



# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Belohnungsschemata in Militainment Games“

verfasst von

Philipp Hütter

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt: Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreut von: Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

## **Widmung**

Ich widme meine Diplomarbeit meiner geliebten Freundin Manuela, die in den letzten Monaten so viel dazu beigetragen hat, dass ich schließlich doch noch abgeben konnte. Ständige Verpflegung, aufbauende und motivierende Worte, kritische Überlegungen oder wohltuende Ablenkung durch humorige Gespräche sind nur einige wenige Beispiele deines umfassenden positiven Wirkens auf mich. Mein Süßherz, ohne dich wäre ich nicht so weit gekommen. Merci mon amour!

## **Danksagung**

Ein großes Dankeschön sei an dieser Stelle an meinen Diplomarbeitsbetreuer Herrn Mag. Dr. habil. Ramón Reichert gerichtet. Für die zahlreichen Literaturtipps, kritische Anregungen und nimmermüden Auskünfte per E-Mail.

Ich möchte mich bei all jenen Menschen bedanken, die mich motiviert haben, weiter zu schreiben und mich darin bestärkt haben, nicht aufzugeben: Karin, Luis, Erich, Cree und Ilse.

Danke an die Quellenlieferantinnen, Verlinkungsmeisterinnen und den kritischen Geist von: Silke, Robsn, Dago, Domsn und Anna.

Jenen Menschen sei gedankt, die mir mehr als nur einmal den motivierenden Schubs in die richtige Richtung gaben und nicht zögerten, wenn es darum ging mich zu unterstützen: Mämsn, Toni, Roland, Jenny, Sigi und Agnes.

Vielen Dank an Ulla, Dän und Fr. Mag. Ehgartner (Das Textbüro) sowohl für das schnelle Gegenlesen und unkomplizierte Korrektorat der verschiedenen Textpassagen als auch ihre Toleranz gegenüber meiner Fristenignoranz.

Dank geht auch an die technischen Mitarbeiterinnen (NOC) meines E-Mail- und Cloud-Providers. Ihre technische Unterstützung war unerlässlich.

Last but not least, gehen spaßige Butterkeksgrüße sowie ein herzliches Thx raus an:

-=Tota|vers[AUT]=- LieselottePulver SAPERino blinkisb@ck feuer\_ madmeex rasmaral Christl und Hans Christian.

Einleitung	S. 6
Zentrale Forschungsfrage	S. 12
Methodik	S. 13
Limitationen	S. 13
Formalia	S. 14
Kapitelgliederung	S. 15
1.) Der Militärische-Unterhaltungs Komplex	S. 16
1.1.) Militainment	S. 17
1.2.) Wechselbeziehungen von Militär und Spielindustrie	S. 19
1.3.) Serious Games für militärische Verwendungszwecke	S. 20
1.4.) Simulationen im Entertainment Gaming	S. 22
1.5.) Digitale Spielprodukte und ludische Arbeitsleistung	S. 23
1.6.) Migration von Spielerfahrung in tatsächliche Militäreinsätze	S. 25
1.7.) Medial transportierte Mythen	S. 26
1.8.) Mediale Gewaltdarstellung als virales Marketingkonzept	S. 30
1.9.) Künstlerische Kritik am Militainment	
1.9.1) Lose/Lose	S. 32
1.9.2) Killing Spree	S. 33
1.9.3) Velvet-Strike	S. 35
1.9.4) Unmanned	S. 36
2) Foucaults Thesen zur Disziplinierung	S. 38
2.1) Foucaults Thesen im Kontext zu Militainment Games	S. 39
2.2) Profil und Digitales Dossier	S. 40
2.3) Problem der Normierung	S. 42
2.4) Monetäre Vergütung als Gratifikation	S. 43

2.5.1) Foucaultscher Panoptismus	S. 44
2.5.2) Die Frage nach Panoptismus im Militainment Gaming	S. 45
2.6) Das politische Subjekt im ludischen Apparat	S. 46
2.7) Foucaultsche Übung und Militainment Gaming	S. 47
2.7.1) Orientierung und medialer Erfahrungsaustausch	S. 47
2.7.2) Selbst-Training im Dienst der Plattformen	S. 48
2.7.3) Sequenzierte und eingeübte Spielhandlungen	S. 49
2.8.1) Military Lifestyle versus Military Life	S. 49
2.8.2) Traditionelle und virtuelle Rangabzeichen	S. 50
2.8.3) Digitale CS:GO Rangwertungen ohne direkte Nachvollziehbarkeit	S. 50
2.9.1) Von der Foucaultschen Dressur zum Digitalen Drill	S. 52
2.9.2) Digitales Drillen als erweiterter Sammelbegriff für Foucaultsche Termini	S. 52
2.10.1) Geplante Spielwelten und bekannte Belohnungsschemata	S. 53
2.10.2) Meta-Spiel und programmierte Belohnungen	S. 54
2.11) Der Verbleib im digitalen Spiel- und TV-Kontinuum	S. 55
2.12) Ludische Sanktionssysteme	S. 56
2.13) Ethische Kritik an der Wertschöpfungs idee	S. 56
2.14) Exkurs: Zufall und Emergenz versus Kalkulierbarkeit und Dokumentation	S. 57
2.15) Action-Shooter versus Tactical Shooter	S. 58
2.16) Die Umrechnung von spielerischer Arbeitsleistung in Geldeinheiten	S. 59
2.17) Glücksspiel-Aspekt durch Militainment Spielgeldsysteme	S. 60
2.18) Real-physische und materielle Computerspiele in alltäglichen Lebenswelten	S. 61
2.19) Die symbiotischen Wechselbeziehungen von Spielplattformen und Gamerinnen	S. 62
Conclusio: Foucaultsche Militainment Thesen im Kontext zu Belohnungsschemata	S. 62

3) Belohnungsschemata	
3.1.1) Das spielerische Handlungsvermögen	S. 66
3.1.2) Selbstgewählte ludische Autonomie	S. 68
3.1.3) Performatives und performantes Spielen	S. 69
3.1.4) Das leidenschaftliche und amüsante Gameplay	S. 71
3.2) Eine historische Betrachtung von 3D-Shooter	S. 72
3.3.1) Definition Belohnungsschemata	S. 78
3.3.2) Was sind also Belohnungsschemata im Gaming?	S. 78
3.4) Belohnungsschemata und Spieldesign	S. 79
3.5.1) Allgemeine Beispiele für Belohnungsschemata	S. 81
3.5.2) Die Klassen und Belohnungsschemata in Battlefield 4	S. 85
3.5.3) Kommandieren & Honorieren - Der oberste Kommandeur des digitalen Schlachtfeldes	S. 86
3.5.4) Der Battlelog und Belohnungsschemata	S. 88
Schlussbemerkung der Diplomarbeit	S. 90
Ausblick	S. 93
Literaturverzeichnis	S. 100
Internetlinks / Quellenbelege	S. 103
Suchmaschinen / Datenbanken / Archive	S. 112
Anhang	S. 113
Spiel-Clients	
Information zur Dokumentation der Belohnungsschemata	
Gamographie	
Abstract	S. 114
Lebenslauf	S. 115

## Einleitung

Zwei Grundgedanken waren Ausgangspunkt der vorliegenden Forschungsarbeit: 1) Zum einen waren dies T. W. Adornos Untersuchungen von Stereotypen in US-amerikanischen Serien<sup>1</sup>. Anhand von Adornos Thesen wurde ersichtlich, dass konventionelle First-Person-Shooter (Kurz: FPS)<sup>2</sup> ihrerseits Stereotypen ausgebildet haben, in narrativer wie ludologischer Hinsicht. Nicht zu vergessen sind bestimmte Muster, die sich durch das Grafik-Setting einer digitalen 3D-Welt (Ego-Perspektive des Avatars)<sup>3</sup> sowie durch die userseitigen Spielhandlungen von Avataren in diesen Welten zeigen. Es finden sich aber auch spezifische Schemata von Belohnungen in militärischen Shootern. Eine Fragestellung ist also, inwieweit Belohnungsschemata als zentrales Element von Militainment betrachtet werden können und was dies für den Bereich von militärischen Actionspielen bedeutet. 2) Zum anderen galt es herauszufinden, wie sich Militainment Games im Lichte der Game Studies darstellen, also abseits der bekannten Diskurse der Medienwirkungsforschung und ihren Untersuchungen von gewalthaltigen Spielen. Aus der Sicht von pädagogischen und psychologischen Anliegen sind diese Diskurse zwar durchaus wichtig und notwendig, dennoch verschmälert deren Omnipräsenz (was sich schon anhand der Einträge in Journals, Datenbanken und Suchmaschinen niederschlägt) eine breitere Sicht auf Militainment-Spiele. Denn wenn ausschließlich Negativ-Aspekte in Betracht gezogen werden, sind die neuralgischen Punkte – wie etwa medialisierte Gewalt – zwar gut besprochen, aber gleichsam die Handlungsmacht von Userinnen unterminiert, denn Militainment Games bieten eben auch Handlungsoptionen für Gamerinnen innerhalb des gesetzten Spielrahmens. Dem Topos *schädliche Medienwirkungen violenter FPS* muss also ergänzend die Idee von *Userinnen-Agency* hinzugefügt werden.<sup>4</sup> Im weiteren Denkschritt ist auch die Betrachtung der selektiven Mediennutzungen von Rezeptionseite notwendig.<sup>5</sup>

In einem ersten Konzept zur Diplomarbeit wurde die These der *Spiel-Engines als hermetisch abgeriegelte und hierarchische Machtinstrumente* postuliert. Von jener These wurde aber abgewichen, da eine Engine zwar die grundlegenden Spielregeln festlegt und damit ein Spiel

1 Vgl. Adorno, Theodor W.: Fernsehen als Ideologie (1953): In: Grisko, Michael: (Hrsg.): Texte zur Theorie und Geschichte des Fernsehens. Stuttgart 2009, S. 65-73.

2 Anmerkung: In der englischsprachigen Literatur ist dieser Begriff gebräuchlich. In deutschsprachigen Texten wird dasselbe Genre auch Ego-Shooter genannt.

3 Vgl. Neitzel, Britta: Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. In: Bartels, Klaus u. Jan-Thon Noël (Hrsg.): Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies. Hamburger Hefte zur Medienkultur. (Heft-Nr.: 5 / Institut für Medien und Kommunikation des Departments Sprache, Literatur, Medien SLM I). Univ. Hamburg: 2005, S. 8-28.

4 Vgl. Schumacher, Heidemarie u. Leonhard Korbel: Game Studies und Agency. Ein Forschungsbericht zu ihrem Verhältnis und ein Vorschlag zu einer neuen Forschungsperspektive. In: Thimm, Caja (Hrsg.): Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden: Springer VS, 2010. S. 53. [Seitenzahlen der PDF-Datei weichen von Nummerierung der Layout-Seiten ab]

5 Hugger, Kai-Uwe: Uses-and-Gratification-Approach und Nutzenansatz. In: Sander, Uwe et al (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: VS, 2008. S. 173-178.

präfiguriert, es aber genügend Tools gibt, um dies zu verändern respektive zu umgehen<sup>6</sup>. Des Weiteren ist die Entscheidung, ein digitales und vorgefertigtes Spiel zu spielen, per se mit einer freiwilligen Mediennutzung von Userinnen verbunden, ergo auch mit einer Teilhabe an einem Spielprodukt, die über reines Gaming hinausgehen kann. Es galt also, die zuerst entworfene dogmatische Idee von geschlossenen Spiel-Engines zu verwerfen. So wären nur vehement abgegrenzte und nicht-dispositive Medienphänomene beschreibbar und das erscheint in Anbetracht von digital vernetzten Gesellschaften eher unzulänglich. Hinzu kam, dass die omnipräsenten Forschungsergebnisse der Medienwirkungsforschung zu gewalthaltigen Videospiele<sup>7</sup> weder als theoretisches Rüstzeug noch als neu zu erforschendes Feld adäquat erschienen. Denn im Kontext von Militainment Games und Belohnungen wäre auch hier die Sicht zu beschränkt gewesen. Dasselbe gilt für die These von *violent Computerspielstrukturen als normierte und spezifische Reglementierungssysteme*, die ebenfalls verworfen wurde. Jene hält zwar eine angemessene Kritik an anti-emanzipatorischen Verhältnissen innerhalb von Computerspielen parat, deren Veränderbarkeit wird dabei aber außen vor gelassen. Das Forschungsdesign wurde also verändert und die Prämisse der geschlossenen Spiel-Engines zu Gunsten einer relational-netzwerkartigen Perspektive ersetzt, die sich stärker auf poststrukturalistische Ansätze stützt<sup>8</sup> und den dispositiven Charakter von Medienphänomenen dabei nicht vergisst.<sup>9</sup> Die Lektüre von Michel Foucaults historisch-philosophischen und machttechnologischen Überlegungen erschien dafür äußerst hilfreich.<sup>10</sup> Das dort vorkommende Spektrum an Thesen inkludiert die mehrschichtige Darstellung der wechselseitigen Machtbeziehungen von Individuen und Technologien bis hin zu Institutionen wie dem Militär innerhalb eines Staatsgebildes.<sup>11</sup> In einem weiteren Schritt wurden die Foucaultschen Thesen mit einer aktuellen Betrachtung von heutigen Militainment Games und deren Rahmenbedingungen verschränkt.

In einem weiter gefaßten Sinne handelt es sich also um Belohnungsschemata in militärisch-

---

6 Anmerkung: Beispiele sind einstellbare Optionen durch das Spielprodukt selbst, Cheatprogramme, Ausnutzung von Bugs oder Glitches, als auch Modding. Hinzu kommt die erleichterte Modifizierbarkeit von Engines durch die Nutzung von Skript-Sprachen. Als auch die Verfügbarkeit von quelloffenen Engines und anderen Programmen welche die Spielerstellung erleichtern und womöglich kostenlos sind.

7 Anmerkung: Die Begriffe Videospiele, Computerspiele, Konsolenspiele, Games und digitale Spiele werden in der vorliegenden Arbeit als synonym verwandt. Die erforschten Analysegegenständen sind alle auf einer binär-digital Computerarchitektur eines stationären Desktop Windows-PCs ausgeführt worden. Es handelt sich also um die Hardware-Situation von gängigen Chipsätzen und beinhaltet die erfolgte Kompilierung von menschlich-hochsprachlichen Programmcode in maschinenlesbare und ausführbare Programmzeilen.

8 Vgl. Pias, Claus: Kurze Geschichte des Poststrukturalismus: In: Weber, Stefan (Hrsg.): Theorien der Medien. Von der Kulturkritik bis zum Konstruktivismus. (2. Auflage). Konstanz: UVK, 2010. S. 252-253.

9 Vgl. Pias, Claus: Diskursanalyse/Dispositiv: Michel Foucault. In: Weber, Stefan (Hrsg.): a.a. O., S. 254.

10 Vgl. Foucault, Michel: Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses. [14. Auflage, Aus dem Französischen übersetzt von Walter Seitter; frz. Originalausgabe 1975 erschienen] Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2013.

11 Siehe Kapitel > Foucaults Thesen zur Disziplinierung, S. 38.

fiktionalen Computerspielen aus dem Zeitraum von 2008-2014. Im konkreteren Fall des Analysegegenstandes handelt es sich um die Belohnungsmuster in *Battlefield 4 – Premium* (Digital Illusions CE/Electronic Arts, 2013). Des Weiteren geht es um die Online-Vernetzung der ludischen Hard- und Software-Interfaces und die Interaktionsmöglichkeiten der Rezeption in Verbindung mit Spielplattformen, die einer Internetanbindung bedürfen. Das Forschungsdesign der vorliegenden Arbeit entspringt demnach sowohl ludisch-strukturellen als auch technisch-strukturellen sowie sozial-strukturellen Bedingungen von Militainment Gaming. Die Arbeit von Claus Pias wurde ebenfalls herangezogen<sup>12</sup>, da sie es ermöglichte, die Frühformen von digitalen Spielen in einen historisch-technologischen aber auch mentalitätsgeschichtlichen Kontext des 20. Jahrhunderts zu stellen und an Foucaultsche Machtthesen, vornehmlich das 18./19. Jahrhundert betreffend, anzuschließen. In Absprache mit dem Diplomarbeitbetreuer Prof. Reichert wurden die genannten Werke ausgewählt, um eine theoriegeleitete Forschung zu gewährleisten. Pias schreibt an anderer Stelle: „[Eine Foucaultsche] Diskursanalyse bedeutet daher zugleich eine Analyseform von Macht, die über eine soziologische oder politische Kritik hinausgeht, indem sie deren technisch-positive Seite als Netzwerk von Technologien, Symboliken und Institutionen aufzeigt.“<sup>13</sup> Es ist diese strukturelle Heterogenität, die virtuell-dispositive Computerwelten und deren spezifisches Machtgefüge ausmacht. Es muss natürlich hinzugefügt werden, dass Gamerinnen mehr als nur kleine Teile in diesen Netzwerken sind. Sie sind aktive und produktive Teilhaberinnen und können auch in einem ludologischen Verständnis Machtfelder bestimmen, entwickeln und besetzen. Man denke nur an die unterschiedlichen Formen von Mächten im Gaming, die nicht primär einer Konzernlogik folgen müssen: die Marktmacht von Gamerinnen als Konsumentinnen, die Prosuming-Macht, die Macht von Independent-Entwicklerinnen, die Macht eines kritischen Gaming-Diskurses oder die mächtigen Feedbacks, die von einer spezifischen Gaming-Community ausgehen können und Spielstudios/Publisher/Softwarefirmen dazu veranlassen können, Spielinhalte nachträglich zu ändern. Nicht immer sind diese Mächte auch mit zivilisatorischen Prozessen verbunden. Sie können natürlich auch regressiven Mustern folgen und gar nicht fortschrittlich im ethisch-sozialen oder emanzipatorischen Sinne sein.<sup>14</sup>

Zahlreiche Games sind in den Kapiteln dieser Forschungsarbeit als Beispiele angeführt.<sup>15</sup> Es finden sich aber auch andere Forschungsquellen wie etwa die Simulations-Produkte von Entwicklerinnen-

---

12 Vgl. Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*. [2. Auflage]. Zürich: Diaphanes, 2010.

13 Pias, Claus: *Diskursanalyse/Dispositiv: Michel Foucault*. In: Weber, Stefan (Hrsg.): a.a. O., S. 253-254.

14 Anmerkung: Beispielsweise die Hasstiraden gegenüber Anita Sarkeesian und ihrem Aufklärungs-Projekt das Games feministisch unter die Lupe nahm. Vgl. Goodman, Amy: *Interview mit Anita Sarkeesian (Interview-Transkript)*. In: [http://www.democracynow.org/2014/10/20/women\\_are\\_being\\_driven\\_offline\\_feminist](http://www.democracynow.org/2014/10/20/women_are_being_driven_offline_feminist) (Interview v. 20.10.2014) Zugriff: 10.01.2015

15 Anmerkung: Die Liste der relevanten Games findet sich im Anhang. Siehe Abschnitt > Gamographie. S. 113.

Studios respektive anpassbare Spiel-Engines, die gleichermaßen für den Serious- als auch den Entertainment-Gaming-Bereich verwendet werden.

An dieser Stelle seien ein paar Überlegungen zur *Ego-Shooter-Problematik* und der *Killerspiel-Debatte* dargebracht. Die vorliegende Forschungsarbeit lässt die Medienwirkungsforschung zwar außen vor, an dieser Stelle soll dennoch auf einige Punkte zu dieser Thematik eingegangen werden, denn es erscheint sinnvoll, den Diskurs darüber zu erweitern. Es gibt genügend Studien, die das Risiko von Gewalt in Computerspielen untersuchen. Die Gefahrenpotentiale sind hinreichend untersucht worden, aber nichtsdestotrotz ist deren Signifikanz umstritten. Benjamin Beil schreibt 2013 über die Diskussionen rund um mediale Gewalt und Ego-Shooter, dass die „entsprechenden Studien, die eine angebliche gewaltfördernde Wirkung von Computerspielen nachweisen, in ihrem Forschungsdesign nicht nur äußerst zweifelhaft, sondern in der Regel auch weder quantitativ noch qualitativ belastbar. [sind]“<sup>16</sup> Jüngere Studien von Greitemeyer et al (2013) lassen vermuten, dass die negativen Medienwirkungseffekte von violenten Games durch kooperatives Spielen ausgehebelt werden können<sup>17</sup>. Politikerinnen nutzen Ego-Shooter hingegen gerne als argumentatives Feigenblatt, um damit von Fehlentwicklungen in demokratischen Gesellschaften a priori abzulenken. Die Problematik liegt eher im Moral-Diskurs, den FPS verursachen. In einem zivilisatorischen Verständnis ist Gewalt nichts, das auch noch belohnt werden sollte, auch nicht in einer medialisierten Form. Shooter unterlaufen diese moralische Grenze, aber eben nur in einer virtuellen Welt. Sind die Shooter eindimensional und generisch in ihrer Selbstreflexion von medialisierter Gewalt, so kann das als moralisch verwerflich angesehen werden. Dies muss jedoch nicht bedeuten, dass Gamerinnen nicht trotzdem Spaß am 'Fraggen'<sup>18</sup> haben können. Jeden Sonntag versammeln sich unzählige Menschen vor den TV-Bildschirmen und sehen sich im *Tatort*, (der unzählige Ableger hat)<sup>19</sup>, die Begehung und Aufklärung von Kriminalfällen an. Auch die US-amerikanischen TV-Landschaft bietet unzählige Kriminalserien, die in deutschsprachiger Synchronisation auch in Österreich zu sehen sind. Seltener werden diese Serien wegen ihrer Gewaltdarstellung kritisiert. Dennoch ist zu unterscheiden. Die TV-Produktion und Rezeption von medialer Gewaltdarstellung ist eben eine andere als die von Militainment Games. Schon in früheren

---

16 Beil, Benjamin: *Game Studies. Eine Einführung*. Berlin: LIT, 2013. S. 79-80.

17 Vgl. Greitemeyer, Tobias u. Dirk O. Mügge: Video Games Do Affect Social Outcomes: A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video Game Play. In: <http://psp.sagepub.com/content/40/5/578.full.pdf+html> S. 8-10.

18 Anmerkung: Gaming-Jargon für Punkteerzielen durch das Erledigen eines feindlichen Avatars. Analoge Jargon-Begrifflichkeiten wären: Einen 'Kill' machen oder den gegnerischen Avatar 'down' kriegen.

19 Vgl. Das Erste: *Tatort*. Wer ermittelt wo?. In: <http://www.daserste.de/unterhaltung/krimi/tatort/kommissare/die-kommissare-wer-ermittelt-wo-100.html> Zugriff: 10.01.2015

Kriegsdarstellungen wurde versucht, Schlachten als durchwegs geordnete Ereignisse darzustellen.<sup>20</sup> Auch Videospiele zeigen keine wirklich blutigen und grausamen Schlachten. Sie zeigen inszenierte Virtualitäten davon. Die Ego- oder Ich-Perspektive (oder die Subjektive als Kameraansicht) von solchen Games vermittelt möglicherweise den Eindruck hier handelt es sich ausschließlich um Spiele zu grausamen Übungszwecken. Aber es ist auch der Glaube an jene digitalen Bilder aus der Zentralperspektive, der die Ängste vor deren nahendem Übel nährt. Diese Ängste sind nachvollziehbar, dennoch stehen sie einer nüchternen Aufklärung im Wege. Die Interaktivitäts-Möglichkeiten an Bildschirm und Steuergerät verstärken vielleicht den Anschein von *ernsten Spielen*. Dennoch sollten Avatar-Handlungen im Spiel(-rahmen) nicht vorschnell auf Handlungen von Individuen in der Realitas umgelegt werden. Die mediale *Killerspiel-Debatte* im Zusammenhang mit realen Amokläufen hingegen köchelt immer wieder hoch, wenn Grausamkeiten dann tatsächlich geschehen. Dies ist allzu verständlich, denn hier sind unzählige Menschen mit sehr viel Leid und persönlichen Verlusten konfrontiert. Von politischer Seite werden in solchen Situationen schnelle Erklärungen erwartet, um der Ohnmacht und Fassungslosigkeit solcher Tragödien gegenüber Herr zu werden. Leider fallen diese Erklärungen nicht selten monokausal aus, was den Zusammenhang von Mediengewalt und tatsächlicher Gewalt betrifft<sup>21</sup>. Von Seiten der Boulevard-Medien wird noch zusätzlich skandalisiert, was die Auflage zwar steigert, aber einen Diskurs nur schwer versachlichen kann. Es gibt genügend Menschen, die auch Gamerinnen sind. Sie gehen abseits ihrer Leidenschaft für Games ihrem Tagwerk nach, versorgen ihre Familie, meistern ihr Leben gut und bringen sich in eine Gesellschaft ein. Dies soll nicht bedeuten, dass nicht auch Gefährdungspotenzial von FPS ausgehen kann. Aus wissenschaftlicher Sicht sind FPS eben nicht leicht zu analysieren, ohne dabei ins Fahrwasser von pauschalen Moralurteilen zu geraten. Die Kehrseite der Medaille ist die unkritische Huldigung von Ego-Shootern als reine wirtschaftliche Erfolge<sup>22</sup> oder der Versuch, sie einfach nur als Kunstwerke zu lesen<sup>23</sup>. Man könnte nun einwenden, die ökonomisch-zweckgerichteten<sup>24</sup> oder politischen Bedingungen, unter denen sie entstehen, sind in einem Adornoschen Sinne die Antithese zu autonomen Kunstwerken des 20.

---

20 Paul, Gerhard: Einleitung. In: (ders.): Bilder des Krieges. Krieg der Bilder. Die Visualisierung des modernen Krieges. München: Fink, 2004. S. 11.

21 Anmerkung Die Rufe nach noch mehr Waffen im privaten Besitz und dem gleichzeitigen Einschränken von violenten Computerspielen grenzen allerdings an Absurdität. Vgl. APA/derstandard: Debatte über strengeres Waffenrecht. In: <http://derstandard.at/1234509477431/Nach-Amoklauf-Debatte-ueber-strengerer-Waffenrecht?sap=2&seite=4> (Artikel vom 14.03.2009). Zugriff: 10.01.2015

22 Vgl. Deutschlandradio (Kultur): Medienwissenschaftlerin verteidigt Preisverleihung an Ego-Shooter. [http://www.deutschlandradiokultur.de/medienwissenschaftlerin-verteidigt-preisverleihung-an-ego.1013.de.html?dram:article\\_id=173145](http://www.deutschlandradiokultur.de/medienwissenschaftlerin-verteidigt-preisverleihung-an-ego.1013.de.html?dram:article_id=173145) (Artikel vom 26.04.2012). Zugriff: 10.01.2015

23 Siehe Kapitel > Mediale Gewaltdarstellung als virales Marketingkonzept, S. 30.

24 Vgl. Adorno, Theodor W.: Résumé über Kulturindustrie. In: Pias, Claus u.a. (Hrsg.): Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. [4. Auflage] Stuttgart: DVA, 2002. S. 202-208.

Jahrhunderts.<sup>25</sup> Computerspielen aber künstlerischen Wert generell abzusprechen, ist wohl äußerst problematisch. Zumindest können Games als kulturelle Güter oder mediale Artefakte ihrer Zeit gelten. Und das im Sinne ihrer technischen Produktionsbedingungen, einer spezifischen Historizität und gesellschaftlichen Auseinandersetzungen, die damit verknüpft sind. Der (noch unsystematisierte) Kanon der Game Studies ist mittlerweile breit aufgestellt. Er hat auch Einzug gehalten in die deutschsprachige Forschung und lässt heute viele neue Perspektiven zu. Der Versuch der Überwindung der (imaginären) Gräben zwischen Ludologie und Narratologie kann aber mittlerweile als geglückt angesehen werden. So treten neuartige Aspekte zu Tage. Beispiel hierfür ist die Besprechung der unterschiedlichen bildlichen Darstellungen von Videospiele und der Avatar-Bildlichkeit in Videospiele.<sup>26</sup> Die Game Studies lassen multidisziplinäre Ansätze<sup>27</sup> zu, die auch die vorliegende Forschungsarbeit nutzt. Digitale Spiele werden vermehrt als kulturelle Artefakte wahrgenommen<sup>28</sup>, was nicht zuletzt an ihrem wirtschaftlichen Erfolg liegt. Sie gehören zu den treibenden Motoren in der digitalen Wirtschaft<sup>29</sup> und müssen den Vergleich mit Filmproduktionen aus Hollywood nicht mehr scheuen<sup>30</sup>. Neue Technologie und Produkte können so auch in andere wirtschaftliche Bereiche migrieren und Unterhaltungsprodukte damit auch militärische Zwecke in sich tragen.

Rekrutierungs- und Propagandawerkzeuge, wie die *America's Army*-Reihe (kurz: AA) allerdings, sind Einzelphänomene und zeichnen den Militainment-Bereich nicht als Ganzes aus. Dennoch ist die Relevanz solcher Games nicht zu unterschätzen. Digitale Spiele sind neben ihrem Unterhaltungsaspekt eben auch Werkzeuge der politischen Agitation, die sich im Übrigen auch im rechtsextremen<sup>31</sup> und im jihadistischen<sup>32</sup> Milieu finden. Dennoch kann ein Spiel nie allein Überzeugungsarbeit leisten, sondern ist immer ein Faktor in einem größeren Bündel an Maßnahmen, um Menschen zu politisieren. Je mehr Budget eine kommerzielle Mainstream-

25 Vgl. Adorno, Theodor W.: Die Kunst und die Künste. In: (ders.): Ohne Leitbild. Parva Aesthetica. (2. Aufl.) Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1968. .S. 168-192

26 Beil, Benjamin: Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels. Bielefeld: Transcript, 2012.

27 Vgl. Bopp, Matthias, Rolf F. Nohr u. Serjoscha Wiemer (Hrsg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung. Münster: Lit, 2009.

28 Vgl. Pat/AP: Jetzt offiziell. Computerspiele sind Kultur. In: <http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/jetzt-offiziell-computerspiele-sind-kultur-a-572152.html> (Artikel vom 14.08.2008) Zugriff: 10.01.2015

29 Vgl. Ritter, Tobias: GTA 5. Globale Verkaufszahlen überschreiten wohl die 40 Millionen. In: <http://www.onlinewelten.com/games/gta-5/news/globale-verkaufszahlen-ueberschreiten-wohl-40-millionen-127962/> (Artikel vom 09.01.2015). Zugriff: 11.01.2015

30 Vgl. Takahashi, Dean: Preorder analysis suggests Destiny could be the biggest game of the year with 10M to 15M copies sold. In: <http://venturebeat.com/2014/06/27/preorder-analysis-suggests-destiny-could-be-the-biggest-game-of-the-year-with-10-15m-units-sold/> (Artikel vom 27.06.2014) Zugriff: 11.01.2015

31 Vgl. Bundeszentrale für politische Bildung: Rassistischer Hass im Word Wide Web. Die weltweite Vernetzung von Neonazis im Internet. In: <http://www.bpb.de/politik/extremismus/rechtsextremismus/41537/rassistischer-hass-im-word-wide-web?p=all> (Artikel vom 06.09.2007). Zugriff: 11.01.2015

32 Vgl. White, Jeremy: Virtual Indoctrination and the Digihad. The Evolution of Al-Qaeda's Media Strategy. In: <http://smallwarsjournal.com/jrnl/art/virtual-indoctrination-and-the-digihad> (Artikel 19.11.2012). Zugriff: 05.04.2013

Spielproduktion zur Verfügung hat, desto wahrscheinlicher ist die Anpassung an moderne technische (Spiel-)Standards, was zu Beginn der kostenlosen Veröffentlichungen von *AA* 2002 der Fall war, denn schon dort wurde die damals aktuelle *Unreal-Engine* (Version 2) verwendet.<sup>33</sup> Das heutige Spiel *AA* ist Teil einer größeren Militär-Kampagne und hält nicht nur diesen einen Kommunikationskanal parat.<sup>34</sup> Ein Grund mehr, den Spieltitel und die damit verknüpften Mediascapes weiterhin zu erforschen. Eine wissenschaftliche Arbeit sollte aber Ideologie der unterschiedlichsten Couleur aus einer nötigen Distanz beurteilen, soweit dies eine Autorenschaft – mag sie auch wissenschaftlich motiviert sein – zulässt. Das betrifft nicht nur das Militär oder die digitale Spielindustrie, sondern auch friedensbewegte Initiativen, wenn deren Urteile allzu pauschal ausfallen.

### **Zentrale Forschungsfrage**

Primäres Ziel war es, die Vertreter der Unterhaltungsspiele innerhalb des Militainment-Bereichs genauer zu betrachten und das im Zusammenhang mit spielinternen und -externen Belohnungsschemata. Dabei geht es weniger darum, der moralischen Frage nachzugehen<sup>35</sup>, warum medialisierte Gewalt belohnt wird<sup>36</sup>, sondern darum, wie Belohnungsmuster in Militainment Games vorkommen und für die Rezeption funktionalisiert werden. Anknüpfend daran sei erwähnt, dass vorwiegend der Spielmodus Multiplayer begutachtet wurde, da dort die kompetitiven als auch sozialen Faktoren am ausgeprägtesten sind, was auch das kooperative Spielen miteinander einschließt.<sup>37</sup> Im Laufe der Lektüre-Recherche und durch die Besprechungen mit Prof. Reichert wurde ersichtlich, dass sich die Belohnungsschemata nicht allein auf Software-Ebene finden. Das wissenschaftliche Rahmenkonzept, das dieser Arbeit zu Grunde liegt, wurde also um soziale Aspekte ergänzt, die sich vermehrt im Amateur- bis semi-professionellen Bereich von Militainment Gaming finden lassen. Im eSport hingegen sind die Motivationen andere (Turnierpreise und andere Verdienstmöglichkeiten / eSport-Karrieren und Starphänomene). Dies soll jedoch nicht bedeuten, dass die Leidenschaft, ein digitales Spiel zu spielen, dort nicht gegeben sein kann.

---

33 Bleszinski, Cliff: History of the Unreal Engine. In: <http://www.ign.com/articles/2010/02/23/history-of-the-unreal-engine?page=3> (Artikel vom 23.02.2010) Zugriff: 18.03.2014

34 Anmerkung: So wird beispielsweise auch das popkulturelle Feld der Comics mitbedacht. Siehe: <http://comics.americasarmy.com/> Zugriff: 03.10.2014

35 Siehe Kapitel > Mediale Gewaltdarstellung als virales Marketingkonzept, S. 30.

36 Anmerkung: Dieser Frage widmen sich ausführlich die künstlerischen Projekte von Zach Gage. Siehe Kapitel > Künstlerische Kritik am Militainment, S. 32.

37 Anmerkung: Der Multiplayermodus Cooperative wird im Gaming-Jargon oft mit 'Coop' oder 'Koop' abgekürzt.

## **Methodik**

Die Militainment Games, die in dieser Forschungsarbeit besprochen werden, wurden alle über Software-Clients<sup>38</sup> via einer handelsüblichen LAN-Internetleitung gespielt. Das Anlegen eines Accounts und das Kaufen der digitalen Inhalte waren Voraussetzung, um die Spiele im vollem Umfang untersuchen zu können. Die digitalen Spiele wurden über einen längeren Zeitraum gespielt, um mehr als nur einen kurzen Eindruck zu gewinnen und um verlässliche Aussagen über deren Belohnungsschemata und Reglements treffen zu können. Des Weiteren kam es immer wieder zu Diskussionen mit Clanspielerinnen und der Konsultation von Online-Foren, um den Diskurs-Horizont erweitern zu können. Anschließend wurde die Lektüre von Theorie in Beziehung zum jeweiligen Abschnitt der Diplomarbeit gesetzt. Das Spiel *Battlefield 4* wurde an den wesentlichsten Stellen mit Screenshots dokumentiert und diese wurden für spätere Forschung archiviert.

Zwei Ziele wurden anhand der zentralen Forschungsfrage verfolgt: 1) das Aufstellen von Thesen zu Belohnungsschemata im Kontext zu Militainment Games und Foucaultschen Machtfragen 2) die Überprüfung der Thesen anhand des erforschten Gegenstandes und nach entsprechender Kritik an spezifischen Militainment Games der Entwurf von qualitativen Verbesserungsvorschlägen bezogen auf den Non-Serious-Bereich.

## **Limitationen**

Natürlich kann die vorliegende Diplomarbeit keine vollständige Liste und Analyse aller Belohnungsmuster in Militainment Games bieten. Noch decken die erbrachten Ergebnisse alle Militainment-Produkte ab. Im finalen Abschnitt dieser Arbeit wird ausschließlich das 2013 veröffentlichte Spielprodukt *Battlefield 4* (kurz: BF4) zur Analyse der Belohnungsschemata verwendet. Es geht um die Prüfung der eigenen Thesen anhand des genannten Analysegegenstandes. Dabei sollte nicht vergessen werden, dass es sich eben auch um eine geisteswissenschaftliche respektive philologisch-kulturwissenschaftliche Untersuchung von (Web-)Texten handelt. Sowohl Artikel/Rezensionen in Gaming-Magazinen und Online-Ausgaben von Tageszeitungen als auch Produktseiten von Spiel-Engines und Games sind darin inkludiert. Alle webbasierten Texte wurden deshalb als HTML-Dokumente gespeichert und für eine spätere Einsicht archiviert. Was diese Forschungsarbeit vor allem leisten kann, ist eine kritisch-konstruktive Besprechung der angeführten und starr gewordenen Konventionen von Games, wie sie Espen Aarseth vorschlägt<sup>39</sup>. Außerdem bietet sie auch den Versuch, den mehr als 20 Jahre alten

---

38 Anmerkung: Die Liste der Spiel-Clients findet sich im Abschnitt > Anhang S. 113.

39 Aarseth, Espen: Warum Game Studies. [Übersetzt von André Czauderna; Originaltitel: Game Studies: What is it Good For?] In: Kaminski, Winfred (Hrsg.): Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit [1. International Computer Game Conference Cologne 22. - 24. 3. 2006]. München: kopaed, 2006. S.19-13.

Paradigmen von Shootern (insbesondere Spiel-Reglements und damit verbundenen Belohnungssystematiken) produktive Verbesserungsvorschläge entgegenzusetzen.<sup>40</sup> Eine vollständige Dokumentation von Belohnungsschemata ist weder beabsichtigt noch möglich, denn durch die digitale Distribution von Spiel-Content der letzten Jahre und die fortschreitende Mobilisierung von Games auf Smartphones, Handhelds<sup>41</sup> und Tablets ist eine schier unzählbare Menge an Games vorhanden. *BF4* hält sogar eine Applikation für die Commander-Rolle auf dem digitalen Schlachtfeld via Smartphone als auch eine Einsicht in die Spiel-Statistiken der Gamerinnen parat<sup>42</sup>.

Es können also nur kleine Einblicke gegeben werden, um der zentralen Forschungsfrage gerecht zu werden. Die Forschung bezieht sich vornehmlich auf stationäre Systeme wie Desktop-PCs und nachrangig damit auch auf Konsolen, da sie beide ähnlichen Technologien unterliegen. Was aber verstärkt gezeigt werden kann, sind Schlaglichter auf einzelne Militainment-Produkte, deren generische Konventionen als (teilweise) repräsentativ gelten können, wenn dabei auf die historischen Vorläufer der 90er Jahre rekurriert wird und die Ähnlichkeiten innerhalb von heutigen Spielreglements mitbedacht werden.

### **Formalia**

Im Fließtext finden sich Verweise auf die zusätzlich besprochenen Games abseits des Analysegegenstandes *BF4*. Ansonsten sind die Verweise den angefügten Fußnoten zu entnehmen. Ist nur von Militainment Games die Rede, dann ist nicht die Gesamtheit aller existierenden Spiele gemeint, sondern die erforschten Gegenstände im Zuge dieser Forschungsarbeit. Der grammatische Stil dieser Arbeit ist im generischen Femininum gehalten und männliche Personen sind dabei mitgemeint. Die Zitationen orientieren sich an der historisch-germanistischen Zitierweise. In der vorliegenden Forschungsarbeit sind eigene Begriffsdefinitionen des Autors (Bsp.: 'Digitales Drillen') als auch Eigenübersetzungen von Fremdwörtern (Bsp.: 'Spiel-Dossiers') sowie spezifischer Gaming-Jargon samt Erklärung (Bsp.: 'leveln') zur Kenntlichmachung mit Apostrophzeichen versehen. Die Namen der Spielprodukte, Spiel-Engines, Publisher, Spielstudios als auch Publikationen schriftlicher Natur sowie die Markierungen von relevanten Thesen und Begriffen sind

---

40 Anmerkung: Ein Verbot von FPS ist weder sinnvoll noch durchführbar. Allein die unkontrollierbare Verfügbarkeit von digitalen Content im Internet sollte das klar machen. Außerdem wird bei einer anhaltenden Schwemme an generischen Militainment Games der Ruf nach qualitativ hochwertigen Produkten immer lauter. Dazu braucht es aber auch kritische Stimmen aus der Gamerinnen-Community, die den Konventionen überdrüssig geworden sind.

41 Anmerkung: Es müsste auch das Feld von Navigation im Kontext zu mobilen Endgeräten mitgedacht werden. Vgl. Verhoeff, Nanna: *Mobile Screens. The Visual Regime of Navigation*. [MediaMatters Series] Amsterdam: University Press, 2012. Siehe: [https://www.academia.edu/1072660/Mobile\\_Screens\\_The\\_Visual\\_Regime\\_of\\_Navigation](https://www.academia.edu/1072660/Mobile_Screens_The_Visual_Regime_of_Navigation)

42 Anmerkung: Das Programm wird Battlefield 4 Commander App genannt. Siehe: <http://battlelog.battlefield.com/bf4/news/view/commander-mode-app-out-now-2/>

im Fließtext mit kursiver Schrift formatiert.

## **Kapitelgliederung**

Im ersten Kapitel der Forschungsarbeit wird der militärische Unterhaltungskomplex beschrieben und erörtert, worum es sich bei dem Begriff *Militainment* handelt. Daneben werden Militainment Games auf ihren *ernsten Gehalt* überprüft. Es stellte sich heraus, dass eine Unterscheidung zu treffen ist: Die Unterhaltungs-Spiele gilt es vom Serious Gaming scharf abzugrenzen.<sup>43</sup> Des Weiteren werden sowohl mediale Mythen in FPS und deren Verbindung zu realem Kriegsgerät und Soldatentum als auch Mediengewalt als Werkzeug von viralem Marketing untersucht. Als Antithesen zu den generisch gewordenen Konventionen werden künstlerische Auseinandersetzungen mit dem Militainment ins Treffen geführt.

Im zweiten Kapitel wird ein Abriss über Michel Foucaults Thesen in *Überwachen und Strafen* gegeben und in die heutige Zeit überführt, indem Militainment Gaming samt Belohnungen mit Foucaultschen Machttechnologien (insbesondere der des Übens) verschränkt werden.

Im dritten und letzten Kapitel wird die auf die Handlungsmacht von Gamerinnen eingegangen, sowie auf die theoretischen Bezüge von Belohnungssystematiken in Spieldesigns. Hinzu kommt eine historische Betrachtung von Computerspielen nach Claus Pias in Verbindung mit einem Blick auf die kommerziellen Ego-Shooter der 90er Jahren. Am Schluß des Kapitels findet sich die Dokumentation und Besprechung des Analysegegenstandes anhand der eigens entwickelten Begriffe.

Die Diplomarbeit schließt mit einer zusammenfassenden und kommentierenden Schlussbemerkung und einem Ausblick für weitere Forschung. Über die ganze Arbeit hinweg findet sich auch die Besprechung der wirtschaftlichen Dimension von (Militainment) Games. Die ökonomische Dimension kann nämlich Spielprodukte und die eingebauten Belohnungsschemata entscheidend mitprägen. Um auch aktuelle Entwicklungen zu berücksichtigen, wird immer wieder auf prominente Spiel-Engines rekuriert.

---

43 Anmerkung: Genießerisch-produktives Spielen und Teilhabe an einem fiktional-unterhaltenden Spielkontinuum (Entertainment Gaming) versus Krisenmanagement, militärische Interventionen und Kriegsvorbereitung in einem stärker simulativen Spielrahmen oder als Teil eines Ausbildungsprogramms (Serious Gaming).

## 1) Der Militärische-Unterhaltungs Komplex

In den frühen 1990er wurde im *Wired* Magazin von Bruce Sterling ein Phänomen namens „military-industrial complex“<sup>44</sup> diskutiert. Hierbei ging es um das Bestreben der US Streitkräfte, mit Hilfe von technologischen Innovationen die politische Vormachtstellung der USA weiterhin zu gewährleisten. Die Überlegungen gingen dahin, eine autarke industrielle Basis zu schaffen um besser mit der heimischen IT-Branche kooperieren zu können und die dafür notwendige Entwicklungen voranzutreiben. Zwar besaß man schon länger computerisierte Simulatoren für militärische Übungszwecke, aber eine Vielzahl neuerer Versionen davon, in einem globalen Maßstab zu vernetzen, war erst für die Wende ins 21. Jahrhundert geplant.<sup>45</sup> Sterling zeigt in diesem Artikel auf, dass die Konferenzveranstaltung I/ITSEC<sup>46</sup> einer jener Orte ist, an denen neu entwickelte Armee-Software einem größeren Publikum zugänglich wird. Er stellt außerdem fest, dass dort die zivile Industrie die Nähe zum Militärischen nicht scheut. Aber auch der universitäre Bereich ist in solche Netzwerke eingebunden. Das Southern California's Institute for Creative Technologies wurde 2000 gegründet um den Unterhaltungsbereich mit dem Militär leichter kollaborieren zu lassen. Ersonnen wurde das ganze im Department of Defense, die Bestrebungen sind nach wie vor mannigfaltig:

„Toy manufacturers help in generating ideas for futuristic weapons. Hollywood screenwriters brainstorm about potential terrorist plots. Academics suggest strategies for urban combat and psychological operations. Gamemakers devise new methods for soldier training. Set designers help build virtual environments.“<sup>47</sup>

Frühe Verbindungen in den elektronischen Unterhaltungs-Sektor waren damals noch nicht vollends ausgeprägt. Mittlerweile ist diese ökonomische Partnerschaft allerdings eng verzahnt und wird unter dem Begriff „military-entertainment complex“<sup>48</sup> (kurz: MEC) zusammengefasst. So gesehen beschreibt MEC die Netzwerke, in denen die verschiedenen Parteien ihre Geschäftsbeziehungen und politischen Anstrengungen bündeln.<sup>49</sup> Sie tragen dazu bei, dass militärische Ideologien immer

---

44 Sterling, Bruce: War Is Virtual Hell. Bruce Sterling reports back from the electronic battlefield. In: wired (Issue 1.01; Mar/Apr 1993 ) [http://www.wired.com/wired/archive/1.01/virthell\\_pr.html](http://www.wired.com/wired/archive/1.01/virthell_pr.html) Zugriff: 3.6.2013

45 Anmerkung: Die US Airforce hatte schon in den späten 1970ern Flugsimulatoren in Betrieb, diese waren aber sehr kostspielig und schwierig zu bedienen. SIMNET (erstmal online 1986) hingegen konnte schon ein virtuelles Schlachtfeld simulieren und einzelne, örtlich getrennte Simulatoren miteinander vernetzen. Vgl. Sterling, Bruce: War Is Virtual Hell. a. a. O.

46 Anmerkung: Heute bekannt unter dem Namen Interservice/Industry Training, Simulation and Education Conference. (Orlando, Florida). Die anwesenden Streitkräfte sind Army, Navy USMC, Navy und Airforce. Nebenbei können Regierungsbehörden, Industrie, Universitäten sowie Militärs in Kommunikation treten. Siehe: <http://www.iitsec.org/about/Pages/default.aspx> Zugriff: 3.6.2013

47 Anmerkung: Um vom KnowHow profitieren zu können, beteiligen sich Konzerne wie Sony mit Spenden am ICT. Stahl, Roger: Have You Played the War on Terror. In: Critical Studies in Media Communication . (Vol. 23, No. 2, June 2006) Abingdon/UK: Routledge, S. 117.

48 Kontour, Kyle: The Governmentality of Battlefield Space. Efficiency, Proficiency, and Masculine Performativity. In: Bulletin of Science, Technology & Society. (Vl. 32/ Nr. 5, 2012). S. 354. In: <http://bst.sagepub.com/content/32/5/353.full.pdf+html> Zugriff: 3.6.2013

49 Anmerkung: James Der Derians Forschung sollte an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben. Sein erweiterter Begriff lautet: military-industrial-media-entertainment network (kurz: MIME-NET)

weiter in die Privatheit der Zivilbevölkerung einsickern.

### 1.1) Militainment

Der Begriff „Militainment“<sup>50</sup> ist ähnlich gelagert und aus wissenschaftlicher Sicht praktikabler in der Anwendung. Die Zusammensetzung dieses Kofferwortes deutet den wichtigsten Schnittpunkt an: Military/Entertainment. Es geht hier aber mehr um angewandte Strategien und eine positiv werbende Wirkungen steht dabei im Vordergrund. Der propagandistische Wert von älteren (Re-)Präsentationen von Militär wird überschritten und ersetzt durch ein interaktives Erleben von Krieg. In seiner ursprüngliche US-amerikanischen Bedeutung sollte damit jedwedes feierliche Zeremoniell zur öffentlichen Würdigung des Militärs beschrieben werden.<sup>51</sup> Der Begriff betont die (zivile) Anerkennung, die dem Department of Defense zu Teil werden soll.<sup>52</sup> In den 1980ern veranlasste die Reagan-Regierung solcherlei Glorifizierung der eigenen militärischen Institutionen. Kofinanzierte Film-Projekte waren keine Seltenheit.<sup>53</sup> Militainment wurde durch Wissenschaftlerinnen wie Roger Stahl aufgegriffen (2009).<sup>54</sup> Stahl untersucht die unterschiedlichen populärkulturellen Mediascapes in den USA und ihre Anbindung an den MEC. Die Bandbreite reicht hierbei von Filmen, Embedded Journalism, Reality-TV, Spielzeug über Sportveranstaltungen bis hin zu Computerspielen. In diesen Bereichen finden sich die wiederkehrenden Inhalte von Kriegsmaschinerie, Propaganda und Militärlogik. Den Schrecken haben diese Inhalte bereits verloren, da sie transformiert wurden. Schlachten und Kämpfe wurden abgekoppelt vom tatsächlichen menschlichen Leid und den Grausamkeiten des Krieges. Durch die stete mediale Einspeisung ins zivile Leben wurde Militainment konsumierbar gemacht, zudem ist ein

---

Vgl. Der Derian, James: *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment Network* (2nd Edition). Abingdon/UK: Routledge, 2009.

50 Anmerkung: Nach Roger Stahl findet sich die erste lexikalische Definition im WordNet der Princeton Universität. Er datiert den Begriff mit 2002, auf Grund des CNN-Artikels von James Poniewozik: *That's Militainment!*. Wie eingangs erwähnt, wurde das Phänomen schon früher unter analogen Begriffen diskutiert.

Stahl, Roger: *Militainment, Inc. War, Media, and Popular Culture*. Abingdon/UK: Routledge, 2010. [Amazon Kindle / eBook Version] S. 6.

51 Vgl. Singer, P.W.: *Meet the Sims ... and Shoot Them. The rise of militainment.*

In: *Foreignpolicy.com* (März/April 2010 / War Issue).

[http://www.foreignpolicy.com/articles/2010/02/22/meet\\_the\\_sims\\_and\\_shoot\\_them?page=full](http://www.foreignpolicy.com/articles/2010/02/22/meet_the_sims_and_shoot_them?page=full) Zugriff: 3.6.2013

52 Vgl. WordNet. A lexical Database for English. In: Princeton University.

<http://wordnetweb.princeton.edu/perl/webwn?s=Militainment&sub=Search+WordNet&o2=&o0=1&o8=1&o1=1&o7=&o5=&o9=&o6=&o3=&o4=&h=>

Zugriff: 3.6.2013

53 Anmerkung: Das Pentagon setzte auch während der Reagan-Ära stark auf die Zusammenarbeit mit Hollywood um ein breites Publikum zu erreichen und betätigte sich als Materialausstatter und Finanzier. Patriotische Filme wurden offensiv zur Imagepflege und zur Anwerbung von Soldatinnen genutzt. Das Filmmaterial von *Top Gun* etwa, wurde durch Militär-Angehörige eingesehen und entsprechend verändert. Bis heute halten diese Verbindungen an.

Vgl. Virchow, Fabian u. Tanja Thomas: *Militainment als "banaler" Militarismus. Auf dem Weg zu einer Militarisierung der politischen Kultur?* In: Löffelholz, Martin (Hrsg.): *Krieg als Medienereignis II.*

Krisenkommunikation im 21. Jahrhundert. Wiesbaden: VS, 2004. S. 300-301.

54 Anmerkung: Erste elektronische Ausgabe des Werkes 2009 in der Taylor & Francis e-library.

Vgl. Stahl, Roger: *Militainment, Inc. War, Media, and Popular Culture*. a.a.O.

entpolitisierter Subjekt-Hybrid entstanden. Demokratisches Bürgertum und Befehle ausführendes Soldatentum werden durch neue elektronische Medien verschmolzen. Die diffuse Kontrolle der eigenen und fremden Bevölkerung wird hierbei durch dezentrale Mediennetzwerke erreicht.<sup>55</sup> Stahl klassifiziert den Hybrid als „virtual citizen-soldier“,<sup>56</sup> um die gesellschaftlichen Auswirkung zu beschreiben. Militainment scheint zur unbestrittener Norm geworden zu sein, da es stark in der Popkultur verankert ist. Es gibt zwar bei jeder Veröffentlichung von violenten Militär-Spielen Kritik, zumeist betrifft dies aber das Gewaltparadigma an sich. Hinzu kommen Anti-Kriegs Plädoyers friedenspolitischer Initiativen und Bedenken aus der Richtung von pädagogischen Institutionen. Daneben sind psychologische Untersuchungen die Rezeption betreffend sowie wissenschaftliche Untersuchungen, die sich auf Diskursanalysen in Fachmagazinen und der Spielerinnen-Community stützen, zu nennen. Es existieren auch rein affirmativen Gamedesign-Analysen, die nur die Vorzüge von Spielen betonen<sup>57</sup>. Selten werden aber die Spielstrukturen selbst betrachtet und hinterfragt, welche Schemata der Belohnung durch ludische Mechaniken erreicht werden. Auch Peter W. Singer erläutert anhand des Begriffs Militainment ein Phänomen, in dem zwischen Propaganda und kurzweiliger Zerstreuung längst nicht mehr klar getrennt werden kann. Aber anstatt die Grenzen nur zu verwischen, werden einst divergierende Bereiche fest aneinander gebunden. In den extremsten Formen von Militainment kann es sogar soweit gehen, dass Computerspiele wie *America's Army* (seit 2002) als Rekrutierungswerkzeug und zur Imagepflege des Militärs genutzt werden. In manchen Fällen werden auch Joypads von bekannten Spielkonsolen zur Steuerung von realen Waffensystemen eingesetzt werden. Die Spielindustrie hat genügend Entwicklungszeit und finanzielle Mittel in solche Produkte investiert. Das Militär muss selbst keinen eigenen großen Forschungsaufwand mehr betreiben und bekommt gleichzeitig junge Rekrutinnen, die selbst schon jahrelang an diesen Steuerungsgeräten trainiert haben.<sup>58</sup> Es soll an dieser Stelle aber nicht vermittelt werden, dass Gamerinnen automatisch zu unkritischen Soldatinnen werden, sobald sie sich nur lange genug ihrem Gaming-Hobby widmen. Solche extremen Ausläufer des Militainment sollen vielmehr erklären, wo die Einbringung von mediatisierten Kriegen in den Alltag hinführen kann: Es sind ubiquitäre Mentalitäten und Ideologien entstanden, die Kritik beinahe verunmöglichen. Dies ist darauf zurückzuführen, dass die Gaming-Sphäre kontinuierlich mit Werten und Idealen des Militärs angereichert wird. Dieser

---

55 Vgl. Stahl, Roger: Have You Played the War on Terror. a. a. O., S. 113-115, 126.

56 Stahl, Roger: Have You Played the War on Terror. a. a. O., S. 112.

57 Anmerkung: Andere oft besprochene Paradigmen sind Narratologie, Moral/Ethik und handwerkliche Umsetzung.

58 Anmerkung: Der iRobot Packbot zum Aufklären oder Bombenentschärfen ist ebenfalls damit ausgestattet.

Vgl. Inskip, Steve: America's Army Blurs Virtual War, Militainment. (Morning Edition, March 2, 2010. Interview-Transkript d. Radiosendung mit P.W. Singer) Gale Biography In: Context. Web. 9 Dec. 2012.

<http://www.npr.org/templates/transcript/transcript.php?storyId=124216122> Zugriff: 3.6.2013

anhaltende Einfluss des MEC auf gesellschaftliche Diskurse ist nicht zu unterschätzen.

## 1.2) Wechselbeziehungen von Militär und Spielindustrie

Singer wie Stahl kritisieren vorrangig einen Zustand, der sich in der US-amerikanischen Gesellschaft manifestiert hat. Als letzte verbliebene Supermacht gelten die Vereinigten Staaten in Abhandlungen zum Thema MEC als prominentes Beispiel. Schon früh wurde dort begonnen, Computertechnologie als militärisches Werkzeug zu nutzen. Nun ist Militainment nicht allein auf einen geographischen Raum beschränkt, wenn auch der Eindruck entstehen mag, dass dieses Paradigma in den USA seinen Ursprung hat. So gab die chinesische Volksbefreiungsarmee im Juni 2013 das mit anti-japanischen Nationalismen unterfütterte *Glorious Mission Online* zum Download frei. Das Spiel wurde in Zusammenarbeit mit der *Giant Interactive Group* ursprünglich als Trainings-Simulation entwickelt und kam als solches auch zum Einsatz.<sup>59</sup> Der weltweite Handel mit Trainings-Simulationen ist ein rentables Geschäft geworden. Als Beispiel kann hier das Studio *Bohemia Interactive*<sup>60</sup> genannt werden, das seinen Firmensitz in Tschechien hat. Die Firma hat sich einen lukrativen Geschäftszweig aufgebaut, der im Wesentlichen darin besteht, zwei Kernschichten von KäuferInnen anzusprechen: „»ArmA« ist die Marke für Bohemias Computerspiele, die entwickelt wurde, um Kunden zu unterhalten, die das militärischen Setting interessiert. »VBS« dagegen ist ein taktisches Übungstool, das wir gemäß den Erfordernissen militärischer Kunden entwickelt haben.“<sup>61</sup>

*Real Virtuality* – die Software Engine der Firma, wird für beide Produktlinien verwendet, unterscheidet sich allerdings in der jeweilig angepassten Version.<sup>62</sup> Auf der einen Seite wird also der Gaming-Markt bedient, auf der anderen Seite bestehen intensive Kontakte zu Regierungen und Militärs verschiedener Länder, um für jene passgenaue Simulationen zu erstellen.<sup>63</sup> *Bohemia* ist von einem kleinen Spielentwickler-Studio (1999) zu einem großen Software-Hersteller gewachsen. Es existieren Vertriebspartnerschaften sowie zertifizierte Partnerfirmen in der ganzen Welt.<sup>64</sup> Die Entscheidung, Produkte an Verteidigungsministerien und Streitkräfte zu verkaufen, lässt sich nur

---

59 Paul, Carsten: China's army defends sovereign territory from Japanese - in video game. In: reuters.com <http://www.reuters.com/article/2013/08/01/us-china-game-idUSBRE9700OS20130801> Zugriff: 12.07.2013

60 Anmerkung: Für weitere Informationen zu Unterhaltungs-Sparte von Bohemia Interactive Siehe: [http://www.bistudio.com/assets/pdf/bohemia\\_interactive\\_brochure\\_2014.pdf?2](http://www.bistudio.com/assets/pdf/bohemia_interactive_brochure_2014.pdf?2) Zugriff: 20.01.2015

61 Mohr, Markus: Taktikshooter. Es macht uns Spaß, fiktive Umgebungen zu fabrizieren. (Interview m. Ivan Buchta Creative Director v. Bohemia) In: Dölling, Stefan (Hrsg): Atlas Magazin für Außen- und Sicherheitspolitik / Bundesverband Sicherheitspolitik an Hochschulen; Schwerpunkt: Krieg und Spiele, Ausgabe 2/2012, 6. Jahrgang; S. 19. <http://adlasmagazin.files.wordpress.com/2012/07/adlas-02121.pdf> Zugriff: 3.6.2013

62 Vgl. Mohr, Markus: Taktikshooter. Es macht uns Spaß, fiktive Umgebungen zu fabrizieren. a.a.O.

63 Anmerkung: Die (Teil-)Streitkräfte in UK, Schweden, Kanada, USA, Neuseeland sind bereits damit ausgestattet. Die eigens gegründete Sparte Bohemia Interactive Simulations (BISim, 2001) ist mit der Aufgabe der Entwicklung vertraut. Siehe: <http://products.bisimulations.com/our-company> Zugriff: 3.6.2013

64 Vgl. <https://store.bisimulations.com/global-network> Zugriff: 3.6.2013

mit Profitinteressen erklären.

### 1.3) Serious Games für militärische Verwendungszwecke

Das Spektrum der Produktpalette ist mit dem zweifachen Marktangebot aber nicht erschöpft. Um zu zeigen, dass Firmenpolitiken auch zivile Projekte berücksichtigen, wird das Etikett Serious Gaming ins Treffen geführt. Dies sind Produkte, die neben der militärischen Verwendung auch andere Konzepte berücksichtigen (Bsp.: zivilen Katastrophenschutz), dementsprechend offen müssen die Designs von Engines ausfallen.<sup>65</sup> Das Konzept des mehrfachen Marktangebots mit einer Engine als Basis, ist unter Studios mit ähnlicher Ausrichtung durchaus marktkonforme Tradition. Als Beispiele können hier die *CryEngine 3*<sup>66</sup>, die *Unreal Engine 3*<sup>67</sup> und die *Unity3D Engine*<sup>68</sup> genannt werden. Die Problematik hierbei ist, dass die unterschiedlichen Konzepte über die Handhabung einer mehrfach kompatiblen Engine scheinbar mühelos nebeneinander stehen. Und auch wenn transglobal agierende Spielstudios ihre Simulations-Sparte auslagern und somit die unterschiedlichen Geschäftsfelder trennen, wird ersichtlich, dass möglichst viele Märkte bedient werden sollen, damit Unternehmen wirtschaftlich prosperieren. Hinzu kommen Systemintegratorinnen und ihre lizenzierten Produkte als weiteres Bindeglied in diesen Geschäftsverflechtungen. Die ideologischen, sozialen und politischen Problematiken werden von solch operierenden Entwicklerinnenfirmen außen vor gelassen, es sei denn, sie schaden dem Firmenrenommee oder bereits genannten Vertragspartnerschaften mit Regierungen. Ein wichtiges Argument sollte nicht vergessen werden: Letztlich dient eine militärische Software wie *Bohemia's Virtual Battlespace 2* (kurz: VBS2) doch den Gegebenheiten moderner Kriegsführung. Es wird so von Soldatinnen unter anderem das gezielte Vorgehen gegen Kombattantinnen eingeübt. Das beinhaltet auch das Töten von feindlichen Avatar-Kräften. Auch wenn es nur auf *virtuellen Schlachtfeldern* geschieht, so ist es doch eine Vorbereitung auf den Ernstfall. Es gilt, auf die möglichst vielfältigsten Trainingssituationen zurückgreifen zu können, ohne budgetären Mehraufwand betreiben zu müssen. Simulationen können diese Anforderungen erfüllen und stellen einen Standard des militärischen Übens dar.<sup>69</sup>

---

65 Anmerkung: Als Beispiel kann hier das Forschungsprojekt ARTiFICe der TU-Wien angeführt werden. Dieses Framework nutzt die Unity3D Engine und erlaubt unter anderem das Erlernen von Prothesensteuerung in einer VR/AR-Umgebung. Siehe: <https://www.ims.tuwien.ac.at/projects/artifice> Zugriff: 12.07.2013

66 Vgl. Realtime Immersive - Simulations and Serious Gaming Company – CryEngine 3  
<http://www.rt-immersive.com/cryengine> Zugriff: 3.6.2013

67 Anmerkung: Um eine Zusammenarbeit mit US-Regierungsbehörden im Serious Games-Bereich zu bewerkstelligen, sind ARA/Virtual Heroes und Epic Games eine Partnerschaft eingegangen. Organisiert wird dies über das Unreal Government Network (UGN). Siehe: <http://epicgames.com/news/epic-games-and-applied-research-associates-virtual-heroes-division-launch-u/> (Artikel vom 27.03.2012) Zugriff: 12.07.2013

68 Vgl. Unity Game Engine. Unity Pro Modeling Simulation and Training (MS&T) Bundle.  
[http://download.unity3d.com/resources/downloads/sim/UnityPro\\_MS&T\\_Bundle\\_ver\\_1.2.pdf](http://download.unity3d.com/resources/downloads/sim/UnityPro_MS&T_Bundle_ver_1.2.pdf)  
Zugriff: 3.6.2013

69 Vgl. Mohr, Markus: Taktikshooter. Es macht uns Spaß, fiktive Umgebungen zu fabrizieren. a. a. O., S. 22.

Gerade in militärischen Kreisen wird gerne betont, dass Soldatinnen durch Erfahrungen mit (Virtual Reality)-Simulationen besser auf ihre Einsätze vorbereitet werden. Das betrifft auch militärische Applikationen, die sich ähnlich wie Strategiespiele aus dem Entertainment-Bereich verhalten. Die Softskills, die hier trainiert werden sollen, konzentrieren sich auf zwei Kernaspekte: Zum einen auf das (wiederholte) Durchspielen von Szenarien, um so viele unterschiedliche Missions-Ausgänge wie möglich simulativ geübt zu haben. Zum anderen gilt es, die Soldatinnen bei Entscheidungsfindung unter Stressbelastung zu schulen, um in Gefechten ruhig und besonnen die richtigen Befehle geben zu können respektive auszuführen.<sup>70</sup> Ein Umstand sollte hier aber beachtet werden: Auch wenn die Soldatinnen vielseitig trainiert werden, kann keine noch so technisierte und fundierte Ausbildung auf den Fronteinsatz mit allen Eventualitäten vorbereiten. Neben den computerisierten Krisenfällen gibt es auch Training in kulturellen Belangen, um zur wirtschaftlich-infrastrukturellen sowie politischen Stabilisierung von Regionen beitragen zu können. Die Soldatinnen sollen über ein kulturelles Bewusstsein verfügen, um mit der regionalen Bevölkerung in Dialog zu treten. Das Training mit der Simulations-Software, kann aber auch andere Aspekte abdecken. Das militärische Personal kann durch virtuelles Üben gegenüber sexueller Belästigung sensibilisiert werden.<sup>71</sup> Es wurden auch medizinische Behandlungsmethoden erforscht. So sind die gefechtsbezogenen Posttraumatischen Belastungsstörungen durch Simulationen therapierbar geworden. Die betroffenen Soldatinnen können durch digitales Wiedererleben von belastenden Kriegseignissen, ihre Traumata leichter bearbeiten.<sup>72</sup> Nun können derlei gewonnene Forschungsergebnisse nicht nur beeinträchtigte Veteraninnen bei der Gesundung unterstützen, sondern in weiterer Folge auch einer Zivilbevölkerung helfen. Dennoch entspringen diese Therapiemethoden eben jenen militärischen Ernstfällen, aus denen erst die schmerzlichen Folgeschäden für Individuen entstanden sind. Die drei letztgenannten Punkte sollen nicht verschleiern, dass mit militärischen Simulationen trainieren auch heißt, in einem Kontext zu verbleiben, der auch immer das Sanktionieren von staatlicher Gewalt inkludiert. Der immersive Charakter von Simulatoren ist nicht mehr nur auf Kriegsfahrzeuge festgelegt, sondern kann immer besser eine digitale Umgebung für Fußsoldatinnen darstellen. *Intelligent Decisions*<sup>73</sup> hat unter Verwendung der *CryEngine 3* ein System angefertigt<sup>74</sup>, in dem reale Bewegungen von Soldatinnen

---

70 McLeroy, Carrie: AI & the Army. High Tech Solutions. In: McLeroy, Carrie (Hrsg.): Soldiers. The Official U.S. Army Magazine (Sept. 2008 / Vl. 63, No. 9 / Issue: SerioU.S. Army Gaming). Louisville/Ky: Gateway Press, S. 24-25.

71 Vgl. Singer, P.W.: Meet the Sims ... and Shoot Them. The rise of militainment. a. a. O.

72 Vgl. Rizzo, Albert: Virtual Reality Exposure Therapy. (2005-present) In: University of Southern California. Institute for Creative Technologies <http://ict.usc.edu/prototypes/pts/> Zugriff: 3.6.2013

73 Vgl. Realtime Immersive - Dismounted Soldiert Training System. <http://www.rt-immersive.com/news/cryengine-licensed-to-us-army-for-dismounted-soldier-training-system> Zugriff: 3.6.2013

74 Anmerkung: Der Presseartikel wurde am 02.08.2012 über diverse Online-Portale geschaltet. Direkte Informationen

in Maschinencodes übersetzt werden. Avatare, als digitale Abbilder von soldatischen Trupps, führen innerhalb der Simulation die jeweiligen Aktionen aus. Statt den üblichen Steuergeräten werden Waffenattrappen genutzt und das VR-Visier erlaubt eine 60 Grad Rundumsicht.<sup>75</sup> Mittlerweile wird diese Hard- und Softwarekombination von der U.S. Army eingesetzt, ist aber limitiert in Platzgröße und gänzlicher Bewegungsfreiheit. Erweiterungen wie das simulierte Auftreffen von Kugeln am Körper, sollen noch eingebaut werden.<sup>76</sup> Von solchen Systemen ist die Computerspielbranche heute zwar noch entfernt, in Zukunft werden jedoch auch sie in konsumfreundlicheren Varianten Eingang in die Wohnzimmer finden.

#### 1.4) Simulationen im Entertainment Gaming

Die Simulationen aus dem Unterhaltungsbereich zehren von ihren *ernsten* Pendanten, denn die Herstellerinnen lassen ihr gewonnenes militärisches Wissen in die Games einfließen. Hier steht allerdings nicht der Realismus sondern vielmehr eine spielbare Authentizität im Mittelpunkt. Spielerinnen sollen nur das Gefühl vermittelt bekommen, die Spiele sind nahe an dem was Soldatinnen nutzen.<sup>77</sup> Es werden Simulakren – also dritte Sphären – evoziert, die allerdings nur in der Vorstellung der Spielerinnen existieren. Diese Sphäre wird nur dann problematisch, wenn sie in die Realitas hinüberreicht und ein Mindset entstehen lässt, in dem sich mögliche Vorstellungen zu tatsächlichen wandeln. Wenn die Spiel-Community in heutigen Shootern die *realistischen* Ballistikberechnungen von Gewehrkugeln anpreist<sup>78</sup>, soll also ein bestimmtes Klientel mit Informationen versorgt werden. Nämlich jene Spielerinnen, die bereits über Vorwissen an Militär und Waffentechnik verfügen. Die Design-Konventionen, die hier aufgestellt werden, arbeiten mit einzelnen Versatzstücken aus der militärischen Wirklichkeit. Die Gratifikationen treten zumeist in Form von Nachbildungen der Bewaffnung und Fahrzeugen auf, sowie der Absolvierung von Missionen, die reale Ereignisse nachspielen lassen.<sup>79</sup> Es handelt sich aber nicht um digitale

---

über die Hersteller Website lassen sich nicht beziehen. Es finden sich dort nur Werbevideos und Screenshots. Vgl. Intelligent Decisions – Dismounted Soldiert Training System. a.a.O. <http://www.intelligent.net/news/press-releases/intelligent-decisions-inc-rolls-out-revolutionary-new-training-system-us> Zugriff: 3.6.2013

75 Vgl. Biron, Lauren: Immersive Training Hasn't Reached the Holodeck. In: defense news <http://www.defensenews.com/apps/pbcs.dll/article?AID=2012306120012> Zugriff: 3.6.2013

76 Vgl. Biron, Lauren: Immersive Training Hasn't Reached the Holodeck. a. a. O.

77 Vgl. Mohr, Markus: Taktikshooter. Es macht uns Spaß, fiktive Umgebungen zu fabrizieren. a. a. O., S. 21.

78 Anmerkung: Als Beispiel kann hier die Spiel-Beurteilung einer Vorab-Demo von Sniper Elite V2 (Rebellion Software) genannt werden. Vgl. Feichtner, Daniel: <http://www.gamers.at/previews/vorschau/sniper-elite-v2/2.html> Zugriff: 12.07.2013

79 Anmerkung: Beispielsweise die Plattform von Kuma Reality Games, die mit dem hauseigenen Client, 150 kostenlose Spiele anbietet. Mittlerweile basieren diese auf Valve's Source Engine und sind rein werbefinanziert. 2004 wurde KumaWar von ehemaligen US-Militärs veröffentlicht mit dem Ziel reale TV-Berichterstattung mit spielbaren Missionen in Episodenform zu verbinden. Siehe: <http://www.kumagames.com/> Zugriff: 12.07.2013 Vgl. Stahl, Roger: Have You Played the War on Terror. a.a.O. S. 120-122.

Ergänzungen von militärischen Ausbildungsprogrammen, wie es Streitkräfte fördern. First-Person-Shooter (kurz: FPS) und Strategiespiele, die sich mehr auf Reaktionszeit und den kompetitive eSport-Aspekt berufen, gehen da noch einen Schritt weiter weg von Simulations-Schemata. In erster Linie wird in Singleplayermissionen noch stärker fiktionalisiert. Die Als-ob-Situationen, die hier geschaffen werden, orientieren sich in ihrer Opulenz an Hollywoodfilm-Inszenierungen und treten im Gleichklang mit patriotischem Pathos auf. Sieht man sich moderne Shooter-Reihen wie *Battlefield* genauer an, ist ein deutlicher Sprung in Richtung Bedienbarkeit und Photorealismus erkennbar. Es verwundert also nicht, wenn Kamera-Bilder von Drohnen<sup>80</sup> via TV-Berichterstattung beinahe exakt gleich in Computerspielen repliziert werden. Hier ist der Schritt von der Repräsentation zur Mimesis vollzogen und eine Trennlinie ist schwer auszumachen, wenn man TV- und Computer-Bilder gegenüberstellt. Militainment im Computerspiel heißt auch, das Soldatenleben dahingehend zu verbrämen. Auf das obige Beispiel bezogen, bedeutet dies: Euphemistisch den Alltag von Drohnen-Pilotinnen darzustellen, die aus kilometerweiter Entfernung ferngesteuerte Aufklärungs- und Angriffsmissionen auf vermeintliche Aufständische starten. Den Zivilistinnen, die solchen Angriffen zum Opfer fallen, kommt auch keine Bedeutung zu. Was fehlt sind die ludologisch wie narratologisch gesetzten Brüche in kommerziellen Triple A-Titeln, in denen soldatisches Handeln hinterfragt wird.

### **1.5) Digitale Spielprodukte und ludische Arbeitsleistung**

Im Militainment wird Soldatentum und Krieg unterkomplex dargestellt. Das Spielgeschehen steht klar in Beziehung zu rigiden Armeestrukturen. Der Unterschied ist, dass die Leistungen, die Spielerinnen erbringen, nicht durch tatsächliche Orden und Medaillen honoriert werden. Die Belohnungen sind ausschließlich digitaler Natur. Die Auszeichnungen sollen die Motivation aufrecht erhalten, in der Spielwelt zu verbleiben, oder sich immer wieder in selbige einzuklinken. Neben Realgeld zum finanziellen Erwerb des Spiels und Erweiterungen durch kostenpflichtigen DLC<sup>81</sup>, sind verbrachte Zeitintervalle die zweite Währungseinheit, die rezeptionsseitig aufgewendet werden muss. 'Ingame' (im Spiel) sind es die normierten Arbeitsleistungen die Spielerinnen, immer wieder ausüben, um anschließend die erworbenen Gewinne, den neoliberalen Spielregeln folgend, wieder auszugeben: „Follow the rules, achieve results, and you are rewarded with bits of symbolic currency — credits, stars, skill points, powerful glowing orbs — which you can then exchange later in the game for new gadgets, ways of moving, or access to previously denied areas.“<sup>82</sup> Steven Poole

---

80 Anmerkung: Der militärische Ausdruck in englischer Sprache ist Unmanned Aerial Vehicle (kurz: UAV).

81 Anmerkung: Akronym für Downloadable Content. Firmiert auch unter dem synonymen Begriff Add-On.

82 Vgl. Poole, Steven: Working for the man. Against the Employment Paradigm in Videogame. (vom 27.10.2008) In: <http://stevenpoole.net/articles/working-for-the-man/> Zugriff:12.07.2013

erkennt die Paradoxien, die konventionelle Spieltypen vorweisen. Im Militainment gilt es, die Armeehierarchie nach oben zu steigen und höhere Ränge zu bekleiden, sowie Erfahrungspunkte gegen neue Gerätschaften einzutauschen. Auch in populären Spielen wie *World of Warcraft* oder *Die Sims* sind diese neoliberalen Strukturen verbaut. In Ersterem sind es die zeitintensive Charakterentwicklung und Profitmaximierung durch Güterproduktion, in Letzterem die zu erklimmende Karriereleiter und der Aufbau des Eigenheims.<sup>83</sup> Dem entgegen steht eine gesellschaftlich-soziale Komponente: Bei Clanspielerinnen mit Hang zum intensiven Konsum von violenten Egoshootern zeigt sich, dass es auch im kompetitiven eSport zur Ausbildung von Sozialkapital kommen kann, wo hingegen Solo-Spielerinnen weniger Unterstützung erhalten.<sup>84</sup> Auch wenn Sozialkapital durchaus generiert wird, so ist das eine wünschenswerte Begleiterscheinung. Im Fokus steht allerdings der Spielgewinn und dabei gehen Teamwork und Hierarchie Hand in Hand. Clanspielerinnen organisieren sich intern für eGaming-Turniere und die Spielanweisungen werden von der Teamleaderin ausgegeben. Jene kommandiert die Aufteilung ihrer Gruppe auf den 3D-Karten und das passgenaue Vorgehen in Spielsituationen. Allerdings müssen die Spielerinnen sich ständig über Voice-Chat absprechen, um die Koordination und Spieltaktik aufrecht zu erhalten. Es gilt, sich schnell den Dynamiken des Spielmomentums anzupassen. Dies stellt einen Schnittpunkt zum Serious Gaming für Militärs dar. Dahingehend ist Sozialkapital eine externe Belohnung, aber keine fix an Spielstrukturen gebundene Konstante. Der soziale Status von Spielerinnen ist stets bedroht, da er an den Spielerfolg gebunden ist. Die Spieldesignerinnen sind stets darum bemüht, die Spielerinnen mit ingame-Belohnungen bei Laune zu halten. So warten neuere militärische Spiele im Multiplayer mit einem breiten Punktesystem auf, um möglichst jede Spielhandlung attraktiv zu gestalten. In einem Spielsetting, das Leistung zur obersten Maxime erhebt, ist der Verweis auf soziale Eigenschaften von Spielen oft ein Behelfsargument, um Kritik außen vor zu halten. Militainment-Spiele belohnen die unbedingte erfolgreiche Spielleistungen. Sie sind damit einer neoliberalen Vorstellung von freier Marktwirtschaft nicht unähnlich. Weiters sind sie getrieben von einem Techno-Fetisch und einer Ästhetisierung von Kriegshandlungen. Spielerinnen-Profile in *Battlefield 3* und *Counter-Strike: Global Offensive* vermerken in der Nüchternheit von Sporttabellen viele Erfolge, aber nur wenige der Misserfolge. So sind Spielerinnen motiviert, ihre Statistiken ständig zu verbessern und sich mit anderen Spielerinnen zu messen.<sup>85</sup> Die Statistik-Anzeige bedeutet eine Form der ständigen

---

83 Vgl. Poole, Steven: Working for the man. Against the Employment Paradigm in Videogame. a.a.O.

84 Vgl. Reinecke, Leonard u. Sabine Trepte: The social side of gaming. eSports und der Aufbau von Sozialkapital. [http://www.hamburgmediaschool.com/fileadmin/user\\_upload/Dateien/Forschung/ErgebniszusammenfassungESLStudie.pdf](http://www.hamburgmediaschool.com/fileadmin/user_upload/Dateien/Forschung/ErgebniszusammenfassungESLStudie.pdf) (Studie, Juli 2009), S. 1-16. Zugriff: 3.6.2013

85 Vgl. Schulze von Glaßer, Michael: Battlefield 3. Das virtuelle Schlachtfeld. IMI-Studie. In: Ausdruck (Nr. 05/2012 21.2.2012 / IMI-Studie April 2012). Informationstelle Militarisierung e.V., S. 18. In: <http://www.imi->

Überwachung des Spielraumes. Andere Formen sind die Sichtbarmachung von Feindinnen und gegnerischem Gewehrfeuer auf dem Radar, sowie die Möglichkeit Replays aufzuzeichnen oder den Spielraum mit UAV's auszukundschaften.<sup>86</sup> „In nearly all contemporary FPS, all such information is quantified and put on public display. First of all, in the vast majority of instances players immediately know when they have killed enemy players or accomplished related in-game objectives.“<sup>87</sup> Der überwachte Spielraum ist also auch einer Durchrechnung unterworfen, in der Spielverhalten in metrische Systeme umgelegt und öffentlich zugänglich gemacht wird.

### **1.6) Migration von Spielerfahrung in tatsächliche Militäreinsätze**

Die Durchrechnung von Gameplay folgt neoliberalen Ideologien. Spielerinnen können Risiko-Management und rationalisierende Kalkulationen ohne tatsächliche Konsequenzen (ähnlich den Militär-Simulationen) einüben. Zudem wird eine geistige Haltung naturalisiert. Nach Baerg ist dies eine spätkapitalistische Denkweise, die mitunter den Bedingungen von dezentralisierten Märkten entsprungen ist. Anstelle der Interpretation von Medien ist die interaktive Auswahlmöglichkeiten getreten. Computerspiele können nur weitergespielt werden, wenn die Nutzerinnen gewillt sind, ludische Entscheidungen zu treffen.<sup>88</sup> Zudem fördern gerade moderne FPS eine Foucaultsche Gouvernementalität, in der (Selbst-)Disziplinierungen zum Vorschein treten. Auf der einen Seite gibt das Spiel die Regeln vor und weist damit den Weg, wie eine höhere Produktivität durch soldatischen Fleiß erreicht werden kann.<sup>89</sup> Auf der anderen Seite disziplinieren sich die Spielerinnen selbst, wenn sie ihre Spielfertigkeiten trainieren und überwachen, um in die Gemeinschaft von leistungsstärkeren Gamerinnen aufzusteigen. Solche in digitalen Spielen gesammelten Erfahrungen können durchaus in den realen Militäreinsatz migrieren. So interviewte P.W. Singer den Kommandeur eines Predator-Drohnengeschwaders. Den Aussagen des anonym gebliebenen Kommandeurs nach, sei die neue Generation von Drohnenpilotinnen entscheidend durch die jahrelange Spielerfahrung geprägt, wenngleich sie die tatsächlichen Kriegsgeschehnisse stark verzerrt wahrnahmen. Sie konnten die Konsequenzen ihrer virtuellen Bildschirmhandlungen kaum einschätzen.<sup>90</sup> Aus militärischer Sicht waren ihre Leistungen dennoch überdurchschnittlich: „They had less training and experience than him, but he felt their years of video gaming had made them »naturals« to the fast-moving, multitasking nature of modern warfare.“<sup>91</sup> Die Verquickung von

---

[online.de/download/IMI-Studie-12-5-Battlefield3.pdf](https://www.online.de/download/IMI-Studie-12-5-Battlefield3.pdf) Zugriff: 3.6.2013

86 Vgl. Kontour, Kyle: The Governmentality of Battlefield Space. a. a. O., S. 357.

87 Kontour, Kyle: The Governmentality of Battlefield Space. a. a. O., S. 358

88 Vgl. Baerg, Andrew: Governmentality, Neoliberalism, and the Digital Game. (symploke / Vol.: 17, Nrs.: 1-2, 2009) S. 122- 125. <https://muse.jhu.edu/journals/symploke/v017/17.1-2.baerg.html> Zugriff: 12.07.2013

89 Vgl. Kontour, Kyle: The Governmentality of Battlefield Space. a. a. O., S. 355-356.

90 Vgl. Singer, P.W.: Meet the Sims ... and Shoot Them. The rise of militainment. a.a.O.

91 Singer, P.W.: Meet the Sims ... and Shoot Them. The rise of militainment. a.a.O.

militärischer Übung und *spielerischer* Unterhaltung wurde schon in den 1980er von dem republikanischen Präsidenten Ronald Reagan erörtert. In seiner vielzitierten Rede beschreibt er beinahe die heutigen Militainment Verhältnisse:

„Many young people have developed incredible hand, eye, and brain coordination in playing these [video] games. The Air Force believes these kids will be outstanding pilots should they fly our jets. The computerized radar screen in the cockpit is not unlike the computerized video screen. Watch a 12-year-old take evasive action and score multiple hits while playing »Space Invaders«, and you will appreciate the skills of tomorrow's pilot.“<sup>92</sup>

Nur der letzte Satz des Zitats bedarf einer Aktualisierung: Die ausgefeilteren Simulationen und Computerspiele von heute überflügeln ihre historischen Vorläufer von vor 30 Jahren. Demnach ist auch die Lücke zwischen Entertainment-Produkten und Militär-Simulationen kleiner geworden. Ob nun Szenarien durchgespielt, die Cockpits von Kriegsfahrzeugen simuliert werden oder schnelles Zielen, Manövrieren und Treffen das Spielgeschehen definieren. Zumeist gilt im Militainment, die ausgegebene Losung emphatisch das kriegerische Soldatentum zu erspielen.

### 1.7) Medial transportierte Mythen

Im MEC wird der unbedingte Einsatz des virtuellen Soldatenlebens medial als Tugend transportiert. In Strategiespielen hingegen ist das Erobern und Niederschlagen von anderen Zivilisationen der primäre Erfolgsgarant. Hinzu kommt der unbändige Fortschrittsglaube, der Erlösung durch eine möglichst hochtechnisierte Gesellschaft verspricht. Ein Beispiel wäre hier *Sid Meier's Civilization*-Reihe. Diplomatie und kultureller Austausch werden dort nebenrangig abgehandelt, wichtiger ist die Ressourcenhoheit, um im Krisenfall die beste Bewaffnung zu besitzen. Gaming kann bei solchen verschlossenen Designideen keine Alternative mehr zu einer autoritären Idee von Konfliktbeilegung aufzeigen, da der schnellste Weg zum Spielsieg die militärische Aufrüstung samt anschließender Eroberungsfeldzüge ist. Dass politische Systeme wie Kommunismus und Faschismus nebeneinander präsentiert werden, erweckt den Eindruck, sie stünden auf gleicher Ebene und sind einfach auszutauschen, wenn die Gewinnstrategie es verlangt.<sup>93</sup> Diese Gleichsetzung ist eine zutiefst vereinfachte und problematische Sicht auf Geschichte und suggeriert den Alleinherrscherinnen (in der Form den Spielerinnen), sie sollen handeln wie es ihnen beliebt. Hier treffen sich postmoderne Relativismen mit fatalistischen und blutigen Konzepten von Politik. Bei Varianten, die sich in Echtzeit-Strategiespielen finden, ist die schnelle Bedienung von Maus und Tastatur das Um und Auf. Das sogenannte „micromanagement“<sup>94</sup> wird im Gaming-Jargon als Schlüsselfertigkeit

---

92 Reagan, Ronald: Rede im Walt Disney World's EPCOT Center, nahe Orlando/Florida. (vom 08.03.1983). In: Peters, Gerhard u. John T. Woolley (Hrsg.): The American Presidency Project <http://www.presidency.ucsb.edu/ws/?pid=41022> Zugriff: 3.6.2013

93 Anmerkung: In Civilization 4 als Technologien und dem aktuellen 5. Teil als Sub-Staatspolitiken.

94 Chatslang: <http://www.chatslang.com/meaning/micro> Zugriff: 12.07.2013

angesehen. Es gilt Tastenkürzel zu nutzen und durch schnelles Ziehen und Verschieben von ausgebildeten Einheiten einen spielerischen Vorteil zu erhalten. Dem entgegen steht das „macromanagement“<sup>95</sup>, das sich auf das schnelle Ausbilden von Armeen und Einheiten beruft. Im Militainment-Kontext wird in FPS der militärische Gehorsam, also das unwidersprochene Ausführen von Befehlen, propagiert, auch wenn diesen nicht unbedingt Folge geleistet werden muss. Spiel interne Konsequenzen sind kaum zu erwarten sind, solange man sich an Server-Regeln hält und nicht durch Nutzung von Zusatzprogrammen oder Ausnutzungen von Bugs dem Falschspielen anheim fällt. Nach verlorenen Gefechten bzw. dem Verlieren aller Lebenspunkte ist es (zumeist) möglich mit dem eigenem Avatar aufs Schlachtfeld zurückzukehren. Eine Ausnahme bilden hierbei die Permadeath-Varianten, in denen es keinen Respawn der Spielfiguren nach dem virtuellen Tod gibt.<sup>96</sup> Soldatische Pflichtvergessenheit und Tüchtigkeit werden als ehrbare Eigenschaften dargestellt, wenn das auch von FPS-affinen Spielerinnen wenig reflektiert wird. Die Schattenseiten von kriegerischen Auseinandersetzung bleiben beim Gameplay verborgen. Freiwillig und unverhohlen wird in den Militainment-Spielen dem Waffenfetisch gefrönt und kriegerische und tradierte Mythen an die Rezeption transportiert. So kehren - analog zum antiken Heldenepos - die Avatar-Figuren ruhmreich von den Kämpfen zurück oder fallen in der Schlacht. Das Soldatentum wird also heroisiert - der Kampf gegen antagonistische Kräfte ist dabei als unausweichlich dargestellt. Es überrascht kaum, dass beständiges Konkurrenzverhalten in einem vor allem männlich sozialisierten Feld zu beobachten ist. Das betrifft im speziellen die Electronic Sports League, in der Spielerinnen im Besonderen dem Wettkampf von FPS nachgehen.<sup>97</sup> Diese Spieltypen sind maskulinär gegendert und werden durch redundante Spielstrukturen stets aufs Neue als normativ bestätigt, wie Kyle Kontour ausführt. Die tradierte Männlichkeit geht hier mit nationalistischen Ressentiments einher und präsentiert eine westlich-hegemoniale Vorstellung, wie sich Geschlechter innerhalb des Spielkontextes zu verhalten hätten. Kontour hebt auch die Aspekte Frauenfeindlichkeit, Homophobie und den maskulinären Leistungsanspruch hervor. Gut spielen zu können bedeutet im Umfeld des Spiels auch immer homosoziale Inklusion.<sup>98</sup> First-Person-Shooter heroisieren einen stereotypisierten Protagonisten, der sich im Singleplayer-Modus wortkarg und unberührt durch das Gameplay steuern und schießen lässt.<sup>99</sup> In vielen Fällen sind die semi-fiktionalen Opponenten auch nur Reminiszenzen an den Kalten Krieg. Bekanntes Sujet ist hierbei die US-amerikanischen versus den russischen Streitmächten.<sup>100</sup> Ein neueres Sujet ist die

---

95 Chatslang: <http://www.chatslang.com/meaning/macro> Zugriff: 12.07.2013

96 Anmerkung: Anzutreffen in den populären Zombie-Survival Spielen wie Infestation: Survivor Stories oder DayZ.

97 Vgl. Reinecke, Leonard u. Sabine Trepte: The social side of gaming. a.a.O. S. 15.

98 Vgl. Kontour, Kyle: The Governmentality of Battlefield Space. a.a. O., S. 355-360.

99 Vgl. Kontour, Kyle: The Governmentality of Battlefield Space. a. a. O., S. 356-357.

100 Anmerkung: Im aktuellen Battlefield 4 werden die Nationen USA und China als Kriegsgegner präsentiert.

asymmetrische Kriegsführung gegen den Terrorismus, die polizeilichen, geheimdienstlichen oder militärischen Spezialeinheiten obliegt, die abseits von größeren Armeen operieren. Nach Stahl geht dies auf den Einmarsch von US-Truppen in den Irak 2003 zurück. Die Gaming-Industrie orchestrierte die militärischen Feldzüge relativ schnell mit darauf zugeschnittenen Spielen. Dies ist eine Lehre aus der Front-Berichterstattung des ersten Golfkriegs (1993), wobei die historischen Lücken nun durch Gameplay umgedeutet werden.<sup>101</sup> Die Gegnerinnen sind dann keine verfeindeten Nationen mehr, sondern regionale Gruppierungen im In- oder Ausland. Das Militainment folgt also den modernen Kriegsführung insofern, als sich die Arbeit von Polizei und Militär zusehends vermischt haben. Dieser urbane Militarismus ist in Titeln wie der bekannten *Counter-Strike*-Reihe eingearbeitet. Spielerinnen betonen stets ihren kompetitiven Anspruch, auch wenn sie keine offiziellen Turniere spielen. Sie gehen von sich aus, aber kaum auf Narrative in FPS ein.<sup>102</sup> Innerhalb des ludischen Kontextes, wird derartige Kritik von Vorneherein verhindert, da sie keine spielerischen Vorteile verspricht. Entsprechende Leistungen können nur durch schnelle Auffassungsgabe und eine schnelle Bedienung der Eingabegeräte erreicht werden. Die Spielerinnen schneiden besser ab, wenn sie bei ihren Entscheidungen am virtuellen Schlachtfeld ruhig und zielorientiert vorgehen. Hier treffen sich militärische Ausbildung und spielerische Erfahrung, wobei das Spektrum des Gamings vielfältig ist. Das fängt bei der richtigen Wahl des Waffenarsenals für das jeweilige digitale Terrain an und endet bei Demütigung von Spielerinnen, die solche Fertigkeiten nicht erbringen können. Auch wenn oft von Spaß gesprochen wird<sup>103</sup>, so ist Gaming, gerade im Multiplayerbereich, äußerst elitär. Dieses Phänomen findet sich auch in den MOB-Arenen und PVP-Modi von Rollenspielen. Charles Soukup (2007) sieht in den Diskursen um populäre wie uniforme Spieltypen ein anti-feministisches Bedeutungssystem eingebaut. Diese normativen Debatten gehen von der Gaming-Community und von Spielmagazinen aus. Das betrifft vor allem Computerspiele mit Hang zu Dominanz und Eroberung, die kompetitive und violente Eigenschaften vereinen und bei der es zumeist um die Unterwerfung der gegnerischen Partei durch Dehumanisierung geht. In einem strikten Perfektionsgedanken gilt es Highscores zu erzielen, höhere Levels zu erreichen, die Gegnerinnen oder gar *das Spiel zu schlagen*. Solche patriarchalen Hierarchien sind nur durch die Zuhilfenahme von mathematischen Rationalisierungen, die jegliche Ambivalenzen ausschließen, möglich. Das System wird aufrecht gehalten, in dem es in das dualistische Prinzip von Gewinnen oder Verlieren einteilt. Darüber hinaus werden der Erhalt der besten Bewaffnung, Ausrüstung, Fertigkeiten etc. als zu erreichendes Ziel auf der Spielerinnen-

---

101 Vgl. Stahl, Roger: Have You Played the War on Terror. a. a. O., S. 118-120.

102 Vgl. Kontour, Kyle: The Governmentality of Battlefield Space. a. a. O., S. 358.

103 Vgl. Kontour, Kyle: The Governmentality of Battlefield Space. a. a. O., S. 358.

Agenda formuliert.<sup>104</sup> Auch hier ist das alleinige maskulinär-heterosexuelle Bild von Geschlechterrollen vorzufinden. Soukup erklärt dies damit, dass solche Games auf heranwachsende männliche Jugendliche zugeschnitten sind, wenngleich die Gaming-Community - Alter und Geschlecht betreffend – vielfältiger aufgestellt ist.<sup>105</sup> Unterrepräsentierte Ethnien und andere marginalisierte Gruppen in Games einfach nur als neue Zielgruppen-Märkte zu definieren, die es zu erschließen gilt, würde nur einem ökonomisch-industriellen Ansatz das Wort reden. Dieser reaktionäre Ansatz würde darauf beruhen, das Gamerinnen-Dasein als fixierte Identität zu konstruieren. Vielmehr muss gefragt werden, wie die Computerspiel-Massenkultur die Privatbereiche von Gesellschaften beeinflusst.<sup>106</sup>

Es lassen sich also folgende Charakteristika der medial transportierten Mythen feststellen: 1) Der Typus des Kriegers im modernen Gewand des hypermaskulinen Soldaten wird glorifiziert. 2) Die maskulinären Codifizierungen der Gaming-Arenen und Schlachtfeldern, haben sich einen Bereich geschaffen, der beinahe resistent ist gegen einen progressiven Genderdiskurs. Das mag zum Teil daran liegen, dass sich viele spielende Heranwachsende sich einer progressiven Leseart von Geschlechterrollen noch nicht bewusst sind. Es ist aber herauszustreichen, dass homophobe Aussagen durchaus gängige Praxis sind, um die Gegner zu diffamieren. 3) Die männliche Homosozialität ist sehr ausgeprägt, auch wenn es durchaus Clans gibt, die Personen weiblichen Geschlechts bei sich aufnehmen. Zudem existieren ausschließlich weibliche Clans, die auch an internationalen eSport-Wettbewerben teilnehmen. 4) Abseits der direkten Narration des Singleplayer-Modus, wird eine Metaebene im Multiplayer aufgetan. Die leistungsfähigsten und zielorientiertesten Spielerinnen bekommen einen höheren sozialen Status, was sie nicht immunisiert gegen Spott, Häme und Vorwürfen des Cheats. Unter dem Diktat der spielerischen Leistung machen sich sozialdarwinistische Vorstellungen breit, die parallel zum Spielspaß existieren. Wird die Leistung nicht erbracht, so ist der Spielrahmen nicht erfüllt. Es braucht Wissen, Arbeitsleistung und Spielerfahrung, um an den Arenen teilzunehmen und auch reüssieren zu können. 5) Durch die Transformierung in ein digitales Spiel wird die fortschreitende geistige Militarisierung des Privaten normalisiert. 6) Der Meta-Raum der FPS und Strategiespiele erwirkt eine stereotype Vorstellung von Krieg und Konflikt. Primäre Ziele sind nach wie vor Eroberung, Dominanz und eine solistische

---

104 Anmerkung: Soukup erklärt aber auch dass es alternative Gaming-Konzepte gibt, die meist weniger vorschreiben, welche Ziele die Spielerinnen zu erreichen haben. Dies betrifft vor allem Spiele mit Open End-Charakter.

Vgl. Soukup, Charles: Mastering the Game: Gender and the Entelechial Motivational System of Video Games. In: Fabj, Valeria (Hrsg.): Women's Studies in Communication (Vol. 30. Nr.: 2, Summer 2007). ORWAC Taylor & Francis Group: S.157-178

[http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/07491409.2007.10162511#.UfLK\\_ayNHB0](http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/07491409.2007.10162511#.UfLK_ayNHB0)

Zugriff: 3.6.2013

105 Vgl. Soukup, Charles: Mastering the Game. a. a. O., S. 172.

106 Vgl. Shaw, Adrienne: Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. In: New Media & Society (Vol.: 14/1, Feb. 2012), S. 28-44. <http://nms.sagepub.com/content/14/1/28> Zugriff: 3.6.2013

Ressourcenhoheit. 7) Reale politische Implikationen werden von den Gaming-Erfahrungen überschattet. 8) Ludische Prinzipien blenden tatsächlichen Krieg aus und zeigen *gereinigte* Gefechte. Die Frage bleibt bestehen, ob das Zeigen von noch mehr Gewalt ein Feedback und Umdenken erreicht oder nur weiter zu Ästhetisierung der Inhalte beiträgt.<sup>107</sup> Zieht man allerdings die blutige *Doom*-Reihe sowie andere moderne Shooter als Beispiele heran, ist ersteres wohl nicht zu erwarten. 9) Die Mythen treten nicht sublim, sondern offensiv auf und sind an gängige Hollywood-Klischees angelehnt, die ebenfalls Gewalt als Stilmittel einsetzen.

### **1.8) Mediale Gewaltdarstellung als virales Marketingkonzept**

Die drastische Darstellung von Gewalt ist nach wie vor eine industrielle Strategie, Aufmerksamkeit für neue Militainment-Spieltitel zu generieren.<sup>108</sup> Brutalität und übertriebene Grausamkeiten in Spielen sorgen für eine breite Berichterstattung. Ein bekanntes Beispiel für diese Art des viralen Marketings sind die Kontroversen rund um das 2009 erschienene *Call of Duty: Modern Warfare 2* (kurz: MW2). Schon bevor das Spiel im Handel erschienen war, wurde ein spezieller Spielabschnitt in unterschiedlichsten Medien diskutiert, da Videos davon im Web zirkulierten. Im Singleplayer-Level *Kein Russisch* werden die Spielerinnen in die Lage versetzt, in der Figur des Private Allen einen Massenmord an Zivilistinnen zu verüben bzw. an diesem Beihilfe zu leisten. Der virtuelle Protagonist hat eine russische Terrorgruppe unterwandert und muss nun dem Anführer Makarov durch die geskriptete Mission eines Moskauer Flughafens folgen. Begleitet wird die digitale Gräueltat von drängender Musikunterlegung. In der internationalen Version können die Spielerinnen auf die fliehenden und um Hilfe schreienden Zivilistinnen schießen. Die deutsche Version des Spiels lässt dies allerdings nicht zu. Wird es trotzdem versucht wird das Spiel automatisch beendet, da dieser Abschnitt von Seiten der Herstellerinnen gepatched wurde. Dennoch besteht die Möglichkeit, auf das Sicherheitspersonal zu feuern. Die Spielerinnen können besagten Abschnitt zwar überspringen, dennoch konnte die Redaktion des Fachmagazins *Gamestar* diese übertriebene Werbemaßnahme nicht so stehenlassen und stellte ein kommentiertes Video online.<sup>109</sup> In diesem wurde die Argumentation der Herstellerinnen *Infinity Ward* entkräftet, man „wolle die Abscheulichkeiten des Terrorismus zeigen und es dem Spieler ermöglichen, sich in die Gedankenwelt der Verbrecher zu versetzen.“<sup>110</sup> Denn, wie die Redakteurinnen bemerkten, wäre es

---

107 Vgl. Poole, Steve: *The Glamour of War*. In: Derselb.: *Trigger Happy 2.0. The Art and Politics of Videogames*. Position 1227-1238 [Amazon Kindle / eBook Version]

108 Vgl. Grayson, Nathan: *Wenn Gewalt abscheulich wird* (Kommentar). In: Dölling, Stefan (Hrsg): *Atlas Magazin für Außen- und Sicherheitspolitik a.a.O.*, S. 51-53.

109 Vgl. Trier, Michael: *Modern Warfare 2. Redaktionskommentar zur Flughafen-Szene*. In: *gamestar.de* (12.11.2009) <http://www.gamestar.de/videos/specials/20/modern-warfare-2.13105.html>  
Zugriff: 3.6.2013

110 Schwerdtel, Markus u. Michael Trier (Chefredakteure): *Modern Warfare 2* killt die Spielkultur. In: *gamepro.de*

empathischer gewesen, die Spielerinnen in die Rolle der Opfer zu versetzen, anstatt in die der Täterinnen. Außerdem böte der Spielabschnitt keinerlei moralische Reflexion, sondern müsse einfach hingenommen werden wie er sei.<sup>111</sup> Ähnliche kritische Stimmen konnten nichts daran ändern, dass das Spiel *MW2* zu einem Kassenerfolg wurde. Ein Jahr nach der Erscheinung vermeldete der Publisher *Activision Blizzard*, dass der Shooter mehr als eine Milliarde US-Dollar umgesetzt hatte.<sup>112</sup> Matthias Finke untersuchte die Meinungen der Fachpresse und resümiert, dass „die Szene einerseits moralische Bedenken schürt, als handwerklich ungenügend angesehen wird (inklusive der Anweisung, welche Darstellungsweise angemessener wäre) [sic] und außerdem nicht zweckmäßig sei.“<sup>113</sup> Finke schlägt bei der Interpretation des Militainment-Produkts *MW2* einen unkonventionellen Weg ein, wenn er versucht, es als Kunstwerk zu begreifen. Er stellt klassische Theaterstücke kommerziellen Games gegenüber mit der Anfügung, dass Games ihre eigenen Meta-Texte nicht nur sprechen und illustrieren, sondern auch interaktiv erfahrbar machen.<sup>114</sup> Die ausschließlich ästhetisch-affirmative Betrachtung eines kommerziell erfolgreichen Shooters ist schwer haltbar. Finks Rückgriff auf anachronistische Lesearten von Kunstwerken kann dahingehend nur widersprochen werden, da die ethische Perspektive gänzlich ausgeblendet wird. Kommentatorinnen wie Souvik Mukherjee hingegen weisen darauf hin, dass Spiele mit (auch weniger) violenten Inhalten einen übergeordneten Moraldiskurs verursachen, der problematisch ist, wenn er in die binäre Gut/Böse-Logik teilt. Zudem können die Entscheidungen in einer Spielwelt nicht automatisch auf jene in der Realwelt umgelegt werden. Nach Mukherjee sollten eher nach den individuellen ethischen Dilemmata der Spielerinnen gefragt werden, wenn sie Spielinhalte wie die in *MW2* konsumieren. Außerdem soll überlegt werden, welchen ludischen Handlungsmöglichkeiten den Gamerinnen geboten werden, diese Dilemmata zu überwinden.<sup>115</sup> Im Fall vom *Kein Russisch-Level* ist die Wahlmöglichkeit allerdings stark eingeschränkt. Das Level kann gespielt werden, ohne auf Zivilistinnen zu feuern, aber die Terroristinnen können nicht vom Massaker abgehalten werden. Wenn dann im weiteren Handlungsverlauf polizeiliche Spezialeinheiten herannahen, müssen die Spielerinnen schließlich auch auf diese schießen, um im Level weiter voran zu kommen. Es kann

---

(06.11.2009)[http://www.gamepro.de/artikel/spielespecials/1963518/call\\_of\\_duty\\_modern\\_warfare\\_2\\_kommentar.html](http://www.gamepro.de/artikel/spielespecials/1963518/call_of_duty_modern_warfare_2_kommentar.html) Zugriff: 3.6.2013

111 Vgl. Trier, Michael: *Modern Warfare 2*. Redaktionskommentar zur Flughafen-Szene. a.a.O.

112 Pte (Redaktionskürzel): *Modern Warfare 2 sprengt Milliarden-Umsatzgrenze*. In: *standard* (14.01.2010)

<http://derstandard.at/1262209527666/Modern-Warfare-2-sprengt-Milliarden-Umsatzgrenze>  
Zugriff: 3.6.2013

113 Finke, Matthias: *Kritik – Konflikt. Versuch über die ästhetischen Dimensionen von Computerspielen am Beispiel von Call of Duty: Modern Warfare 2*. In: Inderst, Rudolf Thomas u. Peter Just (Hrsg.): *Contact - Conflict - Combat: Zur Tradition des Konfliktes in digitalen Spielen* (Reihe Game Studies). Boizenburg: Hülsbusch (vwh), 2011. S. 111.

114 Vgl. Finke, Matthias: *Kritik – Konflikt.*, a.a.O., S. 116.

115 Vgl. Mukherjee, Souvik: *Follow Makarov's Lead? Ethical Conflict in Videogames an Call of Duty. Modern Warfare 2's Controversial No Russian Level*. In: Inderst, Rudolf Thomas u. Peter Just (Hrsg.): *Contact - Conflict - Combat: Zur Tradition des Konfliktes in digitalen Spielen* (Reihe Game studies). Boizenburg: Hülsbusch (vwh), 2011. S.43ff

also davon ausgegangen werden, dass die Macherinnen von *MW2* in erster Linie nur ein großes Medienecho erzeugen wollten und weniger durchdachte Spielsequenzen, die psychologischen Tiefgang versprechen. Eine weitere fragwürdige Sequenz bekräftigt diese Überlegung: So wird in der nachfolgenden Mission *Zugriff* kurz die drohende Stromfolter eines gefangenen genommenen Gegners gezeigt. Die Bilder gehen dabei so nahtlos in die nächste Schießerei über, dass kaum wahrgenommen werden kann, was die eigenen Teammitglieder mit dem Gefangenen vorhaben. In der ingame-Cutscene wird lediglich darauf hingewiesen, dass es ein wenig dauern könne, bis die notwendigen Informationen vom Gefangenen erzwungen werden. Popkulturelle Unterhaltungsprodukte mit solchen Inhalten auszustatten und dabei effektgeladen an die Rezeption abzugeben, kann nur mit der ökonomischen Intention erklärt werden. Auch die Argumentation, dass Spieledesignerinnen lediglich die Rahmen vorgeben und Spielerinnen dann entscheiden, welche Handlungen sie setzen greift zu kurz, gerade bei einem strikten Handlungsbogen im Singleplayer eines FPS. Im Gegensatz dazu beschreibt der Lead-Game Designer von *Far Cry 3* (Ubisoft, 2012) Mark Thompson, dass Moralitäten nicht entscheidend seien. Es gehe vielmehr darum, die narrativen und ludischen Strukturen in einem Shooter über den letalen Gewaltaspekt zu verbinden.<sup>116</sup> Aus kulturkritischer Sicht können Designkonzepte nicht als unumstößlich betrachtet werden, auch wenn sie in der Spielindustrie gängige Praxis sind. Solche Konzepte beinhalten immer auch Legimitation von unreflektierter Mediengewalt. Gerade in Games gäbe es aber die Möglichkeit, kritische Inhalte einzuweben, ohne gleich das Spielvergnügen zu trüben. Triple A-Spiele wären durch diese alternativen Zugänge aufgewertet und würden über den Bildungsanspruch hinaus neue Felder erschließen. Culture Jamming-Projekte zeigen, dass es möglich ist, Spielspaß mit kritischem Denken zu verbinden.

## **1.9) Künstlerische Kritik am Militainment**

### **1.9.1) *Lose/Lose***

Die Militainment-Produkte sind stark verankert im Mainstream und auch eine harsche Kulturkritik tut dem keinen Abbruch. Die Mentalitäten, die solchen Produkten innewohnen, sind förmlich medial konserviert. Dennoch gibt es subkulturelle Bewegungen und künstlerische Projekte, die Gegenpositionen eingenommen haben, wie dieses Kapitel zeigen soll. Der Künstler und Game Designer Zach Gage stellt eine entscheidende Frage, wenn er sein Computerspiel *Lose/Lose* (2009) bespricht: „Why do we assume that because we are given a weapon an awarded for using it, that

---

<sup>116</sup> Vgl. Cook, Dave: Far Cry 3. Ignoring motivation for violence is a mistake. Ubisoft talks maturity. In: <http://www.vg247.com/2012/08/02/far-cry-3-ignoring-motivation-for-violence-is-a-mistake-ubisoft-talks-maturity/>  
Zugriff: 15.08.2012

doing so is right?“<sup>117</sup>. Sein Spiel nutzt bekannte Mechanismen aus der frühen Computerspiel-Ära. Es ist ein Verweis auf historisch relevante Shoot'em Ups wie *Spacewar!* (1962). Am Spielbeginn wird die Spielsteuerung erklärt, die auch Schießen als Option inkludiert. Hinzu wird ausdrücklich eine Warnung ausgesprochen. Bei *Lose/Lose* hat das Abschießen von Pixel-Aliens nämlich reale Konsequenzen. Denn pro Abschuss wird willkürlich eine Datei auf der lokalen Festplatte gelöscht, auf der das Spiel installiert ist. Nur kurz sieht man im Spiel verlorene Dateiendungen aufflackern.<sup>118</sup> Gage schiebt der blinden Scoring-Jagd einen Riegel vor. Er belohnt mit Punkten und sanktioniert gleichzeitig mit irreversiblen Löschen. Damit zeigt Gage auf, woran es Shootern mangelt, nämlich an der kritischen Auseinandersetzung mit den eigenen Inhalten. Außerdem stellt er die Frage „ob virtuelles Eigentum tatsächlich so wichtig sein könne wie physikalische Besitztümer.“<sup>119</sup> Auch der allgegenwärtige Einsatz von Technologie wird beleuchtet, da in der Auffassung des Künstlers das Verständnis dafür schwindet, wie sie eigentlich funktioniert. Die bekannten Spielprinzipien bringen ein Dilemma mit sich, denn sie suggerieren (versierten) Gamerinnen, der Kampf gegen digitale Feinde sei notwendig. Dieses Prinzip ist vielen Mainstream-Shootern inhärent. Es obliegt den Spielerinnen, ob sie sich mit Punkten belohnen lassen und damit den Verlust von Daten in Kauf nehmen, oder ob sie die virtuellen Waffen, die ihnen gegeben werden, erst gar nicht erst nutzen und dieses Spiel demnach sein lassen. Würden die Spielerinnen von FPS ihre digitalen Waffen fallen lassen oder nicht mehr zu solchen Produkten greifen, wäre das ganze Militainment außer Kraft gesetzt. Es würde wohl schon reichen, wenn die Spielerinnen Firmen für fehl gelaufene Entwicklungen stärker kritisieren oder vermehrt Independent-Titel kaufen würden. Schließlich haben die Konsumentinnen eine nicht zu unterschätzende Machtposition eingenommen. Die Zurücknahme der strikten Funktionen in der digitalen Rechteverwaltung (DRM) von *Microsoft's XboxOne* Konsole ist jüngstes Beispiel hierfür.<sup>120</sup>

### 1.9.2) *Killing Spree*

Bei ihrer gemeinsamen Arbeit *Killing Spree* (2011), nutzten Zach Gage und Ramsey Nasser Sounds aus *Unreal Tournament*<sup>121</sup> und Programmteile von *Wolfenstein 3D*. Anfang der Neunziger verhalf dieses Computerspiel First-Person-Shooter zum kommerziellen Durchbruch. Beim *Terraforms*

---

117 Gage, Zach: *Lose/Lose*. In: Z. Gage's Website <http://stfj.net/index2.php?project=art/2009/loselose> Zugriff: 3.6.2013

118 Vgl. Steinlechner, Peter: *Lose/Lose: Computerspiel zerschießt Dateien auf Festplatte* Kunstprojekt spielt mit Spiele Gewalt und dem Gedanken an virtuelles Eigentum. In: [golem.de http://www.golem.de/0909/70014.html](http://www.golem.de/0909/70014.html) Zugriff: 3.6.2013

119 Steinlechner, Peter: *Lose/Lose*. a. a. O.

120 Vgl. Schneider, Christian Fritz: *Xbox One - Microsoft streicht Gebrauchtspiel-DRM, Region-Lock und Online-Check-Ins*. In: [Gamestar.de http://www.gamestar.de/hardware/konsolen/microsoft-xbox-one/xbox\\_one.483.3024823.html](http://www.gamestar.de/hardware/konsolen/microsoft-xbox-one/xbox_one.483.3024823.html) Zugriff: 3.6.2013

121 Anmerkung: Auf Multiplayer-Servern der Counter-Strike Reihe sind die selben Sounds sehr verbreitet. Modder haben diese Anfeuerungsrufe vom ursprünglichen Spiel *Unreal Tournament* in CS übernommen.

Festival<sup>122</sup> konnten die Besucherinnen ein Porträtfoto von sich machen lassen. Selbiges wurde als digitaler Kopf auf Avatare montiert. Nun hatten Galerie-Besucherinnen die Möglichkeit, am Spielautomaten diese nun individualisierten Spielfiguren mit einem Kopfschuss zu töten. In ansteigender Anzahl kamen sie durch Türen des 3D-Raumes und blockierten die Bewegungsfreiheit der Spielerinnen. Das Spielgeschehen wurde simultan an die Wand des Ausstellungsraums projiziert. Es wurde nur die virtuelle Opferzahl gezählt, begleitet von bestätigenden Anfeuerungsrufen bei einem Kill-Streak (mehrfache Abschüsse hintereinander). Je mehr Pixel-Leichen am Boden lagen, umso langsamer wurde der Spielcode ausgeführt. Außerdem war ein Highscore-Ranking ohne Namenszusatz in der Galerie zu sehen. Die einzige Möglichkeit zu verlieren, war nicht zu schießen, wodurch die Waffe gesenkt wurde und aus dem Sichtfeld der Spielerinnen verschwand. Gage rechnete mit dem Missfallen des Publikums, war aber erstaunt, als die Mehrzahl der Besucherinnen Spaß daran empfand, sich auf dem Bildschirm abzuschießen. Dass ging soweit, dass sich Spielerinnen nochmals ablichten ließen, um erneut als Spielfiguren zu erscheinen. Nur eine Minderzahl ließ von dem Spiel ab, bevor die herabgesetzte Framerate das Spielen verunmöglichte.<sup>123</sup> Gage greift auch in diesem Kunstprojekt auf bekannte Strukturen von Militainment-Produkten zurück. Das Schießen auf vermenschlichte Figuren war ein künstlerischer Versuch, eingefahrene Spielkonventionen zu durchbrechen. Doch das Experiment lief in eine unerwartete Richtung, wenngleich die Modifizierung des Spielcontents einen starken Bruch darstellt. Womöglich war den Rezipientinnen der spielerische Aspekt wichtiger als der reflektorische. Hinzu kommt, dass wenige Spiele anbieten, den Avatar mit realen Attributen zu versehen. Es bleibt die offene Frage, wieso man gewillt ist, den (mehrfachen) virtuellen Tod von sich und anderen zu erleben. Vier Gründe können hier genannt werden, weshalb das Spiel nicht als Kritik gelesen wurde. Ein Beispiel wäre der Leistungsanspruch, der durch den Highscore repräsentiert ist. Ein anderer Aspekt ist die Konkurrenz-Situation, die im Publikum entstanden sein mag. Zudem ist die starke Motivation das Game bis zum seinem Ende zu spielen, zu nennen. Diese Aspekte sind in jedem gängigen FPS der größeren Publisher zu finden und das seit über 20 Jahren. Auch die grafische Umsetzung ist ein wesentlicher Punkt. Jene wurde aus dem Originalspiel übernommen und tritt, gemessen an heutigen FPS, in einer überalterten Aufmachung auf, um auf die historischen Anfänge zu verweisen. Die Rezeptionsseite nimmt also eine klare Trennung vor,

---

122 Anmerkung: Das Computerspiel wurde 2011 beim Independent Mods Festival Terraforms ausgestellt, dass in in der Showpaper 42nd Street Gallery (Kunstraum: Babycastle Arcade) stattfand. Zach Gage und Sarah Brin waren die Kuratorinnen. Ziel der Veranstaltung war es Arbeiten auszustellen die Regelbrüche in Form von umgeschriebenen Programmcodes erwirkten. Damit sollte auf die Normen hingewiesen werden, die auch in der virtuellen Welt existieren und die es neu zu gestalten gilt. Vgl. <http://sarahbrin.com/?p=225> Zugriff: 3.6.2013

123 Gage, Zach: Killing Spree. In: Z. Gage's Website <http://stfj.net/index2.php?project=art/2011/Killing%20Spree> Zugriff: 3.6.2013

und das, obwohl die Prinzipien subversiv verändert wurden. Spiel bleibt Spiel und der Ernst wird zu Gunsten des sinnlichen Vergnügens beiseite gelassen. Für nicht-kundige Beobachterinnen mag das verstörend wirken, doch ist das auch in modernen Online-FPS mehr die Regel als die Ausnahme.

### 1.9.3) *Velvet-Strike*

Am Terraforms stellte auch die Medienaktivistin, Designerin und Künstlerin Anne-Marie Schleiner eines ihrer Projekte aus. Gemeinsam mit Joan Leandre und Brody Condon hatte sie 2002 das Projekt *Velvet-Strike* ins Leben gerufen, mit dem Hintergrund der Anschläge von 9/11 und dem anschließenden War on Terror durch die Bush-Regierung. Sie musste erschüttert feststellen, dass Spielerinnen schon bald nach Anschlägen Mods anfertigten, die Kriegspropaganda transportierten.<sup>124</sup> Im damals schon beliebten Shooter *Counter-Strike* (Version 1.6), kam es zu Demonstrationen durch Aktivistinnen. Die virtuellen Wände der Spielarenen wurden mit Friedens- und Gewaltverzichtsbotschaften besprüht. Auf der Protest-Website wurde dazu aufgerufen, neue Spraylogos zu erstellen und sie einzuschicken, um sie mit anderen teilen zu können.<sup>125</sup> Darüber hinaus gab es eine Reihe von Vorschlägen, wie man durch Handlungen im Spiel das selbige blockieren kann. Ein Beispiel wäre hier, das eigene Team mit Blendgranaten vom Attackieren der Gegner abzuhalten. Die Aktionen wurden allerdings heftig bekämpft. Das Forum quoll von „(...) misogynistic, homophobic, pro-American, right-wing(...)“<sup>126</sup> Einträgen über. Aber auch männliche Jugendliche aus Europa hatten Angst, dass ihnen ihre Spieldomäne durch Interventionen von weiblichen Aktivistinnen strittig gemacht werden würde.<sup>127</sup> Die Aktionsformen, die hier genutzt werden, sind zum einem aus der dinglichen Welt übernommen. Zum anderen nutzen sie Formen, die erst durch das Spieldesign möglich sind. Durch das bewusste Ausnutzen der Designkonventionen wird ein kritisches Feedback erzeugt und an die Spiel-Community zurückgegeben. Die Störung des Spielens unter künstlerischen Vorzeichen erwirkt eine Zäsur. Die reflexartige Abwehr von Seiten der Spielerinnen zeigt, welche konservativen Codes nach oben gespült werden, wenn die Spielerfahrungen von außen unterbrochen werden. Diese Kodifizierungen lassen sich aber nicht nur durch Reaktionen der Rezeption ablesen. Sie haften auch den Spielstrukturen selbst an, da militärische Mentalitäten vielmehr befördert werden als jenen widersprochen wird. Subversive Spiele können der Deutungshoheit von Militainment-Produkten widersprechen.

---

124 Vgl. Schleiner, Anne-Marie: Velvet-Strike <http://www.opensorcery.net/velvet-strike/about.html> Zugriff: 3.6.2013

125 Anmerkung: Die Spraylogo-Funktion ist in Counter-Strike durch die Gamedesignerinnen schon vorgesehen.

126 Schleiner, Anner-Marie: Game Reconstruction Workshop. Demolishing and Evolving PC Games und Game Culture. In: Raessens, Joost u. Jeffrey Goldstein: Handbook of Computer Game Studies. Cambridge: MIT Press, 2005. S. 412.

127 Schleiner, Anner-Marie: Game Reconstruction Workshop. a. a. O.

#### 1.9.4) *Unmanned*

Das radikale Projekt *Molleindustria*<sup>128</sup> verwendet Gaming-Strategien, um vorherrschende Prinzipien satirisch zu unterlaufen. Paolo Pedercini hat 2009 unter diesem Projekt das Spiel *Unmanned*<sup>129</sup> veröffentlicht. Das Computerspiel ist in einen Splitscreen geteilt, um Narration und Interaktivität zu verbinden und simultan ablaufen zu lassen. Es wird ein Arbeitstag eines US-Drohnenpiloten gezeigt und der Plot wird hierfür in mehrere filmischen Sequenzen unterteilt. Die Steuerung mit der Maus lässt die Spielerin ins Geschehen eingreifen. Zum einen werden Spielaktionen ausgeführt, zum anderen Textpassagen (ähnlich einem Adventure) ausgewählt. So werden z.B. banale Dinge wie die morgendliche Rasur mit der psychologischen Innenschau des Protagonisten verwoben. Aber auch die Aufklärungstätigkeit respektive der Angriff durch unbemannte Drohnen sind spielbare Motive und sind nahtlos an Gespräche mit der Arbeitskollegin Jane gebunden. „The games focus on what such killing does emotionally to the drone operators (and in turn to you is a brave decision: there is something really uncomfortably eerie about flirting with Jane while causing the death of someone militant or civilian, its »not our problem« thousands of miles away.“<sup>130</sup> Beim abendlichen Videospiele mit dem Sohn des Piloten kommt es zu einem besonderen Momentum. Während bekannte FPS-Persiflagen mit Maussteuerung gespielt werden, wird ein Dialog über die Sinnhaftigkeit des Drohneneinsatzes geführt. Es obliegt den Spielerinnen, ob sie solche Einsätze goutieren oder nicht. Diese gekonnt in Szene gesetzten Spiel-in-Spiel Abschnitte (Persiflage des Shooter-Genres / Drohnensteuerung etc.), sind klare Verweise auf ubiquitäre Militainment-Produkte, die in ihrer Machart und ihrem ideologischen Überbau schon so normativ geworden sind, dass kulturkritische Analysen kaum an sie heranreichen. Das Besondere an *Unmanned* ist, dass für erfolgreich absolvierte Spielsequenzen Orden ausgegeben werden (einer pro Bildhälfte). Ein Beispiel: Das erfolgreiche Resümieren über den Albtraum wird als „Outstanding Introspection“<sup>131</sup> honoriert, während die gleichzeitige Morgenrasur mit „Excellence in Shaving“<sup>132</sup> ausgezeichnet wird, sofern die jeweiligen Spielziele erreicht wurden. Pedercinis Spiel ist Parodie und Kritik zugleich. Daneben schafft es auch den Spagat, spielerisch interessant zu sein, ohne zur moralischen Belehrung zu verkommen. Die Vergabe der Auszeichnungen wird im Abspann noch einmal

---

128 Anmerkung: Pedercini hat das Projekt 2003 gestartet und die Spiele zum größten Teil selbst entwickelt.

Auf der offiziellen Website finden sich diverse Flashgames die Gesellschaftskritik mit Gaming und Satire verbinden. Eines der Ziele ist die Wiederaneignung von Gameplay als subversives Mittel. Durch die Infiltration der Popkultur sollen Ideologien in der Mainstream-Unterhaltungsindustrie aufgezeigt werden.

Vgl. Pedercini, Paolo: *Molleindustria Showreel 2010*. In: Vimeo <http://vimeo.com/3055090> Zugriff: 3.6.2013

129 Vgl. Pedercini, Paolo u. Jim Munroe (Ko-Autor): *Unmanned*. In: <http://unmanned.molleindustria.org/> Zugriff: 3.6.2013

130 Poole, Steve: *Postmodern Warfare*. In: Derselb.: *Trigger Happy 2.0. The Art and Politics of Videogames*. Position 1349-1351 [Amazon Kindle / eBook Version]

131 Pedercini, Paolo u. Jim Munroe (Ko-Autor), a.a.O.

132 Pedercini, Paolo u. Jim Munroe (Ko-Autor), a.a.O.

aufgegriffen. Der unglücklich wirkende Protagonist steht vor der US-Flagge und an seiner Uniform sind die erspielten Medaillen zu sehen. Im rechten Teil des Bildschirms werden dieselben mit entsprechenden Titeln gezeigt. Das Ganze wird begleitet von patriotischer Militärmusik. Obwohl die Flashgame-Ästhetik vermeintlich harmlose denn fotorealistische Bilder erzeugt, ist deren Inhalt umso brisanter, wie Steve Poole beschreibt: „I launch a Hellfire missile and keep the target laser-painted all the way down. Silent whiteout. Finally, I get my medal: the Death from Above Merit. As trophies and achievements go, it feels pretty sardonic.“<sup>133</sup> Hier werden nicht nur die Drohnen-Reenactments der hyperrealistischen Shooter sarkastisch unter die Lupe genommen, auch deren permanente Auszeichnungs-Obsession ist Teil der Auseinandersetzung. Ironischerweise wird der Anreiz gesetzt, das Spiel mehrfach durchzuspielen, um möglichst viele Auszeichnungen zu erhalten. Doch im Gegensatz zu den eindimensionalen Belohnungsschemata in den Mainstream-Produkten, verhelfen sie nicht zum besseren sozialen Ansehen oder einem spielerischen Vorteil. Sie sind vielmehr Erinnerungsartefakte an Alltagsroutinen eines Soldaten, einem selbst-reflektierenden Individuum, das Befehle über Computersysteme ausführt und die Kriegsschauplätzen nur mehr medial erlebt. Nach getaner Arbeit fährt der (womöglich todbringende) Pilot heim zur Familie. Damit ist dieses Culture Jamming-Spiel näher am Realismus, als viele andere Militainment-Games, die das von sich behaupten. Diese kopieren zwar sehr genau die Kameraansicht von realen unbemannten Fluggeräten, aber deren wüste Zerstörungskraft wandeln sie in ein reines Unterhaltungsspektakel.

Bei Pedercinis Spiel müssen sich die Spielerinnen selber befragen, ob all die Orden auch wirklich erstrebenswert sind. Dieses ludische Dilemma kann ein kommerzieller FPS kaum bieten.

---

133 Poole, Steve: Postmodern Warfare. a.a.O., Position:1335-1337.

## 2) Foucaults Thesen zur Disziplinierung

Michel Foucault bietet in seinem Werk *Überwachen und Strafen*<sup>134</sup> (kurz: Ü+S) eine hinreichende historisch-philosophische Betrachtung über eine bestimmte Form der Macht, die darauf abzielt, sich in den Beziehungen zwischen „den Apparaten und Institutionen“<sup>135</sup> zu etablieren. Ausgehend von einer repräsentativ-zeremoniellen Machtform, die in Frankreich von einer absolutistischen Feudalherrschaft herrührt, beschreibt Foucault den Umschwung in neue Mechanismen, die ab der Mitte des 18. Jahrhunderts auftreten und sich letztlich in einer „Disziplinargesellschaft“<sup>136</sup> manifestieren sollen. Diese Machtmechanismen sind in dezentrale und verzweigte Struktureinheiten aufgespalten und zeigen sich in unterschiedlichen Politiken<sup>137</sup>: Zum einen sind die letalen Bestrafungen von Delinquentinnen zu nennen, die die Monarchie beliebig erwirken kann, um die vermeintlich angeschlagene Regentschaft symbolisch zu restaurieren oder zu stabilisieren. Zum anderen kommt es zu reform-juristischen Bestrebungen – repräsentiert durch kanonisierte Gesetzestexte. Nach Foucault wird hier eine neue Perspektive auf Individuen eingebracht, die sich weniger an christlichen Seele-Konzepten orientiert, sondern sich eher in einem regulativen Macht nexus findet, der auf Ausgleich und Abschreckung setzt. Es treten dabei neue Psyche- und Wissensformationen zu Tage, die den Subjekt-Status von außen festlegen.<sup>138</sup> Als Novum gilt für Foucault das Auftauchen der „Körpertechnologien“<sup>139</sup>. Auch abseits von industriellen Produktionsverhältnissen zeigt sich ihr instrumentalisierender Mechanismus<sup>140</sup>, indem eine produktiv-gesellschaftliche Verfügung über den menschlichen Körper hergestellt wird.<sup>141</sup> Es sollte dabei nicht vergessen werden, dass Foucault in psychologischen Analysen geschult war. Im Kontext dazu können auch seine Körper zentrierten Thesen gesehen werden.<sup>142</sup> Die drei sanktionierenden Systeme (monarchisch/reformatorisch/produktiv) existieren nach Foucault ab den 1750-ern parallel und im Wettstreit zueinander,<sup>143</sup> wobei Letztere sich durchsetzen wird. Dabei zeigen sich bisweilen die „Prozeduren der Bestrafung, der Überwachung, der Züchtigung, des Zwangs“<sup>144</sup>. Die beschriebenen Machtvorgänge werden aber von Struktureinheiten initialisiert, die nicht ohne

---

134 Foucault, Michel: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. [14. Auflage, Aus dem Französischen übersetzt von Walter Seitter; frz. Originalausgabe 1975 erschienen] Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2013. S. 9ff

135 Foucault, Michel: Marter. In: *Überwachen und Strafen*. a.a.O., S. 38.

136 Foucault, Michel: Disziplin. In: *Überwachen und Strafen*. a.a.O., S. 249.

137 Vgl. Foucault, Michel: *Überwachen und Strafen*. a.a.O., S. 9ff, S. 169-170.

138 Vgl. Foucault, Michel: Marter. In: *Überwachen und Strafen*. a.a.O., S. 41-42

139 Ruoff, Michael: *Körpertechnologien*. In: (ders.): *Foucault-Lexikon. Entwicklung, Kernbegriffe, Zusammenhänge*. [3., aktualisierte und erweiterte Auflage]. Paderborn: Fink, 2013. S. 151.

140 Vgl. Ruoff, Michael: *Körpertechnologien*. a.a.O., S. 151-153.

141 Vgl. Foucault, Michel: Marter. In: *Überwachen und Strafen*. a.a.O., S. 41-42

142 Vgl. Sarasin, Philipp: *Wahnsinn, Vernunft und Schweigen*. In: (ders.): *Michel Foucault zur Einführung*. [5., vollst. überarb. Aufl.] Hamburg: Junius, 2012. S. 15-16.

143 Vgl. Foucault, Michel: *Bestrafung*. In: *Überwachen und Strafen*. a.a.O., S. 169-170.

144 Foucault, Michel: Marter. In: *Überwachen und Strafen*. a.a.O., S. 41-42.

Weiteres auszumachen sind, da sie einen eigenen Typus ausgebildet haben.<sup>145</sup> Foucault nennt diesen autonomen Typus „Mikrophysik der Macht“<sup>146</sup>, der nach eigenen Gesetzmäßigkeiten handelt und sich schrittweise in Gesellschaften niederschlägt. In seiner Gesamtheit zeichnet sich das Foucaultsche Machtdispositiv dadurch aus, dass es sowohl politische sowie gesellschaftliche Entscheidungsträgerinnen als auch Individuen, die keinen elitären Kreisen angehören, mit einschließt. Es ist dahingehend entpersönlicht<sup>147</sup>, immateriell und nicht-hierarchisch organisiert. Die disziplinierenden Machtfelder sind in ihrer totalen Präsenz raumunabhängig, wenngleich sie unterschiedliche Raumtypen mit strukturieren können.<sup>148</sup> So haben die Foucaultschen „Disziplin(en)“<sup>149</sup> also einen Typus erschaffen, der getrennt von einem singulären Machtort agieren kann.<sup>150</sup>

## 2.1) Foucaults Thesen im Kontext zu Militainment Games

Foucault beschreibt Machtfelder, die teilweise in Militainment Games zu finden sind, da sie in ihren funktionalistischen und disziplinarischen Prinzipien den Strukturen von heutigen Spielwelten ähneln, auch wenn sie ursprünglich einen anderen Zeitbereich historisch kartographieren sollten. Ein markanter Unterschied ist, dass die Disziplinen Transformierungen im digitalen Zeitalter herbeigeführt haben. So ist Foucaults postulierte substanzlose Wesenheit der Machtfelder in eine erkennbare und manifeste Zweckausrichtung übergegangen. Ein Beispiel wäre hier die Datenspeicherung von *Facebook* zu nennen, die auf den ersten Blick für Userinnen untereinander dezentral erscheinen mag, aber im Grunde hierarchisch organisiert ist.<sup>151</sup> Foucaults Thesen sind aus medienwissenschaftlicher Perspektive eine nicht zu unterschätzende Quelle. Dennoch sollten Gamingsphären nicht allein aus der Warte der Soft-/Hardwaretechnik beschrieben werden. Auch die Fokussierung auf Macht-Technologien wäre zu eng gesetzt, wenn die Handhabe der Userinnen nicht mitbedacht würde. Neben dem älteren Topos, was Medien mit Menschen machen (Konditionierung), ist zu beachten wie Menschen aus den ihnen geboten Medieninhalten spezifische Anteile selektieren und für sich nutzbar machen respektive erweitern (Prosuming). Im besten Falle

145 Vgl. Foucault, Michel: Marter. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 37-38.

146 Foucault, Michel: Marter. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 38.

147 Vgl. Ruoff, Michael: Disziplinarmacht. Die Macht der milden Mittel. a.a.O., S. 157.

148 Vgl. Foucault, Michel: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 183ff, S. 193ff, S. 217ff, S. 229-236, S. 241-242, S. 253.

149 Ruoff, Michael: Disziplin(en). a.a.O., S. 110.

150 Anmerkung: Ruoff: „Es geht um eine Art Mikromechanik der präzisen Bewegungen, der perfektionierten Gesten, der exakten Haltungen und der maximierten Geschwindigkeit. Insgesamt handelt es sich um eine Ökonomie der Körperbewegungen, die jedoch den Leitgedanken einer menschlichen Maschine, wie er für gewöhnlich mit der Aufklärung verbunden wird, bei weitem überschreitet.“ Ruoff, Michael: Disziplin(en). a.a.O., S. 110.

151 Anmerkung: Facebook speichert in einem Top-Down-Prinzip die Daten von Userinnen, die ihr Konto bereits deaktiviert haben. So ist es zwar möglich, die eigenen Daten runter zu laden, die endgültige Löschung des Kontos ist allerdings nicht gänzlich realisierbar, da Datenreste verbleiben.

Vgl. Fröhlich, Christoph: <http://www.stern.de/digital/online/facebook-account-loeschen-wie-sie-mark-zuckerberg-den-ruecken-kehren-1781802.html> Zugriff: 14.12.2013

ist dafür noch eine monetäre Entgeltung zu erhalten (Gratifikation). Welche medienseitigen Belohnungsmuster in Militainment Games lassen sich also noch beschreiben? Und welche Möglichkeiten werden den Userinnen eingeräumt, die laufenden Prozesse ihrer Geräte und Software einzusehen? Dieser Hinweis mag dem Komfort von Usability in Spielen widersprechen, aber nur so kann garantiert werden, dass grundlegende Freiheitsrechte auch im digitalen Raum garantiert sind.<sup>152</sup> Die unterschiedlichen Formationen von heutigen Gamingsphären sind erst durch digitale Rechner und deren Vernetzung ermöglicht worden.<sup>153</sup> Und damit einher geht auch eine virtuelle Subjekt-Generierung, die sich in Militainment Games durch Speicherung von Informationen über Avatar-Identitäten zeigt. Foucault bemerkt in *Ü+S*, dass ein administrativer Apparat letztlich das monarchische Souverän verdrängen wird.<sup>154</sup> So sind auch im Gaming Speicherung und Analyse von großen Datenmengen – die Auswertung von sogenannter Big Data – letztlich Verwaltungsverfahren, wenn auch in modernem technischem Gewand und in einem globalen Maßstab. Nach Foucault sind Individuen als abstrahierte *Objekte des Wissens* erst durch klinisch-medizinische Wissenschaften in Erscheinung getreten. Das verbindende Element ist hierbei, dass sich veränderte Organisationsprinzipien in Institutionen ausbreiteten.<sup>155</sup> Durch den objektivierenden Blick auf Individuen entstand auch „das Problem Einführung der Einzelbeschreibung, der Vernehmung, der Anamnese, des »Dossiers« in den allgemeinen Betrieb des wissenschaftlichen Diskurses“<sup>156</sup>. Im Hinblick auf die Militainment Gamingsphären ist also zu erkunden, wie Spielerinnen in solche dokumentarisierende Systeme eingebunden sind, die zwar keine medizinischen Auskünfte mehr erteilen, aber mit Bestimmtheit einigen Aufschluss über die unterschiedlichen Avatar-Bewegungen im virtuellen Raum geben.

## 2.2) Profil und Digitales Dossier

Spielerinnen navigieren mit realen körperlichen Bewegungen<sup>157</sup> durch die Spielwelt, sei es um eine Spielfigur zu steuern, sei es um sich in einen Überblick über den Ressourcenabbau der eigenen Einheiten zu machen. Gleichsam wird eine Ansammlung von Informationen metrisch-inhaltlicher Natur erfasst, die über ein schlichtes Scoring hinausgeht und dabei unentwegt Informationen über Avatar-Identitäten erzeugt. Die virtuellen Handlungen werden mathematisiert und nach

---

152 Anmerkung: Die Ablehnung der FLOSS-Bewegung gegenüber proprietärer Apps und Hardware ist wichtigstes Beispiel hierfür. Vgl. <https://fsfe.org/campaigns/campaigns.de.html> Zugriff: 14.12.2013

153 Anmerkung: Auch Konsolen sind im Grunde Computer, nur eben angepasst für Spiel- und Multimediabedürfnisse.

154 Vgl. Foucault, Michel: Bestrafung. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 170.

155 Vgl. Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 243-246.

156 Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 246.

157 Anmerkung: Neben der Steuerung durch klassische Eingabegeräten wie Maus, Keyboard, Joystick oder Gamepad (zumeist Hand- und Fingerbewegungen), haben sich neuere Formen etabliert, die über Sensorik sowie Audio- und Videoinput funktionieren (Tracking von Ganzkörperbewegungen / Sprach- und Gesichtserkennung).

entsprechender Auswertung können unterschiedliche Aspekte graphisch verdeutlicht werden, da die unterschiedlichen Zahlenwerte verknüpft und kontextualisiert werden. Zum Beispiel kann errechnet werden, wie viel Gold pro Spielsession vom Avatar gesammelt wurde oder wie oft der eigene Avatar im Vergleich zur erzielten Trefferquote stirbt (Kill/Death-Ratio).<sup>158</sup> Eine relevante Unterscheidung findet sich hierbei in automatisch generierten Datensammlungen – in sogenannten 'Spiel-Dossiers' – und den gänzlich selbst entwickelten 'Spielerinnen-Profilen', die abseits von kommerziellen Spielplattformen existieren<sup>159</sup>. Populäre Plattformen mischen Elemente beider Systematiken, was beispielsweise auf eine anpassbare Form der Profils hinauslaufen kann.<sup>160</sup> Nicht selten sind kommerzielle Dossiers aber digitale Nachfahren von ehemals unabhängigen Netzwerken aus der Community. Je höher die Dichte der ausgewerteten Variablen, desto komplexer fallen diese digitalen Dokumentationen aus, was aber keineswegs die Manipulierbarkeit solcher Daten ausschließt.<sup>161</sup> Die ludischen Erfahrungen und Erfolge werden schlussendlich in Statistiken und Diagramme aufgeschlüsselt und geben so analytische Einblicke in das Gameplay-Verhalten. Spieldaten werden zu Belohnungen für andere Gamerinnen, da sie durch Mathematisierung Vergleichbarkeit erreichen und weiteren Nutzungen zugeführt werden können. Wenn also Spielerinnen, die Statistiken von anderen als Anlass nehmen sich zu verbessern oder anhand von fremden Profilen ingame Kontakte knüpfen, weil die Begeisterung für ein Spielprodukt geteilt wird, kann dadurch eine Feedbackschleife geschaffen werden, die letztlich wieder ins Spiel selbst zurückfließt.<sup>162</sup> Es können einerseits neue Teams/Clans/Gilden entstehen und die kooperative Leistung wird erhöht, andererseits können auch die Niveaus der individuellen Gaming-Leistungen angehoben werden. Im Foucaultschen Sinne sind hier also durchwegs produktive Verfahren am Laufen. Diese müssen nicht per se wirtschaftlichen Überlegungen folgen, sie können auch unterschiedliche Arten von Sozialkapital erwirken.

---

158 Anmerkung: Diese Werte werden durch aktives Spielverhalten generiert. Es gibt aber auch Werte, die rein durch die Spielwelt (ergo die Spielstudios) vorgegeben sind. Zum Beispiel wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, dass Gamerinnen einen bestimmten Gegenstand in einem bestimmten Spielabschnitt finden werden (Drop-rate) oder in welchem Ausmaß zu hohe Waffen- oder Fähigkeitswerte herabgesetzt wurden (Nerfing).

159 Vgl. Medler, Ben: Player Dossiers. Analyzing Gameplay Data as a Reward. In: Jakobsson, Mikael u. Olli Sotamaa (Hrsg.): Game Studies. The international journal of computer game research. (Vol. 11, Issue: 1, Feb. 2011 / Special Issue - Game Reward Systems). <http://gamestudies.org/1101/articles/medler> Zugriff: 14.12.2013

160 Anmerkung: Als Beispiel sei hier ein Spieler-Profil auf Valves Plattform Steam angeführt.

Siehe: <http://steamcommunity.com/profiles/76561197971218889> Zugriff: 14.12.2013

161 Vgl. Medler, Ben: Player Dossiers. Analyzing Gameplay Data as a Reward. a.a.O.

162 Vgl. Medler, Ben: Player Dossiers. Analyzing Gameplay Data as a Reward. a.a.O.

### 2.3) Problem der Normierung

Neben den sozialen Positiveffekten von mathematisierten Spielhandlungen entsteht ein neues Problem, nämlich die Etablierung von Normierungs- und Durchschnittswerten, die schon in *Ü+S* deutlich kritisiert werden.<sup>163</sup> Denn mathematische Vergleichbarkeit kann auch zu sozialer Ungleichheit führen, wenn das Erreichen eines vereinheitlichten Standards als Voraussetzung gilt. So kann auch eine Gaming-Community hierarchisieren, wenn sie leistungsschwächere Spielerinnen exkludiert oder zumindest schmäht. Diese Gruppendynamik orientiert sich dann an dem übergeordneten Paradigma des Spielgewinns oder an zu erfüllenden Errungenschaften, die dem nahe kommen (die meisten Abschüsse/der schnellste Angriff/die beste Ausrüstung etc.). Das Regelwerk, die aktuellen Spielparameter der Game-Engine und die Mentalitäten innerhalb der jeweiligen Community, bestimmen den Grad der Gruppendynamiken. Beim Unterschreiten des erwarteten Mindestleistungsschnitts kann eben nicht-konformes Verhalten sanktioniert werden.<sup>164</sup> Wobei natürlich angemerkt werden muss, dass hier nur Tendenzen beschrieben werden sollen. Nicht jedes Community-Mitglied urteilt gleich über das Spielverhalten leistungsschwächerer Gamerinnen. Vielmehr soll aufgezeigt werden, dass Machtstrukturen, die sich aus gesellschaftlichen Werthaltungen speisen, auch noch in den ästhetisierten Abbildern ihrer selbst erkennbar sind.<sup>165</sup> Oder anders ausgedrückt, das Paradigma vom Erreichen eines Mindeststandards und anschließender Belohnung ist nicht erst durch Militainment Games entstanden, findet sich dort aber wieder. Es handelt sich also um eine doppelte Bildfunktion<sup>166</sup> (das Bild selbst/seine Realbezüge) des medialen Angebotes. Realweltliche Strukturen und Kodifizierungen (regulativ bis repressiv) können über solche Medienkonstruktionen in virtuelle Spielwelten eingebracht werden. Die Gamingsphäre ist eben kein restriktionsfreier Ort und die damit verbundene Virtualität besitzt dahingehend ihre eigenen sowie übernommene Kodizes. Dementsprechend kann auch von diversen sanktionierenden und belohnenden Machtstrukturen<sup>167</sup> in FPS und Strategiespielen ausgegangen werden. Aber erst die Akzeptanz der Gamerinnen ermöglicht solche Belohnungssysteme. Die rezeptive Erfahrung, dass die Spielhandlungen ausreichend belohnt werden, gibt den Militainment Produkten ausreichend ludische Gültigkeit und damit auch eine kommerzielle Markttauglichkeit. Aber auch die Gamerinnen selbst können an der Wirtschaftlichkeit eines Games teilhaben. Konzerne wie *Sony*

---

163 Vgl. Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 236.

164 Vgl. Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 236.

165 Anmerkung: Augusto Boal hatte durch Theaterarbeit bereits in den 1970ern erkannt, dass in Europa (im Gegensatz zum damaligen Südamerika) subtilere Machtmechanismen am wirken sind, die dessen ungeachtet starke Formen von Repression innerhalb der Gesellschaft entfalten können. Vgl. Boal, Augusto: Theater der Unterdrückten in Europa. In: (ders.) / Marina Spinu u. Henry Thorau (Hrsg.): Theater der Unterdrückten. Übungen für Schauspieler und Nicht-Schauspieler. [N.F. Bnd. 361]. Frankfurt am Main: 1989, S. 68-69.

166 Vgl. Boal, Augusto: Die drei Hypothesen vom Polizisten im Kopf. In: Boal, Augusto / Jürgen Weintz (Hrsg.): Der Regenbogen der Wünsche. Berlin: Schibri, 2006. S. 54-55

167 Vgl. Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 233-234.

gehen dazu über, User-Content als erweiterten Markt für ihre Produkte zu begreifen und stellen die Werkzeuge bereit, um den Erstellungsprozess solcher Inhalte zu erleichtern.<sup>168</sup>

## 2.4) Monetäre Vergütung als Gratifikation

Nun gilt es, die ökonomische Dimension von Nutzer generierten Inhalten genauer zu betrachten. Neben der klassischen Ordnung des Top-Down-Prinzips, in dem Spiel-Studios die Inhalte generieren und hernach gegen Bezahlung (von Lizenzen) an die Spielerinnen übergeben, gibt es nun die durchwegs ökonomisierte Integration von externen Modding-Ressourcen. Entwicklerinnen aus der Community können dabei direkter für ihre getane Arbeit bezahlt werden. Die bekannte Plattform *Steam (Valve Corp.)*<sup>169</sup> etwa, stellt beinahe alle benötigten Werkzeuge bereit, um Waffen-Skins für *CS:GO*<sup>170</sup> zu erstellen. Der fertige Content wird von den Userinnen zu Demonstrationszwecken hochgeladen. Als nächstes folgt die interne *Steam*-Qualitätskontrolle, wobei das Letztentscheidungsrecht über die Auswahl bei den Plattform-Betreiberinnen verbleibt. Hinzu kommt die Bewertung durch Plattform-Nutzerinnen. Sind alle Stadien erfolgreich durchlaufen und ist genügend Positiv-Resonanz in der Spielgemeinschaft erzeugt worden, werden die Skins für Nutzung und Verkauf freigeschaltet. Die Entwicklerinnen verdienen nun abzüglich der *Steam*-Gebühren an ihren Kreationen.<sup>171</sup> Das Modding ist damit zwar gänzlich aus seinem Nischendasein geholt, aber gleichzeitig auch mit einem größeren Medienverbund einer wirtschaftenden Plattform verlinkt, die das Medienmaterial final verwaltet und vertreibt. Im übertragenen Sinne handelt es sich also um eine Firma, die ihre Fabrikationen teilweise an enthusiastische Prosumerinnen auslagert. Damit soll nicht unbedingt ausgebeutet werden, sondern eher eine „Zwangsbindung an den Produktionsapparat“<sup>172</sup> erreicht werden. Wobei natürlich angefügt werden muss, dass die Community-Entwicklerinnen ihre Bindung selbst wählen und sie ihnen nicht aufgebürdet wird. Eine vorab bestehende Spielbegeisterung für ein bestimmtes Spielprodukt und die gestalterischen Fähigkeiten begünstigen aber den Produktionsablauf. Im Foucaultschen Sinne ist die Übernahme von Fan-Verfahren in einen Vertriebskomplex auch eine neuere Tendenz in Richtung

---

168 Vgl. Wilhelm, Zsolt: EverQuest 2. Spieler verdient 100.000 Dollar mit User-generated Content.

<http://derstandard.at/1395364959371/EverQuest-2-Spieler-verdient-100000-Dollar-mit-User-Generated-Content>  
Zugriff: 11.04.2014

169 Anmerkung: Einer der populärsten Desktop-Clients der als digitale Vertriebsplattform von Spielen, samt Social Web-Anbindung, Marktfunktionen, Modding-Workshops und Unterstützungsforum für Independent-Studios fungiert. Siehe: <http://store.steampowered.com/about/> Zugriff: 04.02.2014

170 Anmerkung: Eine Skin ist die äußere Erscheinungsbild eines digitalen Gegenstandes. Diese graphische Außenhaut kann mit entsprechender Software verändert werden. Siehe: <http://cs.ingame.de/counter-strike-uebersicht/counter-strike-global-offensive/csgo-workbench/> Zugriff: 04.02.2014

171 Anmerkung: Diese Modifikationen durch Prosumerinnen finden sich bspw. auch beim erfolgreichen free2play Spiel-Titel Dota 2. Es können unter anderem auch Rüstungsteile samt Animationen der Avatare neu kreiert werden  
Siehe: <http://www.dota2.com/workshop/?l=german> Zugriff: 14.12.2013

172 Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 197.

(postmilitärisch-)synthetischer Verschaltung von Technik-Objekt und gestalterischer Körpertätigkeit<sup>173</sup>. Denn erst die Mensch-Maschinen-Schnittstellen können die wechselseitigen Produktionsprozesse erwirken. Metaphorisch gesprochen kann nur der Einsatz programmierter Software die maschinellen Anteile mit menschlicher Körperlichkeit verschmelzen. Außerdem kann es zu Synergien von Design-Teams kommen, die ihrerseits wiederum einen mehrstufigen Produktionsprozess starten, wenn sie ihre Arbeitsschritte aufteilen, um einen digitalen Gegenstand oder dergleichen zu erstellen. Die Plattform hingegen kann ihren Machtbereich kommunikativ ausdehnen und erfährt eine Image-Aufwertung als Community freundliches Unternehmen, obwohl sie mediale Aufmerksamkeit eigentlich mit älteren Games erzeugt. Zusätzlich können Designerinnen angeworben und neue monetäre Profite für das Spielstudio erzielt werden.

### 2.5.1) Foucaultscher Panoptismus

Nach Foucault breiten sich Machtmechanismen die eine eigene „Mikrophysik“<sup>174</sup> besitzen netzartig aus, ohne dabei Gesellschaftsbarrieren zu beachten und werden gleichzeitig durch disziplinarische „Dressur“<sup>175</sup> in die Institutionen geschleust. Das betrifft Einrichtungen wie religiöse Kollegs, Schulen, Armeen, Manufakturen/Fabriken und Krankenhäuser, die sich unter diesen Bedingungen wechselseitig beeinflusst und neu gestaltet haben.<sup>176</sup> Panoptische Beispiele zeigen ein deutliches Merkmal der Wertsteigerung, denn es gilt, „die Produktion zu erhöhen, die Wirtschaft zu entwickeln, die Bildung auszudehnen, das Niveau der öffentlichen Moral zu heben; zu Wachstum und Mehrung beizutragen.“<sup>177</sup> Nicht zuletzt sind auch Gefängnisse von einer qualitativen Veränderung betroffen. Foucaults Beschreibungen münden in Thesen über dortige Strukturen,<sup>178</sup> um seine Machtanalyse historisch ausdifferenzieren. Das „Panopticon von Bentham“<sup>179</sup> dient dabei als zentraler Referenzpunkt. Es werden die Auswirkungen für Insassinnen beschrieben, die ständig überwacht werden, ohne die Beobachterinnen sehen zu können und im Laufe der Zeit die erfahrene Haftmethodik bei sich selbst anwenden: „Derjenige [Häftling], welcher der Sichtbarkeit unterworfen ist und dies weiß, übernimmt die Zwangsmittel der Macht und spielt sie gegen sich selber aus; er internalisiert das Machtverhältnis, in welchem er gleichzeitig beide Rollen spielt; er

---

173 Vgl. Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 197.

174 Foucault, Michel: Marter. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 38.

175 Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 199.

176 Vgl. Foucault, Michel: Überwachen und Strafen. a.a.O., S.177ff.

177 Foucault, Michel: Der Panoptismus. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 267

178 Anmerkung: Neben Foucaults theoretischer Auseinandersetzung ist hier seine politische Arbeit bei der Group d'Information sur les Prisons (G.I.P., Gründung 1971) hervorzuheben, die Missstände in und durch französische Gefängnisse aufzeigte. Vgl. Sarasin, Philipp: Agitation für die Gefangenen. In: (ders.): Michel Foucault zur Einführung. a.a.O., S. 127-131.

179 Foucault, Michel: Der Panoptismus. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 256.

wird zum Prinzip seiner eigenen Unterwerfung.<sup>180</sup> Die strafende Gewaltanwendung wird dabei obsolet und geht über in ein abgeschwächtes Regulativ, da die Häftlinge ihre Zuordnung zum Gefängnisssystem mit-kreieren.<sup>181</sup> Die psychophysischen Wirkungen sind effektiv genug und haben bereits eine Änderung des Verhaltens eingeleitet. Natürliches ist ein panoptisches Modell nicht gänzlich auf Strukturen von Militainment Games anwendbar, allerdings sollte an das Beispiel der Spielraum-Überwachung erinnert werden, das ähnliche Verfahren verwendet. Im folgenden Abschnitt wird ausgeführt, wie sich so ein *ludisches Monitoring* darstellt.<sup>182</sup>

### 2.5.2) Die Frage nach Panoptismus im Militainment Gaming

Spielerinnen können in *CS:GO* durch das Betrachten von Replay-Videos eigene oder gegnerische Spielhandlungen analysieren und einen Lerneffekt erreichen, indem sie effektivere Taktiken in ihr Spielrepertoire übernehmen. Es können aber auch Unterhaltungsaspekte in den Vordergrund treten, wenn hochkarätig besetzte Live-Matches mitverfolgt werden.<sup>183</sup> Dieses *ludische Monitoring* ist für die spielenden Akteurinnen weniger panoptisch, als nahe zu symmetrisch angelegt.<sup>184</sup> Die Administratorinnen, die vermeintliche Cheat-Videos begutachten und beurteilen, sind da schon eher in der Position von Schiedsrichterinnen. Nicht zu vergessen sind die Betreiberinnen der kommerziellen Plattformen, die als oberste kontrollierende und regulierende Instanz in diesem Konglomerat anzusehen sind.<sup>185</sup> Monitoring ist in dieser Gaming-Perspektive weniger eine aus dem Ufer gelaufene Kontrolltätigkeit, als ein nützliches Vehikel um den ludischen Fortschritt aufrecht zu erhalten. Gamerinnen können diese Technologien nutzen um sich für die Spielwelt zu disziplinieren. Die Disziplinierung ist aber auch im Spielrahmen inkludiert, also in das grundlegende Setting eingebaut. Die Frage, inwiefern Überwachung durch Spielmechaniken in Gesellschaften naturalisiert wird, bleibt bestehen. Womöglich läuft der Weg auch umgekehrt, also von gesellschaftlichen Einrichtungen in die Militainment Gamingsphäre. Im Sinne Foucaults ist es wohl ein sich gegenseitig bedingendes Verhältnis. Disziplinierung, sei sie nun selbst auferlegt oder von außen vorgegeben, geht nicht ohne die Einbuße von anderen wesentlichen Merkmalen von statten, wie im Folgenden erklärt werden soll.

---

180 Foucault, Michel: Der Panoptismus. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 260.

181 Vgl. Foucault, Michel: Der Panoptismus. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 260.

182 Anmerkung: Im folgenden wird Überwachung in Games mit Monitoring bezeichnet um die Begrifflichkeit im ludischen Kontext von staatlichen oder polizeilichen Maßnahmen abzugrenzen.

183 Anmerkung: Der Video-Download von erfolgten Wettkämpfen (bzw. internationalen Turnieren) ist fixer Bestandteil im Watch-Menü von Counter-Strike: Global Offensive. Hinzu kommt die Möglichkeit Live-Matches mit etwas Zeitverzögerung zu betrachten, sowie die Verknüpfung mit dem Streaming-Portal Twitch, das sich auf digitale Spiele und den eSport spezialisiert hat.

184 Anmerkung: Und wenn es panoptische Strukturen wären, so sind Spielerinnen Insassinnen und Wärterinnen zugleich, um bei dem Bild von Foucault zu bleiben.

185 Anmerkung: Bei näherer Betrachtung sind auch sie nur Teil eines breiter angelegten Dispositiv, wenn es beispielsweise um angebundene Serverstrukturen, Marktinteressen oder jeweilige staatliche Gesetzgebungen geht.

## 2.6) Das politische Subjekt im ludischen Apparat

„Die Disziplin steigert die Kräfte des Körpers (um die ökonomische Nützlichkeit zu erhöhen) und schwächt die selben Kräfte (um sie politisch fügsam zu machen).“<sup>186</sup> Hier findet sich eine Überschneidung zu einer Militainment-These von Stahl. Jene besagt, dass gezielt eingesetzte Werbestrategien passiveres Verhalten gegenüber politischen Prozessen erreichen können. Diese Strategien können medial-virtuell transportiert werden (Stahl) oder sich direkt über Institutionen verbreiten (Foucault). Bei beiden Übertragungen können sich ökonomische wie militärische Interessen kreuzen, wie es auch im MEC üblich ist. Allerdings beschreibt Stahl Verfahren, die sich im Gamingbereich durch die interaktive und freiwillige Teilhabe der Rezeption zeigen.<sup>187</sup> So können konventionelle Militainment Games zwar Träger von Propaganda sein, aber eben auch emanzipatorische Gegenbewegungen auf den Plan rufen. Erst durch die tatsächliche Ausübung respektive die seelisch-körperliche Praxis, kann die „Disziplinarmacht“<sup>188</sup> Kräfte lenken und maximieren. Das ist auch in FPS und Strategiespielen mit Hang zur militärischen Fiktion nicht anders. Denn in Militainment Produkten ist die Effizienz der körperlichen Bewegung (Steuerung des Avatars/Navigation auf dem Spielfeld) mit ludischen Erfolgen und Belohnungen gekoppelt. Diese Kopplung ist im eSport besonders ausgeprägt, da hier der Spielerfolg mit Bezahlung und Turnierpreisgeldern vergütet wird. Im Foucaultschen Sinne werden in wirtschaftliche Weise also Produktivkräfte freigesetzt.<sup>189</sup> Durch sie können etwa besser koordinierte (Marxsche) Arbeitsprozesse und -resultate erreicht werden.<sup>190</sup> Hinzu kommt, „die Kunst der Zusammensetzung von Kräften zu Herstellung eines leistungsfähigen Apparates“<sup>191</sup>, die erst die einzelnen Abläufe feiner aufeinander abstimmt, um sie anschließend zu beschleunigen. In kooperativen Modi von Militainment Games sind jene Arbeitsprozesse Team orientiert und der übergeordnete Apparat wäre in dieser Denke die digitale Spielwelt des jeweiligen Produkts samt geldwirtschaftlicher Wertschöpfung (durch Gamerinnen und Spielstudios).

Es wurde also gezeigt, dass die Effizienz-Techniken, die eine optimierte Leistungssteigerung organisieren und von exakten Kontrollfunktionen<sup>192</sup> begleiten werden, ein nie abgeschlossenes Verbesserungsstreben mitetablieren. Auf struktureller Ebene sind Militainment Games davon mehrfach betroffen, sei es den Avatar zu 'leveln'<sup>193</sup> oder bessere Ausrüstung zu erspielen. Im

---

186 Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 177.

187 Siehe > Kapitel 3.1.1.) Das spielerische Handlungsvermögen, S. 66ff.

188 Ruoff, Michael: Disziplinarmacht. Die Macht der milden Mittel. a.a.O., 157-158.

189 Vgl. Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 250.

190 Vgl. Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 211-212.

191 Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 212.

192 Vgl. Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 175.

193 Anmerkung: Eingedeutschter Gaming-Jargon (vom engl. 'Level' entlehnt, steht für höhere Stufe oder höheres Niveau). Damit ist gemeint, dass die Gamerinnen den digitalen Spielcharakter entwickeln. Also seine Fähigkeiten ausbauen und verbessern.

nächsten Abschnitt wird beleuchtet, wie es im konkreten Fall um die spielerische Übung bestellt ist, denn sie ist Voraussetzung für das Voranschreiten in einer Spielwelt.

## 2.7) Foucaultsche Übung und Militainment Gaming

In seiner starken Kritikpositionen verweist Foucault auf körpertechnologische, unterwerfende und erzieherische Verfahren,<sup>194</sup> die einen disziplinarischen „Besserungseffekt“<sup>195</sup> herbeiführen können. Sie können dem „Bereich des Übens, des intensivierten, vervielfachten, wiederholten Lernens“<sup>196</sup> zugeordnet werden. Solche Mittel der „Übung“<sup>197</sup> sind in transformierter Form auch im Militainment Gaming anzutreffen. Die körperliche Übung ist ein zentrales Mittel zur Disziplinierung. Gleichzeitig ist der Körper unter die Foucaultschen Technologien Verwaltung und Wissen organisiert und damit semi-autoritären Strukturen unterstellt:

„Indem der Körper zur Zielscheibe für neue Machtmechanismen wird, bietet er sich neuen Wissensformen dar. Es handelt sich mehr um einen Körper der Übung als um einen Körper der spekulativen Physik; eher um einen von der Autorität manipulierten Körper als um einen von Lebensgeistern bevölkerten Körper; um einen Körper der nützlichen Dressur und nicht der rationellen Mechanik.“<sup>198</sup>

Sind körperliche Handlungen oft genug geübt, ist es möglich sie automatisch abzurufen. Der folgende Abschnitt beleuchtet diesen Aspekt und versucht die ludischen und die militärischen Übungen im Detail zu analysieren.

### 2.7.1) Orientierung und medialer Erfahrungsaustausch

Die sich stets wiederholenden „Übungen“<sup>199</sup> ermöglichen es Klarheit, über räumliche und ludische Systeme zu erlangen. Eine möglichst friktionsfreie Orientierung in den Spielabläufen und den Spielräumen kann Motivation freisetzen. Selbst Brüche in der spielerischen Orientierung können Lernen und Erfahrung ermöglichen. So kann ein wiederholtes Spielen von nicht schaffbaren Spielabschnitten Recherchen und Erfahrungsaustausch in Gang setzen.<sup>200</sup> Und womöglich ist es gerade einer der unzähligen wiederholten Fehlversuche, der später nach mühevoller Kleinstarbeit, Recherche und dem Einlesen in die Funktionsweisen eines Militainment Games den erhofften Spielfortschritt erlaubt. Belohnungsschemata werden also nicht nur von Spielstrukturen und ihren vordefinierten Mediascapes bestimmt, sondern können auch von Userinnen selbst entwickelt werden. In diesen Fällen handelt es sich um soziale Weitergabe von erspielter Erfahrung via

---

194 Vgl. Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 175.

195 Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 232.

196 Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 232.

197 Ruoff, Michael: Übung. In: (ders.): Foucault-Lexikon. Entwicklung, Kernbegriffe, Zusammenhänge. [3., aktualisierte und erweiterte Auflage]. Paderborn: Fink, 2013. S. 238.

198 Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 199.

199 Ruoff, Michael: Übung. In: (ders.): Foucault-Lexikon. a.a.O., S. 238.

200 Anmerkung: Durch (Video-)Tutorials/Walkthroughs, Wikias, Forumspostings oder ähnliches. Also Textliche und audio-visuelle Hilfestellungen von Gamerinnen für Gamerinnen.

spielexternen Webmedien.

### 2.7.2) Selbst-Training im Dienst der Plattformen

„Diese Methoden, welche die peinliche Kontrolle der Körpertätigkeiten und die dauerhafte Unterwerfung ihrer Kräfte ermöglichen und sie gelehrig/nützlich machen, kann man die »Disziplinen« nennen.“<sup>201</sup> schreibt Foucault und beschreibt damit die Auswirkungen von stetem Selbst-Training. Gamerinnen hingegen trainieren durch Wiederholung von Spielhandlungen, auch wenn sie keine Ambitionen haben im eSport Karriere zu machen. Es geht darum, Routinen zu entwickeln und eine besser Körperkontrolle zu erreichen. Daraus resultieren im besten Falle herausragende Spielabläufe und Manöver. Die Gamerinnen stellen ihre Körperbewegungen freiwillig in den höheren Dienst von Spielstrukturen und damit wird eine Foucaultsche Nützlichkeit über diese Körper erwirkt. In erster Linie aber geht es darum, sich selbst zu verbessern und sich Wissen, soziale Kompetenzen und Erfahrung anzueignen. Natürlich gibt es auch gegenläufige Mechanismen. Wenn Gamerinnen auf höheren Spielgewinn fokussiert sind, kann dass dazu führen, dass sie bereit sind sozialen Aspekte von Gaming zu vernachlässigen.<sup>202</sup> Bei Foucault ist zu lesen: „Die Übung ist nämlich jene Technik, mit der man der Körper Aufgaben stellt, die sich durch Wiederholung, Unterschiedlichkeit und Abstufung auszeichnen.“<sup>203</sup> Er weist darauf hin, dass Individuen durch Übungen in stete Qualitätsprüfungen ihrer Fähigkeiten gezwängt werden und dass beschränkt sich nicht nur auf den militärischen Bereich.<sup>204</sup> Im Serious Gaming können auch die besten (medial vermittelten) Übungen nicht völlig auf den tatsächlichen Ernstfall vorbereiten. Die Nutzung von militärischen Simulationen unter der Chiffre Serious sagt noch nichts über deren Effektivität aus oder die vermeintlich optimierte und zielgenauere Schlagkraft von Truppenteilen. Jede Simulation - und sei sie noch so ausgeklügelt - lässt immer noch unbekannte Faktoren außer Acht. Im Unterhaltungsbereich gibt es ebenfalls Faktoren, die sich einer exakten Übung entziehen können. Solche wären beispielsweise: eine bessere Gegenstrategie, unbekannte Züge oder bessere gegnerische Kombinationen von Avatar-Fertigkeiten.

---

201 Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 175.

202 Siehe Kapitel > Problem der Normierung, S. 42.

203 Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 207-208.

204 Anmerkung: Die unterschiedlichen Leistungen sind im militärischen Bereich durch durch Ränge und Verdienstorden symbolisch markiert, womit auch eine Abgrenzung und Vergleichbarkeit einhergehen. Diese Symbole finden sich in ihren belohnenden und qualifizierenden Formen nicht nur in militärischen Einrichtungen wieder. Vgl. Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. . a.a.O., S. 187ff.

### 2.7.3) Sequenzierte und eingeübte Spielhandlungen

Die Gamerinnen haben bestimmte Bewegungsabläufe, die sie immer und immer wieder ausüben. So ist das schnelle Reagieren mit Maus und Keyboard respektive Gamepad in FPS ein zentraler Bestandteil. Es gilt innerhalb von Sekundenbruchteilen Gegnerinnen am Monitor zu erkennen, das Fadenkreuz in deren Richtung zu bewegen, den möglichst verwundbarsten Teil (zumeist die Hitbox im Kopfbereich des Avatars) zu lokalisieren, schnell genug die Maustaste zu drücken, um schließlich einen oder mehrere Treffer zu landen und den Gegner erfolgreich niederzustrecken.

Die sequenzierten und körperlichen Spielhandlungen sind vielfältig und verlangen zahlreiche Modi operandi. Das fängt beim Klicken der Maustaste und dem Tippen am Keyboard an und endet beim Kalkulieren von Spielzügen im Voraus. In extremen Fällen wird sogar der Tagesablauf nach digitalen Games ausgerichtet, wobei das eher ein Abhängigkeitsverhältnis im Umgang mit medialen Inhalten darstellt, weniger ein genießerisch-produktives Spielen. Dahin gehend ist Gaming nicht nur in Akte der Bewegung zergliedert, sondern auch in solche mentaler Tätigkeiten. Hinzu kommt die emotionale Bindung an Spiel und Community. Der Anforderung minutiöser Körperbewegungen und taktisch-analytischen Vermögens sind sich eSport-Spielerinnen sehr wohl bewusst. Vorbereitungen wie körperliches Training am PC oder verbale Absprachen, die das Teamplay betreffen, sind nur zwei Mosaiksteine in einem größeren Bild. Aber auch das Bedürfnis solche Spiele nicht-professionell zu spielen ähnelt diesen Verfahren, wenngleich der Spielspaß sicher stärker vorhanden ist und die Spielmotivationen andere sind.

### 2.8.1) Military Lifestyle versus Military Life

Die militärischen Narrative in Militainment Games sind sozusagen Mittel zum Zweck, konventionellen Titeln eine äußere Rahmung zu geben. Der „military lifestyle“<sup>205</sup>, der medial transportiert wird, ist dabei nur Trägerbasis für das ludische Vergnügen respektive die Leidenschaft zu spielen. Das Bewerben von Militär im Spiel *America's Army* etwa ist durchaus erfolgreich. Es geht aber nicht automatisch einher mit dem Eintritt von Gamerinnen in den realen Soldatendienst.<sup>206</sup> Denn es handelt sich um ein „Nischenphänomen“<sup>207</sup>. Nicht zuletzt auf Grund der hohen Simulationsfaktoren die das Spiel ausmachen und der bekannten Propaganda-Ausrichtung<sup>208</sup>. Es ist damit für breite Masse der Casual-Gamerinnen weniger interessant als für einen kleineren Kreis an Simulations begeisterten Militainment Enthusiasten. Es kann also gesagt werden, dass es sich im

---

205 da Silva Simões , Paulo David u. Cláudio Gabriel Inácio Ferreira: Military War Games Edutainment. In: IEEE. 1st International Conference on Serious Games and Applications for Health (SeGaH / Nov.; S. 16-18.). Braga/Portugal: 2011, S. 1. <http://ieeexplore.ieee.org/xpl/articleDetails.jsp?arnumber=6165433> Zugriff: 23.11.2013

206 Vgl. da Silva Simões , Paulo David u. Cláudio Gabriel Inácio Ferreira: a.a.O., S. 1-7.

207 Beil, Benjamin: Game Studies. Eine Einführung. Berlin: LIT, 2013. S. 66.

208 Vgl. Beil, Benjamin: Game Studies. Eine Einführung. Berlin: LIT, 2013. S. 66-67.

Wesentlichen um zwei unterschiedliche Prinzipien von Übungen handelt:

1) Ernste militärische Übungen, die von simulierten Krisen ausgehen und von Anbindung an den Spielmarkt im Sinne von aktuellen Engines und bestehenden Hardwareprodukten profitieren versus  
2) genussreiche und unterhaltende Übungen, die von denselben kommerziellen Spielstudios/ausgegliederten Firmensparten angeboten werden können, den „military lifestyle“<sup>209</sup> aber als mediale Verpackung (Game Fiction) nutzen und nicht als staatspolitische Doktrin. Oder anders ausgedrückt: die soldatische Ertüchtigung ist von militärischer Hierarchie und politischer Weisung abhängig, das spielerische Geschick der Gamerinnen hingegen von Strukturen der jeweiligen Spielplattformen (technisch/sozial) und den dort vorhandenen Interessen.<sup>210</sup> Marktlogiken und Machtgefälle finden sich in beiden Kategorien und sind auf Interessen der Spielindustrie, Verbindungen im MEC sowie genuin militärische Rahmenbedingungen zurückzuführen.

### 2.8.2) Traditionelle und virtuelle Rangabzeichen

Eine direkte Analogie zwischen Soldatinnen-Hierarchie und militärischen Shootern findet sich im Rang- und Erfolgssystem: „Die Disziplin belohnt durch Beförderungen, durch Verleihung von Rängen und Plätzen; sie bestraft durch Zurücksetzungen. Der Rang selber gilt als Belohnung oder Bestrafung.“<sup>211</sup>, schreibt Foucault. Im Gaming werden jene Mechanismen eingesetzt um die Spielerinnen stets in einem Spannungsfeld zu halten, wobei Belohnung und Bestrafung als zwei Pole eines Spektrums fungieren. In Militainment Shootern sind Ränge, Titel, Abzeichen, Orden und dergleichen symbolisch nachgezeichnet. Schon zu den Blütenzeiten der 1980er Generation von digitalen *Atari* Konsolenspielen war dies ersichtlich. Der Spielehersteller *Activision* lieferte zu jedem Highscore ein belohnendes Rangabzeichen in Form eines gestickten Aufnehmers.<sup>212</sup> Es musste von Seiten der Spielerinnen per Fotodokumentation nachgewiesen werden, dass der entsprechende Patch auch verdient worden war.<sup>213</sup>

### 2.8.3) Digitale *CS:GO* Rangwertungen ohne direkte Nachvollziehbarkeit

„Die Anordnung nach Rängen oder Stufen hat eine zweifache Aufgabe: sie soll Abstände markieren, die Qualitäten, Kompetenzen und Fähigkeiten hierarchisieren; sie soll aber auch bestrafen und

---

209 da Silva Simões, Paulo David u. Cláudio Gabriel Inácio Ferreira: a.a.O., S. 1.

210 Anmerkung: Medial beworbene Interessenslagen könnten durchaus als Arten von medialer Weisungen verstanden werden. Aber auch hier gilt, dass solchen nicht soldatisch gehorsam gefolgt werden muss.

211 Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 234.

212 Vgl. Jakobsson, Mikael: The Achievement Machine. Understanding Xbox 360 Achievements in Gaming Practices. In: Jakobsson, Mikael u. Olli Sotamaa (Hrsg.): Game Studies. The international journal of computer game research. (Vol. 11, Issue: 1, Feb. 2011 / Special Issue - Game Reward Systems).

<http://gamestudies.org/1101/articles/jakobsson> Zugriff: 25.09.2013

213 Vgl. Atariage: Activision Patches. In: [http://www.atariage.com/2600/archives/activision\\_patches.html](http://www.atariage.com/2600/archives/activision_patches.html)

Zugriff: 27.08.2014

belohnen. Die Reihung wirkt sanktionierend, die Sanktionen wirken ordnend.<sup>214</sup> Im folgenden soll gezeigt werden, wie solche strukturellen Ordnungen auch im Militainment Gaming stattfinden.

Ein gut ausbalanciertes Spiel ist der Schlüssel, die Gamerinnen sowohl stets zu motivieren, als auch zu fordern. Ein Mittel hierfür ist in *Battlefield 4* (wie auch schon im Vorgänger) etwa das Rangsystem, bei dem man allerdings nicht absteigen kann, sondern im schlechtesten Falle kaum noch XP-Fortschritte erzielt. Das Gegenbeispiel *CS:GO* allerdings verhängt im gewerteten Multiplayer-Modus (genannt *Competitive*) diverse Strafen und Belohnungen. Bei öfterem Verlieren wird der Rang der jeweiligen Gamerinnen herabgesetzt. Bei längerer Spielabstinenz macht nur ein erneutes Online Match, den eigenen Rang wieder sichtbar. Des Weiteren wird ein Verbindungsabbruch als Ausstieg gewertet und der Account mit einer temporären Sperre (Ban) belegt. Ein Unentschieden hingegen wird als Sieg gewertet. Durch die jeweiligen Stärken der Gegnerinnen und des eigenen Teams wird errechnet ob man aufsteigt oder nicht. Durch solche Balancing-Maßnahmen ist gewährleistet, dass die Jagd nach dem höheren Rang - wie auch in RPGs üblich - stets dynamisch bleibt. Allerdings ist nicht ersichtlich, nach welchen genauen mathematischen Formeln und Algorithmen *Valve's* Spielprodukt den Spielerinnen Ränge verleiht.

*Valve* nutzt ein eigenes Rangsystem, um Spielerinnen zusammenzubringen und gegeneinander antreten zu lassen. Es wird genutzt, um nach 10 Spielpartien einer Gamerin festzustellen, welchen Rang jene anfangs bekommt. Dieser Rang ist Ausgangspunkt für die weiteren Onlinewettkämpfe, schließlich liefert er eine Prognose zur künftigen Leistungsstärke von Gamerinnen und ist Filter für das gewertete Matchmaking.<sup>215</sup> Das an Schach angelehnte *Elo*-Wertungsprinzip<sup>216</sup> wurde im Oktober 2012 durch ein firmeneigenes *Competitive Skill Groups* System ersetzt.<sup>217</sup> Es bedurfte einiger Updates, um es effektiv zu implementieren.<sup>218</sup> Dennoch ist firmenseitig kaum Wissen darüber verfügbar wie das *Valve*-Wertungsprinzip von der Server-Software im Hintergrund berechnet wird und die unterschiedlichen Match-Ränge zugeteilt werden.

---

214 Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 234.

215 Vgl. Valve Corp.: Competitive Skill Groups FAQ. (Offizieller CS:GO Blog).

In: <http://blog.counter-strike.net/index.php/2012/10/5565/> Zugriff: 27.08.2014

216 Vgl. Besant, Christian: Das Elo System beim Schach <http://www.spielregeln.de/das-elo-system-beim-schach.html> Zugriff: 27.08.2014

217 Vgl. Valve Corp.: Update 10/25. Skill Groups, GOTV. (Offizieller CS:GO Blog). In: <http://blog.counter-strike.net/index.php/2012/10/5531/> Zugriff: 27.08.2014

218 Vgl. Rose, Mike: How Counter-Strike: Global Offensive Turned Itself Around.

In: <http://kotaku.com/how-counter-strike-global-offensive-turned-itself-arou-1575373000>

[Der Link bietet auch einen historischen Ablauf der Veränderungen in CS:GO] Zugriff: 27.08.2014

### 2.9.1) Von der Foucaultschen Dressur zum Digitalen Drill

„Die Dressur des Verhaltens durch die vollständige Zeitplanung, die Aneignung von Gewohnheiten, das Einzwängen des Körpers: all das führt zu besonderem Verhältnis zwischen dem Bestraften und dem Bestrafenden.“<sup>219</sup>, schreibt Foucault. Nun sind Gamerinnen keine Bestraften in einem panoptischen System. Dennoch ist es möglich, dass sie sich in ihrem Mediennutzungsverhalten an konventionelle Spielstrukturen und deren Dressur-Zwänge gewöhnen. Diese Dressuren können – wie Foucaults Thesen andeuten – sowohl psychologische als auch physiologische Wirkung entfalten.

„Es geht um einfache Gesten (Fingerstellung, Schenkelbeugung, Armbewegung), die für die nützlichen Verhaltensweisen nur Basiselemente sind und darüber hinaus eine allgemeine Dressur der Kraft, der Geschicklichkeit, der Gelehrigkeit gewährleistet.“<sup>220</sup>

Die Gewichtung der Körperlichkeit ist im Militainment Gaming eine andere als in der militärischen Ausbildung. Denn die Gamerinnen stimmen ihre körperlichen Bewegungen auf die jeweiligen Spiel-Controller ab. Nur so kann das virtuelle Manöver gelingen, das nicht für den tatsächlichen Ernstfall vorgesehen ist. Kraft ist hierbei weniger wichtig als die Schnelligkeit und die Präzision der Fingerbewegungen. Ebenso sind es Hände und Arme, die zusammenspielen und in Abstimmung mit dem Sehsinn agieren. Es sind also viele verschiedene Wahrnehmungen, die von Gamerinnen gleichzeitig neurologisch verarbeitet werden müssen. Man denke nur an die vielzitierte „Hand-Augen-Koordination“.<sup>221</sup> So ist es nicht verwunderlich, dass auch bei kommerziellen Militainment Games mit deren Schulung geworben wird. Die positiven Effekten von Militainment-Produkten sollen hervorgehoben und die inhärenten Militärlogiken verschleiert werden. Daneben gilt es, die körperlichen Fähigkeiten als spielentscheidend darzustellen.

### 2.9.2) Digitales Drillen als erweiterter Sammelbegriff für Foucaultsche Termini

Vom Verfasser der vorliegenden Forschungsarbeit wird an dieser Stelle ein selbst definierter Begriff eingeführt: Er lautet 'Digitales Drillen' und soll die verschieden lautenden, aber semantisch verwandten Foucaultschen Termini unter einem Sammelbegriff zusammenfassen.<sup>222</sup> Er leitet sich ab von „*Drill, der* (...) 1.a) mechanisches Einüben von Fertigkeiten beim Militär“,<sup>223</sup> und wurde um

219 Foucault, Michel: Bestrafung. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S.167.

220 Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 204.

221 Breitlauch, Linda: Serious Games. Potenziale und Herausforderungen. In: <http://www.goethe.de/ins/kr/de/se/kul/mag/gam/11837256.html> Zugriff: 27.08.2014

222 Vgl. Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S.167ff. [Andere ähnlich gelagerte Begriffe gruppieren sich um den Topos technologisch-repressive Machtausübung über Individuen.]

223 Dudenredaktion (Bibliographisches Institut GmbH / Dudenverlag Berlin): Drill, der. In:

[http://www.duden.de/rechtschreibung/Drill\\_Ausbildung#Bedeutung1a](http://www.duden.de/rechtschreibung/Drill_Ausbildung#Bedeutung1a)

Zugriff: 27.08.2014

'Digitales' erweitert, um zu markieren, dass es sich hier nicht mehr um die soldatische Praxis von Üben oder Trainieren handelt, sondern um die digitale Sphäre von übenden Gamerinnen und ihren Avataren. 'Digitales Drillen' mag zunächst harsch klingen, aber die Wortkombination soll in erster Linie aufzeigen, dass es sich um keinen singulär-militärischen Begriff mehr handelt, sondern um ein mediales Hybrid aus Unterhaltung und militärischer Fiktion. Digitales Drillen oder Foucaultsche 'Selbst-Disziplinierungen' sind von den Spielerinnen akzeptiert und durch die Militainment Spielkultur tradiert worden.<sup>224</sup>

Die Spielerinnen erziehen und drillen sich selbst und das freiwillig. Im Unterschied zu Soldatinnen müssen die Gamerinnen nicht an tatsächlichen Waffe üben, sondern spielen im wahrsten Sinne des Wortes mit dem medialen Abbild einer solchen oder an einem Steuergerät, das einer solchen nachempfunden ist. Die Soldatinnen hingegen üben an militärischen Kriegsgeräten sowie an Computern, digitalen Waffen und Attrappen. Der Gamingaspekt ist aber ein eklatant anderer. Selbst Drohnen sind aus vielen Kilometern Entfernung zwar virtuell bedien- und fernsteuerbar, die reale Kriegstechnik, die dahinter steht, ist aber keine rein digital vermittelte mehr und hat ernste Konsequenzen: Bis zur Todesfolge von Kombattantinnen, eigenen Truppeneinheiten und Zivilistinnen. Es gilt also nach wie vor, dass in privaten Räumlichkeiten auf Pixel und Avatare schießen nicht automatisch zu medialer Rekrutierung führt, auch wenn es manche Kritikerinnen und politische Akteurinnen in (un-)bewusst gesetzten Schlagzeilen behaupten mögen.<sup>225</sup> Die Kulturtechniken von Serious und Entertainment Gaming sind zwar verwandt, aber nicht deckungsgleich.

### **2.10.1) Geplante Spielwelten und bekannte Belohnungsschemata**

Die Sogwirkung von Belohnungen kann dadurch entstehen, dass Gamerinnen zumeist wissen, wie und warum sie für bestimmte Spielhandlungen ausgezeichnet werden, wenn sie denn über die nötige spielerische Übung verfügen. In solchen vordefinierten Spielrahmen sind Missionsziele leicht auszumachen. Die Belohnungsschemata sind dabei Wegmarken auf dem Pfad zur Erfüllung der Spielziele und Auszeichnungen zu deren Abschluss. Vermeintliche Willkürlichkeiten, Widersprüchlichkeiten und Komplexitäten von nicht-virtuellen Lebenswelten sind in Militainment Games außen vor. Die digitale Spielwelt ist damit auch eine Reduktion der Realitas in ein besonderes mediales Abbild: Eine verdichtete fiktive Welt deren Reglement a priori geordnet und

---

224 Anmerkung: An dieser Stelle sei auch auf die historische Entwicklung vom analogen Kriegsspiel bis zu digitalen Kriegs-Simulationen verwiesen. Vgl. Pias, Claus: Computer Spiel Welten. [2. Auflage]. Zürich: Diaphanes, 2010. S: 196ff.

225 Vgl. o.A.: SPÖ-Sicherheitsprecher. Ego-Shooter führen zu Jihadismus <http://futurezone.at/games/spoe-sicherheitsprecher-ego-shooter-fuehren-zu-jihadismus/87.876.347> (Artikel vom 26.09.2014). Zugriff: 01.10.2014

redigiert wurde. Im metaphorischen Sinne sind die programmierten Regeln damit die Naturgesetze einer virtuellen Militainment Welt. Deren Schöpfung geht auf Programmiererinnen, Autorinnen und Designerinnen zurück. Bis dato können nur Mensch-Maschinen-Schnittstellen solche Welten ermöglichen, denn die Utopie einer *Starken Künstlichen Intelligenz*, die sich selbst programmiert, ist noch nicht realisiert worden.<sup>226</sup>

Es wird also ein Spiel-Mensch-Verhältnis hergestellt, das auf Befriedigung durch Belohnung setzt. Wenngleich solche Konzepte durchschaubar und denkbar einfach gestrickt sind, können sie unbestritten große Sogwirkung entfalten, sei es durch Ansprechen von biologischen Faktoren wie der Dopaminausschüttung im Gehirn<sup>227</sup> oder der Immersion als ununterbrochenes Spielerlebnis.

### **2.10.2) Meta-Spiel und programmierte Belohnungen**

Populär-kommerzielle Spielplattformen bestrafen nicht im direkten Sinne. Im Gegenteil: Sie belohnen an unterschiedlichsten Stellen. Wenn bestraft wird, dann eher durch die Sichtbarmachung von Leistungsunterschieden der Gamerinnen. Die Belohnungsschemata und Auszeichnungssymbole arbeiten dabei mit subtilen Methoden. Wie Foucault schon erkannte, gibt es einen produktiven und technologisch ausgereiften Weg Individuen zu entmündigen: Indem sie selbst am Entmündigen mitwirken. Da die Leistungsunterschiede mitunter an Belohnungsmuster gekoppelt wurden müssen sie nicht mehr rigide gesteuert werden.<sup>228</sup> Die Machtmechanismen werden sozusagen zu körpertechnologischen Selbstläufern.<sup>229</sup>

Selbst Meta-Spielkonzepte, die mit den eigentlichen Games wenig zu tun haben,<sup>230</sup> werden eingeführt, um die Userinnen an eine Plattform zu binden. Das Ziel ist es, nicht mehr nur Produkte zu verkaufen, sondern den Userinnen die Möglichkeit zu geben, sich als Teil eines erweiterten Spielkontinuums zu sehen und soziale Dienstleistungen in Anspruch zu nehmen. Zu viele Bestrafungen innerhalb des Meta-Games, wie der Verlust von Rängen im *Steam-Level*, wären kontraproduktiv, da sie die Gamerinnen zu offensichtlich herabsetzen und das Hierarchieverhältnis zu stark betonen würden. Nur schwerlich könnten die Spielerinnen als Kundinnen gehalten werden. Interne Regelsysteme mit ihren Schiedsfunktionen sind allerdings notwendig, da es in

---

226 Anmerkung: Im Sinne einer turingfähigen KI die sich selbst schreiben, erweitern, kompilieren, bugfixen kann. Als im wahrsten Sinne des Wortes eine digitale Wesenheit die sich ihrer selbst bewusst ist. Vgl. Breuer, Klaus: Computerspiele programmieren. Künstliche Intelligenz für künstliche Gehirne. München: Oldenbourg, 2012. S. 4-6.

227 Vgl. Linden, David J.: Video Games Can Activate the Brain's Pleasure Circuits. Like cigarettes, video games can cause rapid brain dopamine release. (Published on October 25, 2011 by David J. Linden, Ph.D. in The Compass of Pleasure). In: <http://www.psychologytoday.com/blog/the-compass-pleasure/201110/video-games-can-activate-the-brains-pleasure-circuits-0> Zugriff: 03.10.2014

228 Vgl. Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 232.

229 Vgl. Ruoff, Michael: Disziplinarmacht. In: (ders.): Foucault-Lexikon. a.a.O., S 157-158.

230 Vgl. Valve Corp.: FAQ. Steam Level. Anleitung. In: <http://steamcommunity.com/tradingcards/faq/?l=german> Zugriff: 01.10.2014

Konkurrenzsituation von digitalen Spielen *einen* definitiven Regelsatz braucht. Das ist nicht nur eine ludisch-strukturelle Qualität<sup>231</sup>, sondern liegt auch an der digitalen Programmierung von Games. Programmierungen können den Rechner nur mit präzisen Codezeilen (also definierten Variablen und entsprechender Syntax) dazu bewegen, Kommandos abzuarbeiten. Beispiele hierfür wären: die Grafik einer 3D-Spielwelt aufzubauen, Belohnungen via virtuell-graphischen Emblemen zu vergeben oder über Netzwerk-Programmcode mit dem Server zu kommunizieren, um die unterschiedlichen Verbindungsgeschwindigkeiten der teilnehmenden Spielerinnen eines Onlinematches miteinander abzugleichen.<sup>232</sup>

### **2.11) Der Verbleib im digitalen Spiel- und TV-Kontinuum**

Aus Publisher/Spielstudio Sicht ist der Verbleib in Spielkontinuum eine der oberen Maxime. Die enge ökonomisch-soziale Anbindung an die Plattform sowie der immersive Charakter der Spiele selbst gehen auch im Militainment Bereich Hand in Hand. Beides sind Komponenten, die die Bindung an mediale Inhalte und deren Strukturen hervorrufen sollen. Dennoch kann Firmen schwerlich vorgeworfen werden, dass sie Profit mit ihren Produkten erwirtschaften. Die Frage ist allerdings, mit welchen Mitteln und unter welchen Bedingungen dies geschieht. Wenn Konzerne sich nur auf die jeweils regional oder kontinental geltenden Rechte berufen und sich nicht bemüßigt fühlen, von sich aus ethisch zu handeln, sind deren wirtschaftliche Erfolge durchaus zu kritisieren.<sup>233</sup>

Postmoderne Programmierung von Fernseh-Inhalten<sup>234</sup> operiert in ähnlicher Weise mit mehreren (heute mobilen) Feedbackkanälen und der Generierung eines Flow-Erlebnisses, über mehrere Sendeprogramme und einen längeren Zeitraum hinweg. Das ganze wird lediglich durch Werbeblöcke unterbrochen respektive fragmentiert.<sup>235</sup> Mit dem Verbleib in digitalen Spieluniversen wird ein sehr hohes Aufmerksamkeitspotential für Produkte erreicht. Daneben verblassen traditionelle Angebote beinahe. Dennoch schließt die Vermarktung von verbrachter Medienkonsumzeit an ältere Modelle an. Nicht umsonst sind die Werbeminuten, dort am teuersten, wo die meisten Zuschauerinnen vermutet werden, ergo deren gebündelte und vergrößerte

---

231 Vgl. Rehfeld, Gunther: Game Design und Produktion. Grundlagen, Anwendungen, Beispiele. München: Hanser, 2014. S. 14, S. 66ff.

232 Vgl. Rehfeld, Gunther: Game Design und Produktion. a.a.O., S.38ff

233 Vgl. APA/bral: <http://www.format.at/service/steuern/die-steuertricks-google-apple-amazon-co-362506> (Artikel vom 21.07.2013). Zugriff: 01.10.2014

234 Vgl. Casetti, Francesco u. Roger Odin: Vom Paläo- zum Neofernsehen. Ein semio-pragmatischer Ansatz. In: Adelman, Ralf et al. (Hrsg.): Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft. Theorie, Geschichte, Analyse. Konstanz: UVK, 2001. S. 311 – 334.

235 Vgl. Williams, Raymond: Programmstruktur als Sequenz oder flow. In: Adelman, Ralf et al. (Hrsg.): Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft. Theorie, Geschichte, Analyse. Konstanz: UVK, 2001. S. 33-43.

Aufmerksamkeit erwartet wird.<sup>236</sup> Die digitale Industrie ist sich dieser Aufmerksamkeits- und Verbleib-Ökonomie bewusst. So ist es auch leicht zu verstehen warum *Amazon* das bekannte Gaming-Streamportal *Twitch* übernimmt<sup>237</sup> oder *Facebook* sich die Virtual Reality Technologie *Oculus Rift (Oculus VR)* einverleibte, die ursprünglich für den Spielmarkt entwickelt wurde.<sup>238</sup>

### **2.12) Ludische Sanktionssysteme**

Es ist also ersichtlich, dass Bestrafung, Belohnung und Reglement miteinander verknüpft sind und das nicht nur in Militainment Games. Während bei Foucault noch die Insassen, zum (an-)erzogenen Teil des Bestrafungssystem werden, sind die Gamerinnen paradoxerweise unfrei in ihrer selbst gewählten spielerischen Freiheit, denn sie entscheiden sich für ein bestimmtes Reglement via spezifischem Militainment Spielprodukt und sind diesem mit ihren Avataren gleichzeitig unterworfen. Die Ansicht, dass Medien nur manipulieren und gefügig machen, ist gemeinhin überholt. Auch eine peinlich genaue Kontrolle über den Körper lässt sich nie völlig herstellen, mögen die virtuellen Manöver noch so exakt ausgeführt werden.

Aus heutiger Sicht sind es die Userinnen selbst, die (ludische) Strafsystematiken nutzen und damit weitergeben, indem sie zum Beispiel andere mit Sanktionen belegen: Sei es wegen unangemessenem Gaming- respektive Sozialverhalten. Damit ist von tiefer liegenden Verhaltenskodizes auszugehen.

### **2.13) Ethische Kritik an der Wertschöpfungs idee**

Vom exzessiven Gebrauch der konventionellen Militainment Belohnungsmuster lossprechen können sich zumeist nur Spielproduktionen, die ihren Schwerpunkt nicht auf Highscore, Itemdropping oder Levelanstieg setzen. Es sind also Spiele die mehr auf eine atmosphärische Spielerfahrung durch kunstvoll gestaltete Designs setzen<sup>239</sup> oder die Selbstreflexion der Gamerinnen in Gang setzen. Eine ludisch-belohnende „Disziplinarstrafe“<sup>240</sup> ist also weniger eine spirituelle Läuterung als eine forcierte Besserung im Sinne der Nützlichkeit von Körperbewegung, fokussierter mentaler Einstellung und einer gesteigerten Motivation von Individuen. Stehen Militainment Games in der Kritik, so sind eben auch gesellschaftliche Entwicklungen zu kritisieren, die diesen

---

236 Anmerkung: Als Beispiel seien hier die ORF TV-Werbeblöcke im Zeitraum von 20.00-22.00h angeführt. Vgl. ORF Enterprise: Tarife 2015. In: [http://enterprise.orf.at/typo3conf/ext/up\\_downloadcluster/pi1/downloadfile.php?filename=ORF\\_E\\_TARIFE\\_TV\\_2015\\_190914.pdf](http://enterprise.orf.at/typo3conf/ext/up_downloadcluster/pi1/downloadfile.php?filename=ORF_E_TARIFE_TV_2015_190914.pdf) Zugriff: 01.11.2014

237 Vgl. DPA: <http://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/netzwirtschaft/konkurrenz-zu-google-amazon-kauft-video-webseite-twitch-fuer-eine-milliarde-dollar-13117112.html> (Artikel vom 25.08.2014) Zugriff: 01.11.2014

238 Vgl. Wilhelm, Zsolt: <http://derstandard.at/1395363219765/Facebook-kauft-Virtual-Reality-Spezialist-Oculus-VR-fuer-zwei-Milliarden-Dollar>. (Artikel vom 25.03.2014). Zugriff: 01.11.2014

239 Vgl. Beil, Benjamin: Game Studies. Eine Einführung. Berlin: LIT, 2013. S. 29-30.

240 Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 232.

vorausgehen.

Individuen nur unter dem Aspekt ihrer Nützlichkeit zu betrachten ist allerdings ein ethisch-gesellschaftliches Problem. Es werden nicht nur die spielerischen Leistungen normiert oder für nützlich befunden. Es werden auch bestimmte Gamerinnen ausgeschlossen, die jene spielerischen Leistungen nicht erbringen wollen oder können. Individuen werden damit unter die Prämisse der nützlichen Dienstleistung und Wertschöpfung gesetzt, die einem gereiften zivilisatorischen Demokratieverständnis widerstreben:

„Ohne geachtete und von anderen anerkannte Funktion ist es dann schwer, seinen Platz in der Gesellschaft zu finden. Aber auch mit dem Ausschluss findet eine Funktionalisierung statt. Da ist der Arme, der Ausländer, der Obdachlose. Es ist schlimm, wenn über die Funktionalisierungen der Mensch nicht mehr als Mensch wahrgenommen wird, sondern nur in seinem jeweiligen Wert zur Erfüllung einer Erwartung.“<sup>241</sup>

Es wäre also fatal zu behaupten, Gamerinnen würden sich in einem von der Realitas abgetrennten Raum bewegen, der sich auf Technologie-Funktionalität und ausgelassene Spielfreude beschränkt. Foucault weist darauf hin, dass sich Formen von Bestrafung als „(...) normend, nominierend, normalisierend“<sup>242</sup> entfalten. Denn unter ständiger Kontrolle und Überprüfung werden Leistungsvergleiche innerhalb von Gruppen angestellt. Gleichzeitig wird versucht eine Art Gruppenhomogenität herzustellen, deren Gradmesser auf einer festgelegten Leistungsnorm beruht.<sup>243</sup> Den (militärischen wie spielerischen) Übungen ist also nicht nur Hierarchie eingeschrieben, sondern auch Abgrenzung von den teilnehmenden Gruppenmitgliedern untereinander.

## **2.14) Exkurs: Zufall und Emergenz versus Kalkulierbarkeit und Dokumentation**

Eine völlige digitale Festschreibung ergo die Mathematisierung von Gaming-Verhalten ist eine Utopievorstellung. Denn selbst die beste Meta-Datensammlung scheitert am freien menschlichen Spiel- und Improvisationstalent im Speziellen und der Nicht-Vorhersehbarkeit von Phänomenen im Allgemeinen.<sup>244</sup> Dennoch ist eine Meta-Datensammlung eine nachgezeichnete historische Spur von real-physischen Bewegungen im real-virtuellen Raum.

Der Zufall im Spiel, (der neben Improvisationstalent der Spielerinnen technische Probleme mit einschließt), kann in keine mathematische Form gepresst werden. Es sind also offene Spielräume in Militainment Games, die undefinierbare Variablen und Vagheit mit sich bringen. Ein Beispiel wäre etwa, wenn ein Team kurz vor dem Spielgewinn steht, aber die Verzögerung der Internetverbindung

---

241 Neuhold, Leopold: Wissen für alle. In: Diözese Graz-Seckau (Hrsg.): Megaphon (Straßenmagazin und soziale Initiative, # 224, 18. Jahrgang, Oktober 2014). S. 6-7.

242 Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 236.

243 Vgl. Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 236ff.

244 Anmerkung: Das markiert auch den Unterschied zwischen dem freien Spiel und dem Spiel nach Reglement.

Vgl. Caillois, Roger: Man, Play and Games. [frz. Originaltitel: Les jeux et les hommes, 1958 / Translated from the French by Meyer Barash / Reprint]. Champaign/IL: University of Illinois Press, 2001. S. 13, 27ff

– ein sogenannter „Lag“<sup>245</sup> – den finalen Punkteentscheid vereitelt und das gegnerische Team wider Erwarten den Erfolg für sich verbuchen kann.

Selbst die genauesten Kalkulationen können nicht den aktuellen Moment der Spielhandlungen vorausberechnen, selbst wenn sie mit mathematischen Wahrscheinlichkeiten operieren. Somit können auch Emergenz-Qualitäten ein Spiel bestimmen oder eine unerwartete, nicht voraussagbare Wendung herbeiführen. Digitale Rechner selbst beherrschen nur in der Theorie eine Randomisierung, in der digitalen Praxis beziehen sie sich immer auf mathematisch definierte Konstanten oder Zustände (zB.: interne Uhr des Rechners), die durch komplexe Verschachtelung und Potenzierung von Zahlenwerten den Anschein von Zufälligkeit für die Userinnen erwecken sollen.<sup>246</sup>

Natürlich ist das spielerische Geschick in einer historisch-dokumentierenden Sicht in Zahlen beschreibbar, wenn es um die digitale Sammlung von Meta-Daten des Avatars geht. Dennoch bietet eine Spielsituation immer auch die Möglichkeit der ludischen Improvisation.

### **2.15) Action-Shooter versus Tactical Shooter**

Dem Digitalen Drillen stehen also das taktische Vermögen von Gamerinnen, unverhoffte Züge (Strategiespiele) und unvermutete Avatar-Manöver (Actiongames) entgegen. Ganz von unwillkürlichen Spielbewegungen abgesehen, die spontan auftreten können. Sei es in emotionalen Momenten des Erschreckens, der Überforderung oder der Überraschung etc.

Natürlich ist das Arsenal an ludischen Parametern nicht in jedem Militainment Spieltitel gleich. Die Spielparameter von Ballistik, Hitboxen, Schadenswerten, Waffengattungen und dergleichen sind unterschiedlich verbaut. Sind die Spiele actionlastiger (Beispiel: BF4), reichen oft ein paar Treffer, um die Gegnerinnen an den Spawnpunkt zurückzusetzen. Konsolenumsetzungen von Militainment Games bringen sogar eine automatische Aim-Hilfe mit sich, um das vermeintliche Manko der Gamepad-Steuerung auszugleichen.<sup>247</sup> Sind die Spiele hingegen ausgefeilter und um mehr taktisches Agieren der Gamerinnen bemüht, so sind die Treffer schwieriger auszuführen (Beispiel: CS:GO)<sup>248</sup> Die feine Unterscheidung der unterschiedlichen Waffenwerte ist in Action-Shootern nicht unbedingt notwendig, da die schnelle und hochfrequente Abschussrate im

---

245 Cambridge University Press (Dictionaries Online): [http://dictionary.cambridge.org/dictionary/business-english/lag\\_2](http://dictionary.cambridge.org/dictionary/business-english/lag_2)  
Zugriff: 01.11.2014

246 Vgl. Breuer, Klaus: Computerspiele programmieren. Künstliche Intelligenz für künstliche Gehirne. München: Oldenbourg, 2012. S. 4-6, S. 6ff.

247 Vgl. Moers, Frank: <http://www.pcgames.de/Call-of-Duty-Modern-Warfare-3-PC-232918/News/Modern-Warfare-3-Zielhilfe-Quick-Scoping-fuer-den-Ego-Shooter-von-Infinty-Ward-bestaetigt-829269/>  
(Artikel vom 12.06.2011) Zugriff: 03.10.2014

248 Anmerkung: Anschließend an die historische Betrachtung von Pias kann gesagt werden, dass Taktikshooter im Grunde nur verfeinerte Actiongames sind. Vgl. Pias, Claus: Computer Spiel Welten. [2. Auflage]. Zürich: Diaphanes, 2010. S. 13-110.

Vordergrund steht. Der Bombast von aktueller audiovisueller Inszenierung eines *BF4*<sup>249</sup> soll dabei über die zu vernachlässigenden intradiegetischen Schwächen hinwegtäuschen und setzt mehr auf eine sinnlich-repetitive Reizkanonade. Diese Unterscheidung ist allerdings auf ihre tatsächliche Ausprägung im spezifischen Spiel und die individuellen Vorlieben von Gamerinnen hin zu lesen. Nicht zu vergessen sind die jeweiligen dynamisch-aktuellen Spielmomente. In der Hitze von Multiplayer-Gefechten kann es durchaus vorkommen, dass Treffer nicht sitzen oder nicht genug Schaden anrichten. Diese Dynamik ist kaum bis gar nicht kalkulierbar, da sie einer so noch nie dagewesenen Spielsituation entspringt. Es setzt einiges an Militainment Spielerfahrung voraus, um die angemessene Reaktionen auf solche Situationen einzuleiten.

## 2.16) Die Umrechnung von spielerischer Arbeitsleistung in Geldeinheiten

Es gibt vieles zu erreichen, und seien es nur virtuelle Ehrengabezeichnungen wie Orden, Medaillen oder Titel. Damit sind exakte Ziele definiert, die den weiteren Spielfortschritt bestimmen. Es gibt daneben aber weitverzweigte Spielgeldsysteme, die sich vor allem durch XP-Points und 'Credits'<sup>250</sup> im Militainment aber auch im RPG-Bereich zeigen. Sind Gamerinnen nicht gewillt Geld in Spiele zu investieren, also Vollpreistitel zu kaufen, die auch diverse Freischaltungen und Addons beinhalten, gibt es neben der intensiven Zeit- und Arbeitsleistung kaum eine Möglichkeit voranzukommen oder besondere Gegenstände zu erhalten. Hochpreisige - nicht selten als *epische Gegenstände* titulierte<sup>251</sup> - digitale Items, gängige XP-Boosts und besonders beliebte Avatar-Skins geben diesem Verhältnis noch zusätzlich Auftrieb.<sup>252</sup> Wenige Ausnahmen wie *League of Legends* (Riot Games) oder *Hearthstone* (Activision Blizzard) schaffen es, das Realgeld-Problem zu umschiffen, indem sie langfristiges Spielen von versierten Gamerinnen honorieren, ohne sie mit aufdringlichen Geldforderungen oder Werbeeinblendungen vor den Kopf zu stoßen. Die Gamerinnen werden vor die Wahl gestellt, mit welcher Währung sie zahlen wollen (Realgeld oder Arbeitsleistung). Falls sie keine Zeit haben das jeweilige Spiel in vollem Umfang zu erforschen oder die spielerische Arbeitsleistung zu erbringen, bieten sich unterschiedliche Formen der

---

249 Anmerkung: Mit geskripteten und triggerbaren Leveldesign sollen die Zerstörungen und Multiplayer-Schlachten opulenter und dynamischer wirken. Vgl. Official Battlefield Blog: <http://blogs.battlefield.com/2013/08/road-to-bf4-revolution/> Zugriff: 03.10.2014

250 Anmerkung: Credit wird hier als Sammelbezeichnung für die spielinternen Währungseinheiten verwendet, die je nach Spiel unterschiedliche Bezeichnungen haben. Beispiele hierfür wären: Kristalle, Diamanten, Mana, Gold, Münzen/Coins, etc. Der Zweck ist es einen Tauschhandel im Spiel zu ermöglichen und ein eigenes ingame-Wirtschaftssystem zu etablieren. Das 'Punktekonto' von Gamerinnen wird also mit 'Krediteinheiten' befüllt.

251 Anmerkung: Als Beispiel hier die Sammlung an epischen Gegenständen im Wow-Wiki. [http://www.wowwiki.com/Category:World\\_of\\_Warcraft\\_epic\\_items](http://www.wowwiki.com/Category:World_of_Warcraft_epic_items) Zugriff: 03.08.2014

252 Anmerkung: Ganz abgesehen von nicht-digitalen Sammeleditionen, inklusive Metallboxen, Grafik Booklets, Statuetten, Skizzen der Designerinnen, Soundtrack, zusätzliches Zubehör und ähnlichem. Das kann sogar soweit gehen, das wie bei der Prestige Edition von Modern Warfare 2, als Kaufanreiz tatsächliche Nachtsichtgeräte angeboten werden. Siehe: <http://kotaku.com/5314678/modern-warfare-2-prestige-edition-comes-with-prestige-price>

Realgeldtransaktionen.<sup>253</sup>

Viele dieser scheinbaren *Free-to-play*-Modelle sind allerdings nur auf den ersten Blick kostenlos und stehen nicht umsonst in der Kritik da sie oft nur der schnellem Monetarisierung dienen und die spielerische Leistung zurückdrängen.<sup>254</sup> Bei genauerer Betrachtung zahlt man hier eben nicht mehr für das Spiel als solches, sondern für einzelne der oben besprochenen Inhalte oder besondere Serviceleistungen der Plattformen, wie etwa das Reservieren von Spielslots auf Servern (*Premium Edition* von *BF3* und *BF4*) oder eine größere Anzahl von Avatar- oder Inventar-Slots. Im ludisch schlechtesten Fall sind bessere Items gegen Realgeld zu erhalten. Die Spielzeit wird verkürzt durch das Erkaufen von digitalen Wertgegenständen<sup>255</sup> Somit entsteht eine soziale Kluft von mehr- zu weniger-zahlenden Kundinnen, da letztere sich diese Inhalte womöglich erst erspielen müssen. Aus sozialer Perspektive ist hier also eine Konkurrenzsituation durch ökonomische Verhältnisse vorhanden, die den oft angepriesenen Community-Gedanken hintertreibt. Militainment Computerspiele (und nicht nur diese) bilden damit eigene Soziotope aus, in denen es nicht mehr nur um ludischen Genuss geht, sondern auch um zusätzlich angebotene Dienstleistungen, die wiederum profitabel abgegolten werden können.

### **2.17) Glücksspiel-Aspekt durch Militainment Spielgeldsysteme**

Die „Disziplinarmacht“<sup>256</sup> hat sich in unterschiedliche kontrollierende, organisierende und evaluierende Techniken aufgespalten und ist damit mehrfach problematisch. Denn sie kann unter Zuhilfenahme dieser Techniken in autoritäre Systeme übergehen.<sup>257</sup> Nur in den extremen Formen von Gaming handelt es sich aber tatsächlich um abgeschlossene Systeme. Als Beispiel kann hier die psychologische Abhängigkeit von Spielprodukten genannt werden. Daran geknüpft ist das obsessive Streben nach dem unbedingten Spielgewinn und die Belohnung des selben (Ludomanie). Selbst eine rein ludische Gewinnausschüttung kann Effekte haben, wie sie auch in non-virtuellen Räumen vorkommen. Es kann durchaus gesagt werden, dass sich Automatenglücksspiel analog zur virtuellen Spielpraxis verhält. In bestimmten Fällen haben Zahlungen in umgerechneten Spielgeldwährungen, die mitunter als elektronische Micropayments erfolgen können, die ehemals haptischen Bargeldzahlungen in Münzen und Geldscheinen ersetzt. Die vielen kleinen, aber in Summe

---

253 Anmerkung: Zum Beispiel in Form von Mikrotransaktionen (Micropayments) in den jeweiligen Länderwährungen (EUR/USD/GBP/YEN/RMB/etc.).

254 Anmerkung: Die Kontroverse rund um Eve Online-Items etwa erzeugte einen deutlichen Widerhall in der betreffenden Community. Vgl. Burstup: Eve Online. Bezahlen für den Sieg? <http://fm4.orf.at/stories/1684781/> Zugriff: 03.08.2014

255 Anmerkung: Eines der zahlreichen Beispiele für einen zunächst kostenlos erscheinenden FPS wäre Planetside 2 (Sony Online Entertainment). Siehe: <https://www.planetside2.com/home> Zugriff: 03.08.2014

256 Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 236.

257 Vgl. Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 236.

zahlreichen täglichen Transaktionen von Geldbeträgen am Gamingmarkt<sup>258</sup> werden damit vor den Userinnen tendenziell verschleiert und befördern mitunter eine Abhängigkeit.

## **2.18) Real-physische und materielle Computerspiele in alltäglichen Lebenswelten**

Sind Militainment Spiele auch virtuell, sie sind niemals nur medial, sondern auch physisch (die Körperbewegung wird über das Steuergerät in Datensignale transformiert), sinnlich-emotional (Immersion- und Flowerlebnisse) als auch sinngendend (Identifikation mit den Avataren, den Spielsettings, den Game Fictions, den Communitys). Es ist also eine Mär, dass virtuelle Computerspiele nicht real seien. Sie sind nur nicht gleichzusetzen mit der Lebenswelt von Menschen, sondern ein Bestandteil davon und das in unterschiedlichen individuellen Gewichtungen. Des weiteren sind heutige CPUs gängigen Typus nach wie vor von „Transistoren“<sup>259</sup> und deren architektonisch-elektronischer Verschaltung abhängig.<sup>260</sup> Die betreffende Hardware mag gut verbaut in Gerätegehäusen versteckt sein, immatriell ist sie deswegen aber nicht. Ebenso wenig wie die geregelte und fließende Stromspannung, die es braucht, damit Software-Programmierungen von Computerchips auf der Hardware-Ebene umgesetzt werden können.

Foucault bemerkt, dass die „infinitesimale Verteilung der Machtbeziehungen“<sup>261</sup> kaum merklich funktioniert, aber stets präsent ist. Im Gaming sind es die Spielplattformen bzw. die Software-Spielclients, welche die elektronischen Verbindungen zwischen Gamerinnen, Spielprodukten und Spielmodi realisieren und damit auch in einer kybernetischen Funktion stehen. Mit solcher Art der „Disziplinarfunktion“<sup>262</sup> ist diesem Zusammenhang aber keine unheimliche magische Kraft gemeint, die alles im Verborgenen steuert, sondern es sind die willentlich freigesetzten Kräfte der Spielerinnen selbst, die das ermöglichen. Die Verfügung wird über die Körper (Bewegung und Kommunikation), über den Ort<sup>263</sup> (alltägliche Lebenswelt sowie darin integrierte digitale Sphäre), als auch über die Zeit (Organisation von Übungen/Missionen/Trainings, virtuelle Treffen von Clans/Teams/Gilden/ Corporations) hergestellt.<sup>264</sup>

---

258 Anmerkung: Mikrotransaktionen am elektronischen Marktplatz von Steam sind ein eindrückliches Beispiel hierfür. <http://steamcommunity.com/market/?l=german> Zugriff: 02.02.2014

259 Manhart, Klaus: Moore's Law am Ende? In: <http://www.pc-magazin.de/ratgeber/moore-law-report-ende-2020-1938131.html> (Artikel vom 11.02.2014) Zugriff: 02.02.2014

260 Vgl. Manhart, Klaus: Moore's Law am Ende? a.a.O.

261 Foucault, Michel: Der Panoptismus. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 277.

262 Foucault, Michel: Der Panoptismus. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 277.

263 Vgl. Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 183ff.

264 Vgl. Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 192ff.

## 2.19) Die symbiotischen Wechselbeziehungen von Spielplattformen und Gamerinnen

Spielerinnen und Plattformen nützen einander. Enge Kundenbindung und -zufriedenheit liegt einerseits im Interesse der Plattformbetreiber.<sup>265</sup> Andererseits profitieren Gamerinnen von einer digitalen Umgebung, die möglichst bugfrei und stabil läuft. Damit wird garantiert, dass digitale Spiele zu einem fairen Preis online verfügbar sind. Wobei natürlich eingewandt werden muss, dass hier von Idealzuständen gesprochen wird, die in der Praxis so nicht durchwegs realisiert werden.<sup>266</sup> Die Verbindung zu einem „Produktionsapparat“<sup>267</sup> hilft also im besten Falle beiden Parteien. Eine vielschichtige Feedback-Kommunikation mit Community-Mitgliedern etwa kann Spielcontent entscheidend verbessern.<sup>268</sup> Die Apparaturen der Serverinfrastruktur müssen nicht bei den Plattform-Anbietern selbst liegen. Auch sie können sich in einem größeren Cluster mit unterschiedlichen Abhängigkeiten befinden, wenn sie etwa ihr Server-Hosting oder die Datenbankpflege auslagern. Ganz abgesehen von ökonomischen Marktsituationen die durch einen beschleunigten Spätkapitalismus entstehen.

### **Conclusio: Foucaultsche Militainment Thesen im Kontext zu Belohnungsschemata**

Wenn also Foucaults Thesen mit den heutigen Militainment Gaming Verhältnissen verschalten werden<sup>269</sup>, ergeben sich folgende Schlussfolgerungen für digitale Belohnungsschemata:

1) Dossier- und Profildaten von Avatar-Bewegungen durch den ludischen Raum werden für Gamerinnen wie auch für Spielplattformen nutzbar gemacht. 2) Diese Spieldaten sind im Foucaultschen Sinne produktiv, da sie soziales Kapital generieren, spielerische Leistung belohnen und diese damit in Gang setzen können. 3) Der Leistungsaspekt von Belohnungsmustern ist aber auch kritisch zu beurteilen, wenn er in ein autoritär-ausschließendes System von Mindestleistungsstandards übergeht und Individuen dabei tendenziell entmündigt, oder sie gar dabei unterstützt, sich selbst und andere zu entmündigen. Die massive Sichtbarmachung von Leistungsunterschieden der Gamerinnen durch digitale Spiele oder Onlineplattformen ist damit eine techno-soziale Form von Hierarchie. Nach Initialisierung der Leistungsdifferenzen beispielsweise durch belohnende Rangsysteme bedarf es keiner direkten Steuerung vonseiten der Herstellerinnen mehr, denn die Machtmechanismen wirken im Foucaultschen Sinne autark. Dies ist darauf

---

265 Anmerkung: Kundenzufriedenheit lässt sich aber auch über die Bereitstellung von DRM-freien Content erzielen, wie er etwa auf <http://www.gog.com/> oder <https://www.humblebundle.com/> zu finden ist. Zugriff: 02.02.2014

266 Vgl. Falkenstern, Max: <http://www.pcgames.de/Battlefield-4-PC-238749/News/Battlefield-4-Wer-traegt-die-Schuld-am-Bug-Debakel-1102350/> (Artikel vom 20122013) Zugriff: 02.02.2014

267 Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 197.

268 Anmerkung: So sind Entwicklerinnen gut beraten wenn sie Community-Feedback in ihre Spiele einfließen lassen. Vgl. Official Battlefield Blog: <http://blogs.battlefield.com/2014/07/battlefield-hardline-communitys-wanted-list/> Zugriff: 01.10.2014

269 Anmerkung: Ab hier chronologische Zusammenfassung und Thesenbildung beginnend bei Kapitel > 2.1)

zurückzuführen, dass sie Reste von semi-panoptischen Systemen in sich tragen, welche sich über die sozialen Kanäle, die Spiele heutzutage bieten, verbreiten. 4) Die vorkonfigurierten Belohnungsschemata werden von den Gamerinnen akzeptiert, übernommen und tradiert. 5) Bei Militainment Games ist dies auf sozio-gesellschaftliche (Realitas), ludisch interne (Spielprodukte/Community) und ludisch externe Verhaltenskodizes (Spielstudios/Plattformbetreiber) zurückzuführen. 6) Vonseiten der Plattformen intensiv unterstütztes Modding verspricht Gratifikationen gegen monetäre Entgeltung. Für Plattform externe Entwicklerinnen und Designerinnen ist dies als erweiterte Form von Belohnungen anzusehen, da es ursprüngliche Spielfan-Verfahren in einen größeren Vertriebskomplex übernimmt. 7) Für Plattformen hat das mehrere Vorteile. Neue Mitarbeiterinnen können angeworben, Imagekampagnen losgetreten und der kommunikative Machtbereich ausgedehnt werden. 8) Erst die Menschen-Maschinen-Schnittstellen verbinden die unterschiedlichen Produktionsprozesse miteinander. Voneinander getrennt können Menschen und Maschinen keine Spielkomponenten entwickeln. Erst mit der eingelösten Utopie der *Starken Künstlichen Intelligenz* wäre dies realisierbar. 9) Ludisches Monitoring (Replays/Live-Streams) kann Belohnungsschemata bieten, wenn es Lerneffekte freisetzt und das Spielrepertoire von Gamerinnen erweitert. 10) Belohnungen in Games sind an ein nie abgeschlossenes Verbesserungs- und Leistungsstreben gekoppelt und werden von Kontrollfunktionen begleitet. Dem voraus geht eine Effizienz-Idee, die die Spielhandlungen mitdiszipliniert.

Des Weiteren finden sich in Militainment Games Belohnungsmuster, die an die Übung im Foucaultschen Sinne geknüpft sind:

11) Die als axiomatisch anzusehenden Spielfortschritte in solchen Games werden durch disziplinatorisch-erziehende Maßnahmen gewährleistet. Spielleistungen werden also durch Belohnungen angetrieben und ausgezeichnet. 12) Die körperlichen und mentalen Übungen sind die ludischen Hauptaspekte in Militainment Games und bieten Orientierung durch medial-soziale Weitergabe von Spielerfahrung. 13) Die orientierungsgebenden Übungen differenzieren sich in Wiederholungen und Brüche. Beide setzen mediale Lernpotenziale und Erfahrungsaustausch frei und lassen sich auch unter dem Trial-and-Error Prinzip betrachten. 14) Daraus folgt, dass Gamerinnen ihrerseits Belohnungen in die Mediascapes von Games einbringen. Dies kann unter anderem durch diverse textliche und audio-visuelle Hilfestellungen geschehen. Denn im übertragenen Sinne wird die intensive Recherche und das längere Zeitinvestment ein Militainment Spielprodukt betreffend durch hilfreiche Web-Beiträge anderer Spielerinnen belohnt. Des Weiteren können durch Modding neue Spielelemente eingefügt und damit auch neue Belohnungsschemata in die interne Spielstruktur-Ebene eingebracht werden. 15) Gamerinnen stellen die Nützlichkeit ihres

Körpers freiwillig in den höheren Dienst der Spielstrukturen und den der Spielplattformen, da sie sich Belohnungen davon erwarten (sozial/ludisch/ökonomisch). 16) Im eSport ist die ökonomische Gewichtung offensichtlich auf Spielgewinn ausgelegt. Es winken Turnierpreisgelder bzw. Bezahlung von eSportlern durch Team/Clan-Organisationen oder ähnliches Sponsoring<sup>270</sup>. Das sind wohl die schärfsten Unterscheidungen zum nicht-professionellen Militainment Gaming, das sich mehr um den sozialen Aspekt von digitalen Spielen und den genießerischen Anteil von Spielererfahrungen dreht. Es geht um die Leidenschaft, ein Spielprodukt im größtmöglichen Umfang zu entdecken und sinnlich-geistige Erfahrungen daraus zu schöpfen. Diese spezifischen Belohnungen sind demnach eher auf emotional-immersiven Ebenen bzw. in Flow-Erlebnissen zu verorten und weniger in ludisch-programmierten Schemata zu finden. 17) Je mehr trainiert respektive geübt wird, desto mehr digital-virtuelle Belohnungen sind zu erwarten. Körperliche Trainings an Steuergeräten sowie kommunikativ-verbales Üben an Headsets sind die Voraussetzungen, um sich solche Belohnungen durch anschließende Spielgewinne und -fortschritte zu erspielen. Das Erreichen von Highscores ist im gleichen Ausmaß davon betroffen. 18) Soldatinnen werden aufgrund ihrer militärischen Verdienste mit tatsächlichen Orden und Rängen ausgezeichnet. Spielerinnen aufgrund ihrer ludischen Leistungen mit digitalen Symbolen, die aber in einer postmilitärischen Tradition stehen. 19) Daneben finden sich in Militainment Spielprodukten ludische Gegenleistungen in Form von Spielwährungen (Credits), Erfahrungspunkten (XP), virtuellen Gegenständen, Upgrades und (Statistik)-Rängen, wie auch von zugestandenen Titeln, die aufgrund von herausragenden Leistungen vergeben wurden.<sup>271</sup> 20) In diesem Kontext kann 'Digitales Drillen' als Sammelbegriff von Foucaultschen Termini verwendet werden. Der Begriff verbindet die Militainment Sphäre mit freiwillig-ludischen Übungen und liefert gleichzeitig einen historischen Verweis auf ältere Militärtraditionen der symbolhaften wie materiellen Auszeichnungen.

Schließlich lassen sich noch Aussagen zur Architektur von Spielwelten treffen, in die die unterschiedlichen Belohnungsmuster eingebaut sind:

21) Die verschiedenen virtuellen Kulturtechniken in Serious und Entertainment Gaming simulieren Ereignisse aus der dinglichen Welt. Letztere aber in einem fiktiv-verdichteten Militainment Rahmen, der nur oberflächliche Militär-Narrative im Sinne einer Spiel-Diegesis verwendet. 22)

---

270 Anmerkung: Es existieren zahlreiche internationale Gaming-Ligen (ESL, PGL, MLG etc.), die längst nicht auf ein Land beschränkt sind in der ganzen Welt Turniere austragen. Außerhalb des eSport-Bereichs finden sich noch andere Bezahlungsmodalitäten. Nämlich durch mitunter werbefinanzierte Live-Streams und Videos auf Portalen wie Twitch (Amazon), 99Damage (Freaks 4U Gaming), Youtube (Google) oder dergleichen. Gezeigt werden aufgezeichnete oder aktuelle Gameplay-Inhalte. Das ökonomische Finanzierungsmodell inkludiert dabei auch direkte Spendemöglichkeiten an die jeweiligen Gamerinnen, die die medialen Inhalte hochladen oder streamen.

271 Anmerkung: In RPGs wie in Shootern anzutreffen. Beispiel: Eine Gamerin bekommt den höchsten Rang Global Elite in CS:GO durch viele gewonnene Online Matches gegen starke gegnerische Teams.

Belohnungsschemata stimulieren neurologisch-biologische Bedürfnisse, die psychologisch-mediale Effekte erzielen können. Damit ist auch das Risiko von Abhängigkeiten und obsessivem Gaming verbunden. 23) Militainment Gaming Sphären von Shootern und Strategiespielen sind gemachte ergo programmierte Welten und damit eine vereinfachte Realitas in medial-virtuellen Abbildern. Dennoch sind diese digitalen Spielprodukte nicht auf ihre programmierten Spiel-Reglements, Sanktionssysteme und Belohnungsschemata zu reduzieren. Dazu sind heutige Designs von 3D Game-Engines und zusätzlich implementierbare Software-Interfaces zu komplex konstruiert (Physik, Grafik, Avatar-Steuerung, Inventar, Chat, Icons, Netzwerkcode etc.).<sup>272</sup> Die facettenreichen kognitiven Wahrnehmungen sollten also an dieser Stelle mitbedacht werden. 24) Meta-Spiel Konzepte gehen über das eigentliche Militainment Spielprodukt hinaus und bieten eigene Formen von Belohnungsmustern. Dahin gehend sind sie abzugrenzen von den spielinternen Belohnungen. 25) Eine der relevantesten Prämissen von Militainment Games ist der Verbleib im Spielkontinuum. Dies wird durch Meta-Spielkonzepte mitbegünstigt, da zumindest die Plattformen, auf denen die Spiele zu finden sind, eine höhere Bindung an die Gamerinnen erreichen. 26) Wettkampforientierte Militainment Games bedürfen definitiver Spielentscheidungen. Jene sind strukturell-ludisch vonnöten, um singuläre Spielgewinne herbeizuführen und spielerische Lizensysteme aufrecht zu erhalten. 27) Abseits der konventionellen Belohnungsmuster in Militainment Games finden sich durchaus digitale Spiele, die keine herkömmlichen Belohnungen ausgeben. Solche Games setzen stärker auf die künstlerisch-ästhetischen Erfahrungen für Spielerinnen, was als besondere Form der Gratifikationen verstanden werden kann, wobei der Zusatz *Schemata* in diesem Fall nicht als angemessene Bezeichnung erscheint. Denn solcherlei digitale Spiele lassen sich weder strukturell-technologisch noch strukturell-ludisch so ohne weiteres festschreiben, sondern sind diesbezüglich offener gehalten.

---

272 Vgl. Rehfeld, Gunther: Game Design und Produktion. a.a.O., S.46.

### 3) Belohnungsschemata

#### 3.1.1) Das spielerische Handlungsvermögen

In den vorhergehenden Kapiteln wurde im Anschluss an Foucaultsche Machtfragen argumentiert, dass die Gamerinnen freiwillig in Militainment-Spielkontinuen und Online-Plattformen eingebunden sind, deren technische Vorbedingungen aber von außen, ergo von großen Publishern/Spielstudios/Software-Anbietern, vorgegeben sind. Die userseitigen Umgehungen, Modifikationen und Erweiterungen von Content sind in diese Überlegungen inkludiert. Dies beschreibt allerdings nicht, wie digitale Spielwelten außerhalb von kommerziell-populären Umgebungen funktionieren, denn auch solche Möglichkeiten von Gaming und Spielentwicklung sind in vernetzten Communitys anzutreffen.<sup>273</sup>

Des Weiteren ist zu beachten, dass der bereits eingeführte Begriff 'Digitales Drillen' die Gamerinnen womöglich als ausschließlich Unterdrückte und Manipulierte in einem techno-sozialen System ansieht, wenn er zu streng ausgelegt wird. Es sollte aber nicht vergessen werden, dass gerade die jüngere Forschung den Rezipientinnen von Videospielen „[...] Handlungsvermögen (agency) und [...] Handlungsspielräume [...]“<sup>274</sup> zugesteht. Es geht also nicht nur darum, welches Produkt Spielerinnen wählen und leidenschaftlich konsumieren, sondern auch darum, was sie innerhalb eines gesetzten Spielrahmens gewillt sind, zu tun oder nicht zu tun. Auch hier sind Entscheidungen stets an Freiwilligkeit geknüpft, wenn man davon ausgeht, dass die Spielerinnen mündig genug sind, dies zu tun. Je mehr Handlungsspielraum ein Game lässt, desto mehr Entscheidungsmöglichkeiten sind vorhanden. In anderen Worten ist es also eine gewisse Spieltiefe, die den generischen Konventionen von Manövrieren und Schießen und anschließenden Belohnungen zuwider läuft oder zumindest mit Handlungsoptionen auflädt, die darüber hinaus gehen. So zeigen Spiele wie *Fallout 3* (Bethesda Game Studios/Softworks, 2008), wie ein Mix aus FPS und dichter postapokalyptischer Game Fiction in starker Anlehnung an Rollenspiele eindruckliche Ergebnisse auf den Ebenen der Narration und der Spielerfahrung erwirken kann. Nicht alle Möglichkeiten eines herkömmlichen Militainment Games müssen genutzt werden. Die Entscheidungen sind durchwegs individuell und dieselbe Spielsituation kann in unterschiedlichen emotionalen wie intellektuellen Immersionsmomenten unterschiedlich erlebt werden. Schumacher/Korbel schreiben im Latourschen Sinne von der „[...] agency der Spielmechanik. Es geht um die dem spezifischen Spiel inhärenten möglichen Eingriffe oder: diejenigen

---

273 Anmerkung: Ein Beispiel wäre die Entwicklung mit der Rendering Engine Ogre3D. Oder die Erstellung mit kostenlosen und freien Tools die keine Lizenzgebühren am fertigen Spielprodukt verlangen.

274 Schumacher, Heidemarie u. Leonhard Korbel: Game Studies und Agency. Ein Forschungsbericht zu ihrem Verhältnis und ein Vorschlag zu einer neuen Forschungsperspektive. In: Thimm, Caja (Hrsg.): Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden: VS, 2010. S. 53.

Steuerungsfunktionen, die das Spiel in toto bereit hält [...]“<sup>275</sup>, als auch von den „[...] Handlungsmuster[n] der Level-Ebene, d.h. die genreabhängig variierenden Möglichkeiten der Spielerin, den Diskurs zu gestalten [...]“<sup>276</sup>. In diesem Sinne kann Agency im Konnex zu Computerspielen auch als Handlungsmacht angesehen werden. Auch im Militainment bestimmen die Gamerinnen ihre Handlungen selbst, was nicht bedeutet, dass sie dies alleine tun müssen. Ein gut eingespieltes Team, das gut miteinander kommuniziert, ist ein wichtiger Schritt, um „Spielspaß“<sup>277</sup> zu empfinden und in entscheidenden Momenten auch noch zu punkten. Zufällig zusammengewürfelte Teams können zwar auch reüssieren, nur sind auf öffentlichen Servern die Wahrscheinlichkeiten wohl geringer, eine solche Teamdynamik zu erreichen, wenn kommunikative Absprachen fehlen und die Spielpraxis zu weit auseinander driftet. Die Frage ist allerdings, inwieweit generische Shooter eigentlich Raum lassen, um Avatar-Handlungen zu setzen. Im Multiplayer ist der Weg klar vorgezeichnet, wenn es darum geht, höhere militärische Ränge zu erreichen. In *Battlefield 4* (kurz: BF4) muss hierfür zuallererst die Ausrüstung verbessert werden, denn nur so sind weitere Waffen zu erhalten, die das Spektrum der Spielhandlungen erweitern und ein individuelleres Anpassen der Avatar-Klassen zulassen. Ein Beispiel wäre die Freischaltung eines Gadgets zur gezielten Luftabwehr. Dies kann durch XP oder durch Zukauf von virtuellen Gegenständen mittels Echtgeld gelingen<sup>278</sup>. In anderen Fällen kann etwa ein DLC vorausgesetzt werden oder eine bestimmte Anzahl von Abschüssen mit einer bestimmten Waffe, um eine andere speziellere zu erhalten. Es könnten außerdem bestimmte Aufgaben analog zu Rollenspiel-Quests zu erfüllen sein, um seltene und begehrte Waffen zu erhalten.<sup>279</sup> Natürlich kann auch gespielt werden, ohne bestimmte Belohnungen als primäres Ziel zu haben. *BF4* betreibt, wie andere Games aus dem Genre, aber eine so obsessive Idee von Militainment-Gratifikation, dass selbst Spielhandlungen im Singleplayermodus davon betroffen sind. Solch ein 'Digitaler Drill' wird aber konterkariert durch die Möglichkeiten, individuelle Handlungen zu setzen. Die Spielerinnen können selbst bestimmen, ob sie nur darauf aus sind, die Meta-Games der Plattformen zu spielen und damit Achievements zu verdienen oder spielinternen Erfolgen samt Auszeichnungen nachzugehen.<sup>280</sup> Zur virtuellen Freiwilligkeit der Produktwahl gesellt sich also eine bestimmte Form der spielerischen Autonomie,

---

275 Schumacher, Heidemarie u. Leonhard Korbel: *Game Studies und Agency*. a.a.O., S. 68.

276 Schumacher, Heidemarie u. Leonhard Korbel: *Game Studies und Agency*. a.a.O., S. 68.

277 Klimmt, Christoph: *Das Medium der Spaßgesellschaft. Offene Fragen der Unterhaltungsforschung über Computerspiele*. In: Thimm, Caja (Hrsg.): *Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden: VS, 2010. S. 122.

278 Anmerkung: In BF4 nennen sich die kostenpflichtigen Pakete für das schnellere Freischalten von Gegenständen sinnigerweise Shortcut Bundles.

279 Anmerkung: Beispielsweise ist es ziemlich aufwendig den Phantom-Bogen (eine Waffe) in BF4 freizuschalten. Siehe: <http://www.battlefield-4.net/den-phantom-bogen-bekommen-ddos.t188842.html>  
Zugriff: 01.12.2014

280 Anmerkung: In BF4 werden sie Ribbons genannt. Auf der Steam Plattform hingegen heißen sie schlicht Achievements.

wenn man so will. Wird aus dem vorgegebenen Pool an Handlungsoptionen ausgewählt, die ein Militainment-Spiel bereitstellt, so sind es die Spielerinnen selbst, die entscheiden, was sie wann machen oder ob sie sich gar nur an der virtuellen Umgebung erfreuen wollen. Die selbstauferlegten Ziele sind machtvolle Instrumente, um sich durch die Spielwelt zu bewegen. Sie sind auch der subjektive Kompass, der die Spielerinnen auf den digitalen Karten umhertreibt. Dies kann natürlich auch bedeuten, sich den vorgegebenen Spielstrukturen zu widersetzen. Auch das ist Handlungsmacht in Games.

### 3.1.2) Selbstgewählte ludische Autonomie

Der Grad der Selbstermächtigung ist entscheidend von der Spielmechanik abhängig.<sup>281</sup> So schreiben Habel/Kooyman in ihrer Studie zur *Dead Space*-Reihe (Visceral Games/EA, seit 2008): „In the participative context of gaming, the player experiences the story directly through their avatar and, via what we call »agency mechanics« embedded in the game design, these experiences oscillate between empowerment and disempowerment even more clearly than in film.“<sup>282</sup> Nun sind nicht alle Militainment-Shooter mit Horror-Elementen ausgestattet, dennoch lässt sich auf virtuellen Schlachtfeldern beides finden: sowohl das Ausgeliefertsein an eine digitale Spielwelt als auch die Souveränität über die generierte Spielwelt.<sup>283</sup> Einer Übermacht von gegnerischen Soldaten (respektive Non-Player-Characters) kann ein kleinerer Avatar-Trupp ausgeliefert sein. Das Besetzen von räumlichen Positionen hingegen markiert die Souveränität über einen Abschnitt eines digitalen Terrains. Damit verknüpft ist das Meistern von verschiedensten Aufgaben, die anfallen, wenn ein Multiplayer-Spiel gespielt wird. Exemplarisch sei hier ein prototypischer Spielablauf in *BF4* genannt: 1) Die Spielerin steigt mit ihrem Avatar an der Teambasis ins aktuelle Spiel ein 2) Das Cockpit eines Helikopters wird bestiegen, um schneller an einen einzunehmenden Basispunkt zu fliegen 3) Die Spielerin kann die erste feindliche Rakete, die auf den Helikopter abgefeuert wird, mit Täuschkörpern ablenken 4) Die zweite Rakete schlägt allerdings ein und der Avatar muss aus dem abstürzenden Helikopter abspringen und den Fallschirm nutzen 5) Sicher gelandet kann die Spielerin dann einen Basispunkt einnehmen 6) Ein befreundeter Avatar in der Nähe wird per Medic-Ausrüstung wiederbelebt. 7) Beide Spielerinnen machen sich auf, um den nächsten Punkt einzunehmen.

Der hier beschriebene Spielablauf ist nur ein sehr kleiner Ausschnitt dessen, was die Spielerinnen während eines Online-Matches zu leisten imstande sind. Es wird außerdem ersichtlich, dass die

---

281 Vgl. Habel, Chad u. Ben Kooyman: Agency mechanics. Gameplay design in survival horror video games. In: Digital Creativity. London: Routledge, 2014. (Vol. 25, Issue 1 / Published online: 09 May 2013). S. 2.

<http://dx.doi.org/10.1080/14626268.2013.776971> Zugriff: 01.07.2014

282 Habel, Chad u. Ben Kooyman: Agency mechanics. a.a.O., S. 2.

283 Vgl. Habel, Chad u. Ben Kooyman: Agency mechanics. a.a.O., S. 15.

ausgeführten virtuellen Aktionen wortwörtlich *eigenmächtige* sind, aber deshalb nicht abgetrennt sein müssen von den Spielhandlungen anderer Gamerinnen. Militainment Games erlauben es also, einen individuellen Weg zu beschreiten, der aber im großen Maße von anderen mitbestimmt wird. Populäre Multiplayer-Spielmodi in *Battlefield 4* tragen markige Namen wie etwa „Conquest“<sup>284</sup> oder „Domination“<sup>285</sup>. Nicht umsonst, denn es gilt unter anderem, den Raum zu erobern, mit seinem Team Stellungen zu halten und die gegnerischen Avatare zu dezimieren. Wie dies geschieht, obliegt den Spielerinnen selbst, denn sie können die spielerischen Handlungen individuell wählen und gestalten, natürlich nur in dem Rahmen, den ihnen ein Militainment Spiel zugesteht.

Das nicht-professionelle Begehren, Militainment Games zu spielen, ist vielseitig und nicht immer eine Frage von Effizienz- und Leistungsstreben, denn diese Bestrebungen haben Macht und Dominanz als axiomatische Grundvoraussetzungen, deren Alleingeltungsanspruch von der Hand zu weisen ist. Bei allem Machtdiskurs sollte nicht vergessen werden: Die heutigen Digitalrechner haben nur so viel Macht, wie ihnen von Menschen zugestanden wird und umgekehrt kann ein digitales Computersystem nur innerhalb seiner programmierten Parameter und Hardwaregrenzen auf den Menschen zurückwirken. Dieses digitale Machtparadigma wäre eine kleine Erweiterung zu Foucaults Überlegungen zu techno-kybernetischen Machtbeziehungen. 'Digitales Drillen' kann im Sinne einer Gamerinnen-Agency also um die Idee von ludischer Selbstermächtigung erweitert werden.

### 3.1.3) Performatives und performantes Spielen

Computerspiele bringen ihre eigenen Anweisungen in verschiedensten Formen mit, nicht erst seit der Einführung von Tutorials in konventionelle Spieldesigns. Icons, Symbole, Menüs, Head-Up-Displays, Kartenansichten, Avatar-Ansichten, Hinweisinformationen und dergleichen sind integraler Bestandteil von Games unterschiedlicher Couleur. Auch die Bewegung durch den 3D-Raum in FPS via Steuergeräten ist selbst-erklärend, wenn es einfach ausprobiert werden kann. Viele Spielaktionen und -handlungen ergeben sich aus Bewegungstraditionen, die Gamerinnen aus anderen Spielgenres und -titeln kennen, aber auch aus anderen Zusammenhängen, wie etwa den Konventionen, die sich aus der Verwendung von Software-Desktops und deren Benutzbarkeit<sup>286</sup> ergeben, oder der früheren selbst-erklärlichen Darstellung von Icons<sup>287</sup>. Es ist also wichtig, das nichtsprachliche Paradigma eines *Iconic Turn* zu beachten, denn Computerspiele verbreiten mehr

---

284 Ritter, Tobias: Battlefield 4. Alle sieben zum Release verfügbaren Spielmodi vorgestellt. In: [http://www.gamestar.de/spiele/battlefield-4/news/battlefield\\_4,47443,3028418.html](http://www.gamestar.de/spiele/battlefield-4/news/battlefield_4,47443,3028418.html) (Artikel vom 12.10.2012)  
Zugriff: 02.08.2013

285 Ritter, Tobias: Battlefield 4. Alle sieben zum Release verfügbaren Spielmodi vorgestellt. a.a.O.

286 Vgl. Pias, Claus: Computer Spiel Welten. [2. Auflage]. Zürich: Diaphanes, 2010. S. 102ff.

287 Vgl. Pias, Claus: Computer Spiel Welten. [2. Auflage]. Zürich: Diaphanes, 2010. S. 22ff.

als rein-textliche Schriftzeichen. Sie vereinen die vorangegangenen Errungenschaften von oraler Erzähltradition, Schrift, Theaterschauspiel, Malerei, Comics/Graphic Novels, Photographie, Kino, TV, Video-Aufzeichnung, Usability von HTML-Webdesign, Chat-Technologien, darüberhinaus (non-)lineare Narratologie und Dramaturgie und dergleichen mehr. Sie fügen die partizipativ-ludischen Interaktionsmöglichkeiten von digitalen 2D/3D-Spielwelten hinzu. Letzteres ist als genuines Phänomen von Digitalrechnern zu betrachten, auch wenn es für den integralen Charakter von 3D-Games historische Vorläufer wie etwa dem „Panorama“<sup>288</sup> als frühe 360-Grad-Immersionserzeuger gibt. Es schließt auch den performativen Akt von Gamerinnen – das aktuell stattfindende Gameplay – mit ein. Die Computerspiel-Errungenschaften von Games können natürlich in ältere Medien zurückfließen.

Computerspiele können als *performativ* angesehen werden, wenn es sich um die Ablehnung von singular-definierten Bedeutungen von Spielinhalten und der starken Betonung von (Bühnen-)Handlungen handelt<sup>289</sup>. Im performativen Akt des Gameplays – dem situativen Akt des Ausübens von aktuellen Spielhandlungen – kann sich eine besondere Form des Performativen ergeben, wenn dabei individuelle sinnlich-emotionale Erfahrungen als auch andere Wirkungen von inszenierten (Theater-)Prozessen mitbedacht werden<sup>290</sup>: Die mehrfach performativen Handlungen der Gamerin selbst und die ludischen Handlungen der (Schauspiel-)Figur des Avatars sind in solchen Momenten eins und laufen parallel zueinander ab. Während postmoderne Performances danach trachten können, die klassischen Schauspielrollen und damit die Idee von theatralischen Illusionen zu durchbrechen, verschmilzt das Avatar-Gamerin-Verhältnis von *Battlefield 4* diese beiden performativen Theateraspekte über den digitalen Medienverbund Computerspiel. Es gibt keine Selbstreflexion über Avatar und Game Fiction innerhalb des eigenen Spielrahmens, wie es durchaus in Spielen vorkommen kann. Eine Trennung von Avatar und Spielender wären in der Perspektive des Spielstudios kontraproduktiv, denn sie würde ihrerseits die Illusion der Game Fiction brechen und womöglich die verbrachte Zeit im Spielkontinuum mindern. Diesen Beitrag können nur die Spielerinnen selbst liefern, wenn sie im aktuellen Gameplay gedanklich oder im Austausch mit anderen die geschehenden Spielinhalte reflektieren respektive kritisieren. Es kann auch in Form von postludischen Auseinandersetzung geschehen, wenn in Foren oder Chats darüber diskutiert wird. Auch die Leistung kann positiv geraten. Gaming kann eben nicht nur theatralisch-

---

288 The Editors of Encyclopædia Britannica: Panorama

<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/441452/panorama#ref139306> Zugriff: 01.12.2014

289 Vgl. Balme, Christoph: Performance-Kunst. In: Einführung in die Theaterwissenschaft (3. Auflage). Berlin: Schmidt, 2003. S. 162 – 166.

290 Vgl. Balme, Christoph: Theatralität und Performance-Theorie. In: Einführung in die Theaterwissenschaft (3. Auflage). Berlin: Schmidt, 2003. S. 69-71.

performativ sein, sondern auch ludisch-„performat“<sup>291</sup>. Die ludischen Leistungsfähigkeiten – die an dieser Stelle nicht mit der Leistungsfähigkeit von digitalen Systemen verwechselt werden sollte<sup>292</sup> – von Gamerinnen, die an den Rechnern spielen, sind enorm. Sie bewältigen unzählige Aufgaben (Quests/Missionen), setzen sich selbst Spielziele, bewegen sich durch den digitalen 3D-Raum, trainieren, um sich ludisch zu verbessern, recherchieren, um ein besseres Verständnis von ihren präferierten Games zu bekommen, schreiben Tutorials und produzieren Videos für andere Gamerinnen.

### 3.1.4) Das leidenschaftliche und amüsante Gameplay

Wie bereits dargelegt wurde – und noch weiter ausgeführt werden soll – sind die proaktiv-ludischen Zugänge von Militainment Games auf mehreren Ebenen zu verorten: dem Spieldesign, der Generierung von sozialen Kapiteln und der fortschreitenden Mobilisierung auf nicht-stationären Endgeräten. Letzteres hat das klassische Spielsteuerungsmodell und die raum-zeitliche Erfahrungen von Gaming neu definiert hat. Dennoch sollte herausgestrichen werden, dass Computerspiele nicht primär durch pädagogische Lernkonzepte mit Hang zur Wissensvermittlung geprägt sind, sondern vor allem durch die Aspekte *Spaß an der Sache selbst*<sup>293</sup> und der *spielerischen Leidenschaft*.

*Der Akt des vergnüglichen Spiel-Spielens/das interaktiv-partizipierende Play im belohnenden Game/das momentane Ausführen von virtuell-realen Spielhandlungen innerhalb eines ludischen Spielreglements* sind synonyme Begriffspaarungen und können zusammengefasst werden mit *dem leidenschaftlichen und amüsanten Gameplay*. Die zwei Komponenten von Leidenschaft und Spaß bilden damit die Grundprämisse aller Spiele, die wenig agonale Prinzipien in sich tragen, wenngleich auch sportlicher Wettkampf Spaß bereiten kann. Der weitere zweckgerichtete Nutzen des Spielens ist in dieser Begrifflichkeiten zuerst einmal ausgeklammert. Zu dieser Form des *Gameplay* gesellen sich wirkungsmächtige soziale Aspekte von digitalen Spielen (Bsp.: aus den gemeinsamen ludischen Unternehmungen mit anderen Spielerinnen entstehen echte Freundschaften).

Der weiter oben bereits besprochene *performante* Aspekt ist in diesem Sinne dem *Gameplay* gleichgestellt und er kann sich handlungsmächtig<sup>294</sup>, kybernetisch-mächtig<sup>295</sup> oder subjektiv-produktiv darstellen, wie es beim Prosuming der Fall wäre. *Leidenschaftliches und amüsantes*

---

291 Dudenredaktion (Bibliographisches Institut GmbH / Dudenverlag Berlin): performant. In:

<http://www.duden.de/rechtschreibung/performant> Zugriff: 01.12.20

292 Vgl. Dudenredaktion (Bibliographisches Institut GmbH / Dudenverlag Berlin): performant. In:

<http://www.duden.de/rechtschreibung/performant> Zugriff: 01.12.20

293 Vgl. Klimmt, Christoph: Das Medium der Spaßgesellschaft. a.a.O., S. 122ff.

294 Vgl. Schumacher, Heidemarie u. Leonhard Korbelt: Game Studies und Agency. a.a.O., S. 52ff.

295 Siehe > Kapitel 2, S. 38ff.

*Gameplay* meint eben nicht die unbedingte Einforderung von ludischen Leistungen der Spielerinnen durch das Spielprodukt, sondern ist eine Prämisse, die bereits bei Cailloischen Thesen zum Spiel zu finden ist. Es handelt sich um die grundsätzlichere Annahme vom nahezu freien Spiel „paidia“<sup>296</sup>, das den Gegenpol zum Spiel nach festeren Regeln „ludus“<sup>297</sup> bildet. Dieses Spektrum lässt sich noch in die Cailloischen Spieltypen von „[...] agôn, alea, mimicry, and ilinx [...]“<sup>298</sup> zergliedern.

In selber Reihenfolge und in Eigenübersetzung handelt es sich also um die Spieltypen 'Wettkampf/Wettbewerb', 'Zufall', 'Nachahmung/Simulation' und 'Schwindel'.<sup>299</sup>

Gunther Rehfeld hingegen bietet die Übersetzungen „Agon (Wettkampf)“<sup>300</sup>, „Alea (Glücksspiel)“<sup>301</sup>, „Mimikry (Rollenspiel)“<sup>302</sup> und „Ilinx (Schwindel/Rausch)“<sup>303</sup> an.

In Multiplayermodi von FPS finden sich vor allem agonale, aleatorische als auch simulative Spielelemente. In einer militärisch-fiktionalen Spielwelt kommt es zu digitalen Gefechten von Soldaten-Avataren (Simulation). Nicht nur die spielerische Leistung, auch der glückliche Zufall und nicht-kalkulierte Ereignisse (Aleatorik) können ein laufendes Multiplayer-Match bestimmen respektive einen Sieg im Wettkampf herbeiführen (Agon).

Im nächsten Abschnitt soll ein kurzer Einblick in die Geschichte von FPS gegeben werden. Aus historischer und technologischer Sicht ist wichtig, zu verstehen, woher die FPS ihr heutiges Spieldesign beziehen. Viele der heute üblichen Spielmechaniken waren schon vor den 1990er Jahren erkennbar, also vor der ersten großen Popularitätswelle der First-Person-Shooter.

### **3.2) Eine historische Betrachtung von 3D-Shooter**

Es folgt nun ein kurzer Abriss über die Historie der Ego-Shooter/First-Person-Shooter, mit Betrachtung von relevanten 3D-Shootern. Streng genommen müssten auch die 2D-Sidescroller-Shooter und jene auf vertikalen Bahnen hinzugerechnet werden<sup>304</sup>, da sie den Weg für die Spielmechaniken in der dreidimensionalen Räumlichkeiten bereitet haben und dass nicht nur in einem visuellen, sondern auch in einem mentalitätsgeschichtlichen und spielgestalterischen Sinne. Denn die Grundprinzipien der *Schieß-Spiele* finden sich schon in den historischen Scrolling-

---

296 Caillois, Roger: *Man, Play and Games*. [frz. Originaltitel: *Les jeux et les hommes*, 1958 / Translated from the French by Meyer Barash / Reprint]. Champaign/IL: University of Illinois Press, 2001. S. 13, 13ff.

297 Caillois, Roger: *Man, Play and Games*. a.a.O., S. 13, 13ff.

298 Caillois, Roger: *Man, Play and Games*. a.a.O., S. 12, 12ff.

299 Anmerkung: Übersetzung durch den Autor der vorliegenden Diplomarbeit.

300 Rehfeld, Gunther: *Game Design und Produktion. Grundlagen, Anwendungen, Beispiele*. München: Hanser, 2014. S. 16.

301 Rehfeld, Gunther: *Game Design und Produktion*. a.a.O., S. 16.

302 Rehfeld, Gunther: *Game Design und Produktion*. a.a.O., S. 16.

303 Rehfeld, Gunther: *Game Design und Produktion*. a.a.O., S. 16.

304 Vgl. Bopp, Matthias, Rolf F. Nohr u. Serjoscha Wiemer (Hrsg.): *Shooter. Eine Einleitung*. In: Bopp, Matthias et al (Hrsg.): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*. Münster: Lit, 2009. S. 8.

Beispielen<sup>305</sup>. Jedoch würde das den Rahmen der Arbeit sprengen. Es findet sich diesbezüglich auch eine erschöpfende historische Betrachtung im *Handbook of Computer Game Studies* (2005).<sup>306</sup> Benjamin Beil schreibt:

„Es geht vielmehr darum – und dies demonstrieren gerade viele neuere Arbeiten der Game Studies eindrucksvoll –, die Hybridität des Untersuchungsgegenstandes herauszuarbeiten, d.h. die »innere Spannung« zwischen spielerischen, narrativen, simulativen und anderen Elementen gerade als Quelle der ästhetischen Komplexität (und Faszination) des Computerspiels zu sehen [...]“<sup>307</sup>

Im Sinne der *Game Studies* nach Beil sind heutige Games bereits in hybriden Formen anzutreffen<sup>308</sup>. Legt man diese Ansicht auf Shooter um und verknüpft sie mit einer historischen Betrachtung nach Pias so lässt sich folgendes sagen: Heutige FPS-Hybride sind auf die Urahnen der digitalen Games zurückzuführen, diese sind vornehmlich „Actionspiele“<sup>309</sup>. Denkt man aber die Ansätze von Pias und Beil zusammen, dann sind auch die spielmechanische Kernelemente von „Adventurespiele[n]“<sup>310</sup> (die Bewegung durch den labyrinthischen Raum) und „Strategiespiele[n]“<sup>311</sup> (die Idee von Management) in heutigen FPS enthalten. Die ehemals populären rein-textlichen „Multi User Dungeons (MUDs)“<sup>312</sup> waren wohl noch zum größten Teil imaginativ, denn es gab dort keine bildliche Darstellung des 3D-Raumes durch den Digitalrechner. Sie hatten trotz dessen schon die räumlichen Logiken von Labyrinthen in sich. Diese Logiken in Verbindung mit Bewegungs- und Schießprinzipien finden sich schon früher in „Maze War“<sup>313</sup> (1974). Dieses Game gilt als eines der ersten Beispiele für Spielmechaniken eines Multiplayer-Shooters durch den 3D-Raum. Labyrinth-Logiken von „Textabenteuer“<sup>314</sup> sind damit ebenso in eine Militainment-Konventionen von heutigen FPS-Hybriden eingebettet, als auch das Organisations- und Konfigurations-Prinzip von Strategiespielen<sup>315</sup>. Letzterem gehen wiederum die älteren analogen Spielkonzepte voraus, die sich „[...] unter dem Begriff des »Kriegsspiels« [...]“<sup>316</sup> subsumieren lassen.

Die vorliegende Arbeit fokussiert sich in erster Linie auf Militainment-FPS, die in einer virtuellen 3D-Welt stattfinden, aber stützt sich auch auf Erkenntnisse aus anderen Genres, da es, wie schon

---

305 Vgl. Bopp, Matthias, Rolf F. Nohr u. Serjoscha Wiemer (Hrsg.): Shooter. Eine Einleitung. a.a.O. S. 8.

306 Vgl. Malliet, Steven u. Gust de Meyer. The History of the Video Game. In: Raessens, Joost u. Jeffrey Goldstein (Hrsg.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: MIT Press, 2005. S. 23-45.

307 Beil, Benjamin: *Game Studies. Eine Einführung*. Berlin: LIT, 2013. S. 25.

308 Vgl. Beil, Benjamin: *Game Studies. Eine Einführung*. Berlin: LIT, 2013. S. 43-44.

309 Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*. [2. Auflage]. Zürich: Diaphanes, 2010. S. 11, 13ff.

310 Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*. [2. Auflage]. Zürich: Diaphanes, 2010. S. 11, 120ff.

311 Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*. [2. Auflage]. Zürich: Diaphanes, 2010. S. 11, 191ff.

312 Rehfeld, Gunther: *Game Design und Produktion*. a.a.O., S. 15.

313 Reed, Kristan: The origins of the genre. Maze War, Castle Wolfenstein and (of course) Doom. In: *The History of First-Person Shooters. Part 1* <http://videogamesdaily.com/features/200909/the-history-of-first-person-shooters-part-1/> (Artikel vom 29.09.2009) Zugriff: 18.12.2014

314 Rehfeld, Gunther: *Game Design und Produktion*. a.a.O., S. 15.

315 Vgl. Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*. [2. Auflage]. Zürich: Diaphanes, 2010. S. 194-196, S. 196ff.

316 Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*. [2. Auflage]. Zürich: Diaphanes, 2010. S. 204.

erwähnt, viele Shooter gibt, die etwa Anleihen an Rollenspielen (*Battlefield*-Reihe) oder RTS/RBS<sup>317</sup> nehmen, um den spielerischen Content einer Hybridität zu zuführen. Es kann sich aber schlicht darum handeln, andere Wege von Monetarisierung zu beschreiten, wie etwa durch ein Free-to-Play-Modell das möglichst viele Genres abdecken will um möglichst viele Spielerinnen anzusprechen.<sup>318</sup> Diese mehrfachen Hybridfunktionen von FPS zeichneten sich schon in den Anfängen der *Battlefield*-Reihe (seit 2002) ab. Schon dessen Vorläufer *Codename Eagle* (Refraction Games, 1999) hatte die grundlegende Spielmechaniken eingebaut die *Battlefield* später bekannt machen sollten<sup>319</sup>. Das für die *BF*-Reihe so typische Charakter-Klassen System war aber schon früher in *Team Fortress* (1996) enthalten.<sup>320</sup> Zusammen gefasst kann gesagt werden, das auch diese Rollenspiel-Elemente keineswegs Erfindungen von digitalen Spielprodukten sind, sondern Übernahmen aus älteren analogen Medien.

Auch in Bezug zu historischen Betrachtungen sollte beachtet werden, dass ein reiches Spektrum an Hybridität in FPS vorzufinden ist, nicht nur was die Spielmechaniken sondern auch was die Game Fictions betrifft. Oder anders ausgedrückt ludologische Aspekte sind nicht immer so leicht von narratologischen zu trennen. Denn beide Aspekte können sich wechselseitig bedingen und sind ohnehin erst zusammen die kanonisierte Basis von heutigen *Game Studies*-Perspektiven<sup>321</sup>. Neben den klassischen militärischen Narrativen hält das Genre heutzutage noch andere bereit. Einige Beispiele für Narrative in FPS sind: Horror<sup>322</sup>, Fantasy<sup>323</sup>, Sci-Fi<sup>324</sup> oder die populäre Form von taktischem Anti-Terrorkampf von paramilitärische Spezialeinheiten respektive Polizeieinheiten.<sup>325</sup> Mögen die Narrationen sich breit ausdifferenziert haben, so sind die Grundprämissen von „Actionspielen“<sup>326</sup> respektive Shootern dieselben wie bei *Tennis for Two* (Higinbotham, 1958). Jenes gilt womöglich als erstes genuin digitales Spiel dieser Zukunft<sup>327</sup>. Die grundlegenden Ideen waren schon damals das Bewegen/Manövrieren und das Zielen/Treffen via eines Steuergerätes. Hinzu kommt bei Higinbothams Spiel, dass es sich im Grunde um die visuelle Darstellung von

---

317 Anmerkung: Ein Beispiel wäre *Natural Selection 2* (Unknown Worlds Entertainment, 2012).

318 Anmerkung: Der klassische Weg der einmaligen Distribution von Spielprodukten samt jeglichen Patches und Inhalten wird immer seltener, das ist wohl eine Konsequenz aus der starken Verbreitung von Internetanbindungen. Das Spektrum reicht von unfertig veröffentlichten Spielen bis hin zu Spielen die regelmäßig DLCs veröffentlichten und dies muß nicht immer kostenpflichtig sein. Die Free-to-Play-Modelle sind stark umstritten nicht nur in den Communitys.

319 Plunkett, Luke: The Game That Started the Battlefield Series <http://kotaku.com/5852979/the-game-that-started-the-battlefield-series> (Artikel vom 25.10.2011) Zugriff: 25.12.2014

320 Anmerkung: Der erste Teil basierte noch auf einer Mod der Quake-Engine. Mehr Informationen im Team Fortress 2-Official Wiki siehe: [https://wiki.teamfortress.com/wiki/Team\\_Fortress/de](https://wiki.teamfortress.com/wiki/Team_Fortress/de) Zugriff: 08.01.2015

321 Vgl. Beil, Benjamin: *Game Studies. Eine Einführung*. Berlin: LIT, 2013. S. 21.

322 Anmerkung: *Wolfenstein: The New Order* (MachineGames / Bethesda Softworks, 2014)

323 Anmerkung: *The Darkness 2* (Digital Extremes/2K Games, 2012)

324 Anmerkung: *Natural Selection 2* (Unknown Worlds Entertainment, 2012)

325 Anmerkung: *Counter-Strike: Global Offensive* (Valve Corp., 2012)

326 Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*. [2. Auflage]. Zürich: Diaphanes, 2010. S. 11.

327 Vgl. Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*. [2. Auflage]. Zürich: Diaphanes, 2010. S. 13.

Ballistik- und Physikberechnung handelt, was nicht minder militärisch interpretiert werden kann<sup>328</sup>. Was sich allerdings geändert hat, sind die stark ausgeprägte Online-Anbindung von heutigen Games als auch die Ausdifferenzierung der FPS in punkto feiner eingestellter Spielmechanik, was sich nicht zuletzt in Tactical Shootern und anderen Spielhybriden niedergeschlagen hat. Aus der Historie der 3D-Shooter stechen eben auch jene Spiele heraus, die den Teamtaktiken und der *Mission an sich* eher Raum einräumen und damit gleichzeitig konservative Militärideologien mittransportieren. Jene Spiele sind nahe an militärischen Simulationen (Serious Gaming) angesiedelt und als sehr populäre Reihen gelten jene mit *Tom Clancy* im Titel. Beginnend bei *Tom Clancy's Rainbow Six* (seit 1998) gibt es unzählige Spielitel. Der Namensgeber und thematische Stofflieferant für die Games war seinerseits Buchautor und bekannt für seine reaktionär-konservativen Ansichten<sup>329</sup>.

Doch zurück zu der frühen Geschichte der FPS. Schon das Spiel *Spasim* hatte Terminals mit Großrechnern verbunden. Es hatte 1974 einen für damalige Verhältnisse revolutionären Multiplayer-Modus anzubieten und braucht unter dieser Perspektive den Vergleich mit heutigen FPS-Standards nicht zu scheuen<sup>330</sup>. Das später erscheinende Arcade-Spiel *Battlezone* (Atari, 1980)<sup>331</sup> hält ebenso Spieldesign-Konventionen parat, die sich bereits in digitalen Flugsimulatoren Anfang der 1960er wiederfinden lassen: Zum einen Zentralperspektive und darüber gelegt die Ansicht eines Cockpits, als auch die inhärente Schieß- und Bewegungsmechanik, die Spielerinnen mitbedenken mussten. Es ist also klar, warum auch computerisierte Flugsimulatoren als Vorläufer der heutigen Shooter in Firstperson gelten.

Während es sich bei *Tennis for Two* noch um eine graphisch-visuelle 2D-Darstellung handelte, die von Oszilloskopen realisiert und in ein publikumswirksames Spiel eingebettet wurde, ist die erste Popularitätswelle der 3D-Shooter in den 1990ern untrennbar mit *id Software* verknüpft. Die ersten größeren Verkaufserfolge konnten mit *Wolfenstein 3D* (1992) gefeiert werden und schließlich mit dem allseits bekannten *Doom* (1993) gelang endgültig der Durchbruch, auch für das FPS-Genre als Gesamtes. Die Spiel-Engine *id Tech* ist seit jeher die treibende Komponente im Geschäftsgebaren des Spielstudios<sup>332</sup>. *id Software* hatte schon vor den kommerziellen Erfolgen des Genres mit anderen FPS-Spielevarianten der Engine experimentiert und als erstes in dieser Reihe gilt *Catacomb 3-D*<sup>333</sup> (1991). Pias hingegen geht in seiner historischen Denke Dekaden weiter zurück und sieht in der

---

328 Vgl. Pias, Claus: Computer Spiel Welten. [2. Auflage]. Zürich: Diaphanes, 2010. S. 13-15, S. 198.

329 Hamilton, Kirk: Tom Clancy's Splintered Legacy. Great Video Games, Troubling Worldview. In: <http://kotaku.com/tom-clancys-strange-video-game-legacy-1440324638> (Artikel vom 04.10.2013)  
Zugriff: 18.12.2014

330 Harman, Stace: History of First-Person Shooters: In: <http://uk-microsites.ign.com/history-of-first-person-shooters/>  
Zugriff: 18.12.2014

331 Vgl. Malliet, Steven u. Gust de Meyer. The History of the Video Game. a.a.O., S. 30.

332 Vgl. Griliopoulos, Dan: A History of id Tech. <http://www.ign.com/articles/2011/04/28/a-history-of-id-tech>  
(Artikel vom 28.04.2011) Zugriff: 08.01.2015

333 Vgl. Griliopoulos, Dan: A History of id Tech. a.a.O.

Reaktionszeitmessung eines Max Friedrich die ersten analogen Mensch-Maschinen-Schnittstellen mit spielerischem Anspruch. Es handelt sich also um die technologischen und die mentalitätsgeschichtlichen Urahn von digitalen Actionspielen<sup>334</sup>.

Heutige Gaming-Reihen wie *Counter-Strike*, *Call of Duty* und *Battlefield* sind globale Spielphänomene und sorgen für ungebrochene Einnahmen durch Militainment Games. Bemerkenswert hierbei ist, dass viele dieser bekannten FPS-Beispiele direkt oder indirekt durch den *Quake*-Sourcecode entstanden sind oder zumindest durch dessen Weiterentwicklung beeinflusst wurden<sup>335</sup>. *Quake* ist ebenfalls ein *id Tech*-Sprößling und bekanntermaßen der Nachfolger der *Doom*-Reihe. Letzteres gilt als erstes kommerziell erfolgreiches Spiel, das den 3D-Raum auf gängigen Heim-PCs Anfang der 1990er – wenn auch nur unter Zuhilfenahme von trickreicher Programmierung – erfahrbar machte und schon damals heftige Kritik wegen der extrem gewalthaltigen Inhalte hervorrief. Schon die *Doom*-Reihe konnte über LAN gegeneinander gespielt werden. Auch das findige Disketten-Shareware-Konzept machte es möglich, dass sich dieses Spiel so schnell und weit verbreiten konnte. Unzählige Abkömmlinge und Klone sollten ab nun den Spielmarkt übersäen und hatten *Doom* als generische Blaupause im Hinterkopf. Während *Battlezone* schon in einer adaptierten Version fürs Militär angepasst wurde<sup>336</sup>, so war dies auch bei *Doom* der Fall.<sup>337</sup> Es handelt sich auch hier schon um frühe Formen von militärischem Serious Gaming. Wenn bei Ersterem von der texturlosen und kantigen Vektor-Grafik abgesehen wird, so sind schon in Grundzügen die Vehikelfahrten eines *BF4* erkennbar. Dasselbe gilt für *Spasim*, nur dass die Game Fiction dort mehr in Sternenreisen und Schlachten per Raumschiffen angelehnt ist. Dementsprechend ist die First-Person-Perspektive gestaltet<sup>338</sup>.

Und mit diesem Blick auf die frühe Video-Game-Geschichte wird ersichtlich, dass das Militär stets präsent war, wenn es um die Ausnutzung von Technologien und Konzepten der Unterhaltung ging<sup>339</sup>. Wenn nicht durch die finanzielle Unterstützung, dann entstanden die Spiele womöglich auch in einem geistigen Milieu, das dem Militärischen entsprang oder einfach den Notwendigkeiten von Ressourcenknappheiten, wenn zum Beispiel auf ausrangierten Militärforschungs-Großrechnern Spiele von den ersten Hackerinnen programmiert wurden<sup>340</sup>. Das Militär wandte sich aber erst in

---

334 Vgl. Pias, Claus: Computer Spiel Welten. [2. Auflage]. Zürich: Diaphanes, 2010. S. 17-19.

335 Anmerkung: Das mag auch an der Firmenpolitik liegen den Sourcecode von älteren *id Tech* Engines freizugeben. Vgl. Griliopoulos, Dan: A History of *id Tech*. a.a.O.

336 Vgl. o.A.: The Bradley Trainer (Military Battlezone) <http://serious.gameclassification.com/EN/games/14320-The-Bradley-Trainer/index.html> Zugriff: 08.01.2015

337 Vgl. McLeroy, Carrie: History of Military Gaming. In: McLeroy, Carrie (Hrsg.): Soldiers. The Official U.S. Army Magazine (Sept. 2008 / VI. 63, No. 9 / Issue: SerioU.S. Army Gaming). Louisville/Ky: Gateway Press, S. 8.

338 Anmerkung: Jim Bowery der Entwickler von *Spasim* erklärt sein Spiel auf Youtube.

Siehe: <https://www.youtube.com/watch?v=nMZv5Akcum8> (Videoveröffentlichung: 06.01.2013)

339 Vgl. Pias, Claus: Computer Spiel Welten. [2. Auflage]. Zürich: Diaphanes, 2010. S. 106, S. 271.

340 Vgl. Pias, Claus: Computer Spiel Welten. [2. Auflage]. Zürich: Diaphanes, 2010. S. 80-84.

den späten 1990ern stärker an die Designerstudios, als die Simulationen technologisch bedingt aufwändiger und detailreicher gestaltet werden konnten und komplexere Szenarien möglich waren, zuvor ging der treibende Impuls eher von der anderen Seite aus.<sup>341</sup> Dies lag natürlich auch daran, dass Grafikkarten aus dem Unterhaltungsbereich nun die 3D-Beschleunigung<sup>342</sup> anzubieten hatten. Bei all diesen PC-Spielen sollte nicht auf die Konsolengeräte vergessen werden. Multiplayer-lastige Spiele wie *Golden Eye 007* auf dem *N64*<sup>343</sup> und die *Halo-Reihe* auf der (ersten) *Microsoft Xbox* Konsole<sup>344</sup> sind ihrerseits wichtige Meilensteine in der Historie der FPS. An dieser Stelle seien die relevantesten Wegmarken der FPS-Historie im Kontext zu den 1990er Jahren skizziert.

Eine Frage bleibt allerdings bestehen: Zeichnet sich die jüngste Geschichte der FPS mit Innovationen im Design von Spielmechaniken aus, oder eher nur auf dem Niveau von Sound, Grafik und starker Vernetzung mit mobilen Technologien? Die Frage ließe sich anhand von *Destiny* (Bungie/Activision, 2014)<sup>345</sup>, das im *Halo-Fiction-Universum* angesiedelt ist und im Moment nur für gängige Konsolen erhältlich ist, erörtern. Auch die eigentlich FPS-fernen Spielstudios von *Blizzard Entertainment* versuchten sich neuerdings am FPS-Genre. Mit der Beta von *Overwatch*<sup>346</sup> soll auf sich aufmerksam gemacht werden.

Die wohl revolutionärsten Konzepte von Spielmechanik der letzten Jahre sind jene, die Waffen so gut es geht außen vor lassen. Dann kann zwar nicht mehr von tatsächlichen Militainment Games gesprochen werden, aber Beispiele wie der einstmalige Indiehit von 2009 *Minecraft*<sup>347</sup> (Mojang/Microsoft Game Studios) in Voxelgrafik und die *Portal-Reihe*<sup>348</sup> (Valve/EA) zeigen, was eine 3D-Welt neben den digitalen Kämpfen noch so bieten kann. Kein Wunder also, dass Ersteres bereits in Schulen zu pädagogischen Zwecken genutzt wird.

Neben diesen Spiel-Entwicklungen findet sich vor allem die Ausdifferenzierung von Spiel-Engines im Unterhaltungsbereich. Hinzu kommen populären Werkzeuge wie etwa „Havok Physics“<sup>349</sup> zur Physik-Berechnung und Kollisionsabfrage, die viele Spiele implementiert haben. Es gibt es eine breite Palette an kommerziellen Engines, die sich vom *Quake-Sourcecode* abgelöst haben respektive gänzlich neu entwickelt wurden.<sup>350</sup> Dazu gesellen sich Software-Lösungen (genannt

---

341 Vgl. Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*. [2. Auflage]. Zürich: Diaphanes, 2010. S. 106.

342 Brown, Stuart (Ahoy): *Voodoo Bloom: A Brief History of Graphics, Part Four*.

In: <https://www.youtube.com/watch?v=ZCwZtsrpWgc> (Videoveröffentlichung: 20.11.2014)

343 Harman, Stace: *History of First-Person Shooters*: a.a.O.

344 Harman, Stace: *History of First-Person Shooters*: a.a.O.

345 Siehe: Offizielle Website *Destiny*: <http://www.destinythegame.com/de/game> Zugriff: 08.01.2015

346 Siehe: *Battle.Net/Blizzard* (EU): <http://eu.battle.net/overwatch/de/> Zugriff: 08.12.2014.

347 Offizielle Website: <https://minecraft.net/game> Zugriff: 08.01.2015

348 Official *Portal 2* Website: <http://www.thinkwithportals.com/about.php> Zugriff: 08.12.2014.

349 Havok Website: Produkt *Havok Physics*. <http://www.havok.com/products/physics> Zugriff: 08.12.2014.

350 Anmerkung: An dieser Stelle seien einige prominente Beispiele von Engines aufgezählt. Frostbite/Dice, Unreal/Epic, Source/Valve, id Tech/id Software, CryEngine/Crytek, Real Virtuality/Bisim, Unity3D/Unity Technologies, IW/Infinity Ward, CDC/Eidos, REDengine/Cd Projekt Red.

Middleware), die zusätzliche Design-Tools bieten, die Grafik oder die Programmierung beschleunigen<sup>351</sup> oder Portierungen auf andere Systeme erleichtern. Eine Spiel-Engine muss heutzutage nicht von sich aus alles bereithalten. Solche Komponenten können auch von externen Firmen lizenziert werden. Der Vorteil liegt auf der Hand, denn der Code dafür muss nicht mehr eigens angefertigt werden, sondern nur mehr über Schnittstellen (APIs) oder andere Softwareumgebungen ins Design integriert werden.

### 3.3.1) Definition Belohnungsschemata

„Belohnung“<sup>352</sup> in Verbindung mit dem Fugenlaut *-s* und dem Plural von „Schema“<sup>353</sup> führt zu dem Kompositum *Belohnungsschemata*. Er könnte auch *Belohnungsmuster* lauten, denn auch in diesem Terminus wären die stereotypen Prinzipien von (Spiel-)Belohnungen enthalten, deren negative Konnotationen sind allerdings weniger deutlich erkennbar. Um aber die generischen Formen von Belohnungsstrukturen in digitalen Spielen stärker zu betonen und auf deren redundantes Auftreten hinzuweisen, wurde *Schema* gewählt<sup>354</sup>. Dieser Begriff bietet eben ein breiteres Spektrum an wissenschaftlichen Anwendungsmöglichkeiten und schließt mehrfache Bedeutungen mit ein<sup>355</sup>.

### 3.3.2) Was sind also Belohnungsschemata im Gaming?

Belohnungsschemata lassen sich schon in der frühen Geschichte (1950-1960) von Computerspielen etwa in Form von maximal erreichten Punktwerten (Highscores) finden, haben aber non-digitale historische Vorläufer, die weiter zurückreichen (Bsp.: sportiver Wettstreit mit Punktwertungen). Heutzutage gibt es ein breites Spektrum von Belohnungsschemata. Primär handelt sich hierbei um virtuelle Auszeichnungen bzw. Anerkennungen, die auf der Softwareebene ausgegeben werden. Sie finden also in der Virtualität statt, haben aber dennoch realweltliche Effekte, denn digitale Spielkontinuen sind Teil der Alltagswelten von Menschen. Das jeweilige gespielte Spielprodukt vergibt die Auszeichnungen in erster Linie auf audio-visueller sowie ludisch-struktureller Ebene, um unterschiedliche Erfolge in und um Games zu honorieren, zum Beispiel durch Vergabe von virtuellen Orden, Gegenständen, Titel oder Ähnlichem an den Avatar. Jedoch werden abhängig von der spezifischen Spiel-Community oder der jeweiligen Spielplattform auch Belohnungen für soziale

---

351 Anmerkung: Etwa die Software Umbra 3 die auch für das Spiel Destiny verwendete .

Siehe: <http://www.umbrasoftware.com/en/umbra-3/umbra-3-overview/what-and-how/> Zugriff: 08.01.2015

352 Dudenredaktion (Bibliographisches Institut GmbH / Dudenverlag Berlin): Belohnung, (...) die. In:

<http://www.duden.de/rechtschreibung/Belohnung> Zugriff: 01.12.2014

353 Dudenredaktion (Bibliographisches Institut GmbH / Dudenverlag Berlin): Schema, das. In:

<http://www.duden.de/rechtschreibung/Schema> Zugriff: 01.12.2014

354 Vgl. Dudenredaktion (Bibliographisches Institut GmbH / Dudenverlag Berlin): Schema, das. a.a.O.

355 Anmerkung: Zum etymologischen Quellenvergleich kann folgender Link eingesehen werden:

Siehe: <http://dictionary.reference.com/browse/schema> Zugriff: 03.01.2015

Leistungen vergeben. Darüberhinaus finden sich sowohl spielexterne als auch spielinterne Methoden von Belohnungen. Die (bildliche) Darstellung von bereits erbrachten ludischen Errungenschaften ist dabei ein relevantes Kriterium.

Aus der Sicht von Spielentwicklerinnen/Spieldesign haben Belohnungsschemata den Zweck, die Spielmotivation aufrecht zu erhalten, die Gemeinschaftlichkeit und die Gamerinnen-Identitäten zu stärken sowie die Gamerinnen an das Spielprodukt respektive die dazugehörige Spielplattform zu binden. Belohnungen haben demzufolge sowohl ökonomische und gestalterische (Spielstudios/Publisher) als auch individuelle (einzelne Gamerin) und sozial-gruppendedynamische (gemeinsame Missionen/Teamgedanke) Funktionen.

### **3.4) Belohnungsschemata und Spieldesign**

Hao Wang und Chuen-Tsai Sun widmen sich in ihrem gemeinsam verfassten Konferenzbeitrag<sup>356</sup> für *DIGRA* in prägnanter Art und Weise einer Theorie wie sich Belohnungssysteme in heutigen Computerspielen kategorisieren lassen. Sie haben in Rückgriff auf ältere Studien ein eigenes Modell entwickelt, das extrinsische als auch intrinsische Motivationsanreize und die starke soziale Bedeutung von Gaming für Spielerinnen dabei beachtet.<sup>357</sup> Eine ihrer Hauptthesen ist, dass belohnende Spielmechaniken den Spaß am Spiel in Gang setzen können und gleichzeitig Spaß an diesen Mechaniken empfunden werden kann: „One of our main suggestions is that players can have fun with both rewards and reward mechanisms – enjoying rewards while reacting to the motivation that such rewards provide.“<sup>358</sup>

Nach Wang/Sun ergeben sich mehrere Schlüsse aus ihrer eingehenden Analyse von Belohnungsstrukturen. Ausgehend von ihrem Modellvorschlag für ein belohnendes Spieldesign erachten sie die folgenden Funktionen von Belohnungsmuster als vorrangig<sup>359</sup>: 1) das Etablieren eines Gamerinnen-Status innerhalb der jeweiligen Spiel-Community, 2) das Erzeugen von Aufmerksamkeit innerhalb der Community sowie das Aufbauen von sozialen Beziehungen mit anderen Spielerinnen, 3) der Anreiz zur Teamarbeit, um gemeinsam mit anderen Gamerinnen nach versteckten virtuellen Gegenständen bzw. geheimen Informationen in der Spielwelt zu suchen, 4) die Unterstützung sozialer Interaktionen durch die Anbindung an mobile Kommunikationstechnologien.

---

356 Vgl. Wang, Hao u. Chuen-Tsai Sun: Game Reward Systems. Gaming Experiences and Social Meanings. (Konferenzbeitrag). In: Think Design Play. The fifth international conference of the Digital Research Association (DIGRA/Utrecht School of the Arts, January, 2011). S. 1-15. Siehe: <http://www.digra.org/digital-library/publications/game-reward-systems-gaming-experiences-and-social-meanings/> Zugriff: 01.15.2014

357 Vgl. Wang, Hao u. Chuen-Tsai Sun: Game Reward Systems. a.a.O. S. 1.

358 Wang, Hao u. Chuen-Tsai Sun: Game Reward Systems. a.a.O. S. 1

359 Anmerkung: Die vorliegende numerische Reihung divergiert von jener im englischen Originaltext um eine bessere Lesbarkeit zu erzielen. Die Reihung hält sich aber an die thematisch-argumentative Gliederung.

Es finden sich aber noch weitere Funktionen innerhalb des gesetzten Spielrahmens. Games legen innerhalb dieses Rahmens vorkonfigurierte Spielziele für die Gamerinnen fest. Dadurch wird als eine Art Meta-Belohnung 5) der Unterhaltungswert anderer nicht-belohnender Spielmechaniken<sup>360</sup> gesteigert. Oder anders ausgedrückt: Das Spiel als Ganzes gewinnt durch eingebaute Belohnungsstrukturen. 6) Gamerinnen können in diesem gesetzten Belohnungsrahmen ihre eigenen Spielziele unbefangener festlegen, während Langeweile und ludische Unsicherheiten (resultierend aus fehlender Spielkenntnis) minimiert werden. 7) kann die spielerische Neugier durch Belohnungsstrukturen geweckt werden, 8) können Spielspaß und ludische Risikobereitschaft durch Belohnungsmechanismen ausgelöst werden, 9) schaffen Belohnungsmechanismen die Möglichkeit, die individuelle Sammlung an virtuellen Gegenständen sowie die symbolisch-digitale Anerkennung von erfolgten Leistungen zu begutachten, auch wenn gerade nicht gespielt werden sollte.

Für Gunther Rehfeld hingegen ist ein wesentlicher Faktor von belohnendem Spieldesign der Zusammenhang von emotionalem Gamerinnen-Empfinden bei einem gut austarierten Spiel-Balancing<sup>361</sup>. Im Kontext dazu teilt Rehfeld die Belohnungsschemata grob in zwei Kategorien ein. Die erste Kategorie lautet „Belohnungen wie ein guter Platz in einer Rangliste, eine Medaille, Trophäen oder Ähnliches, die einen Erfolg auszeichnen.“<sup>362</sup> Hierbei geht es primär um das Beenden eines ludischen Zwischenziels und die Absolvierungsbestätigung durch belohnende Auszeichnungen. Für Rehfeld wird am Level-Ende respektive an bestimmten Haltepunkten des Spiels ausgezeichnet<sup>363</sup>. Die zweite Belohnungskategorie sind „Belohnungen, die einem Spieler im Spiel weiterhelfen, wie zum Beispiel Lebenspunkte, Energiebooster, Rüstungen etc.“<sup>364</sup>. Er streicht aber auch heraus, dass Belohnungen facettenreicher sind und nicht immer nur in eine Kategorie fallen müssen. Außerdem verweist Rehfeld auf höhere Spielmotivation, sollten beide Kategorien von Belohnungsschemata zu treffen. Er plädiert für ein mehrschichtiges Balancing, das weder die Gamerinnen mit Gewinnen zuschüttet, noch kaum welche austeilte. Schon das Gerücht in einer Community von (neuen) Spielbelohnungen kann genügen, um die Spielneugier zu wecken<sup>365</sup>. Aber auch Verlust und Niederlage sind wichtige Bestandteile von Belohnungen. „Es gilt die Formel, desto [sic] schwieriger etwas zu erlangen ist, desto [sic] stärker der Gegner war, desto höher der Widerstand, desto größer und wertvoller wird die Belohnung empfunden.“<sup>366</sup> Es ist also an den

---

360 Anmerkung: Ein Beispiel hierfür wären festgelegte Bewegungsformen des Avatars durch den Spielraum. Die Bewegungsformen sind zwar durch Modding veränderbar, aber im Spielprodukt (out of the Box) so noch nicht vorgesehen. Spielstudios können aber die Fan-Moddings nachträglich in die Originalversionen übernehmen.

361 Vgl. Rehfeld, Gunther: Game Design und Produktion. a.a.O., S. 122.

362 Rehfeld, Gunther: Game Design und Produktion. a.a.O., S. 122.

363 Vgl. Rehfeld, Gunther: Game Design und Produktion. a.a.O., S. 122.

364 Rehfeld, Gunther: Game Design und Produktion. a.a.O., S. 122

365 Vgl. Rehfeld, Gunther: Game Design und Produktion. a.a.O., S. 123

366 Rehfeld, Gunther: Game Design und Produktion. a.a.O., S. 123

Spieldesignerinnen/Balancerinnen, Motivationen über den Weg der Belohnungen herzustellen und dabei Sorge zu tragen, dass die Gamerinnen weiterhin spiel-motiviert bleiben. Es geht auch darum, die Selbst-Bilder von Gamerinnen positiv zu besetzen. Dann fühlen sich die Spielerinnen im Stande die ludischen Herausforderungen zu meistern und sie werden weiterhin am Spielprodukt festhalten.<sup>367</sup>

### **3.5.1) Allgemeine Beispiele für Belohnungsschemata**

Im Folgenden sollen einige allgemeine Beispiele für Belohnungsschemata<sup>368</sup> aufgezählt werden, die Zuge der Diplomarbeit dokumentiert wurden: 1) Anzeige von Highscores 2) Auszeichnungen durch Titel und Symbole (Bsp.: Achievements) 3) Freischaltungen von Waffen, Fahrzeuge, besondere Gegenstände (Items/Gadgets) und deren Avatar-Anpassungen 4) Erhaltung von Erfahrungspunkten 5) Anzeige von Rangaufstieg 6) Erhaltung von neuer (Tarn-)Kleidung 7) Punktwertungen in unterschiedlichen Statistikanzeigen (Bsp.: Genauigkeit von Treffern) 8) Anfeuerungsrufe von Mitspielerinnen (Bsp.: Hoorays) 9) Revanchemotivation durch Replay-Szenen bzw. Bildeinblendungen von Killcams 10) Kill/Death-Ratio (Gewinn/Verlust-Verhältnis in Prozent) 11) Meta-Spielkonzepte (Abseits des eigentlichen Spiels und dennoch damit verknüpft)

Eine erste Unterscheidung wäre also direkte und indirekte Belohnungsschemata. Direkte Belohnungen haben Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf, da sie neuen nutzbaren Content freigeben. So können Spielerinnen beispielsweise gezielt auf besondere Gegenstände hinspielen, die sich nur durch die Nutzung von anderen vorher genutzten Waffen/Gegenständen erreichen lassen. Zumeist ist eine gewisse Anzahl von Abschüssen gegnerischer Avataren/NPCs notwendig. Es gibt aber auch Spezialwaffen, die sich nur durch spezielle Missionen erhalten lassen (Bsp.: BF3/BF4). Diese sind nur zu schaffen, wenn man über den notwendigen DLC verfügt und gemeinsam mit befreundeten Mitspielerinnen die zu erfüllende Aufgabe bewältigt. Im Koop-Modus (BF3) verfügen diese Missionen über keinen sonderlichen Tiefgang, sondern beschränken sich auf Abschüsse und Durchquerung von geskripteten Szenarien.

Indirekte Belohnungsschemata zeichnen sich durch den übermäßigen Gebrauch von statistischen Punktwertungen aus. Statistiken sollen die Mitspielerinnen motivieren, sich mit anderen zu messen. So stehen Frust bei schlechten Punktwerten und Freude bei gutem Abschneiden nah beieinander. Außerdem kann dieser sportive Ansatz von Mediengewaltdebatten ablenken. Leichter kann von Publisher-Seite damit argumentiert werden, dass es sich ausschließlich um sportive Spiele handle. Der offensichtliche Waffenfetisch und die Leistungsberechnung von Spielerinnenverhalten

---

<sup>367</sup> Vgl. Rehfeld, Gunther: Game Design und Produktion. a.a.O., S. 123.

<sup>368</sup> Anmerkung: Diese Belohnungsschemata sind den folgenden Spielen entnommen: MW2, BF3, CS:GO, Guild Wars.

sind hier vorrangiges Element bei Statistikanzeigen.

Eine weitere Unterscheidung wäre die interne und die externe Spielanzeige von neuen Rängen (BF3/BF4). In spielinternen Textanzeigen wird für die Mitspielerinnen ersichtlich, wer nun über einen neuen soldatischen Rang verfügt. Spielerinnen, die sich diesen Rang erspielt haben, werden mit einer kurzen Einblendung und einem kurzen Gitarrensound im Spiel auf den Umstand ihrer virtuellen Beförderung hingewiesen (BF3/BF4). Auch die genaue Auswertung und die Anzeige der erspielten Punkte kurz nach der gespielten Spielpartie sind ein Belohnungsfaktor. Sie sind der externen Anzeige zuzurechnen, da die Pause zum Laden der nächsten Karte das Spielerlebnis unterbricht. Später können die einzelnen Werte der Leistungsberechnung noch über das Browser-Plugin eingesehen werden (Battlelog; BF3/BF4). So können Pläne entworfen werden, welchem Item nun nachgejagt werden soll. Die Anfeuerungsrufe/Hoorays (Battlelog; BF3/BF4) auf Grund von ludischen Erfolgen werten den sozialen Status der Gamerinnen auf. Denn die Spielleistung wird nicht nur durch die Spielmechanik selbst honoriert sondern auch durch soziale Anerkennung von Spiel-Buddies. Dazu bedarf es aber Spielplattformen die solche sozialen Funktionen bieten.

Die Killcam (MW2) respektive die Einspielung von Bildern und Videos des Avatar-Todes ist ein besonderer Fall. Angezeigt wird die Spielerin die diesen Avatar-Tod verursacht hat bzw. die letzten Sekunden der entsprechenden Kampfszenen in einer Art TV-Wiederholung. Primär wird dabei das spielerische Versagen herausgestrichen. Das Zeigen dieser Bilder soll dazu veranlassen ludische Vergeltungsmaßnahmen einzuleiten. Das Rachenehmen soll dazu motivieren einen spielerischen Ausgleich zu schaffen und das Spiel soll so immer dynamisch bleiben.

Multistreaks/Mehrfachabschüsse (MW2) können zusätzliche Boni während des Spielens erbringen. Es versetzt die Spielerinnen in die Lage ein besonderes Arsenal zu nutzen. Je nach hintereinander erzielten Punkten (ohne Unterbrechung durch den Avatar-Tod) können Flieger- oder Helikopterangriffe angefordert werden. Automatische Maschinengewehre aufgestellt werden oder Munitionsversorgungen für das eigene Team etc. Je mehr Abschüsse hintereinander ohne Unterbrechungen erzielt werden können desto besser wird das temporär erhaltene Arsenal. Temporär deshalb weil die Spielerin wieder bei Null anfängt sobald der eigene Avatar stirbt. Ein ähnliches Konzept gab es schon in *BF2*. Hier war zu den regulären Klassen noch der Commander-Posten zu besetzen. Nach einem First-come-first-server-Prinzip, konnten sich Spielerinnen um diesen Posten bewerben, wenn sie nicht den Wünschen des eigenen Teams entsprachen, konnten sie aber schnell wieder durch ein Votingverfahren abgesetzt werden. Der Commander konnten für seine Mitspielerinnen Munition bzw. Medkits abwerfen, einen bestimmten Terrainbereich aufklären lassen oder einen Luftschlag an eine Stelle schicken.

Es zeigt sich also, dass diese Spielmechanismen realen Kriegskonflikten in einem fiktiven Rahmen

Rechnungen tragen, aber immer nur so weit, wie es ludisch brauchbar ist. Nicht selten gibt es Kritik, wenn in fiktive Spielszenarien direkt Bezug nehmen auf reale Konflikte bzw. tatsächliche Kriegshandlungen. Ein Beispiel wären hier die bereits genannten militärische Drohnenangriffe. Schon in *MW2* ist die graphische Darstellung von UAV-Einsätzen an gewissen Punkten ziemlich nahe an die Wirklichkeit gerückt worden. Selbst Folterszenen werden in die narrative Spielhandlung eingebaut (*MW2/Singleplayer*) oder sind sogar eine mögliche Spieloption um Informationen aus NPCs zu erpressen, wie es in Stealthgames wie *Splinter Cell: Blacklist* ursprünglich der Fall war.<sup>369</sup> Auch die für ihren Sarkasmus und Spielwitz bekannten Entwicklerinnen der *Grand Theft Auto*-Reihe hatte im fünften Teil daneben gegriffen, als versucht wurde Folterszenen als ludisches Vergnügen zu präsentieren.<sup>370</sup>

Doch zurück zu den allgemeinen Unterscheidungen von Belohnungsmustern. Eine letzte allgemeine Unterscheidung wäre, ob die virtuellen Belohnungsmuster einen Gegenwert für die Gamerinnen besitzen. Denn es gibt Belohnungsschemata die keine direkten Spielcontent erbringen, der ingame etwas an der Spielmechanik verändert. Das Sammeln von Dogtags etwa ist eine Form von reiner Titeljagd. Wird ein gegnerischer Avatar ingame mit einem Messer getötet, wird ihm auch sein Dogtag (Erkennungsmarke im Militär) abgenommen und kann anschließend im Browser-Trophäenschrank bewundert werden (*BF3*). Die ludischen Gegenwerte müssen also nicht unbedingt Tauschobjekte sein (Spilleistung gegen digitales Objekt im Spiel), sondern können auch rein der Sammelleidenschaft dienlich sein. In *Massively Multiplayer Online Games* (kurz: MMOG) diverser Genres sind Erfahrungspunkte (XP) und virtuelle Geldeinheiten (Credits) als Formen von Belohnung gerade zu prototypische Konventionen von Spieldesigns.

Einige Spielplattformen wie *Steam* haben wie ihre Konsolen-Verwandten schon seit längerem Titel bzw. Achievements eingeführt.<sup>371</sup> Diese sind je nach Spiel unterschiedlich und haben im Grunde nur 2 Zustände: erfüllt und nicht erfüllt. Es geht darum eine Art Quest zu erfüllen (Bsp.: Erhalten von

---

369 Jakobs, Benjamin: Folterszene aus *Splinter Cell: Blacklist* wurde gestrichen. In:

<http://www.eurogamer.de/articles/2013-01-30-folterszene-aus-splinter-cell-blacklist-wurde-gestrichen>  
(Artikel vom 30.01.2013) Zugriff: 01.02.2014

370 Hern, Alex: *Grand Theft Auto 5* under fire for graphic torture scene

<http://www.theguardian.com/technology/2013/sep/18/grand-theft-auto-5-under-fire-for-graphic-torture-scene>  
(Artikel vom 28.09.2013) Zugriff: 01.02.2014

371 Anmerkung: Nach Jakobsson sind zeitgenössische Achievements durch die Veröffentlichung der Xbox 360 (2005) und den angebundenen Mediscapes popularisiert worden. Andere Plattformen und Konsolen(-Netzwerke) haben heute ebenfalls eigene Auszeichnungssysteme entwickelt. Jakobsson nennt das auf digitalen Achievements beruhende Meta-Spielkonzept XLMMO, auch in Anlehnung an Online-Rollenspiele und der dortigen Möglichkeit der Avatar-Verbesserung.

Vgl. Jakobsson, Mikael: *The Achievement Machine. Understanding Xbox 360 Achievements in Gaming Practices*. In: Jakobsson, Mikael u. Olli Sotamaa (Hrsg.): *Game Studies. The international journal of computer game research*. (Vol. 11, Issue: 1, Feb. 2011 / Special Issue - Game Reward Systems).  
<http://gamestudies.org/1101/articles/jakobsson> Zugriff: 25.09.2013

„Sammler“<sup>372</sup>-Achievement durch erfolgtes Quest „Finde alle Notizen“<sup>373</sup>). Diese Quests sind je nach Spielprodukt unterschiedlich und abhängig von Entscheidungen der Spielstudios. Erst nachdem das Spiel auf *Steam* veröffentlicht wurde, werden die *Steam*-Achievements freigegeben, aber längst nicht für alle Spiele<sup>374</sup>. Hinzu kommt eine Prozentdarstellung, die anzeigt, wie viele *Achievements* aus der gesamten Sammlung eines spezifischen Spieles noch fehlen. Das Besondere hierbei ist, dass es wirklich nur um das Erreichen von Titel und deren Bilddarstellung in Form von symbolhaften Icons geht. Außer dieser Errungenschaft wird kein Gegenwert von der Plattform *Steam* angeboten. Ein weitere Besonderheit auf *Steam* ist das Akquirieren von sogenannten „Tradingcards“<sup>375</sup>. Die Plattform der *Valve Corp.* hat im Juni 2013 eine Betaphase dazu gestartet. Mittlerweile ist dieses Konzept voll integriert und es kann als ein weiterer Versuch angesehen werden, die Spielerinnen weiter an die gekauften Spielprodukte binden. So können durch Erspielen und Tauschen Sammelkarten erhalten werden, die auf dem Plattform-*Market* gegen Echtgeld gehandelt werden können. Das Prinzip ist aber so angelegt, dass Spielen von Games alleine nicht ausreicht, um alle Sammelkarten zu erhalten<sup>376</sup>. Nur ein vollständiger Satz aller Karten eines Spielproduktes führt zum Erstellen von Abzeichen/Badges. Gelingt dies so kann die Spielerin kleine virtuelle Gewinne einstreichen<sup>377</sup>. Das Meta-Spielkonzept auf *Steam* ist breiter angelegt und das Kartensammeln ist nur ein Teil davon. Es können auch Plattform-XP gegen diverse erfüllte Aufgaben wie Klarnamen-Eintragen, Verbinden mit Facebookaccount oder der Empfehlung von Games erhalten werden. Die enge Verzahnung von Spiel (Meta-Spielkonzept in Form eines RPG), Werbeaktion und Community ist so gezielt eingesetzt, dass sich selbst Produkt- und Rezeptionsbeziehungen verwischen. Die Spielerinnen leisten noch mehr Gratisarbeit in einem Umfeld, das ihnen eigentlich genügend Content bereitstellen sollte. Der *Steam* „*Workshop*“<sup>378</sup>, der die Privatmodder ansprechen soll, schlägt in eine ähnliche Kerbe. Und „*Steam Greenlight*“<sup>379</sup> wiederum widmet sich der Indie-Entwicklerszene. Somit sind sämtliche Bereiche der Community abgedeckt.

---

372 Steamcommunity.com: Globale Spielstatistik. Blades of Time. In: <http://steamcommunity.com/stats/BladesofTime/achievements/?l=german>  
Zugriff: 01.02.2014

373 Steamcommunity.com: Globale Spielstatistik. Blades of Time. a.a.O.

374 Anmerkung: Hier eine Auflistung aller momentan erhältlichen Spiele auf *Steam* die über Achievements verfügen (Stand: 07.01.2015). Siehe: <http://store.steampowered.com/search/?category2=22>

375 Steam Community. Steam Tradingcards. In: <http://steamcommunity.com/tradingcards/?l=german>  
Zugriff: 01.02.2014

376 Vgl. Steam Community. Steam Tradingcards. a.a.O.

377 Vgl. Gunreben, Jonas: Steam Sammelkarten. Das sind die Vorteile. In: [http://praxistipps.chip.de/steam-sammelkarten-das-sind-die-vorteile\\_17265](http://praxistipps.chip.de/steam-sammelkarten-das-sind-die-vorteile_17265) (Artikel vom 11.12.2013) Zugriff: 01.02.2014

378 Steamcommunity.com: Über den Workshop. In: <http://steamcommunity.com/workshop/workshopsubmitinfo/>  
Zugriff: 01.02.2014

379 Steamcommunity.com: Was ist Steam Greenlight? In: <http://steamcommunity.com/workshop/about/?appid=765&section=faq> Zugriff: 01.02.2014

### 3.5.2) Die Klassen und Belohnungsschemata in Battlefield 4

Die ludischen Erfolge in *Battlefield 4* sind eng an favorisierte Klassen und individuelle Spielstile geknüpft. Deshalb folgt nun eine kurze Beschreibung der wichtigsten Spielmechaniken, wobei diese sich auf die PC-Version des Spiels (Stand Dezember 2014) beziehen. Von dieser deskriptiven Dokumentation leiten sich weitere Überlegungen zu den Belohnungsschemata ab und sie ist in einer möglichst verständlichen Sprache verfasst, die einige deutsche und englische Originalbezeichnungen des Militainment-Spiels ausspart, um sie besser wissenschaftlich lesbar zu machen. Die Originalbezeichnungen können den schematischen Grafiken des Autors entnommen werden.

Innerhalb der diegetischen Game Fiction sind die drei Nationen die USA, die Russische Föderation und die Volksrepublik China verfeindete Fraktionen. Aus diesem Pool sind es aber immer nur zwei Fraktionen, die im Multiplayermodus von *BF4* gegeneinander antreten. Die weiteren Gruppeneinteilungen: Die zwei verfeindeten Fraktionen bzw. Teams sind wieder untergliedert in einzelne Squads, die maximal mit fünf Spielerinnen besetzt werden können.<sup>380</sup> Jedes Squad hat eine Anführerin, die sogenannte Squadleaderin. Doch wie sieht es mit dem klassenbasierten Spielmechaniken aus? Es finden sich 4 unterschiedliche Klassen der Avatar-Charakterisierung. Namentlich sind diese in der englischen Sprachversion: „Assault, Engineer, Support, Recon“<sup>381</sup>. Sie könnten auch durch ihre relevantesten Zusatzqualifikationen beschrieben werden. Diese sind in selbiger Reihenfolge: medizinischer Natur durch Heilung bzw. Wiederbelebung von Teammitgliedern, Reparieren von mechanischen Einheiten, Unterstützungsleistungen wie Munitionsnachschub oder Feindunterdrückung, Scharfschütze mit speziellen Aufklärungsgeräten wie etwa den Bewegungssensoren. Jeder dieser Klassen startet bei Rang Null mit einer Standardausrüstung und bietet darüberhinaus spezialisierte Ausrüstungsteile in Form von unterschiedlichen Waffengattungen<sup>382</sup> (Bsp.: Schrotflinten) und -zubehör (Bsp.: Laserzielvorrichtung), technischen Apparaten bzw. Gegenständen (Bsp.: Defibrillator)<sup>383</sup>. Hinzu kommen fliegende und fahrende Vehikel, die sich auf den Maps finden und ihrerseits besondere Ausstattung freischalten lassen. Neben den Ausrüstungsgegenständen und Fahrzeugen – die direkten Einfluss auf das Spielgeschehen haben – gibt es noch diverse Messer-Skins und Tarnfarben

---

380 Anmerkung: Die Kritik der Community veranlasste die Entwicklerinnen die Anzahl von 4 auf 5 Gamerinnen zu erhöhen. Vgl. Reisdorf, Dennis: Battlefield 4. Squad-Vergrößerung auf Wunsch der Spieler. In: <http://www.pcgames.de/Battlefield-4-PC-238749/News/Battlefield-4-Squad-Vergroesserung-auf-Wunsch-der-Spieler-1073973/> Zugriff: 11.11.2014 (Artikel vom 12.06.2013)

381 Eurogamer-Team: Battlefield 4. Alle Klassen (Assault, Engineer, Support, Recon). In: <http://www.eurogamer.de/articles/2013-10-31-battlefield-4-multiplayer-tipps?page=4> (Artikel vom 31.10.2013) Zugriff: 01.08.2014

382 Anmerkung: Die Primärwaffen lassen sich mit unterschiedlichen freigespielten Einzelteilen aufrüsten und anpassen, etwa mit Zoom-Optik oder einem zusätzlich angebrachten Granatwerfer.

383 Anmerkung: In BF4 werden diese Gadgets genannt und besondere klassenbasierte Bewaffnungen hinzugerechnet.

für Uniformen, Vehikel sowie Bewaffnungen. Hier handelt es sich aber eher um optisch-kosmetische Anpassung des eigenen Avatars respektive der genutzten Fahrzeuge. Es können sich beispielsweise hellere Tarnfarben auf Schneelandschaften als nützlich erweisen, wenn die Sichtung damit erschwert werden kann. Um sämtliche Ausrüstungsteile erhalten zu können, bedarf es aller fünf DLCs für *Battlefield 4*, welche einzeln oder in der *Premium*-Version im Bündel zugekauft werden können. Nicht jeder digitale Gegenstand kann über die Erfahrungspunkte respektive den Rangaufstieg erspielt werden, denn für manche sind sogar Solo-Kampagnen zu spielen oder bestimmte Aufgaben – analog zu mehreren miteinander verbundenen Quests in RPGs – zu erfüllen, die das Spiel dafür vorsieht. Die „*Field Upgrades*“<sup>384</sup> hingegen sind Squad-basiert und können von den Gamerinnen im Klassen-Menü ausgewählt werden. Sie helfen nur diesem und sind zu unterscheiden von jenen individuellen Spezialisierungen der Klassen, die sich nur auf den eigenen Avatar beziehen. Im Verlauf eines Matches können diese Upgrades in maximal 4 Stufen 'gelevelt' (hochgestuft) werden und wirken sich auf das ganze Squad aus. Werden alle Avatare des Squads ausgelöscht, so gehen einige der Fortschrittspunkte und damit verbundene Upgrades verloren und es müssen wieder Punkte erzielt werden, um dem entgegen zu wirken.<sup>385</sup> Eine weitere Besonderheit sind die „*Battle Pickups*“<sup>386</sup>. Dies sind besondere Waffen, die sich nur auf den jeweiligen Karten als aufnehmbare Objekte befinden, aber sonst nicht für die Spielerinnen erhältlich sind. Sie sind nicht permanent im Gamerinnen-Inventar verfügbar wie die anderen freigeschalteten Waffen, sondern nur temporär nutzbar, bis der Avatar stirbt.

### **3.5.3) Kommandieren & Honorieren - Der oberste Kommandeur des digitalen Schlachtfeldes**

Eine besondere Rolle hat der „*Commander*“<sup>387</sup> inne, die Voraussetzung dafür ist der bereits erreichte zehnte Rang. Es handelt sich im übertragenen Sinne um die fünfte Klasse in *BF4* und sie ist nicht für alle Modi des Multiplayers spielbar. Jede der zwei Seiten (aus den Fraktionen-Pools USA/RUS/CHN) im Multiplayermodus kann jeweils nur einen Commander haben. Allerdings handelt es sich nicht um einen spielbaren Avatar aus der klassischen Ego-Perspektive, sondern die Karte wird aus der Vogelperspektive respektive einer filmisch-totalen Draufsicht angezeigt, wie es in Aufbau- und Strategiespielen üblich ist<sup>388</sup>. Der Commander kann nun verschiedene Funktionen nutzen, um sein Team auf dem digitalen Schlachtfeld zu unterstützen. Dafür hält der Militainment-

---

384 BF4Central: <http://bf4central.com/battlefield-4-field-upgrades/> Zugriff: 11.11.2014

385 Vgl. BF4Central: <http://bf4central.com/battlefield-4-field-upgrades/> Zugriff: 11.11.2014

386 Nagy, Ferenc: Battlefield 4: Die Fundorte der besten Waffen. In: [http://praxistipps.chip.de/battlefield-4-die-fundorte-der-besten-waffen\\_13565](http://praxistipps.chip.de/battlefield-4-die-fundorte-der-besten-waffen_13565) Zugriff: 23.09.2014 (Artikel vom 23.11.2013)

387 Offizielle Battlefield 4 Website: Commander-Modus. In: <http://www.battlefield.com/de/battlefield-4/features/commander-mode> Zugriff: 11.11.2014

388 Anmerkung: Moderne RTS/RBS wie Starcraft 2 oder Planetary Annihilation nutzen isometrische Verfahren um den Tiefeneffekt nutzen können. Das filmische Pendant der Kameransicht wäre die Halbschräge.

Titel ein Standardrepertoire an Funktionen bereit. Die Möglichkeiten sind hier, den Squads Befehle zu erteilen, per UAV Aufklärung in einem limitierten Radius zu betreiben, mit dem Team verbal bzw. textlich zu kommunizieren, vor einem feindlichen Raketenschuss bzw. einer Schar an Feinden zu warnen und EMP-Schläge auf bestimmte Kartenpositionen zu starten, um feindliche UAVs zu stören.<sup>389</sup> Die Befehle werden dabei mit Mausklicks auf der Karte vergeben, entweder per Auswahl über entsprechende Icons oder ein Kontext-Menü an der Kartenstelle. Diese RTS-Mechanik oder Strategiespiel-Mechanik<sup>390</sup> auf einem Schachbrett verwandten Terrain kommt aber ohne computergesteuerte Soldaten-NPCs aus, die ins Feld geschickt werden müssen, denn diesen Part übernehmen ja schon die Spielerinnen des eigenen Teams. Dennoch bedarf es Ressourcen, um speziellere Funktionen wie etwa den Raketenbeschuss oder die Bereitstellung von Vehikeln nutzen zu können. Diese Ressourcen sind auf 2 Wegen zu erhalten: 1) in Form von Punkten, die bei erfolgreich absolvierten Aktionen des Commanders (Bsp.: Sichtung von Feinden) einen grünen Fortschrittsbalkens füllen und damit verfügbare Funktionen freigeben 2) wenn das Team/Squads bestimmte Stellungen auf der Karte eingenommen haben, dann sind die dortigen Ressourcen für den Commander verfügbar (Bsp.: Aufklärung der gesamten Karte). Die Squads können hierfür einzeln angewählt werden und die Squadleader erhalten die Commander-Befehle, die sie wiederum an ihr Squad weitergeben können. Die Befehlskette muss nicht strikt eingehalten werden und der Commander kann gute Leistungen von Squads honorieren und so den Fortschritt der oben besprochenen „*Field Upgrades*“<sup>391</sup> der Teams beschleunigen. Natürlich können die Gamerinnen ludisch-ungehorsam sein und die Befehle ihrer Kommandeurin ignorieren, was zwar die Wahrscheinlichkeit des Spielgewinns schmälert, aber auch Ausdruck von Protest sein kann. Das mag Kritik an der kommandierenden Spielleistung sein oder einfach spielerische Unkenntnis bezogen auf diese Spielmechanik. Der Commander ist ohne sein Team in seinen Aktionen ziemlich limitiert, umgekehrt können gute Squads auch ohne Commander reüssieren.

Die überholte Commander-Kameraansicht ist wohl auch eine Konzession, die an die Hardwareanforderungen eines 3D-Spiels gemacht wurde. Die schematische Darstellung der Karte als plane Fläche und der darauf befindlichen Einheiten als Symbole und Icons garantiert auch, dass die *BF4*-App (Version 2.2.0, Stand Nov. 2014)<sup>392</sup> für Tablets und andere Geräte lauffähig ist und der Commander dort spielbar bleibt. Der Posten wird am Anfang des Matches an diejenige Gamerin vergeben, die sich am schnellsten dafür beworben hat. Sind die anderen Teammitglieder mit den Leistungen ihres Commanders unzufrieden, kann abgewählt werden und eine andere Gamerin kann

---

389 Anmerkung: Für weitere Informationen siehe: [http://battlefield.wikia.com/wiki/Commander\\_%28Feature%29](http://battlefield.wikia.com/wiki/Commander_%28Feature%29)

390 Vgl. Pias, Claus: Computer Spiel Welten. [2. Auflage]. Zürich: Diaphanes, 2010. S. 191ff.

391 BF4Central: <http://bf4central.com/battlefield-4-field-upgrades/> Zugriff: 11.11.2014

392 Anmerkung: Das Programm wird Battlefield 4 Commander App genannt.

Siehe: <http://battlelog.battlefield.com/bf4/news/view/commander-mode-app-out-now-2/>

den Posten besetzen. Die Commander-Funktion gab es schon in *Battlefield 2* (2005), damals war es aber möglich, sowohl die Karten-Ansicht zu nutzen und damit strategische Entscheidungen zu treffen als auch als *einfacher* Soldat aus der Ego-Perspektive zu spielen. Es konnte während Matches zwischen beiden Ansichten gewechselt werden. Dies ist in *BF4* nicht mehr möglich, wenn der Commander-Posten eingenommen wurde, muss in dieser Ansicht verblieben werden. Die App hält neben dieser Funktion natürlich auch die *Battlelog*-Informationen für die Gamerin parat.

### 3.5.4) Der Battlelog und Belohnungsschemata

Der *Battlelog* von *Battlefield 4* ist wie schon beim vorigen Spieltitle webbasiert.<sup>393</sup> Startet man das Spiel über den *Origin*-Client (Windows-PC Version) wird automatisch der Webbrowser samt nötigen *BF4*-Plugin aufgerufen. Nun kann die Spielerinnen ihre Wahl treffen. Es können die eigenen Statistiken unter unterschiedlichsten Gesichtspunkten eingesehen werden (Bsp.: Meiste Punkte mit welcher Waffe), Spielen beigetreten werden (Singleplayer/Multiplayer), soziale Funktionen genutzt werden (Bsp.: Teilen von Informationen, wie etwa neueste Item-Freischaltung) oder die Ausrüstung verändert werden. Die über den Browser veränderte Ausrüstung wird ins Spiel übernommen und ist sofort verwendbar. Weitere Funktionen des „*Battlelog*“<sup>394</sup> sind: Der Spielerin wird ihr eigener Rang samt Abzeichen angezeigt, als auch der globale Rang im Vergleich mit Freundinnen oder anderen Spielerinnen. Desweiteren wird der Spielerin eine regionale Division per Nummer zugeteilt (Beispiel: Division 4 für Mitteleuropa) und eine Verknüpfung von Standort und Account angeboten. Desweiteren werden die letzten Spielergebnisse graphisch angezeigt (verloren/gewonnen) oder die Möglichkeit geboten militärische Einheiten mit anderen Gamerinnen zu gründen (vergleichbar mit Spielclans). Eine Besonderheit ist die Anzeige von erspielten „*Battlepacks*“<sup>395</sup>. Dies sind virtuelle Koffer in denen sich diverse Belohnungen befinden und die sowohl ingame als auch über den Browser geöffnet werden können. „»Battlepacks enthalten eine Mischung verschiedener Objekte. Du findest in ihnen unter anderem Messer, Erkennungsmarken, Tarnungen, Waffen-/Fahrzeug-Lackierungen, Erfahrungspunkte-Booster, Waffenzubehör oder Soldaten-Porträts & Embleme für Battlelog.«“<sup>396</sup>. Diese virtuellen Koffer sind Anleihen an Belohnungsmechanismen in Rollenspielen. Im MMORPG *Guild Wars* beispielsweise sind es Schatztruhen die sich als Belohnung von absolvierten Quests öffnen und besondere Objekte für die Gamerin freigeben. Der *Battlelog* bietet auch Werkzeuge um eigene

---

393 Anmerkung: Die Daten entstammen einem existierenden Account. [\*Mit freundlicher Genehmigung des Users]  
Siehe: <http://battlelog.battlefield.com/bf4/de/user/TotalVersaut/> (Stand Dezember 2014)

394 Anmerkung: Mehr Informationen und Bildmaterial finden sich unter: <http://battlefield.wikia.com/wiki/Battlelog>  
Zugriff: 07.01.2015

395 EA-Official BF4: <http://www.battlefield.com/de/battlefield-4/faq/battlepacks> Zugriff: 07.01.2015

396 EA-Official BF4: <http://www.battlefield.com/de/battlefield-4/faq/battlepacks> Zugriff: 07.01.2015

„Embleme“<sup>397</sup> zu erstellen. Dies sind Logos die sich von Gamerinnen individuell gestalten lassen. Diese Logos sind dann an den Waffen und Fahrzeugen im Spiel zu sehen. Hinzu kommt noch das austauschbare „Portrait“<sup>398</sup> im *Battlelog*. Alle drei graphischen Anpassungen sind über die Profilerstellung veränderbar. Die Änderung von Avataren (für den *Battlelog* und die offiziellen EA-Foren) wird ein Account beim Zusatzdienst „Gravatar“<sup>399</sup> benötigt, der globale Avatare in andere Webseiten einbetten lässt. *Battlelog* nutzt diesen Zusatzdienst. An dieser Stelle wurden nur die relevantesten Belohnungsschemata für *BF4* aufgelistet, die restlichen können der Graphik001 entnommen werden.

---

397 Maciej, Martin: Battlefield 4. Embleme hinzufügen - How To. In: <http://www.giga.de/spiele/battlefield-4/tipps/battlefield-4-embleme-hinzufuegen-how-to/> (Artikel vom 07.11.2013) Zugriff: 07.01.2015

398 Kirk, Miranda: Battlefield 4 Battlepack Items List. In: <http://www.gameskinny.com/r2fg2/battlefield-4-battlepack-items-list> Zugriff: 07.01.2015

399 Wölwer, Felix: Battlefield 4: Profilbild im Battlelog ändern. In: [http://praxistipps.chip.de/battlefield-4-profilbild-im-battlelog-aendern\\_34183](http://praxistipps.chip.de/battlefield-4-profilbild-im-battlelog-aendern_34183) (Artikel vom 08.09.2014) Zugriff: 07.01.2015

## Schlussbemerkung der Diplomarbeit

Anhand der drei Schwerpunkte Militainment, Foucaultsche Machtfragen und Belohnungsschemata wurde versucht, zu erörtern, wie sich Belohnungsstrukturen in Militainment Gaming niederschlagen können. In erster Linie betrifft das den Militainment Shooter *Battlefield 4*. Im weiteren Sinne können noch andere angrenzende FPS-Hybride samt Game Fictions davon betroffen sein. Die vorliegende Forschungsarbeit kann als Einbringung von Foucaultschen Thesen in den *Militainment-Diskurs* angesehen werden. Hinzu kommt die Einbettung der relevanten Fragen nach Balancing und belohnendem Spieldesign. Des Weiteren findet sich eine Dokumentation von bereits existierenden Belohnungsschemata im letzten Abschnitt der Diplomarbeit. Die historische Kontextualisierung bezieht sich auf FPS-Gaming der 90er Jahre, die Entwicklung von aktuellen und früheren Spiel-Engines und die Betrachtung von digitalen Spielen nach Pias. Die aufgestellten Thesen bieten die Möglichkeit, sich dem Thema der Belohnungen in militärisch-fiktionalen Computerspielen aus dem Unterhaltungsbereich zu widmen. So könnten beispielsweise vergleichende Studien zu militärischen Serious Games bzw. rein militärischen Simulationsprodukten angestellt werden, denn während im Militär für reale Kampf-, Rettungs-, und Stabilisierungseinsätze in Krisensituationen trainiert wird (militärisches Serious Gaming), wird im Unterhaltungsbereich (Entertainment Gaming) in erster Linie aus Spielspaß, für Leistungsstreben und das Absolvieren von individuellen Spielzielen gespielt und das abseits von offiziellen eSports-Ligen. Die Motivationen können auf Gewinnen ausgerichtet sein, bietet aber auch soziale Aspekte, die sich über die Spielkultur hinaus entwickeln können. Ein Beispiel wäre etwa das Weiterbestehen von Freundschaften.

In den folgenden Ausführungen finden sich einige abschließende Kritikpunkte und Verbesserungsvorschläge für Militainment-FPS. Sie leiten sich aus den Überlegungen der vorhergehenden Kapitel ab. Der Forderung nach weniger gewalthaltigen und Krieg glorifizierenden Spielen kann um Folgendes ergänzt werden: Es braucht bessere Spiele im Sinne einer Auseinandersetzung mit Krieg und dessen Leid verursachenden Konsequenzen. *This War of Mine*<sup>400</sup> (11 Bit Studios, 2014) löst das Versprechen ein. Hier sind Avatar-Zivilistinnen die Opfer und Protagonistinnen zugleich (starker Realbezug) und entgegen den medialen Mythen im Militainment Gaming, keine emotionsarmen, unverletzlichen und schießfreudigen Soldatinnen-Avatare. Das Spielkonzept hat unterschiedlichste historische Bezüge und stützt sich auf reale Ereignisse, die auf eindrückliche Weise mit der Spieldiegeese verwoben wurden<sup>401</sup>. Die Kriegsverherrlichung wurde beiseite gelassen zu Gunsten einer spielinternen Selbstreflexion über Krieg, persönliche Verluste

---

400 11 Bit Studios: *This War of Mine*. In: <http://www.11bitstudios.com/games/16/this-war-of-mine> Zugriff: 11.01.2015

401 Plass-Flessenkämper, Benedikt: Das traurigste Spiel des Jahres. In: <http://www.zeit.de/digital/games/2014-11/this-war-of-mine-antikriegsspiel-rezension> (Artikel vom 10.11.2014) Zugriff: 25.11.2014

und den ludisch-schwierigen Entscheidungen die Gamerinnen treffen müssen, wenn es um das Überleben der eigenen Avatare geht. Dieses Spiel kann als starke Anti-These zu ubiquitären Militainment-Konventionen gelesen werden. Es ist zu hoffen, dass in Zukunft noch mehr Spielstudios solche Ideen umsetzen werden, auch für das FPS-Genre. Des Weiteren kann ein FPS-Hybrid (auch aus dem Militainment-Bereich) nur mit starkem Fokus auf qualitativer Narration und RPG-Elementen den Forderungen nach einer Anti-Kriegshaltung gerecht werden. Nur so kann das ubiquitäre Gedankengebäude von generischen Erzählsystemen (Bsp.: Soldatin schießt sich durch Horden von feindlichen Gegnerschaften ohne spielinterne Reflexion) und die soldatisch-gehorsame Militärlogik (unhinterfragte Belohnung von Avatar-Tötungen) eingerissen werden. Dies inkludiert auch ludisch gut gesetzte Dilemmata und die Abwicklung der Moral-Fragen auf der Ebene des Spiels selbst<sup>402</sup> und nicht erst auf der Ebene von angrenzenden Diskursen in anderen Medien.

Abseits von militärisch positiv besetzten Logiken von Militainment Games, die sicherlich gegeben sind, ist eine sozial-integrative Dimension dennoch nicht zu unterschätzen. Mit einem Blick auf RPGs lässt die Sicht etwas verschieben. Rollenspiele etwa haben Avatare, die nicht ablesen lassen, ob weibliche, männliche, inter-sexuelle, non-binäre oder Transgender-Menschen hinter den Bildschirmen sitzen. Die Avatar-Geschlechter sind frei wählbar und anpassbar, wenn auch zumeist in einer binären Geschlechter-Logik. Bei FPS und Strategiespielen ist letztlich die spielerische Leistung, sprich, *der Skill* entscheidend, nicht das Geschlecht per se. Lässt man die Kritik der Leistungsideologie einer postkapitalistischen Welt beiseite, ist das auch ein produktiver Zugewinn an Partizipationsgehalt.<sup>403</sup> Wenngleich die schon besprochene Diskriminierung in populären FPS noch in einem eher heteronormativen-regressiven Diskurs verbleibt und damit beständiger Bestandteil der Spielkultur ist, sollte das nicht unwidersprochen hingenommen werden, sondern eher bestärken, etwas in Spieldesign und Game Fiction zu ändern. Fan-Community-Projekte zeigen schon lange Beispiele von *Gender Bender* und *Slash-Fiction*. Auch Militainment Games, die den ausgetretenen Pfaden nicht folgen, könnten die überholten Ideen diesbezüglich beiseite räumen. Auch wenn die Kritik an Geschlechterstereotypen vehement abgelehnt werden kann, sollte das nicht entmutigen, progressive Diskurse in digitale Popkulturphänomene einzubauen. So könnten die Spielinhalte entscheidend verbessert werden und ein Diskurs in Gang gesetzt werden, der zu Anfang vielleicht Widerhall erfährt, aber auf längere Sicht einen zivilisatorischen Fortschritt erreichen kann. *Facebook* hat bereits 58 Möglichkeiten der Geschlechterbezeichnung eingeführt, um den sozialen

---

402 Vgl. Wilke, Thomas: Spielmarkt. Eine Frage der Moral. In: <http://www.pcgames.de/Spielmarkt-Thema-117280/Specials/Eine-Frage-der-Moral-705231/> (Artikel vom 20.02.2010) Zugriff: 11.01.2015

403 Anmerkung: Das betrifft auch Fragen der Cultural Studies (Klassen, Ethnien, soziale Schicht, etc.) und schließt Kritik an rassistischen Kulturalismen mit ein.

Entwicklungen zumindest auf sprachlicher Ebene Rechnung zu tragen.<sup>404</sup>

Aus den oben beschriebenen Überlegungen leiten sich folgende Verbesserungsvorschläge und Qualitätsmerkmale für Militainment-FPS ab: Das FPS einfach Spaß bereiten können, wie sie sind (Bsp.: die Freude an erfolgten Punktwertungen durch Erledigung von feindlichen Avataren), wird für den Moment außen vor gelassen. Dasselbe gilt für den gänzlichen Verzicht von Shooter-Logiken in 3D-Spielwelten: 1) spielinterne Reflexion über Krieg und das Leid, das damit in Verbindung steht 2) Entwurf von neuen Avatar-Heldentypen im Sinne eines progressiven Queer- und Gender-Diskurses 3) Schwerpunkt auf der Integration von RPG-Elementen und der ludischen Konsequenz von Spielhandlungen 4) Herstellung von ludischen Dilemmata für die Gamerinnen 5) gänzlicher Verzicht auf Belohnung von anti-sozialen NPC/Avatar-Tötungen 6) starke Belohnung von prosozialem Gamerinnen-Verhalten, sowohl ingame als auch in der betreffenden Community 7) ludische Sanktionen bei Tötung von unschuldigen NPCs/Avataren oder zumindest ein reflexives Hinterfragen der passierten Spielereignisse auf Ebene der Narration 8) Rückkehr zu abstrakter Figürlichkeit bzw. stilisierter Graphik, entgegen dem Hyperrealismus von heutigem 3D-Spieldesign

Es stellt sich natürlich die Frage nach der Zukunft des Militainments. Was sind die weiteren politischen Implikationen von militärischem Serious Gaming? Die Überschneidungen von Militär, Spielindustrie, Kreativindustrie, Filmindustrie wie im Falle des ICT (USA, CA) oder der Entwicklung von *America's Army* mögen wie Ausnahmen erscheinen<sup>405</sup>. Dennoch sind solche und andere prominente Beispiele wie *Bohemias VBS 2* Hinweise darauf, dass die politische Gewichtung in Zukunft weiter auf digital-virtueller Kriegsvorbereitung, -führung und -nachbereitung liegen wird. Und das betrifft nicht nur Länder und Regierungen einer imaginierten „Anglosphäre“.<sup>406</sup> US-Amerikanische Organisationen und Behörden machen aus der Haltung eines politischen Pragmatismus heraus wenig Hehl aus ihren Verflechtungen mit dem MEC. Die Kritik, die solchen Tendenzen entgegenläuft wird gerne unterkomplex vorgetragen um öffentliche Aufmerksamkeit zu erreichen. Nicht selten geht es dabei um politische Agenden aus friedensbewegten Initiativen heraus, die ihrerseits ideologisierte Meinungsmache in die andere Richtung betreiben. Von populistisch-anti-amerikanischen über populistisch-anti-imperialistische bis hin zu kruden Verschwörungstheorien wird da den unterschiedlichsten Ressentiments Vorschub geleistet<sup>407</sup>, nicht

---

404 Vgl. Heine, Matthias: Wie Facebooks 58 Geschlechter die Sprache ändern.

<http://www.welt.de/kultur/article124899285/Wie-Facebooks-58-Geschlechter-die-Sprache-aendern.html>

(Artikel vom 16.02.2014) Zugriff: 25.12.2014

405 Siehe Kapitel > Militainment, S. 17.

406 Lepenies, Wolf: Die Anglosphäre kommt. In: <http://www.welt.de/print-wams/article123058/Die-Anglosphaere-kommt.html> (Artikel vom 13.02.05) Zugriff: 01.08.2014

407 Anmerkung: Jüngstes Beispiel hierfür sind die sogenannten Mahnwachen für den Frieden.

Vgl. Meinhold, Philipp: Irre demokratisch. <http://www.taz.de/Die-Wahrheit!/137449/> (Artikel vom 27.04.2014).

zu vergessen die „[...] wilden Versatzstücke[n] antisemitischer [...] Topoi“<sup>408</sup>.

Die transglobalen (und nicht nur auf die USA beschränkten) Serious Gaming Mechanismen werden wohl weiterhin wirken. Ihnen gehen geopolitische, konfliktlösende sowie ressourcenorientierte Interessen voraus. Die unzähligen Beispiele aus der Vergangenheit lassen kaum andere Schlüsse zu. Ein letztes Mal sei darauf hingewiesen, dass es sich um direkte bzw. wechselseitige Kanäle zwischen elektronischer Unterhaltungsbranche und staatlich unterstellten Militärverbänden im globalen Kontext handelt. Und eben nicht um den gesamten Sektor einer industriellen Spielbranche oder alleinig die Verteidigungsmaßnahmen eines bestimmten Landes. Die Aufklärungstätigkeit von emanzipatorisch-künstlerischen Gegenkultur-Projekten<sup>409</sup> sowie kritische Stimmen aus der ethischen Hackerinnen-Bewegung<sup>410</sup> oder tiefeschürfender Gaming-Journalismus tragen ihren Teil dazu bei, dass auch Unkundige Einblicke in *ernste* sowie *unterhaltende* Problematiken von Computerspielen erlangen. Die vorliegende wissenschaftliche Arbeit schließt sich diesem aufklärerischen Gedanken an und versucht – abseits der ausgetretenen Pfade und bekannten Diskurse – einen neuen Blick auf Militainment Games und deren Belohnungsschemata zu werfen.

### **Ausblick**

Anschließend an die Schlussbemerkung der Diplomarbeit noch einige Anregungen für zukünftige Forschung. Ein Blick auf die Ergebnisse der deutschsprachigen Suchanfragen<sup>411</sup> von *Google Scholar* für den gesamten Zeitraum 2014 zeigt deutlich, dass Suchanfragen mit den Wortpaarungen *Belohnung* und *Computerspielen* zumeist eine negative Konnotation haben. Bei den deutschsprachigen Abhandlungen zu diesem Thema handelt es sich schwerpunktmäßig um die negativen Aspekte und Risiken wie Abhängigkeit/Suchtverhalten und Effekte von Mediengewalt im Kontext zu Kinder- und Jugendschutz. Die Stichworte *Belohnung*, *Muster* und *Motivation* hingegen führen zu Suchtreffern betreffend Management, Unternehmen und Mitarbeiterführung, als auch zum neueren Begriff der *Gamification*.

Die englischsprachige Schlagwortsuche mit *Reward* in Kombination mit *Video Games* bringt ähnliche Ergebnisse wie die oben besprochene deutschsprachige Suchanfrage. Um auch andere Abhandlungen zum Vorschein zu bringen empfiehlt es sich deshalb, nach *Gamification* in Bezug zu pädagogischen und ausbildnerischen Konzepten zu suchen. Das betrifft nicht nur die schulische und

---

Zugriff: 01.08.2014

408 Christoph, Stefan: Verschwörungstheorien und Antisemitismus im Namen des Friedens. In: [http://blog.zeit.de/stoerungsmelder/2014/08/19/verschwörungstheorien-und-antisemitismus-im-namen-des-friedens\\_16882/comment-page-2#comments](http://blog.zeit.de/stoerungsmelder/2014/08/19/verschwörungstheorien-und-antisemitismus-im-namen-des-friedens_16882/comment-page-2#comments) (Artikel vom 19.08.2014) Zugriff: 19.01.2015

409 Siehe Kapitel > Künstlerische Kritik am Militainment, S. 32.

410 Vgl. Chaos Computer Club e.V. Hamburg: Hackerethics. In: <http://www.ccc.de/hackerethics> Zugriff: 01.08.2014

411 Anmerkung: Zeitpunkt der betreffenden Suchanfrage 27.12.2014.

universitäre Bildung, sondern findet sich auch im Zusammenhang mit Beruf, Ausbildung und wirtschaftlichen Unternehmen bzw. Mitarbeitermotivation in Unternehmen. Es ist ratsam, sich bei der Suche in wissenschaftlichen Fachmagazinen in erster Linie englischsprachigen Texten und Begriffen der *Game Studies* zu widmen, denn der internationale Diskurs der Scientific Community ist vorwiegend in englischer Sprache gehalten und die Computerspielforschung geht von anderen Prämissen aus, als Perspektiven die sich nur auf Risiken berufen. Doch auch im deutschen Sprachraum finden sich immer mehr Beiträge, die nicht die oben beschriebenen klassischen Wege der Betrachtung beschreiten.

Beispiele hierfür wären die Publikationen von Benjamin Beil<sup>412</sup>, Britta Neitzel<sup>413</sup> oder das noch nicht veröffentlichte Buch<sup>414</sup> von den beiden Herausgebern Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noël Thon, das erst 2015 erscheint. In erster Linie handelt es sich bei dem Begriff „Gamification“<sup>415</sup> um Belohnungs- und Anreizkonzepte, die einem spielerischen Ansatz folgen und eine „Prozessoptimierung“<sup>416</sup> respektive eine individuelle Leistungssteigerung anstreben. Nicht nur in Computerspielen sind solche Konzepte zu finden, sondern beispielsweise auch in unternehmensinternen Anreiz-/Belohnungssystemen, die die Mitarbeitermotivation steigern sollen. Daran anschließend wäre auch zu erörtern, welche positiven Anreize durch Militainment Games eigentlich gegeben sind und das abseits von politischen Moral-, Abhängigkeits- und Mediengewaltdebatten.

Medienverbände wie heutige Digitalrechner und Endgeräte mit Chipsätzen ähnlicher mikroelektronischer Bauweise<sup>417</sup> geben mediale Inhalte codiert von einem Punkt zum anderen weiter. Diese binär-codierten Transmissionen geschehen über „Übertragungsmedien“<sup>418</sup> unterschiedlicher Materialbeschaffenheit und zeigen viele mögliche Signalwege: Das Senden von medialen Inhalten kann über den Weg der Mikrowellen-Übertragung durch den Orbit erfolgen<sup>419</sup>, über Lichtleiter-Materialien<sup>420</sup>, durch Kabelleitungen, über Luft-Schallwellen, durch „viskosen

---

412 Beil, Benjamin: Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels. Bielefeld: Transcript, 2012.

413 Vgl. Neitzel, Britta: Publikationen. Dr. Britta Neitzel. In: <http://www.britta-neitzel.de/bnpublications> 03.11.2012

414 Vgl. Sachs-Hombach, Klaus / Jan-Noël Thon (Hrsg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Herbert von Halem: 2015.

415 Beil, Benjamin: *Game Studies. Eine Einführung*. Berlin: LIT, 2013. S. 67.

416 Beil, Benjamin: *Game Studies. Eine Einführung*. Berlin: LIT, 2013. S. 67.

417 Anmerkung: Für den privaten PC-Gebrauch (Motherboards und Grafikkarten) sind die Chipsätze von AMD und Intel sehr verbreitet.

418 Schnabel, Patrick: Übertragungsmedien. In: <http://www.elektronik-kompodium.de/sites/kom/0211192.htm>  
Zugriff: 25.12.2014

419 Lipinski, Klaus (Hrsg.): Satellitenübertragung. <http://www.itwissen.info/definition/lexikon/Satellitenuebertragung-satellite-transmission-system.html> Zugriff: 25.12.2014

420 Vgl. Schnabel, Patrick: Übertragungsmedien. In: <http://www.elektronik-kompodium.de/sites/kom/0211192.htm>  
Zugriff: 25.12.2014

Eigenschaften von H<sub>2</sub>O<sup>421</sup> und dergleichen mehr.

Auch in einem medienphilosophischen Sinne sind damit die Medien-Materialitäten von Signalwegen und die mikroelektronischen Architekturen der Sende- und Empfangsgeräten als axiomatisch zu betrachten. Beides sind integrale Bestandteile von heutigen Technologien. Die internationale Netzgemeinschaften ergo auch Militainment Gaming werden erst durch diese Technologiebedingungen ermöglicht. So unterschiedlich die materiellen Beschaffenheiten und Architekturen von Chipsätzen auch sein können, so unterschiedlich können die Nutzungen medialen Content seitens der Gamerinnen sein, denn hinter den Bildschirmen sitzen immer noch Menschen. Die menschlich-soziale Interaktion untereinander und die individuellen Beschäftigungen mit medialen Inhalten werden durch stationäre Computer und mobile Endgeräte in unterschiedlicher Weisen unterstützt, oder um es noch etwas zugespitzter zu formulieren: Ohne diese Technologien wären Mediennutzungen in diesen Formen gar nicht möglich.

Eine Sinnbestimmung von medialen Botschaften/Inhalten allein durch kulturelle und technologische Bedingungen von Medien greift zu kurz. Eine singular-festgelegte Sinndefinition von medialen Botschaften ist allein schon durch interpretative und individuelle Rezeption widerlegt. Medien formen die Botschaft vielleicht, sie können aber nicht völlig deren Inhalt bestimmen. Beispielsweise ist eine *Twitter*-Nachricht (Twitter Inc.) mit 140 Zeichen limitiert und der Nachrichtentext verändert sich damit. Wenn die digitale Dienstleistung genutzt werden will, müssen aus dieser Konvention heraus verkürzte Texte geschrieben werden. Der eigentliche Sinngehalt der Botschaft ist deswegen aber noch nicht weniger geworden, sondern prägnanter. Was sich eher herauskristallisiert, sind neue Formen der Verständigung, die die älteren nicht vereinnahmen und damit verschwinden lassen – denn sie existieren ja weiter – sondern sie erweitern oder erfinden gar neue Verständigungsformen. Beispiele hierfür wären Memes<sup>422</sup>, Textkürzel (Texting/Microblogging), Emoticons, Internet-Jargon etc. Jene haben sich ausgehend von verschiedenen Interessens- und Netzgemeinschaften herausgebildet und erzeugen in ihrer jeweiligen Gruppe und darüberhinaus neue Formen der Verständigung. Die Verständigung verläuft dabei weniger entlang von geographisch-nationalstaatlichen Linien<sup>423</sup>, sondern funktioniert dezentraler und ist eher durch Sprach- und Technologiebarrieren begrenzt als durch Bild- und Symbolbarrieren. Barrieren können aber eingerissen werden. Der Erwerb von Sprachkenntnissen

---

421 Sokolov, Daniel A. J.: H<sub>2</sub>O/IP nutzt Wasser zur Datenübertragung. Viskose Eigenschaften als Speichermerkmal.

In: <http://www.innovations-report.de/html/berichte/informationstechnologie/bericht-18152.html>

(Artikel vom 02.05.2003) Zugriff: 28.12.2014

422 Robota, Damian: Web-Phänomenen auf der Spur. Die 30 witzigsten Internet-Memes.

In: [http://www.pcwelt.de/ratgeber/Die\\_30\\_witzigsten\\_Internet-Memes-Web-Phaenomenen\\_auf\\_der\\_Spur-8022378.html](http://www.pcwelt.de/ratgeber/Die_30_witzigsten_Internet-Memes-Web-Phaenomenen_auf_der_Spur-8022378.html) (Artikel vom 15.07.2014) Zugriff: 11.01.2015

423 Anmerkung: Unter der Bedingung, dass keine staatliche Internet-Zensur besteht und dass eine Anbindung an das weltweite Internet überhaupt gegeben ist. Es gibt eben auch Formen der länderspezifisch-isolierten Vernetzung.

und das Erlernen des Umgangs mit vernetzten Computersystemen kann Verständigung ermöglichen. Letzteres schließt auch das visuelle Decodieren und Verstehen von digitalen Zeichen und Symbolen mit ein. Diese schnelleren Arten von Kommunikation können sich ohne Zweifel wieder zurück bewegen in historisch ältere mediale Formen. Und möglicherweise helfen diese neuen Technologien und schnelleren Arten der Kommunikation bei der Herausbildung eines neuen transkulturell-globalen und empathischen Verständnisses der Menschen untereinander, abseits von hegemonialen Vorzeichen und partikulären Interessen von einzelnen Staaten.

Es braucht aber auch den individuellen Zugang zu internetfähiger Soft- und Hardware. Die kostengünstigen Mini-PCs der Firma *Raspberry Pi Foundation* bieten diese Möglichkeit<sup>424</sup>. Dasselbe gilt für die vielseitig verwendbaren Platinen von *Arduino*<sup>425</sup>, die quelloffene Hardwareprogrammierung<sup>426</sup> nicht nur für Bricolagen von technikaffinen Heimbastlerinnen ermöglichen, sondern auch die IT-Ausbildung für Schülerinnen und Studentinnen sinnvoll erweitern kann. Das oben beschriebene *Do-It-Yourself-Prinzip* lässt sich auch durch *MaKey MaKey*-Spielcontroller-Projekten<sup>427</sup> realisieren und steht wie die anderen beiden genannten Beispiele im Grunde allen Menschen offen, die ihre Kenntnisse von Hardwarefunktionsweisen vertiefen wollen und sich nicht von proprietären Einschränkungen respektive überbordenden Kosten davon abhalten lassen wollen. Dies ist ein hervorragender Zugewinn an ludisch-kreativen Möglichkeiten, die das Erlernen von Technik mit Spaß am Ausprobieren und Erfindungsgeist verbinden.

So können natürlich auch Open-Source-Engines betrachtet werden. Denn die Modifikation von Programmcodes eines Spiels lässt neue ludisch-kreative Möglichkeiten entstehen, mit der 3D-Welt eines Shooters umzugehen. Nach Robert Yang wurde dieser non-industrielle Aspekt der FPS lange unterdrückt. In einem Essay in drei Teilen<sup>428</sup> erzählt er die Geschichte der Indie-Szene ausgehend von den zahlreichen *Doom*-Modifikationen<sup>429</sup>. Seine Conclusio ist, dass das starke Zusammenwachsen von Indie- und kommerziellen Spielstudio-Projekten eine postmoderne Idee von Modding hervorgebracht hat<sup>430</sup>. Es kann also gesagt werden, dass (quelloffene) Engines, kostenlose Entwicklungsumgebungen und andere Werkzeuge womöglich neue Wege bieten, offen

424 Vgl. Raspberry Pi: What is a Raspberry Pi? In: <http://www.raspberrypi.org/help/what-is-a-raspberry-pi/> Zugriff: 11.01.2015

425 Vgl. Arduino <http://arduino.cc/> Zugriff: 11.01.2015

426 Vgl. Arduino: What is Arduino? In: <http://arduino.cc/en/pmwiki.php?n=Guide/Introduction> Zugriff: 11.01.2015

427 Anmerkung: Makey Makey (Joylabz, seit 2012) wird durch eine Arduino-Platine realisiert.

Siehe: <http://www.makeymakey.com/> Zugriff: 11.01.2015

428 Vgl. Yang, Robert: A people's history of the FPS. Part 1 / Part 2 / Part 3. In: <http://www.rockpapershotgun.com/tag/a-peoples-history/> Zugriff: 28.12.2014

429 Vgl. Yang, Robert: A people's history of the FPS. Part 1. The WAD. In: <http://www.rockpapershotgun.com/2012/09/19/a-peoples-history-of-the-fps-part-1-the-wad/> (Artikel vom 19.09.2012) Zugriff: 28.12.2014

430 Vgl. Yang, Robert: A people's history of the FPS. Part 3. The Postmod. In: <http://www.rockpapershotgun.com/2012/09/21/a-peoples-history-of-the-fps-part-3-the-postmod/> (Artikel vom 21.09.2012) Zugriff: 28.12.201

zu experimentieren und sich am Entwickeln von (3D-)Spielen auszuprobieren. Das vermeintliche *Schieß- und Bewegungsprinzip* von Shootern kann sogar gänzlich missachtet werden und dabei neue Spielkonzepte zu Tage fördern.

Was die Diplomarbeit selbst nicht behandelt, ist die vermehrte Integration von Video-Streamingportalen wie *Twitch* (Amazon) in PC-Spielplattformen. Auch Konsolen der neuesten Generation wie *Playstation 4* (Sony)<sup>431</sup> oder *Xbox One* (Microsoft)<sup>432</sup> bieten diese Möglichkeit. Die *Steam*-Plattform (Valve Corp.) bietet im Beta-Test eine eigene Streamingvariante, genannt *Broadcasting*, für Gamerinnen (Stand Dezember 2014)<sup>433</sup>. Ausserdem gibt es schon länger die Möglichkeit der Fernbedienung von Computerspielen, das sogenannte *Remote Gaming*. So ist es möglich, lokal im Eigenheim von einem technisch starken Gerät über Heimnetzwerk zu einem leistungsschwächeren Spiel-Videomaterial zu streamen. Was in den Datenpaketen übermittelt wird, sind aber nicht nur Audio- und Videoinformationen in die eine Richtung (von Host- zu Client-Gerät), sondern auch Steuerungsbefehle an das Gerät zurück auf dem das Spiel tatsächlich ausgeführt wird (von Client zu Host)<sup>434</sup>. Diese Möglichkeiten von *Remote Gaming* gibt es schon länger und Anbieter wie *OnLive* (seit 2010) nutzen diese Technologie in einer internetfähigen Server-Client-Variante.<sup>435</sup> Die *PS4* Konsolen ist mittlerweile mit einer ähnlichen Technologie ausgestattet. Analog zu „Valves In-Home Streaming“<sup>436</sup> an PCs kann via Konsole kurzzeitig in laufende Spielsessions von Freunden eingestiegen werden.<sup>437</sup> Es wäre also der weiteren Forschung zuträglich, wenn Belohnungsschemata auch auf diese Kanäle hin untersucht werden.

Was nur am Rande der Diplomarbeit zur Sprache kam, ist die Trennung vom Gaming als Hobby/Spielleidenschaft in Abgrenzung zum professionellen eSport-Bereich. Gamerinnen (Amateure bis Semi-Profis), die an keinen offiziellen eSport-Turnieren teilnehmen, sind um nichts weniger motiviert oder spielbegeistert. Das Spektrum der Games reicht von mobilen

---

431 Vgl. IGN: How to Use Twitch with PS4. In: [http://www.ign.com/wikis/playstation-4/How\\_to\\_Use\\_Twitch\\_with\\_PS4](http://www.ign.com/wikis/playstation-4/How_to_Use_Twitch_with_PS4) Zugriff: 23.12.2014

432 Vgl. Andronico, Michael: How to Livestream to Twitch with Xbox One. In: <http://www.tomsguide.com/us/how-to-stream-twitch-xbox-one,news-18472.html> (Artikel vom 13.03.2014) Zugriff: 04.08.2014

433 Vgl. Steam Updates: Broadcasting. In: <http://steamcommunity.com/updates/broadcasting> Zugriff: 23.12.2014

434 Vgl. Steam: Steam In-Home-Streaming. In: <http://store.steampowered.com/streaming/?l=german> Zugriff: 01.11.2015

435 Vgl. Steinlechner, Peter: OnLive geht online in Europa. In: <http://www.golem.de/1109/86594.html> (Artikel vom 22.09.2011). Zugriff: 23.12.2014

436 Sauter, Marc: Remote-Gaming im Wohnzimmer für Fortgeschrittene. Steam In-Home Streaming im Test: <http://www.golem.de/news/steam-in-home-streaming-remote-gaming-im-wohnzimmer-fuer-fortgeschrittene-1405-106706.html> (Artikel vom 26.05.2014) Zugriff: 01.11.2015

437 Vgl. Martin, David: Playstation 4. Firmware 2.01 zum Download. Sony behebt Probleme bei Ruhemodus. <http://www.pcgames.de/PlayStation-4-Konsolen-220102/News/Firmware-201-zum-Download-Sony-behebt-Probleme-bei-Ruhemodus-1141558/> (Artikel vom 05.11.2014). Zugriff: 23.12.2014

Gelegenheitsspielen bis hin zur ludischen Involvierung in komplex ausgerichteten Spielstrukturen. Die Spielerinnen könnten auch Casual- respektive Hardcore-Gamerinnen genannt werden<sup>438</sup>. Dies bedeutet jedoch nicht, dass Casualgamerinnen, nicht auch zeitintensive Spiel-Phasen haben können. Beim eSport hingegen ist die Ausrichtung auf professionellem Spielen samt Bezahlung gegeben und damit wird die Idee vom reinen Unterhaltungsspielen verdrängt. Nicht von ungefähr sind Spielerinnen in den eSports-Ligen mit Profi-Anspruch noch sehr jung. Denn es braucht schnelles Reaktions- und Analysevermögen als auch eine unbändige Spielleidenschaft die an abrufbare Leistungsfähigkeit gekoppelt ist. Im wahrsten Sinne handelt es sich um einen Sportdisziplinen nach Reglements. Die kommerzialisierte Idee von *Pro-Gaming* gekoppelt an Star-Phänomene ist mittlerweile auf dem europäischen Kontinent angekommen. Länder wie Südkorea waren allerdings Vorreiter in Sachen Professionalisierung und der medialen Kultivierung von Star-Fan-Beziehungen<sup>439</sup>. Preisgelder bei heutigen eSport-Turnieren von bis zu 250.000 Euro tun ihr Übriges (CS:GO ESL-Turnier, Gamescom Köln/DE, 2014), sodass auch in Europa die Professionalisierung schon länger Einzug gehalten hat<sup>440</sup>. Im Gegenzug dazu finden sich noch immer regionale LAN-Parties, wie es sie bereits in den 1990ern in Österreich gab<sup>441</sup>, die trotz der Möglichkeit des Multiplayer Gamings über Internet ihren Reiz nicht zu verlieren scheinen. Ganz abgesehen von den international besetzten Clans und Ligen die Pro-Gamerinnen verschiedener Länder zusammenbringen.

Heutige eSport-Verhältnisse sind durch sieben Gruppen geprägt: Die Spielstudios, die Publisher (samt Vermarktungssagenden), die digitalen Spiel- und Vertriebsplattformen, die eSportlerinnen selbst und die Fan-Community, die sie trägt. Hinzu kommen die Organisatoren von eSportsligen sowie Hardware-/Softwareherstellerinnen, die auch Sponsorengelder bereitstellen. Die Herstellerinnen können auch in einer Doppelfunktion auftreten. Hier wäre die Werbepartnerschaft bei Großereignissen und das Ausrüsten von eSportlerinnen mit Gaming-Equipment zu nennen. Die Community selbst kann ebenfalls Turnierpreisgelder zuschießen, wie es bei dem Gamescom-Turnier 2014 für *CS:GO* der Fall war<sup>442</sup>.

---

438 Vgl. Juul, Jesper: *Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*. London/UK: MIT Univ. Press, 2009.

439 Barwick, Sam: *The Rise of eSports. A Fresh Face for Gaming Entertainment*. In: <http://gamingindustryiq.com/2013/09/10/the-rise-of-esports-a-fresh-face-for-gaming-entertainment/> (Artikel vom 10.09.2013) Zugriff: 11.01.2015

440 Anmerkung: Eine weitere große Veranstaltung ist zum Beispiel die DreamHack in Schweden die nicht nur eSport-Turniere und LAN-Parties bietet sondern auch Einblicke in die Demoscene. Siehe: <http://www.dreamhack.se/dhs14/about/> Zugriff: 11.01.2015

441 Siehe: <http://nur48stunden.at/> Zugriff: 11.01.2015

442 Vgl. ESL-One: *ESL to host its second \$250,000 CS:GO tournament this year as ESL One Cologne 2014*. In: <http://www.esl-one.com/csgo/news/esl-to-host-its-second-250000-csgo-tournament-this-year-as-esl-one-cologne-2014/> Zugriff: 11.01.2015

Die oben beschriebenen Überlegungen gilt es, in die zukünftige Forschung von Computerspielen – mögen sie militärische Fiktion transportieren oder nicht – einzubringen. Durch die Anwendung von multidisziplinären Ansätzen aus den *Game Studies* kann dies gelingen.

## Literaturverzeichnis

- Aarseth, Espen: Warum Game Studies. [Übersetzt von André Czauderna; Originaltitel: Game Studies: What is it Good For?] In: Kaminski, Winfred (Hrsg.): Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit [1. International Computer Game Conference Cologne 22. - 24. 3. 2006]. München: kopaed, 2006. S.19-13.
- Adorno, Theodor W.: Die Kunst und die Künste. In: (ders.): Ohne Leitbild. Parva Aesthetica. (2. Aufl.) Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1968. .S. 168-192.
- Adorno, Theodor W.: Fernsehen als Ideologie (1953): In: Grisko, Michael: (Hrsg.): Texte zur Theorie und Geschichte des Fernsehens. Stuttgart 2009, S. 65-73.
- Adorno, Theodor W.: Résumé über Kulturindustrie. In: Pias, Claus u.a. (Hrsg.): Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. [4. Auflage] Stuttgart: DVA, 2002. S. 202-208.
- Balme, Christoph: Performance-Kunst. In: Einführung in die Theaterwissenschaft (3. Auflage). Berlin: Schmidt, 2003. S. 162 – 166.
- Balme, Christoph: Theatralität und Performance-Theorie. In: Einführung in die Theaterwissenschaft (3. Auflage). Berlin: Schmidt, 2003. S. 69-71.
- Beil, Benjamin: Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels. Bielefeld: Transcript, 2012.
- Beil, Benjamin: Game Studies. Eine Einführung. Berlin: LIT, 2013. S. 21, S. 25, S. 29-30, 43-44, S. 66-67, S. 66, S. 67, S. 79-80.
- Boal, Augusto: Die drei Hypothesen vom Polizisten im Kopf. In: Boal, Augusto / Jürgen Weintz (Hrsg.): Der Regenbogen der Wünsche. Berlin: Schibri, 2006. S. 54-55.
- Boal, Augusto: Theater der Unterdrückten in Europa. In: (ders.) / Marina Spinu u. Henry Thorau (Hrsg.): Theater der Unterdrückten. Übungen für Schauspieler und Nicht-Schauspieler. [N.F. Bnd. 361]. Frankfurt am Main: 1989, S. 68-69.
- Bopp, Matthias, Rolf F. Nohr u. Serjoscha Wiemer (Hrsg.): Shooter. Eine Einleitung. In: Bopp, Matthias et al (Hrsg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung. Münster: Lit, 2009. S. 8.
- Breuer, Klaus: Computerspiele programmieren. Künstliche Intelligenz für künstliche Gehirne. München: Oldenbourg, 2012. S. 4-6, S. 6ff.
- Caillois, Roger: Man, Play and Games. [frz. Originaltitel: Les jeux et les hommes, 1958 / Translated from the French by Meyer Barash / Reprint]. Champaign/IL: University of Illinois Press, 2001. S. 12, 12ff, 13, 13ff, 27ff.
- Casetti, Francesco u. Roger Odin: Vom Paläo- zum Neofernsehen. Ein semio-pragmatischer Ansatz. In: Adelman, Ralf et al. (Hrsg.): Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft. Theorie, Geschichte, Analyse. Konstanz: UVK, 2001. S. 311 – 334.
- Der Derian, James: Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment Network (2nd Edition). Abingdon/UK: Routledge, 2009.
- Finke, Matthias: Kritik – Konflikt. Versuch über die ästhetischen Dimensionen von Computerspielen am Beispiel von Call of Duty: Modern Warfare 2. In: Inderst, Rudolf Thomas u. Peter Just (Hrsg.): Contact - Conflict - Combat: Zur Tradition des Konfliktes in digitalen Spielen (Reihe Game Studies). Boizenburg: Hülsbusch (vwh), 2011. S. 111, S. 116.

- Foucault, Michel: Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses. [14. Auflage, Aus dem Französischen übersetzt von Walter Seitter; frz. Originalausgabe 1975 erschienen] Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2013.
- Foucault, Michel: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 9ff, S. 183ff, S. 193ff, S. 217ff, S. 229-236, S. 241-242, S. 253.
- Foucault, Michel: Marter. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 37-38, S. 38, S. 41-42.
- Foucault, Michel: Bestrafung. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S.167, S. 169-170, S. 170.
- Foucault, Michel: Der Panoptismus. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S. 256, S. 260, S. 267, S. 277.
- Foucault, Michel: Disziplin. In: Überwachen und Strafen. a.a.O., S.167ff, S. 175, S. 177, S.177ff, S. 183ff, S. 187ff, S. 192ff, S. 197, S. 199, S. 204, S. 207-208, S. 211-212, S. 212, S. 232, S. 233-234, S. 234, S. 236, S. 236ff, S. 243-246, S. 246, S. 249, S. 250,
- Hugger, Kai-Uwe: Uses-and-Gratification-Approach und Nutzenansatz. In: Sander, Uwe et al (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: VS, 2008. S. 173-178.
- Juul, Jesper: Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players. London/UK: MIT Univ. Press, 2009.
- Klimmt, Christoph: Das Medium der Spaßgesellschaft. Offene Fragen der Unterhaltungsforschung über Computerspiele. In: Thimm, Caja (Hrsg.): Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden: VS, 2010. S. 122, 122ff.
- Malliet, Steven u. Gust de Meyer. The History of the Video Game. In: Raessens, Joost u. Jeffrey Goldstein (Hrsg.): Handbook of Computer Game Studies. Cambridge: MIT Press, 2005. S. 23-45, S. 30.
- McLeroy, Carrie: AI & the Army. High Tech Solutions. In: McLeroy, Carrie (Hrsg.): Soldiers. The Official U.S. Army Magazine (Sept. 2008 / VI. 63, No. 9 / Issue: SerioU.S. Army Gaming). Louisville/Ky: Gateway Press, S. 24-25.
- McLeroy, Carrie: History of Military Gaming. In: McLeroy, Carrie (Hrsg.): Soldiers. The Official U.S. Army Magazine (Sept. 2008 / VI. 63, No. 9 / Issue: SerioU.S. Army Gaming). Louisville/Ky: Gateway Press, S. 8.
- Mukherjee, Souvik: Follow Makarov's Lead? Ethical Conflict in Videogames an Call of Duty. Modern Warfare 2's Controversial No Russian Level. In: Inderst, Rudolf Thomas u. Peter Just (Hrsg.): Contact - Conflict - Combat: Zur Tradition des Konfliktes in digitalen Spielen (Reihe Game studies). Boizenburg: Hülsbusch (vwh), 2011. S.43ff.
- Neitzel, Britta: Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. In: Bartels, Klaus u. Jan-Thon Noël (Hrsg.): Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies. Hamburger Hefte zur Medienkultur. (Heft-Nr.: 5 / Institut für Medien und Kommunikation des Departments Sprache, Literatur, Medien SLM I). Univ. Hamburg: 2005, S. 8-28.
- Neuhold, Leopold: Wissen für alle. In: Diözese Graz-Seckau (Hrsg.): Megaphon (Straßenmagazin und soziale Initiative, # 224, 18. Jahrgang, Oktober 2014). S. 6-7.
- Paul, Gerhard: Einleitung. In: (ders.). Bilder des Krieges. Krieg der Bilder. Die Visualisierung des modernen Krieges. München: Fink, 2004. S. 11.
- Pias, Claus: Computer Spiel Welten. [2. Auflage]. Zürich: Diaphanes, 2010. S. 11, S. 13, 13ff, S. 13-15, S. 17-19, S. 22ff, S. 13-110, S. 80-84, S. 102ff, S. 106, 120ff, S. 191ff, S. 194-196, S. 196ff, S. 198, S. 204, S. 271.
- Pias, Claus: Kurze Geschichte des Poststrukturalismus: In: Weber, Stefan (Hrsg.): Theorien der Medien. Von der Kulturkritik bis zum Konstruktivismus. (2. Auflage). Konstanz: UVK, 2010. S. 252-253.
- Pias, Claus: Diskursanalyse/Dispositiv: Michel Foucault. In: Weber, Stefan (Hrsg.): a.a. O., S. 253-254, S. 254.

- Poole, Steve: Postmodern Warfare. In: Derselb.: Trigger Happy 2.0. The Art and Politics of Videogames. Position 1349-1351, Position:1335-1337. [Amazon Kindle / eBook Version]
- Poole, Steve: The Glamour of War. In: Derselb.: Trigger Happy 2.0. The Art and Politics of Videogames. Position 1227-1238. [Amazon Kindle / eBook Version]
- Rehfeld, Gunther: Game Design und Produktion. Grundlagen, Anwendungen, Beispiele. München: Hanser, 2014. S. 14, S. 15, S. 16, S.38ff, S. 46, S. 66ff, S. 122, S. 123.
- Ruoff, Michael: Übung. In: (ders.): Foucault-Lexikon. Entwicklung, Kernbegriffe, Zusammenhänge. [3., aktualisierte und erweiterte Auflage]. Paderborn: Fink, 2013. S. 238.
- Ruoff, Michael: Disziplin(en). In: (ders.): Foucault-Lexikon. a.a.O., S. 110.
- Ruoff, Michael: Disziplinarmacht. In: (ders.): Foucault-Lexikon. a.a.O., S. 157, S 157-158.
- Ruoff, Michael: Körpertechnologien. In: (ders.): Foucault-Lexikon. a.a.O., S. 151, S. 151-153.
- Sachs-Hombach, Klaus / Jan-Noël Thon (Hrsg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Herbert von Halem: 2015.
- Sarasin, Philipp: Wahnsinn, Vernunft und Schweigen. In: (ders.): Michel Foucault zur Einführung. [5., vollst. überarb. Aufl.] Hamburg: Junius, 2012. S. 15-16.
- Sarasin, Philipp: Agitation für die Gefangenen. In: (ders.): Michel Foucault zur Einführung. a.a.O., S. 127-131.
- Schleiner, Anner-Marie: Game Reconstruction Workshop. Demolishing and Evolving PC Games und Game Culture. In: Raessens, Joost u. Jeffrey Goldstein: Handbook of Computer Game Studies. Cambridge: MIT Press, 2005. S. 412.
- Schumacher, Heidemarie u. Leonhard Korbel: Game Studies und Agency. Ein Forschungsbericht zu ihrem Verhältnis und ein Vorschlag zu einer neuen Forschungsperspektive. In: Thimm, Caja (Hrsg.): Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden: Springer VS, 2010. S. 52ff, S. 53, S. 68.  
[Seitenzahlen der PDF-Datei weichen von Nummerierung der Layout-Seiten ab]
- Stahl, Roger: Have You Played the War on Terror. In: Critical Studies in Media Communication . (Vol. 23, No. 2, June 2006) Abingdon/UK: Routledge, S. 112, S. 113-115, S. 117, S. 118-120, S. 126.
- Stahl, Roger: Militainment, Inc. War, Media, and Popular Culture. Abingdon/UK: Routledge, 2010. [Amazon Kindle / eBook Version] S. 6, S. 6ff, S. 20-48. S. 91-111.
- Virchow, Fabian u. Tanja Thomas: Militainment als "banaler" Militarismus. Auf dem Weg zu einer Militarisierung der politischen Kultur? In: Löffelholz, Martin (Hrsg.): Krieg als Medienereignis II. Krisenkommunikation im 21. Jahrhundert. Wiesbaden: VS, 2004. S. 300-301.
- Williams, Raymond: Programmstruktur als Sequenz oder flow. In: Adelman, Ralf et al. (Hrsg.): Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft. Theorie, Geschichte, Analyse. Konstanz: UVK, 2001. S. 33-43.

## Internetlinks / Quellenbelege:

- o.A.: The Bradley Trainer (Military Battlezone) <http://serious.gameclassification.com/EN/games/14320-The-Bradley-Trainer/index.html> Zugriff: 08.01.2015
- o.A.: SPÖ-Sicherheits Sprecher. Ego-Shooter führen zu Jihadismus <http://futurezone.at/games/spoe-sicherheits-sprecher-ego-shooter-fuehren-zu-jihadismus/87.876.347> (Artikel vom 26.09.2014). Zugriff: 01.10.2014
- 11 Bit Studios: This War of Mine. In: <http://www.11bitstudios.com/games/16/this-war-of-mine> Zugriff: 11.01.2015
- Andronico, Michael: How to Livestream to Twitch with Xbox One. In: <http://www.tomsguide.com/us/how-to-stream-twitch-xbox-one-news-18472.html> (Artikel vom 13.03.2014) Zugriff: 04.08.2014
- APA/bral: <http://www.format.at/service/steuern/die-steuertricks-google-apple-amazon-co-362506> (Artikel vom 21.07.2013). Zugriff: 01.10.2014
- APA/derstandard: Debatte über strengeres Waffenrecht. In: [http://derstandard.at/1234509477431/Nach-Amoklauf-Debatte-ueber-strengerer-Waffenrecht?sap=2&\\_seite=4](http://derstandard.at/1234509477431/Nach-Amoklauf-Debatte-ueber-strengerer-Waffenrecht?sap=2&_seite=4) (Artikel vom 14.03.2009). Zugriff: 10.01.2015
- Arduino <http://arduino.cc/> Zugriff: 11.01.2015
- Arduino: What is Arduino? In: <http://arduino.cc/en/pmwiki.php?n=Guide/Introduction> Zugriff: 11.01.2015
- Atariage: Activision Patches. In: [http://www.atariage.com/2600/archives/activision\\_patches.html](http://www.atariage.com/2600/archives/activision_patches.html) Zugriff: 27.08.2014
- Baerg, Andrew: Governmentality, Neoliberalism, and the Digital Game. (symploke / Vol.: 17, Nrs.: 1-2, 2009) S. 122- 125. <https://muse.jhu.edu/journals/symploke/v017/17.1-2.baerg.html> Zugriff: 12.07.2013
- Barwick, Sam: The Rise of eSports. A Fresh Face for Gaming Entertainment. In: <http://gamingindustryiq.com/2013/09/10/the-rise-of-esports-a-fresh-face-for-gaming-entertainment/> (Artikel vom 10.09.2013) Zugriff: 11.01.2015
- Besant, Christian: Das Elo System beim Schach <http://www.spielregeln.de/das-elo-system-beim-schach.html> Zugriff: 27.08.2014
- BF4Central: <http://bf4central.com/battlefield-4-field-upgrades/> Zugriff: 11.11.2014
- Biron, Lauren: Immersive Training Hasn't Reached the Holodeck. In: defense news <http://www.defensenews.com/apps/pbcs.dll/article?AID=2012306120012> Zugriff: 3.6.2013
- Bleszinski, Cliff: History of the Unreal Engine. In: <http://www.ign.com/articles/2010/02/23/history-of-the-unreal-engine?page=3> (Artikel vom 23.02.2010) Zugriff: 18.03.2014
- Breitlauch, Linda: Serious Games. Potenziale und Herausforderungen. In: <http://www.goethe.de/ins/kr/de/seo/kul/mag/gam/11837256.html> Zugriff: 27.08.2014
- Brown, Stuart (Ahoy): Voodoo Bloom: A Brief History of Graphics, Part Four. In: <https://www.youtube.com/watch?v=ZCwZtsrpWgc> (Videoveröffentlichung: 20.11.2014)

- Bundeszentrale für politische Bildung: Rassistischer Hass im Word Wide Web. Die weltweite Vernetzung von Neonazis im Internet. In: <http://www.bpb.de/politik/extremismus/rechtsextremismus/41537/rassistischer-hass-im-word-wide-web?p=all> (Artikel vom 06.09.2007). Zugriff: 11.01.2015
- Burstup: Eve Online. Bezahlen für den Sieg? <http://fm4.orf.at/stories/1684781/>  
Zugriff: 03.08.2014
- Cambridge University Press (Dictionaries Online): [http://dictionary.cambridge.org/dictionary/business-english/lag\\_2](http://dictionary.cambridge.org/dictionary/business-english/lag_2)  
Zugriff: 01.11.2014
- Chaos Computer Club e.V. Hamburg: Hackerethics. In: <http://www.ccc.de/hackerethics> Zugriff: 01.08.2014
- Chatslang: <http://www.chatslang.com/meaning/micro> Zugriff: 12.07.2013
- Chatslang: <http://www.chatslang.com/meaning/macro> Zugriff: 12.07.2013
- Christoph, Stefan: Verschwörungstheorien und Antisemitismus im Namen des Friedens. In: [http://blog.zeit.de/stoerungsmelder/2014/08/19/verschwoerungstheorien-und-antisemitismus-im-namen-des-friedens\\_16882/comment-page-2#comments](http://blog.zeit.de/stoerungsmelder/2014/08/19/verschwoerungstheorien-und-antisemitismus-im-namen-des-friedens_16882/comment-page-2#comments) (Artikel vom 19.08.2014) Zugriff: 19.01.2015
- Cook, Dave: Far Cry 3. Ignoring motivation for violence is a mistake. Ubisoft talks maturity. In: vg247.com. <http://www.vg247.com/2012/08/02/far-cry-3-ignoring-motivation-for-violence-is-a-mistake-ubisoft-talks-maturity/>  
Zugriff: 15.08.2012
- da Silva Simões , Paulo David u. Cláudio Gabriel Inácio Ferreira: Military War Games Edutainment. In: IEEE. 1st International Conference on Serious Games and Applications for Health (SeGaH / Nov.; S. 16-18.). Braga/Portugal: 2011, S. 1. <http://ieeexplore.ieee.org/xpl/articleDetails.jsp?arnumber=6165433> Zugriff: 23.11.2013
- Das Erste: Tatort. Wer ermittelt wo?. In: <http://www.daserste.de/unterhaltung/krimi/tatort/kommissare/die-kommissare-wer-ermittelt-wo-100.html> Zugriff: 10.01.2015
- Deutschlandradio (Kultur): Medienwissenschaftlerin verteidigt Preisverleihung an Ego-Shooter. [http://www.deutschlandradiokultur.de/medienwissenschaftlerin-verteidigt-preisverleihung-an-ego.1013.de.html?dram:article\\_id=173145](http://www.deutschlandradiokultur.de/medienwissenschaftlerin-verteidigt-preisverleihung-an-ego.1013.de.html?dram:article_id=173145) (Artikel vom 26.04.2012). Zugriff: 10.01.2015
- DPA: <http://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/netzwirtschaft/konkurrenz-zu-google-amazon-kauft-video-webseite-twitch-fuer-eine-milliarde-dollar-13117112.html> (Artikel vom 25.08.2014) Zugriff: 01.11.2014
- Dudenredaktion (Bibliographisches Institut GmbH / Dudenverlag Berlin): Belohnung, (...) die. In: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Belohnung> Zugriff: 01.12.2014
- Dudenredaktion (Bibliographisches Institut GmbH / Dudenverlag Berlin): Drill, der. In: [http://www.duden.de/rechtschreibung/Drill\\_Ausbildung#Bedeutung1a](http://www.duden.de/rechtschreibung/Drill_Ausbildung#Bedeutung1a)  
Zugriff: 27.08.2014
- Dudenredaktion (Bibliographisches Institut GmbH / Dudenverlag Berlin): performant. In: <http://www.duden.de/rechtschreibung/performant> Zugriff: 01.12.20
- Dudenredaktion (Bibliographisches Institut GmbH / Dudenverlag Berlin): Schema, das. In: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Schema> Zugriff: 01.12.2014
- EA-Official BF4: <http://www.battlefield.com/de/battlefield-4/faq/battlepacks> Zugriff: 07.01.2015

- ESL-One: ESL to host its second \$250,000 CS:GO tournament this year as ESL One Cologne 2014 <http://www.esl-one.com/csgo/news/esl-to-host-its-second-250000-csgo-tournament-this-year-as-esl-one-cologne-2014/>  
Zugriff: 11.01.2015
- Eurogamer-Team: Battlefield 4. Alle Klassen (Assault, Engineer, Support, Recon). In: <http://www.eurogamer.de/articles/2013-10-31-battlefield-4-multiplayer-tipps?page=4> (Artikel vom 31.10.2013)  
Zugriff: 01.08.2014
- Falkenstern, Max: <http://www.pcgames.de/Battlefield-4-PC-238749/News/Battlefield-4-Wer-traegt-die-Schuld-am-Bug-Debakel-1102350/> (Artikel vom 20122013) Zugriff: 02.02.2014
- Feichtner, Daniel: <http://www.gamers.at/previews/vorschau/sniper-elite-v2/2.html> Zugriff: 12.07.2013
- Fröhlich, Christoph: <http://www.stern.de/digital/online/facebook-account-loeschen-wie-sie-mark-zuckerberg-den-ruecken-kehren-1781802.html> Zugriff: 14.12.2013
- Gage, Zach: Killing Spree. In: Z. Gage's Website <http://stfj.net/index2.php?project=art/2011/Killing%20Spree>  
Zugriff: 3.6.2013
- Gage, Zach: Lose/Lose. In: Z. Gage's Website <http://stfj.net/index2.php?project=art/2009/loselose> Zugriff: 3.6.2013
- Goodman, Amy: Interview mit Anita Sarkeesian (Interview-Transkript). In: [http://www.democracynow.org/2014/10/20/women\\_are\\_being\\_driven\\_offline\\_feminist](http://www.democracynow.org/2014/10/20/women_are_being_driven_offline_feminist) (Interview v. 20.10.2014)  
Zugriff: 10.01.2015
- Grayson, Nathan: Wenn Gewalt abscheulich wird (Kommentar). In: Dölling, Stefan (Hrsg): Atlas Magazin für Außen- und Sicherheitspolitik / Bundesverband Sicherheitspolitik an Hochschulen; Schwerpunkt: Krieg und Spiele, Ausgabe 2/2012, 6. Jahrgang; S. 51-53. <http://adlasmagazin.files.wordpress.com/2012/07/adlas-02121.pdf>  
Zugriff: 3.6.2013
- Greitemeyer, Tobias u. Dirk O. Mügge: Video Games Do Affect Social Outcomes: A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video Game Play. In: <http://psp.sagepub.com/content/40/5/578.full.pdf+html>  
S. 8-10.
- Griliopoulos, Dan: A History of id Tech. <http://www.ign.com/articles/2011/04/28/a-history-of-id-tech>  
(Artikel vom 28.04.2011) Zugriff: 08.01.2015
- Gunreben, Jonas: Steam Sammelkarten. Das sind die Vorteile. In: [http://praxistipps.chip.de/steam-sammelkarten-das-sind-die-vorteile\\_17265](http://praxistipps.chip.de/steam-sammelkarten-das-sind-die-vorteile_17265) (Artikel vom 11.12.2013) Zugriff: 01.02.2014
- Habel, Chad u. Ben Kooyman: Agency mechanics. Gameplay design in survival horror video games. In: Digital Creativity. London: Routledge, 2014. (Vol. 25, Issue 1 / Published online: 09 May 2013). S. 2, S. 15.  
<http://dx.doi.org/10.1080/14626268.2013.776971> Zugriff: 01.07.2014
- Hamilton, Kirk: Tom Clancy's Splintered Legacy. Great Video Games, Troubling Worldview. In: <http://kotaku.com/tom-clancys-strange-video-game-legacy-1440324638> (Artikel vom 04.10.2013)  
Zugriff: 18.12.2014
- Harman, Stace: History of First-Person Shooters: In: <http://uk-microsites.ign.com/history-of-first-person-shooters/>  
Zugriff: 18.12.2014
- Havok Website: Produkt Havok Physics. <http://www.havok.com/products/physics> Zugriff: 08.12.2014.

- Heine, Matthias: Wie Facebooks 58 Geschlechter die Sprache ändern. <http://www.welt.de/kultur/article124899285/Wie-Facebooks-58-Geschlechter-die-Sprache-aendern.html>  
(Artikel vom 16.02.2014) Zugriff: 25.12.2014
- Hern, Alex: Grand Theft Auto 5 under fire for graphic torture scene  
<http://www.theguardian.com/technology/2013/sep/18/grand-theft-auto-5-under-fire-for-graphic-torture-scene>  
(Artikel vom 28.09.2013) Zugriff: 01.02.2014
- IGN: How to Use Twitch with PS4. In: [http://www.ign.com/wikis/playstation-4/How\\_to\\_Use\\_Twitch\\_with\\_PS4](http://www.ign.com/wikis/playstation-4/How_to_Use_Twitch_with_PS4)  
Zugriff: 23.12.2014
- Intelligent Decisions: Dismounted Soldiert Training System. In:  
<http://www.intelligent.net/news/press-releases/intelligent-decisions-inc-rolls-out-revolutionary-new-training-system-us> Zugriff: 3.6.2013
- Inskeep, Steve: America's Army Blurs Virtual War, Militainment. (Morning Edition, March 2, 2010. Interview-Transkript d. Radiosendung mit P.W. Singer) Gale Biography In: Context. Web. 9 Dec. 2012.  
<http://www.npr.org/templates/transcript/transcript.php?storyId=124216122> Zugriff: 3.6.2013
- Jakobs, Benjamin: Folderszene aus Splinter Cell: Blacklist wurde gestrichen. In: <http://www.eurogamer.de/articles/2013-01-30-folderszene-aus-splinter-cell-blacklist-wurde-gestrichen>  
(Artikel vom 30.01.2013) Zugriff: 01.02.2014
- Jakobsson, Mikael: The Achievement Machine. Understanding Xbox 360 Achievements in Gaming Practices . In: Jakobsson, Mikael u. Olli Sotamaa (Hrsg.): Game Studies. The international journal of computer game research. (Vol. 11, Issue: 1, Feb. 2011 / Special Issue - Game Reward Systems).  
<http://gamestudies.org/1101/articles/jakobsson> Zugriff: 25.09.2013
- Kirk, Miranda: Battlefield 4 Battlepack Items List. In: <http://www.gameskinny.com/r2fg2/battlefield-4-battlepack-items-list> Zugriff: 07.01.2015
- Kontour, Kyle: The Governmentality of Battlefield Space. Efficiency, Proficiency, and Masculine Performativity. In: Bulletin of Science, Technology & Society. (VI. 32/ Nr. 5, 2012). S. 354, S. 355-360, S. 356-357, S. 357, S. 358.  
In: <http://bst.sagepub.com/content/32/5/353.full.pdf+html> Zugriff: 3.6.2013
- Lepenies, Wolf: Die Anglosphäre kommt. In: <http://www.welt.de/print-wams/article123058/Die-Anglosphaere-kommt.html> (Artikel vom 13.02.05) Zugriff: 01.08.2014
- Linden, David J.: Video Games Can Activate the Brain's Pleasure Circuits. Like cigarettes, video games can cause rapid brain dopamine release. (Published on October 25, 2011 by David J. Linden, Ph.D. in The Compass of Pleasure).  
In: <http://www.psychologytoday.com/blog/the-compass-pleasure/201110/video-games-can-activate-the-brains-pleasure-circuits-0> Zugriff: 03.10.2014
- Lipinski, Klaus (Hrsg.): Satellitenübertragung. <http://www.itwissen.info/definition/lexikon/Satellitenuebertragung-satellite-transmission-system.html> Zugriff: 25.12.2014
- Maciej, Martin: Battlefield 4. Embleme hinzufügen - How To. In: <http://www.giga.de/spiele/battlefield-4/tipps/battlefield-4-embleme-hinzufuegen-how-to/> (Artikel vom 07.11.2013) Zugriff: 07.01.2015
- Manhart, Klaus: Moore's Law am Ende? In: <http://www.pc-magazin.de/ratgeber/moore-law-report-ende-2020-1938131.html> (Artikel vom 11.02.2014) Zugriff: 02.02.2014
- Martin, David: Playstation 4. Firmware 2.01 zum Download. Sony behebt Probleme bei Ruhemodus.  
<http://www.pcgames.de/PlayStation-4-Konsolen-220102/News/Firmware-201-zum-Download-Sony-behebt-Probleme-bei-Ruhemodus-1141558/> (Artikel vom 05.11.2014). Zugriff: 23.12.2014

- Medler, Ben: Player Dossiers. Analyzing Gameplay Data as a Reward. In: Jakobsson, Mikael u. Olli Sotamaa (Hrsg.): Game Studies. The international journal of computer game research. (Vol. 11, Issue: 1, Feb. 2011 / Special Issue - Game Reward Systems). <http://gamestudies.org/1101/articles/medler> Zugriff: 14.12.2013
- Meinhold, Philipp: Irre demokratisch. <http://www.taz.de/Die-Wahrheit!/137449/> (Artikel vom 27.04.2014). Zugriff: 01.08.2014
- Moers, Frank: <http://www.pcgames.de/Call-of-Duty-Modern-Warfare-3-PC-232918/News/Modern-Warfare-3-Zielhilfe-Quick-Scoping-fuer-den-Ego-Shooter-von-Infinty-Ward-bestaetigt-829269/> (Artikel vom 12.06.2011) Zugriff: 03.10.2014
- Mohr, Markus: Taktikshooter. Es macht uns Spaß, fiktive Umgebungen zu fabrizieren. (Interview m. Ivan Buchta Creative Director v. Bohemia) In: Dölling, Stefan (Hrsg): Atlas Magazin für Außen- und Sicherheitspolitik / Bundesverband Sicherheitspolitik an Hochschulen; Schwerpunkt: Krieg und Spiele, Ausgabe 2/2012, 6. Jahrgang; S. 19, S. 21, S.22. Siehe: <http://adlasmagazin.files.wordpress.com/2012/07/adlas-02121.pdf> Zugriff: 3.6.2013
- Nagy, Ferenc: Battlefield 4: Die Fundorte der besten Waffen. In: [http://praxistipps.chip.de/battlefield-4-die-fundorte-der-besten-waffen\\_13565](http://praxistipps.chip.de/battlefield-4-die-fundorte-der-besten-waffen_13565) Zugriff: 23.09.2014 (Artikel vom 23.11.2013)
- Neitzel, Britta: Publikationen. Dr. Britta Neitzel. In: <http://www.britta-neitzel.de/bnpublications> 03.11.2012
- Official Battlefield Blog: <http://blogs.battlefield.com/2013/08/road-to-bf4-levolution/> Zugriff: 03.10.2014
- Official Battlefield Blog: <http://blogs.battlefield.com/2014/07/battlefield-hardline-communitys-wanted-list/> Zugriff: 01.10.2014
- Official Portal 2 Website: <http://www.thinkwithportals.com/about.php> Zugriff: 08.12.2014.
- Offizielle Battlefield 4 Website: Commander-Modus. In: <http://www.battlefield.com/de/battlefield-4/features/commander-mode> Zugriff: 11.11.2014
- Offizielle Website: <https://minecraft.net/game> Zugriff: 08.01.2015
- ORF Enterprise: Tarife 2015. In: [http://enterprise.orf.at/typo3conf/ext/up\\_downloadcluster/pi1/downloadfile.php?filename=ORF\\_E\\_TARIFE\\_TV\\_2015\\_190914.pdf](http://enterprise.orf.at/typo3conf/ext/up_downloadcluster/pi1/downloadfile.php?filename=ORF_E_TARIFE_TV_2015_190914.pdf) Zugriff: 01.11.2014
- Pat/AP: Jetzt offiziell. Computerspiele sind Kultur. In: <http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/jetzt-offiziell-computerspiele-sind-kultur-a-572152.html> (Artikel vom 14.08.2008) Zugriff: 10.01.2015
- Paul, Carsten: China's army defends sovereign territory from Japanese - in video game. In: reuters.com <http://www.reuters.com/article/2013/08/01/us-china-game-idUSBRE9700OS20130801> Zugriff: 12.07.2013
- Pedercini, Paolo u. Jim Munroe (Ko-Autor): Unmanned. In: <http://unmanned.molleindustria.org/> Zugriff: 3.6.2013
- Pedercini, Paolo: Molleindustria Showreel 2010. In: Vimeo <http://vimeo.com/3055090> Zugriff: 3.6.2013
- Plass-Flessenkämper, Benedikt: Das traurigste Spiel des Jahres. In: <http://www.zeit.de/digital/games/2014-11/this-war-of-mine-antikriegsspiel-rezension> (Artikel vom 10.11.2014) Zugriff: 25.11.2014
- Plunkett, Luke: The Game That Started the Battlefield Series <http://kotaku.com/5852979/the-game-that-started-the-battlefield-series> (Artikel vom 25.10.2011) Zugriff: 25.12.2014
- Poole, Steven: Working for the man. Against the Employment Paradigm in Videogame. (vom 27.10.2008) In: <http://stevenpoole.net/articles/working-for-the-man/> Zugriff: 12.07.2013

- Pte (Redaktionskürzel): Modern Warfare 2 sprengt Milliarden-Umsatzgrenze. In: standard (14.01.2010)  
<http://derstandard.at/1262209527666/Modern-Warfare-2-sprengt-Milliarden-Umsatzgrenze>  
 Zugriff: 3.6.2013
- Raspberry Pi: What is a Raspberry Pi? In: <http://www.raspberrypi.org/help/what-is-a-raspberry-pi/>  
 Zugriff: 11.01.2015
- Reagan, Ronald: Rede im Walt Disney World's EPCOT Center, nahe Orlando/Florida.  
 (vom 08.03.1983). In: Peters, Gerhard u. John T. Woolley (Hrsg.): The American Presidency Project  
<http://www.presidency.ucsb.edu/ws/?pid=41022> Zugriff: 3.6.2013
- Realtime Immersive: Dismounted Soldiert Training System.  
<http://www.rt-immersive.com/news/cryengine-licensed-to-us-army-for-dismounted-soldier-training-system>  
 Zugriff: 3.6.2013
- Realtime Immersive: Simulations and Serious Gaming Company – CryEngine 3  
<http://www.rt-immersive.com/cryengine> Zugriff: 3.6.2013
- Reed, Kristan: The origins of the genre. Maze War, Castle Wolfenstein and (of course) Doom. In: The History of First-Person Shooters. Part 1 <http://videogamesdaily.com/features/200909/the-history-of-first-person-shooters-part-1/>  
 (Artikel vom 29.09.2009) Zugriff: 18.12.2014
- Reinecke, Leonard u. Sabine Trepte: The social side of gaming. eSports und der Aufbau von Sozialkapital.  
[http://www.hamburgmediaschool.com/fileadmin/user\\_upload/Dateien/Forschung/ErgebniszusammenfassungESLStudie.pdf](http://www.hamburgmediaschool.com/fileadmin/user_upload/Dateien/Forschung/ErgebniszusammenfassungESLStudie.pdf) (Studie, Juli 2009). S. 1-16, S. 15. Zugriff: 3.6.2013
- Reisdorf, Dennis: Battlefield 4. Squad-Vergrößerung auf Wunsch der Spieler. In: <http://www.pcgames.de/Battlefield-4-PC-238749/News/Battlefield-4-Squad-Vergroesserung-auf-Wunsch-der-Spieler-1073973/> Zugriff: 11.11.2014  
 (Artikel vom 12.06.2013)
- Ritter, Tobias: Battlefield 4. Alle sieben zum Release verfügbaren Spielmodi vorgestellt. In:  
[http://www.gamestar.de/spiele/battlefield-4/news/battlefield\\_4,47443,3028418.html](http://www.gamestar.de/spiele/battlefield-4/news/battlefield_4,47443,3028418.html) (Artikel vom 12.10.2012)  
 Zugriff: 02.08.2013
- Ritter, Tobias: GTA 5. Globale Verkaufszahlen überschreiten wohl die 40 Millionen. In:  
<http://www.onlinewelten.com/games/gta-5/news/globale-verkaufszahlen-ueberschreiten-wohl-40-millionen-127962/> (Artikel vom 09.01.2015). Zugriff: 11.01.2015
- Rizzo, Albert: Virtual Reality Exposure Therapy. (2005-present) In: University of Southern California.  
 Institute for Creative Technologies <http://ict.usc.edu/prototypes/pts/> Zugriff: 3.6.2013
- Robota, Damian: Web-Phänomenen auf der Spur. Die 30 witzigsten Internet-Memes.  
 In: [http://www.pcwelt.de/ratgeber/Die\\_30\\_witzigsten\\_Internet-Memes-Web-Phaenomenen\\_auf\\_der\\_Spur-8022378.html](http://www.pcwelt.de/ratgeber/Die_30_witzigsten_Internet-Memes-Web-Phaenomenen_auf_der_Spur-8022378.html) (Artikel vom 15.07.2014) Zugriff: 11.01.2015
- Rose, Mike: How Counter-Strike: Global Offensive Turned Itself Around.  
 In: <http://kotaku.com/how-counter-strike-global-offensive-turned-itself-arou-1575373000>  
 [Der Link bietet auch einen historischen Ablauf der Veränderungen in CS:GO] Zugriff: 27.08.2014
- Sauter, Marc: Remote-Gaming im Wohnzimmer für Fortgeschrittene. Steam In-Home Streaming im Test:  
<http://www.golem.de/news/steam-in-home-streaming-remote-gaming-im-wohnzimmer-fuer-fortgeschrittene-1405-106706.html> (Artikel vom 26.05.2014) Zugriff: 01.11.2015
- Schleiner, Anne-Marie: Velvet-Strike <http://www.opensorcery.net/velvet-strike/about.html> Zugriff: 3.6.2013
- Schnabel, Patrick: Übertragungsmedien. In: <http://www.elektronik-kompendium.de/sites/kom/0211192.htm>  
 Zugriff: 25.12.2014

- Schneider, Christian Fritz: Xbox One - Microsoft streicht Gebrauchtspiel-DRM, Region-Lock und Online-Check-Ins. In: Gamestar.de [http://www.gamestar.de/hardware/konsolen/microsoft-xbox-one/xbox\\_one.483.3024823.html](http://www.gamestar.de/hardware/konsolen/microsoft-xbox-one/xbox_one.483.3024823.html) Zugriff: 3.6.2013
- Schulze von Glaßer, Michael: Battlefield 3. Das virtuelle Schlachtfeld. IMI-Studie. In: Ausdruck (Nr. 05/2012 21.2.2012 / IMI-Studie April 2012). Informationstelle Militarisation e.V., S. 18. In: <http://www.imi-online.de/download/IMI-Studie-12-5-Battlefield3.pdf> Zugriff: 3.6.2013
- Schwerdtel, Markus u. Michael Trier (Chefredakteure): Modern Warfare 2 killt die Spielkultur. In: gamepro.de (06.11.2009) [http://www.gamepro.de/artikel/spiele-specials/1963518/call\\_of\\_duty\\_modern\\_warfare\\_2\\_kommentar.html](http://www.gamepro.de/artikel/spiele-specials/1963518/call_of_duty_modern_warfare_2_kommentar.html) Zugriff: 3.6.2013
- Shaw, Adrienne: Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. In: New Media & Society (Vol.: 14/1, Feb. 2012), S. 28-44. <http://nms.sagepub.com/content/14/1/28> Zugriff: 3.6.2013
- Singer, P.W.: Meet the Sims ... and Shoot Them. The rise of militainment. In: Foreignpolicy.com (März/April 2010 / War Issue). [http://www.foreignpolicy.com/articles/2010/02/22/meet\\_the\\_sims\\_and\\_shoot\\_them?page=full](http://www.foreignpolicy.com/articles/2010/02/22/meet_the_sims_and_shoot_them?page=full) Zugriff: 3.6.2013
- Sokolov, Daniel A. J.: H2O/IP nutzt Wasser zur Datenübertragung. Viskose Eigenschaften als Speichermerkmal. In: <http://www.innovations-report.de/html/berichte/informationstechnologie/bericht-18152.html> (Artikel vom 02.05.2003) Zugriff: 28.12.2014
- Soukup, Charles: Mastering the Game: Gender and the Entelechial Motivational System of Video Games. In: Fabj, Valeria (Hrsg.): Women's Studies in Communication (Vol. 30. Nr.: 2, Summer 2007). ORWAC Taylor & Francis Group: S.157-178, S. 172. [http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/07491409.2007.10162511#.UfLK\\_ayNHB0](http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/07491409.2007.10162511#.UfLK_ayNHB0) Zugriff: 3.6.2013
- Steam Community. Steam Tradingcards. In: <http://steamcommunity.com/tradingcards?l=german> Zugriff: 01.02.2014
- Steam Updates: Broadcasting. In: <http://steamcommunity.com/updates/broadcasting> Zugriff: 23.12.2014
- Steam: Steam In-Home-Streaming. In: <http://store.steampowered.com/streaming/?l=german> Zugriff: 01.11.2015
- Steamcommunity.com: Globale Spielstatistik. Blades of Time. In: <http://steamcommunity.com/stats/BladesofTime/achievements/?l=german> Zugriff: 01.02.2014
- Steamcommunity.com: Über den Workshop. In: <http://steamcommunity.com/workshop/workshopsubmitinfo/> Zugriff: 01.02.2014
- Steamcommunity.com: Was ist Steam Greenlight? In: <http://steamcommunity.com/workshop/about/?appid=765&section=faq> Zugriff: 01.02.2014
- Steinlechner, Peter: Lose/Lose: Computerspiel zerschießt Dateien auf Festplatte Kunstprojekt spielt mit Spielegewalt und dem Gedanken an virtuelles Eigentum. In: golem.de <http://www.golem.de/0909/70014.html> Zugriff: 3.6.2013
- Steinlechner, Peter: OnLive geht online in Europa. In: <http://www.golem.de/1109/86594.html> (Artikel vom 22.09.2011). Zugriff: 23.12.2014
- Sterling, Bruce: War Is Virtual Hell. Bruce Sterling reports back from the electronic battlefield. In: wired (Issue 1.01; Mar/Apr 1993 ) [http://www.wired.com/wired/archive/1.01/virhell\\_pr.html](http://www.wired.com/wired/archive/1.01/virhell_pr.html) Zugriff: 3.6.2013

- Takahashi, Dean: Preorder analysis suggests Destiny could be the biggest game of the year with 10M to 15M copies sold. In: <http://venturebeat.com/2014/06/27/preorder-analysis-suggests-destiny-could-be-the-biggest-game-of-the-year-with-10-15m-units-sold/> (Artikel vom 27.06.2014) Zugriff: 11.01.2015
- The Editors of Encyclopædia Britannica: Panorama  
<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/441452/panorama#ref139306> Zugriff: 01.12.2014
- Trier, Michael: Modern Warfare 2. Redaktionskommentar zur Flughafen-Szene. In: gamestar.de (12.11.2009)  
<http://www.gamestar.de/videos/specials.20/modern-warfare-2.13105.html>  
Zugriff: 3.6.2013
- Unity Game Engine. Unity Pro Modeling Simulation and Training (MS&T) Bundle.  
[http://download.unity3d.com/resources/downloads/sim/UnityPro\\_MS&T\\_Bundle\\_ver\\_1.2.pdf](http://download.unity3d.com/resources/downloads/sim/UnityPro_MS&T_Bundle_ver_1.2.pdf)  
Zugriff: 3.6.2013
- Valve Corp.: Competitive Skill Groups FAQ. (Offizieller CS:GO Blog).  
In: <http://blog.counter-strike.net/index.php/2012/10/5565/> Zugriff: 27.08.2014
- Valve Corp.: FAQ. Steam Level. Anleitung. In: <http://steamcommunity.com/tradingcards/faq/?l=german>  
Zugriff: 01.10.2014
- Valve Corp.: Update 10/25. Skill Groups, GOTV. (Offizieller CS:GO Blog). In: <http://blog.counter-strike.net/index.php/2012/10/5531/> Zugriff: 27.08.2014
- Verhoeff, Nanna: Mobile Screens. The Visual Regime of Navigation. [MediaMatters Series] Amsterdam: University Press, 2012. Siehe: [https://www.academia.edu/1072660/Mobile\\_Screens\\_The\\_Visual\\_Regime\\_of\\_Navigation](https://www.academia.edu/1072660/Mobile_Screens_The_Visual_Regime_of_Navigation)
- Wang, Hao u. Chuen-Tsai Sun: Game Reward Systems. Gaming Experiences and Social Meanings. (Konferenzbeitrag). In: Think Design Play. The fifth international conference of the Digital Research Association (DIGRA/Utrecht School of the Arts, January, 2011). S.1, S. 1-15. Siehe: <http://www.digra.org/digital-library/publications/game-reward-systems-gaming-experiences-and-social-meanings/> Zugriff: 01.15.2014
- White, Jeremy: Virtual Indoctrination and the Digihad. The Evolution of Al-Qaeda's Media Strategy. In: <http://smallwarsjournal.com/jrn/art/virtual-indoctrination-and-the-digihad> (Artikel 19.11.2012). Zugriff: 05.04.2013
- Wilhelm, Zsolt: EverQuest 2. Spieler verdient 100.000 Dollar mit User-generated Content.  
<http://derstandard.at/1395364959371/EverQuest-2-Spieler-verdient-100000-Dollar-mit-User-Generated-Content>  
Zugriff: 11.04.2014
- Wilhelm, Zsolt: <http://derstandard.at/1395363219765/Facebook-kauft-Virtual-Reality-Spezialist-Oculus-VR-fuer-zwei-Milliarden-Dollar>. (Artikel vom 25.03.2014). Zugriff: 01.11.2014
- Wilke, Thomas: Spielmarkt. Eine Frage der Moral. In: <http://www.pcgames.de/Spielmarkt-Thema-117280/Specials/Eine-Frage-der-Moral-705231/> (Artikel vom 20.02.2010) Zugriff: 11.01.2015
- Wölwer, Felix: Battlefield 4: Profilbild im Battlelog ändern. In: [http://praxistipps.chip.de/battlefield-4-profilbild-im-battlelog-aendern\\_34183](http://praxistipps.chip.de/battlefield-4-profilbild-im-battlelog-aendern_34183) (Artikel vom 08.09.2014) Zugriff: 07.01.2015
- WordNet. A lexical Database for English. In: Princeton University. <http://wordnetweb.princeton.edu/perl/webwn?s=Militainment&sub=Search+WordNet&o2=&o0=1&o8=1&o1=1&o7=&o5=&o9=&o6=&o3=&o4=&h=>  
Zugriff: 3.6.2013
- Yang, Robert: A people's history of the FPS. Part 1 / Part 2 / Part 3. In: <http://www.rockpapershotgun.com/tag/a-peoples-history/> Zugriff: 28.12.2014

Yang, Robert: A people's history of the FPS. Part 1. The WAD. In: <http://www.rockpapershotgun.com/2012/09/19/a-peoples-history-of-the-fps-part-1-the-wad/>  
(Artikel vom 19.09.2012) Zugriff: 28.12.2014

Yang, Robert: A people's history of the FPS. Part 3. The Postmod. In: <http://www.rockpapershotgun.com/2012/09/21/a-peoples-history-of-the-fps-part-3-the-postmod/>  
(Artikel vom 21.09.2012) Zugriff: 28.12.201

## Suchmaschinen / Datenbanken / Archive

Zur Suche nach wissenschaftlichen Studien in Fachmagazinen wurde *UB-OPAC Wien* mit VPN-Zugang genutzt [Universitätsbibliothek Wien Online-Katalog]. Zeitraum: 2012-2015.

<http://bibliothek.univie.ac.at/>

Zur ergänzenden Suche wurde *Google Scholar* im Zeitraum von 2012-2015 benützt.

<http://scholar.google.de/>

Game Studies - The International Journal of Computer Game Research

<http://gamestudies.org>

Game Studies – Archiv (2001-2014)

<http://gamestudies.org/1402/archive>

*DiGRA* (Digital Games Research Association) - Digital Library

<http://www.digra.org/digital-library/>

## **Anhang**

### **Spiel-Clients**

Die digitalen Spiele wurden in der jeweiligen PC-Version (Windows 7, 64bit) gespielt. Es wurde jeweils der aktuelle Spiel-Client verwendet:

Origin (Electronic Arts), Steam (Valve), Uplay (Ubisoft), PlanetSide 2-Client (Sony Online Entertainment), Guild Wars-Client (NcSoft/ArenaNet), Unreal Engine 4-Launcher (Epic Games), Battle.net-Client (Blizzard Entertainment)

### **Information zur Dokumentation der Belohnungsschemata**

Die dokumentierten Belohnungsschemata des *Battlefield 4 -Battlelog* entstammen folgendem Account: <http://battlelog.battlefield.com/bf4/de/user/TotalVersaut/> (Stand Dezember 2014)  
[\*Mit freundlicher Genehmigung des Users]

### **Gamographie**

Battlefield 3 (Digital Illusions CE/Electronic Arts, 2011)

Battlefield 4 - Premium Edition (Digital Illusions CE/Electronic Arts, 2013)

Counter-Strike: Global Offensive (Hidden Path Entertainment/Valve Corp., 2012)

Call of Duty: Modern Warfare 2 (Infinity Ward/Activision, 2009)

Deus Ex: Human Revolution (Eidos Montréal/Square Enix/Nixxes Software, 2011)

Guild Wars (NcSoft/ArenaNet, 2005)

Hearthstone (Blizzard Entertainment/Activision Blizzard, 2014)

PlanetSide 2 (Sony Online Entertainment, 2012)

Unreal Tournament (Epic Games) [Unreal Engine 4 / Pre-Alpha-Version, Stand November 2014]

## **Abstract**

Anhand der drei Schwerpunkte Militainment, Foucaultsche Machtfragen und Belohnungsschemata wurde versucht, zu erörtern, wie sich Belohnungsstrukturen in Militainment Gaming niederschlagen können. In erster Linie betrifft das den Militainment Shooter *Battlefield 4*. Im weiteren Sinne sind noch andere angrenzende FPS-Hybride samt Game Fictions davon betroffen. Die vorliegende Forschungsarbeit kann als Einbringung von Foucaultschen Thesen in den *Militainment-Diskurs* angesehen werden. Hinzu kommt die Einbettung der relevanten Fragen nach Balancing und belohnendem Spieldesign. Des Weiteren findet sich eine Dokumentation von bereits existierenden Belohnungsschemata im letzten Abschnitt der Diplomarbeit. Die historische Kontextualisierung bezieht sich auf FPS-Gaming der 90er Jahre, die Entwicklung von aktuellen und früheren Spiel-Engines und die Betrachtung von digitalen Spielen nach Pias. Im Unterhaltungsbereich (Entertainment Gaming) wird in erster Linie aus Spielspaß, für Leistungsstreben und das Absolvieren von individuellen Spielzielen gespielt und das abseits von offiziellen eSports-Ligen. Die Motivationen können auf Gewinnen ausgerichtet sein, bietet aber auch soziale Aspekte, die sich über die Spielkultur hinaus entwickeln können. Ein Beispiel wäre etwa das Weiterbestehen von Freundschaften. Primäres Ziel war es, die Vertreter der Unterhaltungsspiele innerhalb des Militainment-Bereichs genauer zu betrachten und das im Zusammenhang mit spielinternen und -externen Belohnungsschemata. Dabei geht es weniger darum, der moralischen Frage nachzugehen, warum medialisierte Gewalt belohnt wird, sondern darum, wie Belohnungsmuster in Militainment Games vorkommen und für die Rezeption funktionalisiert werden. Anknüpfend daran sei erwähnt, dass vorwiegend der Spielmodus Multiplayer begutachtet wurde, da dort die kompetitiven als auch sozialen Faktoren am ausgeprägtesten sind, was auch das kooperative Spielen miteinander einschließt. Das wissenschaftliche Rahmenkonzept, das dieser Arbeit zu Grunde liegt, ist um soziale Aspekte ergänzt, die sich vermehrt im Amateur- bis semi-professionellen Bereich von Militainment Gaming finden lassen. Im eSport hingegen sind die Motivationen andere (Turnierpreise und andere Verdienstmöglichkeiten / eSport-Karrieren und Starphänomene). Dies soll jedoch nicht bedeuten, dass die Leidenschaft, ein digitales Spiel zu spielen, dort nicht gegeben sein kann.

**Schlüsselbegriffe:** virtuelle Belohnungen, soziale Gratifikationen, Militainment, Disziplinierung, Training, Digitales Drillen

**Keywords:** virtual rewards, social gratifications, militainment, disciplining, training, digital drill

## **LEBENS LAUF**

Philipp Hütter

Geboren in Graz, Republik Österreich (AT)

### **Bildungsweg:**

2006-2015, Diplomstudium Theater- Film- und Medienwissenschaft, Universität Wien

1992-2001, BG/BRG Klusemannstraße, Graz

### **Freie Theater- und Kulturarbeit:**

2008-2013 Wienseemble, Wien

2006-2007 Theater zum Gebrauch, Graz / Theaterzentrum Deutschlandsberg

2000-2005 Theater- und Kulturverein drahtseilakt, Graz

### **Zusatzqualifikation:**

2008 Erfolgreich bestandene Bühnenreifeprüfung im Bereich Schauspiel,  
Diplom vergeben durch Paritätische Kommission (ÖGB/KMSfB), Wien

### **Auslandsaufenthalte:**

2005 Straßentheater-Akteur im Rahmen des Projekts  
Rencontres de boîtes / Das Treffen der Schuhschachteln  
in Schottland, Spanien, Frankreich und Österreich;  
Eine Kooperation des IN SITU Network (EU/FR),  
La Strada / Die Organisation (AT) und Compagnie Kumulus (FR)

### **Sonstiges:**

Dienstnehmer bei verschiedenen Personalleasingfirmen, in diversen Branchen, Raum Graz/Wien:

2013-2014 Trenkwalder

2012 I.K. Hofmann

2011 Jobmade

2004-2005 Powerserv Austria,

2004 Manpower Austria (heutiger Name: Powerserv Austria)

Angestellt als Handelsarbeiter:

2002-2003 Merkur Markt, Graz