

CHRISTOPH BAREITHER

Gewalt im Computerspiel

Facetten eines Vergnügens

[transcript]

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 Effektstauen | 94
 - 3.1.2 Einschlaglust | 101
 - 3.1.3 Avatare als Medien virtuell-körperlicher Erfahrung | 108
 - 3.1.4 Gekontheit 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