfach geschwiegen. Ihm verdanke ich *du ciel bleu plein la tête*.

Mannheim, im Juli 2011

Inhalt

1. Einleitung: Zur kulturellen und wirtschaftlichen Konjunktur von digitalen Spielen	1
1.1 Nur ein Spiel? Debatten um die Moral in digitalen Spielen	5
1.2 Fragestellung, Zielsetzung, Ansatz und Aufbau der Arbeit	9
2. Medialität digitaler Spiele I: Mediale Formen und moralische Implikationen	15
2.1 Digitale Spielgenres und Spieltypologie	16
2.2 Spiel versus Erzählung	22
2.2.1 Spieltheorien	27
2.2.2 Narratologische Positionen	30
2.2.3 Computerspiele als Medien im Sinne des Medienkompaktbegriffs	34
2.2.4 Mediale Formen in digitalen Spielen	40
2.2.5 Spiel und Erzählung im Computerspiel: Eine Zusammenfassung	46
2.2.6 Moralische Implikationen ludischer und narrativer Formen	49
3. Medialität digitaler Spiele II: Digitale Spiele als performative Erzählräume	55
3.1 Bildlogik und Räumlichkeit digitaler Spiele	56
3.1.1 Vom Text zum bewegten Bild	57
3.1.2 Funktionsweisen nicht-linearer Texte	63
3.1.3 Computerspielbild	73
3.1.4 Computerspielraum	77
3.2 Formen der Inszenierung von Narrativen in digitalen Spielen	87
3.2.1 Narrative Formen in digitalen Spielen	89
3.2.2 Zeit in digitalen Spielen	98
3.2.3 Moral und narrative Formen in digitalen Spielen	107
3.3 Performativitätsmodi digitaler Spiele	114
3.3.1 Interaktivität und Performativität in digitalen Medien	115
3.3.2 Formen der Performanz und Konfiguration in digitalen Spielen	127
3.4 Performativer Erzählraum Computerspiel: Eine Zusammenfassung	136

4. Kommunikationsbedingungen in digitalen Spielen	141
4.1 Kommunikationsmodell digitaler Spiele	141
4.2 Perspektivenstrukturen und Handlungsspielräume in digitalen Spielen	158
5. Zur Gestaltung von Perspektivenstrukturen und Handlungsspielräumen – exemplarische Analysen der Spiele <i>Fahrenheit</i>, <i>Grand Theft Auto: San Andreas</i> und <i>Fable</i>	171
5.1 Formen der performativen Inszenierung moralischer Konflikte in <i>Fahrenheit</i>	174
5.2 Der Spielraum als moralisch-satirische Gesellschaftsbeschreibung in <i>Grand Theft Auto: San Andreas</i>	191
5.3 Moralisches Spielen als binäre Option in <i>Fable</i>	205
5.4 Spielanalysen: Eine vergleichende Zusammenfassung	218
6. Schlussbetrachtung	223
Anhang	231
Abbildungsverzeichnis	231
Literaturverzeichnis	233
Verzeichnis digitaler Spiele	251
Glossar	253

1. Einleitung: Zur kulturellen und wirtschaftlichen Konjunktur von digitalen Spielen

Erst seit einigen Jahren werden Computerspiele zunehmend als gleichberechtigte kulturelle Phänomene neben Literatur und Film wahrgenommen. Während eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Gegenstand bereits seit den 1990er Jahren in verschiedenen Disziplinen stattfindet, widmete sich die mediale Berichterstattung lange vornehmlich einseitig der Frage, wie Gewalt in digitalen Spielen inszeniert wird und welche sozialen und individuellen Folgen daraus resultieren. Computerspielen wurde dabei oft unterstellt, sie riefen unmittelbare und unreflektierte Nachahmungstaten des Spielers¹ hervor, weil dieser im Spiel zum Handelnden wird. Im Zusammenhang mit den Amokläufen an Schulen in Erfurt (2002), Emsdetten (2006) und Winnenden (2009) gerieten stets auch gewalthaltige Computerspiele in die Kritik, weil diese Spiele die Tat scheinbar inspiriert und antrainiert hatten. Die Frage nach dem Wirkungspotential vor allem von gewalthaltigen Computerspielen wurde in diesem Kontext immer wieder aufgeworfen, konnte aber bislang noch nicht hinreichend geklärt werden und wird wohl auch so lange ungelöst bleiben, wie nach monokausalen Erklärungsmustern gesucht wird.²

In letzter Zeit jedoch wandelt sich der öffentliche Diskurs. Richteten sich die Bemühungen der politischen Parteien nach dem Amoklauf von Erfurt im Jahr 2002 vorrangig auf ein Verbot von so genannten ‚Killerspielen‘³, widmet man sich seit einigen Jahren verstärkt der öffentlichen Förderung interaktiver Unterhaltungssoftware. Im Februar 2007, als erneut eine öffentliche Debatte um Gewalt in Computerspielen geführt wurde – ausgelöst nicht zuletzt durch einen Gesetzesvorstoß der bayerischen CSU beim Bundesrat, in dem sie ein Vertriebsverbot für ‚Killerspiele‘ forderte⁴ –, trat der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, Olaf Zimmermann, der Diskussion bei. Er forderte für viele überraschend die Kunstfreiheit für Computerspiele:

Bei der Debatte um Gewalt in Computerspielen darf aber nicht über das Ziel hinaus geschossen werden. Erwachsene müssen das Recht haben, sich im Rahmen der gesetzlichen

-
- 1 Im vorliegenden Text wird durchgehend die männliche Form verwendet. Damit ist stets auch die Spielerin, die Nutzerin, die Autorin, etc. gemeint.
 - 2 Nach dem Amoklauf in Winnenden wurde vor allem auch der private Waffenbesitz thematisiert und als eine weitere Ursache in Betracht gezogen.
 - 3 Die Zeitschrift *c't*, die im Heise Verlag erscheint, verzeichnet in ihrem Online-Auftritt eine Liste der Berichterstattung zum Thema ‚Killerspiele‘, an der die Entwicklung des Diskurses abzulesen ist (vgl. *c't* 2007). So ist für die Jahre 2002, 2006 und 2007 eine erhöhte Berichterstattung in diesem Medium gegenüber anderen Jahren festzustellen. Für 2009 nimmt die Berichterstattung zu diesem Thema trotz des Vorfalls in Winnenden ab. Ein ähnliches Bild zeigt sich bei der Berichterstattung des IT-Magazins *Golem* zum Thema ‚Killerspiele‘ (vgl. *Golem* o.J.).
 - 4 Vgl. dazu die Berichterstattung bei Heise Online, insbesondere Heise Online 2007.

Bestimmungen auch Geschmacklosigkeiten oder Schund anzusehen bzw. entsprechende Spiele zu spielen. Die Meinungsfreiheit und die Kunstfreiheit gehören zu den im Grundgesetz verankerten Grundrechten. Die Kunstfreiheit ist nicht an die Qualität des Werkes gebunden. Kunstfreiheit gilt auch für Computerspiele. (Deutscher Kulturrat 2007: o.S.)

Diese Positionierung von institutioneller Seite hat eine hitzige Debatte über den künstlerischen Wert und den kulturellen Status von Computerspielen initiiert⁵. Eine das Image von Computerspielen positiv beeinflussende Folgeerscheinung war Anfang Dezember 2007 die Ankündigung des damaligen Kulturstaatsministers Bernd Naumann, ‚gute‘ Computerspiele mit einem staatlichen Kulturpreis öffentlich zu fördern. Im April 2009 wurde der Deutsche Computerspielpreis zum ersten Mal vergeben.

Für diesen Wandel in der deutschen Kulturpolitik dürfte es eine nicht unwesentliche Rolle spielen, dass Computerspiele sich zu einem wichtigen Wirtschaftsfaktor entwickelt haben und dem Film als bisher dominantem Unterhaltungsmedium ernsthaft Konkurrenz machen.⁶ Die Zahlen für den Umsatz der jeweiligen Branche variieren stark, und eine Vergleichbarkeit kann nicht immer einwandfrei hergestellt werden.⁷ So wird in die Umsatzzahlen der Computerspielbranche u.a. auch die Hardware – Konsolen und Computer – eingerechnet. Aussagekräftiger sind hingegen die Wachstumszahlen der letzten Jahre. Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU), der seit 2005 die Anbieter und Produzenten von Computer- und Videospiele auf dem deutschen Markt vertritt, hat für die letzten Jahre stets Rekordzahlen vermelden können. Die Umsätze für das Jahr 2009 sind gegenüber dem Vorjahr trotz Wirtschaftskrise nur geringfügig zurückgegangen und werden als stabil bezeichnet. Einen großen Anteil daran haben die aktuellen Konsolen: die Nintendo Wii, die Playstation 3 von Sony und die XBox 360 von Microsoft. Tatsächlich zeigt sich aber auch, dass Film und Computerspiel Teil eines Gesamtmediensystems sind.⁸ Oft erscheinen der Film zum Spiel sowie diverse Merchandising-Artikel zu beiden Medienangeboten und es lässt sich nicht mehr eindeutig trennen, in welche Umsatzzahlen die Gewinne einzurechnen sind.⁹

5 Vgl. dazu die Publikation des Deutschen Kulturrates „Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz“ (Zimmermann/Geißler 2007).

6 Im Jahr 2009 wurden 55,4 Millionen Spiele in Deutschland verkauft, die einen Umsatz von € 1,53 Milliarden erzielten – die deutsche Filmbranche gibt für das Jahr 2009 einen Gesamtumsatz von € 965 Millionen an (vgl. Fokus 2006). Vgl. auch Handelsblatt 2004 oder The Economist 2005a und 2005b.

7 Vgl. dazu auch den Bericht „Essential Facts about the Computer and Video Game Industry 2009“ der US-amerikanischen Entertainment Software Association, den der Literaturwissenschaftler Rudolph Glitz als eine der wenigen zuverlässigen Quellen ausmacht: „industry-sponsored but still most reliable compilation of US computer game sales figures and related demographics“ (Glitz 2010: 161).

8 Zur Konvergenz sowohl auf technischer wie inhaltlicher Seite vgl. Jenkins 2008.

9 Vgl. dazu u.a. Allgaier 2005.

Ein zweiter wichtiger Indikator für die zunehmende wirtschaftliche Bedeutung digitaler Spiele ist das so genannte Advergaming, das Werben für Produkte oder Firmen in und mit digitalen Spielen. Eine beliebte Werbefläche sind beispielsweise in Fußballsimulationen die Banden am Rand des Spielfeldes, auf denen Firmen wie im ‚echten‘ Stadion mit ihren Logos werben. Auch für politische Zwecke wird Advergaming eingesetzt. Barack Obama nutzte in seiner Wahlkampagne 2008 Spiele des Herstellers Electronic Arts, um Wahlplakate zu platzieren und über die Möglichkeit der frühzeitigen Briefwahl zu informieren. Ebenfalls zum Advergaming gehören Computerspiele, die auf spielerische Weise Wissen vermitteln und zugleich für ein Produkt werben. Der Autohersteller Mercedes Benz stellt auf seiner Onlinepräsenz unter <http://www.cedysworld.com> einen Bereich mit Online-Spielen für junge Besucher der Seite bereit. Der Nutzer bekommt beispielsweise die Aufgabe, einen Mercedes Benz Sprinter richtig zu packen oder ein Löschfahrzeug zusammenzubauen.

Auch im Hinblick auf die Nutzer von digitalen Spielen kann nicht länger auf etablierte Klischees zurückgegriffen werden. Die Einschätzung, Computerspiele seien ein Medium, das vor allem Kinder und Jugendliche begeistert, lässt sich nicht mehr bestätigen. Einer Studie zufolge, die 2006 von dem Spielmagazin GEE, dem Spielehersteller Electronic Arts und der Werbeagentur Jung von Matt zur Spielertypologie durchgeführt wurde, ist der Durchschnittsspieler um die 30 Jahre alt. 54% aller Befragten werden in der Studie als „Freizeitspieler“ eingestuft. (GEE / Electronic Arts / Jung von Matt 2006: 14) Sie spielen kurzweilige Spiele und haben daneben viele andere Formen des Zeitvertreibs wie Sport oder Fernsehen. Das Durchschnittsalter liegt in dieser Gruppe gar bei 44 Jahren. Unter den Befragten geben weitere 24% an, „Gewohnheitsspieler“ zu sein. (GEE / Electronic Arts / Jung von Matt 2006: 20) Sie spielen regelmäßig, nutzen aber gleichermaßen andere Medien wie Filme oder Literatur. Der Gewohnheitsspieler spielt durchaus auch komplexere Spiele und diese gerne über einen längeren Zeitraum. Das Durchschnittsalter liegt hier um die 30. Weitere 11% werden in der Studie als „Denkspieler“ mit einem Durchschnittsalter von 38 Jahren bezeichnet. (GEE / Electronic Arts / Jung von Matt 2006: 32) Sie suchen in digitalen Spielen vor allem eine intellektuelle Herausforderung. Darüber hinaus gibt es 6%, die gerne Fantasy-Spiele und Rollenspiele spielen. Nur 5% werden als „Intensivspieler“ oder „Zocker“ eingestuft. (GEE / Electronic Arts / Jung von Matt 2006: 24) Diese Gruppe zeichnet sich durch eine Vorliebe für Action Games aus, ist dabei aber sozial stark vernetzt:

Zwar nutzt der Intensivspieler das Medium Computerspiel am häufigsten, aber am seltensten allein. Für ihn sind Videospiele etwas, das er am liebsten teilt. Von allen befragten Typen spielt er am häufigsten online oder trifft sich mit Freunden, um mehrere PCs oder Konsolen und Fernseher zu einem Netzwerk zusammenzuschließen. 80% von ihnen sind 30 Jahre alt oder älter. (GEE / Electronic Arts / Jung von Matt 2006: 24)

Das Fazit der Studie lässt sich als Bestätigung dafür lesen, dass Computerspiele und ihre Nutzer erwachsen geworden sind.

Das Medium Computerspiel ist somit heute in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Und spätestens seit Erscheinen des Action Games *Grand Theft Auto IV* im Sommer 2008 werden Computerspiele in den deutschen Feuilletons, in denen nun regelmäßig Spielere Rezensionen zu finden sind, wie Filme und Bücher behandelt. Im Online-Magazin Telepolis spricht Rainer Sigl von einem „Epochenbruch im Feuilleton“:

Erstaunlicherweise zeigt sich in den aktuellen Berichten eine neue Differenzierung und Akzeptanz des Mediums, die noch vor wenigen Monaten außerhalb der spezialisierten Fachzeitschriften undenkbar gewesen war – bisher waren es vor allem fantasiebetriebene ‚Killerspiel‘-Kampagnen vom Schlag eines ‚Panorama‘-Journalisten, die den weniger spielaffinen Zeitgenossen mit allen Mitteln die Gefahren für Kinder und auch Erwachsene einbläuten. Doch jetzt, nach der Veröffentlichung eines der für derartig oberflächliche Kritik anfälligsten Spiele des Jahres, macht sich ein neuer, überraschender Grundtenor breit: Mit *GTA IV* (2008) scheint ein ‚Epochenbruch‘ vollzogen, nach dem man Computerspiele ‚nicht mehr getrost ignorieren‘ könne. (Sigl 2008: o.S.)

Der Einfluss, den Computerspiele heute ausüben, lässt sich jedoch nicht nur quantitativ, sondern vor allem auch qualitativ messen. Bestehende Medienformate und ihre Rezeptionsweisen verändern sich durch die steigende Präsenz digitaler Spiele im Medienalltag aller gesellschaftlichen Schichten und Altersgruppen. Dies gilt beispielsweise für den Film, der vielfach spielerische Elemente aufgreift und typische Spielformen einsetzt wie Wiederholungen, logische Brüche oder Diskontinuitäten.¹⁰ Die Medienwissenschaftler Rainer Leschke und Jochen Venus vom Siegener Forschungskolleg Medienumbrüche vertreten diese These in der Einleitung des Bandes *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*:

Dass es im Film nach der Postmoderne vor allem um die Integration von Spielformen geht, dürfte nicht zuletzt der Aufsehen erregenden Karriere von Computerspielen geschuldet sein. Die massive Aufladung des vorhandenen Formenkanons bietet den dominanten Zielgruppen des Kinos, deren Sozialisation von rasanter Medienentwicklung gekennzeichnet ist, ein vertrautes Repertoire an Spielformen und reagiert damit auf eine Medienkultur mit merklich modifizierten Rezeptionspraktiken. (Leschke/Venus 2007b: 7)

Eine Nutzergeneration, die mit Internet und Web 2.0 vertraut ist und die gewohnt ist, Medieninhalte selbst zu gestalten und zu verändern, findet sich schnell in der Rolle eines aktiven, d.h. in diesem Fall eines Entscheidungen treffenden Medienrezipienten¹¹, zurecht und übernimmt selbstverständlich einen Teil der logischen Kohärenz-

10 Filme, die in dieser Hinsicht Maßstäbe gesetzt haben, sind u.a. *Lost Highway* (1997) von David Lynch oder *Lola Rennt* (1998) von Tom Tykwer. Vgl. dazu auch den Beitrag von Tom Tykwer in der *Süddeutschen Zeitung* „Zwischen Durch. Wie sich das kinematographische Narrativ der digitalen Codierung anpasst“ (Tykwer 2010). Vgl. dazu außerdem Leschke/Venus 2007a.

11 Der Begriff des Rezipienten ist im Zusammenhang mit digitalen Medien umstritten: „Unter den Bedingungen der Interaktivität stellt sich die Rezeption verändert dar. Ein erster Hinweis darauf ist die Bezeichnung des ‚Users‘ oder ‚Nutzers‘ für diejenigen, die mit digitalen Medien umgehen. Hier ist nicht mehr von Rezipienten die Rede. *Recipere* bedeutet hin- oder annehmen, aufnehmen, übernehmen. Ein Rezeptor ist etwas, das et-

stiftung in Narrativen.¹² Auch die Unabgeschlossenheit und mitunter auch Unentschlossenheit gegenüber möglichen Optionen, die insbesondere digitale Medienformate auszeichnen, ist mit der Unendlichkeit des Internets längst keine allzu große kognitive Herausforderung mehr, wenngleich eine linear erzählte Geschichte ihren Wert dadurch selbstverständlich nicht verliert. Rainer Leschke und Jochen Venus sprechen von einer „Aufwertung des Spielparadigmas im Mediensystem“ (Leschke/Venus 2007b: 8).

1.1 Nur ein Spiel? Debatten um die Moral in digitalen Spielen

Der Spielbegriff ist, so scheint es, nicht nur für andere Medien, sondern generell kulturell prägend. Der Computer, jene „logische Maschine, die sog. [sic] Daten unter bestimmten Regeln prozessiert und jede andere Maschine mit bestimmten Funktionen als informationsverarbeitendes Programm simulieren kann“ (Adamowsky 2001), ist für diese Aufwertung und Neubegründung des Spielbegriffs maßgeblich verantwortlich. So wie der Kulturanthropologe Johan Huizinga für die vor-digitale Kultur angemerkt hat, dass Kultur sich im Spiel begründe und dass der Mensch als ein spielender, als ein *Homo ludens*, agiere (vgl. Huizinga 2006), wird mit dem Aufkommen neuer technischer Möglichkeiten der Simulation und der Bereitstellung und vor allem Verbreitung neuer Möglichkeiten das Spielerische neu konzipiert und aufgewertet. Der Medientheoretiker und Journalist Florian Rötzer fragt, ob der Computer nicht sogar die Bühne für Huizingas *Homo ludens* bereitstellt:

Die Träume von Cyborgs, Neuroschnittstellen oder der Loslösung vom Körper, von der Immersion in die virtuellen Welten, in denen man ein zweites Leben, aber mit allen sensorischen Erfahrungen und motorischen Möglichkeiten bis hin zum Cybersex mit anderen Telepartnern beginnt, die man nie ‚wirklich‘ kennen wird, eröffnen, so scheint es, eine spielerische Welt mit neuen Regeln, die durch den Computer ermöglicht wird. [...] Ist der Computer nicht nur ein Mittel, um spielerische Umgebungen zu schaffen, sondern viel-

was anderes empfängt und aufnimmt. Die Idee eines Medienrezipienten war also eigentlich schon immer falsch, insofern sie dem klassischen informationstheoretischen Kommunikationsmodell verbunden ist, das keinen aktiven Empfänger vorsieht, sondern eben einen, der die Informationen so aufnimmt, wie sie durch den Kanal übertragen werden.“ (Neitzel 2008: 97) Auch der Medienwissenschaftler Dieter Mersch kritisiert den Begriff ‚Rezeption‘: „Denn nicht länger handelt es sich um Zuschreibungen oder Interpretationen, sondern um den Vollzug von Navigationen sowie der Erfüllung von Aufgaben oder [sic] Rätsellösen und andere Regelanwendungen, die *Verstehen systematisch durch Erlebnis ersetzen*.“ (Mersch 2008: 28; Hervorh. im Orig.) Der Computerspieler ist in der Tat kein Rezipient im traditionellen Sinne mehr. Und doch ist er in gewisser Hinsicht rezeptiver, d.h. stark an die Vorgaben gebunden und diese als Handlungsschemata übernehmend, oder anders rezeptiv als der Rezipient von Filmen und Romanen. Im Folgenden wird trotz der erläuterten Problematiken der Begriff des Rezipienten verwendet und eine traditionelle Position im Kommunikationszusammenhang bezeichnet.

12 Vgl. dazu Leschke 2007a und die Kapitel 2.2.4 und 3.2.1 dieser Arbeit.

leicht selbst ein Spielzeug, das unsere Kultur umkrempelt und die Welt zur Bühne des erlebnissüchtigen Homo ludens verwandelt? (Rötzer 1998: 150)

Auch die Medienwissenschaftlerin Caja Thimm geht in dem Band *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft* davon aus, dass „das Spiel mehr als ‚nur‘ das Computerspiel [...] als Muster medialen Handelns und als Metapher für eine gesellschaftliche Entwicklung“ gesehen werden kann. (Thimm 2010: 7) Sie fragt, ob „das Spiel im digitalen Umfeld nur Hinweis für eine zunehmende Virtualisierung sozial-kommunikativer Strukturen und damit Symptom und Zeichen eines einzigartigen gesellschaftlichen Umbruchs“ ist. (Thimm 2010: 7)

Der Begriff des Spiels hat im Deutschen zwei Bedeutungen, die im Englischen mit *game* und *play* bezeichnet werden. Spiel meint also erstens das regelgeleitete Spiel als Struktur oder Form – *game* – und zweitens das Spiel der Phantasie, das Schauspiel oder ein ‚So-tun-als-ob‘ – *play*. Das Computerspiel, so die hier vertretene Auffassung, verbindet beides. Es gründet auf einem Regelsystem, das durch die zugrunde gelegten Algorithmen definiert ist. Dieses Regelsystem, das unausweichlich und nicht verhandelbar ist, bildet die Grundlage für eine neue kreative Form des Spiels mit Identitäten. Der Spieler ist eingeladen, sich auf der Bühne des Spiels zu inszenieren und um den Sieg zu spielen. Der Ausdruck ‚Das ist nur ein Spiel‘ impliziert beide Bedeutungen von Spiel. Er bezieht sich auf einen Umstand, der bestimmten Regeln folgt und der aufgrund dieser Regeln als ‚nicht so gemeint‘ eingestuft werden kann (vgl. Bateson 1985: 241-261), eine Handlung¹³, die ‚nur so tut als ob‘ und die außerhalb der lebensweltlichen Maßstäbe einzuordnen ist.

Wird Gewalt im Spiel inszeniert, wie dies in einigen Computerspielen¹⁴ der Fall ist, scheint die eindeutige Abgrenzung von Spiel und ‚Wirklichkeit‘ infrage zu stehen. Gewalt im Computerspiel ruft verschärfte Aufmerksamkeit und heftige Kritik hervor, weil der Spieler in der Rolle des Avatars dieser Gewalt nicht nur zuschaut, sondern selbst ‚gewalt-tätig‘ wird. Der Spieler von *Doom* (1993) tötet Monster, der Spieler von *Counterstrike* (2000) schießt auf seine Gegner und der Spieler von *The Shadow of the Colossus* (2006) bringt sein ganzes Kampfrepertoire auf, um die Wesen aus der griechischen Mythologie zu besiegen. Es ist der Spieler, der entscheidet, wann ein Schuss

13 Der Begriff der Handlung wird im Folgenden gemäß der Empirischen Literaturwissenschaft verstanden als „intentionale (beabsichtigte) Veränderung oder Aufrechterhaltung eines Zustandes durch eine Person, die in einer Situation im Rahmen ihres Voraussetzungssystems und gemäß einer Strategie handelt.“ (Rusch 2008: 274) Wenn von Handlung im Sinne eines Gesamtgefüges einer Geschichte die Rede ist, wird der Begriff ‚narrative Handlung‘ verwendet.

14 Die USK gibt an, dass 2010 6,3% der insgesamt 2844 geprüften Spiele eine Freigabe ab 18 Jahren und 0,8% gar keine Kennzeichnung erhalten haben (vgl. die Statistiken auf den Seiten der USK: <http://www.usk.de/pruefverfahren/statistik/>). Damit liegt der Anteil der 2010 geprüften Spiele, die „ausschließlich gewalthaltige Spielkonzepte thematisieren“ bei knapp über 7% (vgl. die Definition der von der USK verwendeten Alterskennzeichen unter <http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/>).