



Die Todesszenen in Clock Tower sind harmlos. Was uns fertigmacht, ist die ständige Bedrohung.

GEWALT IN SPIELEN

DIE WAHRE GEWALT

Zerfetzte Glieder, Leichenberge, Blutfontänen. Wir haben alles gesehen. Immer wieder Diskussionen über Gewalt in Spielen quer durch die Öffentlichkeit. Die Verrohung der Gesellschaft wird diagnostiziert. Aber wie gewalttätig wirken vermeintlich brutale Spiele wirklich? Die These: viel weniger, als wir denken.



Die Autorin

Nora Beyer (29) ist wahrscheinlich einzige Person weltweit, die über den bösen Zauberer Irenicus im finalen Boss-Kampf von Baldur's Gate 2 mit einer legendären Grip-temperatur von 39,2 Grad triumphiert hat – Aufopferung für Faerûn! Wenn sie nicht gerade spielt, schreibt sie über Spiele, am liebsten über Metathemen. Sie hat auch studiert. Daher auch die elitäre Erwähnung des Begriffs »Meta«. Am liebsten sind ihr Spiele, die etwas anders machen als bisher, etwa Pony Island oder Thomas Was Alone. Aber sie sammelt auch gerne Schutt für ihre Blechvilla in Fallout 4.

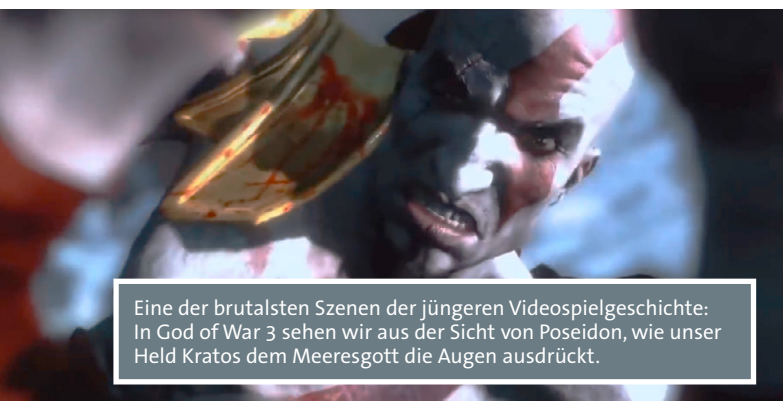
Zu langsam. Der rostige Speer bohrt sich durch Laras Unterkiefer. Das Beil gräbt sich in ihre Brust. Wer in Tomb Raider (2013) nicht schnell die richtige Taste drückt, sieht, wie Lara Croft aufgespießt, erschlagen, durchbohrt und erschossen wird. Frontal. Die Kamera kennt keine Gnade. In Sniper Elite 3 können wir mit der »Bullet Kill Cam« in Zeitlupe verfolgen, wie sich unsere Kugeln durch Organe graben. Und die »strategische Verstümmelung« von Gegnern hat nicht nur in Dead Space spielmechanische Tradition. Kurz: Mord und Totschlag in Spielen, wohin man blickt. Allein das beweist doch schon: Je expliziter ein Spiel Gewalt darstellt, desto gewalttätiger wirkt es auf uns. Oder?

Die These: Das Gegenteil ist der Fall. Viele gewalttätige Spiele sind gar nicht gewalttätig. Denn bei der grafischen Darstellung von Gewalt tritt ab einem bestimmten Punkt ein Ernüchterungseffekt ein. Wo wir eben noch mit schwitzigen Händen wild auf Tasten gehämmert haben, lehnen wir uns jetzt – bei der x-ten Gewaltszene – etwas genervt zurück. Denken wir nur mal an die »Letzte Chance«-Todesstöße aus Schatten von Mordor. Oder die

Röntgen-Knochenbrüche von Mortal Kombat X. Ja, krass, aber kann man das überspringen? Wir kennen das Phänomen aus anderen Medien. Gewaltpornos wie »Kill Bill« oder »Saw« unterhalten uns, gerade weil sie Gewalt explizit zeigen. Der einfache Grund: Wir nehmen diese Gewalt nicht ernst. Eine überhöhte fiktionale Gewaltdarstellung bewirkt paradoxerweise Gleichgültigkeit. Man könnte das den »Splattereffekt« nennen. Überall, wo Blutfontänen inflationär spritzen, schaltet unser Hirn dazwischen und urteilt: Aha. Nur ein Film. Oder ein Spiel. Wie der Philosoph Hans Blumenberg beschreibt: »Erst, nachdem den Zuschauern ihre sicheren Plätze zugewiesen sind, kann sich vor ihnen das Schauspiel der Gefährdung des Menschen entfalten.« Wir lehnen uns zurück, weil wir erkannt haben, dass uns nichts passieren kann. Aber wie genau funktioniert das?

Bruch mit der Immersion

Draufhalten! Der wievielte Gegner ist das? Wir schießen auf den einen Klingenarm. Ab. Dann den nächsten. Wir treten nochmal



Eine der brutalsten Szenen der jüngeren Videospielgeschichte: In God of War 3 sehen wir aus der Sicht von Poseidon, wie unser Held Kratos dem Meeresgott die Augen ausdrückt.



Die überzeichneten Röntgen-Fatalities von Mortal Kombat X verlieren schnell ihren Schockeffekt.



Die Glieder der Dead-Space-Gegner können in Einzelteile zerschossen/zertreten werden.



Die berühmte Beinahe-Vergewaltigungsszene in Tomb Raider und ihre Auflösung: Kopfschuss.

auf das Alien ein. Sicher ist sicher. Und wir merken, dass wir spätestens da kichern müssen. Sadisten also? Im Gegenteil, der Ernüchterungseffekt ist eingetreten. Sehen wir uns genauer an, was passiert. Bei überhöhter Gewaltdarstellung bricht die Immersion. Darunter versteht man das Eintauchen ins Spiel. Wir identifizieren uns so sehr mit der Spielwelt, dass die Wahrnehmung der realen Welt vermindert ist. Auf Dead Space bezogen: Wir sind ganz dort, auf der »Ishimura«, schleichen durch verlassene Gänge, starren in die Finsternis. Kommt da einer? Plötzlich fällt uns etwas von hinten an, wir können den Schrei gerade noch unterdrücken, drehen uns um, schnell, schießen!

Ihre Interaktivität macht Spiele immersiver als jedes andere Medium. Das sieht man schon daran, wie wir über Spiele sprechen. Wenn wir den Satz oben nochmal lesen – was fällt auf? Richtig: Ein »Wir« gibt es im Spiel eigentlich ebenso wenig wie ein »Hinten«. »Wir« sitzen immer noch vor unserem Bildschirm. Indem wir aber ins Spiel eintauchen, verlagert sich unser Wahrnehmungszentrum auf die Spielfigur. Wir sind die Spielfigur. Das ist schön und gut, solange in der Spielwelt nichts Bedrohliches passiert. Nun bricht aber Gewalt über uns herein. Blut, Brutalität gegen uns oder andere. Und die Immersion bricht aus einem einfachen Grund: Selbstschutz. Wenn wir tatsächlich die Spielfigur wären, hätten wir jetzt ein Problem. Also brechen wir aus und wechseln – wie Blumenberg beschreibt – vom Betroffenen zum Zuschauer. Die Gewalt wird zur Karikatur. Die Immersion verpufft, unser Hirn greift ein und urteilt: nicht echt. Das ist gut für uns, weil es uns aus der ansonsten bedrohlichen Situation reißt. Es ist schlecht fürs Spiel, weil wir uns nicht mehr mittendrin fühlen. Gut unterhalten vielleicht, aber nicht mittendrin.

Das schleichende Grauen

Verstörend wird ein Spiel also nicht durch die möglichst explizite Darstellung von Gewalt. Im Gegenteil. Gewalt in Spielen ist dann am wirkungsvollsten, wenn sie die Immersion aufrechterhält. Kaum überraschend funktioniert das in Horrorspielen meist am besten. Das Grauen vor dem »Scissorman« im SNES-Klassiker Clock Tower entsteht nicht durch die tatsächliche Darstellung der Todesszenen, wenn er uns erwischt – zumal diese vergleichsweise unblutig ausfallen. Das Grau-



Auch die »Glory Kills« in Doom sind unglaublich brutal.

en wurzelt in der konstanten Bedrohung, der allgegenwärtigen Möglichkeit des Spielertodes. Daher sind wir ständig auf der Hut, nervös, aufmerksam. Die Immersion packt uns.

Auch Spiele außerhalb des Horrorgenres über sich in diesem »schleichenden Grauen«. Im Point&Click-Adventure Harveys Neue Augen metzeln wir uns als Protagonistin Lilli durch eine liebevoll gezeichnete Cartoonwelt. In die Luft gesprengte, erhängte und erschlagene Mitschüler erscheinen als von süßen Trollen mit pinker Farbe übertünchte Platzhalter. Was unter der Farbe lauert, wissen wir genau, obwohl es nicht explizit gezeigt wird. Diese (Nicht)Darstellung von Gewalt passt zur Psyche der Spielfigur, die nicht wahrnehmen will, welche Konsequenzen ihre Handlungen haben. Die Immersion bleibt bestehen. Und wirkt gerade dadurch bedrohlich, weil sie nicht ausspricht, was offensichtlich ist. Den Rest erledigt unsere Fantasie.

Die menschliche Empfindsamkeit als Gegner

In Breathing Fear des russischen Indie-Studios Atria Games bewegen wir uns durch ein verlassenes Haus. Unser größter Feind sind dabei weder Monster noch Mutanten – sondern unsere eigene Schreckhaftigkeit. Plötzlich aus dem Gebüsch hervorspringende (natürlich schwarze) Katzen, hinter uns zerschellende Blumenvasen, gruselige Gemälde. All das treibt unseren Herzschlag – links unten am Rand des Bildschirms mit einem pixeligen Herzen dargestellt – in die Höhe. Ach so: Unseren realen Herzschlag auch. Überschreitet der Puls eine gewisse Schlagzahl, fallen wir tot um (im Spiel). Game Over. Bemerkenswert an Breathing Fear ist das vehemente Ausbleiben faktischer Gewalt. Wir sterben nicht durch Gewalteinwirkung von außen. Sondern durch unsere eigene Angst. Unsere Fantasie bringt uns um.

Unsere eigene (Schauer-)Fantasie spielt auch eine zentrale Rolle im Adventure Fran Bow. Als Fran, ein kleines, dürres Mädchen in Ringelstrumpfhosen, müssen wir uns aus einer Nervenheilanstalt für Kinder herausrütteln. Zu Hilfe kommen uns dabei unsere »Zaubermedikamente«, die uns in eine alpträumhafte Parallelwelt versetzen. Diese scheinbar andere Dimension der Realität hilft uns, die Rätsel in der realen Welt zu



Auch bei Filmen wie »Django Unchained« geht uns die überzeichnete Gewalt nicht wirklich nahe.

lösen. Sie konfrontiert uns aber auch mit Abgründen, die in der Realität verborgen bleiben: Kindesmissbrauch, Kindstod oder Vereinsamung. Kein Thema ist Fran Bow zu unbequem. Die Parallelwelt wirkt als Metapher der Realität, die bestimmte Themen tabuisiert und ausblendet, die dennoch – leider – existieren.

Vor morbiden Themen schreckt auch *The Curious Expedition* nicht zurück. Der Roguelike-Titel des Berliner Studios Maschinen-Mensch ist weder besonders immersiv noch gewalttätig. Als Forscher führen wir einen Expeditionstrupp durch Wildnis, auf der Suche nach Ruhm und der goldenen Pyramide. So weit, so gut. Das Problem? Ähnlich wie bei *Breathing Fear*. Nur ist es diesmal unser Verstand (verkörpert vom »Sanity«-Wert), der uns einen Strich durch die Rechnung macht. Einsamkeit, Ressourcenmangel oder auch einfach nur individuelle psychische Neigungen der Expeditionsteilnehmer lassen den Verstandes-Balken schrumpfen und die fröhliche 8-Bit-Stimmung kippen. Und zwar schnell. In der dritten Nacht schreit unser Expeditionsgefährte Bruder Virgil die Sterne an. Sie seien zu groß. Zu groß! Auch am nächsten Tag finden wir kaum Vorräte. Der Verstandsbalken ist jetzt knallrot. In der nächsten Nacht erwachen wir von lautem Schmatzen. Bruder Virgil ist fort. McQuarrie, der schottische Soldat, sitzt am Lagerfeuer und nagt an etwas. Es sieht aus wie der Unterarmknochen eines Menschen. In der Nacht darauf erwachen wir von einem Schuss. Wir rennen zu McQuarrie. Er



Die Virtual-Reality-Zombieschießerei *Arizona Sunshine* ist enorm blutig – doch auch hier greift schnell der Ernüchterungseffekt.

liegt leblos am Boden. In unserer Hand das Gewehr. Unser Verstand ist verloren, Game Over. Dabei zeigt *The Curious Expedition* nicht einen Tropfen Blut. Der geistige Verfall der Expedition wird ausschließlich über Textpassagen, pixelige Standbilder und die immer gleiche, bedrohliche Musikschiene erzählt. Verstörend ist das allemal – auch ohne abgetrennte Gliedmaßen.

Schritte im Dunkelnetz

Noch radikaler mit der immersiven Gewalt hält es der Indie-Titel *Welcome To The Game*. Hier sitzt unsere Spielfigur am Schreibtisch vor dem Bildschirm und hat eine recht simple, wenn auch morbide Aufgabe: Wir müssen im Deep Web eine versteckte Seite finden, auf der wir an realer und interaktiver Folter teilnehmen können. Dazu klicken wir uns durch zwielichtige Ecken des Dunkelnetzes. Der eigentliche Clou aber: Wir können unseren Platz vor dem Bildschirm verlassen und uns in unserer Wohnung bewegen. Zumindest vom Schreibtisch in den Flur und von dort bis zur Haustür. Das wird bald bitter nötig. Denn: Ein Serienmörder schleicht durch die Stadt, der es auf spezielle Opfer abgesehen hat: Spieler, die im Darknet unterwegs sind. Wenn wir draußen Schritte hören, haben wir nicht viel Zeit, den Schreibtisch zu verlassen und sicherzugehen, dass die Tür wirklich abgesperrt ist. Ein simples Spielkonzept. Aber eines, das erschüttert. Viele Steam-Reviews lesen sich wie Abrisse aus Alpträumen: »Einen Tag Spielzeit verbracht, Schritte gehört, Alt + F4, spiele ich nie wieder!« *Welcome To The Game* ist eigentlich banal, weil es das reale Sichtfeld des Spielers schlicht widerspiegelt – der Spieler in der Ich-Perspektive, der am Schreibtisch vor dem Bildschirm sitzt. Dadurch hat es die Immersion schon auf seiner Seite. Wir sitzen vor dem Bildschirm und spielen jemanden, der vor dem Bildschirm sitzt. Und wenn wir jetzt Schritte hören im Spiel, wirkt das so, als hörten wir sie an unserer eigenen Haustür. Die vollendete Bedrohung als Spiegelung der Realität unter anderen Vorzeichen.

Gewalt ist nicht nur physisches Blutbad. Wenn wir davon ausgehen, dass Spiele gerade dann die größte Wirkung auf uns haben, wenn sie maximal immersiv sind, dann gilt: Gewalt in Spielen ist dann am wirkungsvollsten, wenn sie uns als Spieler bedrohlich scheint. Das kann sie aber nur, wenn die Immersion nicht durchbrochen wird. Sie zwingt uns als Spieler in die Unbehaglichkeit, aus der wir uns

Geschichten aus Tausendund einem Mord:

Wer sich fragt, wie viele verschiedene Tode Lara Croft im *Tomb-Raider-Reboot* sterben kann, wird im Netz schnell fündig. Es wartet ein Sammelsurium an Video- und Bildzusammenschnitten auf den ernüchterten (und geduldigen) Zuschauer. Um die 50 Todesarten sind es wohl. Diskussionen entbrennen darüber, welche von ihnen als eigenständig gezählt werden dürfen und welche schlicht Wiederholungen sind. Das Argument eines Youtube-Nutzers auf den Vorwurf, dass er ein und dieselbe Todesart mehrmals zählt: »Aber sie wird doch auf unterschiedliche Art und Weise abgestochen ...« Die übertriebene Gewaltdarstellung schafft Slapstick statt Betroffenheit.

Der Mensch als gaffendes Wesen:

Mit der These, dass der Mensch das Schauspiel der Gefährdung umso mehr genießt, in je sicherer Entfernung er sich befindet, ist Hans Blumenberg nicht allein. Schon Voltaire bescheinigt dem Menschen in seinem Artikel »Curiosité« von 1764 diese gewisse Eigenheit, die den Menschen am sicheren Ufer dazu bringe, ein Schiff in Seenot zu beobachten. Voltaire schiebt das auf die Neugierde als eine der grundlegenden – und durchaus positiven – Eigenschaften des Menschen. Nicht einmal zehn Jahre später wettert der italienische Schriftsteller Abbé Galiani gegen diese allzu positive Deutung: Der Mensch sei so sehr ein gaffendes Wesen, dass ihm in der Neugier sogar die Sorge um sich selbst vergehe. Immerhin: Die Neigung des Katastrophenzuschauers ist zumindest kein pathologischer Fall mehr – wie noch knapp 200 Jahre zuvor bei Michel de Montaigne: Der französische Philosoph sah in der Lust des Zuschauers am Schauspiel der Gefährdung noch eine boshafte Befriedigung (»volupté maligne«). Gute alte Zeiten eben. Hexenverfolgung und so.

Gewalt und der gute alte Duden:

Dass Gewalt nicht nur physisches Blutbad ist, wie der politisch-öffentliche Diskurs in Bezug auf Spiele leider oftmals behauptet, zeigt der Duden. Da wird Gewalt definiert als 1. Macht, Befugnis, das Recht und die Mittel, über jemanden, etwas zu bestimmen, zu herrschen, 2a. unrechtmäßiges Vorgehen, wodurch jemand zu etwas gezwungen wird, 2b. (gegen jemanden oder etwas rücksichtslos angewendete) physische oder psychische Kraft, mit der etwas erreicht wird, und 3. (gehoben) elementare Kraft von zwingender Wirkung. Banal explizite Gewalt ist also nur ein Teil der Geschichte. Was die Sprachwissenschaftler unter uns also schon längst wissen: Gewalt ist sehr viel subtiler als die grafische Darstellung strategischer Verstümmelung. Ab und an hilft eben ein Blick in den guten, alten Duden.

nicht lösen können, weil wir uns als Teil des Spiels begreifen. Das Indie-Spiel Pony Island denkt das radikal zu Ende. Gleich zu Anfang wird uns der Boden unter den Füßen weggezogen. Das Spielmenü fällt auseinander. Wir müssen es erst wieder zusammensetzen. Das ist bedrohlich, weil es ein ungeschriebenes Gesetz verletzt: Das Spielmenü ist nicht Teil des Spiels. Und: Wir haben die Kontrolle. Das ist ungefähr so, als würde in einem Survival-Horror-Spiel plötzlich die ESC-Taste nicht mehr funktionieren. Mehr Immersion geht nicht, weil hier ja nicht unsere Spielfigur betroffen ist, sondern wir selbst. Auf den Gipfel treibt das Aufbrechen aller gewohnter Sicherheiten aber das schwedische Indie-Studio Simogo mit Year Walk. Das Spiel folgt einem klaren, streng-linearen 2D-Konzept. Wir als Spieler gewöhnen uns daran, wir lernen die Regeln des Spiels, wir spielen. Alles wie immer. Bis alles erodiert. Im wahrsten Sinne des Wortes. Mehr sei an dieser Stelle nicht verraten, man muss erleben, wie uns Year Walk den Boden unter den Füßen entzieht.

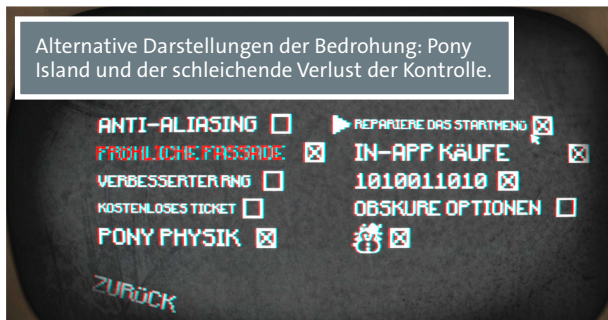
Neue Realitäten

Aber was ist dann mit der Virtual Reality, mag manch einer fragen. Da ist die Immersion doch unabhängig von Spielkonzept und Erzählung allein durch die Perspektive gegeben, weil Bild-

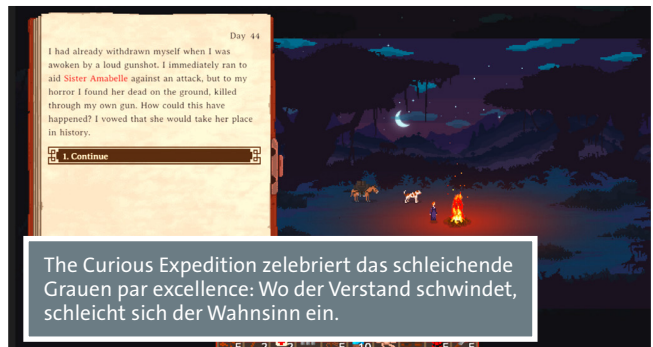
schirm und Schreibtisch wegfallen. Wir fühlen uns wirklich im Spiel. Dadurch ist die Wirkung von Gewalt – auch expliziter Gewalt – höher. Oder? Nicht unbedingt. Erinnern wir uns doch mal an unsere ersten eigenen Erlebnisse im 3D-Kino. Wie unschuldige Äffchen haben wir kichernd nach scheinbar vor unserer Nasenspitze umherfliegenden Speeren und Pfeilen gegriffen. Heute ist sowas selbstverständlich. Das Ende des Staunens dürfte auch im VR-Bereich nicht lange auch sich warten lassen.

Was wir am Ende nicht vergessen dürfen: Die grafische Darstellung in Spielen hat ihren Sättigungsfaktor erreicht. Spritzen des Blut und zerfetzte Gliedmaßen sind längst nicht mehr das Unerwartete, das Überraschende. Der Unterhaltungswert banaler Gewalt ist in dem Maße zurückgegangen, wie wir uns sattgemetzelt haben. Wir haben alles gesehen. Die durch Gewaltdarstellung in Spielen verursachte Immersion ist entsprechend gering. Das Unerwartete und Überraschende liegt in alternativen Darstellungen von Gewalt. In der psychischen Gewalt von Harveys Neue Augen, im Kontrollverlust von Pony Island. Explizite dargestellte Gewalt verliert ihre gewalttätige Wirkung, weil sie mit der Immersion bricht. Sie ist, könnte man sagen, veraltet. Gewalt ist nicht gleich Gewalt. Die Wirkung der Gewaltdarstellung in einem Spiel ist nur so hoch wie seine Immersion. ★

Sieben gewalttätige Spiele ohne Gewalt



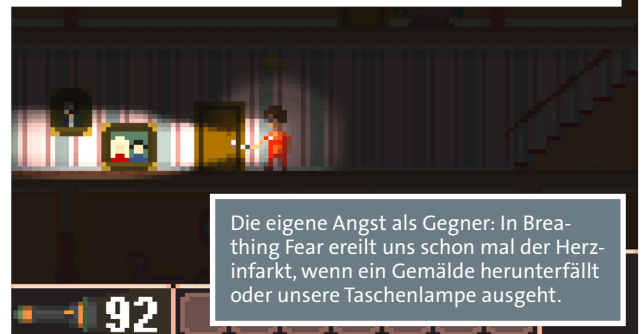
Alternative Darstellungen der Bedrohung: Pony Island und der schleichende Verlust der Kontrolle.



The Curious Expedition zelebriert das schleichende Grauen par excellence: Wo der Verstand schwindet, schleicht sich der Wahnsinn ein.



Fran Bow erzählt von Themen wie Kindesmissbrauch oder dem Verlust von Angehörigen aus der Sicht eines Kindes, und zwar über schaurig-subtile Metaebenen.



Die eigene Angst als Gegner: In Breathing Fear ereilt uns schon mal der Herzinfarkt, wenn ein Gemälde herunterfällt oder unsere Taschenlampe ausgeht.



Welcome To The Game setzt uns vor einen Bildschirm – und jagt uns Todesangst ein.



Keine explizite Gewaltdarstellung und deshalb umso schauriger: Der süße Troll überpinselt das Grauen in Harveys Neue Augen.



Verstörende schwedische Volksmärchen bilden den Rahmen für Year Walk: ein Spiel, das am Ende mit allem bricht.