

Bareither, Christoph (2016). Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens. Bielefeld: transcript. 368 S., 34,99 €.

Beitrag aus Heft »2016/05: Medien, Flucht und Migration«

Computerspiele stehen oftmals im Mittelpunkt diverser Diskussionen. Gerade im Blick auf die aktuelle politische Debatte kommt die Frage nach der Aggressivitätsförderung durch Gewaltszenen solcher Spiele immer wieder erneut auf. Christoph Bareither bezieht sich in seinem Buch Gewalt im Computerspiel auf emotionale Einflüsse, welche Spielende durchlaufen, und warum sie das, was andere schockiert, als Vergnügen wahrnehmen. In fünf aufeinander aufbauenden Kapiteln erklärt der Emotionsforscher Theorie und Methodik von Gewalt und Emotionen sowie die emotionale Wirkung der ludisch-virtuellen Gewalt (Computerspielgewalt) auf die Nutzenden.

Der Autor beobachtete Online-Games, LANPartys und Artikel verschiedener Zeitschriften. Anhand seiner Beobachtungen beschreibt er den Lesenden den Spiel Aufbau und -durchlauf sowie die damit gewonnenen emotionalen Erfahrungen und deren Einfluss während des Spielprozesses. So erläutert er, dass sich Gewalt für die Spielenden offenbar nur als spannender, herausfordernder Wettkampf darstellt, und die schadensfreie virtuelle Simulation von Macht und Kontrolle ermöglicht. Gewalt steht dabei als Metapher für Wünsche und Motivationen wie Herausforderungen, Erfolg und Nervenkitzel.

Des Weiteren beschreibt er, warum die Erfahrung von Ungerechtigkeit eine emotionale Abneigung gegen das herausfordernde Team steigert. Durch die Artikulation von Beleidigungen demonstrieren die Spielenden nicht etwa eine spielerische Aggressivität, sondern ein Sich-Einlassen auf das narrative Spielangebot, in welchem das entgegengesetzte Team dem eigenen Unrecht getan hat. Diese Emotionspraktik dramatisiert die Situation und bereichert so das Spielvergnügen. Bareithers Werk eignet sich damit für Personen aus den Bereichen der Medienpädagogik, Kommunikationswissenschaft, Psychologie, Ethnologie und Emotionsforschung. Der Autor stellt keine pädagogischen Hypothesen auf, sondern beschreibt seine Wahrnehmungen und Erkenntnisse anhand einer ethnischen Studie. Das Buch ist gut strukturiert, jedoch nicht für jeden Lesenden in allen Bereichen nachvollziehbar.

Nicht-Spielende können durch die Verwendung vieler Fachbegriffe die eigentliche Definition und Bedeutung des Computerspiel- Genre eventuell nicht vollständig nachvollziehen. Ist man aber mit dem Bereich des Gaming vertraut, so dürften keine weiteren Verständnisfragen entstehen. ss