



Faszination Gewalt in Spielen

WAS IST DER REIZ DES BRUTALEN?

Worin besteht die Faszination von Gewalt? Was macht den Reiz des Brutalen aus? Wir haben Entwickler von Videospielen gefragt, warum sie in ihren Spielen Blut, Gedärme und sexualisierte Gewalt einbauen. Von Nora Beyer



Die Autorin

Zur Vorbereitung auf den Artikel hat Nora Beyer bewusst Entwicklerstudios herausgepickt, die besonders brutale Spiele in ihrem Portfolio haben. Mit bezeichnenden Titeln wie Blood and Bacon, Guts and Glory oder Super Blood Hockey. Der Gedanke dahinter: Hier müsse ja die Expertise liegen für Gewalt in Spielen und was deren Faszination ausmacht. Erwartet hat sie dennoch eher vage Aussagen wie die Lust am Splatter oder irgendeine morbide Faszination an Blut und Gedärm. Die Antworten aber waren durch die Bank überraschend reflektiert.

2020 gibt es ein Wiedersehen mit der Hölle. In Doom Eternal stürzen wir uns einmal mehr in die große Dämonenschlachterei. Die Doom-Reihe ist nicht nur ein Ego-Shooter-

Klassiker, sondern auch ein gern zitiertes Paradebeispiel von Gewalt in Spielen. Dabei ist Gewalt an jeder Ecke zu finden. Egal, ob süßlich übertünchte Gewalt in Adventures

wie Daedalics Anna's Quest, optisch ausgefeilte Brutalität mit der zusätzlichen Plastizität von Virtual Reality wie in Resident Evil 7: Biohazard oder überspitztes Gemetzel in Spielen wie der Mortal-Kombat- oder der Doom-Reihe. Gewalt ist aber kein Alleinstellungsmerkmal von Spielen. Die Literatur- und Filmgeschichte ist voll von Mord, Folter und Tod. Kein Wunder, ist Gewalt doch vor allem eins: eine Tatsache menschlicher Realität. Nur: Kein anderes Medium muss so sehr mit dem Vorwurf der Gewaltverherrlichung kämpfen wie Videospiele.

Bei der Gewalt ganz nah dabei

Das liegt wohl daran, dass Spiele eine ganz besondere Eigenschaft besitzen, die weder Filme noch Bücher im herkömmlichen Sinne haben: Spiele sind interaktiv. Dadurch scheint es einen qualitativen Unterschied in der Gewaltdarstellung zu geben. Wenn ich in einem Buch über einen brutalen Mord lese, scheint das sehr viel weniger schlimm zu sein, als dieselbe Szene in einem Spiel nachzuspielen. Weil das Interaktive die Handlung gewissermaßen näher an uns her-



Super Blood Hockey von Loren Lemcke ist ein anarchisches, super-brutales und überaus unterhaltsames Hockey-Spiel im Arcade-Style. Ihm geht es vor allem um Folgendes: »Bei Fantasiedarstellungen von Gewalt in Spielen geht es ja darum, neue und kontroverse Ideen auszutesten und Themen anzuschneiden. Und das in einem sicheren Raum, in dem niemand zu Schaden kommt.«



Noch in diesem Jahr wird eine Meilenstein-Reihe der Videospiegelgeschichte – und gleichzeitig Paradebeispiel für Gewalt in Spielen – fortgeführt. In Doom Eternal schlüpfen wir erneut in die Rolle des Doom Guy, der gegen Höllenhorden bestehen muss.

Doom ist von Anfang an immer wieder ins Kreuzfeuer der Kritik geraten. Schon seit dem Erscheinen des ersten Teils in den 90er-Jahren ist die Spielereihe ein gutes Beispiel für das Thema »Faszination Gewalt in Spielen«. Denn: Zwar wurde sie von vielen Seiten ihrer graphischen Gewaltdarstellungen wegen kritisiert und verteufelt, finanziell war sie dennoch – oder vielleicht gerade deswegen – extrem erfolgreich!



anbringt. Mehr zu unserer eigenen macht. Zumindest argumentieren so Anhänger der Wirkungsforschung. Die haben Spielen in der Vergangenheit immer wieder einen Einfluss auf das Gewaltverhalten von Menschen zuschreiben wollen. Dass diese These wissenschaftlich nicht haltbar ist, hat leider bis heute das Vorurteil, dass Actionspiele wie Ego-Shooter Amokläufer hervorbringen, nicht ganz aus der Welt schaffen können. Man denke nur an die leidige Counter-Strike-Debatte. Was allerdings nicht zu bestreiten ist: Gewalt übt eine Faszination auf uns aus. Auch in Spielen. Worin aber besteht der spezifische Reiz für uns in brutalen Spielen? Und warum machen Entwickler überhaupt immer wieder gewalttätige Spiele?

Die Natur der Gewalt

Eine erste mögliche Antwort, die uns gleich zu Beginn der Gespräche mit den Entwicklern gegeben wird, ist folgende: Gewalt fasziniert uns, weil sie in uns angelegt ist. Vlad Castillo, Designer des Indie-Spiels Tomato Way 2, und auch die Macher von Blood and Bacon vertreten diese These. Castillo meint klar: »Gewalt gehört zur Natur des Menschen.« In seinem Spiel Tomato Way 2 schnetzeln wir uns als Gemüse durch allerlei feindliches Gemüse. Klingt niedlich, ist aber extrem blutrünstig. Ganz ähnlich sehen es die Entwickler von Blood and Bacon. Das Multiplayer-Koop-Spiel ist wohl am tref-

fendsten als schnelles Schlachtfest zu beschreiben. Im wahrsten Sinne des Wortes, denn: Wie der Titel schon sagt, sind unsere »Gegner« hier Schweine in allen Formen, Mutationen und Farben. Ein Steam-Nutzer trifft den Nagel auf den Kopf: »Wenn du Töten und Blut magst, dann ist dieses Spiel genau das Richtige für dich.«

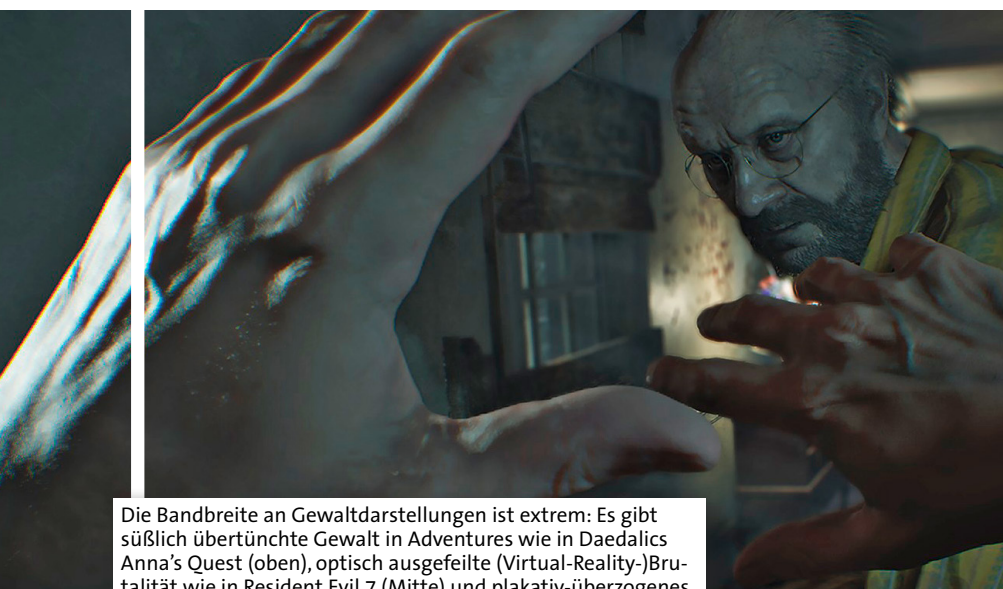
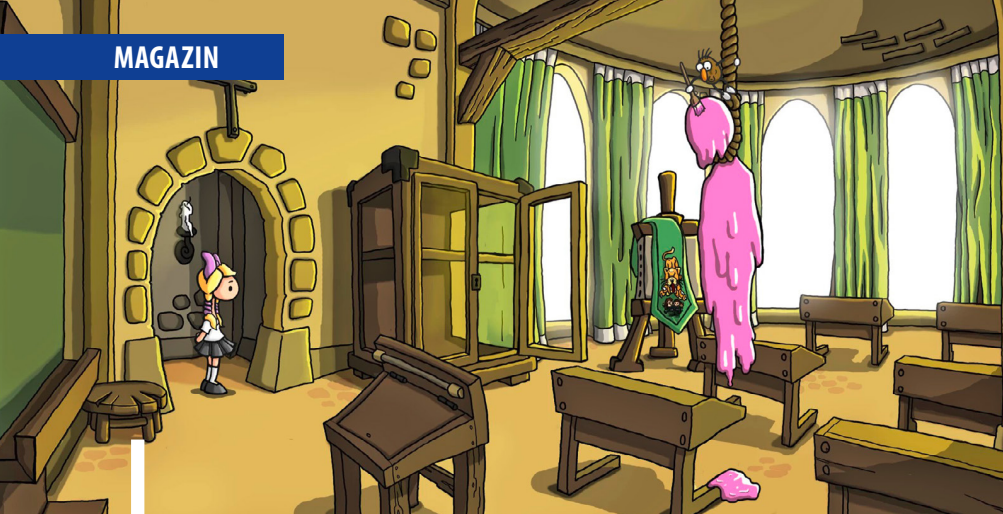
Beide Spiele wirken fast hypnotisch. Das Feuerwerk aus Fleisch und Blut fesselt in seiner überzogenen Absurdität optisch an den Bildschirm. Vielleicht liegt genau darin ja ein Grund für die Faszination von Gewalt in Spielen. Gewaltdarstellungen fesseln unseren Blick, weil wir in ihnen einen Teil unserer eigenen Natur wiedererkennen: »Gewalt ist ein Rudiment des Menschen«, meinen zumindest die Macher von Blood and Bacon. Das heißt: Gewalt ist ein Überbleibsel unserer Urmensch-Vergangenheit. Sie erfüllt in der Gegenwart keine wirkliche Funktion mehr, ist aber nach wie vor in uns drin. Gewalt als rudimentäres »Organ« des Menschen. Ganz ähnlich wie das Steißbein ein Überbleibsel der einstmals vorhandenen Schwanzwirbelsäule ist. Die Annahme hier ist: Gewalt in Spielen ist für uns deshalb so faszinierend, weil sie Urinstinkte weckt.

Das gefährliche Märchen von der Natur

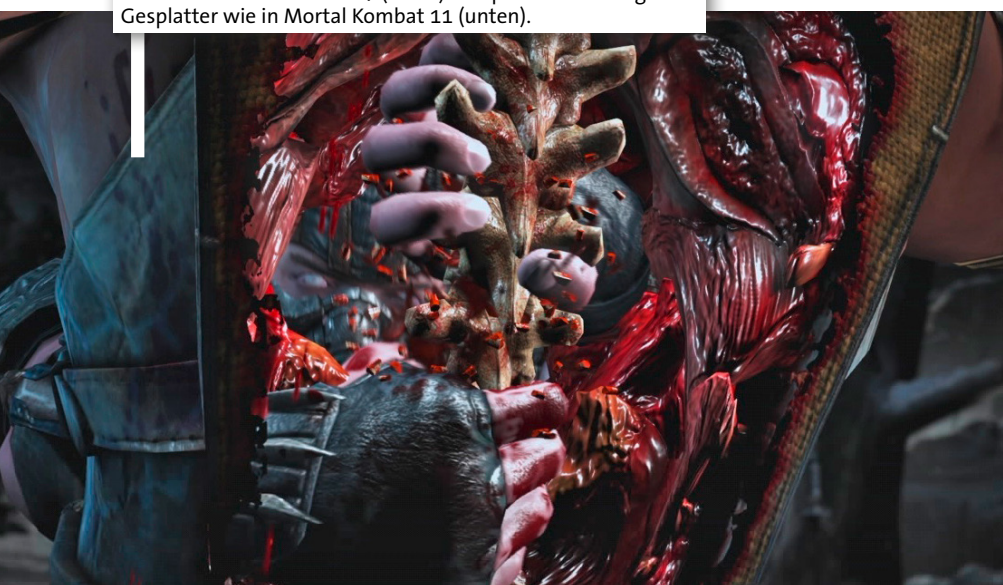
Dieser Gedanke ist nicht neu. Castillo und die Macher von Blood and Bacon berufen sich hier auf eine Überzeugung, die in der

Anthropologie – also in der Lehre vom Wesen des Menschen – eine lange Tradition hat. Bekannter Vorreiter einer solchen Theorie vom Menschen als grundsätzlich gewalttätigem Wesen: der Staatstheoretiker Thomas Hobbes. Der hat im England des 17. Jahrhunderts ein ziemlich trostloses Menschenbild entworfen: Der Mensch sei dem Menschen ein Wolf (Homo homini lupus) – seinen berühmten Ausspruch kennen wir bis heute. Und der besagt ungefähr das Gleiche, was uns die Entwickler von Tomato Way 2 und Blood and Bacon erzählen: Die Gewalt ist ein Teil von uns. Sie fasziniert uns, weil wir uns in ihr gewissermaßen selbst betrachten. Das ist wie mit einem leichten Gruseln in einen düsteren, schaurigen und doch zugleich faszinierenden Abgrund zu blicken.

Gehört also Gewalt zum Menschen dazu wie das Atmen? Seit Jahrhunderten fragen wir uns, was denn die Natur des Menschen ausmacht. »So what?«, könnte man sich jetzt denken. Aber die Antwort darauf ist alles andere als unwichtig. Denn: Wenn wir sagen, dieses und jenes ist Teil der menschlichen Natur, geben wir uns damit auch stets potenzielle Ausreden an die Hand. Wenn die Gewalt unsere Natur ist, dann handeln wir doch nur naturgemäß, wenn wir uns gewalttätig verhalten. Anders gesagt: Dann kann in letzter Konsequenz niemand für Gewalt verantwortlich gemacht werden, weil ja nicht erwartet werden kann oder es gar ganz und



Die Bandbreite an Gewaltdarstellungen ist extrem: Es gibt süßlich übertünchte Gewalt in Adventures wie in Daedalic's Anna's Quest (oben), optisch ausgefeilte (Virtual-Reality-)Brutalität wie in Resident Evil 7 (Mitte) und plakativ-überzogenes Gesplatter wie in Mortal Kombat 11 (unten).



gar unmöglich ist, bis in die letzte Instanz gegen seine ureigene Natur zu handeln. Gewalt und Zerstörung sind sicherlich ein menschliches Potenzial. Das bedeutet aber nicht, dass Gewalt als menschliche Eigenschaft alternativlos ist. Sie ist, wie die Entwickler von Blood and Bacon schließlich einräumen, »der extremste Ausdruck der menschlichen Fähigkeit und Bereitschaft zu Verteidigung, Angriff und Überleben«. Ja, wir haben die Freiheit, uns für, aber auch gegen Gewalt zu entscheiden. Das ist einer der großen Vorteile der menschlichen Evolution.

Gewalt als Ausdruck von Freiheit

In sämtlichen Interviews mit den Entwicklern ist es gerade der Freiheitsbegriff, der im Zusammenhang mit Gewalt in Spielen immer wieder genannt wird. Gewalt fasziniert uns. Sie sagt etwas über den Menschen aus oder greift zumindest etwas auf, was ja auf die ein oder andere Art und Weise Teil unseres alltäglichen Lebens ist. Deshalb ist es gerade für die Entwickler zentral, dass diese Freiheit des Ausdrucks im Spiel selbst auch herrscht. Die steile These: In Spielen ist gerade die ungeschönte Darstellung von Ge-

walt Ausdruck von Freiheit! Aber: Hier ziehen die befragten Entwickler erstmal eine grundsätzliche Grenze. Und zwar zwischen realer und fiktiver Gewalt.

Loren Lemcke, der mit Super Blood Hockey ein anarchisches, super-brutales und überaus unterhaltsames Hockey-Spiel im Arcade-Style geschaffen hat und derzeit an seinem neuesten Projekt, Terror of Hemasaurus, feilt, meint dazu: »Bei Fantasiedarstellungen von Gewalt in Spielen geht es ja darum, neue und kontroverse Ideen auszutesten und Themen anzuschneiden. Und das in einem sicheren Raum, in dem niemand zu Schaden kommt.« Gewalt in Spielen schafft Freiräume für neue Möglichkeiten. Das ist ein mächtiger Gedanke. Und einer, der uns einen Schritt näher daran bringt, die Faszination von Gewalt in Spielen zu verstehen. Gewalt in Spielen fasziniert uns, weil wir in ihr gefahrlos austesten können, wie es sich anfühlt, Grenzen zu überschreiten, die wir im echten Leben nicht überschreiten dürfen, können oder wollen. Sie schafft Freiräume.

Der Reiz der Freiheit

Darin liegt ein besonderer Reiz für uns, die wir im Alltag ansonsten ja von vorn bis hinten in festen Rollen und Erwartungshaltungen eingespannt sind. Nicht zu verwechseln mit einem realen Wunsch nach Gewalt! Das macht Lemcke auch gleich deutlich, indem er mit einem weitverbreiteten Vorurteil auf-räumt, das Spielern immer wieder entgegen-geschleudert wird: »Verschiedene Medien-vertreter und andere Gruppen wollen noch immer, dass wir denken, dass Leute, denen es Spaß macht, gewalttätige Spiele zu spielen, dieselben Leute sind, die Gewalt auch im realen Leben genießen würden. Oder dass der Wunsch danach, ein gewalttätiges Spiel zu spielen, auf einen darunterliegenden, heimlichen Wunsch hindeutet, im echten Leben Gewalttaten zu begehen. Meiner Meinung nach gibt es da keinerlei Verbindung.« Neueste wissenschaftliche Untersuchungen zur Verhaltensforschung belegen dies. So etwa in den 2017 veröffentlichten Aufsätzen »No Priming in Video Games« und »Behavioural Realism and the Activation of Aggressive Concepts in Violent Video Games« (David Zendle, Daniel Kudenko und Paul Cairns), die in den renommierten wissenschaftlichen Sammelbänden »Computers in Human Behavior« und »Entertainment Computing« erschienen. Auch Psychologen wie Cheryl Olson, die die Verbindung zwischen gewalttätigem Verhalten und blutrünstigen Videospielen im Auftrag der US-Regierung untersuchten, kommen zu demselben Ergebnis: Die Annahme, dass eine kausale Verbindung zwischen realer Gewalt und fiktiver Gewalt besteht, ist nicht haltbar. Computerspiele machen aus arglosen Jugendlichen keine Amokläufer.

Gewalt als Faszination an der Kunst

Ein weiteres überraschendes Argument für die Faszination von Gewalt in Spielen

kommt von Vlad Castillo: »Die Darstellung von Gewalt in Spielen ist immer eine künstlerische Entscheidung. Und die unterliegt keinen Regeln.« Kunst ist bekannt dafür, dass sie Grenzen überschreitet. Aneckt. Proviziert. Vor den Kopf stößt. Das heißt jetzt nicht, dass jede zerstückelte Leiche in einem mittelmäßigen Spiel zum Kunstobjekt erhoben werden sollte. Aber: Wir müssen uns schon die Frage stellen, wo die Grenze zwischen berechtigter und ungerechtfertigter Zensur verläuft. Im besten Falle wirkt Gewalt in Spielen in derselben Art wie Kunst: Sie zieht den Blick durch Provokation auf sich. Sie rüttelt Festgefahrenes in uns auf und schafft Freiräume für neue Perspektiven auf die Welt und uns selbst darin. Ein herausragendes Beispiel dafür ist der Endkampf im düsteren Action-Adventure Hellblade: Senua's Sacrifice. Achtung, Spoiler: In dem Gefecht schlachten wir uns in Endlosschleife durch Gegnerhorden, wild herumwirbelnd in Kombo-Moves. Liegt ein Widersacher tot darnieder, kommt schon der nächste. Bis eine der Stimmen in uns, die uns vom Anfang des Spiels an begleitet haben, uns schließlich zuflüstert, dass wir aufhören sollen. Aufhören zu kämpfen. Wir brächten uns noch um.

Völlig vertieft in den Endkampf, der erstmal genau so abläuft, wie wir es aus etlichen Spielen davor schon kennen, nehmen wir diese kleine Stimme gar nicht wahr. Wir sind mittendrin in der Gewalt, im Spiel, im Aktionismus des Kampfes, den wir durch viele andere Spiele in- und auswendig kennen. Bis wir begreifen: Der Kampf hört erst auf, wenn wir aufhören zu kämpfen. Das Spiel macht das Unerhörte: Um zu gewinnen, müssen wir verlieren. Das ist ein hervorragendes Beispiel dafür, was Gewalt in einem Spiel auslösen kann: Es ist die absolute, die schächterische Gewalt des Endkampfes, verbunden und aufgebrochen durch die leise Stimme, die uns zum Tun des Gegenteils auffordert, die ein großartiges Spielerlebnis erzeugt. Eben weil es uns völlig aus dem bekannten Fahrwasser wirft. Gewalt, in diesem Sinne spielerisch genutzt und eingesetzt, ist erschütternd und faszinierend zugleich.

Gewalt als Gefühlsgarant

Damit sind wir bei einem wichtigen Punkt, den die Entwickler im Gespräch zur Diskussion stellen. Ja, vielleicht bei dem Punkt schlechthin. Vielleicht geht es ja überhaupt nicht um Gewalt? Sondern darum, was diese mit uns macht. Vielleicht fasziniert uns nicht eigentlich die Gewalt, sondern das, was diese in uns auslöst? Jebediah Steen, Entwickler bei HakJak und Kopf hinter dem bizarr-unterhaltsamen Splatter-Titel Guts and Glory, in dem wir ein Vater-Sohn-Gespann durch »tödliche Hindernisparcours und ähnliche familienfreundliche Erfahrungen« lotsen, meint dazu sehr überzeugend: »Ich würde argumentieren, dass die allermeisten Spieler oder überhaupt Menschen an sich gar nicht von Gewalt als solcher fasziniert

sind. Gewalt ist einfach nur ein sehr effektives Werkzeug – vielleicht sogar das effektivste –, um Emotionen auszulösen.«

Es geht also gar nicht um Gewalt, sondern darum, was diese in uns auslöst. Nämlich besonders heftige Emotionen. Gewalt ist Gefühlsgarant. Gewalt in Spiele zu packen, ist

damit auch eine ökonomische Entscheidung. Denn: Es geht in Spielen immer auch darum, den Spieler möglichst in das Spiel eintauchen zu lassen (Immersion). Damit er an das Spiel gebunden wird. Kurz: Damit er weiterspielt. Und wie erreichen wir Bindungen am besten? Eben – durch Emotionen.



Blood and Bacon ist ein schnelles, superdynamisches Schlachtfest im wahrsten Sinne des Wortes. Denn: Wie der Titel schon sagt, sind unsere Gegner hier Schweine in allen Formen, Mutationen und Farben. Die Schlachtereie wirkt beinahe hypnotisch.





Spiele sind längst nicht das einzige Medium voller Gewaltdarstellungen. Die Literatur- und Filmgeschichte ist voll von Mord, Folter und Tod. Im »Struwwelpeter« – einer klassischen und bis heute beliebten Kindergeschichte aus dem 19. Jahrhundert – werden dem Kind, das nicht artig war, die Finger abgeschnitten. Und in Hollywood-Blockbustern ist Gewalt so normal wie das Amen in der Kirche. Aber: Kein anderes Medium muss so sehr mit dem Vorwurf der Gewaltverherrlichung kämpfen wie die Spieleindustrie.

Wenn Gewalt einer der stärksten Garanten für die Erzeugung von Emotionen ist, dann wären die Entwickler schlicht ungeschickt, sich das nicht zunutze zu machen. Steen etwa gibt das auch ganz freimütig zu: »Wir benutzen Gewalt in unseren Spielen natürlich, weil das ein effektiver Weg ist, um Emotionen zu erzeugen.«

Aber das ist noch nicht alles, ein weiterer Grund für die Faszination von Gewalt ist laut Steen folgender: »Gewalt macht die Handlungen und Entscheidungen des Spielers bedeutungsschwerer. Und auch unterhaltsamer. In Spielen werden wir ja, weil sie ein interaktives Medium sind, mehr zum Handelnden als zum bloßen Konsumenten. Deshalb ist es gerade in Spielen wichtig, dass die Handlungen des Spielers im Spiel Auswir-

Tomato Way 2 ist trotz des putzigen Deckmantels, dass wir gegen Gemüse antreten, überaus blutrünstig.



kungen haben. Bedeutung bekommen. Eine der besten Möglichkeiten, Bedeutungs-schwere zu erzielen, ist durch Gewaltdarstellungen.« Gewalt ist immer etwas Finales. Etwas, das man nicht mehr rückgängig machen kann. Dadurch hat Gewalt diese Bedeutungs-schwere. Und Steen hat recht. Sein Ansatz funktioniert bereits bei Kleinigkeiten. Schließlich fühlt es sich irgendwie bedeutungsschwerer und immersiver an, wenn wir wie beim Horrorklassiker Dead Space mit »strategischer Zerstückelung« unsere Feinde Stück für Stück und Gliedmaße um Gliedmaße kampfunfähig machen, anstatt dass wir einfach nur einem schnöden Gesundheitsbalken beim Schrumpfen zuschauen.

Faszination Gewalt

Um es mal radikal zu formulieren: Wir dürfen ruhig fasziniert sein von Gewalt in Spielen. Denn: Es sind Spiele. Und Spielen gehört zum Menschsein vom Kindsein an dazu. Gewalt in Spielen fasziniert uns nicht zuletzt auch aus diesem Grund: Da kommt was ganz Kindlich-Instinktives in uns heraus. Die Neugierde der Grenzüberschreitung. Fiktive Gewalt ist auch deshalb interessant, weil sie real verboten ist. Das ist etwa so wie mit jedem anderen gesellschaftlichen Tabu – von Sex bis Körpersäften. Natürlich kommt es darauf an, wie mit Gewaltdarstellungen in Spielen umgegangen wird. Ob Gewalt um ihrer selbst willen zelebriert wird, oder ob ein reflektierter Umgang mit Gewalt stattfindet.

Ob Gewalt Selbstzweck ist oder Mittel zum Zweck. Was uns aber kaum weiterbringt, ist die generell ablehnende Haltung, die zum Beispiel der deutsche Jugendschutz in den 80er- und 90er-Jahren vertrat, jedwede Darstellung von Gewalt in Spielen pauschal zu verdächtigen und zu stigmatisieren.

Das Recht auf fiktive Gewalt

Das ist ein Thema, das die Entwickler von Spielen mit Gewaltinhalten beschäftigt, auch wenn es in der Öffentlichkeit kaum beachtet wird. Das Vorurteil ist oft: Jemand, der ein gewalttätiges Spiel entwickelt, der ist doch selbst Sadist. Das ist nicht nur verletzend, es zieht auch absolut ungerechtfertigte Schlüsse vom Gegenstand auf die Person. Es käme ja auch niemand auf die Idee, die Brüder Grimm als pathologische Soziopathen zu verdächtigen, weil sie herumgerannt sind und gräuliche Brutalo-Märchen sammelten. Luca Dalco, Entwickler des Indie-Adventures The Town of Light, das sich in schmerzhaft ungeschöner Form mit Missbrauch und Gewalt in der Geschichte von Heilanstalten auseinandersetzt, berichtet von solchen Anfeindungen: »Wir haben uns in unserem Spiel dazu entschlossen, über sexuellen Missbrauch zu sprechen. Und wir wollten diese Form von Gewalt darstellen, ohne sie in irgendeiner Weise zu beschönigen. Denn sie ist niemals zu beschönigen. Es war uns schon von vornherein klar, dass Menschen daran Anstoß nehmen würden.



In Guts and Glory von HakJak spielen wir ein Vater-Sohn-Gespann, das wir durch »tödliche Hindernisparcours und ähnliche familienfreundliche Erfahrungen« lotsen müssen.





Der Endkampf in Hellblade: Senua's Sacrifice ist ein großartiges Beispiel dafür, wie Gewalt in Spielen uns emotional aufrütteln kann und uns neue Perspektiven eröffnet.

Aber es schien uns der einzig richtige Weg zu sein. Wir wurden dann tatsächlich von verschiedener Seite beschimpft, dass wir sexuellen Missbrauch zu unserem eigenen Nutzen ausschachten würden. Ja, dass uns doch einer abgehen würde, weil wir krank seien. Und dass wir das Thema nur nutzen würden, um Aufmerksamkeit zu erregen. Das war schon extrem verletzend.«

Dass Menschen von Gewalt fasziniert sind – egal ob in Film, Literatur oder in Spielen –, ist nicht nur angesichts der Verkaufszahlen von brutalen und mitunter grenzüberschreitenden Spielereihen wie Call of Duty oder Mortal Kombat ziemlich offensichtlich. Die Gründe haben wir hier gemeinsam mit Entwicklern zusammenzutragen versucht. Aber warum ist Gewalt in Spielen im Gegensatz zu Gewalt in anderen Medien immer noch derart verteuflert? Pawel Miechowski vom polnischen Entwickler 11 Bit Studios, der das Antikriegsspiel This War of Mine entworfen hat, findet dazu deutliche Worte: »Gewalt ist sicher nicht erstrebenswert, aber sie sollte in Spielen genauso akzeptiert werden wie in anderen Medien. Wenn Bücher und Filme über alles sprechen können – warum nicht auch Spiele?« Und Loren Lemcke fügt dem noch an: »Unsere eigene (reale) Menschheitsgeschichte war ja immer schon mit Gewalt verknüpft. Umso wichtiger ist es doch, die Rolle von Gewalt zu betrachten. Auch in Spielen. Eben weil Gewalt ein ständiger Begleiter des Menschen ist, halte ich

es persönlich für skurril, dass sich Computerspiele für die Darstellung von Gewalt konstant rechtfertigen müssen.«

Gewalt als Bewältigungsmechanismus

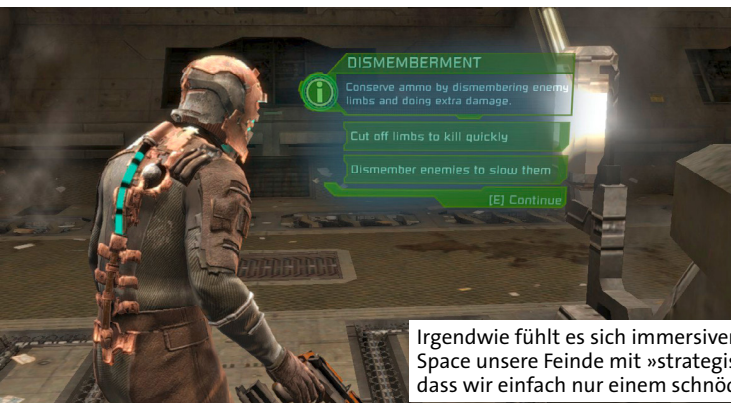
Die Gründe für unsere Faszination an Gewalt in Spielen sind vielschichtiger und reichen tiefer, als auf den ersten Blick erkennbar. Wer jetzt noch behauptet, die Faszination an Gewalt in Spielen sei pauschal pathologisch und lasse auf einen entsprechenden Charakter schließen, der hat nicht verstanden, dass fiktive Gewalt sehr viel mehr sein kann als die Lust am blutigen Schnitzeln. Muss sie aber freilich auch nicht. Auch ein rein selbstbezogenes, fiktives, blutiges Geschnitzel mag seine Existenzberechtigung haben. Genau wie das jedem Kriminalroman und jedem Splatterfilm auch zusteht. Loren Lemcke von Super Blood Hockey gibt uns zum Schluss einen besonders schönen radikalen Gedanken mit: Man müsste die Perspektive mal umkehren und sagen, dass nicht die Gewalt in Spielen das eigentlich Brutale ist. Sondern die Zensur, die Beschönigung, das Übertünchen der Gewalt. Das sei zynisch, brutal und verlogen: »Die Zustände in der realen Welt – soziale Ungerechtigkeit, Kriege, Hunger, Vertreibung und Missbrauch – sind von Gewalt geprägt und von erschütternder Sinnlosigkeit.« Warum sollten Entwicklerstudios diese Realität in Spielen also nicht widerspiegeln dürfen? Und genau das macht Lemcke in seinem Ti-



Vielleicht fasziniert uns nicht die Gewalt an sich, sondern das Böse, das wir mit ihr verknüpfen. Diese Faszination ist uralte und zeigt sich in der christlich-abendländischen Kultur vor allem an der Figur des Teufels. Der ist viel interessanter als alle Engel und beliebte Figur in Literatur und Kunst wie hier im Bild »The Great Red Dragon« von William Blake von ca. 1803, das etwa auch Vorlage für den gleichnamigen »Hannibal«-Film war.

tel Super Blood Hockey: »Diese ganze Gewalt in der realen Welt, das ganze Leid, das hat doch überhaupt keinen Sinn. Also ist es für mich vollkommen okay, in meinen Spielen Gewaltdarstellungen aufzunehmen, die diese Sinnlosigkeit widerspiegeln.«

Vielleicht liegt darin ja auch ein letzter Grund, warum uns Gewalt in Spielen immer wieder so fasziniert? Weil sie sich irgendwie schlüssig anfühlt. Stimmig sozusagen mit dem Gefühl, wie wir tagtäglich unsere Welt erleben. Oder wie Lemcke sagt: »Irgendwie ist das auch meine Art und Weise, mit der Sterblichkeit und dem menschlichen Leid umzugehen und die meiste Zeit hilflos danebenstehen zu müssen.« Faszination Gewalt als Vehikel, als Bewältigungsmechanismus? Eine interessante neue Perspektive. Wir spielen also das fiktive Monster, damit wir die realen Monster in der Welt da draußen irgendwie ertragen können. ★



Irgendwie fühlt es sich immersiver und bedeutungsschwerer an, wenn wir wie beim SciFi-Klassiker Dead Space unsere Feinde mit »strategischer Zerstückelung« Stück für Stück kampfunfähig machen, anstatt dass wir einfach nur einem schnöden Gesundheitsbalken beim Schrumpfen zuschauen.

