

Johannes Karsch, Leo Istas & Benjamin Bastian Bonn

Fight!

Zum Kämpfen in Videospielen

Zusammenfassung

Zahlreiche Videospiele enthalten Kampfsituationen. Die vorliegende Untersuchung erforscht in einem explorativen Zugang, wie Spielerinnen und Spieler das Kämpfen in zwei dieser Videospiele (Mortal Kombat und God of War) erleben. Für diese explorative Studie wurden insgesamt vier ProbandInnen im Anschluss an kurze Phasen des Videospielens mittels leitfadengestützten, teilstrukturierten Interviews zu verschiedenen formalen Merkmalen des Kämpfens nach Binhack (1998) befragt. Die Ergebnisse weisen Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen Spielen und Spielenden auf. Das Kämpfen stellt sich in den Spielen unterschiedlich dar, nimmt verschiedene Funktionen ein und weist bei Taktik und Technik vielfältige Möglichkeiten und Dynamiken auf, die für die Umsetzung des Spiels zu einem angestrebten Ziel aber auch zu Problemen führen können. Die Befragten setzen bei der spielerischen Rezeption subjektive Annahmen zum Kämpfen ins Verhältnis zum Erlebten. Im Fazit ergeben sich Einblicke in das subjektive Erleben des Kämpfens in Videospielen, auf deren Basis sich Anknüpfungspunkte für den (kampf-)sportwissenschaftlichen Diskurs ergeben.

Schlagwörter

E-Sport, Medien, Kämpfen, Subjektive Theorien, Gaming

Kontakt

Benjamin Bastian Bonn
Deutsche Sporthochschule Köln, Germany
b.bonn@dshs-koeln.de

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)
and published in the [JOMAR | Journal of Martial Arts Research](https://j-mar.com)
(ISSN 2567-8221) on 2019-08-16
For more: j-o-mar.com

1 Ausgangssituation

Videospiele¹ verzeichnen in den vergangenen Jahren steigende Umsätze und beachtliche Nutzerzahlen (BIU, 2017; JIM, 2016).² Unter dem Schlagwort E-Sport thematisieren mittlerweile Wissenschaft, Presse, Sport oder Politik dieses Phänomen (Adamus, 2015; KoaV, 2018; DOSB, 2018). Kampfsituationen erhalten dabei in Spielen unterschiedlicher Genres eine zentrale Rolle. Beispielhaft verfügt *Mortal Kombat X (MKX)* (Sony Interactive Entertainment, 2018) aus dem „Beat ‘em up“ Genre über eine im Wesentlichen am Zweikampf in klar abgegrenzten zeitlich-räumlichen Settings orientierte Spielmechanik und bietet die Option des Zwei-Spieler-Modus an. Vergleichend dazu divergiert das Kämpfen beim „Singleplayer“-Spiel *God of War (GOW)* (Warner Bros. Interactive Entertainment, 2015) als Action-Adventure ohne Multiplayer-Option. Beide Spiele haben mit ca. 4,48 Million bzw. 3,33 Million weltweit beachtliche Spieler- und Abnehmerzahlen (VGChartz, 2018).

Die gesellschaftliche Verbreitung und Relevanz von Videospielen lässt sozialisierende Wirkungen erwarten. Unter mediensozialisationstheoretischen Gesichtspunkten lassen sich Videospiele damit generell als eine mögliche Sozialisationsinstanz verstehen, die potenziell auch Einfluss auf das Lernen oder die Entwicklung von Individuen nehmen kann (Fromme, 2017; Fromme & Vollmer, 2000).³ Wie sich solche Wirkungen u.a. im Einzelfall darstellen, an welche Voraussetzungen sie gebunden sind, welche Effekte sie produzieren etc. sind mögliche Fragen, die umfassende Forschungen erfordern. Das vorliegende explorative Vorhaben tritt an dieser Stelle bewusst einen Schritt zurück und beobachtet in Anbetracht des bisher lückenhaften Forschungsinteresses der Kampfsportwissenschaft an diesem Setting zunächst, wie VideospielerInnen das Kämpfen in den zwei ausgewählten Videospielen wahrnehmen. Dabei wird das Ziel verfolgt, Einblicke in das Kämpfen in Videospielen aus Sicht der Befragten zu schaffen und daran anknüpfend Perspektiven für eine weitergehende (kampfsport-)wissenschaftliche Erforschung dieses Themenbereichs zu entwickeln.

2 Kämpfen in Videospielen

2.1 Ausschnitt Forschungsstand

Ein wissenschaftliches Interesse an Videospielen ist insgesamt vorhanden, steigt scheinbar in den vergangenen Jahren und zeigt sich in der Thematisierung von Videospielen (mit Kampfhandlungen) aus unterschiedlichen Perspektiven und mit verschiedenen Schwerpunkten. Einer

- 1 Hier und im weiteren Verlauf umfasst die Bezeichnung Videospiele der Einfachheit halber Computerspiele. Zur Systemtheorie im Allgemeinen vgl. Luhmann (1984; 1997), zur Systemtheorie im Sport vgl. Bette (1999).
- 2 Dieser Beitrag basiert auf dem Vortrag der Autoren (*Kämpfen in Video- und Computerspielen*, Jahrestagung der Kommission Kampfkunst und Kampfsport der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft in Ghent (Belgien am 15.-17.11.2018).
- 3 Damit stehen Fragen zur Nutzung und Wirkung von Medien und das Verhältnis von Individuum und Gesellschaft im Vordergrund. „Die Sozialisationstheorie (und Sozialisationsforschung) interessiert sich für Spielen und Mediennutzung vor allem als Prozesse, bei denen das Individuum sich mit seiner sozialen, materiellen und symbolischen Umgebung in einer Weise auseinandersetzt, die das Individuum befähigt, in der Gesellschaft angemessen zu handeln.“ (Fromme & Vollmer, 2000, S. 13)

dieser Schwerpunkte sind Gewaltdarstellungen und ihre – aus psychologischer Sicht untersuchten – Konsequenzen auf SpielerInnen. Beispielhaft stellen Bushman und Gibson (2011) fest, dass eine gesteigerte Aggression nach dem Spielen von *violent games* auch über das Ende des Spielens anhält; Yang, Gibson, Lueke, Huesmann und Bushman (2014) ermitteln für *violent games* Unterschiede durch die Hautfarbe des Avatars: Schwarze Avatare steigern einerseits die Aggressivität der SpielerInnen und verstärken andererseits entsprechende Stereotype zur Gewalttätigkeit von Schwarzen; Sherry (2001) erfasst ebenfalls eine Korrelationen zwischen Videospiele und Aggression, wengleich diese schwächer ausfällt als für das Fernsehen. Ebenfalls aus psychologischer Perspektive untersuchen Ryan, Rigby und Przybylski (2006) motivationale Aspekte beim Videospiele und verknüpfen diese mit psychologischen Grundbedürfnissen gemäß der Self-Determination-Theory. Staller, Heil, Klemmer und Körner (2017) binden die Self-Determination-Theory an trainingspädagogische Überlegungen zum Videospiele an und stellen Transfermöglichkeiten für ein gamifiziertes Selbstverteidigungstraining heraus. Marquardt (2017) befasst sich mit dem Transfer digitaler (Kampfkunst-)Spiele in den Sportunterricht. Mattiassi (2019) beobachtet verschiedene populäre Beat 'em ups wie Tekken, Street Fighter, Mortal Kombat und Soulcalibur auf ihre Interaktion zwischen Spieler und Avatar und befasst sich dabei mit Mechaniken (z. B. Feedback von Joystick) und Darstellungen (Mimik der Avatare) der Spiele. Der Sammelband von Kafai, Richard und Tynes (2016) beobachtet Videospiele mit Blick auf Diversität, Intersektionalität und Inklusion.

Insgesamt deuten diese ausschnittartig dargestellten Beiträge des Forschungsstand die Vielfalt der wissenschaftlichen Betrachtungsweisen von Videospiele (mit Kampfelementen) an. Schwerpunkte liegen u. a. in Effekten von Gewaltdarstellungen und aggressionssteigernder Wirkungen, motivationalen Aspekten, Transfermöglichkeiten von Spielstrukturen und der Interaktion zwischen SpielerIn und Spiel(-mechanik). Unter dem Schlagwort E-Sports finden sich darüber hinaus weitere Beiträge, die u. a. Videospiele auf pädagogische Aspekte hin beobachten (bspw. Kretschmann, 2016), kommerzielle Dimensionen untersuchen (Mazari, 2016) oder das Verhältnis von Sport und E-Sport thematisieren (z. B. Adamus, 2010). Die explizite kampf-sportwissenschaftliche Betrachtung von Videospiele stellt bislang noch eine Ausnahme dar (z. B. Marquardt, 2017; Staller et al., 2017) und bildet demnach ein Forschungsdesiderat und einen Ausgangspunkt für den vorliegenden Beitrag. In Abgrenzung zu bisherigen Forschungsschwerpunkten vermeidet der Beitrag eine allzu starke Einschränkung auf einzelne, bereits aufgegriffene Aspekte (Gewalt, Aggression, Diversität etc.), sondern nimmt das Kämpfen an sich zum Ausgangspunkt.

2.2 Formalstruktur des Kämpfens

Für die Beobachtung von Kämpfen in Videospiele erscheint eine Explikation des Kampf-begriffes sinnvoll, der auch die empirische Erhebung leitet. Bihack (1998, S. 42) entwickelt eine „prototypische Formalstruktur des Kampfes“ als triadisches Verhältnis von Beziehungs-, Träger- und Inhaltsmerkmalen einer Interaktion mindestens zweier Gegenüber. Abb. 1 stellt wesentliche Merkmale dieses Verständnisses dar.

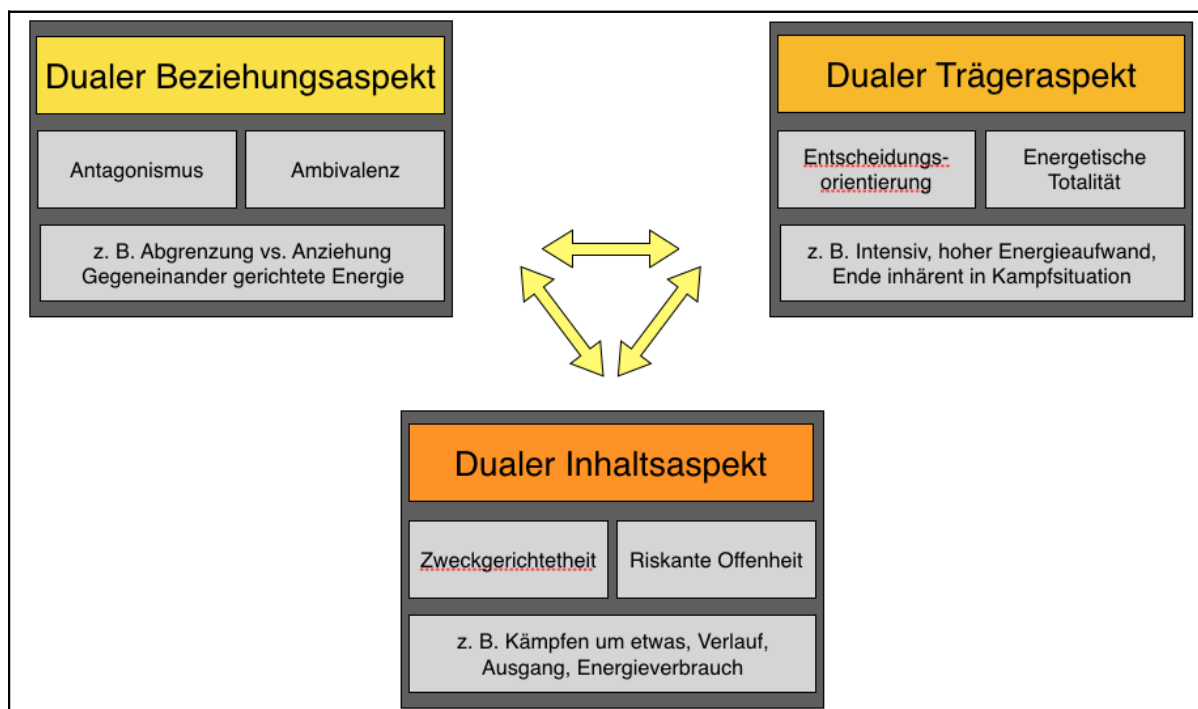


Abb. 1. Prototypische Formalstruktur des Kämpfens (modifiziert nach Binhack, 1998)

Die drei Kategorien zeichnen sich dabei durch verschiedene Aspekte aus. Erstens, die *Beziehung* der Kämpfenden prägt eine „aktive Dynamik“ (Binhack, 1998, S. 22), die antagonistisch und zugleich gegenseitig anziehend ist und sich durch Antagonismus und Ambivalenz auszeichnet. Im Kampf sind beide Parteien gegeneinander gerichtet, aber gleichzeitig an ein Miteinander gebunden. Darüber hinaus sind die Interaktionsträger im Kampf zweitens auf eine *Entscheidung* hin orientiert und verfolgen diese mit vergleichsweise hohem Energieaufwand. An dritter Stelle kennzeichnet das Kämpfen strukturell ein dualer Inhaltsaspekt.

Der Kampf ist „von einem Zweck bestimmt, der meist außerhalb des Kampfes selbst liegt, wie beispielsweise Ruhm, Macht, Freiheit, materielle Güter oder anderes. [...] Man kämpft gegeneinander um etwas“. (Binhack, 1998, S. 40)

Trotz der Zweckgerichtetheit ist der Kampf in mehrerlei Hinsicht ergebnisoffen und damit riskant.

„Definitive Voraussagen sind jedoch aufgrund der Komplexität, Dynamik und inhärenten Chaotik des Geschehens selbst bei weitgehender Kenntnis sämtlicher Ausgangsgrößen rational nicht zu leisten“ (Binhack, 1998, S. 42).

Das Kämpfen konstituiert sich zusammengefasst im Bezug mindestens zweier aktiver Gegenüber, ihrem ambivalenten Verhältnis aus Mit- und Gegeneinander, einer mit hohem Energieeinsatz verbundenen Zweck- und Entscheidungsorientierung sowie einer inhaltlichen Offenheit.

Eine solche Formalstruktur lässt sich analog auf Inhalte von Videospiele⁴ beziehen, womit sich diese als Kampfsituationen beobachten lassen. In den beiden beispielhaft herangezogenen Videospiele MKX und GOW liegen bedeutende Spielanteile in solchen (zwei-)kämpferisch geprägten Interaktionen, die unterschiedliche Ausprägungen aufweisen. Videospiele bieten damit eine Möglichkeit, mit dem Kämpfen in der einen oder anderen Weise in Berührung zu kommen. Genau hierin liegt der Ausgangspunkt für den vorliegenden Beitrag, der sich diesem Bereich mit folgendem Forschungsdesign nähert.

3 Forschungsdesign

Zur Beantwortung der zentralen Forschungsfrage: „Wie erleben VideospieleInnen das Kämpfen in verschiedenen Spielen?“, diente ein Forschungsdesign, bei dem vier ProbandInnen mit unterschiedlicher Kampfsport- und Videospieleerfahrung einer Intervention unterzogen wurden. Die Befragung fand dabei mit je zwei Versuchspersonen in je zwei Phasen statt. Abb. 2 stellt das Forschungsdesign prozesshaft dar.

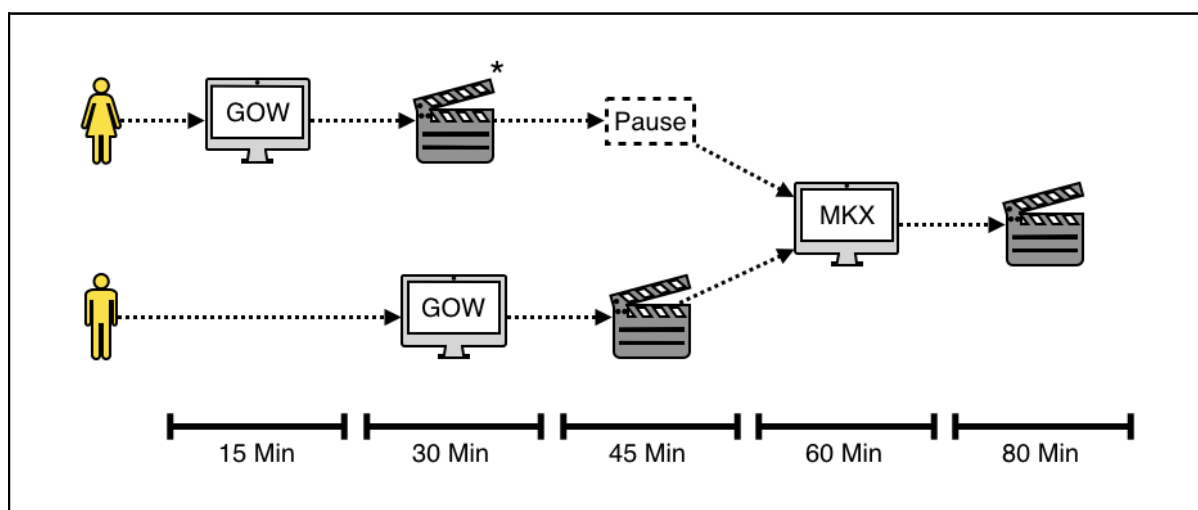


Abb 2. Forschungsdesign

In einer ersten Phase spielten die ProbandInnen GOW vom Spielbeginn bis zur Beendigung einer ersten kämpferischen Interaktion im Umfang von ca. 20 Minuten. Beim Eintritt in diesen Kampf wurden die ProbandInnen gefilmt und dieser Filmausschnitt als Einstieg in das erste nach Beendigung dieser Spielphase einsetzende halbstrukturierte, leitfadengestützte Interview genutzt. Nach dem offenen Beginn mit der Frage: „Was passiert hier?“, wurden in diesem Interview gemäß Leitfaden verschiedene aus der Formalstruktur des Kämpfens von Bihack

4 Eine interessante weiterführende Fragestellung betrifft die Rolle der Non Player Characters (NPCs) in Computer- und Videospiele. Bihack (1998) geht von einer spezifischen Beziehung zwischen den Antagonisten und einer Zweckgerichtetheit aus. Daraus ergibt sich die Frage, ob und inwiefern die formalen Merkmale des Kampfes durch die Beteiligung computergesteuerter Antagonisten (und womöglich trivialer Verhaltensmuster) einer Anpassung benötigen, besondere Ausprägungen aufweisen oder schlichtweg nicht zutreffen. Gleiches gilt für die beim Kampf(-sport) denkbare körperlich-leibliche Dimension, die dem Videospiele fehlt bzw. durch Gamepad, Tastatur o. Ä. vermutlich in spezifischer Weise vermittelt ist. Insofern erhält die mögliche körperliche Vermitteltheit des Kampfes womöglich eine gänzlich andere Ausprägung.

(1998) sowie den Gestaltungsprinzipien (erfolgreicher) Videospiele (Pallesen, 2013) abgeleitete Fragen besprochen. Diese umfassten u. a. die Aspekte der Beziehung der Kämpfenden zueinander, den Inhalt und Zweck sowie den Kontext des Kampfes sowie Mechaniken, Schwierigkeiten und Ästhetik des Spiels. Als weiterer Bereich wurde der Spielspaß thematisiert und eine Einschätzung zur Passung der Darstellungen gegenüber dem nicht virtuellen Kämpfen gefordert. Im Anschluss an die erste Phase fand in der zweiten ein gemeinsames Spielen zweier Versuchspersonen in Form eines Multiplayer-Duells bei MKX statt (zwei Kämpfe mit insgesamt ca. 20 Minuten). Daran anschließend wurden beide ProbandInnen gemeinsam in oben dargestellter Art und Weise mit dem Leitfaden aus der ersten Phase erneut zu ihren kämpferischen Erlebnissen im Spiel befragt, die nun auch ins Verhältnis zur vorherigen Spielphase und zur Einschätzung des anderen ProbandInnen gesetzt werden konnten.

Für die qualitativ inhaltsanalytische Auswertung der Interviews (Schreier, 2014) kamen neben den deduktiv resultierenden Kategorien *Beziehung* (Personen, Avatar, NPC), *Situation* (Zweck/Ziel, Kontext) und *Kampf* (Ablauf/Darstellung, Entscheidung, Mechanik) im Bereich des Kämpfens die induktiv am Material gebildeten Kategorien *Technik* und *Taktik* sowie die Exkurskategorien *Subjektive Theorien zum Kämpfen* und *Subjektive Theorien zum Videospiele* zum Einsatz. Die Auswertung orientierte sich an der Herausstellung von Gemeinsamkeiten und Unterschieden in der Wahrnehmung des Kämpfens in den o.g. Videospiele zwischen den Befragten. Die nachfolgend dargestellten Ergebnisse lassen sich dabei anhand von vier übergeordneten Punkten gliedern und einordnen.

4 Ergebnisse

4.1 Unterschiede zwischen Spielen und Spielenden

In der Erhebung zeigen sich unterschiedliche Bewertungen des Wahrgenommenen durch die SpielerInnen. So beurteilen sie Darstellungen der beiden Spiele einzelfallartig als abstoßend, realistisch oder spektakulär. Das Erleben der Spiele und ihrer je eigenen Darstellung (des Kämpfens) variiert hier zum Teil deutlich. Im Spiel MKX wird dieser Unterschied bei der Einschätzung der Spieler besonders eindrücklich. Während B11 die dargestellten Szenen als „voll abstoßend“ (13, Abs. 96) beschreibt, äußert B12 sich positiv über den Eindruck des vergangenen Kampfes: „[D]ann, ja, hatte ich ein Messer herausgeholt, im Bauch rammen und so [...]. Und das fand ich total cool, halt.“ (13, Abs. 95)⁵ In der gemeinsamen Befragung beider ProbandInnen kommen die differenten Einschätzungen zum Kämpfen in MKX zur Geltung. Womöglich ließe sich dies auch mit verschiedenen (subjektiven) Annahmen zur Ästhetik des Kämpfens bzw. zu einer ästhetischen Ausübung des Kämpfens erklären. B11 hat beispielsweise langjährige Kampferfahrung im Bereich Judo, was sich bei ihr im Verbinden von Kämpfen mit Rücksichtnahme auf Gegner und etwaige körperlicher Folgen äußert.

5 Während B11 kaum über Erfahrungen mit Videospiele verfügt, stellt sich dies bei B12 durch gelegentliches Spielen und Bekanntheit MKX-ähnlicher Spiele anders da. Hierin begründen sich womöglich auch Unterschiede in der Bewertung der Darstellungen.

Neben diesen Unterschieden in der Bewertung des Erlebten durch die SpielerInnen weisen die ProbandInnen auch gemeinsam geteilte Perspektiven auf Unterschiede zwischen den Spielen und der Bedeutung des Kämpfens in den Spielen auf. Eine zentrale Differenz liegt in der Spielstruktur. Während GOW auf das Prinzip Player versus Environment (PVE) setzt, orientiert sich MKX an einer Player versus Player Struktur (PVP). Das führt im zweiten Fall aus Sicht der ProbandInnen in einem ersten Schritt zunächst zu Kommunikation und darüber hinaus im weiteren Verlauf auch zu einer Steigerung von Ehrgeiz, der Möglichkeit gegenseitigen „Anheizen[s]“ (B13, Abs. 78) aber auch gegenseitiger Rücksichtnahme sowie dem Teilen von Emotionen.

„B11: Dadurch hatte ich das Gefühl, als Du dann gesagt hast, direkt am Anfang: ‚Ich gehe mal erstmal ein bisschen zurück und probiere so meine Sachen aus.‘ Da bin ich jetzt nicht wild drauf losgestürmt und (B12: Ja. Stimmt) habe sie da gestört, sondern wir sind beide ein bisschen zurückgegangen und haben ein bisschen etwas ausprobiert und dann hat das dann langsam angefangen, [...] also wir haben uns auch den nötigen Freiraum gegeben, um kurz durchzuatmen und etwas auszuprobieren. Und das fand ich ganz gut.“ (B13, Abs. 79)⁶

Der PVP Modus schafft hier andere Bedingungen für das Kämpfen als der PVE Modus durch den Bezug zu menschlichen Gegenspielern.

Ein weiterer wesentlicher Unterschied zwischen beiden Spielen ergibt sich darüber hinaus aus den unterschiedlichen Spieloptionen. Bei MKX ist eine Auswahl der Spielfigur aus verschiedenen Charakteren bzw. Avataren⁷ möglich, welche die ProbandInnen einzelfallartig nach den Kriterien Optik, erwartete Fähigkeiten oder eben nach Voreinstellung des Spiels treffen (B13, B14). Dagegen lässt GOW keine individuelle Auswahl des Avatars zu. Hier nehmen die ProbandInnen die bei GOW agierenden NPC asymmetrisch wahr. Während der Avatar als muskulöser Mann als realistisch empfundene Bewegungen ausführt, ihm Überlegenheit, Macht und Stärke zugeschrieben werden und er als Halbgott bezeichnet wird, sind gegnerische NPC nicht-menschlich dargestellt und werden als Monster, Kreaturen, Waldwesen etc. beschrieben, mit denen Aggressivität und Boshaftigkeit assoziiert werden. Die in beiden Spielen kämpfenden Avatare weisen damit klare Differenzen in der Wahrnehmung der Akteure auf: Bei MKX liegt der Fokus auf Wahlfreiheit und ProbandInnenabhängig unterschiedlichen Kriterien, bei GOW besteht ein klares Ungleichgewicht zwischen Avatar und gegnerischen NPC. Ein weiterer wesentlicher Unterschied zwischen den Spielen betrifft darüber hinaus die Funktion des Kämpfens in diesen Spielen.

6 Die dargestellten Interviewpassagen wurden hinsichtlich der Lesbarkeit um inhaltlich irrelevante Satzabbrüche oder Füllwörter gekürzt.

7 Als Avatar wird im Kontext von Videospiele die vom Spieler kontrollierte Figur bezeichnet.

4.2 Kämpfen im Kontext vs. Kämpfen als Selbstzweck

Das Kämpfen nimmt in beiden Videospielen eine von den ProbandInnen als unterschiedlich wahrgenommene Funktion ein. In GOW erleben die ProbandInnen das Kämpfen mit dem Zweck der Verteidigung des eigenen Avatars. Es entstehen akute Angriffe durch gegnerische NPC oder das Kämpfen wird als Vorbereitung für den weiteren Verlauf des Spiels gesehen, innerhalb dessen eine Reise des Avatars und seines (computergesteuerten) halbweisen Sohnes bevorsteht. Damit geht einher, dass in GOW diverse kampferne Abläufe zu finden sind, in deren Rahmen eine Erzählung mit Verweisen auf vergangene und zukünftige Ereignisse auftritt. Die rahmengebende Welt wird als dunkel und düster wahrgenommen und befördert laut den ProbandInnen die Antizipation von Gefahren. Kampfsituationen kommen hier dennoch plötzlich und unerwartet zustande. Im Gegensatz dazu bildet das Kämpfen bei MKX aus Sicht der ProbandInnen den Selbstzweck, während die Story oder der räumlich-geschichtliche Kontext in den Hintergrund treten und für die ProbandInnen im Wesentlichen als irrelevant auftreten. Der Kontext wird kaum verstanden und das Kämpfen im duellhaften Zweikampf steht im Vordergrund.

4.3 Vielfältigkeit und Dynamik als Ergebnis, Ziel und Problem

Spiel- und spielerübergreifend lässt sich als weiteres Ergebnis feststellen, dass Vielfältigkeit und Dynamik eine besondere Bedeutung in der Befragung und bei der Einschätzung des Wahrgenommenen durch die ProbandInnen zukommt. Als Ergebnis kommt dies zum Tragen, da die ProbandInnen diverse Techniken in den Spielen beschreiben, die Anwendung unterschiedlicher Taktiken angeben und verschiedene Wege des Feedbacks in der Mechanik des Spiels ausmachen. So bieten die Spiele visuelles, akustisches und durch Vibrationen auch taktiles Feedback: „[M]an merkt ja auch dadurch, dass der Controller vibriert beim Kämpfen, dass da eine gewisse Wucht dahinter ist.“ (21, Abs. 14) Bei den Techniken nennen die ProbandInnen für beide Spiele Schläge, Tritte, Würfe, Blocken, Ausweichen, Spezialattacken etc. Außerdem werden die Darstellungen bei MKX vereinzelt mit real existierenden Kampfsporttechniken assoziiert. „[Der hat] diesen Highkick gemacht, das war so ein bisschen MMA-mäßig oder Kickbox mäßig und das fand ich eigentlich auch ganz cool, die Elemente.“ (13, Abs. 69) Für die Erklärung des Einsatzes unterschiedlicher Taktiken gelten situationsabhängige Faktoren: So spielen Erfahrungswerte im Verlauf des Spiels, die Verfügbarkeit von Techniken und Waffen, die Mechanik des Spiels⁸, die Einschätzung zur erfolgreichen Umsetzung dieser Mechanik, mit den Aktionen verknüpfte Ziele, das beobachtete Gegnerverhalten sowie die eigene und gegnerische Position im Raum, aber schließlich auch Zufälle eine Rolle als Variablen für die Entscheidung über das taktische Verhalten.

8 Das Spiel GOW verfügt dabei auch über Hilfesysteme zur Unterstützung bei der Mechanik des Spiels. In den einführenden Sequenzen des Spiels erläutern schriftliche Hinweise dem Spielenden die notwendigen Techniken und deren Umsetzung unter Einsatz des Controllers. Hierzu B11: „Und dann muss ich den Jungen verteidigen und kriege die Instruktion, dass R1 leichter Angriff ist und R2 schwerer Angriff.“ (Abs. 3).

Dynamik und Vielfalt spielen aus Sicht der Befragten beim Kämpfen in beiden Videospielen eine Rolle und hängen auch mit Attraktivität und Schwierigkeit des jeweiligen Spiels zusammen. Die vielfältige Nutzung der Möglichkeiten des Spiels ist für die Befragten ein angestrebtes Ziel. Hierzu ein Proband in B13:

„Da fand ich das schon cool mit anzusehen, was für Saltos die da gemacht haben. Und ich denke, wenn man das wirklich öfter spielt, also wenn man es drauf hat, dann kann man da bestimmt ziemlich coole Erfolge mit erzielen, dass man dann halt sagt: 'Okay, ich mache eine Salto und ducke mich direkt danach.' Und also doch ästhetischer als bei dem Spiel davor [GOW], weil es da doch wirklich ein bisschen stumpf war mit den Funktionen, schwer zu schlagen, leicht zu schlagen. Das war nicht so abwechslungsreich, meiner Meinung nach.“ (Abs. 73)⁹

Mit diesen Möglichkeiten entstehen allerdings auch Probleme für die ProbandInnen durch die Schnelligkeit und die Verfügbarkeit diverser Optionen. Schwierigkeiten entstehen konkret beim Kämpfen durch die Notwendigkeit der schnellen Reaktion und der entsprechenden Zuordnung zu Tasten, die zudem durch den Fokus auf den Bildschirm in der Regel ohne visuelle Unterstützung betätigt werden müssen. Fehler beim Drücken von Tasten und entsprechend nichtintentionale Aktionen sind die Folgen. Die Entscheidung der Kämpfe ist damit aus Sicht der ProbandInnen auch abhängig von der hohen Dynamik und der Fehlervermeidung bei der Auswahl und Umsetzung der (mechanischen) Möglichkeiten.

4.4 Verhältnis von subjektiven Theorien zum Kämpfen in Videospielen

Die explorativ geführten Interviews lassen Einblicke in subjektive Annahmen der Befragten zum Kämpfen außerhalb und innerhalb von Videospielen zu. Alle ProbandInnen setzen subjektive (implizite) Theorien zum Kämpfen ins Verhältnis zum Kämpfen außerhalb von Videospielen. Diese lassen sich zu vier Fragen clustern, auf welche die Angaben der ProbandInnen implizite Antworten darstellen.

1. Wann kommt (echtes) Kämpfen zustande? Für die ProbandInnen sind unterschiedliche Aspekte entscheidend. Ein wesentlicher Punkt ist ein gemeinsamer Rahmen bspw. durch einen sportlichen Wettkampf oder festgelegte Regeln. Daran anschließend wird als Kriterium das Vorhandensein gleichwertiger Niveaus angegeben. Abgesehen von dieser Gleichwertigkeit der Bedingungen weist ein Proband darauf hin, dass Kämpfen zwecks Selbstverteidigung zustande kommt.

9 Ein weiterer Proband in B23 ergänzt diese Sichtweise um die Bedeutung des Kampfverlaufs bzw. der Spannung im Kampfverlauf: „Ich glaube das hängt damit zusammen, wie sehr mehr die Steuerung beherrscht. Ich glaube eine Ästhetik ist definitiv vorhanden, wenn man jetzt z.B. irgendeine eine Kombos gibt es ja auch, wenn es jetzt einer schafft, irgendwie alles zu blocken und dann, ich sage mal es gibt ja so Situationen, wo wirklich nur noch ein Fitzelchen Leben vorhanden ist und man dann einen perfekten Kampf hinlegt und den Gegner trotzdem noch besiegt und das hat dann auch was von Ästhetik.“ (Abs. 93)

2. *Wie sieht (echtes) Kämpfen aus?* Die ProbandInnen zeigen in ihrem Antwortverhalten zur Wahrnehmung der in den beiden Spielen dargestellten Kampfszenen Annahmen zur äußeren Form des Kämpfens auf. Kämpfen benötigt dementsprechend einen Gegnerbezug, damit mehrere Beteiligte und das Schema von Aktion-Reaktion, wobei vereinzelt der Zweikampf als klassische Kampfsituation bestimmt wird. Darüber hinaus prägt Kämpfen wie bereits unter Abschnitt c) beschrieben die Anwendung unterschiedlicher Techniken und Taktiken, die jeweils eigene Vor- und Nachteile aufweisen und deren Umsetzung Verbesserungspotenzial mit sich bringt. Außerdem weisen differente Ausführungen unterschiedliche ästhetische Werte aus Sicht der ProbandInnen auf. Hierzu ein Proband in B23:

„Also, ich finde, eine gewisse Ästhetik ist vorhanden, wobei es schon irgendwie, ich glaube, ich stelle es mir bei einem richtigen Kampf, also zwischen zwei Boxern oder Kickboxern oder sowas, stelle ich mir nochmal ein bisschen anders vor. Ich finde, es wirkt manchmal ein bisschen abgehackt. [...] Ich glaube, dass das im echten Leben alles ein bisschen dynamischer [ist].“ (Abs. 90)

3. *Was zeichnet (echtes) Kämpfen aus?* Kämpfen außerhalb von Videospiele ist aus Sicht einzelner ProbandInnen an den eigenen und den fremden (Gegner-) Körper und das damit verbundene Körpergefühl geknüpft. Damit geht einher, dass Kämpfen körperliche Folgen verursacht und somit eine Rücksichtnahme auf Konsequenzen dieses Kämpfens erforderlich macht. Eine Probandin weist darauf hin, dass beim Kämpfen außerhalb von Videospiele eine Emotionsquantität und -qualität entsteht, die bei Videospiele so nicht auftritt.

4. *Worum geht es beim (echten) Kämpfen?* Die ProbandInnen machen darüber hinaus Unterschiede bei der (angestrebten) Entscheidung beim Kämpfen im Videospiele und außerhalb deutlich. Einzelne ProbandInnen verweisen auf den zentralen Unterschied, dass es in Videospiele um das Töten geht, während sich Kämpfen außerhalb von Videospiele in der Regel an sportlichem Wettkampf orientiert. Ein anderer Proband sieht beide Versionen des Kämpfens auf der gleichen Ebene. So gehe es sowohl im Videospiele als auch im Kämpfen außerhalb des Videospiele darum, erfolgreich Treffer zu erzielen und diese andersherum zu vermeiden.

Anhand dieser Auswahl an Ergebnissen deutet sich an, dass die ProbandInnen zur Beschreibung des erlebten Kämpfens in den Videospiele (implizit) subjektive Annahmen über das Kämpfen generell einbeziehen und das in den Spielen Wahrgenommene hierzu ins Verhältnis setzen. Dabei werden unterschiedliche Perspektiven deutlich, anhand derer sich Gegensätze zwischen dem Kämpfen in Videospiele und dem echten Kämpfen (Töten vs. Gewinnen) oder Gemeinsamkeiten (Treffen vs. Treffer vermeiden) äußern. Womöglich basieren diese Annahmen zum Kämpfen und auch die Bewertung des wahrgenommenen Kampfes auf unterschiedlichen Voraussetzungen und Erfahrungen mit Kämpfen außerhalb und innerhalb von Videospiele.

5 Fazit

Die Ergebnisse dieser explorativen empirischen Studie bieten Einblicke in die Wahrnehmung des Kämpfens aus Sicht von vier Versuchspersonen. Trotz der vergleichsweise geringen Stichprobe zeigen sich sowohl Gemeinsamkeiten im Erleben der Kampfsituationen als auch Unterschiede, die womöglich ihre Basis in differenten (Vor-)Erfahrungen des Kämpfens bzw. des Videospielens haben. Für den (kampf-)sportwissenschaftlichen Diskurs erscheinen Videospiele aus dieser Perspektive als ein Setting des Kämpfens mit unterschiedlichen Ausprägungen, das in Anbetracht mediensozialisationstheoretischer Überlegungen womöglich wechselwirkend mit subjektiven Vorstellungen zum Kämpfen in Austausch tritt. Über die genauen Wirkmechanismen kann die vorliegende Studie keine Aussagen treffen. Dennoch zeigt sich an mehreren Stellen, dass die Befragten subjektive Annahmen zum Kämpfen (außerhalb von Videospiele) ins Verhältnis zum Kampf im Videospiele setzen und bei der Beschreibung des Wahrgenommenen heranziehen. In diesem Fall ließe sich begründet vermuten, dass auch Videospiele aufgrund ihrer bedeutsamen Verbreitung einen potenziellen Bezugspunkt für solche (impliziten) Annahmen zum und Vorstellungen vom Kämpfen bilden können. Diese Frage zur sozialisierenden Wirkung formt dementsprechend eine Perspektive für zukünftige (kampf-sport-)wissenschaftliche Forschung.

Für die Kampfsportpraxis lässt sich ebenfalls eine Relevanz der Ergebnisse ableiten. Kämpfen in unterschiedlichen Ausprägungen spielt in verschiedenen Videospiele eine Rolle. In dieser Hinsicht können Videospiele womöglich Erwartungen zum Kämpfen prägen, die wiederum auch im Kampfsport bspw. im Training oder bei der Anmeldung in Vereinen zum Tragen kommen. In jedem Fall erscheint es sinnvoll, für solche Vorstellungen vom Kämpfen in Kampfsportvereinen sensibel zu sein und diese einzubeziehen. Dass darüber hinaus auch im Bereich des Marketings Videospiele Anknüpfungsmöglichkeiten finden, zeigt anschaulich die bei der Gamescom 2018 eingesetzte Werbekampagne der Bundeswehr, die unter Mottos wie „Multiplayer at its best!“ (Twitter Bundeswehr, 2018) einen wenig subtilen Bezug von Videospiele und der Berufswahl Bundeswehr herstellt. Insofern ergeben sich mit Videospiele sowohl für die Kampfsportwissenschaft als auch die Praxis zukünftige (Forschungs-)Perspektiven.

Literatur

- Adamus, T. (2010). E-Sport. Computerspiele im Spannungsfeld von Sport und (digitaler) Jugendkultur. In S. Ganguin & B. Hoffmann (Hrsg.), *Digitale Spielkultur* (S. 203-214). München: kopaed. Zugriff am 29.03.2019 unter http://lmz-productive.pluspunkthosting.de/fileadmin/user_upload/Medienbildung_MCO/fileadmin/bibliothek/adamus_e-sport/adamus_e-sport.pdf
- Adamus, T. (2015). *Organisation und Gestaltung von Lernprozessen in Computerspielen – eine Untersuchung am Beispiel der deutschen E-Sport-Szene*. Universität Duisburg-Essen: Duisburg-Essen.
- Binhack, A. (1998). *Über das Kämpfen. Zum Phänomen des Kampfes in Sport und Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Campus.
- Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware [BIU] (2017). *Jahresreport der Computer- und Videospielebranche in Deutschland 2017*. Zugriff am 05.01.2019 unter https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/09/game_Jahresreport_2017_interaktiv.pdf
- Bushman, B. J. & Gibson, B. (2011). Violent Video Games Cause an Increase in Aggression Long After the Game Has Been Turned Off. *Social Psychological and Personality Sciences*, 2 (1), 29-32. doi:10.1177/1948550610379506
- Deutscher Olympischer Sportbund e.V. [DOSB] (2018). *Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“ Positionierung von DOSB-Präsidium und -Vorstand*. Zugriff am 05.01.2019 unter https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/eSport/DOSB-Positionierung-eSport.pdf
- Fromme, J. (2017). Computerspiele. In B. Schorb, A. Hartung-Griemberg & C. Dallmann (Hrsg.), *Grundbegriffe Medienpädagogik* (S. 66-74) (6., neu verfasste Auflage). München: kopaed.
- Fromme, J. & Vollmer, N. (2000). Video- und Computerspiele aus der Sicht von Heranwachsenden. In J. Fromme, N. Meder & N. Vollmer (Hrsg.), *Computerspiele in der Kinderkultur* (S. 5-27). Opladen: Leske + Budrich.
- Kafai, Y. B., Richard, G. T & Tynes, B. M. (2016). *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*. Pittsburgh: ETC.
- Kretschmann, R. (2016). Pädagogische Facetten im E-Sport – ein heuristischer Aufriss pädagogischer Relevanz und Bedeutsamkeit. In M. Breuer (Hrsg.), *E-Sport – Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft* (S. 65-90) (Nachdruck). Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch.
- Marquardt, A. (2017): „Gaming“ im Sportunterricht – Mixed Reality Movement. In: S. Körner & L. Istas (Hrsg.), *Martial Arts and Society. Zur gesellschaftlichen Bedeutung von Kampfkunst, Kampfsport und Selbstverteidigung* (S. 189-195). Hamburg: Czwalina.
- Mattiassi, A. D. A. (2019). Fighting the game. Command systems and player-avatar interaction in fighting games in a social cognitive neuroscience framework. *Multimedia Tools and Applications*, 1-27. <https://doi.org/10.1007/s11042-019-7231-2>
- Mazari, I. (2016). Sponsoring im Gaming – großer Effekt mit spitzer Zielgruppe. In M. Breuer (Hrsg.), *E-Sport – Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft* (S. 117-136) (Nachdruck). Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S. & Przybylski, A. (2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motiv Emot*. doi: DOI 10.1007/s11031-006-9051-8
- Schreier, M. (2014). Varianten qualitativer Inhaltsanalyse: Ein Wegweiser im Dickicht der Begrifflichkeiten. *Forum: Qualitative Sozialforschung*, 15 (1), 1–20. Zugriff am 01.03.2018 unter: <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/rt/printerFriendly/2043/3635>
- Sony Interactive Entertainment (2018). *God of War*.
- Staller, M., Heil, V., Klemmer, I. & Körner, S. (2017). „Be like Doom“ – Eine trainingspädagogische Sichtweise auf Gamification in der Selbstverteidigung. In: S. Körner & L. Istas (Hrsg.), *Martial Arts and Society. Zur gesellschaftlichen Bedeutung von Kampfkunst, Kampfsport und Selbstverteidigung* (S. 196-206). Hamburg: Czwalina.
- Twitter Bundeswehr (2018, 22. August). *Schon unsere Werbung zur #Gamescom gesehen? Wir wollen zum Nachdenken darüber anregen, was wirklich zählt: Krieg spielen oder Frieden sichern? #Gamescom2018 #GC18 #Bundeswehr*. Zugriff am 05.01.2019 unter <https://twitter.com/bundeswehrinfo/status/1032278050359140353?lang=de>
- VG Chartz (2018). *Global Weekly Chart*. Zugriff am 05.01.2019 unter <http://www.vgchartz.com/>.
- Warner Bros. Interactive Entertainment (2015). *Mortal Kombat X*.
- Yang, G. S., Gibson, B., Lueke, A. K., Rowell Huesmann, L. & Bushmann, J. (2014). Effects of Avatar Race in Violent Video Games on Racial Attitudes and Aggression. *Social Psychological and Personality Science*, 5(6), 698-704. doi: 10.1177/1948550614528008