

Tanja Adamus

# Computerspiele

mods, clans und e-sportler

VDM Verlag Dr. Müller

Computerspiele werden in der Gesellschaft immer populärer und insbesondere auch häufiger von Jugendlichen genutzt. Doch parallel zu ihrer ansteigenden Verbreitung, mehren sich auch die Stimmen, die in den virtuellen Spielwelten eine Gefahr sehen.

Tanja Adamus setzt sich aus medienpädagogischer und jugendkultureller Sichtweise grundlegend und dezidiert mit Computerspielen und ihrer Bedeutung für die jugendlichen Spieler auseinander. Den Ausgangspunkt bilden dabei zunächst die in der öffentlichen Meinung aber auch in der medienpädagogischen Diskussion vorherrschenden negativen Sichtweisen.

Die Autorin stellt diesen Ansichten Computerspiele als modernes Medium entgegen, welches den Jugendlichen zahlreiche Möglichkeiten bietet, um unter anderem den Alltag zu verarbeiten. Dabei sind die egoshooter und Modifikationen, kurz mods, Ausdrucksformen symbolischer Kreativität. Ebenso verhält es sich mit der häufig skeptisch betrachteten e-sports Szene, die den Jugendlichen auf den LAN-Events Erlebnisse von Kompetenz und Anerkennung ermöglichen. Der Aspekt der Gewalt in den virtuellen Welten wird dabei jedoch nicht negiert, sondern die einfachen stimulus-and-response Modelle werden kritisch hinterfragt. Dieses soll helfen, einen ersten wissenschaftlich fundierten Einblick in die aktuellen Entwicklungen im Bereich der jugendlichen Computerspielkultur zu gewähren.

ISBN-10: 3-86550-304-7

ISBN-13: 978-3-86550-304-6

VDM Verlag Dr. Müller

Für Maik Hetmank, als Dank für unzählige Diskussionen,  
spannende Anregungen und einfach dafür, dass Du da bist.

Für meine Eltern, die zwar nicht immer verstanden haben,  
was ich warum tat, aber immer an mich geglaubt haben.



*„›Die Matrix hat ihre Wurzeln in primitiven Videospielen ‹ sagte der Sprecher, ›in frühen Computergrafikprogrammen und militärischen Experimenten mit Schädelelektronen. ‹ [...] ›Cyberspace. Eine Konsens-Halluzination, tagtäglich erlebt von Milliarden zugriffsberechtigter Nutzer in allen Ländern, von Kindern, denen man mathematische Begriffe erklärt... Eine grafische Wiedergabe von Daten aus den Banken sämtlicher Computer im menschlichen System. Unvorstellbare Komplexität. Lichtzeilen im Nicht-Raum des Verstands, Datencluster und -konstellationen. Wie die zurückweichenden Lichter einer Stadt... ‹“*

*(William Gibson „Neuromancer“)*



# Inhaltsverzeichnis

Abbildungs- und Tabellenverzeichnis.....	11
1. Einleitung.....	13
2. Definition und Kategorisierung von Computerspielen.....	19
2.1. Definition von Computerspielen.....	19
2.2. Die „klassischen“ Kategorien der Computerspiele.....	22
2.2.1. Actionspiele sind zeitkritisch.....	23
2.2.2. Adventurespiele sind entscheidungskritisch.....	26
2.2.3. Strategiespiele sind konfigurationskritisch.....	28
2.3. Lokalisierungsmodelle von Computerspielen.....	30
2.3.1. Von den bipolaren „Köpfchen- und Knöpfchenspielen“ zur „dynamischen Landkarte der Bildschirmspiele“.....	31
2.3.2. Das Vektorenmodell der Computerspiele.....	34
3. Computerspiele in den Medienwelten von Jugendlichen.....	39
3.1. Verbreitung und Bedeutung von Computerspielen.....	40
3.1.1. Verbreitung von Computern und ihre Nutzung.....	41
3.1.2. Zur Funktion von Computerspielen für Jugendliche.....	44
3.2. Motive für die Beschäftigung mit Computerspielen.....	48
3.2.1. Strukturelle Kopplungen.....	48
3.2.2. Die Erfahrung von Macht und Kontrolle.....	52
4. Computerspiele im Spiegel von ausgewählten Theorien des Spiels.....	57
4.1. Der phänomenologische Ansatz: Johan Huizinga.....	58
4.2. Der funktionalistische Ansatz: Roger Caillois.....	64
4.3. Der strukturalistische Ansatz: Spieltheorie in den Wirtschaftswissenschaften.....	72
4.4. Bezug der Theorien zu Computerspielen.....	79

5. Kontrovers diskutierte Aspekte des Computerspiels.....	85
5.1. Das Verhältnis zwischen Spieler und Spielfigur: Von totaler Verschmelzung zur perspektivischen Dopplung.....	85
5.2. Zur Bedeutung der Inhalte von Computerspielen.....	89
5.3. Wenn zu viel Realität im Spiel ist: zur Problematik der Simulationen.....	95
6. Die Rezeption von Computerspielen.....	101
6.1. „Klassische“ Annahmen zur Wirkung von Medieninhalten.....	102
6.2. Computerspiele und Gewalt.....	105
6.2.1. Thesen zur Wirkung von Gewalt in Computerspielen.....	106
6.2.2. Computerspiele als Modelle und Verursacher von Gewalt in der Realität?.....	109
6.3. Kodieren/ Dekodieren nach Hall.....	115
6.4. Das Transfermodell von Fritz.....	121
7. Ego-shooter und mods: jugendliche Ausdrucksformen symbolischer Kreativität in virtuellen Welten.....	129
7.1. Zur Theorie der symbolischen Kreativität nach Willis.....	129
7.2. Computerspiele als Raum für notwendige symbolische Arbeit.... .....	134
7.2.1. DOOM und Co. – die Revolution der ego-shooter auf dem Spielermarkt.....	134
7.2.2. Counter-Strike und mods – die Spieler übernehmen die Macht .....	138
8. clans und e-sportler: virtuelle Gemeinschaften Jugendlicher. . .....	147
8.1. Entstehung und Formen von clans.....	148
8.2. Organisation und Selbstdarstellung von clans.....	152
8.3. e-sports als Möglichkeit für Kompetenzerlebnisse Jugendlicher. .....	157
9. Fazit und pädagogische Relevanz.....	163
Literaturverzeichnis.....	169



# Abbildungs- und Tabellenverzeichnis

Abbildung 1: Das Spiel Pong, eine kommerzielle Weiterentwicklung von "Tennis for Two" .....	23
Abbildung 2: Landkarte der Bildschirmspiele.....	32
Abbildung 3: Vektormodell zur Lokalisierung von Computerspielen.....	36
Abbildung 4: Verschränkung der Elemente des Computerspiels mit den Erwartungen der Spieler.....	50
Abbildung 5: Die vier Grundelemente des Spiels und Verbindungen zwischen ihnen.....	70
Abbildung 6: Die Auszahlungsmatrix der Spieler im Gefangenendilemma.....	77
Abbildung 7: Funktionen der Inhalte von Computerspielen.....	91
Abbildung 8: Areale der Lebenswelt und mögliche Transfers zwischen ihnen.....	125
Abbildung 9: Vergleich des Originalspiels „Half-Life“ (links) und der mod „Counter-Strike“ (rechts).....	141
Abbildung 10: Vergleich des Originalspiels „Max Payne 2“ (links) und der mod „Hellsing“ (rechts), benannt nach der gleichnamigen bei Jugendlichen beliebten TV-Serie.....	141
Abbildung 11: Vergleich des Originalspiels „Unreal tournament 2004“ (links) mit der „deathball-mod“ (rechts), welche eine Mischung aus shooter und Fußball simuliert.....	142

Tabelle 1: Verfügbarkeit im Haushalt und Eigenbesitz ausgewählter Medien bei Jugendlichen.....	42
Tabelle 2: Nutzungshäufigkeit von Computerspielen bei Jugendlichen.....	45
Tabelle 3: Aspekte, die nach Beendigung des Spiels im Gedächtnis der Nutzer verbleiben.....	95
Tabelle 4: Kategorien der Namen von clans mit ausgewählten Beispielen.....	156
Tabelle 5: Kategorien von Spielernamen mit ausgewählten Beispielen.....	156

# 1. Einleitung

Im August des Jahres 2004 erschienen in verschiedenen Medien Berichte über einen Mordfall in Großbritannien, bei dem ein 14-jähriger Junge mit einem Hammer getötet wurde. Da der Täter ebenfalls noch ein Jugendlicher und gerade einmal drei Jahre älter als sein Opfer war, kam bald die Frage nach dem Beweggrund für diese Tat auf. Schnell war in diesem Zusammenhang der vermeintliche und alleinige Schuldige gefunden: das Computerspiel „Manhunt“, von dem der 17-Jährige angeblich nahezu „besessen“ gewesen sein soll (vgl. ausführlicher zu Manhunt und seiner besonderen Problematik Rötzer 2003h, Willmann 2004 sowie Rötzer 2004).

An diesem Beispiel lässt sich eine häufig geäußerte Sicht in Bezug auf Computerspiele, insbesondere jene mit gewalttätigen Inhalten, und ihre Auswirkungen auf die vor allem jugendlichen Nutzer rekonstruieren: Sie werden zumeist misstrauisch betrachtet und als Gefährdungen angesehen. So sollen sie im schlimmsten Fall die Ursache und das Modell für Gewalthandlungen und aggressives Verhalten in der Realität sein, aber doch zumindest beinahe alle anderen Freizeitbeschäftigungen verdrängen und zur sozialen Isolation der Spieler führen. Vereinfacht und provokant formuliert lässt sich somit sagen, dass Computerspielen unterstellt wird nahezu alles zu können, jedoch keinesfalls einen positiven Nutzen zu besitzen.

Dem soll in dieser Arbeit ein gänzlich anderes Bild entgegen gestellt werden. Gemäß der bereits im Titel geäußerten These, soll es das Ziel sein, zu einem neuen Verständnis von Computerspielen in der Lebenswelt der Jugendlichen<sup>1</sup> zu

---

1 Als jugendlich wird dabei in Anlehnung an die verbreitete Definition dieses Begriffs die Altersgruppe der 14- bis 21-Jährigen verstanden (vgl. zu

gelangen, indem sie als Erlebnis- und Inszenierungsräume in der Virtualität verstanden werden. Es soll versucht werden aufzuzeigen, dass viele der Annahmen über den Einfluss der Computerspiele und ihre Auswirkungen in der oben dargelegten ausschließlich negativen Sichtweise in dieser vereinfachenden und generalisierenden Form nicht aufrechtzuerhalten sind. Ebenso wie andere Spiele, bieten jene am Computer den Jugendlichen Räume bzw. Nischen in der Welt, die es ihnen ermöglichen, sich selbst zu erleben und zu inszenieren.

Kapitel zwei ist dabei als eine kurze Einführung in die Thematik aufzufassen, in dem zunächst der Versuch unternommen werden soll, den Begriff Computerspiel in Bezug auf seine äußerlichen Merkmale zu definieren. Um einen Einblick in die inhaltliche Ebene zu erhalten, werden daran anschließend die drei klassischen Genres vorgestellt. Genrebildung erscheint für Computerspiele dringend erforderlich, wenn nicht für jedes Spiel eigene Untersuchungen angestellt werden sollen. Ferner ist es nicht angebracht, sie alle unter dem selben Blickwinkel zu betrachten und zu beurteilen, zu groß sind die grundlegenden Differenzen der einzelnen Kategorien bezüglich zentraler Fragestellungen. In der aktuellen Entwicklung zeigt sich jedoch, dass die klare Abgrenzung und Zugehörigkeit einzelner Spiele zu einem Genre immer stärker in der Auflösung inbegriffen ist, weshalb sich mittlerweile eher Lokalisierungsmodelle zur inhaltlichen Beschreibung anbieten.

Daran anschließend soll sich der Bedeutung, die Computerspiele für Jugendliche haben, zugewandt werden. Einleitend wird hierbei auf den quantitativen Aspekt der Verbreitung von Computerspielen bei Jugendlichen

---

diesem Aspekt unter anderem Raithel 2001b, S. 11, Fußnote 1).

eingegangen, bevor die Frage der Bedeutungen, die den virtuellen Welten von ihnen beigemessen werden können, in den Fokus der Betrachtungen rückt. Im zweiten Teil des dritten Kapitels erfolgt danach eine Hinwendung zu den Gründen, aus denen sich mit Computerspielen beschäftigt wird. Für die hier untersuchte Altersgruppe sind dies insbesondere strukturelle Kopplungen als Erweiterungen und/ oder Alternativen zu Erlebnissen und sozialen Rollen in der Realität, sowie die Erfahrung von Macht und Kontrolle als Ausgleich für die gerade bei Jugendlichen erlebte Ohnmächtigkeit in der realen Welt und die Möglichkeit sich selbst als kompetent zu erleben.

Kapitel vier setzt an dem Kritikpunkt an, dass Computerspiele sich von den anderen „normalen“ Spielen unterscheiden würden. Hierauf soll eine Entgegnung dahingehend erfolgen, indem anhand dreier unterschiedlicher Spieltheorien aufgezeigt werden soll, dass sie sehr wohl den grundlegenden Definitionen, die für diesen Begriff entwickelt wurden, entsprechen. Was unter einem Spiel verstanden wird, kann sehr unterschiedlich sein, wie vor allem der Rückgriff auf die mathematisch-wirtschaftswissenschaftliche Theorie zu diesem Aspekt zeigen wird. Auch wird nachgewiesen werden können, dass das Element der Gewaltlosigkeit keinesfalls konstitutiv ist.

Allerdings stellt die oben dargestellte Problematik nicht die einzige umstrittene Eigenschaft eines Computerspiels dar, wie in Kapitel fünf erläutert wird, in dem kontrovers betrachtete Aspekte thematisiert werden sollen. Diese waren zum Einen das Verhältnis zwischen dem Spieler und seiner jeweiligen Spielfigur, das sich zwischen totaler Verschmelzung und einer perspektivischen Dopplung der Person des Benutzers anlegen lässt. In diesem Zusammenhang wird sich aufzeigen lassen, dass es möglich ist, dem Vorwurf, die Jugendlichen würden sich in der Virtualität bedingungslos verlieren, von dieser Warte

aus zu widersprechen. Ferner soll auf die Funktionen und Bedeutungen der Inhalte von Computerspielen für ihre Nutzer eingegangen werden. Dabei wird sich zeigen, dass ein Computerspiel eben kein Kinofilm ist und sich hier andere Elemente in den Vordergrund und die Wahrnehmung der Spieler drängen. Schließlich wird der zunehmende Einbruch der Realität in die virtuelle Welt anhand der Simulationsspiele thematisiert, woran sich beispielhaft die Frage herleiten lässt, ob Problematiken und Gefährdungen im Zusammenhang mit Computerspielen nicht auf gänzlich anderen Ebenen entstehen als bislang angenommen worden ist.

An dieser Stelle bietet sich dann auch die Überleitung zu einem anderen Themenkomplex an, auf den im sechsten Kapitel näher eingegangen werden soll. Einer der Haupteinwände gegen eine positive Sichtweise der Bedeutung von Computerspielen für Jugendliche, wenn nicht sogar der Hauptkritikpunkt, ist der Aspekt, dass die Rezeption von Computerspielen und hier besonders die von gewalthaltigen zu Verhaltensveränderungen in der Realität führen würde. Es soll versucht werden einen Übergang darzustellen von jenen Theorien, die einen solchen Vorgang als zwangsläufig durch das ausgelöst annehmen, was dem Benutzer in den Computerspielen an Rollen- und Handlungsmodellen angeboten wird, hin zu denen, welche den Einfluss des Individuums auf das, was es an Angeboten, Bedeutungen und Informationen aus den Medien für sich auswählt und (weiter)verarbeitet, betonen. Anhand des Konzepts der Transfers soll weiterhin erläutert werden, unter welchen Umständen Elemente aus den virtuellen Spielwelten doch einen Weg in die Realität finden können und über welche Kompetenzen die Spieler verfügen müssen, damit dieses nicht unkontrolliert und unbewusst geschehen kann.

Hieran anschließend soll in Kapitel sieben mittels eines bisher in dieser Form noch nicht in Literatur und Forschung diskutierten Zusammenhangs dargelegt werden, dass es möglich ist Computerspiele als Inszenierungsräume der Kreativität von Jugendlichen zu begreifen. Anhand von ego-shootern soll dabei beispielhaft aufgezeigt werden, dass sie die ihnen von der Industrie vorgegebenen Angebote nicht einfach nur benutzen, sondern sie nach ihren Wünschen und Bedürfnissen als Räume für symbolische Arbeit durch die in der Spieler-Szene so beliebten mods nutzen.

Einen anderen Erlebnis- und Inszenierungsraum stellen die virtuellen Gemeinschaften, die sich durch Computerspiele entwickelt haben, auf der sozialen Ebene dar. Neben der schon relativ gut erforschten Gruppe der online-Rollenspieler, die sich vor allem dadurch auszeichnen, dass sie die Spielewelten dazu nutzen, sich neue Identitäten und Rollenerfahrungen zu erschaffen, entstand insbesondere im Bereich der jugendlichen Spieler die Szene der clans und e-sportler, auf die im achten Kapitel der Blick gerichtet werden soll. Neben einer Definition dieser beiden Begriffe sollen dabei insbesondere die Organisations- und Selbstdarstellungsformen betrachtet werden. Abschließend wird vor dem Hintergrund des Verständnisses der Beschäftigung mit Computerspielen als elektronischem Sport der Frage nachgegangen werden, inwiefern diese Strukturen den Jugendlichen eine Möglichkeit bieten, sich selbst als kompetent zu erleben und somit Anerkennung in einer Gruppe von Gleichgesinnten zu erlangen.

Die beiden letzten Kapitel nehmen also eine Sonderstellung im Argumentationsgang dieser Arbeit ein. Während der Ansatzpunkt vorher darin bestand, den verbreiteten negativen Auffassung über die Auswirkungen der Beschäftigung

## Einleitung

Jugendlicher mit Computerspielen entsprechende Gegenpositionen gegenüberzustellen und auf diese Weise die grundlegende These zu stützen, stellen die abschließend vorgestellten Aspekte Beispiele für diese Annahme dar, weshalb auch ihre besondere Erwähnung im Titel gerechtfertigt erscheint. Im folgenden soll somit der Versuch erfolgen, für ein Verständnis von Computerspielen zu plädieren, welches davon ausgeht, dass sie im Zusammenhang mit dem Internet und weiterführenden neuen Möglichkeiten der aktiven Veränderungen durch die Nutzer den Jugendlichen Möglichkeiten bieten, Erlebnisse zu schaffen, sowie sich selbst oder Bestandteile der eigenen Identität (neu) zu inszenieren. Die einzige Veränderung zu den klassischen Spielen besteht darin, dass diese Aktivitäten eben nicht in der realen Welt stattfinden, sondern in der Virtualität des Computers und Internets.