

7. Zusammenfassung und Ausblick

Die vorliegende Studie hat gezeigt, welche verschiedenen emotionalen Erfahrungen Akteure im spielerischen Umgang mit computervermittelten Repräsentationen physischer Gewalt machen können. Dazu war zum einen die Anwendung digitaler Forschungsmethoden entscheidend, zum anderen die Anwendung emotionspraxistheoretischer Ansätze. Ich hoffe mit der vorliegenden Studie demonstriert zu haben, dass die Methode der Interpretation von Emotionspraktiken eine ethnografische Beschreibung emotionaler Erfahrungen beziehungsweise eine Analyse der Spezifika eines Vergnügens ermöglicht. Natürlich muss eingeräumt werden, dass eine ethnografische Perspektive, die sich an den sichtbaren zwischenmenschlichen Praktiken orientiert, bei der Erforschung von Emotionen stets einen toten Winkel hat. Denn manche Erfahrungen bleiben schlicht unsichtbar und unausgesprochen. Doch im Gegenzug eröffnet ein emotionspraxistheoretischer Ansatz einen Zugang jenseits psychologisierender und wertender Zuschreibungen, was insbesondere bei einem mit so vielen negativen Deutungen behafteten Vergnügen wie dem an Computerspielgewalt zentral ist. Auch wenn einige der hier vorgenommenen Interpretationen verschiedener Emotionspraktiken strittig sein mögen, bleiben sie doch – so hoffe ich zumindest – stets nachvollziehbar und können damit eine Grundlage für weitere Diskussionen bilden.

Da die Studie explorativ angelegt war, sind die hier beschriebenen Erfahrungsfacetten zudem nicht als abschließende Kategorisierungen, sondern als hoffentlich weiterführende und neue Perspektiven erschließende Vorschläge zu verstehen. Natürlich ließen sich weitere Erfahrungsfacetten hinzufügen. Insbesondere abseits der Mainstream-Spiele tun sich zahlreiche Erlebnisdimensionen auf, die hier nicht erfasst werden konnten: beispielsweise in solchen Games, in denen die Exzessivität detaillierter Gewaltdarstellungen die der Mainstream-Spiele bei weitem übersteigt und sich so ein erweitertes Effektstauen mit Humor verbindet; in Horrorspielen, in denen besonderer Wert auf die Erfahrung von Ekel bei der Widerfahrnis von Computerspielgewalt gelegt wird; in Modifikationen von Multiplayer-Ego-Shootern, in denen die Spieler beispielsweise miteinander eine Art Gefängnis simulieren und Dominanzverhältnisse zwischen Gefangenen und Wärtern erkunden; oder auch in semi-realistischen Militärsimulationen, bei denen große Spielergruppen nach tatsächlich existierenden militärischen Abläufen

kooperativ zusammenspielen; zahlreiche Beispiele ließen sich hinzufügen. Aber auch wenn all das hier keinen Platz finden kann, meine ich, dass die beschriebenen Facetten des Vergnügens die alltäglichen Erfahrungen mit Computerspielgewalt in *Mainstream-Actiongames* in ihren Grundzügen abdecken.

Für diejenigen LeserInnen, die die Studie nicht gänzlich oder kontinuierlich lesen konnten oder mochten, werden diese Facetten zum Abschluss noch einmal zusammengefasst. Alle anderen LeserInnen mögen getrost zum Ausblick springen, der auf wenigen Seiten der Frage nachgeht, was sich aus dieser Vielfalt der Erfahrungen letztlich lernen lässt.

Zusammenfassung

Der erste größere Abschnitt der Arbeit beschrieb das Vergnügen an ludisch-virtueller Gewalt als virtuell-körperlich. Im ersten Unterkapitel dazu standen solche Erfahrungen zur Debatte, die im Zuge des Angriffs auf computervermittelte Gegner gemacht werden. Darunter fällt erstens die Lust an audiovisuellen Effekten, die durch die kommunikative Emotionspraxis des Effektstaunens artikuliert wird. Auch wenn das Effektstaunen nicht nur in Zusammenhang mit Computerspielgewalt auftritt, stellten sich anhand der empirischen Materialien solche Momente als besonders bestaunenswert heraus, in denen Computerspielgewalt ausgeübt wird und vorzugsweise spektakuläre Effekte (Trefferanimationen, Explosionen, etc.) zu sehen sind. Anhand kommunizierender Emotionspraktiken der Artikulation von Einschlagslust (bspw. der Ausruf „Bäm!“) wurde darüber hinaus argumentiert, dass sich diese Prozesse von einer eher ‚passiven‘ Rezeption effektvoller Gewaltrepräsentationen (bspw. beim Fernsehen) unterscheiden. Hilfreich sind hier Denkansätze aus der Medienpsychologie und Medienwissenschaft, die ein Selbstwirksamkeitserleben beziehungsweise die Lust an kurzen Handlungsketten beim Computerspielen diskutieren. Insofern Spieler selbst aktiv und virtuell-körperlich am Geschehen beteiligt sind, machen sie bei der Ausübung von Computerspielgewalt die Erfahrung eigener Wirksamkeit.

Grundlage dieses Prozesses ist das enge Verhältnis von Spieler und Avatar, das ich in Anlehnung an Theorien aus der kulturwissenschaftlichen Technikforschung und der postphänomenologischen Technikphilosophie als *embodiment relation* beschreibe. Durch seinen Avatar wird der Spieler in einen Wahrnehmungs- und Tätigkeitszusammenhang zur virtuellen Umgebung gesetzt und kann sein Tun darin als virtuell-körperlich erleben. Darauf aufbauend wurde beschrieben, dass auch die Art und Weise der virtuell-körperlichen Ausführung von Angriffen prägend für die gemachten emotionalen Erfahrungen in *Actiongames* ist. Die meisten zeitgenössischen Spiele bieten zahlreiche Variationen der virtuellen Gewaltausübung (mal heimlich und heimtückisch, mal laut und mit Wucht, mal mit hoher Präzision, usw.) an, aus denen Spieler ihren Vorlieben folgend wählen können. So werden virtuell-körperliche Tätigkeiten auf sehr unterschiedliche Weise als gekonnt, elegant und „schön“ erfahren. Ergänzt wird diese Erfahrungs-

dimension durch vorprogrammierte Animationen und Effekte, beispielsweise die Bullet Time-Zeitlupe, die es den Spielern erlauben, Computerspielgewalt als eine kreative und gestaltende Tätigkeit zu verstehen und zu praktizieren.

Die Ausübung von ludisch-virtueller Gewalt hat zugleich eine soziale Dimension. In Auseinandersetzung mit medienpsychologischen Ansätzen wurde argumentiert, dass Spieler durch ihren Avatar ein quasi-soziales Verhältnis zu Computergegnern (in Singleplayer-Games) einnehmen können, was auch die Erfahrung der Ausübung von Computerspielgewalt bereichert. Verschiedene Überlegungen aus der Gewaltforschung zeigen, dass physische Gewalt (auch abseits des Computerspiels) ein Mittel der sozialen Unterwerfung sein kann. Kommunikative Emotionspraktiken von Spielern und Let's Playern (bspw. Schmährufe oder ein Auslachen der Gegner) machen nachvollziehbar, wie dieses Bedeutungs- und Emotionspotenzial physischer Gewalt auch in Actiongames aufgegriffen wird, um in der quasi-sozialen Auseinandersetzung mit Computergegnern emotionale Erfahrungen einer virtuell-körperlichen und zugleich sozial aufgeladenen Dominanz zu machen.

In Multiplayer-Games geschieht ähnliches, doch hier ist das Verhältnis zu den Gegnern nicht mehr nur quasi-sozial. Eine besondere Freude bei der Ausübung von Computerspielgewalt – so beschreiben es viele Spieler in Interviews – entsteht aus dem Wissen um den Ärger der Anderen. Weil die besiegten Gegner die ludisch-virtuellen Prozesse für voll nehmen und sich über ihre Niederlage ärgern, erfahren sich die überlegenen Spieler als dominant.

Die Frage nach Dominanzerfahrungen wirft zugleich auch die Frage nach spezifisch ‚männlichen‘ Qualitäten des Vergnügens an der Ausübung von Computerspielgewalt auf. Actiongames werden noch immer vor allem von männlichen Spielern gespielt und die Konversationsprozesse in Online-Sprachkanälen sind nicht selten von einem ‚männlichen Gehabe‘ geprägt. Das schlägt sich auch in den kommunizierenden Emotionspraktiken nieder, vor allem bei der Artikulation von Dominanzerfahrungen. Manche Spieler umschreiben den dominanten Sieg über Gegner durch Begriffe wie „ficken“ oder „rapen“. Dabei betreiben sie zugleich eine Form des *doing gender*, die eine spezifische Variante von dominanter Männlichkeit als Spielelement aufgreift. Diese Art der Männlichkeit wird aber nicht zwangsläufig ernst genommen, sondern die Akteure nehmen auf spielerische Weise darauf Bezug, um besondere emotionale Erfahrungen zu machen. Auch weibliche Spielerinnen können prinzipiell – das zeigen bereits wenige Beispiele – Freude an virtuell-körperlichen Dominanzerfahrungen haben und gerade dadurch vielleicht auch die eher als männlich konnotierte Praxis der Ausübung von Computerspielgewalt für sich entdecken.

Im zweiten Unterkapitel zur Facette virtuell-körperlicher Erfahrungen stand die Widerfahrnis von Computerspielgewalt zur Diskussion. Fast immer greift der Avatar nicht nur an, sondern Spieler werden durch die *embodiment relation* zu ihm auch virtuell-körperlich bedroht. Darunter fällt erstens die Erfahrung von positiv gedeutetem Stress (durch akute virtuell-körperliche Bedrohung), zweitens

die Erfahrung von positiv gedeuteter Spannung (durch die Erwartung einer bevorstehenden virtuell-körperlichen Bedrohung). Beide Erfahrungen werden beispielsweise in Let's Play-Videos, aber auch in Computerspielzeitschriften seit den 1980er-Jahren, regelmäßig zur Sprache gebracht. Zwischen Stress und Spannung schalten sich manchmal Schreckmomente ein, die insbesondere in Horrorspielen zum festen Repertoire vergnüglicher Erfahrungen gehören. Die Lust an solchen Arten der Widerfahrnis ludisch-virtueller Gewalt knüpft an das an, was mit kunst- und medienwissenschaftlichen Konzepten als die Erfahrung des Erhabenen beschrieben werden kann: eine Art und Weise, Schreckliches als ästhetisch zu erleben. Durch die *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar wird die dafür notwendige Gleichzeitigkeit von körperlicher Eingebundenheit und Distanz zum Geschehen ermöglicht.

Bei der Widerfahrnis von Computerspielgewalt verweisen Spieler außerdem häufig sehr konkret auf die Affizierung ihrer faktischen physischen Körper durch das Spielgeschehen. Besonders deutlich wird dieser Aspekt in einer populären Variante von Let's Play-Videos, in denen sich die Akteure selbst beim Spielen von Horrorgames filmen und die Affizierung ihrer Körper damit zur Schau stellen. Reaktionen wie Herzklopfen, Schweißausbrüche, Zittern oder unkontrolliertes Aufschreien werden zu Bestandteilen einer letztlich von Neugier geleiteten Entdeckung der eigenen Körperlichkeit.

Häufig endet die Widerfahrnis von Computerspielgewalt mit Verletzungen oder dem Tod des eigenen Avatars. Spieler und Let's Player artikulieren immer wieder eine emphatische Einfühlung in solche Momente, indem sie etwa durch Ausrufe wie „Aua!“ Schmerz ausdrücken. Dieser Schmerz ist kein physischer, sondern er bringt ein emotionales Sich-Einlassen auf den Spielprozess zur Sprache, innerhalb dessen jeder Treffer das Leben des Avatars in zunehmendem Maße bedroht. Eine sinkende Lebensenergie steigert die Erfahrung von positiv gedeutetem Stress und schafft Spannungshöhepunkte im Spielverlauf.

Der Tod des eigenen Avatars sorgt hingegen immer wieder für Frustmomente, die mal ernst genommen, mal mit Leichtigkeit überspielt werden. Doch auch hier geht es letztlich um seine Funktion innerhalb eines als positiv gedeuteten Vergnügens. Erst die Sterblichkeit des eigenen Avatars gibt den Spielern die Möglichkeit, sprichwörtlich etwas aufs Spiel zu setzen. Das empirische Material zeigt, wie die dadurch entstehenden Frustmomente letztlich zu Zwischenstufen auf dem Weg zur Intensivierung positiv gedeuteter emotionaler Erfahrungen in der Ausübung von Computerspielgewalt werden.

Im dritten Unterkapitel zu virtuell-körperlichen Erfahrungen ging es schließlich darum, wie sich letztere durch die Aufrüstung des Avatars erweitern und variieren lassen. Zentral ist hier die doppelte Funktion virtueller Waffen. Sie dienen erstens als Erweiterungen der *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar, die neue Aktionspotenziale zur Ausübung ludisch-virtueller Gewalt erschaffen. Diese Aktionspotenziale werden nicht nur zum Knotenpunkt einer von den Spielern als interessant empfundenen Zirkulation von Fachwissen, sondern sie

vergrößern vor allem den Variantenreichtum virtuell-körperlicher Erfahrungen wie Effektstauen, Einschlagslust, Gekontheit und Eleganz in der Ausübung von Computerspielgewalt. Darüber hinaus haben Waffen eine zweite Funktion als ästhetische Objekte der Anschauung. Schon der Blick in die Computerspielgeschichte zeigt, dass virtuelle Waffen früh als schön gedeutet und bestaunt wurden. Zeitgenössische Spiele bieten den Akteuren zahlreiche Möglichkeiten, um das Design virtueller Objekte ihrem eigenen Geschmack anzupassen oder besonders aufwendig zu gestalten, was wiederum zum Faktor innerhalb sozialer Aushandlungsprozesse von Spielergruppen werden kann. Mit der gleichen Doppelfunktion wie Waffen (als Aktionspotenziale einerseits und Objekte ästhetischer Anschauung andererseits) werden beispielsweise auch virtuelle Rüstungen oder virtuelle Kampfmaschinen in das Vergnügen eingebunden. Ein Beispiel für letztere sind virtuelle Panzer, die Spielern in besonderer Weise Effektstauen, Einschlagslust und Dominanzerfahrungen ermöglichen, wobei sie zugleich als schöne Objekte gedeutet werden.

Virtuelle Gegenstände sind in Actiongames aber selten von vornherein einfach da: Sie müssen erkämpft und erworben werden. Und auch Avatare wachsen (bspw. in MMORPGs) meist erst durch kontinuierliches Kämpfen zu starken und gut ausgerüsteten virtuellen Körpern heran. Der Prozess des permanenten Sammelns von Gegenständen und des Trainierens des eigenen Avatars wird als Looten und Leveln bezeichnet. Für viele Spieler ist dieser Prozess wichtig und bringt eine eigene Erfahrungsqualität mit sich: Einerseits wird er regelrecht als Arbeit empfunden, andererseits ermöglicht gerade die Mühseligkeit des Prozesses eine Freude am Aufbauen und Weiterentwickeln eines virtuellen Körpers. Auch dieses Vergnügen ist untrennbar an ludisch-virtuelle Gewalt gekoppelt, insofern erstens die Weiterentwicklung des eigenen Avatars nur durch das Kämpfen erreicht werden kann und zweitens die erworbenen Aktionspotenziale erst im Kampf gegen (noch stärkere) Gegner wirksam und damit bedeutungsvoll werden.

Während die virtuell-körperlichen Erfahrungen in ihren Grundzügen für einen Großteil der Actiongames prägend sind, beschäftigten sich die folgenden Kapitel mit solchen Erfahrungsfacetten, die je nach Spiel, Spieler und Spielkultur unterschiedlich wichtig werden können. In Kapitel 4 wurde das Vergnügen an Computerspielgewalt als kompetitiv und kooperativ beschrieben. Im Anschluss an kulturanthropologische Überlegungen zu Kulturen des Kompetitiven verstehe ich dabei kompetitive Praktiken als Praktiken des Vergleichens von Leistung. Bereits seit den 1980er-Jahren dient die erfolgreiche Ausübung von ludisch-virtueller Gewalt in Computerspielkulturen als ein zentrales Mittel des Leistungsvergleichs. Wer durch das Abschießen zahlreicher Gegner den Highscore knacken kann, beweist Konzentrationsvermögen, Reaktionsschnelligkeit und strategisches Denken. Auch in modernen Multiplayer-Games sind verschiedene Varianten von Highscores noch immer prägend. Die Bedeutung der sogenannten „Kill-Death-Ratio“ demonstriert, wie Kills in Multiplayer-Ego-Shootern zu zentralen Leistungsindikatoren werden und das Gefühl vermitteln, besser als die anderen

gewesen zu sein. Ähnlich können beispielsweise die „Damage per Second“-Werte in MMORPGs fungieren, durch die der eigene Avatar gewissermaßen zu einer wandelnden Highscore-Tabelle wird.

Besonders komplex wird der Leistungsvergleich aber dort, wo man nicht nur darum spielt, besser als die anderen gewesen zu sein, sondern wo man sich durch die direkte virtuell-körperliche Konfrontation mit anderen misst. Rund um Ego-Shooter wie *Counter-Strike* haben sich längst Spielkulturen gebildet, die sich an bekannten Sportkulturen orientieren und deren Konventionen auf neue Weise aufgreifen. Die für die vorliegende Studie beobachteten LAN-Partys demonstrieren, wie im sogenannten „Electronic Sport“ aus Kriegsspielen sportlich ausgelegene Wettkämpfe gestaltet werden, wobei kommunizierende, mobilisierende und regulierende Emotionspraktiken auf diese Sportlichkeit Bezug nehmen, um die Freude am Leistungsvergleich zu intensivieren. Computerspielgewalt erweist sich anhand der ethnografischen Materialien als ein besonders geeignetes Mittel der Praktiken des Vergleichens, da ihre Bedeutungs- und Emotionspotenziale ein Spiel mit Artikulationen von Dominanz und virtuell-körperlicher Überlegenheit erlauben, aus der sich wiederum komplexe emotionale Prozesse der (als sportlich verstandenen) Dominanz und Demütigung, des Wieder-Auffrassens und Sich-Durchsetzens ergeben.

Solche kompetitiven gehen häufig mit kooperativen Erfahrungen einher. Für viele Spieler hat das *gemeinsame* Kämpfen eine besondere emotionale Qualität, weil die dabei gemachten Erfahrungen geteilt und dadurch intensiviert werden können. Auch hier zeigte sich, dass Computerspielgewalt diesen Prozess begünstigt, insofern sie die Spieler Extremsituationen ausliefert, in denen man aufeinander angewiesen ist und nur gemeinsam überleben kann. Dadurch entstehen aus der Masse der Erfahrungen herausragende Momente, die auch gemeinsam erinnert und gefeiert werden. In diesen Prozess werden zugleich Praktiken des Schenkens von wertvollen Gegenständen oder des Helfens in brenzligen Situationen eingebunden, durch die Spielergruppen zu *emotional communities* zusammenwachsen. 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 dafür, was die positiven Deutungen dieser Tätigkeit diskursiv als wünschenswert vermittelt. Allerdings kommt es in Gruppen, wo Spieler nicht die gleichen Erfahrungsfacetten wertschätzen oder sich nicht loyal zueinander verhalten, auch schnell zu Abspaltungen und Ausgrenzungen. In manchen Spielen kristallisieren sich dadurch besonders professionell und streng organisierte Gruppen heraus, in denen Selbstdisziplinierung und hart erworbenes Erfahrungswissen zu Knotenpunkten der Zirkulation von Anerkennung und Stolz werden.

Kapitel 5 beschrieb schließlich, wie Computerspielgewalt als Bestandteil von Narrativen und sozialen Dynamiken das Spielvergnügen dramatisch aufladen

kann. Insofern die Ausübung physischer Gewalt in unserem Alltag nur unter sehr spezifischen Voraussetzungen als gerecht gilt, können Computerspiele durch narrative Inszenierungen den Eindruck einer zu Unrecht widerfahrenen ludisch-virtuellen Gewalt erzeugen. Wenn Spieler sich in Singleplayer-Games auf die angebotenen Narrative einlassen – so zeigen es insbesondere Let's Play-Videos und deren Kommentare –, kann die Widerfahrnis einer als ungerecht gedeuteten Gewalt mit Erfahrungen von Traurigkeit und Wut einhergehen. Daraus entsteht mitunter eine emotionale Abneigung gegen die computergesteuerten Gegner, was vor allem durch Beschimpfungen zum Ausdruck gebracht wird. Vor dem Hintergrund einer solchen Abneigung wird dann die virtuelle Gegengewalt gegen die als böse markierten Feinde als eine erstrebenswerte, weil Gerechtigkeit übende Tätigkeit gedeutet. In Anlehnung an Überlegungen aus der Film- und Fernsehrezeptionsforschung wurde hier argumentiert, dass die Widerfahrnis ungerechter ludisch-virtueller Gewalt diese Gegengewalt motiviert, legitimiert und die durch ihre Ausübung gemachten Erfahrungen in positiv gedeutetem Sinne intensiviert.

In Multiplayer-Games sind die Spielnarrative für die Spieler zwar meist weniger wichtig, doch auch hier greifen ganz ähnliche emotionale Prozesse. Insbesondere in solchen Spielen, in denen die Gamer viele Entscheidungsfreiheiten haben und sich somit gegenüber ihren menschlichen Gegnern ungerecht verhalten können, kann eine gegenseitige Abneigung entstehen. In Bezug auf verfeindete Spielergruppen, die sie als böse betrachten, sprechen manche Gamer sogar von Hass. Dabei zeigen die empirischen Materialien, dass sich die dadurch artikulierte Feindschaft *nicht* auf die Person hinter dem jeweiligen gegnerischen Avatar richtet, sondern zum spielimmanenten Selbstzweck wird, insofern sie die Erfahrung einer radikalisierten und dadurch dramatisch aufgeladenen emotionalen Positionierung erlaubt. Aus dieser Situation heraus ergeben sich auch in Multiplayer-Games vielschichtige Dynamiken der Rache. Teils führen gegnerische Clans regelrechte Fehden gegeneinander, wobei das Vernichten der besonders verhassten Feinde aus der Masse der Erfahrungen positiv herausragt und zugleich besonders erinnerungswürdige Momente erschafft, die mit Verbündeten geteilt werden können.

Allerdings können Spieler nicht nur an einer als gerecht gedeuteten Rache, sondern auch an der gezielten Ausübung einer als ungerecht gedeuteten ludisch-virtuellen Gewalt Spaß haben. Let's Play-Videos zeigen häufig, wie Spieler gezielt *feeling rules* überschreiten, um dadurch ein deviantes Fühlen zu erleben, was sie als positiv deuten. Im Anschluss an Ansätze aus der Humorforschung wurde argumentiert, dass dabei die Erzeugung von humorvollen Inkongruenzen besondere Erfahrungen entstehen lässt. Dabei geht es nicht einfach darum, durch eine virtuelle Tätigkeit die im Nicht-Spiel-Alltag geltenden Verhaltensregeln zu überschreiten, sondern sich bei der virtuellen Überschreitung auch *gut* zu fühlen. Dieses deviante Fühlen wird von Let's Playern zugleich als Überschreitung reflektiert oder es wird mit moralischer Empörung kokettiert, was jene emotionsbezogenen Inkongruenzen nochmals deutlicher hervorhebt. So können Spieler

beispielsweise das Überfahren von unschuldigen computergesteuerten PassantInnen oder auch virtuelle Amokläufe als lustig gestalten und empfinden. In vielen Multiplayer-Games hingegen gibt es zwar keine Unschuldigen, da alle Spieler kämpfend beteiligt sind, aber gerade dort, wo Spieler viele Entscheidungsfreiheiten haben, können sie *feeling rules* gezielt überschreiten und durch das zugleich als fies und als positiv gedeutete Ärgern anderer Gamer humorvolle Inkongruenzen herbeiführen.

Wie das abschließende Kapitel 6 demonstrierte, überschreitet der Prozess ludisch-virtueller Gewalt dabei auch immer wieder die Grenze hin zum Nicht-Vergnüglichen. Ein Blick in die Computerspielgeschichte zeigt, dass in den 1980er- und frühen 1990er-Jahren positive Deutungen von Computerspielgewalt alles andere als selbstverständlich waren. Oft hatten die TesterInnen der damaligen Zeit moralische Bedenken und dementsprechend zwiespältig war die Freude am Spiel mit virtueller Gewalt. Langsam setzte sich aber eine Grundhaltung durch, derzufolge der Spaß an der virtuellen Form einer eigentlich als nicht-vergnüglih geltenden Tätigkeit legitim und öffentlich vertretbar war. Heute gehören die überwiegend positiven Deutungen des Vergnügens an ludisch-virtueller Gewalt zum *common sense* von Computerspielkulturen.

Seit einigen Jahren wird aber auch das Potenzial negativ gedeuteter Erfahrungen neu entdeckt. Spieler werden beispielsweise mit Massakern an Zivilisten oder auch Folter konfrontiert, die sie mitunter selbst virtuell durchführen müssen. Nicht immer sind solche Momente auf Effekthascherei ausgelegt, sondern sie dienen auch der Konfrontation der Akteure mit der nicht-vergnüglichen Seite physischer Gewalt. Let's Play-Videos zeigen, wie sich Spieler auf diese Momente einlassen und sich beim Spielen ernsthaft schlecht fühlen, wodurch Prozesse der kritischen Reflexion (über physische Gewalt im Allgemeinen oder auch den spielerischen Umgang mit ihren Repräsentationen) angeregt werden können. In solchen Single- und Multiplayer-Games, in denen Spieler Entscheidungsfreiheiten haben, können sich durch die Ausübung von als ungerecht gedeuteter Computerspielgewalt – wenn diese keine humorvollen Inkongruenzerfahrungen erzeugt – sogar ernstgenommene Schuldgefühle einstellen. Spätestens hier wird die ganze Bandbreite der Bedeutungs- und Emotionspotenziale ludisch-virtueller Gewalt deutlich, die das Vergnügen an Computerspielgewalt so vielfältig macht.

Ausblick

Die Vielfalt der Erfahrungsfacetten soll abschließend nicht auf einen kleinsten gemeinsamen Nenner heruntergebrochen werden. In unterschiedlichen Spielprozessen und für unterschiedliche Akteure sind einzelne von ihnen unterschiedlich wichtig und präsent. Hervorzuheben bleibt allerdings, dass sie dabei nicht nur neben- oder nacheinander stehen, sondern sich permanent ineinander verschränken. Erwähnt wurde beispielsweise bereits, wie sich die Erfahrung von Dominanz in kompetitive Erfahrungen einschreibt und diese bereichert; oder wie der Frust

über das Sterben des eigenen Avatars durch die in das Looten investierte Arbeit um ein Vielfaches intensiviert wird; oder wie die Feindschaft zu anderen Spielergruppen zugleich den Zusammenhalt der eigenen Spielergruppe und ihre Funktion als *emotional community* stärken kann. Zahlreiche solche Verschränkungen ließen sich anfügen. Kurzum: Die hier nacheinander beschriebenen Erfahrungsfacetten sind zugleich auf vielfältige Weise miteinander verbunden, ergänzen und bereichern sich gegenseitig. Genau darauf soll der Begriff der Facetten letztlich verweisen: ein Phänomen, das sich in vielen Dimensionen von eigener Qualität ausprägt, das zugleich aber durch einen gemeinsamen Kern zusammengehalten wird. Dieser Kern ist die ludisch-virtuelle Gewalt.

Abschließend bleibt zu fragen, welchen weiterführenden Erkenntnisgewinn die Einsicht in diesen Facettenreichtum der Erfahrungen letztlich bringt. Was kann man aus einer solchen ethnografischen Studie für die rund um Computerspielgewalt schwelenden Konflikte zwischen Spielenden und kritischen Außenstehenden, und was für die Forschung zu Computerspielgewalt lernen?

Wie einleitend erwähnt, wurde im bisherigen Diskurs rund um Computerspielgewalt fast nie danach gefragt, was eigentlich das Vergnügen von Millionen Menschen daran ausmacht. Das ist auch deshalb ein Versäumnis, weil dieses Vergnügen dadurch implizit simplifiziert wird. Viele Studien oder populärwissenschaftliche und journalistische Erörterungen scheinen als gegeben hinzunehmen, dass in Actiongames eine (nicht näher spezifizierte) Form der Gewalt stattfindet und dass diese Gewalt den Spielern Spaß macht. In den Mittelpunkt werden vor allem die Software-Programme gerückt und das, was diese den Spielern anbieten, oder es wird die Frage gestellt, wie diese Angebote auf die Spieler wirken. Dahinter scheint die Vorstellung zu stehen, dass die Spieler diese Angebote stets unreflektiert aufgreifen und linear umsetzen.

Die vorliegende Studie zeigt, wie problematisch diese implizite Vorannahme ist. Das heißt nicht, dass es unwichtig wäre, was die jeweilige Software an Repräsentationen und Möglichkeiten bietet. Aber die ethnografische Perspektive demonstriert, dass Computerspielen immer ein Prozess ist, der sowohl die Potenziale eines Spiels als auch spezifische Nutzungsweisen der Spieler mit einschließt. Dieser Perspektive entsprechend habe ich in der Studie wiederholt versucht hervorzuheben, wie durch die spezifischen Nutzungsweisen der Spieler die Emotionspotenziale virtueller Gewalt genutzt und dadurch sehr unterschiedliche emotionale Erfahrungen *gemacht* werden. Unabhängig davon, dass die erkundeten Erfahrungsfacetten niemals vollständige Repräsentativität beanspruchen können, zeigt das empirische Material sehr deutlich, dass das Vergnügen an Computerspielgewalt ohne einen Blick für dieses Machen nicht verstanden werden kann.

Damit verbunden ist eine grundsätzliche Aufforderung an alle, die sich analytisch mit Computerspielgewalt, auch aus pädagogischer oder an Medienwirkungen interessierter Perspektive beschäftigen: Es genügt nicht, nur auf die Software-Programme zu schauen. Und genauso wenig genügt es, die Spieler in vom Spielprozess losgelösten Gesprächssituationen nach ihrer Meinung zu fragen.

Jede ernstzunehmende Analyse von und auch jede ernstzunehmende Kritik an Computerspielgewalt muss zumindest in Grundzügen die tatsächlichen Spielprozesse beachten. Denn nur hier zeigt sich, was Computerspielgewalt in der jeweiligen Situation ist.

Inwiefern das dadurch generierte Wissen wertende Urteile erlaubt, ist eine schwierige Frage. Für manche LeserInnen mag sich während der Lektüre der vorliegenden Studie die Frage gestellt haben, wie ich als Forschender, der sich mehrere Jahre mit Computerspielgewalt beschäftigt hat, die entsprechenden Spielprozesse moralisch und auch im Hinblick auf pädagogische Fragen bewerten würde. Selbst die in akademisch-neutraler Distanzierung geübten ErstleserInnen der Studie kommentierten die beschriebenen Spielprozesse mitunter durch Adjektive wie „krass“ oder „erschreckend“. Es scheint, dass eine Auseinandersetzung mit Computerspielgewalt auf die eine oder andere Weise zur wertenden Positionierung drängt. Dennoch werde ich mich ihr entziehen, oder es zumindest weiterhin versuchen. Deshalb noch einmal in aller Deutlichkeit: Die vorliegende Arbeit möchte weder das Vergnügen an Computerspielgewalt verteidigen noch darüber in irgendeiner Weise negativ urteilen.

Ich bleibe bei dieser Haltung nicht nur aus Überzeugung von ihrem analytischen Mehrwert, sondern auch aufgrund meiner eigenen emotionalen Erfahrungen. Auch ich selbst habe vieles von dem in der Feldforschung Erlebten als „krass“ und „erschreckend“ empfunden, vor allem dann, wenn ich eine kritisch-reflektierende Außenperspektive einnahm und mir vergegenwärtigte, aus welchen Bezügen zu faktischer physischer Gewalt die entsprechenden Erfahrungen resultierten. Zugleich habe ich durch meine Teilnahme aber auch gelernt, wieviel Vergnügen man an Computerspielgewalt haben kann, wenn man ‚die Moral‘ beiseite lässt. Ich bin der festen Überzeugung, dass es den meisten Computerspielern ähnlich geht, außer dass sie sich seltener mit jener Außenperspektive konfrontieren. Sie können sehr wohl die Vorbehalte gegenüber ihrem Hobby nachvollziehen. Doch der alles entscheidende Faktor ist letztlich, dass Computerspielgewalt für viele Menschen als Vergnügen einfach zu gut funktioniert, als dass sie dieses Potenzial ungenutzt lassen möchten.

Mit diesem Argument mag so mancher unzufrieden sein. Doch ich verstehe diese Feststellung nicht als Ausweichmanöver vor einer kritisch-wertenden Debatte, sondern vielmehr als einen Anfang, um sie differenzierter zu führen. Zu dieser Art einer kritischen Debatte könnte dann auch die vorliegende Studie einen Beitrag leisten, auch wenn sie selbst weder positiv noch negativ wertet, und zwar in zweierlei Hinsicht.

Erstens: Indem sie zeigt, *wie* der spielerische Umgang mit computervermittelten Repräsentationen physischer Gewalt Vergnügen macht, demonstriert die Studie das einzigartige Emotionspotenzial ludisch-virtueller Gewalt. Was macht diese Einzigartigkeit aus? Mehrere Antworten auf diese Frage sind nötig. Der wichtigste Faktor sind sicherlich die Eigenschaften faktischer physischer Gewalt. Diese ist erstens ein Prozess, in dem etwas beschädigt oder 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. Ich verweise nochmals auf Heinrich Popitz' Argumentation, dass Gewalt für den Menschen *immer* machbar ist und genau dadurch zu einer Grundkonstante menschlichen Daseins wird, auch wenn man gerade nicht akut physische Gewalt ausübt beziehungsweise sie einem widerfährt (vgl. auch Kap. 3.1.5). Wendet man dieses Argument praxistheoretisch, dann wäre von einem inkorporierten Wissen auszugehen, das alle Menschen in ihren Körpern tragen. Mit anderen Worten: Die Bedeutungen physischer Gewalt sind 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 Trutz von Trotha treffend eine „Wirklichkeit der Gefühle“ nannte.¹ Sie strotzt geradezu vor Potenzialen, um Akteure emotionale Erfahrungen machen zu lassen.

Normalerweise findet das in nicht-vergnüglichen Kontexten statt, doch genau wegen dieser Potenziale werden Repräsentationen physischer Gewalt eben auch 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 ästhetischen Vergnügens 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 (vgl. dazu auch Kap. 2.2.3), die eine besonders detaillierte Repräsentation physischer Gewalt und eine aktive Nutzung dieser Repräsentationen durch die Spieler erlaubt. Diese Form der Aktivität ist virtuell-körperlich (vgl. dazu auch Kap. 3.1.3), was zum entscheidenden Alleinstellungsmerkmal im Vergleich zu

1 | Von Trotha: Zur Soziologie der Gewalt, S. 26.

anderen populären Nutzungsweisen von Repräsentationen physischer Gewalt wird. Computerspielgewalt verbindet dadurch im 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 meta-kommunikativen Zustands als ein nicht-ernstgemeintes Spiel im Sinne Gregory Batesons (vgl. auch Kap. 2.2.4). 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 ludisch-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.

Damit hilft die Studie also hoffentlich zu verstehen – auch wenn sie diese Frage niemals allgemeingültig und in einem deterministischen Sinne klären kann –, was so vielen Menschen eigentlich so viel Vergnügen an Computerspielgewalt bereitet. Und damit unterstreicht sie zugleich, dass Computerspielgewalt nicht so leicht durch andere Prozesse zu ersetzen ist – zumindest dann nicht, wenn wir davon ausgehen, dass viele Menschen in unserer Erlebnisgesellschaft grundsätzlich nach positiv gedeuteten emotionalen Erfahrungen durch Vergnügen streben.

Zweitens möchte die Studie zugleich zeigen, welche verschiedenen emotionalen Erfahrungen durch Computerspielgewalt machbar sind und einen emotional nachvollziehbaren Einblick in diese verschiedenen Erfahrungsdimensionen geben. Aus meiner Sicht wäre es an der Zeit, bei kritischen Debatten rund um sogenannte Killerspiele die sehr unterschiedlichen Erfahrungsfacetten in ihren jeweils individuellen Spezifika zu diskutieren und auch bei der Frage nach Medienwirkungen – wenn man sie denn stellen möchte – die Existenz unterschiedlicher Praktiken und Erfahrungsweisen anzuerkennen, anstatt Computerspielgewalt zu pauschalisieren und zu simplifizieren.

Die vorliegende Studie versteht sich also als Grundlage und Aufforderung zum differenzierten Weiterdiskutieren. Und das gilt nicht nur für die Seite der Außenstehenden. Auch die Spieler selbst tendieren häufig zu Pauschalisierungen und wollen ganz grundsätzlich keine Kritik an ihrem Hobby gelten lassen. Vielleicht wäre es auch hier an der Zeit, sich zu fragen, welche emotionalen Erfahrungen man mit Computerspielgewalt überhaupt machen *möchte*. Denn sie sind nicht alle gleich. Vielleicht sind manche von ihnen kritischer zu betrachten als andere, und vielleicht bleiben manche Potenziale von Computerspielgewalt noch zu häufig ungenutzt. Wenn die gesellschaftspolitische Debatte um Computerspielgewalt voranschreiten soll, müssten jedenfalls beide Seiten festgefahrene Vorstellungen und Habitualisierungen rund um dieses Vergnügen aufbrechen und es besser verstehen lernen. Wenn die am Diskurs Beteiligten das aber tun und sich dadurch auf eine differenziertere Diskussion einlassen würden, wäre bereits viel gewonnen.