

Christoph Bareither
Ego-Shooter-Spielkultur. Eine Online-Ethnographie

STUDIEN & MATERIALIEN
DES LUDWIG-UHLAND-INSTITUTS DER UNIVERSITÄT TÜBINGEN
IM AUFTRAG DER TÜBINGER VEREINIGUNG FÜR VOLKSKUNDE HERAUSGEGEBEN
VON HERMANN BAUSINGER, GESA INGENDAHL, REINHARD JOHLER, LIoba
KELLER-DRESCHER, MATTHIAS KLÜCKMANN, GOTTFRIED KORFF, KASPAR MAASE,
MONIQUE SCHEER, THOMAS THIEMEYER, BERNHARD TSCHOFEN, BERND JÜRGEN
WARNEKEN UND CARMEN WEITH

Band 45

2012

© TÜBINGER VEREINIGUNG FÜR VOLKSKUNDE E.V.
SCHLOSS, 72070 TÜBINGEN
WWW.TVV-VERLAG.DE

Christoph Bareither

Ego-Shooter-Spielkultur

Eine Online-Ethnographie

Umschlagbilder:
Christoph Bareither

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme.
Ein Titeldatensatz für diese Publikation ist bei der Deutschen Bibliothek erhältlich.

Christoph Bareither: Ego-Shooter-Spielkultur. Eine Online-Ethnographie. Tübingen: Tübinger Vereinigung für Volkskunde e.V., 2012

ISBN: 978-3-932512-75-9

Alle Rechte vorbehalten.
© Tübinger Vereinigung für Volkskunde e.V., 2012.
www.tvv-verlag.de

Umschlaggestaltung: Christoph Bareither
Umschlaglayout: Solveig Annukka Stratmann
Satz, Gestaltung und Bildbearbeitung: Christoph Bareither
Belichtung und Druck: Gulde-Druck, Tübingen

Inhalt

Einleitung	7
Theoretische Grundlagen	18
Methodische Grundlagen	26
Die Spielkultur von Counter-Strike	32
Counter-Strike Grundlagen	32
Online-Alltag auf Public-Servern	36
Common Sense	36
Sich einen Namen machen	42
Männlichkeit und Weiblichkeit	45
Praktiken der Konversation	48
Modifikation und Normierung	53
Online-Alltag im Clan	57
Vom Spiel zum eSport	57
Wars	61
Professionalisierung	66
Clans als soziale Gemeinschaften	73
Sinn und Bedeutung	79
Spielkultur und Gewalt	86
Spielerperspektiven auf Gewalt	86
Zur Problematik des Gewaltbegriffs	93
Ludische Gewalt in Counter-Strike	97
Fazit und Ausblick	106
Glossar	112
Literaturverzeichnis	120

Einleitung

Im Sommer 2002 avancierte das Computerspiel *Counter-Strike*¹ schlagartig zu einem zentralen Symbol der sogenannten Killerspiel-Debatte in Deutschland.² Kurze Zeit zuvor hatte der Schüler Robert Steinhäuser im Erfurter Gutenberg-Gymnasium 16 Menschen und dann sich selbst erschossen. Einigen Berichterstattungen zufolge war Steinhäuser nicht nur Fan von Heavy-Metal-Musik, sondern auch begeisterter Spieler des Multiplayer-Ego-Shooters *Counter-Strike*, einem Killerspiel, wie geschlussfolgert wurde. Auf der Suche nach Erklärungsmodellen für den Amoklauf des Schülers verwiesen einige Tagesmedien auf einen Zusammenhang von Tat und Spielvorliebe und führten knappe Beschreibungen des Spiels gemeinsam mit Expertenmeinungen als Belege für seine gefährlichen Wirkungen an. Exemplarisch für diese Debatte ist ein Artikel Frank Schirmmachers, der in der Frankfurter Allgemeinen Sonntagszeitung vom 28. April 2002 unter dem Titel „Die Software fürs Massaker“³ erschien. Schirmmacher schrieb:

„Und das Spiel [*Counter-Strike*, C.B.], in dem man vom Polizisten (sogar die GSG 9) über den Passanten bis hin zum Schulmädchen jeden erschießen soll, ehe man selber erschossen wird, liefert einen Handlungscode für den Amoklauf von Erfurt; es ist das meistgespielte Online-Computerspiel der Welt. Wie im Spiel, wo der Spieler mit einer Primär- und einer Sekundärwaffe, nämlich Gewehr und Pistole ausgestattet ist, versah sich

¹ *Counter-Strike* dient hier als Überbegriff für die folgenden Spiele: Counter-Strike (1.6). Valve 2000; Counter-Strike: Condition Zero. Valve 2004; Counter-Strike: Source. Valve 2004; Counter-Strike: Global Offensive. Valve 2012.

² Besonders ausführlich wird diese Debatte aufgearbeitet von Jens Schroeder: ‚Killer Games‘ Versus ‚We Will Fund Violence‘. The Perception of Digital Games and Mass Media in Germany and Australia. Frankfurt a.M. 2011; eine knappere Einführung findet sich bei Michael Mosel/Christian Waldschmidt: „... und wir sagen immer noch ‚Killerspiele‘“. Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von School Shootings. In: Heinz B. Heller/Angela Krewani/Karl Prümm (Hg.): Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft 46: „Killerspiele“. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt. Marburg 2010, S. 86-98.

³ Frank Schirmmacher: Die Software fürs Massaker. In: FAZ Sonntagszeitung, 28.4. 2002, S. 21; für einen Kommentar zu diesem Artikel vgl. Florian Rötzer: Einleitung. In: Ders. (Hg.): Virtuelle Welten - reale Gewalt. Hannover 2003, S. 9-25.

der 19-jährige mit Pumpgun und Revolver und einer riesigen Menge Munition. Seine Maskenverkleidung schaute er sich bei den Spielfiguren ab. Und die Empfehlung, die auf der Seite von amazon.com gegeben wird, man solle, wenn man in dem Spiel VIPs erschieße, an Leute denken, die man nicht mag, hat Robert Steinhäuser ebenfalls ganz wörtlich genommen.“⁴

Begleitet wurde der kurze Artikel von 22 Bildern, auf denen die im Text erwähnten Waffen, paramilitärischen Spezialeinheiten, Terroristen und „Opfer“ in Form von computeranimierten „Schulmädchen“ zu sehen waren. Ein ähnlicher Argumentationsgang wie bei Schirmmacher tauchte einen Tag später im Nachrichtenmagazin *Der Spiegel* auf, wo aus dem zitierten Kommentar eines Freundes, Steinhäuser habe auch nicht mehr Computer gespielt als andere, der Schluss gezogen wurde:

„Ein wenig mehr war es wohl doch. Eines seiner Lieblingsspiele war ‚Counterstrike‘, ein Killerspiel, bei dem zwei feindliche Terroristen-Einheiten sich bekriegen. Maskierte jagen da andere Maskierte durch Wüstenlandschaften und dunkelgraue Betonwelten, nehmen Dunkelmänner ins Fadenkreuz ihrer virtuellen Maschinenpistolen und feuern weiße Blitze – bis der gesamte Bildschirm rot zuckt: Das Opfer verblutet, das Ziel ist erreicht, der Spieler gewinnt.“⁵

Viele der tausenden deutschen *Counter-Strike*-Spieler⁶ wehrten sich sogleich dagegen, als potentielle Killer abgestempelt zu werden und klagten unter anderem – auch in zahlreichen Einsendungen bei der FAZ in Bezug auf Schirmmachers Artikel – die Verfälschung der eigentlichen Spielinhalte an.⁷ Tatsächlich tauchen die von Schirmmacher genannten

⁴ Schirmmacher 2002.

⁵ Klaus Brinkbäumer u.a.: Mörderischer Abgang. In: *Der Spiegel*, 29.4.2002, S. 80-92, hier S. 83.

⁶ Aus sprachökonomischen Gründen und weil bis dato ein noch immer geringer Anteil der *Counter-Strike*-Spieler als explizit weiblich in Erscheinung tritt, verwende ich bis auf wenige Ausnahmen durchgehend die männliche Form. Mit Spieler sind jedoch stets sowohl männliche als auch weibliche Spielende bezeichnet.

⁷ Vgl. hierzu die Stellungnahme von Frank Schirmmacher: Offene Diskussion verhindert gesellschaftliche Ächtung. In: FAZ-NET, 2.5.2002, www.faz.net/artikel/C30919/counterstrike-offene-diskussion-verhindert-gesellschaftliche-aechtung-30175152.html (Zugriff: 22.7.2012)

„Passanten“ und „Schulmädchen“ im Originalspiel *Counter-Strike* nicht auf. Auch rot zuckende Bildschirme sowie verblutende Opfer sucht man vergeblich. Dementsprechend lehnte das zuständige Gremium der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien einen Antrag auf Indizierung von *Counter-Strike* ab, wobei es darauf hinwies, dass die Spielinhalte von der Presse oft verfälschend wiedergegeben wurden.⁸

Aus dem in den Medien ausgetragenen Gefecht der Meinungen war aber bereits ein Diskurs geboren, der unmittelbar nach dem Amoklauf von Sebastian B. in Emsdetten im November 2006 eine zweite Konjunktur erlebte. Ein ehemaliger Mitschüler des Täters wurde mit der Beobachtung zitiert, Sebastian B. „sei ein fanatischer ‚*Counter-Strike*‘-Spieler gewesen“⁹. Er habe sogar seine Schule als virtuelles Gebäude im Spiel *Counter-Strike* nachgebaut und darin womöglich seine Tat eingeübt.¹⁰ In den folgenden Tagen wurde diese Nachricht erst als eine „Mär“¹¹ entlarvt, um dann doch durch Videomaterial bestätigt zu werden¹², dessen Authentizität wiederum von den Betreibern einer bekannten *Counter-Strike*-Webseite infrage gestellt wurde.¹³

Auch der Amoklauf von Winnenden im Jahr 2009 wurde schließlich mit *Counter-Strike* in Verbindung gebracht. „Dass der 17-Jährige auf der Flucht noch weiter um sich geschossen hat, ist ein Verhalten, das Jugendliche auch in Spielen wie *Counter-Strike* oder *Crysis* lernen können“¹⁴, kommentierte beispielsweise der Präsident der Deutschen Stiftung für

⁸ Vgl. o.A.: BPJS-Aktuell, März 2002, S. 11-18; vgl. auch Gerald Jörns: Counterstrike aus Sicht des Jugendschutzes. In: Rötzer 2003, S. 118-126.

⁹ O.A.: Viele Verletzte bei Amoklauf in Realschule. In: FAZ, 21.11.2006, S. 1.

¹⁰ Ralf Wiegand/Claudia Fromme: Amokläufer von Emsdetten. Angreifer aus der Schattenwelt. In: Süddeutsche Zeitung, 21.11.2006, www.sueddeutsche.de/politik/amoklaeufer-von-emsdetten-angreifer-aus-der-schattenwelt-1.887681-4 (Zugriff: 22.7.2012).

¹¹ Holger Dambeck: Hysterie und Wahrheit. Die Mär von der Emsdettener Ballerspiel-Arena. In: Spiegel-Online, 21.11.2006, www.spiegel.de/netzwelt/tech/0,1518,449857,00.html (Zugriff: 22.7.2012).

¹² O.A.: Amoklauf. Counter-Strike-Nachbau der Schule Emsdetten aufgetaucht. In: Spiegel-Online, 23.11.2006, www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,450393,00.html (Zugriff: 22.7.2012).

¹³ O.A.: Counterstrike.de zum Amoklauf in Emsdetten, 21.11.2006, www.4players.de/cs.php/dispbericht/-/5015/0.html (Zugriff: 22.7.2012); dieselbe Webseite fügte den Hinweis hinzu, dass Sebastian B. überhaupt kein *Counter-Strike*-Spieler gewesen sei, sondern die Software nur genutzt habe, um eigene computergenerierte Spielräume selbst zu kreieren.

¹⁴ O.A.: Amoklauf von Winnenden. Polizei hat Hinweise auf Tatmotiv. In: Spiegel-Online, 12.03.2009, www.spiegel.de/panorama/justiz/0,1518,612826,00.html (Zugriff: 22.7.2012).

Verbrechensbekämpfung. Der Sender NTV strahlte ein auf *Youtube* gefundenes Video von *Counter-Strike* aus, in dem das Spiel durch eine Modifikation, die in Deutschland nicht oder zumindest nicht legal zugänglich war, besonders brutal gemacht wurde.¹⁵ Und während *BILD.de*¹⁶ einen angeblichen Freund des Täters mit einschlägigen Aussagen zitierte, leitete *Der Spiegel* von der Tatsache des bloßen Vorhandenseins der Software auf Tim K.'s Computer psychologisierende Erklärungen ab: „Die Dateien auf seiner Festplatte zeigen, dass Tim tief eingetaucht war in die virtuelle Welt der Ballerspiele, die erst enden, wenn Freund oder Feind tot ist. Oder beide.“¹⁷ Im selben Artikel war zu Illustrationszwecken eine Situation aus *Counter-Strike* abgebildet, in der Counter-Terroristen auf Geiseln schießen, was sich (wie später zu zeigen ist) konträr zu den Spielzielen verhalten würde und somit auf die Inszeniertheit des bildlichen Belegs rückverweist.

In dieser knappen Presseschau verdeutlicht sich der in der öffentlichen Debatte vollzogene Prozess der gesellschaftlichen Stigmatisierung einer populärkulturellen Erscheinung – des sogenannten Killerspiels. Die Seite der Ankläger, stellt der Medienwissenschaftler Rolf F. Nohr fest, sieht dabei „den Shooter als ein ‚ideologisches Objekt‘ [...], in dem Bestände des Unethischen, Unmoralischen, Unpädagogischen oder Unästhetischen transportiert werden.“¹⁸ Außergewöhnlich sind solche und ähnliche Konflikte längst nicht mehr. Populärliteratur, Comics, Filme und schließlich Computerspiele wurden im Rahmen eines augenscheinlich wiederkehrenden „Schundkampf-Ritus“¹⁹ wiederholt stigmatisiert.

¹⁵ Vgl. www.pcgames.de/Killerspiele-Thema-158840/News/Amoklauf-von-Winnende-n-N-TV-mit-ersten-fehlerhaften-Counter-Strike-Berichten-678625/ (Zugriff: 22.7.2012).

¹⁶ Vgl. o.A.: Amokschütze Tim Kretschmer (†17) war psychisch krank. In: *Bild.de*, o.J., www.bild.de/BILD/news/2009/03/12/winnenden/tim-kretschmer/wie-wurde-er-zum-amoklaeuer.html (Zugriff: 22.7.2012).

¹⁷ Petra Bornhöft u.a.: 113 Kugeln kalte Wut. In: *Der Spiegel*, 16.3.2009, S. 30-45, hier S. 33.

¹⁸ Rolf F. Nohr: „I’ve seen the devil of violence“. Verhandlungen über das Gewaltmonopol in der ‚Killerspieldebatte‘. In: Heinz B. Heller/Angela Krewani/Karl Prümmer (Hg.): *Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 46: „Killerspiele“. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt. Marburg 2010, S. 5-17, hier S. 8; Vgl. auch Rolf F. Nohr: Die schwarze Hornbrille des Freiheitskampfs. *Half-Life, Ideologie und Disziplinäre Einführung*. Münster 2009, S. 125-153.

¹⁹ Kaspar Maase: Der Schundkampf-Ritus. Anmerkungen zur Auseinandersetzung mit Mediengewalt in Deutschland. In: Rolf W. Brednich/Walter Hartinger (Hg.): *Gewalt*

Selten wurde dabei nach den Innenperspektiven derjenigen gefragt, die diese Angebote nutzten. Die *Counter-Strike*-Spieler meldeten und melden sich meist abseits der in der Presse ausgetragenen Debatte, in den Blogs und Foren des Internet zu Wort, wo sie „den Shooter als Teil des Ludischen“, das heißt „als Ort (konsequenzfreien) Probehandeln“ darstellen.²⁰ Doch der „Diskurs über neue Medien“, kommentieren Michael Mosel und Christian Waldschmidt zu Recht, „wird letztlich in den alten Medien entschieden.“²¹ In diesem Diskurs avancierte *Counter-Strike* schnell zu einem in Bilder und Schlagworte verdichteten „ideologische[n] Objekt“²² mit repräsentativer Sündenbockfunktion und nahm dadurch einen Platz im kulturellen Gedächtnis der deutschen Gesellschaft ein.

Umso überraschender ist es, dass bisher noch keine ausführlichen Beschreibungen der Spielprozesse von *Counter-Strike* vorliegen. Zwar gilt das Spiel vielerorts als Prototyp einer bestimmten Art von Computerspielen, doch in dieser Symbolfunktion wird es selten hinterfragt. In der Studie von Dorothee M. Meister zur Rezeption medialer Gewalt durch Jugendliche wird *Counter-Strike* beispielsweise mehrfach als prominentes Exempel für gewaltdarstellende Spiele angeführt, doch zur Erläuterung des Spiels wird lediglich auf eine kurze Fußnote verwiesen.²³

Arbeiten, die sich explizit mit *Counter-Strike* beschäftigen, beschränken sich meist auf eine Beschreibung des Spielkonstrukts, während sie auf die Spielpraktiken und Kommunikationsprozesse nicht näher eingehen.²⁴ Die wenigen auch an den Spielern und Spielprozessen interessierten Studien arbeiten entweder ausschließlich mit Interviews und können

in der Kultur. Vorträge des 29. Deutschen Volkskundekongresses, Bd. 2. Passau 1994, S. 511-524.

²⁰ Nohr 2010, S. 8.

²¹ Mosel/Waldschmidt 2010, S. 92.

²² Nohr 2010, S. 8.

²³ Vgl. Dorothee M. Meister: *Mediale Gewalt. Ihre Rezeption, Wahrnehmung und Bewertung durch Jugendliche*. Wiesbaden 2008, S. 79, 80, 95, 132, 136, 137, 161-162, 173; die Fußnote findet sich auf S. 78.

²⁴ Vgl. u.a. Tanja Adamus: *Computerspiele. Mods, Clans und E-Sportler*. Saarbrücken 2006; Susanne Eichner: *Die Lust am Schießen – Ego-Shooter im Visier. Rezeptionsmotivation und Rezeptionsvergnügen bei computerbasierten Actionspielen*. In: *tv diskurs* 21, 2002, S. 71-75; Sabrina Schrammel/Konstantin Mitgutsch: *Spielerische Gewalt. Skizze einer ludischen Kultur des Spiels „Counter-Strike“*. In: Konstantin Mitgutsch/Herbert Rosenstingl (Hg.): *Theorie – Kultur – Erleben*. Wien 2008, S. 69-82; Dirk Schunk: *Einführung in die Generation: Counter Strike. Das e- und Cyber-Sports-Zeitalter*. Norderstedt 2004; Jens Wiemken: *Attentat verhindert, Bombe entschärft, Geisel tot. Sind Ego-Shooter wirklich so problematisch wie man gemein-*

so die Praktiken des Spielens nur indirekt beschreiben, oder sie beleuchten nur einzelne Aspekte derselben.²⁵

Der Mangel an Beschreibungen der Praktiken und Prozesse des Spielens wird vor allem dann evident, wenn Arbeiten der Tradition spekulativer Wirkungsannahmen verhaftet bleiben und das Spiel als Kontext für psychologisierende Thesen heranziehen. Eine der in Deutschland meistzitierten Publikationen zum Thema *Counter-Strike*, das Buch „Der virtuelle Krieg“ des Computerspielejournalisten Hartmut Gieselmann, untersucht beispielsweise, „welche Wirkung der virtuelle Krieg auf die reale Vorstellung von Krieg beim Spieler auslöst.“²⁶ Gieselmann diskutiert diese Frage unter anderem anhand von *Counter-Strike*. Die große Popularität des Spiels sieht er – seiner These entsprechend – in der realistischen Darstellung von Waffen begründet, die zu einer Verschiebung der „Interessenschwerpunkte im Alltag“ führe und „realitätsstrukturierend“ wirke.²⁷ Diese These belegt der Autor durch eine einzige, scheinbar zufällig ausgewählte Diskussion aus einem englischsprachigen *Counter-*

hin glaubt? In: Jürgen Fritz/Wolfgang Fehr (Hg.): *Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten*. Bonn 2003, CD-ROM, o.P.

²⁵ Vgl. u.a. Karin Böhm: „Da kann man beweisen, dass man Teamplay kann!“ Die Community der Counterstrike-Spieler. In: Michael Meyen/Senta Pfaff-Rüdiger (Hg.): *Internet im Alltag. Qualitative Studien zum praktischen Sinn von Onlineangeboten*. Berlin 2009, S. 341-361; Jürgen Fritz/Wiebke Rohde: *Mit Computerspielern ins Spiel kommen. Dokumentationen und Fallanalysen*. Düsseldorf 2011, S. 31-56; Tony Manninen: *Virtual Team Interactions in Networked Multimedia Games – Case: „Counter-Strike“ – Multiplayer 3D Action Game*. In: *Proceedings of PRESENCE 2001 Conference*. Philadelphia 2010, o.P.; Julian Meyer: *Das Spiel hat seine eigenen Regeln. Erwerb von Milieuwissen in einem Counter-Strike Profi-Clan*. In: Martin Deschauer u.a. (Hg.): *projekt:wissen. Von Datenbergen, Informationsströmen und Wissensgenerierung*. Frankfurt a.M. 2009, S. 151-180; Stuart Reeves/Barry Brown/Eric Laurier: *Experts at Play. Understanding Skilled Expertise*. In: *Games and Culture* 4, 2009, S. 205-227; Talmada Wright/Paul Breidenbach/Eric Boria: *Creative Player Actions in FPS Online Video Games: Playing Counter-Strike*. In: *Game Studies* 2, 2002, H. 2, o.P. Eine als PDF-Datei erhältliche soziologische Diplomarbeit gibt vor allem anhand qualitativer Interviews Einblicke in Counter-Strike-Spielgemeinschaften. Vgl. Nicole Schindler: *Gemeinschaften in virtuellen Welten. Funktion und Wirkung von Adoleszenten-Computerspiel-Clans am Beispiel Counter-Strike*. (Diplomarbeit) 2005, <http://publikationen.ub.uni-frankfurt.de/frontdoor/index/index/docId/3015> (Zugriff: 22.7.2012). Eine weitere Abschlussarbeit mit einem allerdings problematischen methodischen Zugang publizierte der Medienmanager Sebastian Strüber: *Computerspiel als Aggressor? Eine Studie über die Wirkung von Gewalt in den Medien am Fallbeispiel Counterstrike*. Saarbrücken 2006.

²⁶ Hartmut Gieselmann: *Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel*. Hannover 2002, S. 8; vgl. auch zusammenfassend: Hartmut Gieselmann: *Aktion „Sauberer Bildschirm“*. In: *Rötzer* 2003, S. 50-58.

²⁷ Gieselmann 2002, S. 90.

Strike-Forum, in der die Beteiligten nicht über das Spiel sprechen, jedoch ein Interesse für technische Details von Waffen artikulieren.

Kurzum, eine Beschreibung der Spielprozesse in *Counter-Strike* und der darin sichtbar werdenden Kultur des Spielens ist ein Forschungsdesiderat, das mit der vorliegenden Arbeit ausgefüllt werden soll.²⁸ Ich meine, dass ein ethnographischer Ansatz besonders geeignet für diese Aufgabe ist, weil er Theorien und Methoden bereitstellt, um die Praktiken, Regeln und Bedeutungen des Spielens zu erfassen.

An der Kultur, die hier beschrieben werden soll, beteiligen sich seit über zehn Jahren Millionen Menschen weltweit.²⁹ Rund um *Counter-Strike* prägen sich eigene Arten und Weisen des Spielens aus, eigene Spielregeln, eigene Konversationsformen, weitläufige Fachjargons, spezifische Vorlieben und Geschmäcker und vor allem eigenwillige Formen des medial vermittelten sozialen Zusammenlebens. Meine Arbeit konzentriert sich auf die in Deutschland ansässigen *Counter-Strike*-Spieler. Zwar lassen sich kaum nationale Grenzen der Kultur von *Counter-Strike* festlegen, doch da sich deutsche Spieler vorwiegend zu deutschsprachigen Spielgruppen und Spielgemeinschaften zusammenfinden, ist eine entsprechende Rahmung des Untersuchungsfelds sinnvoll.

²⁸ Nach Fertigstellung der vorliegenden Studie erschien eine ethnographische Arbeit von T.L. Taylor, in der auch *Counter-Strike* eine wichtige Rolle spielt. Ihre Aufmerksamkeit richtet sich dabei auf Offline-Events, also auf einen Aspekt des professionalisierten Spielens, der in meiner Studie unberücksichtigt bleibt. Taylors Buch bietet daher für Interessierte eine geeignete Ergänzung zur vorliegenden Arbeit. Vgl. T.L. Taylor: *Raising the Stakes. E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, MA 2012.

²⁹ Derzeit sind es laut einer öffentlichen Statistikwebseite der Firma Steam trotz abnehmender Spielerzahlen zu Hochzeiten weltweit ca. 100 000 bis 160 000 Spieler, die gleichzeitig *Counter-Strike* spielen. Vgl. <http://store.steampowered.com/stats/> (mehrfach aufgerufen zwischen Dezember 2010 und Juli 2012). Hochgerechnet ergibt diese Zahl noch immer mehrere Hunderttausende aktive Spieler weltweit. Konkrete Zahlen für Deutschland liegen nicht vor. Quandt und Wimmer geben an, dass *Counter-Strike* das zweitbeliebteste Online-Spiel in Deutschland ist. Vgl. Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer: *Online-Spieler in Deutschland 2007*. Befunde einer repräsentativen Befragungsstudie. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden 2009, S. 169-192, hier S. 179; vgl. ebenfalls Philipp Lehmann u.a.: *Die First-Person-Shooter. Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen*. In: Ebd., S. 241-262, hier S. 249f; Für quantitative Daten zur Popularität von *Counter-Strike* bei Jugendlichen vgl. auch Thomas Mößle/Matthias Kleimann/Florian O. Rehbein: *Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen. Problematische Medienutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität*. Baden-Baden 2007, S. 85.

Nicht Spektakuläres, Befremdendes oder gar Schockierendes aus dem Online-Alltag der deutschen Spieler soll dabei im Vordergrund stehen, sondern das Normale, Unspektakuläre und Gewöhnliche. Ein solcher Fokus verbietet von vornherein, sich an der Debatte um die möglichen Wirkungen von Ego-Shootern zu beteiligen. Solche Fragen sind zwar sinnvoll und sicherlich auch notwendig, können aber durch eine nicht-psychologisierende ethnographische Perspektive nicht beantwortet werden.³⁰ In Bezug auf Wirkungsfragen hält sich meine Arbeit also ausnahmslos zurück, versteht sich aber als eine Grundlage, auf der solche Debatten aufbauen und zumindest für das Beispiel *Counter-Strike* etwas alltagsnäher gestaltet werden könnten.

Ethnographische Beschreibungen von Spielprozessen, die wesentlicher Bestandteil meiner Arbeit sind, finden sich innerhalb der von „Goldgräberstimmung“³¹ aufgeheizten und sich rasant entwickelnden multidisziplinären deutschen Game Studies noch immer verhältnismäßig selten. Ein Orientierungspunkt für meine Arbeit sind deshalb neben wenigen deutschen mehrheitlich englischsprachige ethnographische Studien, die sich mit ‚virtuellen Welten‘ beschäftigen.³² Vor allem aber

³⁰ Vornehmlich in der Medienpsychologie und Medienpädagogik wurden die aufgeworfenen Fragen nach den Wirkungen sogenannter Killerspiele auf die Spieler auf eine breitere wissenschaftliche Basis gestellt. Die erhofften klaren Antworten wurden bisher nicht gefunden. Das Spektrum der Meinungen reicht von der These, dass gewaltdarstellende Spiele die Spieler zwangsläufig aggressiver machen, über Feststellungen der Wirkungslosigkeit bis zu Beobachtungen eines positiv bewerteten Abbaus von Aggressivität. Inzwischen existieren mehrere Einführungen, die einen differenzierten und kritischen Überblick über die Vielfalt der aktuellen Thesen der Medienwirkungs- und Mediennutzungsforschung in Bezug auf Computer- und Videospiele geben. Vgl. u.a. Tilo Hartmann/Peter Vorderer/Christoph Klimmt: Medienpsychologische Erforschung von Computerspielen – Ein Überblick und eine Vertiefung am Beispiel von Ego-Shootern. In: Matthias Bopp/Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer (Hg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung. Münster 2009, S. 155-182; Michael Kunczik/Astrid Zipfel: Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch. Köln 2006, S. 287-326; Matthias Bopp: „Killerspiele“ – Zum aktuellen Stand der Wirkungsforschung. In: Bopp/Nohr/Wiemer 2009, S. 183-216.

³¹ Britta Neitzel: Computer – Spiele – Forschung. In: tiefenschärfe 2008/09: Internet, S. 51-55, hier S. 52. Für einen einführenden Überblick in die derzeitigen Felder der deutschen Game Studies vgl. Christoph Klimmt: Die Nutzung von Computerspielen. Interdisziplinäre Perspektiven. In: Quandt/Wimmer/Wolling 2009, S. 57-72.

³² Vgl. u.a. Tom Boellstorff: Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human. Princeton, NJ 2008; Ders.: A Typology of Ethnographic Scales for Virtual Worlds. In: William Sims Bainbridge (Hg.): Online Worlds. Convergence of the Real and the Virtual. London 2010, S. 123-132; Ders.: Method and the Virtual: Anecdote, Analogy, Culture. In: Journal of Virtual Worlds Research 1, 2009, H. 3, o.P.; Ders.: Virtual Worlds and Futures of Anthropology. In: AnthroNotes. The

greife ich auf klassische Konzeptionen und Methoden zurück, die in der Europäischen Ethnologie, Empirischen Kulturwissenschaft und Kultur-anthropologie Anwendung finden.

Die Annäherung dieser Disziplinen an einen durch die neuen Medien und das Internet geprägten Alltag nimmt langsam an Fahrt auf, so auch im Bereich Computerspiele.³³ Es ist längst keine Neuigkeit mehr, dass immer mehr Menschen auch in Deutschland ihre Freizeit am Computer verbringen und dass digitale Spiele einen wesentlichen Anteil an dieser Entwicklung haben. Jüngste Umfragen geben an, dass rund ein Viertel aller Deutschen über 14 Jahren Computer- und Videospiele spielt.³⁴ Eine

Museum of Natural History Publication for Educators 30, 2009, H.1, o.P.; Sue Morris: Shoot First, Ask Questions Later. Ethnographic Research in an Online Computer Gaming Community. In: Media International Australia 110, 2004, S. 31-41; Bonnie M. Nardi: My Life as a Night Elf Priest. An Anthropological Account of World of Warcraft. Ann Arbor, Michigan 2010; Celia Pearce: Communities of Play. Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds. Cambridge, MA 2009; T. L. Taylor: Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture. Cambridge, MA 2006; Taylor 2012. Im deutschsprachigen Raum finden sich ethnographische Ansätze u.a. bei Mark Butler: Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens. Berlin 2007; Ders.: Zur Performativität des Computerspielens. Erfahrende Beobachtung beim digitalen Nervenkitzel. In: Claus Pias/Christian Holtorf (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Weimar u. a. 2007, S. 65-84; Rudolf Thomas Inderst: Vergemeinschaftung in MMORPGs. Boizenburg 2009; Alexander Knorr: Cyberanthropology. Wuppertal 2011; Ders.: Die kulturelle Aneignung des Spielraums. Vom virtuoseren Spielen zum Modifizieren und zurück. In: Bopp/Nohr/Wiemer 2009, S. 217-246.

³³ Vgl. hierzu insbesondere Gertraud Koch: Second Life – ein zweites Leben? Alltag und Alltägliches einer virtuellen Welt. In: Zeitschrift für Volkskunde 105, 2009, S. 215-232. Einen studentischen Beitrag leistet Lisa Ching: „AnarchyOnline“. Ein virtuelles Rollenspiel. In: Vokus. Volkskundlich-kulturwissenschaftliche Schriften 14, 2004, H. 1-2, S. 135-149; eine Zusammenfassung seiner Abschlussarbeit gibt Thomas Lackner: Scheinbar. Virtualität und Computerspiele. In: Kuckuck 2005, H. 1, S. 32-35. Aus dem inzwischen ausgelaufenen BMBF-Projekt „Digitale Spielkulturen“ des Forschungskollegs Kulturwissenschaftliche Technikforschung gingen zwei Artikel und ein Dissertationskapitel zur biographischen Verortung von Computerspielerfahrungen hervor; vgl. Gerrit Herlyn: Computer im Alltag – Computer als Alltag. Erzählstrategien und biographische Deutungen im Veralltäglichungsprozess von Technik. Hamburg 2008, S. 109-134; Ders.: World of Warcraft, Skat oder Solitaire? Computerspiele bei älteren Erwachsenen. In: Thomas Schürmann/Moritz Geuther/Lioba Thaut (Hg.): Alt und Jung. Vom Älterwerden in Geschichte und Zukunft. Rosengarten-Ehestorf 2011, S. 357-362; Gerrit Herlyn/Helle Meister: Notes on the Biographical Meaning of Games and Online-Games. In: Eludamos. Journal for Computer Game Culture 3, 2009, H. 1, S. 33-41.

³⁴ Vgl. Thorsten Quandt/Michael Scharnow/Ruth Festl: Digitales Spielen als mediale Unterhaltung. Eine Repräsentativstudie zur Nutzung von Computer- und Videospiele in Deutschland. In: Media Perspektiven, November 2010, S. 515-522, hier S. 516;

Forschungsperspektive, die auf die Ergründung der Alltagskultur zielt, muss auch diese Entwicklung berücksichtigen. Bei der Untersuchung einer Spielkultur an Forschungstraditionen des „Vielnamenfachs“ anzuschließen, bedeutet aber auch, die Kontinuitäten im Blick zu behalten, die online realisierte Spielkulturen und offline realisierte Spiel- bzw. Sportkulturen verbinden.

Die Arbeit beginnt mit einer theoretischen Rahmung des Untersuchungsgegenstandes. Zu Recht bemerkte die Kommunikationswissenschaftlerin Adrienne Shaw: „Although there has been a great deal of ink spilt on the subject of video game culture, writers usually treat the actual definition of the term as common sense.“³⁵ Dementsprechend möchte ich möglichst explizit darlegen, was ich unter Spielkultur verstehe und die spezifischen Bedingungen des Online-Alltags umreißen, in dem sich diese Kultur realisiert. Anschließend folgt eine kritische Diskussion ethnographischer Erhebungsmethoden in Bezug auf ihre Anwendbarkeit in der Online-Feldforschung. Im Hauptteil der Arbeit wird dann die ethnographische Beschreibung der Spielkultur entwickelt. Das Kapitel über die Grundlagen von *Counter-Strike* skizziert das Basiswissen über Spielkonstrukt und Spielmöglichkeiten. Darauf folgt eine Beschreibung des Online-Alltags in öffentlichen Spielräumen, in denen verschiedene Spieler an verhältnismäßig lockeren und ungebundenen Spielprozessen partizipieren. Der umfangreichste Abschnitt widmet sich anschließend dem noch stärker strukturierten Online-Alltag solcher Spieler, die sich zu sogenannten Clans zusammenfinden und das Spiel als einen Electronic-Sport betreiben. In einem weiteren Kapitel wird schließlich auf die Frage nach der Rolle der Gewalt in *Counter-Strike* eingegangen. Den Abschluss bilden ein knappes Fazit und ein kurzer Ausblick über die Grenzen dieser Online-Ethnographie hinaus.

Aufgrund der Vielzahl an Begriffen aus dem *Counter-Strike*-Sprachjargon, die im Folgenden in den Text einfließen, jedoch zugunsten eines ruhigeren Schriftbilds nicht hervorgehoben werden, ist der Arbeit ein Glossar angehängt. Es enthält Erläuterungen zu den wichtigsten Zeichen sowie Abkürzungen und deckt den Großteil der verwendeten Begriffe ab. Das Glossar soll vor allem solchen Leserinnen und Lesern

vgl. auch Jens Wolling: Entwicklungstrends in der Computerspielnutzung bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. In: Quandt/Wimmer/Wolling 2009, S. 73-94.

³⁵ Adrienne Shaw: What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. In: Games and Culture 5, 2010, H. 4, S. 403-424, hier S. 404.

helfen, die mit dem Computerspielejargon beziehungsweise dem Internetjargon und den dort gängigen Abkürzungen oder Anglizismen weniger vertraut sind.

Manch einer wird sich darüber wundern, dass diese Arbeit keinerlei Bilder enthält. Der Grund liegt darin, dass in der Killerspiel-Debatte häufig die vermeintliche Aussagekraft von Bildern genutzt wird, um starke Eindrücke insbesondere der Gewalthaltigkeit dieser Spiele zu vermitteln. Das als Standbild Zeigbare kann aber kaum die tatsächlich stattfindenden kulturellen und sozialen Praktiken erfassen. Im Gegenteil habe ich im Gespräch mit Außenstehenden die Erfahrung gemacht, dass diese Bilder den Blick auf und für die Alltagswirklichkeit der Spieler eher trüben. Die Leserinnen und Leser sind also auf etwas in Anbetracht der Thematik eher Altmodisches angewiesen: ihre Vorstellungskraft. Ich meine aber, dass diese Schwierigkeit einen Nutzen bringt, nämlich den eines ungetrübten Blicks für die Vielfältigkeit und auch Widersprüchlichkeit der möglichen (Be-)Deutungen computervermittelter Praxis.