

Literatur, in dem lediglich zwischen dominanten und weniger einflussreichen Deutungsweisen unterschieden werden kann.

9.3 Gegenüberstellung der Ergebnisse

Die bisherigen Ergebnisse betrafen die inhaltliche Struktur sowie die quantitative Verteilung von Problematisierungen innerhalb des Untersuchungszeitraums. Dieser Teilbetrachtung der drei untersuchten Kollektivakteure soll im kommenden Abschnitt eine vergleichende Gegenüberstellung nachfolgen, die dezidiert auf Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede eingeht. Da die insgesamt sechs ermittelten Problemmuster des Zeitraums 1984-2014 sehr ungleich zwischen den Kollektivakteuren verteilt sind, erfolgt die Gegenüberstellung der Problemmuster auf Grundlage des zeitlichen Verlaufs der Problematisierungen sowie anhand der darin erkennbaren Diskursstrategien.

9.3.1 Inhaltlicher Vergleich der ermittelten Problemmuster

Die Frage, wann und auf Grundlage welcher Inhalte ein bestimmtes Gewaltspiel thematisiert bzw. problematisiert wird, ist wichtig für die Rekonstruktion einer Problemmkarriere. Um Unterschiede zwischen den Kollektivakteuren auszumachen, kann eine Gegenüberstellung der ermittelten Problemmuster hilfreich sein:

Tab. 24

	Bundesprüfstelle	Fachjournalismus	S-/R-Literatur
Problem-muster (1984-2014)	Darstellung von Krieg (1984, 2003)	Kein Problemmuster (1984-2014)	Kein Problemmuster (1984-1994)
	Darstellung von Gewalt (1994, 2009, 2014)		Interinstitutionelle Kritik (1995-1997)
			Gewaltkonditionierung (2002-2011)
			Politische Beeinflussung (2005-2011)
			Kein Problemmuster (2012-2014)

Eine erste Auffälligkeit, die sogleich ins Auge fällt, ist das gänzliche Fehlen von Problemmustern im Fachjournalismus. Obwohl einige Testartikel Kritik an der audio-visuellen (*Doom*) oder narrativ-kontextuellen Gewaltinszenierung (*River Raid*, *C&C: Generals*, *CoD: MW 2*) üben, verbleiben alle Problematisierungen oberflächlich, da sie an keiner Stelle in eine übergeordnete Kritik an Computerspielgewalt münden. Ein übergreifendes Problemmuster konnte daher nicht bestimmt werden.

Eine weitere Besonderheit stellen die inhaltlichen Veränderungen der Problemmuster in der S-/R-Literatur dar. So bewertet die *Interinstitutionelle Kritik* der Jahre 1995-1997 Computerspielgewalt zwar als ein potenzielles soziales Problem, verlagert die Kritik

aber auf spezifische Akteure, die dem Problem entgegenwirken sollen. Hierbei bündelt das Problemmuster die einhellige Meinung, dass Kinder und Jugendliche vor drastischer Computerspielgewalt geschützt werden müssen, indem einerseits der Jugendmedienschutz verstärkt tätig wird, während andererseits Computerspielindustrie und Fachjournalismus weniger Gewaltspiele produzieren bzw. bewerben sollen. Neben den konkreten Handlungsaufforderungen an andere Kollektivakteure setzen sich die frühen Publikationen der S-/R-Literatur für eine verstärkte Kommunikation zwischen Spieler*innen und deren Eltern ein. Diese Forderung nach Austausch und gegenseitigem Verständnis erkennt die Faszinationskraft des Mediums auf Kinder und Jugendliche zwar an, nimmt aber auch die Sorgen vor möglichen Negativfolgen des Konsums ernst.

Die nachfolgenden Problemmuster *Gewaltkonditionierung* und *Politische Beeinflussung* knüpfen ab 2002 an die Bewertung von Computerspielgewalt als ein soziales Problem an, entledigen sich aber gänzlich der relativierenden und multiperspektivischen Sichtweise der vorhergegangenen Publikationen. Computerspielgewalt ist nun nicht mehr ein potenzielles, sondern ein akutes soziales Problem. Die Behauptung, Kinder und Jugendliche würden die gezeigte Gewalt blind adaptieren und zu einem späteren Zeitpunkt real umsetzen, fungiert bis 2011 als die zentrale Problemdeutung in der S-/R-Literatur.

Während das Problemmuster *Gewaltkonditionierung* ausschließlich Bezug auf audiovisuelle Gewaltdarstellungen nimmt, lässt sich ab 2005 eine Variante der gleichen monokausalen Problemdeutung nachweisen.¹⁸¹ Das Problemmuster *Politische Beeinflussung* kritisiert die Darstellungen politischer Inhalte in den Spielen *C&C: Generals* und *CoD: MW 2* und begründet dies ebenfalls mit einer negativen Beeinflussung der Rezipient*innen. Diese würden die politischen Darstellungen in den Spielen adaptieren und so problembehaftete Deutungslogiken (wie bspw. Russland und China als Gegenspieler des Westens sowie Terrorismus als legitimes Mittel der politischen Zielerreichung) unreflektiert übernehmen.¹⁸²

Die fortlaufende inhaltliche Entwicklung der Problemmuster in der S-/R-Literatur unterscheidet sich auffällig von den Problemmustern der Bundesprüfstelle – *Darstellung von Gewalt* und *Darstellung von Krieg*. Das Problemmuster *Darstellung von Gewalt* (1994, 2009, 2014) umfasst zunächst die allgemeinen Grenzen in der audio-visuellen Gewaltinszenierung. Im Wesentlichen geht es dabei um die Frage, welche Art von virtueller Gewalt als jugendgefährdend eingestuft werden kann. Die in den Prüfberichten ermittelten PK1 *Gewaltinszenierung* und *Gewalt gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen* de-

181 Der Titel *Doom* von 1994 ist gesondert hervorzuheben, da dieser mit insgesamt acht Bezugnahmen (im Zeitraum 1995–2011) die langanhaltendste und z. T. vehementeste Problematisierung in der S-/R-Literatur erfährt.

182 Wallies zu *C&C: Generals*: »Dem Spieler soll suggeriert werden, dass der Nahe und Mittlere Osten und der Islam mit dem Terrorismus in der Welt gleichzusetzen sind. (...) Mit diesem in den USA entwickelten Spiel soll bereits Jugendlichen eingetrichtert werden, wer wessen Gegner ist, und wer auf dieser Welt mit fairen Waffen kämpft und im Recht ist.« (Q40, S. 27).
Hänsel zu *CoD: MW 2*: »Viele Spieler werden durch die starke Identifikation mit der Handlung die gesamte Ideologie, in die das Kriegsspiel eingebettet ist und damit die die dem Spiel zugrundeliegenden Werthaltungen, Einstellungen, Feindbilder und Verhaltensweisen unreflektiert übernehmen.« (Q39, S. 44).

finieren dabei die Grenzen des Darstellbaren im Bereich der drastischen und realitätsnahen Gewalt. Überzeichnete Gewaltdarstellungen gegen menschenähnliche Gegner in *Doom* (1994) und *Dead Rising 3* (2014) werden dabei der moderaten, aber realitätsnahen Gewalt gegen Menschen in *CoD: MW 2* gleichgesetzt.

Das Problemmuster *Darstellung von Krieg* (1984 und 2003) nimmt hingegen, ähnlich wie das Problemmuster *Politische Beeinflussung* in der S-/R-Literatur, eine Unterscheidung zwischen audio-visuellen und narrativ-kontextuellen Gewaltinszenierungen vor. Der Fokus liegt dabei auf politischen und kriegerischen Spielinhalten. Die PK1 *Kriegsverherrlichung* und *Kriegsverharmlosung* gehen dabei übereinstimmend von einer negativen Beeinflussung der Rezipient*innen in Form von Entemotionalisierungen gegenüber den Leiden von Kriegsoffern sowie von der Zunahme einer allgemeinen Kriegsbefürwortung aus.

Bei der zeitlichen Verteilung der beiden Problemmuster fällt auf, dass diese sich zeitlich versetzt wiederholen, wobei sie inhaltlich weitestgehend unverändert bleiben.¹⁸³ Die wiederholte und situative Anwendung inhaltlich gleichförmiger Problemmuster spricht für eine allgemein statische Bewertungspraxis, die sich durch eine Verwendung bereits bewährter Argumentationslinien auszeichnet, statt vergleichbare Sachverhalte individuell neu zu bewerten.¹⁸⁴ Transformative Bewertungselemente wie der Verweis auf die *ständige Prüfpraxis* stützen diese wiederkehrenden Problemmuster, indem sie auf ähnliche Prüfentscheidungen in der Vergangenheit verweisen und dadurch den Einsatz gleichartiger Problemdeutungen legitimieren. Die teilweise Bedeutungsoffenheit transformativer Bewertungselemente ermöglicht zudem eine flexible Anpassung der Problemmuster *Darstellung von Gewalt* und *Darstellung von Krieg* an neue Sachverhalte. Sofern ein Computerspiel kriegerische und/oder violente Inhalte beinhaltet, können die Problemmuster als Deutungs- und Bewertungsgrundlage hinzugezogen werden. Sie fungieren daher als besonders wirkmächtige Problemnarrative der staatlich-institutionellen Bewertung von Computerspielgewalt.

9.3.2 Problematisierungsstrukturen und Diskursstrategien

Die Gegenüberstellung der Problemmuster belegt eine unterschiedlich starke Beteiligung der drei Kollektivakteure an der Problematisierung von Computerspielgewalt. Besonders die Problemmuster innerhalb der S-/R-Literatur stechen dabei hervor, da sie am deutlichsten Veränderungen von Problembewertungen erkennen lassen. Die zentrale Frage nach der Darstellung von Computerspielgewalt als ein soziales Problem ist mit diesen Ergebnissen aber noch nicht hinreichend beantwortet worden. Um einen differenzierteren Eindruck vom Inhalt der verwendeten Problemmuster zu erhalten, ist es notwendig, noch einmal näher auf die Problematisierungsstrukturen sowie die daraus ableitbaren Diskursstrategien einzugehen. Die Betrachtung kann dabei von zwei Seiten aus erfolgen: Zum einen *strukturell*, über die Verwendung spezifischen Problemwissens

183 Vgl. die identischen oder zumindest inhaltsnahen PK1 in der Tabelle in Abschnitt 9.2.1.2.

184 Hierfür spricht auch der gehäufte Verweis auf die *ständige Spruchpraxis* in den Prüfberichten. Obwohl die inhaltlichen Auslegungen dieser transformativen Bewertungselemente juristisch nicht festgeschrieben sind, tragen sie zur Tradierung spezifischer Problembewertungen bei.

und Bewertungsrahmen (Problemkomplexe und Bewertungselemente), zum anderen *inhaltlich*, über gleichbleibende oder sich verändernde Deutungs- und Bewertungslogiken.

Aus struktureller Perspektive bestehen die offensichtlichsten Unterschiede in den Problematisierungsstrukturen zwischen der Bundesprüfstelle und dem Fachjournalismus. Während die Entscheidungen der Bundesbehörde maßgeblich durch statische (rechtliche Vorgaben) und transformative Bewertungselemente (bewährte Deutungspraxen und unbestimmte Rechtsbegriffe) geprägt sind, setzen sich die fachjournalistischen Artikel fast ausschließlich aus variablen Bewertungselementen (persönliche Meinungen, variierende Bewertungen von identischen Sachverhalten) zusammen. Die subjektive Grundstruktur der Testartikel äußert sich in einer allgemein relativierenden Haltung gegenüber Computerspielgewalt, die nur stellenweise durch individuelle Werturteile unterbrochen wird. Diese betreffen ausschließlich drastische Gewaltdarstellungen oder realitätsnahe Gewaltkontexte und äußern sich in Form moralisch-subjektiver Problemdeutungen, die als Grenzziehungen zwischen vermeintlich zeigbaren und nicht-zeigbaren Spielinhalten fungieren.¹⁸⁵ Trotz vereinzelter Kritik wird Computerspielgewalt jedoch an keiner Stelle als generell problematisch oder gar als ein soziales Problem eingestuft. Die bewusste Entkopplung der Spielspaß-Wertungen von moralischen Bewertungskriterien wird in einigen Artikeln sogar direkt bestätigt.¹⁸⁶

Aus den Problematisierungsstrukturen lässt sich zudem ableiten, dass dem Fachjournalismus die potenzielle Problematisierbarkeit der Gewaltinhalte durchaus bewusst gewesen ist. Die ausdrücklichen Warnungen vor dem hohen Gewaltgrad von *Doom*, bei gleichzeitigem Lob, bestätigen eine ambivalente Haltung des Fachjournalismus gegenüber violenten Spielinhalten. Zur Rechtfertigung drastischer Computerspielgewalt werden zum Teil auch indirekte Differenzierungen innerhalb der Leserschaft vorgenommen, indem Personen mit einer geringeren Toleranzgrenze einer »schwächeren« Personengruppe (z. B. Kinder¹⁸⁷) zuordnet werden. Nur wer stark genug ist, sollte dieses Spiel spielen. Gerade die Testberichte von 1994 verwenden diese Distinktionsstrategie, um drastische Gewaltinhalte zu einer Geschmacks- oder Nervenfrage zu stilisieren und diese dadurch einer weiterführenden Kritik zu entheben.

Weitere Merkmale einer generellen Nicht-Problematisierung von Computerspielgewalt zeigen sich in Form eines durchgehenden Fehlens von Problemkomplexen des zweiten Grades (PK2), eines überwiegend gewaltironisierenden Sprachduktus¹⁸⁸ sowie anhand von Gegendeutungen, die eine eigene Gewaltkritik vermeiden und stattdessen

185 Bspw. der Gebrauch einer Kettensäge in *Doom* (Vgl. Q18) oder der spielbare Überfall auf einen UN-Hilfskonvoi in *C&C: Generals* (Vgl. Q20, S. 78f).

186 Bspw. über Formulierungen wie »Moralische Bedenken fließen in unsere Bewertung nicht ein« (Q22, S. 93) oder »Diese kontroverse Flughafenszene fließt nicht in die Wertung ein, da ihre Wirkung stark vom persönlichen Moralempfinden abhängt.« (Q23, S. 54).

187 »Nichts für schwache Nerven« (Q15), »Doom ist nichts für Kinder« (Q17, S. 36), für »zartbesaitete Gemüter [...] ein Greuel« (Q16).

188 »Blutspritzer mahnen den nächsten Gang zur Reinigung.« (Q17, S. 36), »Bombenstimmung« (Q21, S. 77), »unterhaltsames Geballer« (Q24, S. 3), »Gun-Porno« (Q26, S. 1) oder »(...) faulige Untote abzufackeln.« (Q28).

die Indizierungspolitik der Bundesprüfstelle¹⁸⁹ oder die Stigmatisierung von Gewaltspieler*innen durch Nicht-Spieler*innen kritisieren.¹⁹⁰ Alle aufgezählten Kommunikationsstrategien festigen die Annahme einer grundlegend *relativierenden Diskursstrategie* im Computerspiel-Fachjournalismus, die als moralisch anstößig empfundene Gewaltinhalte zwar problematisiert, diese Kritik aber bewusst nicht in die abschließende Bewertung der Spiele übernimmt.

Auch die Tatsache, dass in den Testartikeln ab 2003 ein kritischerer Umgang mit realitätsnaher Computerspielgewalt festzustellen ist, verändert nur wenig an der *relativierenden Diskursstrategie*. Da die Problematisierungen realitätsnaher Gewalt¹⁹¹ nur Spielabschnitte mit konkreten Bezügen zu realen Konflikten und Problemlagen¹⁹² betreffen, stehen diese in einem deutlichen Kontrast zur unverändert positiven Bewertung von physischer Gewalt, wie sie gleichermaßen in den Tests zu *Doom* (1994) und *Dead Rising 3* (2013) vorzufinden ist. Die *relativierende Diskursstrategie* bleibt somit über den gesamten Untersuchungszeitraum hinweg beobachtbar.

Eine veränderte Bewertung von Computerspielgewalt ist auch in den Indizierungsentscheidungen der Bundesprüfstelle festzustellen. Waren die PK1 der frühen Entscheidungen (1984–2003) noch stark von variablen¹⁹³ und die abschließenden Problembewertungen (PK2) von transformativen Bewertungselementen¹⁹⁴ geprägt, so nimmt der Einfluss statischer Bewertungselemente ab 2003 deutlich zu.¹⁹⁵ Neben dieser strukturellen zeigt sich auch eine inhaltliche Veränderung der Gewaltbewertung. Bspw. stuft die Behörde die Darstellung menschlicher Gewaltziele in *Doom* noch als jugendgefährdend ein, wohingegen in *CoD: MW 2* (rund fünfzehn Jahre später) nur noch die unbewaffneten menschlichen Gewaltziele problematisiert werden. Mit dem Inkrafttreten des JuSchG im Jahr 2003 muss demnach eine Umdeutung von Gewalthandlungen gegen bewaffnete menschliche Gewaltziele stattgefunden haben. Ab diesem Zeitpunkt konnten Problematisierungen nur noch festgestellt werden, wenn zusätzlich problematisierbare Spielnarrative (Krieg, Terrorismus, Amokläufe) oder besonders drastische Gewaltdarstellungen auf die Bewertung einwirken.¹⁹⁶

189 Dies geschieht bspw. in Form einer Anmerkung, dass das behandelte Spiel sicherlich bald von der BPjS indiziert werden wird (Q16 und Q19 S. 29) oder durch konkrete Hinweise auf moralische Verstöße durch bestimmte Gewaltinhalte (Q18, Q20, S. 75, Q23, S. 51 und Q26, S. 1).

190 Vgl. den Testartikel »Doom. I'm Death Incarnate« in der *Power Play* 3/94 (Q19, S. 28).

191 Eine Problematisierung, die sich gut in der Frage des damaligen *GameStar*-Chefredakteurs Jörg Langer zusammenfassen lässt: »Wie real dürfen Spiele sein?« (Q20, S. 75).

192 Der *Irakkrieg* und islamistischer Terrorismus in *C&C: Generals* sowie Terrorismus und Amokläufe in *CoD: MW 2*.

193 Gemeint sind hier affektive Bestandteile in Form von Problemnamen (bspw. »Kriegsspiel« [Q6, S. 3]) oder inhaltlichen Überzeichnungen des Sachverhalts (»Das Opfer verwandelt sich in blutig auseinanderstrebende Fleischfetzen.« oder »Umstehende Gegner werden zu lebenden Fackeln.« [beide Q7, S. 3]).

194 Siehe PK2 *Sozialethische Desorientierung*.

195 Maßgebliche Indikatoren sind der Rückgang an umgangssprachlichen Formulierungen und inhaltlichen Überzeichnungen sowie eine allgemein differenziertere Einbindung vorgebender Gesetzestexte in die Bewertung von Gewaltinhalten.

196 Bspw. die realpolitischen Bezüge in *C&C: Generals* oder die drastisch inszenierte Gewalt gegen Zombies in *Dead Rising 3*.

Vor diesem Hintergrund bestätigt sich die *situativ-statische Diskursstrategie*, wie sie bereits im vorhergegangenen Vergleich der Problemmuster zu erkennen war. Strukturell überwiegend gleichförmige Problemdeutungen werden situativ angewandt, wodurch es im zeitlichen Verlauf zwar zu variierenden Bewertungen von Computerspielgewalt kommen kann, diese sich aber inhaltlich (in Bezug auf ähnliche Spielinhalte) nur geringfügig unterscheiden. Die *situativ-statische Diskursstrategie* sowie die Novellierung des *Jugendschutzgesetzes* liefern Erklärungsansätze, warum sich die teilweise subjektiv geprägten Prüfberichte (bis 2003) spürbar von den differenzierten und versachlichten Prüfberichten (nach 2003) unterscheiden, obwohl übergeordnete Gewaltbewertungen (Problemmuster *Darstellung von Gewalt* und *Darstellung von Krieg*) größtenteils unverändert geblieben sind.

Ebenso wie der Fachjournalismus ist auch die S-/R-Literatur mehrheitlich von variablen Bewertungselementen geprägt. Im Gegensatz zur *relativierenden Diskursstrategie* des Fachjournalismus vertritt diese jedoch eine größtenteils problematisierende Haltung gegenüber Computerspielgewalt. Wie anhand der Problemmuster in der S-/R-Literatur dargelegt werden konnte, weisen die Problemdeutungen zum Teil signifikante Unterschiede auf. Die sachliche Thematisierung von Computerspielgewalt der frühen Publikationen (1995-1997) und deren Einsatz für einen dialogischen Austausch zwischen Spieler*innen und Nicht-Spieler*innen weicht ab 2002 einer schlagartigen Emotionalisierung des Sachverhalts, welche bis 2011 anhält und danach sukzessive aus der Öffentlichkeit verschwindet. Auf struktureller Ebene wird diese Veränderung am Übergang vom PK1 *Gewaltinszenierung* (der Publikationen vor 2002) auf dem PK1 *Gewaltkonditionierung* (der Publikationen ab 2002) am deutlichsten. Während der PK1 *Gewaltinszenierung* Computerspielgewalt auf rein inszenatorischer Ebene problematisiert, daraus aber kein allgemeines Gefährdungspotenzial ableitet, bündelt der PK1 *Gewaltkonditionierung* Problemwissen, das violente Spielinhalte als ein akutes soziales Problem darstellt und argumentativ mit realen Gewalttaten in Verbindung setzt.

Eine weitere Auffälligkeit der S-/R-Literatur ist die durchgehende Problematisierung des Spiels *Doom*. Der Titel wird in acht der insgesamt elf untersuchten Publikation genannt, wodurch sich dessen Problematisierung über den gesamten Zeitraum der S-/R-Literatur erstreckt (1995 bis 2011). In den sieben Problematisierungen wird das Spiel als eine Art »Vorzeige-Gewaltspiel« und in den 2000er-Jahren zusätzlich als ein plastisches Beispiel für die generelle Problematisierbarkeit von Computerspielgewalt eingebunden. Die Argumentationen bleiben dabei ab 2002 überwiegend gleichförmig. So findet sich bspw. die von Dave Grossman (2002) vorgenommene Gleichsetzung des Spiels mit einem Militärtraining auch in den nachfolgenden Publikationen wieder. Sowohl Rainer Fromm (2002) als auch Manfred Spitzer (2006) und Rudolf Hänsel (2011) greifen dieses Argument auf und binden es in ihre Problematisierungen von Computerspielgewalt (in Form eines allgemeinen Zusammenhangs von virtueller und realer Gewalt) ein.¹⁹⁷ Mithilfe selektiver Darstellungen bzw. Fehldarstellungen von Spielinhalten sowie dem allgemeinen Gebrauch affektiver Bestandteile, entsteht bei den (zumeist

197 Konkrete Bezugnahmen auf Grossman und dessen Gleichsetzung von *Doom* mit einem Militärtraining finden sich bei Fromm (S. 101 f.) bei Spitzer (S. 243 und 277) und Hänsel (S. 55 ff.).

fachkundigen) Leser*innen der Eindruck, Computerspielgewalt sei ein akutes soziales Problem, das unbedingt (auch mithilfe politischer Maßnahmen) bekämpft werden muss.

In der S-/R-Literatur zeichnet sich ab 2002 somit eine Diskursstrategie ab, die von einer überwiegend emotionalisierten Ablehnung von Computerspielgewalt geprägt ist. Die erkennbare Entwicklung von einer potenziellen Problematisierung (1995 bis 1997) zu einer akuten Problematisierung (2002 bis 2011) bis hin zu einer Nicht-Problematisierung (ab 2011) spiegelt die Wesenheit der S-/R-Literatur als ein genuin meinungsppluralistischer Kollektivakteur wider. Trotz vereinzelt abweichender Ansichten¹⁹⁸ vertreten die meisten der untersuchten Publikationen eine generell problematisierende und zum Teil auch wenig differenzierende Haltung gegenüber Computerspielgewalt. Das spezifische Zusammenspiel aus der Einbindung von affektivem Problemwissen und der überwiegend eher ablehnenden Haltung gegenüber Computerspielgewalt soll hier unter dem Begriff der *aversiven Diskursstrategie* zusammengefasst werden.

9.3.3 Merkmale eines sozialen Problems

Die Problematisierungsstrukturen und Diskursstrategien bestätigen, dass die Darstellung von Computerspielgewalt als ein soziales Problem hauptsächlich von der S-/R-Literatur ausgegangen ist. Während der Fachjournalismus im ausgewerteten Material eine durchgehend relativierende Haltung gegenüber Computerspielgewalt einnimmt, problematisiert die Bundesprüfstelle Computerspielgewalt zwar durchgehend, stellt diese in den Prüfberichten aber nicht als ein konkretes soziales Problem dar.

Die intensivierte Darstellung von Computerspielgewalt als ein soziales Problem beschränkt sich auf die Jahre 2002 bis 2011. Die in diesem Zeitraum nachgewiesenen Problemmuster *Gewaltkonditionierung* und *Politische Beeinflussung* belegen eine *aversive Diskursstrategie* in der S-/R-Literatur, indem audio-visuelle und ludo-narrative Formen virtueller Gewaltinszenierung in einen direkten Zusammenhang mit realen Gewalthandlungen gesetzt werden. Der Argumentation folgend würden Kinder und Jugendliche durch violente Spielinhalte zum Ausführen realer Gewalthandlungen animiert sowie deren Denken mit einseitigen politischen Weltanschauungen und Ideologien negativ beeinflusst. Inhaltlich und strukturell entsprechen die Problematisierungsstrukturen des Zeitraums 2002 bis 2011 somit den formalen Merkmalen eines sozialen Problems – *Taxonomie und soziale Relevanz*.¹⁹⁹

Nach Groenemeyer setzt eine Taxonomie voraus, dass ein soziales Problem »[...] abgegrenzt, strukturiert und im gesellschaftlichen und politischen Raum definiert

198 Zu nennen wären hier die Alternativdeutungen von Markus Decker (Q35) und Andreas Neider (Q38), aber auch die Gegendeutung von Thomas Feibel (2004), der sich gegen eine Problematisierung von Computerspielgewalt einsetzt und stattdessen auf das allgemein negative Bild von Spieler*innen in der Öffentlichkeit verweist: »Unser Bild von Computerspielen wird hauptsächlich von den Medien beeinflusst. Aber was haben wir eigentlich für ein Medienbild von den Spielern? Oder genauer: Was haben wir eigentlich für ein Bild von unseren Jugendlichen?« (Q37, S. 34).

199 Vgl. Abschnitt 3.4.1 Institutionelle Problematisierungen.

werden [muss]« und hierfür »[...] einen identifizierbaren Namen«²⁰⁰ benötigt. Dies wird in der S-/R-Literatur (ab 2002) vornehmlich über den Gebrauch von affektiven Problemnamen erfüllt. Bezeichnungen wie Kriegsspiele²⁰¹, Killerspiele²⁰², »Folterspiele«²⁰³ Tötungssimulator²⁰⁴ oder »Massenmordsimulatoren«²⁰⁵ stehen dabei sinnbildlich für die allgemein stark emotionalisierte Problematisierung von Computerspielgewalt in den 2000er-Jahren. Affektiv aufgeladene Problemnamen geben den zumeist themenunkundigen Rezipient*innen im Vorfeld eine negative Deutungsweise des beschriebenen Sachverhalts vor und bekräftigen hierdurch auf eindringliche Weise einen direkten Zusammenhang zwischen virtueller und realer Gewalt, wodurch wiederum eine erhöhte Wahrnehmungs- und Handlungspriorität erzeugt wird. Die Taxonomie ermöglicht es, die Deutung von Computerspielgewalt als ein akutes soziales Problem in den öffentlichen Raum einzubringen, es inhaltlich zu definieren und gegenüber anderen Problemdiskursen abzugrenzen.

Das Merkmal der *sozialen Relevanz* eines sozialen Problems bemisst sich hingegen an den ins Leben gerufenen Organisationen der Problembearbeitung sowie der Initiierung spezifischer Maßnahmen der Problembehebung. Groenemeyer argumentiert: »Solange es keine bearbeitende Stelle gibt, bleiben Problematisierungen vage, umstritten und können nicht als wirklich existent angesehen werden, zumindest sind sie gesellschaftlich kaum relevant.«²⁰⁶ Im Fall der Computerspielgewalt kann auf Grundlage dieses Kriteriums zunächst nur bedingt von einem sozialen Problem gesprochen werden. Zwar existieren mit der BPjM und der USK Institutionen des deutschen Jugendmedienschutzes, die Computerspiele auf jugendgefährdende Gehaltinhalte hin überprüfen, eine feststehende Institution, die sich konkret mit den Ursachen und Folgen von violenten Spielen beschäftigt, existiert hingegen nicht. In der S-/R-Literatur erfolgt die Darstellung einer sozialen Relevanz daher über die Implementierung von Auszügen aus Indizierungsentscheidungen der Bundesprüfstelle in die eigenen Problematisierungen. Die BPjS bzw. die BPjM kann daher entweder als ein primärer Akteur verstanden werden, der die »Binnenlogik«²⁰⁷ der Problembewertung vorgibt und somit die Problematisierungen der S-/R-Literatur inhaltlich beeinflusst, oder sie dient den Ratgeberautor*innen lediglich als eine »seriöse Bestätigung« der eigenen Argumentationslinien, um bei den Leser*innen eine höhere Glaubwürdigkeit zu generieren.

Eine zusätzliche Untermauerung der sozialen Relevanz des Gewaltdiskurses erfolgt über konkrete Fallbeispiele, die die akute Gefahr durch violente Spielinhalte belegen sollen. Die im Quellenmaterial am häufigsten genannten Fälle sind die Amokläufe an der Columbine Highschool von 1999 und am Erfurter Gutenberg-Gymnasium von 2002. Beide Gewalttaten werden zunächst von Dave Grossmann (2002) und nachfolgend auch von weiteren Autoren aufgegriffen und bis 2011 in einen direkten Zusammenhang mit

200 Groenemeyer 2012, S 31.

201 Q35, S. 79, Q39, S.41, 44 und 68.

202 Q33, S. 10, Q37 Titel, Q39, S. 31 und 57, Q40, S. 17 und 72.

203 Q39, S. 41.

204 Q34, S. 85.

205 Q40, S. 36.

206 Groenemeyer 2010, S. 14.

207 Vgl. Schetsche 2008, S. 108.

dem Spiel *Doom* gesetzt. Gemäß der Funktion von Ratgeberliteratur sind diese Beschreibungen der drastischen Folgen des Computerspielens in der Regel mit konkreten Handlungsanweisungen oder weiterführenden Vorschlägen zur Problembekämpfung verbunden.²⁰⁸ Beide idealtypischen Wissensselemente unterstreichen die Dringlichkeit einer schnellen Problembekämpfung und bekräftigen dadurch das Thema Computerspielgewalt als ein soziales Problem.

Durch den Abgleich der formalen Merkmale eines sozialen Problems mit den Problematisierungsstrukturen kann die Darstellung von Computerspielgewalt als ein soziales Problem ausschließlich in der S-/R-Literatur des Zeitraums 2002 bis 2011 nachgewiesen werden. Die Tatsachen, dass die auffällig emotionalisierende Form der Problematisierungen nur in einem begrenzten Zeitraum festzustellen ist und die *aversive Diskursstrategie* bis heute nicht zu einer öffentlichen Umdeutung von Computerspielgewalt geführt hat, sprechen für einen gescheiterten Problematisierungsversuch seitens der S-/R-Literatur. Affektiv geprägte Problembeschreibungen, Problemnamen, konkrete Handlungsanweisungen und weiterführende Vorschläge zur Problembekämpfung vermochten es nicht, sich gegenüber den Alternativ- und Gegendeutungen anderer gesellschaftlicher Akteure (u. a. auch des Fachjournalismus) durchzusetzen und eine öffentliche Negativdeutung von Computerspielgewalt nachhaltig zu festigen. Über die möglichen Gründe für das Aufkommen und letztendliche Scheitern dieses Problemdiskurses sowie generelle Einflussvariablen auf die Deutungs- und Bewertungsweisen aller drei Kollektivakteure soll abschließend im folgenden Abschnitt eingegangen werden.

9.3.4 Erklärungsansätze: Akteursspezifische Eigeninteressen und öffentliche Problem diskurse

Die Problemmusteranalyse hat aufgezeigt, inwiefern die drei institutionellen Akteure auf den Diskurs um Computerspielgewalt eingewirkt haben. Hierauf aufbauend stellt sich abschließend die Frage nach den möglichen Gründen für die jeweiligen Problematisierungen bzw. Nicht-Problematisierungen. Um die Deutungs- und Bewertungsmotive der institutionellen Akteure besser verstehen zu können, soll daher genauer auf die akteurspezifischen Funktionen und Eigeninteressen sowie die Einbindung öffentlicher Problem diskurse in die Problematisierungsstrukturen eingegangen werden.²⁰⁹

Akteursspezifische Funktionen und Eigeninteressen sind für die institutionelle Bewertung eines bestimmten Sachverhalts von hoher Bedeutung. Dies zeigt sich im ausgewerteten Material bereits anhand der Zeitpunkte, an denen die fünf untersuchten

208 Während das Spektrum der möglichen Lösungsansätze in der S-/R-Literatur vor 2002 noch den kommunikativen Austausch zwischen Eltern und Kindern (Vgl. Löschenkohl/Bleyer) oder Spieler*innen und Nicht-Spieler*innen (Vgl. Schindler/Wiemken) umfasst, ist die S-/R-Literatur ab 2002 von Forderungen nach streng restriktiven Maßnahmen (wie einem allgemeinen Verbot von Computerspielen) geprägt (Vgl. Grossman, Spitzer, Hänsel).

209 Hier ist anzumerken, dass es sich bei den nachfolgenden Ausführungen zu den möglichen Gründen ausschließlich um Annahmen auf Grundlage der Analyseergebnisse handelt. Weder der begrenzte Untersuchungszeitraum noch der wenig repräsentative Umfang des Quellenmaterials lassen allgemeingültige Aussagen über gesamtgesellschaftliche Entwicklungen zu, sondern ermöglichen lediglich Vermutungen über mögliche Zusammenhänge.

Spiele thematisiert bzw. problematisiert worden sind. So erfolgen die Thematisierungen im Fachjournalismus stets zeitnah zur Veröffentlichung eines Spiels, da die Testartikel aktuell sein müssen, um den Spieler*innen als Produktinformationen zur Verfügung zu stehen. Dies ist ein Unterschied zur S-/R-Literatur, deren Problematisierung eines Titels zumeist um mindestens ein Jahr verzögert erfolgt.

Die BPjS bzw. BPjM (als Institution des deutschen Jugendmedienschutzes) kann hingegen erst tätig werden, wenn zuvor von antragsberechtigten Institutionen (Schulen, Jugendämter, etc.) ein Antrag auf Überprüfung eingereicht worden ist. Der Zeitpunkt einer Problematisierung durch die Bundesprüfstelle gibt somit auch immer Aufschluss darüber, wie schnell bestimmte Medieninhalte von antragsberechtigten Institutionen als ein Problem wahrgenommen werden. Beispielsweise erfolgten die Indizierungen der beiden frühen Titel *River Raid* und *Doom* erst nach deren Veröffentlichung, während die Indizierungen der Spiele ab 2003 bereits vor der Veröffentlichung durchgeführt worden sind.²¹⁰ Dieser Umstand deutet darauf hin, dass die staatliche Wahrnehmung von Computerspielgewalt als ein jugendgefährdendes Element zwischen 1984 und 1994 noch nicht so ausgeprägt gewesen sein muss. Gewaltspiele wurden scheinbar wohl erst erkannt, wenn diese schon veröffentlicht waren. Erst in den 2000er-Jahren ist bei der Bundesprüfstelle eine auffallend präventivere Prüfpraxis zu erkennen. Vermichtlich jugendgefährdende Inhalte werden ab diesem Zeitpunkt bereits vor der Veröffentlichung erkannt, geprüft und mithilfe des vereinfachten Verfahrens indiziert. Diese Veränderung der Prüfpraxis hin zu einer präventiven Indizierung von Spielen spricht sowohl für eine gestiegene Problemwahrnehmung bei der Bundesprüfstelle als auch in der Öffentlichkeit.

Die akteursspezifischen Eigeninteressen sind eng mit den institutionellen Funktionen der Kollektivakteure verbunden. So ist die Bundesprüfstelle nicht gewinnorientiert ausgerichtet, sondern fungiert als ein Exekutivorgan des Jugendmedienschutzes, das jugendgefährdende Medieninhalte ausschließlich auf Grundlage staatlich-institutioneller Deutungsvorgaben (GjS, JuSchG, StGB) bekämpft. Der Fachjournalismus und die S-/R-Literatur agieren hingegen als privatwirtschaftliche Akteure, die primär den Verkauf der eigenen Publikationen verfolgen. Der Unterschied zwischen den beiden privatwirtschaftlichen Institutionen besteht maßgeblich in den angestrebten Zielgruppen.

Als Bindeglied zwischen Spielerschaft und Spieleindustrie nimmt der Fachjournalismus eine Vermittlerrolle ein, die eng mit spezifischen ökonomischen Abhängigkeiten und konkreten Erwartungshaltungen verbunden ist. Einerseits müssen die Fachmagazine an die Leser*innen verkauft werden, um wirtschaftlich fortbestehen zu können. Andererseits werden in den Magazinen aber auch Werbeanzeigen aus der Industrie geschaltet. Beide Gruppen sind überlebenswichtig für den Fachjournalismus, weshalb diese nicht mit Gegenmeinungen unnötig verprellt werden sollten. Ein Fachmagazin, das sich allgemein gegen Computerspiele ausspricht, hätte keine Chance auf dem Markt fortzubestehen. Hierdurch wird auch die Bewertung von Computerspielgewalt indirekt

210 *River Raid* erschien 1982, wurde aber erst 1984 indiziert. *Doom* erschien 1993 und wurde 1994 indiziert. Beide im regulären Verfahren (12er-Gremium).

eingeschränkt bzw. determiniert. Die Bewertung von Computerspielgewalt ist im Fachjournalismus somit stets von einem Spannungsfeld aus Selbst- und Fremdbewertung geprägt, in dem die persönlichen Ansichten der Journalist*innen (i. d. R. selber Spieler*innen) den Bewertungen anderer Akteure gegenüberstehen.

Auf diese subkulturellen Bedeutungskämpfe kann auch die *relativierende Diskursstrategie* des Fachjournalismus zurückgeführt werden, die die Bewertung von Computerspielgewalt häufig in Form von Gegendeutungen artikuliert. Die Gewaltinhalte in *River Raid*, *Doom*, *CSC: Generals* und *CoD: MW 2* werden darin zwar zum Teil moralisch hinterfragt, eine nachhaltige Kritik wird aber nicht geübt, sondern stattdessen auf andere Problemlagen umgeleitet (bspw. in Form einer Kritik an der Bundesprüfstelle oder an einer vermeintlichen Stigmatisierung von Gewalt-Spieler*innen). Sinnbildlich für die *relativierende Diskursstrategie* sind auch die durchgehend hohen Spielspaß-Wertungen, in denen Kritik an violenten Spielinhalten gänzlich ausgeklammert wird.

Die relativierende Grundhaltung gegenüber violenten Spielinhalten macht den Fachjournalismus jedoch auch sehr anfällig für öffentliche Problemdiskurse, da diese ihn zur Selbstpositionierung zwingen können. Wird ein Spiel außerhalb der Gaming Community als moralisch verwerflich eingestuft, ist der Fachjournalismus indirekt zur Kritik gezwungen. Die Prüfberichte zu *CoD: MW 2* und die darin enthaltenen Bewertungen des spielbaren Terroranschlags auf einen zivilen Flughafen belegen dieses Dilemma anschaulich.

Die relativierende Grundhaltung des Fachjournalismus ist zugleich der zentrale Unterschied zur Ratgeberliteratur, welche auf die öffentliche Problematisierung spezifischer Sachverhalte sogar angewiesen ist. Da die potenzielle Leserschaft stark abhängig von Art (Ratgeber oder Sachbuch) und Thema der Publikation ist, muss gerade die Ratgeberliteratur Aktualität bzw. Anknüpfungspunkte an aktuelle Diskurse bieten. Da die Beratung bei der Behebung von Problemen die institutionelle Funktion der Ratgeberliteratur darstellt, ist die Bewertung des jeweils behandelten Sachverhalts als »problematisch« bereits im Vorfeld determiniert.

Obwohl alle drei Kollektivakteure institutionelle Funktionen und Zielsetzungen verfolgen, zeigt gerade das Beispiel Computerspielgewalt, wie Problembewertungen maßgeblich durch externe Problemdiskurse beeinflusst werden können. Diese potentielle Beeinflussbarkeit institutioneller Bewertungslogiken wird im Quellenmaterial der 2000er-Jahre offensichtlich. Ausgelöst durch den Amoklauf von Erfurt am 26. April 2002 und angefacht durch weitere Amokläufe entbrennt mit der sogenannten *Killerspiel-Debatte* ein wirkmächtiger Problemdiskurs um Computerspielgewalt, dessen Einfluss bei allen drei Kollektivakteuren nachgewiesen werden konnte.²¹¹

Die zentrale Diskursstrategie der Massenmedien und der Politik bestand in der *Killerspiel-Debatte* darin, bestimmte Computerspiele als direkte Ursache für reale Gewalthandlungen darzustellen. Titel wie *Counter-Strike* (als vermeintliche Ursache für den

211 Der Amoklauf von Erfurt war derart wirkmächtig, dass er eine ganze Reihe gesellschaftlicher und politischer Nachwirkungen (bspw. die Novellierung des Jugendschutzgesetzes vom 23. Juli 2002, rund drei Monate nach der Tat) zur Folge hatte. Problemsoziologisch sind gerade die politischen Konsequenzen als konkrete Bekämpfungsmaßnahmen zu verstehen, deren Ziel die Beseitigung oder die Verringerung des als ein soziales Problem eingestuften Sachverhalts darstellt.

Erfurter Amoklauf) und *Doom* (vermeintlich verantwortlich für das Colombine Attentat) galten als Belege für die generelle Schädlichkeit von Computerspielen. Die gleichen emotionalisierten und inhaltlich verkürzten Darstellungen von Kausalitäten lassen sich, in identischer Form, in den Publikationen der S-/R-Literatur zwischen 2002 und 2011 wiederfinden. Ausgehend von Dave Grossmans Ratgeber *Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?* von 2002 enthalten die Publikationen bis 2011 immer wieder die gleichen Verweise auf *Doom*, das wiederholt als Militär-Simulation und Auslöser für Amokläufe in Deutschland und den USA dargestellt wird. Dieses wiederkehrende Narrativ dient hierbei ausschließlich der argumentativen Unterstreichung eines monokausalen Sachzusammenhangs zwischen virtueller und realer Gewalt.

Die im Quellenmaterial der S-/R-Literatur nachgewiesene *aversive Diskursstrategie* der Jahre 2002 bis 2011 lässt die Schlussfolgerung zu, dass die Problematisierungen von Computerspielgewalt in eindeutiger Relation zur zeitlich parallel verlaufenden *Killerspiel-Debatte* stehen und daher als unmittelbare Anknüpfungen an diesen Problemdiskurs zu verstehen sind. Es liegt nahe, dass sich gerade die Ratgeberliteratur in dieser Zeit verstärkt auf dieses Themenfeld ausgerichtet hat, da sich mit der damaligen Verunsicherung vieler Eltern auch ein entsprechender monetärer Anreiz bot. Dies würde auch erklären, warum mit dem Abflauen der *Killerspiel-Debatte* (ab den 2010er-Jahren) kaum noch derartig problematisierende S-/R-Literatur auf dem Markt erschienen und Titel wie *Dead Rising 3* keine öffentliche Problematisierung mehr erfahren haben, obwohl dieses (wie *Doom*) drastische Gewaltdarstellungen beinhaltet.

Auch bei der Bundesprüfstelle zeigen sich gesellschaftspolitische Auswirkungen der *Killerspiel-Debatte*. Der Amoklauf am Erfurter Gutenberg-Gymnasium führte nicht nur zu einem öffentlichen Problemdiskurs um Computerspielgewalt, sondern hatte mit der Novellierung des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) sowie der Umstrukturierung und Umbenennung der Bundesbehörde (ab dem 1. April 2003) auch konkrete politische Folgen. Die Neuausrichtung des Jugendmedienschutzes führte, wie die ausgewerteten Prüfberichte ab 2003 (in Relation zu den Prüfberichten vor 2003) erkennen lassen, allerdings nicht zu einer restriktiveren, sondern vielmehr zu einer differenzierteren Prüfpraxis. Die *situativ-statische Diskursstrategie* der Bundesprüfstelle, welche sich durch wiederholende und überwiegend gleichförmige Problemdeutungen auszeichnet, blieb dabei strukturell zwar weitestgehend unverändert, weist aber deutlich versachlichte Argumentationsstrukturen und zum Teil sogar Liberalisierungstendenzen in der Gewaltbewertung auf.²¹²

Obwohl die *Killerspiel-Debatte* nachweislich den größten Einfluss auf die Problematisierungsstrukturen aller drei Kollektivakteure hatte, enthält der Quellenkorpus noch weitere Hinweise auf externe Problemdiskurse. Konkret sind davon Spiele mit kriegesischen Gewaltinhalten wie *River Raid* (1982), *C&C: Generals* (2003) und *CoD: MW 2* (2009) betroffen. Gerade im Fachjournalismus finden sich in den Testartikeln zu *C&C: Generals*

212 Bspw. in Form einer veränderten Bewertung menschlicher Gewaltziele. Während diese im Prüfbericht zu *Doom* (1994) noch ein eindeutiges Kriterium für eine schwere Jugendgefährdung darstellten, spielt die Implementierung menschlicher Gewaltziele in der Problematisierungsstruktur des Prüfberichts zu *CoD: MW 2* (2009) nur noch eine untergeordnete Rolle.

und *CoD: MW 2* deutliche Vergleiche der virtuellen Gewaltinhalte mit realen Konflikten.²¹³ Maßgeblich in der Kritik stehen dabei die spielbare Terrororganisation GLA in *C&C: Generals* sowie der von den Spieler*innen durchführbare Terroranschlag in *CoD: MW 2*.

Die Übertragung dieser Spielinhalte auf reale geopolitische Konflikte ist argumentativ zunächst nachvollziehbar und deckt sich auch mit den Ergebnissen der Gewaltanalyse. Beispielsweise entsprechen sowohl die audio-visuelle Darstellung der spielbaren Fraktion GLA als auch deren narrative Implementierung ins Spielgeschehen real existierenden Terrororganisationen wie bspw. *Al-Qaida*. *C&C: Generals* knüpft dadurch gezielt an Bildästhetik und politische Problemnarrative der 2000er-Jahre an, die maßgeblich durch die Anschläge vom 11. September 2001 sowie dem nachfolgenden *War on Terror* beeinflusst worden sind.²¹⁴ Ähnliches gilt für den spielbaren Anschlag russischer Terroristen auf einen Flughafen in *CoD: MW 2*.²¹⁵ Die Erschießung wehrloser Zivilisten im Abschnitt *No Russian* bedient ebenfalls das Problemnarrativ des Terrorismus, wobei die audio-visuelle Inszenierung in einigen Quellen auch mit einem Amoklauf verglichen wird.²¹⁶ Allgemein kann ab 2003 bei allen drei Kollektivakteuren eine erhöhte Sensibilisierung für die narrative Einbindung von Computerspielgewalt festgestellt werden, die speziell an die Narrative Krieg, Terrorismus und Amoklauf anknüpft.

Eine Beeinflussung der Gewaltbewertung durch externe Problemdiskurse ist vereinzelt jedoch auch schon vor 2003 zu erkennen. Bereits im ersten ausgewerteten Testartikel des Fachjournalismus wird eine ablehnende Haltung gegenüber kriegerischen Inhalten angedeutet. So heißt es im Artikel der *Tele Action* (Ausgabe 5/83) zu *River Raid*: »Ein wenig problematisch ist dabei nur, daß es sich um ein reines Kriegsspiel handelt, bei dem feindliche Objekte der verschiedensten Art angegriffen und zerstört werden müssen.«²¹⁷ Während reale Kriege und Konfliktparteien in den Testartikeln und in den Prüfberichten zu *C&C: Generals* klar benannt werden²¹⁸, vertreten sowohl der Testartikel als auch der Prüfbericht²¹⁹ zu *River Raid* (1983/84) eine auffällig ablehnende Hal-

213 »Klingt fast wie die aktuelle CNN-Berichterstattung (»Showdown im Irak«) entstammt aber den Missions-Intros des Echtzeit-Strategiespiels *C&C Generals*.« (Q20, S. 76), »(...) hypothetischen und gleichzeitig beklemmend realistischen Szenario« (Q22, S. 93).

214 Die gleiche Kritik an der stereotypen und politisierten Darstellung von Ethnizität ist zeitgleich in der Publikation von Markus Decker wiederzufinden. Anders als Wallies leitet Decker aus dieser Problemdeutung jedoch keine politische Beeinflussung der Spieler*innen ab.

215 Die Darstellung russischer Antagonisten ist (spätestens seit dem *Kalten Krieg*) ein oft verwendetes Narrativ in der westlichen Populärkultur und hebt sich auch in der Inszenierung von *No Russian* nicht merklich von anderen Unterhaltungsformaten ab.

216 Sowohl im Prüfbericht als auch in den Fachmagazinen *GameStar* und *Eurogamer* finden sich explizite Vergleiche von *No Russian* mit einem Amoklauf (Q10, S. 7/Q23, S. 52/Q25, S. 6). In der S-/R-Literatur wird diese Interpretation der Bildästhetik um eine Annahme zur Medienwirkung erweitert, indem Rudolf Hänsel die gezeigte Gewalt als einen möglichen Auslöser für Amokläufe darstellt (Vgl. Q39, S. 31 ff.).

217 Q14.

218 »Dabei unterstellt »Generals«, das irakische Regime sei gleichzusetzen mit islamischen Terrororganisationen. Die GLA wird im Spiel offensichtlich zum Stellvertreter von Terrorgruppen wie *Al-Qaida*.« (Q8, S. 5).

219 Bspw. die Gleichsetzung des Spiels mit einer »paramilitärische[n] Ausbildung« (Q6, S. 3).

tung gegenüber kriegerischen Inhalten. Wie in den Ausführungen zum Problemmuster *Darstellung von Krieg* bereits vermutet worden ist, steht die interinstitutionelle Ablehnung kriegerischer Spiele möglicherweise in Verbindung mit dem unmittelbaren Bedrohungsszenario des *Kalten Krieges* oder vorhergegangener Militärkonflikte. Die Historikerin Susanne Schregel bestätigt, dass sich »apokalyptische Szenarien« mit »dem Aufkommen der ›neuen Friedensbewegung‹ in der Bundesrepublik Deutschland zu Beginn der 1980er-Jahre [...] in bemerkenswerter Weise« verbreiteten. Die »Allgegenwart des Militärischen« wurden in dieser Zeit zu einem »Indiz für das Ausmaß destruktiver Kräfte in Gesellschaft und unmittelbarer Lebenswelt.«²²⁰ In Anbetracht dieses gesellschaftspolitischen Kontextes ist es denkbar, dass die institutionelle Bewertung von *River Raid* durch diesen externen Problemdiskurs beeinflusst worden ist.

Zusammenfassung

Eine stellenweise Beeinflussung der Gewaltbewertungen durch diskursive Ereignisse (Kriege, Terroranschläge oder Amokläufe) ließ sich im Quellenmaterial aller drei Kollektivakteure nachweisen. Es konnte gezeigt werden, dass unterschiedliche Standpunkte und institutionelle Funktionen auch zu unterschiedlichen Einbindungen von externen Problemdiskursen in die eigenen Argumentationsketten führen können. Problematisierungsprozesse stehen somit in einem engen Zusammenhang mit den jeweiligen akteursspezifischen Eigeninteressen. So erklärt die Vermittlerrolle des Fachjournalismus (zwischen Spielerschaft und Industrie) im Kontext der *Killerspiel-Debatte*, warum erst in den 2000er-Jahren kritischer auf Zusammenhänge zwischen realer und virtueller Gewalt eingegangen wird, wohingegen vor 2000 und nach 2010 eine tendenziell eher gewaltrelativierende Position eingenommen wird. Diese Veränderungen legen die Vermutung nahe, dass sich der Fachjournalismus diesem unliebsamen Thema ab der 2000er-Jahren (aufgrund der hitzigen Debatten in Politik und Massenmedien) nicht länger entziehen konnte und daraufhin notgedrungen Stellung beziehen musste.

Obwohl in der S-/R-Literatur (speziell die Ratgeberliteratur) der gleiche zeitliche Umbruch in der Gewaltbewertung zu beobachten ist, schwenkt diese, im Gegensatz zum Fachjournalismus, in eine *aversive Diskursstrategie* um. Computerspielgewalt gilt nun als ein soziales Problem, das sowohl von den Leser*innen selbst als auch von anderen Akteuren aus Politik und Wirtschaft aktiv angegangen werden sollte. Der Grund für diese deutlich emotionalisierte Darstellung des Sachverhalts scheint ebenfalls eng mit der *Killerspiel-Debatte* verbunden zu sein. Der ab 2002 aufkommende Problemdiskurs bestimmte einige Jahre lang die öffentliche Medienlandschaft, weshalb es ökonomisch nachvollziehbar ist, dass hierfür entsprechende Ratgeberliteratur publiziert wird. Die institutionalisierte Aufgabe der Ratgeberliteratur (die Leser*innen bei spezifischen Problemlagen zu beraten und Handlungsanweisungen zu geben) trifft hier auf das konkrete ökonomische Interesse der Gewinnerzielung durch gezielte Anknüpfungen an aktuelle Themen. Dieses situative Anknüpfen an populäre Deutungs- und Bewertungslogiken in

220 Schregel 2009, S. 495.

der Öffentlichkeit erklärt zugleich auch die argumentative Homogenität²²¹ sowie das Abebben gewaltkritischer Publikationen nach 2011.

Bei der Bundesprüfstelle ließen sich über den gesamten Untersuchungszeitraum hinweg die inhaltlich gleichförmigsten Problematisierungsstrukturen nachweisen. Eine veränderte Einbindung externer Problem diskurse kann daher nur eingeschränkt behauptet werden. Unabhängig von der institutionellen Neuausrichtung des Jugendmedienschutzes im Jahr 2003 finden sich im frühen Prüfbericht zu *River Raid* (1984) sowie in den späteren Prüfberichten zu *C&C: Generals* (2003) und *CoD: MW 2* (2009) gleichermaßen Verweise auf externe Problem diskurse. Diese treten in Form einer generellen Ablehnung realitätsnaher Darstellungen von Krieg (mit oder ohne konkrete Nennung realer Konflikte), Terrorismus und Amokläufen²²² auf. In der Gesamtbetrachtung ist daher anzunehmen, dass die Einbindung externer Problem diskurse in die Prüfentscheidung situativ immer dann erfolgt, wenn die Bundesprüfstelle einen konkreten Zusammenhang sieht. Wichtig ist hierbei zu betonen, dass diese argumentativen Bezugnahmen nicht zwangsläufig mit einer Kausalitätskette im Sinne des Problemusters *Gewaltkonditionierung* gleichzusetzen sind. Während das Prüfungsgremium lediglich im ersten Prüfbericht zu *River Raid* von einer Übertragung der virtuellen Gewalt auf die reale Welt ausgeht, wird diese Annahme eines monokausalen Wirkungszusammenhangs in den nachfolgenden Prüfberichten nicht mehr vertreten. Bis zum Ende des Untersuchungszeitraums konnten somit klare Liberalisierungstendenzen in der staatlich-institutionellen Gewaltbewertung festgestellt werden.

221 Hiermit ist die Übernahme von Dave Grossmans sehr spezifischer Argumentationslogik in einen Großteil der Publikationen zwischen 2002 bis 2011 gemeint (bspw. *Doom* als Militärsimulation und die generelle Bewertung von Computerspielgewalt als Auslöser für reale Gewalthandlungen).

222 Der Spielabschnitt *No Russian* in *CoD: MW 2* würde »(...) an einen abgefilmten Amoklauf« erinnern (Q10, S. 6-7).