

# **AUGENBLICK**

Marburger Hefte zur Medienwissenschaft

46

«Killerspiele»

Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt

**SCHÜREN**

# Inhalt

Vorwort	4
<i>Rolf Nohr</i> «I've seen the devil of violence» Verhandlungen über das Gewaltmonopol in der «Killerspieldebatte»	5
<i>Andreas Jahn-Sudmann/Arne Schröder</i> Überschreitungen im digitalen Spiel. Zur Faszination der ludischen Gewalt	18
<i>Alexander Stoll</i> Killerspiele als Sportgerät? Zur Funktionalisierung von Gewalt im eSport	36
<i>Thomas Klein</i> Wie ich den Krieg immer wieder neu gewinnen kann: Das <i>World War II Combat Game</i>	54
<i>Tim Raupach</i> Militainment oder: Spielarten von Kulturindustrie	73
<i>Michael Mosel/Christian Waldschmidt</i> «... und wir sagen immer noch «Killerspiele»» Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von <i>School Shootings</i>	86
Abbildungsnachweise	99
Die Autoren	100

## Vorwort

In den vergangenen Jahren hat sich die Spielebranche zu einem der bedeutendsten Zweige der Unterhaltungsindustrie entwickelt. Gut die Hälfte aller Familienhaushalte in Deutschland verfügt inzwischen über mindestens eine Spielekonsole – Tendenz steigend. Gleichwohl ist es um das öffentliche Bild dieser Freizeitbeschäftigung nach wie vor nicht zum Besten bestellt. Schnell verengt sich der Blick auf zwei Problemfelder, die in unregelmäßigen Abständen in den Fokus der Nachrichtenberichterstattung geraten: Die Online-Rollenspielsucht und die Frage nach den Auswirkungen des Umgangs mit gewaltlastigen Videospiele.

Für letztere hat sich in der öffentlichen Diskussion der Begriff «Killerspiele» eingebürgert. Es handelt sich dabei um eine recht diffuse Kategorie, die kein klar definiertes Genre bezeichnet. Eher dient sie als eine Art Kampfbegriff, mit dem ohne Rücksichtnahme auf die konkreten Eigenheiten und Binnendifferenzierungen der «Gewaltspiele» eine Reduktion auf den Akt des virtuellen Tötens vorgenommen wird – ein Akt, durch dessen wiederholtes Ausüben sich die Bereitschaft der Spielerinnen und Spieler zur Ausübung realer Gewalt steigern soll.

Das vorliegende Themenheft greift bewusst auf die Kategorie «Killerspiele» zurück, um die Anschlussfähigkeit des kultur- und gesellschaftswissenschaftlichen Diskurses über Computerspiele an die öffentliche Diskussion zu gewährleisten. Wenn ein unklarer Begriff meinungsbildend wirkt, dann kann man ihn nicht mit dem Hinweis darauf ignorieren, dass er letztlich inhaltsleer ist und mit der Phänomenologie der zur Debatte stehenden Computerspiele nicht viel zu tun hat. Vielmehr muss man genau an diesem Punkt ansetzen und das Unterscheidungsvermögen schärfen. Nur so lässt sich auch die offensichtliche Diskrepanz zwischen dem gesellschaftlichen Stellenwert der Spiele, wie er sich an ihrem Verbreitungsgrad ablesen lässt, und ihrer teils massiven ethischen Abwertung auflösen.

Die Beiträge dieses Hefts widmen sich der Phänomenologie von Computerspielen gleichermaßen wie der sozialen Praxis des Spielens im eSport, der Kooperation mit militärischen Institutionen bei der Produktion von Kriegsspielen und nicht zuletzt dem Verlauf der «Killerspiel»-Debatte in Folge der in den letzten Jahren vermehrt aufgetretenen «Schulamokläufe». Somit ist ein recht breites Spektrum analytischer Zugänge gegeben, die abseits tagesaktueller Polemiken ihren Beitrag zum gesellschaftlichen Verständigungsprozess über Computerspiele leisten möchten.

## «I've seen the devil of violence»

### Verhandlungen über das Gewaltmonopol in der «Killerspieldebatte»

Keine Frage – Computerspiele «wirken». Ob sich diese Wirkung nun als eine «unmittelbare Verrohung» niederschlägt und entfaltet, wie dies in letzter Zeit vor allem in den Massenmedien diskutiert wird, sei dahin gestellt. Die «Wirkung» der Spiele liegt zuallererst einmal darin, eine Debatte wieder aufzunehmen, die konstitutiv für das Gemeinwesen einer Kultur ist. Es ist dies die Frage nach dem Ort und dem Wesen der Gewalt. Ich möchte daher im Folgenden kurz, thesenhaft und generalisierend auf eine Perspektive abzielen, die Debatte um die «Killerspiele» als eine sinnvolle Debatte zu begreifen – sinnvoll insofern, als die Debatte über die Gewaltdarstellung und (vermeintliche) Gewaltwirkung eine kulturelle Verhandlung darstellt, die einerseits über die schlichte Frage nach dem ethisch-moralischen Zuschnitt eines Medienprodukts hinausgeht und andererseits einer Kultur gut zu Gesicht steht. Denn diese Debatte greift ein zentrales Thema dessen auf, was als Vertrag die Kultur erst hervorbringt: Den Gesellschaftsvertrag. Nicht zuletzt ist diese Debatte deswegen zu begrüßen, weil sie jenseits der in ihr verhandelten Sachargumente auch gemeinschaftsbildende Elemente enthält. Denn nichts scheint aktuell die *gamer community* und die *scientific community* mehr zusammenzuhalten als eine Abgrenzungsbewegung gegen die Pfeiffers, Glogauers oder Andersons dieser Welt. Es ist schon bemerkenswert, wie sich an der Grenze zum Realitätsverlust operierende *core gamer*, SING-STAR-Enthusiasten oder Gelegenheits-TETRIS-Spieler aber auch Vertreter unterschiedlichster (und sich eigentlich wissenschaftlich-methodisch in diametral unterschiedlichen Erkenntnisuniversen bewegende) Fachrichtungen der sich immer noch interdisziplinär gebärdenden *game studies* darauf einigen können, jedes öffentliche Statement mit einer *peer-group*-bildenden Sottise über den vermeintlichen «Gegner» zu beginnen («die Spatzen pfeiffen es von den Dächern»; «ich habe ein Dr. phil. und spiele seit 20 Jahren DOOM ...»).

Zwei Statements seien daher der eigentlichen Argumentation dieses Textes vorangestellt. Erstens: Gewalt(-Darstellungs-)Debatten gibt es, seit es Medien gibt – und wahrscheinlich noch länger. Zumindest in der Ära moderner technischer Massenmedien scheint es eine Gesetzmäßigkeit zu sein, dass sich neue Medien einer öffentlichen Diskussion stellen müssen, in der sie sich (meist betrieben durch Vertreter der «alten» Medien) dem Vorwurf der potentiellen Verrohung, Explizitheit oder Vulgarität ausgesetzt sehen. Dass dem so ist, lässt sich aber auch medienöko-

nomisch erklären: Ein neues Medium erschließt sich seinen Markt nicht durch die Sicherung einer ästhetischen oder kulturell wertvollen Marktlücke, sondern über die Besetzung eines funktionalen und bereits eingeführten *«point-of-sale»*: sex & violence sells. Das junge Kino tritt seinen Siegeszug als Leitmedium aus dem Tingtangel des Jahrmarkts, aber auch über das Bordell und das Herrenhinterzimmer an,<sup>1</sup> die Videotechnologie sichert sich ihren Marktanteil über den *«Ab18»*-Bereich der Videotheken,<sup>2</sup> das Privatfernsehen gefällt zunächst durch die pausenlose Ausstrahlung von Lederhosenpornos und Actionfilmen, und das Internet scheint (zumindest um das öffentliche Wohl besorgten digitalen Illiteraten zufolge) nur aus Pornografie, Snuff und Counterstrike-Servern zu bestehen.<sup>3</sup>

Zweites Statement: Die Frage, ob Medien *«wirken»*, ist uninteressant. Natürlich wirken Medien, vor allem in dem Sinne, als sie irgend etwas bewegen, in Gang setzen, verändern, mitteilen, abliefern, zeigen, verschweigen, beibringen. Würden sie hingegen nicht wirken, wären sie gesellschaftlich überflüssig. Auf der anderen Seite wirken Medien nicht auf eine Art und Weise, als ob ihnen die Macht gegeben wäre, mit einem Bild, einem Text oder einem Ton (oder deren regelmäßigen Konsum) eine signifikante Gruppe von Menschen nachhaltig zu Handlungen zu bewegen, die eindeutig und linear auf die jeweiligen singulären Bilder, Texte oder Töne zu beziehen wären. Wäre dem so, sollten wir mehr Anstrengungen darauf verwenden, die Bild-Zeitung zu verbieten (oder eben für die Pressefreiheit zu kämpfen), als uns zu fragen, wie oder ob aus Spiel Ernst werden kann.<sup>4</sup>

### «Im Herzen der Finsternis»: Pole der Gewaltdebatte

Um dem näher zu kommen, was sich nun möglicherweise *«wirklich»* im Herzen der Gewaltdebatte verbirgt, erscheint es sinnvoll, die Argumente der Debatte zu sammeln, sie zu gewichten und zu bündeln, sie als Diskurse<sup>5</sup> zu verstehen und aus

- 1 Williams, Linda: *Hardcore. Macht, Lust und die Tradition des pornographischen Films*. Basel/Frankfurt am Main: Stroemfeld/Nexus 1995, 112f.
- 2 Heinig, Klaus E. (1990): *Erotische und pornographische Videofilme: eine Marktübersicht*. In: Dane, Eva; Schmidt, Renate (Hg.): *Frauen & Männer und Pornographie. Ansichten, Absichten, Einsichten*. Frankfurt am Main: Fischer 1990, S.90-93.
- 3 Wenn sich heute also Lifestyle-Magazine des Privatfernsehens über die verrohende Wirkung von Online-Spielen auslassen, so ist dies vielleicht auch ein bisschen eine Kompensation und Weiterreichung einer erlittenen *«Schmach»* von einem nun etablierten an ein neues, noch-nicht-so-etabliertes Medium. Wer Jahre lang gehänselt wird, braucht große charakterliche Stärke, um nicht irgendwann auch einen Kleineren zu hauen.
- 4 Dass jedoch aus jedem Spiel in einer bestimmten Weise Ernst werden muss, wäre ein drittes Statement, das hier aber nicht weiter ausgeführt werden soll. Es muss der Verweis auf das spielende Tierkind genügen, das spielerisch-probehandelnd immer effektiv ein Verhalten einübt, das sich irgendwann als überlebensnotwendig erweisen wird; und der Verweis darauf, dass wir zwar keine Tiere (mehr) sind, aber die Dialektik der Rahmung von Spiel durch Ernst als evolutionären Atavismus mit uns herumtragen. Vgl. dazu bspw. Bateson, Gregory: *Eine Theorie des Spiels und der Phantasie*. In: Holtorf, Christian; Pias, Claus (Hg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln: Böhlau 2007 (= Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, 6) , S.193–207.
- 5 Foucaultianisch verstanden – natürlich .

ihnen auf gesellschaftlich vorhandenes und umgewälztes, in den Artikulationen der Gegner und Befürworter ‹materialisiertes› und somit für die Analyse vortrefflich stillgestelltes Steuerungs- und Regelungswissen zu schließen. Da davon auszugehen ist, dass solche Wissensdiskurse aber keineswegs ihren Niederschlag nur in einer abgegrenzten und abgeschlossenen Debatte finden, sondern dass ein solches Wissen auf alle Fälle nicht nur hochvariabel und historisch transformativ auftritt, sondern sich eben auch ‹quer› zu allen möglichen Anordnungen bewegen müsste, kann eine Analyse sich kaum nur auf einen so eng abgegrenzten Äußerungskanon wie eine punktuelle und tagesaktuelle Diskussion beziehen. An dieser Stelle ist es daher recht angenehm für meine Ausführungen, dass eine solche Untersuchung bereits vorliegt<sup>6</sup> und ich somit direkt zu den Ergebnissen und deren weiterer Interpretation springen kann. Bei der Auswertung der unzähligen und unterschiedlich gewichteten und variierten Argumente um die sogenannten ‹Killerspiele›<sup>7</sup> auf der Mailingliste Spielkultur.net konnte – dies sei hier vorausgeschickt – in allen Argumenten und Gegenargumenten ein grundsätzlich bipolares Wertungsschema rekonstruiert werden, das unter dem Schlagwort von ‹Dissidenz vs. Ideologie› zusammengefasst werden kann.

Doch noch einmal der Reihe nach: Das grundsätzlich gliedernde Motiv im Sprechen über Shooter bildet die Auseinandersetzung um einen inhärent angenommenen Gewalt-Begriff. Fast alle Diskussionen um Shooter und ‹Killerspiele› (wie auch andere inkrimierte Medientexte) drehen sich in ihrem Kern um die Frage, inwieweit hierbei in Ästhetik, Repräsentations- und Handlungsformen, Wirkung und Bedeutungsproduktion dem gesellschaftlichen und/oder individuellen Gewaltbegriff zugearbeitet bzw. in welcher Form von einer Interdependenz medial ‹vermittelter› Gewalt mit subjektiver und gesellschaftlicher Gewalthandlung auszugehen sei. Die Frage nach dem Verhältnis vom Handlungsmoment Gewalt zur Gewaltdarstellung oder auch zur Kultur per se ist immer aufgerufen.. Inhärent bedeutet jede ‹Killerspiel›-Debatte also auch immer eine Auseinandersetzung um die generelle Eingebundenheit von Gewalt(-darstellungen) in die jeweilige Kultur und postuliert ein Gegensatzpaar zweier grundsätzlicher Positionen. Auf der einen Seite steht eine Position, die Gewalt und ihre Repräsentation als der Kultur zugehörig begreift und davon ausgeht, dass sie schon immer (als Ritual, als Mythos und als Probehandeln aber eben auch als kulturelles *de facto*) als inhärenter Teil kultureller Erzählungen behandelt werden muss. Dem gegenüber steht eine Position, die Gewalt als ein qua

6 Vgl. Nohr, Rolf F.: Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Spiel. Münster: LIT Verl. 2008, sowie Nohr, Rolf F.: Die schwarze Hornbrille des Freiheitskampfes. Half Life, Ideologie und Dissidenz. In: Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hg.): Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung. 1. Aufl. Münster: Lit-Verl. 2009, S. 125–154.

7 Im Grunde zeigt schon der Begriff des Killerspiels den normativen und (tages-)politischen Zug der Debatte und wäre insofern am besten aus dem wissenschaftlichen oder reflektierenden Sprachgebrauch zu entfernen. Da ich aber davon ausgehe, dass die Beschäftigung mit Gewaltrepräsentationen jenseits des Aktionistischen und Normativen eine wichtige Rolle für ein kulturelles Selbstverständnis spielt, halte ich an dem Begriff fest und plädiere darüber hinaus für dessen Appropriation.

Gesellschaftsvertrag aus der Kultur exkludiertes Feld auffasst, und die das Auftauchen von Gewalthandlung, Gewaltdarstellung oder Gewaltbegriffen als mit diesem Vertrag konfligierend behandelt.

Bei einer kleinteiligeren Betrachtung fallen in allen Subargumenten der Debatte zwei basale Argumentationslinien auf: einerseits den Shooter als ein ›ideologisches Objekt‹ zu verstehen, in dem Bestände des Unethischen, Unmoralischen, Unpädagogischen oder Unästhetischen transportiert werden. In Variation dieser Argumente wären dann noch Positionen zuzurechnen, die den Shooter als prominentestes Projekt einer kulturindustriellen, (medien-) ökonomischen Kontinuierung ›uninspirierten‹ *gameplays* konzeptualisieren. All diesen Positionen ist gemein, dass sie den Shooter grundsätzlich als subjektiv wie intersubjektiv performant betrachten. Demgegenüber stehen Artikulationsformen, die den Shooter als Teil des Ludischen veranschlagen, ihn also als Ort (konsequenzenfreien) Probehandelns verstehen, als appropriative Übernahme technischer Bestände, als symbolisches Modell der Triebabfuhr, als Ort sportlich-spielerischen Wettkampfs – kurz, als nicht-performative ludische Phantasie.

Zerlegt man die unzähligen Teil-Argumente der Debatte, so kann (bei einer gewissen Vorliebe für Binarismen<sup>8</sup>) ein grundsätzlicher Antagonismus der jeweiligen Argumente und Gegenargumente rekonstruiert werden, der sich dem oben angedeuteten Thesenpaar zuschlagen lässt. In der einen Form der Konzeptualisierung sind Shooter eine kulturdestabilisierende Kraft, die die Suspendierung des Gewaltverzichts und der Fürsorgepflicht betreibt, und die aus einer medienökonomischen und gewinnmaximierenden Motivation heraus verbreitet werden. In der anderen Perspektive stehen Shooter als narrativ-ludische Form des ›de-realisierten‹ und ›ent-referenzialisierten‹ Handelns in (team)sportlich-kultischen und medientechnikzentrierten Bedeutungsproduktionen der lustvollen Kompetenzsteigerung. Würden wir diese beiden Erzählungen noch weiter verkürzen und zuspitzen wollen, so ließe sich aus diesen Erzählungen gegebenenfalls ein Binarismus extrahieren, demzufolge beide auf der Ebene der ›Wirkung‹ eines Medienangebotes operieren.<sup>9</sup> Dieser Binarismus würde negativ gewertete ideologische Macht, die das Subjekt steuert und regiert, einer positiv gewerteten spielerischen Freiheitsbehauptung gegenüber stellen. Verkürzt und generalisiert man die ›Killerspieldebatte‹ dergestalt, wird deutlich, dass es sich hier um keine spezifisch-objektgebundene Debatte mehr handelt, sondern um eine Grundsatzdebatte. In der permanenten Verhandlung über

8 Ein solcher Binarismusbegriff darf dabei nicht absolut verstanden werden, sondern als verdeutlichende und den *common sense* verkürzende Reduktion: «The world isn't like this, but a great deal of thinking about...» Siehe Hartley, John (1999): *Uses of Television*. London/New York: Routledge 1999, S. 204.

9 Dem versierten Kenner kulturphilosophischer Positionen ist sicherlich längst auffällig geworden, dass die hier rekonstruierte Polarität nichts anderes nachzeichnet als den Widerstreit Aristotelischer bzw. Platonischer Positionen von der «schädlichen Wirkung» erzählter Gewalt (Platon) beziehungsweise der «kathartischen, reinigenden und damit realweltlich wirkungslosen» Form der Gewalterzählung (Aristoteles). Wie immer also: nichts Neues unter der Sonne.

die Gewalt und die Freiheitsgrade des Spiels wird in wesentlich höherem Maße über die Gesellschaft selbst und die ihr innewohnenden Regelungssysteme und Ideologien diskutiert als über konkrete Medien und ihre dezidierte Wirkung. Kurz gesagt: Das Sprechen über konkrete Spiele wird im *common sense* ein Sprechen über die Selbstkonstitution von (Medien-)Gesellschaft.

### «The Horror»: Die Durchgängigkeit der Diskurse

Wir sehen also, dass es in der «Killerspieldebatte» nicht mehr ausschließlich um Argumente über Computerspiele geht. Wir sehen ebenfalls, dass diese Argumente nicht exklusiv zu einer dezidierten und punktuellen Debatte gehören, sondern dass diese Argumente auch die Grenzen von spezifischen Medien (und spezifischen Kulturen) überschreiten. Es liegt also nahe, hier ein dominantes und «stabiles» Diskursmuster zu vermuten. Wissens- und Ordnungsmuster sind dann als gesellschaftlich-kulturell anzunehmen, wenn sie Technologien, Artikulationen, Praktiken, Medien und ihre Subjekte «durchziehen». Wenn es sich also um ein Diskursmuster handelt, so sollte sich dieses nicht nur an einem spezifischen Gegenstands- und Artikulationsbereich niederschlagen, sondern sich auch quergängig anderenorts materialisieren. Ich möchte daher – kurz und exkursiv – andeuten, dass die Dichotomie der «Killerspieldebatte» sich nicht nur in Feuilletons und Mailinglisten niederschlägt, sondern beispielsweise auch im «Gegenstand» Spiel selbst präsent ist. Auch hier sei für eine ausführliche Analyse auf bereits Veröffentlichtes<sup>10</sup> zu verweisen. Ich möchte nur kurz das Moment des Quergängigen hervorheben, um die Relevanz der Beschäftigung mit diesem Diskursmuster nicht nur zum Verständnis einer öffentlichen Diskussion, sondern auch für das Erkenntnisobjekt *game* selbst zu verdeutlichen.

Wo können wir die Dichotomie von «Freiheit durch Spiel vs. Unfreiheit durch ideologische Durchdringung» im Spiel selbst antreffen? Am offensichtlichsten wohl unmittelbar und direkt in den Spielnarrativen. Der Protagonist des Shooters ist fast immer eine Artikulation der Freiheitsphantasie. Der (zumeist männliche) Held kämpft gegen außerirdische Repressoren, übermächtige Staatsapparate, faschistoide Unrechtsregime – kurz: gegen negativ besetzte Konzepte des «Anderen», deren «Anderssein» sich zumeist aus einem Konzept der Bedrohung der Freiheit des Protagonisten ergibt. Nazis, Russen, Aliens, Islamisten, *special ops*, Terroristen, *men in black* oder Drogenbarone fordern den Protagonisten heraus. Dieser präsentiert sich in Form des einsamen *loners*, der primär das eigene Überleben in den Vordergrund seines Handelns stellt (dabei aber auch altruistisch als Beschützers der Schwachen agiert). Der Protagonist sichert seine Freiheit, indem er sich das Gewaltmonopol aneignet. Gleichzeitig jedoch ist der Protagonist des Shooters oftmals eingebunden in ein inhärentes Ideologem der Gewalt- und Machtausübung: Er ist Soldat, Polizist, Widerstandskämpfer oder Agent – in jedem Fall aber Teil einer Befehlshierarchie. Seine Freiheit kann nur jene sein, die seine Mission ihm zugesteht; eine Alternati-

10 Nohr, Rolf F.: Die Natürlichkeit des Spielens (s. Anm. 6).



ve zur Gewaltausübung als problemlösendes Mittel steht selten zur Verfügung und sein Auftrag lautet nie anders als «kill 'em all». Der Protagonist ist eingebunden in eine Dialektik von Gewaltanwendung; die Gewalt ist einerseits ein Mittel, des Protagonisten individuelle wie gesellschaftliche Freiheit zu verteidigen, und andererseits ein Ideologem, das Gewalt als einziges Mittel von Politik begreift, wenn es darum geht, eine Konfrontation mit einem abstrakten oder konkreten «Anderen» anzu-gehen. Am Protagonisten des Shooters verhandelt sich also das Dilemma des Gesellschaftsvertrages. Gemeinschaft entsteht nur im Verzicht auf die Option zur Gewaltausübung, was jedoch eine Einschränkung der absoluten subjektiven Freiheit bedeutet. Die Gemeinschaft gegen Angriffe von außen oder innen zu verteidigen erlaubt aber wiederum der Gemeinschaft, einzelne Subjekte mit dem Gewaltmonopol zu betrauen und somit die Gewalt an sie zurück zu delegieren. Diese Subjekte müssen sich aber wiederum der Unfreiheit der institutionellen oder diskursiven Eingebundenheit unterwerfen – mehr dazu an späterer Stelle.

Auf eine ähnliche Weise lässt sich diese binäre Diskursstruktur auch auf der Ebene des Spielerischen und der Spielmechanik skizzieren. Hier ist es vor allem die Konzeptualisierung des Avatars im Shooter, der auf das bipolare Diskursmuster von «Ideologie vs. Freiheit» verweist. Der Avatar im Shooter (insbesondere im *first-person-shooter*) ist ein offener Stellvertreter, der produktiv angeeignet werden kann: Er hat weder ein Gesicht noch eine Stimme und bietet sich damit zur Projektion an. Sein Äußeres ist nur über Paratexte oder *cut-scenes* bekannt, sein »Charakter« reduziert sich auf eine eher symbolische Codierung: Waffe, Gesundheit, Status des Schutzanzuges, verbleibende Munition. Der Shooter zelebriert damit die Freiheit des Avatars (und des Spielers): Die Bindung von Spieler zu Stellvertreter ist gekennzeichnet von einer hoch individualisierbaren Aneignung, Projektion oder Interpretation. Gleichzeitig aber ist der Avatar eine unverhandelbare Stelle der Interaktion, Partizipation oder Immersion. Der spielend handelnde Medienbenutzer kann keine andere Position oder Aktion einnehmen oder durchführen als jene, die ihm der Spielcode über die «Schnittstelle» des Avatars zugesteht. Gerade aber diese Doppelwertigkeit von Aneignbarkeit (= Freiheit) und Zuschreibung (= Ideologie) ist die produktive Spannung aktueller *state of the art*-Spiele.

Dies zeigt sich nicht nur in der Position des Avatars, sondern insgesamt auf der Ebene des Interfaces. «Offene Horizonte», *sandboxing*, beliebige Manipulierbarkeit aller Objekte – das sind die Versprechen neuester Spiele. Durch «realistische» Physik, die Offenheit weit verzweigter Level mit hochimmersiver Anmutung und einer breiten Manipulierbarkeit des Settings lädt das Spiel ein, es zu anderen Bedingungen als derer des Handbuchs oder des vorherrschenden Narrativs zu spielen. Diese Offenheit kann als ein Prinzip verstanden werden, das versucht, die Begrenzungen des Spielraums ebenso wie die Begrenzungen der distinkten und linearen Logik programmierter Settings möglichst unsichtbar zu halten und dadurch den Eindruck potentieller Offenheit zu etablieren. Der Spielraum muss hier nicht mehr möglichst effektiv (im Sinne zeitkritischen Rätsellösens, Kämpfens oder Rennens)

durchmessen werden, sondern ist grundsätzlich darauf angelegt, als eigenständige Komponente des Spiels sekundär (also nach Abarbeitung primärer Siegbedingungen) durch Handlung angeeignet zu werden. Gleichzeitig jedoch ist gerade diese neue Freiheit als ambivalent zu begreifen. Sie erweitert die Behauptung freien Handelns um das Versprechen der ultimativen Manipulierbarkeit des Environments und spricht eine Einladung aus, die Grenzen des programmierten Spielraums zu transgressieren. Ebenso arbeitet diese aktuelle Form des Versprechens einer vollständigen Manipulierbarkeit der Spielwelt auch an zwei parallel gelagerten (diskursiven wie medial-dispositiven) Effekten. Einerseits daran, den Avatar weiter auf eine reine «Prothese» des Spiels zu reduzieren und ihn weiter der Eigenschaften der an sich schon entfremdeten Rollenfigur (Persona) zu entkleiden. Andererseits arbeitet die neue Freiheit des Spielers an der Transparenz des Spiels mit, also daran, die arbiträren Codes und Mechanismen des Handelns an einem Programm, einer Technik oder einem Algorithmus zu verunsichtbaren.<sup>11</sup> In Andeutung erkennen wir also auch auf der Ebene des Interfaces wie des Avatars einen Widerstreit von Freiheitsbehauptung und (technologisch-medialer) ideologischer Determination.

Analog ließen sich ebenso die Problemfelder der *mods* besprechen, des *cheatens*, der Verhandlung des Urheberrechts, des *trickjumps* oder der *machinima*-Filme usf. Meine Behauptung zielt dahin, dass wir überall auf die beschriebene Ambivalenz von Freiheit einerseits – meist in Form der Möglichkeit, ein kultur-industrielles Produkt anzueignen – und andererseits ideologischer Eingebundenheit – meist in der Form der nur vorgeblichen Hintergebarkeit eben dieser Integration des Produkts Spiel in seinen ökonomischen, rechtlichen, technischen oder politischen Zusammenhängen – treffen.<sup>12</sup>

### «Mistah Kurtz – he dead»:

#### kurze Handlungsketten und der Gesellschaftsvertrag

Woraus entspringt nun diese Ambivalenz? Woher rührt das analytische wie politische Problem, diese permanente Ambivalenz zweier widerstrebender Muster nicht auflösen zu können? Zum einen – und recht konkret – liegt das Problem darin, dass den kulturwissenschaftlich betriebenen *game studies* ein starker Handlungsbegriff fehlt. Die Tätigkeit, die Praxis oder der Vollzug des technisch-medial gestützten reaktiven Handelns mit einem repräsentational-technologisch organisierten Artefakt

11 Vgl. dazu auch Nohr, Rolf F.: Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegungen zu einer Transparenztheorie des Games. In: Neitzel, Britta; Nohr, Rolf F.; Bopp, Matthias (Hg.): «See? I'm real...». Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von «Silent Hill». 2., unveränd. Aufl. Münster: Lit-Verl. 2005, S. 96–125.

12 Ausführlich dazu: bspw. Nohr, Rolf F.: Die Natürlichkeit des Spielens (s. Anm. 6); Kücklich, Julian (2007): Wallhacks and Aimbots. How Cheating Changes the Perception of Gamespace. In: Borries, Friedrich; Böttger, Matthias; Walz, Steffen P. (Hg.): Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level. Basel: Birkhäuser Basel 2007, S.118–120; Consalvo, Mia: Cheating. Gaining advantage in videogames. Cambridge, Mass.: Massachusetts Institute of Technology 2007.

oder Medienformat wird in vielen Theoriebildungen zwar wahrgenommen und konstatiert, bleibt jedoch auf der theorie-konzeptionellen Seite unberücksichtigt. Ein Großteil der *game studies* gesteht den Spielen unumwunden den Status der Handlung zu, vermeidet es aber, diese Handlung, die offensichtlich eine sehr spezifische Form hat, näher zu ergründen. Vielleicht wäre aber gerade eine starke Handlungstheorie in der Lage, die angedeutete Ambivalenz aufzulösen.

In einem wesentlich generelleren Sinne verweist die Ambivalenz jedoch auch auf eine zentrale Problematik im Herzen moderner Gesellschaften und Kulturen: nämlich auf den Status der Gewalt an sich. Das in unserem Kulturkreis traditionell präferierte Modell des Gemeinwesens ist der auf einem Vertragswerk begründete Staat. Der Preis dieser Vergemeinschaftung, die Sicherheit und Überlebensfähigkeit garantiert, ist die Aufgabe individueller Monopole – beispielsweise des Monopols auf Gewaltausübung als Problemlösungsstrategie. Das Individuum delegiert dieses Recht an den (leviathanischen) Staat.<sup>13</sup> Tatsächliche oder vermeintliche Rechte und Ansprüche werden nicht mehr durch individuelle Ausübung von Zwang durchgesetzt; der Schutz und die Durchsetzung dieser Rechte geht auf die ausführenden Organe des Staates über, welcher wiederum Individuen mit der Durchführung von Zwang und Gewalt im staatlichen Interesse und zur Wahrung individueller Interessen beauftragt.

Ziel und Zweck dieses kleinen staatsbürgerkundlichen Exkurses ist es, auf ein wesentliches Dilemma des modernen Staates zu verweisen: Die Delegation der Gewalt eliminiert die Gewalt nicht aus dem Staatskörper. Gewalt – so könnte man sehr naiv argumentieren – ist dem Individuum zwar verboten, sie ist aber nicht aus der Gesellschaft entfernt, sondern bleibt weiterhin politische *ultima ratio* des Staates: sei es zu seinem Selbsterhalt («Unsere Sicherheit wird nicht nur, aber auch am Hindukusch verteidigt.»), sei es zur Durchsetzung und zum Schutz der individuellen Rechte (bspw. Beugehaft).

Man kann also konstatieren, dass unsere Gesellschaft ihre Ordnung daraus bezieht, Gewaltverhältnisse geordnet zu haben. Keinesfalls aber kann unsere Gesellschaft als «gewaltbefreit» bezeichnet werden. Es würde zu weit führen, an dieser Stelle die unterschiedlichen Konzepte philosophischer, politischer oder kulturtheoretischer Perspektiven aufzuzählen und durcharbeiten, die sich alleine in den letzten Jahrzehnten mit diesem «Dilemma» der unsichtbaren Gewalt in der modernen Gesellschaft auseinandergesetzt haben.<sup>14</sup> Ebenso wäre es zuviel, hier die unter-

13 «[...] warum die Menschen bei all ihrem natürlichen Hang zur Freiheit und Herrschaft sich dennoch entschließen konnten, sich gewissen Anordnungen, welche die bürgerliche Gesellschaft trifft, zu unterwerfen [...] um] aus dem elenden Zustande eines Krieges aller gegen alle gerettet zu werden. Dieser Zustand ist aber notwendig wegen der menschlichen Leidenschaften mit der natürlichen Freiheit so lange verbunden, als keine Gewalt da ist, welche die Leidenschaften durch Furcht vor Strafe gehörig einschränken kann und auf die Haltung der natürlichen Gesetze und der Verträge dringt.» Hobbes, Thomas: *Leviathan*. Erster und zweiter Teil [1651]. Übersetzt v. Jacob Peter Mayer. Stuttgart: Reclam 1970, S. 151.

14 Die Auseinandersetzung mit dem Wesen der Gewalt ist aber sicherlich eine der spannendsten Formen, sich mit der Konstruktion und Konstitution von Gesellschaft zu beschäftigen. Man müsste

schiedlichen staatlichen und kulturellen Eigenheiten alleine «des Westens» auszudifferenzieren, also zu zeigen, wie der (Hobbes'sche) Staatsvertrag jeweils national ausdekliniert wird.<sup>15</sup>

Einen interessanten Vorschlag, den Gewaltbegriff als kulturhistorische Konstituente dienlich heranzuziehen und damit auch die eingeführte Ambivalenz im Diskurs über das «Killerspiel» zu bearbeiten, ist von Hartmut Winkler und Ralf Adelman<sup>16</sup> aufgeworfen worden. Im Rahmen ihres Nachdenkens über den Handlungsbegriff des Spiels und die resultierende Subjektposition setzen sie sich auch mit der Zivilisationstheorie von Norbert Elias auseinander.<sup>17</sup> Elias beschreibt den Zivilisationsprozess – vor allem im Übergang zur Moderne – als eine von Ambivalenz charakterisierte Bewegung:

«Denn einerseits bedeutet Zivilisation, dass es gelingt, den gesellschaftlichen Raum zu befrieden und unmittelbare körperliche Gewalt aus dem Alltag zurückzudrängen. Das Gewalttabu – bzw. die Monopolisierung der Gewalt beim Staat – ist eine große Errungenschaft; die Menschheit hat gelernt, ihre Interessen zu verfolgen und Konflikte auszutragen, ohne auf das Mittel der körperlichen Gewalt zurückzugreifen. Gleichzeitig aber bedeutet dies, hieran lässt Elias keinen Zweifel, dass den Subjekten eine ungeheure *Last* auferlegt ist. Das Gewalttabu verlangt ein hohes Maß an Selbstbeherrschung, und zwar gerade deshalb, weil Gewalt als Mittel der Durchsetzung so nahe liegt. Die ganze psychische Struktur des Menschen ist darauf ausgelegt, auf Anforderungssituationen mit großer Emotion, schnell und spontan zu reagieren; exakt diese Reaktionsweise muss *blockiert* werden, damit Zivilisation möglich wird.»<sup>18</sup>

Der äußere Zwang des Staatsvertrages wird also in einen inneren Zwang des Subjekts umgeformt; im Sinne Foucaults könnte hier von einer Internalisierung oder «Selbsttechnologie» gesprochen werden. Solche Adaptionen führen aber einerseits zu Spannungen und Rupturen innerhalb des Subjekts (zumal im Falle der Rückgabe des Gewaltmoments an das Subjekt).<sup>19</sup> Es entsteht dabei jedoch auch eine Art des Aufschiebs. Der Gedanke, der hier von Adelman und Winkler bei Elias entlehnt wird, ist der des «zivilisierten» Handelns des Subjekts. Zentraler Gedanke bei Elias

beispielsweise keine all zu große analytisch-interpretatorische Anstrengung unternehmen, um das Werk der gesamten aufklärerisch-emanzipatorischen Kulturtheorie (von Marx über die gesamte Frankfurter Schule hin und über Foucault bis hin zu Agamben) als eine Deklination der in der Gesellschaft unsichtbar gewordenen aber permanent präsenten Gewalt zu verstehen.

- 15 Speziell für die Debatte um das «Killerspiel» sei aber dennoch zumindest kurz darauf verwiesen, dass die Frage nach dem individuellen Gewaltrecht sich beispielsweise in den USA komplett anders darstellt als in der Schweiz oder Deutschland.
- 16 Adelman, Ralf/Winkler, Hartmut (2009): Selbst etwas tun. Handeln und Subjektkonstitution in Computerspielen. <http://www.strategiespielen.de/wordpress/wp-content/uploads/adelman-winkler-handeln.pdf>. (letzter Abruf: 23.10.2009).
- 17 Elias, Norbert: Über den Prozeß der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen [1939]. Frankfurt am Main 1976. Siehe insbes. Bd. II, S. 312–454.
- 18 Adelman, Ralf/Winkler, Hartmut: Selbst etwas tun (s. Anm.16), S. 7.
- 19 Aktuell «metaphorisch» sicherlich festzumachen am Diskursmodell des traumatisierten und lebensversicherten deutschen Soldaten in einem «Nicht-Krieg» in Afghanistan.

ist der, dass sich im Prozess der Zivilisation und der Moderne die *Handlungsketten* auf signifikante Weise verlängern. Die Moderne ist eine Bewegung der Komplexitätssteigerung. Das Individuum ist zum einen nur insofern gesellschaftsfähig, als es «stabil, kontinuierlich und *berechenbar* ist»<sup>20</sup>.

«Zum Zweiten ist wichtig, dass sich der Raum verändert, innerhalb dessen das Individuum handelt und seine Ziele verfolgt. Je komplizierter die gesellschaftliche Apparatur wird, desto mehr Instanzen sind an jedem Einzelvorgang beteiligt. [...] In der Moderne, sagt Elias, sind *lange Handlungsketten* zwingend an die Stelle von kurzen getreten. Lange Handlungsketten aber bedeuten *Aufschub*, wenn nicht die Befriedigung überhaupt unabsehbar wird. Zudem bedeutet der Übergang von den kurzen zu den langen Ketten einen Prozess der Abstraktion, bei dem bestimmte Erlebnisqualitäten auf der Strecke bleiben ...»<sup>21</sup>

Zweierlei geht also im Prozess der Zivilisierung zusammen: einerseits die (schmerzhafte) Aufgabe der Unmittelbarkeit und zweitens die Steigerung der Komplexität. Das Subjekt erlebt also auf zweifache Weise nicht mehr ein direktes Moment von Ursache und Wirkung. Einmal, weil das unmittelbarste und radikalste Moment kausaler Wirkung aus seinem Lebensumfeld verschwindet (das Draufhauen zur Problemlösung), und zweitens, weil seine Umwelt in einem Maße komplex wird, dass schlichtes Draufhauen sowieso nicht zum Erfolg führt. Die kurzen Handlungskette der prä-zivilisatorischen Ära werden also (zumindest im Verständnis von Elias) zu einer Utopie: «... *die direkte, übersichtliche Kopplung von Ursache und Wirkung, Handlung und Folge, Tat und Effekt bekommt in der heutigen Gesellschaft einen utopischen Zug*. Und die denkbar kürzesten Handlungsketten, hier schließt sich der Kreis, bieten Destruktion und Gewalt.»<sup>22</sup>

Man könnte nun also (hoch spekulativ – zugegeben) das Computerspiel und besonders den Shooter als eine solche gelebte Utopie begreifen. Der Shooter ist ein Fest der kurzen Handlungsketten. Hierzu noch einmal Adelman und Winkler:

«In die Sphäre des Probehandeln versetzt, von tatsächlichen Folgen abgetrennt, Spiel eben, erlauben sie [die kurzen Handlungsketten] den Subjekten sich selbst als wirksam, als handlungsfähig zu setzen. Dies scheint uns das Privileg der Egoshooter zu sein; Ursache – Wirkung; Zack – und weg; dass es dafür noch Punkte gibt, wäre nicht mehr als die Sanktionierung; kein Aufschub, lustvoll-kurze Kette, Tabu unterlaufen, aber trotzdem o.k.»<sup>23</sup>

Der Lustgewinn dieses «Handeln» besteht darin, dass es primär ein *Handeln als Kompensation* ist und erst sekundär ein *Handeln als Gewalt*. Die Gewalt ist auf der Ebene des Dargestellten präsent, nicht aber im Zentrum der Handlungsebene. Der Lustgewinn entsteht aus den (ultra-)kurzen Handlungsketten, nicht aber aus der Gewalt «an sich».

20 Adelman, Ralf/Winkler, Hartmut (2009): Selbst etwas tun (s. Anm. 16), S. 8.

21 Ebd.

22 Ebd., S. 9.

23 Ebd.

In der Argumentation von Adelman und Winkler resultiert aus dieser Nachzeichnung der Elias'schen Theorie eine Neukonturierung des Handlungsbegriffs und der *subject agency*. Hier würde ich jedoch nochmals auf die oben eingeführte Ambivalenz rückgreifen wollen und mit der Lesweise der Zivilisationstheorie Elias' in Bezug setzen. Was also haben die Verheißung kurzer Handlungsketten als auch Ambivalenz von einerseits Dissidenzphantasie und andererseits kulturindustriellem Produkt miteinander zu tun? Thesenhaft argumentiert dieses: Wer den Shooter als eine Möglichkeit der kurzen Handlungsketten annimmt, kann im Shooter eine Option erkennen, zivilisatorische Verluste und Subjektbelastungen zu kompensieren. Wer den Shooter aber als ein Handlungsmodell annimmt, in dem sich der unendlich aufgeschobene Handlungsvollzug der Moderne wiederholt, der wird den Shooter als ein mit den gesellschaftlichen Leitideologien konform gehendes Medienprodukt begreifen. Und um nun zu guter Letzt die Dichotomie der kleinen holzschnittartigen Gegenüberstellung endgültig in eine Dialektik zu überführen: Natürlich ist ein Shooter immer beides. Jedes Computerspiel – so nun die letzte These, die ich hier zur Diskussion stellen möchte – ist in den Begriffen Adelmans und Winklers ambivalent: die Verheißung kurzer Handlungsketten bei gleichzeitiger (luststeigernder) Anwesenheit langer Handlungsketten.

Angesichts der Komplexität des «Handlungsraumes Computerspiel» muss notwendig zwischen differenten Formierungen im Bezug auf die Effektivität von (Probe-) Handlungen unterschieden werden. Interessant scheint angesichts der ausdifferenzierten Handlungsmodelle verschiedener Genres, wie kurze und lange Handlungsketten in Relation stehen. Auf der Ebene des Steuerinterfaces wären eventuell kurze Handlungsketten zu beschreiben (beispielsweise im Strategiespiel: zwei «Klicks» erzeugen ein Haus, im Shooter erzeugt ein Klick einen erschossenen Zombie), während auf der Ebene der spielimmanenten Zielvorgaben und Konfliktkonstellationen das erfolgreiche Spielhandeln die Einübung und Anwendung langer Handlungsketten voraussetzt. Im Strategiespiel beispielsweise gibt es keinen kurzen, direkten Weg zum Erfolg. Der Aufschub und die Handlung, welche konform zu Vorgaben der Rationalisierung stehen, sind es, die zur Siegbedingung werden. Man durchschreitet im Strategiespiel Level für Level einen sich immer weiter entfaltenden *tec-tree* in immer größeren und mit immer mehr Objekten versehenen Räumen. Erst eine immens hohe Anzahl von einzelnen Handlungsschritten, Objektmanipulationen und Interfaceauswertungen führt zum Erfolg. Auch im Shooter treffen wir auf einen solch verlängerten und durch die Logik der Zielvorgabe deklinierten Erfolgsaufschub: Um Amerika vor russischen Invasoren zu retten, den Marsmond Phobos oder das extraterrestrische Halo von Aliens zu befreien, bedarf es der kompletten Durcharbeitung des gesamten Spiels. Und selbst mit den End-Credits kommt diese verlängerte Handlungskette nicht zu ihrem Ende. Es wirkt hier die Form der «Anschlusservartung» weiter. Dieser von Jochen Venus<sup>24</sup> einge-

24 Venus, Jochen: Der Fetischcharakter der Computerspielwaren und sein medienmorphologisches Geheimnis. In: Schröter, Jens; Schwering, Gregor; Stäheli, Urs (Hg.): *Media Marx*. Ein Handbuch.

führte Begriff reflektiert auf höchst passende Weise die nicht nur ökonomisch organisierte, sondern auch auf der Repräsentationsebene wirksame Generierung einer Verlängerung des <Spielen-Wollens>.

Auf den ersten Blick scheint die Existenz und <marktdeterminierende> Praxis der Genrestabilität und -serialität dies (nicht nur im Bezug auf das Computerspiel, sondern auch hinsichtlich vieler anderer populärkultureller Mediengüter) evident zu bestätigen. Hierbei zeigt sich aber die kulturelle Ware als ambivalent. Einerseits muss sie, um Anschlusserswartung generieren zu können, eine hohe Ähnlichkeit mit dem vorgängigen Produkt aufweisen, also ein Versprechen geben, das alte Produkt dadurch zu verlängern, ihm trotz seiner Neuheit sehr ähnlich zu sein. CALL OF DUTY II darf sich nicht wirklich signifikant von CALL OF DUTY I unterscheiden. Andererseits muss ein Kulturgut stets originell sein um sich Verkaufen zu können. Es ist nur verkäuflich nach Maßgabe seiner Neuheit, muss aber, um den Konsumenten zu überzeugen, bekannt sein. CALL OF DUTY II muss irgendeine Novität enthalten, die CALL OF DUTY I noch nicht hatte.<sup>25</sup> Die Konventionalisierung, Stereotypisierung und Serialisierung bietet aus dieser Ambivalenz aus Novitäts- und Kontinuitäts-erwartung offensichtlich den einzigen Ausweg. Die Generierung einer Anschlusserswartung ist insofern auch als <Trick> zu verstehen, nicht nur das Computerspiel zur Form<sup>26</sup> zu machen, sondern auch seine Warenhaftigkeit an sich sicherzustellen. Darüber hinaus ist der <unbegrenzte Aufschub><sup>27</sup> aber der Schlüssel, eine Ökonomie des Spiels nicht nur als eine Form seiner Warenhaftigkeit und Zirkulation zu verstehen, sondern als eine konkrete Politikform.

Kurz und gut: Der Shooter ist ein Freiheitsversprechen, weil er uns vom Dilemma der kurzen Handlungsketten erlöst. Ein Klick – und der Gegner ist tot. Ein neuer Klick – und der nächste Gegner ist tot. Der Shooter ist aber gleichzeitig ein kulturindustrielles Produkt, weil er uns das Dilemma der Zivilisation schmackhaft macht und kompensieren hilft. Ein Computerspiel bringt man nie zu Ende, der endgültige performative und effektive Vollzug einer Handlungskette ist nie erreichbar. Jedes von Aliens befreite Level wird von einem neuen Korridor voller tentakeltragender <step-stones> abgelöst – und der gewonnene Bossfight lässt uns nur zwei

Bielefeld: Transcript 2006, S. 315–338; vgl. dazu auch ausführlicher Nohr, Rolf F.: Die Natürlichkeit des Spielens, S. 183–216.

25 Meist genügt das Versprechen besserer Grafik.

26 Wenn Venus argumentiert, dass innerhalb des Kapitalismus das Zeichen nicht auf der Ebene von Zeichenlogik funktioniert, sondern auf der Ebene seiner Form, und diese Form über Ökonomien von Aufmerksamkeit, Vergnügungen oder Anschlusserswartung zu ihrem Wert kommt, dann ist ihm sicherlich zuzustimmen. Ebenso finden wir bei Venus ein starkes Argumentieren gegen eine Materialität der Medientechnik, die seines Dafürhaltens auch nur schwer als Aufhänger für Medienwissenschaft und -geschichte genutzt werden könne, da die Dynamik der Technikentwicklungen hypertroph geworden sei. Vgl. Venus, Jochen: Der Fetischcharakter der Computerspielwaren, S. 318.

27 Deleuze, Gilles: Postskriptum über die Kontrollgesellschaft. In: Ders.: Unterhandlungen 1972–1990. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1993, S. 254–262, hier: S. 259. Weiter heißt es: «In den Disziplinargesellschaften hörte man nie auf anzufangen [...] während man in den Kontrollgesellschaften nie mit irgend etwas fertig wird.»

Alternativen: das gleiche Spiel direkt wieder von vorne zu beginnen oder seinen Nachfolger im Laden zu kaufen oder downzuloaden.

Und dies führt nun zur finalen (ebenso skizzenhaft ausgeführten) These dieses Essays: dass nämlich die «Killerspieldebatte» uns eigentlich als eine hochpräzise Auseinandersetzung mit dem Deleuzianischen Begriff der Kontrollgesellschaft erscheinen sollte. Deleuze argumentiert hier, dass die «Disziplinargesellschaft» längst abgelöst sei von der «Kontrollgesellschaft»; dass also Macht nicht mehr institutionell und erfahrbar auf das Subjekt ausgeübt wird (über «Einschließungsmilieus»), sondern dass die Macht sich als eine Form der Selbstpolitik unmittelbar an das Subjekt anlagert. Der «Vorteil» dieses neuen Machttypus ist es, dass dem Subjekt eine Anmutung der Freiheit gewährt wird: Es regiert sich selbst, ist also frei von Repressionserfahrungen. Andererseits – und dies ist der dystopische Teil – ist die Form der Selbstregierung eine «mächtigere» und effektivere Form der Regierung – da sie dem Subjekt verborgen bleibt. Die Unterwerfung unter das Diktum einer Selbstregierung ist immer eine Aufgabe des reflektorischen Vermögens. Die Konturierung des Subjekts findet also gleichzeitig durch die Logik der Ware «Spiel» statt, die eine widerstreitende Auseinandersetzung mit dem Freiheitsbegriff evoziert. Gleichzeitig findet aber auch eine Verschiebung der klassischen Politikformen der Selbstkonturierung (*Gouvernementalité*, Kontrollgesellschaft, Adaptionvorgaben usw.) von der reinen Subjektebene über die Ware «Spiel» in die Aushandlungen einer Mediengesellschaft statt.

Ein solchermaßen abstrahiertes Nachdenken über das «Killerspiel» zeigt dies: Wir sind im Shooter (wie auch in der Gesellschaft, die den Shooter hervorgebracht hat) frei, weil keine Regierung uns hindert frei zu sein. Gleichzeitig sind wir unfrei, weil wir die Regeln und den Preis, der für diese Freiheit zu zahlen ist, internalisiert haben, uns an die Macht adaptiert haben, die Ordnungsstrukturen der Vergemeinschaftung selbst stabilisieren – und die Erlangung der Freiheit unendlich hinauschieben.