



Christoph Bareither:
Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens. Bielefeld 2016: transkript. 365 Seiten, 34,99 Euro

Einblicke in virtuelle Spielwelten

Mit den Verankerungspunkten „Gewalt“ und „Vergnügen“ ermöglicht der Autor einen umfassenden Zugang zur Spielwelt von Spielern, die Spaß an Ego-Shootern haben. Anhand alltäglicher Spielprozesse wird berichtet, wie Spieler mit Gewalt in dieser Spielform umgehen. Dabei wird primär nicht Wert auf theoretische Ergebnisse gelegt. Die Erkenntnisse werden vielmehr aus einem direkten ethnografischen Zugang gewonnen. Ausgangspunkt ist, dass Gewalt in Computerspielen vielen Menschen Spaß macht. Das Buch beantwortet die Frage, welche emotionalen Erlebnisse die Spieler im Umgang mit virtueller Gewalt in speziellen Computerspielen haben und welche Erfahrungen sie dabei machen. Hier bietet das Buch durch einen vielfältigen forschungsmethodischen Zugang eine Fülle an eindrucksvollen und gut nachvollziehbaren Beispielen, sodass man einen guten Einblick in die Spielwelt von Computerspielen gewinnen kann.

Der Untersuchungsgegenstand wird durch verschiedene methodische Zugänge gewonnen. Leitmethode war die teilnehmende Beobachtung in Online-Multiplayer-Games und auf zwei größeren LAN-Partys. Dazu kamen leitfadengestützte, qualitative Onlineinterviews mit 37 Spielern sowie die Auswertung von 310 Let's-Play-Videos und 600 Beiträgen aus Computerspielzeitschriften. Der Vorzug der Untersuchung (und des Buches) besteht darin, dass die Ergebnisse nicht summarisch, tabellarisch, quantifizierend dargestellt, sondern im Rahmen einer Triangulation zu Themenkomplexen zusammengefasst werden.

Alle zum Verständnis der Ergebnisse notwendigen Begriffe werden umfassend eingeführt. Das gilt sowohl für den Begriff des Vergnügens als auch für den der (virtuellen) auf Spielprozesse bezogenen Gewalt. Die zentrale Spielfigur in der untersuchten Spielwelt ist der „Avatar“, die Spieler „verwirklichen“ sich im Spielprozess, indem sie mithilfe dieser Spielfigur die wesentlichen Spielhandlungen vornehmen. Der Avatar wird so zu einem Knotenpunkt der körperlichen Beziehung zwischen Spieler und Spielprozess. Das Geschehen ist zu wesentlichen Teilen das Ausüben spielbezogener Gewalt in einem durch das Computerprogramm erzeugten virtuellen

Raum. Die Gewalt ist die zentrale Interaktionsform zwischen dem Avatar und seiner virtuellen Umgebung. Daraus leitet sich die Grundlage für den Untersuchungsgegenstand her: die Praxis des Spielens mit computervermittelten Repräsentationen von Gewalt, also eine absichtsvolle physische Schädigung von Menschen, Tieren oder Sachen in einem virtuellen Spielraum.

Auf diesem forschungsmethodischen und begrifflichen Hintergrund entfaltet der Autor nun wesentliche Facetten, die das Vergnügen an dieser virtuellen Spielwelt ausmachen können. Er dokumentiert die Freude und den Ärger in den Spielprozessen. Die Ausübung von Gewalt erweist sich als Steigerung der Überlegenheit. Die Spieler sind mit Gefühlen der Unterlegenheit, der Erniedrigung und der Gefährdungen konfrontiert. Spannung in den Spielprozessen entsteht durch die Notwendigkeit, den eigenen virtuellen Körper zu schützen und ständig vor Gefahren auf der Hut zu sein. Wettbewerbe und Leistungsvergleiche durchziehen die Spielprozesse. Dies kann Formen annehmen, die dem traditionellen Leistungssport ähnlich sind – bis hin zum Trainieren der Spieler.

Die Spieler schließen sich häufig zu Spielergruppen, den Gilden, zusammen. Diese Spielergruppen können die Bedeutung von „emotional communities“ annehmen. In ihnen entwickeln sich Formen des Zusammenhalts, des gemeinsamen Kämpfens, der Notwendigkeit, Erfahrungen (und Güter) miteinander zu teilen. Man möchte sich auf seine Mitspieler verlassen können, um im Spiel voranzukommen. Im Gegensatz dazu entstehen auch heftige negative Gefühle. Traurigkeit und Wut münden in Beschimpfungen der Feinde, das Ausüben von Rache und Unterscheidungen zwischen „gerechter“ und „ungerechter“ Gewalt. Dabei entwickeln sich eigene Normvorstellungen, die von den in der Gesellschaft üblichen Wertvorstellungen abweichen können. Das gezielte Überfahren von Fußgängern mit dem eigenen virtuellen Fahrzeug kann teilweise fröhliches Lachen auslösen, gefolgt von einem Hinweis im Spaß, dass das wohl nicht ganz korrekt gewesen sei. Unter Spielern der GTA-Reihe ist bekannt, dass man gezielte Amokläufe mit Schusswaffen durchführen kann. Dies mag für manche eine nicht vergnügliche Form der Gewalt darstellen.

Es ist der Vorzug dieses Buches, die vielfältigen Spielsituationen und die darauf bezogenen emotionalen Reaktionen umfassend und unkommentiert darzustellen. Manche Befunde drängen zu wertender Positionierung. Der Autor verteidigt nicht und urteilt nicht negativ. Dadurch schafft er einen Zugang jenseits psychologisierender und wertender Zuschreibungen. Er enthält sich auch bewusst einer theoretischen Einordnung seiner Befunde und bietet kein übergreifendes Erklärungsmodell für Verhalten und Motivation der Spieler an. Auf mögliche Wirkungen von Computerspielen auf ihre Spieler geht er auch nicht ein. Was wie ein Mangel erscheint, ist für mich eine gut begründete und überzeugende Begrenzung, die den besonderen Wert dieses Buches ausmacht.