

akteursübergreifende Problemdeutung – der Bewertung von *No Russian* als einen moralischen Verstoß.⁵⁴³

8.5 Dead Rising 3

Das Action-Adventure *Dead Rising 3* des kanadischen Entwicklerstudios *Capcom Vancouver* erschien 2013 zunächst exklusiv für Microsofts Konsole *Xbox360*, wurde ein Jahr später aber auch für den PC veröffentlicht. Die Handlung des Spiels dreht sich um den Mechaniker Nick Ramos, der sich in seiner (Los Angeles nachempfundenen) Heimatstadt Los Perdidos mit einer Zombie-Apokalypse konfrontiert sieht und nun mehrere Tage Zeit hat aus der Stadt zu entkommen, bevor diese durch einen Militärschlag zerstört wird. Im Verlauf des Spiels stellen sich ihm, neben den allgegenwärtigen Untoten, noch Special Forces Soldaten der Armee in den Weg, die alle überlebenden Menschen ausschalten sollen. Diese müssen von Ramos und seinen Verbündeten ebenfalls bekämpft werden.

Das zentrale Spielelement in *Dead Rising 3* sind die titelgebenden Untoten. Um die Stadt noch vor der Zerstörung verlassen zu können, muss Ramos sich immer wieder durch große Horden von Zombies kämpfen, welchen er sich mit selbstgebauten Waffen entgegenstellt. Das Erstellen dieser Waffen nimmt im Spiel einen wichtigen Stellenwert ein. So finden die Spieler*innen in der Spielumgebung immer wieder Alltagsgegenstände, die als Baumaterial für eine Vielzahl unterschiedlicher Waffen dienen. Angefangen bei normalen Abwehrinstrumenten wie einer Axt oder einer Eisenstange können im weiteren Verlauf des Spiels auch allerlei fiktive Waffen (z. B. ein Laserschwert oder ein Pistolen-Handschuh) gebaut werden. Auch fahrbare Vehikel wie beispielsweise ein Motorrad mit einer Walze (»RollerHawg«) oder ein Blitze verschießender Panzerwagen (der sogenannte »Shockdozer«) können gebaut werden, um große Gruppen von Untoten in kurzer Zeit zu beseitigen.

Das Gameplay weist dabei nur wenig Abwechslung auf. Durch das Besiegen von Gegnern erhält die Spielfigur sogenannte »Prestige Points« (PP). Diese können für neue Fähigkeiten oder Waffen ausgegeben werden. Durch das Ausschalten von großen Gegneransammlungen in relativ kurzer Zeit erhöht sich die Zahl der zu erhaltenden PP, weshalb dieses Vorgehen anzustreben ist.

Wie die beiden Vorgänger (*Dead Rising* und *Dead Rising 2*), so ist auch der dritte Ableger in Deutschland von der BPjM indiziert worden. Mit der vorläufigen Entscheidung vom 27.11.2013 hatte die Bundesprüfstelle das Spiel zeitnah zum Termin der Veröffentlichung indiziert und es zugleich auf den Listenteil B gesetzt. Da im Gegensatz zu *CoD: Modern Warfare 2* keine eigens für den deutschen Markt abgeänderte Version des Titels veröffentlicht wurde, gelang dieser nicht in den regulären Verkauf. Aufgrund des mit der Indizierung einhergehenden Werbeverbots veröffentlichten viele gängige Computerspiel-Magazine keine Testberichte, wodurch der Titel in der breiten Öffentlichkeit nur wenig Aufmerksamkeit erhielt.

543 Die einzige Ausnahme ist die *4Players*, die mit ihrer Gegendeutung einen konträren Standpunkt vertritt.

In allgemeiner Hinsicht auf die institutionelle Bewertung von Computerspielgewalt ist die *Dead Rising*-Reihe besonders interessant, da nur rund drei Jahre später (am 6. Dezember 2016) der Nachfolger *Dead Rising 4* ungeschnitten und frei erhältlich auf dem deutschen Markt veröffentlicht wurde. Obwohl das Spiel ein unverändertes Spielprinzip und nahezu identische Gehaltinhalte aufweist, erhielt es durch die *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (USK) die formale Kennzeichnung »ab 18« Jahren. Zur Begründung argumentiert die USK, dass das Spiel »keinen Bezug zur Lebenswelt von Jugendlichen« aufweise, wodurch eine Jugendgefährdung nicht gegeben sei.⁵⁴⁴

Die Entscheidung der USK zu *Dead Rising 4* sowie die kürzlich vorhergegangene Nicht-Indizierung von *Mortal Kombat X* markieren eine Zäsur in der Bewertung von Computerspielgewalt durch die Institutionen des deutschen Jugendmedienschutzes. Spielreihen, die über die Jahre hinweg indiziert wurden, können nun eine Alterskennzeichnung durch die USK erhalten und dadurch auf dem deutschen Markt vertrieben werden. Eine Indizierung des Spiels war nach einer erteilten Altersfreigabe durch die USK nicht mehr möglich.⁵⁴⁵ Eine Analyse der institutionellen Problematisierung von *Dead Rising 3* kann (gerade im Vergleich zum vierten Teil) einen interessanten Einblick in die Veränderung der öffentlichen Bewertung von Computerspielgewalt liefern.

8.5.1 Gewaltanalyse

Audio-visuelle Gewaltdarstellung: Mit der Thematisierung eines klassischen Zombie-Szenarios entfernt sich *Dead Rising 3* bereits von Anfang an von einer Darstellung *natürlicher* (also realitätsnaher) Gewalt. Die Einordnung des Titels in die Kategorie *künstliche* Gewaltdarstellung wird durch weitere abstrahierende Elemente zusätzlich gestützt. Primär sind hier der Einsatz fiktiver Waffen und Fahrzeuge sowie die generelle Überzeichnung der Gewalthandlungen zu nennen. Im Analysematerial ist beispielsweise zu sehen, wie Nick Ramos mit einem überdimensionierten und unter Strom gesetzten Vorschlaghammer immer wieder auf untote Gegner einschlägt, welche daraufhin teils blutend, teils von Blitzen umgeben zu Boden gehen. Ramos selbst zeigt dabei keinerlei Erschöpfungserscheinungen und schwingt den riesigen Hammer mit scheinbar übermenschlichen Kräften.⁵⁴⁶

Sowohl bei direkten Waffeneinwirkungen als auch beim Einsatz von Fahrzeugen zeigen sich durchgehend Blut- und Verstümmelungseffekte. So fährt Ramos mit einem Bus durch eine große Gruppe Untoter, wobei bei jedem Aufprall Blutspritzer und Gliedmaßen durch die Luft fliegen. Das Aufprallen der Körper ist dabei mit entsprechenden Geräuschen akustisch unterlegt, wodurch der Spieler unmittelbar Rückmeldung über die verheerenden Auswirkungen der physischen Gewalteinwirkung erhält.⁵⁴⁷ Tötungshandlungen durch Nahkampf- oder Feuerwaffen erfahren eine nahezu identische Inszenierung. Wird beispielsweise eine Sense gegen eine Gruppe von Gegnern eingesetzt,

544 Vgl. Artikel auf Gamestar.de: »Dead Rising 4 – Nun doch mit USK-Freigabe ab 18, Uncut-Release in Deutschland« vom 27. Januar 2017.

545 Vgl. § 14 Abs. 2 JuSchG (Kennzeichnung von Filmen und Film- und Spielprogrammen).

546 Q5, Minute 1:38:26-1:38:37.

547 Q5, Minute 2:19:56-2:21:08.

fallen mit jedem Schlag gleich mehrere Untote zu Boden, ebenfalls visualisiert durch Blutfontänen und abgetrennte Körperteile. Ein Geräusch, das das Schneiden von Fleisch suggeriert, begleitet das Geschehen entsprechend.⁵⁴⁸ Obwohl die Bluteffekte als auch die direkten Gewalteinwirkungen auf die Gewaltziele zwar eindeutig hyperrealistisch dargestellt sind, muss die allgemeine audio-visuelle Inszenierung als *drastisch* eingestuft werden.

Allgemeine inszenatorische Wahrnehmungsebene: Die audio-visuelle Gewaltinszenierung zeigt, dass *Dead Rising 3* in seinen Gewaltdarstellungen starke abstrahierende Elemente aufweist. Der Einsatz fiktiver Waffen, aber auch die allgemein überzeichnete Darstellung von Gewalt verleiht dem Spiel einen merklich *ironisierten* Charakter. Diese Ironisierung fungiert hier als ein Stilmittel der Abstraktion, die durch Überzeichnungen die Außeralltäglichkeit der Geschehnisse unterstreicht und somit zur Entschärfung der gezeigten Gewalthandlungen beiträgt. Der ironisierte Grundton betrifft in *Dead Rising 3* allerdings nicht nur das eigentliche Gameplay, sondern auch narrative Elemente. Beispielsweise trifft Ramos im späteren Verlauf in einem Modegeschäft auf eine junge Frau, die ein Kleid aus rohem Fleisch trägt und auf Nachfrage erzählt, dies sei »haute-couture! And my fans would have loved it at the gala«. ⁵⁴⁹ Sowohl diese absurde Szenerie als auch die Tatsache, dass Ramos dabei raketenbetriebene Stachelhandschuhe trägt, deuten sehr darauf hin, dass sich die Handlung des Spiels in ihrer Erzählweise selber nicht ernst nimmt.

Aufgrund der engen und unmittelbaren Einbettungen sämtlicher Gewalthandlungen in das Gameplay und die zugrundeliegende Narration sind diese für die Spieler*innen immer deutlich ersichtlich und werden an keiner Stelle verborgen oder lediglich angedeutet. Auf der allgemein inszenatorischen Wahrnehmungsebene ist die Gewalt daher als *explizit* einzustufen.

Personelle Wahrnehmungsebene: Die personelle Einbindung der Spieler*innen in die Gewalthandlungen lässt sich in *Dead Rising 3* zu einem Großteil als *aktiv* kategorisieren, entspricht in vereinzelt Spielabschnitten aber auch der Einteilung *passiv*. Dieser Umstand wird dadurch begründet, dass Ramos im Spiel immer wieder auf andere menschliche Spielfiguren trifft, die ihm kurzzeitig helfen oder für die er Aufträge erledigt. So begleitet eine Frau namens Anna den Protagonisten kurzzeitig und schlägt dabei mit einer Eisenstange selbstständig auf Gegner ein.⁵⁵⁰ Die Gewalt geht somit nicht immer *aktiv* vom Spieler aus, sondern kann partiell auch bei Non-Player-Characters (NPCs) beobachtet werden und ist somit zu einem geringen Maße auch als *passiv* zu bewerten.

Sowohl *aktive* als auch *passive* Gewalthandlungen geschehen dabei überwiegend in Echtzeit und sind somit *nicht-geskriptet*. Ausnahmen davon lassen sich lediglich in einigen Zwischensequenzen festmachen. Relativ am Anfang des Spiels ist beispielsweise zu sehen, wie Nebenfigur Rhonda einem Untoten ein Brecheisen in den Schädel rammt,

548 Q5, Minute 5:07:05-5:07:12.

549 Q5, Minute 6:01:48-6:02:22.

550 Q5, Minute 2:28:07.

um den Protagonisten zu retten.⁵⁵¹ Der Anteil an *geskripteter* Gewalt ist (in Relation zur *nicht-geskripteten* Gewalt) allerdings als verschwindend gering einzustufen.

Gewaltziele: Der mit Abstand dominierende Gegnertypus in *Dead Rising 3* sind die namensgebenden Untoten, die in ihren visuellen Darstellungen eine große Vielfalt aufweisen. Die männlichen und weiblichen Untoten zeigen dabei zwar allesamt menschliche Grundzüge, unterscheiden sich jedoch in ihren Bewegungen (Schwanken und generell langsame Bewegungen) sowie ihrer äußeren Erscheinung (sämtliche Figuren weisen Spuren starker Verwesung auf) erheblich von *menschlichen* Gewaltzielen.⁵⁵² Auch auditiv lassen sich deutliche Abgrenzungen zu *menschlichen* Gewaltzielen vornehmen. Kommunikation über menschliche Sprache weicht hier einer diffusen Mischung aus Stöhnen, Keuchen oder auch Schreien. Bei direkter Gewalteinwirkung bluten die Untoten, stürzen zu Boden oder verlieren sogar Gliedmaßen.⁵⁵³ Aufgrund ihrer kognitiven und motorischen Beschränkungen können sie selbst keine Waffen einsetzen, weshalb sie stets versuchen die Spieler*innen zu greifen und zu beißen. Aufgrund des überlegenen Waffenrepertoires des Protagonisten stellen einzelne Zombies allerdings keine nennenswerte Gefahr dar und erzeugen daher nur bedingt ein Gefühl ernsthafter Bedrohung. Zusammenfassend müssen sie als *anthropomorphe* Gewaltziele eingestuft werden.

Anders verhält es sich mit den, im späteren Spiel auftauchenden, Special Forces Soldaten. Bei diesem *menschlichen* Gegnertypus handelt es sich um eine Darstellung des klassischen Soldaten-Narrativs. Mit Sturmgewehren, Blendgranaten und Raketenwerfern bewaffnet greifen sie die Spielenden direkt an und sind dabei deutlich agiler und widerstandsfähiger als die Untoten, was sie zu deutlich gefährlicheren Gegnern macht. Die Gewalthandlungen gegenüber den Soldaten werden, im Vergleich zu den Untoten, visuell reduziert dargestellt. Zwar weisen diese bei Beschuss ebenfalls Bluteffekte, aber keine weiteren Verstümmelungseffekte (Abtrennen von Gliedmaßen o. Ä.) auf.⁵⁵⁴

8.5.2 Problemmusteranalyse

8.5.2.1 Indizierungsentscheidung der BPJM zu *Dead Rising 3*

Die Indizierung von *Dead Rising 3* verlief in ihrem Ablauf identisch zu den vorhergegangenen Indizierungen von *C&C: Generals* und *CoD: Modern Warfare 2*. Mit einer vorläufigen Indizierung im vereinfachten Verfahren (Entscheidung Nr. VA 3/13 vom 27.11.2013) wirkte das 3er-Gremium der BPJM zunächst einer Veröffentlichung in Deutschland entgegen, bevor die reguläre Indizierung im 12er-Gremium kurze Zeit darauf erfolgte (Entscheidung Nr. 5996 vom 09.01.2014). Da der Prüfbericht des 12er-Gremiums, aufgrund der kurzen Aufeinanderfolge, inhaltlich nahezu kongruent zum Prüfbericht des 3er-Gremiums ist, wird sich hier im Schwerpunkt auf diesen bezogen.

551 Q5, Minute 25:47-26:10.

552 Q5, Minute 12:27-12:52.

553 Q5, Minute 13:48.

554 Q5, Minute 8:08:09-8:09:28.

Die Entscheidung zur vorläufigen Indizierung von *Dead Rising 3* beginnt mit einer kurzen Erläuterung der beiden vorhergegangenen Ableger der Spielereihe. Die genauen Gründe für die Indizierungen gehen daraus allerdings nicht hervor. Während bei *Dead Rising 1* ein »Verstoß gegen § 131 StGB«⁵⁵⁵ betont wird, fehlen bei *Dead Rising 2* weitere Angaben. Aus dem Absatz geht jedoch hervor, dass beide Spiele als schwer jugendgefährdend eingestuft und auf dem Listenteil B eingetragen worden sind.⁵⁵⁶

Zu *Dead Rising 3* heißt es einleitend, dass die Überprüfung durch die BPjM erst erfolgte, nachdem die *Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle* (USK) einen Zweifelsfall bei der Festlegung der Alterskennzeichnung angemeldet hatte (gemäß § 14 Abs. 4 Satz 3 JuSchG⁵⁵⁷). Der Grund für diesen Zweifelsfall:

»Das Prüfungsgremium der USK war zu der Auffassung gelangt, dass im Spiel zwar drastische Gewalt in großem Stil und in epischer Breite präsentiert werde, jedoch die gegnerischen Zombies nicht menschlich gestaltet seien. Der Zweifelsfall ergebe sich daher aus der Frage, inwieweit drastische Gewaltdarstellungen gegen eindeutig nicht menschliche Wesen (Zombies) verrohend wirken könnten.«⁵⁵⁸

Die Zweifel der USK in der Gewaltbewertung von *Dead Rising 3* sind interessant, da es bei den beiden, nahezu inhaltsgleichen, Vorgängern scheinbar noch keine Überlegungen zur Differenzierung von menschlichen und menschenähnlichen Gewaltzielen gegeben hatte. Für die BPjM ging es nun also nicht mehr ausschließlich um die reguläre Überprüfung eines potenziellen Gewaltmediums, sondern auch um die allgemeine Klärung der Frage, ob drastische Gewalt gegen nicht-menschliche Ggnerstypen mittlerweile anders zu bewerten sei als drastische Gewalt gegen menschliche Gewaltziele.

Zunächst weist der Prüfbericht denselben formalen Aufbau wie die zuvor ausgewerteten Prüfberichte auf. Als finaler Indizierungsgrund wird eine *schwere Jugendgefährdung* (auf Grundlage von § 15 Abs. 2 JuSchG und § 131 StGB) genannt. Diese abschließende Problembewertung fungiert zugleich als Problemkomplex zweiten Grades (PK2), der mithilfe von drei untergeordneten Problemkomplexen ersten Grades (PK1) begründet wird:

- *Darstellung von rücksichtsloser und drastischer Gewalt*
- *Gewalt gegen menschenähnliche Wesen*
- *Zweckentfremdungen von jederzeit verfügbaren Gegenständen*

Alle drei PK1 fungieren als untergeordnete Problematisierungen, die jeweils eigenständige Problemwissen sowie juristische Bezugnahmen in sich zusammenfassen. Der ar-

555 Q12, S. 2.

556 Entscheidung Nr. I 3/07 vom 3.1.2007 sowie Entscheidung Nr. 9610 (V) vom 15.12.2010 (Vgl. Q12, S. 2).

557 Hierin heißt es: »In Zweifelsfällen führt die oberste Landesbehörde oder eine Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach Absatz 6 eine Entscheidung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien herbei.« Dies in im Falle von *Dead Rising 3* geschehen, indem die USK die Überprüfung des Spiels an die BPjM weitergereicht hat.

558 Q12, S. 2.

gumentative Aufbau der PK1 sowie deren Einbindung in die übergeordnete Problema-
sierungsstruktur des Prüfberichts sollen nachfolgend beleuchtet werden.

Der erste PK1 *Darstellung von rücksichtsloser und drastischer Gewalt* bündelt Problem-
wissen, das expliziten Bezug auf die audio-visuelle Darstellung der Gewalthandlungen
nimmt. Der unbestimmte Rechtsbegriff *Verrohung* (gemäß §18 JuSchG) dient hier als
ein transformatives Bewertungselement, um zwischen den separaten Problemsträngen
Qualität und *Quantität der Gewalt* zu unterscheiden. Mediale Gewaltdarstellungen gel-
ten laut Prüfbericht als »verrohend, wenn Gewalt- und Tötungshandlungen das mediale
Geschehen insgesamt prägen.«⁵⁵⁹ Wird ein Spiel diesem Deutungsschema zugeordnet,
so kann es als jugendgefährdend eingestuft werden. Die Qualität der Gewalt wird von
der Prüfstelle anhand der visuellen Inszenierung bemessen. Zur Visualisierung heißt
es:

»Die Visualisierung der Gewalt kommt, neben der realistischen Grafik, auch durch
die Verwendung eines sogenannten »rag-doll«-Systems zum Ausdruck. Dieses System
setzt physikalische Einflüsse wie Schwerkraft korrekt auf die Figuren im Spiel um. So
werden die Körper von Figuren durch Beschuss zurückgeworfen oder durch Explosio-
nen zurückgeschleudert.«⁵⁶⁰

Aus Sicht des 3er-Gremiums trägt die technische Leistungsfähigkeit des Spiels durch
die Möglichkeit der realitätsnahen Inszenierung von Gewalthandlungen maßgeblich
zur jugendgefährdenden Wirkung bei. In Verbindung mit den ludo-narrativen Kern-
elementen (Kampf gegen Untote mit allerhand selbstgebauten Waffen) ergibt sich für
die Prüfstelle hieraus ein »Ausmaß der Gewaltdarstellung«, das in der »Intensität, Krea-
tivität und Detailliertheit eine spielerische Zelebrierung von Gewalt [erreicht], wie sie
durch keinen Zweck gerechtfertigt ist.«⁵⁶¹

Die zum Teil deutlich überzogenen und daher eher realitätsfremden Spielelemente
in *Dead Rising 3* sind in der vorherigen Gewaltanalyse als *ironisierte* Gewaltdarstellun-
gen kategorisiert worden. Im Prüfbericht geht das 3er-Gremium ebenfalls auf diesen
Umstand ein:

»Die Komik, die dem Spiel durch die teils groteske Szenerie (bspw. Zombies mit Spray-
dosen besprühen) verliehen wird, ist aus Sicht des Gremiums ebenfalls kein alterna-
tives oder relativierendes Spielelement, da hierdurch vielmehr die selbstzweckhaften
und brutalen Tötungsszenen noch verharmlost und verhöhnt werden.«⁵⁶²

Die Annahme einer gewaltrelativierenden Wirkung durch ironisierte oder anderwei-
tig humoristisch aufgeladene Inszenierungen wird vom Prüfungsgremium abgelehnt und
in eine Gegendeutung umgekehrt. Ironisierte Spielelemente (sofern diese in virtuel-
le Gewalthandlungen implementiert sind) können eine potenzielle Jugendgefährdung
demnach sogar verstärken, da die gezeigten Gewalthandlungen hierdurch verharmlost
würden.

559 Q12, S 7.

560 Q12, S 8.

561 Q12, S 11.

562 Q12, S 8 f.

Den zweiten Problemstrang – *Quantität der Gewalt* – begründet die BPjM mit der hohen Anzahl an potenziellen Gewaltzielen:

»Die Tötungsszenen des Spiels zeigen ausschließlich massivste Gewalteinwendungen. Durch die ständige Aneinanderreihung dieser Sequenzen entsteht der Eindruck, es gebe kein anderes Konfliktlösungsmittel. Die Einzeltat wird bereits durch die Quantität der Darstellungen bagatellisiert und damit verharmlost.«⁵⁶³

Diese Problembeschreibung erweitert die bereits geäußerte Kritik an den drastischen Gewalthandlungen (»massivste Gewalteinwendungen«) um eine Betrachtung der Häufigkeit (»ständige Aneinanderreihung dieser Sequenzen«). Das Prüfungsgremium argumentiert, dass eine Bagatellisierung bzw. Verharmlosung von Gewalt gegeben sei, wenn diese häufig und gegen eine große Zahl an Gewaltzielen verübt werden kann. Der Problemstrang *Quantität der Gewalt* knüpft direkt an die Auslegung des *Verrohungs*-Begriffs an (»verrohend, wenn Gewalt- und Tötungshandlungen das mediale Geschehen insgesamt prägen.«⁵⁶⁴) und eröffnet dadurch eine Problemdeutung, die die Quantität von Gewalthandlungen als ein maßgebliches Kriterium für die Einstufung einer Jugendgefährdung anführt.

Der zweite PK1 *Gewalt gegen menschenähnliche Wesen* weist viele inhaltliche Überschneidungen zum vorhergegangenen Problemkomplex auf, erweitert die Problematisierung von *Dead Rising 3* aber um einen wichtigen Aspekt – der institutionellen Bewertung von anthropomorphen Gewaltzielen. Thematisch knüpft die Bundesprüfstelle damit an den von der USK dargelegten Zweifelsfall bei der Alterskennzeichnung von *Dead Rising 3* an. Dabei ging es um eine mögliche Unterscheidung zwischen Gewalthandlungen gegen menschliche und menschenähnliche Gewaltziele. Aus dem Prüfbericht geht hervor, dass die BPjM diesbezüglich bereits am 25. September 2013 eine gutachterliche Stellungnahme herausgegeben hatte. Darin heißt es, dass

»[...] das vorliegende Spiel die Voraussetzungen für die Aufnahme in die Liste der jugendgefährdenden Medien erfülle. Die im aktuellen Spieletitel präsentierten Zombies unterschieden sich nicht von den Zombies in ›Dead Rising‹ und ›Dead Rising 2‹; es handle sich um eindeutig zumindest menschenähnliche Wesen, die alle Voraussetzungen erfüllten, die vom äußerlichen Erscheinungsbild her an das Qualifizierungsbild Mensch zu stellen sei.«⁵⁶⁵

Die Frage, ob Zombies nun als menschlich oder menschenähnlich zu bewerten seien und inwiefern eine Einstufung als »menschenähnlich« zu einer relativierenden Bewertung von Computerspielgewalt führen kann, beantwortet die BPjM im Hauptteil des Indizierungsberichts. Die Ablehnung einer Neubewertung von Gewalt gegen anthropomorphe Gewaltziele wird darin mit einem Verweis auf die Spruchpraxis der Bundesprüfstelle begründet:

563 Q12, S 11f.

564 Q12, S 7.

565 Q12, S 2.

»Spiele, die den Spieler zur Vernichtung menschlicher bzw. menschenähnlicher Wesen auffordern und diese Vorgänge detailfreudig und darüber hinaus so darstellen, dass die Tötungsvorgänge als besonders brutal eingestuft werden müssen, sind in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle stets als jugendgefährdend eingestuft worden.«⁵⁶⁶

Der Aussage ist zu entnehmen, dass eine Jugendgefährdung u. a. dann vorliegt, wenn die Gewalt- und Tötungshandlungen als »detailfreudig« und »besonders brutal« eingestuft werden können. Eine allgemeine Unterteilung von Gewaltzielen in menschlich oder menschenähnlich wäre demnach obsolet, da eine allgemeine Beurteilung der audio-visuellen Gewaltinszenierungen für die Zuschreibung einer Jugendgefährdung ausreichen würde. Der Hinweis auf die »Spruchpraxis« dient der argumentativen Unterstützung, indem indirekt auf vorhergegangene (und bewährte) Entscheidungen der Prüfstelle verwiesen wird. Der Begriff *Spruchpraxis* rekurriert auf spezifische Deutungs- und Bewertungsweisen, die von der Bundesprüfstelle in der Vergangenheit auf bestimmte Sachverhalte angewandt wurden und fungiert so als ein transformatives Bewertungselement, das institutionalisierte Subjektivdeutungen und statische Bewertungsvorgaben miteinander vereint.

Eine weitere Begründung für die Gleichsetzung menschlicher und anthropomorpher Gewaltziele erfolgt über den § 131 Abs. 1 StGB:

»Die aufgezeigten Szenen stellen bereits einzeln und erst recht in ihrer Häufung grausame Gewalttätigkeiten gegen menschenähnliche Wesen dar. [...] Der Umstand, dass es sich bei dem überwiegenden Teil der Gegner um Zombies handelt, also um sogenannte Untote, ist dabei nicht erheblich, da unter den Tatbestand des § 131 StGB auch ›menschenähnliche Wesen‹ fallen.«⁵⁶⁷

Der zitierte Passus des § 131 StGB enthält tatsächlich die Formulierung »grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen«⁵⁶⁸. Eine Differenzierung von Gewaltzielen ist somit auch von juristischer Ebene nicht vorgesehen. Die Ablehnung einer differenzierteren Betrachtung von Computerspielgewalt kann im Kern auf zwei Bewertungselemente zurückgeführt werden – das transformative Bewertungselement *Spruchpraxis* sowie das statische Bewertungselement § 131 StGB Abs. 1. Beide Bewertungselemente bilden die argumentative Grundlage des PK1 *Gewalt gegen menschenähnliche Wesen*. Die Gewalt gegen Zombies in *Dead Rising 3* wird der Gewalt gegen menschliche Spielfiguren gleichgesetzt und dadurch die Zuschreibung einer jugendgefährdenden Wirkung begründet.

Der dritte zentrale PK1 umfasst den Themenbereich *Zweckentfremdung von jederzeit verfügbaren Gegenständen*. Im Prüfbericht heißt es:

»Nach Auffassung des Gremiums ist den dargestellten Zweckentfremdungen von jederzeit verfügbaren Gegenständen eine besondere Gefahr der sozialetischen Desorientierung immanent, da sie zu deren Nutzung als Waffe anregen. Ist für Jugendliche

566 Q12, S 8.

567 Q12, S 11f.

568 Vgl. § 131 Abs. 1 StGB (Gewaltdarstellung).

die Beschaffung einer Schusswaffe im Allgemeinen problematisch, werden hier einfach zu beschaffende Alternativen aufgezeigt.«⁵⁶⁹

Die inhaltliche Auslegung der »sozialethischen Desorientierung« wird an anderer Stelle des Prüfberichts erneut mit Bezug auf § 18 Abs. 1 JuSchG (Liste jugendgefährdender Medien) begründet, da »nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung« das entsprechende Medium geeignet ist, die »Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen« oder deren »Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit«⁵⁷⁰ zu gefährden.

Die Zuschreibung einer entwicklungsgefährdenden Wirkung geht auf die Annahme zurück, dass die Spieler*innen in dem Spiel lernen könnten Alltagsgegenstände als Waffen zu missbrauchen. Diese seien, im Vergleich zu »einer Schusswaffe«, eine »einfach zu beschaffende Alternative«. Der Erklärungszusammenhang wirft weiterführende Fragen zur Sicht der Prüfstelle auf jugendliche Mediennutzer auf, wirkt es doch zunächst so, als würden Jugendliche nur auf eine Gelegenheit warten um Waffen gegen ihre Mitmenschen einzusetzen. Um diese verhältnismäßig generalisierende Problembewertung etwas zu konkretisieren, argumentiert die Prüfstelle an anderer Stelle:

»Auch wenn die Nutzung gewalthaltiger Medien keinesfalls zwangsläufig einen schädlichen Einfluss auf die Entwicklung von Kinder und Jugendlichen hat, so haben die Entscheidungen der Bundesprüfstelle auch gefährdungsgeneigte Jugendliche (Mediennutzerinnen und -nutzer mit erhöhten Risikofaktoren in der Person) mit zu berücksichtigen.«⁵⁷¹

Im Problemstrang *Anregung zur Nutzung von Alltagsgegenständen als Waffe* geht die Prüfstelle also nicht von einer generellen Übertragung virtueller auf reale Gewalthandlungen aus, sondern stellt mit ihrer Problemdeutung speziell auf »gefährdungsgeneigte Jugendliche« ab. Die Annahme einer monokausalen Medienwirkung im Rahmen der *Suggestionsthese* wird vom Prüfungsgremium somit indirekt abgelehnt.

Die weiterführende Begründung des PK1 *Zweckentfremdungen von jederzeit verfügbaren Gegenständen* erfolgt auf Grundlage von Beschreibungen des spielinternen Crafting-Systems sowie den damit verbundenen Gewalthandlungen. Hier fällt der Einsatz affektiver Bestandteile in den Problembeschreibungen auf:

»Motoröl kombiniert mit einem Spielzeugdrachenkopf ergibt einen feuerspuckenden Helm, der die Zombies verbrennen lässt. Dynamit in Verbindung mit einem Stück Fleisch ergibt eine Zombiefalle, die alle Zombies in ihrer nahen Umgebung in Stücke reißt.«⁵⁷²

und

»So kann der Spieler mit einem Eimer, an dem Beile befestigt wurden, auf die Gegner losgehen und diese in Stücke reißen oder er kann einen Propangastank mit Nägeln

569 Q12, S. 8.

570 Q12, S. 7.

571 Q12, S. 11.

572 Q12, S. 3.

spicken und so gleich eine ganze Gruppe von Gegnern in ihre Einzelteile zerplatzen lassen.«⁵⁷³

In der Begründung der Indizierungsentscheidung heißt es gegen Ende des Prüfberichts abschließend:

»Nach Auffassung des 3er Gremiums tritt in den Spielszenen, in denen der Spieler mit selbst zusammengestellten Waffen jeglicher Façon die Gegner auf alle erdenklichen Arten zerteilen, zerquetschen und niedermetzeln kann, eine in äußerstem Maße menschenverachtende Haltung zu Tage.«⁵⁷⁴

Die verwendeten affektiven Formulierungen emotionalisieren durch ihre Bildhaftigkeit die Drastik der beschriebenen Gewalthandlungen zusätzlich. So schalten die selbstgebaute Waffen die Untoten nicht nur aus, sondern lassen »[...] gleich eine ganze Gruppe von Gegnern in ihre Einzelteile zerplatzen« oder »zerteilen« und »zerquetschen« sie »unter Austritt großer Mengen an Blut«.

Abseits der Möglichkeit der Waffenkonstruktion geht das Prüfungsgremium auch auf die Möglichkeit ein eigene Fahrzeuge zu bauen:

»Neu ist die Möglichkeit, nun auch Fahrzeuge zu kombinieren und sie zu tödlichen Massenvernichtungswaffen umzufunktionieren. Bereits früh im Spiel erhält der Spieler die Möglichkeit, eine Limousine mit einer Dampfwalze zu kombinieren. Führt der Spieler mit einem solchen Fahrzeug durch die Straßen, ist er von den Zombies nicht aufzuhalten und die Zahl der getöteten Untoten geht schnell in die Tausende.«⁵⁷⁵

Die Fahrzeuge im Spiel trifft die gleiche Argumentationsweise wie die Alltagsgegenstände. Das 3er-Gremium bezeichnet sie als »Massenvernichtungswaffen«, deren hohes Vernichtungspotenzial explizit hervorgehoben wird (»[...] die Zahl der getöteten Untoten geht schnell in die Tausende«). Auch hier ist die Argumentationsstruktur *Problembeschreibung + affektive Bestandteile* klar zu erkennen. Die teils offenkundig ironisierten (weil realitätsfern und überzeichneten) Elemente der Gewaltdarstellungen (»Möglichkeit, eine Limousine mit einer Dampfwalze zu kombinieren« oder »Motoröl kombiniert mit einem Spielzeugdrachenkopf ergibt einen feuerspuckenden Helm«) werden dabei gänzlich ausgeklammert:

»Die Komik, die dem Spiel durch die teils groteske Szenerie [...] verliehen wird, ist aus Sicht des Gremiums ebenfalls kein alternatives oder relativierendes Spielelement, da hierdurch vielmehr die selbstzweckhaften und brutalen Tötungsszenen noch verarmlost und verhöhnt werden.«⁵⁷⁶

Diese bereits zitierte Problembewertung zeigt auch hier, wie die Gleichsetzung von realitätsfernen mit realitätsnahen Gewaltdarstellungen über transformative Bewertungselemente erfolgt (hier die juristischen Termini *Selbstzweckhaftigkeit* [§ 15 JuSchG] und

573 Q12, S. 8.

574 Q12, S. 11f.

575 Q12, S. 3.

576 Q12, S. 8.

Verharmlosung (§ 131 StGB]). Die Ausklammerung ironisierter Spielinhalte bildet die Bewertungsgrundlage des Problemstrangs *Anregung zur Nutzung von Alltagsgegenständen als Waffe*, der argumentativ wiederum in den übergeordneten PK1 *Zweckentfremdung von jederzeit verfügbaren Gegenständen* eingegliedert ist.

Eine Besonderheit des Prüfberichts ist die umfangreiche Implementierung fachjournalistischer Rezensionen. Hierfür werden im Abschnitt *Sachverhalt* Auszüge aus Testartikeln der Online-Magazine *Giga.de*, *Gamezone.de*⁵⁷⁷ sowie dem österreichischen *Gamesonly.at* zitiert⁵⁷⁸. Dies ist insofern auffällig, da in den vorherigen Prüfberichten deutlich weniger auf die Ansichten des Fachjournalismus eingegangen worden ist. Zwar gehen die Prüfberichte zu *C&C: Generals* und *CoD: Modern Warfare 2* ebenfalls auf die guten Bewertungen der Fachpresse ein, allerdings werden diese lediglich erwähnt und nicht direkt zitiert.⁵⁷⁹ Die hohen Wertungen des Fachjournalismus dienen dem Prüfpremium der formalen Einschätzung der Popularität des Titels. Von der Annahme ausgehend, dass positive Rezensionen der Fachpresse auch zu einer hohen Verbreitung des Spiels führen, kann hierdurch eine Überprüfung im vereinfachten Verfahren (nach § 23 Abs. 5⁵⁸⁰) begründet werden.

Im Prüfbericht zu *Dead Rising 3* ist dieselbe Verfahrensweise zu erkennen. Eine »vorläufige Listenaufnahme des Spiels« ist angeordnet worden, »da die Gefahr einer kurzfristigen Verbreitung in großem Umfang besteht.«⁵⁸¹ Als Begründung für die angenommene Verbreitung verweist die Prüfstelle explizit auf die fachjournalistischen Testartikel: »Durch Tests des Spiels in verschiedenen auflagenstarken Spielemagazinen wird erfahrungsgemäß die Aufmerksamkeit – gerade auch jugendlicher Spieler – auf den entsprechenden Titel gelenkt.«⁵⁸² Die Notwendigkeit einer Indizierung im vereinfachten Verfahren leitet die BPjM somit auch in diesem Prüffall aus der vermeintlich durch den Fachjournalismus erzeugten Popularität des Spiels ab.

Im Gegensatz zu den zuvor ausgewerteten Entscheidungen sind die Bezüge zum Fachjournalismus allerdings noch auf eine andere Weise in die Indizierungsentscheidung eingebunden. Betrachtet man die fachjournalistischen Beschreibungen und Bewertungen, so fällt zunächst auf, dass diese in beiden Magazinen zwar kritisch, aber trotzdem weitgehend positiv ausfallen. Während es auf *Giga.de* beispielsweise heißt, »*Dead Rising 3* ist ein genauso verrückter wie spaßiger Spielplatz, der der eigenen Kreativität kaum Grenzen setzt.«⁵⁸³, schreibt die *Gamezone*« [...] *Dead Rising 3* geizt mit Nichten mit der roten Farbe und es werden zehntausende Zombies auf brutalste Weise massakriert. Doch zwischen den Zeilen findet sich Gesellschaftskritik, deren Spiegel man [...] eindeutig vorgehalten bekommt

577 Vgl. Q12, S. 6. (Dieser Artikel ist online mittlerweile nicht mehr verfügbar).

578 Vgl. Vgl. Q12, S. 5f.

579 *C&C: Generals* (Vgl. Q8, S.11) und *CoD: Modern Warfare 2* (Vgl. Q10, S. 3 und 12).

580 Im Gesetzestext heißt es: »Wenn die Gefahr besteht, dass ein Träger- oder Telemedium kurzfristig in großem Umfang vertrieben, verbreitet oder zugänglich gemacht wird und die endgültige Listenaufnahme offensichtlich zu erwarten ist, kann die Aufnahme in die Liste im vereinfachten Verfahren vorläufig angeordnet werden.« (Vgl. § 23 Abs. 5 JuSchG).

581 Q12, S. 7.

582 Q12, S. 13.

583 Q12, S. 6.

[...].⁵⁸⁴ Zudem »[...] zaubert *Dead Rising 3* ein kleines Lächeln auf unser Gesicht der Veteranen. Hier kommt der typische Humor auf, der sich auch in kleinen Anekdoten widerspiegelt.«⁵⁸⁵ Obwohl die Testartikel die drastischen Gewaltdarstellungen im Spiel keineswegs ignorieren (»zehntausende Zombies auf brutalste Weise massakriert«), verweisen sie zugleich auf die persiflierte Einbindung von Gewalt in die Spielwelt (»Gesellschaftskritik«, »der typische Humor«).

In der Begründung der Indizierungsentscheidung geht das Prüfungsgremium abschließend auf die positiven Bewertungen der Fachpresse ein und verwendet sie als Beleg für die eigene Gewaltbewertung:

»Den Spielere Rezensionen ist zu entnehmen, dass der Fokus des Spiels ganz eindeutig auf den Mord- und Metzelszenen liegt; die Handlung ist eindeutig nebensächlich. So stellt es sich auch dem 3er-Gremium dar. Das Spiel erschöpft sich damit trotz der neu hinzugekommenen Fahr- oder Sammelaufgaben letztlich in einer endlosen Aneinanderreihung von Kämpfen mit menschenähnlichen und menschlichen Gegnern, die im Falle der Zombies wie am Fließband eliminiert werden müssen und dies auf möglichst »ausgefallene« Art bzw. mit größtmöglichem Splattereffekt. Gerade dieses »kreative« Element des Spiels führt dazu, dass die Tötungsszenen noch drastischer ausfallen und damit die jugendgefährdende Wirkung der Darstellungen verstärkt wird.«⁵⁸⁶

Die Einbindung von Rezensionen zur Unterstützung der eigenen Problemdeutung beinhaltet Verweise auf drei PK1: Die *Darstellung von rücksichtsloser und drastischer Gewalt* über die Formulierungen »Mord- und Metzelszenen«, »endlosen Aneinanderreihung von Kämpfen«, »wie am Fließband eliminiert« und »größtmöglichem Splattereffekt«. Die *Gewalt gegen menschenähnliche Wesen* über eine explizite Nennung (»Kämpfen mit menschenähnlichen und menschlichen Gegnern«). Und der *Zweckentfremdung von jederzeit verfügbaren Gegenständen* durch indirekte Verweise wie das Töten »auf möglichst »ausgefallene« Art« oder das »»kreative« Element des Spiels«, welches dazu führt, »dass die Tötungsszenen noch drastischer ausfallen«.

Die einleitende Formulierung »Den Spielere Rezensionen ist zu entnehmen [...]« suggeriert zudem eine inhaltliche Bestätigung der nachfolgenden Problembeschreibungen und Bewertungen, wodurch der Eindruck entsteht, dass das spezifische Problemwissen der drei zentralen Problemkomplexe kongruent zu den Deutungsweisen des Fachjournalismus sei. Die vom Fachjournalismus dargelegten gewaltrelativierenden Spielelemente wie Gesellschaftskritik, Ironisierung und Kreativität werden dabei abermals ausgeklammert und zu »Mord- und Metzelszenen« umgedeutet, in denen menschenähnliche und menschliche Gegner »wie am Fließband eliminiert werden müssen«. An diesem Beispiel zeigt der Prüfbericht anschaulich, wie die BPjM fachjournalistische Deutungsweisen zwar in die eigene Argumentation implementiert, diese jedoch in Belege umdeutet, die die eigene Problemdeutung argumentativ stützen. Diese adaptiv-umdeutende Diskursstrategie stellt eine Besonderheit dar, die in den zuvor ausgewerteten Prüfberichten noch nicht festzustellen war.

584 Q12, S. 6.

585 Q12, S. 6.

586 Q12, S. 12 f.

In der abschließenden Begründung der Indizierungsentscheidung vereinen sich alle drei PK1 zu der finalen Problembewertung *Schwere Jugendgefährdung*. Als ein Problemkomplex zweiten Grades fasst diese Problembewertung sämtliches Problemwissen des Prüfberichts in sich zusammen und wird dabei argumentativ durch statische (Rechtsnormen), variable (affektive Bestandteile) und transformative Bewertungselemente (*Spruchpraxis* der BPjM) gestützt. Wie zuvor bei CoD: MW 2, so erfolgt auch die Indizierungsentscheidung zu *Dead Rising 3* auf Grundlage der Rechtsnormen § 131 StGB und § 15 JuSchG. Die Begründung der Indizierungsentscheidung über statische Bewertungselemente führt auch hier zu einer merklichen Versachlichung der Problematisierungsstruktur, da festgeschriebene Rechtsnormen den Bewertenden weniger Raum für subjektive Deutungsweisen lassen.

Zusammenfassung

Die Problematisierungsstruktur der Prüfberichte setzt sich aus drei zentralen PK1 zusammen – der *Darstellung von rücksichtsloser und drastischer Gewalt*, der *Gewalt gegen menschenähnliche Wesen* sowie der *Zweckentfremdung von jederzeit verfügbaren Gegenständen*. In der finalen Begründung der Indizierungsentscheidung werden alle drei PK1 (samt zugeordnetem Problemwissen) in den abschließenden PK2 *Schwere Jugendgefährdung* überführt. Dies geschieht auf Grundlage von § 15 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG sowie § 131 StGB und somit über statische Bewertungselemente. Der juristische Tatbestand *Schwere Jugendgefährdung* wird inhaltlich über die drei PK1 begründet und fungiert so als die finale Problembewertung von *Dead Rising 3*. Sowohl die vorläufige Indizierung im beschleunigten Verfahren als auch die nachfolgende Indizierung durch das 12er-Gremium weisen die gleiche Argumentation und Problembewertung auf.⁵⁸⁷

Jeder der drei PK1 wird ausschließlich über Problembeschreibungen, Bewertungen und affektive Bestandteilen dargestellt und begründet. Stellenweise eingefügte Emotionalisierungen wie »tödliche Massenvernichtungswaffen«⁵⁸⁸, »den Zombies den Schädel einschlagen«⁵⁸⁹ oder »zerteilen, zerquetschen und niedermetzeln«⁵⁹⁰ heben sich durch ihre Alltagssprachlichkeit vom ansonsten sachlich-formalen Sprachstil des Prüfberichts ab. Problemnamen, Erkennungsschemata, Handlungsanweisungen und Vorschläge zur Problembekämpfung lassen sich im Prüfbericht hingegen nicht vorfinden, ebenso wie inhaltliche Abweichungen der beschriebenen Spielinhalte zu den Ergebnissen der Gewaltanalyse.

Das in den drei PK1 aufgeführte Problemwissen kann maßgeblich auf zwei zentrale Deutungsschablonen zurückgeführt werden – dem § 131 Abs. 1 StGB sowie der *Spruchpraxis* der Bundesprüfstelle. Während die Bezugnahmen auf § 131 Abs. 1 StGB den Einfluss statischer Bewertungselemente belegen, stellen die *Spruchpraxis* (als rechtsverbindlicher Verweis auf vorhergegangene Prüfverfahren) sowie die Einbindung un-

587 Im Prüfbericht des 12er-Gremiums (Entscheidung Nr. 5996 vom 09.01.2014) heißt es dazu: »Zur Begründung hat das 12er-Gremium der Bundesprüfstelle vollinhaltlich auf die Entscheidung des 3er-Gremiums verwiesen. Neue Gesichtspunkte waren nicht erkenntlich.« (Vgl. Q13, S. 5).

588 Q12, S. 3.

589 Q12, S. 3.

590 Q12, S. 12.

bestimmter Rechtsbegriffe (wie *Selbstzweckhaftigkeit* und *Verharmlosung*) transformative Bewertungselemente dar.

Beide Varianten überschneiden sich in den Argumentationen häufig. So dient das Argument der *Spruchpraxis* als Begründung für die institutionelle Bewertung von Gewalt-handlungen gegen anthropomorphe Gewaltziele. Der zuvor von der USK artiku-lierte Zweifelsfall war von der Frage ausgegangen, ob Gewalt gegen anthropomorphe Gewaltziele im Vergleich zu menschlichen Gewaltzielen anders zu bewerten sei. Die Antwort der Bundesprüfstelle erfolgte über einen Verweis auf die *Spruchpraxis*:

»Spiele, die den Spieler zur Vernichtung menschlicher bzw. menschenähnlicher We-sen auffordern und diese Vorgänge detailfreudig und darüber hinaus so darstellen, dass die Tötungsvorgänge als besonders brutal eingestuft werden müssen, sind in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle stets als jugendgefährdend eingestuft worden.«⁵⁹¹

Die nachfolgende Konkretisierung »Der Umstand, dass es sich bei dem überwiegenden Teil der Gegner um Zombies handelt, [...] ist dabei nicht erheblich, da unter den Tatbe-stand des § 131 StGB explizit auch ›mensenähnliche Wesen‹ fallen«⁵⁹² bekräftigt die Deutung der *Spruchpraxis* mithilfe einer festgeschriebenen Rechtsnorm. Die Gleichset-zung menschlicher und anthropomorpher Gewaltziele weist daher gleichermaßen Ein-flüsse statischer und transformativer Bewertungselemente auf. Variable Bewertungs-elemente finden sich in den Prüfberichten hingegen nur selten. Lediglich die Imple-mentierung fachjournalistischer Testartikel lässt einen geringfügigen Einfluss externer variabler Bewertungselemente erkennen. Formulierungen wie »Den Spielerezeptionen ist zu entnehmen, dass der Fokus des Spiels ganz eindeutig auf den Mord- und Met-zelszenen liegt«⁵⁹³ deuten eine Diskursstrategie an, die (mit der Einbindung externer Deutungsweisen) zwar eine multiperspektivische Auseinandersetzung mit dem behan-delten Sachverhalt suggeriert, diese Deutungsweisen anderer Kollektivakteure jedoch in Belege für die eigene Problemdeutung umformuliert.

8.5.2.2 Fachjournalismus

Die vorläufige Indizierung eines Computerspiels hat auch auf den Computerspiele-Fachjournalismus ganz konkrete Auswirkungen. Im Fall von *Dead Rising 3* zeigt sich dies besonders deutlich anhand einer eingeschränkten Berichterstattung vor dem Hin-tergrund eines einer Indizierung einhergehenden Werbeverbots. Da auch journalisti-sche Artikel als Werbung eingestuft werden könnten, hat dies zur Folge, dass viele Ma-gazine nach einer Indizierung keine Testartikel veröffentlichen oder diese nach einer Veröffentlichung relativ schnell wieder von den Online-Plattformen löschen. Um die-sen Umstand und ggf. weitere damit einhergehende Wechselwirkungen zwischen dem deutschen Jugendmedienschutz und dem Fachjournalismus zu berücksichtigen, sol-len nachfolgend die beiden einzigen online noch verfügbaren Testartikel (*Giga.de* und *Xboxfront.de*) ausgewertet und dem damals zeitnah gelöschten Testartikel auf *4players.de* gegenübergestellt werden.

591 Q12, S 8.

592 Q12, S 11f.

593 Q12, S 13.

Test auf Giga.de (vom 26.11.2013)

Der Testartikel zu *Dead Rising 3* auf der Seite des Online-Magazins *Giga.de* erschien vier Tage nach der Veröffentlichung des Spiels.⁵⁹⁴ Bereits der Titel »Dead Rising 3 Test – Schöner schnetzeln!« deutet bereits auf eine positive Deutung des Titels hin. Der Artikel selbst beginnt mit einer Beschreibung der zentralen Spielabläufe aus der Ich-Perspektive des Autors:

»Ich kämpfe mich mit meinem brennenden Flammen-Schwert durch eine schier unzählige Anzahl von Zombies. Plötzlich rammt mich ein ein (sic!) Untoter im Football-Outfit von hinten zu Boden, meine Waffe geht kurz darauf ebenfalls kaputt. Verdammt, wehrlos inmitten von hunderten hungrigen Ex-Menschen. Doch ich habe Glück: Nur wenige Meter entfernt finde ich eine Garage, in der ich eine Dampfwalze mit einem Motorrad kombiniere. Die Wendigkeit des Zweirads gepaart mit der gigantischen Walze bedeutet den Tod von allen Zombies, die sich mir in den Weg stellen – da ist der beidseitig angebrachte Flammenwerfer schon fast nicht mehr nötig. Willkommen bei dem wohl verrücktesten Spiel des Jahres.«⁵⁹⁵

Die sehr persönliche Schreibweise der Einleitung verlagert die Betrachtung der Spielinhalte ausschließlich auf überzeichnete und realitätsferne Elemente. Der Bau möglichst realitätsferner Waffen (»brennenden Flammen-Schwert«, »Dampfwalze mit einem Motorrad kombiniere«, »beidseitig angebrachte Flammenwerfer«), die zum Besiegen großer Zombiehorden (»schieer unzählige Anzahl von Zombies«, »hunderten hungrigen Ex-Menschen«) eingesetzt werden, erscheint hier als ein gewichtiger Pluspunkt bei der Bewertung von *Dead Rising 3* (»Willkommen bei dem wohl verrücktesten Spiel des Jahres«).

Die Gewaltdarstellungen werden indes nur am Rande problematisiert. Die nachfolgenden Abschnitte des Artikels fokussieren sich eher auf das spieleigene Kampfsystem sowie den Waffenbau. Das Ausführen von Gewalthandlungen wird mit umgangssprachlichen Formulierungen beschrieben, die deren ironisierten Charakter gesondert betonen:

»Warum hier Zombies durch die Straßen laufen ist völlig egal. Hauptsache, ich kann sie mit einer mechanischen Messer-Katze zermetzeln. Oder mit einem einem (sic!) per Auto-Batterie elektrisch aufgeladenem Vorschlaghammer. Oder mit einem automatisch mit zwei Granatwerfern um sich ballernden Teddy, den ich auf einem Rollstuhl vor mir her schiebe.«⁵⁹⁶

Der verwendete Begriff »zermetzeln« ist hier in keiner Weise negativ konnotiert, sondern dient der rhetorischen Unterstreichung des Spielspaßes. Das ludische Zusammenspiel aus dem Bau überzeichneter Waffen (»mechanischen Messer-Katze«⁵⁹⁷) in Kombination mit einer großen Menge an potenziellen Gewaltzielen erscheint in diesem Testartikel als ein maßgeblicher Indikator für Spielspaß. In Bezug auf den Bau

594 *Dead Rising 3* erschien offiziell am 22.11.2013. Aufgrund der vorhergegangenen Indizierung konnte das Spiel in Deutschland jedoch nicht uneingeschränkt veröffentlicht werden.

595 Q27.

596 Q27.

597 Q27.

von Fahrzeugen ist dieselbe argumentative Struktur zu beobachten: Zunächst werden diese in ironisierter Form als »Tötungswerkzeuge« bezeichnet, bevor das Überfahren der gegnerischen Gewaltziele schlicht mit dem Wort »Super!«⁵⁹⁸ bewertet wird.

Abseits der durchgehend positiven Bewertungen des Gameplays sowie der audiovisuellen Inszenierungen erfährt *Dead Rising 3* innerhalb des Testartikels lediglich eine einzige Problematisierung. Diese betrifft die technische Ausarbeitung des Spiels bzw. die veraltete grafische Darstellung. Die Performance des Spiels wäre zwar »[...] in dieser Form nicht auf der Xbox 360 vorstellbar, nach ›Next-Gen‹ sieht es jedoch auch noch nicht ganz aus.«⁵⁹⁹

Im Schlussteil des Artikels werden alle zuvor genannten Bewertungskriterien noch einmal zusammengefasst:

»Dead Rising 3 ist ein genauso verrückter wie spaßiger Spielplatz, der der eigenen Kreativität kaum Grenzen setzt. Sich mit den völlig verrückten Waffen und Fahrzeugen durch gigantische Zombie-Horden zu metzeln wurde niemals langweilig, weil das Spiel dafür ständig neue Werkzeuge in die Hand gibt. Auch wenn ›Dead Rising 3‹ kein technischer Referenz-Titel ist, sollten sich XboxOne-Besitzer diese Gaudi nicht entgehen lassen.«⁶⁰⁰

Den spielinternen Gewalthandlungen wird über positiv besetzte Begriffe wie »Gaudi« und »spaßiger Spielplatz« ein hoher Unterhaltungswert zugeschrieben, während der Begriff »Kreativität« das ludische Zusammenspiel aus Bauen und Kämpfen unterstreicht. Eine Problematisierung der durchweg ironisierten Gewalthandlungen und Darstellungen entfällt dabei gänzlich. Lediglich die geringfügige Kritik an der technischen Umsetzung des Spiels (»Dead Rising 3 kein technischer Referenz-Titel«) wird im abschließenden Fazit noch einmal kurz betont. Diese hat jedoch nur wenig Einfluss auf die Gesamtbewertung des Spiels. *Giga.de* vergibt eine abschließende Spielspaß-Wertung von 8 von 10 Punkten.

Test auf *Xboxfront.de* (vom 22.08.2013)

Der Artikel auf *Xboxfront.de* ist weniger ein finaler Testartikel als vielmehr eine Preview zum Spiel. Das zeigt sich sowohl am frühen Zeitpunkt der Veröffentlichung (drei Monate vor dem offiziellen Release des Spiels) als auch an der Überschrift des Artikels: »Hands On: *Dead Rising 3*«⁶⁰¹. Der Artikel ist relativ kurz und geht in den Beschreibungen nur auf die zentralen Spielelemente ein. Inhaltlich stehen hier das Crafting System und die namensgebenden Untoten im Fokus. Wie in dem Artikel auf *Giga.de* wird auch hier primär der Einsatz der überzeichneten Waffen hervorgehoben. Sätze wie »Der Humor der Serie kommt natürlich auch nicht zu kurz, es kann aber schon mal ziemlich trashig

598 Q27.

599 Q27. (Der Begriff »Next-Gen« steht für Next Generation und beschreibt die neueste Konsolengeneration, die die vorhergegangenen Generationen in der technischen Leistung deutlich zu übertreffen hat. Wird ein Spiel als »Last-Gen« bezeichnet, so gilt es mittlerweile als technisch veraltet.)

600 Q27.

601 Q28 (Die Formulierung »Hands on« steht für eine Vorab-Berichterstattung, die zumeist durch einen Besuch der Journalist*innen beim Spieleentwickler ermöglicht wird. Hierdurch können die Journalist*innen erste Eindrücke des Spiels, vor dessen Veröffentlichung, sammeln.)

werden, wenn ihr mit einem vollgepanzerten Fahrzeug mit montierten Raketenwerfern und einer Turretgun ganze Horden von Untoten auf einmal ausmerzt [...].⁶⁰² sowie »Wer lieber mit dem Feuer spielt, mixt sich einen Shot und spuckt im Anschluss Flammen, die optimal dazu geeignet sind, faulige Untote abzufackeln.«⁶⁰³ unterstreichen die Deutung der ausführbaren Gewalthandlungen als humoristisch und unterhaltsam.

Der Artikel nimmt zudem Bezug auf die Neuerungen in *Dead Rising 3* und vergleicht diese mit den beiden Vorgängern der Reihe. Trotz der Veränderungen bleibt »[...] der Charme der Vorgänger beibehalten und *Dead Rising 3* spielt sich nach kurzer Zeit genau so, wie man es von einem Titel der Serie erwartet.«⁶⁰⁴ Der Vergleich des Titels mit den beiden indizierten Vorgängern macht klar, dass der Autor die vorhergegangenen Titel ebenfalls kennt. Die Annahme einer positiven Grundeinstellung gegenüber der Spielereihe wird durch die Formulierung »der Charme der Vorgänger« gestützt. Die Äußerung der persönlichen Meinung ist zudem ein eindeutiger Hinweis auf variable Bewertungselemente. Die offenbar positive Bewertung der Vorgänger scheint hier einen merklichen Einfluss auf die Bewertung von *Dead Rising 3* zu nehmen. Gegen Ende des Artikels, wenn auf die Gewaltdarstellungen eingegangen wird, verknüpft sich die positive Grundhaltung jedoch mit Bedenken bzgl. der Veröffentlichung des Spiels:

»Wie die Vorgänger ist der Gewaltgrad auch in *Dead Rising 3* ziemlich hoch und es ist wirklich mehr als fraglich, ob eine ungeschnittene Version in Deutschland erscheinen kann. Aufgrund der Tatsache, dass die neue Xbox One aber Codefree daherkommt, werden sich auch deutsche Gamer – notfalls über Umwege – auf jede Menge Blut und umherfliegende Körperteile freuen können.«⁶⁰⁵

Dieser Absatz zeigt, dass die Gewalthandlungen in der *Dead Rising*-Reihe weniger als ein Problem gedeutet werden als eine drohende Indizierung der Spiele. So wird der Gewaltgrad zwar als »ziemlich hoch« eingestuft, die unmittelbar nachfolgende Problematisierung betrifft allerdings die drohende Nicht-Veröffentlichung des Spiels in Deutschland (»[...] fraglich, ob eine ungeschnittene Version in Deutschland erscheinen kann«). Der letzte Satz des Abschnitts ist besonders interessant, da der Autor darin einen allgemeinen Wunsch der Spielerschaft nach drastischen Gewaltdarstellungen andeutet. Die generalisierende Annahme, dass deutsche Spieler*innen sich die ungeschnittene Version des Spiels (inklusive jeder »Menge Blut und umherfliegende Körperteile«) wünschen, wird im Kontext einer drohenden Indizierung des Spiels explizit betont. Hierdurch wird eine Art Frontdenken (Spielerschaft gegen den deutschen Jugendmedienschutz) ersichtlich, das eine drohende Indizierung als staatliche Maßnahme wahrnimmt, die dem (angenommenen) Willen der Spieler*innen zuwiderläuft.

Die Bewertung von *Dead Rising 3* kann ausschließlich auf variable Bewertungselemente zurückgeführt werden. Sowohl die persönliche Meinung des Autors zur *Dead Rising*-Reihe als auch dessen Argumentation aus der Sicht der Spieler*innen lassen eine relativierende Haltung gegenüber der Gewalt in *Dead Rising 3* erkennen. Diese wird

602 Q28.

603 Q28.

604 Q28.

605 Q28.

an keiner Stelle des Artikels problematisiert, stattdessen wird eine Kritik am Jugendmedienschutz geübt. Diese Problemdeutung, die weniger in der Computerspielgewalt als vielmehr in den restriktiven Maßnahmen des Staates ein Problem sieht, stellt eine Gegendeutung dar, die der öffentlichen Problematisierung von Computerspielgewalt entgegensteht. Anderweitige Problematisierungen lassen sich im Artikel nicht ausmachen. Aufgrund seines Preview-Charakters enthält der Artikel keine abschließende Spielspaß-Wertung.

Test der 4players (vom 19.11.2013 – mittlerweile von der Internetseite entfernt)

Wie in der Einleitung erwähnt, ist der nachfolgende Testartikel des Online-Magazins *4players.de* unmittelbar nach Bekanntwerden der Indizierungsentscheidung der BPjM von der Plattform gelöscht worden. Freundlicherweise wurde mir der Testartikel jedoch vom Chefredakteur Jörg Luibl zur Verfügung gestellt. Zur damaligen Entscheidung, den Testartikel zu *Dead Rising 3* nach der vorläufigen Indizierung des Spiels zu löschen äußerte sich Luibl wie folgt:

»Der Grund ist natürlich die Indizierung. Indizierungen waren immer eine Grauzone, wenn es darum ging, ob man diese Titel als Spielepresse besprechen darf – schließlich ist es keine Werbung. Es gibt meines Wissens keine Präzedenzfälle mit Urteilen. Streng genommen hätten wir es also darauf ankommen lassen können, aber wir waren aus unterschiedlichen Gründen bereits auf dem Radar der Behörden.«⁶⁰⁶

Valide Aussagen, warum sich manche Magazine für eine Veröffentlichung von Testartikeln zu indizierten Spielen entschließen und warum es andere nicht tun, lassen sich auf Grundlage einer Problemmusteranalyse nur eingeschränkt treffen. Wie von Luibl postuliert, bewegt sich die Entscheidung über Veröffentlichung oder Nicht-Veröffentlichung in einer rechtlichen »Grauzone«. Demnach obliegt es dem jeweiligen Fachmagazin zu entscheiden, ob und inwiefern ein Testartikel gegen das (mit einer Indizierung einhergehende) Werbeverbot verstößt.

Der nachfolgende Test von *4players.de* steht exemplarisch für alle gelöschten Testartikel, wodurch die darin enthaltenen Bewertungsstrukturen zu *Dead Rising 3* besonders interessant werden. Der Frage, ob besonders gewaltbejahende Artikel nach einer Indizierung eher wieder gelöscht werden als gewaltkritische Artikel, kann hier aufgrund von mangelndem Vergleichsmaterial aber nicht weiter nachgegangen werden.

Der Testartikel umfasst rund drei Seiten. Eine Überschrift sowie eine finale Spielspaß-Wertung sind in der Quelle nicht enthalten. Inhaltlich weist die argumentative Struktur des Artikels die gleichen Elemente wie die beiden vorhergegangenen Artikel auf. Die inhaltlichen Beschreibungen der Handlung sowie der Spielmechaniken fokussieren sich dabei auf zwei Dinge – die Gewaltziele (in Form von Zombies) sowie die vielfältigen überzeichneten Waffenkonstruktionen.⁶⁰⁷ Überschneidungen

606 Q29, S. 1.

607 Ebenso wie die anderen Fachmagazine hebt auch die *4players* die Vielzahl an ironisierten Waffen anhand einiger Beispiele hervor: »So z.B. die verschiedenen mit MGs oder Granatwerfern ausgerüsteten Riesenstoffbären. Oder der umfunktionierte Laubsauger, der Dildos verschießt.« (Q29, S. 3).

beider Themenbereiche erfolgen abermals auf Grundlage von Beschreibungen des Waffeneinsatzes gegen die untoten Gegnerhorden. So sind »die über 300 Waffen aus allen Bereichen, [...] vor allem als zusammengeschraubte Kombo-Werkzeuge (sic!) sehr mächtig« und machen »selbst aus größeren Ansammlungen schnell Zombie-Döner.«⁶⁰⁸ In Bezug auf die Fahrzeuge zeigt sich die gleiche Darstellungsstruktur.

»Denn spätestens wenn man den ›Rollerhawg‹ hat (eine Mischung aus Dampfwalze mit Klingen sowie Chopper) und im wahrsten Sinne des Wortes durch die Zombies pflügt, sind die Übergangsausflüge in einen neuen Stadtteil zwar ebenso spaßig wie die Frontalangriffe auf die ›normalen‹ Zombieguppen, aber keine Herausforderung mehr.«⁶⁰⁹

Umgangssprachliche Formulierungen wie »Zombie-Döner« oder »durch die Zombies pflügt« stellen Anlehnungen an die Jugendsprache dar, durch die die zumeist jugendliche Zielgruppe direkt adressiert wird. Inhaltlich wird zudem die untergeordnete Funktion der Untoten im Spiel unterstrichen. So suggeriert der Abschnitt, dass diese lediglich als unpersönliche Gewaltziele fungieren, die stets in Massen auftreten und deren scharenweises Ableben den eigentlichen Spielspaß in *Dead Rising 3* ausmacht.

Die Beschreibungen machen deutlich, dass die überzeichnete Gewalt auch in diesem Testartikel als ein unterhaltsames Spielelement aufgefasst wird. Lediglich an einer Stelle wird Kritik am Spiel geübt. Diese ist ausschließlich technischer Natur und bezieht sich in keiner Weise auf die Handlung oder die Gewaltinszenierung. Die »Clipping-Probleme« sowie »[...] die langsam ins Bild materialisierenden Gebäudefassaden [...]«⁶¹⁰ sind hier die einzigen Elemente, die den Spielspaß trüben könnten.

Die ironisierten Gewalthandlungen gegen große Mengen an untoten Gegnern bewertet der Artikel als einen direkten Indikator für Spielspaß. Die sehr bildhaften Beschreibungen des Waffenbaus und des Kampfes gegen Horden von Gegnern vermitteln ein durchgehend positives Bild vom Spiel, das am Ende des Artikels im Fazit: »Fans von ungezwungenem Zombie-Spaß können zugreifen.«⁶¹¹ kulminiert. Der Leserschaft wird hiermit eine (bis auf die technischen Mängel) nahezu uneingeschränkte Kaufempfehlung ausgesprochen.

Zusammenfassung

Alle drei ausgewerteten Artikel weisen starke inhaltliche Überschneidungen auf, welche sich in zwei zentralen Merkmalen zusammenfassen lassen:

1) Inhaltliche Erläuterungen zum Spiel bestehen hauptsächlich aus Beschreibungen der Waffen und Fahrzeuge sowie deren Einsatz gegen große Gegnergruppen. Der ironisierte Charakter dieser Objekte wird dabei stets mithilfe humoristischer Beschreibungen hervorgehoben. Hierzu gehören beispielsweise Erwähnungen der »mechanischen

608 Q29, S. 2.

609 Q29, S. 2.

610 Q29, S. 3.

611 Q29, S. 4.

Messer-Katze«⁶¹², dem »vollgepanzerten Fahrzeug mit montierten Raketenwerfern«⁶¹³ sowie dem »Laubsauger, der Dildos verschießt.«⁶¹⁴

Die Betonung der humoristischen Spielelemente erfüllt die Aufgabe, dass explizite Gewaltdarstellungen (abgetrennte Körperteile, Blutfontänen, etc.) von den Leser*innen als eher realitätsfern wahrgenommen und somit in ihrer potenziellen Problematisierbarkeit entschärft werden. Auf dieser abstrahierten Deutung des Sachverhalts aufbauend wird der Gewaltdarstellung ein hoher Unterhaltungswert zugeschrieben. So verlieren drastische Gewalteinzenierungen in dem Moment ihre Wirkung, wenn die Verletzungen durch einen Dildo verschießenden Laubsauger zugefügt wurden.

Gemeinhin wird der Zombie (als anthropomorpher Gegnertypus) in allen drei Quellen auf seine bloße Funktion als Gewaltziel reduziert. Die schiereren Massen an Untoten sowie deren schnelles und zumeist effektvolles Ableben verhindern eine persönliche Identifizierung mit ihnen. Als virtuelle Akteure bleiben sie somit homogen und identitätslos. Dies ist ebenfalls den Beschreibungen der Gewalthandlungen in den drei Artikeln zu entnehmen. Die häufige Verwendung von umgangssprachlichen Begriffen wie »zermetzeln«⁶¹⁵, »abzufackeln«⁶¹⁶ oder Bezeichnungen wie »Zombie-Döner«⁶¹⁷ stellen sprachliche Mittel dar, die die ausführbaren Gewalthandlungen relativieren und hierdurch zugleich legitimieren.

2) Eine problematisierende Haltung der Fachjournalisten gegenüber den Gewaltinhalten in *Dead Rising 3* ist in keinem Artikel erkennbar. Keiner der drei Artikel problematisiert selbstständig die Gewaltdarstellungen, obwohl auf die mögliche Außenwirkung des hohen Gewaltgrads zumindest im Artikel auf *Xboxfront.de* eingegangen worden ist. Die Aussage, dass es fraglich sei, »ob eine ungeschnittene Version in Deutschland erscheinen kann«, in Kombination mit dem Hinweis, dass sich »auch deutsche Gamer – notfalls über Umwege – auf jede Menge Blut und umherfliegende Körperteile freuen können«⁶¹⁸, stellt eine direkte konkrete Umdeutung des Sachverhalts dar. Diese Umdeutung verläuft diametral zur Problemdeutung des Jugendmedienschutzes bzw. der BPjM, da die ludische Gewalt nicht als ein Problem empfunden wird, die restriktive Politik des Jugendmedienschutzes hingegen schon.

Die indirekte Einstufung der Gewaltinhalte als unproblematisch zeigt sich auch in den abschließenden Bewertungen des Spiels. Jeder der drei Artikel hebt explizit den Spielspaß hervor, der durch das Ausschalten großer Gegnermassen mit möglichst absurden Waffen entsteht. Positive Bewertungen wie »Gaudi«, »spaßiger Spielplatz«⁶¹⁹,

612 Q27.

613 Q28.

614 Q29, S. 3.

615 Q27.

616 Q28.

617 Q29, S. 2.

618 Q28.

619 Q27.

»macht Spaß und zwar richtig«⁶²⁰ oder »Zombie-Spaß«⁶²¹ werden gezielt eingesetzt, um den violenten Spielinhalten einen hohen Unterhaltungswert zuzuschreiben.

In ihren Argumentationen weisen alle drei Testartikel eine sehr homogene Struktur auf. Wie zumeist üblich bei fachjournalistischen Artikeln, so sind auch die vorliegenden Quellen stark von der persönlichen Haltung des verfassenden Journalisten geprägt. Diese persönliche Meinung des jeweiligen Autors stellt das zentrale variable Bewertungselement dar. Die Nicht-Problematisierung der Gewaltinhalte, die alternative Problematisierung des Jugendmedienschutzes sowie die direkte Einbindung einer angenommenen Leser*innen-Meinung (»auch deutsche Gamer – notfalls über Umwege – auf jede Menge Blut und umherfliegende Körperteile freuen können«⁶²²) sind hierfür die maßgeblichen Kennzeichen. Da abseits vereinzelter Problematisierungen des Jugendmedienschutzes sowie der technischen Umsetzung des Spiels keine übergeordneten Problemkomplexe festzustellen sind, kann in keinem der Artikel von einer tiefergehenden Problematisierungsstruktur gesprochen werden. Die drastischen Darstellungen von Computerspielgewalt in *Dead Rising 3* werden somit magazinübergreifend als nicht problematisch erachtet.

8.5.2.3 Sach- und Ratgeberliteratur

Dead Rising 3 wird in keiner der hier untersuchten Publikation der Sach- und Ratgeberliteratur behandelt, weshalb keine weitere Analyse vorgenommen werden kann. Ein möglicher Grund könnte die mangelnde Bekanntheit des Titels in der Öffentlichkeit sein. Da das Spiel aufgrund der Indizierung nicht regulär in Deutschland vertrieben werden konnte, steht es möglicherweise außerhalb der öffentlichen Wahrnehmung. Eine weitere Hypothese wäre ein genereller Rückgang expliziter Problematisierungen von Computerspielgewalt im Bereich der S-/R-Literatur um das Jahr 2013 herum.

8.5.3 Gegenüberstellung der Ergebnisse

Die Analyse der Prüfberichte hat gezeigt, dass sowohl die vorläufige Indizierung im vereinfachten Verfahren als auch die nachfolgende Indizierung im 12er Gremium durch die Einstufung der Spielinhalte als »schwer jugendgefährdend«⁶²³ begründet wird. Der juristische Tatbestand *Schwere Jugendgefährdung* fungiert innerhalb der Problematisierungsstruktur als ein Problemkomplex zweiten Grades (PK2), der alle drei Problemkomplexe ersten Grades (PK1) in sich zusammenfasst. Das Problemwissen aller drei untergeordneten PK1 (*Darstellung von rücksichtsloser und drastischer Gewalt, Gewalt gegen menschenähnliche Wesen, Zweckentfremdungen von jederzeit verfügbaren Gegenständen*) wird dabei mit der Rechtsnorm § 131 Abs. 1 StGB begründet. Hierbei erfüllt der Paragraph zwei Funktionen: Einerseits gibt er Deutungsstrukturen vor, die sich auf die Gewaltinhalte

620 Q28.

621 Q29, S. 4.

622 Q28.

623 Q12, S. 11.

in *Dead Rising 3* anwenden lassen und somit die Problemdeutungen der Prüfstelle rechtlich legitimieren. Andererseits wird durch die Anwendbarkeit der Rechtsnorm zugleich die strafrechtliche Relevanz der Spielinhalte bestätigt.

Variable Bewertungselemente treten hingegen nur in Form gelegentlicher Emotionalisierungen (»tödliche Massenvernichtungswaffen«⁶²⁴, »den Zombies den Schädel einschlagen«⁶²⁵) auf, wodurch ein Unterschied zu den beiden vorhergegangenen Prüfberichten erkennbar wird. Verwiesen diese in ihren variablen Bewertungselementen noch auf globalpolitische Konflikte (*Irakkrieg* in *C&C: Generals*) oder aktuelle innergesellschaftliche Problemdiskurse (Amokläufe in *CoD: MW 2*), so erfolgt die Bewertung von *Dead Rising 3* in beiden Indizierungsberichten maßgeblich auf Grundlage statischer Bewertungselemente wie das JuSchG oder das StGB.⁶²⁶

Ein möglicher Erklärungsansatz für den gewachsenen Einfluss statischer Bewertungselemente auf die Deutung von Computerspielgewalt könnte eine generelle Versachlichung der Prüfpraxis sein. Subjektive Deutungsweisen der Bewertenden werden durch juristische Normierungen abgelöst. Ähnliche Sachverhalte führen so zu ähnlichen Prüfergebnissen, da der Einfluss variabler Bewertungselemente möglichst reduziert ist. Eine weitere These könnte eine Art »automatisierter Prüfvorgang« sein, der die Argumentationen der beiden vorhergegangenen Indizierungsentscheidungen zu *Dead Rising 1* und *2* lediglich wiederholt, ohne dabei auf variierende Sachzusammenhänge oder persönliche Auffassungen der Bewertenden einzugehen. Die Problematisierungsstruktur der beiden Vorgänger wurde für *Dead Rising 3* schlicht übernommen.⁶²⁷ Für diese These spricht auch der Einsatz des transformativen Bewertungselements der *ständigen Prüfpraxis*, welches ebenfalls ein Deutungsmuster darstellt, dessen juristische Legitimität über vorhergegangene und bewährte Entscheidungen begründet wird.

Analog zu den Prüfberichten weisen die fachjournalistischen Artikel ein Deutungsmuster auf, das den Ansichten der Bundesprüfstelle diametral entgegensteht. Dies wird im Fall von *Dead Rising 3* anhand von zwei Merkmalen besonders deutlich – dem Fokus auf ironisierte Gewaltdarstellungen sowie die generelle Nicht-Problematisierung der Gewaltinhalte. Die Fachjournalisten bewerten die Gewalt in *Dead Rising 3* nicht als ein Problem, sondern heben diese als ein explizites Kaufargument hervor. Positive Bewertungen wie »Gaudi«, »spaßiger Spielplatz«⁶²⁸ oder »macht Spaß und zwar richtig«⁶²⁹ sowie vielfältige Beschreibungen der Tötungsvorgänge mithilfe umgangssprachlicher (und gewalt-relativierender) Formulierungen wie »zermetzeln«⁶³⁰ oder »abzufackeln«⁶³¹ beschreiben die Gewalthandlungen als einen zentralen Spielbestandteil und

624 Q12, S. 3.

625 Q12, S. 3.

626 Der Prüfbericht des 12er-Gremiums ist in seiner Argumentation und Problematisierungsstruktur inhaltsgleich zum vorläufigen Prüfbericht des 3er-Gremiums.

627 Vgl. Q12, S. 2.

628 Q27.

629 Q28.

630 Q27.

631 Q28.

definieren hierüber den Spielspaß. Ausführliche Beschreibungen ironisierter Waffen (»Laubsauger, der Dildos verschießt«⁶³²) betonen den Unterhaltungswert zusätzlich.

Die wenigen Problematisierungen in den drei Artikeln thematisieren ausschließlich die technischen Mängel des Spiels. Lediglich an einer Stelle wird eine indirekte Kritik am deutschen Jugendmedienschutz geübt:

»Wie die Vorgänger ist der Gewaltgrad auch in Dead Rising 3 ziemlich hoch und es ist wirklich mehr als fraglich, ob eine ungeschnittene Version in Deutschland erscheinen kann. Aufgrund der Tatsache, dass die neue Xbox One aber Codefree daherkommt, werden sich auch deutsche Gamer – notfalls über Umwege – auf jede Menge Blut und umherfliegende Körperteile freuen können.«⁶³³

Der Absatz des Artikels auf *Giga.de* vermittelt den Anschein, dass der Autor die Indizierungs politik der BPjM als eine Einschränkung für die Spieler*innen empfindet. Diesem ist offenbar klar gewesen, dass der Gewaltgrad des Spiels von der BPjM als jugendgefährdend eingestuft wird, woraufhin an die Leserschaft der Hinweis ergeht, wie die Einschränkungen durch eine Indizierung umgangen werden können.

Die Problematisierungsstrukturen in den Artikeln sind, im Gegensatz zu den Prüfberichten, ausschließlich von variablen Bewertungselementen geprägt. Drei inhaltliche Merkmale festigen diese Einstufung:

- die Einbindung persönlicher Deutungsweisen der Journalist*innen
- die angenommene Deutungsweise der Spieler*innen- bzw. Leserschaft⁶³⁴
- der Gebrauch einer gewaltrelativierenden Schreibweise.

Alle drei Merkmale dienen einerseits der Darstellung der eigenen subjektiven Deutungsweisen (bzw. der in der Spielerschaft akzeptierten Deutung) und andererseits der Abgrenzung zu alternativen institutionalisierten Problemdeutungen (bzw. die Gegen deutung auf *Giga.de*). Die variabel geprägte Bewertungsstruktur des Fachjournalismus unterscheidet sich daher merklich von der überwiegend statischen Problematisierungsstruktur der Prüfberichte.

Die Bewertung von anthropomorphen Gewaltzielen macht die inhaltliche Gegensätzlichkeit beider Kollektivakteure besonders deutlich. So hebt der Fachjournalismus die Gewalthandlungen gegen die untoten Gegnerhorden explizit als ein positives Bewertungskriterium hervor. Die Zombies werden dabei als eine homogene und gesichtslose Masse von potenziellen Gewaltzielen dargestellt, deren einzige Funktion darin besteht in möglichst großen Mengen mit möglichst absurden Waffen und Fahrzeugen beseitigt zu werden. Formulierungen wie »Zombie-Döner«⁶³⁵ oder »Zombie-Spaß«⁶³⁶

632 Q29, S. 3.

633 Q28.

634 Bspw. suggeriert die Aussage, dass »deutsche Gamer [sich] – notfalls über Umwege – auf jede Menge Blut und umherfliegende Körperteile freuen können« eine allgemeine Akzeptanz violenter Spielinhalte innerhalb der Spielerschaft (Q28).

635 Q29, S. 2.

636 Q29, S. 4.

verdeutlichen diesen direkten Zusammenhang aus Gewalt gegen die Untoten und dem Erleben von Spielspaß.

Die beiden Prüfberichte lehnen eine Unterscheidung zwischen menschlichen und anthropomorphen Gewaltzielen hingegen gänzlich ab. Der Problematisierungen innerhalb des Problemkomplexes *Gewalt gegen menschenähnliche Wesen* verweisen explizit auf § 131 Abs. 1 StGB, der ebenfalls »Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen«⁶³⁷ miteinander gleichsetzt. Die ausschließlichen Verweise auf das StGB sowie auf die *Spruchpraxis* der Bundesprüfstelle⁶³⁸ zeigen, dass situative oder subjektiv-geprägte Deutungsweisen keinerlei Einfluss auf die Gewaltbewertungen genommen haben.⁶³⁹

Abschließend soll in Kürze noch auf eine weitere institutionelle Wechselwirkung eingegangen werden – dem Umgang des Fachjournalismus mit Indizierungen. Anders als in den Fällen von *C&C: Generals* oder *CoD: Modern Warfare 2* ist zur Veröffentlichung des Spiels keine an den deutschen Markt angepasste Version des Titels herausgegeben worden. Dies führte dazu, dass die Zahl der Testartikel (in Deutschland⁶⁴⁰) auffällig geringer war als bei den vorhergegangenen Titeln. Jörg Luibl – der Chefredakteur der *4Players* – verwies auf Nachfrage auf eine rechtliche »Grauzone«⁶⁴¹, die es nicht ganz eindeutig mache, ob ein fachjournalistischer Testartikel auch als Werbung gewertet werden könne. Die Entscheidung, ob nun ein Artikel zu einem indizierten Spiel veröffentlicht wird, obliegt daher den Verantwortlichen des jeweiligen Fachmagazins. Sowohl die geringe Zahl an verfügbaren deutschen Testartikeln zu *Dead Rising 3* sowie die Aussage Luibls weisen auf konkrete Wechselprozesse zwischen dem Jugendmedienschutz und dem Fachjournalismus hin. Indizierungen nehmen somit (neben der Spieleindustrie und der Spielerschaft) Einfluss auf die Berichterstattung im deutschen Fachjournalismus. Die Tatsache, dass nicht eindeutig geklärt ist, ob ein Testartikel auch unter das mit einer Indizierung einhergehende Werbeverbot fällt, sorgt dafür, dass die finale Entscheidung über eine Veröffentlichung ausschließlich der individuellen Entscheidung des jeweiligen Fachmagazins unterworfen ist.

637 Vgl. § 131 Abs. 1 StGB.

638 »Spiele, die den Spieler zur Vernichtung menschlicher bzw. menschenähnlicher Wesen auffordern und diese Vorgänge detailfreudig und darüber hinaus so darstellen, dass die Tötungsvorgänge als besonders brutal eingestuft werden müssen, sind in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle stets als jugendgefährdend eingestuft worden.« (Q12, S. 8).

639 Auffällig ist, dass die Frage nach einer möglichen Unterscheidbarkeit zwischen den beiden Gewalttypen von der USK ausgegangen war. Diese hatte bei ihrer eigenen Prüfung des Titels einen Zweifelsfall angemeldet und die Entscheidung daraufhin an die BPjM weitergereicht. Die Tatsache jedoch, dass die USK den beiden (nahezu inhaltsgleichen) Vorgängern der *Dead Rising*-Reihe eine Jugendfreigabe zuvor verweigert hatte, deutet auf eine veränderte Gewaltbewertung hin (Vgl. Q12, S. 2).

640 Testartikel aus Österreich lassen sich hingegen ohne nennenswerte Einschränkung vorfinden.

641 Q29, S. 1.