

# Inhalt

---

- 1. Einleitung | 7**
  
- 2. Theorie und Methode | 15**
  - 2.1 Vergnügen | 15
    - 2.1.1 Pleasure | 16
    - 2.1.2 Praktiken | 18
    - 2.1.3 Doing Emotion | 24
    - 2.1.4 Emotionale Erfahrungen | 33
  - 2.2 Ludisch-virtuelle Gewalt | 39
    - 2.2.1 Zum Problem individueller Wahrnehmung | 40
    - 2.2.2 Physische Gewalt | 47
    - 2.2.3 Virtuelle Gewalt | 51
    - 2.2.4 Ludische Gewalt | 58
  - 2.3 Forschungsdesign | 63
    - 2.3.1 Eingrenzungen | 64
    - 2.3.2 Teilnehmende Beobachtung online und offline | 65
    - 2.3.3 Qualitative leitfadengestützte Interviews | 75
    - 2.3.4 Let's Play-Videoanalyse | 77
    - 2.3.5 Analyse von Computerspielzeitschriften | 83
    - 2.3.6 Softwaregestützte Analyse ethnografischer Daten | 85
    - 2.3.7 Abgrenzungen | 89
  
- 3. Virtuell-körperlich | 93**
  - 3.1 Angriff | 93
    - 3.1.1 Effektstaunen | 94
    - 3.1.2 Einschlagslust | 101
    - 3.1.3 Avatare als Medien virtuell-körperlicher Erfahrung | 108
    - 3.1.4 Gekonnte und Eleganz | 115
    - 3.1.5 Dominanz | 126
    - 3.1.6 „Männliche“ Erfahrungen | 137
  - 3.2 Widerfahrnis | 147
    - 3.2.1 Stress, Spannung und Schreck | 147
    - 3.2.2 Affizierung | 157
    - 3.2.3 Schmerz und Tod | 167
  - 3.3 Aufrüstung | 174
    - 3.3.1 Waffe, Rüstung, Kampfmaschine | 174
    - 3.3.2 Looten und Leveln | 190

**4. Kompetitiv und kooperativ | 199**

- 4.1 Besser sein | 199
  - 4.1.1 Highscore | 200
  - 4.1.2 Player versus Player | 205
- 4.2 Zusammenhalten | 222
  - 4.2.1 Gemeinsam kämpfen | 224
  - 4.2.2 Emotional Communities | 235

**5. Dramatisch und deviant | 247**

- 5.1 Einfühlen | 247
  - 5.1.1 Sich-Einlassen und Sich-Distanzieren | 248
  - 5.1.2 Traurigkeit und Wut | 253
  - 5.1.3 Gerechte Gewalt | 261
- 5.2 Feinde machen | 266
  - 5.2.1 Abneigung und Hass | 266
  - 5.2.2 Dynamik der Rache | 272
- 5.3 Überschreiten | 279
  - 5.3.1 Humorvolle Inkongruenzen | 281
  - 5.3.2 Ärgern und Trollen | 293

**6. Ambivalent | 297**

- 6.1 Ablehnen, rechtfertigen, genießen | 297
  - 6.1.1 Von der Ablehnung zur Akzeptanz | 297
  - 6.1.2 Positive Deutungen | 301
- 6.2 Sich schlecht fühlen | 304
  - 6.2.1 Schockierung, Mitleid und kritische Reflexion | 306
  - 6.2.2 Schuld | 313

**7. Zusammenfassung und Ausblick | 321**

**Literatur und Anhang | 333**

Literatur | 333

Verzeichnis der zitierten Computerspielzeitschriftenbeiträge | 353

Verzeichnis der zitierten YouTube-Videos | 359

Verzeichnis der geführten Interviews | 364

**Dank | 365**