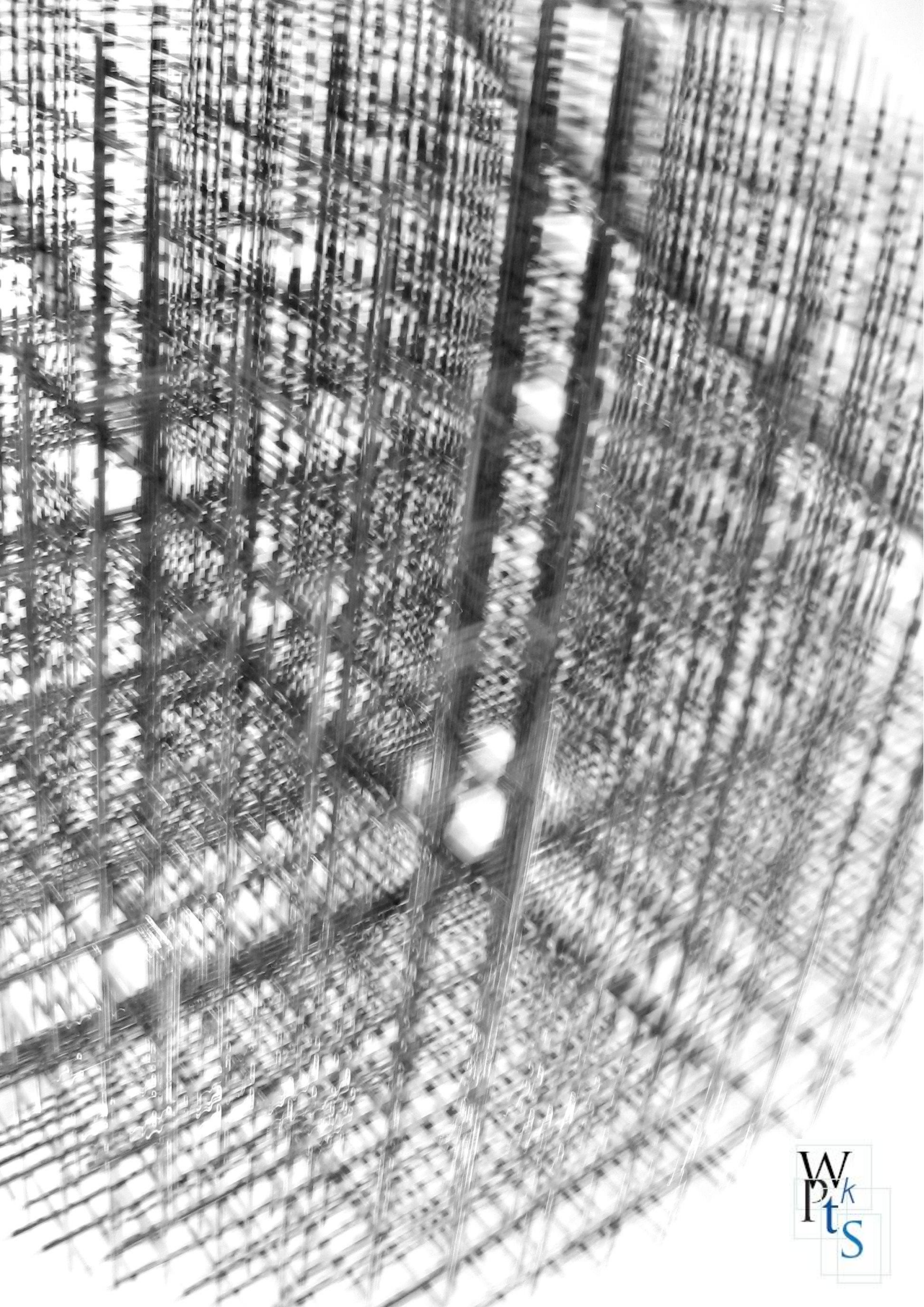

Working Papers kultur- und technik-soziologische Studien

Working Papers Cultural and Socio-technical Studies

Volume 11 (1)
no 01/2022
DOI: https://doi.org/10.18716/ojs/wpkts/2022.11894

Herausgeber:
Diego Compagna, Stefan Derpmann und Manuela Marquardt
Layout:
Vera Keysers

Kontakt:
diego.compagna@gmail.com
stefan.derpmann@gmail.com
manuela.marquardt@gmx.de

Ein Verzeichnis aller Beiträge befindet sich hier:
www.wpkts.de
ISSN 1866-3877
(Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien)

Copyright — Das vorliegende Working Paper kann entsprechend der Creative-Commons-Lizenz CC BY-SA 4.0 und der üblichen akademischen Regeln zitiert werden.
Sie dürfen:
1. **Teilen:** Das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten.
2. **Bearbeiten:** Das Material remixen, verändern und darauf aufbauen.

Unter folgenden Bedingungen:
1. **Namensnennung:** Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.
2. **Weitergabe unter gleichen Bedingungen:** Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.

Copyright — This online working paper may be cited or briefly quoted in line with the Creative Commons license CC BY-SA 4.0 and usual academic conventions.
You are free to:
1. **Share:** Copy and redistribute the material in any medium or format for any purpose, even commercially.
2. **Adapt:** Remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially.

Under the following terms:
1. **Attribution:** You must give appropriate credit , provide a link to the license, and indicate if changes were made . You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.
2. **ShareAlike:** If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original.

Vorwort

Eine soziologische Betrachtung von Technik zeichnet sich unter anderem dadurch aus, dass das Bedingungsverhältnis zwischen den technischen Artefakten und den sozialen Kontexten, in die jene eingebettet sind, als ein interdependentes – zu beiden Seiten hin gleichermaßen konstitutives – angesehen wird. Diesem Wesenszug soziologischer Perspektiven auf Technik trägt der Titel dieser Reihe Rechnung, insofern von einer soziokulturellen Einfärbung von Technik sowie – vice versa – eines Abfärbens von technikinhärenten Merkmalen auf das Soziale auszugehen ist. Darüber hinaus schieben sich zwischen den vielfältigen Kontexten der Forschung, Entwicklung, Herstellung, Gewährleistung und Nutzung zusätzliche Unschärfen ein, die den unterschiedlichen Schwerpunktsetzungen und Orientierungen dieser Kontexte geschuldet sind: In einer hochgradig ausdifferenzierten Gesellschaft ist das Verhältnis von Sozialem und Technik durch je spezifischen Ent- und Rückbettungsdynamiken gekennzeichnet.

Die Reihe Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (WPktS) bietet eine Plattform für den niederschwelligen Austausch mit Kolleg_innen und steht Wissenschaftler_innen und Student_innen aller Universitäten, Fachrichtungen und Institute für die Veröffentlichung ihrer Forschungs- und Qualifikationsarbeiten offen. Der thematische Rahmen ist hierfür mit Absicht breit gewählt und kann mit verschiedensten Darstellungsformen – vom Essay über die Forschungsskizze bis zum Aufsatz – bearbeitet werden.

Die Reihe WPktS erscheint seit 2008; jede Ausgabe kann Online (www.wpkts.de) als PDF-Dokument abgerufen werden.

Die Herausgeber
Berlin und Essen, im April 2015

Rechtsextremismus und Gamingkultur

Teil 1 – Theoretische Überlegungen zu digitalen Spielen im Kontext gesellschaftlicher Debatten

Sarah Dömling

Soziale Arbeit (M.A.) / sarah.doemling@web.de

Keywords

Digitale Spiele, Killerspieldebatte, Realität, Sozialraum

Abstract

Der vorliegende Aufsatz beleuchtet das Phänomen digitaler Spiele hinsichtlich ihrer Bedeutung als sozialräumliche Umgebungen, sowie die gesellschaftlichen Debatten, welche bisher im Hinblick auf abweichendes Verhalten wie Sucht oder Aggression im Zusammenhang mit digitalen Spielen geführt wurden. Er dient als Hinführung an die Analyse der Zusammenhänge von Rechtsextremismus und Gamingkultur, welche im Hinblick auf Gewalttaten mit rechtsextremen Motiven und ästhetischen Bezügen zu digitalen Spielen erkennbar wurden. Dazu werden zunächst Realitätskonzepte digitaler Spiele sowie die sozialräumliche Aneignung digitaler Spielwelten vorgestellt sowie im Anschluss daran vergangene gesellschaftliche Debatten um digitale Spiele skizziert.

1. Die Gamingbranche und ihre gesellschaftliche Bedeutung

Um die Dimension finanzieller und gesellschaftlicher Bedeutung von digitalen Spielen zu verstehen, lohnt es sich, zunächst einen Blick auf Nutzerzahlen und Umsätze zu werfen. Oft wird angeführt, dass die Branche der digitalen Spiele die Kinobrache als Freizeit- Massenindustrie bereits seit Jahren abgehängt hat. Auch andere Medienbranchen liegen hinter ihr zurück und ihr Marktanteil steigt weiter an (vgl. Jansen 2018; GamesWirtschaft 2018).

Die aktuellsten Zahlen gehen für das Jahr 2019 von einem Umsatz von 6,2 Milliarden Euro allein in Deutschland aus (vgl. GamesWirtschaft 2020). 2020 nutzten laut einer Studie des Digitalverbandes Bitkom 46% der Deutschen mindestens gelegentlich digitale Spiele, in der Gruppe der unter 30-jährigen sogar 75%, in der Gruppe der 30-49 - jährigen sind es 66%. Hierzu zählen alle Arten von digitalen Spielen, also neben

klassischen Computerspielen auch Konsolenspiele, sowie Onlinespiele und Mobile Games fürs Smartphone (vgl. Paulsen, Klöß 2020).

Kevin Tewe, Manager im Bereich Influencer-Marketing, stellt im Interview mit Christian Erxleben fest, dass im Influencer*innen-Marketing im Gamingbereich ein großes wirtschaftliches Potential liege. Er bezeichnet die Gamingbranche als männliches Gegenstück zum Lifestyle-Sektor, in welchem vor allem Frauen mit Gesundheits- und Beautyprodukten sowie Mode für bestimmte Marken werben. Gaming habe laut Tewe ein großes Wachstumspotential, erkennbar an hohen Preisgeldern in E-Sports. Er gibt als Beispiel den Rückzug von Marken wie Mercedes und McDonalds aus dem Fußball und deren Einstieg in das Sponsoring von E-Sports Events an. Neben klassischen Plattformen für Gaming-Inhalte wie Twitch und Youtube würde auch Instagram in der Zukunft für Gaming-Influencer*innen an Relevanz gewinnen (vgl. Erxleben 2020).

2. Theoretische Überlegungen zu digitalen Spielen

Digitale Spiele sind Gegenstand einiger gesellschaftlicher Debatten geworden. Gerade im Hinblick auf die Bedeutung der Spiele für ihre Nutzenden ist es daher unumgänglich, sich mit der Position der Realität zu beschäftigen, welche in digitalen Spielen eine diffuse Rolle einnimmt.

Thiersch stellt mit Bezug auf das Thomas-Theorem fest, dass Situationen, wenn sie von Menschen als real definiert werden, auch reale Folgen haben (Thiersch 2015, S. 257). Daher stellt sich die Frage, ob Spielende die digitale Welt ihrer Spiele als Realität wahrnehmen oder nicht.

2.1 Definition digitaler Spiele

Als bekanntester Spieltheoretiker gilt Johan Huizinga mit seinem 1938 erstmals erschienenen Standartwerk Homo Ludens. Huizinga gibt mit diesem Buch ein Erklärungsmodell, wonach Menschen ihre kulturellen Handlungsweisen und Fähigkeiten über das Spielen entwickeln (vgl. Huizinga 2004). Aus diesem Werk wird oft die Metapher des „Zauberkreises“ zitiert, um Spiele ontologisch einordnen zu können. Huizinga schreibt:

> „Jedes Spiel bewegt sich innerhalb seines Spielraums, seines Spielplatzes, der materielle oder nur ideell, absichtlich oder wie selbstverständlich im voraus abgesteckt worden ist [...] Die Arena, der Spieltisch, der Zauberkreis, der Tempel, die Bühne, die Filmleinwand, der Gerichtshof, sie sind allesamt der Form und der Funktion nach Spielplätze, d.h. geweihter Boden, abgesondertes, umzäuntes, geheiligtes Gebiet, in dem besondere Regeln gelten. Sie sind zeitweilige Welten innerhalb der gewöhnlichen Welt, die zur Ausführung einer in sich abgeschlossenen Handlung dienen.“ (Huizinga 2004, S. 18–19)

Der magische Kreis ist also eine Metapher, welche diese Abgrenzung in einer räumlichen, zeitlichen und psychologischen Dimension illustrieren soll. Das Prinzip des magischen Kreises wird von Spieltheoretikern immer wieder zur Erklärung der Abgrenzung zwischen Realität und Spiel verwendet (vgl. Calleja 2012, S. 78). Bauer beschreibt den "Magic Circle" als (aufgrund der gemeinsamen Einigung der Teilnehmenden) vorgenommene Etablierung spielinterner und spielexterner Bereiche, wobei innerhalb des spielinternen Systems eigene Regeln und Wertesysteme generiert werden. Spiele müssen daher nur innerhalb ihrer Realität Sinn ergeben und nur ihren eigenen Regeln folgen (Bauer 2018, S. 36).

Innerhalb der Gamestudies wird die Metapher des Zauberkreises jedoch zunehmend problematisiert und diskutiert, da sie am Phänomen digitaler Spiele zu scheitern scheint (vgl. Wimmer, Schmidt 2015, S. 256f.; Juul 2008, S. 57ff.; Liebe 2008, S. 337; Copier 2005 o.S.). Die Kritik an der Verwendung des Zauberkreises als geeignete Metapher für die Realität innerhalb digitaler Spiele soll daher kurz zusammengefasst werden.

Wimmer und Schmidt stellen fest, dass die von Huizinga dargelegte Abgrenzung von Spiel und Realität im Hinblick auf das Phänomen der modernen Computerspiele nicht mehr zeitgemäß ist. Vielmehr würde das Spielen der digitalen Spiele auf viele unterschiedliche Arten Folgen für das reale Leben aufweisen: die Beeinflussung von Verhalten und Stimmung, die Rolle als Kommunikationswerkzeug mit anderen Spielenden als Teil sozialer Kontexte, der Einfluss von Spielen auf die Identitätsbildung

und insgesamt der zeitliche Aufwand, welchen Spielende zum Teil in digitale Welten investieren, sind Kennzeichen dieser Folgen (vgl. Wimmer und Schmidt 2015, 256 f.).

Liebe argumentiert, dass ein digitales Spiel im Gegensatz zu einem analogen Spiel keinen Magic Circle beinhaltet. Während in einem analogen Spiel die Möglichkeiten der Spielenden nur an physikalische Gesetze wie beispielsweise die Gravitation gebunden sind, werden diese Möglichkeiten in programmierten Spielen zusätzlich limitiert, indem bestimmte Interaktionen vom Programm schlichtweg nicht vorgesehen und damit nicht möglich sind. Computerspielprogramme geben Spielenden vor was sie tun können und unterbinden dabei weniger was möglich ist, sondern ermöglichen unterschiedliche Wege, Aktionen auszuführen. Laut Liebe erklärt dies, warum Computerspiele zwar mehr Regeln beinhalten als traditionelle Spiele, jedoch dadurch nicht unbedingt komplizierter sind. Spielende können sich nur innerhalb der programmierten Möglichkeiten bewegen, müssen sich aber die Regeln, also was im Spiel erlaubt und nicht erlaubt ist nicht merken, da sie schlichtweg durch das Programm keine andere Wahl bekommen. Regeln in digitalen Spielen sind keine negative Form der Restriktion, sondern eher eine positive Form der Ermöglichung (vgl. Liebe 2008, S. 337). Copier argumentiert, dass der Magic Circle unterstellt, dass Spielende einfach zwischen Spiel und Nicht-Spiel Situation unterscheiden können und das Spiel zu einem magischen Wunderland würde. Diese Abgrenzung zwischen Spiel und Nicht-Spiel sei nicht natürlich gegeben, sondern entstehe durch Verhandlung zwischen Spielenden und Urheber*innen des Spiels und sei dadurch konstruiert (vgl. Copier 2005, o.S.). Hier wird deutlich, wie etablierte Spieltheorien in der Erklärung digitaler Spiele an ihre Grenzen stoßen.

Claudia Wilhelm versucht, eine Begriffsdefinition für digitale Spiele zu finden, in welcher sie sich von Huizinga abwendet und ihren Spielbegriff in Anlehnung an Roger Caillois formuliert. Bei Caillois wird ein breiter Spielbegriff vorgeschlagen, welcher das Spiel als eine freie Beschäftigung definiert, welche ihren Charme unter Repression und Nötigung verliert (vgl. Caillois 1958, S. 16 zitiert in Wilhelm 2015, S.40). Wilhelm fasst Caillois Spielbegriff zusammen:

> „Des Weiteren vollzieht sich das Spiel räumlich und zeitlich abgetrennt innerhalb im Voraus festgelegter Grenzen. Verlauf und Ergebnis des Spiels sind ungewiss. […] Letztlich handle es sich um eine fiktive Tätigkeit, die ihre eigene Wirklichkeit abseits von der des alltäglichen Lebens entfaltet und auf eigens für sich geltenden Regeln basiert.“ (Wilhelm 2015, S.40 f., Hervorhebung im Original).

Wilhelm stellt fest, dass eine Einordnung von digitalen Spielen in die Definition von Caillois problematisch ist, denn für ihn schließen sich die beiden letzten genannten Merkmale (Fiktion und Regel) aus: Entweder sei ein Spiel Regeln unterworfen, oder fiktiv, wobei beide Rahmenbedingungen eine Abgrenzung der Spielsituation vom alltäglichen Leben darstellen. Regel und Fiktion machen nach Caillois grundsätzliche Unterscheidungen zwischen Spielen deutlich (vgl. Wilhelm 2015, S. 41). Während der Aspekt der Fiktion mit „Paidia“ konnotiert wird, dem „Prinzip des Vergnügens, der freien Improvisation und der unbekümmerten Lebensfreude“ (Callois 1958, S. 20 zitiert in Wilhelm 2014, S.41) steht der Aspekt der Regeln mit dem Prinzip „Ludus“ in Zusammenhang: Regeln dienen dazu die Erreichung eines Ziels bewusst zu erschweren, um willkürliche Tätigkeiten einzuschränken (vgl. Wilhelm 2015, S. 41). Da digitale Spiele jedoch sowohl geregelt, als auch fiktiv sind, sich die beiden Aspekte in dieser Spielform also nicht ausschließen, ist eine Anwendung dieser Definition nicht möglich (vgl. Wilhelm 2015, S. 42). Die Regeln innerhalb digitaler Spiele sind durch Flexibilität und Komplexität ausgezeichnet: Zwar werden sie zunächst durch die Entwickelnden festgelegt, jedoch können diese durch Kommunikation zwischen Entwickelnden und Spielenden durch Modding und Updates iterativ neu ausgehandelt werden. Der virtuelle Charakter hebt außerdem die Bindung an Zeit und Ort auf. Teilweise lassen sich Gemeinsamkeiten zwischen digitalen Spielen erkennen, eine einheitliche Definition gestaltet sich jedoch als kaum möglich (vgl. Wilhelm 2015, S. 43).

Einen weiteren Versuch einer geeigneten Definition schlägt Jane Mc Gonigal vor. Sie definiert Spiele anders als Callois anhand von vier Kernelementen, welche allen Spielen zugrunde liegen: Ziel, Regeln, Feedback und das Prinzip der freiwilligen Teilnahme.

Das Ziel bezeichnet das Resultat, auf welches Spielende hinarbeiten, wobei es die Aufmerksamkeit des Spielenden fordert und dabei die Richtung an – und dem Spiel einen Sinn gibt.

Die Regeln sind dazu da, die Handlungsmöglichkeiten einzuschränken und damit kreative Lösungswege, also strategisches Denken zur Erreichung des Ziels anregen.

Das Feedbacksystem gibt eine Rückmeldung, wie nah Spielende am Ziel sind (zum Beispiel durch den Fortschritt auf dem Spielfeld, erhaltene Punkte, aber im Bereich digitaler Spiele auch anhand von Fortschrittsanzeigen, Levels und so weiter). Das Feedback sorgt für die entsprechende Motivation, weiter zu spielen.

Das Prinzip der freiwilligen Teilnahme kann erst dann gelten, wenn Spielende um Ziel, Regeln und Feedbacksystem wissen und sie willentlich und freiwillig akzeptieren. Dies generiert eine gemeinsame Basis, aufgrund derer sich Spielende auf das Spiel einlassen oder es auch jederzeit wieder verlassen können. Auch schwierige Aufgaben können durch diese Freiheit als angenehm und lohnend erlebt werden. (McGonigal 2012, 33 f.)

Es wird deutlich, dass sich digitale Spiele in einigen Punkten deutlich von analogen Spielen unterscheiden. Die hier dargestellten Ausführungen zu aktuellen Definitionen und die Schwierigkeit, sie in eine geeignete Definition zusammenzufassen soll zeigen, dass das Phänomen digitaler Spiele wissenschaftlich schwer greifbar ist. Einer der Kernsaspekte dieser Diffusität ist das Realitätsverständnis in Videospielen.

2.2 Realitätskonzepte in digitalen Spielen

In der Literatur zu digitalen Spielen wird immer wieder eine begriffliche Unterscheidung zwischen „real“ und „digital“ bzw. „virtuell“ vorgenommen, beispielsweise bei Bleckmann und Fenner 2013: Sie verwenden in ihrem Artikel zu "Verankerung und Vertreibung in realen und virtuellen Welten" das Begriffspaar in kontrastierender Form und reproduzieren eine potenziell stigmatisierende Perspektive auf Computerspielende (Bleckmann und Fenner 2013, z.B. S. 96, 98, 100). Ein besonders prominenter Vertreter dieser Unterscheidung ist der deutsche Neurowissenschaftler und Psychiater Manfred Spitzer, welcher in seinen Veröffentlichungen vielfach vor der Digitalisierung und in Bezug auf Kinder und Jugendliche vor Computerspielen warnt

(vgl. beispielsweise Spitzer 2017, S. 20). Deinet sieht die „Verknüpfung von realen und virtuellen Räumen“ als eine wesentliche Aufgabe in der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen an (Deinet 2010, S. 37).

Nadine Jukschat fasst die Problematik bei dieser begrifflichen Unterscheidung treffend zusammen: auch die "reale" Welt besteht aus menschengemachten Konstrukten und Sinnstrukturen, ist also durch soziale Konstrukte in gewisser Weise genauso artifiziell gestaltet wie virtuelle Welten. Zudem durchdringen sich die "reale" und die "virtuelle" Welt gegenseitig, wobei jedoch durch die begriffliche Unterscheidung suggeriert wird, dass es sich um zwei Welten handeln würde, welche je nach einer eigenen, von der jeweils anderen Welt unabhängigen Logik funktionieren.

Vor allem jedoch wird durch die begriffliche Unterscheidung eine implizite Wertung vorgenommen: die "reale" Welt wird aufgrund ihrer materiell erfahrbaren Grundlage als authentisch, kostbar und gewichtig bewertet, die "virtuelle" Welt zur reinen Fiktion degradiert. Diese Wertung ist im Hinblick auf stigmatisierende Tendenzen in der Debatte um Computerspiele für die Soziale Arbeit besonders wichtig (vgl. Jukschat 2017, S. 11).

Auch Calleja schließt sich diesem Gedankengang in seiner Kritik an Juuls Behauptung, Spiele seinen aus realen Regeln und fiktionalen Welten gemacht, an: Diese Behauptung missachte die Tatsache, dass sowohl die Spielregeln, als auch die Repräsentation der Fiktion menschlich konstruiert sind, wodurch weder das eine noch das andere Realität für sich beanspruchen kann (Calleja 2012, S. 84). Böss et al. stellen außerdem fest, dass die Funktion des Spiels, egal ob analog oder digital, eine Abgrenzung von real und nicht real obsolet macht:

> „Das Spiel, wie auch die Phantasie, dient zur Ich-Beherrschung. In dieser Form wird das Spiel erregend, es erzeugt eine lustvolle Verbindung zur inneren Realität, wie auch die Kontrolle von realen Objekten. Schließlich dient das Spiel der Katharsis. Diese Funktion bzw. dieser Effekt stellt sich ein, wenn innere, ungelöste Konflikte in einer bestimmten Form ausgelebt werden“ (Böss et al. 2008, S. 11)

Die Unterscheidung zwischen „real“ und „virtuell“ ist mit Perspektive auf moralisch fragwürdige Praxis in digitalen Spielen, vor allem in der Interaktion mit anderen Spielenden nur wenig hilfreich. Edward Spence argumentiert, dass in einer Interaktion zwischen zwei Spielenden die Grenzen zwischen realer Welt und virtueller Welt durchlässig und porös sind und es daher keine moralische Unterscheidung zwischen beiden geben sollte. Er illustriert sein Argument mit dem von Julian Dibbell bereits 1993 geschilderten "Mr. Bungle-Fall", in dem in einem virtuellen Raum der Avatar eines Spielenden die Avatare von zwei anderen Spielenden vergewaltigte.

> “Dibbell who talked to the real person behind exu`s character, a woman in Seattle, reports that she had confided in him that whilst posting her strong criticism on the social issues forum in LambdaMOO concerning Mr Bungle´s sexual attack on her avatar exu, post-traumatic tears were streaming down her face.” (Spence 2012, S. 138)

Auch wenn die Verletzung der Würde "nur" in einem virtuellen Raum geschah, löste sie in einer der betroffenen Personen reale emotionale Reaktionen aus (vgl. Spence 2012, S. 137–141).

Ein weiterer Grund, warum die trennscharfe Unterscheidung in virtuell oder real problematisch ist, besteht in der wahrgenommenen Handlung innerhalb digitaler Spiele. Jochen Venus stellt fest:

> „Überaus viele Computerspiele vermitteln dem Spieler den Eindruck, er könne eine fiktionale Figur zugleich verkörpern und ihr Handeln von außen, quasi unbeteiligt betrachten.“ (Hervorhebung im Original) (Venus 2012, S. 105)

Coppock schlägt eine Betrachtung von Computerspielen als mediatisierte kulturelle Artefakte vor. Die hybride Form lasse sich dadurch erklären, dass bestimmte Aspekte von Computerspielen tangibel, andere jedoch nicht tangibel sind (Coppock 2012, S. 260).

Um die Frage nach dem Realitätsverständnis digitaler Spiele besser verstehen zu können, ist es zudem hilfreich sie aus einer (sozial)räumlichen Perspektive zu

betrachten. Die Ausführungen im folgenden Abschnitt sollen hier einen Überblick geben.

2.3 Die sozialräumliche Dimension digitaler Spiele

Tillmann und Weßel fassen zusammen, dass in den Kultur- und Sozialwissenschaften zum Teil eine auf Foucault zurückgehende Auffassung von Raum vorherrschen würde. Foucault hatte in den 1970er Jahren Raum als eine "Gemengelage von Beziehungen, die Platzierungen definieren, die nicht aufeinander zurückzuführen und nicht miteinander zu vereinen sind“ bezeichnet (Foucault 1991, S. 38 zitiert in Tillmann, Weßel 2018, S. 116). Diese Annahme voraussetzend wäre das Raumverständnis also von kritischer Prozessorientierung geprägt, welche Raum außerdem als zueinander in Beziehung stehende soziale Güter und Lebewesen versteht und welcher durch die Vereinigung und die Platzierung dieser Bestandteile generiert wird (vgl. Löw 2001 zitiert in Tillmann, Weßel 2018, S. 116). Raum wäre nach dieser Auffassung gleichzeitig Ergebnis und Bedingung sozialer Prozesse (vgl. Reutlinger et al. 2010 zitiert in Tillmann, Weßel 2018, S. 116) und damit deutlich von der Vorstellung von Raum zu unterscheiden, welche selbigen als "Container" oder festgelegten Hintergrund sozialer Vorgänge versteht (vgl. Tillmann, Weßel 2018, ebenda).

Innerhalb der Forschung zu Sozialräumen in der Jugendarbeit wurde deutlich, dass die Welt digitaler Spiele mittlerweile als Raum für Aneignung verstanden werden kann. Hier sei nochmal auf Deinet verwiesen, der mit Leontjews Aneignungsansatz argumentiert, welchen er wie folgt zusammenfasst:

> „Die grundlegende Auffassung dieses Ansatzes besteht darin, die Entwicklung des Menschen als tätige Auseinandersetzung mit seiner Umwelt und als Aneignung der gegenständlichen und symbolischen Kultur zu verstehen“ (Deinet 2009, S. 27).

Wilhelm führt aus, inwiefern dieses Aneignungskonzept auf digitale Spiele übertragen werden kann. Dabei orientiert sie sich zur Beschreibung des Spielprozesses an einem von Klimmt entworfenen Handlungsmodell, welches in Anlehnung an Oerter drei Analyseebenen umfasst, welche sich wiederum auf den Tätigkeitsbegriff von Leontjew beziehen. Die unterste Ebene beinhaltet die einzelnen Interaktionen zwischen

Spielenden und Spielprogramm, wobei auf die Eingabe des Spielenden eine Reaktion des Programms folgt (sogenannte Input/Output-Loops). Diese Ebene der Betrachtung entspricht dem Begriff der Operation, wie er bei Leontjew verwendet wird (vgl. Klimmt 2006, S.71 zit. in Wilhelm 2015, S. 27). Als nächsthöhere Ebene wird die Episode, als Abfolge mehrerer Input/Output-Loops betrachtet (vgl. ebenfalls Bojahr 2012, S. 151 f.). Eine Episode umfasst eine determinierende Ausgangssituation, also eine Handlung des Spielenden, welche ihrerseits aus mehreren Input/Output-Loops bestehen kann, und ein daraus folgendes Resultat (z.B. das Besiegen eines Gegners). Innerhalb der Episode gibt es für den Spielenden mehrere Handlungsoptionen, zugleich wird durch das Spielprogramm eine Handlungsnotwendigkeit generiert, beispielsweise durch das Erscheinen von Hindernissen oder Gegnern (vgl. Klimmt 2006, S.71f, zit. in Wilhelm 2015, S.27). Parallel zur Episode kann der Handlungsbegriff von Leontjew verwendet werden, das Resultat kann dem Ziel bei Leontjew zugeordnet werden. Die oberste Analyseebene besteht aus einer Abfolge zusammenhängender Episoden und wird bei Klimmt als Tätigkeit bezeichnet, wobei die gesamte Tätigkeit des Spielens gemeint ist. Für diese Ebenen ist ein übergeordnetes Thema ausschlaggebend, entsprechend dem Begriff des Motivs bei Leontjew, welches mehr als nur die Lösung einer bestimmten Aufgabe beinhaltet, also beispielsweise die Weiterentwicklung eines Avatars oder sich erweiterndes Wissen über die Spiellandschaft (vgl. Klimmt 2006 S. 74 f. zit. in Wilhelm 2015, S. 27). Demnach finden innerhalb digitaler Spiele Aneignungsprozesse statt, welche als ein weiteres Anzeichen für in einander übergehende Realitäten darstellen und die These der Unterscheidung in „digital“ und „real“ im Kontext virtueller Welten weiter entkräftet.

Ebenfalls an eine räumliche Perspektive schließt sich Neitzel in ihren Ausführungen zu Involvierungsstrategien des Computerspiels an. Sie stellt fest, dass bei jedwedem Mediengebrauch eine Diffusion zwischen Räumen stattfindet: Jenem Raum innerhalb des Mediums und den außerhalb des Mediums, wenn auch in unterschiedlicher Qualität und Ausprägung (vgl. Neitzel 2012, S. 80).

2.4 Meritokratische Logik in digitalen Spielen

Das Prinzip der Meritokratie besagt, dass die Position eines Menschen in der Gesellschaft durch eigenes Engagement und die Ausschöpfung der eigenen

Fähigkeiten bestimmt wird. Indem das Individuum gewisse Leistungen erbringt oder auch nicht, nimmt es im System seine "verdiente" Position ein. Strukturelle Unterschiede, welche Menschen dazu befähigen oder dabei behindern, die besagten Leistungen zu erbringen werden dabei ausgeblendet und Ungleichheiten gerechtfertigt, indem argumentiert wird, dass die talentiertesten und fleißigsten Menschen sich ihre Machtpositionen durch harte Arbeit verdient haben. Meritokratie beschreibt also ein Gegenmodell zur Aristokratie, in welcher Machtpositionen durch die soziale Schicht und das Geburtsrecht bestimmt werden (vgl. Paul 2018, S. 29–33).

Da aber die Mächtigen in meritokratischen Systemen überzeugt sind, sich ihre Position durch ihre eigene Leistung verdient zu haben, neigt dieses System dazu sich selbst zu replizieren und blendet eine kritische Reflexion der eigenen Privilegien aus (ebenda S. 8f.). Geschlecht, Nationalität, Hautfarbe, soziale Klasse und das Vorliegen oder nicht-Vorliegen einer Behinderung - all dies sind Faktoren, welche direkt darauf Einfluss nehmen, von welchem Ausgangspunkt aus sich Menschen in der Leistungsgesellschaft bewegen (vgl. Paul 2018, S. 9).

Die innere Überzeugung der Legitimität einer Leistungsgesellschaft führt dazu, dass der höhere oder niedrigere Status eines Menschen innerhalb seiner gesellschaftlichen Gruppe als individuell verdient wahrgenommen wird. Anschließend an diese Überzeugung gelten Gruppen mit niedrigerem sozialen Status als weniger talentiert oder weniger fleißig und konsequent in der Erreichung ihrer Ziele, wobei der Aspekt von Diskriminierung aufgrund des gegebenen Status Quos, der aus individuellen Voraussetzungen resultiert, ausgeblendet wird. Dies wiederum führt dazu, dass Gruppen mit höherem Status Vorteile oder Ausgleiche, welche niedrigere Statusgruppen oder Individuen erhalten, um die eigenen Aufstiegschancen erhöhen zu können, als ungerecht betrachten, da solche Maßnahmen den als fair wahrgenommenen Gerechtigkeitsprinzipien (mehr Leistung und Talent gleich höherer Status und mehr Vorteile) widersprechen würden. Hieraus folgt, dass je eher eine meritokratische Weltsicht in einer Gesellschaft adaptiert wird, Gruppen oder Individuen mit niedrigerem Status die eigene Diskriminierung eher übersehen, während Gruppen oder Individuen mit höherem Status sich eher diskriminiert fühlen, wenn ihnen die vermeintlich verdienten Vorteile versagt bleiben (vgl. McCoy und Major 2007, S. 342).

Sowohl narrativ, als auch spielmechanisch stützen sich Computerspiele oft auf meritokratische Prinzipien. Dies soll anhand von vier Bespielen aus besonders beliebten Spielgenres aufgezeigt werden.

In Action Adventures (zum Beispiel "Tomb Raider 2013") startet der Charakter meist ohne Ausrüstung oder bestimmte Fähigkeiten (vgl. Paul 2018, S. 103). Im linearen Spielverlauf und durch das Bestehen von Missionen werden die Fähigkeiten erweitert, der Charakter stärker und die Ausrüstung besser (vgl. ebenda, S. 106). Am Ende des Abenteuers ist der Charakter nahezu unbesiegbar und das Spiel endet meist mit einem finalen Kampf gegen den etablierten Antagonisten. Spielende erleben mit, wie der Charakter, welcher sie im Spiel repräsentiert durch harte Arbeit und eigene Entscheidungen zum Erfolg kommt- ein im Kern meritoktratisches Narrativ (vgl. Paul 2018, S. 104).

MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) wie World of Warcraft unterliegen ebenfalls meritokratischen Strukturen. Spielende müssen für ihren Status im Spiel nicht nur ihre Fähigkeiten beim Erfüllen von Missionen unter Beweis stellen, sondern ihn sich auch durch zeitaufwändige Fleißarbeiten wie zum Beispiel das Sammeln von Gegenständen verdienen. Paul spricht von einem Wechsel zwischen game of labor (Arbeitsspiel) und game of skill (Fähigkeitsspiel), welcher in World of Warcraft ständig geschieht (vgl. Paul 2018, S. 113). Spielende bewerten sich gegenseitig anhand ihrer sichtbaren erarbeiteten Erfolge (also dem jeweiligen Level), sowie ihrer Ausrüstung, und wählen anhand dieser vermeintlichen Beweise dafür, dass das Gegenüber den eigenen Erfolg steigern kann ihre Mitstreitenden für Gruppenmissionen aus (vgl. ebenda, S. 112).

In Sportspielen wie FIFA17 oder NBA 2K16 gibt es neben dem gewöhnlichen Wettkampfmodus die Möglichkeit einen Avatar zu erstellen, welcher mit genug regelmäßiger Spielzeit und erzielten Erfolgen die virtuelle Karriereleiter immer weiter aufsteigt. Faktoren, welche diesem linaren Aufstieg unterbrechen oder verzögern könnten, wie beispielsweise Verletzungen, sind von den Entwickelnden dabei nicht vorgesehen und nicht in die Karrieremodi integriert (vgl. Paul 2018, S. 115)

Als letztes Beispiel sollen meritokratische Strukturen in sogenannten MOBAS (Multiplayer Online Battle Arena) aufgezeigt werden, da diese besonders erfolgreich sind und viele Spielende anziehen, jedoch vor allem den Ruf einer besonders toxischen Community haben (vgl. Paul 2018, S. 121). Als Beispiel soll an dieser Stelle League of Legends (LoL) herangezogen werden. Spielende finden sich in Fünfer-Teams zusammen um gegeneinander in einer Arena anzutreten. Ziel ist es, die gegnerische Basis zu zerstören, was jedoch erst im späteren Verlauf des Spiels möglich wird. Zu Beginn müssen nicht-spielbare Charaktere (sog. Minions) oder Monster besiegt werden, um Erfahrungspunkte und Geld zu sammeln. Beides sorgt für eine Verbesserung des eignen Champions, zum Beispiel durch die Möglichkeit sich mit besseren Waffen auszurüsten oder stärkere Attacken anwenden zu können. Im Verlauf des Spiels versuchen die Teams sich gegenseitig durch sogenannte "Kills" zu dezimieren, was wiederum ebenfalls zur Stärkung des eigenen Charakters führt. Wenn ein Charakter stirbt, taucht er an der Basis wieder auf und kann weiterspielen, bis die eigene oder gegnerische Basis zerstört wurde und das Spiel endet (vgl. Paul 2018, 117 f.).

Die Einteilung der Spielenden erfolgt durch ein Leitersystem, in welchem sich Spielende je nachdem, ob sie gewinnen oder verlieren auf und ab bewegen. Vergleichbare Fähigkeitslevel werden in eine Gruppierung sortiert und so die Kontrahenten bestimmt. Diese Art System wird Elo-System genannt und findet sich auch beim Schachspiel. Die Leiter ist wiederum in die Level Bronze, Silber, Gold, Platin, Diamant, Master und Challenger eingeteilt, wobei sich auf jeder Ebene noch fünf Unterstufen finden. Auch hier spielen in der Platzierung (zeitlicher)Aufwand und Fähigkeiten die entscheidende Rolle: Es muss regelmäßig gespielt werden, um den Platz in der Rangliste nicht zu verlieren. Elo-Systeme werden außerdem präziser in der Einteilung, je öfter gespielt wird (vgl. Paul 2018, S. 118 f.).

Diese hier beschriebene Fragestellung nach der Entität des digitalen Spiels spiegelt sich in wiederkehrenden gesellschaftlichen Debatten. Vor allem Fragen um Spielsucht und vermeintlich durch Spiele ausgelöste Aggression und Gewalt – in Deutschland bekannt als die sogenannte „Killerspieldebatte“- haben gezeigt, dass seitens der Gesellschaft nach wie vor erhebliche Unterschiede in der Einordnung digitaler Welten

in bestehende Realitätskonzepte bestehen. Diese öffentliche Diskussion über digitale Spiele soll im nachfolgenden Kapitel besprochen werden.

3. Digitale Spiele im Spiegel gesellschaftlicher Debatten

Schon früh wurde über digitale Spiele kontrovers diskutiert. Während in den ersten Jahren populärer Computerspielnutzung vor allem eine Assoziation von Arcades mit Spielhallen vonstattenging, welche Sorgen um Spielsucht in den Mittelpunkt der gesellschaftlichen Debatte rückte, kam mit der Verbreitung der First- und Third-Person-Shooter die Frage auf, ob Computerspiele moralisch verwerflich wären.

Jochen Venus stellte 2007 fest, dass selten eine medienkritische Auseinandersetzung so leidenschaftlich geführt worden sei, wie die Killerspiel-Debatte. Sie durchzog die traditionellen Medien wie Zeitungen, Talkshows und Dokumentationen und war Gegenstand gerichtlicher und parlamentarischer Verhandlungen. Im Zentrum stand dabei die Frage, inwiefern digitale Spiele, welche Gewalt- und Tötungshandlungen simulieren, die soziale und moralische Desorientierung von Kindern und Jugendlichen begünstigen oder gar auslösen und damit adoleszente Gewaltkriminalität fördern (vgl. Venus 2007, S. 68). Mit den Amokläufen an einer US-amerikanischen und drei deutschen Schulen in den Jahren 1999, 2002, 2006 sowie 2009 entstand die Befürchtung, es gäbe einen Kausalzusammenhang zwischen der Tätigkeit des Spielens und der durchgeführten Gewalttat (vgl. Venus 2007, S. 69; Horeld 2009, o.S.). Diese Argumentation soll im Folgenden wissenschaftlich eingeordnet werden.

3.1 Aggression und digitale Spiele

Malte Elson und Christopher J. Ferguson veröffentlichten 2013 einen Übersichtsartikel bezüglich des Zusammenhangs zwischen Aggression und der Rezeption digitaler Spiele. Gleich zu Beginn kündigen die Autoren dabei an, dass die Forschungsergebnisse widersprüchlich seien und sowohl in der Wissenschaft, als auch in der gesellschaftlichen Öffentlichkeit kontrovers diskutiert würden, was neben methodologischen Problemen in der Konzeption der Studien auch durch ideologische Überzeugungen der Forschenden bedingt würde (vgl. Elson; Ferguson 2013, S. 33). Elson und Ferguson erklären, dass zur Messung der Wirkung gewalthaltiger Spiele auf das Aggressionspotential der Spielenden hauptsächlich drei Arten von Studien

durchgeführt würden: Einerseits würden Verknüpfungen in experimentellen Labortests zur Herstellung eines Kausalzusammenhangs untersucht, andererseits in Längs- und Querschnittsstudien und zuletzt in Metaanalysen (vgl. Elson, Ferguson 2013, S. 36).

Labortests folgen oft einem ähnlichen Design: Testpersonen rezipieren in zwei Kontrollgruppen gewalthaltige oder gewaltlose Spiele. Im Anschluss werden Tests durchgeführt oder Fragebögen ausgefüllt, welche aggressive Gedanken, Gefühle oder Verhaltensweisen vermessen oder beobachten (vgl. ebenda S. 36). Ein beliebtes Messverfahren zu aggressiven Gedanken besteht darin, Worte mit fehlenden Buchstaben vorzugeben und den Teilnehmenden aufzutragen, diese Lücken zu füllen (Bsp. explo_e: Hier die Möglichkeiten der Ergänzung zu "explode: explodieren" oder "explore: erforschen"). Aggressive Gedanken werden vermessen, indem die Anzahl der Worte, welche so ergänzt wurden, dass sie mit Gewalt konnotiert werden können, durch die Anzahl der insgesamt ergänzten Worte geteilt wird. Das Verfahren wurde bereits in mehreren Studien angewandt mit dem Ergebnis, dass das Spielen gewalthaltiger Spiele signifikant mit aggressiven Gedanken in Verbindung gebracht werden kann (vgl. (Anderson et al., 2004; Barlett, Branch, et al. 2009; Barlett, Rodeheffer, 2009; Carnagey, Anderson, 2005; Sestir, Bartholow, 2010 zitiert in Elson, Ferguson 2013, S. 36). Im Gegensatz dazu finden sich für die Konnotation von Gewalt in digitalen Spielen und aggressiven Gefühlen wie beispielsweise Wut weniger eindeutige Ergebnisse (vgl. ebenda S. 38).

Aggressives Verhalten (also beispielsweise Angriffe auf andere Personen) lässt sich in Labortest aus ethischen und moralischen Gründen nicht vermessen, daher greift die Wissenschaft hier zu einer Annäherung. Ein oft genutztes Verfahren ist der Competitive Reaction Time Task (CRTT): Teilnehmende spielen ein Geschicklichkeitsspiel gegen eine andere fiktionale Partei (dass diese fiktional ist, ist den Teilnehmenden unbekannt). Wer gewinnt, bestraft die gegnerische Seite, indem ein unangenehmes Geräusch über Kopfhörer abgespielt wird, über dessen Lautstärke und Dauer die gewinnenden Teilnehmenden bestimmen. Das Konsumieren gewalthaltiger Spiele führte in mehreren Studien zu höheren CRTT Ergebnissen als das von Spielen ohne Gewalt (Anderson, Carnagey, 2009; Anderson et al., 2004; Bartholow, Anderson, 2002; Bartholow, Bushman und Sestir, 2006; Bartholow, Sestir

und Davis, 2005; Carnagey, Anderson, 2005; Konijn, Nije Bijvank, und Bushman, 2007; Sestir, Bartholow, 2010 zitiert in Elson, Ferguson 2013, S. 38). Als weiteres beliebtes Verfahren wird das sogenannte Hot Sauce Paradigm angeführt: Die Aggressivität einer Person wird daran bemessen, wie viel scharfe Sauce sie zum Würzen eines Gerichts für eine andere Person verwendet (Lieberman, Solomon, Greenberg und McGregor, 1999, zitiert in Elson, Ferguson 2013, S. 38). Es gibt Studien, welche herausfanden, dass das Spielen gewalthaltiger Spiele zur Verwendung einer höheren Menge scharfer Sauce beim Würzen führte (Barlett et al., 2009; Fischer, Kastenmüller, und Greitemeyer, 2010 zitiert in Elson, Ferguson 2013, S.38). Beide Verfahren wurden allerdings hinsichtlich ihrer Validität stark kritisiert, da sie nicht standardisierbar sind und der Bezug zu realen aggressiven Verhaltensweisen wie körperlicher Gewalt stark angezweifelt wird (vgl. Ferguson, Smith et al. 2008; Savage, 2004; Tedeschi / Quigley, 1996; Ritter / Eslea, 2005 zitiert in Elson, Ferguson 2013, S. 38).

Die andere Methode zur Untersuchung der Effekte von digitalen Spielen auf aggressives Verhalten sind Longitudinalstudien, welche Spielende über einen längeren Zeitraum beobachten. Viele Studien nutzen den Violent Video Game Exposure (VVGE) Fragebogen, welcher von Anderson und Dill im Jahr 2000 vorgestellt wurde: Die Teilnehmenden nennen ihre fünf Lieblingsspiele, woraufhin die Frequenz der Spielzeiten und der gewalthaltige Inhalt bewertet wird. Die Werte beider Faktoren werden multipliziert und gemittelt, das Ergebnis gilt als Kennzahl, welche mit Variablen aggressionsbezogenen Verhaltens in Zusammenhang gebracht wird. Mehrere Studien haben die Kennzahl des VVGE mit von den Teilnehmenden selbstberichteten, aggressionsbezogenen Variablen verknüpfen können, wie z.B. Kriminalität, physische und verbale Aggression oder Wut (Anderson / Dill, 2000; Anderson et al., 2004; Bartholow et al, 2005; Koglin, Witthöft und Petermann, 2009 zitiert in Elson, Ferguson 2013, S.39).

Andere Studien konnten wiederum keine Korrelation zwischen der VVGE-Kennzahl und aggressiven Eigenschaften, jugendlicher Gewaltbereitschaft oder Einstellungen gegenüber Gewalt herstellen (Ferguson / Rueda, 2009; Ferguson, Rueda, et al., 2008; Ferguson, San Miguel, und Hartley, 2009; Puri / Pugliese, 2012; Ferguson, 2011;

Gunter / Daly, 2012; von Salisch, Vogelgesang, et al., 2011; Brady / Matthews, 2006 zitiert in Elson, Ferguson 2013, S.39). Es gibt also Anzeichen dafür, dass eine Verbindung zwischen der VVGE-Kennzahl und aggressivem Verhalten weitgehend durch andere Variablen herbeigeführt wird (Barlett et al., 2009; Zhen, Xie et al. 2011 zitiert in Elson, Ferguson 2013, S.39).

Mehrere Studien fanden nach Einbezug relevanter Kontrollvariablen wie Bildung, Geschlecht und Gewalterfahrungen im näheren sozialen Umfeld keine direkte Verbindung zwischen der Exposition gegenüber gewalthaltigen Spielen und Aggressivität; vielmehr fanden sich Hinweise auf einen Selektionseffekt, also darauf, dass aggressiv dispositionierte Personen eher gewalthaltige Spiele nutzen (Wallenius/Punamäki 2008; Ferguson 2011; Ferguson, San Miguel et al. 2012; Ferguson et al. 2013; von Salisch et al. 2011 zitiert in Elson, Ferguson 2013, S. 40). Die Belege für medienindizierte Effekte auf aggressives Verhalten fallen also auch in den Longitutinalstudien mehrheitlich eher gering aus und gehen sogar vollkommen verloren, wenn relevante Kontrollvariablen mit einbezogen werden (vgl. Elson, Ferguson 2013, S. 39–40).

3.2 Digitale Spiele und Suchtverhalten

Rehbein, Mößle, Arnaud und Rumpf veröffentlichten 2013 einen Übersichtsartikel über den Forschungsstand zu Computerspiel- und Internetsucht. Sie stellten dabei fest, dass das Phänomen aus zwei Richtungen erforscht wird: Zum Einen als Internetsucht und pathologische Internetnutzung im Allgemeinen und zum Anderen als pathologische Computerspielnutzung im Speziellen (vgl. Rehbein et al. 2013, S. 569).

Sie definieren Computerspielsucht wie folgt:

> „Rekurriert wird auf ein Mediennutzungsverhalten mit Krankheitswert, bei dem die Symptome einer psychischen Abhängigkeit erlebt werden, ein klinisch relevanter Leidensdruck aus dem Verhalten resultiert und das Verhalten trotz negativer Konsequenzen aufrechterhalten wird.“ (Rehbein et al. 2013, S. 569)

Für die vorliegende Arbeit haben sich die Erkenntnisse einer retroperspektiven, qualitativen Untersuchung von Nadine Jukschat zum Phänomen der

Videospielabhängigkeit als hilfreich erwiesen. Jukschat stellt fest, dass exzessiv-abhängiges Spielen digitaler Spiele drei Funktionen für Spielende haben kann.

1. das Spielen aus Sehnsucht nach Anerkennung, aufgrund von Erfahrungen der Ignoranz wichtiger Lebensbereiche in der analogen Welt, in welchen Gefühle der Anerkennung oder Bewährung erlangt werden. Fehlt eine Erfüllung dieser Bedürfnisse nach Anerkennung und Sich-Beweisen zu können, kann das Spielen digitaler Spiele sie ersetzen. Computerspiele folgen zuverlässigen Regeln, können schnelle Erfolge suggerieren und bieten im Kontext wettbewerbs- oder leistungsorientierter Spielmechanik ein alternatives Feld der Bewährung und Selbstbestätigung.

2. das Spielen aus Sehnsucht nach Zugehörigkeit, welches sich zeigt, wenn in der analogen Welt durch defizitäre oder dysfunktionale Beziehungen soziale Probleme erfahren werden, wodurch das Zugehörigkeitsgefühl zu sozialen Gefügen geschwächt wird. Betroffene, welche in realweltlichen Kontexten unter Ausgrenzung und Stigmatisierung leiden, können innerhalb der digitalen Realität eine Alternative finden, in welcher viele Faktoren, die zwischenmenschliche Interaktion verkomplizieren oder erschweren, keine Rolle spielen. Spielende erfahren die digitale Realität als einen Raum für soziale Interaktion, in dem Spiele als Vehikel für Bindungen und Beziehungen fungieren und die gemeinsame Aktivität das Zugehörigkeitsgefühl zu einer Community stärken kann.

3. das Spielen aus Sehnsucht nach Autonomie, welches genutzt wird, um eine alternative Realität zu schaffen, in der von außen diktierte Erwartungen oder Lebensentwürfe nicht erfüllt werden müssen. Dies steht in Verbindung mit einer erschwerten Wahrnehmung eigener Wünsche und Bedürfnisse und der daraufhin nur schwer realisierbaren Abgrenzung von externen Ansprüchen. Innerhalb der digitalen Welt können Bedürfnisse ausgelebt und Wünsche erfüllt werden, die in der analogen Welt entweder unerreichbar erscheinen oder nicht der Norm entsprechen und dort gegen diese verteidigt werden müssten.

Das Spielen digitaler Spiele kann also als Copingmechanismus für viele Probleme genutzt werden, was es für viele Menschen so attraktiv macht. Viele wichtige Bereiche des persönlichen Wohlbefindens können innerhalb von Computerspielen alternativ

besetzt und wichtige Bedürfnisse erfüllt werden. Daraus folgt, dass die digitale Realität je nach Grad der Nutzung und je nach Funktion eine existentielle Rolle für die Spielenden einnehmen kann (vgl. Jukschat 2017, S. 357).

3.3 Die „Killerspieldebatte“

Wie so oft, wenn neue Medien in Zusammenhang mit (vermeintlich) abweichendem Verhalten auftreten, ergeben sich hitzige gesellschaftliche Debatten. Eine solche Diskussion entzündete sich in Deutschland Anfang der 2000er Jahre in Form der sogenannten „Killerspieldebatte“. Eine beliebte Position in diesen Debatten macht die Ursachen für Probleme in Verbindung mit digitalen Spielen weniger an sozialen Faktoren fest, sondern am Medium selbst. Sie konzentriert sich außerdem vorranging auf eine zu schützende Jugend und kehrt die Verantwortung der Gesellschaft und ihrer Entwicklungen für Gewaltverhalten argumentativ unter den Teppich (vgl. Jöckel 2018, S. 61). Diese Position ist in Anbetracht der Debatte um Rechtsextremismus und Gaming-Kultur - wie sich im Verlauf der Untersuchung gezeigt hat - äußert hinderlich.

Verschärfte und polemisch geführte Diskurse wie die um Auswirkungen von digitalen Spielen auf Gewaltverhalten, werden an mancher Stelle in eine lange Tradition unterschiedlichster Debatten eingeordnet, die unter dem gemeinsamen Nenner „Moral Panic“ zusammengefasst werden können (vgl. beispielsweise Bowman 2016 S. 22 ff.; Markey, Ferguson 2017, S.99 ff.; Fraser 2002; Jöckel 2018, S.61 f.). Der Begriff bezieht sich auf die Tendenz von Gesellschaften, übertriebene Ängste auf einen vermeintlichen Sündenbock zu projizieren, welcher für echte oder imaginierte soziale Probleme verantwortlich gemacht wird (vgl. Markey, Ferguson 2017, S. 100). Gerade in Bezug auf Gaming sei eine Spielart der Moral Panic erkennbar, welche in einem Generationenkonflikt wurzelt: die ältere Generation präge das Gefühl, neue Medien oder Technologien würden eine neue Dimension moralischen Verfalls herbeiführen. Dieser Verfall steht im Vergleich zu einer als idyllisch empfundenen Erinnerung der eigenen Kindheit und Jugend und wird vom Gefühl begleitet, die Kontrolle über gesellschaftliche Entwicklungen zu verlieren (vgl. ebenda S. 100 f.). Erich Goode und Nachman Ben-Yehuda (2009) fassen den Begriff etwas breiter und charakterisieren „moral panic“ anhand von drei Elementen:

1. Besorgnis: Gegenüber dem Verhalten einer bestimmten Gruppe und den angenommenen Folgen dieses Verhaltens wird zunehmende Besorgnis innerhalb einer Öffentlichkeit empfunden. Diese Besorgnis, welche sich auch in Angst oder Nervosität äußert, wird von der sie empfindenden Gruppe als legitime Reaktion auf die vermeintliche Bedrohung empfunden

2. Feindlichkeit: Die Bedrohung wird als Feind der Rechtschaffenheit und Moral der Besorgten angesehen. Im Zuge dessen werden nuancierte Erklärungsmuster für Verhaltensweisen abgebaut und eine klare, dichotomische Aufteilung in Gut und Böse vorgenommen. Vorurteile und Stereotypen bestimmen die jeweilige Fremdwahrnehmung.

3. Konsens: Innerhalb derjenigen, welche eine Bedrohung der Öffentlichkeit oder der Gesellschaft wahrnehmen, besteht ein Konsens darüber, dass diese Bedrohung real und interventionsbedürftig ist.

(vgl. Goode, Ben-Yehuda 2009, S. 37-39)

Moral Panics können in vielen Fällen notwendige Diskussionen erschweren und Fronten zwischen unterschiedlichen Ansichten verschärfen, indem sie auch die introspektive Reflexion der jeweiligen Parteien in den Hintergrund treten lassen. In Bezug auf die Debatte um rechtsextreme Bezüge in der Gaming-Szene hat die Killerspieldebatte meiner Beobachtung nach mehr Schaden als Nutzen angerichtet, was sich in der Analyse der durchgeführten Gruppendiskussionen gezeigt hat. Gleichzeitig stehen Fragen Sozialer Arbeit oft im Zentrum solcher polemisch geführter Auseinandersetzungen um Moral und abweichendem Verhalten.

Vor allem deswegen ist eine vielschichtige Diskussion um die politische und gesellschaftliche Bedeutung der Gaming-Community notwendig geworden, was sich in der unübersehbar gewordenen Verbindung von Rechtsextremismus und Gaming-Kultur zeigt. Diese Notwendigkeit wurde beispielsweise von Wolfgang Walk angesprochen, welcher für das Grimme-Institut über digitale Spiele schreibt. Er attestiert insgesamt vier Ebenen, auf welchen sie politisch von Bedeutung sind:

> "Games als politische Entität des Marktes bzw. Geldes /Das Game als Politikum durch seinen Einfluss auf die Kultur / Das Game als Politikum aus seiner Spielmechanik heraus / Das Game als politisches Narrativ aus seiner individuellen Erzählung heraus" (Walk 2019).

Damit eröffnet er Perspektiven, welche über die individuelle Ebene des einzelnen Spielenden weit hinausgehen und deutlich machen, unter welchen Aspekten das Auftreten der Verbindung von Rechtsextremismus und Gaming-Kultur verstanden werden kann. Diese Verbindung wird in Teil 2 aufgearbeitet.

Literatur

Bauer, René (2018): Games as a Special Zone. Motivation Mechanics of Games. In: René Bauer, Melanie Kocher und Beate Suter (Hg.): Games and Rules. Game Mechanics for the "Magic Circle". Bielefeld: Transcript-Verlag (Edition Medienwissenschaft, 53), S. 35–46.

Bleckmann, Paula; Fenner, Irmela (2013): Verankerung und Vertreibung in realen und virtuellen Welten: biographische Längsschnittinterviews zu Bewältigung bei Computerspielsucht. In: BIOS - Zeitschrift für Biographieforschung, OralHistory und Lebensverlaufsanalysen 26. Jg. 1/2013, S. 77–109.

Böss, Daniel; Cisowska, Anna; Compagna, Diego; Derpmann, Stefan; Klein (2008): Soziologische Perspektiven auf Digital-Game und - Gaming. Universität Duisburg-Essen Campus Duisburg, Fak. für Gesellschaftswissenschaften, Institut für Soziologie. Duisburg (4). Online verfügbar unter http://www.uni-due.de/soziologie/compagna_wpkts, zuletzt geprüft am 13.02.2019.

Bowman, Nicholas David (2016): The Rise (and Refinement) of Moral Panic*. In: Quandt, Kowert (Hg.) 2016 – The video game debate. Unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games. New York: Routledge, S. 22-38

Calleja, Gordon (2012): Erasing the magic circle. In: Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larsen, Sageng John Richard (Hg.): The philosophy of computer games. Dordrecht, London: Springer (Philosophy of Engineering and Technology, 7), S. 77–91.

Copier, Marinka (2005): Connecting Worlds. Fantasy Role-PlayingGames, Ritual Acts and the Magic Circle. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.50594.pdf zuletzt geprüft am 03.08.2020

Coppock, Patrick (2012): Are Computer Games Real? In: Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larsen, Sageng John Richard (Hg.): The philosophy of computer games. Dordrecht, London: Springer (Philosophy of Engineering and Technology, 7), S. 259–277.

Deinet, Ulrich (2009): „Aneignung“ und „Raum“ – zentrale Begriffe des sozialräumlichen Konzepts. In: Ulrich Deinet (Hg.): Sozialräumliche Jugendarbeit. Grundlagen, Methoden und Praxiskonzepte. 3., überarb. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 27–58.

Deinet, Ulrich (2010): Aneignung öffentlicher und virtueller Räume durch Jugendliche. In: Georg Cleppien und Ulrike Lerche (Hg.): Soziale Arbeit und Medien. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss, S. 37–51.

Elson, Malte; Ferguson, Christopher J. (2013): Twenty-Five Years of Research on Violence in Digital Games and Aggression. Empirical Evidence, Perspectives, and a Debate Gone Astray. In: European Psychologist 19. Jg., Nr. 1/2019, S. 33–46.

Erxleben, Christian (2020): Influencer Marketing 2020: „Jeder Gamer muss sich als Marke sehen“. Online verfügbar unter https://www.basicthinking.de/blog/2020/01/15/trends-influencer-marketing-2020/, zuletzt geprüft am 15.01.2021.

Fraser, Kline Simon. (2002). Moral Panics and Video Games. Online verfügbar unter http://www.sfu.ca/media-lab/research/mediaed/Moral%20Panics%20Video%20Games.pdf, zuletzt geprüft am 08.02.2021

GamesWirtschaft (2020): Umsatz-Vergleich 2019: Computerspiele lassen Musik und Kino weit hinter sich. Online verfügbar unter: https://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/umsatz-vergleich-2019-games-musik-kino/, zuletzt geprüft am 20.01.2021

Goode, Erich; Ben-Yehuda, Nachman (2009): Moral Panics. The social construction of deviance. 2. Aufl. Cichester: Wiley Blackwell

Horeld, Markus (2009, 16.03.) Zu schnell geschossen. Zeit Online. Online verfügbar unter https://www.zeit.de/online/2009/12/killerspiele-verbot-winnenden-waffen, zuletzt geprüft am 08.02.2021

Huizinga, Johan (2004): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. 19. Aufl. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag

Jansen, Jonas (2018): Deutsche verrückt nach Computerspielen. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 10.04.2018. Online verfügbar unter

https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/diginomics/gaming-boom-deutsche-verrueckt- nach-computerspielen-15534118.html, zuletzt geprüft am 21.02.19.

Jöckel, Sven (2018): Computerspiele. Nutzung, Wirkung und Bedeutung. Wiesbaden, Germany: Springer VS (Medienwissen kompakt).

Jukschat, Nadine (2017): (Sehn-)Sucht Computerspiel. Bedingungen der Entstehung und Verstetigung abhängiger Computerspielpraxis : ein rekonstruktiver Ansatz. Weinheim: Beltz Juventa.

Juul, Jesper (2008): The Magic Circle and the Puzzle Piece. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möhring (Hg.): Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 01), S. 56–66.

Liebe, Michael (2008): There is no Magic Circle. On the difference between Computer Games and Traditional Games. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möhring (Hg.): Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. Potsdam: Potsdam Univ. Press (DIGAREC Series, 01), S. 324–339.

McGonigal, Jane (2012): Besser als die Wirklichkeit! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern. München: Heyne.

Markey, P., & Ferguson, C. (2017): Teaching Us to Fear: The Violent Video Game Moral Panic and The Politics of Game Research. American Journal of Play, 10. Jg. S. 99-115. Online verfügbar unter https://www.semanticscholar.org/paper/Teaching-Us-to-Fear%3A-The-Violent-Video-Game-Moral-Markey-Ferguson/31e0be93974a0759ad2ea722cf37526b60cf8d21 zuletzt geprüft am 08.02.2021

McCoy, Shannon K.; Major, Brenda (2007): Priming meritocracy and the psychological justification of inequality. In: Journal of Experimental Social Psychology 43. Jg. Nr.3/2007, S. 341–351.

Neitzel, Britta (2012): Involvierungsstrategien des Computerspiels. In: Michael Hagner, Ina Kerner und Dieter Thomä (Hg.): Theorien des Computerspiels. zur Einführung. Hamburg: Junius, S. 75–103.

Paul, Christopher A. (2018): The toxic meritocracy of video games. Why gaming culture is the worst. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.

Paulsen, Nina; Klöß, Sebastian (2020): Ein Leben ohne Videospiele ist für jeden dritten Nutzer undenkbar. Bitkom. Online verfügbar unter https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Ein-Leben-ohne-Videospiele-ist-fuer-jeden-dritten-Nutzer-undenkbar zuletzt geprüft am 04.02.2021

Rehbein, F.; Mößle, T.; Arnaud, N.; Rumpf, H-J (2013): Computerspiel- und Internetsucht. Der aktuelle Forschungsstand. In: Der Nervenarzt 84. Jg., Nr. 5/2013, S. 569–575.

Spence, Edward H. (2012): Virtual Rape, Real Dignity: Meta-Ethics for Virtual Worlds. In: Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larsen und Sageng John Richard (Hg.): The philosophy of computer games. Dordrecht, London: Springer (Philosophy of Engineering and Technology, 7), S. 125–142.

Spitzer, Manfred (2017): Cyberkrank! Wie das digitalisierte Leben unsere Gesundheit ruiniert. Vollständige Taschenbuchausgabe. München: Droemer

Thiersch, Hans (2015): Soziale Arbeit und Lebensweltorientierung: Konzepte und Kontexte. Gesammelte Aufsätze. 2 Bände. Weinheim: Beltz Juventa (1).

Tillmann, Angela; Weßel, André (2018): Das digitale Spiel als Ermöglichungsraum für Bildungsprozesse. In: Manuela Pietraß, Johannes Fromme, Petra Grell und Theo Hug (Hg.): Der digitale Raum - Medienpädagogische Untersuchungen und Perspektiven. Wiesbaden: Springer VS (Jahrbuch Medienpädagogik, 14), S. 111–132.

Venus, Jochen (2007): Du sollst nicht Töten spielen. In: Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik. 37. Jhg., Nr. 2/2007. S. 67-90. Online verfügbar unter https://www.researchgate.net/publication/314025322_Du_sollst_nicht_toten_spielen_Medien morphologische_Anmerkungen_zur_Killerspiel-Debatte, zuletzt geprüft am 08.01.2021

Venus, Jochen (2012): Erlebtes Handeln in Computerspielen. In: Michael Hagner, Ina Kerner und Dieter Thomä (Hg.): Theorien des Computerspiels. zur Einführung. Hamburg: Junius, S. 104–127.

Walk, Wolfgang (2019): Die Ästhetik des Politischen. Online verfügbar unter https://www.grimme-game.de/2019/01/17/der-mythos-vom-unpolitischen-spiel/?fbclid=IwAR1pYNdRdyoLH75HkgE4S-zWfgbzxKVG-sX1QkP_dlo88zYCtrkrAEHnfcI.

Wilhelm, Claudia (2015): Digitales Spielen als Handeln in Geschlechterrollen. Eine Untersuchung zu Selektion, Motiven, Genrepräferenzen und Spielverhalten. Zugl.: Jena, Univ., Diss., 2012. Wiesbaden: Springer VS.

Wimmer, Jeffrey; Schmidt, Jan-Hinrik (2015): Game Studies und Mediensoziologie. In: Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noël Thon (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln: Herbert von Halem, S. 252–278.