

Benjamin Bigl

Sammelrezension: Gewalt im Computerspiel

2017

<https://doi.org/10.17192/ep2017.3.7575>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Bigl, Benjamin: Sammelrezension: Gewalt im Computerspiel. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 34 (2017), Nr. 3. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2017.3.7575>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Sammelrezension: Gewalt im Computerspiel

Christoph Bareither: Gewalt im Computerspiel: Facetten eines Vergnügens

Bielefeld: transcript 2016, 364 S., ISBN 9783837635591, EUR 34,99
(Zugl. Dissertation an der Eberhard-Karls-Universität Tübingen, 2015)

Gareth Schott: Violent Games: Rules, Realism and Effect

London/New York: Bloomsbury Academic 2016 (Approaches to Digital Game Studies, Bd.3), 274 S., ISBN 9781628925616, EUR 34,99

Gewaltdarstellungen in Unterhaltungsmedien sind omnipräsent. Videospiele sind prädestiniert dafür, Gewalthandlungen nicht nur detailliert darzustellen, sondern die Spieler_innen aufgrund ihres Interaktionspotenzials aktiv in diese Handlungen einzubinden. Die immersive Wirkung virtueller Spielwelten evoziert regelmäßig Fragen nach möglichen negativen Auswirkungen dieser Spiele (z.B. Kunczik, Michael:

Medien und Gewalt: Überblick über den aktuellen Stand der Forschung und der Theoriediskussion. Wiesbaden: Springer VS, 2017; Fischer, Hans-Dietrich/Niemann, Jürgen/Stodiek, Oskar: *100 Jahre Medien-Gewalt-Diskussion in Deutschland: Synopse und Bibliographie zu einer zyklischen Entrüstung.* Frankfurt: IMK, 1996).

Einerseits ist der Forschungsstand zu den – vor allem unter Jugendlichen

und jungen Erwachsenen – beliebten action- und gewalthaltigen Computerspielen nach wie vor inkonsistent, andererseits trugen in der Vergangenheit Medienredaktionen häufig durch markige Überschriften, Vereinfachungen und Auslassungen dazu bei, eine ausgewogene Diskussion dieser Befürchtungen zu erschweren. Erst langsam gelingt es auch dem öffentlich-rechtlichen Rundfunk, die Debatte über das Thema ‚Gewalt im Computerspiel‘ zu versachlichen und den Gegenstand differenziert und wertfrei darzustellen, wie unlängst etwa Christian Schiffers dreiteilige ZDF-Dokumentation *Killerspiele* (2016) zeigte.

Trotz der Eignung als Querschnittsthema, einer wachsenden Anzahl internationaler Konferenzen, Fachgesellschaften sowie wissenschaftlichen Fachzeitschriften entziehen sich die Game Studies immer noch – und womöglich zurecht – einer eindeutigen fachlichen, wissenschaftstheoretischen und methodischen Zuordnung. Auch dies mag ein Grund für die heterogene Befundlage und deren schwierige Vergleichbarkeit sein. Dies gilt auch für die beiden vorliegenden Monografien: Christoph Bareithers *Gewalt im Computerspiel* und Gareth Schotts *Violent Games*.

Eine Gemeinsamkeit beider Bände ist es, die Breite des Sujets ‚Gewalt‘ in den Blick zu nehmen – wenn auch mit spezifischen Fragen und Blickwinkeln – und nicht nur auf einer Mikroebene auf die hypothesengeleitete Beantwortung von Fragen zur Wirkung spezifischer Variablen abzielen. Während Bareither in *Gewalt im Computerspiel*

die Entstehung und das Erleben der vielfältigen emotionalen Facetten und Praktiken des Spielens vornehmlich von so genannten Action-Shootern in den Blick nimmt, rückt Schott in *Violent Games* bewusst das Medium in den Mittelpunkt seiner Betrachtung. Ohne sich dabei klar in eines der beiden Lager – Ludologie versus Narratologie – innerhalb der Game Studies einzuordnen, setzt er das Spiel als Spektakel mit seinen Regeln und seiner Ausgestaltung in den Kontext normativer und gesellschaftlicher Implikationen und Zuschreibungen.

Der Kulturanthropologe Bareither greift auf die Methoden der Ethnografie zurück, um die als Forschungslücke identifizierte Fragestellung zu beantworten, welche emotionalen Erfahrungen Akteure im spielerischen Umgang mit computervermittelter Gewalt machen (vgl. S.9). Dies mag aus Sicht der Kulturwissenschaft durchaus eine Forschungslücke sein, im Sinne der diagnostizierten Pluralität der Fachdisziplinen gibt es auf diese und ähnliche Fragestellungen allerdings durchaus schon eine Vielzahl erhellender Erkenntnisse (bspw. innerhalb der Medienwirkungsforschung oder der Medienpsychologie). Dies schmälert den Wert des vielschichtigen Bandes wenig. Bareithers übergeordnetes Ziel ist es, die Komplexität und Differenziertheit des Gegenstandes eben nicht reduzieren zu wollen, sondern den Facettenreichtum des Spielens zu ethnografieren (vgl. S.10). In einer Triangulation methodischer Zugänge – darunter etwa 1.200 Stunden Material einer teilnehmenden Beobachtung

verschiedener Online-Multiplayer-Spiele – gelingt es dem Autor, explorativ einzelne Erfahrungsfacetten des Spielvergnügens herauszuarbeiten. Der Blick auf die Gliederung verrät, dass Bareither dann doch eine Reduzierung – nicht Vereinfachung – seiner Befunde zum emotionalen Erleben vornimmt. Die in den Kapiteln drei bis sechs erläuterten Dimensionen „Virtuellkörperlich“, „Kompetitiv und kooperativ“, „Dramatisch und deviant“ sowie „Ambivalent“ sind gleichzeitig die vier Hauptkapitel zur Darstellung der umfangreichen Befunde. Mit rund 240 Seiten dominiert deren sehr akribische und detaillierte Analyse; umfangreiche Transkriptionen aus den analysierten *Let's Plays* erleichtern und veranschaulichen den Argumentationsgang. Überzeugend argumentiert Bareither im dritten Kapitel, dass die Besonderheit der Erfahrung von ausgeübter Computerspielgewalt in der „Einschlagslust“ (S.101-108) zu sehen ist, die im Zuge einer aktiven Auseinandersetzung mit dem Spiel erfolgt. Auch kommt er zu dem Schluss, dass der Computerspiel-Avatar „keine Technik ist, die zwischen menschlichem Körper und faktischer physischer Umwelt vermittelt, sondern [er] den ganzen Körper in einen Wahrnehmungs- und Tätigkeitszusammenhang zu einer virtuellen Umwelt setzt“ (S.15).

Die Dominanz des Hauptkapitels sowie der Kapitel zur Befundlage lassen im Vergleich zum zweiten Kapitel „Theorie und Methode“ eine Unausgewogenheit zwischen theoretischer Erörterung und empirischer Erhebung und Analyse vermuten. Richtig ist, dass

Bareither sich nur auf die Diskussion und Definition der für ihn zentralen Ansätze und Begriffe „Vergnügen“ (vgl. S.16) und „ludisch-virtuelle Gewalt“ (vgl. S.39) beschränkt. Die Kombination aus theoretischer Reflexion und der deskriptiven Präsentation des eingesetzten Forschungsdesigns im gleichen Kapitel ist ferner eher ungewöhnlich, aber hinsichtlich des explorativen Charakters der Untersuchung (vgl. S.10) mag dieses Vorgehen gerechtfertigt erscheinen. In den darauffolgenden Kapiteln zu den Befunden verwebt der Autor jedoch weitere theoretische Ansätze, wodurch die Breite der Fragestellung beziehungsweise des Sujets sowie dessen Anschlussfähigkeit demonstriert werden. Bareithers Strategie zwingt allerdings zur deutlichen Reduktion der jeweiligen Ansätze, was nicht immer gut gelungen ist.

Gareth Schotts Monografie fasst Überlegungen und Ergebnisse von gleich mehreren Forschungsprojekten zwischen 2007 und 2014 mit dem Ziel zusammen, die eher abfälligen Wahrnehmungen (vgl. S.xiii) und Besorgnisse der Öffentlichkeit über gewalthaltige Computerspiele und deren Auswirkungen durch eine spieltheoretische, ästhetische und mediumzentrierte Einordnung zu konzeptualisieren. Dies geschieht insbesondere auch, um die gesamtgesellschaftliche Bedeutung entsprechender Spiele herauszustellen. Schott gelingt dies erstens vor allem durch aktuelle politische und historische Bezüge, beispielsweise in Bezug auf das Massaker an der Columbine Highschool im Jahr 1999 (vgl. S.14), zweitens verknüpft er für diese Ziel-

stellung wissenschaftliche Befunde und Studien mit der medialen Berichterstattung über die jeweiligen Themen.

Der Band ist in acht ausgewogene Hauptkapitel unterteilt, was die Leser_innen jedoch etwas im Unklaren über die Themen des jeweiligen Kapitels lässt. Argumentations- und gedankenleitend ist bei Schott immer die Frage, was eigentlich Gewalt ist. Sie schimmert weniger definitorisch, sondern eher kontextuell einordnend in allen Kapiteln als roter Faden durch. Im ersten Kapitel „Violence from Games“ plädiert Schott für eine Abkehr von eher genretheoretischen Zuordnungen von Computerspielen hin zu einer erfahrungsbezogenen Typologie. Das wird im zweiten Kapitel „Games as Violence“ überzeugend kontrastiert: etwa durch die Diskussion der Klassifikation von Spielen durch die Prüfinstitutionen (z.B. USK, ESRB), deren Kategorien nicht auf wirkungsbezogenen, sondern vielmehr auf normativ-moralischen Überlegungen basieren (vgl. S.33). Kritisch ist anzumerken, dass Schotts mäandernde Reflexion beispielsweise der Ästhetik von Gewalt im vierten Kapitel „Indexiality and realism (in action)“ oder deren Einbettung in Spielprinzipien im fünften Kapitel „Player control, obligation, and orientation“ zwar mit einer Fülle an Beispielen angereichert ist, eine klare theoretische Fundierung oder Richtung Leser_innen jedoch vergeblich suchen. Klassische kommunikations-

und medienwissenschaftliche Ansätze, wie etwa zur Interaktivität (vgl. S.144), sind zudem teilweise als Unterkapitel in zusammenfassende Hauptkapitel integriert. Das trägt – analog zu Bareithers Band – zur Einordnung bei. Größter Nachteil dieser Struktur ist es jedoch, dass der Anspruch des Buches, „to promote the value of the conceptual, theoretical and empirical work“ (S.viii) völlig in den Hintergrund gerät und der Band letztlich ein klares Konzept vermissen lässt. Neben der gelungenen breiten Diskussion und teilweise auch Neuverortung von *Violent Games* ist das Buch letztlich eine Zusammenfassung vieler – fachlich durchaus relevanter – Einzelprojekte. Die häufigen Eigenzitationen verstärken diesen Eindruck.

Ist Bareithers Schreibstil eher akademisch geprägt, überwiegt bei Schott ein essayistisch-räsonierender Stil, der jedoch sprachlich durchaus anspruchsvoll ist. Durch die Wahl von „dispassionate terms“ (S.222) trägt Schott wesentlich zur Versachlichung der Debatte um gewalthaltige Computerspiele bei. Beide Bände machen – trotz unterschiedlicher Akzentuierungen – deutlich, dass die Frage nach der Freude an virtueller Gewalt weder aus der Mikroperspektive (Bareither) noch aus einer eher makroperspektivischen Betrachtung (Schott) einfach zu beantworten ist und wie so oft, auch nicht ‚einfach‘ beantwortet werden sollte.

Benjamin Bigl (Leipzig)