

9.2 Ergebnisse der Problemmusteranalysen

In diesem Abschnitt sollen die Ergebnisse der vorangegangenen Problemmusteranalysen dargestellt werden. Michael Schetsches sieben idealtypische Wissensselemente bilden dabei die Grundstruktur der Problemmuster.³ Diese wurden im Quellenmaterial sowohl in Hinsicht auf ihre strukturellen (*Problemkomplexe*) als auch ihre argumentativen Einbindungen (*Bewertungselemente*) untersucht. Nachfolgend werden die Ergebnisse für jede der drei Institutionen im zeitlichen Verlauf dargestellt.

9.2.1 Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (bzw. Schriften)

Zunächst muss betont werden, dass innerhalb des Untersuchungszeitraums eine Neuausrichtung der gesetzlichen Vorgaben zum Jugendmedienschutz stattgefunden hat. Dies ist wichtig, da sich hierdurch zum Teil auch Bewertungsvorgaben und Terminologien verändert haben. Ab dem 1. April 2003 löst das *Jugendschutzgesetz* (JuSchG) das bisher verwendete *Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte* (GjS) ab und die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften* (BPjS) wird in die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* (BPjM) umbenannt.⁴ In der Untersuchung zeigt sich dieser Umbruch daran, dass die ersten drei Spiele (*River Raid*, *Doom* und *C&C: Generals*) auf Grundlage des GjS und die letzten beiden Titel (*CoD: Modern Warfare 2* und *Dead Rising 3*) auf Grundlage des JuSchG indiziert worden sind. Da die Veröffentlichung von *C&C: Generals* (Februar 2003) zeitlich genau in die Übergangsphase der gesetzlichen Novellierung fällt, ist die Problematisierungsstruktur dieser Indizierungsentscheidung besonders interessant.

9.2.1.1 Einbindung von Problemwissen

Bereits der erste Analyseteil – die Kategorisierung verwendeter Wissensselemente – hat Veränderungen in den Argumentationsstrukturen der untersuchten Prüfberichte aufgezeigt. So tritt affektives Problemwissen in den Berichten von 1984 bis 2003 deutlich häufiger auf als in denen nach 2003. Auch die allgemeine Bewertung von Computerspielgewalt hat sich von einer pauschalen Gleichsetzung realer und virtueller Gewaltinhalte hin zu einer sachlichen und differenzierenden Argumentationsweise verschoben. Der direkte Vergleich der Prüfberichte vor und nach 2003 bestätigt diesen Unterschied. In den frühen Prüfberichten zu *River Raid* und *Doom* lässt sich verstärkt Problemwissen ausmachen, das einen engen Zusammenhang zwischen virtuellen und realen Gewalthandlungen suggeriert. Beispielsweise wird *River Raid* in einen direkten Sachbezug zu real-kriegerischen Inhalten gestellt. Diese zentrale Problemdeutung wird dabei immer wieder durch Überzeichnungen des Sachverhalts (paramilitärische Ausbildung⁵) und Emotionalisierungen (»Rolle eines kompromißlosen Kämpfers und Vernichters«⁶) ge-

3 Siehe Abschnitt 3.3.

4 Siehe Abschnitt 4.3.

5 Q6, S. 3.

6 Q6, S. 3.

stützt. Der generalisierende Problemname »reines Kriegsspiel«⁷ stützt diese Negativdeutungen zusätzlich, indem auch hier eine Vergleichbarkeit zwischen dem Spiel und realen Kriegshandlungen suggeriert wird.⁸

Der affektive Sprachstil des Prüfberichts zu *River Raid* wird im Prüfbericht zu *Doom* (1994) beibehalten. Beschreibungen der Gewalthandlungen sind dabei besonders häufig von Überzeichnungen des tatsächlich beobachtbaren Sachverhalts geprägt. Gewaltziele verwandeln sich hier in »blutig auseinanderstrebende Fleischfetzen«⁹ oder »werden zu lebenden Fackeln«¹⁰. Insgesamt sei das Spiel eine »effektheischende Aufbereitung blutiger Gemetzelszenen«¹¹. Die Darstellung drastischer Gewalthandlungen aus der Ich-Perspektive fördere zudem die »Einübung des gezielten Tötens«¹², welches weiterführend den »Respekt vor dem Leben und körperlicher Unversehrtheit«¹³ herabsenke. Ludische Leistungskomponenten wie die hohe Spielgeschwindigkeit und das Highscore-System dienen der Argumentation des Prüfberichts folgend, dem Einüben von Tötungshandlungen, durch welche das Töten zu einem »sportlichen Vergnügen verniedlicht« werden würde. Obwohl der Gebrauch affektiver Bestandteile in den Problembeschreibungen und Problembewertungen unverändert hoch geblieben ist, beinhaltet der Prüfbericht (im Gegensatz zu *River Raid*) jedoch keine Problemnamen.

Mit dem Prüfbericht zu *C&C: Generals* von 2003 ist ein Rückgang affektiver Wissensselemente festzustellen – die bildhafte Sprachweise der vorhergegangenen Indizierungsberichte weicht zunehmend einer differenzierteren Darstellung der Spielinhalte. Die Indizierung von *C&C: Generals* erfolgte nun nicht mehr auf ausschließlich auf Grundlage einer allgemeinen Gewaltkritik, sondern stellt verstärkt die realitätsnahe Einbindung politischer Sachbezüge als problembehaftet in den Vordergrund. Anders als im Fall von *River Raid* (welches ebenfalls über ein Kriegs-Narrativ problematisiert wird) kritisiert der Prüfbericht zu *C&C: Generals* die ludo-narrativen Bezüge zum *Irakkrieg* und dem islamistischen Terrorismus. Die Problematisierungen erfolgen primär über Problembeschreibungen und darauf aufbauende Problembewertungen. Diese spezifische Implementierung von Problemwissen zeigt sich besonders in der Darstellung der spielbaren Fraktion *Global Liberation Army* (GLA). Eine deutliche Anlehnung der GLA an den islamistischen Terrorismus sei demnach nicht nur an am visuellen Design der Spielfiguren (»[...] Einheiten haben arabische Gesichtszüge, sprechen mit arabischem Akzent und kleiden sich in arabischer Weise [...]«), sondern auch anhand der spielbaren

7 Q6, S. 2.

8 Das beigelegte Gutachten von Prof. Kampe weist verschiedene Überschneidungen zum Prüfbericht auf. Bspw. ist die Formulierung »(...) physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken [und] Kopfschmerzen« sowohl auf S. 3 des Prüfberichts als auch auf S. 16 des Gutachtens zu finden. Da der Prüfbericht keine weiteren externen Bezugnahmen enthält und beide Dokumente in ihrer Problemdeutung inhaltlich übereinstimmen, liegt die Vermutung nahe, dass die damalige BPJS große Teile des beigelegten Gutachtens in den Prüfbericht übernommen hat.

9 Q7, S. 3.

10 Q7, S. 4.

11 Q7, S. 6.

12 Q7, S. 5.

13 Q7, S. 7.

Einheiten zu erkennen (»[...] die einsetzbaren Waffen entsprechen denen von islamischen Terrororganisationen«¹⁴). Diese Problembeschreibungen visueller und ludischer Spielelemente werden vom Prüfungsgremium nachfolgend in eine Problembewertung überführt: Die GLA wird »im Spiel offensichtlich zum Stellvertreter von Terrorgruppen wie Al Quaida«¹⁵. Aus diesem Deutungszusammenhang wird ein erhöhtes Gefährdungspotenzial abgeleitet und mit einer potenziellen »Identifikationsmöglichkeit des Spielers« begründet. Die ideologische Identifizierung der Spieler*innen mit der terroristischen GLA und eine mögliche Nachahmung der virtuellen Gewalthandlungen werden hier als die zentralen Grundannahmen des Prüfberichts erkennbar.¹⁶

Trotz dessen enthält der Prüfbericht zu *C&C: Generals* deutlich weniger affektive Bestandteile als die beiden vorhergegangenen Prüfberichte. Problemnamen sind nicht verwendet worden und die Problembeschreibungen zeichnen sich durch überwiegend neutrale Darstellungen des faktisch Beobachtbaren aus. Dies betrifft gleichermaßen die Beschreibungen von Gewaltinszenierungen (»Explosionen werden realistisch dargestellt« und »[...] verseuchte Gebiete werden mit leuchtend bunten Nebelschwaden visualisiert«¹⁷) als auch von direkten Gewalthandlungen (»[...] Explosionen schleudern getötete Soldaten durch die Luft [...]«¹⁸).

Die Indizierungen von *CoD: Modern Warfare 2* (2010) und *Dead Rising 3* (2014) erfolgten beide nach 2003 und somit nach der Reformierung des Jugendmedienschutzes und dem damit verbundenen Inkrafttreten des *Jugendschutzgesetzes* (JuSchG). Die veränderten Rechtsgrundlagen spiegeln sich auch in den Problematisierungsstrukturen der beiden Prüfberichte wider. Diese enthalten deutlich weniger affektive Bestandteile, rhetorische Überzeichnungen und Fehldarstellungen des Sachverhalts als die vorherigen Prüfberichte. Generalisierende Problemnamen fehlen ebenfalls gänzlich.

Die generelle Versachlichung der Problematisierungsstrukturen geht dabei nicht zwangsläufig mit einer allgemeinen Relativierung von Computerspielgewalt einher. Im Prüfbericht zu *CoD: MW 2* wird dies anhand der argumentativen Verlagerung von audiovisuellen auf narrative Inszenierungsformen erkennbar. Während es in First-Person Shootern stets um das Ausschalten von Gegnern mit Waffengewalt geht, wird diese zentrale Spielmechanik lediglich im Abschnitt *No Russian* als problematisch hervorgehoben.¹⁹ Die Bewertung des spielbaren Terroranschlags auf unbewaffnete Zivilisten als

14 Q8, S. 5.

15 Q8, S. 5.

16 Argumentationsketten mit mehr oder weniger direktem Bezug auf die *Suggestionsthese* (direkter Zusammenhang zwischen virtueller und realer Gewalt) lassen sich in allen drei Prüfberichten bis 2003 (auf Grundlage des GjS) wiederfinden.

17 Q8, S. 3.

18 Q8, S. 6.

19 Der direkte Vergleich mit dem Prüfbericht zu *Doom* macht die Unterschiede besonders deutlich. Obwohl beide Spiele dem Genre der First-Person Shooter zuzuordnen sind, werden Kernelemente des Genres (Ich-Perspektive und freies Bewegen im dreidimensionalen Raum) bei *Doom* als problembehaftet hervorgehoben, während bei *CoD: MW 2* lediglich der narrative Kontext des Abschnitts »No Russian« problematisiert wird.

»brutalste menschenverachtende Gewalt«²⁰ sowie der bildhafte Vergleich mit einem »abgefilmten Amoklauf«²¹ sprechen für eine Deutung des Spielabschnitts als einen klaren Verstoß gegen moralische Konventionen. Diese Problemdeutung bewertet dabei die narrative Einbindung von Gewalthandlungen ins Spielgeschehen (das bewusste Opfern von Zivilisten für ein höheres Ziel) schwerwiegender als das tatsächliche Ausführen von physischer Gewalt. Die Gewalthandlungen werden hierdurch jedoch nicht relativiert, sondern um eine zusätzliche Wahrnehmungsperspektive erweitert.

Im Prüfbericht zu *Dead Rising 3* ist ebenfalls eine merkliche Versachlichung der Problematisierungsstruktur zu erkennen. Zwar werden auch hier alltagssprachliche Formulierungen eingesetzt (»tödliche Massenvernichtungswaffen«²², »den Zombies den Schädel einschlagen«²³ oder »zerteilen, zerquetschen und niedermetzeln«²⁴), um den hohen Gewaltgrad des Spiels zu beschreiben, Abweichungen zur Gewaltanalyse oder anderweitig problematisierende Wissensselemente (Problemnamen, Erkennungsschemata, Handlungsanweisungen) konnten allerdings nicht festgestellt werden. Die Problematisierung des Spiels erfolgt stattdessen maßgeblich über Problembeschreibungen und -bewertungen, die die Gewalthandlungen gegen anthropomorphe Gewaltziele (Zombies) thematisieren. Durch die auffällig hohe Anzahl an anthropomorphen Gewaltzielen (»ständige Aneinanderreihung dieser Sequenzen«²⁵) sowie die Darstellung von Gewalt gegen diese (»massivste Gewaltanwendungen«²⁶) sei eine Bagatellisierung bzw. Verharmlosung der Gewalt gegeben.²⁷ Der zentrale Bewertungsrahmen dieser Problemdeutung ist die Gleichsetzung von anthropomorphen und menschlichen Gewaltzielen.

Neben den versachlichten Argumentationsstrukturen ist die umfassende Implementierung alternativer Deutungsweisen ein weiteres Merkmal der Prüfberichte nach 2003. In den Prüfberichten zu *River Raid* (1984) und *C&C: Generals* (2003) sind zwar Quellen aus der Medienpädagogik aufgeführt, Deutungsweisen anderer institutioneller Akteure fehlen aber gänzlich.²⁸ Der Prüfbericht zu *CoD: MW 2* zitiert hingegen aus der Publikation der Medienpädagogen Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr sowie aus den Fachmagazine *CT* und *GameStar*, während der Prüfbericht zu *Dead Rising 3* eine Stellungnahme der USK, eine Produktbeschreibung des Spiels von *Amazon.de* sowie Auszüge aus den Testberichten der Fachmagazine *Gamesonly.at*, *Giga.de* und *Gamezone.de* enthält. Der Vergleich mit den Prüfberichten bis 2003 zeigt, dass externe Deutungsweisen eine wesentlich differenziertere Problematisierungsstruktur bedingen. Die sich ab 2003 abzeichnende Abwendung von der zuvor behaupteten Annahme einer generellen

20 Q10, S. 13.

21 Q10, S. 7.

22 Q12, S. 3.

23 Q12, S. 3.

24 Q12, S. 12.

25 Q12, S. 11f.

26 Q12, S. 11f.

27 Vgl. Q12, S. 11f.

28 Der Prüfbericht zu *Doom* (1994) enthält sogar gar keine Bezüge auf alternative institutionelle Quellen.

Schädlichkeit von Computerspielgewalt ließe sich so womöglich auch auf die verstärkte Einbindung externer Deutungsweisen in den Prüfprozess zurückführen.

9.2.1.2 Die Problematisierungsstruktur

Die Auswertung der Prüfberichte hat gezeigt, dass sich die verwendeten Wissenssele- mente inhaltlich zwar unterscheiden können, diese jedoch stets in zwei bis drei Pro- blemkomplexe 1. Grades eingebunden sind. Erst gegen Ende der Prüfberichte wird das thematisch-gebündelte Problemwissen in einen abschließenden Problemkomplex 2. Grades überführt. Diese finale Problembündelung fungiert einerseits als eine inhalt- liche Zusammenfassung aller zuvor aufgeführten Wissensselemente, erfüllt andererseits aber auch die Funktion eines zentralen Elements juristischer Anschlussfähigkeit.

Für einen besseren Überblick über die ermittelten Problemkomplexe des 1. und 2. Grades sowie über die jeweils zugrundeliegenden Rechtsnormen folgt eine kurze tabel- larische Darstellung:

Tab. 9: River Raid (1984)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
Kriegsverherrlichung	Sozialethische Desorientierung (§1 Abs. 1 Nr. 1 CjS)
Kriegsverharmlosung	
Aggressionssteigernde Eigenschaften	

Tab. 10: Doom (1994)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
Gewaltinszenierung	Sozialethische Desorientierung (§1 Abs. 1 Nr. 1 CjS)
Gewaltkonditionierung	

Tab. 11: C&C: Generals (2003)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
Kriegsverherrlichung	Sittliche Gefährdung (§1 Abs. 1 Nr. 1 CjS)
Kriegsverharmlosung	
Realitätsbezogenheit	

Tab. 12: CoD: MW 2 (2009/2010)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
Gewaltinszenierung	Schwere Jugendgefährdung (§15 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG, § 131 StGB)
Gewalt gegen Menschen	
Verletzung der Menschenwürde	

Tab. 13: Dead Rising 3 (2013/2014)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
Darstellung von rücksichtsloser und drastischer Gewalt	Schwere Jugendgefährdung (§15 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG, § 131 StGB)
Gewalt gegen menschenähnliche Wesen	
Zweckentfremdungen von jederzeit verfügbaren Gegenständen	

Ein Blick auf die verwendeten PK2 der ersten drei Prüfberichte lässt bereits eine Auffälligkeit erkennen: Obwohl alle drei Indizierungsentscheidungen von 1984, 1994 und 2003 auf Grundlage des Gesetzes über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte (GjS) begründet worden sind, weicht bei C&C: Generals der verwendete PK 2 ab. Während bei River Raid und Doom sämtliches Problemwissen im finalen Problemkomplex Sozialethische Desorientierung gebündelt wird, führt der Prüfbericht zu C&C: Generals den PK2 Sittliche Gefährdung ins Feld.

Obwohl beide PK2 als unbestimmte Rechtsbegriffe fungieren, unterscheiden sie sich in ihrer Anknüpfung an die verwendete Rechtsnorm § 1 Abs. 1 GjS. Dem Gesetzestext nach sind Schriften zu indizieren, wenn diese dazu »geeignet sind, Kinder oder Jugendliche sittlich zu gefährden«. Konkret sind damit »unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhaß anreizende sowie den Krieg verherrlichende Schriften«²⁹ gemeint. Der bei River Raid und Doom verwendete Rechtsbegriff Sozialethische Desorientierung lässt sich (im Gegensatz zum PK2 Sittliche Gefährdung) in dieser Rechtsnorm namentlich nicht wiederzufinden. Die Gefahr einer sozialetischen Fehlentwicklung bei Kindern und Jugendlichen durch spezifische Medieninhalte wird dabei nur auf Grundlage der in § 1 Abs. 1 GjS genannten Merkmale bewertet. Aufgrund unspezifischer Bewertungskriterien wie Sittlichkeit oder Verrohung ist der gesamte Rechtsbegriff Sozialethische Desorientierung derart bedeutungs offen, dass er als PK2 für nahezu alle (von den jeweils Bewertenden als problematisch empfundenen) Sachverhalte verwendet werden kann. Warum im Fall von C&C: Generals nun aber auf eine Sittliche Gefährdung verwiesen wird, kann an dieser Stelle nicht beantwortet werden. Der Be-

29 Vgl. §1 Abs. 1 GjS (Aufnahme von Schriften in eine Liste).

griff *Sozialethische Desorientierung* taucht im Prüfbericht zwar an zwei Stellen auf³⁰, in die Problematisierungsstruktur ist er jedoch nicht tiefergehend eingebunden.

Ganz allgemein zeigen die Problematisierungsstrukturen des Zeitraums 1984 bis 2003 eine überwiegende Begründung der PK2 auf Grundlage von statischen (Bezug auf rechtliche Vorgaben) und variablen Bewertungselementen (Bedeutungsoffenheit der rechtlichen Vorgaben). Aufgrund der relativen Bedeutungsoffenheit der institutionellen Vorgaben ist aber auch ein maßgeblicher Einfluss transformativer Bewertungselemente auf die Indizierungsentscheidungen festzustellen.

Die Indizierungsentscheidungen ab dem 1. April 2003 weisen hingegen eine einheitliche Bündelung von Problemwissen auf, die unter dem PK2 *Schwere Jugendgefährdung* zusammengefasst wird. Was genau eine *schwere Jugendgefährdung* ausmacht, ist im Paragraphen § 15 Abs. 2 JuSchG geregelt. Die rechtlichen Bewertungsgrundlagen sind daher deutlich verengter in ihrer Auslegung als es noch im Rahmen des GJS der Fall war. Der Einfluss statischer Bewertungselemente auf die Prüfentscheidungen hat demnach deutlich zugenommen, während analog ein Rückgang affektiver Wissensselementen zu verzeichnen ist. Diese Veränderungen decken sich zeitlich mit der Novellierung des JuSchG ab dem 1. April 2003. Der mit diesem Ereignis verbundene Wechsel auf statische Bewertungselemente als primäre Bewertungsgrundlage zeigt sich gleichermaßen in den Wissensselementen als auch in den eingesetzten PK2. Die Annahme einer allgemeinen Versachlichung der Prüfpraxis ab 2003 wird hierdurch gestützt.

Die in den Prüfberichten eingesetzten Problemkomplexe 1. Grades zeigen (in Relation zu den PK2) eine etwas abweichende Bewertungsstruktur. So beinhalten die PK1 (in allen untersuchten Prüfberichten) Hinweise auf variable Bewertungselemente, zumeist in Form externer Bewertungskontexte³¹, die argumentativ in die Problematisierungsstruktur eingebunden sind und dadurch ebenfalls Einfluss auf die Prüfentscheidungen nehmen. Diese treten zumeist in Form von direkten oder indirekten Verweisen auf bestimmte Diskursen oder anderweitige externe Bewertungskontexte der jeweiligen Zeit auf.³² Bei näherer Betrachtung dieser externen Einflüsse zeichnen sich zwei spezifische Problemmuster ab, die wiederkehrend die Begründung der Indizierungsentscheidungen geprägt haben:

-
- 30 Zum einen in der Argumentation des Antragstellers (Q6, S. 3), zum anderen als Randbemerkung in Bezug auf Grenzen in der Gewaltdarstellung (Q6, S. 10).
 - 31 Die Formulierung »extern« meint, außerhalb institutioneller Deutungs- und Bewertungsvorgaben stehend (also abseits von statischen Bewertungselementen).
 - 32 Weitere variable Bewertungselemente wie die variierende Zusammensetzung des Prüfungsumfanges oder die persönlichen Ansichten der Prüfer*innen (und somit einer möglicherweise wechselhaften Auslegung der verwendeten Paragraphen) müssen hier ausgeklammert werden, da sich diese aus dem Analysematerial nicht eindeutig herausarbeiten lassen.

1. Die Darstellung von Krieg

Im Prüfbericht zu *River Raid* (1984) ist eine deutlich ablehnende Haltung gegenüber militärisch kontextualisierten Spielinhalten zu erkennen. Das beigelegte Gutachten von Prof. Kampe deckt sich hierbei nahtlos mit der Problemdeutung der BPjS: »Der Spieler wird im Spiel ›RR‹ an kriegerischen Vernichtungshandlungen beteiligt, die er aufgrund der Ausgangssituation im Spielverlauf aktiv mitgestaltet und nachvollzieht.«³³ Die Problemdeutung, dass Darstellungen von Krieg im Spiel glorifiziert werden und dadurch von den Rezipient*innen als etwas Unterhaltsames oder Tugendhaftes verstanden werden könnten, wird vom Prüfungsgremium gänzlich in den Prüfbericht übernommen. Dies wird durch die hohe Anzahl an identischen Formulierungen bestätigt, die sich sowohl im Gutachten als auch im später verfassten Prüfbericht vorfinden lassen. Kampes argumentative Gleichsetzungen von realen und virtuellen Gewalthandlungen hat somit einen maßgeblichen Einfluss auf die Indizierungsentscheidung genommen.

Ein möglicher Grund für die auffällig aversive Haltung gegenüber Computerspielen mit Kriegsbezügen lässt sich aus dem gesellschaftspolitischen Kontext der damaligen Zeit ableiten. Der anhaltende *Kalte Krieg* in den 1980er-Jahren und die damit verbundene Bedrohung eines jederzeit ausbrechenden Atomkrieges bedingte in der Gesellschaft eine kollektive Angst, die wahrscheinlich auch auf institutioneller Ebene zu einer Sensibilisierung für mediale Kriegsdarstellungen geführt haben könnte.³⁴ Hinweise auf eine generelle Negativdeutung kriegerischer Kontexte finden sich auch in den Beschreibungen zu *River Raid* wieder: Affektive Formulierungen wie »paramilitärische Ausbildung«³⁵ oder »offensichtlich militärtaktische Überlegungen«³⁶ setzen den Konsum des Spiels mit einer realen Militärausbildung gleich, vor der es Kinder und Jugendliche zu schützen gilt. Die PK1 *Kriegsverherrlichung* und *Kriegsverharmlosung* bündeln diese Problemdeutungen und übertragen diese in eine rechtskräftige Indizierungsentscheidung.³⁷ Speziell der häufige Gebrauch affektiver Wissens Elemente sowie die Gleichsetzung virtueller und realer Kriegsbezüge fungieren hier als variable Bewertungselemente, die auf den institutionellen Bewertungsprozess eingewirkt haben. Ein Zusammenhang zwischen dem *Kalten Krieg* (als externer und in dieser Zeit besonders wirkmächtiger Problemdiskurs) und einer allgemein erhöhten Sensibilität für den Themenbereich »Krieg« scheint daher sehr wahrscheinlich.

33 Q6, S. 10.

34 Die Historikerin Susanne Schregel argumentiert: »Mit dem Aufkommen der ›neuen Friedensbewegung‹ in der Bundesrepublik Deutschland zu Beginn der 1980er-Jahre verbreiteten sich apokalyptische Szenarien in bemerkenswerter Weise. Imaginationen zerstörter Städte und Regionen nach dem Einsatz von Atomwaffen, Landschaften voller zeretzter Körper und verwesender Leichen, das unmittelbare Bevorstehen eines Krieges durch strategische Absicht oder technische Pannen, die Allgegenwart des Militärischen als Indiz für das Ausmaß destruktiver Kräfte in Gesellschaft und unmittelbarer Lebenswelt. (...) Zeitgleich zu diesem Pandämonium voller endzeitlicher Plagen und detailliert ausgemalter Katastrophen etablierte sich in der Republik ein auffälliges und in vielen Äußerungsformen anzutreffendes Gespräch über Angst.« (Schregel 2009, S. 495).

35 Q6, S. 3.

36 Q6, S. 3.

37 Die beiden Problemkomplexe *Kriegsverherrlichung* und *Kriegsverharmlosung* sind terminologisch an den in § 1 Abs. 1 Nr. 1 GjS enthaltenen Passus »Krieg verherrlichende Schriften« anschlussfähig.

Eine ähnliche Beeinflussung der Prüfpraxis durch externe Militärkonflikte zeigt sich auch (rund neunzehn Jahre später) im Prüfbericht zu *C&C: Generals*. Die PK1 *Kriegsverherrlichung* und *Kriegsverharmlosung* bilden hier den argumentativen Kern der Prüfentscheidung. Im Gegensatz zum Bedrohungsszenario des *Kalten Krieges* wird bei *C&C: Generals* konkret auf den sich damals abzeichnenden *Irakkrieg* (oder auch dem *Dritten Golfkrieg*) Bezug genommen. Die Problematisierungen realitätsbezogener Spielinhalte wie »Massenvernichtungswaffen«³⁸ oder dem »Irak«³⁹ als einer von mehreren vorgegebenen Handlungsorten im Spiel, schließen sich zu einer allgemeinen Kritik an der Realitätsnähe des Spiels zusammen, die im zusätzlichen PK1 *Realitätsbezogenheit* ihren Ausdruck findet.

Die zeitliche Überschneidung der Veröffentlichung des Spiels und der Ausbruch des Konflikts verdienen dabei besondere Beachtung. So begann der *Irakkrieg* formal am 2. Mai 2003, also nur wenige Monate nach der Veröffentlichung von *C&C: Generals* am 10. Februar 2003. Beide Ereignisse weisen in ihren Problematisierungen zwei übereinstimmende Narrative auf – *Krieg* und *Terror*. Als Folge der Anschläge vom 11. September 2001 ist der *Irakkrieg* in der öffentlichen Berichterstattung immer wieder eng mit dem US-amerikanischen Schlagwort »War on terror« verknüpft. Der Begriff *Terror* (als Problemname) avancierte in kürzester Zeit zu einem wirkmächtigen (dabei gleichwohl relativ unbestimmten) Narrativ, welches auch heute noch in globalen Konflikten Verwendung findet.

Aufgrund der zeitlichen Nähe des Prüfungsvorgangs zum Ausbruch des *Irakkriegs* verwundert es nicht, dass die Problemnamen *Terror* und *Krieg* auch im Prüfbericht zu *C&C: Generals* explizit thematisiert werden. Dies wird gerade bei der Darstellung der spielbaren Fraktion *Global Liberation Army* (GLA) deutlich, die das Prüfungsgremium als besonders problembehaftet darstellt, da diese eine »[...] Verbindung zwischen islamischen Terroristen und weiten Teilen des Nahen Ostens und Zentralasiens«⁴⁰ suggeriert. Eine klare Trennung zwischen einem Computerspiel (als Unterhaltungsmedium) und der Gefährlichkeit von realem Terrorismus bleibt durch die argumentative Gleichsetzung der fiktiven GLA mit real existierenden »Terrorgruppen wie Al Quaida«⁴¹ weitestgehend aus. Die unmittelbar in der Argumentation verankerte Annahme einer »starke[n] Identifikationsmöglichkeit des Spielers«⁴² lässt die übergeordnete Problemdeutung erkennen, die Spieler*innen könnten den Handlungen und ideologischen Motiven der fiktiven Terrororganisation nacheifern.

Anders als bei *River Raid* (welches ausschließlich auf die Darstellung militärischer Flug- und Fahrzeuge beschränkt ist) sind die Realbezüge in *C&C: Generals* klar zu erkennen. Problemthemen wie Krieg und Terrorismus werden darin unmissverständlich dargestellt und auf spielerische Weise erfahrbar gemacht. Während im Prüfbericht zu *River Raid* der *Kalte Krieg* als Bewertungskontext vermutet werden kann, ist der Einfluss des *Irakkriegs* auf die Indizierungsentscheidung eindeutig nachweisbar. Trotz dieser

38 Q8, S. 7.

39 Q8, S. 3.

40 Q8, S. 5.

41 Q8, S. 5.

42 Q8, S. 4.

unterschiedlichen Darstellung und Problematisierung von kriegerischer Gewalt zeigen beide Prüfberichte, dass die *Darstellung von Krieg* als ein konkreter Indizierungsgrund fungiert, der Militärkonflikte als externe Problem diskurse in Form von variablen Bewertungselementen in die Problematisierungsstruktur implementiert. Die *Darstellung von Krieg* ist somit ein Problemmuster, das immer dann in Erscheinung tritt, wenn Computerspiele vom Prüfgremium mit realen Militärkonflikten in Verbindung gebracht werden.⁴³

2. Die Darstellung von Gewalt

Der Vergleich der Prüfberichte zu *River Raid* und *C&C: Generals* mit den Prüfberichten zu *Doom*, *CoD: MW 2* und *Dead Rising 3* lässt ein weiteres Problemmuster erkennen. Obwohl die *Darstellung von Gewalt* inhaltliche Überschneidungen mit dem Problemmuster *Darstellung von Krieg* aufweist, ist diese jedoch auf weitestgehend eigenständige Problematisierungsstrukturen zurückzuführen. Ein hauptsächlicher Unterschied liegt in den eingesetzten PK1, die weniger die kontextuellen Einbindungen von Gewalt (bspw. in ein Kriegs-Narrativ) als vielmehr die allgemeinen Grenzen der Gewaltinszenierung thematisieren. Hierbei kommt es bei den PK1 häufiger zu inhaltlichen Überschneidungen und Wiederholungen. Die PK1 *Gewaltinszenierung* und *Gewalt gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen* sind dafür ein gutes Beispiel, da diese in allen drei Prüfberichten direkt oder in synonyme Form (aber bei inhaltlich kongruenter Argumentation) in die Problematisierungsstrukturen eingebunden sind.⁴⁴

Der PK1 *Gewaltinszenierung* thematisiert ausschließlich die audio-visuelle Darstellung von Gewalthandlungen. Die einzelnen Problemstränge, aus denen sich der Problemkomplex in den drei Prüfberichten zusammensetzt, unterscheiden sich im zeitlichen Verlauf jedoch nur marginal. Im Prüfbericht zu *Doom* (1994) wird die *Gewaltinszenierung* primär unter der Problembewertung der »bedenkenlose[n], realistisch inszenierte[n] Tötung unter anderem von Gegner in Menschengestalt«⁴⁵ ins Feld geführt. Dabei inkorporiert der PK1 *Gewaltinszenierung* einen Problemstrang, der in den späteren Prüfberichten zu *CoD: MW 2* und *Dead Rising 3* als ein separater Problemkomplex fungiert – die *Gewalt gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen*. Durch die argumentative Einbindung der *Gewalt gegen menschliche Gewaltziele* erfährt der PK1 *Gewaltinszenierung* eine zusätzliche Wirkmacht. Der Prüfbericht suggeriert hierdurch eine zusätzliche Notwendigkeit der Problembehebung (hier in Form einer Indizierung), welche durch

43 Auch der Titel *CoD: MW 2* beinhaltet Abschnitte mit konkreten Kriegsbezügen. Da das darin gezeigte Szenario eines Angriffskrieges Russlands auf die USA jedoch rein fiktiv ist und keine direkten Parallelen zu realen Konflikten aufweist, kann vermutet werden, dass die Prüfstelle fiktiven Kriegsdarstellungen ein geringeres Gefährdungspotenzial zuschreibt. Im Umkehrschluss wird die Annahme, dass konkrete Realitätsbezüge ausschlaggebend für eine Problematisierung von kriegerischer Gewalt sind, zusätzlich gestärkt.

44 Der bei der Indizierung von *CoD: MW 2* eingesetzte PK1 *Gewaltverherrlichung* ist in seiner Argumentation nahezu kongruent zum PK1 *Darstellung von rücksichtsloser und drastischer Gewalt* des Prüfberichts zu *Dead Rising 3*. Beide Problemkomplexe bündeln Problemwissen, mit dem Verstöße gegen das Tatbestandsmerkmal der strafbaren Gewaltdarstellung (nach § 131 StGB und § 15 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG) begründet werden.

45 Q7, S. 5.

den häufigen Gebrauch affektiver Wissensselemente wie »Der Tod des Gegners wird auf extrem blutige Art und Weise«⁴⁶ oder »Das jeweilige Opfer verwandelt sich in blutig auseinanderstrebende Fleischfetzen«⁴⁷ zusätzlich bekräftigt wird.

Im Fall von *Doom* erweitert der PK1 *Gewaltinszenierung* die Kritik an der audio-visuellen Inszenierung von Tötungshandlungen um eine wirkungstheoretische Problemdeutung. Das Prüfungsgremium argumentiert, dass die hohe Spielgeschwindigkeit sowie das Belohnungssystem des Spiels (durch Highscores, die die Messbarkeit und Vergleichbarkeit der eigenen Spielleistung ermöglichen) zu einem unreflektierten Einüben führen und somit einer Konditionierung von Tötungshandlungen gleichzusetzen sind.⁴⁸

Gegen Ende der Indizierungsentscheidung erfährt das Argument der Gewaltkonditionierung noch eine weitere Konkretisierung bzw. Relativierung: Das Prüfungsgremium betont, dass die Indizierung von *Doom* weniger auf der Annahme beruht, »die Heranwachsenden könnten das Gespielte [...] in der alltäglichen Lebenswelt umsetzen«. Vielmehr bestehe die »Gefahr« darin, dass durch das Spielen »Hemmschwellen, die jeder Tötungs- und Verletzungshandlung entgegenstehen«⁴⁹ abgebaut werden. Dies ist interessant, da sich das Prüfungsgremium hier eindeutig von der Annahme der *Suggestionsthese* als Bewertungsgrundlage distanziert und als Theorie der Medienwirksamkeit stattdessen auf die *Habitualisierungsthese* rekurriert. In dieser abschließenden Relativierung wird bereits ein erster Deutungswandel ersichtlich, indem sich die BPjS von der monokausalen Verbindung zwischen Spiel und Aggression (wie sie noch bei *River Raid* vertreten wurde) distanziert.

Im Gegensatz zu *Doom* problematisieren die Prüfberichte zu CoD: MW 2 (2009/2010) deutlich weniger die audio-visuellen Gewaltinszenierungen als vielmehr die narrative Einbettung der Gewalt ins Spielgeschehen. Diese veränderte Gewaltbewertung wird durch die inhaltliche Begründung des PK1 *Gewaltinszenierung* in Bezug auf den Spielabschnitt *No Russian* besonders deutlich. Der in dieser Mission inszenierte (und aktiv von den Spieler*innen durchführbare) Terroranschlag auf einen zivilen Flughafen wird vom Prüfungsgremium als »in besonderem Maße indizierungsrelevant«⁵⁰ und als eine »sadistische und kaltblütige Auslöschung von Menschenleben allein aus strategischem Kalkül«⁵¹ bewertet. Diese Problembewertungen zeigen, dass der hauptsächliche Indizierungsgrund für das Spiel nicht auf den allgemeinen Einsatz von Schusswaffen gegen menschliche Gewaltziele zurückzuführen ist, sondern auf die virtuelle Tötung unbewaffneter Personen. Im Gegensatz zu *Doom* wird also nicht mehr der generelle Einsatz von Waffengewalt problematisiert, sondern deren narrative Einbindung ins Spielgeschehen. Dass die Gewalthandlungen in *No Russian* über die Narration des Spiels als Notwendigkeit zur Erreichung eines übergeordneten Ziels dargestellt und legitimiert werden, verschärft somit die Problematisierbarkeit dieses Spielabschnitts.⁵²

46 Q7, S. 6.

47 Q7, S. 3.

48 »Das Töten wird, der hohen Leistungsmotivation insbesondere männlicher Heranwachsender entgegenkommend, spielerisch eingeübt und zum sportlichen Vergnügen verniedlicht.« (Q7, S. 6).

49 Q7, S. 7.

50 Q10, S. 6.

51 Q10, S. 14.

52 Q4, Minute 0:45-1:01.

Die Verlagerung von der Problematisierung allgemeiner Gewaltdarstellungen auf kontextuelle Gewaltdarstellungen belegt die Neuauslegung des PK1 *Gewaltinszenierung* und ist somit ein Indikator für eine veränderte Gewaltbewertung der Bundesprüfstelle. Vermutlich lässt sich diese Entwicklung auf die Prüfpraxis der nachfolgenden Jahre zurückführen. So hätte die Weiterführung einer strikten Ablehnung von Gewalthandlungen gegen menschliche Gewaltziele (wie im Prüfbericht zu *Doom* von 1994) zur Folge gehabt, dass jedes Spiel (und speziell jeder First-Person Shooter) mit menschlichen oder anthropomorphen Gewaltzielen hätte indiziert oder abgeändert werden müssen.⁵³ Gemessen am Wachstum des Marktes und der stetig steigenden Zahl an neuen Titeln, hätte eine gleichbleibend restriktive Prüfpraxis eine ebenfalls deutliche Steigerung an Indizierungen bedeutet.

Um dieses Problem aufzubrechen, verwendet der Prüfbericht zu CoD: MW 2 den PK1 *Gewalt gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen* als einen separaten PK1 zur Differenzierung von Gewaltkontexten. Anders als zuvor bei *Doom* dient die Problembeschreibung »Gewalt gegen Dutzende von unbeteiligten und unbewaffneten Zivilisten«⁵⁴ hier einer konkreten Unterscheidung menschlicher Gewaltziele. Indem nun zwischen bewaffneten und unbewaffneten Gegnern differenziert wird, wird die generelle Problematisierung von Gewalt gegen menschliche Gewaltziele aufgehoben. Die Neuauslegung des PK1 *Gewalt gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen* ist somit ein maßgeblicher Indikator für eine differenziertere Bewertung von Computerspielgewalt durch die Bundesprüfstelle.

Eine Gemeinsamkeit der beiden Problemmuster *Darstellung von Krieg* und *Darstellung von Gewalt* besteht in der Einbeziehung des Gameplays (also der zentralen Spielmechaniken) sowie der technischen Beschaffenheit eines Spiels in die finale Gewaltbewertung. Die Auswertung der Problematisierungsstrukturen hat gezeigt, dass Kriterien wie Spielmechanik oder Grafik auch jugendgefährdende Eigenschaften zugesprochen werden können. So werden im ersten Prüfbericht von 1984 die hohe Spielgeschwindigkeit sowie der repetitive Spielablauf einem »Befehl-Gehorsamkeits-Verhältnis«⁵⁵ gleichgesetzt, das die Handlungen der Spieler*innen automatisieren und so eine kritische Auseinandersetzung mit den Handlungskontexten verhindern würde. Die gleiche Argumentation ist auch beim nachfolgenden *Doom* wiederzufinden. Die technische Neuerung des freien Agierens aus der Ich-Perspektive innerhalb einer dreidimensionalen Umgebung würde, in Kombination mit der hohen Spielgeschwindigkeit, das unmittelbare Erleben drastischer Gewalt intensivieren und dadurch ebenfalls ein automa-

53 Spiele wie *Half Life* von 1998 oder *Soldier of Fortune* von 2000 zeigen, dass bei der Bundesprüfstelle noch bis zum Anfang der 2000er-Jahre eine generelle Ablehnung von Gewalt gegen menschliche Gewaltziele vorgeherrscht haben muss. Damit die Spiele (beide First-Person Shooter) in Deutschland veröffentlicht werden konnten (nachdem die Originalversionen schnellstmöglich indiziert wurde), mussten die Entwickler alle menschlichen Gewaltziele in nicht-menschliche Gewaltziele abändern. Aufgrund dessen sind Gewaltdarstellungen in deutschen Versionen häufig visuell entschärft, indem u. a. menschliche Soldaten in Roboter umgeändert wurden. Brüche in der Narration und somit auch in der Immersion wurden dabei in Kauf genommen.

54 Q7, S. 13.

55 Q6, S. 4.

tisiertes »Befehls- und Gehorsamkeitsverhältnis«⁵⁶ erzeugen, das der »Einübung des gezielten Tötens«⁵⁷ dient.

Eine Problematisierung des Gameplay ist in den Prüfberichten ab 2003 nicht mehr festzustellen, wohingegen die Problematisierung der grafischen Leistungsfähigkeit der Spiele fortgeführt wird. Der Argumentation folgend ist eine zunehmend realistischere Grafik einer zunehmend verbesserten Inszenierung von virtuellen Gewalthandlungen und somit einer höheren Jugendgefährdung gleichgesetzt. Die Zuschreibung einer verstärkenden Wirkung jugendgefährdender Inhalte durch eine realitätsnahe Grafik zeigt sich ab 2003 in allen drei Prüfberichten:

- *C&C: Generals* (2003): »Die ausgezeichnete Grafik des Spiels verstärkt die Ästhetisierung zusätzlich.«⁵⁸
- *CoD: MW 2* (2009): »Aufgrund der neuesten Standards entsprechenden Grafik und der Handlung des Spiels[...] sind die Gewaltdarstellungen von »Call of Duty – Modern Warfare 2« als besonders realistisch einzustufen.«⁵⁹
- *Dead Rising 3* (2009): »Die grafische Darstellung der Schauplätze ist detailliert und hochauflösend dargestellt. Dementsprechend detailliert sind auch die Verletzungsszenen visualisiert.«⁶⁰

Vergleicht man diese Argumentationslinien der ausgewerteten Prüfberichte bis 2014 mit einer Stellungnahme der BPjM über die Nicht-Indizierung von *Mortal Kombat X* von 2015, wird eine signifikante Veränderung in der Deutungslogik der Prüfstelle offensichtlich:

»Die ständige Weiterentwicklung der technischen Möglichkeiten und die verbesserte Graphik führen nach den Erkenntnissen des Gremiums dazu, dass in einigen Computerspielen die Darstellung der Tötungsszenen so realitätsgetreu erfolgt, dass die Unterscheidung zwischen Realität und Spielwelt und damit eine Distanzierung vom Spielgeschehen nicht immer gelingt. Die Weiterentwicklung der Technik führt andererseits aber auch dazu, dass Spiele wie das vorliegende das Fiktive ihrer Umgebung, Charaktere und Handlung immer deutlicher erkennen lassen.«⁶¹

Die Argumentation des Auszugs steht den Problemdeutungen aller ausgewerteten Prüfberichte nahezu diametral entgegen. Zwar wird die bislang vertretene Annahme eines Einflusses der grafischen Leistung auf die institutionelle Gewaltbewertung noch einmal bestätigt, im Anschluss aber zugleich relativiert. *Mortal Kombat* (eine Spielereihe, die seit 1992 für drastische Gewalt bekannt ist) wird erstmalig nicht indiziert, weil die Grafik (nach neuer Auffassung des Prüfungsgremiums) nicht mehr die dargestellte Gewalt

56 Q7, S. 6.

57 Q7, S. 6.

58 Q8, S. 6.

59 Q10, S. 12.

60 Q12, S. 12.

61 Entscheidung Nr. 6069: »EU-Version von »Mortal Kombat X« nicht indiziert« vom 02.07.2015, S. 25.

und somit eine potenzielle Jugendgefährdung verstärkt, sondern vielmehr deren Einbindung in einen fiktiven Handlungsrahmen unterstreicht. Diese Neubewertung von Grafik im Kontext von Computerspielgewalt stellt nicht weniger als eine Zäsur in der Prüfpraxis der BPjM dar.

Ein weiterer Hinweis auf eine Liberalisierung der Gewaltbewertung lässt sich im Prüfbericht zu *Dead Rising 3* (2013) erkennen. Die PK1 *Gewaltinszenierung* und *Gewalt gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen* bündeln darin einen Großteil des eingesetzten Problemwissens, wobei die in der Gewaltanalyse vorgenommene Einstufung der Gewaltinhalte als *drastisch* und *explizit* weitestgehend wiederzufinden ist. In den beiden PK1 wird sowohl die drastische Darstellung als auch die hohe Quantität (»[...] fließbandartige Aneinanderreihung von Mord und Metzelszenen«⁶²) als maßgebliche Indizierungsgründe hervorgehoben, während sich der dritte PK1 – *Zweckentfremdungen von jederzeit verfügbaren Gegenständen* – konkret auf eine angenommene Folge der gezeigten Mediengewalt bezieht.

Ein zentrales Thema des Prüfberichts zu *Dead Rising 3* ist die Frage nach den definitorischen Grenzziehungen zwischen menschlichen und anthropomorphen Gewaltzielen. Ausgehend von der (durch die USK aufgeworfene) Frage, ob zwischen der drastischen Gewalt gegen Zombies (anthropomorphe Gewaltziele) und der drastischen Gewalt gegen menschliche Gegner unterschieden werden müsse, argumentiert der Prüfbericht im PK1 *Gewalt gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen*, dass es sich bei den Zombies »[...] um eindeutig zumindest menschenähnliche Wesen [handelt], die alle Voraussetzungen erfüllen, die vom äußeren Erscheinungsbild her an das Qualifizierungsbild Mensch zu stellen sei.«⁶³ Der Argumentation nach sind Zombies also menschlichen Gewaltzielen gleichgesetzt, was dazu führt, dass die BPjM keine inhaltliche Unterscheidung der beiden Gewaltziele vornimmt. Diese konkretisierte Problembewertung (welche abstrahierende Aspekte wie ironisierte Gewalt gänzlich ausklammert) erfüllt in der Problematisierungsstruktur eine Doppelfunktion: Einerseits legitimiert sie formal die Indizierungsentscheidung, andererseits fungiert sie als eine generelle Bewertungsrichtlinie, die auf zukünftige Fälle angewendet werden kann.

Die hier erkennbare Deutungshoheit der Prüfstelle wäre an sich gar nicht so bemerkenswert, wenn die dabei verwendete Problemdeutung nicht mit der Nicht-Indizierung des zwei Jahre später erscheinenden *Dead Rising 4* gänzlich wieder aufgehoben worden wäre. Obwohl der Nachfolger in seiner Gewaltinszenierung inhaltlich nahezu kongruent zum zuvor indizierten *Dead Rising 3* ist, hatte die USK dem Spiel die Altersfreigabe »ab 18« erteilt, woraufhin es nicht mehr indiziert werden konnte.⁶⁴ Die von der BPjM zuvor vorgenommene Gleichsetzung menschlicher und anthropomorpher Gewaltziele ist somit binnen kurzer Zeit von der USK aufgehoben worden, wodurch violente Computerspiele mit anthropomorphen Gewaltzielen keine pauschale Zuschreibung als jugendgefährdend mehr erhalten. Diese veränderte Bewertung von Gewaltzielen ist ein

62 Q12, S. 8.

63 Q12, S. 2.

64 Vgl. Artikel »Dead Rising 4-Entscheidung ist kein Freifahrtschein« auf Gameswirtschaft.de vom 30.01.2017.

weiterer Indikator für einen Umdeutungsprozess auf institutioneller Ebene, der als eine allgemeine Liberalisierungstendenz innerhalb des deutschen Jugendmedienschutzes verstanden werden kann.

Ein letzter Hinweis auf eine veränderte Gewaltbewertung ergibt sich aus den Bewertungselementen aller ausgewerteten Prüfberichte. Während die Prüfberichte zu *River Raid*, *Doom* und *C&C: Generals* noch stark von variablen (Überzeichnungen, Emotionalisierungen) und transformativen Bewertungselementen (unbestimmte Rechtsbegriffe wie *Sittlichkeit*, *Verrohung* oder Sozialethische *Desorientierung*) geprägt sind, weisen die Problematisierungsstrukturen von *CoD: MW 2* und *Dead Rising 3* verstärkte Einbindungen von statischen Bewertungselementen in die jeweiligen Problemkomplexe auf. Der Einfluss variabler und transformativer Bewertungselemente ist hingegen merklich zurückgegangen.

Auch die Einbindung variabler Bewertungselemente hat sich ab 2003 verändert. In den frühen Prüfberichten treten variable Bewertungselemente überwiegend in Form von Emotionalisierungen (»Erschießungstod«⁶⁵), umgangssprachlichen Äußerungen (»auseinanderstrebende Fleischfetzen«⁶⁶) und rhetorischen Überzeichnungen der Sachverhalte (»paramilitärische Ausbildung«⁶⁷) auf. Ab dem Prüfbericht zu *C&C: Generals* (und somit kurz vor der Novellierung des Jugendschutzgesetzes) beginnen sich die Bewertungsrahmen von Computerspielgewalt von einer rein audio-visuellen auf eine kontextuelle Betrachtungsebene zu verschieben. Neben der bereits thematisierten Kontextualisierung kriegerischer Gewaltinhalte in *C&C: Generals* wird diese Entwicklung auch am Prüfbericht zu *CoD: MW 2* deutlich. Die darin enthaltenen Beschreibungen des Spielabschnitts *No Russian* bringen die gezeigte Gewalt unmittelbar mit externen Problemdiskursen (Amokläufe, Killerspiele) der 2000er-Jahre in Verbindung. Affektive Formulierungen wie »Massaker«⁶⁸ oder der Vergleich der Spielszene mit einem »abgefilmten Amoklauf«⁶⁹ gehen über die bloße Interpretation von Visualität hinaus und verleihen so der Argumentation der Indizierungsentscheidung zusätzliches Gewicht.

In den Prüfberichten zu *Doom* und *Dead Rising 3* (die aufgrund allgemeiner Gewaltdarstellungen indiziert wurden) lassen sich hingegen keine Verweise auf externe Problemdiskurse vorfinden. Obwohl *Doom* (ebenfalls ein First-Person Shooter) eine ganz ähnliche Bildästhetik bietet, beinhaltet der Prüfbericht von 1994 keine Vergleiche mit realen Gewalttaten. Auch dem Prüfbericht zu *Dead Rising 3* sind lediglich allgemeine Problematisierungen ohne Bezug auf reale Ereignisse zu entnehmen. Die veränderte Einbindung variabler Bewertungselemente in den Prüfberichten zu *C&C: Generals* und *CoD: MW 2* belegt somit den Einfluss besonders wirkmächtiger externer Gewaltdiskurse auf die institutionelle Bewertung von Computerspielgewalt.⁷⁰

65 Q7, S. 3.

66 Q7, S. 3.

67 Q6, S. 3.

68 Q10, S. 3.

69 Q10, S. 7.

70 Wie bereits besprochen, bietet auch der Prüfbericht zu *River Raid* Anhaltspunkte für einen Einfluss externer Problemdiskurse auf die Indizierungsentscheidung. Diese werden (im Gegensatz zu den Prüfberichten ab 2003) jedoch an keiner Stelle explizit erwähnt. Eine direkte Einbindung externer Problemdiskurse in die Problematisierungsstruktur ist somit erst ab 2003 konkret nachweisbar.

9.2.1.3 Zusammenfassung

Die Problemmusteranalyse hat deutliche Veränderungen der Problematisierungsstrukturen der Indizierungsberichte aufgezeigt. So lassen die ausgewerteten Problematisierungs- und Bewertungsstrukturen im Laufe des Untersuchungszeitraums von rund 30 Jahren eine Entwicklung von einer eher subjektiv und affektiv geprägten Prüfpraxis hin zu einer differenzierten und rationalisierten Bewertung von Computerspielgewalt erkennen. Die Versachlichung der Problematisierungsstrukturen wird im Vergleich der Prüfberichte bis 2003 und ab 2009 deutlich. Die ungefähre zeitliche Eingrenzbarkeit dieses Umbruchs lässt vermuten, dass das Inkrafttreten des *Jugendschutzgesetzes* (JuSchG) maßgeblichen Einfluss auf die veränderten Gewaltbewertungen gehabt haben muss. Der inhaltliche Vergleich der Prüfberichte lässt vier konkrete Veränderungen erkennen:

- Reduktion von Affektivität (Rückgang emotionalisierender Wissens Elemente sowie von Überzeichnungen und Fehldarstellungen).
- Juristisch-legitimierte Versachlichung (verstärkte Einbindung rechtlicher Vorgaben in die Problembewertungen).
- Zunehmender Deutungspluralismus (Einbindung alternativer institutioneller Deutungsweisen in die Prüfberichte).
- Abkehr von Gleichsetzung und Monokausalität (Virtuelle Gewaltdarstellungen werden ab 2003 deutlich weniger mit realen Gewalthandlungen gleichgesetzt. Direkte oder indirekte Verweise auf eine pauschale aggressionsfördernde Wirkung gewalthaltiger Spiele lassen sich nicht mehr feststellen).

Weitere Veränderungen zeigt die Analyse der Problematisierungsstrukturen. Während die frühen Prüfberichte (1994–2003) in ihren Argumentationslinien noch stark von transformativen und zum Teil auch variablen Bewertungselementen geprägt sind, nehmen die Indizierungsentscheidungen nach 2003 deutlich mehr Bezug auf statische Bewertungselemente. Das bedeutet, dass Problembewertungen sich im stärkeren Maße an den entsprechenden Gesetzestexten orientieren und dadurch zugleich juristisch legitimiert werden. Der merkbare Rückgang von affektivem Problemwissen untermauert diese Annahme.

Des Weiteren sind im Quellenmaterial zwei übergeordnete Problemmuster auszumachen, die die Problematisierung von Computerspielen in eine *Darstellung von Gewalt* und in eine *Darstellung von Krieg* unterteilen. Während die Prüfberichte vor der Novellierung des Jugendschutzgesetzes deutlich stärkere Problematisierungen von kriegerischen Spielinhalten aufweisen, erstreckt sich die allgemeine Problematisierung drastischer Gewaltdarstellungen über den gesamten Untersuchungszeitraum.⁷¹ Beide Problemmuster unterscheiden sich anhand der jeweils im Prüfbericht verwendeten Problemkomplexe. So erfolgte die Indizierung der Titel *River Raid* und *C&C: Generals*

71 Obwohl in CoD: MW 2 ebenfalls kriegerische Gewaltinhalte zu sehen sind, werden diese von der Bundesprüfstelle nicht mehr ausdrücklich als kriegsverherrlichend oder kriegsverharmlosend eingestuft.

maßgeblich auf Grundlage der PK1 *Kriegsverharmlosung* und *Kriegsverherrlichung*. Die Indizierungen von *Doom*, *CoD: MW 2* und *Dead Rising 3* erfolgten hingegen über die PK1 *Gewaltinszenierung* und *Gewalt gegen Menschen*.

9.2.2 Computerspiel-Fachjournalismus

Für die Problemmusteranalyse sind insgesamt sechzehn fachjournalistische Testartikel zu fünf indizierten Spielen ausgewertet worden. Wie in der Darstellung der quantitativen Ergebnisse dargelegt, beinhalten hiervon lediglich fünf Artikel problematisierende Wissensselemente. Diese weitgehend positiven Berichterstattungen lassen sich zunächst dadurch erklären, dass der Computerspiel-Fachjournalismus (als Akteur der Publizistik) in den Bewertungen spezifischer Sachverhalte deutlich weniger an gesetzliche Bewertungs- oder Deutungsvorgaben gebunden ist als staatliche Institution wie die BPjM. Auf institutioneller Ebene wird diese relative Bewertungsfreiheit sowohl durch die Presse- als auch die Meinungsfreiheit verfassungsrechtlich geschützt. Hierdurch kann die persönliche Meinung der Fachjournalist*innen stärker in die publizierten Artikel einfließen, solange diese nicht gegen gesetzliche Auflagen verstoßen.

Allerdings kann auch eine zuvor durch die Bundesprüfstelle ausgesprochene Indizierungsentscheidung ein juristisches Hemmnis für die Berichterstattung sein. Der Grund hierfür ist das mit der Indizierung einhergehende Werbeverbot, wonach indizierte Medien nicht mehr öffentlich beworben werden dürfen. In § 6 Abs. 1 des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags (JMStV) heißt es dazu formal:

»Werbung für indizierte Angebote ist nur unter den Bedingungen zulässig, die auch für die Verbreitung des Angebotes selbst gelten. Die Liste der jugendgefährdenden Medien (§ 18 des Jugendschutzgesetzes) darf nicht zum Zwecke der Werbung verbreitet oder zugänglich gemacht werden.«⁷²

Da der Gesetzestext nicht eindeutig festlegt, was genau als Werbung bezeichnet wird, stellt sich nun die Frage, ob ein fachjournalistischer Artikel oder bereits die bloße Erwähnung eines indizierten Titels als Werbung ausgelegt und demnach mit einer »Geld- oder Freiheitsstrafe geahndet«⁷³ werden kann. In der fachjournalistischen Praxis führt dieses Problem dazu, dass Veröffentlichungen von Testartikeln zu indizierten oder in absehbarer Zeit indizierten Spielen tendenziell eher vermieden werden. Dieser von Jörg Luibl (dem Chefredakteur des Magazins *4Players*) als »Grauzone«⁷⁴ bezeichnete Umstand stellt einen interinstitutionellen Wechselprozess dar, der sich auch auf die öffentliche Aushandlung von Computerspielgewalt einwirkt. Die potenzielle Bedeutungsoffenheit der Rechtsnorm § 6 Abs. 1 JMStV und die damit verbundenen Sanktionen können so u. U. zu einer Selbstschutzmaßnahme des Fachjournalismus in Form eines Rückzugs aus der Berichterstattung führen. Hierdurch erhalten alternative Gewaltdeutungen und -bewertungen nur einen sehr begrenzten Zugang zum öffentlichen Diskurs, wodurch sich konservativere Deutungsmuster vergleichsweise eher verbreiten können.

72 § 6 Abs. 1 JMStV (Jugendschutz in der Werbung und im Teleshopping).

73 § 27 JuSchG (Strafvorschriften).

74 Q29, S. 1.

9.2.2.1 Einbindung von Problemwissen

Es war vorab bereits davon auszugehen, dass das Quellenmaterial zum deutschen Computerspiel-Fachjournalismus am wenigsten Problemwissen enthalten würde. Obwohl diese Vorannahme nach der Auswertung als bestätigt akzeptiert werden kann, lassen sich jedoch auch hier einige interessante Auffälligkeiten erkennen.

Der allererste Testartikel der *Tele Action* zum Spiel *River Raid* von 1983 beinhaltet (trotz seiner Kürze) zunächst eine sachliche Beschreibung des Spiels, welche aber gegen Ende mit einer Problematisierung endet: »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.«⁷⁵ Der Problemname »Kriegsspiel« deutet bereits an, dass militärischen Szenarios allgemein eher negativ besetzt werden. So scheinen die zuvor positiv artikulierten Vorzüge des Spiels durch den Malus des »Kriegsspiels« teilweise wieder aufgehoben zu werden. Obwohl der Verfasser die Merkmale eines »Kriegsspiels« nicht näher ausführt, bündelt der Problemname sämtliche ausformulierten (»feindliche Objekte der verschiedensten Art angegriffen und zerstört werden müssen«) und nicht-ausformulierten Negativ-Zuschreibungen (ergänzt durch die Leser*innen) in sich. Diese Deutung knüpft unmittelbar an Argumentationslinien des Prüfberichts zu *River Raid* an, in dem das Militär-Setting ebenfalls als hauptsächliches Problem bewertet wird.

Von den fünf Testartikeln zu *Doom* (im Zeitraum 1993/94) beinhalten lediglich zwei Artikel problematisierende Wissensselemente. Die Testartikel der *PC Joker*, *PC Player* und *ASM* erwähnen zwar die drastischen Gewaltdarstellungen im Spiel, kritisieren diese jedoch nicht. Vielmehr werden die überzeichneten Gewaltdarstellungen (im Zusammenspiel mit der leistungsstarken Grafik und dem schnellen Gameplay) als zusätzliche Spielspaß-Komponenten bewertet. Die gewaltrelativierende Haltung zeigt sich auch am deutlich ironisierten Sprachstil der Artikel: »Blutspritzer mahnen den nächsten Gang zur chemischen Reinigung«⁷⁶, »Hier darf der Metzelfreund aus dem Vollen schöpfen«⁷⁷ oder einfach nur »Ballerorgie«⁷⁸. Die kontextuelle Umdeutung der teils drastischen Gewaltdarstellungen steht dabei den häufig angehängten Gewalt-Warnungen »Ein Greuel für zartbesaitete Gemüter«⁷⁹ oder »Doom ist nichts für Kinder«⁸⁰ vermeintlich entgegen.⁸¹

Analog hierzu äußert der Testartikel der *Play Time* »moralische Bedenken«⁸² bezüglich der Gewaltdarstellungen. Die Deutung der Spielinhalte als problematisch wird dabei einerseits durch die Waffenauswahl und andererseits mit der Inszenierung der Gewalt begründet. Speziell der Einsatz einer Kettensäge als Waffe wird als »Geschmack-

75 Q14.

76 Q17.

77 Q19.

78 Q16.

79 Q16.

80 Q17, S. 36.

81 Diese sind jedoch eher als rhetorische Distinktionen gegenüber anderen Spieler*innen oder gar dem Jugendmedienschutz einzustufen.

82 Q18.

los«⁸³ bezeichnet. Im Fazit des Artikels wird diese scheinbare Problematisierung der Gewaltinhalte allerdings gänzlich wieder aufgehoben:

»Obwohl die Handlung zwischen derb und geschmacklos lustwandelt, werden super Grafik, dichte Atmosphäre und stimmungsvolle Soundeffekte geboten. Technisch gesehen ist Doom zweifellos ein Meisterwerk – und über Geschmack möchte ich an dieser Stelle nicht streiten.«⁸⁴

Die anfängliche Einstufung der dargestellten Gewalt als eine Abweichung von moralischen Wertempfindungen wird final in eine Geschmacksfrage umformuliert, die die zuvor geübte Kritik inhaltlich relativiert.

Auch der Testartikel in der *Power Play* nimmt *Doom* als gewalthaltig wahr, die eingenommene Deutungsperspektive unterscheidet sich allerdings deutlich von den anderen Artikeln:

»Es gibt Programme, die sich der Spielefreak nur still und heimlich hinter verschlossenen Türen reinzieht. Zu schnell kommt man sonst bei den unwissenden Nichtspielern in den Ruf, ein blutrünstiges Monster zu sein, das seine dumpf-brutalen Instinkte via Computer befriedigt und landet ohne Umwege in der tiefsten Vorurteilsschublade.«⁸⁵

Die verwendete Problembeschreibung dreht die vorhergegangenen Problemdeutungen von violenten Spielinhalten gänzlich um, indem die Perspektive der Spielerschaft eingenommen wird. In dieser Deutungslogik geht es weniger um Kinder und Jugendliche, die vor drastischen Gewaltdarstellungen geschützt werden müssen als vielmehr um Vorurteile, die den Konsument*innen von Gewaltspielen von Nicht-Spieler*innen vermeintlich entgegengebracht werden. Die Argumentation entspricht dabei zwar ebenfalls einer Problematisierung auf Grundlage eines violenten Computerspiels, das eingesetztes Problemwissen (Beschreibung, Affektion, Bewertung) verändert die Deutung des Sachverhalts allerdings in eine Gegendeutung. Der Autor gesteht die potenzielle Problematisierbarkeit der Gewalt in *Doom* zwar ein (»Ist das hart.«⁸⁶), leitet daraus aber weniger eine jugendgefährdende Wirkung als vielmehr die Diskriminierung einer spezifischen Spielergruppe ab. Diese Umkehr der vorherigen Argumentationskette *Gewalt = Jugendgefährdung* in *Gewalt = Vorurteile gegen Spieler*innen* kann hierbei auch als ein Hinweis auf eine angenommene Bevormundung der Spieler*innen durch den deutschen Jugendschutz interpretiert werden.

Weitere zehn Jahre später erscheint das Echtzeit-Strategiespiel *Command & Conquer: Generals* auf dem deutschen Markt. Da das Spiel zum Redaktionsschluss noch nicht indiziert worden war, testen viele Fachmagazine zunächst die ungeschnittene Originalversion des Spiels. Die direkten Bezüge zum *Irakkrieg* und dem islamistischen Terrorismus waren in den Testversionen des Spiels folglich noch enthalten.

Die Thematisierung dieser Inhalte fällt in allen drei Artikeln recht unterschiedlich aus, obwohl dabei kaum von einer ernsthaften Problematisierung gesprochen werden

83 Q18.

84 Q18.

85 Q19, S. 28.

86 Q19, S. 29.

kann. Zwar betont die *GameStar* in ihrem Test zunächst, dass die »Vorgehensweise der terroristischen GLA ist nichts für zarte Gemüter«⁸⁷ sei und dass »tatsächlicher Terrorismus [...] nicht in die Geschichte eines Echtzeit-Strategiespiels«⁸⁸ gehört, schiebt diese Problembewertungen aber zugunsten des Gameplays schnell wieder zur Seite. Ähnliches ist auch in den anderen beiden Testartikeln zu beobachten, nur dass diese noch deutlich weniger Problemwissen enthalten. So erwähnt die *PC Games* zwar, dass gewisse Inhalte als »anstößig empfunden werden können«, lobt danach aber die »Bombenstimmung«⁸⁹ im Spiel, während die *PC Action* lediglich anmerkt: »Moralische Bedenken fließen in unsere Bewertung nicht ein«⁹⁰.

Allgemein weisen alle drei Testartikel zu *C&C: Generals* Relativierungen ludo-narrativer Gewalteinzenierungen auf. Obwohl die Gewalthandlungen (der Gewaltanalyse nach) als moderat einzustufen sind, können sowohl die Bezugnahmen auf reale Konflikte (*Irakkrieg*/islamistischer Terrorismus) als auch deren Implementierung ins Gameplay (Selbstmordattentäter und Giftgasraketen als spielbare Einheiten) als problematisch gedeutet werden. Während die BPJS in diesen sehr realitätsnahen Gewaltkontexten einen vornehmlichen Indizierungsgrund gesehen hat, werden diese von allen drei Magazinen zwar angeschnitten, für die finale Bewertung des Spiels aber gänzlich ausgeklammert.

Ein ähnlicher Ausschluss moralischer Kritik findet sich auch in den Testartikeln zu *Call of Duty: Modern Warfare 2* von 2009. Gerade dieses in der Öffentlichkeit sehr kontrovers diskutierte Spiel zeigt sehr beispielhaft den fachjournalistischen Umgang mit Tabubrüchen. Obwohl sich die audio-visuellen Gewaltdarstellung im Spielabschnitt *No Russian* nicht merklich von anderen First-Person Shootern unterscheidet, ist es speziell die ludo-narrative Inszenierung eines spielbaren Terroranschlags, die Anlass zur Kritik geben könnte.

Die *GameStar* und *PC Games* verfahren in ihren Darstellungen des Sachverhalts zunächst nahezu identisch. *No Russian* wird von beiden Magazinen als ein gezielter Tabubruch des Entwicklers wahrgenommen, der zwar moralisch zu hinterfragen ist, aber den eigentlich Spielspaß des Hauptprogramms nur bedingt mindert. Die *GameStar* untermauert die Beschreibungen von *No Russian* zudem durch auffällig viele affektive Formulierungen (»Massenmord«, »Massaker« »Amoklauf« oder »Effekthascherei«⁹¹), während *PC Games* statt Emotionalisierungen lediglich die Problembewertung »moralisch fragwürdiger denn je« sowie die rhetorische Frage: »War das wirklich notwendig?«⁹² verwendet. Beide Tests problematisieren den kontroversen Spielabschnitt zwar, diese anfängliche Kritik verliert sich jedoch im weiteren Verlauf der Tests schnell in allgemeinen Ausführungen zur Technik und zum Gameplay des Hauptspiels. Am Ende des Artikels vergeben beide Fachmagazine, trotz der Kritik an *No Russian*, eine hohe Spielspaß-Wertung, die (wie zuvor bei *C&C: Generals*) mit einem strikten Ausklammern moralischer Bewertungskriterien begründet wird: »Diese kontroverse Flughafenszene

87 Q20, S. 78.

88 Q20, S. 80.

89 Q21, S. 77.

90 Q22, S. 93.

91 Q23, S. 51 f.

92 Q24, S. 1.

fließt nicht in die Wertung ein, da ihre Wirkung stark vom persönlichen Moralempfinden abhängt.«⁹³.

Im Fall der *4Players* wird die Kritik an *No Russian* hingegen auf die geschnittene deutsche Version des Spiels verlagert. Eine Problembeschreibung sticht dabei besonders hervor:

»Denn problematisch wird die Szene nicht nur dadurch, dass man Teil eines Amoklauf-Kommandos ist (was erzählerisch im Rahmen der Story des Spiels übrigens Sinn ergibt), sondern auch, dass sie in der deutschen Fassung den Versprechungen von Activision zum Trotz gekürzt ist.«⁹⁴

Obwohl die affektive Formulierung »Amoklauf-Kommando« schon ein Wissen um die potenzielle Problematisierbarkeit des Spielabschnitts andeutet, wird diese Problemdeutung durch die angehängte Relativierung »was erzählerisch im Rahmen der Story des Spiels übrigens Sinn ergibt« umgangen und die Bewertung des Sachverhalts auf die deutsche Verkaufsversion umgelegt. Aus der öffentlichen Problematisierung der Originalversion und der eigenen Problematisierung der deutschen Verkaufsversion entsteht für den Autor ein »Dilemma«⁹⁵, das mithilfe problematisierender Wissenselemente (Problembeschreibungen, Bewertungen, affektive Bestandteile) zu einer Gegendeutung kulminiert. Die Problematisierung von *No Russian* erfolgt nun nicht mehr auf Grundlage der Gewaltinszenierung, sondern wird auf die Maßnahmen des deutschen Jugendmedienschutzes projiziert.

Ein differenzierteres Bild zeigt sich im Artikel der *Eurogamer*. Dieser wirft gleich zu Beginn drei unterschiedliche Problemdeutungen auf und stützt sie durch jeweils eine Problembewertung – die audio-visuelle Wahrnehmung der Gewalthandlungen (»Es ist zum Teil wirklich grausam mit anzusehen«), deren lückenhafte Einbindung in die Rahmenhandlung (»Ohne wirklich Reflexion innerhalb der Geschichte«) sowie die generelle Implementierung eines Tabubruchs als Werbemaßnahme (»Provozieren um des Provozierens-Willens«)⁹⁶. Positive Bewertungen des gesamten Spiels wie »Gun-Porno«⁹⁷ separieren jedoch auch hier wieder die Bewertung von *No Russian* von der Bewertung des restlichen Spiels. Die inhaltliche Trennung führt zu einer teilweisen Aufhebung der vorhergegangenen Problemdeutung, indem eine offenkundige Grenze zwischen akzeptabler und nicht-akzeptabler Gewalt gezogen wird.

Im Fall des letzten Titels – *Dead Rising 3* von 2013 – hat die Auswertung der drei Testartikel (*Giga*, *Xboxfront* und *4Players*) nahezu keine problematisierenden Wissens-elemente in Bezug auf die Gewaltdarstellungen im Spiel zutage fördern können. Lediglich der Test auf *Giga.de* geht auf die mögliche Außenwirkung des hohen Gewaltgrads ein, formuliert diese Deutung jedoch in eine indirekte Kritik am Jugendmedienschutz um. Die Aussage, dass es fraglich sei, »ob eine ungeschnittene Version in Deutschland erscheinen kann«, in Kombination mit einem direkten Hinweis an die Leserschaft, wie

93 Q23, S. 54.

94 Q25, S. 2.

95 Q25, S. 2.

96 Q26, S. 1f.

97 Q26, S. 1.

sich »auch deutsche Gamer – notfalls über Umwege – auf jede Menge Blut und umherfliegende Körperteile freuen können«⁹⁸, fungiert abermals als eine indirekte Gegen-
deutung, die der Argumentation der BPjM diametral entgegensteht. Ludisch-virtuelle
Gewalt wird dabei weniger als ein Problem empfunden als die restriktive Indizierungs-
politik der Bundesprüfstelle. Hierfür spricht auch der Hinweis auf die »Umwege«, der
offen dazu einlädt, die gesetzlichen Vorgaben zu umgehen.

Auch anhand der verwendeten Sprache wird die indirekte Einstufung der Gewaltin-
halte als unproblematisch erkennbar. In jedem der drei Artikel wird der Spielspaß, der
durch das Ausschalten großer Gegnermassen mit möglichst absurden Waffen entsteht,
durch positiv-ironisierte Formulierungen wie »Gaudi«, »spaßiger Spielplatz«⁹⁹, »macht
Spaß und zwar richtig«¹⁰⁰ oder »Zombie-Spaß«¹⁰¹ explizit hervorgehoben. Das hier er-
kennbare Deutungsmuster wertet die überzeichnete Computerspielgewalt in *Dead Ri-
sing 3* als ein zentrales Spielelement, dem ein hoher Unterhaltungswert beigemessen
wird.

9.2.2.2 Die Problematisierungsstruktur

Das im vorhergegangenen Abschnitt behandelte Problemwissen ist selten als singuläre
Problematisierung in den Text eingefügt, sondern ist oftmals Teil übergeordneter Pro-
blemkomplexe. Jeder der sechzehn untersuchten Artikel bündelt darin individuelle Kri-
tik am behandelten Spiel:

Tab. 14: *River Raid* (1983)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
Kriegsspiel (Tele Action)	–

Tab. 15: *Doom* (1994)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
Moralische Bedenken (Play Time) Spieler-Stigmatisierung (Power Play) Baldige Indizierung (Power Play, PC)Joker, PC Player, ASM)	–

98 Q28.
99 Q27.
100 Q28.
101 Q29, S. 4.

Tab. 16: *Command & Conquer: Generals* (2003)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
<i>Hohe Realitätsbezogenheit/ Terrorismus</i> (GameStar) <i>Moralische Bedenken</i> (GameStar, PC Games, PC Action)	–

Tab. 17: *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
<i>Gewalt gegen Zivilisten/ Terrorismus</i> (GameStar, PC Games, Eurogamer, 4Players) <i>Deutsche Spielversion</i> (4Players) <i>Tabubruch als Werbung</i> (GameStar/ PC Games/Eurogamer)	–

Tab. 18: *Dead Rising 3* (2013)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
<i>Indizierung</i> (Xboxfront.de)	–

Der Punkt, der in dieser schematischen Darstellung zuerst ins Auge springt, ist das gänzliche Fehlen von Problemkomplexen des 2. Grades. Während Problemwissen in den Indizierungsberichten durchgehend zweistufig strukturiert ist, endet die Problematisierung von Computerspielgewalt im Fachjournalismus in allen Fällen mit den Problemkomplexen 1. Grades. Konkret bedeutet das, dass bestimmte Spielinhalte zwar problematisiert werden, eine weitergehende Vertiefung dieser einstufigen Problematisierungsstruktur bzw. eine Übertragung dieses gebündelten Problemwissens in eine abschließende Bewertung des behandelten Sachverhalts jedoch nicht stattfindet. Die Problematisierungen bleiben somit stets oberflächlich und haben (in keinem der sechzehn Testartikel) einen Einfluss auf die finale Bewertung des jeweiligen Spiels. Die nahezu durchgehend hohen Spielspaß-Wertungen belegen diese Bewertungspraxis zusätzlich.

Die inhaltliche Richtung der Problematisierungen fällt in den Fachmagazinen zum Teil recht unterschiedlich aus. Beispielsweise wird die realitätsnahe Inszenierung eines Terroranschlags in *CoD: MW 2* von der *GameStar*, der *PC Games* sowie der *Eurogamer* übereinstimmend als ein kalkulierter Tabubruch der Spieleentwickler bewertet, um öffentliche Aufmerksamkeit für das Spiel zu generieren. Weiterführende Problematisierungen bleiben jedoch aus. Auch die *4Players* sieht in *No Russian* einen Moralverstoß, leitet diese Kritik aber auf die geschnittene deutsche Version des Spiels und somit indirekt auf den deutschen Jugendmedienschutz über.

Die unterschiedliche Auslegung der Problemdeutungen zeigt, dass die Bewertungsrahmen im Fachjournalismus im hohen Maße von den persönlichen Ansichten der Redakteur*innen geprägt sind. Dieser Umstand wird durch den starken Einfluss variabler Bewertungselemente auf die Problematisierungsstruktur bestätigt. Die PK1 *Kriegsspiel Moralische Bedenken*, *Spieler-Stigmatisierung* sowie die Problematisierung geschnittener deutscher Spielversionen machen dies offensichtlich, da hierin ausschließlich personengebundenen Problemwissen zusammengefasst wird, das sich auf die jeweiligen Verfasser*innen zurückführen lässt. Variable Bewertungselemente stellen somit den maßgeblichen Bewertungsrahmen für Computerspielgewalt im Fachjournalismus dar.

Der Grund für diese prinzipiell subjektive Ausrichtung ist bereits durch das journalistische Format der Testartikel gegeben. So weisen alle untersuchten Testartikel die idealtypische Grundstruktur fachjournalistischer Artikel auf:

- Beschreibung des Spiels (Inhalte, Spielmechanik, technische Informationen)
- Meinung bzw. mehrere Meinungen zum Spiel (bei mehreren Autoren)
- Kaufinformationen (System, Entwickler, Vertrieb, Erscheinungsdatum, Preis, usw.)
- Wertung¹⁰²

Diese Grundstruktur bietet ausreichend Spielraum für die persönliche Meinung der Journalist*innen – vornehmlich in den allgemeinen Beschreibungen der Spielinhalte, den Meinungskästen sowie in der finalen Wertung.

Ferner ließe sich die überwiegend liberale Haltung gegenüber Computerspielgewalt dadurch erklären, dass die Computerspiel-Fachjournalist*innen zumeist selbst passionierte Spieler*innen sind. Aufgrund eigener positiver Erfahrungswerte mit dem Medium unterscheiden sich deren Wahrnehmungen und Bewertungen tendenziell eher von den Deutungsweisen Fachfremder, die kaum oder gar keine Erfahrungen mit dem Medium haben. Die positive Grundhaltung gegenüber dem Medium bedeutet in der Konsequenz aber auch, dass über Inhalte, die von »Fachfremden« als problematisch eingestuft werden könnten, im Fachjournalismus wohl eher hinweggesehen werden würde. Diese Wahrnehmungsverschiebung ist wichtig bei der späteren Unterscheidung institutioneller Problemdeutungen.

Abseits des starken Einflusses individueller Deutungslogiken zeigen sich statische Bewertungselemente, also vorgegebene Deutungsrahmen, fast ausschließlich in den abschließenden Spielspaß-Wertungen. Obwohl (auch identische) Spielinhalte zum Teil unterschiedlich als problematisch oder unproblematisch bewertet werden, fällt auf, dass alle sechzehn Artikel durchgehend hohe Spielspaß-Wertungen erhalten haben:

102 Vgl. Abschnitt 7.3.2.

Tab. 19

River Raid	Doom	C&C: Generals	CoD: MW 2	Dead Rising 3
Tele Action (5/83) Keine Wertung	PC Joker (2/94) 79 %	GameStar (3/03) 91 %	GameStar (1/10) 89 %	Giga.de 8 von 10 Punkte
	PC Player (2/94) 85 %	PC Games (3/03) 90 %	PC Games 9 von 10 Punkte	Xboxfront.de Keine Wertung
	Play Time (3/94) 90 %	PC Action (3/03) 88 %	4Players.de 88 %	4Players.de Keine Wertung
	Power Play (3/94) 87 %		Eurogamer 9 von 10 Punkte	
	ASM (3/94) 11 von 12 Punkte			

Unabhängig von der Qualität der Spiele stellt diese Fachmagazin-übergreifende Bewertungspraxis eine gänzliche Ausklammerung moralisierender (also variabler) Bewertungselemente dar.¹⁰³ Gegen Ende der problematisierenden Artikel ist dabei häufig eine argumentative Verlagerung des Bewertungsrahmens von variablen auf statische Bewertungselemente zu beobachten. Das bedeutet konkret, dass von den meisten Fachmagazinen sowohl drastische Gewaltdarstellungen wie in *Doom* und *Dead Rising 3* als auch moralisch-kontroverse Gewaltkontexte wie in *C&C: Generals* und *CoD: Modern Warfare 2* zwar problematisiert werden, das Problemwissen aber nie in die finalen Spielspaß-Wertungen einfließt. Objektive und weniger anstößige Bewertungskriterien (und somit statische Bewertungselemente) wie Technik und Gameplay substituieren gegen Ende der Artikel jegliche vorhergegangene Gewaltbewertung. In der Konsequenz bleibt eine individualisierte Kritik gewalthaltiger Spielinhalte auf die beigefügten Meinungskästen

103 Diese wird in zwei Artikeln auch direkt bestätigt: Die *PC Action* zu *C&C: Generals*: »Moralische Bedenken fließen in unsere Bewertung nicht ein« (Q22, S. 93). In der *GameStar* heißt es zu *CoD: MW 2*: »Diese kontroverse Flughafenszene fließt nicht in die Wertung ein, da ihre Wirkung stark vom persönlichen Moralempfinden abhängt.« (Q23, S. 54).

beschränkt, ohne sich auf die abschließende Bewertung des jeweiligen Spiels auszuwirken.¹⁰⁴

Das Ausklammern moralischer Kriterien bei der Bewertung violenter Spielinhalte erscheint in den Testartikeln als eine durchgehende Diskursstrategie der gezielten Nicht-Problematisierung. Der aktive Ausschluss variabler Bewertungselemente (in einem Medienformat, das ansonsten nahezu ausschließlich auf subjektiven Deutungsweisen aufbaut) kann gerade im Kontext öffentlich kursierender Problemdiskurse als eine Art präventive Schutzmaßnahme gedeutet werden, um einer zusätzlichen Befeuerung der öffentlichen Problematisierung von Computerspielgewalt entgegenzuwirken. Neben der besonderen Rolle des Fachjournalismus als Bindeglied zwischen Spielerschaft und Computerspiel-Industrie spricht auch das gänzliche Fehlen übergeordneter Problembewertungen (PK2) und Problemmuster für diese Annahme. Indem Problemwissen nicht in übergeordnete Problembewertungen überführt und moralische (subjektive) Kritik für die finale Bewertung ausgeklammert wird, entsteht eine Art eigenständiger Rückzug aus dem öffentlichen Problemdiskurs.

9.2.2.3 Zusammenfassung

Die quantitative Verteilung der sechzehn Testartikel zeigt zunächst eine sukzessive Zunahme von Computerspiel-Fachmagazinen im Zeitraum von 1983 bis 2013. Stellte das Medium in den 1980er-Jahren noch ein Nischenphänomen einer relativ kleinen Subkultur dar, spricht der deutliche Zuwachs an Fachmagazinen ab der 1990er-Jahre für ein gesteigertes öffentliches Interesse an Computerspielen. In dieser Zeit verlässt das Medium das subkulturelle Nischendasein und entwickelt sich ab den 2000er-Jahren endgültig zu einem massenkulturellen Phänomen.

Zusammengefasst hat die Problemmusteranalyse drei zentrale Merkmale der Problematisierung von Computerspielgewalt durch den Fachjournalismus ergeben:

- Eine nahezu durchgehende Akzeptanz von Computerspielgewalt, die lediglich durch vereinzelte als moralische Grenzüberschreitungen wahrgenommene Spielinhalte durchbrochen wird (bspw. die Mission *No Russian* in *CoD: MW 2*).
- Ausschließlich einstufige Problematisierungsstrukturen und somit keine nachweisbaren Problemmuster zum Thema Computerspielgewalt.

104 Bestätigt wird diese finale Verschiebung von variablen auf statische Bewertungselemente in den Artikeln der *PC Action* zu *C&C: Generals* sowie der *GameStar* zu *CoD: MW 2*. In beiden Fällen folgt einer Problematisierung der Spielinhalte (aufgrund angenommener Moralverstöße) ein Hinweis auf die Irrelevanz dieser Problemdeutungen für die abschließende Spielspaß-Bewertung.

PC Action: Der subjektiven Deutung »(...) angesichts der aktuellen Weltlage ein geradezu makaberer Hintergrund« (Q22, S. 93) folgt mit »Diese kontroverse Flughafenszene fließt nicht in die Wertung ein, da ihre Wirkung stark vom persönlichen Moralempfinden abhängt.« (Q23, S. 54) der Verweis auf ein statisches Bewertungsschema.

GameStar: Auch hier folgt auf die Problemdeutungen »Massenmord«, »Massaker« »Amoklauf« (Q23, S. 51 f.) mit dem Passus »Diese kontroverse Flughafenszene fließt nicht in die Wertung ein, da ihre Wirkung stark vom persönlichen Moralempfinden abhängt.« (Q23, S. 54) eine Relativierung auf Grundlage formaler Bewertungskriterien (und somit eine Verlagerung von subjektiven auf statische Bewertungselemente).

- Eine deutliche Unterscheidung zwischen audio-visuellen und narrativ-kontextuellen Gewaltinszenierungen, die offenbar durch externe Ereignisse (Krieg, Terroranschläge, Amokläufe) beeinflusst sind.

Alle drei Merkmale sind inhaltlich eng miteinander verbunden, wobei die allgemeine Akzeptanz von Computerspielgewalt (als Teil der genuinen Spielerfahrung) als ein übergeordneter Bewertungsrahmen fungiert. In den Artikeln wird dies anhand der Diskrepanzen zwischen Gewaltpolitik und abschließender Bewertung deutlich. Ein erster Indikator hierfür sind die durchgehend hohen Spielspaß-Wertungen in dreizehn der sechzehn Artikel, in die weder inhaltliche noch moralische Kritik an spezifischen Spielinhalten eingeflossen ist.¹⁰⁵ Diese »oberflächliche Problematisierung« zeigt sich auch in den Problematisierungsstrukturen der fachjournalistischen Artikel, welche allesamt einen einstufigen Aufbau aufweisen. Spezifische Problemstränge wie bspw. der Einsatz einer Kettensäge als Waffe werden zwar thematisiert (PK1 *Moralische Bedenken*), im Anschluss jedoch nicht in die finale Bewertung des Spiels übertragen. Durch das Ausklammern spezifischer Problematisierungen findet eine zweite Bündelung von Problemwissen (PK2) somit nicht statt und die Problematisierungsstruktur der Quelle verbleibt einstufig. Problemmuster die Computerspielgewalt als ein soziales Problem verhandeln, sind somit nicht feststellbar.

Ab 2003 wird die bisher ausschließliche Problematisierung rein-physischer Gewaltinszenierungen durchbrochen. Die Artikel zu *C&C: Generals* zeigen, dass externe Problemdiskurse wie der *Irakkrieg*, islamistischer Terrorismus oder Amokläufe nun auch im Fachjournalismus erkennbaren Einfluss auf die Deutung der Spielinhalte nehmen. Die Folge ist eine perspektivische Verschiebung, die die Bewertung von Computerspielgewalt zunehmend von der audio-visuellen auf die narrativ-kontextuelle Ebene verlagert. Die Übertragung der Gewalthandlungen auf reale Ereignisse wie Krieg und Terrorismus lassen die Spielinhalte als unmoralisch erscheinen. Die narrative Einbindung von Terroranschlägen in das Spielgeschehen wird zu einer Geschmacklosigkeit ernannt, die die (vom Fachjournalismus erwünschte) Außenwirkung des Computerspielens als ein friedliches und zumeist unpolitisches Hobby durchbricht.

Dass die Empörung über narrativ-kontextuelle Gewaltinszenierungen im Umkehrschluss aber auch mit einer Relativierung von audio-visuellen Gewaltinszenierungen einhergeht, zeigt ein Vergleich der Artikel zu *Doom* (1994) und *Dead Rising 3* (2013). Während die Darstellung drastischer Gewalt bei *Doom* zumindest noch von der *Play Time* als moralisch bedenklich (und von den anderen Magazinen zumindest noch als eine Auffälligkeit) erachtet wurde, wird diese im Fall von *Dead Rising 3* gar nicht mehr tiefergehend thematisiert. Demnach scheinen überzeichnete Gewaltdarstellungen als inszenatorisches Stilmittel nunmehr akzeptiert zu sein und eher als ein Indikator für Spaß und Unterhaltung bewertet zu werden (»Fans von ungezwungenem Zombie-Spaß können zugreifen.«¹⁰⁶).

105 Die *Tele Action* (5/83) sowie die Online Artikel auf *Xboxfront.de* und *4Players.de* von 2013 haben keine abschließende Spielspaß-Wertung.

106 Q29, S. 4.

Ein Grund für diese allgemein eher liberale Einstellung gegenüber Computerspielgewalt kann bei den akteursspezifischen Eigeninteressen gesucht werden. Anders als bei den Indizierungsberichten der Bundesprüfstelle liegt der Fokus der Testartikel ausdrücklich auf einer umfänglichen Berichterstattung zu neuen Spielen. Da sich der Computerspiel-Fachjournalismus, ebenso wie dessen anvisierte Zielgruppe, überwiegend aus Computerspieler*innen zusammensetzt, können bei beiden Gruppen ähnliche Deutungs- und Bewertungslogiken als gegeben vorausgesetzt werden. Hinzu kommt, dass die Fachmagazine (als privatwirtschaftliche Akteure) von Verkaufszahlen abhängig sind, was einen Meinungspluralismus innerhalb dieser subkulturellen Strömung (bzw. die Chance von der mehrheitlichen Meinung der Leserschaft signifikant abzuweichen) zusätzlich einschränkt.

Diese Verbindung zwischen Journalismus und Leserschaft wird lediglich durch rechtliche Restriktionen durchbrochen. Als juristische Person ist jedes Fachmagazin an Rechtsnormen des Jugendmedienschutzes gebunden. Selbst wenn Fachjournalist*innen eine ähnlich gewaltrelativierende Meinung wie ihre Zielgruppe vertreten, so können nicht alle Spielinhalte unbefangen bewertet werden. Das mit einer Indizierung einhergehende Werbeverbot macht diesen Zusammenhang deutlich. So ist der Testartikel der *4Players* zu *Dead Rising 3* (2013) beispielsweise unmittelbar nach der Indizierung des Titels von der Internetseite genommen worden, um einer möglichen Einstufung des Artikels als widerrechtliche »Werbung für ein indiziertes Spiel« zuvorzukommen.

Eine gewisse Sensibilisierung für indizierte oder möglicherweise bald indizierte Spiele ist auch in den sehr frühen Testartikeln zu erkennen. So lassen sich in den Testartikeln zu *Doom* von 1994 Formulierungen wie »Man traut sich kaum, den Titel zu erwähnen [...]«¹⁰⁷, »[...] ein heißer Action-Dungeon, dem wohl bald die Versiegelung durch die BPjS droht«¹⁰⁸ oder »Das Spiel schreit nach einer Altersbegrenzung«¹⁰⁹ vorfinden. Die Einschätzung, dass *Doom* sehr gewalthaltig ist und auch von anderen Personen auch als solches wahrgenommen werden könnte, zeigt sich in diesen Anspielungen auf die BPjS sehr deutlich. Ein Deutungszusammenhang, der sich im Schwerpunkt im Computerspiel-Fachjournalismus der 1990er-Jahre vorfinden lässt und auf ein Spannungsverhältnis zwischen der persönlichen Gewaltakzeptanz, dem öffentlichen Bild von Computerspieler*innen¹¹⁰ und den rechtlichen Vorgaben des deutschen Jugendmedienschutzes hindeutet.

107 Q15.

108 Q17.

109 Q19.

110 Die Gegendeutung der *Power Play* im Test zu *Doom* verweist auf Vorurteile, die Spieler*innen von Gewaltspielen von Nicht-Spieler*innen entgegengebracht werden. Hierdurch wird der noch eher subkulturelle Charakter der Computerspielszene der 1980er und 1990er-Jahre erkennbar. Diese Abgrenzungskämpfe zu Nicht-Spieler*innen deuten auf ein subkulturelles Gruppenbewusstsein innerhalb der Spielerschaft sowie auf einen Wunsch nach Akzeptanz von außen hin.

9.2.3 Sach- und Ratgeberliteratur

Für die Problemmusteranalyse im Bereich der S-/R-Literatur sind insgesamt elf Publikationen bzw. Beiträge von zehn verschiedenen Verfassern ausgewählt worden. Obwohl der festgelegte Untersuchungszeitraum 1984 bis 2014 umfasst, deckt der Quellenkorpus lediglich die Jahre 1995 bis 2011 ab. Zu den Spielen *River Raid* von 1983 und *Dead Rising 3* von 2013 ließ sich kein Quellenmaterial auffinden, woraus zu schließen ist, dass sich in der deutschsprachigen S-/R-Literatur sowohl vor 1995 als auch nach 2013 nicht auf problematisierende Weise (oder nur in einem sehr geringen Umfang) mit den genannten Titeln auseinandergesetzt worden ist.

Tab. 20

Jahr	Doom	C&C: Generals	CoD: MW 2
1995	Löschenkohl/ Bleyer	–	–
1997	Dittler Schindler/ Wiemken	–	–
2002	Grossman Fromm		
2004	Feibel	–	–
2005	–	Wallies Decker	–
2006	Spitzer	–	–
2010	–	–	Neider
2011	Hänsel	–	Hänsel

Die Verteilung der untersuchten Publikationen zeigt, dass sich von den insgesamt elf Quellen ganze acht allein auf *Doom* beziehen. Die Problematisierungen des Spiels erstrecken sich relativ gleichmäßig über den gesamten Untersuchungszeitraum. Vergleicht man die Häufigkeit mit den Problematisierungen der Titel *C&C: Generals* (Vö: 2003) und *CoD: MW 2* (Vö: 2009), welche lediglich auf zwei Jahren beschränkt sind, so wird die herausgehobene Bedeutung von *Doom* in der S-/R-Literatur klar offensichtlich.

9.2.3.1 Einbindung von Problemwissen

Im Gegensatz zu den Entscheidungen der Bundesprüfstelle und den Testartikeln des Computerspiel-Fachjournalismus weist die S-/R-Literatur die größte Varianz in der Einbindung von Problemwissen auf. Zum einen lässt sich diese Varianz sicherlich auf die Literaturformate der Sachbücher und Ratgeber zurückführen, die gänzlich offen für die individuelle Meinung der jeweiligen Autor*innen sind und dadurch einen Meinungspluralismus begünstigen. Zum anderen konnten aber auch zeitliche Veränderungen in der Einbindung von Problemwissen festgestellt werden, die auf den Einfluss sich verändernder Problemdiskurse hindeuten. Die veränderte Einbindung von affektiven Bestandteilen in die Problematisierungsstrukturen ist hierfür ein anschauliches Beispiel.

Die frühen Publikationen von 1995 und 1997 (Löschenkohl/Bleyer, Dittler und Schindler/Wiemken) enthalten bereits affektive Bestandteile (»brutalsten Spiele«¹¹¹ oder »Charakter einer virtuellen Mutprobe«¹¹²), die jedoch mehr als rhetorische Stilmittel zur Überleitung auf andere Problemlagen und institutionelle Akteure dienen. So beschreiben Löschenkohl und Bleyer (1995) zwar »das bisher nicht dagewesene Ausmaß primitiver Gewalt«¹¹³, leiten daraus aber auf eine Kritik am Spiele-Fachjournalismus über. Dieser würde Gewaltspiele wie *Doom* »wegen ihres neuen 3-D-Grafik-Systems«¹¹⁴ loben und dadurch für Jugendliche erst attraktiv machen. Auch Ulrich Dittler (1997) verwendet *Doom* als ein konkretes Negativ-Beispiel für Computerspielgewalt, das »das Schlachten von Menschen in Computerspielen quasi hoffähig«¹¹⁵ gemacht hat, übt mit diesen affektiven Problembeschreibungen aber zugleich eine Kritik am deutschen Jugendschutz (»Die Prüfverfahren der BPS dauern [...] sehr oft viel länger. Zum anderen lässt sich der Weg von [raub-]kopierten Spielen nicht verfolgen.«¹¹⁶). Gleiches gilt auch für Schindler und Wiemken (1997), die affektive Formulierungen (»Illusion des »direkteren Tötens««¹¹⁷) nutzen, um auf gezielte »Tabu-Verletzungen«¹¹⁸ seitens der Spieleindustrie hinzuweisen.

Über konkrete Vorschläge zur Problembeseitigung wird Computerspielgewalt in der frühen S-/R-Literatur zwar als ein Problem bestätigt, jedoch eines, dem nicht mit restriktiven Maßnahmen begegnet werden muss. Stattdessen stehen in allen drei Publikationen kommunikative Lösungsansätze im Vordergrund. So schlägt Dittler die Etablierung des Schulfaches »Medienerziehung« vor, welches die »Aufarbeitung von Medieninflüssen und die kritische Beurteilungen von Medienaussagen«¹¹⁹ zum Ziel hat, während Löschenkohl/Bleyer sowie Schindler/Wiemken für einen dialogischen Austausch zwischen Spieler*innen und Nicht-Spieler*innen eintreten. Mithilfe eines kommunikativen Austausches sollen Vorurteile auf beiden Seiten abgebaut und gemeinsame Konfliktlösungen ermöglicht werden (»Einstellungsveränderungen positiver und negativer Art [...] durch die Selbsterfahrung mit Computern und Computerspielen.«¹²⁰).

Die problematisierende, aber zugleich vermittelnde Position der 1990er-Jahre weicht in den 2000er-Jahren einer sukzessiven und aversiven Haltung gegenüber Computerspielgewalt. In Dave Grossmans Ratgeber *Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?* (2002) wird erstmals ein direkter Zusammenhang zwischen virtueller und realer Gewalt postuliert. Im Gegensatz zur S-/R-Literatur der 1990er-Jahre zeigt sich in dieser Publikation eine deutlich veränderte Problematisierungsstruktur, die hauptsächlich von Problemnamen und affektiven Bestandteilen geprägt ist. Darin

111 Q30, S. 53.

112 Q32, S. 291.

113 Q30, S. 53.

114 Q30, S. 35.

115 Q31, S. 121.

116 Q31, S. 106.

117 Q32, S. 291.

118 Q32, S. 294.

119 Q31, S. 116.

120 Q30, S. 57.

enthaltene Emotionalisierungen wie »Spiele sind Tötungssimulatoren«¹²¹, *Doom* als »Kampfsimulator [...] des US-Marine Corps, um Rekruten das Töten beizubringen«¹²² oder der Verweis auf die Amokläufer der Columbine Highschool, deren »Mordorgie teilweise der Cyberworld eines typischen *Doom*-Szenarios ähnelte.«¹²³ zeichnen das Bild von violenten Computerspielen als eine akute Bedrohung für jugendliche Spieler*innen und ihre Umwelt. Die affektiv aufgeladenen Problembeschreibungen dienen der Erzeugung einer Wahrnehmungs- und Handlungspriorität bei den Leser*innen, während Problemnamen die dargestellten Problemlagen in einfachen Bedeutungszusammenhängen bündeln.

Diese Diskursstrategie setzt sich bis 2011 fort. Auch Rainer Fromm (2002) bezeichnet Spiele wie *Doom* als »lebensnahe virtuelle Massaker«¹²⁴ und spricht an anderer Stelle von einer »grenzenlosen Gewaltspirale der Computerspiele«¹²⁵. Manfred Spitzer (2006) postuliert eine »[...] von Video- und Computerspielen ausgehende Gefahr«¹²⁶. Und Rudolf Hänsel (2011) vermutet mit seiner Annahme eines »Militär-Unterhaltungskomplexes«¹²⁷ sogar eine direkte Zusammenarbeit zwischen Militär und Spieleindustrie zur Militarisierung der Jugend und fordert ein generelles Verbot der sogenannten »Killerspiele« und »Kriegsspiele«¹²⁸.

Lediglich der Ratgeber *Killerspiele im Kinderzimmer* von Thomas Feibel aus dem Jahr 2004 grenzt sich von der stark emotionalisierten Darstellung von Computerspielgewalt ab. Ähnlich wie die Ratgeber der 1990er-Jahre kritisiert auch er zunächst die »Drastischen Darstellungen«¹²⁹ in *Doom*, verweist im Anschluss aber auf Generationsunterschiede in der populärkulturellen Wahrnehmung von Mediengewalt und setzt sich (ebenso wie zuvor Löschenkohl/Bleyer und Schinder/Wiemken) für einen aktiven Austausch zwischen Eltern und Spieler*innen ein. Problembeschreibungen wie »Findet Gewalt im Computerspiel statt, nennen wir es Schund. Findet Gewalt im Theater statt, nennen wir es Kunst«¹³⁰ oder »Seit über 20 Jahren erachten Erwachsene dieses Genre als Zeitverschwendung [...]«¹³¹ fungieren dabei als Gegendeutungen zur vorherrschenden Meinung in der *Killerspiel-Debatte*, in der die Schuld für reale Gewalttaten ausschließlich bei den Computerspielen gesucht wird.

Obwohl die Anzahl an Quellen mit Bezug auf das Echtzeit-Strategiespiel *C&C: Generals* deutlich geringer ausfällt als bei *Doom*, ist auch hier keine einheitliche Problemdeutung zu erkennen. Die Publikationen von Markus Decker und Michael Wallies aus dem Jahr 2005 problematisieren zwar beide die realitätsnahen Bezüge des Spiels auf internationale Militärkonflikte sowie den islamistischen Terrorismus, kommen im

121 Q34, S. 85.

122 Q34, S. 91.

123 Q34, S. 90 f.

124 Q33, S. 10.

125 Q33, S. 19.

126 Q36, S. 211.

127 Q39, S. 56f.

128 Q39, S. 68.

129 Q37, S. 128.

130 Q37, S. 16.

131 Q37, S. 27.

Anschluss aber zu unterschiedlichen Ergebnissen. Während sich Wallies' Ausführungen überwiegend aus affektiven Problembewertungen (»Ausmaß der Perversion«¹³²) und Problembeschreibungen (»Das Handwerk, das dabei gelernt wird, ist immer das Töten«¹³³) stützen, argumentiert Decker auf Grundlage des Indizierungsberichts und übernimmt hieraus Deutungsweisen (»Gefährdungspotenzial«¹³⁴) und juristische Termini (»Kriegsverherrlichung«, »Kriegsverharmlosung«¹³⁵). Die Implementierung des Problemwissens der BPjS dient Decker auch als Überleitung auf dessen zentrales Problemthema – der Ineffizienz des Jugendmedienschutzes. Das adaptierte Problemwissen zu *C&C: Generals* wird dieser übergeordneten Problemdeutung gegenübergestellt. Die Problembeschreibung »Gefährdungspotenzial steckt eher in der gesamten Ausrichtung der Spiele und in ihrer Struktur, nicht unbedingt in einigen vordergründigen Schockeffekten«¹³⁶ markiert den Übergang in eine eigenständige Kritik an der restriktiven Politik des deutschen Jugendmedienschutzes (»immer ausgefeilteren Abschirmungsbemühungen«¹³⁷). Diese Alternativdeutung wird gegen Ende durch einen Vorschlag zur Problembekämpfung in Form einer Forderung nach dem Ausbau von »Medienkompetenz«¹³⁸ untermauert.

Parallel zu Decker behält Wallies seine generell aversive Haltung gegenüber Computerspielen durchgehend bei. Neben gezielten Emotionalisierungen und rhetorischen Überzeichnungen werden Negativbeispiele wie der »Massenmörder Robert Steinhäuser«¹³⁹ aufgeführt, um den behaupteten Zusammenhang zwischen Computerspielen und dem Verüben realer Gewalthandlungen zusätzlich zu unterstreichen.

Am Beispiel von *C&C: Generals* wird die Implementierung realitätsnaher Themen wie islamistischer Terrorismus oder der Einsatz von Massenvernichtungswaffen hervorgehoben. Wallies bewertet diese Spielinhalte als eine »politische Beeinflussung der Spieler«¹⁴⁰ und begründet dies mit Problembeschreibungen wie »Dem Spieler soll suggeriert werden, dass der Nahe und Mittlere Osten und der Islam mit dem Terrorismus in der Welt gleichzusetzen sind.«¹⁴¹ und »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.«¹⁴².

Anders als Decker verbindet Wallies die Problematisierung von *C&C: Generals* nicht mit einer Kritik an einem vermeintlich ineffizienten Jugendmedienschutz, sondern thematisiert das Angebot- und Nachfrage-Verhältnis zwischen Spieleindustrie und Spielerschaft. Diese Problemdeutung erscheint ambivalent, da die Spieler*innen zuvor als Opfer von schädlichen Einflüssen dargestellt werden, diesen jedoch nun eine aktive

132 Q40, S. 27.

133 Q40, S. 27.

134 Q35, S. 82.

135 Q35, S. 81.

136 Q35, S. 82.

137 Q35, S. 105.

138 Q35, S. 105.

139 Q40, S. 24.

140 Q40, S. 27.

141 Q40, S. 27.

142 Q40, S. 27.

Nachfrage nach Computerspielgewalt zugeschrieben wird (»Das Bedürfnis der Spieler nach [...] mehr und detaillierter dargestellter Gewalt und realistischeren Tötungsmöglichkeiten wird stets aufs Neue befriedigt«¹⁴³).

Bei Wallies findet sich stets die gleiche Einbindung von Wissenselementen wieder. Problembeschreibungen werden durch affektive Bestandteile gestützt, um den Leser*innen das Bedrohungspotenzial von Computerspielen zu verdeutlichen und somit Handlungspriorität zu erzeugen. Die generelle Problematisierung von Computerspielen weist dabei zum Teil auch Verknüpfungen mit anderen Problemlagen auf. Beispielsweise wird die Sachbeschreibung »Spiele werden ebenfalls als Wettkämpfe in »Clans« ausgetragen. Eine Steigerung sind LAN-Partys, die sich über Stunden hinziehen.« um den Zusatz »hier auch Alkoholkonsum«¹⁴⁴ ergänzt.

Die Problematisierung des First-Person Shooters *CoD: MW 2* durch die Publikationen von Andreas Neider und Rudolf Hänsel (von 2010) erfolgt fast ausschließlich auf Grundlage des Spielabschnitts *No Russian*. Ebenso wie die BPjM und stellenweise auch der Fachjournalismus wird der darin gezeigte terroristische Angriff auf einen zivilen Flughafen von beiden Autoren als ein eklatanter Moralverstoß gewertet. Vornehmlich wird diese identische Problemdeutung durch affektive Bestandteile getragen. So verwendet Neider in seiner halbseitigen Beschreibung des Spielabschnitts ganze viermal den Begriff »Massaker«¹⁴⁵, während Hänsel diesen lediglich einmal als »Massaker« und dafür aber zusätzlich als »Massenmordszene«¹⁴⁶ bezeichnet. Der Problemname »Kriegsspiel«¹⁴⁷ lässt sich hingegen in beiden Publikationen wiederfinden.

Neider und Hänsel überschneiden sich zudem in der Annahme, dass die Spieleindustrie Computerspielgewalt nicht nur vorsetzt, sondern diese von den Spieler*innen aktiv gefordert wird. Wie zuvor bei Wallies, so wird auch hier der Computerspielgewalt ein hoher Stellenwert in der Spielerschaft zugeschrieben (»Besonders gefällt Jugendlichen an dem Spiel die Verbindung von »Blut, Leute töten, Waffen und Verbrechen.«¹⁴⁸ und »Für heutige Gamer gehört es [...] wie das Salz zur Suppe, dass solche und weitere Grausamkeiten in den Spielen verübt werden können.«¹⁴⁹). Die allgemeine Problemdeutung von Computerspielgewalt als ein soziales Problem tritt somit in beiden Argumentation mehr oder weniger deutlich hervor. Den Spieler*innen wird ein intrinsischer »Wille zur Gewalt« attestiert, der im Kontext der monokausalen Deutungslogik »Virtuelle Gewalt führt zu realer Gewalt« eine inhaltliche Verschärfung erfährt.

Eben jene Deutungslogik wird bei Hänsel direkt sichtbar, wenn er von einer »Ansteckung mit dem Gewaltvirus«¹⁵⁰ spricht und die maßgebliche Gefahr von *CoD: MW 2* in der unreflektierten Übernahme von »dem Spiel zugrunde liegenden Werthaltungen, Einstellungen, Feindbildern und Verhaltensweisen«¹⁵¹ sieht. Affektive Problem-

143 Q40, S. 27.

144 Q40, S. 28.

145 Q38, S. 89.

146 Q39, S. 43.

147 Q38, S. 41 und Q39, S. 57.

148 Q39, S. 41.

149 Q38, S. 90.

150 Q39, S. 83.

151 Q39, S. 45.

beschreibungen münden hier in einer übergeordneten Problembewertung, die die expliziten Gewalthandlungen in *No Russian* als eine mögliche Blaupause für reale Gewalthandlungen darstellt.

Dieser konkreten Annahme einer Gewalkonditionierung schließt sich Andreas Neider nicht direkt an, vielmehr postuliert er eine psycho-soziale Entemotionalisierung der Spieler*innen, die er als »Erkaltung«¹⁵² oder »digitaler Autismus«¹⁵³ bezeichnet. Der inhaltliche Unterschied zu Hänsel wird in der Problembeschreibung »Nicht vermehrte Gewaltbereitschaft aufgrund gewalthaltigen Medienkonsums ist die Gefahr, sondern eine völlige Vereinseitigung des menschlichen Organismus im Hinblick auf den Sinnes-Nervengbereich und eine Verkümmernng des Lebensorganismus.«¹⁵⁴ offenbar. Sowohl ein hoher Gewaltgrad als auch die Nachfrage der Spieler*innen nach violenten Spielen werden hier als untergeordnete Probleme definiert.

Ein letzter Unterschied im Einsatz von spezifischem Problemwissen zeigt sich in den aufgeführten Vorschlägen zur Problembehebung. Mit dem Begriff der »Medienbalance«¹⁵⁵ vertritt Neider einen pädagogischen Ansatz, der Veränderungen primär auf der Mikroebene herbeiführen möchte. Gemeint ist damit ein Ausgleich von virtuellen Erfahrungen durch realweltliche Erfahrungen auf Grundlage von Emotion und Nähe zu anderen Menschen. Hänsel unterstützt hingegen zwar ebenfalls eine Hinwendung zu realen menschlichen Beziehungen (»seelische Immunität gegen die Überflutung mit Gewaltbildern«¹⁵⁶), setzt sich im Schwerpunkt jedoch ausdrücklich für restriktive Maßnahmen wie dem politischen Verbot von Gewaltspielen und dem behaupteten Lobbyismus der Spieleindustrie ein.¹⁵⁷

9.2.3.2 Die Problematisierungsstruktur

Die Problematisierungsstrukturen deuten darauf hin, dass die Art und Weise einer Problematisierung sehr vom zeitlichen Kontext abzuhängen scheint. So weisen die Publikationen der 2000er-Jahre deutlich aversivere Problemmuster auf als vor oder nach dieser Dekade. Diese Beobachtung einer chronologisch eher inkonsistenten Problematisierung von Computerspielgewalt wird durch das Nicht-Vorhandensein früher und später Quellen bestätigt: Sowohl zum ersten (*River Raid* von 1983) als auch zum letzten ausgewerteten Titel (*Dead Rising 3* von 2013) ließ sich kein problematisierendes oder anderweitig thematisierendes Quellenmaterial auffinden. Dieser Umstand muss nicht, kann aber auf eine gestiegene (ab ca. 1995) bzw. eine rückläufige (ab ca. 2012) Problemwahrnehmung hindeuten.

Analog zur quantitativ eher geringeren Problematisierung von lediglich drei der insgesamt fünf untersuchten Titel weisen die Problemkomplexe der S-/R-Literatur eine deutlich größere inhaltliche Varianz auf, als es bei den anderen beiden Kollektivakteuren der Fall ist:

152 Q38, S. 81.

153 Q38, S. 84.

154 Q38, S. 81.

155 Vgl. Q38, S. 95.

156 Q39, S. 83.

157 Vgl. Q39, S. 96-101.

Tab. 21: Doom (1994)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
<i>Gewaltinszenierung</i> (Löschenkohl/ Bleyer, Dittler, Schindler/ Wiemken, Fromm, Feibel, Spitzer)	<i>Dysfunktionaler Jugendschutz</i> (Dittler)
<i>Gewaltkommerzialisierung</i> (Schindler/ Wiemken)	<i>Generelle Schädlichkeit von Bildschirmmedien</i> (Spitzer)
<i>Negative Medienwirkung</i> (Dittler)	<i>Manipulierung der Jugend</i> (Hänsel)
<i>Positive Berichterstattung des Fachjournalismus</i> (Löschenkohl/ Bleyer)	
<i>Gewaltkonditionierung</i> (Grossman, Spitzer, Hänsel)	
»Militär-Unterhaltungs-Komplex« (Hänsel)	

Tab. 22: Command & Conquer: Generals (2003)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
<i>Politische Beeinflussung</i> (Wallies)	<i>Gewaltkonditionierung</i> (Wallies)
<i>Massenvernichtungswaffen</i> (Wallies)	<i>Dysfunktionaler Jugendschutz</i> (Decker)
<i>Gesetzliche Abschirmung</i> (Decker)	
<i>Kriegsverherrlichung</i> (Decker)	

Tab. 23: *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
Gewaltinszenierung (Neider)	»Emotionale Verarmung« (Neider)
Gewaltaffinität der Spieler*innen (Neider)	Manipulierung der Jugend (Hänsel)
Gewaltkonditionierung (Hänsel)	
Politische Beeinflussung (Hänsel)	

Die Verteilung der Problemkomplexe zeigt, dass die Problematisierungsstruktur bei sechs der insgesamt elf Publikationen zweistufig aufgebaut ist. Zwei Problemkomplexe ersten Grades (PK1) bündeln also spezifisches Problemwissen in Form thematisch voneinander abgrenzbarer Problemstränge und überführen diese gegen Ende in eine finale Problembewertung (PK2).¹⁵⁸ Dies hat zur Folge, dass weniger die bloßen Darstellungen von virtueller Gewalthandlungen als das primäre Problem verhandelt werden, sondern stattdessen auf übergeordnete Deutungszusammenhänge übergeleitet wird. Die Problemmusteranalyse konnte diese übergeordneten Problembewertungen aus dem Quellenmaterial herausarbeiten und dadurch thematische Schwerpunkte in Bezug auf die untersuchten Computerspiele den den jeweiligen Zeitabschnitt aufzeigen.

In den zweistufigen Problematisierungen aller drei Spiele sind inhaltliche Überschneidungen der PK2 zu erkennen, die sich in die Bereiche *Dysfunktionaler Jugendschutz* (Dittler, Decker) sowie Annahmen einer negativen Medienwirkung auf Kinder und Jugendliche (die PK2 *Generelle Schädlichkeit von Bildschirmmedien*, *Manipulierung der Jugend*, *Gewaltkonditionierung*, »*Emotionale Verarmung*«) unterteilen lassen. Während Dittler (1997) und Decker (2005) mit der Problematisierung von *Doom* und *C&C: Generals* eine übergeordnete Kritik am deutschen Jugendmedienschutz üben, überführen Wallies (2005), Spitzer (2006), Neider (2010) und Hänsel (2011) ihre Kritik in eine allgemeine Problematisierung von Computerspielgewalt, die mit jeweils unterschiedlichen Negativwirkungen begründet wird. Diese publikationsübergreifende Annahme einer schädigenden Wirkung ist zeitlich eingrenzbar, da alle vier PK2 in den Zeitraum 2005 bis 2011 fallen und zeitlich somit parallel zur *Killerspiel-Debatte* verlaufen. Eine inhaltliche Anlehnung der S-/R-Literatur an diesen populären Problemdiskurs kann daher als sehr wahrscheinlich angenommen werden.

Analog zu den zweistufigen Problematisierungsstrukturen weisen die fünf Publikationen von Löschenkohl/Bleyer (1995), Schindler/Wiemken (1997), Grossman (2002), Fromm (2002) und Feibel (2004) eine einstufige Problematisierungsstruktur auf. Die Gründe hierfür sind unterschiedlich. Die frühen Publikationen zum Thema Computerspielgewalt von Löschenkohl/Bleyer sowie Schindler/Wiemken kritisieren zwar die

158 Vgl. Abschnitt 7.2.2.1 *Problemkomplexe ersten und zweiten Grades (PK1 und PK2)*.

Darstellung von Gewalt in *Doom* (PK1 *Gewaltinszenierung*), erkennen aber die hohe Faszinationskraft von Computerspielen für Kinder und Jugendliche an. Beide Autorenpaare sprechen sich für einen konstruktiven Einsatz digitaler Spiele (»[...] ein sinnvolles Hineinwachsen der Kinder in die Computer-Medien-Zukunft«¹⁵⁹) sowie für Dialoge zwischen Spieler*innen und Nicht-Spieler*innen aus (»Es ginge zunächst darum, das Phänomen DOOM zu verstehen«¹⁶⁰). Die Problematisierungsstruktur verbleibt einstufig, da beide Publikationen ihre eigenständigen PK1 nicht in eine übergeordnete Problembewertung von Computerspielgewalt (PK2) überführen.

Bei Grossman und Fromm ist eine exakt gegenteilige Struktur zu beobachten. Beide Ratgeber aus dem Jahr 2002 stellen Computerspielgewalt als ein akutes soziales Problem dar. Während Fromm die visuelle Inszenierung drastischer Gewalt kritisiert (PK1 *Gewaltinszenierung*), fokussiert sich Grossman fast ausschließlich auf die Darstellung von *Doom* als ein Auslöser für reale Gewalthandlungen (PK1 *Gewaltkonditionierung*). Diese sehr monothematische Problematisierung auf argumentativer Grundlage eines singulären PK1 schließt eine Überführung in eine übergeordnete Problembewertung aus, weshalb die Problematisierungsstruktur bei beiden Autoren ebenfalls einstufig bleibt.

Der Elternratgeber *Killerspiele im Kinderzimmer* von Thomas Feibel (2004) ist die fünfte Publikation mit einer einstufigen Problematisierungsstruktur und zugleich die einzige Gegendeutung in der S-/R-Literatur. Feibel lehnt darin die pauschale Dämonisierung von Computerspielgewalt als ein soziales Problem ab und begründet dies u. a. mit der generellen Omnipräsenz von Mediengewalt sowie deren wechselhafte Bewertung im öffentlichen Diskurs (»Findet Gewalt im Computerspiel statt, nennen wir es Schund. Findet Gewalt im Theater statt, nennen wir es Kunst.«¹⁶¹). Die zu dieser Zeit öffentlich artikulierte Ablehnung von Computerspielgewalt führt er dabei auf ein negatives Bild von Spieler*innen in der Öffentlichkeit sowie auf generelle Generationsunterschiede in der populärkulturellen Wahrnehmung von Computerspielen zurück (»Seit über 20 Jahren erachten Erwachsene dieses Genre als Zeitverschwendung.«¹⁶²). Obwohl Feibel die drastische Gewalt in *Doom* ebenfalls kritisiert¹⁶³, bleibt der PK1 *Gewaltinszenierung* die einzige Kritik am Spiel, wodurch eine übergeordnete Problembewertung und somit eine zweistufige Problematisierungsstruktur ausgeschlossen wird.

Neben dem Aufbau der Problematisierungsstrukturen lassen sich bei der Betrachtung der ermittelten Problemkomplexe sehr differenzierte Gewaltbewertungen erkennen. Diese weisen im zeitlichen Verlauf eine Verlagerung der Bewertungsebene auf, die am ehesten mit einer Unterscheidung zwischen audio-visueller und ludo-narrativer Gewalt beschrieben werden kann. Drei eigenständige Problemmuster zeichnen sich dabei ab:

159 Q30, Klappentext.

160 Q32, S. 289.

161 Q37, S. 16.

162 Q37, S. 27.

163 Vgl. Q37, S. 128.

1. Die Interinstitutionelle Kritik

Im Gegensatz zur S-/R-Literatur der 2000er-Jahre wird Computerspielgewalt in den 1990er-Jahren nicht als ein zentrales Problem bewertet. Die Art der inhaltlichen Kritik wird im durchgehend verwendeten PK1 *Gewaltinszenierung* offensichtlich, welcher gegen Ende des Argumentationsverlaufs nicht auf eine generalisierte Problematisierung aller Computerspiele, sondern auf Kritik an anderen institutionellen Akteuren überleitet. So wird *Doom* in der frühesten Publikation von Löschenkohl/Bleyer (1995) zwar als ein »umstrittenes Programm«¹⁶⁴ bewertet, dem Spiel aber gleichermaßen eine gewisse Faszinationskraft auf Kinder und Jugendliche zugeschrieben. Diese differenzierende Perspektive mündet in einer angeschlossenen Kritik am Computerspiel-Fachjournalismus, der Gewaltinhalte positiv bewerten und somit für Kinder und Jugendliche erst interessant machen würde.¹⁶⁵

In der nachfolgenden Publikation von Ulrich Dittler (1997) zeigt sich eine ähnliche Argumentationsweise. Dittler bewertet die audio-visuelle Darstellung von Gewalt ebenfalls als problematisch, leitet aus dem PK1 *Gewaltinszenierung* aber eine allgemeine Kritik an einem vermeintlich dysfunktionalen Jugendmedienschutz ab. Konkret nennt er dabei die damalige BPjS (»Die Arbeit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften erfüllt diese Aufgabe nur unzureichend.«¹⁶⁶). Die gleiche Problembewertung lässt sich auch in Markus Deckers Publikation von 2005 wiederfinden. Auch hier kann der PK2 *Dysfunktionaler Jugendmedienschutz* auf eine anfängliche Kritik den Gewaltinhalten zurückgeführt werden (PK1 *Kriegsverherrlichung*), welche Computerspielgewalt aber ebenfalls nicht als generell schädlich einstuft.

Einen dritten Kollektivakteur nennen Schindler und Wiemken in ihrem Aufsatz von 1997. Während die Faszinationskraft von Computerspielen darin gleichermaßen anerkannt und problematisiert wird, mündet die Beschreibung der Sachzusammenhänge in eine Kritik an der Computerspiele-Industrie. Computerspiele seien demnach nicht per se schädlich, jedoch würde die Industrie (zur Erhöhung ihrer Verkaufszahlen) immer neue Tabus brechen, woraus ein zukünftiges Gefährdungspotenzial für die jugendlichen Spieler*innen zu erwarten sei (»Um ihre Produkte optimal zu vermarkten, drehen die Produzenten von id-Soft nicht nur an der Gewaltspirale, sie bauen auch ganz bewußt Tabu-Verletzungen in ihr Marketing-Konzept ein.«¹⁶⁷).

Alle vier Quellen weisen nahezu identische Problematisierungsstrukturen auf. Das sich dabei abzeichnende Problemmuster *Interinstitutionelle Kritik* bewertet Computerspielgewalt weniger als ein akutes als vielmehr ein potenzielles soziales Problem. Konkret bedeutet das, dass die problematisierten Spielinhalte zwar nicht als unmittelbar gefährdend eingestuft werden, dieses sich aber ändern könnte, wenn die jeweils genannten Kollektivakteure dem nicht entgegenwirken. Die Kritik am deutschen Jugendmedienschutz, dem Computerspiele-Fachjournalismus und der Computerspiele-Industrie versucht vermeintliche Mitverantwortliche an dieser Problemlage zu benennen, um hierdurch eine öffentliche Wahrnehmungs- und Hand-

164 Q30, S. 30.

165 Vgl. Q30, S. 35.

166 Q31, S. 106.

167 Q32, S. 294.

lungspriorität zu schaffen. Im Gegensatz zu den anderen beiden Problemmustern ist die Bewertung von Computerspielgewalt im Problemmuster *Interinstitutionelle Kritik* nicht auf audio-visuelle oder narrative Gewaltinszenierungen reduziert, sondern betrachtet die thematisierten Spiele als ganzheitliche Medienformate.

2. Die Gewalkonditionierung

Das Beispiel von *Doom* (als am häufigsten problematisierter Titel) verdeutlicht am besten, wie die Bewertung audio-visueller Gewaltdarstellungen eine Umdeutung in der S-/R-Literatur erfährt. Während die drei frühen Publikationen der 1990er (Löschenkohl/Bleyer, Dittler, Schindler/Wiemken) die Gewalt in *Doom* zwar als problematisch (PK1 *Gewaltinszenierung*) bewerten, dieser jedoch noch kein konkretes Gefährdungspotenzial zuschreiben, verändert sich die Bewertung des Spiels ab der 2000er-Jahre merklich. Das eingesetzte Problemwissen kritisiert nun nicht mehr nur die bloße Inszenierung von drastischer Gewalt, sondern stellt diese auch als Auslöser für reale Gewalthandlungen dar. Dieses spezifische Problemwissen (gebündelt im PK *Gewalkonditionierung*) lässt sich das erste Mal in Dave Grossmans 2002 erschienenen Elternratgeber *Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?* nachweisen. Um seine These der allgemeinen Schädlichkeit von violenten Computerspielen zu stützen, verwendet Grossmann hochaffektive Wissens Elemente wie Problemnamen (»Kampfsimulatoren«, »Mordsimulationsspiele«, »Tötungssimulatoren«¹⁶⁸) und monokausale Problembeschreibungen (zumeist in Form direkter Verweise auf Amokläufe in Deutschland und den USA als direkte Folgen des Computerspiels¹⁶⁹). Der PK *Gewalkonditionierung* stellt somit eine unmittelbare Kausalität zwischen virtueller und realer Gewalt her, welche den Leser*innen am praktischen Beispiel von *Doom* als wahr bestätigt werden soll.¹⁷⁰

Die Wirkmacht von Grossmans affektiv geprägten Problemdeutungen scheint groß gewesen zu sein, da sich diese im Quellenmaterial noch bis 2011 nachweisen lassen.¹⁷¹ Sowohl der wiederkehrende PK1 *Gewalkonditionierung* als auch mehrere direkte Bezugnahmen in späteren Publikationen, bestätigen Grossmans prägenden Einfluss auf die Computerspiel-Kritiker im deutschsprachigen Raum.¹⁷² Auch die inhaltliche Form der

168 Q34, S. 95, 154 und 84.

169 Vgl. Q34, S. 143-159.

170 Beispielsweise über Grossmans Ausführungen zu *Doom* als ein Trainingsprogramm der US-Armee, das bei Soldaten Tötungshemmungen abbauen soll (Q34, S. 91). Eine Problembeschreibung, die später auch von Hänsel aufgegriffen wird und in dessen verschwörungstheoretische Annahme sogenannter »Militär-Unterhaltungs-Komplexe« kulminiert. Hänsel behauptet darin eine heimliche Kooperation zwischen Spieleindustrie und dem US-Militär, um Kinder und Jugendliche frühestmöglich für kriegerische Handlungen zu interessieren und sie so als potenzielle Rekruten zu gewinnen (vgl. Q39, S. 56f).

171 Siehe die Analysen zu Wallies (2005), Spitzer (2006) und Hänsel (2011).

172 Lediglich Thomas Feibel äußert Kritik an Grossman: »Es gibt keine Zweifel daran, dass es zu viele Gewalt verherrlichende Inhalte in den diversen Unterhaltungsmedien gibt. Aber leider bauscht Grossman seine Argumente möglichst medienwirksam auf, um seine an Hysterie grenzende Weltverschwörungstheorie zu schmieden. Doch damit Kinder tatsächlich auf Gewalt konditioniert werden, dürfen sie nichts Anderes mehr tun. Gewalt ist zwar ein erheblicher Einfluss (...), aber nur ein Einfluss unter vielen. Im Alltag der Kinder gibt es schließlich noch eine Reihe gänzlich anderer Erlebnisse. Und was die Konditionierung betrifft, so müsste ja hinter diesem Training eine Absicht

affektiven Darstellung eines sozialen Problems findet sich in den nachfolgenden Publikationen wieder. So verwenden Wallies, Spitzer und Hänsel ebenfalls affektives Problemwissen, welches gleichermaßen auf spezifische Spielinhalte und reale Gewalttaten rekurriert (i. d. R. die Amokläufe von Littleton und Erfurt), um die behauptete Schädlichkeit von Computerspielgewalt argumentativ zu stützen. Zum Teil werden hierfür auch Verknüpfungen mit weiteren Problemthemen wie Alkoholismus¹⁷³ oder dem vermeintlich schädlichen Einfluss von Hip-Hop-Musik¹⁷⁴ gebildet.

Die sich mit Grossman abzeichnende Verschiebung einer allgemeinen Problema-tisierung von audio-visuellen Gewaltinhalten (PK1 *Gewaltinszenierung*) auf eine akute Warnung vor einer schädlichen Medienwirkung (PK1 *Gewaltkonditionierung*) verdichtet sich zu einem Problemmuster, das eindeutige inhaltliche und zeitliche Parallelen zur *Killerspiel-Debatte* aufweist. Die Annahme einer gewaltkonditionierenden Wirkung auf die Rezipient*innen als zentrales Problemnarrativ hatte bis 2011 einen starken Einfluss auf die ausgewertete S-/R-Literatur.¹⁷⁵

3. Die Politische Beeinflussung

Neben der audio-visuellen Inszenierung violenter Spielinhalte ist die kontextuelle Einbindung von Gewalt in die Handlung eines Computerspiels die zweite Bewertungs-ebene, die innerhalb des Quellenmaterials zur S-/R-Literatur festgestellt werden kann. Wie die Gewaltanalyse zeigt, begründen die Spiele *C&C: Generals* und *CoD: Modern Warfare 2* die von den Spieler*innen ausführbaren Gewalthandlungen mit politischen Motiven, die nah an reale Themen wie Krieg und Terrorismus angelehnt sind. Obwohl die Gewaltinszenierungen (im Gegensatz zur *drastischen Gewalt* in *Doom* oder *Dead Rising 3*) als *moderat* eingestuft werden können, sind es genau diese Verweise auf Konflikte der realen Welt, die sich in den Quellen wiederfinden lassen.

Diese Form der Problematisierung betrifft speziell die in den Spielen vorgenommene Implementierung real existierender Staaten als Konfliktparteien (USA, China, Russland, Afghanistan) sowie die ethno-politische Darstellung fiktiver Terrororganisationen. Beide Spielinhalte werden von Michael Wallies (2005) und Rudolf Hänsel (2011) als eine politische Beeinflussung der Spieler*innen bewertet. In beiden Fällen bündelt sich spezifisches Problemwissen zu einer identischen Problematisierungsstruktur, die im PK1 *Politische Beeinflussung* zusammengefasst werden kann. Dieser PK1 betont gleichermaßen eine Tradierung festgelegter Gut-Böse-Schemata (die USA sind immer die Guten und deren Kontrahenten stets die Antagonisten¹⁷⁶) als auch eine Übertragung terroristischer Deutungslogiken auf die Rezipient*innen (Gewalt als akzeptables Mittel zur Erreichung politischer Ziele) als die zentralen Probleme.¹⁷⁷

der Spielmacher stecken. Schließlich leben unsere Kinder nicht in einem Orwell'schen Staat.« (Q37, S. 200).

173 Q40, S. 28.

174 Q39, S. 38.

175 Vgl. Matthias Dittmayer: *stigma-videospiele. Hintergründe und Verlauf der Diskussion über gewaltdarstellende Videospiele in Deutschland* von 2014.

176 Vgl. Q40, S. 27 und Q39, S. 41.

177 Vgl. Q40, S. 27 und Q39, S. 45.

Ein weiteres Merkmal der *Politischen Beeinflussung* sind die argumentativen Parallelen zum Problemmuster *Gewaltkonditionierung*. Während sich Letzteres ausschließlich auf audio-visuelle Gewaltinszenierungen bezieht, ist ab 2005 eine verstärkte Problematisierung ludo-narrative Darstellungs- und Einbindungsformen zu beobachten. Auf dieser veränderten Bewertungsebene wird zwar ebenfalls von einer angenommenen Übernahme als schädlich bewerteter Denk- und Handlungsweisen ausgegangen, die Bewertung audio-visueller Gewaltdarstellungen tritt dabei aber in den Hintergrund. Die Frage nach der Art der Gewaltdarstellung weicht der Frage nach deren narrativer Begründung und somit auch nach der Einbindung der Spieler*innen in die Spielhandlung. Die parallel artikulierte Gefahr einer Ausübung von realer Gewalt durch den Konsum violenter Spielinhalte wird dabei durch eine behauptete Übertragung vermeintlich negativer »Werthaltungen, Einstellungen, Feindbilder und Verhaltensweisen«¹⁷⁸ auf die Spieler*innen ersetzt. Der Argumentation folgend, kann politisch-ideologisch motivierte Gewalt in den Spielen nicht nur passiv erlebt, sondern auch aktiv (auf Seiten der »Bösen«) erlebt werden. Das Problemmuster *Politische Beeinflussung* geht somit von einer Übernahme delinquenter Denkstrukturen durch die Spieler*innen aus und grenzt sich dadurch von der Annahme einer aggressionssteigernden Wirkung des Problemmusters *Gewaltkonditionierung* ab. Aufgrund der argumentativen Kongruenz beider PKI sowie deren inhaltliche Abgrenzbarkeit zu anderen Problemdeutungen kann die *Politische Beeinflussung* als ein eigenständiges Problemmuster eingestuft werden.

9.2.3.3 Zusammenfassung

Die Auswertung des Quellenmaterials der S-/R-Literatur konnte zeigen, dass die Problematisierungen von Computerspielgewalt in Relation zur Bundesprüfstelle und dem Computerspiel-Fachjournalismus die größte inhaltliche und zeitliche Varianz aufweisen. Besonders die Nicht-Problematisierung des frühesten und spätesten Titels (*River Raid* von 1983 und *Dead Rising 3* von 2013) sowie der Inhalt und die zeitliche Verteilung der drei ermittelten Problemmuster stellen signifikante Auffälligkeiten dar:

- 1984-1994: Keine Problematisierung
- 1995-1997: *Interinstitutionelle Kritik*
- 2002-2011: *Gewaltkonditionierung*
- 2005-2011: *Politische Beeinflussung*
- 2012-2014: Keine Problematisierung

Alle drei Problemmuster fungieren als zeitlich eingrenzbare Deutungs- und Bewertungsweisen, die Computerspielgewalt allesamt als ein mehr oder weniger akutes soziales Problem beschreiben. Während die Problematisierungen bis 2002 von einer *interinstitutionellen Kritik* geprägt sind, die die Inszenierung von Computerspielgewalt zwar kritisiert, aber nicht als ein akutes soziales Problem bewertet, beginnen sich die Problematisierungsstrukturen ab 2002 merklich zu verändern. Beginnend mit dem Ratgeber von Dave Grossman wird Computerspielgewalt bis 2011 nahezu durchgehend als ein akutes soziales Problem dargestellt. Die überwiegend sachlichen Argumentationen der

178 Q39, S. 45.

frühen S-/R-Literatur weichen dabei einem auffällig häufigen Gebrauch von hochemotionalisiertem Problemwissen. Auch inhaltliche Fehldarstellungen und Verknüpfungen mit anderen Problemlagen lassen sich vermehrt zwischen 2002 und 2011 feststellen (Bspw. Alkoholismus und Hip-Hop-Musik).

In diesem Zeitabschnitt stellt die *Gewaltkonditionierung* das dominierende Problemmuster dar, in welchem von einem engen Zusammenhang zwischen virtueller und realer Gewalt ausgegangen wird. Gerade die First-Person Shooter *Doom* und *CoD: MW 2* werden darin mit einem aktiven Gewalttraining gleichgesetzt und für reale Gewalttaten wie Amokläufe mitverantwortlich gemacht. Die Bewertung von virtuellen Gewaltinhalten erfolgt dabei nahezu ausschließlich auf audio-visueller Ebene.

Ab 2005 erfährt die Darstellung von Computerspielgewalt als ein akutes soziales Problem eine inhaltliche Ausdifferenzierung. Zwar wird noch immer von einer monokausalen Negativ-Beeinflussung der Medieninhalte ausgegangen, die Betrachtungsebene erweitert sich jedoch um die ludo-narrative Inszenierung von violenten Spielinhalten. Die Problematisierung der Titel *C&C: Generals* und *CoD: MW 2* erfolgt nun nicht mehr ausschließlich auf Grundlage audio-visueller Gewaltdarstellungen, sondern auch anhand ludo-narrativer Spielelemente. Das neue Problemmuster *Politische Beeinflussung* nimmt dabei gezielten Bezug auf die realitätsnahen Inszenierungen der Themen Krieg und Terrorismus. Darin wird weniger die Konditionierung realer Gewalttaten als vielmehr die Gefahr einer Übernahme von festgelegten Gut-Böse-Schemata (die USA sind immer die Guten und deren Kontrahenten stets die Antagonisten¹⁷⁹) sowie von terroristischen Deutungslogiken (Gewalt als akzeptables Mittel zur Erreichung politischer Ziele) als die zentralen Problemdeutungen formuliert.

Auf einen besonders wirkmächtigen Einfluss auf die S-/R-Literatur deutet die zeitliche Verteilung der Problemmuster hin. Die sogenannte *Killerspiel-Debatte* war der öffentlichkeitswirksamste Problemdiskurs um Computerspielgewalt von 2002 (ausgelöst durch den Amoklauf von Erfurt am 26. April 2002) bis ca. Anfang der 2010er-Jahre.¹⁸⁰ Der Problemdiskurs ist somit zeitlich kongruent zu den besonders aversiven und emotionalisierten Problemmustern *Gewaltkonditionierung* und *Politische Beeinflussung*. Die Behauptung eines monokausalen Zusammenhangs zwischen dem Konsum von Gewaltspielen und delinquentem Verhalten sowie die hochemotional geprägte Einbindung von Problemwissen weisen gleichermaßen deutliche Parallelen zur *Killerspiel-Debatte* auf. Ein prägender Einfluss des Problemdiskurses auf die S-/R-Literatur kann daher als nahezu gesichert angenommen werden.

Innerhalb der jeweiligen Zeiträume stellen die ermittelten Problemmuster selbstverständlich keine allgemeingültigen Deutungsweisen dar. Alternativdeutungen wie bei Markus Decker (2005) und Andreas Neider (2010), aber auch die Gegendeutung von Thomas Feibel (2004) belegen einen vorhandenen Meinungspluralismus in der S-/R-

179 Vgl. Q40, S. 27 und Q39, S. 41.

180 Ein genauer Endpunkt ist nicht eindeutig bestimmbar, da die Beteiligung am Problemdiskurs zunehmend zurückging (auch aufgrund zunehmender Gegendeutungen), bis er im Laufe der 2010er-Jahren gänzlich aus den öffentlichen Medien verschwand und heute nur noch sehr vereinzelt aufgegriffen wird.

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