

Killerspiele

Stefan Höltgen 29.12.2006

Seit Wochen sind sie in aller Munde, aber was sind überhaupt: "Killerspiele"?

Die Debatte über "Killerspiele" verschärft sich und es steht eine Gesetzesinitiative vor der Tür. Damit die Antragsteller nicht unversehens vor Definitionsprobleme gestellt werden, soll im Folgenden versucht werden zu klären, was "Killerspiele" eigentlich sind.

Reflexartig tauchten schon am Tage des bewaffneten Angriffs auf die Geschwister-Scholl-Realschule in Emsdetten Hinweise auf einen Zusammenhang der Tat mit "Killerspielen" auf. Neben den Medien waren vor allem die Politiker schnell zur Hand, Computerspielen bestimmter Couleur eine Mitschuld am Geschehen einzuräumen.

Was für Spiele das eigentlich genau sind, die hier verantwortlich gemacht und demnächst verboten werden sollen, wird jedoch nur selten gesagt. Zumeist wird auf sie unter dem Sammelbegriff "Killerspiele" verwiesen und damit an einen Diskurs angeschlossen, der bei jedem ähnlichen Vorfall (Erfurt, Littleton, ...) in Erscheinung tritt. Daher könnte es sich einmal lohnen, den Begriff "Killerspiele" auf seine Relevanz für den jetzt geführten Medienwirkungsdiskurs zu untersuchen.

Im ersten Teil meines Essays werde ich mich also zunächst dem Begriff "Killerspiele" annähern, bevor ich mich in einem zweiten Teil getraue, die Spiele selbst in Augenschein zu nehmen (natürlich nur, wenn man sie bis dahin noch nicht verboten hat).

Auffällig - aber angesichts der allgemein zunehmenden Adaption englischer Begriffe ins Deutsche nicht ungewöhnlich - ist zunächst, dass "Killerspiele" eine zweisprachige Vokabel ist. Das ist insofern nicht unwichtig, als das Wort "Killer" beim Leser wesentlich mehr impliziert als seine einigermaßen enge Übersetzung "Auftragsmörder". Es gibt auch "Auftragsmörderspiele", doch die müssen nicht erst durch Erweiterung des Strafgesetzes verboten werden, sie sind es schon (zumindest eines: "Manhunt", Rockstar 2004). Jedes "Auftragsmörderspiel" scheint ein "Killerspiel" zu sein, doch der Umkehrschluss ist - wie so oft - nicht gültig.

Zurück zum "Killer". Etymologisch geht das Morphem "kill" wahrscheinlich auf das altenglische "qwellan" zurück, von dem sich auch das englische Verb "to quell" ableitet, das soviel wie "bezwingen", (einen Aufstand, Gefühle) "unterdrücken" bzw. "niederschlagen" oder "ersticken" bedeutet. (Wikipedia) Das zweite Morphem, "spiele", erklärt sich beinahe von selbst, nicht nur, weil es direkt auf den zu inkriminierenden Gegenstand verweist: Die Herkunft des mittelhochdeutschen "spil" ist zwar unbekannt, seine Bedeutung jedoch stets dieselbe geblieben: "Kurzweil, unterhaltende Beschäftigung, fröhliche Übung" (Duden Etymologie).

Ein Wort sagt mehr als tausend Taten

Im Übergang von der Morphem- auf die Wortebene, offenbart sich bereits einiges von jenem Sinngehalt, den Diskutanten wie Uwe Schönemann, Günter Beckstein oder Edmund Stoiber, mit "Killerspiele" verbinden. Vom Konstruktionsprinzip zählt "Killerspiele" zu den so genannten Determinativkomposita. Darunter versteht man eine Wortbildungsart mit zwei Konstituenten, die zueinander in hypotaktischer Relation stehen: Klingt kompliziert, ist aber ganz einfach: Die erste Konstituente ("Killer") bestimmt die zweite Konstituente ("Spiel") näher. Was für ein "Spiel" ist es? Kein Brettspiel, kein Würfelspiel, ein "Killerspiel".

Diese Klassifizierung ließe nun folgende Feststellung zu: Das "Killerspiel" ist ein Spiel, das mit (oder auf oder durch) "Killer(n)" gespielt wird. Das kann nicht sein. Für solche nicht direkt gemeinten Komposita hält die Wortbildungslehre eine Unterkategorie bereit, bei denen der Wortsinn nicht direkt aus den beiden Konstituenten ableitbar ist ("Löwenzahn"): die so genannten Possessivkomposita. Bei diesen ist ein Merkmal metaphorisch gemeint und verweist auf das Aussehen, eine Eigenschaft o. a., das die Sache, welche das Wort benennt, besitzt. Wäre das Wort "Killerspiel" ein Possessivkompositum, ließe sich damit vielleicht erklären, warum es gar nicht direkt auf ein oder mehrere Spiel(e) verweist, sondern vielmehr auf einen Diskurs. (So ähnlich, wie das Possessivkompositum "Blauhelm" nicht zunächst eine Kopfbedeckung meint.)

Auch dies festzustellen, ist keine rein akademische Fleißübung, sondern hat schon einiges mit dem Realitätsverständnis derjenigen zu tun, die "Killerspiele" verbieten wollen. Die Annahme, dass "Killerspiel" ein Possessivkompositum sein könnte, bei dem sich aus dem Begriff selbst die Sache zunächst nicht erkennen lässt, sondern sich hinter ihr verbirgt, macht es ja gerade möglich, dass auf so vielfältige Weise über es gesprochen werden kann. Die nicht-wörtlich gemeinte Konstituente ist "Killer" und diese geht laut Duden-Etymologie zunächst auf das englische Verb "to kill" zurück.

Wie jedes Verb, kann man auch allein mit "kill" keinen vernünftigen/vollständigen deutschen Satz bilden. Man muss seine so genannten Valenzen füllen. Das Verb "kill" ist zunächst monovalent, das heißt, es benötigt nur ein Subjekt, das es ausführt: "Jemand killt." "Killen" ist aber auch ganz problemlos als bivalent ("Jemand killt jemanden.") oder trivalent ("Jemand killt jemanden mit/wegen etwas.") zu betrachten. Für die Bedeutung des Wortes "Killerspiel" scheint auch diese Vielfältigkeit nicht unbedingt unwichtig zu sein: Immerhin wird ja dem Amokläufer unterstellt, mithilfe des "Killerspiels" (zumindest virtuell) jemanden gekillt zu haben. Nur, dass der Nexus zwischen Spielen und Killen (in der Realität) nicht so leicht herstellbar ist.

Sprach-Spiele

Entfernen wir uns ein wenig von der Grammatik und Wortsemantik des "Killerspiels" und gehen über zu einer Diskursanalyse desselben, offenbart sich schnell, in welche Zusammengänge das "Killerspiel" zu passen scheint. Wie bereits oben angedeutet, ist das Wort eigentlich ein referenzloses Wort, ein englisch-deutscher Neologismus, der viel weniger auf eine Sache als auf einen Diskurs verweist: Wer heute das Wort "Killerspiele" benutzt, der tut dies nicht innerhalb einer zur Neutralität verpflichteten Unterhaltung, etwa über Programmieretechniken (sicherlich, könnte man "Killerspiel" auch als Pendant zu

"Killerapplikation" verstehen und Computerspezialisten werden mir zustimmen, dass viele "Killerspiele" auch "Killerapplikationen" sind - aber nicht unbedingt umgekehrt).

Vielmehr wird das Wort genau dann benutzt, wenn man möchte, dass sich beim Zuhörer oder Leser bestimmte Evokationen einstellen. Wenn jemand "Killerspiele" sagt, schwingen sofort Diskurse über "Gewalt und Medien" und nicht zuletzt eben auch über "Amoklauf und Schule" mit. Aufgrund der Tatsache, dass "Killerspiele" immer dann auftauchen, wenn etwas Schreckliches passiert ist, was angeblich mit ihnen zu tun haben soll, kann man das Wort gar nicht benutzen, ohne das mit ihm in Verbindung gebrachte schreckliche Geschehen mitzumeinen.

Es wäre sicherlich der Mühe wert, die Medien der letzten Wochen einmal auf diesen speziellen Diskurs hin zu untersuchen: Wer schreibt wie und wo über "Killerspiele"? Das Handwerkszeug für eine solche Diskursanalyse (nach Jürgen Link und Siegfried Jäger) existiert, es fehlt nur noch an Arbeitswilligen. Gerade in den politischen Kontexten, in denen "Killerspiele" immer wieder genannt werden, ließen sich sicherlich erstaunliche Erkenntnisse über das Weltverständnis und die Medienkompetenz der Sprecher gewinnen. Nehmen wir etwa das oben gebrachte [Stern-Interview-Zitat](#) (1) vom niedersächsischen Innenminister Uwe Schünemann. Er schlägt auf die Frage "Warum wollen Sie Killerspiele verbieten?" folgende Definition vor:

Bei den Killerspielen geht es darum, dass die Spieler selbst zum Töten animiert werden.

Hier ist zunächst noch unklar, auf welche Realität sich Schünemann bezieht: Werden die Spieler zum Töten in der virtuellen oder in der "realen" Realität animiert? Der Folgesatz scheint zunächst Klarheit zu schaffen: "Sie müssen auf einen Knopf drücken." Außer ganz wenigen, sehr mächtigen Menschen tötet in der realen Realität niemand, indem er einfach auf einen Knopf drückt.

How to do Things with Buttons

Schünemann verrät in dem Interview nicht, welches Spiel er da meint - er gibt ein paar Sätze später sogar zu, noch gar kein "Killerspiel" gespielt zu haben - zumindest [nicht am Computer](#) (2). Er kennt - wie auch sein Mitstreiter Edmund Stoiber - "Killerspiele" nur vom Hörensagen. Ich wiederhole mich nur ungern, aber auch diese Tatsache ist nicht ohne Bedeutung, will man herausfinden, was "Killerspiele" eigentlich sind. Uwe Schünemann beschreibt, was passiert, wenn man auf den Knopf drückt:

Dadurch wird etwa ein Arm mit einer Kettensäge abgetrennt.

Diffizil ist hier, wie im Sprechen über Handlungen der Wechsel der Realitätsebenen vorbereitet wird. Zwar ist klar, dass Schünemann hier von einem virtuellen Arm und einer virtuellen Kettensäge spricht, er bettet seine (nicht selbst gemachte) Beobachtung jedoch jetzt schon narrativ in eine Kausalität ein (Wenn Knopf, dann Armabsägen), damit der Leser ihm folgen kann.

Diese Narrativierung beim Sprechen nehmen wir alle vor, wenn wir über eigene (oder fremde) Erfahrungen sprechen: Wir versuchen unser Sprechen kohärent und informativ zu gestalten. Indem wir dies tun, sorgen wir dafür, dass sich unser Leser/Zuhörer nicht

gelangweilt abwendet und überhaupt versteht, worauf wir hinauswollen. Ein solches Gestalten der Rede hat der Sprachwissenschaftler Paul Grice "[Konversationsmaximen](#)" (3) genannt.

Zu diesen Konversationsmaximen gehört jedoch nicht nur die von Schünemann berücksichtigte Relevanz und Quantität. Weil er erst ein paar Sätze später verrät, dass er gar nicht "weiß", wovon er spricht, sondern es nur "kolportiert", verstößt er gegen die Maximen der Qualität und Modalität. Um also nicht - etwa von versierten Computerspielern - des Konversationsmaximenverstoßes entlarvt zu werden, wechselt er deshalb den Diskurs: Er geht über von einem spiel-technischen zu einem sexual-moralischen Diskurs; darin kennt er sich offenbar besser aus und dort liegt auch das Ziel seiner Argumentation:

Diese Handlung wird zudem positiv bewertet, wenn man sein Opfer zuvor quält. Fürs Arm-Abtrennen gibt es 100 Punkte, fürs Kopf-Abtrennen 1000 Punkte.

Liebes-Spiele

"Das ist pervers und gehört sofort verboten", schließt Schünemann seine Antwort auf die Frage "Warum wollen Sie Killerspiele verbieten?" Die konsequente Vermischung bzw. Verwechslung von Realität und Virtualität, sonst selbst als [pathologisch eingestuft](#) (4), wird vom Redner hier rhetorisch vollzogen, um einen nach seiner Meinung im Spielen verborgenen krankhaften Zug zu offenbaren.

Zwar bezeichnet "Perversion" in seiner eigentlichen Wortbedeutung lediglich eine "krankhafte Abweichung vom Normalen" (Duden-Fremdwörterbuch), doch gilt diese "bes. in sexueller Hinsicht" (ebd.) Da "Killerspiele" als Sache selbst kein Sexualleben haben, können sie nicht "pervers" (oder sonst wie "krank") sein. Auch das von Schünemann beschriebene Spielgeschehen (Knopfdrücken, Armabsägen, 100 Punkte) verrät auf den ersten Blick auch keine sexualpathologische Komponente, die es an sich darstellen würde. Bleibt nur der Spieler selbst, der aus dem Spielgeschehen sexuelle Stimulation ableitet und mithin pervers ist.

Sexuelle Perversionen, die mit dem Zufügen von Schmerzen zu tun haben, sind als "Sadismus" (aktive Form) oder "Masochismus" (passive Form) bekannt. Ob sich diese Formen der Perversion von der Realität auf die Virtualität und vom aktiven Zufügen und passiven Erleiden auch auf das noch passivere Beobachten übertragen lassen, ist fraglich. Sicherlich würde man die Bedeutung von "pervers" in dieser Hinsicht zu stark verformen, wollte man auch jede virtuelle Darstellung von gewalttätigen Handlungen, die selbst nicht in einem virtuell-sexuellen Kontext stattfinden, derartig klassifizieren.

In dieser Hinsicht kann Schünemann also nicht von "pervers" gesprochen haben. Um ihm nicht unterstellen zu müssen, dass er durch die Verschiebung der Handlung "Computerspielen" in einen sexualpathologischen Diskurs allein die "moralische Verwerflichkeit" des Spielens von "Killerspielen" gemeint hat, müsste er also nachschieben, was genau er mit "pervers" meint. Der Verdacht liegt nahe, dass sich Uwe Schünemann zum allein rhetorisch Perversen hingezogen fühlt, und deshalb alle (un)möglichen Dinge als "pervers" apostrophiert.

Immerhin schreibt er dieses Attribut allein drei Mal im genannten Interview Dingen und virtuellen Handlungen: "Dann wird im `Killerspiel sozusagen nur nebenbei gefoltet und getötet? Das ist pervers." Und: "Das ist so pervers, dass es keine Alternative zum Verbot gibt." Auf die Analysen des Wortgebrauchs an diesen Textstellen verzichte ich, weil sie sich eigentlich nicht von der des ersten unterscheiden würden. Schönemann hat sich mit seiner Argumentation so weit vom Phänomen Computerspiel entfernt, dass das, was er unter "Killerspiel" subsumiert, vielleicht nur verstanden werden kann, wenn man das Spiel, von dem ihm erzählt wurde, in Augenschein nimmt.

Killerspiele

Anders als Uwe Schönemann spiele ich seit Jahren Computerspiele, in denen es ihmzufolge darum geht, per Knopfdruck Arme und Köpfe abzutrennen und versuche zu rekonstruieren, von welchem Spiel da wohl die Rede gewesen sein kann. Die Geschichte der "Killerspiele" fängt ja bereits bei "Pacman" (Namco, 1980) an. Hier ist man als Spieler gehalten, eine kleine Figur (bei genauer Betrachtung: einen abgetrennten Kopf) per Knopfdruck und Joystick-Bewegung durch ein Labyrinth zu steuern und für das Verschlingen von Punkten selbst wieder Punkte zu kassieren.

Verfolgt wird man dabei von Wesen, die versuchen einen zu fressen, bevor man alle Punkte in sich aufgenommen hat. Mithilfe einer in den Ecken des Labyrinths bereitgestellten ["Kraftpille"](#) (5) ist man allerdings in der Lage, den Spieß umzudrehen: derart gestärkt ist man selbst der Jäger, verfolgt die fliehenden Wesen und verschlingt sie in einem durchaus nicht unerotischen Akt (Kleist sagt: "Küsse, Bisse, / Das reimt sich, und wer recht von Herzen liebt, / Kann schon das eine für das andre greifen" - Nachdem man die "Kraftpille" eingenommen hat, verändert sich die Spielewelt, die Pille als eine virtuelle Vorform von "Viagra" zu interpretieren wäre allerdings sicherlich ein Anachronismus).

Zu recht, würde man hier kaum von einem "Killerspiel" sprechen wollen, bei dem der Spieler schließlich selbst Realität und Virtualität miteinander verwechselt und auf Punktejagd geht. Viel zu schlecht ist die Grafik und viel zu abstrakt das Killing, als dass es "die Spieler selbst zum Töten animiert." (Schönemann) "Pacman" kann Schönemann also nicht gemeint haben, als er über "Killerspiele" sprach.

Ein typisches Spiel, bei dem Arme und Köpfe abgetrennt werden (zwar nicht mit Kettensägen, aber dafür mit rasiermesserscharfen Zähnen) ist das 26 Jahre nach "Pacman" erschienene Spiel "Jaws Unleashed" (Appaloosa/Majesco Games 2006): Hier steuert der Spieler einen weißen Hai durch verschiedene von Menschen durchschwommene Gewässer und hat als Aufgabe, den Schwimmern Arme, Beine und Kopf abzubeißen. Im Verlauf des Spiels wird man gefangen genommen und muss mit eben diesen Techniken ausbrechen, um abermals Tod und Schrecken unter die Schwimmer bringen zu können.

Der weiße Hai, den man im Spiel spielt, gilt - spätestens seit Steven Spielbergs Film "Jaws" (USA 1974), auf dem das Spiel auch basiert - als der "Killer der Meere", allein: Es liegt in der Natur des Haies zu töten und dass dabei Arme und Köpfe abgetrennt werden, ist nicht dem Spiel oder dem Spieler anzulasten, sondern ebenfalls nur natürlich. (Brecht: "Und der Haifisch, der hat Zähne, und die trägt er im Gesicht.") Die Darstellung der Gewalt folgt - anders als bei Pacman - der Realität, die im Spiel simuliert und mit einer narrativen Rahmenhandlung versehen wird.

"Jaws Unleashed" ist der Spielhandlung nach ein Spiel, bei dem man einen Killer spielt und die USK hat es aufgrund der dargestellten Naturgewalten nicht für Jugendliche unter 18 Jahren freigegeben. Zudem hält es Darstellungsweisen bereit, die einigen Spielen, die in der "Killerspieldiskussion" (allerdings nicht von Uwe Schünemann) genannt werden, ähneln: Man beißt sich in "Jaws Unleashed" aus der Hai-Perspektive durchs Geschehen. Die so genannten "Ego-Shooter", denen wohl das Hauptaugenmerk in der Verbotsdebatte gilt, und die auch die Amokläufer aus Emsdetten und Erfurt gespielt haben sollen, sind allerdings ganz anderer Machart.

Nachdem ich hier einige Vorüberlegungen terminologischer Art angestellt habe, werde ich in einem zweiten Text versuchen, diese "Ego-Shooter"-Spiele unter ästhetischen Gesichtspunkten als "Killerspiele" zu identifizieren und dann auch vielleicht noch weitere Spiele berücksichtigen, bei dem man mit Kettensägen Arme und Köpfe abtrennt.

Links

- (1) <http://www.stern.de/politik/deutschland/:Killerspiel-Debatte-Das/578137.html>
- (2) <http://www.abendblatt.de/daten/2006/01/23/526104.html>
- (3) <http://de.wikipedia.org/wiki/Konversationsmaximen>
- (4) <http://www.medizinfo.de/kopfundseele/psychose/wahn.htm>
- (5) <http://de.wikipedia.org/wiki/Pacman>

Telepolis Artikel-URL: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24228/1.html>