

Liebe und Tod

Von Martin Geisler

Die Botschaften von Sex und Gewalt in Computerspielen

Nicht-Spieler sind häufig schockiert über Gewaltexzesse und sexistische Frauenbilder in vielen „Ballerspielen“. Konflikte bilden jedoch die Grundlage eines jeden Spiels und dienen den Spielern als Mittel zum Zweck. Welche erzählerische Funktionen Sex und Gewalt haben und wie diese mit dem Wunsch der Spieler nach Macht und Kontrolle zusammenhängen untersucht dieser Beitrag. Er hinterfragt, was hinter der Schadenfreude steckt und was Zocker so alles anstellen, wenn sie selbst ins Spiel eingreifen können.

VORSICHT! ACHTUNG! WARNUNG!

Die Diskussion um die Wirkung gewalthaltiger und moralisch fragwürdiger Computerspiele entspringt nicht etwa einem empirisch belegbaren Anstieg von Gewalttaten oder sexueller Verwahrlosung. Auch nicht einer eindeutigen und allumfassenden Wirkungstheorie. Erst recht nicht erwächst sie aus Erfahrungsberichten von Spielenden. Oftmals ist der wesentliche Grund für die negative Wirkungsannahme von Gewalt- und Sexdarstellungen, dass die Spieloberfläche auf nicht-spielende Betrachter schockierend, verstörend, befremdlich und alarmierend wirkt.

Computerspiele stellen höchst komplexe und zu interpretierende Zeichenwelten dar, die sich aus verschiedenen semiotischen Versatzstücken zusammensetzen.¹ Aus der Fähigkeit bzw. dem Mangel die im Spiel verwendeten Symbole zu decodieren, begründet sich ein wesentlicher, wenn nicht gar der wichtigste Grund für die radikale Spaltung derer, die in gewalt- und sexhaltigen Computerspielen einen besonderen Anreiz oder eine besondere Abscheu sehen. Bereits an dieser Stelle, möchte ich jedoch eine Trennung gewalthaltiger und sexueller Darstellungen in Computerspielen vornehmen. Zu unterschiedlich in ihrer Ausprägung und Häufigkeit, in ihrer symbolischen und theatralen Funktion und in der Auffassung der Spielenden sind Sex und Gewalt in Computerspielen, um sie pauschal gemeinsam zu diskutieren. Und doch treten sie hin und wieder zusammen auf. Beispielsweise wenn leicht bekleidete Heldinnen sich lechzend und stöhnend durch die Gegnerscharen metzeln. Wertet man eine attraktive Frau, beziehungsweise die Transfermechanismen zwischen Spielfigur und Spielenden hier als Sex, so entsteht ein kontrastreiches Spannungsfeld das werben, provozieren, karikieren, ästhetisieren und emotionalisieren kann.

Die folgenden Ausführungen wagen sich an die Unmöglichkeit, diese semiotischen Versatzstücke zu beschreiben und zu decodieren. Eigentlich ein unmögliches Unterfangen, denn erst im Spiel entfalten die verwendeten Symbole ihre Wirkung und erfüllen ihre Funktion. Wer diesen Beitrag liest und bereits an dieser Stelle eine unumstößliche Meinung hat, wird auf die eine oder andere Weise empört sein: Vielleicht wenn es darum geht, Gewalt und Sex im Spiel als Symbole zu hinterfragen, oder einzelne Spielsequenzen dahingehend zu interpretieren, wenn plötzlich von der Ästhetik der Gewalt und des Sex gesprochen wird. Natürlich werden wir auch kurz betrachten, welche Grenzfälle es gibt. Gleichwohl möchte der Artikel einen Beitrag leisten, um zu verstehen, neugierig zu sein, Mythen mit Tatsachen abzugleichen und eine offene Haltung und eine begründete Perspektive einzunehmen. Eine wichtige Voraussetzung für die Interpretation der folgenden Ausführungen ist die Erkenntnis, dass es sich bei Computerspielen längst nicht mehr nur um ein Medium für Kinder- und Jugendliche handelt und das Durchschnittsalter bei 31 Jahren² liegt.

LUDUS UND NARRATION

Computerspiele bestehen vereinfacht aus zwei derart eng miteinander verknüpften Grundlagen, dass diese an sich nicht mehr zu trennen sind. Dennoch macht es für die Analyse Sinn, die Ebenen Ludus und Narration zu differenzieren.

Ludus – Das Spiel kann man als einen Funktionsraum ansehen, in dem alles nur soweit existiert, wie es für das Spiel nötig ist. Ideales Beispiel hierfür ist **Schach**. Auch hier gibt es Spielfiguren, die Täter und Opfer sind, die töten und sterben. Aber diese Figuren sind oft nur insofern inszeniert (geschnitzt oder geformt), dass wir ihre unterschiedlichen Spielfunktionen ableiten können. Eine Biografie oder Mitgefühl erhalten sie nicht. Der Spielraum Schach ist somit nur die Summe der möglichen Züge. Auch Computerspiele haben so begonnen. **Pong**, **Tetris** und **Asteroids** verzichteten auf eine inszenierte Spielfigur und funktionierten als Spiel. **Pac-Man** stellt einen Übergang dar. Der gelbe Kreis bekam ein breites Maul, hatte schon etwas Sympathisches und dient in seiner einfachen Vielfalt heute als nonverbaler Kommunikationsersatz in Form von Smileys.

Narration – Die Geschichte, die Gestaltung, die Inszenierung oder Theatralisierung legt sich über diesen Funktionsraum. Der Schnauzer, die Latzhose und die Schirmmütze von **Super Mario** dienen lediglich dazu, uns die Spielfigur etwas vertrauter zu machen. Mario erhält Persönlichkeit. Wir kämpfen um sein Überleben und das Leben seiner Freundin, welche, sogar rein narrativ eingebunden, auf uns wartet. Neben der Gestaltung der Spielfigur kommt das Mittel der Zwischensequenzen „ins Spiel“. Der Spielende ist nicht mehr nur Spieler, der ein Ziel verfolgt, er ist auch Zuschauer, der Ereignisse sehen und Atmosphäre spüren möchte. Die Figuren werden animiert, bekommen ein Geschlecht, eine Biografie, leiden, lieben, sterben und werden so emotional aufgeladen.

GEWALT IM AUGE DES BETRACHTERS

In der Spieldynamik stehen die Symbole Gewalt, Tod, Sterben, Leiden für das Scheitern an der spielerischen Herausforderung. Der Spielende wird aufgefordert, seine Fähigkeiten zu verbessern und sich im Wettkampf mit sich und anderen zu entwickeln. Für die Spielregeln dient beispielsweise der Tod als strukturierendes Element. Nicht selten wird erst durch den Tod der Spielfigur ein Hindernis offenbar und erlaubt in der Wiederholung eine angepasste Spielweise. Damit der Tod im Spiel jedoch nicht beliebig wird und wir Hindernissen nicht gleichgültig entgegentreten, dient er im Spiel auch der Inszenierung. Durch ein emotionales Einbinden werden die Herausforderungen für den Spielenden bedeutsam.

Ludisch, was also die Spieldramaturgie angeht, braucht das Spiel das Ausscheiden einer Spieleinheit, welche symbolisch, häufig als gewaltsamer, Tod dargestellt wird, um Sieg, Erfolg, Hindernis und Niederlage anzuzeigen. Natürlich kommt es dabei zu einer Vermischung mit der Inszenierung.

Wenn eine menschenähnliche Figur in **Counter Strike** verwundet wird und entsprechende Blutspritzer zu sehen sind, liegt es im Auge des Betrachters, darin entweder das Leiden einer Figur zu sehen (wie es Nicht-Spielende vielleicht tun) oder den durch die Blutspritzer angezeigten Lebenspunkteverlust und somit den strategischen Vorteil (wie es Spielende womöglich tun). In filmischen Zwischensequenzen, in denen spielerisches Handeln meist sogar unmöglich ist, dient die Gewalt dazu, uns zu fesseln, abzustoßen, uns einer Partei zuzuordnen, uns Handlungsmotivation zu vermitteln, mitzufühlen und so dem spielerischen Agieren einen Sinn über das Spiel hinaus zu geben.

BLÜMCHENSEX

Sex ist als Funktion wesentlich rudimentärer. Ein Spielender würde Erhalt eines neuen „Lebens“ im Spiel kaum als Ergebnis von Sex ansehen. Leben wird im Spiel nicht durch Fortpflanzung erzeugt, sondern „eingesammelt“ und „aufgeladen“. Okay Nun gut, in Spielen wie **Sims** oder **Fable** entsteht auch mal ein Kind als Folge eines Liebesakts. Der Akt ist jedoch meist ein Herzsymbol über einem Bett. Die Bedingungen für die Zusammenkunft sind ausreichend Geschenke bzw. Dialoge. Das Kind selbst ist meist eine zusätzliche Belastung. Insgesamt ist die ludische Funktion von Sex in Spielen kaum auszumachen. Allein in sogenannten „Quicktime-Events“ wird mit dem Sex gespielt. Daran hat sich seit dem Commodore Amiga nicht grundlegend etwas geändert. Im Spiel **God of War** treffen wir zwei nahezu nackte Frauen, mit denen sich unser Held Kratos amüsieren darf. Allerdings beschränkt sich die Darstellung darauf, dass die Kamera abschwenkt. Im Bild verbleibt eine phallische Kerze auf einer Kiste. Wir müssen nun rechtzeitig angezeigte

Buttons auf dem Kontroller drücken, um eben jene Kerze zu erschüttern. Gewinnen wir dieses Minispiel erhalten wir das Achievement „Zwei Mädchen, ein Spartaner.“

Findet sich Sex in Computerspielen, dann bleibt dies meist auf der Ebene der Inszenierung. Figuren werden emotionalisiert durch ihre Menschlichkeit, dazu zählt auch Sex. Und natürlich spielen die Entwickler hier mit dem Voyeurismus des Spielers als Zuschauer. Die Art des Sexualaktes ist zumeist mit „blümchenhaft“ noch sehr hart beschrieben. Im Spiel **Mass Effect 3** beispielsweise sehen wir nackte Beine unter einer Dusche, eine Hand die sich auf einen Bauch legt, eine Schwarzblende und danach zwei (angezogene!) Menschen im Dialog auf einem Bett. Hintergrund ist sicher nicht zuletzt die US-amerikanische Prägung der Spieleszene, in der direktere Formen auch mal zu einem Aus für das Spiel führen können. Damit wird deutlich, dass es für diese Themen eine regionale Perspektive gibt. Auch im Spiel **FarCry3**, **Assassins Creed Brotherhood** und **Metro Last Light** gibt es Kuschelsex, der lediglich erzählerische Funktion hat und für eine Zeit den Spielenden zum Zuschauer degradiert.

Dass im Computerspiel bislang eher Gewalt als Sex, eher Tod als Liebe erzählerisches Mittel sind, spricht dass sich die Wirksamkeit des Spielenden eher destruktiv als konstruktiv ausdrückt, eher Kriege als Liebesgeschichten gespielt werden, erklärt sich dramaturgisch: In nahezu jeder Geschichte steht dem Erreichen des Ziels ein ebenbürtiger Gegner im Weg. Ein Sieg wird von uns umso bedeutungsvoller erlebt, wenn das Hindernis all unsere Energie einfordert. Die strategische Rechnung dahinter heißt: Zwei Figuren mit ein und demselben vereinbarten Ziel (z.B. Liebe und Sex) bauen nur dann Spannung auf, wenn Hindernisse von außen eingebracht werden. Dies jedoch ist keine Erfindung der Computerspiele, sondern dramaturgisches Mittel seit Aristoteles, Homer, Dante, Shakespeare usw..

DARF'S EIN BISSCHEN MEHR SEIN?

Computerspiele sind in der Lage, die Spielergemeinde selbst zum Produzenten von Inhalten zu machen. Als Hintergrund ist dabei zu beachten, dass die Spielentwickler nicht selten mehr Möglichkeiten programmieren, als dann tatsächlich abgerufen werden. Mal ist dem Publisher ein Inhalt unrecht, mal soll eine Altersgrenze unterschritten werden und mal sind es landestypische Moralvorstellungen. So wird in Deutschland regelmäßig das Blut aus Spielen entfernt und das Ragdoll-System deaktiviert, während in Amerika, wie erwähnt, zu viel Haut verdeckt wird. Die bereits bestehenden Freiräume können jedoch von findigen Spielenden reaktiviert werden. Und plötzlich findet sich im Spiel **Grand Theft Auto - San Andreas** der „Hot Coffee Mod“, in dem bekleidete Figuren unzweideutigen Sexualhandlungen nachgehen. Solche Mods (von Modifikationen) oder auch Patches (Flicken) sind Zusatzprogrammteile die seitens der Spielercommunity eingebracht werden und das Spiel entsprechend verändern.

Nutzergenerierte Inhalte hinsichtlich Gewalt und Sex verstehen sich selbst oft als Korrektur einer Zensur. Als auf Drängen des deutschen Jugendschutzes im Spiel **Half Life** menschliche Soldaten zu Robotern wurden und sich rotes Pixelblut grün färbte, wehrte sich die Community und korrigierte die Änderung mit einer Gore-Mod (Blut-Modifikation). Kantiges und mattes Pixelblut, das sich nur leidlich in eine ansonsten hervorragende gestaltete Umwelt einfügt, wird aufgehübscht.

Die Fantasie der Spielenden sollen vermutlich auch die Nude-Mods (Nackt-Modifikationen) befriedigen. Auch hierzu gibt es natürlich entsprechende Plattformen.³ Da gänzliche Nacktheit in offiziellen, populären Computerspielen quasi nicht existiert und Figuren auch nach Ablegen jeglicher Kleidungsstücke modische, aber diskrete Unterwäsche tragen, ersetzen die Spielenden diese Texturen und legen auf die Gitterstrukturen der Avatare Texturen ohne Kleidung. Auf den Modding-Plattformen für das Spiel **The Elder Scrolls - Skyrim** beispielsweise findet der spielende Zuschauer, was das Herz begehrt: perfekte Bauchmuskulatur, glitzernde Wasserperlen auf der Haut und Intimfrisuren in allen Farben und Formen. Auch für die Spiele **Mirror's Edge**, **Prototyp**, **Max Payne**, **GTA**, **Guild Wars** und natürlich Lara Croft in **Tomb Raider** finden sich entsprechende Entkleidungszusätze. Insgesamt gibt es für mehr als 600 Games Nude-Patches.

Sind unsere Figuren einmal entkleidet, liegt es nahe, sie auch zueinander zu führen. Stellt man die Avatare zusammen und lässt sie zweideutige Bewegungen ausführen, wird der Eindruck von Liebesspielen erweckt. So etwas gibt es auch detaillierter und in ausgefalleneren Posen als Mod. Zum Beispiel die Modifikation „Animated Prostitution“ oder „Adult Show XXX“ für **Skyrim**. Letztere wurde auf der Plattform Nexus bereits Mitte Juni 1.706.303 mal heruntergeladen. Übrigens werden einige brutale oder zu heftige Mods durchaus von den Plattformanbietern gebannt. Aber ganz ehrlich, diese zuckenden Pixel sind für die meisten Spielenden ein Gag, eine witzige Anekdote oder einfach ein Experiment. Tatsächlich lustvoll sind sie nicht. Allerdings ist, womöglich durch die männliche Dominanz der Spielenden und Spielentwickler, das Frauenbild insgesamt sehr verkürzt. Es erinnerte bis vor wenigen Jahren an das Frauenbild in Märchen mit nur zwei Mustern: hässliche Hexen oder naive Prinzessinnen. Hier haben die Spielheldinnen der letzten Jahre aber deutlich an Fassettenreichtum gewonnen. Ob daraus folgt, dass junge Männer, die in ihrer Sozialisation viele Computerspiele gespielt haben, ein klischeehaftes Rollenbild entwickeln bzw. vertreten, ist zu bezweifeln. Andere Sozialisationsfaktoren wirken um ein Vielfaches stärker.

MALERISCHES BLUTVERGIEßEN

Betrachtet man die Themen Gewalt und Sex, wird wie angesprochen schnell ein Kontrast offenbar. Profikiller **Hitman** alias Agent 47 tötet am liebsten perfekt bekleidet im Anzug. Die reizende Lara Croft ist zwar stets betont weiblich, dennoch nicht zimperlich im Umgang mit ihren Gegnern. Gewalt und Sex an sich sind im Sinne der Assoziationen Tod und Liebe ein wirksamster Kontrast. Vielleicht liegen diese Themen daher nicht nur in **Saints Row**, **Dragon Age** und **The Witcher** nahe beieinander. Tatsächlich ist das Mittel des Kontrastes eines der stärksten im Bemühen um Ästhetik, Emotionen und Humor. Auch Susan Sontag und Umberto Eco haben dieses Spannungsfeld bereits beschrieben. Und wieder und wieder erlangt Quentin Tarantino damit viel Aufmerksamkeit. Wie verhalten sich aber Gewalt und Ästhetik zueinander? Ein Beispiel gefällig? Aus einem klassischen, japanischen Filmgenre hat der Entwickler Yosuke Hayashi des Spiels **Ninja Gaiden 3** das „Chanbara“ übernommen. Es bezeichnet den künstlerischen Umgang und die Darstellung von Gewalt. Wie und wohin spritzt das Blut, wie reagiert ein Körper? Yosuke Hayashi formuliert: „Die Gewaltdarstellung ist immer auch eine Repräsentanz von Kraft. Der Spieler fühlt sich mächtiger, wenn er Schaden anrichtet“. ⁴ Ästhetisch überzeichnet, wird diese Form der Gewalt auch dazu genutzt, um Pixelfiguren Leben einzuhauchen, ihnen Leben wieder zu entziehen und ihnen somit Identität zu geben. Dies geht bis in Bereiche der Anatomie. Wenn im Spiel **Sniper Elite V2** ein Gegner getroffen wird, verfolgt die Kamera die Kugel und demonstriert röntgenartig, welche inneren Verletzungen das „Opfer“ erleidet. Eine Pixelfigur hat aber keine Organe, die es zu verletzen gäbe. So wird neben der Begeisterung am spielerischen Erfolg, eine Art Mitgefühl und Scham des Spielenden virtualisiert.

Daneben steht die Schönheit und Verführung der Weiblichkeit, die bisweilen selbst zur Gewalt wird. Im Spiel **Dante's Inferno**, das sich an Dantes Göttliche Komödie orientiert, müssen wir gegen die personifizierte Todsünde Lust kämpfen, welche uns im Stil des Surrealisten H.R. Giger, mit Tentakeln aus (oder: an Zunge?) Zunge und Brustwarzen bekämpft. Mal ist es die Aufgabe, der Lust zu widerstehen und mal sie zu erzeugen, die dem Spielenden Einflussnahme verleiht. Diese Einflussnahme, also der Wunsch, Macht, Kontrolle und Herrschaft auszuüben, ist eine wesentliche Motivation für den Aufenthalt in virtuellen (Spiel-)Welten. ⁵ Spiele greifen dazu Bezüge aus realen, auch medialen, Kontexten und Lebenswelterfahrungen der Spielenden auf. Spiel und Inszenierung fließen hier in einander. Wir senden unsere Helden auf Reisen, in denen sie konzentriert alle großen menschlichen Schicksale -Liebe, Sex, Leiden und Tod - durchleben. Wie der Film muss die Erzählung eines Computerspiels Lebensentwürfe der Rezipienten aufgreifen. Gleichwohl müssen diese ihre Lebensweltentwürfe einsetzen, um die Handlungen der inszenierten Figuren zu verstehen. Auf dieser metaphorischen Ebene haben Gewalt und Sex tatsächlich etwas mit der Realität unserer Selbstbeherrschung/kontrolle zu tun. In der Darstellungsweise ist sie meist weit davon entfernt.

REALES VERURTEILEN – FIKTIVES GENIEßEN

Computerspiele mit hohem Gewaltgrad werden abgelehnt, solange sie nicht kontrolliert werden. Spielerfolge führen zu einer Neubewertung. Für den Genuss an Gewalt und Sex im Computerspiel muss diese aufbereitet und in akzeptierbare Form gebracht werden. Sie müssen Aspekte der realen Welt enthalten, um Erlebnisdichte zu gewährleisten, aber auch ästhetisch codiert werden, um nicht abzustoßen. Dem Spielenden ist

die Fiktion der Darstellung bewusst und sie dient der Anzeige des Spielerfolgs oder seiner emotionalen Einbettung. Gewaltdarstellungen in Medien müssen mit dem vorherrschenden Wertesystem der Gesellschaft abgeglichen werden. Zivilisationsprozesse führten zu Zurückhaltung innerer Triebe, die, wie Norbert Elias⁶ es ausgedrückt hat, je nach Druck, je nach Lage der Gesellschaft und des Einzelnen in ihr zu Spannungen und Störungen im Verhalten führen können, so dass sie auf Seitenwegen einen Ausgang finden werden. Es ist nicht der Drang Gewalt auszuüben, wohl aber die Begeisterung über die Möglichkeit innerhalb eines virtuellen Spiels zu wirken, die beispielsweise erklärt, warum sich Spielende über das Zerstörungsmodell von teils belanglosen Gegenständen in **Red Faction: Armageddon** oder **Battlefield 3** freuen. Schadenfreude ist übrigens ein Mittel, um Humor zu erzeugen. Satirisch greifen einige Spiele genau dort an, karikieren gesellschaftliche Diskussionen, zitieren einander und erlauben so, eine Art Insiderhumor. Nur wer die Diskussion um Gewalt und Sex in Spielen verfolgt, wer Vorgänger wie **Duke Nukem** gespielt hat und wer die überzeichneten Charakter anderer Spiele kennt, wird sich beispielsweise in den Erwachsenenspielen **Bulletstorm** (besonders 1 Akt, Kapitel 2) oder **Gears of War** über die markigen Sprüche, die teils groteske Punktevergabe und Belohnungssysteme sowie die kuriosen Biografien köstlich amüsieren. Alle anderen werden nur den Kopf schütteln.

Zwei Aussagen haben natürlich Bestand: „Sex sells“ und „if it bleeds, it leads“. Die kleinen Geschicklichkeitsspiele ohne Story werden neben den großen und filmischen Geschichten weiter bestehen. Für deren erzählerische Tiefe und die Glaubwürdigkeit der Figuren werden, wie zuvor in den großen Erzählungen, Gewalt und Sex verwendet. Ernst Reinhardt fasste einst zusammen: „Wir verurteilen die reale Gewalt, aber genießen die fiktive.“ Kurzum: Alles was es außerhalb der Spiele gibt, wird auch von den Spielen thematisiert werden. Mal als Bedürfnis und Kompensation, mal als Anklage sowie Verarbeitung und mal schlicht, um damit Aufmerksamkeit zu erregen, anzustoßen und zu provozieren. Die Provokation ist dabei ein durchaus wichtiges Mittel für Veränderungen und hat einen dienlichen Anteil an unserer Weiterentwicklung. Medienpädagogisch heißt der erste Schritt, nicht nur für Jugendliche, sich mit Hintergründen, Absichten und der individuellen Reflexion des eigenen Spielverhaltens zu befassen.

Martin Geisler studierte an der Fachhochschule Erfurt Sozialpädagogik. Er war als freiberuflicher Medienpädagoge und Bildberichterstatte tätig und ist in verschiedenen Künsten aktiv. Seit 2007 leitet er das medienpädagogische Institut für Computerspiel - Spawnpoint. Seit Oktober 2011 ist er an der EAH Jena am Fachbereich Sozialwesen Professor für Kultur und Medien.

Anmerkungen:

1. Pranz, Sebastian (2012): Use chainsaw with radioactive slime. Über Symbole in Spielwelten, in: Schorb, Bernd / Theunert, Helga (Hrsg.), Thema: Spielkultur(en), in: merz. Medien + Erziehung, Zeitschrift für Medienpädagogik, 56. Jahrgang, Nr. 4., Kopad München.
2. BIU (2011): Gamer in Deutschland 2011. Eine Studie des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. auf Basis einer Befragung von 25.000 Deutschen durch die GfK. Die Ergebnisse sind repräsentativ für 70 Millionen Deutsche.
3. Z.B.: www.nudecreator.org, 17.06.2013
4. Vgl. www.krawall.de 17.02.012
5. Fritz, Jürgen (1997): Macht, Herrschaft und Kontrolle im Computerspiel, in: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.), Handbuch Medien: Computerspiele – Theorie, Forschung, Praxis, Bonn.
6. Elias, Norbert (1939): *Über den Prozeß der Zivilisation*. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen, Basel.