

Dr. Christoph Bareither

»Gewalt im Computerspiel«
Ein Vergnügen als gesellschaftlicher Konfliktfall

Der vorliegende Beitrag wurde beim Deutschen Studienpreis 2016 mit einem 2. Preis in der Sektion Sozialwissenschaften ausgezeichnet. Er beruht auf der 2015 an der Eberhard Karls Universität Tübingen eingereichten Dissertation »Ludisch-virtuelle Gewalt. Facetten eines Vergnügens« von Dr. Christoph Bareither.

Gewalt im Computerspiel

Ein Vergnügen als gesellschaftlicher Konfliktfall

Dr. Christoph Bareither

Im Sommer 2002 betritt der Schüler Robert Steinhäuser ein Gymnasium in Erfurt und erschießt 16 Menschen, bevor er sich selbst das Leben nimmt. In der medialen Aufbereitung dieser Tat wurden vor allem die sogenannten »Killerspiele« für das unfassbare Verhalten des Jugendlichen verantwortlich gemacht. Unter der Überschrift »Die Software fürs Massaker« (FAZ 28.4.2002, S. 21) schrieb beispielsweise Frank Schirrmacher, dass der Täter sich durch den Ego-Shooter *Counter-Strike*, der seitdem im öffentlichen Diskurs als Sinnbild des »Killerspiels« gilt, zu seinen Taten inspirieren ließ. Ähnliche Tragödien wiederholten sich in den folgenden Jahren, denen ähnliche Erklärungsmuster folgten. Dass die Spieler (mit diesem Begriff sind im Folgenden auch stets die Spielerinnen gemeint) sich bereits früh gegen die mit dem Schlagwort »Killerspiele« verbundenen Vorurteile zu wehren versuchten, ging im allgemeinen Rauschen der (teils hysterischen) Medienstimmen weitgehend unter. Das ist umso verwunderlicher, da die Anzahl der Spieler immer weiter wächst. Die JIM-Studie erhob 2015, dass 59 % der Jungen und 19 % der Mädchen zwischen 12 und 19 Jahren »brutale bzw. besonders gewalthaltige Computer-, Konsolen-, Online-, Tabletspele« nutzen. Unter jungen Erwachsenen dürfte diese Zahl ähnlich hoch ausfallen, und längst spielen auch ältere Menschen regelmäßig Actiongames.

Die Forschung reagierte auf die oft hitzig geführte öffentliche Debatte mit einer Vielzahl an Untersuchungen, die nach den psychophysischen Wirkungen von gewalthaltigen Computerspielen auf die Spieler fragten. Bemerkenswerterweise wurde in diesen wissenschaftlichen und den sie begleitenden journalistischen Diskursen eine eigentlich naheliegende Frage weitgehend außen vor gelassen: Was bereitet Millionen Spielern eigentlich so viel Vergnügen am Spiel mit virtueller Gewalt? Auf der Suche nach den Wirkungen der Spiele gerieten die Erlebnisse und Erfahrungen der Menschen zunehmend aus dem Blick. So blieb bis heute das Unverständnis vieler für dieses Vergnügen erhalten und damit ein kultureller und auch gesellschaftspolitischer Konflikt zwischen denen, die Spaß an Gewalt in Computerspielen haben, und denjenigen, die von außen auf dieses Vergnügen sehen und erschrocken oder auch verärgert die Stirn runzeln.

Meine ethnografische Studie möchte sich genau an dieser Stelle in die Debatte einmischen. Das allerdings gerade nicht, indem sie nach den Wirkungen von Computerspielen auf die Spieler fragt. Sondern dadurch, dass sie anhand von teilnehmenden Beobachtungen, qualitativen Interviews, Videoanalysen und historischen Materialien einen moralisch unvoreingenommenen Blick auf die

tatsächlichen Spielprozesse richtet. Die zentrale Frage der Studie ist dabei: Welche emotionalen Erfahrungen machen Spieler im Umgang mit computervermittelten Repräsentationen physischer Gewalt? Oder anders gewendet: Wie macht Computerspielgewalt Vergnügen? Dabei werden die Spieler und ihr Hobby weder moralisch verteidigt noch vorschnell verurteilt. Ziel dieser Fragestellung ist es stattdessen, durch die moralisch wertfreie Analyse alltagsnaher Beispiele zum besseren Verständnis – nicht im Sinne von Einverständnis, sondern von Verstehen – des Vergnügens an Computerspielgewalt beizutragen und dadurch die Basis für einen adäquateren gesellschaftlichen Umgang mit diesem Phänomen zu ermöglichen.

Zur Methode: Ethnografische Analyse emotionaler Erfahrungen

Als theoretische Basis entwickelt die Studie ein Konzept von »Vergnügen« aus Perspektive der ethnografischen Emotionsforschung. Vergnügen wird hier nicht als passives Erleben verstanden, sondern als ein aktiver Prozess, durch den sehr unterschiedliche emotionale Erfahrungen gemacht werden. Eine wichtige Grundlage dafür ist die Theorie der Emotionspraktiken der Kulturwissenschaftlerin Monique Scheer, die beschreibt, wie menschliche Akteure durch verschiedene Handlungsweisen Emotionen aktiv kommunizieren, mobilisieren oder auch regulieren. Aus dieser Perspektive sind Emotionen nicht etwas, das ausschließlich im Innern der Menschen zu finden ist, sondern das vor allem im zwischenmenschlichen Raum stattfindet. In unserem Alltag bringen wir durch Worte, Gesten und Verhaltensweisen permanent Emotionen zum Ausdruck, gestalten sie mit und binden sie in die Interaktion mit anderen ein. Diese Perspektive ist für die vorliegende Studie entscheidend: Sie sucht in sehr unterschiedlichen Materialien nach sprachlichen, schriftlichen oder auch körperlichen Artikulationen von Emotionen rund um Computerspielgewalt, interpretiert diese Artikulationen und zieht dann Rückschlüsse auf die mit Computerspielgewalt gemachten emotionalen Erfahrungen.

Dabei *ethnografisch* vorzugehen bedeutet, dass durch die intensive Einfeldung des Forschenden in das Untersuchungsfeld sehr alltagsnahe Materialien erhoben und analysiert werden. Leitende Methode war die teilnehmende Beobachtung, eine etablierte (für gewöhnlich in Offline-Lebenswelten angewandte) Methode ethnografischen Arbeitens, bei der sich die Forschenden durch intensive persönliche Teilnahme in ein Forschungsfeld einfeldern und dadurch Erkenntnisse generieren. In diesem Fall lag der Schwerpunkt auf der teilnehmenden Beobachtung in verschiedenen Online-Multiplayer-Actiongames, die ca. 1200 Stunden reine Spielzeit umfasste. Dabei wurde nicht nur das Geschehen auf dem Bildschirm beobachtet. Zentral war vielmehr die Teilnahme an verschiedenen Spielergruppen in unterschiedlichen Online-Spielen, die sich über Headsets während des Spielens meist rege (verbal) unterhielten. So kam ich in persönlichen Kontakt mit etwa 200 Spielern, deren Tätigkeiten und Artikulationen während des

gemeinsamen Spielens in einem ausführlichen Feldtagebuch festgehalten wurden. Mit ca. 60 von ihnen konnte ich häufiger (teils über mehrere Monate) zusammen spielen und sie so auch persönlich besser kennenlernen. Der teilnehmenden Beobachtung online folgte die teilnehmende Beobachtung auf zwei mehrtägigen, offline stattfindenden LAN-Partys, wo sich nochmals andere Emotionspraktiken der Spieler und deren Bezüge innerhalb eines physischen Raums beobachten ließen. Aus den on- und offline geknüpften Kontakten ergaben sich zugleich qualitative Online-Interviews mit insgesamt 36 Spielern, die als Reflexionsfläche die Analyse der beobachteten Handlungsweisen bereicherten.

Ein weiteres methodisches Standbein der Arbeit war die qualitative Analyse von 310 sogenannten »Let's Play«-Videos mit einer Gesamtlaufzeit von ca. 118 Stunden. »Let's Play«-Videos sind ein seit einigen Jahren äußerst erfolgreiches YouTube-Genre. In der Computerspielszene bekannte Entertainer spielen hier Computerspiele durch und kommentieren sie auf unterhaltsame Weise. Jeden Tag laden sie eine Folge von meist 15 bis 30 Minuten auf ihrem YouTube-Kanal hoch, bis sie das Spiel durchgespielt haben. Das Publikum sieht eine Aufnahme des Spielgeschehens, manchmal auch die Gesichter der »Let's Player« in einer sogenannten »Facecam«, und hört dazu ihre Stimme. Bekannte »Let's Play«-Serien werden täglich von Hunderttausenden ZuschauerInnen angeklickt (das heißt zumindest teilweise angesehen) und von vielen auch direkt auf YouTube schriftlich kommentiert. Sowohl der verbale Kommentarfluss der »Let's Player« als auch die Kommentare der ZuschauerInnen drücken dabei oft starke Emotionen aus und sind daher ein geeigneter Untersuchungsgegenstand, um die öffentliche Artikulation und Aushandlung von Gefühlen rund um Computerspielgewalt nachvollziehbar zu untersuchen.

Um das Vergnügen an Computerspielgewalt auch in seiner historischen Dimension beleuchten zu können, wurden diese methodischen Zugänge noch ergänzt um die qualitative Analyse von ca. 600 Beiträgen aus Computerspielzeitschriften von 1983 bis 2014. Die teils lebendigen Beschreibungen der Spielerfahrungen durch ComputerspieljournalistInnen geben einen Eindruck davon, wie sich der emotionale Umgang mit Computerspielgewalt im Laufe der Jahre entwickelt und verändert hat. Durch diesen multiperspektivischen Zugang und die Zusammenführung mehrerer Methoden konnten verschiedene Facetten des Vergnügens an Computerspielgewalt herausgearbeitet werden, die ich im Folgenden kurz vorstellen möchte.

1. Das Vergnügen an Computerspielgewalt ist virtuell-körperlich

»Und schon geht's los! Da kracht es und blitzt es, löst ein Geknatter das nächste Aufschlag-Geräusch ab, der Joystick des Handreglers droht abzubrechen, und immer wieder sage ich mir: Ballerspiele sind blöde! So blöde aber auch wieder nicht, denn ich kann mich von einigen dieser Spiele nicht trennen. [...] Wumm, der saß! [...] Jetzt heißt es, konzentriert und mit System

vorzugehen. Eine Joystick-Bewegung nach hinten, und schon baut sich ein Schutzschirm auf. Aber nach wenigen Sekunden bin ich wieder mir selbst überlassen. [...] Jetzt oder nie: links, rechts, Knopf, Knopf, Schutzschild ...! Oh, was für ein Spaß!«

Mit diesen Worten beschreibt der Computerspielejournalist Helge Andersen im März 1983 in der Computerspielzeitschrift *Telematch* das Vergnügen an Computerspielgewalt. Was Andersen hier so viel Freude bereitet, ist ein aus heutiger Sicht sehr simples Weltraum-»Ballerspiel«, bei dem per Joystick heranrückende Gegnermassen abgeschossen werden müssen. Trotzdem wird in Andersens Beschreibung bereits eine erste Facette des Vergnügens an Computerspielgewalt sichtbar: die Freude an der Zerstörung im Zuge eines effektgeladenen Angriffs auf virtuelle Gegner.

Diese Erfahrung ist bis heute zentral geblieben: Wenn man Spielern in aktuellen Online-Multiplayer-Games zuhört oder »Let's Play«-Videos auf YouTube ansieht, findet man zahllose Beispiele dafür, wie sie sich an jenen »Wumm«-Momenten erfreuen, die auch Andersen beschreibt. Ganz regelmäßig unterstreichen Spieler den Moment des Eintreffens eines durch ihren Avatar ausgeteilten Schlages oder auch den Moment des Abfeuerns und Auftreffens einer Kugel mit Ausrufen wie »Bams!«, »Pomms!« oder besonders häufig »Bäm!«. Das »Bäm!« fungiert dabei als das, was der Emotionsforscher William Reddy ein *emotive* nennt, die Artikulation eines Gefühls, die zugleich an dessen Mobilisierung mitarbeitet. Sie zeigt, dass die fünf Spieler hier eine besondere emotionale Erfahrung machen, die ich als »Einschlagslust« bezeichne – die Lust am »Draufhauen«, am »Einschlagen«, am »Bäm!«-Machen.

Sichtbar wird durch eine solche Emotionspraxis, dass das Vergnügen an Computerspielgewalt in gewisser Hinsicht körperlich sein kann. Spieler gehen dazu – mit einem Begriff des Technikphilosophen Don Ihde gesprochen – eine *embodiment relation* zu ihrem Avatar ein. Dadurch wird der Avatar im Spielprozess erstens zum Medium der Wahrnehmung der Spielumgebung, zugleich aber auch zum Medium der durch ihn ausgeführten Tätigkeiten. Er wird, kurz gesagt, zu einem virtuellen Körper, durch den virtuell-körperliche Erfahrungen gemacht werden können.

Das ermöglicht erstens, dass die Ausübung von Computerspielgewalt von den Spielern als schön und in einem virtuell-körperlichen Sinne elegant erfahren werden kann. Momente der spielerisch-virtuellen Gewalt werden sowohl in »Let's Play«-Videos als auch durch ComputerspieljournalistInnen beispielsweise mit Tanzen oder gestaltend-kreativen Tätigkeiten verglichen, wobei unterschiedliche Arten und Weisen der virtuellen Gewaltausübung aus Perspektive der Spieler sehr unterschiedliche Nuancen von Schönheit und Eleganz mit sich bringen. Manche Spieler bevorzugen es, laut und mit viel Krach in den Kampf zu stürmen und über die selbst ausgelösten Explosionen zu staunen, andere bewegen sich lieber grazil durch feindliche Gebiete und meucheln heimlich die Gegner, wieder andere sind stolz darauf, ihr

komplexes Wissen über die Spielmechanik in besonders gekonnte »Kills« – beispielsweise durch Scharfschützentreffer über Hunderte Meter Entfernung – entfalten zu können.

Neben solchen ästhetischen Erfahrungen ermöglicht die virtuelle Körperlichkeit von Computerspielgewalt aber auch soziale Dominanz Erfahrungen, die durch verschiedene emotionale Artikulationen sehr häufig ausgedrückt werden. Indem Spieler beispielsweise davon sprechen, sich gegenseitig »plattzumachen« oder nach erfolgreichen »Kills« ein hämisches Lachen von sich geben, demonstrieren sie, dass sie sich durch die Ausübung von Computerspielgewalt überlegen fühlen und die gefühlte virtuell-körperliche Dominanz auch genießen.

An diese Beobachtung lässt sich die Frage anschließen, ob Gewalt im Computerspiel ein spezifisch »männliches« Vergnügen sein kann. Es lassen sich beispielsweise Artikulationen beobachten, die das Vergnügen an Computerspielgewalt durch die Bezugnahme auf die Ausübung männlicher Sexualakte zur Sprache bringen. Die wohl pointierteste Variante dieser Praxis ist die Bezugnahme auf Vergewaltigungen durch das englische Wort »rapen«, beispielsweise, wenn einer meiner Mitspieler den Rest der Gruppe zur virtuell-körperlichen Vernichtung der Gegner animierte mit den Worten: »Man kann die Leute eigentlich nur mit einer Sache bestrafen, einfach nur, indem man sie raped.« Es wäre allerdings falsch, von solchen Artikulationen auf die virtuelle Auslebung »animalischer Urinstinkte« oder gar eine »sexuelle Verrohung« der Spieler zu schließen. Die ethnografische Analyse zeigt vielmehr, dass sich hinter solchen Sprüchen absichtliche Überschreitungen von emotionalen Normen verbergen, die vor allem eins sein wollen: lustig. Durch Computerspielgewalt lassen sich *feeling rules* (ein Konzept der Soziologin Arlie Russel Hochschild) virtuell-körperlich überschreiten und so – aus Perspektive der Spieler – humorvolle Erfahrungen machen.

Ein virtuell-körperliches Vergnügen ergibt sich nicht nur in Momenten des Angriffs, sondern zugleich auch bei dem eigenen Erleben von spielerisch-virtueller Gewalt. Dass der eigene Avatarkörper permanent bedroht wird erzeugt Stress und Spannung, doch insofern dieser Körper nur ein virtueller ist, können diese Erfahrungen in positivem Sinne als aufregend und lustvoll empfunden werden. Über sogenannte »Facecams« zeigen »Let's Player« beispielsweise ihre angstverzerrten Gesichter beim Spielen von Horror-Games und stellen ihre körperlich teils extremen Reaktionen zur Schau. Dabei ist ihnen – und auch den ZuschauerInnen anhand ihrer Kommentare zu den Videos – anzusehen, wie sie die erlebte Angst und Anspannung in eine positive Erfahrung umdeuten. Sie setzen gezielt das Leben ihrer virtuellen Körper aufs Spiel, um durch die dadurch entstehende Spannung und den Stress ihre physischen Körper auf ungewohnte Weise zu erleben.

Bereichert wird das virtuell-körperliche Vergnügen schließlich auch durch die Erweiterung der Avatarkörper mit Hilfe virtueller Dinge. Dazu zählen insbesondere virtuelle Waffen. Schon ein Blick in die Computerspielgeschichte anhand von Artikeln in Computerspielzeitschriften zeigt, wie viel Freude den Spielern die Aufrüstung virtueller Körper mit ganzen Arsenalen an ausgefallenen Kampfmaschinen bereitet. In zeitgenössischen MMORPGs verbringen die Spieler den größten Teil ihrer Zeit mit Praktiken des »Lootens und Levelns«, das heißt, sie erbeuten von getöteten Gegnern wertvolle Gegenstände und machen so ihre Avatare immer stärker. Diese Prozesse haben sowohl eine ästhetische Dimension als auch eine soziale, insofern der erstarkende eigene Avatarkörper zugleich als schön empfunden wird und innerhalb sozialer Beziehungssysteme die Anerkennung anderer Mitspieler sichert.

2. Das Vergnügen an Computerspielgewalt ist kompetitiv und kooperativ

Eine LAN-Party: Mitternacht ist längst vorbei, und die Lichter in der großen Turnhalle gehen endlich aus. Es ist so weit, das *Counter-Strike*-Turnier beginnt. In der Halle verteilt sitzen mehrere Hundert Spieler (fast alle von ihnen männlich) vor ihren hochgerüsteten Rechnern und blicken konzentriert auf die flimmernden Bildschirme. Handgelenke bewegen sich mit rasender Geschwindigkeit über professionelle Mousepads, in hoher Frequenz wird geklickt, und auf dem Bildschirm fallen Schüsse. Die Soundkulisse der Ego-Shooter bleibt hingegen fest verschlossen hinter den Headsets der Gamer. Im Raum hört man stattdessen hoch konzentrierte taktische Anweisungen hin und her schwirren, immer wieder unterbrochen von motivierenden Schreien (»Auf geht's!«, »Los jetzt!«), von Schmährufen gegen die Gegner (»Ist ja Kindergarten hier!«, »Viel zu einfach!«) oder von gellendem Jubel. Fäuste werden in die Höhe gereckt, man lobt sich gegenseitig (»Nice!«, »Sauber!«) und klopft sich auf die Schulter. In der Zigarettenpause wird ein Bier geöffnet – aber nur eins, man möchte ja nicht die Konzentration abbauen –, und die Taktiken für die nächste Runde werden besprochen.

Was hier auf der LAN-Party im Rahmen eines professionellen *Counter-Strike*-Turniers geschieht, hat abseits der visuellen Repräsentationen wenig mit einem Krieg gemein. Es ist – so verstehen es zumindest die Spieler – ein sportlicher Wettkampf, zu dem man zusammengekommen ist. Computerspielen, das wird hier deutlich, ist oft kompetitiv, das heißt, es schließt das Vergleichen von Leistungen ein. Bereits seit den 1980er-Jahren dient die erfolgreiche Ausübung von virtueller Gewalt in Computerspielkulturen als ein zentrales Mittel des Leistungsvergleichs. Wer durch das Abschießen zahlreicher Gegner den Highscore knacken konnte, bewies schon damals in deutschlandweit ausgetragenen Turnieren Konzentrationsvermögen, Reaktionsschnelligkeit und strategisches Denken. Auch in modernen Multiplayer-Games sind verschiedene Varianten von Highscores noch immer prägend. Die soziale Bedeutung der sogenannten »Kill-Death-Ratio« (also das Verhältnis von getöteten Gegnern zu Toden des

eigenen Avatars) demonstriert beispielsweise, wie virtuelle »Kills« in Multiplayer-Ego-Shootern zu zentralen Leistungsindikatoren werden und das Gefühl vermitteln, besser als die anderen gewesen zu sein.

Aufbauend auf den Möglichkeiten des Leistungsvergleichs anhand von virtueller Gewalt, haben sich rund um Ego-Shooter wie *Counter-Strike* längst Spielkulturen gebildet, die sich an bekannten Sportkulturen orientieren und als »Electronic Sports« deren Konventionen auf neue Weise aufgreifen. Im auf solche Weise als sportlich gerahmten Wettkampf erweist sich Computerspielgewalt als ein besonders geeignetes Mittel der Praktiken des Vergleichens, da ihre Bedeutungs- und Emotionspotenziale ein Spiel mit Artikulationen von Dominanz und Überlegenheit erlauben. Sie ermöglichen es, dass man sich gegenseitig virtuell-körperlich »fertigmachen« oder sich dagegen wehren, sich wieder auffressen und durch eigene Leistung gegen die Gegner durchsetzen kann.

Computerspielgewalt ermöglicht aber nicht nur eine Freude am Gegeneinander, sondern auch eine Freude am Miteinander. Ähnlich wie beim Mannschaftssport hat das gemeinsame Kämpfen für viele Spieler eine besondere emotionale Qualität, weil die dabei gemachten Erfahrungen geteilt und dadurch intensiviert werden können. Das ist nicht nur im »Electronic Sport« der Fall, sondern beispielsweise auch in Massively Multiplayer Online Role Playing Games. In sogenannten Gilden, die teils Dutzende Spieler umfassen, werden regelmäßig Streifzüge gegen übermächtige Computergegner oder andere Spielergruppen unternommen. Gemeinsam zerbricht man sich den Kopf über die richtige Strategie, setzt die verschiedenen Spezialfertigkeiten der Mitglieder in klugen Kombinationen ein, hilft sich gegenseitig in der Not, durchlebt gemeinsame Frustmomente, um dann – irgendwann – endlich den großen Sieg zu erringen. So entsteht aus Spielergruppen das, was die Historikerin und Emotionsforscherin Barbara Rosenwein *emotional communities* nennt. Deren Aufgabe ist nicht nur die Organisation des Spielablaufs, sondern vor allem die Aushandlung gemeinsamer Arten und Weisen des Fühlens und die permanente Reflexion dieses Fühlens. Innerhalb von *emotional communities* wird beispielsweise mit Erfolgen bei der Ausübung von Computerspielgewalt geprahlt, und man lobt sich gegenseitig, was den Spaß am gemeinsamen Kampf noch intensiviert. Mit anderen Worten: Computerspielgewalt kann ein Gemeinschaftsvergnügen sein.

3. Das Vergnügen an Computerspielgewalt ist dramatisch und deviant

»Der darf einfach noch nicht sterben!!!! Noch nicht!!!!«, lautet ein Kommentar zu einer »Let's Play«-Folge zum Spiel *Tomb Raider* von Sarazar, einem der bekanntesten deutschen »Let's Player«. Das Video wurde über 150.000-mal angeklickt, und dieser Kommentar ist nur einer von vielen, die sich allesamt

erschüttert, traurig und wütend über das äußern, was die ZuschauerInnen zuvor auf dem Bildschirm gesehen haben. Sarazar hat mit seinem Avatar Lara Croft bereits zahlreiche Abenteuer bestanden und wurde dabei von ihrem väterlichen Freund Roth unterstützt. Dann kam es zur entscheidenden Szene, in der Lara vom Anführer einer Gruppe krimineller Sektierer angegriffen wurde und Roth sich opferte, um Laras Leben zu retten. Der sonst so gesprächige »Let's Player« Sarazar sieht sich schweigsam die Zwischensequenzen auf dem Bildschirm an, bevor er bedrückt kommentiert: »Ruhe in Frieden, Roth.« Die ZuschauerInnen fühlen mit und verwenden in den Kommentaren Emoticons, um ihrer Traurigkeit Ausdruck zu verleihen: »Ich habe geweint als Roth tot war boah alter voll traurig! ;(((«, oder: »Wie ich in dem Spiel echt mitfühle mit Lara ... Ich hätte am Anfang so losheulen können :‘«.

Diese Bekundungen von Mitgefühl verdeutlichen das Potenzial von Computerspielgewalt, als Bestandteil von narrativen Handlungssträngen das Spielerlebnis mit Dramatik aufzuladen. Seit den 1980er-Jahren ist es üblich, dass im Großteil der Actiongames dem eigenen Avatar, seinen Freunden oder auch anderen Unschuldigen ungerechte Gewalt angetan wird. Dieses Widerfahren von Gewalt durch einen »Bösewicht« (und dessen Gehilfen) wird zum Ausgangspunkt von Traurigkeit, die sich wiederum in Wut verwandelt und dann – dieser Punkt ist entscheidend – die Gegengewalt gegen die »Bösen« legitimiert und die Freude daran intensiviert. Der Medien- und Filmwissenschaftler Jürgen Grimm spricht in Bezug auf die Gewaltrezeption in Film und Fernsehen von einer »Rache in moralischem Gewand«, die aufgrund des von Unschuldigen erfahrenen Unrechts Gegengewalt als wünschenswert erscheinen lässt.

Dieser Effekt greift nicht nur in Singleplayer-Games, sondern auch in Online-Multiplayer-Games. Das Zombie-Survival-Spiel *DayZ* beispielsweise, in dem menschliche Spieler gemeinsam oder gegeneinander inmitten einer von computergesteuerten Zombies verseuchten Umwelt ums Überleben kämpfen, gibt den Spielern genug Freiraum, um selbst zu entscheiden, ob sie anderen Spielern helfen oder sie töten und ausrauben möchten. Da viele Spieler sich für die letztere Variante entscheiden, entsteht bei anderen schnell das Gefühl, ungerechte Gewalt erfahren zu haben. So können sich Streits zwischen verschiedenen Spielergruppen zu regelrechten Fehden hochschaukeln, die sich über Tage oder Wochen hinziehen und in denen manche sogar von »Hass« gegenüber den Gegnern sprechen. Letztlich ist dieser Hass Selbstzweck des Vergnügens, denn er intensiviert durch die dramatische Aufladung des Spielgeschehens die Freude am Sieg gegen die als böse markierten Feinde.

Die Möglichkeit einer virtuellen Ausübung ungerechter Gewalt kann aber auch für eine ganz andere Art von Vergnügen genutzt werden, wenn die Spieler selbst gewollt ungerecht handeln. Im Singleplayer-Game *Grand Theft Auto 5* bestreiten Spieler eine kriminelle Karriere in einer satirisch porträtierten Version des heutigen Los Angeles. Indem manche von ihnen innerhalb der virtuellen Umgebung (neben

ihren sonstigen kriminellen Tätigkeiten) beispielsweise unschuldige PassantInnen niederschlagen oder auch mit dem Auto überfahren, überschreiten sie ganz gezielt bestehende Verhaltensregeln unserer Gesellschaft. Sie handeln deviant, das heißt abweichend von der Norm, um emotionale Widersprüchlichkeiten zu erzeugen, die letztlich in den meisten Fällen als *lustig* erfahren werden. Dahinter steht, was die Humorforschung als »Inkongruenzen« bezeichnet: Viele (wenn nicht die meisten) Witze basieren auf dem Prinzip einer Zusammenführung nicht zusammenpassender Elemente, was einen Überraschungsmoment erzeugt, den wir als lustig empfinden. Computerspielgewalt bietet durch seine spezifische Aufladung mit Bedeutungen, insbesondere mit emotionalen Tabus, eine Möglichkeit, solche Inkongruenzen zu erzeugen und so (im Erleben der Spieler) humorvolle Erfahrungen zu machen.

4. Das Vergnügen an Computerspielgewalt ist ambivalent

Dass Computerspielgewalt mit besonderen Gefühlsregeln verbunden ist, kann aber auch zu ganz anderen, zu nicht vergnüglichen Erfahrungen führen. In den Computerspielzeitschriften der 1980er-Jahre tun sich die SpielejournalistInnen noch deutlich schwer damit, sogenannte »Ballerspiele« positiv zu bewerten (siehe dazu auch das Eingangsbeispiel von Helge Andersen) – nicht, weil sie keine Freude daran hatten, sondern weil sie diese Freude moralisch nicht vertreten konnten oder mochten. Bis Mitte der 1990er-Jahre lösten sich diese Vorbehalte aber weitgehend auf, und es setzte sich unter Gamern eine Haltung durch, derzufolge der Spaß an virtueller Gewalt moralisch legitim war. Heute wird die Frage, ob virtuelle Gewalt vergnüglich sein darf oder nicht, unter Spielern eher selten gestellt. Ausnahmen zeigen sich dort, wo zeitgenössische Spiele ganz gezielt moralische Grenzen überschreiten, beispielsweise indem sie die Spieler zum Erschießen von Zivilisten anhalten oder auch dazu, andere menschliche Charaktere zu foltern.

Das berüchtigtste und meistdiskutierte Beispiel für Letzteres ist eine Szene im bereits erwähnten Spiel *Grand Theft Auto 5*, in der Spieler über Minuten hinweg einen Informanten mit verschiedenen Werkzeugen foltern müssen, um mit der Hauptstory des Spiels fortfahren zu können. In einem über 480.000-mal angeklickten YouTube-Video der »Let's Player« Gronkh und Sarazar (die zwei wohl bekanntesten »Let's Player« Deutschlands) werden die beiden mit der Folterszene konfrontiert. Sie zeigen sich einerseits geschockt, fassungslos und angeekelt; doch zugleich reizt sie die überdeutliche und somit extrem wirkende Darstellung der Gewalt dazu, mit einem der Folterinstrumente »lustigen Schabernack« zu treiben und dadurch humorvolle Überschreitungen durchzuführen. Die daraus entstehende und von den beiden Spielern auch durch eine Mischung aus Lachanfällen und Entsetzen artikulierte Gleichzeitigkeit von Humor und negativ gedeuteten emotionalen Erfahrungen zeigt, wie ambivalent – also in sich widersprüchlich – die Erfahrung von Computerspielgewalt sein kann.

Unter Spielern und SpielejournalistInnen entbrannte bald nach Erscheinen von *Grand Theft Auto 5* eine hitzige Debatte darüber, ob die Folterszene eindeutig zu weit gehe oder ob sie dem Spiel einen Mehrwert verleihe. Für Gronkh und Sarazar galt Letzteres. In einer »Let's Play«-Folge im Anschluss an die Folterszene beginnen sie, die erschreckenden und ambivalenten Erlebnisse zu reflektieren: Sie diskutieren während des Spielens das Prinzip physischer Folter und stellen auch – das halte ich für entscheidend – das Vergnügen an Computerspielgewalt infrage: »Das ist vielleicht krass, das in ein Spiel einzubauen«, kommentiert Sarazar, »aber dann müsste man sich auch die Frage stellen: >Ist es nicht krass, überhaupt Leute im Spiel zu töten?<« Damit zeigt Sarazar, wie die gezielte Konfrontation mit einer nicht mehr rein vergnüglichen Computerspielgewalt durchaus zum Nachdenken und zu kritischer Reflexion derjenigen Prozesse anregen kann, die im Normalfall zum Vergnügen genutzt werden.

Jenseits der »Killerspiel-Debatte« – Computerspielgewalt als gesellschaftlicher Konfliktfall

Computerspielgewalt – das macht die Beschreibung der angeführten Erfahrungsbereiche klar – ist ein erstens vielfältiges und zweitens hochkomplexes Vergnügen. Diesen Umstand festzustellen und anhand ethnografischer Materialien zu belegen, ist keine Banalität. Denn viel zu häufig wurde in wissenschaftlichen genau wie öffentlichen Debatten davon ausgegangen, dass Computerspielgewalt ein »simples« und »rohes« Vergnügen ist. Ohne die entsprechenden Spielprozesse moralisch verteidigen zu wollen, demonstriert ihre genaue Analyse anhand empirischer Belege, dass solche Vorannahmen unzulässige Vereinfachungen darstellen. Spieler nutzen die Potenziale von computervermittelten Repräsentationen physischer Gewalt auf sehr unterschiedliche Weise, und genauso unterschiedlich sind die Erfahrungen, die sie damit machen. Manche erleben Computerspielgewalt als schön und elegant, andere erfreuen sich an Angst und Stress in Horror-Games, wieder andere dominieren gerne ihre Gegner in Ego-Shootern oder kokettieren mit Männlichkeitsstereotypen; nochmals andere legen besonderen Wert auf das Aufrüsten und Stärken ihres virtuellen Körpers oder das Sammeln von als schön gedeuteten virtuellen Waffen; besondere Computerspielkulturen wie der »Electronic Sport« binden virtuelle Gewalt in »Sportarten« ein, oder sie erschaffen *emotional communities*, die Spaß an der Bewältigung großer Herausforderungen im gemeinsamen Kampf gegen schwere Gegner haben; wieder andere lassen sich von der Dramatik von Computerspielgeschichten mitreißen, üben leidenschaftlich Rache an den »Bösen« oder helfen befreundeten Spielern als Retter in der Not aus brenzligen Situationen; nochmals andere überschreiten gezielt bestehende Gefühlsregeln und töten »unschuldige« virtuelle PassantInnen, um dadurch als humorvoll erlebte Momente zu erschaffen; und schließlich gibt es Spieler, die sich durch Computerspiele bereitwillig mit der anderen, der nicht vergnüglichen Seite von Gewalt konfrontieren lassen und das als Anstoß für kritische Reflexionen nehmen. In den meisten Fällen bleibt das Vergnügen

nicht auf einen dieser Erfahrungsbereiche beschränkt. Sie nehmen aufeinander Bezug und verflechten sich zu einem dichten Bündel an Erfahrungen, das den Spielern auf vielschichtige Weise Freude bereitet.

Während die meisten Spieler sich in einem oder mehreren dieser Erfahrungsbereiche wiedererkennen dürften, würden computerspielkritische BeobachterInnen an dieser Stelle vielleicht einwenden: Vergnügen schön und gut, aber warum muss es denn ausgerechnet Gewalt sein? Kann man die Freude an ästhetischer Eleganz, an elegantem Körpererleben, an Spannung und positivem Stress, an Sieg und Leistung, an gemeinsamen Errungenschaften, an mitreißenden Geschichten und humorvoller Überschreitung nicht auch auf andere Weise erleben? Gibt es nicht weniger umstrittene Arten und Weisen, sich ähnlich intensiv zu vergnügen, sei es im Sport oder durch gewaltfreie Medienangebote? Warum also immer Gewalt?

Die ethnografischen Beobachtungen helfen dabei, diese Frage moralisch unvoreingenommen zu beantworten. Der wichtigste Faktor sind sicherlich die Eigenschaften faktischer (also nicht virtueller) physischer Gewalt. Diese ist erstens ein Prozess, in dem etwas zerstört wird. Insofern sie dadurch stets eine physische Veränderung bewirkt, kann sie grundsätzlich als »Gestaltungsvorgang« und dabei ästhetisch wahrgenommen werden. Zugleich ist physische Gewalt aber mit vielfältigen sozialen Bedeutungen verflochten. Sie ist vor allem ein bedeutungsvolles Mittel der physischen Unterwerfung und damit der Herstellung von sozialer Überlegenheit und Unterlegenheit. Das verleiht ihr das Potenzial zur Mobilisierung entsprechender sozioemotionaler Erfahrungen. Diese Bedeutung von physischer Gewalt ist aber niemals rein abstrakt. Gewalt, so argumentiert der Gewaltforscher Heinrich Popitz, ist für den Menschen immer machbar und wird genau dadurch zu einer Grundkonstante menschlichen Daseins, auch wenn man gerade nicht akut physische Gewalt ausübt beziehungsweise sie einem widerfährt. Die Bedeutungen physischer Gewalt sind gewissermaßen in jeden menschlichen Körper eingeschrieben. Das ist deshalb entscheidend, weil diese Bedeutungen somit auch universell verständlich sind, auf eine körperliche und auch emotionale Weise. Zusätzlich zu diesem körperlichen Verstehen ist physische Gewalt in unserer Gesellschaft aber auch mit hochkomplexen Netzwerken aus Regeln verwoben, die sie in besonderen Fällen tabuisieren, in anderen nahelegen oder sogar explizit einfordern. Diese Regeln sind nicht nur juristisch und kulturell, sondern immer auch emotional. In unterschiedlichen Situationen fordert physische Gewalt unterschiedliche Gefühle ein – gemein haben sie lediglich, dass sie verhältnismäßig stark sind und emotional polarisieren. All das muss mitgedacht werden, wenn man verstehen möchte, wie physische Gewalt zu dem wird, was der Gewaltforscher Trutz von Trotha treffend eine »Wirklichkeit der Gefühle« nannte. Sie strotzt geradezu vor Potenzialen, um Akteure emotionale Erfahrungen machen zu lassen.

Wegen dieser Potenziale werden Repräsentationen physischer Gewalt in sehr unterschiedlichen populärkulturellen Kontexten genutzt. Solche Repräsentationen haben sich beispielsweise als beliebtes Element der populären Literatur wie auch des Films und Fernsehens und natürlich verschiedener nicht computergestützter Spielformate erhalten – ganz zu schweigen von Hunderten Jahren Geschichte der bildenden Künste, in deren Kontexten die Darstellung von Gewalt ein wichtiger Bestandteil ästhetischer Erfahrung war und ist. Computerspielgewalt ist aus dieser Perspektive nicht mehr und nicht weniger als die konsequente Fortsetzung einer langen Tradition.

In mancher Hinsicht kann sie andere Formate sogar überbieten. Dafür ist vor allem ihre Virtualität ausschlaggebend, die eine besonders detaillierte Repräsentation physischer Gewalt und eine »aktive« Nutzung dieser Repräsentationen durch die Spieler erlaubt. Diese Form der Aktivität ist virtuell-körperlich, was zum entscheidenden Alleinstellungsmerkmal im Vergleich zu anderen populären Nutzungsweisen von Repräsentationen physischer Gewalt (beispielsweise bei der Fernsehrezeption) wird. Computerspielgewalt verbindet dadurch in Hinblick auf die Nutzung der Emotionspotenziale physischer Gewalt die Stärken des Films, der Literatur und der bildenden Künste mit denen eines körperlich aktiven Spiels. Mehr noch: Die Virtualität ermöglicht zugleich die permanente Vergegenwärtigung des Wissens, dass es sich bei all dem um ein nicht ernst gemeintes Spiel handelt. Auf spielerische Weise kann sie zum Element eines von Konsequenzen befreiten Gegeneinanders, des Miteinanders, der dramatischen Aufladung, des devianten Verhaltens oder auch ambivalenter Erfahrungen und kritischer Reflexion werden. Vergegenwärtigt man sich die Verflechtung dieser Potenziale, wird deutlich, dass spielerisch-virtuelle Gewalt nicht nur eine weitere, sondern in vielerlei Hinsicht eine besonders effektive Art und Weise ist, um die Emotionspotenziale physischer Gewalt zum Vergnügen zu nutzen.

Für unsere Gesellschaft bringt genau das aber ein entscheidendes Problem mit sich. Denn von Kind auf lernen wir, keinen Spaß an (faktischer physischer) Gewalt zu haben. Unsere Gesellschaft basiert ganz wesentlich darauf, dass wir das Recht zur Ausübung physischer Gewalt allein dem Staat (und das nur unter strikten Bedingungen) anvertrauen. Dementsprechend ist einerseits die persönliche Ausübung von physischer Gewalt in den meisten Fällen illegal, andererseits lehrt uns unsere Erziehung, dass sich physische Gewalt unter keinen Umständen gut anfühlen darf.

Und in Computerspielen tut sie es doch. Die dadurch entstehende Spannung ist die eigentliche gesellschaftliche Herausforderung, der wir uns jenseits einer hysterisch geführten »Killerspiel-Debatte« stellen müssen. Im 21. Jahrhundert sind wir mit dem Umstand konfrontiert, dass die digitale Repräsentation von physischen Prozessen ein Spiel mit Wirklichkeiten erlaubt, und diese Entwicklung wird (bspw. durch die Entwicklung von »Virtual Reality«-Devices) weitergehen. Die entscheidende, durch

den gesellschaftlichen Konfliktfall Computerspielgewalt aufgeworfene Frage ist letztlich: Wie wollen wir als Gesellschaft damit umgehen, dass viele von uns Vergnügen an Tätigkeiten haben, die außerhalb des Virtuellen alles andere als vergnüglich sind? Wollen wir uns diesen Spaß abseits der faktisch-physischen Wirklichkeit erlauben? Oder müssen wir darauf bestehen, dass Gewalt als Mittel der Verletzung, Unterwerfung und Demütigung einerseits und Ausgangspunkt von Schmerz, Angst und Verzweiflung andererseits auch im Virtuellen schlicht und ergreifend nicht vergnüglich sein darf?

Meine Studie versteht sich nicht als Antwort auf diese Fragen, doch sie stellt Grundlagenwissen zur Verfügung, das dabei helfen kann, sie differenzierter zu diskutieren. Denn sie zeigt: Es gibt viele Arten und Weisen, sich mit Computerspielgewalt zu vergnügen; und sie hilft, diese Facetten des Vergnügens besser zu verstehen. Dadurch werden Wissensbestände geschaffen, die es uns erlauben, spezifische Arten und Weisen des Spielens mit virtueller Gewalt zur Debatte zu stellen, anstatt ein komplexes Phänomen vorschnell zu vereinfachen. Darauf aufbauend können wir fragen, inwiefern manche dieser Arten und Weisen des Sich-Vergnügens vielleicht moralisch problematischer oder unproblematischer sind als andere. Und genauso ließe sich fragen, ob vielleicht manche der Emotionspotenziale von Computerspielgewalt – insbesondere in der selbstkritischen Auseinandersetzung mit den Folgen physischer Gewalt – noch zu häufig unbeachtet und ungenutzt bleiben. Wenn wir uns diese Fragen häufiger stellen würden, anstatt Computerspielgewalt pauschal als unbedenklich oder auch verachtenswert zu beurteilen, wäre ein wichtiger Schritt hin zu einem aufgeklärten gesellschaftlichen Umgang mit Computerspielen getan.