

# Inhalt

---

<b>1. Einleitung</b> .....	9
<b>2. Fragestellung und Forschungsstand</b> .....	13
<b>3. Die Erforschung sozialer Probleme</b> .....	17
3.1 Was ist hier eigentlich das Problem? .....	17
3.2 Die Soziologie sozialer Probleme .....	19
3.3 Sachverhalt vs. Problemmuster – Das Kokonmodell sozialer Probleme .....	21
3.4 Der Institutionsbegriff im Kontext sozialer Probleme .....	27
3.4.1 Institutionelle Problematisierungen .....	27
3.4.2 Problematisierungsprozesse im Kontext hegemonialer Deutungsstrukturen .....	32
<b>4. Drei historische Ansätze zum Computerspiel – Medium, Feindbild, Kulturgut</b> .....	35
4.1 Kurze Historie, Demografie und wirtschaftliche Bedeutung .....	35
4.2 Baller-, Kriegs- und Killerspiele – Eine Problemgeschichte .....	38
4.3 Verbote als Lösung? – Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) .....	45
<b>5. Zur soziokulturellen Bedeutung von Gewalt</b> .....	53
<b>6. Computerspielgewalt – Eine Eingrenzung</b> .....	59
6.1 Das Klassifizierungsproblem violenter Spielinhalte .....	59
6.2 Real vs. ludisch-virtuell .....	61
<b>7. Methodik – Forschungsdesign, Datenerhebung und Auswertung</b> .....	67
7.1 Das Kokonmodell – Theoretische Grundlagen des Analysemodells .....	69
7.2 Die Problemmusteranalyse .....	72
7.2.1 Struktur von Problemmustern .....	73
7.2.2 Problemkomplexe und Bewertungselemente – Zwei Analysemodelle .....	74
7.3 Drei institutionelle Untersuchungsfelder (Kollektivakteure) .....	81
7.3.1 Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) .....	82
7.3.2 Der deutsche Computerspiel-Fachjournalismus .....	83

7.3.3	Die Sach- und Ratgeberliteratur (S-/R-Literatur) .....	86
7.3.4	Zusammenfassung .....	87
7.4	Wie lässt sich Gewalt lesen? –	
	Konzeption einer Gewaltanalyse .....	88
7.4.1	Computerspiele als Text .....	88
7.4.2	Typologie virtueller Gewaltdarstellungen .....	92
7.4.3	Auswahlkriterien für das Quellenmaterial und den Untersuchungszeitraum .....	99
<b>8.</b>	<b>Auswertung des Materials</b> .....	<b>103</b>
8.1	River Raid .....	103
8.1.1	Gewaltanalyse .....	104
8.1.2	Problemmusteranalyse .....	106
8.1.3	Gegenüberstellung der Ergebnisse .....	114
8.2	Doom .....	115
8.2.1	Gewaltanalyse .....	116
8.2.2	Problemmusteranalyse .....	118
8.2.3	Gegenüberstellung der Ergebnisse .....	154
8.3	Command & Conquer: Generals .....	160
8.3.1	Gewaltanalyse .....	161
8.3.2	Problemmusteranalyse .....	163
8.3.3	Gegenüberstellung der Ergebnisse .....	187
8.4	Call of Duty: Modern Warfare 2 .....	191
8.4.1	Gewaltanalyse .....	192
8.4.2	Problemmusteranalyse .....	194
8.4.3	Gegenüberstellung der Ergebnisse .....	219
8.5	Dead Rising 3 .....	223
8.5.1	Gewaltanalyse .....	224
8.5.2	Problemmusteranalyse .....	226
8.5.3	Gegenüberstellung der Ergebnisse .....	243
<b>9.</b>	<b>Ergebnisse der Problemmusteranalysen</b> .....	<b>247</b>
9.1	Quantitatives Verhältnis von Thematisierung und Problematisierung .....	247
9.2	Ergebnisse der Problemmusteranalysen .....	252
9.2.1	Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (bzw. Schriften) .....	252
9.2.2	Computerspiel-Fachjournalismus .....	268
9.2.3	Sach- und Ratgeberliteratur .....	280
9.3	Gegenüberstellung der Ergebnisse .....	294
9.3.1	Inhaltlicher Vergleich der ermittelten Problemmuster .....	294
9.3.2	Problematisierungsstrukturen und Diskursstrategien .....	296
9.3.3	Merkmale eines sozialen Problems .....	300
9.3.4	Erklärungsansätze: Akteurspezifische Eigeninteressen und öffentliche Problemdiskurse .....	302
<b>10.</b>	<b>Fazit und Ausblick</b> .....	<b>309</b>

<b>11. Quellenverzeichnis und Anhang</b> .....	317
Literatur .....	317
Internet .....	320
Unveröffentlichte Quellen .....	323
Verzeichnis der ausgewerteten Quellen .....	324
Computerspiele .....	324
Indizierungsberichte .....	325
Fachjournalismus .....	325
Sach- und Ratgeberliteratur .....	326

