



Rachemotive in Computerspielen

„Wer die
Rache sucht,
gräbt zwei
Gräber.“

Revenge Games sind unter Computerspielenden so beliebt, dass sie schon fast ein eigenes Genre ausmachen. Aber auch in storylastigen Action-Rollenspielen und Shootern, die nicht direkt als Revenge Game gelten, werden Rachemotive eingesetzt. Was ist befriedigender, als die zu besiegen, die der eigenen Spielfigur so viel Leid und Unrecht zugefügt haben? Man will sie nicht nur sterben, sondern leiden sehen, möglichst in Slow Motion. Moralische Überlegungen geraten dabei in den Hintergrund. Es ist ja schließlich nur ein Spiel - oder?

Die versklavten Bewohner der isolierten fiktiven Insel Yara erwachen aus einem Albtraum: Der grausame Diktator Castillo aka „El Presidente“, den ich 30 Stunden lang gejagt habe, ist tot. Das Spiel ist gewonnen, kurz darauf flimmern als Abspann die Credits von *Far Cry 6* (2021) über den Bildschirm. Mitleid empfinde ich nicht. Castillo geschieht das recht, der hat es verdient. Eher ist da Bedauern, dass er sich selbst getötet hat. Das war *meine* Aufgabe, als Freiheitskämpferin in diesem Spiel. Das Ende fühlt sich wie so oft nicht „richtig“ an, es ist kein glattes Happy End. Die Story mischt eine Tragik hinein, vor allem, weil es zuletzt unmöglich war, all die „Guten“ zu retten, die ich retten wollte.

Warum so „böse“ Gegner? Narration und Spielmechanik

Die klare Trennung von „Gut“ und „Böse“ war besonders bei älteren Spielen Usus. Niemand fragt, ob man die Aliens in *Space Invaders* (1978) eliminieren sollte, die drohen, die Erde zu zerstören. Auch bei den zahllosen pixeligen und heute fast drollig wirkenden Monstern und Zombies, die in *Doom* (1993) bedrohlich auf Spielende zurennen, wird keine Sekunde überlegt, ob man diese wohl töten oder besser verschonen sollte. Die Hintergrundstory, dass dummerweise Dämonen aus der Hölle entwischt sind, die Menschen in geistlose Zombies verwandeln, ist verzichtbar. Der Grund für die von Spielenden ausgeübte Gewalt ist auch ohne Story offensichtlich: Es geht um Verteidigung gegen das namenlose Böse, das droht, die eigene Existenz auszulöschen. Der Einsatz solcher Motive in Videospiele ist untrennbar mit Spielzielen und Aktionen verbunden, die sie von passiv rezipierten Filmen unterscheiden und so reizvoll machen. Die Geschicklichkeitsaufgabe besteht darin, so viele Treffer wie möglich zu landen, ohne selbst getroffen zu werden. Wiederholt wurde in der Medienwissenschaft auf die ludologischen Aspekte aufmerksam gemacht, die auch bei blutrünstigsten Shootern sowohl Narration als auch grafische Darstellung in den Hintergrund treten lassen (Venus 2007). Spielende denken bei einer Runde *Counter-Strike 2* (2023), die knapp 2 Minuten währt, nicht an Motive der Spielfiguren, ihr Aussehen oder

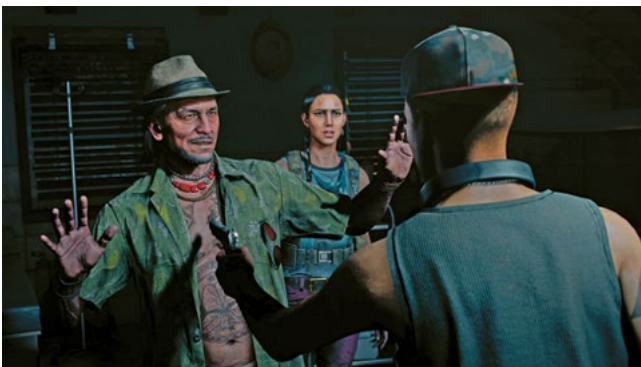
die Hintergrundstory, sondern an Taktik, Kommunikation, Zielen, Ausweichen und Bewegung. Wobei Handlungsdruck und Nervenkitzel steigen, wenn die Ziele keine stilisierten Quader oder Moorrühner, sondern Menschen, Monster oder Aliens sind, welche die humanoide eigene Spielfigur in „Lebensgefahr“ bringen.

Selbstzweckhafte Gewalt und narrative Einbettung

Bei anderen Spielen wie der *Far Cry*- oder *Assassin's Creed*-Reihe ist die Story relevanter. Zwischen Action-Parts mit Gefechten gibt es längere Cutscenes oder Dialoge mit NPCs (Non-Player-Character), wo nichts weiter zu tun ist, als diese zu rezipieren. Auch die Rechtfertigung von Spielgewalt geschieht im Rahmen einer komplexeren Hintergrundgeschichte. Diese narrative Einbettung unterscheidet sie von „selbstzweckhafter“ Gewalt, einem zentralen Indizierungskriterium (JuSchG § 18,1). Die hitzige mediale Diskussion um empirisch kaum nachweisbare schädliche Auswirkungen von Spielgewalt hat sich in den letzten 15 Jahren zu Recht entspannt bzw. auf die Frage verschoben, welche Inhalte für welche Altersgruppen geeignet sind. Um indizierungsgefährdet zu sein, muss ein Spiel erhebliche Grenzüberschreitungen bis hin zu strafrechtlich relevanten Inhalten aufweisen – was prompt auch bewusst und kalkuliert aus PR-Gründen geschieht. Ein Beispiel ist *Hatred* (2015), in dem es darum geht, als Amokläufer wahllos Unschuldige zu töten. Während andere indizierte Titel wie die *Postal*-Reihe vielleicht noch als Satire gelten können, lässt die durchschaubare Umsetzung von *Hatred* diese Einordnung nicht zu. Bereits in Bezug auf Mechanik und Spielspaß bekam die Low-budget-Produktion schlechte Kritiken und dürfte wohl eher ein Nischenpublikum ansprechen. Ganz anders verhält es sich mit sogenannten AAA-Spielen, die als Blockbuster gelten und nicht nur Millionen an Produktionskosten verschlingen, sondern sich entsprechend breit verkaufen (müssen). Bereits aus ökonomischen Gründen wird auf die narrative Einbettung von Spielgewalt geachtet, die deshalb aber nicht gleich unproblematisch ist. Denn genau hier wird das Rachemotiv ausgesprochen dominant.

Wenn nichts mehr bleibt als Rache

Gleich zu Beginn von *Far Cry 6* erleben Spielende, wie die eigenen Freunde getötet werden. Im Spielverlauf wird die Brutalität des zu bekämpfenden Regimes und seines psychopathischen Anführers ständig ins Gedächtnis gerufen. Auch im Vorgänger *Far Cry 5* (2018) stoßen Spielende permanent auf Gräueltaten, die zum bedenkenlosen Auslöschen der Täter, diesmal Anhänger obskurer Sekten, motivieren.



Far Cry 6 © Ubisoft

Eine besonders beliebte narrative Strategie ist der idyllische Spielbeginn, etwa in einem mittelalterlichen Dorf, wo die Welt noch „in Ordnung“ ist und kleinere Quests erledigt werden. Dann bricht unversehens das Unheil herein, das Dorf wird verwüstet, die Eltern getötet (*Kingdom Come: Deliverance* [2018]). Drastischer noch verläuft der Beginn von *Max Payne* (2001), einem klassischen Revenge Game, wo nicht nur dessen Frau, sondern auch seine wenige Monate alte Tochter ermordet werden. Die Spielenden werden in die Situation eines Menschen versetzt, der nichts mehr zu verlieren hat. Anders als im Damsel-in-Distress-Szenario, das schon *Super Mario Bros.* (1985)

auszeichnete (und in aktuellen Titeln zum Glück zunehmend hinterfragt bis umgekehrt wird), ist Rettung nicht mehr möglich. Die Spielhandlung dreht sich nur noch darum, den Schuldigen, der einem das Liebste nahm, zur Strecke zu bringen. Dass es sich hierbei in der Wahrnehmung Spielender um Rache handelt, wird bereits an Videokompilationen auf YouTube deutlich, die mit *Greatest Revenge Moments* und ähnlich betitelt werden.

Notwendigkeit der Selbstjustiz

Erlittenes Unrecht ist nun zwar starker motivationaler Faktor, aber noch keine Rechtfertigung für Selbstjustiz. Daher kommen häufig besondere Umstände hinzu, die Ort, Zeit oder Funktion der Spielfigur betreffen und die Ausübung von Spielgewalt nicht nur rechtfertigen, sondern fast unausweichlich machen. Man ist z.B. qua Soldatin oder Sheriff dazu berechtigt oder es gibt nur die Möglichkeit, selbst aktiv zu werden, weil es niemand sonst gibt, an den man sich wenden könnte. Die Guerillakämpfer in *Far Cry 6* sind auf sich allein gestellt, weil das Regime dafür sorgt, dass die Bevölkerung die Insel weder verlassen noch Hilfe von außen anfordern kann. Eine andere narrative Strategie besteht darin, das Spielgeschehen historisch in eine Zeit zu versetzen, wo entsprechende Institutionen fehlen, sei es die NS-Zeit (*Wolfenstein*-Reihe), Sklavenhandel im frühen 18. Jahrhundert (*Assassin's Creed IV: Black Flag* [2013]) oder der ausklingende Wilde Westen im 19. Jahrhundert (*Red Dead Redemption II* [2018]).

Rache, Vergeltung und kritische Reflexion

Aber was ist „Rache“ eigentlich und warum ist sie im Unterschied zur vergeltenden Strafe, wie sie Gerichte verhängen, so problematisch? Rache und gerechte Vergeltung werden bereits im Alten Testament keineswegs gleichgesetzt (Schwartz 2024). Rache wird nicht von Institutionen, sondern von Personen ausgeübt. Sie wird nicht von Recht und Gesetz eingeehrt und schießt durch die mit ihr verbundenen starken Emotionen oft „blind“ über ihr Ziel hinaus. Es wird dann z.B. besonders grausam gerichtet oder es werden außer dem Schuldigen noch unbeteiligte Familienmitglieder oder Freunde getötet. Was wiederum deren Angehörigen einen „guten Grund“ für Rache liefert und in einen nie endenden Rachekreislauf mündet.

Dabei ist interessant, dass in Computerspielen selbst oft ein ambivalentes Verhältnis zur Rache eingenommen,

diese von Vergeltung unterschieden und problematisiert wird. Eine eindrückliche Szene findet sich in *Far Cry 6*, wo eine junge Guerillakämpferin einen Leichnam zur Schau stellt mit den Worten „Auge um Auge, Zahn um Zahn“ – was von Lucky Mama, einem greisen Mitglied der Gruppe, kritisiert wird. Die *Assassin's Creed*-Reihe ist durchzogen von Verläufen, die Rache für das Scheitern von Missionen verantwortlich machen, bis hin zum Tod der Rächenden: „She who seeks revenge should remember to dig two graves“ (chinesisches Sprichwort; *Assassin's Creed Chronicles: China* [2015]).

Allerdings sind solche narrativen Brechungen nicht immer durchgängig und konsistent zu finden. Im selben Spiel kann eine lineare Rachegegeschichte neben Szenen in Side Quests stehen, in denen es um Nachsicht oder Vergebung geht. Bei Choices-Matter-Spielen wie *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) müssen Spielende ständig selbst entscheiden, wie die Story weitergeht. Die bloße Möglichkeit, einem Übeltäter zu verzeihen, ist dabei noch keine moralische Option. Sie bedient ebenso wie die Möglichkeit, es nicht zu tun, die Machtfantasien (Power Fantasies) Spieler:innen, die einen Gottesstandpunkt einnehmen. Es liegt ganz in der eigenen Hand, ob man vergibt und „Gnade vor Recht“ walten lässt, ob man tötet oder leben lässt. Wobei allein aus Neugier mitunter in mehreren Durchgängen alle Zweige der Story durchgespielt werden, die „guten“ wie die „bösen“.

Wir müssen über Gewalt sprechen – und über ihre Gründe

In den Game Studies besteht breiter Konsens darüber, dass Spielgewalt per se unproblematisch ist, wobei für Kinder und Jugendliche andere Grenzen gelten als für Erwachsene. Und dies nicht wegen der starken Gefährdung, Spielgewalt eins zu eins nachzuahmen – dies geschieht auch im Filmbereich so selten, dass es meist eine Zeitungsnachricht wert ist –, sondern weil sie durch drastische Darstellungen geängstigt und überfordert werden. Genau wie sensible Erwachsene, die aber mündiger entscheiden können, welche Titel sie sich zumuten – und welche nicht. Dennoch ist eine Debatte dazu, wie wir über Gewalt denken, angebracht, und zwar besonders über angeblich „gute Gründe“ derselben. Die Rede von der „selbstzweckhaften“ Gewalt suggeriert, dass Gewalt weniger problematisch ist, die einen Grund oder Zweck hat. Nun *gibt* es aber selbst bei schlimmsten Gewalt- und Amoktaten Gründe, wie sie

Täter z. B. in ideologischen Manifesten niederlegen. Diese können ihre Taten oft nur begehen, weil sie sie vor sich selbst als bloße Re-Aktion auf erlittenes Unrecht – von der Gesellschaft, einer Gruppe etc. – rechtfertigen. Es handelt sich aus Täterperspektive nicht um unbegründete Gewalt, sondern um Vergeltung oder eben: Rache.

Welchen vielleicht sogar positiven Beitrag können Computerspiele zur kritischen Reflexion von Rache- und Gewaltmotiven leisten? Spielende zerbrechen nicht nur an der eigenen Vendetta, sondern erleben häufig auch, wie Villains ihre Taten rechtfertigen. Bisweilen werden von vornherein Gangster gespielt, die in *GTA V* (2013) und deutlicher noch in *Red Dead Redemption II* eher als tragische Gestalten denn als Identifikationsfiguren auftreten. Selbst Jack the Ripper wird in *Assassin's Creed Syndicate* (2015, DLC) ein Motiv für seine Taten unterstellt – das freilich im Lichte der Verbrechen fragwürdig wirkt. Im „unmoralischen Angebot“ von Spielen, mal diese, mal jene Rolle einzunehmen, liegt je nach Ausgestaltung keine Gefahr, sondern eine Chance. Villains erscheinen nicht mehr als opake, abgrundtief böse Monster, sondern als tragische, verblendete oder erkrankte Personen. Ob die Reflexion fiktiver Inhalte charakterbildend wirken kann, ist in der philosophischen Diskussion umstritten. Immanuel Kant war seinerzeit in Bezug auf Literatur skeptisch, Martha Nussbaum (1990) dagegen traut der kritischen, emotionsbegleiteten Reflexion beim Lesen viel zu. Ich stehe eher auf der Seite Nussbaums, deren Theorie sich auf Computerspiele ausweiten lässt. Die Möglichkeit kritischer Reflexion von Rache- und Gewaltmotiven im „Als-ob“ fiktiver Räume macht Computerspiele wertvoll. Voraussetzung dafür ist, dass das Motiv nicht dumpf und eindimensional als Anstoß für die Eliminierung von Bösewichten eingesetzt wird, und natürlich, dass sich Spielende darauf einlassen. Wer einfach mal den Kopf ausschalten und wie im alten *Doom* auf Monster ballern möchte, macht auch nichts falsch oder richtig. Er spielt ein Spiel, nichts weiter.

Literatur:

Nussbaum, M. C.: *Love's Knowledge. Essays on Philosophy and Literature.* New York/Oxford 1990

Schwartz, M.: „Er hat den Tod verdient.“ *Rache und Vergeltungshandeln in Computerspielen.* In: M. Schwartz/M. Neuhaus/S. Ulbricht (Hrsg.): *Digitale Lebenswelt. Philosophische Perspektiven.* Berlin/Heidelberg 2024, S. 177-194

Venus, J.: *Du sollst nicht töten spielen. Medienmorphologische Anmerkungen zur Killerspiel-Debatte.* In: *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik*, 2/2007/146, S. 67-90

PD Dr. Maria Schwartz ist Lecturer in der Fachgruppe Philosophie der Bergischen Universität Wuppertal. Sie beschäftigt sich mit antiker und moderner Ethik, Game Studies und Philosophie der Digitalität.