

Alexander Stoll

„Killerspiele“ oder E-Sport

Funktionalität von Gewalt
und die Rolle des Körpers in
Multiplayer-Ego-Shootern

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

A. Stoll: „Killerspiele“ oder E-Sport?

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2018

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen jeder Art, Übersetzungen und die Einspeicherung in elektronische Systeme.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

– 2. Aufl., Paperback, 2018 [¹2009 als Hardcover] –

Lektorat und Satz: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: SOWA Sp. z o. o., Piaseczno

Printed in Poland

ISBN: 978-3-86488-129-9

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	7
1	Einleitung	9
2	Gewalt	21
3	Der Begriff des Spiels	27
3.1	Spiel bei Caillois	33
3.2	Wettkampf: Kampf, Spiel oder Sport?	38
4	Körper	49
5	Computerspiele	67
5.1	Unterschiede narrativer Medien vs. Computerspiel	71
5.2	Computerspiele und Gewalt	76
6	Ego-Shooter	81
6.1	Singleplayer vs. Multiplayer	96
6.1.1	Narration, Spielmodi und Sub-Genres	98
6.1.2	Tod und Auferstehung	101
6.1.3	Cheats	105
6.2	Körper im Ego-Shooter	106
6.2.1	Körperwahrnehmung	107
6.2.1.1	Identifikation	108
6.2.1.2	Sensomotorische Adaption	111
6.2.1.3	Immersion und Telepräsenz	115
6.2.1.4	Flow	119
6.2.2	Körperrepräsentation	123
6.3	Ego-Shooter als Sport?	
	Das Element des Wettkampfes im Multiplayer-Ego-Shooter	140
7	Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern	155
	Literaturverzeichnis	163

Auflösung der Weblinks	183
Register	189

Vorwort

Dieses Buch richtet sich an alle interessierten Menschen innerhalb und außerhalb der Wissenschaft, die – wie ich – der Meinung sind, dass eine differenzierte Betrachtung von Computerspielen noch immer nicht ausreichend erfolgt ist.

Insbesondere das Genre der Ego-Shooter steht aufgrund seiner „gewaltvollen“ Inhalte zwar seit einigen Jahren immer wieder im Fokus der öffentlichen Aufmerksamkeit und des Diskurses der Medienwirkungsforschung – eine grundlegend phänomenologische Auseinandersetzung mit diesen Spielen steht jedoch noch aus. Dabei zeigt sich am Ego-Shooter bzgl. der Frage nach der Wahrnehmung und Beurteilung von Spielinhalten eine bislang nicht erklärte Differenz zwischen öffentlicher Debatte einerseits und Spielern¹ andererseits: Während die eine Seite danach fragt, ob und wie die violenten Spielinhalte möglicherweise Wirkungen auf das Verhalten der Spieler zeitigen könnten, verneint die andere größtenteils, dass es sich hierbei überhaupt um *Gewalt* handele. Mehr noch: Viele Spieler üben ihr Hobby mittlerweile in organisierter Form aus und verstehen dies als *Sport* – ein Begriff, der dem der Gewalt diametral entgegen zu stehen scheint.

Das vorliegende Buch ist als Erklärungsangebot für das Zustandekommen dieser Wahrnehmungsdifferenz zu verstehen. Es ist aus meiner Magisterarbeit entstanden, die ich im Jahr 2007 am Institut für Soziologie der Technischen Universität Berlin bei Prof. Dr. CHRISTIANE FUNKEN verfasst habe. Die Arbeit wurde von mir punktuell überarbeitet und einige Verweise auf neuere relevante Publikationen hinzugefügt, die ursprüngliche Argumentation wurde dabei jedoch grundlegend beibehalten.

Der für ein Vorwort obligatorische Dank richtet sich an alle Menschen, die das Entstehen dieses Buches möglich gemacht haben. Das sind zuallererst meine Eltern, die mich mit viel Geduld, Liebe und finanzieller Zuwendung in meinem Studium untertützt und den Glauben an den Studienabschluss nie verloren haben. CHRISTIANE FUNKEN danke ich für die umfassende Unterstützung in Form von vielen Gesprächen, Diskussionen und wichtigen Hin-

¹ Aus dem rein pragmatischen Grund der besseren Lesbarkeit wird im weiteren Verlauf des Textes grundsätzlich die männliche Sprachform gewählt, welche hier die weibliche Version des jeweiligen Begriffes mit einschließen soll.

weisen, die mir von der Formulierung der Fragestellung bis zur Umsetzung der Arbeit eine große Hilfe waren. Meiner Kollegin ANJA SCHILLHANECK danke ich für Lektüre, erhellende Kommentare und hilfreiche Gespräche. Unter meinen Freunden gebührt insbesondere ERIK BERGMANN Dank für das Ertragen soziologischen Kauderwelschs und das geduldige Bereitstellen seiner selbst als Reflexionsfläche für meine Gedanken.

Potsdam, im März 2009

ALEXANDER STOLL