



DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Die Hässlichkeit als eine Kategorie sui generis am
Beispiel von Videospielen“

verfasst von / submitted by

Elias Eiter

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the
degree of

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2021 / Vienna, 2021

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 190 313 299

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Lehramtsstudium UF Geschichte, Sozialkunde und
Politische Bildung / UF Psychologie und Philosophie

Betreut von / Supervisor:

ao. Univ.-Prof. i.R. Dr. Herbert Hrachovec

Plagiatserklärung

Hiermit erkläre ich, die vorgelegte Arbeit selbständig verfasst und ausschließlich die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt zu haben. Alle wörtlich oder dem Sinn nach aus anderen Werken entnommenen Textpassagen und Gedankengänge sind durch genaue Angabe der Quelle in Form von Anmerkungen bzw. In-Text-Zitationen ausgewiesen. Dies gilt auch für Quellen aus dem Internet, bei denen zusätzlich URL und Zugriffsdatum angeführt sind. Mir ist bekannt, dass jeder Fall von Plagiat zur Nicht-Bewertung der gesamten Lehrveranstaltung führt und der Studienprogrammleitung gemeldet werden muss. Ferner versichere ich, diese Arbeit nicht bereits andernorts zur Beurteilung vorgelegt zu haben.

Batschuns am 24.03.2021

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Batschuns', written in a cursive style.

Danksagung

Die vorliegende Arbeit wäre ohne die wertvolle Unterstützung einer ganzen Reihe an Personen nicht möglich gewesen. Ich möchte diese Chance nutzen und ihnen von ganzem Herzen danken, mich auf diesem Weg begleitet zu haben:

Meinem Vater und meiner Mutter, die mich stets antrieben und wohl die größte Hilfe für die Umsetzung dieser Arbeit waren, die man sich nur wünschen kann. Meinen Schwestern für ihre moralische Unterstützung. Meiner Freundin die immer ein offenes Ohr hatte und mit Rat zur Seite stand, auch wenn sie selbst mitten im Abschluss ihrer Doktorarbeit war. Meinem Chef für das Verständnis und die Gelegenheit, die Diplomarbeit neben dem Beruf abschließen zu können. Meinen Freunden für ihre vielfältige Unterstützung. Meinem Betreuer Herbert Hrachovec für das Akzeptieren und Durchsehen meiner Diplomarbeit, ohne seiner Beratung und raschen Kommunikation wäre diese Arbeit nicht möglich gewesen.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	7
2. Die Hässlichkeit, ein Annäherungsversuch	11
2.1 Karl Rosenkranz	12
2.2 Theodor W. Adorno	15
2.3 Nelson Goodman	17
2.4 Das Hässliche als Kategorie eigenen Rechts	19
2.4.1 Michael Pauen	19
2.4.2 Ursula Franke	29
3. Sind Videospiele Kunst?	32
3.1 Videospiele als ästhetische Gegenstände	33
3.2 Videospiele als Kunstwerk	34
4. Die Verwendung der Hässlichkeit in Videospielen	39
4.1 Hässlichkeit als Identifikations- und Orientierungshilfe	39
4.1.1 Von guten Elfen und bösen Orks	40
4.1.2 Die Faszination des Bösen	43
4.1.3 Eine Umkehr der Gegensätze	46
4.1.4 Feedback und Information	48
4.2 Immersion	52
4.2.1 Das Roleplaying	53
5. Die Hässlichkeit als eine Kategorie sui generis am Beispiel von Videospielen	57
5.1 Hässliche Darstellungen und die Darstellung von Hässlichkeit	57
5.2 Die Hässlichkeit als Gameplay-Element	59
5.3 Die beschreibende Hässlichkeit	62
5.4 Faszination Hässlichkeit	64
6. Fazit	71
Literaturverzeichnis	74
Abstract	83

1. Einleitung

Videospiele, nach dem Duden als “elektronisch-basierte Spiele” definiert (Duden, 2019), sind nun schon seit längerem aus ihrem Schattendasein als nerdige Freizeitbeschäftigung herausgetreten und haben Einzug in den Mainstream und in die Popkultur gehalten. Nicht nur das, Videospiele sind ebenso in der Kunst angelangt und nehmen zunehmend ihren Platz neben Filmen, der Musik und anderen Massenmedien ein.

Videospiele können somit also als kulturelle Entwicklungen gesehen werden, welche praktisch die gesamte Gesellschaft umfassen und das Alltagsleben der Menschen betreffen. Das Spielen an sich, egal ob digital oder im realen Leben, hatte schon immer eine signifikante Relevanz für Identität, Gesellschaft und sogar für den Verlauf einer Kultur. (Taylor, 2006, S. 89) Diese kulturelle Bedeutung des Spiels war bereits Johan Huizinga bewusst. Auf ihn verweisend schreibt Taylor: “While circumscribing the sphere of play through its ‘spatial separation from ordinary life,’ [...] how it is often entangled with the serious—indeed the civilizing—in complicated ways.” (Taylor, 2006, S.89 - 90) Während also der vom Spiel okkupierte Raum von dem üblichen, alltäglichen Leben normalerweise abgegrenzt wird, so zeigen sich doch viele komplexe Verstrickungen mit dem echten Leben.

Während bis noch vor einigen Jahren praktisch nur auf die negativen Seiten der Videospiele fokussiert wurde und der Terminus der *Killerspiele* in aller Munde war (Sommerauer, 2009), werden in neuerer Zeit auch deren positive Aspekte und Nutzen beleuchtet.

So wird beispielsweise in der Pädagogik das Naheverhältnis von Videospielen zum Lernen und der Bildung behandelt, wie beispielsweise in James Paul Gees Werk *What video games have to teach us about learning and literacy* (Gee, 2007). Auch deren didaktischen Nutzen im Unterricht genießt immer

mehr Aufmerksamkeit, wie die Zeitschrift *Historische Sozialkunde: Geschichte, Fachdidaktik, politische Bildung* belegt, welche ein Heft zum Thema *Computer – Spiele – Geschichte* herausgab (Verein für Geschichte und Sozialkunde, 2013). Ebenso werden Lehrveranstaltungen mit spezifischen Fokus auf Videospiele immer öfter auf den Universitäten angeboten.

Erfreulicherweise beschäftigt sich seit 15 - 20 Jahren die Wissenschaft zunehmend mit Videospiele, wobei hier noch immer Pionierarbeit geleistet wird. Unterschiedliche Disziplinen, wie die Ludologie, die Spielmethodik, die Spiel-Psychologie, die Spielpädagogik, die Spieldidaktik, die Geschichte des Spiels oder die Spiel-Soziologie widmen sich in ihren Arbeiten der wissenschaftlichen Aufarbeitung des Phänomens Videospiele. Ebenso wird über die Formensprache von Computerspielen, die Wirkungen und vieles mehr geforscht. Es kann daher gesagt werden, dass "Computerspiele [...] damit zum Gegenstand der akademischen geisteswissenschaftlichen Reflexion geworden [sind] wie es bei Filmen und der populären Musik längst der Fall ist." (Zimmermann, 2017, S. 17)

Bezüglich der Ausbildung für die Branche bestehe jedoch noch großer Handlungsbedarf, so Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates und Herausgeber der Zeitung *Politik & Kultur*. "Das gilt einerseits für die Unternehmen selbst, die im Rahmen des Dualen Ausbildungssystems ihren Nachwuchs selbst ausbilden können. Andererseits aber auch für Hochschulen und Universitäten, die größere Ausbildungskapazitäten zur Verfügung stellen könnten." (Zimmermann, 2017, S. 17)

Ziel dieser Arbeit soll es nun sein, der wissenschaftlichen Behandlung von Videospiele ein weiteres kleines Puzzlestück hinzuzufügen, nämlich hinsichtlich des Phänomens der Hässlichkeit als einer eigenständigen Kategorie. Zunächst soll versucht werden, sich dem Begriff der Hässlichkeit

anzunähern. Ausgehend von Karl Rosenkranz berühmter *Ästhetik des Hässlichen*, welche die erste tatsächliche Bearbeitung des Begriffs darstellt, über Theodor W. Adornos Instrumentalisierung der Hässlichkeit bis hin zu Goodmans erster Behandlung einer Paradoxie der Hässlichkeit. Abgeschlossen wird der Annäherungsversuch mit einem modernen Ansatz, welcher der Hässlichkeit den Status einer eigenen, alleinstehenden Kategorie, einer Kategorie sui generis zugesteht. Ein Status welcher nun nicht länger an die Kategorie des Schönen geknüpft ist. Auch gilt die ästhetische Kategorie des Hässlichen nunmehr nicht als negativ und (ab)wertend, sondern gewinnt stattdessen vielmehr eine beschreibende Bedeutung. Der moderne Ansatz der Hässlichkeit als Kategorie sui generis soll im Zentrum dieser Arbeit stehen, wobei hierbei insbesondere auf Michael Pauen und Ursula Franke verwiesen wird.

Wie zu sehen sein wird, steht die Auseinandersetzung mit der Hässlichkeit in einem engen Zusammenhang mit der Kunst. Daher möchte ich mich im Anschluss daran kurz der Frage widmen, ob Videospielen überhaupt ein Kunststatus zugesprochen werden kann. Beantworten möchte ich diese Frage anhand Daniel Martin Feiges Artikel *Ästhetik und Kunst des Computerspiels*, wonach Videospiele zweifelsohne als Kunst gelten können, gleichwohl dies natürlich nicht auf alle Videospiele zutrifft.

Im nachfolgenden Kapitel wird beleuchtet, wie Hässlichkeit in Videospielen verwendet wird. Hierbei soll insbesondere auf zwei Verwendungsarten eingegangen werden. Zum einen soll Hässlichkeit dem Spieler eine Identifikations- und Orientierungshilfe im Spiel bieten, zum anderen kommt ihr eine wichtige Bedeutung hinsichtlich der Immersion und des Roleplayings zu. Bezug genommen wird hier erwartungsgemäß weniger auf philosophische Schriften, sondern vielmehr auf Werke, welche das Game Design sowie die

Game Studies betreffen. Wo zutreffend, soll dennoch auch auf philosophische Abhandlungen eingegangen werden.

Schließlich soll der Frage nach der Umsetzung der Hässlichkeit als eigenständige Kategorie in Videospielen nachgegangen werden. Anhand einer Reihe von Spielen werde ich aufzeigen, dass gewisse Videospiele zu einem großen Teil diesem moderne Ansatz entsprechen. Naturgemäß wird dies nicht auf alle Videospiele zutreffen, jedoch, so die Annahme, kann das Hässliche als eine Kategorie sui generis in diversen Videospielen ausfindig gemacht werden.

2. Die Hässlichkeit, ein Annäherungsversuch

Die begriffliche Fassung der Hässlichkeit ist nicht einfach. Während das Schöne in der Vergangenheit zweifelsfrei viel Beachtung fand, wurde das Hässliche noch bis ins 19. Jahrhundert hinein größtenteils schlicht ignoriert.

Auch wenn es im ästhetischen Diskurs nunmehr eine ganze Reihe an Ansätzen gibt, die Hässlichkeit begrifflich zu fassen, so liefert doch keiner wirklich eine präzise Antwort auf die gestellten Fragen. Oftmals wird die Hässlichkeit nur auf ihre negativen Aspekte reduziert und theoretisch sowie alltagssprachlich ausgegrenzt. In der Behandlung des Hässlichen wird vielfach lediglich der Kontrast zum Schönen gesucht oder das Hässliche als das *nicht so Schöne* oder auch als das *Negativ Schöne* bezeichnet, wobei aber bereits Rosenkranz sagte, dass etwas weniger schönes nicht zwingend hässlich ist.

Johannes Volkelt findet deutliche Worte in seinem 1910 erschienen zweiten Band des *System der Ästhetik* und schreibt: "Das Häßliche ist nichts weiter als die Zusammenfassung [unzähliger Gebilde] des ästhetisch Mißwertigen, des Widerästhetischen [...], die den ästhetischen Anforderungen widersprechen, daher ästhetische Unbefriedigung und Mißbilligung erwecken und den ästhetischen Betrachter abstoßen." (Volkelt, 1925 - 1926, S.582)

Im Folgenden wird zunächst auf drei zentrale Personen, die sich mit dem Begriff der Hässlichkeit wissenschaftlich auseinandergesetzt haben, eingegangen werden. Es soll beleuchtet werden, wie sich der Begriff der Hässlichkeit, beginnend mit dem 19. Jahrhundert, gewandelt hat. Im Anschluss daran werde ich mich einem modernen Ansatz zuwenden, welcher die Hässlichkeit als eine eigenständige Kategorie betrachtet. Der sich dort

herausbildende Begriff der Hässlichkeit soll schließlich in weiterer Folge auf die Thematik der Videospiele angewendet werden.

2.1 Karl Rosenkranz

Sieht man sich die Geschichte der Hässlichkeit im ästhetischen Diskurs an, kommt man zweifelsfrei nicht an Karl Rosenkranz vorbei. Der Hegelschüler unternahm nämlich mit seinem 1853 erschienenen Werk *Ästhetik des Häßlichen* die erste große Auseinandersetzung mit der Hässlichkeit.

Während Rosenkranz dem Hässlichen zwar nicht den Status einer eigenständigen Kategorie zugesteht und es auch nicht vom Schönen emanzipiert, so ist es doch sein Werk, welches die beginnende sukzessive Befreiung der Ästhetik vom zwingenden Vorrang des Ideals im 19. Jahrhundert markiert. Rosenkranz selbst verstand diesen Prozess jedoch vermutlich eher als eine Ergänzung der idealistischen Ästhetik der Hegelschen Prägung. Dennoch kann dieser Vorgang ohne weiteres "als Vorzeichnung des schließlichen Zerfalls der Bindung des Wahren an das Gute und an das Schöne aufgefaßt werden, ein Prozeß der bis in die Gegenwart fortwirkt" (Scheer, 2006, S. 141).

Daß das Häßliche ein Begriff sei, der als ein relativer nur in Verhältniß zu einem andern Begriff gefaßt werden könne, ist unschwer einzusehen. Dieser andere Begriff ist der des Schönen, denn das Häßliche ist nur, sofern das Schöne ist, das seine positive Voraussetzung ausmacht. (Rosenkranz, 1853, S. 7)

Karl Rosenkranz bezeichnet das Hässliche als das Negativschöne, sieht den Terminus also dem Schönen untergeordnet und als in einer Abhängigkeit mit dem Schönen stehend. Dies bedeutet zugleich, dass das Hässliche niemals ohne das Schöne auftreten kann, das Schöne jedoch zweifelsohne für sich selbst stehen kann. Steht das Hässliche für sich alleine, wird es nach Rosenkranz ästhetisch ungenießbar (Rosenkranz, 1853, S. 40).

Als Beispiel gibt er hierbei *Das Jüngste Gericht* von Hans Memling an, wobei Rosenkranz fälschlicherweise annahm, der Urheber des Triptychons sei Jan van Eyck, im Jahre 1845 wurde jedoch Memling als Maler identifiziert (Rost, 1941, S. 10 - 15). Das Triptychon stellt auf einem Flügel die Hölle und deren Bewohner sowie auch die Verdammten dar, also kurz gefasst, Hässliches. Dieser Flügel wurde Rosenkranz zufolge jedoch nur in Beziehung zu dem gegenüberliegenden Flügel gemalt, welcher den Eintritt der Begnadeten in das Himmelreich zeigt, welches wenig überraschend das Schöne repräsentieren soll. Beide Flügel wiederum stehen in einem Verhältnis zu der Tafel in der Mitte, zwischen der schönen und hässlichen Tafel. Die Mitteltafel stellt das Gericht selbst dar und stellt somit einen Übergang zu den Flügeln auf beiden Seiten her.

Die hässliche Seite des Triptychons, so seine Annahme, hätte der Künstler niemals alleine gemalt und wenn doch, dann würde er nicht glauben, dass er damit ein Kunstwerk geschaffen habe. Das Schöne kann also ohne weiteres für sich alleine stehen, während eine isolierte Darstellung des Hässlichen niemals als kunstvoll erachtet werden kann. "Eine solche Vereinzelung würde dem Häßlichen eine Selbstständigkeit zugestehen, die gegen seinen Begriff ist" (Rosenkranz, 1853, S. 40 - 41). Auch hier zeigt sich erneut, dass der Hässlichkeit kein eigenständiger Status zugestanden wird.

Das Hässliche ist also das Gegenteil des Schönen und die Eigenschaften, welche dem Schönen zugeordnet wurden, werden nunmehr umgekehrt und negiert, um anhand derer die Eigenschaften des Hässlichen zu formulieren, so Rosenkranz. Der Begriff der Schönheit, von welchem der Autor dabei ausgeht, ist die "sinnliche Erscheinung der natürlichen und geistigen Freiheit in harmonischer Totalität." (Rosenkranz, 1853, S. 54).

Der Autor der *Ästhetik des Häßlichen* unterteilt die Hässlichkeit in drei Kategorien, die Formlosigkeit, die Inkorrektheit sowie die Defiguration, welche jeweils Negationen von Eigenschaften des Schönen sind. Die Formlosigkeit ergibt sich Karl Rosenkranz zufolge aus der Form, die Inkorrektheit aus der Korrektheit und die Unfreiheit ergibt sich schließlich aus der Freiheit. (Rosenkranz, 1853, S. 54 - 60) Weiters betont er, dass ein Kunstwerk, welches als niedriger oder unvollkommener bezeichnet wird, nicht damit gleichzusetzen sei, dass es hässlich ist. Es ist hier keine ästhetische Degradierung gemeint, sondern es ist nur "relativ gesagt, ohne den Begriff einer aus diesem Stufenverhältniß etwa nothwendigen Häßlichkeit zu involviren. Weniger schön ist aber noch keineswegs identisch mit häßlich" (Rosenkranz, 1853, S. 14).

Das Hässliche ist jedoch keine Folie, durch die das Schöne umso schöner wirkt. Denn "das Schöne, als der sinnlich erscheinende Ausdruck der Idee, ist in sich absolut und bedarf nicht eines Haltes außer sich, einer Verstärkung durch seinen Gegensatz" (Rosenkranz, 1853, S. 36). Stattdessen wird durch die Kontrastierung mit dem Hässlichen das Schöne lediglich relativ schöner wahrgenommen und der Reiz des Genießens erhöht sich. Das Hässliche in der Kunst ist bei Rosenkranz also nicht an einen bestimmten Zweck gebunden.

Der Grund, warum die Kunst nun schließlich auch das Hässliche hervorbringt, erkennt Rosenkranz in der Idee selbst. Die Kunst soll "die Erscheinung der Idee nach ihrer Totalität ausdrücken. Es gehört zum Wesen der Idee, die Existenz ihrer Erscheinung frei zu lassen und damit die Möglichkeit des Negativen zu setzen" (Rosenkranz, 1853, S. 38). Die Kunst muss alles, das Ganze zur Darstellung bringen und somit zwangsweise auch das Hässliche.

Während also Rosenkranz das Hässliche als das Gegenteil und abhängig vom Schönen ansieht, hält Umberto Eco ihm entgegen, dass durch seine weiteren Ausführungen und seiner Vielzahl an Unterscheidungen der Hässlichkeit, durchaus behauptet werden könne, dass die Hässlichkeit eine Art Autonomie besitze. Rosenkranz Unterscheidungen und Beschreibungen sind "too much to allow us to carry on saying that ugliness is merely the opposite of beauty understood as harmony, proportion, or integrity" (Eco, 2007, S. 16) Auch Konrad Paul Liessmann teilt diese Ansicht, wenn er in seiner *Philosophie des Verbotenen Wissens* schreibt, dass sich Rosenkranz zwar "der Form nach einer hegelianisierenden Systematik befleißigt, der Sache nach allerdings das Hässliche in einer Weise in den Vordergrund treten läßt, daß es seine postulierte Abhängigkeit vom Schönen nahezu vergessen läßt." (Liessmann, 2014, S. 175)

2.2 Theodor W. Adorno

Wie bereits erwähnt existiert das Hässliche in der Kunst nach Rosenkranz nicht auf Grund eines, wie auch immer gearteten Zweckes. Nicht so jedoch bei Theodor W. Adorno. In seinem posthum veröffentlichten Werk *Ästhetische Theorie* definiert Adorno das Hässliche in der Kunst als ein Instrument, einen Zweck, um das Hässliche in der Welt zu kritisieren. Aufgabe der Kunst sei es,

die reale Welt nachzuahmen, somit also auch das Hässliche mimetisch darzustellen. Die Kunst solle "das als häßlich Verfemte zu ihrer Sache machen, nicht länger um es zu integrieren, zu mildern [...] sondern um im Häßlichen die Welt zu denunzieren, die es nach ihrem Bilde schafft und reproduziert" (Adorno, 1972, S. 75).

Während Hauke Brunkhorst diesbezüglich von einer "ästhetischen Emanzipation des Häßlichen" (Brunkhorst, 1988, S. 95) schreibt, kann dies auch gänzlich anders betrachtet werden. Wird das Hässliche nämlich lediglich instrumentalisiert und an den Zweck gebunden das Häßliche in der Welt zu denunzieren, so wird ihm im Grunde jegliche Eigenständigkeit, in der Art wie sie das Schöne besitzt, abgesprochen. Während Adorno "zwar Abstand von der grundsätzlichen Abhängigkeit des Hässlichen vom Schönen [nimmt], verleiht [er] ihm aber durch diese Instrumentalisierung einen sekundären Charakter" (Plattmeier, 2013, S. 31 - 32). Auch Michael Pauen nimmt eine kritische Haltung diesbezüglich ein und sieht in der "vermeintlichen Ehrenrettung für das 'als häßlich Verfemte' letztlich [...] eine Bestätigung dieser Diskreditierung." (Pauen, 2006, S. 218) Man traue dem Hässlichen offensichtlich nicht viel Gutes zu, wenn es lediglich als ein Instrument zur Denunzierung der Realität herhalte.

Während für Rosenkranz das Hässliche aus dem Schönen entstanden ist, spricht sich Adorno vielmehr für das Gegenteil aus und schreibt, dass das Schöne eher aus dem Häßlichen entsprungen sei, als umgekehrt (Adorno, 1972, S. 81). Denn, so Adorno weiter, "ist Schönheit [nicht] der platonisch reine Beginn, sondern geworden in der Absage an das einst Gefürchtete, das erst retrospektiv, von seinem Telos aus, mit jener Absage zum Häßlichen wird, gleichsam entspringt" (Adorno, 1972, S. 77).

Zudem spricht er sich dafür aus, die Ästhetik nicht als eine Lehre vom Schönen zu verstehen. Denn diese Auffassung "fruchtet so wenig, weil der

formale Charakter des Schönheitsbegriffs von dem vollen Inhalt des Ästhetischen abgeleitet. [...] In dem, worauf ästhetische Reflexion zielt, gibt er einzig ein Moment ab" (Adorno, 1972, S. 81 - 82). Ästhetik ist also noch vielmehr als nur die Beschäftigung mit dem Schönen, welches lediglich einen, wenn auch wichtigen Teil für die Kunst darstellt. Die Hässlichkeit in der Ästhetik zu ignorieren würde für Adorno einem Stillstand im ästhetischen Diskurs gleichkommen.

Es ist für Adorno evident, dass eben beide Begriffe, die Hässlichkeit ebenso wie die Schönheit, für die Kunst erforderlich sind. Diese Begriffe, so der Autor weiter, "spotten [aber einerseits] einer definitorischen Fixierung, wie sie jeglicher Ästhetik vorschwebt, deren Normen, sei's noch so indirekt, an jenen Kategorien orientiert sind." (Adorno, 1972, S. 75). Andererseits beschreibt er den Widerspruch, dass es im ästhetischen Diskurs dennoch nicht möglich ist, auf das Definieren dieser Begriffe zu verzichten. Dieser Widerspruch ist ihm jedoch durchaus bewusst, wenn er schreibt: "so wenig ist das Schöne zu definieren wie auf seinen Begriff zu verzichten, eine strikte Antinomie" (Adorno, 1972, S. 82).

2.3 Nelson Goodman

Während Nelson Goodman in seinem 1968 erschienenen Werk *Languages of Art* die Hässlichkeit zwar nur am Rande behandelt, beschreibt er doch als wohl einer der ersten eine Paradoxie des Hässlichen (Plattmeier, 2013, S. 32).

Im alltäglichen Gebrauch, führt Goodman aus, wird unter einem guten Bild ein hübsches Bild verstanden. Wird dies auf die nächst höhere Ebene

übertragen, wird *hübsch* mit *schön* ersetzt. Immerhin seien die besten Bilder offensichtlich nicht lediglich nur hübsch, sondern schön. Es erkläre sich jedoch gleichzeitig von selbst, dass viele der besten Bilder in der Kunst eben nicht schön sind, sondern offenkundig als hässlich bezeichnet werden müssen. Goodman folgt dem Gedankengang dieses Paradoxes weiter und schreibt, wenn das Schöne das Hässliche ausschließe, dann könne das Schöne kein Maßstab für künstlerischen Wert darstellen. Ebenso kann das Schöne nicht gleichzeitig auch hässlich sein, oder im Umkehrschluss, das Hässliche künstlerisch als Schönes hervorgebracht werden. Denn dann wäre das Schöne lediglich ein alternatives und irreführendes Wort für ästhetischen Wert (Goodman, 1968, S. 255).

Goodman kommt zu dem Schluss, dass dieses Paradox dadurch aufgelöst werden kann, indem das Ziel der Kunst in der Erzeugung von Erkenntnis liegt. Es geht in einem gelungenen Kunstwerk um "the sake of understanding, [...] the urge to know, [...] discovery, and [...] the apprehension and formulation of what is to be communicated. The primary purpose is cognition in and for itself" (Goodman, 1968, S. 258). Im Erkenntnisgewinn sieht Goodman also das Zentrum jedes Kunstwerks, während Ziele wie das Trainieren des praktischen Könnens, das Spielen und Vergnügen oder die Kommunikation nur sekundär sind und ihre Grundlage im Erkenntnisgewinn haben (Goodman, 1968, S. 258).

Hiermit verflüchtigt sich dann schließlich für Goodman auch das Problem der Hässlichkeit. Denn weder das Angenehme oder die Hübschheit, noch die Hässlichkeit bestimmen die kognitive Wirksamkeit oder den ästhetischen Wert eines Kunstwerks. Diese Attribute erfassen also eben nicht, wie sehr es einem Kunstwerk möglich ist dem Erkenntnisgewinn zu dienen (Goodman, 1968, S. 259).

Wie erwähnt ist also nach Goodman der Erkenntnisgewinn der zentrale Punkt in der Auflösung der Paradoxie und beide, Hässlichkeit und Schönheit können eine Aussage über ästhetischen Wert machen, wenn sie denn den Erkenntnisgewinn vorantreiben.

2.4 Das Hässliche als Kategorie eigenen Rechts

Einen modernen Ansatz, auf welchen ich im Folgenden genauer eingehen möchte, da er im Zentrum dieser Arbeit stehen soll, ist die Etablierung des Hässlichen als einer Kategorie sui generis - eigenen Rechts. Zwei Personen auf welche ich hierbei besonders Bezug nehmen möchte sind dabei Michael Pauen und Ursula Franke.

2.4.1 Michael Pauen

Michael Pauen fordert auf, die Verbindung sowie auch das Abhängigkeitsverhältnis des Hässlichen zu dem Schönen aufzutrennen. Das Hässliche soll keinen externen Maßstäben mehr gerecht werden müssen und es muss als eine Kategorie eigenen Rechts etabliert werden. Denn nur so entfallen zumindest die innerästhetischen Einwände gegen das Hässliche und es kann in weiterer Folge zu einer Ästhetisierung und Erklärung des Begriffs des Hässlichen kommen. Dieser erste Schritt, diese Ablösung von der Schönheit als oberste Prämisse der Ästhetik und dem Anerkennen des Hässlichen als eine eigenständige Kategorie in sich selbst (Pauen, 2006, S. 220), steht jedoch noch am Anfang des ästhetischen Diskurses.

Er beginnt seine Ausführungen mit dem gegenwärtigen Status Quo der Hässlichkeit in der ästhetischen Praxis. Das Hässliche sei, sowie auch viele andere aversive Phänomene, inzwischen weit davon entfernt als Grenzphänomen zu gelten und bedarf sicherlich auch keiner Verteidigung mehr. Auch die Theoretiker der Ästhetik sehen "mit der Freisetzung der »nicht mehr schönen Künste« die Epoche unserer Modernität [eingeleitet]" (Jauß, 1968, S. 11).

Aber gerade eben durch diesen Schritt aus seinem Schattendasein heraus, habe das Hässliche auch einiges von seiner ehemals vorhandenen provokativen Kraft verloren.

Eine Frage, die nach Pauen jedoch noch nicht geklärt wurde ist, ob seitens der Kunstphilosophie inzwischen eine überzeugende Theorie für das Verständnis der Hässlichkeit geliefert werden kann. Hierbei soll es aber weniger um das Setzen von Normen gehen, welche eine Unterscheidung zwischen inakzeptabler und akzeptabler Hässlichkeit ermöglichen, denn, so unterstellt Pauen der Ästhetik von heute, habe sie grundsätzlich "keine normative, sondern eine explikative Rolle. Sie soll zum Verständnis bestimmter Normen beitragen bzw. einen Rahmen liefern, in dem man sich sinnvoll über die relevanten Maßstäbe verständigen kann" (Pauen, 2006, S. 212 - 213). Dieses geforderte Verständnis fehle hinsichtlich der Hässlichkeit noch größtenteils. Einen Umstand, den er nicht zuletzt im Widerstand der traditionellen Kunstphilosophie gegenüber der Hässlichkeit sieht.

In weiterer Folge skizziert der Autor den Begriff der Hässlichkeit ausgehend von seiner Sprachgeschichte. Er beginnt mit der Erwähnung, dass es ursprünglich zwei Bedeutungen für den Ausdruck *hässlich* gab. Zum einen nämlich die uns gebräuchliche Bedeutung für *etwas hasserregendes* oder *hassenswertes*, zum anderen aber auch der inzwischen seltene Gebrauch als *etwas das Hass hat*, uns feindselig, oder feindlich gegenübertritt. Also

hässlich vielmehr als hassende Einstellung gegenüber etwas, sei es ein Objekt, Person oder auch ein Sachverhalt. (Grimm & Grimm, 1854 - 1961, Sp. 556 - 558)

Bereits in der Antike war das Hässliche Thema von Überlegungen. So schreibt der antike Philosoph Plotin in seiner ersten Enneade, 6, dass die Hässlichkeit auf seiner Formlosigkeit beruhe und ihr die Teilhabe an der Idee fehle. "Alles Gestaltlose nämlich, dessen natürliche Bestimmung doch darin liegt, Gestalt und Idee aufzunehmen, ist, so lange es ohne Vernunft und Idee bleibt, hässlich und ausserhalb der göttlichen Vernunft befindlich; und zwar ist dies das schlechthin Hässliche" (Plotin, 2013, S. 43), schließt der Philosoph ab.

Nicht zuletzt wurde das Hässliche auch immer wieder mit dem moralisch Schlechten in Verbindung gebracht, führt Pauen fort. "So ist im 18. Jahrhundert etwa die Rede von häßlichen Sitten gebräuchlich; Kant spricht von einer 'unmittelbaren Häßlichkeit' einer unsittlichen Handlung." (Pauen, 2006, S. 213)

Diese Verbindung von Hässlichkeit und dem Bösen ist jedoch nicht erst seit Kant gegeben, denn es lässt sich hier erneut auf Plotin zurückkommen. Denn schon Plotin meint, dass "das Hässliche und das ursprünglich Böse identisch [ist], so dass umgekehrt jenes zugleich gut und schön, richtiger das Gute und die Schönheit ist. Auf gleiche Weise also hat man das Schöne und das Gute, das Hässliche und das Böse zu suchen." (Plotin, 2013, S. 47)

Auch im bereits erwähnten Werk *Ästhetik des Häßlichen* wird das moralisch Schlechte aufgegriffen und mit dem Hässlichen gleichgestellt, wenn Karl Rosenkranz schreibt, dass das Böse "das ethisch Häßliche [sei] und dies Häßliche [...] auch das ästhetisch Häßliche zur Folge haben [werde]. [...] Wahre Freiheit ist in allewege die Mutter des Schönen, Unfreiheit des Häßlichen." (Rosenkranz, 1853, S. 62)

Da diese Assoziation des Hässlichen mit dem ethisch Bösen in der heutigen Zeit kaum mehr eine so große Bedeutung besitzt wie damals, erscheint es Pauen nicht zielführend, diesen Gedankengang zu folgen, um das Hässliche zu untersuchen. Vielmehr ist er der Meinung, dass der Vergleich mit anderen ästhetischen Phänomenen, welche ebenfalls eine abstoßende Wirkung haben, sinnvoller sei. Insbesondere dem Grauenhaften, dem Ekelhaften und dem Schrecklichen schenkt er dabei seine Aufmerksamkeit.

Einen ersten Ansatz verfolgt er damit, dass all diesen Phänomenen etwas gemein ist, nämlich, "daß sie weniger über Objekteigenschaften als vielmehr über die Reaktionen des Betrachters charakterisiert werden. Die Benennung setzt also an bei dem Haß, dem Ekel, dem Grauen und dem Schrecken des Betrachters" (Pauen, 2006, S. 215). Diese Phänomene, so Pauen weiter, wirken abstoßend auf den Betrachter, was eine ästhetische Distanz gegebenenfalls in einem beschränkten Rahmen ermögliche.

Dennoch besitzen der Hass, Schrecken, Ekel und das Grauen zweifelsohne auch Unterschiede bezüglich der Wirkung und Reaktion gegenüber einem betrachteten Objekt. Für das Hässliche ist beispielsweise die visuelle Wahrnehmung zentral, wobei wir aber gelegentlich auch akustischen Phänomene als hässlich bezeichnen.

Das Ekelhafte kann einerseits visuell, andererseits aber oft auch durch die Geruchs- und Geschmacksempfindung wahrgenommen werden. Um schließlich vom Grauenhaften und dem Schrecklichen sprechen zu können, wird neben der sinnlichen Wahrnehmung auch noch eine potentielle Bedrohung benötigt, welche durchaus lediglich fiktiv sein kann und sich auch nicht auf den Betrachter beziehen muss. Zusammenfassend schreibt Pauen:

Während wir einen Kadaver beispielsweise als ekelhaft bezeichnen können, da er eine aversive Wirkung auf unseren Seh- und evtl. auch auf unseren

Geruchssinn ausübt, würden wir als schrecklich eher das Schicksal des Lebewesens bezeichnen, dessen Überreste wir vor uns haben, weil es einer Bedrohung zum Opfer gefallen ist. (Pauen, 2006, S. 215)

Das Hässliche wird oft, ähnlich wie ein anderes aversives Phänomen, nämlich das Ekelhafte, ausgegrenzt. Offensichtlich ist dies natürlich in erster Linie an den typischen körperlichen Reaktionen, die beim Betrachten von etwas Hässlichem oder Ekelerregendem auftreten. Jedoch ist solch eine Reaktion auch in der Alltagssprache und aus dem ästhetischen Blickwinkel gegeben, wenn diese Phänomene als unmoralisch, vernunftlos und widerästhetisch bewertet werden. Selbst in theoretischen Betrachtungsweisen wird die Hässlichkeit oftmals schlicht als ein Begriff abgetan, welcher weder theoriefähig noch ihrer bedürftig sei.

Nicht selten werde diese ausgrenzende Wirkung natürlich für Tabubrüche verwendet, sie ist für Pauen jedoch nicht hinreichend zur Beschreibung der Hässlichkeit in den Künsten, insbesondere da Tabubrüche heutzutage ohnehin alltäglich geworden seien. (Pauen, 2006, S. 216)

Ähnlich wie Nelson Goodman spricht auch Pauen von einer "Paradoxie des Hässlichen" und fragt weiter: "Mit welchem Recht beansprucht das Häßliche einen Platz in den Künsten, wenn es doch gegen deren Maßstäbe verstößt?" (Pauen, 2006, S. 216) Schließlich missachte das Häßliche nicht nur geltende Regeln der Ästhetik, sondern auch die der Kunst selbst. Wie kann etwas, das ästhetische Regeln nicht einhält und als hässlich empfunden wird, Gegenstand einer ästhetischen Darstellung werden? Für den Autor ist klar, dass dieses Paradox unmittelbar mit der soeben erwähnten Ausgrenzung in Zusammenhang steht. Denn eben gerade dadurch, dass das Hässliche der Gegenstand einer (ästhetischen) Ausgrenzung ist, stellt sich für ihn die Frage,

warum es den Künsten denn möglich ist, diese Ausgrenzung wieder zu durchbrechen, und welche Bedingungen hierfür nötig sind.

Um diese Frage zu beantworten ist jedoch zuvor noch auf eine wichtige Unterscheidung aufmerksam zu machen, nämlich die der *hässlichen Darstellung* versus der *Darstellung des Hässlichen*. Während Pauen hässliche Darstellungen mit misslungenen Kunstwerken gleichsetzt und ihnen keinen Platz in der Kunst zugesteht, sind Darstellungen des Hässlichen Werke, welche zwar nicht den Maßstäben der Kunst, dafür aber anderen gängigen Maßstäben widersprechen. Als Beispiel werden hier Maßstäbe alltagsweltlicher Vorstellungen angeführt. Zusammenfassend mögen also Darstellungen des Hässlichen zwar außerkünstlerischen Maßstäben nicht gerecht werden, dies bedeutet aber noch lange nicht, dass dies auch für die künstlerischen Maßstäbe der Fall ist. Ganz im Gegenteil, schließt Pauen ab: "Im Prinzip können Darstellungen des Hässlichen gelungene Kunstwerke sein." (Pauen, 2006, S. 217)

Anschließend gibt der Autor einen kurzen Überblick darüber, wie in der Kunstphilosophie versucht wurde diese Paradoxie der Hässlichkeit zu lösen.

Ein Versuch war die der Instrumentalisierung, welche bereits in der aristotelischen Poetik zu finden ist. Dort spricht Aristoteles von einem pädagogischen Wert durch die Nachahmung des Hässlichen. Dinge, welche wir in der Wirklichkeit nur mit Schrecken betrachten würden, sehen wir in Abbildungen und bei einem Kunstwerk hingegen mit Wohlgefallen an.

Von den Dingen nämlich, die wir selbst nur mit Widerwillen anschauen, betrachten wir Abbildungen, und zwar gerade, wenn sie mit besonderer

Exaktheit gefertigt sind, mit Vergnügen, wie zum Beispiel die Gestalten abscheulichster Kreaturen und toter Körper. (Aristoteles, 2008, S. 34)

Der Grund hierfür sieht Aristoteles darin, dass die Betrachter dadurch etwas lernen. "Sie empfinden nämlich deshalb Freude beim Anschauen von Bildern, weil sie beim Betrachten zugleich erkennen und erschließen, was das jeweils Dargestellte ist, etwa dass es sich bei dem Dargestellten um diesen oder jenen handelt." (Aristoteles, 2008, S. 34) Nach seiner Ansicht kann das Hässliche in einem Kunstwerk also ein schönes ästhetisches Empfinden hervorrufen, weil es den Blick öffnet für die Realität, und das bewirkt Freude. Für Aristoteles findet das Hässliche schließlich seinen Platz jedoch in der Komödie, als auch in der Tragödie, wo es zur Katharsis beiträgt.

Eine weiterer Versuch zur Lösung der Paradoxie der Hässlichkeit war die Annahme, dass es durch die sogenannte *ästhetische Distanzierung* möglich sei, dass das Hässliche aufhöre eine hässliche Wirkung hervorzurufen. Vielmehr bewirke sie schlussendlich eine angenehme Empfindung. Es wird also eine Antwort auf die Frage gesucht, warum Phänomene, welche in der Realität aversive Reaktionen hervorrufen, in der Kunst plötzlich mit Vergnügen wahrgenommen werden können. Diese Theorie vertreten beispielsweise Gotthold Ephraim Lessing und sein Freund Moses Mendelssohn, welcher in Lessings' Werk Laokoon wie folgt treffend zitiert wird:

Die Vorstellung der Furcht, der Traurigkeit, des Schreckens, des Mitleids u.s.w. können nur Unlust erregen, in so weit wir das Übel für wirklich halten. Diese können also durch die Erinnerung, daß es ein künstlicher Betrug sei, in angenehme Empfindungen aufgelöst werden. (Lessing, 2013, S. 88)

Diese "Theorie der vermischten Empfindungen" geht davon aus, dass Darstellungen des Hässlichen in der Kunst gar nicht mehr als hässlich wahrgenommen werden, sondern im Grunde eine *schöne* Wirkung haben, also eine Wirkung die üblicherweise dem Schönen zugeschrieben wird. "Damit aber werden an das Häßliche eben die Maßstäbe angelegt, die eigentlich für das Schöne gelten." (Pauen, 2006, S. 219) Dies macht klar, dass hier nach wie vor von einer Ästhetik des Schönen ausgegangen wird.

Für Pauen kann diese Theorie daher nicht zur Lösung des Problems beitragen, denn Ziel der ästhetischen Distanz sei offensichtlich die Minderung der aversiven Kraft der Hässlichkeit. Diese bloße Abschwächung erkläre jedoch nicht, wieso das Hässliche in der Kunst eine angenehme Wirkung hervorrufe. (Pauen, 2006, S. 219)

Aus all diesen vorhergegangenen Gedanken schließt der Philosoph, dass es schlussendlich nur eine Möglichkeit gibt die Hässlichkeit zu betrachten, nämlich als eine Kategorie eigenen Rechts. In anderen Worten, die Hässlichkeit soll nicht mehr als ein ästhetisches Phänomen gesehen werden, welches von äußeren Maßstäben abhängig ist, sei es nun im Sinne einer Instrumentalisierung, einer Kontrastierung zur Schönheit oder ähnlichem. Es muss zu einem Bruch der Prämisse der *Ästhetik des Schönen* kommen, wenn die Hässlichkeit ästhetisch behandelt werden soll. Denn wenn solche externen Maßstäbe aufgegeben werden, "insbesondere natürlich die Fixierung auf das Schöne, [...] dann entfallen zumindest die innerästhetischen Einwände gegen Darstellungen des Häßlichen." (Pauen, 2006, S. 220)

Damit sieht Pauen die Lösung der Paradoxie jedoch noch nicht abgeschlossen, denn es fehlen noch die positiven Gründe, warum Hässliches in der Kunst eine gewisse Attraktivität bewirken kann, wenn es doch im realen Leben gemieden wird. Naturgemäß wird es eine Vielzahl an Gründen hierfür geben. Beispielsweise wird hier auf den ersten Blick vermutlich abermals das

Phänomen des Tabubruchs ins Auge fallen, jedoch spielt dieser dem Autor zufolge heute nur noch eine nebensächliche Rolle. Vielmehr richtet er seinen Blick auf die der Hässlichkeit innewohnenden und ihr eigenen Faszination. Er geht also davon aus, dass die Hässlichkeit eine eigene Faszination besitzt, die im alltäglichen Leben jedoch in der Regel nicht zum Vorschein kommt. Und es ist diese Faszination, die eine zentrale Rolle spielt. Denn "wenn es den Künsten gelingt Bedingungen zu schaffen, unter denen diese Faszination wirksam werden kann, dann dürfte dies den wohl entscheidenden Grund für die Präsenz des Häßlichen in den Künsten liefern." (Pauen, 2006, S. 221)

Pauen stellt klar, dass es eine Vielzahl an Gründe für die Präsenz der Hässlichkeit in den Künsten gibt, jedoch sticht für ihn eine besonders hervor. Diese ist der reflexive Moment.

Hierbei verweist er auf Arthur Danto und seine *Aboutness* welche besagt, dass das herausstechende Merkmal ästhetischer Darstellungen in ihrer Bezugnahme auf etwas anderes, also ihrer *Aboutness* liegt. Nach Danto können künstlerische Gegenstände durchaus wie alltägliche Gegenstände aussehen, jedoch besitzen sie, eingebettet in einem Kontext, eine klare Funktion als Zeichen über etwas und verkörpern eine Bedeutung über etwas. "Artworks [...] differ from mere real things in having a dimension of aboutness [...] – they are not just things, they are signs, even if they may look like simple things." (Seel, 1998, S. 105)

Pauen geht es jedoch weniger um die *Aboutness*, sondern vielmehr um Dantos Aussage, dass die Künste eine Reflexion über diese Bezugnahme initiieren. Die modernen Künste "stellen nicht nur etwas dar, sondern sie machen den Prozeß der Darstellung noch einmal zu ihrem Gegenstand." (Pauen, 2006, S. 222) Der Betrachter oder Betrachterin eines Kunstwerks ist also nicht mehr nur passiv, sondern wird aufgefordert, selbst eine Stellungnahme zum gezeigten Darstellungsprozess zu geben.

Dieses reflexive Moment, welches freilich in den Darstellungen des Hässlichen besonders ausgeprägt ist, zeigt auf, warum das Hässliche in den Künsten zu einem ästhetischen Gegenstand werden kann, während es in der Realität jedoch gemieden wird. Die Faszination des Hässlichen wird jedoch auch nur dann wirksam, wenn künstlerischen Werke nicht bei der Herstellung dieser reflexiven Freiheit versagen und wenn diese Freiheit nicht durch das Übertreten unserer ästhetische Ansprüche verletzt wird. Hier wird dann auch die Differenzierung von einer hässlichen Darstellung und einer Darstellung des Hässlichen, sowie unsere Reaktion auf dieselben, deutlich.

Die reflexive Freiheit bedeutet jedoch nicht, dass aversive Phänomene und deren Intensität abgeschwächt werden, sondern es wird der Betrachterin und dem Betrachter eine Autonomie gewährt, welche er in der Realität, in welcher er dem Hässlichen real ausgesetzt ist, nicht besitzt. Pauen sieht die reflexive Freiheit vielmehr als eine Erweiterung der Erfahrung des Rezipienten und es ist diesem selbst auferlegt zu Entscheiden, wie und inwieweit er sich auf das Gezeigte einlässt. "Er gewinnt keine Distanz gegenüber dem Werk, wohl aber die Freiheit, sich gegebenenfalls eine solche Distanz zu verschaffen." (Pauen, 2006, S. 223)

Auf welche Weise auch immer dies geschieht, durch das Verlassen des Museums, Zuschlagen des Buches oder eben das Beenden des Videospiels.

2.4.2 Ursula Franke

Auch Ursula Franke spricht sich für die Hässlichkeit als einer Kategorie *sui generis* aus. Sie geht dabei von dem Aspekt der Form aus, welcher im Bezug auf das Hässliche eben als verzerrt, entstellt oder unvollkommen angesehen wird, im Gegensatz zur vollkommenen und *schönen* Form.

Auch auf das moralisch Hässliche nimmt sie in ihrer Begriffsgeschichte zum Hässlichen Bezug und verweist auf Thomas von Aquin, für welchen der hässliche Mensch und andere hässliche Objekte, als auch die moralische Hässlichkeit auf die an sich bereits hässlichen Sünde zurückzuführen ist. Denn Gott habe alles nach Maß, Zahl und Gewicht geschaffen, und die Sünde ist somit eine Entstellung der Gott gewollten Form. "Das Häßliche [...] konnotiert so in den traditionsreichen Bestimmungen der *deformatio* [, die Hässlichkeit von Menschen und Dingen,] und der *turpitude* [, die moralische Hässlichkeit,] mit dem Aspekt einer verunstalteten Form und ist in genau dieser Hinsicht als eine (ab)wertende Kategorie verstanden und gesehen worden." (Franke, 2006, S. 291)

Die christliche Ästhetik sieht das Hässlich also als Folge des Sündenfalls, Schönheit wird dagegen einerseits mit Reinheit assoziiert, ist andererseits aber auch als Versuchung zu vermeiden. Die Darstellungen der Hässlichkeit eines leidenden Christus, sollen den Blick freigeben auf die tieferliegende göttliche Schönheit. Hier liegt auch die Basis des Asketismus, der Verletzungen und Leiden eine Ästhetik zugesteht.

Die ästhetische Kategorie der Hässlichkeit, bildete sich ursprünglich aus einem metaphysischen und sich des abendländischen Denkens und Kultur verpflichteten Kontext heraus. In dieser Tradition ist die Hässlichkeit in hohem Maße an die Form geknüpft und stellt Verzerrungen der "ontologisch, als

vollkommen gedachten [...] Formen der menschlichen Gestalt und der Dinge” (Franke, 2006, S. 295) dar.

Auch in der Neuzeit bleibt diese negative Sicht auf die Hässlichkeit lange erhalten, wie bereits an anderer Stelle erwähnt wurde. Eine Wende tritt dann schließlich im späten 19. Jahrhundert mit Namen wie Nietzsche, Baudelaire oder Rimbaud ein. Nietzsche sieht das Hässliche dabei als eine Art Betrachtungsform, Sinn im Sinnlosen zu finden. (Franke, 2006, S. 294) Ebenso spricht Nietzsche von einem *Willen zur Häßlichkeit*, und der Vorstellung, daß der umfassend ästhetische Mensch [...] in seiner lebensformenden Kraft selbst am Häßlichen seine unbändige Freude haben kann.” (Liessmann, 2006, S. 265)

Den Bruch mit der Tradition, das Abwenden von der Orientierung an das Schöne, zeigt auch der Naturalismus, welcher sich des Hässlichen bedient und die Freiheit des Menschen nunmehr eine Illusion nennt, sehr beispielhaft. Denn der Mensch selbst sei “nichts als ein seinen Trieben, Süchten und sozialen Determinanten ausgelieferte Geschöpf.” (Liessmann, 2006, S. 264)

Nun, schreibt Franke, ist das nachmetaphysische Zeitalter, in welchem die Weltsicht des Humanismus abgelegt wurde und die Medien ihren Eroberungszug antreten, bereits angebrochen. Dieser Umbruch hat freilich auch Auswirkungen auf die Künste. Um künstlerische Arbeiten und deren schöne Form anhand der Gegensätze hässlich und schön bestimmen zu können, war eine Übereinstimmung von Form und Inhalt notwendig. Der oft erwähnte Gegensatz von schön und hässlich ist nun nicht mehr zielführend um zeitgenössische Kunst ausreichend zu Betrachten oder philosophisch zu reflektieren (Franke, 2006, S. 296), denn “der, auf eine Übereinstimmung von Inhalt und Form bezogene, in der antiken Philosophie wurzelnde und einem

humanistischen Menschenbild verpflichtete, Formbegriff zielt angesichts der Gegenwartskunst ins Leere.” (Franke, 2006, S. 297)

Heute, so Franke weiter, sei der ästhetische Formbegriff ein offener, welcher sich in ein abstraktes, als auch austauschbares Medienzeichen transformiert habe. Diese Wandlung hänge auch damit zusammen, dass die Künste durch die elektronischen Massenmedien ihren Status verlieren und es sukzessive zu einer Entgrenzung derselben kommt.

In weiterer Folge gewinnt das Material, mit welchem Kunstwerke geschaffen werden, immer mehr an Relevanz und wird zu einer ästhetischen Kategorie. Es sind die alltäglichen Materialien, welche nun zu künstlerischen Arbeiten herangezogen werden. (Franke, 2006, S. 297 - 298) “Diese Tendenzen - Entgrenzung, Öffnung und Differenzierung der künstlerischen Form, Neubewertung des Materials, Vorrang ‘armer Materialien’ - erfordern Kategorien der Beschreibung, die jenseits der ästhetischen Kategorien des Schönen und Hässlichen in ihrem traditionellen Weltverständnis liegen.” (Franke, 2006, S. 298) Es sind beschreibende Kategorien wie beispielsweise Medialisierung, Inszenierung, Performance oder Installation welche eine Annäherung an die heutige Kunst erlauben. Und somit wird schließlich auch die Funktion der Hässlichkeit in den zeitgenössischen Künsten verändert, nun eben nicht länger (ab)wertend, sondern beschreibend. Das Beispiel welches die Autorin für die Deformation als eigene Formqualität in der Kunst angibt sind Installationen. Installationen können verschiedenste Objekte umfassen und nicht selten sind diese Objekte unförmig, verzerrt oder gar monströs. (Franke, 2006, S. 298 - 299)

Die traditionell negative und wertende Besetzung des Hässlichen wird also von einer Hässlichkeit als eigene beschreibende ästhetische Kategorie abgelöst.

3. Sind Videospiele Kunst?

Wie sich herauskristallisierte, steht der Begriff der Hässlichkeit in einem sehr engen Verhältnis zu den Künsten. Aus diesem Grund soll hier der Frage nachgegangen werden, ob Videospiele denn überhaupt als Kunstwerke gelten können. Wie vermutet werden kann, ist dies durchaus der Fall.

“Traut euch endlich, Künstlersein tut nicht weh!” heißt treffend der Untertitel des Artikels von Olaf Zimmermann in der Zeitung *Politik & Kultur*. Der Schwerpunkt der gesamten Ausgabe liegt hierbei auf dem “Kulturgut Computerspiele”. In seinem Artikel schreibt er, dass heute kaum einer mehr daran zweifle, dass Computerspiele zum Kulturgut zu zählen seien und manche Computerspiele sehe er sogar als Kunstwerke an. (Zimmermann, 2017, S. 17) Ebenso schrieb er am 14. Februar 2007 in einer Pressemitteilung:

”Erwachsene müssen das Recht haben, sich im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen auch Geschmacklosigkeiten oder Schund anzusehen bzw. entsprechende Spiele zu spielen. Die Meinungsfreiheit und die Kunstfreiheit gehören zu den im Grundgesetz verankerten Grundrechten. Die Kunstfreiheit ist nicht an die Qualität des Werkes gebunden. Kunstfreiheit gilt auch für Computerspiele.” (Zimmermann, 2007)

Das grundsätzliche Bewusstsein für den Kunststatus von Videospielen scheint also bereits vorhanden zu sein, auch wenn es sich kaum bei allen

Videospielen um Kunstwerke handeln wird, genauso wie kaum jedes Bild, jeder Film oder jedes Musikstück als Kunst gelten kann.

3.1 Videospiele als ästhetische Gegenstände

Es wurden schon viele Versuche unternommen, den Begriff des Kunstwerks zu definieren. Im Zuge dieser Arbeit werde ich mich auf die Definition von Daniel Martin Feige beschränken. Er geht in seinem Artikel gleichzeitig auch der Frage nach, ob Videospiele überhaupt Kunstwerke sein können. Um diese Frage beantworten zu können, definiert Feige zuvor noch die Bedeutung von Videospielen als ästhetische Gegenstände.

Videospiele als ästhetische Gegenstände zu sehen, bedeutet für den Autor, sie hinsichtlich ihrer Eigenarten zu betrachten. Diese spezifischen Eigenarten können beispielsweise deren grafischen Darstellungen, ihren Ton, die Haptik und das Gefühl der Steuerung oder das Game-Design betreffen. Zudem kann auch das harmonische Zusammenspiel der unterschiedlichen Aspekte und Qualitäten des Spiels als eine spezifische Eigenart gesehen werden.

Kurz gesagt: Ein Computerspiel als ästhetischen Gegenstand zu sehen, heißt nicht, auf einen fremden Gegenstand zu treffen, sondern vielmehr immer schon im Rahmen einer Praxis des Spielens von und des Sprechens über solche Spiele Unterscheidungen zwischen ästhetischen Eigenarten vorzunehmen, die tatsächlich Eigenarten des Gegenstandes sind, und solchen, die er bloß auch noch hat – Eigenarten, die nicht durchweg oder vornehmlich sinnlich manifeste sein müssen. (Feige, 2016, S. 706 - 707)

Auch Feige bezieht sich hier auf die Theorie Arthur Dantos. Das Betrachten eines Kunstwerks ist nämlich immer auch schon ein Nachdenken und Entscheiden darüber, welche Eigenschaften nun für dieses Kunstwerk konstitutiv sind, und welche Eigenschaften das Werk lediglich auch noch besitzt. (Feige, 2016, S. 707) Dies bedeutet also, dass auch alltägliche Gegenstände, im Zuge einer künstlerischen Aufbereitung, noch zusätzliche Eigenarten erhalten können, auch wenn sie bloß wie alltägliche Gegenstände aussehen. Man denke hier beispielsweise an Andy Warhols *Brillo Box*.

3.2 Videospiele als Kunstwerk

Für Feige ist in der Behandlung von Videospiele als Kunstwerke zunächst entscheidend, dass zwischen lediglich ästhetisch gelungenen Videospiele und jenen, die als Kunstwerke gelten, unterschieden werden muss. Ein Videospiel, welches ebenso ein Kunstwerk ist, weist "eine entsprechende Konstitution der Eigenarten, die für es wesentlich sind," (Feige, 2016, S. 713) auf. Die holistische Konstitution der Gegenstände des Kunstwerks ist explizit, während diese hinsichtlich der gestalteten ästhetischen Gegenstände implizit bleibt. "Computerspiele als Kunstwerke [sind] eigensinnig darin, dass sie ihre autonome Konstitution selbst ausstellen" so Feige, und es ist nur dann möglich, sich mit ihnen sinnvoll auseinanderzusetzen, wenn "dieser Konstitution in Form von Spielhandlungen gewissermaßen mimetisch" gefolgt wird (Feige, 2016, S. 712 - 713).

Die Funktion, bzw. was künstlerische Videospiele durch dieses Darbieten der Konstitution leisten, beschreibt Feige als "eine je eigenständige Reflexion dessen, was wir sind." Er meint damit jedoch keine Reflexion im Sinne eines Nachdenkens über die Bedeutung des Spielens des jeweiligen Videospiele.

Ebenso wenig darf die These, dass Computerspiele als Kunstwerke im Akt des Spielens ein entsprechendes Selbstverständigungsgeschehen zeitigen, so verstanden werden, dass solche Computerspiele etwa im Sinne eines Durchbrechens der vierten Wand selbstreflexiv wären oder immer eine immanente Ironisierung der Spielhandlungen mit sich brächten. (Feige, 2016, S. 713)

Videospiele als Kunsterfahrung müssen eine Reflexion innerhalb des Spielgeschehens, im Akt des Spielens bewirken und eben nicht lediglich die Reflexion als Inhalt besitzen. Der Inhalt alleine greift also zu kurz und scheinbar mystische und tiefgründige Themen machen, genauso wenig wie in anderen Medien, noch kein Kunstwerk aus. Jedoch kann "das Spielen von Computerspielen selbst [...] der Form nach ein Reflexionsgeschehen sein, und wenn es dies ist, handelt es sich hier um eine Kunsterfahrung." (Feige, 2016, S. 714) Durch das Spielen eines künstlerischen Videospiels werden die Spieler bzw. die Spielerinnen zu anderen Personen als sie vorher waren, so Feige. Es ist also der Akt und die Form des Spielens an sich und nicht deren Inhalt, mag er auch noch so tiefgründig und wichtig erscheinen, den ein Videospiel zu einem Kunstwerk macht, oder eben nicht. Die Auseinandersetzung des Spielenden Individuums mit dem Spiel ist es, das ein Videospiel zu einem Kunstwerk macht.

Diese kategoriale Trennung zwischen Ästhetik einerseits und Kunst andererseits ist für Feige zentral. Es ist "eine Trennung, die eben nicht die Annahme besonderer kunstkonstitutiver Eigenschaften gegenüber dem Ästhetischen wie etwa mysteriöse tiefere geistige Gehalte meint." (Feige, 2016, S. 713)

Feige bezeichnet, in kurzen Worten, die Kunsterfahrung als eine “performative Transformation unserer selbst”. Dieses Selbstverständigungsgeschehen, dieser gezeigte Sinn der Kunst, wird dabei, anders als in der Philosophie oder Religion, direkt verkörpert. Er ist nicht versteckt, es herrscht sozusagen, in anderen Worten, eine Einheit von Zeichen und deren Bedeutung.

Sinn ist in der Kunst immer konstitutiv *verkörperter* Sinn. [...] Anders als bei einem philosophischen Text, den wir dann erst angefangen haben zu verstehen, wenn wir ihn in eigenen Worten paraphrasieren können, verstehen wir ein Kunstwerk nur dann, wenn wir seine Formen und Strukturen als Formen und Strukturen nachvollziehen. (Feige, 2016, S. 715)

Die manchmal vorgebrachte Behauptung, dass Videospiele keine Kunstwerke sein könnten, da sie unkalkulierbar sind, der Spieler hat schließlich die Freiheit, sich für gewisse Tätigkeiten zu entscheiden, und daher eben keine kontemplative Tätigkeiten darstellen, läuft ins Leere. Immerhin müssten dann auch andere moderne Kunstformen wie die Performance oder die partizipative Kunst, welche ebenfalls potentiell sehr dynamisch und offen sind, nicht als Kunst gelten.

Kunst ist mehr als nur das passive Betrachten eines Kunstwerks, Kunst kann dynamisch den im jeweiligen Kunstwerk aktiven und tätigen, nun nicht mehr passiven Betrachter, sondern aktiven Beteiligten mitreißen und durch sein Tun und Handeln in seiner eigenen Person verändern.

Feige bezieht sich hier auf Martin Seels aktiven Passivität. Das menschliche Verhalten stehe dabei in einer Art Polarität von Bestimmt-sein und Bestimmend-sein. Die Natur des Menschen liegt darin, dass er sich bestimmen lassen muss, damit er bestimmend werden kann. Dabei spielt es keine Rolle,

ob es ihn selbst, oder die Dinge seiner Welt betrifft. Dies ist die aktive, aber auch gleichzeitig passive Natur des Menschen, die Martin Seel die aktive Passivität nennt. (Seel, 2014)

Der Kunstbetrachter, bzw. jener, der sich mit einem Kunstwerk befasst, muss immer in gewisser Weise handeln, damit eine Erfahrung möglich ist, durch welche er sich selbst thematisieren kann. Hinsichtlich des Charakters des Videospiels, führt Feige weiter aus, dass die Quintessenz des künstlerischen Videospiels jene ist, dass sich der Kunstbetrachter, also der Spieler, während des Spielens jenes Kunstwerkes, durch das was er ist, selbst durchspielt.

Der Autor führt hierbei als Beispiel *Planescape: Torment* einen Klassiker des Rollenspielgenres an.

Wenn in einem Spiel wie dem Rollenspiel *Planescape: Torment* die eigene Spielfigur zu Beginn in einer Leichenhalle erwacht, ihr Körper von mnemotechnisch zu erläuternden Tattoos übersät ist und es im Spielen des Spiels letztlich darum geht, angesichts eines Lebens, das wie ein fremdes Schicksal erscheint, überhaupt ein selbstbestimmter Akteur zu werden – so muss man dieses Spiel als ein Reflexionsgeschehen im skizzierten Sinne verstehen: Das Spielen des Spiels selbst ist eine Verhandlung dessen, was es überhaupt heißt, ein Handelnder oder eine Handelnde zu sein. (Feige, 2016, S. 716)

Genau dieses Reflexionsgeschehen, oder anders gesagt, dieses Selbstverständigungsgeschehen, welches für ein Kunstwerk zentral ist, ist in Videospielen nur in Form von Tätigkeiten als Akt des Spielens in einer simulierten Welt möglich.

Wie Daniel Martin Feige in seinem Artikel zeigen konnte, ist es also durchaus nicht unangebracht von Videospielen als Kunstwerken zu sprechen, wobei dies jedoch zweifellos nicht auf alle zutrifft. Zudem ist die Beantwortung dieser Frage sicherlich auch stark von der jeweiligen Definition von Kunst abhängig. Je nach gewählter Definition, können wohl mehr, oder weniger Videospielen der Kunststatus zuerkannt werden.

4. Die Verwendung der Hässlichkeit in Videospielen

Die Hässlichkeit nimmt in Videospielen eine zentrale Rolle ein und es wird häufig von ihr Gebrauch gemacht. Es soll in weiterer Folge anhand zweier Bereiche beispielhaft aufgezeigt werden, wie das Phänomen der Hässlichkeit in Videospielen genutzt wird. Es kann sich dabei jedoch nur um Auszüge handeln, denn die Thematik der Verwendung von Hässlichkeit in Videospielen würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Die beiden Bereiche von welchen die Rede sein wird, sind dabei die Identifikation bzw. Orientierung und die Immersion. Wo gewisse Parallelen aufgezeigt werden können und wo angemessen, sollen diese in einen philosophischen Kontext gestellt werden.

4.1 Hässlichkeit als Identifikations- und Orientierungshilfe

Die Hässlichkeit wird in Videospielen hauptsächlich dazu verwendet, um dem Betrachter oder der Betrachterin die Orientierung in der Spielwelt zu erleichtern. In vielen Spielen ist eine rasche Identifizierung der Objekte und Personen in der Umgebung essentiell. So werden beispielsweise in Actionspielen oftmals Farbschemata verwendet, welche Gegner eindeutig und schnell wahrnehmbar machen sollen. Es wird ihnen also eine eindeutige Farbe zugewiesen, "such that enemies [...] follow a common scheme of color or appearance" (Adams & Rollings, 2007, S. 460).

Zu eben diesen soeben genannten Erscheinungsbild kann zweifelsohne gerade auch die Hässlichkeit und deren Verwendung gezählt werden die, wie zu sehen sein wird, nicht selten genutzt wird.

4.1.1 Von guten Elfen und bösen Orks

Die Gegenüberstellung von Gut und Böse ist vermutlich ebenso alt wie die Opposition von schön und hässlich. Die Kontrastierung der schönen und guten Helden mit den hässlichen bösen Feinden findet sich wohl in nahezu allen Medien zu allen Zeiten der Menschheitsgeschichte wieder. Videospiele machen da keine Ausnahme. Man denke etwa nur an die unzähligen schönen Elfen und hässlichen Orks, welche die unterschiedlichsten virtuellen Welten bevölkern. Es wäre ein schier endloses Unterfangen, alle Spiele aufzuzählen, welche Gebrauch von Hässlichkeit in solch einer Weise machen, seien es nun verwesende Zombies, schmierige Schleimhaufen oder teuflische Dämonen.

Bereits in der antiken Philosophie finden sich Aussagen, welche das Hässliche mit dem moralisch Verwerflichen und Bösen assoziieren. So bezeichnet Plotin das Gestalt- und Formlose, dessen Bestimmung darin liege, Gestalt und Idee aufzunehmen, als das schlechthin Hässliche, solange dieses ohne Idee ist und keine Teilhabe an der göttlichen Vernunft hat. Er führt weiter aus, dass das schön- und gutwerden einer Seele

ein Aehnlichwerden mit Gott [sei], weil von ihm aus das Schöne und der bessere Theil des Seienden kommt. Oder vielmehr das Seiende ist die Schönheit, die andere Natur aber ist das Hässliche. Es ist aber das Hässliche und das ursprünglich Böse identisch, so dass umgekehrt jenes zugleich gut und schön, richtiger das Gute und die Schönheit ist. Auf gleiche Weise also hat man das Schöne und das Gute, das Hässliche und das Böse zu suchen. (Plotin, 2013, S. 47)

Im 18. Jahrhundert sind solche Assoziationen ebenfalls durchaus üblich, wenn Kant zum Beispiel von einer “unmittelbare[n] Häßlichkeit in der Handlung [spricht], die dem Willen desjenigen, von dem unser Dasein und alles Gute herkommt, widerstreitet.” (Kant, 1764, S. 98)

“Tugend macht schöner, Laster häßlicher” schreibt Georg Christoph Lichtenberg in seinen Reflexionen *Über Physiognomik; wider die Physiognomen*. Rosenkranz griff in seinem Werk jedoch nur den ersten Teil dieser Textstelle auf, denn Lichtenberg fügte unmittelbar hinzu, dass dies mit Vorsicht zu beurteilen sei, denn “sie lügen zum Erstaunen oft” (Lichtenberg, 2013, S. 80). Unbeirrt dessen führt Rosenkranz weiter aus, “daß alles Gefühl und Bewußtsein der Freiheit verschönt und alle Unfreiheit verhäßlicht” (Rosenkranz, 1853, S. 27). Dennoch räumt er schließlich ein, dass die Güte und Reinheit des Willens, welche er die Schönheit der Seele nennt, durchaus in einem Körper wohnen kann welcher hässlich ist. Als Beispiel hierfür führt er Jesus Christus an, welchen “wir uns nicht gerade häßlich, aber auch nicht in griechischer Weise schön vor[stellen]” (Rosenkranz, 1853, 26 - 27).

Wenig überraschend finden sich solche Überlegungen insbesondere in jenen Videospielen wieder, in denen der Spieler moralische Entscheidungen fällen muss. Verdeutlicht werden soll dies hier am Beispiel der *Mass Effect* Reihe sowie der *Fable* Reihe. In beiden Videospielen verändert sich das Aussehen des Spieleravatars in Abhängigkeit von dessen moralischen Entscheidungen.

So beginnt der zweite Teil von *Mass Effect* mit dem vermeintlichen Tod des Protagonisten, wird jedoch wenig später durch eine Rekonstruktion wiederbelebt. Einzig Narben bleiben von dieser Rekonstruktion zurück. Wenn sich der Spieler nun für eine böse Spielweise entscheidet und moralisch schlechte Entscheidungen trifft, werden diese Narben im Gesicht des Protagonisten tiefer und markanter. Gute Verhaltensweisen jedoch bewirken,

dass die Narben zu heilen beginnen und schließlich gänzlich verschwinden. (BioWare, 2010)

Auch die Spielereihe des Rollenspiels Fable besitzt ein Moralsystem welches dem Spieler durch das Aussehen seines Charakters vor Augen führt, wie es in der virtuellen Welt um seine moralische Ausrichtung steht. Eine gute Verhaltensweise ruft hier hervor, dass der Avatar blaue Augen, ein Lächeln mit makellosen weißen Zähnen, blondes Haar und einen Heiligenschein bekommt. Währenddessen resultieren böse Handlungen in schwarzen Haaren, roten Augen, faulen Zähnen und Hörnern. (Lionhead Studios, 2005) Im dritten Teil der Fable Reihe passt sich die Erscheinung ebenfalls an die Gesinnung des Avatars an und es geht sogar so weit, dass diesem Flügel wachsen, deren Farbe sich je nach moralischer Gesinnung verändern. (Lionhead Studios, 2011)

Doch nicht nur die Charaktere selbst, auch andere visuelle Aspekte verändern sich bei der Betrachtung dieser beiden Beispiele. So wird am Ende von Mass Effect 1 die Umgebung hell erleuchtet, oder dunkler dargestellt, je nach Shepard's Moralität am Ende des Spieles. Die letzte Szene des Spiels ist ebenso abhängig von seinen, beziehungsweise je nach Wahl des Geschlechts, ihrer moralischen Entscheidungen, da mit einer guten Gesinnung der Avatar lediglich vor einem blauen Planeten steht, während sich Shepard bei einer bösen Gesinnung als Silhouette gegen eine rote Nebula abhebt und ein Sturmgewehr in den Händen hält. (BioWare, 2008)

4.1.2 Die Faszination des Bösen

“Es [ist] vor allem das moralisch Verwerfliche, im weiteren Sinne das Böse, das das Häßliche in einer Weise dimensioniert, die es zu einem ästhetisch durchaus attraktiven Problem werden läßt.” (Liessmann, 2014, S. 172)

So schreibt Friedrich Schiller, dass das Gemeine nur dort ästhetisch anwendbar sei, wenn es in das Furchtbare übergehe. Als Beispiel gibt er hierbei das Stehlen und das Morden an. Ein Dieb sei gemein, hinterhältig und niedrig, ästhetisch daher unbrauchbar. Sollte dieser Dieb jedoch zusätzlich auch noch ein Mörder sein, so sei “er zwar *moralisch* noch viel verwerflicher; aber *ästhetisch* wird er dadurch wieder um einen Grad brauchbarer. Derjenige der sich [...] durch eine *Infamie* erniedrigt, kann durch ein *Verbrechen* wieder in etwas erhöht und in unsre *ästhetische* Achtung restituiert werden.” (Schiller, 1962, S. 244) Schiller erklärt diesen Umstand dadurch, dass der Mörder ein weit größeres Ausmaß an Kraft zur Verwirklichung der Tat aufwenden muss, als dies ein Dieb tut. Zudem lenkt der Betrachter seine Aufmerksamkeit bei solch einem Verbrechen vielmehr auf die schrecklichen Folgen, anstatt auf die Qualität des eigentlichen Verbrechens. “Wir sehen nicht rückwärts in die Seele des Thäters, sondern vorwärts in sein Schicksal, auf die Wirkungen seiner That.” (Schiller, 1962, S. 245)

Es ist gerade das moralisch Verwerfliche, das Furchtbare und Schreckliche, welches den Betrachter, oftmals so sehr fasziniert, schreibt Liessmann. Er wird “zwischen seiner eigenen Sittlichkeit, die ihn den Blick abwenden läßt, und einer Überwindung dieser Sittlichkeit, die ihn das große Verbrechen auf der Bühne genießen läßt, hin- und hergerissen.” (Liessmann, 2014, S. 173)

Sichtbar wird dies insbesondere auch an der medialen Ästhetisierung der Verbrechen im 2. Weltkrieg.

Der zweite Weltkrieg gilt bisweilen als der am meisten benutzte Schauplatz für Videospiele, was insbesondere dem Umstand geschuldet wird, dass er im Grunde wie eine Marke funktioniert und sich Spieler unmittelbar im Setting zurechtfinden können. Freund und Feind, Gut und Böse können sofort unterschieden werden, wodurch sich der Spieler von Beginn an in hohem Maße identifizieren kann.

Und doch bleibt es moralisch problematisch. „Zwar sind die ‚Krauts‘ verlässlich die Bösen, sie schauen finster, sprechen eine kalte und brutale Sprache und misshandeln Gefangene und Zivilbevölkerung. Dabei sind sie aber nur Karikaturen des klassischen Bösewichts.“ Das dritte Reich wird lediglich als gewöhnlicher Antagonist unter vielen anderen dargestellt, während der Völkermord und die rassistische, menschenverachtende Ideologie, sowie die Durchdringung der Zivilbevölkerung meist vermieden werden. (Pfister, 2018)

Während also das Hässliche, wenn für die Orientierung und Identifizierung des Spielers nützlich, von den Entwicklern oftmals ohne weitere Bedenken eingesetzt wird, werden sofort Bedenken geäußert, wenn es darum geht sich tatsächlich mit dem radikalen Bösen, dem Ungeheuren zu befassen. Und doch gibt es auch Ausnahmen wie beispielsweise *Wolfenstein: The New Order* sowie *Wolfenstein II: The New Colossus*. Wobei es sich hier zwar um eine Alternativgeschichte handelt, der Rassenwahn und der systematische Mord an Millionen Menschen wird jedoch unverblümter dargestellt als in so manch anderem Spiel. In der deutschen Version der Spiele hingegen, wurden alle verfassungswidrigen Symbole durch Abstrakte ersetzt und sogar jeglicher Verweis auf die Ermordung der Juden aus der Geschichte des Spiels entfernt. Dies war zwar vermutlich der Gesetzeslage zu verdanken, jedoch „ausgerechnet in Deutschland und Österreich schmeckt das Ergebnis viel

mehr nach einer Verhöhnung der Geschichte. Dabei ist auch in den Originalversionen der Spiele der Umgang mit der Geschichte des Holocaust nicht unumstritten.“ (Pfister, 2018)

Interessant in Anbetracht der moralischen als auch visuellen Hässlichkeit erscheinen insbesondere die sogenannten Nazizombies, welche sozusagen diese beiden Attribute der moralischen und visuellen Hässlichkeit in höchsten Maßen erfüllen. Diese fast schon hässlichste aller Kombinationen lässt sich unter anderem in den Spielereihen von *Wolfenstein*, *Call of Duty* und *Sniper Elite* finden und dienen dort, wie zu erwarten war, als Antagonisten der Spiele. (Howerton, 2019)

Von Bedeutung für die Betrachtung der moralischen Hässlichkeit ist *America's Army*, das auch einen gewissen Spezialfall in der Entwicklung von Videospielen darstellt. Das Spiel wurde von der U.S. Armee entwickelt und soll als Ausbildungs- und Rekrutierungstool fungieren. Das Besondere hierbei ist, dass sich alle Spieler, Gegner als auch andere Mitspieler des eigenen Teams, selbst stets nur als U.S. Soldaten sehen, während die Feinde stets als generische Terroristen dargestellt werden. "Everyone perceives himself as a good guy and his opponents as a bad guy, and the game's graphics literally present two different versions of reality to each team." (Adams & Rollings, 2007, S. 121 - 122). Das U.S. Militär wollte folglich seinen potentiellen Rekruten nicht zumuten, sich mit der, zwar nicht visuellen, so doch moralischen Hässlichkeit eines Terroristen zu beflecken.

Meist werden, als Identifikations- und Orientierungshilfe, um das Gefälle von Gut - Böse darzustellen, Stereotypen verwendet. Es gibt jedoch auch andere. Als interessanter Fall erscheint hierbei der "Nerd" Norton Mapes aus der

F.E.A.R. Reihe. Der Begriff *Nerd* wird oft abwertend für einen intelligenten, jedoch sozial isolierten Computerfan verwendet (Duden). Norton erfüllt hierbei das Stereotyp des hässlichen, nervigen und übergewichtigen Nerds praktisch zur Gänze. Ein Aussehen welches offenbar von den Entwicklern sehr bewusst gewählt wurde, ist er doch der einzige übergewichtige Charakter in der gesamten Serie.

Wie inzwischen fast schon zu erwarten war, übernimmt Mapes im Spiel die Rolle eines Antagonisten und versucht den Protagonisten mit jedweden Mitteln zu behindern. Dies ist zumindest bis zum Ende des Spiels der Fall. Dort entscheidet er sich dazu, den Spielercharakter doch bei seiner Mission zu unterstützen, wobei seine Motive dabei sehr unklar sind. Dennoch, auf Grund seiner ausgeprägten Angst vor Alma Wade, der Hauptantagonistin des Spiels, kann davon ausgegangen werden, dass Mapes deswegen dem Spieler hilft, weil nur dieser in der Lage ist ihn vor Alma zu schützen und sie aufzuhalten (Monolith Productions, 2005).

4.1.3 Eine Umkehr der Gegensätze

Die Moderne, so Konrad Paul Liessmann in seinem Werk *Philosophie des verbotenen Wissens*, relativiere eine klare Zuordnung des Schönen zum Sittlichen sowie des Häßlichen zum moralisch Verwerflichen und ziehe zudem Vergnügen daraus, "das sittlich Verwerfliche, das Diabolische in der Gestalt des Schönen und das moralisch Akklamierte mitunter als Häßliches zu präsentieren." (Liessmann, 2014, S. 173)

Ein Videospiel welches starken Gebrauch von dieser Dialektik von Moral und Ästhetik macht ist das Beat-Them-Up *Bayonetta*. Es ist jedoch nicht nur eine Verwendung dieser Dialektik, sondern erneut auch ein Spiel der Entwickler mit erwarteten Stereotypen von schönen Engeln und hässlichen alten Hexen.

Es wird in Bayonetta eine Hexe mit hohem akrobatischem Geschick, gepaart mit mächtigen Zauberkraften gespielt, deren Aufgabe es ist, Scharen von Engeln zu bekämpfen. Von Beginn an wird das übliche Verständnis der Ästhetik von den Gegensätzen Gut und Böse in Frage gestellt, wenn die Heldin mitunter mittels herbei beschworener Foltergeräten, sich gegen Massen von hässlichen, monströsen und unmenschlichen Engeln zur Wehr setzt. "She talked in manner resembling the archetype of the flirtatious temptress and she moves as if she were strip-dancing" (Wu, 2012, S. 122). Dies sind alles kaum Attribute welche üblicherweise mit dem Guten in Verbindung gebracht werden. Das Charakterdesign betreffend, wird die Protagonistin im Gegensatz zu den hässlichen Engeln, deren "body physiques resemble that of insects" und mit Heiligenscheinen und Flügeln bestückt sind, schön dargestellt. Diese visuelle Symbolik wird genutzt "to reference all the conventional ideas we have been cultivated to associate with in our culture. Then the game presents us with beauty of the witch and the ugliness of the angel." Die Umkehrung der kulturellen Normen erzeugt "a shock value that attracts the audiences through curiosity and opens opportunities for interpretations." (Wu, 2012, S. 112)

Der Schock und das Provozieren von Abwehrreaktionen war zum Ende des 19. Jahrhunderts hin zur ausdrücklichen Intention der künstlerischen Intervention geworden. (Liessmann, 2014, S. 163) Friedrich Schlegel spricht hier von einer "Herrschaft des Interessanten [...], [welche] eine vorübergehende Krise des Geschmacks [ist]." Es ist eine ästhetische Krise, in welcher das Interessante eine "Vorbereitung des Schönen" (Schlegel, 1797, S. 66) darstellt. Dieser Fokus der Kunst auf das Interessante entstehe durch einen "Mangel der Allgemeingültigkeit, [...] [durch eine] Herrschaft des Manierierten, Charakteristischen und Individuellen" (Schlegel, 1797, S. 63). Das Interessante selbst ist abhängig vom Geschmack, welcher sich zunehmend an die alten Reize gewöhnt, und somit "immer heftigere und schärfere [begehrt]". Dadurch gerät er in eine Spirale des Verfalls,

angefangen vom Pikanten zum Frappanten, über das Fade bis schließlich hin zum Schock. Schlussendlich ist dieses “Choquante die letzte Konvulsion des sterbenden Geschmacks” (Schlegel, 1797, S. 67), so Schlegel.

In dieser *Theorie ästhetischer Sensationen* bezeichnet Schlegel die ästhetischen Kategorien anhand der Wirkungen welche sie ausüben, was eine Theoretisierung unterschiedlicher ästhetischer Verfahren unter eine gemeinsame Sichtweise erst erlaubt. “Wo immer der ästhetische Reiz primär darauf abzielt, bestimmte Empfindungen und Eruptionen der Einbildungskraft auszulösen, wird er den Schlegelschen Weg vom Pikanten zum Schockierenden gehen: ob in der Kunst, im Film, in der Werbung, in der Fotografie oder in den neuen Medien.” (Liessmann, 2014, S. 163 - 164)

4.1.4 Feedback und Information

Eine weitere Vorgehensweise, um mit Hässlichkeit zu operieren findet sich in Bezug auf das Feedback, welches der Spieler während des Spielens erhält. Diese Feedback Elemente “communicate details about the game’s inner states [...] to the player. They tell the player what is going on, how she is doing, what options she has selected, and what activities she has set in motion.” (Adams & Rollings, 2007, S. 250)

So kann zum Beispiel dem Spieler angezeigt werden, dass er soeben an Trefferpunkten, beziehungsweise Lebensenergie verloren hat, “by placing a transparent color filter over the entire screen. Some first-person shooters turn the whole screen reddish for a few frames to indicate that the avatar has been hit.” (Adams & Rollings, 2007, S. 253) Alternativ kann der Bildschirm hierbei natürlich auch mit einem Overlay von Blutspritzern oder Vergleichbarem ausgefüllt werden, anstatt lediglich der Farbe rot.

Unter Anderem sind auch Charakter Portraits zu den Feedback Elementen zu zählen, welche meist in einem kleinen Fenster auf dem Bildschirm dargestellt werden und das Gesicht eines Charakters in der Spielwelt darstellen. Abhängig von der Kameraperspektive, welche ein Spiel verwendet, geben solche Portraits “the player a better idea of the person he’s dealing with.” In Bezug zur Hässlichkeit wird diese in manchen Spielen genutzt um gewisse Charakterzüge darzustellen, allen voran, wie bereits in einem anderen Kapitel erarbeitet, der hässliche Widersacher, dessen böse Gesinnung auf den ersten Blick erkennbar ist. Es finden sich jedoch auch andere Umgänge mit Portraits hinsichtlich Hässlichkeit. So im berühmten Ego-shooter *Doom*, in welchem “a portrait of the avatar as feedback element [is being used], signaling declining health by appearing bloodier and bloodier.” (Adams & Rollings, 2007, S. 254)

Hässliches kann auch dafür verwendet werden dem Spielenden mitzuteilen, ob er einen Gegenspieler getroffen oder besiegt hat, man denke hier nur an den klassischen Blutspritzer im Falle eines Treffers. Es ist also eine Information welche dem Spieler den Zustand des Gegners übermitteln kann.

Ähnlich können mit Hilfe von Hässlichkeit dem Spieler auch Hinweise oder Warnungen gegeben werden. So wird beispielsweise im von Valve entwickelten kooperativen Ego-shooter *Left 4 Dead* das Aussehen des Zombies mit der angemessenen Bezeichnung *Boomer* von Fans des Spiels wie folgt beschrieben:

The most notable observation of the Boomer is their extremely bloated belly, most likely caused by their stomach (and possibly most, if not all of their gastrointestinal system) being hijacked by the Infection to overproduce bile in massive amounts. The sheer tension on their skin and organs has resulted in

a breakdown of the epidermal and dermal layers, causing the skin to become thin and fragile. In some places, the skin has even ruptured, exposing some of the bile-filled internal organs. This enormous buildup of internal pressure makes the Boomer quite vulnerable to any outside agitation, as even the slightest gunshot wound or melee shove will result in the Boomer violently exploding, sending blood and bile everywhere - hence the name. (Left 4 Dead Wiki)

Es wird den Spieler also, selbst wenn er noch nie gegen diese Art Zombie gekämpft hat, allein durch dessen Aussehen nicht sonderlich überraschen, in welcher Art und Weise sich dieser *Boomer* verhalten wird, insbesondere bezüglich des kraftvollen Aufplatzens.

Diese Hinweise und Warnungen sind insofern für den Spielspaß zentral, da es für den Spieler eine frustrierende Erfahrung ist zu sterben oder gar das Spiel zu verlieren, ohne eine Möglichkeit oder einen Hinweis gehabt zu haben dies zu verhindern. "Nowadays, most [...] games adopt a *fair warning* approach, making it clear when an object or action threatens danger and (usually) offering a way of neutralizing or circumventing that danger." (Adams & Rollings, 2007, S. 633) Andere klassische Beispiele wie Hässlichkeit verwendet wird sind beispielsweise verstreute Knochen, Blut oder Abschürfungen vor Fallen, Monster oder anderen Gefahren.

Es müssen jedoch nicht nur Bedrohungen sein auf die aufmerksam gemacht wird. Hässlichkeit wird generell oft genutzt um Dinge in das Blickfeld des Spielers zu rücken. In *King's Quest 8: Maske der Ewigkeit*, einem 1998 erschienenen Adventure Game von Sierra On-Line, begegnet der Spieler einem hässlichen Ungeheuer, welches dem Protagonisten Connor jedoch nicht feindlich gesinnt erscheint. Nach einem kurzen Gespräch mit dieser Kreatur stellt sich heraus, dass es sich bei dem Monster in Wahrheit um ein

schönes Einhorn handelt. Grund für sein Aussehen verdankt das Einhorn einer Sumpfhexe, welches ihm das Horn gestohlen hatte. Connor verspricht dem Einhorn daraufhin, Ausschau nach dem Horn zu halten. (Sierra On-Line, 1998) Hier fungiert das Hässliche also dazu, den Spieler auf eine Aufgabe, die dem Spieler gestellt wird, aufmerksam zu machen, da ein passives Monster für den Spieler höchst ungewöhnlich erscheint. Dadurch wird dessen Interesse geweckt, und er wird sich in weiterer Folge der Kreatur nähern und es eingehender untersuchen.

Eine vergleichbare Anwendung findet sich im Leveldesign, wenn beispielsweise eine Wand eine beschädigte Stelle aufweist oder eine Metallplatte teilweise aus dem Boden gerissen wurde, ganz im Sinne der formalen Hässlichkeit. "The inconsistency or incompleteness of [...] [the] whole" (Eco, 2007, S. 19), wie Eco schreibt, oder die "elements of imperfection", wie manche Level Designer sie wiederum nennen, können nicht nur genutzt werden um die Umgebung interessanter zu gestalten, sondern auch um das Voranschreiten innerhalb des Levels zu beeinflussen. So kann etwa ein Spieler die soeben genannte Metallplatte bemerken, "simply because it is not like all the others. The fact that the metal plate is out of place gives a clue to the player that there may be something below. Imperfections such as holes in the floor [...] or cracks in a wall can also be areas from which enemies can emerge." (Co, 2006, S. 258) Es könnte sich dabei also um einen Zugang zu einem geheimen Bereich handeln, ein Teil eines Rätsels sein, etwa ein verborgener Schalter, oder wie bereits behandelt, ein Hinweis darauf sein, dass dort Gefahren auf den Spieler lauern.

4.2 Immersion

Der Begriff Immersion wird als ein “suspension of disbelief” bezeichnet, ein Zustand in welchem das Spiel nicht mehr nur als Spiel, sondern als real empfunden wird, oder zumindest so bedeutsam wie die Realität selbst. Es ist ein Gefühl des “being submerged in a form of entertainment, or rather, being unaware that you are experiencing an artificial world.” (Adams & Rollings, 2007, S. 29) Damit kann die Immersion also praktisch als eines der zentralsten Ziele eines Spiels gesehen werden.

Hässlichkeit kann hierbei verwendet werden, um die Immersion zu erhöhen. So wurde bereits erwähnt, wie die Darstellung von Blut bei einem Treffer ein Feedback für den Spieler darstellt, zugleich erhöht es jedoch auch die Immersion, da der Kampf somit glaubwürdiger aussieht. Die deutsche Version des Klassikers *Half-life*, ein von Valve entwickelter Ego-Shooter, wurde bezüglich der Gewaltdarstellungen stark zensiert. Unter Anderem wurden Treffer nicht dargestellt, Forscher und Sicherheitskräfte fielen nicht um, wenn sie getötet wurden, sondern setzten sich lediglich ruhig auf den Boden und schüttelten enttäuscht ihre Köpfe. Zudem zerfielen Charaktere in der original Version gewaltvoll in einzelne Teile, während sie in der zensierten Version schlicht schrittweise durchsichtiger wurden bis sie schließlich ausgeblendet waren. (Valve, 1998) Im Allgemeinen kann aösp gesagt werden, dass das Fehlen vieler dieser hässlichen Elemente der Immersion des Spiels, insbesondere im Vergleich zur Uncut-Version, sehr schadete.

4.2.1 Das Roleplaying

Eine Besonderheit von Videospielen ist nicht nur, dass sie die Möglichkeit bieten, Dinge zu erleben die im echten Leben nicht möglich sind, sondern es möglich ist, sogar gänzlich andere Identitäten anzunehmen. Wie im Folgenden deutlich wird, kann dieses immersive Ausleben eines Charakters innerhalb des Spiels für Spieler äußerst wichtig sein.

Insbesondere Rollenspiele geben den Spielern hierbei oft viel Freiraum beim Erstellen von diversen Charakteren. Im Game Design ist diesbezüglich meist von cosmetic, beziehungsweise aesthetic attributes die Rede, welche “exist to let the player define himself in the game world, to bring his own personal style to the avatar.” (Adams & Rollings, 2007, S. 136)

Spieler sind demnach nicht daran gebunden nur Charaktere zu spielen welche ihren realen Persönlichkeiten entsprechen. Im Gegenteil, “there is a long tradition within RPG [Role Playing Game] culture to try and inhabit characters that are quite opposite of how a player might normally think and act outside of the game.” (Taylor, 2006, S. 95) Es stehen ihnen je nach Spiel, eine Fülle an Optionen offen, wen sie in der virtuellen Welt verkörpern wollen.

The player [...] crafts her initial visual representation in the world, given a kit of parts provided by the designers. This creative act, much like choosing a costume for a masquerade ball, is the first performative gesture, the scaffolding on which her future identity will be built. From this point forward, players both play and play with their emergent identities through an intersubjective process. (Pearce, 2009, S. 60)

Hierbei ist es mitunter durchaus möglich auch hässliche, oder verunstaltete Charaktere oder gar Monster zu kreieren, in Abhängigkeit der Möglichkeiten

die die Entwickler zulassen. Während sich die meisten Spieler zwar wohl eher dazu entscheiden attraktive Avatare zu erstellen, werden zweifellos auch unansehnliche erstellt und gespielt. Gründe hierfür mögen zum einen in Multiplayerspielen, das Auffallen und Abgrenzen hinsichtlich der vielen anderen schönen und makellosen Mitspieler sein, können aber auch dem Roleplaying, dem Storytelling und der Immersion dienen. Beispielsweise wenn ein selbstentworfener Charakter ein durch Narben und Verletzungen verunstalteter Kriegsveteran ist, welche er in seiner fiktionalen Vergangenheit erlitten hat.

Doch nicht nur das Aussehen der Persona selbst wird den Bedürfnissen des Spielers angepasst. Während des Spielverlaufs entwickeln sie sich meist weiter, indem sie diverse Gegenstände erbeuten oder neue Fähigkeiten erlernen und Erfahrungsstufen aufsteigen. In manchen Spielen ist es ebenso möglich Nachnamen zu erwerben. In den meisten Fällen legen Spieler auch besonderer Wert auf bestimmte Ausrüstung welche sie schneller, stärker und ausdauernder macht, kurz gesagt, mehr Macht verleiht. Abseits von diesen utilitaristischen Gründen, gibt es jedoch ebenfalls Benutzer, welche schlicht und einfach Gefallen daran finden, ihren Avatar nach den eigenen individuellen Vorstellungen anzupassen. "In a world in which you might very well run into two Barbarian Warriors with the exact same face, distinguishing oneself through naming and outfitting becomes key." (Taylor, 2006, S. 96) Wie bereits erwähnt gehen manche Spieler, um sich von anderen zu unterscheiden sogar so weit, ihre Charaktere absichtlich hässlich zu gestalten. Zudem werden Spieler, welchen die Immersion und das Roleplaying eine hohe Priorität hat, zweifellos auch hässliche Ausrüstung wählen, sollte sie der Figur passend erscheinen.

Wie ernst manche Spieler das Roleplaying nehmen, zeigt sich auch an der auf den ersten Blick für das Spiel recht nebensächlich wirkenden Entscheidung

des Charakternamens. Der erste Schritt eines Spielers, welcher eine virtuelle Welt betritt, ist das Ausdenken eines Namens für seinen Charakter. Dieser Charakter mag sich und sein Aussehen im Laufe des Spiels verändern, sein Name bleibt jedoch, abgesehen von einigen Spezialfällen, stets derselbe “This becomes the signifier of her situated identity going forward: the marker of reputation, the vehicle of her agency, and the representation of her cumulative actions.” (Pearce, 2009, S. 60)

Charlotte Hagström interviewte in ihrem Artikel zu *Gaming and Naming in World of Warcraft* einige Spieler bezüglich deren Avatare und der Bedeutung von Namen. Es stellte sich heraus, dass ein Verlust des in-game Namens, aus welchen Gründen auch immer, für sie einer Katastrophe gleiche. Es muss nicht nur ein neuer passender Name für den Charakter und seine Identität gefunden werden, sondern auch das Urteilsvermögen und Talent des Spielers als Namensgeber selbst werden hinterfragt. “For them, to lose a name is to lose an identity and to be personally questioned.” (Hagström, 2008, S. 273)

Folglich ist es nicht verwunderlich, wenn Spieler gewisse Namen als äußerst hässlich und unpassend empfinden. Insbesondere wenn es eine Spielwelt ist die eigens für das Roleplay ausgerichtet ist, “players find it extremely annoying when they encounter characters with inapt names.” (Hagström, 2008, S. 277) So schreibt ein Befragter: “If you meet someone called Aprikossylt [Apricot jam] it’s disturbing. A player who chooses such a name is not sincere and that is what you want it to be: gaming should be taken seriously and be carefully executed.” Ähnlich verhält es sich mit Namen welche keinen Sinn ergeben und lediglich eine Aneinanderreihung von zufälligen Buchstaben ist, wie drei weitere Interviewte betonen, denn diese “ruin the game for others as the feeling of the game is lost.” (Hagström, 2008, S. 280) Es müssen jedoch nicht nur unpassende oder unsinnige Namen sein, welche negativ auffallen. Auch Namen die offensichtlich aus der Vorstellung anderer Personen entspringen, wie beispielsweise das Erstellen eines elfischen

Bogenschützen mit dem Namen Lehgolaz, missfallen eingefleischten Rollenspielern meist. (Hagström, 2008, S. 276)

Zusammenfassend lässt sich wohl sagen, dass es sich hierbei um Immersion, beziehungsweise eben das Stören dieser handelt. Die Spieler wollen die virtuelle Welt so authentisch wie möglich empfinden und wahrnehmen, jedoch beeinträchtigen solche, von ihnen als hässlich und unpassend empfundenen Namen diesem Wunsch. Zudem hat solch eine virtuelle Welt ihre eigene Geschichte und Kultur, weswegen es für viele Spieler wichtig ist, dass sich ein Name entsprechend dieser Kultur anfühlt und -hört. (Hagström, 2008, S. 275) Ein Spieler, so die Meinung der befragten Spieler, welcher nicht das nötige Feingefühl für ein Spiel aufbringt, es also nicht ernst nimmt, wird als jemand gesehen, der sich nicht der im Spiel innewohnenden Kultur anpasst und diese nicht akzeptiert, "and an absurd name is an indication of such behavior" (Hagström, 2008, S. 280).

Personen, schreibt Hagström, haben die verschiedenste Sichtweisen, Geschmäcker und Vorlieben "and a name that one person finds pretty or nice another finds ugly or unattractive. However, our taste depends on our social position. What may seem individual choices made out of personal preferences, [...] are essentially socioculturally determined." (Hagström, 2008, S. 279)

5. Die Hässlichkeit als eine Kategorie sui generis am Beispiel von Videospielen

Es wurde nun zunächst der Begriff der Hässlichkeit untersucht und in weiterer Folge aufgezeigt, dass Videospiele durchaus als Kunstwerke gelten können. Schließlich wurde ebenso eine Reihe an Beispielen aufgeführt, wie die Hässlichkeit in Videospielen Verwendung findet. Damit ist eine Basis geschaffen, aufgrund welcher jetzt die Hässlichkeit als einer eigenständigen Kategorie, also einer Kategorie sui generis, in Videospielen behandelt werden kann. Es soll aufgezeigt werden, ob und inwiefern die so verstandene Hässlichkeit in Videospielen zur Geltung kommt. Dabei werden Parallelen im Verständnis der Kategorie der Hässlichkeit zwischen Michael Pauen sowie Ursula Franke einerseits und verschiedenen Beispielen von Videospielen andererseits gezogen.

5.1 Hässliche Darstellungen und die Darstellung von Hässlichkeit

Zunächst soll, wie auch in Pauens Beitrag, zwischen *hässlichen Darstellungen* und der *Darstellung von Hässlichkeit* unterschieden werden. Um zu rekapitulieren, sind hässliche Darstellungen Gegenstände, welche ästhetisch misslungen sind. Darstellungen von Hässlichkeit sind hingegen Gegenstände, welche zwar den gewöhnlichen Vorstellungen von Schönheit widersprechen, jedoch in der Kunst durchaus noch ihren Platz haben und als gelungene Kunstwerke gelten. (Pauen, 2006, S. 217)

Fokussiert auf Videospiele meine ich, kann unter hässlichen Darstellungen all jene Phänomene verstanden werden, welche die Immersion der Spieler stören. Phänomene wie grafische Fehler in der Abbildung der Spielwelt oder eine Inkongruenz der Grafikstile, also die Verwendung unterschiedlicher Stile in einem Spiel, reißen den Spieler aus der Spielwelt zurück in die Realität und stehen somit in einem kompletten Gegensatz zum fundamentalen Ziel eines Spieles. Es sind jedoch nicht nur grafische Eigenschaften die als *hässliche Darstellungen* verstanden werden können. Auch sogenannte *Bugs*, also Fehler in der Programmierung des Spiels zählen darunter. Diese *Bugs* können sogar solche Ausmaße annehmen, dass es den Spielern nicht mehr möglich ist, im Spiel fortschreiten, oder dass es gar zu einem Absturz des Spiels kommt, wodurch die Spielerfahrung wortwörtlich abgebrochen wird.

Kommt es zu oft zu solchen sogenannten *hässlichen Darstellungen*, ist es nicht selten der Fall, dass ein Spiel ganz entsprechend des Wortes hässlich, für die Spieler zu einem hasserregenden Objekt wird und in weiterer Folge jegliche Erfahrung mit dem Spiel beendet wird.

Anders natürlich bei den *Darstellungen von Hässlichkeit*. Hier werden Grafiken, wie vom Entwickler beabsichtigt dargestellt und nicht durch etwaige Fehler gestört. Auch ergeben sie ein harmonisches Gesamtbild. Spieler finden sich somit in einer kongruenten Welt wieder und sind immersiv in dieser virtuellen Umgebung versunken, auch wenn es sich dabei um eine hässliche Umgebung, eben im Sinne der *Darstellung von Hässlichkeit*, handelt.

5.2 Die Hässlichkeit als Gameplay-Element

Zwar ist der Begriff *Gameplay* im Game-Design Diskurs nicht klar definiert, so gibt es aber doch eine Reihe an Definitionen, welche den Begriff annähernd beschreiben können. Adams und Rollings bringen hier zwei Ansätze vor. So spricht der berühmte Game Designer Sid Meier von einer Abfolge an interessanten Entscheidungen, während ein anderer Game Designer, Dino Dini, Gameplay als unterhaltsame Interaktionen versteht. (Adams & Rollings, 2007, S. 12) Die Autoren von *Game Design and Development*, definieren den Begriff schließlich als “the challenges that a player must face to arrive at the object of the game, and the actions that the player is permitted to take to address those challenges.” (Adams & Rollings, 2007, S. 14) Gameplay ist demzufolge also eine Kombination von Herausforderungen, die dem Spieler gestellt werden, und den Aktionen, die der Spieler ausführen kann, um die vorher genannten Herausforderungen zu meistern.

Während bereits im vierten Kapitel die Verwendung von Hässlichkeit in Videospielen angesprochen wurde, handelt es sich beim *Gameplay* um eine tiefere Ebene. Ganz im Sinne des Wortes *Game-Play* kann es ohne *Gameplay* kein Spiel geben. *Gameplay* meint das konkrete Spiel und dessen Mechaniken, sowie die Handlungen des Spielers.

Die Hässlichkeit als Kategorie eigenen Rechts zeigt sich im Gameplay gewisser Spiele insofern, dass die Hässlichkeit hier von keinen externen Maßstäben abhängig gemacht wird. Sie wird weder als Kontrast zur Schönheit genutzt oder auf die eine oder andere Weise instrumentalisiert. Es kann gesagt werden, dass die Hässlichkeit, wie viele andere ästhetische Kategorien, schlichtweg *ist*. Um es in Worten von Michael Pauen zu sagen:

“Das Häßliche [wird] letztlich zu einem ‘normalen’ Bestandteil des ästhetischen Repertoires.” (Pauen, 2006, S. 224)

Dies findet sich etwa im Videospiel *Dead Space*, einem Science-Fiction Horror Spiel, in welchem die Spieler in die Rolle des Ingenieurs Isaac Clarke schlüpfen. Diesen hat es auf ein Bergbauraumschiff verschlagen, wo er um sein Überleben kämpfen muss, da das Raumschiff von Monstern überrannt wurde.

Interessant ist hier hinsichtlich des Gameplays das sogenannte *Strategic dismemberment*. Dabei müssen die Spieler gezielt Körperteile der Monster abtrennen, um überhaupt eine Überlebenschance gegen die Horden von Gegnern zu haben. “Shear off limbs with powerful weapons as you carve a bloody path through the alien hordes” (Electronic Arts), so die Beschreibung des Spiels. Dass dies auch grafisch recht adäquat dargestellt wird, überrascht wenig.

Auch sonst lässt die Beschreibung des Videospiels keine Zweifel daran offen, dass es sich hierbei kaum um ein *schönes* Spiel handelt. Es ist die Rede vom “Terror in the far reaches of space. A blood-curdling interactive horror experience [...], a panic-inducing audio system, and a truly frightening atmosphere of death and despair.” (Electronic Arts)

Es zeigt sich also, dass die Hässlichkeit hier innerhalb des Gameplays und der Spielmechaniken, keiner externen Legitimation mehr bedarf, sondern sie stellt schlichtweg dar, was sie ist, und das nicht in Relation zu anderen Kategorien wie die der Schönheit. Die Spieler führen hässliche Handlungen in einer hässlichen Umgebung an hässlichen Kreaturen aus und man wird kaum eine Schönheit finden, für welche die Hässlichkeit gar als Folie dienen könnte, um das Schöne im Kontrast zum Hässlichen noch schöner darzustellen.

Ein weiteres Beispiel für die Eigenständigkeit der Kategorie der Hässlichkeit in Videospielen hinsichtlich des Gameplays ist *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*, einem Action-Rollenspiel welches von Troika Games entwickelt, und von Activision veröffentlicht wurde. (Troika Games, 2004) Zu Beginn dieses Spiels, welches von rivalisierenden Vampirclans im Los Angeles der Gegenwart handelt, hat der Spieler die Wahl, welche der sieben soeben erwähnten Clans er beitreten möchte. Diese Clans unterscheiden sich nicht nur durch ihren Charakter oder ihre Hintergrundgeschichte, sondern haben auch ein unterschiedliches Aussehen. Für die Betrachtung der Kategorie der Hässlichkeit sind insbesondere die sogenannten *Nosferatu* von Interesse, da sie zweifelsohne als die hässlichsten Vertreter der Vampirgesellschaft gelten. Dennoch kann nicht behauptet werden, dass sie gameplay-technisch in irgendeiner Weise minderwertiger wären als die restlichen Clans. Sie stehen auf derselben Ebene wie beispielsweise die animalistischen *Gangrel*, die magiebegabten *Tremere*, oder die künstlerischen und oft attraktiven *Toreador*.

Jede dieser Clans bietet dem Spieler eine andere Spielweise und Möglichkeiten. Durch ihr Äußeres sind die *Nosferatu* nicht in der Lage unter gewöhnliche Menschen zu treten, sondern “they can only use sewers [...]. Due to this however, the *Nosferatu* have become very gifted at sneaking and hacking, which means they have information on almost everything and everyone.” (Vampire: The Masquerade Bloodlines Wiki)

Die *Nosferatu* sind also, neben den anderen Clans, nur eine weitere, gleichberechtigte Art, sich in dieser virtuellen Welt durch zu spielen und die Hässlichkeit ist nur eine ästhetische Kategorie unter vielen.

5.3 Die beschreibende Hässlichkeit

In Ihrem Beitrag *Jenseits von schön und hässlich* spricht Ursula Franke, von einer "Verabschiedung der Bestimmung des Häßlichen als einer negativen ästhetischen Kategorie". (Franke, 2006, S. 300) Von der Hässlichkeit werde in der Kunst der Gegenwart nicht mehr wertend Gebrauch gemacht und die von jeher traditionelle Sichtweise der Opposition von Schönheit und Hässlichkeit aufgebrochen. Stattdessen werde die Hässlichkeit nun beschreibend und auf gleicher Höhe mit anderen ästhetischen Kategorien eingesetzt. "So verschwindet die traditionell negativ besetzte ästhetische Kategorie des Häßlichen in ihrer abwertenden Bedeutung mit dem Verschwinden der Verpflichtung der Künste auf das Kriterium der ans Schöne gebundenen Form". (Franke, 2006, S. 299)

Diese von Franke beschriebene Entwicklung lässt sich zweifellos auch in einigen Videospielen beobachten. Einerseits verwenden Spieler, wie bereits im vierten Kapitel behandelt wurde, durchaus hässliche Eigenschaften und Merkmale um ihren Charakteren eine gewisse Tiefe zu geben, andererseits schrecken sie auch nicht davor zurück, in die Rolle von gänzlich hässlichen Personae zu schlüpfen.

So beispielsweise in den beiden *Soul Reaver* Videospielen der Spielreihe *Legacy of Kain*. Hauptakteure der Handlung ist der Untote Vampir namens Raziel. Zu Beginn des Spieles wird Raziel durch den Antagonisten Kain exekutiert und später durch ein Gottwesen wiederbelebt. Fortan ist er in der Lage, zwischen der materiellen Welt und einer Art Geisterwelt zu wandeln. Die Gestalt des Protagonisten ist dabei skeletthaft, seine Flügel sind zerfleddert und er besitzt klauenbewehrte Hände. Darüber hinaus verlor Raziel durch den Tod auch noch seinen Unterkiefer. Dennoch wird Raziel trotz seiner

offensichtlich hässlichen Erscheinung von Spielern weder als unschön, böse oder anderweitig abwertend betrachtet.

Ganz im Gegenteil, Raziel fand sich vielfach auf diversen Bestenlisten wieder. So wird Raziel unter Anderem im Artikel "Top Ten Video Game Vampires!" des Magazins *Diehard GameFAN* als "a visually stunning character" (Lucard, 2009) bezeichnet oder in *GameSpot's 64 "All Time Greatest Game Heroes"* (GameSpot, 2009) gelistet. Andere wiederum beschreiben das Erscheinungsbild des untoten Vampir als "magnificently decrepid [sic]" (Perry, 2001) und auch die Stimme Raziels und der Synchronsprecher allgemein wird hervorgehoben "These guys are just damn good are [sic] talking like vampires, tortured souls and gods." (Perry, 2003) In manchen Magazinen geht man sogar so weit, den Protagonisten von *Soul Reaver* als attraktiv zu bezeichnen. "Raziel is a bad boy, and that's never going to stop being sexy." (Sterling, 2010)

Es ist jedoch nicht nur das sinnliche Erscheinungsbild, das offensichtlich nicht negativ besetzt ist. Denn auch emotional konnte der Charakter Raziel mit seinen Spielern eine Beziehung aufbauen, was beispielsweise seine Erwähnung im Artikel "Top 5 Most Heartbreaking Video Game Deaths" (Rouner, 2012) zeigt.

Am Beispiel von Raziel kann also ohne Zweifel gesagt werden, dass die Hässlichkeit mitunter nicht länger abwertenden konnotiert ist. Raziel mag zwar im traditionellen Sinne unbestritten hässlich sein, dennoch wird er nicht als negativ oder abwertend empfunden.

Raziel ist nur einer von vielen Charakteren und Avataren auf welche dies zutrifft. In der *Souls* Spielreihe nehmen die Spieler ebenfalls die Rolle eines Untoten ein und auch im berühmten Mehrspieler Rollenspiel *World Of Warcraft* ist es Spielern möglich, einen Untoten Charakter als ihren Avatar zu erstellen.

Neben diesen untoten Charakteren, gibt es jedoch auch eine ganze Reihe anderer Arten von hässlichen Avataren, die Spieler steuern können und auch wollen. Angefangen von dem amorphen Monster im Sidescroller *Carrion* (Phobia Game Studio, 2020), über die verschiedensten Kreaturen im kooperativen Ego Shooter *Evolve* (Turtle Rock Studios, 2015), bis hin zum Goblin Styx, dem Dieb und Assassinen im Stealth-Platformer *Styx: Master of Shadows* (Cyanide, 2014), um nur einige wenige Beispiele zu nennen.

All diese Kreaturen, Monster und Charaktere werden von den Spielern, obwohl sie grundsätzlich hässlich sind, nicht negativ verstanden. Nicht nur das, sie werden in der Regel auch nicht mit anderen, schöneren Charaktere verglichen oder kontrastiert, sondern existieren für sich und ihre Hässlichkeit ist lediglich eine Beschreibung ihrer Erscheinung, wie eben Franke sagt: "beschreibend und nicht wertend." (Franke, 2006, S. 299)

5.4 Faszination Hässlichkeit

Wie gezeigt werden konnte, steht außer Frage, dass die Hässlichkeit eine gewisse Faszination bei Spielern auslösen kann. Die Kategorie der Hässlichkeit wird von den Nutzern und Betrachtern des Videospiele nicht als etwas Abwertendes empfunden, sondern die Hässlichkeit findet schlichtweg beschreibend Verwendung und bildet den Ist-Zustand des äußeren Erscheinungsbildes eines Objekts oder einer Person ab.

So wie Franke als Beispiel anbringt, dass Installationen der Gegenwartskunst "ein Ensemble von Artefakten [versammeln], zu dem oftmals amorphe, monströse, aus der Form geratene Objekte gehören" (Franke, 2006, S. 299), ist dies ebenso in Videospiele der Fall.

Ein Videospiel welches meines Erachtens für die Darstellung der Hässlichkeit als einer selbständigen Kategorie besonders geeignet ist, ist die Spielereihe *Doom*. Die Reihe umfasst bislang fünf Spiele, brachte jedoch auch einige Ableger hervor. Während sich die Handlung in den einzelnen Teilen mitunter zwar unterscheidet, schlüpfen die Spieler jedoch immer in die Rolle des namenlosen *Space Marine*, den die Fans der Serie *Doomguy* nennen. Dieser muss sich im Laufe der Spiele im Alleingang Horden von Dämonen und Untoten stellen. Wenig überraschend geht dies dabei recht brutal vonstatten.

Der erste Teil der Serie (id Software, 1993) erschien noch in einer Ära “of pixelated abstraction in games”. Die Spielwelt konnte damals bedeutend weniger realitätsnah dargestellt werden als dies heute der Fall ist. Es war eine Zeit, “when your brain had to do a lot more heavy lifting to fill in the gaps between those big squares of color to see a bright pink demon explode into a intestine-strewn mess, where those bright red blobs were blood” (Gies, 2016), wie es in einem Review zu dem vierten Teil der Doom-Reihe treffend beschrieben wird.

Doom ist und war ein hässliches und provokatives Spiel. Die damalige Publizierung des ersten Teils in Deutschland im Jahre 1993 kann dabei ohne weiteres als Tabubruch gewertet werden, denn es wurde von der *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* auf die Liste für jugendgefährdende Medien gesetzt, wodurch es nicht mehr erlaubt war, das Spiel geschäftlich zu bewerben. Wie Michael Pauen schreibt, funktioniert diese “Provokative Lust am Tabubruch” jedoch nur so lange, “wie das Hässliche wirklich tabuisiert ist.” (Pauen, 2006, S. 221) Heute, so Pauen weiter, dürfte diese provokative Lust lediglich ein nebensächlicher Grund für die Präsenz des Hässlichen in der Kunst sein. Dass dies in der Tat der Fall sein dürfte, zeigt sich auch am ersten Teil der Doom-Reihe, denn im August 2011 wurde er schließlich wieder von der Liste gestrichen. (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), 2011)

Zweifelloos hat *Doom* im Laufe der Jahre an provokativer Kraft verloren, nicht zuletzt auch durch die "gesellschaftliche Akzeptanz von Medieninhalten aus den Genres Action/Horror/Splatter, die eine fotorealistische Darstellung von Geschehensabläufen und skurrilen Geschichten zum Gegenstand haben" (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), 2011, S. 13). Eine Entwicklung deren sich auch die BPjM bewusst ist, wenn sie in der Kundmachung schreibt, "dass sich die Rahmenkriterien für Bewertungsentscheidungen zur Jugendgefährdung bzw. Jugendbeeinträchtigung, insbesondere zur Frage des 'Verrohungsgrades', im Vergleich zum Anfang der 1990er Jahre erheblich verändert [hat]" (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), 2011, S. 13). Die Hässlichkeit als grundlegendes Element des Spiels ist jedoch geblieben. Auch die 2016 erschienene und schlicht *Doom* genannte Fortsetzung (id Software, 2016) ist immer noch "very fast, very loud, very violent, and very graphic." (Gies, 2016)

Doom sei "grotesquely beautiful" und sehr erfolgreich "at distilling the raw gameplay elements of the source material" (Gies, 2016), schreibt Arthur Gies in seinem Review. Dieses angesprochene Gameplay ist mitunter ein Gameplay welches, ähnlich wie in *Dead Space*, die Hässlichkeit als eigenständige Kategorie bezeugt.

Wird der Gegner zu einem gewissen Grad geschwächt, ist es den Spielern möglich, sogenannten *Glory Kills* einzusetzen, "a fancy name for extremely gory melee executions." Dieses Gameplay-Element ist, dem Wesen des Spiels entsprechend, "anatomically elaborate", hat jedoch schlussendlich eine zentrale Bewandnis und "serve a mechanical purpose" für das Spiel. Im Zentrum dieser Exekutionen, die sehr brutal zur Schau gestellt werden, steht also ein mechanischer Zweck. Denn durch das Einsetzen dieser Mechanik lassen besiegte Gegner Lebenspunkte fallen, welche die Spieler einsammeln können (Gies, 2016). Somit ist eine sehr aktive, schnelle und actionlastige

Spielweise gefordert. Die Aktionen, die die Spieler dabei ausführen, sind so hässlich wie es die Dämonen sind, und all dies spielt sich in einer höllischen Umgebung ab, in welcher die traditionelle Vorstellung von Schönheit gewiss kein Platz findet.

Auch die bereits im vorherigen Kapitel behandelte Sichtweise von Ursula Franke, nach welcher die Kategorie der Hässlichkeit nicht länger negativ konnotiert ist, kommt in Doom zu tragen.

Einerseits ist es Spielern im Multiplayer-Modus des Spiels möglich, die Kontrolle der Dämonen zu übernehmen und aus deren Perspektive zu spielen. Es sind nun also keine Untoten in deren Rolle die Spieler schlüpfen, dafür jedoch monströse Dämonen. Dies wird von den Spielern weder positiv noch negativ gewertet, sondern schlicht als eine weitere Art gesehen, das Spiel zu erfahren. Insofern kann gesagt werden, dass die Darstellung der gespielten Dämonen lediglich beschreibend und nicht wertend ist.

Andererseits wird von der Hässlichkeit, die im Falle von Doom in den unterschiedlichsten Gestalten zum Vorschein kommt, grundsätzlich nur beschreibend Gebrauch gemacht. So befindet sich der Doomguy während der Spiele grundsätzlich entweder in düsteren und blutverschmierten Science Fiction Gebäuden, oder in der höllischen Dimension seiner Widersacher. Es ließe sich zwar womöglich behaupten, dass die hässliche Darstellung der Gegner negativ besetzt wäre, jedoch kann dies nicht der Fall sein, wenn buchstäblich alles, die Handlungen des Protagonisten an den hässlichen Antagonisten und auch die Umgebung grundsätzlich hässlich dargestellt wird. Es kann sogar gesagt werden, dass der *Space Marine* und das was er ihnen antut für die Dämonen sogar noch hässlicher ist als sie selbst, denn, wie es treffend auf der Homepage des neuesten Spiels der Reihe beworben wird: "The only thing they fear... is you." (Bethesda Softworks)

Wie bereits bekannt, geht Michael Pauen davon aus, dass das Hässliche eine eigene Faszination besitzt, welche jedoch im Alltag nicht zum Vorschein kommen kann. Die Künste können aber Bedingungen schaffen, in welchen diese Faszination wirksam werden kann. (Pauen, 2006, S. 221) Künstler haben immer wieder versucht die Wirkung der Hässlichkeit und anderer aversive Phänomene zu intensivieren. Pauen verweist hierbei beispielsweise auf die Erzählung, *Hinab in den Maelström* (Poe, 1922) von Edgar Allen Poe oder *Ein Aas* (Baudelaire, 1925) von Charles Baudelaire. Beide versuchen in ihren Werken, das Hässliche noch weiter zu verstärken. Während Poe dies durch das sukzessive Annähern der Perspektive des Lesers vom sicheren Strand hin zum tödlichen Strudel gelingt, spricht Baudelaire in seinem Gedicht alle Sinne an, um den Kadaver so abstoßend wie möglich beschreiben zu können. "Der Kadaver ist nicht nur widerlich anzusehen, er riecht auch ekelhaft und liefert dank der umherschwirrenden Fliegen auch noch die dazugehörige Geräuschkulisse." (Pauen, 2006, S. 220)

Videospiele können hier sogar noch einen Schritt weiter gehen. Sie sprechen die visuelle sowie auditive Sinne des Menschen direkt an und erlauben es, durch die Immersion eine gänzlich andere Art von Erfahrung zu bieten. Dies ist insbesondere in Videospielen der Fall, in denen Spieler die Perspektive des Avatars einnehmen. Sogenannte First-Person Spiele, zu denen auch die oftmals berüchtigten Ego-Shooter zählen, ermöglichen es den Spielern, sich noch tiefer in die virtuelle Welt zu vertiefen. Die Spieler nehmen die Handlungen und Erfahrungen des Avatars nicht mehr als externe Betrachter wahr, sondern sind selbst die Handelnden und Erfahrenden.

Auch *Doom* wird in der First-Person gespielt und bringt den Betrachter, oder vielmehr den Handelnden, so nahe an das Geschehen wie möglich. Selbst das schlichte Abfeuern einer Waffe scheint eine sinnliche Erfahrung zu sein, welche eine Schilderung wert ist. "Id has [...] created the most satisfying-to-fire shotgun in a video game since the '90s. It is punchy and roars and it offers the

same sort of wincing stagger mechanic that it did all those years ago” (Gies, 2016). Die Spieler nehmen *Doom*, und somit auch dessen Hässlichkeit, also hautnah wahr und es sind letzten Endes die Spieler selbst, welche die Tätigkeiten des Avatars ausführen, sie sind der Avatar.

Die Spieler erschossen mutierte Soldaten, zertreten oder zerreißen die Schädel monströser Imps, stechen die Augen fliegender Cacodemons aus oder trennen Gliedmaßen mit einer Kettensäge ab. “They are rage, brutal, without mercy. But you. You will be worse. Rip and tear, until it is done.” (id Software, 2016)

Es gibt keine Schönheit in *Doom*, es ist eine brutale, hässliche Welt, die von hässlichen Kreaturen bevölkert wird, und die Handlungen des Protagonisten sind nicht weniger hässlich als die Monster, an denen sie verübt werden. Die Hässlichkeit in *Doom* wird weder instrumentalisiert, noch wird sie anderweitig von äußeren Maßstäben abhängig gemacht, sondern steht für sich. Die Hässlichkeit und die ihr eigene Faszination existiert in *Doom* somit schlichtweg als eine selbständige ästhetische Kategorie.

Und doch zählen die Videospiele der *Doom*-Reihe trotz der Gewaltdarstellungen zu den berühmtesten Videospiele überhaupt und werden durchwegs positiv bewertet. Das Hässliche hat also tatsächlich seine provokative Macht verloren und “wird [...] letztlich zu einem ‘normalen’ Bestandteil des ästhetischen Repertoires.” (Pauen, 2006, S. 224) Das 1993 erschienene *Doom* zählt laut dem Spiele-Kanon einer Gruppe von Spiele-Experten zu den zehn einflussreichsten Videospiele überhaupt. (Chaplin, 2007). “Dieser Spiele-Kanon wurde von der Nationalbibliothek der USA (Library of Congress) übernommen, womit die benannten Spiele als wichtiges Kulturgut klassifiziert wurden.” (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), 2011, S. 12) Das Interesse am ersten Teil der Reihe ist dabei heute vorwiegend historisch-wissenschaftlicher Natur. Es

dient damit also vielmehr der Kunst und der Wissenschaft, als der Verrohung der Gesellschaft. (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), 2011, S. 14)

6. Fazit

Ziel dieser Arbeit war es, den modernen Ansatz der Hässlichkeit als selbständiger Kategorie anhand einer Reihe von Videospielen zu stützen. Dabei wurde von Michael Pauens und Ursula Frankes Verständnis des ästhetischen Phänomens der Hässlichkeit ausgegangen und in weiterer Folge beispielhaft an Videospielen wie *Dead Space*, *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*, *Soul Reaver* und insbesondere *Doom* dargestellt.

Bevor dies jedoch geschehen konnte, war es notwendig zuvor noch ein Fundament zur Behandlung dieser Thematik zu schaffen.

Zunächst habe ich den Versuch unternommen, mich dem Begriff der Hässlichkeit zu nähern. Dabei wurde auf wichtige Vertreter eingegangen, die sich mit diesem ästhetischen Phänomen auseinandergesetzt haben. Nach der teils historischen Erfassung des Begriffs, bin ich schließlich auf den gegenwärtigen Ansatz von Pauen und Franke eingegangen und habe den Begriff nach diesem bestimmt.

Im Anschluss daran bin ich der Frage nachgegangen, ob Videospiele der Kategorie Kunst zugeordnet werden und als Kunstwerke gelten können. Diese Frage konnte anhand der Bezugnahme auf den Artikel von Daniel Martin Feige grundsätzlich positiv beantwortet werden, auch wenn dies zweifellos nicht auf alle Videospiele zutrifft, ähnlich wie der Kunststatus auch nicht allen Produkte anderer Medien zugesprochen werden kann.

Abschließend habe ich noch dargelegt, in welcher Weise Hässlichkeit in Videospielen generell verwendet wird. Hier wurde auf zwei grundsätzliche Aspekte eingegangen, die Hässlichkeit als Identifikations- und Orientierungshilfe, sowie die Immersion.

Ausgehend von Michael Pauen und Ursula Franke bin ich zu dem Schluss gekommen, dass das ästhetische Phänomen der Hässlichkeit in Videospielen durchaus im Sinne einer eigenen, selbständigen Kategorie identifiziert werden kann. Dies ist sicherlich nicht in allen Videospielen der Fall, schließlich ist das Feld der Videospiele ein äußerst Vielfältiges, dennoch gibt es definitiv Spiele, welche die Hässlichkeit weder abwerten, instrumentalisieren noch einem anderen ästhetischen Phänomen, insbesondere der Schönheit, unterordnen. Vielmehr stellen diese Spiele die Hässlichkeit auf dieselbe Stufe und würdigen sie wie andere Phänomene. Ich habe zwei Aspekte herausgearbeitet anhand derer ich zeigen konnte wie Videospiele die Hässlichkeit als eigenständigen Kategorie bezeugen.

1. Die Hässlichkeit als Gameplay-Element zeigt die zuweilen enge Verbindung der Hässlichkeit mit dem Gameplay, wenn in gewissen Videospielen die Hässlichkeit selbst als eine Mechanik des Spiels verwendet wird. Herausforderungen, welche die Spieler mittels hässlicher Handlungen bewältigen dienen in manchen Videospielen als wichtige Mechanik um darin erfolgreich zu sein.

2. Dass die Hässlichkeit inzwischen nicht mehr zwingend negativ konnotiert ist, ja sogar in das Gegenteil umschlagen kann, wurde ebenso aufgezeigt. So bewerten Spieler, wenn sie in die Rolle von hässlichen Charakteren schlüpfen, dies nicht negativ, sondern sehen es vielmehr als deren beschreibende Darstellung.

Abschließend habe ich am Beispiel der Videospielreihe *Doom* alle Aspekte der Hässlichkeit als Kategorie sui generis veranschaulicht. Meines Erachtens ist

Doom charakteristisch für die Darstellung der Hässlichkeit als eine autonome ästhetische Kategorie. Anhand der Geschichte des ersten *Dooms* wird deutlich, wie sich der von Pauen beschriebene Verlust der Provokation der Hässlichkeit abzeichnete und sie schlussendlich lediglich zu einem ästhetischen Phänomen unter vielen anderen geworden ist. *Doom* selbst macht die Eigenständigkeit der Hässlichkeit unmissverständlich klar. Bevölkert von hässlichen Dämonen, welche in brutalster Weise von dem Protagonisten des Spiels massakriert werden, während im Hintergrund eine Mischung aus *Rock* und verzerrter *Electronic Music* zu hören ist, ist auch die Welt in der *Doom* spielt, mit ihren blutverschmierten Gängen und den höllischen Dimensionen schlicht und ergreifend hässlich.

Es gibt hier keine Schönheit der sich die Hässlichkeit unterordnen könnte und die Wirkung des Gezeigten auf die Spieler wird schon lange nicht mehr als Tabubruch wahrgenommen, sondern bewirkt höchstens ein angenehmes Schaudern. Möglich ist dies durch das von Pauen beschriebene *reflexive Moment*. Der Betrachter, oder in diesem Fall dem Spieler, kann jederzeit die Erfahrung des Hässlichen abbrechen. Dadurch ist er in der Lage sich von der hässlichen Darstellung, die in der Realität negativ und unangenehm wäre, faszinieren zu lassen.

Die Hässlichkeit ist, um mit den Worten von Michael Pauen und Ursula Franke abzuschließen, nunmehr ein “normaler” Bestandteil des ästhetischen Repertoires” (Pauen, 2006, S. 224) und die “negativ besetzte ästhetische Kategorie des Häßlichen in ihrer abwertenden Bedeutung [verliert] mit dem Verschwinden der Verpflichtung der Künste auf das Kriterium der ans Schöne gebundenen Form [an Bedeutung].” (Franke, 2006, S. 299)

Literaturverzeichnis

Adams, Ernest; Rollings, Andrew: *Fundamentals of Game Design: Game Design and Development*. Pearson Prentice Hall, 2007.

Adorno, Theodor W.: *Ästhetische Theorie*. Suhrkamp, 1972.

Aristoteles: *Aristoteles: Werke in deutscher Übersetzung*. Flashar Hellmut (Hg.) und Grumach Ernst, Übers. v. Schmitt Arbogast, Bd. 5, Akademie Verlag, 2008.

Baudelaire, Charles: *Blumen des Bösen*. Übers. v. Robinson Terese, Georg Müller Verlag, 1925,
<https://www.projekt-gutenberg.org/baudelai/2gedicht/2gedicht.html>
(Zugriff: 23.02.2021).

Bethesda Softworks: "Doom Eternal", in: *Bethesda.net*,
<https://bethesda.net/en/game/doom> (Zugriff: 26.02.2021).

BioWare: *Mass Effect*. Windows, Electronic Arts, 2008.

BioWare: *Mass Effect 2*. Windows, Electronic Arts, 2010.

Brunkhorst, Hauke: "Die ästhetische Konstruktion der Moderne: Adorno, Gadamer, Luhmann", in: *Leviathan*, 16 (1), 1988, S. 77 - 96,
<https://www.jstor.org/stable/23983335> (Zugriff: 23.02.2021).

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM): "»Doom« aus der Liste der jugendgefährdenden Medien gestrichen" in: *BPJMAKTUELL*, 3, 31.08.2011, S. 11 - 17,

<https://www.bundespruefstelle.de/resource/blob/132784/652e7c98b0882f7ac544572cf2cf365d/2011-03-doom-data.pdf> (Zugriff: 23.02.2021).

Chaplin, Heather: "Is That Just Some Game? No, It's a Cultural Artifact." in:
The New York Times, 12.03.2007,
<https://www.nytimes.com/2007/03/12/arts/design/12vide.html?smid=url-share> (Zugriff: 23.02.2021).

Co, Phil: *Level Design for Games: Creating Compelling game Experiences*.
New Riders, 2006.

Cyanide: *Styx: Master of Shadows*. Focus Home Interactive, 2014.

Duden: "Nerd.", in *Nerd, der*,
<https://archiv.duden.de/node/802079/revisions/1725587/view> (Zugriff:
13.02.2019).

Duden: "Videospiel", in *Videospiel, das*,
<https://www.duden.de/node/197959/revision/197995> (Zugriff:
13.02.2019).

Eco, Umberto: *On Ugliness*. Harvill Secker, 2007.

Electronic Arts: "Dead Space" *Dead Space*,
<https://www.ea.com/en-gb/games/dead-space/dead-space?setLocale=en-gb> (Zugriff: 13.02.2021).

Feige, Daniel Martin: "Ästhetik und Kunst des Computerspiels" in: *Deutsche Zeitschrift für Philosophie*, 64 (5), 2016, S. 699 - 719.

Franke, Ursula: "Jenseits von schön und hässlich" in: Heiner F. Klemme (Hg.),
Michael Pauen (Hg.), Marie-Luise Raters (Hg.): *Im Schatten des*

Schönen: Die Ästhetik des Häßlichen in historischen Ansätzen und aktuellen Debatten. Aisthesis. 2006, S. 289 - 304.

GameSpot: "All Time Greatest Video Game Heroes list" in: *GameSpot.com*, 31.8.2009,
<https://web.archive.org/web/20090822164629/http://uk.gamespot.com/greatest-video-game-hero/heroes/index.html> (Zugriff: 14.02.2021).

Gee, James Paul: *What video games have to teach us about learning and literacy.* 2 Aufl., Palgrave Macmillan, 2007.

Gies, Arthur: "Doom Review" in: *Polygon*, 18.5.2016,
<https://www.polygon.com/2016/5/18/11706108/doom-review-PC-xbox-on-e-PS4> (Zugriff: 21.02.2021).

Goodman, Nelson: *Languages Of Art: An Approach To A Theory Of Symbols.* The Bobbs-Merill Company, Inc., 1968.

Grimm, Jacob; Grimm, Wilhelm: *Deutsches Wörterbuch.* 10, Hirzel Verlag, 1854 - 1961,
http://woerterbuchnetz.de/cgi-bin/WBNetz/wbgui_py?sigle=DWB&mode=Vernetzung&lemid=GH03241#XGH03241 (Zugriff: 14.02.2019).

Hagström, Charlotte: "Playing with Names: Gaming and Naming in World of Warcraft" in: Hilde G. Corneliussen (Hg.); Jill Walker Rettberg (Hg.) *Digital Culture, Play, and Identity: A World Of Warcraft Reader*, The MIT Press, 2008, S. 265 - 285.

Howerton, Ross: "Where Do all these Nazi Zombies Even Come from Anyway?" in: *Parallax Media*, 11.06.2019,

<https://www.parallaxmedia.one/2019/06/11/where-do-all-these-nazi-zombies-even-come-from-anyway/> (Zugriff: 16.01.2021).

id Software: *Doom*. Activision, Atari, GT Interactive, 1993.

id Software: *Doom*. Bethesda Softworks, 2016.

Jauß, Hans R.: *Die nicht mehr schönen Künste: Grenzphänomene des Ästhetischen*. Wilhelm Fink Verlag, 1968.

Kant, Immanuel: *Untersuchung über die Deutlichkeit der Grundsätze der natürlichen Theologie und der Moral: Zur Beantwortung der Frage welche die Königl. Academie der Wissenschaften zu Berlin auf das Jahr 1763. aufgegeben hat*. Haude und Spener, 1764, https://reader.digitale-sammlungen.de/de/fs1/object/display/bsb100081_20_00001.html (Zugriff: 16.01.2021).

Left 4 Dead Wiki: "The Boomer" in: *Left 4 Dead Wiki*, https://left4dead.fandom.com/wiki/The_Boomer (Zugriff: 23.01.2019).

Lessing, Gotthold Ephraim: *Gotthold Ephraim Lessing: Laokoon*. Michael Holzinger (Hg.), Berliner Ausgabe, 2013, <http://www.zeno.org/Lesesaal/N/9781484071540?page=0> (Zugriff: 10.01.2021).

Lichtenberg, Georg Christoph: *Georg Christoph Lichtenberg: Aufsätze und Streitschriften*. Michael Holzinger (Hg.), Berliner Ausgabe, 2013, <http://www.zeno.org/Lesesaal/N/9781482645460?page=80> (Zugriff: 16.01.2021).

Liessmann, Konrad Paul: "Der häßliche Mensch" in: Heiner F. Klemme (Hg.), Michael Pauen (Hg.), Marie-Luise Raters (Hg.): *Im Schatten des*

Schönen: Die Ästhetik des Häßlichen in historischen Ansätzen und aktuellen Debatten. Aisthesis. 2006, S. 259 - 272.

Liessmann, Konrad Paul: *Philosophie des Verbotenen Wissens: Friedrich Nietzsche und die schwarzen Seiten des Denkens.* 3 Aufl., Nikol Verlag, 2014.

Lionhead Studios: *Fable.* Windows, Xbox Game Studios, 2005.

Lionhead Studios: *Fable III.* Windows, Microsoft Game Studios, 2011.

Lipps, Theodor: *Ästhetik: Psychologie des schönen und der Kunst.* Leopold Voss, 1903.

Lucard, Alex: "Top Ten Video Game Vampires!" in: *Diehard GameFAN*, 2009, <http://diehardgamefan.com/2009/12/10/top-ten-video-game-vampires/> (Zugriff: 14.02.2021).

Monolith Productions: *F.E.A.R.: First Encounter Assault Recon.* Windows, Sierra Entertainment, 2005.

Pauen, Michael: "Die Ästhetik des Häßlichen" in: Heiner F. Klemme (Hg.), Michael Pauen (Hg.), Marie-Luise Raters (Hg.): *Im Schatten des Schönen: Die Ästhetik des Häßlichen in historischen Ansätzen und aktuellen Debatten.* Aisthesis. 2006, S. 211 - 226.

Pearce, Celia: *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer games and Virtual Worlds.* The MIT Press, 2009.

Perry, Doug: "Legacy of Kain: Defiance Review" in: *IGN*, 19.12.2003, <https://www.ign.com/articles/2003/12/18/legacy-of-kain-defiance-review> (Zugriff: 14.02.2021).

Perry, Doug: "Soul Reaver 2" in: *IGN*, 3 11 2001,
<https://www.ign.com/articles/2001/11/03/soul-reaver-2-2> (Zugriff:
14.02.2021).

Pfister, Eugen: "Der Holocaust in Games: Ein ganz gewöhnlicher Krieg?" in:
Spiegel, 08.07.2018,
<https://www.spiegel.de/netzwelt/games/holocaust-in-games-ein-ganz-ge-woehnlicher-krieg-a-1215145.html> (Zugriff: 16.01.2021).

Phobia Game Studio: *Carrion*. Devolver Digital, 2020.

Plattmeier, Hannes: *Sounds of the ugly: Die Ästhetik des Hässlichen in der Popmusik*. Diplomica Verlag, 2013.

Plotin: *Plotin - Enneaden*. 4 Aufl., Michael Holzinger (Hg.), Berliner Ausgabe, 2013,
<http://www.zeno.org/Lesesaal/N/9781484070703?page=0>
(Zugriff: 10.01.2021).

Poe, Edgar Allen: *Hinab in den Maelström*. 1922,
<https://www.projekt-gutenberg.org/poe/maelstro/Kapitel1.html> (Zugriff:
22.02.2021).

Rosenkranz, Karl: *Ästhetik des Häßlichen*. Verlag der Gebrüder Bornträger, 1853.

Rost, Willi: *Das Jüngste Gericht des Hans Memling in der Marienkirche zu Danzig: Mit 33 (12 Farbigen) Bildtafeln*. Anton Schroll Verlag, 1941.

Rouner, Jef: "Top 5 Most Heartbreaking Video Game Deaths" in:
HoustonPress, 24.01.2012,
<https://www.houstonpress.com/arts/top-5-most-heartbreaking-video-game-deaths-6373022> (Zugriff: 14.02.2021).

- Scheer, Brigitte: "Zur Theorie des Häßlichen bei Karl Rosenkranz" in: Heiner F. Klemme (Hg.), Michael Pauen (Hg.), Marie-Luise Raters (Hg.): *Im Schatten des Schönen: Die Ästhetik des Häßlichen in historischen Ansätzen und aktuellen Debatten*. Aisthesis. 2006, S. 141 - 155.
- Schiller, Friedrich: "Gedanken über den Gebrauch des Gemeinen und Niedrigen in der Kunst" in: *Schillers Werke: Nationalausgabe: Zwanzigster Band: Philosophische Schriften: Erster Teil*, Böhlau Verlag, 1962, S. 241 - 247.
- Schlegel, Friedrich: "Ueber das Studium der Griechischen Poesie" in: *Die Griechen und Römer: Historische und kritische Versuche über das Klassische Alterthum*, 1, Hofbuchhändler Michaelis, 1797, S. 1 - 250, <http://www.zbk-online.de/texte/A0136.htm> (Zugriff: 16.01.2021).
- Seel, Martin: *Aktive Passivität: Über den Spielraum des Denkens, Handelns und anderer Künste*. S. Fischer, 2014.
- Seel, Martin: "Art as Appearance: Two Comments on Arthur C. Danto's after the End of Art" in: *History and Theory*, 37 (4), 1998, S. 102 - 114, <https://www.jstor.org/stable/2505398> (Zugriff: 02.01.2021).
- Sierra On-Line: *King's Quest VIII: Mask of Eternity*. Windows, Sierra On-Line, 1998.
- Sommerauer, Christoph: *Sündenbock "Killerspiele"? Zur Berichterstattung über Ego-Shooter in öffentlich-rechtlichen Nachrichtensendungen*. Universität Wien, 2009.
- Sterling, Jim: "Videogame characters we'd go gay for" in: *GamesRadar*, 23.07.2010,

<https://web.archive.org/web/20110615200611/http://www.gamesradar.com/f/videogame-characters-wed-go-gay-for/a-20100723171819403041/p-2> (Zugriff: 14.02.2021).

Taylor, T. L.: *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. The MIT Press, 2006.

Troika Games: *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*. Activision, 2004.

Turtle Rock Studios: *Evolve*. 2015.

Valve: *Half-Life*. Sierra, 1998.

Vampire: The Masquerade Bloodlines Wiki: “Nosferatu” in: *Vampire: The Masquerade Bloodlines Wiki*, <https://vtmb.fandom.com/wiki/Nosferatu> (Zugriff: 11.02.2021).

Verein für Geschichte und Sozialkunde: “Computer – Spiele – Geschichte” in: *Historische Sozialkunde: Geschichte, Fachdidaktik, politische Bildung*, 43 (4) , 2013.

Volkelt, Johannes: *System der Ästhetik*. 2. Aufl., C.H. Beck'sche Verlagsbuchhandlung, 1925 - 1926.

Wu, Yin: *The Style of Video Games Graphics: Analyzing the Functions of Visual Styles in Storytelling and Gameplay in Video Games*. Simon Fraser University Library, 2012.

Zimmermann, Olaf: “Kulturgut Computerspiele: Traut Euch endlich, Künstler sein tut nicht weh!” in: *Politik & Kultur: Zeitung des Deutschen Kulturrates*, September / Oktober 2017, <https://www.kulturrat.de/wp-content/uploads/2017/08/puk05-17.pdf> (Zugriff: 11.02.2019).

Zimmermann, Olaf: "Kunstfreiheit gilt auch für Computerspiele: Deutscher Kulturrat fordert Politik auf, beim Verbot von Computerspielen nicht über das Ziel hinauszuschießen." in: *Deutscher Kulturrat*, 14.2.2007, <https://www.kulturrat.de/themen/kulturgut-computerspiele/kunstfreiheit-gilt-auch-fuer-computerspiele/> (Zugriff: 11.02.2019).

Abstract

Digitale Medien sind in der heutigen Welt nicht mehr wegzudenken. Neben Filmen und der Musik haben nun auch Videospiele Einzug in den Mainstream und in die Popkultur gehalten. Früher als nerdige Freizeitbeschäftigung stigmatisiert, sind sie heute sogar in der Kunst angelangt.

Die vorliegende Arbeit geht der Frage nach der Umsetzung der Hässlichkeit als eine eigenständige Kategorie in Videospielen nach.

Der moderne Ansatz der Hässlichkeit als Kategorie sui generis, einer Hässlichkeit die nun nicht länger an die Kategorie des Schönen geknüpft ist, instrumentalisiert oder negativ bewertet wird, steht also im Zentrum dieser Arbeit. Es wird hierbei insbesondere auf Michael Pauen und Ursula Franke verwiesen.

Um die Frage dieser Arbeit zu beantworten ist es zunächst notwendig eine Grundlage zu schaffen. Es ist sich dem Begriff der Hässlichkeit mithilfe wichtiger Vertreter anzunähern und auch zu klären, ob Videospiele als Kunstwerke verstanden werden können. Auf Daniel Martin Feige verweisend, ist dies für gewisse Videospiele grundsätzlich positiv zu beantworten. Schließlich ist eine Reihe an Beispielen angeführt, wie die Hässlichkeit in Videospielen grundsätzlich Verwendung findet.

Nachdem diese Grundlage geschaffen ist, zeigt die Arbeit anhand einer Reihe von Spielen auf, dass gewisse Videospiele zu großen Teilen diesem modernen Ansatz entsprechen. Naturgemäß trifft dies nicht auf alle Videospiele zu, jedoch kann das Hässliche als eine Kategorie sui generis in diversen Videospielen ausfindig gemacht werden.