

Unmoral in Spielen

Der Reiz des Bösen



Wir haben sie unzählige Male nachgespielt, die Geschichte des edelmütigen Helden, der auszog, die Welt zu retten. Doch es gibt andere Spiele, solche, die es uns erlauben, zu morden, zu brandschatzen, jedwede Skrupel zu vergessen. Warum verhalten wir uns digital manchmal so, wie wir es im realen Leben nie täten? Wir gehen dem Reiz des Bösen auf den Grund. Von Nils Osowski

*So ist denn alles, was ihr Sünde,
Zerstörung, kurz, das Böse nennt,
Mein eigentliches Element.*

Johann Wolfgang von Goethe, »Faust«

Blastersstrahlen zischen, Körper sinken zu Boden, die idyllische Weidewelt Dantooine versinkt in roher Gewalt. Der Boden saugt sich voll mit dem Blut zweier verfeindeter Familien – und all dieses Morden, all dieser Tod ist allein das Ergebnis unseres freien Willens, unserer Boshaftigkeit. Im Rollenspielklassiker Star Wars: Knights of the Old Republic sind wir über ein junges Pärchen gestolpert, das in einer Sackgasse steckt. Die beiden sind verliebt, können aber nicht zusammen sein, weil sie aus rivalisierenden Clans stammen. Romeo und Julia im Sternenkrieg, wie romantisch. Und wer Romeo

und Julia kennt, weiß auch, dass es tragisch endet. Bei Shakespeare mit dem Tod der beiden Liebenden, bei uns, nun ja, mit dem Tod aller Beteiligten. In Knights of the Old Republic entscheiden wir nämlich selbst, ob wir wie weiland Luke Skywalker den tugendhaften Pfad der Jedi beschreiten oder lieber skrupellose Sith-Schergen à la Darth Vader verkörpern möchten. So erlaubt uns das Spiel zwar, die zerstrittenen Väter der Verliebten zur Vernunft zu bringen. Alternativ können wir aber auch Intrigen spinnen, den Konflikt anheizen. In Dialogen schüren wir Misstrauen und appellieren an niedere Instinkte. Dank unserer Manipulation dauert es nicht lange, bis alle Beteiligten nach ei-

nem hitzigen Schusswechsel tot am Boden liegen. Und warum? Weil uns die Bezahlung für den Auftrag zu gering war. Weil wir Rosamunde-Pilcher-Schmalz nicht ertragen. Und, am wichtigsten: Weil wir es können. Weil es manchmal Spaß macht, jedwede Moral zu vergessen. Woran das liegt, wollen wir im Folgenden genauer beleuchten. Schließlich lassen nicht nur wir gelegentlich den virtuellen Schurken raushängen, sondern auch viele andere Spieler, die im wahren Leben keiner Fliege etwas zu Leide täten. Warum also finden höfliche, sittsame Menschen Gefallen daran, ab und an den Pfad der Tugend zu verlassen – und nach Herzenslust böse zu sein?

Das Böse verführt

Um den Reiz des Bösen zu verstehen, ist es notwendig, ihn im medialen Kontext zu betrachten, sich die speziellen Eigenarten eines Videospieles vor Augen zu führen. Die meisten Spiele, in denen wir uns niederträchtig verhalten dürfen, leben von einem dualistischen Moralsystem – allen voran die Titel von Bioware, den Schöpfern von Mass Effect, Dragon Age, Knights of the Old Republic und Baldur's Gate. Sie stellen ein Gegensatzpaar auf, definieren gute und böse Verhaltensweisen. Uns Spielern fällt es meist leicht, zu erkennen, wie das jeweilige Spiel unser Handeln moralisch einstuft. Wer beispielsweise in Knights of the Old Republic jeden Menschen, Wookiee oder Sandmenschen drangsaliiert, erpresst oder tötet, der ihm nicht passt, kassiert Dunkle-Seite-Punkte, wohingegen selbstlose und heroische Aktionen Helle-Seite-Punkte mit



Wer in GTA 5 Gesetze bricht, bekommt es mit der Polizei zu tun. Das kann jedoch zur Herausforderung beitragen.



So sieht es also aus, das Böse in Knights of the Old Republic 2: bleich und mit auf Krawall gebürsteter Haltung.



In Black & White mimen wir einen Gott. Welcher Job böte sich mehr dazu an, Schindluder zu treiben?

sich bringen. Vergleichbar offensichtliche Systeme zeichnen zahllose weitere, ähnlich gestrickte Videospiele aus. An erster Stelle steht hier die Wahlfreiheit des Spielers, viele Titel wollen uns auf vielerlei Art dazu verführen, böse zu sein.

Das zentrale Wort lautet hierbei »verführen«. Denn Verführung kann beim Reiz des Bösen eine wesentliche Rolle spielen, wie uns der Kultur- und Filmwissenschaftler Dr. Marcus Stiglegger von der Universität Mainz im Interview erklärt: »Der von mir entwickelte medientheoretische Ansatz ist ja die Seduktionstheorie, die davon ausgeht, dass mediale Inszenierungen mit komplexen Strategien der Verführung arbeiten. Medien wie Videospiele zu konsumieren, heißt also auch, von diesen verführt zu werden. Und zum Wesen dieser Verführung gehört es auch, vom eigenen Weg ›abgebracht‹ und zu Handlungsweisen verleitet zu werden, die man in der Alltagsrealität inakzeptabel fände.« Auch wenn wir auf der Straße niemals zwei Streitende dazu anstacheln würden, sich gegenseitig die Köpfe einzuschlagen – in Knights of the Old Republic haben wir's getan, weil uns das Spiel dazu verführt hat. Und das nicht nur im abstrakten Sinne, sondern teils auch ganz konkret. Wenn der Killerdroide HK-47 nach einem Gespräch mit frustrierend sturen

Sandleuten trocken fragt: »Soll ich sie atomisieren?«, dann ist das tatsächlich verlockend, zumindest für einen kurzen Moment.

Das Böse sieht cool aus

Manch eine Spieleserie geht zudem den Weg, die virtuelle Niedertracht auch optisch darzustellen. Hat man etwa in Peter Molyneux' Fable genügend ahnungslose Kinder erschreckt und harmlose Bauern aus purer Mordlust niedergemetzelt, wachsen dem Alter Ego ungesund aussehende Hörner aus der Stirn, Schmeißfliegen umschwirren sein Haupt und seine Hautfarbe ähnelt der eines Online-Poker-Süchtigen, der nur alle paar Wochen kurz das Haus verlässt, um einzukaufen. Rein auf diese oberflächliche Wandlung des Helden blickend lauert die Anziehungskraft des Bösen im sichtbaren Fortschritt. In Spielen erfahren wir, insbesondere im Mainstream-Bereich, positive Erlebnisse zumeist durch Entwicklungen verschiedenster Art. So wie wir in Doom immer fettere Wummen aufklauben, uns in Die Sims immer schickere Möbel leisten können oder unseren Vergnügungspark in Theme Park mit immer halbsbrecherischeren Achterbahnen zupflastern, entwickeln wir in Gut-Böse-Spielen wie Fable, Kotor oder Mass Effect stetig unseren Charakter weiter, leveln auf und werden mächtiger.

In Fable vollzieht sich diese Weiterentwicklung auch am Äußeren, die innere Verkommenheit wird an die Oberfläche transportiert. Am Ende unserer Transformation ins ultimative Übel sehen wir mitunter aus wie Beelzebub persönlich – eine grandiose Entwicklung vom anfangs simplen Alltagsbur-

Kotor



Die Twi'lek-Gaunerin Mission und der hitzköpfige Wookiee Zaalbar sind schon ein ganz besonderes Duo. Der pelzige Kerl mit dem Spitznamen »Big Z« steht der blauhäutigen Lebenskünstlerin stets zur Seite, und das harte Leben in der Unterstadt von Taris hat die zwei zu besten Freunden werden lassen, die sich stets den Rücken stärken. Umso grausamer ist das, was man dem Gespann als Spieler von Knights of the Old Republic antun kann. Ganz am Ende des epischen Abenteuers werden Anhänger der dunklen Seite erleben, wie sich Mission aus moralischen Beweggründen von ihnen abkehrt. Nun steht es ganz besonders fiesen Spielern frei, den ihr gegenüber eigentlich loyalen Wookiee gegen sie zu wenden. Da Big Z beim Spieler nämlich eine Lebensschuld hat und diese den Wookies heilig ist, muss er unseren Befehlen gehorchen. Was wir gemeinweise ausnutzen, um ihn gegen Mission auszuspielen. Zaalbar grölt zwar und verflucht uns, wenn wir den Schussbefehl geben, aber die Wookiee-Tradition gebietet, dass er gehorcht. »Du hast einen Lebensschwur geleistet, Zaalbar. Du wirst tun, was ich sage!« Mit diesen Worten kriegen wir den pelzigen Mission-Kumpel dazu, den Abzugfinger zu krümmen und seine beste Freundin auszulöschen. Okay, diese sadistische Tat holt uns später noch ein, wenn Zaalbar sich dazu aufrafft, uns zu widersprechen, und Missions Tod rächen will. Nun ja, dann muss der Zottel eben auch dran glauben!



Auch in Multiplayer-Spielen kann man böse sein, etwa wenn man in Minecraft als »Griefer« die Werke anderer Weltenbastler zerstört.



Mr. Toad stellt uns in *The Wolf Among Us* vor ein Dilemma: Schicken wir ihn auf die Farm, wohin er eigentlich müsste, oder ersparen wir ihm den Aufenthalt an dem ungeliebten Ort?

schen. Wenn es um den Look des Bösen geht, greifen Entwickler gern auf kulturell tradierte Zeichen zurück. Die Farbe Schwarz symbolisiert in der westlichen Welt Tod und Trauer und dient auch in Spielen nicht selten als Gewandung moralisch zweifelhafter, der Niedertracht anheimgefallener Figuren. Gleiches gilt für Totenköpfe, Teufelshörner und Ähnliches. Dieser optische Wandel, die Metamorphose in etwas abgrundtief Verkommenes, birgt gewaltiges visuelles Faszinationspotenzial und hält uns gleichzeitig stetig unseren spielerischen Erfolg, unsere Evolution ins Mächtigere, grafisch vor Augen. Wir wollten der Teufel sein, jetzt sind wir es tatsächlich.

Das Böse ist mächtig

Eine Sonderstellung beim Reiz des Bösen kommt deutschen Truppen in Spielen über den Zweiten Weltkrieg zu. Denn die Nazis gelten aufgrund ihrer abstoßenden Verbrechen und ihrer puren Menschenverachtung als Inbegriff des Bösen – und trotzdem kämpfen viele Spieler gerne auf Seiten der Wehrmacht, etwa in Multiplayer-Shootern. Auch in Strategietiteln wie *Hearts of Iron* kann es reizvoll sein, auf deutscher Seite Europa zu unterwerfen, selbst wenn man den historischen Kontext von brutaler Besatzung und Vernichtungslagern kennt. Die Psychologin Lydia Benecke hat in ihrer Publikation »Auf dünnem Eis: Die Psychologie des Bösen« untersucht, was Menschen zu Gewalttaten treibt, und dabei auch die Faszinationskraft der Nazis näher betrachtet. Die Faszination, die das faschistische Regime damals auf viele Menschen ausstrahlte, liegt für Benecke in der »umfangreichen, medialen Propaganda, die bis zu diesem Zeitpunkt in dieser Form einzigartig war.« Auch die Nazis waren Verführer, sie impften den Deutschen den Irrglauben an die Überlegenheit der eigenen »Rasse« ein, sie stilisierten Soldaten zu Helden und Angriffskriege zu gerechten Kreuzzügen. Nicht umsonst stürzten sich damals Millionen Soldaten bereitwillig in Hitlers Schwert.

Doch was kann Menschen noch heute an Nazi-Deutschland faszinieren? Einerseits die Kriegstechnik, die verführerische Macht

ausstrahlt: Tiger-Panzer, die ersten Düsenjets, V2-Raketen. »Das waren für ihre Zeit weit entwickelte technische Mittel, die so berühmt-berüchtigt für ihre Effizienz wie für ihre unvorstellbare Menschenverachtung wurden«, sagt Benecke. Auch die Uniformen können betörend wirken, schon damals traten Soldaten der SS bei, weil deren schwarze Outfits samt Totenkopfschmuck, nun ja, »cool« aussahen. Wie die Hörner in *Fable* wirkt diese Deko mächtig, fast teuflisch, schließlich stehen Totenköpfe für – den Tod. Auch andere faschistische Embleme wie goldene Adler strahlen Macht aus. »Diese Symbole waren eigens zur Einschüchterung der Gegner gedacht und tatsächlich sehr wirkungsvoll«, sagt Benecke. Sie verleihen ihrem Träger ein Überlegenheitsgefühl. Auch das könne verlocken, ebenso wie »die Tatsache an sich, dass ein eher kleines Land in der Lage dazu war, eine weltweite Katastrophe wie den zweiten Weltkrieg auszulösen.« Das wiederum kann zum Reiz eines Strategiespiels beitragen: Man kämpft buchstäblich gegen den Rest der Welt. Wobei der Reiz und die Herausforderung hier natürlich schon darin bestehen können, die im echten Leben unterlegene Kriegspartei doch irgendwie zum Sieg zu führen.



Fallout-3-Fans finden überall in der postapokalyptischen Welt Gelegenheiten, nobel und selbstlos oder egoistisch und fies zu handeln.

GTA 5



Bloß nie per Anhalter fahren! Wer das nicht bereits von Eltern und Lehrern gesagt bekommen oder sich nach dem Ansehen diverser B-Horrorfilme diese sinnlose Verhaltensweise angeeignet hat, dem wurden vielleicht beim Spielen von *Grand Theft Auto 5* die Augen geöffnet. Wenn wir als Raubbold Trevor durch Los Santos cruisen, haben wir nämlich die Möglichkeit, spontan einen auf Mitfahrgelegenheit zu machen. Nun ist es an uns, zu entscheiden, ob wir den Anhalter am gewünschten Zielort abliefern oder einen, nun ja, alternativen Pfad wählen. Letzterer endet in der Chiliad Mountain State Wildernis, wo ein Kult den nichtsahnenden Mitfahrer in seine »Obhut« nimmt. Es versteht sich von selbst, dass die entsprechende Person nie wieder gesehen wird. Zu einem gruseligen Typen wie Trevor sollte man eben nicht mir nichts, dir nichts in die Karre hüpfen.

Bitte nicht falsch verstehen, wir wollen keinem Spieler unterstellen, er sei ein Faschist, nur weil er in einem Weltkriegsspiel die deutsche Seite übernimmt – dem ist nicht so! Wie sind ja auch keine Mörder, nur weil wir in *Knights of the Old Republic* einen Sandleute-Clan niederblastern, und keine Verkehrsrowdys, nur weil wir in *GTA 5* einen Passanten überfahren. Der große Unterschied zwischen Spiel und echter Welt besteht ja darin, dass unser virtuelles Handeln keine realen Folgen nach sich zieht, dazu kommen wir gleich. Vorerst halten wir aber fest, dass die Mechanismen der faschistischen Verführung dennoch auch bei den Nazis greifen, die Symbolik, die »Alleine gegen den Rest der Welt«-Philosophie, das Überlegenheitsgefühl. Ähnliches gilt für das



Böse sein lohnt sich, denn oft beschert es uns einzigartige Fähigkeiten wie Machtblitze. Palpatine wäre stolz.



Retten oder »ernten«: Bioshock legt das Schicksal der »Little Sisters« in unsere Hände.

menschliche Imperium des Science-Fiction-Universums Warhammer 40K, das ebenfalls mit Goldadler- und Totenkopfsymbolik protzt und sich im Endloskrieg mit dem Rest der Galaxis herumschlägt – und dabei auch nicht vor Völkermord zurückschreckt. Der Zweite Weltkrieg ist als Szenario jedoch noch reizvoller, weil er real und geschichtlich relativ jung ist. Lydia Benecke erklärt: »Die NS-Ära liegt noch so nah in der Vergangenheit, dass sie ansatzweise realistisch vorstellbar, psychologisch also eher greifbar ist. Dies macht Spiele in dieser Zeit plastischer als solche, die beispielsweise im alten Rom oder im Mittelalter angesiedelt sind.«

Das Böse hat's leicht

Statt uns lediglich durch eine bestimmte Symbolik ein Gefühl der Überlegenheit

einzuimpfen, machen uns Programmierer das Schurkische auch oft schmackhaft, indem sie uns tatsächlich mit speziellen und manchmal einzigartigen Fähigkeiten belohnen. Im Shooter-Klassiker Bioshock treffen wir auf unseren Streifzügen durch die ruinierte Unterwasserstadt Rapture auf die Little Sisters, gruselige, junge Mädchen mit orangefarbenen leuchtenden Augen, die mit großen Spritzen die wichtige Ressource »Adam« aus toten Genmutanten saugen. Als Spieler stehen wir hier vor der Wahl, ob wir die Mädchen »ernten« oder erlösen möchten. Das Ernten beschert uns mehr Adam, mit dem wir weitere Fähigkeiten freischalten können, löscht die genetisch veränderten Little Sisters aber aus. Durch den bösen Lösungsweg werden wir also – zumindest für den Moment – mächtiger als ein mildtätiger Retter. Die Quittung bekommen wir am Ende, ein skrupelloser Held mutiert zum größtenwahnsinnigen Eroberer.

Bei vielen anderen Titeln dürfen wir gar auf einzigartige Fähigkeiten zurückgreifen, wenn wir bereit sind, dafür unser Seelenheil zu opfern. Etwa in Dante's Inferno, das sich ebenfalls um Erlösung und Verdammnis dreht. Während wir uns durch die Hölle schnetzeln, wählen wir zwischen heiligen

sowie unheiligen Fähigkeiten – Letztere erlauben die mächtigeren Schlagkombos. In den Genuss der dunklen Künste kommen wir jedoch nur, wenn wir die Seelen der von uns erlegten Dämonen verdammen und nicht etwa erlösen, wie es der Pfad der Tugend vorschreiben würde, der uns heilige Kräfte beschert. Wer böse sein will, muss also auch hier erst mal Böses tun. Wer dagegen durch die postapokalyptische Hölle des Ödlands aus Fallout 3 wandelt, hat beispielsweise die Möglichkeit, durch die Begegnung mit einer düsteren Fraktion eine ganz und gar geächtete Praxis zu erlernen: den Kannibalismus. Entscheiden wir uns für diese Form der Ernährung, verlieren wir zwar bei jedem derart gelagerten Mahl Karmapunkte, in denen Fallout 3 unsere Gutmenschlichkeit misst, gewinnen durch den Verzehr jedoch gleichsam Lebenskraft zurück – was in der gefährlichen Endzeitwelt einen nicht zu unterschätzenden Vorteil darstellt. Da gibt's schließlich nicht an jeder Ecke einen McDonald's. So kann böses Handeln manchmal der einfachere und schnellere Weg an unser Ziel sein, Gutmenschen brauchen länger oder müssen vor lauter Rücksicht auf andere mehr Hindernisse überwinden. Auch eine Art von Verführung.

Fallout 3



Das Ödland von Fallout 3 ist riesig. Nach dem Verlassen von Vault 101 ist die erste Siedlung, auf die wir stoßen, in der Regel das Dörfchen Megaton. Recht schnell finden wir heraus, dass die Ansammlung schäbiger Hütten sich um eine nicht detonierte Atombombe formiert hat, welche von einigen der Anwohner sogar angebetet wird. Der »böse« Lösungsweg wird uns von einem zwielichtigen Anzugträger namens Mr. Burke schmackhaft gemacht, der uns eine Luxussuite im nahen Tenpenny-Wohnturm offeriert, wenn wir die Bombe zur Detonation bringen. Wer der Verlockung nicht widerstehen kann, lässt das Ding per Fernzünder hochgehen und sieht aus sicherer Distanz zu, wie die armen Seelen in der Pilzwolke verglühen. Warum einen Haufen verwirrter Kultisten retten, wenn man auch ein Nobelzimmer haben kann?



In Fable führt uns der Pfad des Bösen zu einem klassischen Mephisto-Look.



Przemyslaw
Szczepaniak

Interview mit den Hatred-Machern

Im Oktober 2014 sorgte die Ankündigung von Hatred für einen Aufschrei. Denn im Top-Down-Shooter des polnischen Entwicklers Destructive Creations soll man einen Amokläufer verkörpern. Das ist einerseits kalkulierte Provokation, andererseits ein Paradebeispiel für den Reiz des Bösen – als Steam den Titel nichts ins Greenlight-Programm aufnehmen wollte, gab es lautstarke Spielerbeschwerden. Wir sprachen mit dem Entwickler Przemyslaw Szczepaniak über das Spiel.

GameStar Worin besteht für euch der Reiz des Bösen in Spielen?

Przemyslaw Szczepaniak Einen bösen Charakter zu spielen, ist eine ganz andere Erfahrung, als den Retter der Menschheit zu verkörpern. Das gab es schon in so vielen Spielen, wir finden es nur noch langweilig und überbewertet. Eine böse Hauptperson kann so interessant sein, weil sie die Perspektive umkehrt und sich die Spieler selbst hinterfragen müssen: Wie ist es, auf der dunklen Seite zu stehen? Kann ich virtuell Böses tun, obwohl ich im Alltag ein guter Mensch bin? Noch dazu sind wir einfach fasziniert von Schurken, es gibt es ja auch viele Filme über dieses Thema. Und kennt ihr jemanden, dem Pulp Fiction nicht gefallen hat? Oder Natural Born Killers? Ich glaube, da gibt's nicht viele Leute.

► Kann ein Spiel überhaupt unmoralisch sein?

◀ Das ist eine Frage der persönlichen Haltung. Spiele sind vor allem Unterhaltung, sie sollen Dinge ermöglichen, die man im Alltag gerade nicht macht. Erwachsene sollten dabei alt genug sein, zu erkennen, dass ein Spiel ihren Verstand nicht beeinflusst und daher auch nicht als moralischer Kompass missbraucht werden sollte – egal, ob im positiven oder negativen Sinne. Es gibt bei Moraldiskussionen ja immer zwei Seiten: die Leute, die akzeptieren, dass manche Spiele eigene Wege gehen, und die Leute, die alles angreifen, was gegen ihre Sicht der Dinge verstößt. Aber diese Leute sollten erkennen, dass man ethisches und moralisches Handeln nicht in Spielen lernt, sondern im echten Leben. Spiele sind nur eine kurzfristige Flucht aus der Realität, und ein gesunder Mensch, der in einer gesunden Umgebung aufgezogen wurde, wird mit ihrem Inhalt nie ein Problem haben.

► Können wir in Hatred denn wählen, ob wir gut oder böse sein wollen?

◀ Nein, es gibt keine Wahl. Selbst wenn man anfangs zögert, wird man irgendwann schießen müssen. Das Ziel lautet Massenvernichtung. Die Frage nach dem Warum überlassen wir den Spielern. Sie sollen nachdenken, warum ihr Charakter so handelt.



In Hatred verkörpert man einen Amokläufer.

Das Böse hat's schwer

Ganz im Gegensatz dazu stehen Titel mit völliger Handlungsfreiheit, die Niedertracht als Option anbieten, dann aber nicht leichter werden, sondern sogar schwerer: In Peter Molyneux' Black & White steht es uns frei, als zerstörerischer Gott zu wüten statt als gutmütiger zu segnen. Dann ignorieren wir Gebete und opfern Dörfler, müssen aber zugleich aufpassen, dass wir's nicht übertreiben. Sonst laufen uns die Gläubigen davon und wir stehen am Ende als böses, aber armen Würstchen da. Ein wohlthätiger Gott hat solche Probleme nicht. Far Cry 4 wiederum zieht uns fürs rücksichtslose Niedermähen von Zivilisten Karma-Punkte ab, die wir gut gebrauchen könnten, um bessere Waffen freizuschalten und Verstärkung bei heiklen Missionen anzufordern. Dennoch sind wir auch in diesen Spielen manchmal gerne unmoralisch. Warum?

Eine mögliche Erklärung lässt sich gut an Grand Theft Auto festmachen. Rockstars Actionserie schreibt spielerische Freiheit seit jeher groß; wir können tun und lassen, was wir wollen. Und das gilt eben auch für Böses: Passanten lassen sich ohne jeden Grund überfahren, erstechen, in Brand setzen. Wer grundlos um sich schießt, hat allerdings schnell SWAT-Teams oder gar Panzer im Na-

cken. Das ist als Strafe gedacht, aber auch als zusätzlicher Reiz. Es kann durchaus spaßig sein, zu sehen, wie lang man sich der Übermacht erwehren kann. Man bricht die Regeln, bekämpft die Maschinerie und will damit so lange durchkommen, wie man kann. Diese rebellische Gesetzlosigkeit faszinierte ja auch schon reale Verbrecher wie das Räuberpärchen Bonnie und Clyde, das sich in den 1930er-Jahren ein Katz-und-



Dass sich Spieler in Multiplayer-Shootern wie Day of Defeat Source für die deutsche Seite entscheiden, kann daran liegen, dass sie deren Uniformen »cooler« finden.

Maus-Spiel mit der amerikanischen Polizei lieferte. Auch die Lust am Regelbrechen kann zum Bösen verführen.

Das Böse hat Einfluss

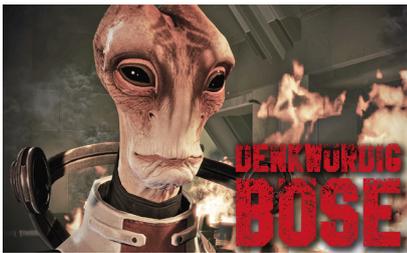
Doch besinnen wir uns noch einmal auf die Betrachtung des speziellen Stellenwerts, durch den sich ein Videospiele von anderen audiovisuellen Medien wie etwa dem Film abhebt. Durch das Entweder-oder-Prinzip, das uns Spiele mit einem Moralsystem präsentieren, gewinnt die Erzählung an Eindringlichkeit und Intensität. Der Reiz des Bösen liegt hier, auf einer erzählerischen und medientheoretischen Ebene, nicht im böartigen Handeln an sich, sondern eher darin, dass man aktiv in die Geschichte eingreifen, sie verändern kann. So unterscheidet sich das Medium Spiel auch von anderen Formen der Kunst und der Unterhaltung. Wo wir in einem Horrorfilm nur passiv darüber fluchen, dass sich die Gruppe unvorsichtiger Teenager mal wieder aufgeteilt hat, binden uns Videospiele mit Moralsystem aktiv ein, fragen uns, wie wir uns verhalten möchten: »gut« oder »böse«.

David Cage, der Macher der Adventures Fahrenheit, Heavy Rain und Beyond: Two Souls, sieht darin die besondere Magie seiner Titel: »Das Spiel soll wirklich die Story erzählen, die sich der Spieler zu schreiben entscheidet.« Wir können also festhalten, dass um Entscheidungen herum gestrickte Spiele eine gewisse Magie versprühen, weil sie das Gefühl vermitteln, man habe als Spieler eine gewichtige, den Handlungsverlauf verändernde Entscheidung getroffen. Am besten funktioniert das natürlich, wenn wir diese Entscheidung im Fortlauf der Handlung auch wirklich spüren. Spieler der episodischen Telltale-Abenteuer können ein Liedchen davon singen: In The Walking Dead macht es an vielen Stellen einen großen Unterschied, ob wir andere Überlebende in die Pfanne hauen, ihnen vergeben, ihnen den Rücken stärken oder sie denunzieren. Denn das Spiel führt uns die Folgen unseres Handelns später deutlich vor Augen.

Das Böse bringt Abwechslung

Aber was hat es jenseits dieser gestalterischen und erzählerischen Faszinationskraft

Mass Effect 3



In Mass Effect 3 stehen wir vor der Entscheidung, ob wir den Kroganern oder den Salarianern helfen wollen. Die reptilienhaften Kroganer leiden unter der Genophage, einem Biowaffenvirus, das für massive Geburtenrückgänge sorgt. Der Wissenschaftler Mordin möchte die Kroganer heilen, was jedoch den Salarianern missfällt, die sich vor der enormen Vermehrungsfreude der kriegerischen Reptilien fürchten. Nun können wir den Salarianern helfen, indem wir die Heilung sabotieren. Doch dabei stellt sich uns Mordin in den Weg. Wir können die Waffe ziehen und ihn bedrohen, doch er bleibt entschlossen. Als er sich trotzig wegdreht, erlaubt uns das Spiel, ihm in den Rücken zu schießen. Was uns unendlich schwerfällt, weil wir Mordin kennen – in Mass Effect 2 war der schnellplappernde Forscher einer unserer besten Freunde! Was folgt, wenn wir abdrücken, verraten wir lieber nicht. Sondern sagen nur, dass Bioware weiß, wie man die Spieler dazu bringt, sich schlecht zu fühlen.

mit dem Reiz am egoistischen, habgierigen, grausamen und sadistischen Verhalten auf sich, damit, dass viele Spieler in fiktiven, digitalen Welten gerne »böse« sind? Werfen wir einen kurzen Blick auf die Geschichte der Videospiele, so fällt eines besonders auf: Als sich in den Achtzigern und Neunzigern das damals vergleichsweise junge Medium zum Mainstreamphänomen mauserte und die rasante technische Entwicklung auch das Erzählen audiovisuell ausgefeilter Geschichten ermöglichte, traten Spieler über-



In Hearts of Iron 3 übernahmen viele Spieler Nazi-Deutschland, weil es herausfordernd ist, die im echten Zweiten Weltkrieg unterlegene Seite zu spielen.

wiegend in die Fußstapfen klassischer Heldenfiguren. Egal, ob es sich nun um Mario, Lara Croft, Link oder Leon S. Kennedy handelte: In der Prägungsphase des Mediums war »Hauptfigur« meistens mit »Held« gleichzusetzen. Es galt, ein in der Spielwelt eindeutig markiertes Übel zu bekämpfen. Ein feuerspeiendes Wesen wie Bowser eben, das harmlose, blonde Prinzessinnen entführt und von hüpfenden Trägern roter Mützen zur Reason gebracht werden muss. Oder eine Bande Nazis, die Mutanten züchten, mit Okkultismus experimentieren und nur von einer blonden Ein-Mann-Armee aufgehalten werden können.

Weil sich ein Medium im Laufe der Geschichte stetig verändert, entwickelt es sich zwangsläufig über diese Ausgangsform hinaus. Die Schwarzweißmalerei der frühen Videospieldgeschichte mit ihren fast schon gruselig integren, das Gute aus jeder Faser schwitzenden Saubermann-Helden – diese Schwarzmalerei ist kein unumstößliches Gesetz mehr. Im Fortgang ihrer Evolution haben Videospiele dieses Korsett nämlich gelockert, abgeworfen, mitunter verbrannt.

In diesem Sinne kann man das böse Tun im Spiel auch als Ausdruck des Fortschritts und der Evolution des Mediums sehen. Es ist eine Errungenschaft der Moderne. Und deren maßgeblicher Reiz besteht schlicht im Prinzip der Umkehrung. Statt Licht, Frieden und Liebe zu bringen, dürfen wir die Bürde des Heldentums in Spielen wie Fallout 3 ablegen und egoistisch, fies, gemein sein und Verderben säen. Ganz simpel formuliert ist es einfach mal etwas anderes, die Welt zu zerstören, statt sie wie in einem Großteil der klassischen Spiele immerfort zu retten. Die Freiheit zum Sadismus, zum grundlos Gewalttätigen, zum chaotisch Bösen übertrifft dabei noch den moralischen Zwiespalt, mit dem wir uns bei Antihelden-Figuren konfron-



Dr. Marcus Stiglegger ist Kultur- und Filmwissenschaftler, in seinem Buch »Ritual und Verführung« erörtert er, wie uns Medien (vor allem Filme) verführen.



Beyond: Two Souls



Im Teenager-Alter wird Beyond-Protagonistin Jodie auf eine Party eingeladen. Für das schüchterne Mädchen eine Gelegenheit, endlich ein paar soziale Kontakte zu knüpfen und vielleicht Freunde kennenzulernen. Blöderweise kommt aber schon ihr Buchgeschenk mehr als schlecht an, und im Lauf der Minderjährigenzusammenkunft stellt sich schnell heraus, dass die anderen Gäste Jodie für eine Nullnummer halten. Schließlich wird sie von der grausamen Bande kurzerhand in einen Verschlag unter der Treppe gesperrt und heult sich dort kräftig aus. An dieser Stelle darf der Spieler in der Rolle des geisterhaften Begleiters Aiden, der mit Jodie verknüpft ist, Rache an den Scheusalen üben. Wählt man diesen Pfad, wirft man als Quälgeist Aiden Stühle durch die Gegend, drangsaliert die Pubertierenden mit umfallenden Regalen und darf sogar ein Feuer legen. Rache als Partycrasher.

tiert sehen. So sind Charaktere wie Kratos aus God of War zwar nicht die netten Jungs von nebenan, strahlen aufgrund ihrer Facettenhaftigkeit aber auch nicht das pure Böse aus. Sie sind nicht liebevoll, aber eben auch keine grundlos mordenden Sadisten.

Das Böse bricht Tabus

Und neben all dem dürfen wir eine grundlegende Tatsache nicht vergessen: den Reiz des Verbotenen. Psychologin Lydia Benecke veranschaulicht diesen exemplarisch am Reiz des Tabus rund um die Nazi-Diktatur: »Schließlich ist der Reiz des Verbotenen sicherlich auch eine zusätzlich interessante Komponente für einige Spieler. In die Rolle eines Bösewichts zu schlüpfen, der in der eigenen Kultur – also in Deutschland – mit so viel realem Entsetzen, aber auch Scham und gesetzlichen Verboten assoziiert ist, mag für manche Menschen besonders verführerisch sein. Dies sind nicht unbedingt Menschen, die in Wirklichkeit nationalsozialistischem Gedankengut positiv gegenüberstehen. Es

kann tatsächlich das Spiel mit dem Tabu der eigentliche Anreiz daran sein.«

Aus gutem Grund ist es in modernen, zivilisierten Gesellschaften verboten und verfehmt, seinen Mitmenschen Schaden zuzufügen, sie zu erpressen, ihnen eins auf die Mütze zu hauen, sich zu rächen, seine Umwelt zu terrorisieren und jeden zu ermorden, der einem nicht in den Kram passt. Mitglieder menschlicher Gemeinschaften lernen in der Regel früh, derartiges Verhalten aus ihrem Verhaltenskatalog zu streichen. In der spielerischen, simulierten Form kann man sich diesen tabuisierten Bereichen ganz anders annähern, wie uns der Kulturwissenschaftler Marcus Stiglegger wissen lässt: »Es geht ja um eine spielerische und nur vorübergehende Identifikation mit dem ›Bösen‹. Der spielerische Umgang gehört zu den Lern- und Bildungsprozessen, die eigentlich darauf abzielen, das man austestet, was man eigentlich nicht will, indem man sich mit dem eigentlich Abgelehnten, dem Feind, dem Bösen identifiziert – auf harmlose Weise.

Destruktivität und Bösartigkeit stecken meiner Meinung nach potenziell in jedem Menschen, nur sind sie meist unterdrückt und kompensiert. Im Spiel lernen wir, mit diesen dunklen Aspekten unseres Charakters umzugehen, ja diese überhaupt erst zu erkennen.«

Das Böse bleibt folgenlos

Das Spielerische nimmt dem Verbotenen also seine Drastik, der Kampf Gut gegen Böse wird zu etwas, in dem wir den Standpunkt des Bösen einnehmen können, ohne dass es uns vor reale Probleme stellt. Schließlich bleibt unmoralisches Handeln im Spiel ohne Folgen in der wirklichen Welt. Das bedeutet jedoch nicht, dass in uns der reale Wunsch existiert, böse zu sein. Niemand wird alleine durch Spiele zum Bösen verleitet, da kann er in GTA noch so viele Passanten verprügeln. Vielmehr wollen wir im folgenfreien Umfeld des Medienkonsums den Blick aus nächster Nähe auf das werfen, was als nicht gesellschaftsfähig tabuisiert und so zwangsläufig interessant und verlockend wird.



Interview mit Lydia Benecke

Lydia Benecke ist Psychologin, Therapeutin, Referentin und Kolumnistin und lotet in ihrer Arbeit die Abgründe der menschlichen Psyche aus. Die ideale Ansprechpartnerin also, um zu erklären, was uns am Bösen reizt. Und ob uns unmoralisches Handeln im Spiel auch wirklich zu unmoralischen Menschen macht.

Lydia Benecke (Foto: Olivier Favre)

GameStar Viele Spiele bieten uns die Freiheit, Handlungen zu begehen, die die meisten von uns im wirklichen Leben ablehnen, sogar verabscheuen würden. Was bewegt uns dazu, medial mit dem Bösen zu liebäugeln?

Lydia Benecke Die menschliche Fantasie ist ein wichtiger Bestandteil der normalen psychischen Funktionen. Als Kinder spielen wir mit Figuren oder in Rollenspielen und stellen uns vor, wie es wäre, in anderen Welten zu leben oder andere Personen, ja sogar Fantasiewesen zu verkörpern. Die Fähigkeit, sich vorzustellen, in einer alternativen Realität ein anderer zu sein, ist also ganz normal. Vor dem Zeitalter der modernen Massenmedien transportierten unter anderem Märchen und Sagen die Ideen und Vorstellungen vom alternativen Leben, in das sich Menschen hineinräumen konnten. Heutzutage bieten Medien wie Computerspiele die Möglichkeit, unterschiedlichste Rollen auszuprobieren, in einer Intensität und einem Umfang, der die normale Vorstellungskraft vieler Menschen übersteigt. Doch die Grundidee, des »sich in eine andere Welt Träumens« ist eben nicht neu. In Computerspielen können Menschen Helden oder Schurken sein, sie können unterschiedliche Realitäten und Rollen ausprobieren und dadurch unterschiedliche Komponenten ihrer eigenen Persönlichkeit erproben. Dies entspricht den unterschiedlichen Rollen, die Kinder beim Spiel auch schon vor Jahrhunderten erprobten.

► **Gilt das dann auch für böses Handeln im Spiel?**

◄ Ja. Besonders aggressive Computerspiele, in denen Verbrechen begangen oder andere virtuelle Figuren getötet werden, können auch als Aggressionsabfuhr dienen. Das Phänomen, nach einem stressigen Tag ein aggressives Computerspiel zu spielen und dabei die aggressiven Impulse »herauszulassen«, kennen viele Spieler. Ist der Spieler ein ansonsten psychisch stabiler Mensch, dann ist dies einfach eine harmlose Art der Emotionsregulation.

► **Wenn wir im virtuellen Raum sadistisch, habgierig oder rücksichtslos sind, sind dies Eigenschaften, die wir tendenziell eher von uns weisen? Findet die Psyche einen Weg, diese gesellschaftlich geächteten Eigenschaften virtuell auszuleben, oder spiegeln sich in »bösem« Spielverhalten auch Sehnsüchte?**

◄ Jeder normal fühlende Mensch kennt die ganze Bandbreite menschlicher Emotionen, sowohl die positiven als auch die negativen. Jeder Mensch ist auch mal wütend, kann einen anderen Menschen nicht ausstehen, ist neidisch oder gierig, denkt vielleicht mal darüber nach, was er machen würde, wenn er keine Strafe zu erwarten hätte oder etwa Millionär wäre. Durch die – zunächst über direkte Bindungsper-

sonen und später das immer weiter wachsende soziale Umfeld vermittelten – gesellschaftlichen Normen und Werte werden diese Empfindungen und Bedürfnisse so weit unterdrückt, dass normale Menschen lernen, sie unwillkürlich im Zaun zu halten. Sind die sozialen Normen und Werte verinnerlicht, so erreichen die egoistischen und feindseligen Empfindungen, die natürlich trotzdem ab und zu aufkommen, meistens nicht ein Level, in dem der Mensch wirklich sozial schädlich handeln würde. Die Kontrollinstanz des schlechten Gewissens, also die innere Polizei, kontrolliert unser Fühlen, Denken und Handeln. Sie macht uns zu sozial angepassten Wesen.

► **Können wir in Spielen also das ausleben, was wir im Alltag unterdrücken?**

◄ Computerspiele können ein Weg sein, die im Alltag stets auf das sozial gesunde Maß unterdrückten egoistischen und feindseligen Empfindungen und Ideen ein Stück weit in einem harmlosen Rahmen herauszulassen und auszuleben. Allerdings ist der »Bösewicht« in einem Computerspiel zu sein, keinesfalls wirklich vergleichbar damit, im echten Leben Verbrechen zu begehen. Denn Menschen, die im Computerspiel stehlen, andere verletzen oder töten, sind sich darüber bewusst, dass in Wirklichkeit niemand zu Schaden kommt. Erst dadurch wird das Ausleben dieser Seite einer Persönlichkeit im Computerspiel so reizvoll. Hätten die Spielhandlungen reale Konsequenzen, würde dem Spieler die Freude daran vergehen. Ein schönes Beispiel für dieses Prinzip wird im Buch und im Film »Ender's Game« demonstriert: Der hochbegabte, junge Ender gewinnt am Computer einen Krieg und erfährt dann, dass der gar keine Simulation war, sondern real. Daran zerbricht der Junge beinahe, denn mit den realen Folgen hätte er nicht leben wollen, wenn er vorher davon gewusst hätte. Ein psychisch normaler Mensch weiß intuitiv um den Unterschied zwischen Realität und Spiel. So kann er die Macht und die alternative Rolle des »Bösen« genießen, aber nur, weil dieses Spiel keine wirklich »bösen« Konsequenzen hat.

► **Wir Menschen waren stets fasziniert von dem, was unsere Gesellschaft als »das Böse« bezeichnet. Schlummert das Böse, das Destruktive und Niedrige, in jedem Menschen?**



In Counter-Strike (hier Global Offensive) kann man auch die bösen Terroristen spielen.

Nie außer Acht lassen dürfen wir auch, dass in Videospiele dynamische und komplexe Identifikationsprozesse am Werk sind. So wie wir im alltäglichen Leben in verschiedensten, der jeweiligen Situation angepassten Rollen schlüpfen, nehmen wir auch im Videospiel diese Rollen an, springen kurzfristig hinein und nach kurzer Zeit wieder heraus. »Tabus zu brechen und zu überschreiten ist per se verführerisch«, erzählt uns Stiglegger in diesem Zusammenhang, »da es eine gewisse Entscheidungsmacht verleiht: Der Spieler entscheidet sich quasi auch gegen die Konvention und nimmt sich die ultimative Freiheit. Das nennt man Souveränität«. Und eine dieser mit Tabus behafteten und deshalb verlockenden Rollen ist eben die des Schurken, eine Rolle, die den Menschen wohl immer reizen wird. Und egal, ob man sich diesem Phänomen medientheoretisch oder psychologisch annähert, ist seine gesamte Anziehungskraft nicht vollständig erklärbar. Es lässt an den berühmten Dialog aus Stanley Kubricks Filmklassiker Full Me-



Das menschliche Imperium des Warhammer-40K-Universum lockt mit Totenkopf- und Adlersymbolik, hier im kommenden Ego-Shooter Space Hulk: Deathwing.

tal Jacket denken: »Sie schreiben ›Born to Kill‹ auf Ihren Helm und tragen ein Friedensabzeichen? Was soll das bedeuten?«, wird da ein Soldat von seinem Befehlshaber ge-

fragt. Die Antwort ist einleuchtend und doch unergründlich: »Ich glaube, ich wollte damit etwas über die Dualität des Menschen sagen, Sir!« Nils Osowski / GR

◀ Ja, doch in den meisten Menschen ist es eben durch Normen und Werte, Mitgefühl und Schuldgefühl auf ein sozial unschädliches Maß reduziert. Dies kann sich ändern, wenn Menschen in Gruppen dazu ausgebildet werden, gegen andere zu kämpfen. Dies ist bei Soldaten der Fall, es kann aber auch breite Bevölkerungsschichten beispielsweise in Diktaturen betreffen. Hierfür werden die Menschengruppen, die zum Feind erklärt werden, soweit durch psychologische Gruppenprozesse entmenschlicht und als Bedrohung dargestellt, dass auch Menschen mit einer sonst normalen Gewissensinstanz zu unglaublichen Taten oder zumindest zu deren Duldung fähig sind. Doch abgesehen von solchen sozialen Ausnahmesituationen sind die meisten Menschen durch ihre »Gewissenspolizei« hinreichend gut gesteuert, um ihre »bösen« Impulse und Empfindungen im Zaum zu halten und gar nicht erst allzu stark werden zu lassen.

▶ **Gibt es auch Menschen, die das nicht können?**

◀ Ja, es handelt sich um psychisch auffällige Menschen. Eine Person mit beispielsweise einer narzisstischen oder antisozialen Persönlichkeitsstörung oder – im schlimmsten Fall – einer Kombination dieser beiden entwickelt weniger Mit- und Schuldgefühl als der normale Mensch. Sein »innerer Polizist« ist also schwach oder schlimmstenfalls gar nicht vorhanden. Dementsprechend fällt es solchen Menschen besonders leicht, Taten zu begehen, die anderen schaden. Auch bei anderen psychischen Störungen oder emotionalen Ausnahmeständen kann die Gewissensinstanz oder die Wahrnehmung der Realität teilweise oder vollständig so vermindert sein, dass der Mensch zu Dingen im Stande ist, die ein normaler Mensch nicht tun könnte. Doch zum Glück betrifft dies nur einen sehr kleinen Prozentsatz der Bevölkerung.

▶ **In der Vergangenheit wurde häufig auf profane und populistische Weise Kritik an Spielen geübt, die den Spieler böse Taten begehen lassen. Zugleich gibt es Studien, die Spiele, welche »böse« oder »gute« Handlungen des Spielers zulassen, als positiv und moralfördernd einstufen. Können Spiele dazu beitragen, moralisches Bewusstsein zu schärfen?**

◀ Dies wäre ein interessanter Forschungsansatz für die Zukunft. Wie genau Computerspiele moralische Prozesse in die eine oder andere Richtung beeinflussen könnten, wenn sie beispielsweise bei Kindern (deren Persönlichkeit noch nicht voll ausgeprägt ist) oder bei psychisch labilen Personen gezielt eingesetzt werden, ist eine spannende Frage. Das wird meiner Meinung nach früher oder später durch Forschung und gezielte Entwicklung tatsächlich ausgelotet werden, doch davon sind wir derzeit noch weit entfernt. Der derzeitige Stand der Wissenschaft, besonders im Hinblick auf die allseits umstrittenen »Killerspiele« und Gewalttäter, die vorher ent-

sprechende Spiele meist exzessiv spielen, weist in eine andere Richtung, als es von konservativen und populistischen Quellen erwartet und propagiert wird. Kurz gesagt sieht es so aus, dass Menschen, die ohnehin psychisch instabil sind, schwere Persönlichkeitsstörungen oder andere psychische Erkrankungen aufweisen, in einigen Extremfällen in eine von Gewaltphantasien beherrschte Phantasiewelt abgleiten, die teilweise aus der virtuellen Welt von Computerspielen besteht.

▶ **Also sind nicht die Spiele alleine schuld?**

◀ Nein, vielmehr drängt sich die Frage auf, wie die psychische Störung solcher Menschen sich in einer Welt ohne Computerspiele entwickeln würde. In meinem Buch »Sadisten – Tödliche Liebe: Geschichten aus dem wahren Leben« beschreibe ich beispielsweise den Fall eines schwer persönlichkeitsgestörten Mannes, der 1906 einen sozialen Rivalen erschoss. Dabei wurde er unter anderem durch ein Buch bestärkt, in dem ein Ritter einen Drachen tötete. Ebenso gehe ich in dem Buch auf die – mit der Computerspielproblematik vergleichbare – Frage ein, ob gewalttätige Pornographie sexuell sadistische Straftaten fördert. Kurz gesagt: Auch hier ist der Zusammenhang ein anderer als von konservativer Seite erwartet. Denn in der Tat findet man bei einigen – psychisch in aller Regel auffälligen – Sexualstraftätern einen erhöhten Pornographiekonsum vor und während ihrer verbrecherisch aktiven Phase. Doch von vielen vergleichbaren Tätern aus dem Vorinternetzeitalter ist bekannt, dass sie ihren exzessiven sexuellen Gewaltphantasien in Tagträumen nachgingen, Geschichten darüber schrieben, Bilder malten oder existierende Fotos nutzten, auf die sie dann Folterszenen so malten, wie sie sich diese erträumten. Vereinfacht gesagt nimmt das moderne Medium des Internets solchen Tätern einfach die Arbeit ab, mehr ihre eigene Fantasie zu nutzen. Am psychischen Problem, also der eigentlichen Gefahrenquelle, ändern die medialen Darstellungen nichts. Dieses Prinzip lässt sich auch auf die seltenen Fälle von Menschen anwenden, die Gewalttaten begingen und exzessiv gewalttätige Computerspiele nutzten.

Nach dem Amoklauf fordern Politiker:

Killerspiele endlich verbieten!

- Seine Waffen kaufte Bastian B. im Internet
- Lehrer nahmen den 18-Jährigen nicht ernst

ERKLEBEN Nach dem Amoklauf der f... (Foto) fragen sich viele, warum Killerspiele nicht schon längst verboten sind. Und es gibt noch mehr offene Fragen: Warum konnte sich der Amokläufer problemlos Waffen besorgen? Warum hat ihn niemand gestoppt? S. 3, 32



Nach Amokläufen gab es in Deutschland immer wieder Forderungen, Gewaltspiele zu verbieten.

In Civilization 5 eine Atombombe abzuwerfen, ist nicht gerade nett – aber dabei kommt real ja niemand zu Schaden.