

Annie Eckert

Gewalt als Spiel? Perspektiven auf eine Anthropologie des Spiels aus dem „Drachengame“

„[...] der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“ (Schiller 1795: 88). Auf der Suche nach Denkweisen und Konzepten des Spiels/Spielens findet sich schnell dieses berühmte Zitat von Schiller. Etwas pathetisch – wie die meisten essentialistischen Ansätze der Weltenerklärung –, aber dennoch aus einem humanistischen Weltbild heraus sympathisch und für seine Zeit innovativ (das zweckbefreite Spielen statt des logischen Denkens als menschliche Determinante gesetzt), erklärt er in seinen Überlegungen das Spiel/en zu einer anthropologischen Konstante. Auch ich bin während der Forschung für eine erste Qualifikationsarbeit im Sommer 2017 über Schillers Überlegungen gestolpert. Dabei stellte sich mir in der Auseinandersetzung mit seiner These vor allem immer wieder die Frage, ob Spiel/en neben der vollen Entfaltung des Mensch-Seins nicht auch das Gegenteil mit sich bringen kann: Was, wenn Personen in einem Spiel eine*n der beteiligten Akteur*innen entmenschlichen? Kann dann noch von Spiel/en gesprochen werden? Oder wird der gewählte Weg der Theoretisierung damit zu einer Apologie von Gewalt?

Das Feld, in dem ich mich ethnografisch bewegte, bezeichnete sich selbst als ein Spiel – das sogenannte „Drachengame“. Damit wurde und wird das Geschehen um einen Konflikt zwischen einem deutschsprachigen Youtuber, der im Internet unter dem Synonym „Drachenlord“ auftritt, und einer Community aus teils radikalen Kritiker*innen (den selbsternannten „Haidern“), die sich über die Jahre um ihn versammelt haben, benannt. Ihre Selbstbezeichnung wählten diese „Anti-Fans“ in Abgrenzung zum damals viel diskutierten „Hate“ im Internet und in Anlehnung an den fränkischen Dialekt des Youtubers. Ihre Antipathie gegenüber den Inhalten des Drachenlords brachten sie über Kommentare, selbstgeschriebene Lieder und Memes zum Ausdruck. Einzelne Personen und kleinere Gruppen schreckten aber auch nicht vor Körperverletzung, Vandalismus, Einbrüchen oder dem fälschlichen Auslösen eines Feuerwehrgroßalarms zurück. Gleichzeitig fiel auch der Youtuber in der Mitte des Geschehens immer wieder durch verbale und körperliche Ausfälligkeiten auf und verdiente durch die Auseinandersetzungen mit seiner Zuschauerschaft Geld. Dabei kennzeichnete sich das Feld durch ein dynamisches Verweben und gegenseitiges Bedingen von dem entstandenen Online-Universum (dem „Drachengame“) und dem „realen Leben“ der freiwillig oder unfreiwillig beteiligten Akteur*innen. Der Heimatort und die Lebensgeschichte des „Drachenlords“ wurden durch die Haider zu einer von ihnen geprägten fiktionalisierten Bühne erklärt. Eine Person drückte das im Gespräch mit mir wie folgt aus:

„[Der Drachenlord] (Erg. A.E.) steht auf jeden Fall auf einer Bühne, [er] (Erg. A.E.) hat auf jeden Fall ein Publikum und das Publikum spielt aber mit ihm. Also es applaudiert ihm zynisch und mal versteht er das und mal nicht. Und... Es ist ja ein interaktives Theaterstück, ne? Und dadurch, und dadurch, dass man mitspielen kann, wird es zum Spiel, würde ich sagen.“ (Transkription zu Forschungsgespräch 2 vom 09.08.2017, zwischen 00.39.34 und 00.40.38.)

Der kurze Umriss dieses Forschungsfeldes zeigt, wie mir das Denken und Verorten des eigenen Handelns im und als Spiel immer wieder begegnete. Kulturwissenschaftliche Theorien zum Thema halfen mir dabei, meine Erhebung anzupassen und die gewonnenen Daten zu ordnen. Neben dem Untersuchen von Strukturelementen des Spiels, wie etwa Einfluss auf Raum und Zeit, Momente der Mimesis oder Dimensionen der Performativität, Imagination oder des Bildens und Stärkens einer Gemeinschaft (Dippel 2021: 5–24), wurde besonders das Moment der Subversion schnell zu meinem Hauptinteresse. In der Analyse machte ich das Argument stark, das Drachengame als einen liminoiden Raum zu verstehen (Turner 1995: 7–95), der sich durch seine in ihm geltenden Regeln auf den ersten Blick vom Alltag der Akteur*innen abzugrenzen scheint. Dabei bleibt bis heute die Frage zu diskutieren, ob es sich bei einem jederzeit über Smartphone und PC zugänglichen Raum, ohne gesetzten Endpunkt – das Game findet auch heute noch statt – wirklich um ein Phänomen handelt, das noch als liminoid bezeichnet werden kann. Neuere technische Gegebenheiten als zur Entstehungszeit des Konzepts verlangen nach einer Aktualisierung.

Ebenso fordert die aufgeworfene Frage nach der Entmenschlichung im Spiel eine Erweiterung im empirischen Zugriff: Kulturwissenschaftliche Spieltheorien bieten ein fruchtbares Analyseraster, um chaotische, unübersichtliche und auf den ersten Blick unlogisch wirkende Phänomene betrachtbar und analysierbar zu machen. Dennoch läuft eine Forschung, die sich nur der Betonung des Regelhaften im Spiel verschreibt, Gefahr, das Potenzial der mitgedachten Zweckbefreiung, die dem Spiel innewohnt, zu verschenken. Die schwere Frage nach dem „Warum“ der Gewalt im Kontext des Drachengames würde, gesetzt den Fall, das untersuchte Geschehen würde als Selbstzweck verstanden, mit einem moralisch vielleicht unzufriedenstellenden, aber durchaus zutreffenden und von ludischen Logiken geprägten „weil es möglich ist“ beantwortet werden. Dadurch wird der Blick frei auf das „Wodurch“ und „Wie“, also die Bedingungen dieses Möglichkeitsraums. In der Analyse der zugrunde liegenden Strukturen kann das Spiel in größeren gesellschaftlichen Zusammenhängen verortet werden. Aber wie lässt sich angemessen über das „Wie“ und „Wodurch“ sprechen, ohne Menschen durch eine sie überwältigende Schilderung von Gewalt von einem informierten Urteil abzuhalten und ohne apologetisch gegenüber der vorgefundenen Gewalt zu sein?

Immer wieder wurde und wird mir, wenn ich die Ergebnisse aus der Forschung mit und zu den Haidern präsentiere oder andere Forschungsarbeiten vorstelle, zurückgemeldet, dass ich über die Themen recht ironisch spräche oder hier und da ein

Witz in meinen Ausführungen vorkomme. Genauso lachen und kichern viele Zuhörende und Mitdenkende schon allein, wenn sie Themengebiete meiner Forschungen genannt bekommen. So sehr ich mich bemühe, immer professioneller und neutral in der Präsentation und dem Umgang mit dem von mir Erlebten zu werden, so sehr erstarkt in mir immer wieder der Gedanke, dass dieses Verhalten und diese Reaktionen vielleicht in den von mir bearbeiteten Feldern selbst angelegt sind. In meiner Forschung habe ich versucht, dieses Phänomen etwa als die „Komik des Absurden“ zu bezeichnen, da auch die Haider immer wieder berichteten, dass sie häufig schmunzeln und lachen müssten, auch wenn sie zugleich Abscheu und nach eigenen Aussagen von Zeit zu Zeit sogar „Ekel“ über ihre eigenen Handlungen oder die Handlungen anderer empfänden. Ein Witz spielt nicht selten mit eigenen Imperfektionen und/oder den Unsicherheiten und Mängeln anderer – ein Lachen wird dann, wie Freud dies festhielt, zum Lachen über (2017: 117). Ähnlich wie im Spiel wird diese Ambiguität auf den ersten Blick verschleiert.

Ein richtig dosierter und gut reflektierter Einsatz von Humor, so postuliere ich daher, ermöglicht gerade erst einen Austausch über emotional aufgeladene und ethisch herausfordernde Themen. Werden kleine Momente der Entlastung und der Annäherung bei gleichzeitiger Wahrung einer emotionalen Distanz als Momente des Erkenntnisgewinns und als Einladungen zur Reflexion ernst genommen, lassen sich Schillers eingangs zitierte Worte analytisch nutzbar machen. Sie verändern jedoch auch, was wir als Menschsein heute verstehen – und wie menschlich das Entmenschlichende offenbar doch ist. Die Entmenschlichung von anderen/des Anderen im Spiel eröffnet eine weitere anthropologische Dimension: Im Spiel (wie in der Komik) findet der Mensch einen Raum, um die Widersprüchlichkeit, die ihn erst menschlich macht, auszudrücken und ihr zu begegnen. Er ist dann „ganz“ Mensch mit allen Facetten des dazugehörenden Fühlens und Handelns von Selbstlosigkeit und Empathie bis zu Boshaftigkeit und Gewalt (auch wenn Schiller an anderen Stellen seiner Werke dieser Deutung widersprechen würde). Indem das Wirken dieser Mechanismen auch im Fühlen und Handeln des*der Forscher*in erkannt wird, lassen sich Brücken schlagen zu anderen Menschen, mit denen sich auf den ersten Blick keine Gemeinsamkeiten feststellen ließen.

Literatur

- Freud, Sigmund. 2017. *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten: Der Humor*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Dippel, Anne. 2021. „Spiel des Wissens. Ludische Annäherungen an digitale Arbeitswelten.“ *Zeitschrift für Volkskunde* 117 (1): 5–24. <https://doi.org/10.31244/zfvk/2021/01.02>.
- Schiller, Friedrich. 1795. „Ueber die ästhetische Erziehung des Menschen“ (2. Teil; 10. bis 16. Brief.). In *Die Horen*, Bd. 1, 2. Stück, hrsg. von Friedrich Schiller, 51–94. Tübingen. Deut-

sches Textarchiv, https://www.deutschestextarchiv.de/schiller_erziehung02_1795/38.
Zugriff 03.03.2024.

Transkription zu Forschungsgespräch 2 vom 09.08.2017, 00.00.00 bis 01.42.48.

Turner, Victor. 1995. *Vom Ritual zum Theater: Der Ernst des menschlichen Spiels*. Frankfurt am
Main: Campus.

<https://doi.org/10.31244/zekw/2024/02.08>