

Rainer Leschke:

Gewalt als Form..

Manuskript des Vortrags vom 19. Februar 2009, gehalten an der Justus-Liebig-Universität Gießen.

Wenn man über Gewalt in den Medien spricht und nicht gleich den zyklischen Entrüstungen verfallen will, die in schöner Regelmäßigkeit das Mediensystem ergreifen, dann könnte man versucht sein, zunächst bei der Gewalt selbst anzusetzen: Denn dass Gewalt schlecht sei, ist noch längst nicht ausgemacht. Zwar hat Norbert Elias auf die zivilisierende Kraft des Gewaltverzichts¹ hingewiesen, nur hat bekanntlich Nietzsche kaum minder deutlich auf die Durchtränkung der Kultur mit Grausamkeit aufmerksam gemacht. Und das meint beileibe nicht nur Alltagskultur und leichte Kunst, sondern selbst die Metaphysik und die diversen Religionen unterhalten offensichtlich eine kaum minder hohe Affinität zur Gewalt. Denn da sie ihr Regiment mittels einer geschickten Modulation von Angst und Schrecken führen, haben sie in Gewalt und Grausamkeit eine sichere Bank. So meint Nietzsche:

„Man soll über die Grausamkeit umlernen und die Augen aufmachen; man soll endlich Ungeduld lernen, damit nicht länger solche unbescheidne dicke Irrtümer tugendhaft und dreist herumwandeln, wie sie zum Beispiel in betreff der Tragödie von alten und neuen Philosophen aufgefüttert worden sind. Fast alles, was wir »höhere Kultur« nennen, beruht auf der Vergeistigung und Vertiefung der Grausamkeit - dies ist mein Satz; jenes »wilde Tier« ist gar nicht abgetötet worden, es lebt, es blüht, es hat sich nur - vergöttlicht. Was die schmerzliche Wollust der Tragödie ausmacht, ist Grausamkeit; was im sogenannten tragischen Mitleiden, im Grunde sogar in allem Erhabnen bis hinauf zu den höchsten und zartesten Schauern der Metaphysik, angenehm wirkt, bekommt seine Süßigkeit allein von der eingemischten Ingredienz der Grausamkeit. Was der Römer in der Arena, der Christ in den Entzückungen des Kreuzes, der Spanier angesichts von Scheiterhaufen oder Stierkämpfen, der Japanese von heute, der sich zur Tragödie drängt, der Pariser Vorstadt-Arbeiter, der ein Heimweh nach blutigen Revolutionen hat, die Wagnerianerin, welche mit ausgehängtem Willen Tristan und Isolde über sich »ergehen läßt« -

¹ Unter dem Rubrum „Verhöflichung des Kriegers“ (Elias 1969, 2, 351) analysiert Elias einen Prozess, den er als „Affektdämpfung“ (Elias 1969, 2, 351) aufgrund von Verflechtungszwängen und als ersten Schritt zur Zivilisierung kultureller Verhältnisse beschreibt. Elias geht dabei nicht nur von einer Ganzheit der Affekte und damit einem geschlossenen Affekthaushalt aus, so dass er den Zivilisationsprozess zugleich eine Art Sublimationsprozess beschreiben muss (Elias 1969, 1, 280). Medien wären hiernach wie etwa der sportliche Wettkampf als kompensatorische Form der Angriffslust einzuschätzen, was das implizite Medienwirkungsmodell Elias in die Nähe der Katharsis-These rückt, die einigermaßen zuverlässig als widerlegt (Kunczik, Zipfel 2006, 85 ff.) gelten kann. Gewalt in Computerspielen wäre analog zu Elias' Argumentation als sozio-kulturell lizenzierte Form der Affektabfuhr in zunehmend komplex verflochtenen Sozialsystemen zu modellieren.

was diese alle genießen und mit geheimnisvoller Brunst in sich hineinzutrinken trachten, das sind die Würztränke der großen Circe »Grausamkeit.« (Nietzsche 1886, 139 f.)

So schön also kann man über Grausamkeit sprechen. Kultur ist, so Nietzsche in Grausamkeit grundiert, so dass man sagen könnte, dass das bewahrpädagogische Geschrei, das noch jedes neue Medium begleitet hat, sich gegen die Gründe der Kultur sperrt, sie zumindest aber verdrängt. Die Frage, die sich stellt, ist, ob dieser zwischenzeitlich kaum mehr über Renommee verfügende Grund von Kultur historisch ist, ob also der Zivilisationsprozess, den Elias unterstellt und den Foucault als einen solchen der Rationalisierung beschreibt, dazu geführt haben, dass dieser wenig rühmliche Bodensatz der Kultur endgültig historisch geworden und damit aktuell verschwunden ist, oder ob er immer noch die kulturellen Sublimationen vor sich hertreibt.

Nietzsche verweist zudem auf die Grausamkeiten der Vernunft selbst und damit auf unser theoretisches Tun, und er geht davon aus, dass auch die Dynamik der Kunst sich starken Effekten verdanke.

„Damit es Kunst gibt, damit es irgendein ästhetisches Tun und Schauen gibt, dazu ist eine physiologische Vorbedingung unumgänglich: der Rausch. Der Rausch muß erst die Erregbarkeit der ganzen Maschine gesteigert haben: eher kommt es zu keiner Kunst. Alle noch so verschieden bedingten Arten des Rausches haben dazu die Kraft: vor allem der Rausch der Geschlechtererregung, diese älteste und ursprünglichste Form des Rausches. Ingleichen der Rausch, der im Gefolge aller großen Begierden, aller starken Affekte kommt; der Rausch des Festes, des Wettkampfs, des Bravourstücks, des Siegs, aller extremen Bewegung; der Rausch der Grausamkeit; der Rausch in der Zerstörung; (...).“ (Nietzsche 1889, 441), womit alle wesentlichen Zutaten zu einem ordentlichen Computerspiel zumindest angesprochen wären.

Gewalt ist damit genauso gut stetes Instrument der Kunst wie der Vernunft und es verwundert dann kaum, dass sie das Mediensystem auch benutzt. Rausch, Erregung und Kunst werden von der Grausamkeit dann nach Nietzsche vorzüglich bedient. Das Diktum, „Ohne Grausamkeit kein Fest“ (Nietzsche 1887, 254) ließe sich bedenkenlos medientheoretisch aufrüsten in: ohne Grausamkeit kein Medium. Und trotzdem gibt es medientheoretisch genauso stabile Indikatoren für Elias' These einer zivilisatorischen Bannung der Gewalt: Jedes neue Medium muss so scheint es wieder neu domestiziert werden und damit den Prozess der Zivilisation auch über sich ergehen lassen. Die notorischen Schmutz und Schunddebatten (vgl. Hausmanninger 1992), die noch kein Medium, das über kulturelle Relevanz verfügte, in Frieden gelassen haben, besorgen genau dies. In dem Prozess der Integration eines neuen Mediums in ein System bestehender Medien geht es um die Aushandlung der kulturellen Definitions- und Verfügungsmacht über ein Medium. Und

diese kulturellen Aushandlungsprozesse bestimmen seine sozio-kulturelle Rolle und integrieren es zugleich in die herrschenden kulturellen Machtstrukturen.

Dass sich daher an den Computerspielen eine neue Mediengewaltdebatte entzünden würde, war ohne große prognostische Kraft vorherzusagen. Der neue Kandidat für das Mediensystem erfüllte alle nötigen Voraussetzungen: Er kam nicht von oben und d.h. er kam nicht aus den Schichten, die ohnehin über kulturelle Definitionsmacht verfügen, sondern er kam wie der Film auch von unten, von den Flohmärkten und ihren jugendlichen Raubkopierern. Die Überschneidungen mit jenen sozialen Trägern, die im Mediensystem gegenwärtig über Definitionsmacht verfügen, sind von Anfang an äußerst gering gewesen und erst allmählich beginnt das Computerspiel sich zum Kulturgut zu mausern. Spätestens wenn dieser Status ihm ohne größeren Widerstand zugesprochen werden sollte, spätestens dann wird die Debatte um das Gewaltmedium Computerspiel vorbei sein. Nur wird bis dahin noch ein wenig Zeit vergehen und solange macht es noch Sinn, sich mit der Gewalt in Spielen und Narrationen zu beschäftigen.

Dass die Gewaltdebatte zyklische Renaissanceen (vgl. Fischer u.a. 1995) kennt, also mit jedem neuen Medium wieder auftaucht, bedeutet jedoch noch längst nicht, dass sie auch immer vollkommen gleichförmig verlief: Zwar hängen sich die Schmutz- und Schunddebatten immer an den gleichen Topoi auf, also an Sexualität und Gewalt, dennoch weisen sie ein spezifisches Element auf und berücksichtigen durchaus die Qualität des betreffenden Mediums, über das sie sich verbreiten. Dass Computerspiele zu einem neuen Objekt in den Medienwirkungsdebatten wurden, hat daher nicht nur damit etwas zu tun, dass die Computerspiele als Medien neu waren, sondern es hing auch mit der spezifischen Modellierung von Gewalt in Computerspielen zusammen.

Von filmischen Narrationen ist man ja mittlerweile einiges an medialer Gewalt gewohnt, so dass weder von der Intensität noch von der Drastik der Darstellung her große Überraschungen zu erwarten waren. Computerspiele sind kaum in der Lage, mehr Leichen per Minute zu produzieren, als das ein durchschnittlicher Kriegsfilm schafft. Die Intensitäten filmisch narrativen Gemetzels sind daher kaum mehr zu überbieten und wenn, dann wären die Resultate zweifellos zuerst als filmische Narration zu rezipieren. Wenn der normative Verdacht, in dem ein Medium steht, nicht auf das von ihm Dargestellte, noch auf den Darstellungsmodus zurückzuführen ist, dann muss es in seiner Medialität selbst liegen und das hat medienhistorisch durchaus Neuigkeitswert: Bei Film, Fernsehen und Comics entzündete sich die Debatte stets am Dargestellten selbst und nur in zweiter Linie an den Merkmalen der Medialität, wie der Massenattraktivität und der illusionszerstörenden Deutlichkeit.

Beim Computerspiel, das auf dem Bildschirm selbst mit den narrativen Medienangeboten an Schärfe und Detailgenauigkeit kaum ernsthaft konkurrieren kann, ist jedoch die Medienqualität selbst zentraler und einziger Stein des Anstoßes: Es geht darum, dass im Spiel Hand angelegt wird. Es geht also um die Interaktivität. Nun ist die Aktivität, um die es normativ überhaupt gehen kann, nämlich das spielerische Betreiben einer oder mehrerer Gewalttaten und das Gefallen-Finden an ihnen, nicht nur fiktiv, das hätte sie noch mit der Filmrezeption gemeinsam, sondern die Handlungen, um die es geht, machen zudem noch nichts anderes, als dass sie Programmsequenzen starten. Streng genommen hat die Aktivität des Spielers mit der Gewalttat genauso viel gemein, wie das Starten eines DVD-Players mit den Gewalttaten der abgespielten Horrorvideos und auch die Freiheitsgrade des Spielers liegen auch in einem durchaus vergleichbaren Spektrum. Die Kommunikation findet mit einer Software statt und nicht mit einer Narration geschweige denn hat sie mit realen Handlungen zu tun. Gewalt wird allenfalls der Maschine angetan, und nicht imaginären oder gar realen Personen. Faktisch wird nur der Controller malträtiiert. Da Moral und Empathie Sozialformen sind, sind sie auch von sozialen Konstellationen abhängig und die gibt es in der Beziehung von Spieler und Software nun einmal nicht. Denn wem wollte man schon Mitleid mit einer Maschine nahelegen wollen und doch ist es offenbar genau das, was in den normativen Debatten paradoxerweise verlangt werden soll.

In filmische Narrationen ist der Rezipient demgegenüber nicht durch Handlungen, sondern allenfalls durch Identifikation involviert und die ist zumeist dadurch zuverlässig abgesichert, dass der Protagonist normativ entsprechend aufgeladen wird: Der Held tut, was Helden tun müssen, er rettet die Welt und was kann daran schon schlecht sein. Zwar müssen die üblichen Kollateralschäden in Kauf genommen werden und so säumt die eine oder andere Leiche den Weg noch des positivsten Helden, aber das Ganze ist normativ von der zumeist erheblichen Bedeutung des Ziels gedeckt. Die normativen Logiken gehorchen dabei ganz einfachen arithmetischen Mustern: Es gibt Wertbilanzen und Rechnungen, die von jeder Narration aufgemacht werden und die normative Bilanz ist, sofern es sich nicht gerade um eine Tragödie handelt, in jedem Fall positiv. Zugleich gibt es einigermaßen verlässliche normative Währungen und Umrechnungskurse: Prinzipiell herrschen Symmetriebedingungen. Unsymmetrische Verhältnisse werden als unfair markiert. Es gibt darüber hinaus ein Set kulturell aggregierter normativer Schutzverpflichtungen etwa gegenüber Frauen, Alten, Behinderten und Kindern und der Verstoß gegen solche Schutzverpflichtungen wird zumeist äußerst rigide geahndet. Narrationen gehorchen zudem einem erstaunlich idealistischen Wertkonzept: Ökonomische Interessen, sofern sie nicht gerade der eigenen Reproduktion dienen, werden in der Regel mit nahezu Kantschem Rigorismus negativ indiziert, das, worum es zu gehen hat, sind demgegenüber

Freiheit, Frieden, Gerechtigkeit und was der hehren Ziele noch mehr sind und die werden mit allen nur denkbaren Mitteln, also auch mit Gewalt, durchgesetzt.

Nun ändert sich beim Computerspiel an der Wertarithmetik selbst nur wenig. Die normativen Standards werden schlicht übernommen. Auch in Computerspielen ist man zumeist in irgendwelchen Rettungsmissionen unterwegs, trotzdem ändert sich etwas. Den Helden am Controller ist offensichtlich nicht das gestattet, was Bruce Willis jederzeit gerne konzidiert wird: nämlich für akzeptierte Standards alles umzulegen, was sich den Avataren in den Weg stellt. Der normative Knackpunkt ist die Interaktivität und damit geht es um die Differenz von Protagonist und Avatar. Narrationen operieren mit normativen Gesamtbilanzen. Solange nicht gegen die normativen Schutzverpflichtungen verstoßen wird und eine stets großzügig bemessene Verhältnismäßigkeit der Mittel eingehalten wird, ist dem Protagonisten gegen gleichwertige oder aber überlegene Gegner nahezu alles erlaubt, solange nur die finale Bilanz stimmt. Bei Avataren wird offensichtlich anders gerechnet: Die Einzelhandlung wird nämlich dem Spieler zugeschrieben. Nun sind aber Spiele Auseinandersetzungen mit einer Software und zudem durch Regeln konstituiert und nicht durch normative Standards wie Narrationen. Bei Narrationen zählt die Gesamtbilanz und die ist zuverlässig gut, so dass die Identifikation stets normativ gedeckt ist. Zugleich wohnt der Identifikation bei aller Nähe auch eine Tendenz zur Distanz inne: die Identifikation erfolgt nämlich primär mit dem Wertinventar des Protagonisten, und erst in zweiter Linie mit seinen Handlungen. Und die erhebliche Fallhöhe der Werte, um die es geht, garantiert, dass sie kaum von einer Einzelhandlung auch nur affiziert werden können.

Die Regel hingegen ist normativ nicht valide. Sie unterscheidet zunächst nur erfolgreiches Spielen von weniger erfolgreichem. Aber die spielerische Leistung hat keine moralische Bedeutung. Spiele sind damit nur unter besonderen Bedingungen überhaupt normativ valide, nämlich dann, wenn sie doppelt codiert sind, wenn sie Spiel und Erzählung gleichermaßen sind. Die normative Bewertung von reinen Regelobjekten ist nahezu ausgeschlossen, eine Mensch-Ärger-dich-nicht Figur kann kaum zum Gegenstand moralischer Reflexion werden. Erst nach seiner Narrativierung ist ein normatives Kalkül überhaupt möglich.

Erst wenn Erzählformen ins Spiel kommen, wenn also narrative Formen in eine ludische Umgebung importiert werden, werden normative Fragen virulent und erst dann kann Gewalt überhaupt zum Thema werden. Die Gewaltdebatte über das Computerspiel ist damit das Resultat einer Formeninterferenz. Spielformen werden von Narrationsformen kontaminiert. Erst diese Forminterferenz führt zur Kollisionen und generiert die normative Konfusion.

Aufgrund der Forminterferenz haben wir es bei Computerspielen grundsätzlich mit doppelt codierten Texten zu tun, die zugleich gedoppelte Rezeptionsstrategien provozieren. Der

Rezeptionsmodus des Spiels und der der Narration unterscheiden sich dabei fundamental. Die Rezeption von Narrationen zielt bekanntlich auf Identifikation und Sinn, das Spielen eines Spiels funktioniert vollkommen unabhängig davon: nämlich als optimale Ausführung eines Sets von Regeln. Das Bild, das über den Monitor geht, ist dabei ein anderes, je nach dem, ob man spielt oder sich etwas erzählen lässt. Das Monitorbild ist während des Spiels nichts anderes als eine Kontrollform der Spielhandlungen. Der Bildschirm ermöglicht die Wahrnehmung der spielerischen Folgen der Handlungen des Spielers und er sorgt für die nächsten Herausforderungen. Die narrative Semantik stört dabei eher als dass sie zum Objekt der Rezeption würde. Die narrative Übercodierung des Bildes irritiert die spielerische Herausforderung, sie stört die Kontrollform und erschwert den Spielprozess. Die Intensivierung der Narration und die Naturalisierung der Darstellungsformen in einem Spiel steigern damit die Spielherausforderung. Das Spiel besteht im Abgleich der Handlungsformen des Spielers und der Kontrollformen auf dem Monitor und dieser Abgleich wird umso schwerer, je diffuser die Kontrollsignale werden, weil sie in einer narrativen Umgebung untergehen. Bedingung für das Meistern der Spielherausforderung ist damit die Tilgung der irritierenden Narration.

Das, was demgegenüber die Narration auf den Bildschirm projiziert, sind Darstellungsformen. Diese sind Gegenstand von Sinnfindung und Identifikation. Die Detektion des Sinns von Narrationen wird durch die Redundanz der Spielzüge und die Wiederholungen des Spiels genauso gestört, wie das Spielen des Spiels durch die Narrativierung. Dass die Narrationen in Computerspielen sich zumeist auf narrative Radikale reduzieren, macht sie überhaupt erst spielbar und ist daher alles andere als verwunderlich. Die Rezeption des Bildschirmgeschehens splittet sich folgerecht bei doppelt codierten Texten in den Narrations- und den Spielmodus. Beide Modi lassen sich dabei kaum synchronisieren oder engführen, es sei denn einer der beiden Modi träte erheblich zurück. Das Spiel lässt dem Spieler keine Zeit zur Kontemplation oder zur Identifikation und verhindert damit einen narrativen Rezeptionsmodus. Umgekehrt gibt kaum etwas Langweiligeres, als sich Walk-throughs anzusehen und d.h. Spielverläufe als Narrationen und nicht als performativen Akt zu betrachten.

Insofern unterliegt die Gewaltdebatte bei Computerspielen einem kategorialen Attribuierungsfehler. Der normative Diskurs zielt auf die Identifikation mit der Handlung, die am Bildschirm dargestellt wird, und verstärkt ihre normative Validität durch die Zuschreibung der Handlungsursache an den Spieler noch zusätzlich. Gemeint ist dabei stets die Bildschirmdarstellung, nicht jedoch die Kontrollform und die Performanz. Moralisch werden kann man nur, wenn man nicht spielt und auch nicht das Spiel meint, sondern die Erzählung im Spiel. Wenn aber das Spiel sich tendenziell regelhaft und normfrei verhält und die Narration umgekehrt normativ und dramaturgisch agiert, dann hat man es bei Computerspielen

systematisch mit Hybriden zu tun, also mit Gebilden, die versuchen alles dieses zusammen zu sein. Gewalt und Spiel mögen sich als Formen vielleicht nicht gänzlich ausschließen, sie generieren jedoch antagonistische Handlungsaufforderungen und ambivalentes Verhalten. Das provoziert zugleich eine paradoxe normative Konstellation, wenn Computerspiele normfrei und normativ zugleich sein sollen. Soweit sie narrativ sind, sind Computerspiele normengeleitet und soweit sie Spiel sind, sind sie regelabhängig. Das Problem ist nur, dass die Trennung von Spiel und Narration weitgehend künstlich bleibt, und das wiederum heißt, dass das Paradox wirklich ist und in Computerspielen durchexerziert wird.

Die Frage ist nur, warum die narrative Kontamination von Spielen mit so großer Hartnäckigkeit verfolgt wird und warum es zudem ausgerechnet Gewalt ist, die mit der Narration verabreicht wird. Zwar braucht mediale Gewalt ein Mindestmaß an Narrativität, aber nicht jede Narration braucht zwangsläufig auch Gewalt. Die Leistung der Narrativierung von Spielen besteht wesentlich darin, Spielprinzipien mit Varianz auszustatten. Die Narration veraltet Spiele systematisch und sorgt damit für Nachfrage. Spiele hingegen werden wiederholt genutzt und die Redundanz nutzt sie nicht ab. Narrationen verbrauchen sich demgegenüber in ihrer Rezeption und d.h., sie provozieren das Verlangen nach Nachschub. Die Narrativierung gehorcht daher vor allem einem ökonomischen Interesse. Das erklärt vielleicht das Interesse an der Narrativierung, nicht jedoch das an der Aufladung mit Gewalt.

Was Gewalt für Spiele so attraktiv macht, ist nicht nur ihr sinnliches Potential. Bereits Nietzsche reflektierte ja auf starke Affekte und Grausamkeit gehört sicherlich zu den stärksten der verfügbaren. Gewalt ist damit ohne Zweifel attraktiv und genießt eine entsprechende Aufmerksamkeit, so dass es nicht verwundert, wenn die Medienindustrie sich dieses Attraktionswerts nach Kräften versichert. Aufmerksamkeit ist im Mediensystem schlicht Kapital und das setzt man ein, sobald sich dazu die Gelegenheit ergibt. Im Gegensatz zu den anderen Attraktionswerten wie etwa der Sexualitätsdarstellung verfügt Gewalt jedoch noch für Spiele über einen weiteren Vorzug, nämlich über eine hohe Diskriminierungsleistung: Gewalt unterscheidet letztlich quasi digital: Leben und Tod, Spiel und Spielverlust sind insofern einigermaßen deutlich geregelt und jederzeit entsprechend sinnlich zu illustrieren und damit dann eben auch eindeutig wahrzunehmen.

Dass Spielfiguren vom Spielfeld verbannt werden, ist nichts Ungewöhnliches und es ist zugleich ein Leichtes dieses Ausscheiden noch entsprechend narrativ aufzuladen: Der Ausschluss lässt dann in einer narrativen Umgebung nur den Tod der Figur erforderlich werden. Die Lizenz zum Töten ist damit ein bloßer Effekt der Übertragung einer Spielregel in eine narrative Umgebung. Ballerspiele sind so das konsequente Ergebnis einer ebenso banal narrativierten wie forcierten

Anwendung der Selektionsregeln von Spielen. Ihr Regelapparat ist extrem einfach und die Herausforderung besteht vor allem in der Höhe der Frequenz der redundanten Handlung. Die ungeheure Redundanz der Ausscheidungsprozedur erodiert andererseits zugleich die normative Deckung, über die diese Elementarnarrationen des Spiels genauso gut wie jede filmische Narration auch verfügen. Dass die anderen die Nazis, Terroristen, Monster oder was auch immer sind, trägt zunächst einmal für den einzelnen Akt der Ausschließung durchaus, die Beseitigungsorgien jedoch, die die Spielregeln vorsehen, sind normativ allenfalls grob gedeckt. Von daher passiert mit den ausscheidenden Opfern dasselbe, was der Film an seinem Kanonenfutter vorexerziert hat: die Opfer werden entsubjektiviert, sie haben keinen Namen und kein Gesicht und damit entfällt jegliche normative Verpflichtung ihnen gegenüber. Dabei funktionieren die Logiken der Steigerung von Gewalt im Spiel kaum anders als im Film. Die normative Herabsetzung des Objekts von Gewalt, die durch die gezielte Schaffung von Distanz gegenüber dem regulativen Prinzip des souveränen Subjekts erzeugt wird, minimiert den normativen Begründungsaufwand. Ohnehin ist narrative Moral von brutaler Schlichtheit: Dass gegenüber Monstern alles erlaubt ist, hat bereits der Horrorfilm der 50er Jahre bewiesen, indem er keine denkbare Tötungsart ausgelassen und sicherheitshalber gleich mehrere hintereinander anzuwenden versucht hat. Ohnehin hat der Ausschluss bestimmter Populationen von den Vorrechten der Menschlichkeit eine lange philosophische Tradition, die es problemlos verstand, die ökonomischen Interessen etwa der viktorianischen Gesellschaft an der Sklaverei mit einer gleichen und allgemeinen Ethik zu vereinbaren. Insofern stellen mediale Massenmorde selbst aus Sicht der Tradition der philosophischen Ethik kein prinzipielles Problem dar, was aber vermutlich nicht verwundert, da es historisch immer noch gelungen ist, selbst die realen Massenmorde mit den nötigen Begründungen zu versehen.

Wenn denn die Balleropern John Woos wie die Ballerspiele gleichermaßen problemlos mit normativer Rechtfertigung zu versehen sind, dann stellt sich die Frage nach dem normativen Skandalon, das Computerspiele so erfolgreich in die moralische Schmutzdecke abdriften lässt. Der Attraktionswert von Gewalt ist auf jeden Fall nicht allein dasjenige, das für die Differenz zwischen Film und Spiel sorgt. Die zentrale Schwierigkeit scheint in der Kollision der beiden systemspezifischen Normen, also der Regeln des Spiels und der ‚Moral von der Geschichte‘, zu liegen. Wenn die Spielregeln für den Spielerfolg Anweisungen generieren, die den normativen Standards von gesellschaftlichen Schichten mit normativer Definitionsmacht zuwider laufen, wenn also die Spielregel unmoralisches Verhalten gebietet, dann wird der Konflikt von Regel und Norm virulent. Nun handelt es sich bei derartigen Normenkonflikten, die im Prinzip, lässt sich doch eine Erzählung prinzipiell aus jeder moralischen Perspektive konstruieren, als Wertekonflikte genauso in Narrationen denkbar sind, zunächst einmal um einen Konflikt von

unterschiedlichen Wertpräferenzen, der in Gesellschaften in der Regel durch Majorisierung entschieden wird. Aus dieser Perspektive wären Spiele mit einer anderen Moral nichts anderes als Spiele für eine andere Zielgruppe. Verschärft würde der Fall, wenn von der Spielregel ein Verhalten gefordert würde, was für keine gesellschaftlich akzeptierte Zielgruppe mehr tolerabel wäre, was also gegen sämtliche normativen Standards verstieße. Ein solches Spiel könnte sich zumindest der kollektiven Aufmerksamkeit gewiss sein. Aber ganz davon abgesehen, dass solche abstrakten oder vollständigen normativen Antagonismen vergleichsweise selten sind, hätte es ein dementsprechend normativ ausgestattetes Spiel schwer eine andere als eine reine Protesthaltung zu bedienen, da es über keine durch Werte konstituierte Zielgruppe verfügte.

Ein weiterer systematischer Konflikt entsteht ebenfalls aus dem Hybridformat von Computerspielen. Spiele operieren in der Regel mit symmetrischen Ausgangssituationen: Gegner und Protagonisten verfügen wenigstens annähernd über gleiche Chancen und eine der vordringlichsten Spielaufgaben besteht gerade darin, diese Symmetrie zu den eigenen Gunsten zu entscheiden. Wenn aber beide Seiten anfänglich gleich verteilt sind, dann ist es prinzipiell gleichgültig, ob ich schwarz oder weiß oder welche Partei auch immer spiele, da die Symmetriebedingungen zu den Grundvoraussetzungen des Spiels gehören. Spiele sind also prinzipiell umkehrbar. Wenn diese symmetrischen Spielbedingungen jedoch normativ übercodiert werden, dann wird die symmetrische Ausgangssituation normativ verzerrt, aus schwarz und weiß werden auf einmal Alliierte und Nazis oder Amerikaner und Terroristen und schon ist die Konstellation normativ kaum mehr umkehrbar, sondern normativ verzerrt: Protagonist und Antagonist treten irreversibel auseinander. Auf diese verhärtete Rollenverteilung trifft nun das Prinzip der symmetrischen Ausgangskonstellation von Spielen. Denn da es bei Spielen prinzipiell möglich ist, jede Seite zu spielen, ist es allein vom Spiel her unproblematisch, eben auch die Seite des Antagonisten zu übernehmen, was nach der narrativen Logik jedoch vollkommen ausgeschlossen wäre. Die Identifikation mit dem Antagonisten wird von Narrationen systematisch unterbunden, da normative Systeme für ihre Antagonisten nur wenig Barmherzigkeit kennen und sie sie mit einer kategorischen Rigorosität verbannen, die selbst noch die geringste empathische Regung verbietet. Die normativen Prozeduren von Narrationen sind daher durchaus rachsüchtig und nachtragend und sie gehen mit erstaunlicher Leichtigkeit über jedes zivilisatorisch praktikable Maß hinaus. Für Spiele wird eine Inversion der Rollen daher erst zum Problem, wenn die Rollen zuvor narrativiert wurden. Dann sind die Inversionsmöglichkeiten jedoch begrenzt und führen im Fall einer Nichtbeachtung zwangsläufig zu normativen Konflikten.

Diese systematischen normativen Kollisionen des Computerspiels mögen im Einzelnen prekär sein, sie lassen sich jedoch in jedem Fall begrenzen. An dem kollektiven Kurzschluss zwischen

Kontroll- und Darstellungsform, zwischen Spiel und Erzählung, ändert das jedoch noch längst nichts. Dass man sich an Gewalthandlungen erfreuen kann, ja dass sie nahezu als Erlösung aufgefasst werden dürfen, sofern sie nur normativ einigermaßen korrekt positioniert sind, gehört zur dramaturgischen Logik der Vorabendserie und kann daher als sozial akzeptiert angesehen werden. Das normative Stigma der Computerspiele verdankt sich wesentlich dem Schluss vom interaktiven Eingriff auf die hoch redundanten und daher normativ nur mäßig entschuldeten Darstellungsformen. Auch wenn dies in hohem Maße ein Fehlschluss ist, so ist er doch elementar sozio-kulturell hoch plausibilisiert und funktioniert daher mit erstaunlicher Trägheit.

Nun lassen sich normative Mali durchaus tilgen, denn Werte operieren mit geradezu arithmetischer Sturheit. Daher lässt sich die Wertbilanz von Computerspielen problemlos aufmöbeln, wenn nur geeignete Wertpakete gefunden und geschnürt werden. Neben den anerkannten Wertkalkülen wie Freiheit, Gerechtigkeit etc., die aber von der hohen Redundanz der Gewalthandlungen ziemlich strapaziert werden und die daher nur noch wenig auszurichten vermögen, leistet hier vor allem das Kunstsystem bewährte Hilfe. Sofern nur einigermaßen begründet der Kunstverdacht angebracht werden kann, ist so ziemlich alles an Gewalthandlungen gerechtfertigt, was überhaupt ausgedacht werden kann. In der Regel reicht schon ein Minimum an Ästhetisierung oder ästhetischer Rahmung, *Irréversible* und *Natural Born Killers* haben das vorgemacht, um der normativen Ächtung zu entgehen. Ästhetisierung als Element einer normativen Mischkalkulation unterliegt im Computerspiel allerdings besonderen Konditionen, Computerspiele operieren nämlich wesentlich mit einer Ästhetik des Erhabenen: Es geht um die Verarbeitung von großen Quantitäten, um die Tendenz zur Redundanz, um Plötzlichkeit² und Wahrnehmungsstress und damit um all das, was Kant einer empörten Natur³ zuschrieb. Das Erhabene weist jedoch seit seiner Kantschen Fundierung⁴ und seiner Beschreibung eines

² „Am Bedrohlichen ist sonach zu scheiden: die nächste Näherung des Drohenden und die Art des Begegnens der Näherung selbst, die Plötzlichkeit. Das Wovor des Erschreckens ist zunächst etwas Bekanntes und Vertrautes. Hat dagegen das Bedrohliche den Charakter des ganz und gar Unvertrauten, dann wird die Furcht zum *Grauen*. Und wo nun gar ein Bedrohendes im Charakter des Grauenhaften begegnet und zugleich den Begegnischarakter des Erschreckenden hat, die Plötzlichkeit, da wird die Furcht zum *Entsetzen*.“ (Heidegger 1972, 142)

³ „Kühne überhangende gleichsam drohende Felsen, am Himmel sich auftürmende Donnerwolken, mit Blitzen und Krachen einherziehend, Vulkane in ihrer ganzen zerstörenden Gewalt, Orkane mit ihrer zurückgelassenen Verwüstung, der grenzenlose Ozean, in Empörung gesetzt, ein hoher Wasserfall eines mächtigen Flusses u.d.gl. machen unser Vermögen zu widerstehen in Vergleichung mit ihrer Macht, zur unbedeutenden Kleinigkeit. Aber ihr Anblick wird nur um desto anziehender, je furchtbarer er ist, wenn wir uns nur in Sicherheit befinden; und wir nennen diese Gegenstände gern erhaben, weil sie die Seelenstärke über ihr gewöhnliches Mittelmaß erhöhen, und ein Vermögen zu widerstehen von ganz anderer Art in uns entdecken lassen, welches uns Mut macht, uns mit der scheinbaren Allgewalt der Natur messen zu können.“ (185)

⁴ „Das Gefühl des Erhabenen ist also ein Gefühl der Unlust, aus der Unangemessenheit der Einbildungskraft in der ästhetischen Größenschätzung, zu der Schätzung durch die Vernunft, und eine dabei zugleich erweckte Lust, aus der Übereinstimmung eben dieses Urteils der Unangemessenheit des größten sinnlichen Vermögens mit Vernunftideen, sofern die Bestrebung zu denselben doch für uns Gesetz ist. Es ist nämlich für uns Gesetz (der Vernunft) und gehört zu unserer Bestimmung, alles, was die Natur als Gegenstand der Sinne für

Medienwirkungsdispositiv⁵ eine einigermaßen stabile Distanz zum Kunstschönen auf und nur das Kunstschöne verfügt über jenen begehrten normativen Bonus, der die Computerspiele aus dem moralischen Keller holen könnte. Insofern ist jene ästhetische Differenz durchaus fatal. Allerdings ist seit der ästhetischen Postmoderne eine gewisse Entspannung in Sicht. Die Formen der Kunst kaprizierten sich seitdem auf die Qualitäten einer Aisthesis, die mit der versammelten Macht der Medien in das kollektive Blickfeld gedrückt worden war: Wir haben es also mit einer Kombination von Aisthesis und Kunstschönem zu tun und diese Konstellation kann durchaus in der Lage sein, dem Computerspiel kulturell auf die Füße zu helfen. Von daher ist es nur konsequent und zugleich erstaunlich luzide, wenn *GTA IV* in seinem Trailer auf *Koyaanisqatsi* zurück kommt.

uns Großes enthält, in Vergleichung mit Ideen der Vernunft für klein zu schätzen; und, was das Gefühl dieser übersinnlichen Bestimmung in uns rege macht, stimmt zu jenem Gesetze zusammen.“ (180 f.)

⁵ „Wer sich fürchtet, kann über das Erhabene der Natur gar nicht urteilen, so wenig als der, welcher durch Neigung und Appetit eingenommen ist, über das Schöne. Jener flieht den Anblick eines Gegenstandes, der ihm Scheu einjagt; und es ist unmöglich, an einem Schrecken, der ernstlich gemeint wäre, Wohlgefallen zu finden. Daher ist die Annehmlichkeit aus dem Aufhören einer Beschwerde das Frohsein. Dieses aber, wegen der Befreiung von einer Gefahr, ist ein Frohsein mit dem Vorsatze, sich derselben nie mehr auszusetzen; ja man mag an jene Empfindung nicht einmal gerne zurückdenken, weit gefehlt, daß man die Gelegenheit dazu selbst aufsuchen sollte.“ (185) Die hier von Kant erläuterte Logik entspricht dem, was in der Medienwirkungsforschung mit viel Aufwand noch einmal entdeckt worden ist: der Mechanismus der Angstlust: „Es sei noch einmal an die wesentlichen Elemente von Angstlust erinnert: eine bestimmte Angst, die durch Kontrollverlust bestimmt ist; das Bewußtsein einer äußeren Gefahr; das bewußte sich dieser Gefahr und der damit vorhandenen Angst Aussetzen; die Hoffnung bald wieder zur sicheren Geborgenheit zurückkehren zu können; die Möglichkeit, Angstlust durch Teilnahme wie durch Beobachtung zu genießen.“ (Mikos 1995, 172)

Literaturverzeichnis:

- Fischer, Heinz-Dietrich;
Niemann, Jürgen;
Stodiek, Oskar: 100 Jahre Medien-Gewalt-Diskussion in Deutschland. Synopse und Bibliographie zu einer zyklischen Entrüstung. Frankfurt a. M. 1995.
- Hausmanninger, Thomas: Kritik der medienethischen Vernunft. Die ethische Diskussion über den Film in Deutschland im 20. Jahrhundert, München 1992.
- Heidegger, Martin (1927): Sein und Zeit. 12., unv. Aufl. Tübingen 1972.
- Kunczik, Michael;
Zipfel, Astrid: Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch. 5. völlig überarbeitete Aufl., Köln, Weimar, Wien 2006.
- Leschke, Rainer: Einführung in die Medienethik. München, 2001.
- Mikos, Lothar: Zur Faszination von Action- und Horrorfilmen. In: Friedrichsen, Mike; Vowe, Gerhard [Hrsg.]: Gewaltdarstellungen in den Medien. Theorien. Fakten und Analysen. Opladen 1995, S. 166-193
- Nietzsche, Friedrich (1886): Jenseits von Gut und Böse. Vorspiel einer Philosophie der Zukunft. In: Derselbe: Werke Bd. III hrsg. v. K. Schlechta, Frankfurt a.M., Berlin, Wien 31.-34. Tsd. 1984, S. 9-206.
- Nietzsche, Friedrich (1887): Zur Genealogie der Moral. Eine Streitschrift. In: Derselbe: Werke Bd. III hrsg. v. K. Schlechta, Frankfurt a.M., Berlin, Wien 31.-34. Tsd. 1984, S. 207-345.
- Nietzsche, Friedrich (1889): Götzen-Dämmerung oder Wie man mit dem Hammer philosophiert. In: Derselbe: Werke Bd. III hrsg. v. K. Schlechta, Frankfurt a.M., Berlin, Wien 31.-34. Tsd. 1984, S. 385-479.
- Welsch, Wolfgang: Vernunft. Die zeitgenössische Vernunftkritik und das Konzept der transversalen Vernunft. Frankfurt a.M. 1996.

Filme:

- Koyaanisqatsi USA 1982, Regie: Godfrey Reggio.
- Natural Born Killers USA 1994, Regie: Oliver Stone.
- Irréversible Frankreich 2002, Regie: Gaspar Noé.

Spiele:

- Grand Theft Auto (GTA) IV USA 2008, Entwickler: Rockstar Games.