

1. Einleitung

„Achtung!“, ruft die verummigte Wache und zeigt auf Lara Croft, die gerade eine von Feinden wimmelnde Ruine auskundschaftet. „Ach du Scheiße!“, kommentiert der Spieler Sarazar und lässt seinen Avatar Lara den Compound-Bogen spannen. Noch während der erste Pfeil von der Sehne flitzt und den warnenden Gegner vor Schmerzen aufschreien lässt, fliegen Lara bereits die ersten Kugeln um die Ohren. „Ach du Scheiße!“, wiederholt Sarazar: „Da sind wir schon aufgeflogen.“ Ein ganzer Haufen computergesteuerter Gegner rückt schießend in seine Richtung vor. Geistesgegenwärtig zielt er mit einem weiteren Pfeil auf ein in der Nähe stehendes, explosives Benzinfass: „Okay, Fass, komm!“, hofft er – schießt – trifft – und als die knallende Explosion einen Gegner davonschleudert, unterstreicht er den Moment mit dem emphatischen Ausruf: „Bams!“ Nun ist das Gefecht in vollem Gange. Sarazar lässt Lara Croft vor fliegenden Molotowcocktails in Deckung gehen und schießt einem weiteren Gegner einen Pfeil in den Bauch: „Gefällt dir das!“, schleudert er dem sterbenden Feind mit provokanter Stimme entgegen, bevor er sich wieder vor dem Kugelhagel wegduckt. „Ihr Schweine!“, kommentiert er mit ernstem Tonfall. Weitere Gegner werden von Pfeilen niedergemäht und wie nebenbei erscheint am Bildschirmrand eine Anzeige: „+1 Fähigkeitspunkt“. Doch schon wird Lara von einem Molotowcocktail erwischt: Umgehend färbt sich der Bildschirm am Rand mit roten Blutflecken ein und die Anzeige verschwimmt, Lara stöhnt vor Schmerzen auf und auch Sarazar kommentiert wie vor Schmerz: „Aua!“, während er aus den Flammen springt. Die Situation wird brenzlig, denn die Gegner greifen unerbittlich weiter an. Fließend lässt Sarazar seinen Avatar den Bogen wegstecken und zückt stattdessen eine mit Brandmunition geladene Schrotflinte. Mit heftigem Funkenschlag wird der erste Gegner nach hinten geschleudert: „Pams!“, kommentiert Sarazar erneut, um den Einschlag zu unterstreichen. Ein weiterer anrückender Gegner bekommt gleich mehrere Schrotsalven ab. „Gefällt dir der Scheiß hier!? Du Drecksack!“, ruft der Spieler ihm entgegen. Doch immer neue Gegner rücken nach: „Oh Fuck, wieviele sind das?“, wundert sich Sarazar und nimmt erstmal Reißaus, klettert mit seinem Avatar behände durch die Ruine und weicht einstürzenden Trümmern aus. Nach und nach erliegen auch die restlichen Gegner seinen Schrotsalven und Pfeilschüssen, einer mit einem gezielten „Hodentreffer!“, wie der Spieler hervor-

hebt. „Guck mal, Pam!“, freut er sich, als er dem vorerst letzten Gegner mit seiner Kletteraxt einen Nahkampfangriff verpasst. „War’s das jetzt oder was?“, fragt er sich, während er elegant mit Lara Croft an einem Seil in die Mitte des Innenhofs rutscht. Dann stellt er fest, dass ein besonders schwer gepanzerter Gegner noch am Leben ist. Der computergesteuerte Gegner ruft Lara entgegen: „Du wirst sterben!“ An ihrer Stelle antwortet Sarazar: „Das werden wir sehen, mein Kleiner.“ Seine ersten Nahkampfangriffe und auch Schrotkugeln prallen aber am schweren Schild des Gegners ab. Dann weicht er dessen Hieb gekonnt aus und nutzt die Gunst der Stunde, um ihm eine Ladung Schrot in die ungedeckte Seite zu verpassen. Umgehend bricht der Gegner zusammen und geht in Flammen auf. „Ha!“, kommentiert Sarazar zufrieden. Lara Croft steckt die Waffe weg und Sarazar beginnt umgehend, die Gegenstände der Toten einzusammeln, aus denen er sich beispielsweise stärkere Waffen bauen kann. „So, raus mit eurem Krempell!“, kommentiert er diese Aktion, bevor er hörbar zufrieden resümiert: „Wahnsinn! Was für ein Kampf zum Auftakt dieser Folge!“

Die beschriebene Folge ist Teil von Sarazars Let’s Play-Videoreihe zur Neuauflage des Spiels *Tomb Raider* von 2013.¹ Let’s Play-Videos sind ein seit einigen Jahren äußerst populäres YouTube-Genre und Sarazar einer der größten Stars desselben. Mit über 120.000 Klicks gehört die eben beschriebene Folge noch zu den eher durchschnittlich beliebten. Seine ZuschauerInnen sehen eine Videoaufnahme des Spielgeschehens und hören dazu die Stimme des Let’s Players. Später werde ich ausführlich auf Let’s Play-Videos eingehen und auch Sarazar wird noch häufig zitiert werden. Fürs Erste soll der beschriebene Ausschnitt aber nur eines verdeutlichen: Gewalt im Computerspiel – ihre Ausübung, die durch sie ausgelösten Effekte, das Erlebnis der eigenen Wirksamkeit, die Erfahrung von Dominanz, die Belohnung durch Punkte, die Bedrohung und Spannung, der Stress und ‚Schmerz‘ – all das kann Spielern² großes Vergnügen bereiten. Und zwar nicht wenigen. Verlässliche Zahlen sind rar, aber die JIM-Studie erobt 2014, dass 43% der Jugendlichen in Deutschland (57% der Jungen, 19% der Mädchen zwischen 12-19 Jahren) „brutale bzw. besonders gewalthaltige Computer-, Konsolen-, Onlinespiele“ nutzen.³ Zumaldest unter jungen Erwachsenen dürfte diese Quote ähnlich hoch ausfallen und längst spielen auch zahllose ältere Menschen regelmäßig Actiongames.

1 | Sarazar: Let’s Play Tomb Raider #029 - Gefecht in der Ruine [Full-HD] [Deutsch] (30.3. 2013), 1:17-4:50. <https://www.youtube.com/embed/LKqkrCEwuXE?start=77&end=290>

2 | Da die Begriffe „Spieler“ und „Gamer“ (sowie „Gegner“ im Sinne von „Gegenspieler“) sehr häufig genannt werden und ein überwiegender Teil derselben tatsächlich männlich ist, verwende ich aus sprachökonomischen Gründen nur die männliche grammatischen Form. Grundsätzlich sind darin aber auch weibliche Spielerinnen eingeschlossen. Auch die Konzepte „Akteur“ und „Avatar“ werden ohne weibliche Form verwendet. Alle anderen Endungen werden in der gendersensiblen Schreibweise mit großem I angegeben.

3 | Vgl. <http://www.mpfs.de/index.php?id=635>

Neu ist dieses Vergnügen keinesfalls. Seit das Computerspielen Anfang der 1980er-Jahre von den Spielhallen in die heimischen Wohnzimmer gewandert ist, gehören Actiongames zum festen Repertoire. In den folgenden drei Jahrzehnten hat diese populärkulturelle Praxis insbesondere im deutschsprachigen Raum für hitzige gesellschaftliche Debatten gesorgt. Denn schon bald schossen die Spieler nicht mehr wie zu Beginn auf abstrakte Pixelgebilde, sondern auf detaillierte Repräsentationen menschlicher Körper. Insbesondere die Argumentation vieler öffentlicher Medien, dass diverse Amokläufe an deutschen Schulen mit sogenannten Killerspielen in Verbindung stünden, verschärfsten den negativen Eindruck, den zahlreiche Nicht-Spieler von den entsprechenden Spielprozessen hatten und haben. Eine Fülle wissenschaftlicher Literatur entstand, die ihr Interesse auf die vermeintlich gefährlichen Wirkungen ‚gewalthaltiger Computerspiele‘ richtete. Doch fast nie wurde dabei gefragt, was genau das Vergnügen von Millionen Spielern an dieser Tätigkeit ausmacht. Das ist die Forschungslücke, zu deren Schließung die vorliegende Studie beitragen möchte.

Dafür greift sie weder auf die Mittel der Psychologie noch der Pädagogik zurück, die man hinter einem solchen Vorhaben vermuten könnte, sondern auf die der Ethnografie. Entstanden ist die vorliegende Studie im Fach Empirische Kulturwissenschaft, das im deutschsprachigen Raum auch unter den Namen Europäische Ethnologie, Kulturanthropologie oder Volkskunde bekannt ist und deshalb mitunter als „Vielnamenfach“ bezeichnet wird. Als empirisch versteht sich diese Kulturwissenschaft, weil sie ihren Schwerpunkt nicht auf theoretische Ergebnisse legt, sondern ihre Erkenntnisse aus der direkten ethnografischen Interaktion mit der Fülle und Vielfalt alltäglicher Praktiken generiert.

Aus Perspektive dieses Faches kann die Frage nach dem Vergnügen an Gewalt im Computerspiel nicht als Warum-Frage gestellt werden – zu komplex sind die biologischen Prägungen der Menschen, zu heterogen ihre soziokulturellen Umfelder und zu individuell ihre Vorlieben, als dass sich allgemein bestimmen ließe, *warum* eine bestimmte Tätigkeit Freude bereitet. Ethnografisch feststellen lässt sich aber sehr wohl, *dass* Gewalt im Computerspiel vielen Menschen Spaß macht. Und darauf aufbauend lässt sich fragen, *wie* Spieler dieses Vergnügen in seinen verschiedenen Facetten gestalten und erleben. Die zentrale Fragestellung der vorliegenden Arbeit lautet deshalb kurz und knapp: Welche emotionalen Erfahrungen machen Akteure im spielerischen Umgang mit computervermittelten Repräsentationen physischer Gewalt?

Dass diese Frage ethnografisch gestellt und beantwortet werden soll, heißt konkret: Anhand alltäglicher Spielprozesse und spielbezogener Praktiken wird beobachtet, wie Spieler mit Gewalt im Computerspiel umgehen. Das unter dieser Prämisse generierte Material dient dann als Grundlage für Interpretationen, die ihrerseits Rückschlüsse auf die Besonderheiten der jeweils gemachten emotionalen Erfahrungen erlauben.

Wie die meisten ethnografischen Studien zielt auch die vorliegende dabei nicht auf eine Reduktion der empirisch vorfindbaren Wirklichkeit. Das Vergnügen an

Gewalt im Computerspiel ist ein differenziertes und komplexes Phänomen. Eine bündelnde Zusammenfassung dieser Komplexität werden LeserInnen im Folgenden vergeblich suchen. Ziel ist vielmehr, diese Komplexität und Differenziertheit als solche darzustellen, weil nur so ein adäquates Verständnis dieses in öffentlichen wie wissenschaftlichen Diskursen oft viel zu stark vereinfachten Phänomens erreicht werden kann. Die methodische Aufgabenstellung war dementsprechend, eine nicht repräsentative, sondern explorative Studie zu konzipieren, die den Facettenreichtum dieses Vergnügens in seiner Vielfalt ethnografieren kann.

Im ersten Teil der Arbeit werden die theoretischen und methodischen Grundlagen gelegt. Dazu gehört die Klärung und Definition der zentralen Elemente des Untersuchungsgegenstands. Der erste zu klärende Begriff ist „Vergnügen“. Darunter wird in Auseinandersetzung mit den britischen Cultural Studies und ihrem Konzept von *pleasure* und aufbauend auf verschiedenen praxistheoretischen Ansätzen ein Geflecht aus Praktiken verstanden. Zentrale Besonderheit dieser Praktiken ist, dass sie sich auf die Kommunikation, Mobilisierung und Gestaltung von positiv gedeuteten emotionalen Erfahrungen ausrichten. Wichtige Grundlagen dieser Forschungsperspektive sind neuere Überlegungen zur ethnografischen Erforschung von Emotionspraktiken sowie zur Analyse ästhetischer Erfahrungen, die um Ansätze der Anthropology of Experience ergänzt werden.

Im Fokus der Studie steht das Vergnügen an Gewalt im Computerspiel, kurz: Computerspielgewalt. In Anbetracht der oft wertenden Diskurse rund um dieses Phänomen ist es essentiell, diesen Begriff zu konkretisieren und dadurch einen erstens wertneutralen und zweitens jenseits individueller Wahrnehmungen angesiedelten Untersuchungsgegenstand zu konzeptualisieren. Um das zu erreichen, spreche ich im Folgenden auch von „ludisch-virtueller Gewalt“ – ein Begriff, der in dieser Arbeit synonym für „Gewalt im Computerspiel“ oder „Computerspielgewalt“ steht, aber analytisch präziser ist. In mehreren aufeinander aufbauenden Kapiteln wird dieser Begriff schrittweise entwickelt: Was ist überhaupt unter Gewalt zu verstehen? Was bedeutet es, diese Gewalt als virtuell zu bezeichnen? Und welcher analytische Mehrwert entsteht, wenn man die entsprechenden Praktiken zugleich als ludisch beziehungsweise spielerisch charakterisiert?

Durch die Bearbeitung dieser Fragen konkretisiert sich der Untersuchungsgegenstand, der dann durch multiperspektivische ethnografische Verfahren analysiert wird. Leitmethode der Studie war die teilnehmende Beobachtung in verschiedenen Online-Multiplayer-Games (insgesamt ca. 1200 Stunden reine Spielzeit), in deren Verlauf ich mit mehreren hundert Spielern Kontakt hatte und etwa 60 von ihnen durch wiederholtes Zusammenspielen besser kennenlernen durfte. Dabei stand nicht nur das Geschehen auf dem Bildschirm im Fokus, sondern vor allem die in Audiosprachkanälen stattfindenden Konversationsprozesse der Spieler. Es ging insbesondere darum, wie die Spieler durch kommunizierende Emotionspraktiken auf die von ihnen gesteuerten Repräsentationen physischer Gewalt Bezug nehmen und welche emotionalen Erfahrungen in diesem Prozess sichtbar werden. Zusätzlich wurden teilnehmende Beobachtungen auf zwei grö-

ßen LAN-Partys offline durchgeführt, wo insbesondere die Gestaltung kompetitiver Erfahrungen im Vordergrund stand. Ergänzt wurden die Ergebnisse durch leitfadengestützte, qualitative Online-Interviews mit 37 Spielern, die mir aus der Feldforschung bereits vertraut waren. Um auch die Prozesse in Singleplayer-Spielen ethnografisch beleuchten zu können, erfolgte parallel die Analyse von 310 Let's Play-Videos auf *YouTube* mit einer Gesamtlaufzeit von ca. 118 Stunden, zu denen auch das Eingangsbeispiel zählt. Zusätzlich konnte durch die Analyse von ca. 600 Beiträgen aus Computerspielzeitschriften von 1983 bis 2014 die historische Entwicklung bestimmter Erfahrungsfacetten mit in die ethnografische Beschreibung einfließen.

Aus der Triangulation dieser methodischen Zugänge ergibt sich im Hauptteil der Arbeit die ethnografische Beschreibung einzelner Erfahrungsfacetten des Vergnügens an Computerspielgewalt. Es geht dabei nicht primär um Theoriegenerierung, sondern darum, ein besseres Verständnis – nicht im Sinne von Einverständnis, sondern von Verstehen – für ihren emotionalen Gehalt zu entwickeln. Um das auch den LeserInnen zu ermöglichen, wird viel Wert auf die ausführliche Beschreibung von teilnehmend beobachteten Spielprozessen gelegt, die ihrerseits oft von längeren Interviewzitaten begleitet werden, und es werden häufig Ausschnitte aus Computerspielzeitschriften sowie Let's Play-Videos angeführt. Da insbesondere die Anzahl der zitierten Videobeispiele sehr hoch ist, werden die LeserInnen durch den Zusatz „empfohlenes Beispiel“ jeweils auf die besonders aussagekräftigen unter ihnen hingewiesen. In den Fußnoten dazu finden sich die jeweiligen Angaben und Links, die man in den eigenen Browser eingeben kann. In der Ebook-/PDF-Version dieses Buchs, die Mitte 2017 als Open Access im *transcript*-Verlag erscheint,⁴ lassen sich alle Links sowie die Anmerkungen „empfohlenes Beispiel“ anklicken, um die entsprechenden Beispiele bequem aufzurufen. Allerdings kann deren Vorhandensein im Netz nicht garantiert werden, da die Urheber die Materialien jederzeit entfernen können. Deshalb wird das jeweilige Beispiel stets zugleich im Fließtext beschrieben. Das Aufrufen von Beispielfotos (oder in manchen Fällen auch von Bildern aus Computerspielzeitschriften) ist also nicht als Voraussetzung, sondern als hoffentlich bereichernde Ergänzung zum ethnografischen Text zu verstehen. Der Zitationsnachweis für alle Zitate innerhalb eines beschreibenden Fließtexts zu einem Videoausschnitt findet sich jeweils am Beginn des Absatzes.

Die Beschreibung von Spielprozessen ist stilistisch nicht unproblematisch, insofern eigentlich stets ein Spieler einen virtuellen Körper steuert und letzterer als Ergebnis bestimmter Fingerbewegungen des ersten mit einer virtuellen Umwelt interagiert. Um aber die permanente Verklausulierung des Geschehens zu vermeiden, spreche ich beispielsweise auch davon, dass „der Spieler Sarazar einen Gegner erschießt“ oder dass „Lara Croft einen Treffer einstecken muss“. Ich vereinfache also sprachlich die komplizierten Subjekt-Objekt-Konstellationen

4 | Ab Mitte 2017 verfügbar auf: <http://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-3559-1>

des Spielprozesses, wobei ich letztlich nur der Praxis der Spieler folge. Auch die sprechen nämlich von ihren Avataren manchmal als „ich“, dann wieder als „er“ (Let's Player auch häufig von „wir“), oder sie reden ihn in der zweiten Person als „du“ an (vgl. dazu auch Kap. 3.1.3 und 3.2.1). Dieses sprachliche Changieren bilde ich selbst durch eine bewusst uneinheitliche Verwendung verschiedener Erzählperspektiven in den entsprechenden Passagen nach.

Da im Laufe der Arbeit zahlreiche Links angegeben werden, verzichte ich außerdem auf die obligatorische Angabe des Datums des letzten Aufrufs einer Internetadresse. Alle Links waren im März 2016 aktuell. Weil auch die Anzahl der Interviews relativ hoch ist und Fußnoten hierzu sperrig wären, kennzeichne ich jeden Interviewausschnitt nur durch den Zusatz „IV“ für „Interview“ und Angabe einer Nummer (eine Liste aller Interviews findet sich im Anhang). Zitate aus der teilnehmenden Beobachtung werden mit „FT“ für „Feldtagebuch“ markiert. Ähnlich ökonomisch gehe ich mit den Angaben zu den zahlreichen genannten Computerspielen um: Lange Fußnoten oder Anhänge mit den Jahreszahlen und Namen der Entwicklungsfirmen (wie in manchen Publikationen üblich) werden ausgespart. Interessierte finden alle weiterführenden Informationen zu den Spielen unkompliziert im Internet.

Auf die theoretischen und methodischen Grundlagen folgt der Hauptteil der Arbeit. Als erste Facette des Vergnügens an Computerspielgewalt stehen in Kapitel 3 solche Erfahrungen im Mittelpunkt, die ich als virtuell-körperlich beschreibe. Da diese den Schwerpunkt des untersuchten Vergnügens bilden, nimmt ihre Analyse auch den meisten Raum in dieser Arbeit ein und ist in verschiedene Unterkapitel aufgeteilt. Das erste bezieht sich auf virtuell-körperliche Erfahrungen im Zuge des Angriffs auf computervermittelte Gegner. Hier wird gefragt, was man beispielsweise aus dem Staunen über computervermittelte Effekte oder aus emphatischen Ausrufen wie „Bäm!“, die häufig das Vernichten von Gegnern begleiten, über die in diesem Prozess gemachten Erfahrungen lernen kann. Dabei geht es einerseits um die ästhetische, zugleich aber um die soziale Dimension des virtuellen Tötens. Diskutiert wird hier, inwiefern die Bedeutungs- und Emotionspotenziale ludisch-virtueller Gewalt diese zu einer sozialen Praxis machen und inwiefern dadurch positiv gedeutete Gefühle mobilisiert werden können. Zugleich werden theoretische Fragen nach der Funktion des Avatars als virtueller Verkörperung eines Spielers aufgeworfen und als Grundlage der folgenden Kapitel das Konzept einer *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar eingeführt. Beendet wird das Kapitel durch die Diskussion der Frage, inwiefern das Vergnügen an der Ausübung von Computerspielgewalt durch als männlich konnotierte Emotionspraktiken bereichert wird.

Dem folgt die Beschreibung der Widerfahrnis ludisch-virtueller Gewalt. Es geht also um solche Momente, in denen die virtuellen Verkörperungen der Spieler bedroht, verletzt oder getötet werden. Gefragt wird, auf welche emotionalen Erfahrungen Artikulationen von Stress, Spannung und Schreck durch Computerspieler verweisen. Zu diskutieren ist hier, wie (beispielsweise in Horrorspielen)

negativ konnotierte Erfahrungen und Affizierungen des eigenen physischen Körpers in etwas Positives umgedeutet werden und inwiefern die Schmerzen und der Tod des Avatars eigene Erfahrungsqualitäten mit sich bringen.

Im dritten Unterkapitel zu virtuell-körperlichen Erfahrungen wird schließlich gefragt, wie sich die Aktionspotenziale eines Avatars und damit die durch ihn machbaren virtuell-körperlichen Erfahrungen durch seine permanente Aufrüstung erweitern. Erstens stehen dabei virtuelle Waffen, Rüstungen und Kampfmaschinen (beispielsweise Panzer) mit ihren vielfältigen Funktionen zur Debatte, zweitens die Prozesse des sogenannten „Lootens und Levelns“, also des Sammelns von virtuellen Gegenständen und die kontinuierliche Verbesserung der Kampffähigkeiten.

Während virtuell-körperliche Erfahrungen grundlegend für das Vergnügen an Computerspielgewalt sind, widmen sich die folgenden Kapitel spezifischen Erfahrungsfacetten, die je nach Spiel, Spieler und Spielkultur unterschiedlich wichtig werden. Kapitel 4 behandelt solche Prozesse, in denen das Vergnügen betont kompetitiv gestaltet wird. Als kompetitive Praktiken werden hier Praktiken des Leistungsvergleichs verstanden. Bereits in den 1980er-Jahren wird Computerspielgewalt als Mittel eines solchen Leistungsvergleichs entdeckt, aus denen sich bis heute komplexe Spielkulturen rund um den sogenannten Electronic Sport entwickelt haben. Hier stehen die genannten LAN-Partys im Vordergrund, die eine Beschreibung der Verflechtung von Computerspielgewalt mit als sportlich gedeuteten Tätigkeiten ermöglichen. Diskutiert wird anhand einer Beschreibung solcher LAN-Partys, wie die spezifischen Bedeutungs- und Emotionspotenziale von Computerspielgewalt in die Praktiken des Leistungsvergleichs eingebunden werden und diese bereichern.

Eng verwandt damit sind solche Prozesse, in denen die Ausübung ludisch-virtueller Gewalt zu einer kooperativen Erfahrung wird. Gefragt wird hier insbesondere, wie aus dem gemeinsamen Kämpfen ein emotional positiv gedeuteter Zusammenhalt entsteht. Darüber hinaus steht zur Diskussion, inwiefern Spielergruppen eine Funktion als *emotional communities* einnehmen, innerhalb derer die verschiedenen Erfahrungen des Spielprozesses kommuniziert, reflektiert und verdichtet werden.

Kapitel 5 widmet sich anschließend der Frage, wie die mit Computerspielgewalt verbundenen Bedeutungspotenziale einen Spielprozess dramatisch aufladen können. Im Mittelpunkt stehen dabei die Bezugnahme von Let's Playern auf die Narrative von Singleplayer-Games und die Konstruktion von Feindbildern durch die Spieler in Multiplayer-Games. Zu fragen ist hier, inwiefern sich Spieler auf solche Narrative und soziale Dynamiken einlassen: Welche emotionalen Erfahrungen bringt die Widerfahrt einer als ungerecht gedeuteten virtuellen Gewalt mit sich? Und wie wird im Gegenzug eine als gerecht gedeutete Rache zum Teil des Spielvergnügens?

Mit diesen Aspekten verwoben sind die Besonderheiten einer Freude an der Überschreitung bei der Ausübung ludisch-virtueller Gewalt. Anhand von Prakti-

ken der gezielten Transgression von *feeling rules* wird gefragt, wie im Spielprozess durch die Möglichkeit eines devianten Fühlens humorvolle Inkongruenzen erzeugt werden, die Spieler als lustig empfinden. Darüber hinaus steht zur Debatte, inwiefern solche Transgressionen auch in Multiplayer-Games möglich sind und wie sie das Vergnügen an Computerspielgewalt prägen.

In Kapitel 6 werden abschließend solche Erfahrungen besprochen, die sich aus einer nicht mehr als positiv gedeuteten Überschreitung von *feeling rules* ergeben. Das Spiel mit und die Freude an ludisch-virtueller Gewalt berührt stets die Grenze hin zum Nicht-Vergnüglichen – und manchmal wird sie überschritten. Gefragt wird erstens, wie ComputerspieljournalistInnen seit den 1980er-Jahren mit ambivalenten Gefühlen beim virtuellen Töten umgehen, und zweitens, inwiefern solche ambivalenten Erfahrungen seit einigen Jahren wieder in zeitgenössischen Spielen auftauchen und wie sie dort auch zur kritischen Reflexion physischer genau wie ludisch-virtueller Gewalt anregen können.

Der Schluss wird die verschiedenen Erfahrungsfacetten noch einmal Revue passieren lassen und einen kurzen Ausblick geben, welchen Beitrag der ethnografische Blick auf die Vielfalt der Erfahrungen zu den soziokulturellen und gesellschaftspolitischen Diskursen rund um Computerspielgewalt leisten kann.