

7. Methodik – Forschungsdesign, Datenerhebung und Auswertung

Der folgende Abschnitt behandelt die methodische Konzeption des Forschungsdesigns. In den vorhergegangenen Abschnitten wurden Theorien und Konzepte vorgestellt, die helfen sollen, die gestellte Forschungsfrage nach der institutionellen Problematisierung von Computerspielgewalt zu beantworten. Drei Begriffe waren bisher von übergeordneter Bedeutung – *Soziale Probleme*, *Institutionen* und *Problemmuster*.

Der Begriff *Soziales Problem* fungiert als ein theoretisches Kategorienkonzept, das sich sowohl auf zeitlicher, räumlicher und kultureller Ebene sowie nach Graden der Emotionalisierung beziehungsweise Versachlichung differenzieren lässt. Die Umdeutung eines sozialen Sachverhalts zu einem sozialen Problem erfolgt über die Verbreitung von Problemmustern, also jene mit Problemwissen versehenen Umdeutungsversuche, die darauf abzielen, die öffentliche Wahrnehmung des thematisierten Sachverhalts zu verändern, indem dieser beispielsweise als gefährlich oder anderweitig problematisch dargestellt wird. Vor diesem Hintergrund haben wir uns mit der Rolle von Institutionen und ihrem Einfluss auf öffentliche Problematisierungsprozesse beschäftigt. Die *Benennbarkeit des Problems* sowie dessen *gesellschaftliche Relevanz* stellten sich als die zentralen Kategorien der institutionellen Bestimmung eines sozialen Problems heraus.

Um die Frage nach der institutionellen Bewertung von Computerspielgewalt zu beantworten, soll der methodische Teil dieser Arbeit auf die Untersuchung dreier institutioneller Akteure ausgerichtet sein. Sowohl die *Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien*, der Computerspiel-Fachjournalismus als auch die Sach- und Ratgeberliteratur wirken aktiv auf den öffentlichen Diskurs um Computerspielgewalt ein und sind als Träger und Überträger spezifischen Problemwissens somit geeignete Untersuchungsfelder. Mithilfe inhaltlicher Analysen von Indizierungsberichten, fachjournalistischen Artikeln sowie Schriften der Sach- und Ratgeberliteratur sollen Problemmuster herausgearbeitet und miteinander in Relation gesetzt werden. Eine mögliche Forschungshypothese, die zu überprüfen wäre, ist die Annahme, dass der Konsum gewalthaltiger Computerspiele an sich gar kein soziales Problem darstellt, sondern Computerspiel-

gewalt als sozialer Sachverhalt erst über bestimmte Institutionen zu einem sozialen Problem hochstilisiert wurde.

Für die Untersuchung der institutionellen Problematisierung von Computerspielgewalt in den letzten 30 Jahren ist der empirische Teil dieser Arbeit in zwei analytische Einheiten unterteilt – *Gewaltanalyse* und *Problemmusteranalyse*. Mittels der Gewaltanalyse sollen zunächst die Gewaltdarstellungen in den fünf untersuchten Spielen ausgewertet und kategorisiert werden. Es ist wichtig, dass dies vor der Untersuchung der institutionellen Diskursfragmente geschieht. Der Grund hierfür ist eine mögliche subjektive Färbung im institutionellen Quellenmaterial, die zu erheblichen Abweichungen in der Bewertung der tatsächlichen Ist-Zustände führen kann. Wenn beispielsweise »Institution A« die Gewalt in einem Spiel beschreibt, ist diese Beschreibung womöglich nicht kongruent mit der Aussage von »Institution B«. Eine Auswertung der Aussagen von »Institution A« und »B« kann zwar deren individuelle Sicht- und Deutungsweise auf das Medium wiedergeben, vermag diese aber nicht in Relation zu den tatsächlich im Spiel enthaltenen Gewaltinhalten zu setzen. Wir könnten also nie mit Sicherheit sagen, ob »Institution A« mit ihrer drastischen Beschreibung der Spielinhalte nicht vielleicht übertreibt oder ob »Institution B« mit ihren relativierenden Aussagen nicht untertreibt.

Um dieses Problem zu umgehen, ist der zentralen Problemmusteranalyse die qualitativ-inhaltsanalytische Gewaltanalyse vorgeschaltet. Darin sollen real erfahrbare Gewaltinhalte in ein deduktives Kategoriensystem übertragen werden, um den Ist-Zustand eines jeden untersuchten Gewaltspiels zu ermitteln. Dies ermöglicht sowohl eine intersubjektive Vergleichbarkeit als auch die Chance, Gewaltinhalte zwischen den einzelnen Spielen miteinander zu vergleichen. Hinweise auf gezielte Fehldarstellungen oder anderweitige Abweichungen in den institutionellen Bewertungen ließen sich auf diese Weise herausarbeiten.

Die Gegenüberstellung der Ergebnisse aus Gewalt- und Problemmusteranalyse anhand von fünf indizierten Computerspielen umfasst einen Untersuchungszeitraum von insgesamt 30 Jahren (1984–2014). Die zeitlichen Abstände zwischen den Problematisierungen der einzelnen Titel soll dabei Aufschluss über sich verändernde Problem- und Bewertungsmuster innerhalb dieses Zeitraums liefern. Rolf Nohr schreibt hierzu:

»Da davon auszugehen ist, dass solche Wissensdiskurse aber keineswegs ihren Niederschlag nur in einer abgegrenzten und abgeschossenen Debatte finden, sondern dass ein solches Wissen auf alle Fälle nicht nur hochvariabel und historisch transformativ auftritt, sondern sich eben »quer« zu allen möglichen Anordnungen bewegen müsste, kann eine Analyse sich kaum nur auf einen so eng abgegrenzten Äußerungskanon wie eine punktuelle und tagesaktuelle Diskussion beziehen.«¹

Nohr weist hier auf den hochgradig transformativen Charakter eines Problemdiskurses hin, der sich durch die Betrachtung einzelner Diskursfragmente nicht ausreichend fassen lässt. Die Ausweitung des Untersuchungszeitraums auf 30 Jahre entspricht daher seiner Forderung nach einem historisch-orientierten Forschungsdesign, das es vermag, Entwicklungen in der öffentlichen Problemdeutung und Problemwahrnehmung zu erfassen. Der Zeitraum von 1984 bis 2014 deckt dabei einen wichtigen Ausschnitt

1 Nohr 2010, S. 7.

der kulturhistorischen Entwicklung des Mediums vom subkulturellen Nischenphänomen zur gesellschaftlich akzeptierten Populärkultur ab. Eine genauere Beleuchtung des Gewaltdiskurses in dieser Zeit kann interessante Aufschlüsse über sich verändernde Gewaltwahrnehmungen innerhalb und zwischen den drei untersuchten Kollektivakteuren liefern.

7.1 Das Kokonmodell – Theoretische Grundlagen des Analysemodells

In Abschnitt 3.3 haben wir uns bereits mit den Grundzügen des Kokonmodells nach Michael Schetsche auseinandergesetzt, weshalb es in diesem Abschnitt nun darum geht, das Modell an die Forschungsfrage anzupassen und weitere relevante Begrifflichkeiten definitorisch festzulegen. Hierzu muss die Deutungsmusteranalyse zunächst noch einmal sinnvoll von der Problemmusteranalyse abgegrenzt werden.

Wenn wir den vermeintlich negativen Einfluss von Computerspielgewalt als ein potenzielles soziales Problem untersuchen wollen, dann müssen wir uns zunächst fragen, ob und wie sich die komplexe Bandbreite an Merkmalen überhaupt inhaltsanalytisch fassen und auswerten lässt. Oder anders formuliert: Wie können wir (in Bezug auf den theoretischen Überbau des *Kokonmodells*) den Begriff *Soziale Probleme* definitorisch so eingrenzen, dass Aspekte wie Deutungsmacht, Wert- und Normhaltungen, Täter-Opfer-Relationen, aber auch Vorschläge zur Problembehebung sinnvoll darin enthalten sind? Hierzu macht Michael Schetsche einen Vorschlag, der den konzeptionellen Besonderheiten der Deutungsmusterforschung angepasst ist. *Soziale Probleme* sind hiernach definiert als:

»öffentliche Thematisierungen, bei denen soziale Akteure Forderungen materieller oder immaterieller Art an gesellschaftliche Instanzen stellen, in dem sie die Existenz sozialer Sachverhalte mit drei Eigenschaften behaupten:

1. Der betreffende Sachverhalt ist nach der dominierenden Werteordnung der Gesellschaft negativ zu bewerten und damit unerwünscht.
2. Es existieren Geschädigte oder Benachteiligte, die an ihrer Lage zumindest teilweise schuldlos sind.
3. Abhilfe oder wenigstens Linderung von Not ist im Rahmen der bestehenden Sozialordnung möglich und ethisch auch erstrebenswert.«²

Schetsches systematische Eingrenzung des Problembegriffs mag im Vergleich zu den vorhergegangenen Definitionen etwas unhandlich wirken, jedoch umfasst sie eine Vielzahl wichtiger Kriterien, die auch für unsere Fragestellung von Bedeutung sein können.

Wenn wir z. B. davon ausgehen, dass gewalthaltige Computerspiele als Verletzungen einer dominierenden Werteordnung (Gewalt als Problem im Kontext des Jugendschutzes) aufgefasst werden können, es also vermeintlich geschädigte Individuen gibt (Jugendliche im Allgemeinen oder auch die Opfer von Amokläufen) und eine offenkundig einfache Möglichkeit zur Bewältigung des Problems vorliegt (Verbot aller gewalthaltigen Spiele), DANN entspricht die Problematisierung violenter Spielinhalte in ihrer

2 Schetsche 2008, S. 48f.

Struktur durchaus den definitorischen Kriterien eines *sozialen Problems*. Wir können also davon ausgehen, dass wir es in problematisierenden Medienformaten formal mit Problemmustern zu tun haben, die den eigentlichen Sachverhalt als einen Verstoß gegen spezifische Werteordnungen interpretieren und verbreiten. Über die zugrundeliegenden gesellschaftlichen Ordnungsmuster, aber auch deren Entwicklungen kann die genaue Beleuchtung der Problemkonstruktion bzw. der Verlauf der jeweiligen Themenkarriere Aufschluss geben. Im Kontext des *Kokonmodells* wird der idealtypische Verlauf wie folgt skizziert:

»Das von *kollektiven Akteuren* formulierte *Problemmuster* deutet bestimmte soziale *Sachverhalte* als Verstoß gegen die gesellschaftliche Werteordnung (*Problemdeutung*). Die massenmediale Verbreitung dieser *Problemdeutung* erzeugt – unterstützt durch *Diskursstrategien* – bei der Bevölkerung und bei staatlichen Instanzen eine *Problemwahrnehmung*, welche den ursprünglichen Sachverhalt mit einem epistemologisch undurchdringlichen *Wahrnehmungskokon* umgibt: das *gesellschaftlich anerkannte soziale Problem*.«³

Das *Kokonmodell* erlaubt es, den Sachverhalt, die Problemgeschichte, die Problemmuster sowie die Kollektivakteure und ihre Diskursstrategien theoretisch miteinander in Relation zu setzen und empirisch zu untersuchen.

Bei der Rekonstruktion des Wahrnehmungskokons ist der Verlauf einer Themenkarriere von zentraler Bedeutung. Hierbei gilt es, die Entwicklung vom Problemmuster zur Problemdeutung und anschließend zu einer Problemwahrnehmung aufzuzeigen und anhand des Quellenkorpus schlüssig zu belegen. Zur Beantwortung unserer Forschungsfrage ist eine derart umfassende Analyse jedoch nicht zwingend notwendig, da diese auf den Inhalt und die zeitliche Entwicklung institutioneller Problemmuster abzielt. In diesem Fall kann der Fokus auf eine komparative Analyse eben jener Problemmuster begrenzt werden. Der Grund hierfür ist einfach: Ein einzelnes gewalthaltiges Computerspiel aus den 1980er-Jahren wird in der Öffentlichkeit anders bewertet als ein ähnlich gewalthaltiges Spiel in den 2010er-Jahren. Dieser Umstand lässt sich u. a. auf Veränderungen gesellschaftlicher Wahrnehmungs- und Bewertungsgrundlagen zurückführen.

Um nun aber diese Veränderungen innerhalb des zeitlich gewachsenen Wahrnehmungskokons in ihrer Gänze fassen zu können, müsste der gesamte Zeitraum von 30 Jahren mit allen Problemdiskursen zum Thema Computerspielgewalt untersucht werden. Eine derart umfassende Diskursanalyse wäre ein immenser Aufwand. Stattdessen kann der Fokus auf eine komparative Analyse von Problemmustern ausgesuchter Kollektivakteure gelegt werden. Dies hat den Vorteil, dass Veränderungsprozesse in den Problemdeutungen ausschnittsweise sichtbar gemacht und anschließend in ihrer inhaltlichen und historischen Entwicklung miteinander in Relation gesetzt werden können. Dadurch wird die Perspektive vom gesamten Entstehungsprozess einer Problemwahrnehmung auf die Anfänge einer Problematisierung durch einzelne institutionelle Akteure verlagert.

3 Ebd., S. 49.

Um institutionelle Problemmuster rekonstruieren zu können, muss zudem überlegt werden, über welche Wissens Elemente und Argumentationslinien ein bestimmter Sachverhalt als problematisch dargestellt werden kann. Das *Kokonmodell* bietet hierzu mit der Frage nach dem Problemwissen einen Ansatz, der gerade in Bezug auf Institutionen hilfreich ist. Verstehen wir Institutionen weiterhin als Produzenten und zugleich Produkte gesellschaftlicher Wert- und Normaus handlungen, so ist das Problemwissen ein wichtiger Teilaspekt bei der Konstruktion von *objektiver Wirklichkeit*:

»Problemwahrnehmungen basieren auf *kollektiv geteilten Wissensbeständen*, welche die soziale Wirklichkeit gleichzeitig abbilden und generieren. Die Rekonstruktion dieses *Problemwissens* bildet einen der Schwerpunkte der vom Kokonmodell angeleiteten empirischen Problemanalyse. Untersucht wird das Wissen, das von Akteuren erzeugt, in der Öffentlichkeit verbreitet und von verschiedensten gesellschaftlichen wie staatlichen Instanzen in die Praxis umgesetzt wird. Mittels des spezifischen Problemwissens werden Sachverhalte zu sozialen Problemen erklärt, Problemursachen und Betroffenengruppen definiert, Folgeschäden aufgezeigt und moralische Urteile gefällt sowie Bekämpfungsstrategien und die für sie zuständigen Instanzen festgelegt.«⁴

Über die Verbreitung von Wissen wird für die Menschen eine intersubjektive Realität geschaffen. Das Problemwissen ist durch seine warnende Funktion ebenso ein Teil dieser Realität – es bewahrt andere kollektive Akteure vor vermeintlichem Schaden, ohne dass diese zuvor eigene Erfahrungen mit dem thematisierten Problem machen mussten. Problemwissen ist somit ein elementarer Bestandteil von Problemmustern. Diese beinhalten die Blaupausen spezifischen Problemwissens, die erst über die mediale Distribution und die diskursive Aushandlung mit anderen Akteuren Veränderungen erfahren, bevor sie zu einem späteren Zeitpunkt als anerkannte Problemdeutungen ihren Eingang in die kollektive Wahrnehmung finden können. Dreht man diesen Prozess um, kann sich daraus allerdings ein Problem bei der Analyse ergeben: Ist ein bestimmter Sachverhalt bereits durch eine allgemein anerkannte Problemwahrnehmung umgedeutet worden, so ist es nur noch sehr schwer, den tatsächlichen Sachverhalt objektiv zu untersuchen, da ursprüngliche Deutungsweisen des Sachverhalts zum Teil überlagert werden.

Diese Überlagerungen müssen jedoch nicht zwangsläufig alle vorhergegangenen Deutungsweisen eines Sachverhaltes überschreiben. Schetsche argumentiert, dass neben der Umdeutung durch externe Problemmuster auch immer noch »von der *Problematisierung unabhängige* gesellschaftliche Wissensbestände«⁵ existieren. Unter dem Begriff der *konsensualen Sachverhalte* fasst er alternative Wissensvorräte zusammen, die in der Öffentlichkeit bereits anerkannt sind und somit von einer Umdeutung nicht so stark betroffen sind. Eine öffentliche Umdeutung des Alkoholismus als nicht-schädigend wäre beispielsweise schwierig, da den meisten Menschen die schädigenden Folgen übermäßigen Alkoholkonsums bereits bekannt sind. Über diese Problemdeutung besteht ein überwiegender Konsens.

4 Ebd., S. 107.

5 Ebd., S. 44.

Konsensuale Sachverhalte können auch bedeuten, dass ein spezifisches Problem nicht als problematisch angesehen oder der problematisierte Sachverhalt gänzlich anders gedeutet wird. Diese »Schnittmenge« der von allen am Diskurs Beteiligten übereinstimmend anerkannten Wissensbestände⁶ ist hier ausschlaggebend. Diese kann im Rahmen einer Analyse Aufschluss über vorherrschende Wert- und Normstrukturen aufzeigen, die von den Inhalten einer Problemdeutung nicht geschwächt oder abgeändert werden können. Die Wahrscheinlichkeit, *konsensuale Sachverhalte* empirisch nachweisen zu können, ist nicht immer gegeben, steigt jedoch mit der Forschungsfrage und dem Umfang des auszuwertenden Materials.

Eine Problematisierung, die eine große Uneinigkeit unter den Akteuren aufweist, wird hingegen als ein *virtuelles Problem*⁷ bezeichnet. *Virtuelle Probleme* basieren auf einer Vielzahl unterschiedlicher Deutungen eines problematisierten Sachverhalts, die durch Zweifel am Realitätsgehalt der postulierten Problemdeutung oder aber durch starke subjektive Eigenmeinungen hervorgerufen werden.⁸ Übergeordnete Wert- oder Normvorstellungen sowie diskursiv besonders wirkmächtige Deutungsweisen reichen in diesen Fällen nicht aus, um eine konsensuale Einigkeit unter den beteiligten Akteuren zu erzielen.

7.2 Die Problemmusteranalyse

Die vorangegangenen Ausführungen machen deutlich, dass es bei der Problemmusteranalyse weniger um eine Ermittlung »historisch-epochaler Gebilde, die jeweils gültig den Zeitgeist ausdrücken«⁹ geht, als vielmehr um eine empirische Untersuchung prototypischer Problematisierungsstrukturen. Um diese Strukturen am Beispiel von Computerspielgewalt aufdecken zu können, soll in dieser Arbeit der tatsächliche Sachverhalt empirisch ermittelt und den Problemdeutungen der drei untersuchten Kollektivakteuren gegenübergestellt werden. Exemplarisch werden hierfür insgesamt 40 Quellen ausgewertet. Der Vergleich des ermittelten Problemwissens mit den Ergebnissen der Gewaltanalyse entspricht Schetsches Forderung nach einer Untersuchung sozialer Sachverhalte »in einer Form [...], welche die diskursiven Transformationen des Wissens über soziale Sachverhalte angemessen berücksichtigt.«¹⁰

Das qualitativ-komparatistische ausgerichtete Forschungsdesign bietet durch die Gegenüberstellung des »Ist- und des (vermeintlichen) Soll-Zustands« die Möglichkeit, spezifisches Problemwissen aus Informationsträgern (Bücher, Zeitungsartikel, Fernsehberichte, etc.) erheben zu können, bevor es durch die individuelle Introspektion verschiedener kollektiver Akteure inhaltlich selektiert, modifiziert und über Anpassungen

6 Ebd., S. 45.

7 Ebd.

8 Ob diese Eigenmeinungen auf individuellen Wert- und Normvorstellungen beruhen oder ob damit anderweitige Zielsetzungen verfolgt werden, muss (je nach Fall und Fragestellung) aus dem Analysematerial heraus abgeleitet werden.

9 Overmann 2001, S. 38.

10 Schetsche 2008, S. 44.