

spezifischer institutioneller Strukturen, die unterschiedlich stark auf den öffentlichen Diskurs um Computerspielgewalt einwirken. Jeder Kollektivakteur verfolgt dabei eigene Diskursstrategien sowie akteursspezifische Eigeninteressen. Während die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* die staatlich-rechtliche Problemwahrnehmung auf gewalthaltige Computerspielinhalte vertritt, stehen sowohl der Fachjournalismus als auch die Sach- und Ratgeberliteratur für den öffentlichen Diskurs über Print- und Onlinemedien. Diese Gemeinsamkeit wird allerdings durch teilweise diametrale Positionen in Bezug auf Computerspielgewalt unterbrochen. Zudem unterscheiden sie sich in der Ausrichtung ihrer anvisierten Zielgruppen voneinander. Während sich die Leserschaft des Fachjournalismus in erster Linie aus Spieler*innen zusammensetzt, formuliert die S-/R-Literatur ihre Inhalte zumeist für Fachfremde und Laien.

7.4 Wie lässt sich Gewalt lesen? – Konzeption einer Gewaltanalyse

7.4.1 Computerspiele als Text

»Im Gegensatz zum traditionellen Konstruktivismus verlangt das Kokonmodell jedoch nicht den generellen Ausschluss sozialer Sachverhalte aus der Problemanalyse – deren Untersuchung muss lediglich in einer Form geschehen, welche die diskursive Transformation des Wissens über soziale Sachverhalte [...] angemessen berücksichtigt.«³⁹

Das hauptsächliche Problem bei der Analyse sozialer Probleme besteht in der möglichst genauen und intersubjektiven Beschreibung eines sozialen Sachverhalts, damit dieser den (möglicherweise) alternativen Deutungsweisen entgegengestellt werden kann. Vor der eigentlichen Problemmusteranalyse muss also zunächst der Sachverhalt – die Computerspielgewalt selbst – untersucht werden.

Da sich der Quellenkorpus aus geschriebenen Texten und Computerspielen zusammensetzt, ist es notwendig, eine Analysemethode zu finden, die sich auf beide Quellentypen anwenden lässt, um so eine systematische Vergleichbarkeit zu schaffen. Hierfür müssen zunächst Gemeinsamkeiten beider Medien festgelegt werden, auf deren Grundlage eine konsistente Analyse möglich wird. Es geht also um die Frage, wie beide Medienformate »zu lesen« sind.

Als Methode des systematischen »Lesens« beider Textformen (Dokumente und audio-visuelle Inszenierungen) wird nachfolgend eine angepasste Form der *Qualitativen Inhaltsanalyse* nach Philipp Mayring vorgeschlagen. Die *Qualitative Inhaltsanalyse* ist eine

39 Schetsche 2008, S. 44.

»Methodik systematischer Interpretation [...], die an den in jeder Inhaltsanalyse notwendig enthaltenen qualitativen Bestandteilen ansetzt, sie durch Analyseschritte und Analyseregeln systematisiert und überprüfbar macht.«⁴⁰ Gemeint ist ein qualitatives Verfahren, das zwar nur ein kleines Sample oder gar einen Einzelfall untersucht, diesen Untersuchungsgegenstand (im Gegensatz zu quantitativen Methoden) unter subjektbezogen Gesichtspunkten analysiert und dadurch eine induktive oder auch deduktive Theorienbildungen zulässt.

Das Hauptanliegen dieses methodischen Vorgehens ist eine Exploration unbekannter Phänomene und Zusammenhänge sowie die Entwicklung neuer Theorien und Modelle aus dem erhobenen Material heraus.⁴¹ Die *Qualitative Inhaltsanalyse* ist als eine Methode zur Analyse von Kommunikation zu verstehen. Die Form der Kommunikation kann je nach Untersuchungsgegenstand ganz unterschiedlich ausgeprägt sein. In Bezug auf die Forschungsfrage stellt die institutionelle Darstellung virtuell-simulierter Gewaltinhalte die primär untersuchte Kommunikationsform dar. Hierbei wird von einer symbolischen Kommunikation zwischen Spiel und Spieler*in ausgegangen, wie sie im Konzept der *ludischen Gewalt* beschrieben wird.⁴² Die Aufgabe besteht nun darin, diese möglichen symbolischen Kommunikationsprozesse herauszuarbeiten und in Relation zu den institutionellen Problematisierungen zu setzen. Die Gewaltdeutungen institutioneller Problemmuster können so aufgebrochen und systematisch ausgewertet werden.

Einen wichtigen Vorschlag, wie diese symbolischen Kommunikationsprozesse empirisch erhoben und sichtbar gemacht werden können, macht Clara Fernández-Vara in ihrer »Introduction to Game Analysis«. Fernández-Vara schlägt vor, das Computerspiel wie einen Text zu lesen und bezieht sich dabei auf den Semiotiker Roland Barthe und dessen weit gefassten Textbegriff: »[...] in his book *Mythologies*, provides a classical example of how the concept of a text can be applied to activities and artifacts that may also be a form of human expression.«⁴³ Der *Text* ist bei Barthe (aber auch generell in der Hermeneutik) ein zentraler Analysebegriff. Ein geschriebener Text lässt sich nicht auf eine bloße Anordnung von Buchstaben und Botschaften reduzieren, sondern muss über den Entstehungskontext, den Gebrauch sprachlicher Mittel sowie in seiner Wirkung interpretiert werden.⁴⁴ Diese Perspektive weiterdenkend, greift Fernández-Vara auf Barthes Idee eines weit gefassten Textbegriffs zurück und überträgt diesen auf Computerspiele:

»This broad understanding of the term allows us to approach games as texts, whether they use cardboard, computers, or spoken words. We can study games as cultural production that can be interpreted because they have meaning. Their cultural significance can derive from the context of play: who plays games, why and how, how does the practice of playing relate to other socio-cultural activities and practices. Meaningful play also results from the player interacting with the systems and representations

40 Mayring 2015, S. 50.

41 Vgl. Diekmann 2011, S. 531 f.

42 Jahn-Sudmann/Schröder 2010, S. 29-30.

43 Fernández-Vara 2015, S. 6-7.

44 Gleiches gilt auch für andere Kulturprodukte wie bspw. Musik oder Architektur.

of the game. Thus, when we analyze games, we study meaning within the game (meaningful play) and around it (cultural significance). The text is not limited to the work itself, but also to where the text is interpreted and by whom.«⁴⁵

Da Computerspiele Kulturgüter sind, ist auch in sie eine Vielzahl an Informationen eingeschrieben. Wir können daher davon ausgehen, dass sich Computerspiele, ebenso wie geschriebene Quellen, systematisch lesen und interpretieren lassen. Die Kontextualisierung der untersuchten *Texte* stellt die theoretische Basis der nachfolgenden Analysen dar und leitet auf das systematische Vorgehen im Rahmen einer *Qualitativen Inhaltsanalyse* über.

Die Systematik des methodischen Vorgehens spielt im weiteren Verlauf eine wichtige Rolle, da hierdurch wissenschaftliche Gütekriterien wie intersubjektive Überprüfbarkeit und Transparenz gewährleistet werden. Neben dem systematischen Vorgehen steht eine strikte Regel- und Theoriegeleitetheit im Zentrum der Methode. Nach Mayring ergibt sich aus diesen Vorüberlegungen ein allgemeines inhaltsanalytisches Ablaufmodell, das in folgende Teilbereiche gegliedert ist:

- 1) Festlegung des Materials
- 2) Analyse der Entstehungssituation
- 3) Formale Charakterisierung des Materials
- 4) Richtung der Analyse
- 5) Theoriegeleitete Differenzierung der Fragestellung
 - Bestimmung der Analysetechnik
 - Definition der Analyseeinheiten
 - Durchführung der Materialanalyse⁴⁶

Die Punkte 1-3 behandeln oberflächliche Beschreibungen des Quellenmaterials. Hierbei geht es um eine erste systematische Eingrenzung des untersuchten Materials, einer Beschreibung der Entstehungskontexte sowie der Form, in der das Material vorliegt.

In Punkt 4 wird die Richtung der Analyse bestimmt. Ist es auf Grundlage des Textes möglich, Aussagen über den Verfasser, den soziokulturellen Hintergrund oder über die Wirkung auf spezifische Zielgruppe zu treffen? Dabei ist es wichtig, das Ziel der Untersuchung vorher genau zu bestimmen, da ansonsten die Gefahr droht thematisch abzudriften und somit Zeit an irrelevanten Inhalten zu verlieren.

Punkt 5 und die damit verbundenen Unterpunkte befassen sich dezidiert mit der theoretischen Unterfütterung der Analyse und der endgültigen Festlegung des methodischen Vorgehens. In diesem Abschnitt wird angeraten, die Fragestellung vor der Analyse genau festzulegen und diese an die Ergebnisse vorhergegangener Forschungen anzuschließen. Mayring schlägt vor, die zentrale Forschungsfrage in Unterfragestellungen auszdifferenzieren und somit den Untersuchungsbereich sinnvoll einzugrenzen. Gemessen an der zentralen Fragestellung dieser Ausarbeitung – »*Wie hat sich die institutionelle Problematisierung violenter Spielinhalte in den letzten 30 Jahren verändert?*« – wären

45 Fernández-Vara 2015, S. 6.

46 Vgl. Mayring 2015, S. 62.

zielführende Unterfragen »Wie haben sich innerhalb dieses Zeitraums die Gewaltdarstellungen in Computerspielen generell verändert?« und »Über welche Problemmuster wird/wurde Computerspielgewalt als ein soziales Problem dargestellt?«.

Die drei Unterpunkte von Punkt 5 legen den genauen methodischen Ablauf der Analyse fest. Bei der Wahl der Analysetechnik unterscheidet Mayring zwischen drei Grundformen: *Zusammenfassung* (Reduzierung des Materials und induktive Kategorienbildung), *Explikation* (Kontextanalyse) und *Strukturierung* (Herausfiltern bestimmter Aspekte und deduktive Kategorienbildung). Zur besseren Unterscheidung der einzelnen Formen und ihrer Anwendung verwendet Mayring ein anschauliches Beispiel:

»Man stelle sich vor, auf einer Wanderung plötzlich vor einem gigantischen Felsbrocken (vielleicht ein Meteorit?) zu stehen. Ich möchte wissen, was ich da vor mir habe. Wie kann ich dabei vorgehen? Zunächst werde ich zurücktreten, auf eine nahe Anhöhe steigen, von wo ich einen Überblick über den Felsbrocken bekomme. Aus der Entfernung sehe ich zwar nicht mehr die Details, aber ich habe das ›Ding‹ als Ganzes in groben Umrissen im Blickfeld, praktisch in einer verkleinerten Form (*Zusammenfassung*). Dann würde ich wieder herantreten und mir bestimmte besonders interessant erscheinende Stücke genauer ansehen. Ich würde mir einzelne Teile herausbrechen und untersuchen (*Explikation*). Schließlich würde ich versuchen, den Felsbrocken aufzubrechen, um einen Eindruck von seiner inneren Struktur zu bekommen. Ich würde versuchen, einzelne Bestandteile zu erkennen, den Brocken zu vermessen, seine Größe, seine Härte, sein Gewicht durch verschiedene Messoperationen feststellen (*Strukturierung*).«⁴⁷

Wird dieser metaphorische Felsbrocken auf die Problematisierung von Computerspielgewalt übertragen, so erscheint die *Strukturierung* (auch *deduktive Kategorienanwendung*) als Analysetechnik sinnvoll. Da Computerspiele inhaltlich überaus heterogen sind und die Forschungsfrage explizit die dargestellte Gewalt thematisiert, kann ein deduktives Kategoriensystem dabei helfen, die Analyse auf diese Spielinhalte einzugrenzen.

Zur Methode der *Strukturierung* nennt Mayring vier Unterkategorien, die sich in ihren Zielsetzungen und Vorgehensweisen unterscheiden: die *formale*, *inhaltliche*, *typisierende* und *skalierende* Strukturierung.⁴⁸ Für unsere Forschungsfrage ist die *typisierende Strukturierung* die passende Vorgehensweise. Mit dieser Methode lassen sich idealtypische Kategorien innerhalb des untersuchten Materials festlegen, indem bestimmte Ausprägungen zusammengefasst werden, die besonders extrem, besonders häufig oder von besonderem theoretischen Interesse sind. Es geht also nicht um eine holistische Beschreibung der Gemeinsamkeiten oder Unterschiede des gesamten vorliegenden Quellenmaterials, sondern vielmehr um die Zusammenfassung spezifischer theoretisch vorgefasster Merkmale. Um diese Merkmale vorher deutlich festzulegen und fassen zu können, bedarf es eines bereits vorgefertigten Kategoriensystems, mithilfe dessen sich zu beobachtende Merkmale theoriegeleitet zusammenfassen und in Form von Typisierungen zuspitzen lassen. Mayring weist darauf hin, dass dieses Vorgehen zwar auch

47 Ebd., S. 67.

48 Vgl. Ebd., S. 51.

immer die Gefahr der Verallgemeinerung oder der Verzerrung in sich birgt, eine Fokussierung auf einzelne Merkmale jedoch eine detailreichere Analyse spezifischer Teilaspekte des Gesamttextes zulässt. Gerade bei einem komparativen Forschungsdesign kann dieses Vorgehen von Vorteil sein. Das deduktive Kategoriensystem, welches die Grundlage der Gewaltanalyse bildet, wird nachfolgend vorgestellt.

7.4.2 Typologie virtueller Gewaltdarstellungen

»Das Kategoriensystem ist zentraler Punkt in quantitativer Inhaltsanalyse. Aber auch in der qualitativen Inhaltsanalyse soll versucht werden, die Ziele der Analyse in Kategorien zu konkretisieren. Das Kategoriensystem stellt das zentrale Instrument der Analyse dar. Auch sie ermöglichen das Nachvollziehen der Analyse für andere, die Intersubjektivität des Vorgehens.«⁴⁹

Um im empirischen Teil dieser Arbeit eine Unterscheidungsgrundlage zu haben, die es erlaubt, violente Inhalte abseits von symbolischer Mehrdeutigkeit zu klassifizieren und gegenüberzustellen, bedarf es eines Ordnungssystems, das ein möglichst breites Spektrum verschiedenster artifizierlicher Gewaltformen abdeckt. Zu diesem Zweck möchte ich zunächst noch einmal auf das Modell von Hans Martin Kepplinger und Stefan Dahlem zurückkommen. Wie im Theorieteil bereits skizziert wurde, unterteilen die beiden verschiedene Formen medialer Gewaltdarstellungen in *reale und fiktive* sowie *natürliche und künstliche* Gewalt. Diese Typologie lässt sich auf viele Formen medialer Gewaltdarstellungen anwenden und kann daher bei einer ersten groben Einordnung der Sachlage hilfreich sein. Das Segment der *realen* Gewaltdarstellung kann allerdings schon einmal ausgeklammert werden, da sich die Forschungsfrage auf Computerspiele bezieht. Bleiben somit die *fiktiven* Darstellungen übrig, welche von Kepplinger und Dahlem in *natürliche* (lebensechte) und *künstliche* (künstlich-abstrahierte) Präsentationen unterteilt werden⁵⁰.

In Bezug auf Computerspiele müsste diese Kategorisierung um eine differenzierte Betrachtung von violenten Spielinhalten auf inszenatorischer Ebene ergänzt werden, da die Art und Weise virtuell präsentierter Gewalt anders auf die Wahrnehmung der Rezipient*innen einwirkt als bei anderen Medienformaten.

»[...] ist die Funktionslust, die Lust am Funktionieren des psychophysischen Apparats, ein Grund dafür, dass Vergnügen beim Betrachten von Gewaltdarstellungen in einem sicheren Rahmen entsteht. Schnelle Bewegungen, Farben und Laute sprechen die sensorische Ebene an und die dramatische Narration stimuliert die emotionale Ebene. Durch stärkeren Medienkonsum rückt die kognitive Ebene in den Vordergrund, auf der über den Medieninhalt reflektiert wird und beispielsweise Genrevergleiche

49 Ebd., S. 51.

50 Vgl. Kepplinger/Dahlem 1990, S. 384f.

anstellt oder intertextuelle Bezüge gesucht werden. Als ein weiterer Grund für die Faszination sind Voyeurismus und eine Neugierde auf Situationen, in denen soziale Normen verletzt werden, zu nennen.«⁵¹

Gewalt kann im Rahmen des Spielens eine für die Spieler*innen stimulierende Funktion einnehmen, die durch den geschickten Einsatz spezifischer inszenatorischer Stilmittel (schnelle Bilder, bunte Farben, bestimmte Soundeinspielungen) erzeugt wird. Diese Perspektive eröffnet eine weitere Unterscheidung, die Bezug auf unseren vorhergegangenen Vergleich zwischen den wahrnehmbaren Gewaltdarstellungen in einem First-Person Shooter und der bekannten Spielereihe *Super Mario* nimmt. Die Inszenierung von Gewalt auf der reinen Bildebene beider Spiele unterscheidet sich erheblich voneinander. Während im Shooter laute Geräusche von Explosionen und Schusswechseln vorherrschen, wird *Super Mario* von eingängiger, zumeist fröhlicher Musik begleitet. Das Gleiche gilt für die Geschwindigkeit der Bewegungen und die Farbgebung. In *Super Mario* herrschen bunte und helle Farben vor, während im Kriegsshooter zumeist dunkle, gedeckte Erdtöne das Bild dominieren. Eine Unterscheidung virtueller Gewaltdarstellungen muss also auch auf Grundlage ihrer audio-visuellen Inszenierung vorgenommen werden.

Die spezifische Betrachtung der Bildebene in Bezug auf Grafik, Sound und dem Grad an Realismus⁵² ist wichtig, da diese bereits viel über die kontextuelle Einbindung der dargestellten Gewalt aussagt (lustig, ernst, etc.). Zu diesem Zweck habe ich Keppingers und Dahlems *natürlichen* und *künstlichen* Gewaltbegriff aufgegriffen und über die bereits gestellten Fragen zur Inszenierung und Interaktivität des Mediums inhaltlich erweitert. Bei der Kategorisierung erscheint es mir sinnvoll, die dichotome Grundstruktur möglichst beizubehalten und weiterzuentwickeln. Die Kategorien sollen zwar einen größtmöglichen Anteil an beobachtbaren Spielsituationen abdecken, jedoch nicht durch eine zu große Anzahl an Unterscheidungsmerkmalen unnötig aufgebläht und dadurch unübersichtlich gemacht werden. Formen von Mikrogewalt (Diskriminierungen und anderweitige Beleidigungen) sind in dieser Betrachtung ebenso ausgespart wie strukturelle oder sexuelle Gewalthandlungen. Diese Entscheidung bedeutet keineswegs, dass diese Gewaltformen in Computerspielen nicht auch vorkommen können, sondern beschränkt den Analysefokus lediglich auf Formen physischer Gewalteinwirkung.

Es folgt ein Überblick über die einzelnen Betrachtungsebenen (Analyseblöcke), deren spezifische Ausprägungen sowie die dazugehörigen Fragestellungen:

51 Jahn-Sudmann/Schröder 2010, S. 21.

52 Der Begriff Realismus meint hier weniger den Detailgrad der grafischen Darstellung als vielmehr die Übertragbarkeit der dargestellten Spielinhalte auf reale Gewalthandlungen. Handelt es sich beispielsweise um ein Spiel in einem Fantasy- oder einem realitätsnahen Kriegs-Setting?

Tab. 1: Analyseblöcke 1-3 zur Kategorisierung von Computerspielgewalt

Analyseblock	Gewalttypus	Frage nach:
Audio-visuelle Gewaltdarstellung	<i>Natürlich vs. Künstlich</i>	Einbettung der Gewalt in realistische/realitätsferne Bildkomplexe
	<i>Moderat vs. Drastisch</i>	Audio-visuelle Inszenierung von Gewalthandlungen
Inszenatorische Wahrnehmungsebene (ludo-narrative Einbettung von Gewalt)	<i>Ernsthaft vs. Ironisiert</i>	Semiotische und narrative Form der Gewaltdarstellung
	<i>Explizit vs. Implizit</i>	Personell-wahrnehmbare oder angedeutete Gewalt
Personelle Wahrnehmungsebene (Involvierung der Spieler*innen in Gewalthandlungen)	<i>Aktiv vs. Passiv</i>	Art der personellen Einbindung in Gewalthandlungen
	<i>Geskriptet/Nicht-geskriptet/Teil-geskriptet</i>	Vorgegebenes oder eigenständiges Ausführen von Gewalthandlungen

Neben der bloßen Beschreibung der visuellen Darstellung sowie der Realitätsnähe von Computerspielgewalt ist es wichtig, auch auf weiterführende Aspekte der beobachtbaren Gewaltdarstellungen einzugehen. Drei Betrachtungsebenen sind hier zentral: die audio-visuelle Darstellung von Gewalt, die ludo-narrative Inszenierung des Spielgeschehens sowie die personelle Einbindung der Rezipient*innen in die Gewalthandlungen.

Neben der bereits beschriebenen Unterscheidung zwischen *natürlicher* und *künstlicher* Gewalt muss auch die Qualität audio-visueller Gewaltdarstellungen in die Betrachtung miteinbezogen werden. Das maßgebliche Problem in der Kategorisierung audio-visueller Gewaltinhalte besteht allerdings in deren möglichst objektiver Erfassung. Diese ist natürlich kaum möglich, da jeder Mensch eine andere Toleranzgrenze gegenüber fiktiven Gewaltinhalten hat. Während manchen Rezipient*innen vielleicht schon bei einem explodierenden Kopf unwohl wird, könnten die nächsten Spieler*innen dies als überaus unterhaltsam empfinden. Diese Subjektivität der Gewaltwahrnehmung stellt ein Problem dar, das gelöst werden soll, indem versucht wird, zwischen einer *moderaten* oder *drastischen* Gewaltdarstellung zu unterscheiden.

Als *drastische Gewalt* sind alle Gewalthandlungen zusammengefasst, die sich überzogener Gewalteffekte bedienen und diese zugleich ins Zentrum des spielerischen Handelns stellen. Hierbei nehme ich Bezug auf die in § 15 Absatz 3a JuSchG aufgeführte Definition zu schwer jugendgefährdenden Trägermedien. Diese werden darin als »besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt [...], die das Geschehen beherrschen«⁵³ beschrieben. Ein Spiel, in dem also exzessive Gewalt dargestellt und in den Mittelpunkt des Spielgeschehens gerückt wird,

53 Jugenschutzgesetz: §15 Absatz 3a (Jugendgefährdende Trägermedien).

inszeniert dies selbstzweckhaft und unterscheidet sich hierdurch deutlich von einer *moderaten Gewaltdarstellung*, welche eine möglichst effektfreie oder entschärfte Gewaltdarstellung meint. Realitätsnahe oder übersteigerte Gewalteffekte oder -einwirkungen auf andere Spielfiguren sind darin nicht zu sehen. Sowohl das einfache Springen auf den Kopf eines Gegners bei *Super Mario* als auch alle anderen Gewalthandlungen, in denen Verletzungen oder das Leiden der Gewaltziele nicht in den Vordergrund gestellt werden, sind hier inbegriffen.

Der nächste Analyseblock behandelt die inszenatorische Wahrnehmungsebene violetter Spielinhalte. Hiermit sind inszenatorische Arrangements gemeint, die spielimmanente Geschehnisse auf der Bildebene mit einer Narration verbinden und den Spieler*innen so eine Kontextualisierung der eigenen Spielhandlung ermöglichen.

Der erste Abschnitt befasst sich mit der inszenatorischen Einbettung von Computerspielgewalt. Hierbei ist es wichtig, noch einmal zu betonen, dass Computerspiele ihre Inhalte auf rein symbolischer Ebene übermitteln. Die Decodierung dieser Inhalte erfolgt über die Deutung einzelner Elemente innerhalb der Gesamtszenierung (Bild, Sound oder auch Haptik⁵⁴). Bei der Unterscheidung der symbolischen Vermittlungsformen ist es hilfreich, einzelne Gewalthandlungen gezielt herauszugreifen und nach deren Einbettung in den narrativen Kontext oder in die allgemeinen Spielziele zu fragen. Dabei kann zunächst zwischen einer *ernsthaften* oder *ironisierten* Gewaltdarstellung gefragt werden.

Wie im Film, so kann auch im Spiel Gewalt als ein humoristisches Stilmittel eingesetzt werden, indem Gewalthandlungen bewusst überzeichnet und somit ins Absurde geführt werden. Jablonski und Zillmann konnten in ihrer Studie »Humor's Role in the Trivialization of Violence«⁵⁵ aufzeigen, dass dieser Aspekt in der Bewertung von Gewalt eine wichtige Rolle spielt, da humorvolle Elemente dazu führen können, dass Gewalt als harmloser oder gar als lustig empfunden wird. Humor kann in einem gewalthaltigen Medium also einen banalisierenden Effekt haben, indem absurde Darstellungen und Handlungen in einen *ironisierten* Kontext gestellt werden, der über die Narration inhaltlich legitimiert wird. Diese humoristisch-konnotierten Gewaltdarstellungen unterscheiden sich in ihrer inszenatorischen Form und dem narrativen Kontext stark von *ernsthaften* Spielen, die ein hohes Maß an Realismus (auch in der Gewaltdarstellung) aufweisen.

Eine weitere Unterscheidung auf inszenatorischer Wahrnehmungsebene kann zwischen *expliziter* und *impliziter* Computerspielgewalt vorgenommen werden. So existieren neben Spielen, in denen Gewalthandlungen offen (*explizit*) gezeigt werden, auch Spiele, die sich in ihrer Darstellung von Gewalt geschickt an inszenatorischen Stilmitteln des Films bedienen und dadurch Gewalthandlungen nur andeuten. Ein klassisches Beispiel für die inszenatorische Andeutung von Gewalt ist die Tür, die sich hinter Täter und Opfer schließt und die Zuschauer*innen von außen darauf schauen lässt, ohne dass diese eingreifen können oder wissen, was hinter dieser Tür geschieht. Die angedeutete

54 Als Beispiel wären hier Controller für moderne Spielkonsolen zu nennen, die bei bestimmten Ereignissen vibrieren, um hierdurch z. B. den Herzschlag einer Spielfigur zu symbolisieren.

55 Vgl. Jablonski/Zillmann 1995, S. 122 ff.

Situation wird zu einer Blackbox, die die nachfolgenden Geschehnisse offen für eigene Interpretationen werden lässt. Die eigenständige Ergänzung des Nicht-Gezeigten durch die Rezipient*innen anhand vorhergegangener Bilder, Symboliken und eigener Erfahrungswerte schließt die entstandene Informationslücke, wodurch eine vermeintliche Gewalthandlung direkt in Köpfen der Betrachtenden erzeugt wird. *Implizite Gewalt* als ein Stilmittel ist zumeist aus Filmen bekannt, kommt aber auch in modernen Computerspielen immer häufiger zum Einsatz. Die Trennung zwischen visuell-sichtbaren (*expliziten*) und lediglich angedeuteten (*impliziten*) Gewalthandlungen gibt Auskunft über die narrative Einbindung auf der allgemeinen Wahrnehmungsebene und leitet dadurch auf die personelle Einbindung der Spieler*innen in die virtuellen Gewalthandlungen über.

Der dritte Analyseblock behandelt die personelle Wahrnehmungsebene der Spieler*innen. Hiermit ist die Form der *aktiven* oder *passiven* Teilhabe an Computerspielgewalt gemeint. Betrachtet wird die Einbindung der Spieler*innen (Rolle oder Funktion in der Spielhandlung) sowie deren Möglichkeiten zur Einflussnahme auf Gewalthandlungen. Die zielgerichtete Analyse der Handlungsoptionen der Spieler*innen innerhalb der Spielwelt (unter Zugrundelegung der narrativen und inszenatorischen Mittel) stellt sowohl Fragen nach der »Angebotsseite« – also den vom Spiel erlaubten oder vorgegebenen Handlungsoptionen als auch zur personellen Wahrnehmung der Rezipient*innen. Diese Betrachtung kann einerseits zur Analyse von Gewaltdarstellungen, andererseits aber auch für die Erforschung weiterer Aspekte von Spiel-Spieler*innen Interaktionen eingesetzt werden. Ganz praktisch kann zunächst gefragt werden, ob violente Spielhandlungen von den Spieler*innen selbst ausgeübt werden oder ob das Spiel diese im Rahmen eines *Skripts*⁵⁶ vorgibt.

Mit fortschreitender Entwicklung der Technik und einer zunehmenden Anlehnung an inszenatorische Stilmittel des Films sind Computerspiele mit der Zeit immer cineastischer geworden. Video- und Skriptsequenzen führen nun vermehrt dazu, dass die Spieler*innen das Spiel nicht mehr zu 100 % selbst kontrollieren, sondern zum Teil vorgegebene Inhalte lediglich passiv rezipieren. *Geskriptete* Sequenzen sind cineastische Unterbrechungen der autonomen Bedienbarkeit, die die Aufgabe erfüllen, die Narration voranzutreiben und den Spieler*innen dabei weiterhin eine aktive Beteiligung am Geschehen zu suggerieren, obwohl diese rein passiver Natur ist.⁵⁷

Eine Mischform aus *geskripteten* Gewaltinhalten und einem eigenständigen Ausführen von Gewalthandlungen stellen *teil-geskriptete* Spielinhalte dar. Von *Teil-Skripts* kann gesprochen werden, wenn das Handeln der Spielfigur an sich frei kontrollierbar ist, das Spiel jedoch in gewissen Situationen spezifische Gewalthandlungen in Form von eigenen Kurzanimationen darstellt, welche von den Spieler*innen nicht beeinflusst werden können. Ein Beispiel sind die *Fatalities* in der Spielereihe *Mortal Kombat*. Hierin treten die Spieler*innen mit ihrer Spielfigur in einer abgegrenzten Arena gegen eine andere

56 Skripts oder auch Skriptsequenzen: Vom Spiel vorgefertigte Spielszenen, die dem Vorantreiben der Narration dienen. Die Spieler*innen haben in der Regel keine Möglichkeit auf geskriptete Spielszenen Einfluss zu nehmen. Sie bleiben in der Regel in der Rolle des Beobachters.

57 Vgl. Sallge 2010, S. 88-91.

Spielfigur im Kampf an. Das Ziel besteht darin, die Energieleiste der Gegner zu leeren, bevor diese es mit der eigenen tun können. Am Ende des Kampfes können die Spieler*innen eine bestimmte Tastenkombination drücken, um eine kurze Animation auszulösen, in der die eigene Spielfigur den besiegten Gegner auf visuell eindrucksvolle Weise exekutiert. In dieser Zeit kann kein direkter Einfluss auf die Spielfigur genommen werden. Erst wenn die Sequenz endet, wird die Kontrolle an die Spieler*innen zurückgegeben. Da die Sequenz und der damit verbundene Kontrollverlust jedoch nur wenige Sekunden anhalten, kann hier von einem *Teil-Skript* gesprochen werden.

Um die teils verschwimmenden Trennlinien zwischen freiem Handeln im Spiel und vorgegebenen Inhalten aufzeigen zu können, muss scharf zwischen *aktivem* und *passivem* Gewalterleben unterschieden werden. Aus diesem Grund wird in der Gewaltanalyse zwischen *geskripteten*, *teil-geskripteten* und *nicht-geskripteten* Spielinhalten sowie *aktiven* und *passiven* Gewalthandlungen unterschieden. Obwohl beide Analyseebenen inhaltliche Überschneidungen aufweisen, unterscheiden sie sich jedoch in einem wichtigen Punkt: Zwar können *geskriptete*, *teil-* und *nicht-geskriptete* Gewaltdarstellungen immer auch auf *aktive* und *passive* Gewalthandlungen übertragen werden, die genaue Umkehrung funktioniert jedoch nicht immer. In einer Skriptsequenz wohnen die Spieler*innen der Gewalt immer *passiv* bei – sie können jedoch auch *passive* Gewalt erfahren, wenn die Spielszene *nicht-geskriptet* ist. Ein Beispiel ist hierfür ist der Multiplayer-Modus: In einem virtuellen Gefecht zwischen verschiedenen Spieler*innen, kann man *passiv* Zeuge von Gewalthandlungen anderer Mitspieler*innen gegenüber Dritten sein. Es werden in diesem Modus sowohl selbst Gewalt ausgeübt als auch Gewalthandlungen anderer Spieler*innen unmittelbar erlebt, ohne dass das Spiel irgendeine Form von Skriptsequenz einsetzt.

Die abschließende vierte Analyseeinheit beschäftigt sich mit den im Spiel auftauchenden *Gewaltzielen* (der zu besiegenden Gegner). Eine strukturierte Unterscheidung vorzunehmen ist hier besonders wichtig, da gerade im deutschen Jugendschutz die Frage »Gegen wen oder was richtet sich die Gewalt im Spiel?« eine entscheidende Rolle spielen kann. Die Unterteilung wird in Form von drei Ausprägungen vorgenommen:

Tab. 2: Analyseblock 4 zur Kategorisierung von Computerspielgewalt

Gewaltziele (Gegnertypen)	Menschlich Anthropomorph Nicht-menschlich	<i>Gegen wen oder was richtet sich die Gewalt im Spiel?</i>
-------------------------------------	---	---

Ein Spiel, in dem die Spieler*innen Gewalt gegen menschlich aussehende Gegner ausüben können, hat eine wesentlich höhere Chance, von der BPjM indiziert zu werden als Spiele, in denen nicht-menschliche oder anthropomorphe Gegner vorkommen. Die gesetzliche Grundlage zur Bewertung violenter Spielinhalte geht auf § 15 Absatz 3 des Jugendschutzgesetzes zurück. Spezifische Darstellungen von Gewaltinhalten gelten demnach als schwer jugendgefährdend, wenn sie:

»[...] Menschen, die sterben oder schweren körperlichen oder seelischen Leiden ausgesetzt sind oder waren, in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellen

und ein tatsächliches Geschehen wiedergeben, ohne dass ein überwiegendes berechtigtes Interesse gerade an dieser Form der Berichterstattung vorliegt.«⁵⁸

Gerade in den 1990er-Jahren mussten einige Spiele speziell für den deutschen Markt abgeändert werden, indem menschliche Gegner durch Roboter oder andere nicht-menschliche Varianten ersetzt wurden.⁵⁹ Für die Spielentwickler waren diese Anpassungen oftmals die einzige Möglichkeit, doch noch eine Jugendfreigabe für den deutschen Markt zu erhalten. Ein relativ bekanntes Beispiel hierfür ist das Spiel *Half Life* von 1998. Hier wurden einzig in der deutschen Version alle menschlichen Gegnerarten (Soldaten) durch nicht-menschliche Gegnerarten (Roboter) ersetzt.

Die Zuschreibung *anthropomorph* umfasst hingegen die amorphe Darstellung humanoider Wesen. Ausschlaggebend sind eine menschliche Körperform sowie ein aufrechter Gang. Das Wesen muss zudem organischen Ursprungs sein (was Roboter in Menschengestalt ebenfalls ausschließt). Ein klassisches Beispiel für *anthropomorphe Gewaltziele* sind Zombies.

Die insgesamt vier Analyseblöcke decken jeweils einen Teilbereich der inszenatorischen Darstellung (Grafik, Sound, Narration) sowie der personellen Wahrnehmung von Computerspielgewalt ab. Das deduktive Kategoriensystem ist somit das zentrale Element der Gewaltanalyse und fungiert als eine Art Schablone, die auf jedes Spiel angelegt werden kann. Durch das »Anlegen« kann mithilfe der Leitfragen ermittelt werden, welche der jeweiligen Gewalttypen auf das untersuchte Spiel zutreffen. Dies kann separat pro Analyseblock oder auch vollständig für alle vier Blöcke durchgeführt werden. Ein Beispiel: Gehen wir davon aus, dass es sich bei »Computerspiel A« um einen Ego-Shooter handelt, bei dem mit fiktiv-absurden Waffen auf feindlich gesonnene Tiere geschossen wird. Wir können durch das Analysemodell feststellen, dass die Gewalt unseres fiktiven Computerspiels *natürlich* (hoher Grad an Realismus), *moderat* (die Gewalt steht nicht im Fokus und wird auch nicht übermäßig inszeniert), *ironisiert* (es sind humoristische Elemente klar erkennbar) und *explizit* (jede Gewalthandlung wird offensichtlich dargestellt) ist. Innerhalb der untersuchten Spielszene wurde die Gewalt vom den Spieler*innen *aktiv* ausgeübt und es gab keinerlei *Skriptsequenzen* (ein Multiplayer-Modus existiert ebenfalls nicht). Des Weiteren sind die Gegner allesamt *nicht-menschlich* (in diesem Fall Tiere).

Durch das Konzept der vier Analyseblöcke und der damit verbundenen Gewalttypologien können violente Inhalte in Computerspielen strukturiert analysiert, eingeordnet sowie zusammengefasst und miteinander verglichen werden.

58 Jugenschutzgesetz: §15 Absatz 3 (Jugendgefährdende Trägermedien).

59 Eine andere gängige Praxis war das Umfärben von Blut. Hierbei wurden sämtliche Bluteffekte von Rot in eine andere Farbe abgeändert. Beispielsweise in grün (siehe *True Lies* für das SNES von 1994) oder in schwarz (siehe *Command & Conquer – Der Tiberiumkonflikt* von 1995).

7.4.3 Auswahlkriterien für das Quellenmaterial und den Untersuchungszeitraum

Im Laufe ihrer zunehmenden Popularität haben sich Computerspiele sowohl technisch als auch inhaltlich stark weiterentwickelt. Technische Aspekte wie grafische Leistungsfähigkeit, die Implementierung neuer Handhabungstechnologien (bspw. VR-Technologie), aber auch verbesserte Erzählweisen und die Einbindungen der Spieler*innen haben sich in den letzten 30 Jahren im großen Maße ausdifferenziert. Mit diesen Entwicklungen wird es allerdings auch zunehmend schwerer, Kategorien aufzustellen, die eine wissenschaftliche Vergleichbarkeit von Computerspielen gewährleisten können. Da sich diese Arbeit allgemein mit Computerspielgewalt beschäftigt, fällt eine Vergleichbarkeit über Genres bereits weg. Stattdessen sollen spezifische Auswahlkriterien die Titelauswahl sinnvoll eingrenzen. Diese Auswahlkriterien lassen sich in vier Punkten zusammenfassen, die sich streng an der Forschungsfrage sowie am Forschungsdesign orientieren:

- 1) *Chronologie*: Um eine historische Entwicklung der Computerspielgewalt und der damit in Verbindung stehenden Problemmuster aufzeigen zu können, ist es erforderlich, eine Zeitspanne von der ersten bekannten institutionellen Problematisierung bis in die nahe Gegenwart festzulegen. Aus dieser Begründung heraus beginnt der Untersuchungszeitraum im Jahr 1984 mit der ersten Indizierung eines Computerspiels durch die damalige BPJS⁶⁰ und endet mit einem verhältnismäßig modernen Titel aus dem Jahr 2014. Der Untersuchungszeitraum ist somit auf rund 30 Jahre festgelegt. Damit es nicht zu Überschneidungen oder Lücken kommt, sollen sich alle ausgewählten Titel mit ihrem jeweiligen Indizierungsjahr möglichst gleichmäßig über diesen Zeitraum verteilen.

Im Rahmen dieser Arbeit ist die Auswahl auf fünf Titel begrenzt. Dies hat den Hintergrund, dass eine kleinere Auswahl dem Untersuchungszeitraum kaum gerecht werden würde, eine größere Auswahl den Umfang dieser Arbeit jedoch deutlich übersteigen würde. Fünf zeitlich und möglichst gleichmäßig verteilte Titel erscheinen hier ein sinnvoller Mittelweg zu sein.⁶¹

- 2) *Vorliegen einer Indizierungsentscheidung*: Da Computerspielgewalt als ein soziales Problem untersucht wird, sollten alle ausgewählten Spiele zuvor auch als problematisch

60 Um einer möglichen Irritation vorzubeugen: *River Raid* erschien bereits 1982, wurde aber in Deutschland erst 1984 indiziert. Im Rahmen der Problemmusteranalyse sind jedoch nur die Zeitpunkte der institutionellen Problematisierungen (in diesem Fall die Indizierung) relevant, weswegen diese (und nicht etwa das Jahr der Veröffentlichung) für die chronologische Einordnung ausschlaggebend sind.

61 Das Kriterium der Chronologie, bzw. der »gleichmäßigen Verteilung« über den Untersuchungszeitraum kann durch das Kriterium der Quellenage (Punkt 4) teilweise aufgehoben werden. Existiert zu einem bestimmten Titel innerhalb eines passenden Zeitabschnitts kein entsprechendes Quellenmaterial, so kann es zu größeren Zeitabständen zwischen den einzelnen Untersuchungsgegenständen kommen. Dies erklärt beispielsweise auch die Lücke von 10 Jahren zwischen *River Raid* (1984) und *Doom* (1994).

eingestuft worden sein. Für die Analyse kommen daher nur Spiele infrage, die zuvor auch von der Bundesprüfstelle überprüft und als jugendgefährdend eingestuft worden sind. Die Indizierung (als eine Problematisierung auf staatlich-rechtlicher Ebene) impliziert eine Handlungsnotwendigkeit und suggeriert dadurch eine besondere Schwere der Problematik.⁶²

Die Indizierung als Auswahlkriterium festzulegen, bedeutet allerdings nicht, dass die untersuchten Spiele zum heutigen Stand noch immer indiziert sein müssen. Einige der untersuchten Titel sind heute nicht mehr indiziert und können wieder frei auf dem Markt erworben werden. Diese Rücknahme der Indizierung kann mit der Verjährungsfrist zusammenhängen, die nach 25 Jahren automatisch eintreten kann, steht möglicherweise aber auch mit einer vorzeitigen Listenstreichung in Verbindung. Dieser Aspekt ist für die Untersuchung aber nur am Rande relevant.

- 3) *Bekanntheit*: Die untersuchten Spiele sollten eine gewisse öffentliche Bekanntheit erlangt haben. Die Bekanntheit lässt sich entweder quantitativ an den entsprechenden Verkaufszahlen des Titels erfassen oder qualitativ anhand einer gewissen Präsenz innerhalb eines Problemdiskurses bemessen werden. Natürlich ist »Bekanntheit« hier als ein relatives Kriterium zu verstehen, da es selten DAS bekannte Spiel gibt und sich ein generalisierbarer Bekanntheitsgrad argumentativ auch nicht schlüssig darstellen lässt. Viel eher geht es bei diesem Auswahlkriterium um die Annahme, dass unbekannte Spiele nur sehr bedingt auf öffentliche Diskurse einwirken und sich die Nachverfolgung eines möglichen Einflusses daher nur schwer nachvollziehen lässt.

Hinzu kommt, dass ein gewalthaltiges Spiel in den 1980er-Jahren natürlich in einem wesentlich kleineren Kreis als heute rezipiert wurde. Die Bekanntheit von Computerspielen verläuft dabei zumeist analog zum gesamtgesellschaftlichen Verbreitungsgrad des Mediums. Je verbreiteter ein Spiel ist, umso höher ist die Chance, dass öffentlich darüber gesprochen wird. Gewalt kann dabei als ein Motor für Popularität fungieren. So sind einige Computerspiele außerhalb des Kreises ihrer Rezipient*innen überhaupt erst durch ihre gewalthaltigen Darstellungen bekannt geworden. Ein Beispiel dafür ist das Spiel *Counter-Strike*, das in der *Killerspiel-Debatte* der 2000er-Jahre umfassend im öffentlichen Diskurs diskutiert worden ist und daher auch weit außerhalb der Gaming Culture einen gewissen Bekanntheitsgrad erlangt hat.

- 4) *Quellenlage*: Anknüpfend an den vorhergegangenen Punkt hängt die Auswahl der Spiele auch mit dem Quellenkorpus zu den drei untersuchten Kollektivakteuren zusammen. Um eine Vergleichbarkeit zwischen der Bundesprüfstelle, dem Fachjournalismus und der Sach- und Ratgeberliteratur zu schaffen, muss in jedem dieser Untersuchungsfelder auch über die ausgewählten Spiele gesprochen worden sein.

62 Die »Schwere der Problematik« meint hier die Anerkennung des Problems auf staatlicher Ebene, die in einen akuten Handlungsbedarf zum Schutze der Gesellschaft mündet.

Folglich können nur Spiele für die Untersuchung ausgewählt werden, die im Quellenkorpus thematisiert werden. Da das vorhergegangene Auswahlkriterium der Indizierung bereits impliziert, dass zu jedem Spiel ein Indizierungsbericht vorliegen muss, betrifft dieser Punkt nur die Bereiche Fachjournalismus und S-/R-Literatur. Dieses Kriterium soll sicherstellen, dass jedes Spiel von mindestens zwei der untersuchten Institutionen mindestens einmal thematisiert worden ist. Dass dadurch ein lückenloser Quellenkorpus nicht zwangsläufig gewährleistet werden kann, zeigt die unten aufgeführte Tabelle. So weist die S-/R-Literatur sowohl am Anfang als auch am Ende des Untersuchungszeitraums Lücken in auf. Was dies bedeuten kann, wird später noch gesondert thematisiert werden.

Tab. 3: Übersicht der ausgewählten Computerspiele sowie der aktuelle Stand der Quellenlage nach der Auswertung des Quellenkorpus.

Release/ Indizierung	Titel	BPjM	Fach-Journalismus	S/R-Literatur
1982/1984	<i>River Raid</i>	1	1	X
1993/1994	<i>Doom</i>	1	5	8
2003/2003	<i>C&C: Generals</i>	2	3	2
2009/2010	<i>CoD: MW2</i>	2	4	2
2013/2014	<i>Dead Rising 3</i>	2	3	X

Zum Abschluss soll noch kurz auf ein Problem hingewiesen werden, das sich auf die praktische Auswertung der Spiele bezieht. Da Computerspiele ihren Unterhaltungswert über interaktive und daher situativ geprägte Spiel-Spieler*innen-Beziehungen generieren, können erlebte Spielszenen für keine zwei Spieler*innen gleich bleiben. Person A wird das Spiel möglicherweise ganz anders spielen und erleben als Person B. Auch Gewalthandlungen können somit, je nach individueller Bereitschaft selbst Gewalt ausüben, unterschiedlich wahrgenommen werden.

Um mögliche Verzerrungen durch die Subjektivität des Handelns und Wahrnehmens für die Untersuchung einigermaßen abzufedern, sollen die untersuchten Spiele nicht in voller Gänze analysiert (dies wäre auch deutlich zu umfangreich), sondern anhand vorgefertigter Videos ausgewertet werden. Zudem entspricht dieses Vorgehen der wissenschaftlichen Forderung nach intersubjektiver Vergleichbarkeit, da sich im Nachhinein jede*r das gleiche Video und somit die gleichen ausgewerteten Inhalte ansehen kann, um die Ergebnisse dieser Untersuchung zu überprüfen.

Bei der Auswahl der zu untersuchenden Spielszenen werde ich mich auf spezifische Schlüsselszenen⁶³ oder (sofern keine abgrenzbaren Spielabschnitte festzumachen sind)

63 Mit Schlüsselszenen sind spezifische Spielabschnitte gemeint, die im Quellenmaterial als besonders problematisch eingestuft werden. Dies betrifft jedoch nur zwei der ausgewählten Titel: Die »Flughafen-Szene« aus *Call of Duty: Modern Warfare 2* und die »GLA-Kampagne« aus *Command & Conquer: Generals*.

allgemeine Spielszenen zur Verdeutlichung des Gameplays fokussieren.⁶⁴ Da nicht alle Spiele selber aufgenommen werden können, werden Videoaufzeichnungen der kompletten Spiele (sogenannte *Longplays*⁶⁵) auf YouTube.de verwendet und zusammen mit den anderen Primärquellen im Quellenverzeichnis aufgelistet.

64 Bei vielen älteren Titeln (zumeist Arcade Games) wie *River Raid* besteht das gesamte Spiel nur aus einem Spielelement. Verschiedene voneinander abgrenzbare Spielabschnitte sind hier nicht auszumachen.

65 *Longplays* sind Aufzeichnungen des Spielablaufs, die gänzlich ohne Kommentare oder sonstige Anmerkungen des Aufzeichnenden auskommen (im Gegensatz zu *Let's Plays*). Dabei wird in der Regel das gesamte Spiel gespielt und aufgezeichnet, sodass die Zuschauer*innen sich einen Gesamteindruck von den Inhalten machen können, ohne durch inhaltsfremde Elemente abgelenkt zu werden. Das Medium wird dabei in seiner inhaltlichen Gänze erfahrbar gemacht und lediglich seiner interaktiven Komponente beraubt.