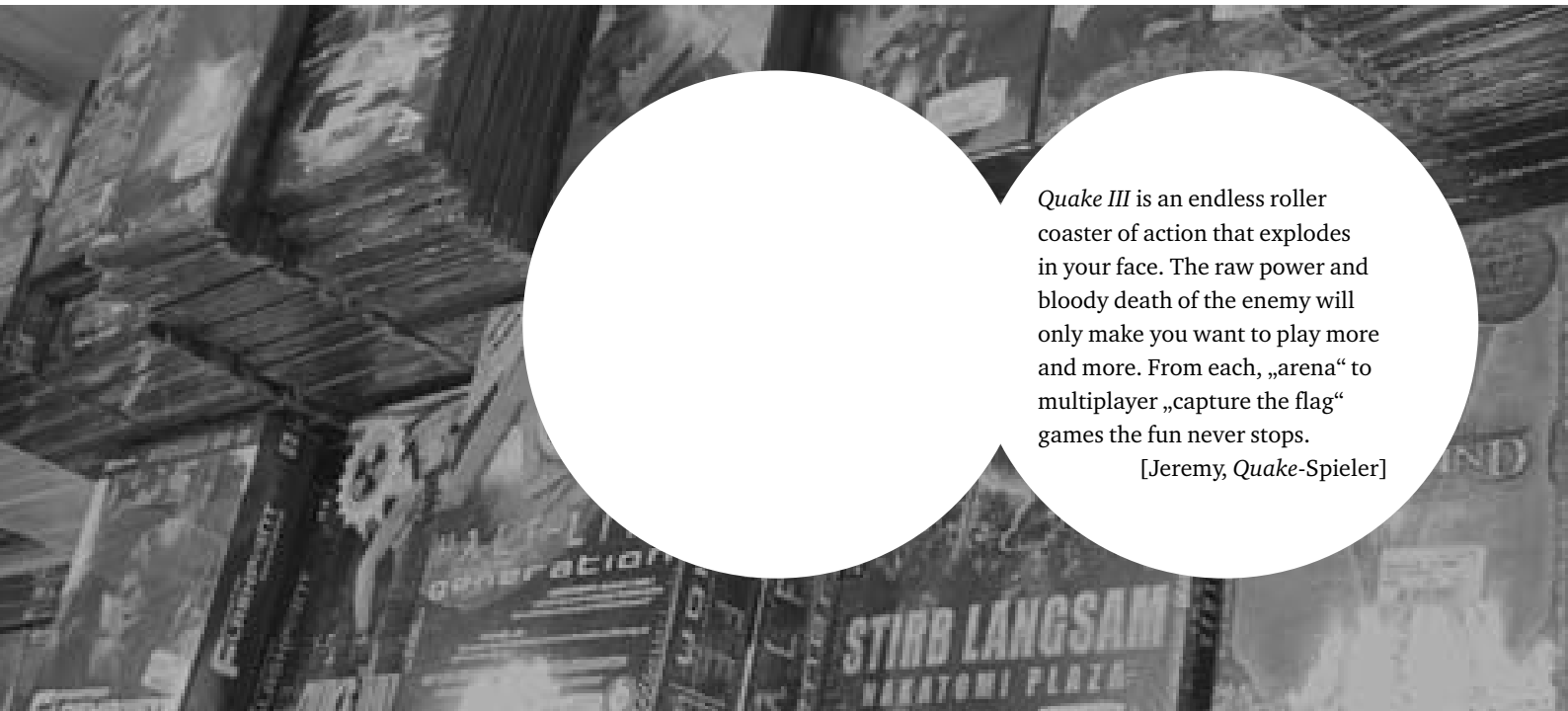


# Die Lust am Schießen — Ego-Shooter im Visier

Rezeptionsmotivation und  
bei computerbasierten

Rezeptionsvergnügen  
Actionspielen

Susanne Eichner



*Quake III* is an endless roller coaster of action that explodes in your face. The raw power and bloody death of the enemy will only make you want to play more and more. From each „arena“ to multiplayer „capture the flag“ games the fun never stops.

[Jeremy, *Quake*-Spieler]

*Quake, Doom, Duke Nukem 3D, Unreal Tournament, Castle Wolfenstein, Half Life* oder *Jedi Knight* –

die Liste dieser speziellen Computerspiele, der Ego-Shooter oder First-Person-Shooter, wird kontinuierlich

länger, immer neuere, schnellere Spiele und deren Modifikationen finden sich auf den Hitlisten der

Fangemeinde. Fast jedes dieser Spiele hat es zudem bereits in die Schlagzeilen gebracht – sei es durch

Indizierung oder, wie nach den Ereignissen von Erfurt, als vermeintlicher Auslöser jugendlicher Gewalt-

entgleisungen. Dabei ist über die Spiele an sich in Nicht-Spielerkreisen meist wenig bekannt. Dass diese

offensichtlich eine immense Faszinationskraft ausüben, ist jedoch unbestritten.

**Anmerkungen:**

1

**Adamowsky, N.:**  
Spielfiguren in virtuellen  
Welten. Frankfurt/NewYork  
2000.

2

**Huizinga, J.:**  
Vom Ursprung der Freiheit  
im Spiel. 1938. In: Scheuerl,  
H. (Hrsg.): Das Spiel. Theorien  
des Spiels, Band 2. Wein-  
heim/Basel 1997<sup>12</sup>, S. 142–  
148.

**Grodal, T. K.:**  
Video Games and the  
Pleasure of Control. In:  
Zillmann, D./Vorderer, P.  
(Hrsg.): Media Entertainment:  
The Psychology of its  
Appeal. New York 2000.

Um das populäre Phänomen der Ego-Shooter zu verstehen, das Kinder, Jugendliche und Erwachsene dazu bringt, sich monatelang die Freizeit vor der „Arbeitsmaschine Computer“ um die Ohren zu schlagen, ist es notwendig, nicht nur die speziellen Inhalte dieser Spiele, sondern das Wesen des Spiels im Allgemeinen, den Computer selbst als „Spielmaschine“ sowie den besonderen Rezeptionsmodus bei Computerspielen zu betrachten.

Nicht die Gewaltdarstellungen, sondern die Ästhetik des Vergnügens rückt bei einer solchen Betrachtung in den Vordergrund und ermöglicht so einen differenzierteren Einblick in die Computerspieldebatte, als es die bloße Verdammung von Ego-Shootern vermag.

Existenz“ und imaginärer „Dort-Existenz“ – erlebt. Im Spiel oszilliert die Spielerin bzw. der Spieler zwischen realer und imaginärer Welt, zwischen Identifikation mit der Spielfigur und Distanzierung von derselben. „Im Moment höchster Intensität können Spielende sich zwischen Trance und Ekstase drehen“<sup>1</sup>, ein Moment, der auf einen von Alltagsspannungen befreiten Freiraum verweist, den alle Spiele benötigen, um den Spielern vollkommene Hingabe und Konzentration auf das Spielgeschehen zu gewähren. Auf dem Experimentierfeld Spiel werden die Fähigkeiten der Spieler auf die Probe gestellt, wenn das Spiel glückt, kommt es zur Entspannung, die mit lustvollen Emotionen verbunden ist.<sup>2</sup>

**Das Wesen des Spiels**

Spiel in jeder Form – ob als kindliches Rollenspiel, vorgefertigtes Gesellschaftsspiel oder modernes Computerspiel – unterscheidet sich von Alltagshandlungen, indem es eine „Als-ob“-Welt erschafft. Spiel bildet eine Art „Zwischen“-Raum, einen intermediären Raum, der einen potentiellen Raum zwischen intrapsychischer Realität und der äußeren Realität darstellt, innerhalb dessen Grenzen nachgeahmt werden kann. Hier wird mit Rollen und Identitäten gespielt und das doppelte „perspective-taking“ – das gleichzeitige Empfinden von realer „Hier-

**„Der Computer ist also ein Spielplatz, auf dem jedes erdenkliche Spiel möglich ist.“**

**(Joseph Weizenbaum)**

Der Computer eignet sich aufgrund seiner Eigenschaft, eine virtuelle Umgebung, den Cyberspace, zu schaffen, besonders gut als Plattform für experimentelles Spielerleben. Cyberspace ist eine Erweiterung der Erfahrungswelt. Im freien Spiel entstehen die jeweiligen Simulationen durch Abstraktion im Kopf der Spieler. In der virtuellen Welt der Computer und des Internets entstehen Simulationen durch komplexe grafische Programmierungen. Werden bei anderen

medialen Texten wie dem Kinofilm lediglich Zeichen repräsentiert, beinhaltet eine Simulation auch die Repräsentation der *Regeln* eines Verhaltens. Die Simulation ist also ein dynamisches Modell, das sich partiell wie sein „echtes“ Vorbild *verhält*. Zur sinnvollen Bedeutungskonstruktion ist die bloße Interpretation nicht mehr ausreichend. Vielmehr müssen die Spieler mit der Simulation experimentieren, um die Verhaltensregeln zu erkennen. Dies erfordert jedoch die aktive Teilhabe, die *Agency* der Interpreten am Modell.

Auch Computerspiele sind solche dynamischen Modelle, in denen die Spieler mit der Spielumgebung in einem reziproken Verhältnis stehen und die Spielumgebung auf Aktionen der Spieler innerhalb des abgesteckten Rahmens der Programmierung reagiert. Ein Spiel wird demzufolge nicht nur rezipiert, es wird *erlebt*. Innerhalb dieses Prozesses kann nicht mehr zwischen Textobjekt und Rezipient unterschieden werden, da die Rezipienten als *Agenten* Teil des Textes werden.

### Positionierung der Rezipienten im Spiel

Dieser besondere Rezeptionsmodus manifestiert sich bei den Ego-Shootern in der gleichzeitigen Positionierung des Rezipienten als Spielfigur des jeweiligen Spiels *und* als Beobachter und Interpret. Während es bei anderen medialen Texten durch den Identifikationsprozess mit einer Figur zum *Miterleben* der dargebotenen Ereignisse kommt, *ist* der Spieler hier selbst Figur. Im Gegensatz zur *Involviertheit* durch den kognitiven Prozess der Identifikation erfolgt die echte, fühlbare Teilhabe hier durch *Immersion*. Durch die Augen des selbst kreierten Avatars tauchen die Spieler in die virtuelle Welt ein und erfahren diese durch die Spielfigur. Die Steuerbarkeit und Kontrollierbarkeit der Spielfigur öffnet somit neue Perspektiven für den Rezeptionsmodus. Erst vor diesem Hintergrund lässt sich meines Erachtens eine aufschlussreiche Beschreibung und Analyse der Ego-Shooter vornehmen. Denn die *Immersion* in diese Spiele durch den beschriebenen Interaktivitätsmodus, der *Agency*, trägt wesentlich zur Faszination und dem Vergnügen am Spielen bei.

### Faszinationskraft im Multi-Player-Modus

Die meisten Ego-Shooter lassen sich mit der Spielbeschreibung des Kultspiels *Quake* einfach beschreiben: „*Frag everything that isn't you*“: Zerstöre alle(s), bis auf dich selbst. Es sind äußerst schnelle Actionspiele mit durchgängiger subjektiver Perspektive. Die Besonderheit gegenüber vielen anderen Computerspielen liegt im Angebot eines Multi-Player-Modus, der es ermöglicht, über ein Netzwerk (LAN = Local Area Network) oder das Internet gleichzeitig mit zahlreichen anderen Spielern ortsunabhängig zu spielen. Hauptfokus der Spiele liegt auf den *Deathmatches*, Jeder-gegen-Jeden-Spiele, ob gegen Bots im Offline-Modus oder „echte“ Menschen im Online-Modus. Daneben existieren zahlreiche Modifikationen, die teils von Spielern selbst oder von den jeweiligen Herstellern auf Anregung der Fans hin erstellt wurden. Besonders beliebt sind hierbei Teamspiele jeder Art, wie sie beispielsweise auch bei der *Half Life*-Modifikation *Counter-Strike* vorhanden sind. Die vernetzten Spieler haben hier die Möglichkeit, zwischen *Hostage Rescue* (Counter-Terroristen müssen Geiseln befreien), *Bomb/Defuse* (Terroristen müssen eine Bombe an einer speziellen Stelle platzieren und Counter-Terroristen müssen diese entschärfen), *Escape* (Terroristen müssen den Counter-Terroristen entkommen) und *Assassination* (ein VIP muss von Counter-Terroristen an einen sicheren Ort eskortiert werden) zu wählen. Die hohe grafische Auflösung des Spiels und die Umsetzung der Spielaktionen in Echtzeit ermöglichen es, sich innerhalb der virtuellen Umgebung zu *empfinden*. Während sich mit Tastatur und Maus oder Joystick bewegt wird, sorgen Soundeffekte wie Schreie der Getroffenen, Fußtritte, Schüsse oder Explosionen für einen größtmöglichen Spannungsaufbau.

Die Spieler können sich rennend, hüpfend, kriechend, duckend, springend, gehend und dabei schießend durch die Levels bewegen. Sie können sich umsehen, zu Boden sehen, an die Decke starren oder sich um sich selbst drehen – fast alle bekannten Computerspielbewegungen sind möglich. Neben Schießen sind auch die Aktionen „Waffe wechseln“ sowie „Gegenstände sammeln“ als auch „Gesundheitspunkte und Powerups zu sich nehmen“ möglich. Am Rand des Bildschirms gibt dabei eine Statusleiste permanent Auskunft über den eigenen Gesundheitszustand, über den Stand des Spiels oder



über den Aufenthaltsort der Teamkameraden. Die Szenarien sind meist entweder in labyrinthartigen Gebäuden oder auf frei schwebenden Plattformen angesiedelt.

Durch die subjektive Perspektive ist die eigene Spielfigur nur als Waffe tragende Hand sichtbar. Die verschiedenen Avatare präsentieren sich den Spielern in der Spielumgebung als Gegner oder auch als Mitspieler – je nach gewählter Spielart. Ego-Shooter entwickeln ihre besondere Stärke und Faszinationskraft im Multi-Player-Modus. Während im Single-Player-Modus die gegnerischen Avatare lediglich das Spielsystem in Form von Bots präsentieren, dominiert online das Gefühl der tatsächlichen „echten“ Anwesenheit. Denn hier lauern hinter jeder Ecke andere Menschen in Form ihrer Avatare, die sich nicht einfach abschießen lassen. Kombiniert mit der Schnelligkeit des Spiels sowie der großen Bewegungsfreiheit fördert dies den Immersionsprozess zwischen Spieler und Spielfigur so weit, dass die Spielfigur im Verlauf des Spiels nicht mehr wahrgenommen wird. Es kommt zu einem Zustand des *Flows*, in dem zeitweise die Selbstreflexivität zugunsten der Selbstverlorenheit aufgegeben wird. Die Spielfigur ist Teil des Spielers geworden, sein verlängerter Arm. Während dieses Zustands sind Glücks- und Erfolgsempfindungen belohnende Gefühle für die Spieler.

Wenn die Spielfigur getroffen zu Boden sinkt und sie für wenige Sekunden am Boden liegend sichtbar ist, wird der Flow unterbrochen. Im Gegensatz zur Filmrezeption, bei der eine ähnliche Schuss-Gegenschuss-Taktik zu einer höheren Involviertheit mit dem Charakter führt, bewirkt diese Technik im Spiel eine selbstreflexivere Rezeptionsweise. In solchen Momenten wird den Spielern die Diskrepanz zwischen sich selbst und der Spielfigur bewusst – ein Prozess, der in diesem Fall der Immersion entgegensteht. Denn im Moment des zurückgeworfenen Blicks werden sich die Spieler nicht nur über den Tod der Spielfigur, sondern auch über deren Existenz klar, die sie noch im Moment des *active creation of believe* als Teil ihrer Selbst empfunden haben. Es ist jener Moment, in dem die Spieler in dem spieltypischen Zustand zwischen Selbstverlorenheit und Selbstbezogenheit oszillieren. Die Abwesenheit einer sichtbaren Spielfigur trägt demnach bei den Ego-Shootern zum Immersionsprozess bei, wird sie sichtbar, distanzieren sich die Spieler wieder von der Spielfigur.

### Kontrollbedürfnis und Gemeinschaftsgefühl

Damit der Spaß am Spiel gegeben ist, müssen die Spieler das Spiel hundertprozentig beherrschen und kontrollieren. Das Kontrollbedürfnis, das eng mit dem Wunsch erfolgreich zu sein verknüpft ist, stellt laut Fritz und Misek-Schneider<sup>3</sup> die primäre Motivationsquelle für die Rezeption von Computerspielen dar. Ungeübte oder ungeschickte Spieler, die die verschiedenen Bewegungen nicht beherrschen, werden unweigerlich „getötet“. Fehlende Erfolgserlebnisse bzw. Versagensgefühl, Distress und fehlendes Kontrollgefühl können so den Immersionsprozess verhindern und zum Spielabbruch führen. Dabei hat der Tod der Spielfigur auf emotionaler Ebene kaum Bedeutung. Man fühlt nicht mit der Figur mit, es handelte sich schließlich lediglich um einen Versuch, ein Experiment in der „Als-ob“-Welt. Mit Betätigen der *Enter*-Taste kann sofort der nächste Versuch gestartet werden.

Computerspiele werden, wie alle anderen Texte auch, nicht in einer abgeschlossenen Sinnwelt rezipiert. Bei jeder Spielhandlung kommt es zu Transformationsakten, bei denen die Spieler sowohl Alltagserfahrungen mit in das Spiel einbringen als auch in einem Aneignungs- und Verarbeitungsprozess Elemente in ihre eigenen Erfahrungs- und Handlungsspektren integrieren. Sie lassen ihre eigenen Erfahrungen, Wünsche und Handlungsmuster in das Spiel mit einfließen und setzen die Geschehnisse auf dem Bildschirm handelnd zu sich in Beziehung. Bei wettbewerbsorientierten Spielen wie den Ego-Shootern geht es dabei also vorwiegend um Macht und Ohnmacht der Spieler. Ziel ist es natürlich nicht, andere Menschen umzubringen, sondern eine spezifische „Erledigungsmacht“ zu erlangen. So argumentiert Jürgen Fritz<sup>4</sup>, dass das Spiel für Jugendliche auf der metaphorischen Ebene handlungsrelevante Möglichkeiten biete. Das positive Gefühl der Erledigungsmacht lasse sich zurück in den Alltag transformieren. Dieser Ansatz der Selbstmedikation, in dem Computerspiele als Mutmacher, als „Mr. Feel Good“ dienen, um im Leben besser voranzukommen, also eine direkte Übernahme von spielerischer Kontrolle in lebensweltliche Macht, beleuchtet jedoch nur einen Aspekt. Natascha Adamowsky<sup>5</sup> sieht den Reiz dieser Spiele in der Spannung, die von der spielimmanenten Angst ausgeht, und dem erleichterten Ge-

3  
Fritz, J./Misek-Schneider, K.:

Computerspiele aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen. In: Fritz, J. (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren. Weinheim/München 1995, S. 86–125.

4  
Fritz, J.:

Langweile, Stress und Flow. In: Fritz, J./Fehr, W. (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Bonn 1997, S. 207–215.

5  
Adamowsky, N.:

Spielfiguren in virtuellen Welten. Frankfurt/New York 2000.

fühl zu „überleben“. Es ist eine Art Exzess der Anspannung und Konzentration, in dem der eigene Körper zum Ort der Lust wird. Lusterfahrung wird aber auch aus dem „Widerstand gegen die Unterdrückung, die durch [soziale Werte] produziert wird“<sup>6</sup>, hergestellt. So kann aus dem Tabubruch, den das Spielen brutaler Actionspiele darstellt, ein spezifisches Vergnügen gezogen werden. Die Hinwegsetzung über die gesellschaftlichen Konventionen, die sich in der ablehnenden Haltung zahlreicher Eltern gegenüber diesen Spielen ausdrücken, führt so zu positiven Emotionen der Spieler.

sorgt die Anwesenheit anderer für ein gesteigertes Rezeptionsvergnügen. Neben der oft zitierten positiven Einstufung, welche Spieler dem Umstand zusprechen, gegen intelligente Menschen anstatt dumme Bots anzutreten, ist hier die soziale und kommunikative Komponente entscheidend. Die Möglichkeit zur direkten, synchronen Verhandlung des Spielgeschehens mit Mitspielern, die sich auf der anderen Seite des Globus aufhalten, ist einer der Reize, den Ego-Shooter online zu bieten haben.

Das moderne Spielfeld ist im Computerzeitalter der Cyberspace, der keine physische Anwesenheit der Mitspieler mehr verlangt und aus Räubern und Gendarmen werden Terroristen und Counter-Terroristen. Doch so faszinierend Ego-

**6**  
Fiske, J.:  
*Lesarten des Populären.*  
Wien 2000.



Eine lustvolle Erfahrung von ganz anderer Qualität ist die Gemeinschaftsbildung, zu der es beim Zusammenschluss von Spielergruppen kommt. „Clanmitglieder“ und Gelegenheitspieler treffen sich auf zahlreichen Fanseiten, auf denen die neuesten Turnierergebnisse, Entwicklungen oder Modifikationen veröffentlicht, Tipps gegeben werden und Chats und Foren zur Verhandlung der Spiele dienen. Hier ist, im Gegensatz zur Lust am Widerstand, die Befriedigung durch gesellschaftliche Anerkennung, die ein erfolgreich bestandener Wettkampf in der Online-Gemeinschaft mit sich bringt, von Bedeutung. Auch im Spiel selbst

Shooter auch sein mögen – es bleiben Spiele, die den Charakter von Spiel beibehalten. Die spieltypische Oszillation zwischen Selbstverlorenheit und Selbstreflexivität sorgt dabei für eine klare Unterscheidung zwischen konsequenten Alltagshandlungen und spielerischen „Als-ob“-Experimenten.

*Susanne Eichner ist nach einem Studium der Cultural Studies und Media Studies in England sowie einem Studium der AV-Medienwissenschaften bei der Filmboard Berlin-Brandenburg GmbH beschäftigt.*