

8. Auswertung des Materials

8.1 River Raid

River Raid aus dem Jahre 1982 ist ein Spiel des Publishers *Activision*, das zunächst für den *Atari 2600* und später auch für Heimcomputersysteme wie den *Commodore 64* erschien. Als der Markt der Videospiele Ende der 1970er-Jahre zusammenbrach und Heimcomputer mit Beginn der 1980er-Jahre für den Privatgebrauch erschwinglich wurden, war *River Raid* eines der ersten Spiele, die international vertrieben wurden. Die Spiele erschienen damals auf Disketten, die im Laden gekauft, aber auch mit geringem Aufwand raubkopiert werden konnten. Durch das Raubkopieren waren Computerspiele zu dieser Zeit für jeden leicht zugänglich, weshalb reguläre Verkaufszahlen heute keinen verlässlichen Rückschluss auf die damalige Verbreitung zulassen. Die wachsende Nachfrage von Computerspielen, unter zumeist männlichen Jugendlichen, führte zu einer neuen Ausrichtung im deutschen Jugendschutz. Erstmals begannen nun, neben Filmen und Büchern, auch Computerspiele in den Fokus zu rücken. Der Titel *River Raid* von 1982 spielt in diesem Kontext eine ganz besondere Rolle, denn es handelt sich hierbei um das erste in Deutschland indizierte Computerspiel.

Aufgrund der technischen Limitierungen früherer Computersysteme ist die eigentliche Spielmechanik in *River Raid* noch sehr minimalistisch ausgelegt. Die Spieler*innen übernehmen einen Kampffjet, der aus der Vogelperspektive einen Fluss entlang fliegt und dabei andere Schiffe und Flugzeuge abschießen muss. Der namensgebende Fluss fungiert dabei als eine spielinterne Grenze, da dieser von den Spieler*innen nicht verlassen werden darf. Für erfolgreich abgeschossene Objekte gibt es Punkte, die dem ebenfalls unten eingeblendeten Highscore gutgeschrieben werden. Das Ziel des Spiels besteht darin, bis zum Ende des Spiels zu überleben und dabei möglichst viele Punkte zu sammeln.

Das Verhalten der Gegner ist in der Regel von Passivität geprägt. Schiffe, Hubschrauber und Flugzeuge bewegen sie sich nur geringfügig auf dem Bildschirm und geben ihrerseits nur gelegentlich Schüsse auf den Kampffjet ab. Zusätzliche Schwierigkeit sind das Ausweichen aufkommender Hindernissen (meistens kleinere Inseln) auf dem Fluss und das gezielte Einsammeln kleiner, mit dem Wort »FUEL« beschrifteter

Treibstofftanks. Leert sich die unten eingeblendete Treibstoffanzeige gänzlich, stürzt der Kampfjet einfach ab.

Als ein Vertreter der frühen Computerspiele weist *River Raid* ein noch sehr rudimentäres Gameplay ohne tiefergehende Narration oder spielerische Abwechslung auf. Eine zusammenhängende Handlung, die das Spielgeschehen begründet und die Rollen von Spieler*innen und Gewaltzielen narrativ definieren könnte, gibt es nicht. Auch die Grafik ist sehr reduziert und detailarm. Das Spiel verfügt über nur wenige Farben und eine sehr niedrige Auflösung. Zudem gibt es keine Musik, sondern lediglich ein dröhnendes Rauschen, das den Flug des Jets simuliert. Der Abschuss feindlicher Objekte wird hingegen durch ein abstraktes, rauschendes Knallgeräusch unterstrichen.

8.1.1 Gewaltanalyse

Anhand des deduktiven Kategoriensystems lassen sich die Gewaltdarstellungen in *River Raid* wie folgt typisieren:

Audio-visuelle Gewaltdarstellung: Die Gewaltdarstellung ist sowohl *natürlich*, da ein reales Setting verwendet wurde (ein militärischer Konflikt, symbolisiert durch ein einzelnes Kampfflugzeug), als auch *moderat*, da sich die Gewalt (auch aufgrund der damaligen technischen Möglichkeiten) hier in einer sehr abstrakten Darstellung manifestiert. Beispielsweise geben die getroffenen Gegner nach einem Treffer lediglich ein diffuses Explosionsgeräusch von sich und lösen sich in einzelne Pixel¹ auf.² Es gibt keinerlei Bluteffekte oder anderweitig drastische Gewaltdarstellungen.

Allgemeine inszenatorische Wahrnehmungsebene: Die symbolische Darstellung der Gewalt kann als *ernsthaft* eingestuft werden, da keinerlei ironisierende oder anderweitige abstrahierende Stilmittel erkennbar sind. Das Spiel verbleibt stattdessen durchgängig in einem realitätsnahen Militärsetting verhaftet.³ Violente Spielhandlungen (die Abschüsse von Gegnern) werden zudem weder verdeckt noch angedeutet dargestellt, sondern sind von den Spieler*innen stets wahrnehmbar. Sie sind daher als *explizit* Gewaltdarstellungen zu kategorisieren.⁴

Personelle Wahrnehmungsebene: Die unmittelbare Involvierung der Spieler*innen in das Spielgeschehen und das komplette Fehlen von verbündeten Spielfiguren (oder gar menschlichen Mitspieler*innen) spricht dafür, dass die erfahrbare Gewalt *aktiv* von den Rezipient*innen ausgeübt wird. Umgekehrt ist es nicht möglich einer Gewalt-handlung nur *passiv* beizuwohnen, da nahezu jegliche Gewalt von den Spieler*innen

1 Pixel sind einzelne Bildpunkte, aus denen sich das Gesamtbild im Spiel zusammensetzt. Je nach Höhe der eingestellten Bildauflösung sind diese Punkte mehr oder weniger zu sehen.

2 Vgl. Q1, Minute 0:24.

3 Die Realitätsnähe des Militär-Settings wird anhand der visuellen Darstellung der Spielobjekte erkennbar. Sowohl das spielbare Kampfflugzeug als auch die gegnerischen Ziele sind realen Militärmaschinen nachempfunden und weisen keine weiteren abstrahierbaren Elemente auf (Vgl. Q1, Minute 1:01).

4 Vgl. Q1, Minute 0:24.

ausgeht.⁵ Dies entspricht per Definition dem Typus der *nicht-geskripteten* Gewalt. Es gibt weder Zwischen- noch Skriptsequenzen, die vorgefertigte Gewalthandlungen darstellen. Sämtliche Gewalt findet im laufenden Spiel statt. Theoretisch besteht zwar die Möglichkeit der Gewaltvermeidung durch das Umfliegen der gegnerischen Objekte, jedoch können auf diese Weise keine Punkte gesammelt werden. Da das Verdienen von Punkten allerdings ein zentrales Spielelement darstellt, ist das Abschießen von Gegnern nahezu unumgänglich.

Gewaltziele: Das Spiel nimmt Bezug auf ein realitätsnahes Kriegssetting, wodurch eine Abgrenzung der Gegnertypen nicht unproblematisch ist. Natürlich impliziert das Kriegssetting, dass in den Schiffen und Flugzeugen auch Menschen sitzen, die durch den Beschuss des Kampffjets womöglich zu Tode kommen. Aus der Sicht der Spieler*innen sind diese Menschen und die Konsequenzen des Beschusses jedoch nicht wahrzunehmen. Es findet somit eine abstrakte Form imaginärer Gewaltanwendung statt. Im Rahmen der aufgestellten Typologie kann also zunächst davon ausgegangen werden, dass es sich bei den gegnerischen Objekten um *nicht-menschliche* Gewaltziele handelt. Die Begründung hierfür liegt in eben jener Nicht-Ersichtlichkeit menschlicher Spielfiguren, wodurch die Gewalthandlungen für die Spieler*innen auf einer visuell-narrativ abstrakten Ebene verbleiben.

Zusammengefasst lässt sich die Gewalt in *River Raid* als zweckmäßig bezeichnen. Es findet keine direkte Gewalt gegen menschliche oder anthropomorphe Spielfiguren statt, sondern bleibt auf einer rein abstrakten und imaginären Ebene, die durch spezifische Symboliken (bspw. der Kampffjet zur Verortung in ein militärisches Setting) verstärkt wird. Dies ist sicherlich einerseits dem damaligen Stand der Technik geschuldet, andererseits wäre es auch zu dieser Zeit schon möglich gewesen effektvollere Gewalthandlungen (auch gegen menschliche Spielfiguren) zu animieren. Durch die ausschließliche Darstellung von Maschinen (Schiffe, Flugzeuge, Boote) bleibt der direkte Bezug der Spieler*innen zu der ausgeübten Gewalt abstrakt. Es ist nicht ersichtlich, wie die Menschen in den jeweiligen Maschinen durch den Beschuss zu Tode kommen oder ob überhaupt Menschen darin sitzen. Die Konstruktion des gesamten Spieldesigns⁶ weist einen hohen Grad an notwendiger Imagination seitens der Spieler*innen auf. Diese Art der Inszenierung steht sinnbildlich für die frühen Computerspiele, welche noch einer starken technischen Limitation ausgesetzt waren.

5 Die Ausnahme ist natürlich stets die Gewalt, die von den Gegnern ausgeht und die Spieler*innen betreffen. Diese steht allerdings nicht im Fokus der personellen Wahrnehmungsebene.

6 Das Spieldesign umfasst die eigentliche Spielmechanik, die grafische Darbietung sowie die Narration.

8.1.2 Problemmusteranalyse

8.1.2.1 Indizierungsentscheidung der BPjS zu River Raid

Der Prüfbericht Nr. 3433 vom 13. Dezember 1984 betrifft die Verkaufsversion für die Videospielekonsole *Atari 2600* und ist in vier Abschnitte unterteilt: eine Übersicht der Verfahrensbeteiligten, einer Beschreibung des Sachverhalts, der Begründung sowie einem Kurzgutachten des Diplom-Psychologen Prof. Dr. phil. Helmut Kampe, das zuvor von der BPjS in Auftrag gegeben wurde. Die Entscheidung wurde in einem regulären 12er-Gremium getroffen. Zunächst wird jedoch der vorhergegangene Indizierungsantrag vom 26.07.1984 zitiert:

»[...] bei dem Spiel ›River Raid‹ handele es sich um ein reines Kriegsspiel. Wie sich der Jugendliche in die Rolle eines kompromißlosen Kämpfers und Vernichters hineinendenken solle, gehe schon aus der Spielanleitung hervor: ›Um erfolgreiche Einsätze zu fliegen, brauchen sie das Fingerspitzengefühl und die Scharfschützenqualitäten eines Fliegerassess [...].‹ Hier fände im Kindesalter schon eine paramilitärische Ausbildung statt. Kinder sollten offensichtlich militärtaktische Überlegungen und Handlungsweisen spielerisch nahegebracht werden.«⁷

Bereits in den Ausführungen des Antragstellers lassen sich stark wertende Wissens-elemente feststellen. Die eingehende Formulierung »reines Kriegsspiel«⁸ fungiert hier als ein Problemname, der den thematisierten Titel einem fiktiven Genre zuordnet, das über das Präfix »Krieg« weitere Negativ-Konnotationen transportiert. Weitere affektive Formulierungen wie »kompromißlosen Kämpfers und Vernichters«, »paramilitärische Ausbildung« und »offensichtlich militärtaktische Überlegungen« bedienen sich ebenfalls militärischer Verweise, um suggestive Verknüpfungen zu militärischen oder paramilitärischen Kontexten zu schaffen. Die Kritik des Antragstellers bezieht sich zudem ausschließlich auf sprachlich-semantische Inhalte der beiliegenden Anleitung bzw. Verpackung des Spiels und nicht auf die eigentlichen Spielinhalte.

Obwohl die BPjS den Begriff *Kriegsspiel* im späteren Bericht selber nicht verwendet⁹, führt sie die oben genannten Ausführungen des Antragstellers in ihrer finalen Begründung abermals auf. Hierin heißt es: »Wie der Antragsteller zu Recht hervorhebt, soll sich der Spieler in die Rolle eines kompromißlosen Kämpfers und Vernichters hineinendenken.«¹⁰ Die Übertragung einer externen Deutungslogik in die abschließende Begründung der Indizierungsentscheidung deutet darauf hin, dass die Problembewertung des Spiels (als eine Militärsimulation) vom Prüfungsgremium inhaltlich nachvollziehbar gewesen sein muss.

Die argumentative Gleichsetzung virtueller Militärbezüge mit realen Gewalthandlungen belegt eine interinstitutionelle Übertragung spezifischer Problemdeutungen, welche im Problemnamen *Kriegsspiel* zusammengefasst und transportiert wird. Um den

7 Q6, S. 3.

8 Q6, S. 3.

9 In Prof. Kampes Gutachten kommt der Begriff »Kriegsspiel« hingegen vor (Q6, S. 8).

10 Q6, S. 3.

Begriff *Kriegsspiel* als einen eigenständigen Problemnamen zu festigen, bedarf es weiterer verbindlicher und verständlicher Erkennungsschemata, die dessen intersubjektive Einordnung ermöglichen. Das sich im Prüfbericht abzeichnende Erkennungsschema ist inhaltlich eng mit den Problembeschreibungen des Spiels verknüpft. Im Abschnitt *Gründe* wird auf die Spielmechanik sowie den militärischen Kontext genauer eingegangen:

»Der Abschluß feindlicher Ziele wird hoch belohnt. Die Vernichtung eines gegnerischen Tankers, Hubschraubers, Treibstofflagers oder Jets bringt bis zu 100 Punkte, die Vernichtung einer generischen Brücke 500. Die Anwendung kriegerischer Gewalt wird belohnt; wer die meisten Ziele zerstört hat, bekommt die meisten Punkte.«¹¹

Die formale Beschreibung der Spielmechanik (Abschuss und Punktevergabe) entspricht zwar den Ergebnissen der Gewaltanalyse, wird jedoch durch die affektive Formulierung »Die Anwendung kriegerischer Gewalt wird belohnt« negativ-wertend besetzt. Hierbei findet eine argumentative Zusammenführung beider Wissens Elemente statt: Sowohl die Problembeschreibung (»Anwendung kriegerischer Gewalt«) als auch das Erkennungsschema (in Kriegsspielen wird Gewalt belohnt) münden in der logischen Schlussfolgerung: In *River Raid* wird Gewalt belohnt, also ist es ein *Kriegsspiel*.

Die bisherige Einbindung von Problemwissen macht deutlich, dass sowohl das militärische Setting des Spiels als auch die Entlohnung der Spieler*innen durch Abschüsse als moralische Normabweichungen wahrgenommen werden. Entsprechende Problembewertungen lassen sich im angehängten Gutachten von Prof. Kampe inhaltsgleich wiederfinden.¹² Die Argumentationsketten sind dabei mit äußerst bildhaften Vergleichen und affektiven Formulierungen unterlegt. Wertende Vergleiche wie die Teilnahme der Spieler*innen an »Vernichtungshandlungen«¹³, der »Einsatz der Vernichtungsmaschine«¹⁴ sowie die Behauptung, die visuelle Spielästhetik gleiche »Szenen aus den ›Deutschen Wochenschauen‹ vom August 1944 [...], in denen von ›Schlachtflugzeugen‹ aus Tankfahrzeuge mit Bordwaffen zerstört werden und das Flugzeug im anschließenden Tiefflug durch die Explosionsrauchwolken fliegt«¹⁵, stellen affektiv-aufgeladene Problembeschreibungen dar, die sich kaum noch mit den tatsächlich beobachtbaren Spielinhalten decken. Aus diesen affektiven Problembeschreibungen heraus begründet Kampe den ersten zentralen Problemkomplex der *Kriegsverherrlichung*, in dem er von einer unmittelbaren Übertragung virtueller Gewaltdarstellungen auf absolut reale Kriegsergebnisse und -situationen ausgeht. Das der Realität enthobene Spielziel – Punkte sammeln durch Abschüsse – wird dabei mit einer Aufforderung zur aktiven Teilnahme an kriegerischen Handlungen gleichgesetzt.

Das Prüfungsgremium übernimmt diese Problemdeutung, indem sie argumentiert, dass durch das Spielziel (das Sammeln von Punkten durch Abschüsse), virtuelle

11 Q6, S. 3.

12 Vgl. Q6, S. 5 f. und 18 f.

13 Q6, S. 5.

14 Q6, S. 6.

15 Q6, S. 7.

Tötungshandlungen legitimiert und forciert werden. Dies geschehe über ein »Befehl-Gehorsamkeits-Verhältnis«¹⁶, das die Handlungen der Spieler*innen automatisiert und eine kritische Auseinandersetzung mit den Handlungskontexten verhindert: »Kriegsereignisse werden als automatisierte, durch technische Hilfsmittel herbeigeführte Geschehnisse vorgestellt und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen«¹⁷.

In diesem ergänzenden Erkennungsmerkmal eines »Kriegsspiels« liegt eine weitere zentrale Problematisierung von *River Raid* verborgen, welche sich auf die ethisch-moralische Einstufbarkeit der unmittelbar ausübbar Spielmechanik (Punkte sammeln für Abschüsse) im Zusammenspiel mit militaristischer Symbolik und Narration (sinnbildlich für kriegerische Handlungen) bezieht. Beide Teilaspekte münden, aus der Sicht von Prof. Kampe und dem Prüfungsausschuss, im zweiten zentralen Problemkomplex – der *Kriegsverharmlosung*. Im Gegensatz zur *Kriegsverherrlichung* geht es hier weniger um Kritik an der Spielmechanik und der Spieler*innenmotivation, sondern um die narrative und symbolische Darstellung des Spielgeschehens. Diese Problemdeutung geht davon aus, dass kritische Reflexionen der kriegerischen Kontexte von den Spieler*innen nicht mehr ausreichend vorgenommen werden können und der Krieg hierdurch als ein bloßer Spaß wahrgenommen wird. Diesen Aspekt hat Prof. Kampe in seinem Gutachten gesondert hervorgehoben:

»Hier wird jede für die soziale, politische und ethische Erziehung notwendige Rationalität außer Acht gelassen. Dies ist keine sachliche und nüchterne Darstellung von Kriegsereignissen, sondern Kriegsgeschehnisse werden im Spiel »RR« als romantische Abenteuer dargestellt, in denen männliche Tugenden bewiesen und spielerisch eingeübt werden können.«¹⁸

Wie zuvor schon bei der *Kriegsverherrlichung*, so wird auch der Problemkomplex *Kriegsverharmlosung* mit affektiven Formulierungen unterstrichen. Das »Töten und die Anwendung von Gewalt«¹⁹ sind für die Erfüllung ebenso obligatorisch wie die »Erbringung von Gehorsamkeitsleistung als fraglose Selbstverständlichkeit«²⁰. Der Satz »Die Schrecken und Leiden des Angriffskrieges werden weder erwähnt, noch in irgendeiner Weise angedeutet.«²¹ ist dabei besonders interessant. Vergleicht man diese Aussage sowohl mit den Spielinhalten als auch mit dem Handbuch, so fällt auf, dass dort nirgendwo von einem »Angriffskrieg« die Rede ist. Diese subjektiv-interpretative Unterstellung scheint also der Problembeschreibung eigenständig hinzugefügt worden zu sein, ohne dabei auf einem Beleg zu fußen. Dies ist ein ganz plastisches Beispiel für eine fehlerhafte und überzeichnende Darstellung der geprüften Medieninhalte.

16 Q6, S. 4.

17 Q6, S. 3.

18 Q6, S. 8.

19 Q6, S. 6.

20 Ebd.Q6, S. 7.

21 Q6, S. 3.

Ein dritter zentraler Problemkomplex wird ebenfalls zunächst von Prof. Kampe ausgeführt und anschließend vom Prüfungsgremium übernommen – die Behauptung *Aggressionssteigernder Eigenschaften*. In Kampes Gutachten heißt es:

»Das Videospiel ›RR‹ fasziniert, es macht Kindern und Jugendlichen außergewöhnlich Spaß. ›RR‹ ist – wie andere Action-VideoSpiele [sic!] auch – gleichzeitig aber äußerst anstrengend. Hierfür scheint die Dynamik der Spielverläufe selbst und nicht so sehr die inhaltliche Verkleidung verantwortlich zu sein. [...] Insbesondere bei älteren Kindern und Jugendlichen führt das Bespielen von ›RR‹ zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen u. a.«²²

Dieser Abschnitt erweitert die bisherige Problematisierungsstruktur um einige Besonderheiten. Zunächst gesteht Kampe zwar ein, dass Videospiele den Kindern und Jugendlichen großen Spaß machen, erweitert diese Darstellung jedoch direkt um eine weitere Problemdeutung – die Spiele seien für die Rezipient*innen »äußerst anstrengend«. Zur argumentativen Untermauerung der Aussage werden eine Reihe gesundheitlicher Konsequenzen aufgelistet (»physische Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen«). Auslöser seien hierfür die schnellen Bewegungen des eigenen Kampffjets sowie der gegnerischen Objekte. Die allgemein hohe Spielgeschwindigkeit »erschöpft den Spieler physisch und psychisch, intensiviert Frustrationsgefühle und dämpft generell Gefühle, die für das Gemeinschaftsleben verantwortlich sind«.²³

Kampe argumentiert weiter: »Permanentes Reagieren, große Ich-Nähe des Geschehens durch hohe Emotionalisierung und existenzielle Bedrohung der eigenen Spielfigur steigern Streßreaktionen und somit auch Aggressionsbereitschaft«²⁴. In dieser Problembeschreibung wird von einer starken Verschränkung virtueller und real erlebbarer Gefühlswelten ausgegangen, wobei auch hier wieder eine direkte Generalisierbarkeit impliziert wird. Die sogenannte »Ich-Nähe« – also die kognitiv-emotionale Verbindung zwischen den Spieler*innen und der Spielfigur – ist in der Regel die Grundlage eines erfolgreichen Immersionsprozesses. Diesen Aspekt im Rahmen einer Problembeschreibung zu verwenden hieße, ihn auf nahezu alle anderen Spiele zu übertragen, in denen den Spieler*innen eine Spielfigur zur Seite gestellt wird. Der mögliche Verlust der Spielfigur ist eine den Spieler*innen durchaus bekannte Variable und lässt sich daher (trotz starker immersiver Einbindung) nicht mit einer realen lebensbedrohlichen Situation und dem damit verbundenen Stress vergleichen. Die »Streßreaktionen« selbst stellen ein wichtiges Element immersiver Einbindung dar. Ein Spiel will die Spieler*innen herausfordern, diese vor ein Problem stellen, das es im Rahmen des Reglements zu lösen gilt. Das kann zwar, muss aber keinesfalls immer, Stress bedeuten. Vielmehr geht es um eine natürliche Anspannung (begrenzt auf den Zeitraum des Spielens). Das Gleichstellen des drohenden Verlusts der eigenen Spielfigur mit einer »existenzielle Bedrohung« stellt somit eine starke Überzeichnung des Sachverhalts dar.

22 Q6, S. 11.

23 Q6, S. 12.

24 Q6, S. 13.

Der final aus diesen Punkten abgeleitete Problemkomplex *Aggressionssteigernde Eigenschaften* verknüpft affektiv-aufgeladene Problembeschreibungen (»existenzielle Bedrohung«, »Streßreaktionen«) sowie generalisierende Elemente (»wie andere Action-VideoSpiele«) miteinander. Negativeigenschaften des Spielens von *River Raid* werden dadurch gleichermaßen aufgestellt und in Form generalisierbarer Aussagen auf andere Computerspiele übertragen. Im Vergleich zu den anderen beiden Problemkomplexen ist der Problemkomplex *Aggressionssteigernde Eigenschaften* allerdings weniger stark von affektiven Formulierungen (»Angriffskrieg«, »Vernichtungshandlungen«, »Vernichtungsmaschine«) geprägt. Vielmehr knüpfen die Problembeschreibungen an theoretische Argumentationsketten der frühen Medienwirksamkeitsforschung (Spiele erzeugen eine »existenzielle Bedrohung«, daraus resultiert Stress, der wiederum in Aggression in der realen Welt umschlagen kann) an.

Gegen Ende des Prüfberichts fasst der übergeordnete Problemkomplex zweiten Grades (PK2) alle drei vorhergegangenen PK1 (*Kriegsverherrlichung*, *Kriegsverharmlosung* und *Aggressionssteigernde Eigenschaften*) in sich zusammen. Zur Begründung heißt es: »Das Videospiel ist kriegsverherrlichend und kriegsverharmlosend, es hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Das Prüfungsgremium hat sich der Frage der Jugendgefährdung dem Votum des Herrn Prof. Kampe angeschlossen«²⁵. Im Gutachten heißt es hierzu:

»Tritt in einer wichtigen Phase der Entwicklung des moralischen Denkens eine primitive Bilderwelt des Abschießens und Abstürzens an die Stelle einer gedanklichen Auseinandersetzung mit anderen Menschen, so kann dies die Entwicklung zu einer sozial-ethisch verantwortungsbewußten Persönlichkeit beeinträchtigen. Das Spiel »RR« ist geeignet, Kinder und Jugendliche sozialethisch zu desorientieren.«²⁶

Die Bündelung der Problemkomplexe erfolgt somit über die finale Einstufung von *River Raid* als »sozialethisch desorientierend«²⁷. Dieser juristische Begriff bezieht sich auf § 1 Absatz 1 des *Gesetzes über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte* (GjS):

»Schriften, die geeignet sind, Kinder oder Jugendliche sittlich zu gefährden, sind in eine Liste aufzunehmen. Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhaß anreizende sowie den Krieg verherrlichende Schriften.«²⁸

25 Q6, S. 3.

26 Q6, S. 19.

27 Der Terminus *Sozialethische Desorientierung* fungiert als ein unbestimmter Rechtsbegriff, der im Kern die Annahme einer Entwicklungsbeeinträchtigung von Kindern und Jugendlichen durch spezifische Medieninhalte impliziert. Als Bewertungsgrundlage dient eine (angenommene) gesellschaftlich festgelegte Werteordnung. Diese muss von Kindern und Jugendlichen erst erlernt werden, weswegen Medien als sozialethisch desorientierend einzustufen sind, wenn vermutet wird, dass diese die jungen Rezipient*innen in der Aneignung dieser Wert- und Normhaltungen beeinträchtigen oder erschüttern könnten (Vgl. Liesching 2018, S.

28 *Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften* (GjS), § 1 Aufnahme gefährdender Schriften in eine Liste, Gleichstellung von Schriften mit anderen Medieninhalten (vom 09.07.1953).

Mit dem Terminus *Sozialethische Desorientierung* ist eine schädliche Einflussnahme jugendgefährdender Inhalte auf die sozio-kognitive Entwicklung jugendlicher Spieler*innen gemeint. Vor diesem Hintergrund lässt sich die Formulierung »primitive Bilderwelt des Abschießens und Abstürzens« als eine Reduktion der eigentlichen Handlungskontexte sowie der kritischen Selbstreflektion lesen – einer zentralen Problembeschreibung, die auch schon in den vorhergegangenen Punkten *Kriegsverherrlichung* und *Kriegsverharmlosung* thematisiert wurde.

Die juristische Legitimität der Problematisierung wird über den PK2 *Sozialethische Desorientierung* erreicht, der sich wiederum auf die unbestimmten Rechtsbegriffe *Sittlichkeit* bzw. *Unsittlichkeit* bezieht. Im Indizierungsbericht heißt es: »Das Videospiel ›River Raid‹ ist sozialethisch desorientierend, wie der Begriff ›sittlich zu gefährden‹ in § 1 Abs. 1 Satz 1 GJS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften und der Rechtsprechung auszulegen ist.«²⁹ Dieser Absatz macht die Überführung eines Problemkomplexes in einen Rechtsbegriff deutlich. Die finale Problembewertung *Sozialethische Desorientierung* wird hier semantisch mit der Formulierung »sittlich zu gefährden« gleichgesetzt und durch Verweise auf § 1 Abs. 1 Satz 1 GJS sowie auf die *ständige Spruchpraxis* legitimiert. Der Begriff *Sitte* ist eng mit jeweiligen gesellschaftlichen Regel-, Wert- und Normauffassungen verbunden und dadurch nicht immer klar definierbar. Ferdinand Tönnies beschreibt den Begriff in seinem Werk »Die Sitte« (1909) als »Synonym von Gewohnheit und von Brauch, von Herkommen und Überlieferung; aber auch von Mode, Manier, Gepflogenheit u. dgl.«³⁰ und bestätigt hierdurch dessen unspezifischen und zeitlich wandelbaren Charakter. Ein Rekurrenieren auf die dichotome Ausprägung *sittlich/unsittlich* ist also keinen objektiven Bewertungskriterien unterworfen, sondern kann von den jeweiligen Anwendern stets auf Grundlage der eigenen Wert- und Normauffassung ausgelegt werden. Im deutschen Rechtssystem gilt *Sitte* daher als ein *unbestimmter Rechtsbegriff*, das heißt, dass der Gesetzgeber diesen nur mit einem vagen oder mehrdeutigen Inhalt versehen hat und dieser daher immer offen für eine subjektive Wertung ist.³¹

Die Gleichsetzung des PK2 *Sozialethische Desorientierung* mit dem Sitten-Begriff belegt einen maßgeblichen Einfluss transformativer Bewertungselemente auf die Problematisierung. Im Gegensatz zu inhaltlich festgelegten Rechtsbegriffen wie *Kriegsverharmlosung* und *Kriegsverherrlichung* ist der unbestimmte Rechtsbegriff *Sozialethische Desorientierung* deutlich offener für subjektive (und somit variable) Deutungsweisen. Was »sittlich« und somit »sozialethisch desorientierend« ist, legen ausschließlich die Bewertenden auf Grundlage der persönlichen Interpretation der Sachlage fest.

Der Vergleich der Indizierungsentscheidung mit dem beigefügten Gutachten belegt, dass Kampes Problemdeutungen maßgeblich in die Problembewertung der BPS eingeflossen sind. Dies zeigt sich besonders deutlich an der identischen Problematisierungsstruktur. Alle drei Problemkomplexe des ersten Grades (*Kriegsverherrlichung*, *Kriegsverharmlosung*, *Aggressionssteigernde Eigenschaften*) sowie des übergeordneten Pro-

29 Q6, S. 3.

30 Tönnies 1909, S. 7.

31 Vgl. Andrea Löher: »Der unbestimmte Rechtsbegriff«.

blemkomplexes zweiten Grades (*sozialethischen Desorientierung*) lassen sich sowohl im Gutachten als auch in der Entscheidung der BPjS vorfinden.³²

Dabei sind ganze Formulierungen aus dem Gutachten entweder direkt zitiert oder zum Teil sprachlich modifiziert in die Indizierungsentscheidung übernommen worden. Für die sprachliche Modifizierung durch die BPjS hier ein kurzes Beispiel: In Prof. Kampes Gutachten findet sich in der abschließenden Zusammenfassung der Satz »Die Schrecken und Leiden des Krieges werden nicht erwähnt oder dargestellt«³³ – in der Begründung der BPjS wurde daraus »Die Schrecken und Leiden des Angriffskrieges werden weder erwähnt, noch in irgendeiner Weise angedeutet«³⁴. Die sprachliche Modifikation fügt dem Satz eine zusätzliche affektive Formulierung (»des Angriffskrieges«) hinzu. Ein Begriff, der sich sowohl im Spiel als auch in der Bedienungsanleitung nicht wiederfinden lässt. Somit ist davon auszugehen, dass dieser Zusatz beigefügt wurde, um über eine gezielte Emotionalisierung des eigentlichen Sachverhalts eine zusätzliche Handlungspriorität zu generieren und zugleich entsprechende Bekämpfungsstrategien (Indizierung) zu legitimieren.

Zusammenfassung

Die Analyse des Indizierungsberichts zu *River Raid* konnte zeigen, dass die Problemdeutung des Spiels sich aus drei zentralen PK1 (*Kriegsverherrlichung*, *Kriegsverharmlosung*, *Aggressionssteigernde Eigenschaften*) zusammensetzt, welche gegen Ende in die finale Problembewertung (PK2) *Sozialethische Desorientierung* überführt werden. Jeder der drei Problemkomplexe (PK1) ist dabei einem bestimmten Teilaspekt des Spiels zugeordnet:

- *Kriegsverherrlichung* → Spielziel und -mechaniken
- *Kriegsverharmlosung* → narrative Einbindung in ein militärisches Setting
- *Aggressionssteigernde Eigenschaften* → Annahme einer aggressionssteigernden Wirkung der Spielinhalte auf die Spieler*innen.

Alle drei PK1 sind eingebunden in Deutungsstrukturen, die sich aus verschiedenen miteinander verknüpften Wissens-elementen zusammensetzen. Zumeist werden Problem-beschreibungen, wie bspw. das Hervorheben der Punktevergabe durch Abschüsse gegnerischer Objekte oder die damit verbundene Spieler*innenmotivation (»Der Abschluß feindlicher Ziele wird belohnt«), mit einem scheinbar generalisierbaren Erkennungsschema verbunden (»Die Anwendung kriegerischer Gewalt wird belohnt«). Die Beschreibungen der Spielmechanik sowie der narrativen Einbindung der Gewalthandlungen kulminieren im Problemnamen *Kriegsspiel*, welcher als ein allgemeiner Überbegriff für Spiele mit militärischem Setting verwendet wird. Der auffällig häufige Gebrauch affektiver Formulierungen verstärkt diese Problemdeutung zusätzlich. Kontextuelle Überzeichnungen, wie bspw. die Gleichsetzung der Spieler*innen mit der Rolle »eines kompromißlosen Kämpfers und Vernichters« oder der Hinweis auf benötigte »Scharfschützenqualitäten«, verweisen ausdrücklich auf eine emotionalisierte Deu-

32 Vgl. Q6, S. 5, 9, 13 und zusammengefasst noch einmal ab S. 18 f.

33 Q6, S. 18.

34 Q6, S. 3.

tungsweise der zu bewertenden Spielelemente. Dieses Problemwissen suggeriert gleichermaßen Handlungspriorität und legitimiert hierdurch die nachfolgende Indizierung.

Diese erfolgt letztendlich über den PK2 *Sozialethische Desorientierung*, der die finale Problembewertung des Spiels durch die BPjS darstellt. Die Bezugnahmen auf § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS und den damit verbundenen Begriff der »Sitte« sprechen für den Einfluss transformativer Bewertungselemente, die zwar rechtlich vorgeben sind, aber von den Bewertenden individuell ausgelegt werden können.

Die grundlegend identische Problematisierungsstruktur als auch die auffällig häufige Überschneidung von Deutungsweisen und affektiven Formulierungen legen ferner die Vermutung nahe, dass Problemdeutungen aus Prof. Kampes Gutachten von der BPjS übernommen wurden. Weder lassen sich im Prüfbericht Argumentationslinien ausmachen, die nicht bereits im Gutachten genannt waren, noch unterscheiden sich die inhaltlichen Auslegungen variabler bzw. transformativer Bewertungselemente in beiden Dokumenten voneinander. Die Auslegung unbestimmter Rechtsbegriffe und somit die abschließende Bewertung von *River Raid* lässt sich daher in Gänze auf das beigegefügte Gutachten zurückführen.

8.1.2.2 Fachjournalismus

Für die Analyse konnte lediglich ein Testartikel ausfindig gemacht und dem Quellenkorpus hinzugefügt werden. Der Grund ist, dass in den frühen 1980er-Jahren nur wenige deutschsprachige Fachmagazine zum Thema Computerspiele auf dem Markt existierten und heute nur noch selten in digitalisierter Form vorliegen.³⁵

Tele Action (Ausgabe 5/83)

Wie für einen Produkttest üblich, befasst sich der Artikel aus der *Tele Action* (Ausgabe 5/83) mit den allgemeinen Inhalten des Spiels. Unmittelbar nach dem anfänglichen Hinweis, dass es sich bei dem Spiel um »eine im Spielablauf, Graphik und Sound hervorragend gemachte Cassette« handelt, fügt der Autor einen inhaltlich relativierenden Zusatz hinzu: »Ein wenig problematisch ist dabei nur, daß es sich um ein reines Kriegsspiel handelt, bei dem feindliche Objekte der verschiedensten Art angegriffen und zerstört werden müssen.«³⁶ In diesem kurzen Abschnitt werden ganz direkt ein Problemname (»Kriegsspiel«), eine Bewertung (»problematisch«) sowie ein Erkennungsschema (»[...] bei dem feindliche Objekte der verschiedensten Art angegriffen und zerstört werden müssen«) genannt.

Die nachfolgende Beschreibung der Spielmechanik verbleibt wertneutral. Zunächst werden der militärische Kontext und die Rolle der Spieler*innen beschrieben: »Der Spieler sitzt sozusagen in einem Jet, der über eine ständig wechselnde Flußszenerie donnert – und dabei muß er sich den Weg freischießen. Kriegsschiffe, Helicopter, Jets und Brücken tauchen in rascher Folge auf«³⁷. Im Anschluss an die allgemeine Beschrei-

35 In der Ausgabe 4 der *TeleMatch* (Juni/Juli 1983) existiert ebenfalls ein Testbericht zu *River Raid*, welcher jedoch weder in gedruckter noch digitalisierter Form aufgefunden werden konnte.

36 Q14.

37 Q14.

bung des Spielablaufs wird der relativ hohe Schwierigkeitsgrad des Spiels betont (»Die Eroberung des Flußstals scheint aussichtslos: Schon der kleinste Fehler kann das vorzeitige Ende der Mission bedeuten.«³⁸) und mit dem sofortigen Ableben der Spielfigur bei direktem Feindkontakt begründet (»Jeder Kontakt mit einem feindlichen Objekt endet tödlich«).

Obwohl der Autor *River Raid* eindeutig der Problemkategorie der *Kriegsspiele* zuordnet und diese offen als »problematisch« bezeichnet, verbleibt der Rest des Testartikels frei von problematisierenden Wissensselementen.

8.1.2.3 Sach- und Ratgeberliteratur

Im Bereich der S-/R-Literatur konnten innerhalb des Untersuchungszeitraums keine entsprechenden Quellen zu *River Raid* aufgefunden werden. Dieser Umstand kann entweder bedeuten, dass dieser frühe Titel den Autor*innen der S-/R-Literatur nicht bekannt gewesen ist oder dass die S-/R-Literatur sich zu dieser Zeit generell noch nicht so umfassend mit dem Thema Computerspielgewalt auseinandergesetzt hatte.³⁹

8.1.3 Gegenüberstellung der Ergebnisse

Trotz der übersichtlichen Quellenlage zu *River Raid* lassen sich aus dem Vergleich des Prüfberichts mit dem Testartikel der *Tele Action* einige interessante Erkenntnisse herauslesen. Die Gewaltanalyse ergab, dass violente Handlungen von den Spieler*innen *aktiv*, innerhalb eines realbezogenen, aber visuell abstrahiert dargestellten Settings (*natürliche Gewalt*), ausgeführt werden. Die Gewalthandlungen werden im Prüfbericht zwar entsprechend des beobachteten Sachverhalts beschrieben, in der abschließenden Begründung wird jedoch gerade das aktive Ausführen (in Kombination mit dem Belohnungssystem) als problematisch eingestuft (»Die kriegerische Anwendung von Gewalt wird belohnt«⁴⁰). Die Auswertung der Problematisierungsstruktur konnte zeigen, dass die hauptsächliche Kritik auf der narrativen Einbettung des Spiels in ein militärisches Setting fußt. Sowohl der Prüfbericht als auch der Testartikel bezeichnen *River Raid* als ein »Kriegsspiel«⁴¹ und begründen dies übereinstimmend mit drei Bestandteilen des Spiels – das militärische Setting, die hohe Spielgeschwindigkeit und das Abschießen gegnerischer Objekte. Während die BPJS diese Punkte umfangreich ausführt und in die drei übergeordneten Problemkomplexe *Kriegsverherrlichung*, *Kriegsverharmlosung* und *Aggressionssteigernde Eigenschaften* überführt, geht der Testartikel nur oberflächlich auf die Problematisierung ein.

Obwohl der Testartikel inhaltlich sehr kurz gehalten ist, deckt sich das darin enthaltene Problemwissen mit dem des Indizierungsberichts. Der Satz: »Ein wenig problematisch ist dabei nur, daß es sich um ein reines Kriegsspiel handelt, bei dem feindliche

38 Q14.

39 Hierfür spricht auch der allgemeine Mangel an Literatur an Thema Computerspielgewalt in den 1980er-Jahren.

40 Q6, S. 3.

41 Q6, S. 3 und 8, Q14.

Objekte der verschiedensten Art angegriffen und zerstört werden müssen.«⁴² ist hierbei von zentraler Bedeutung. Wie die Indizierungsentscheidung, so verwendet auch der Autor den Problemnamen »Kriegsspiel« als einen Überbegriff für sämtliche (als problematisch empfundene) Spiele mit Kriegs-Handlung. Das nachfolgende Erkennungsschema (»[...] bei dem feindliche Objekte der verschiedensten Art angegriffen und zerstört werden müssen«) führt den Problemnamen dabei inhaltlich aus.

Der Prüfbericht ergänzt diese Problemdeutung hingegen mithilfe von affektiven Problembeschreibungen (»paramilitärische Ausbildung«⁴³), die eine Gleichsetzbarkeit von realen und virtuellen Kriegshandlungen suggerieren. Aus Sicht der Bundesprüfstelle wird das einfache Spielen so zu einer »Situation, die einem vormilitärischen Training sehr ähnlich ist«⁴⁴.

Über die Gründe für eine generalisierende Etikettierung von *Kriegsspielen* als ein »wenig problematisch«⁴⁵ und »soziaethisch desorientierend«⁴⁶ kann an diesem Punkt nur gemutmaßt werden. Da *River Raid* das erste indizierte Computerspiel war, kann angenommen werden, dass bei der BPjS noch eine gewisse Unsicherheit mit dem Medium vorherrschte.⁴⁷ Vielleicht sollte mit dieser ersten Indizierung aber auch ein Präzedenzfall geschaffen werden, der sich auch auf nachfolgende Spiele übertragen lässt.

8.2 Doom

Der First-Person Shooter (FPS)⁴⁸ *Doom* des US-amerikanischen Entwicklers *id Software* von 1993 wird auch heute noch von vielen Spieler*innen als ein zentraler Meilenstein der Computerspielgeschichte gesehen. Die damals revolutionäre 3D-Grafik ermöglichte es, sich aus der Ich-Perspektive in einem dreidimensionalen Raum frei zu bewegen und bot den Spieler*innen dadurch ein deutlich immersiveres Spielerlebnis. *Doom* war eines der ersten Spiele, das dieses Feature anbot und begründete hierdurch das Genre der First-Person Shooter entscheidend mit. Noch bis heute wird die Serie in diversen Fortsetzungen und Ablegern fortgeführt.⁴⁹

Ähnlich wie in *River Raid* ist die Handlung in *Doom* sehr rudimentär. Die Spieler*innen spielen einen Soldaten in einem futuristischen Zukunftsszenario, der auf den

42 Q14.

43 Q6, S. 2.

44 Q6, S. 8.

45 Q14.

46 Q6, S. 3.

47 Dies wäre auch eine Erklärung für die umfängliche Übernahme von Problemdeutungen aus dem Gutachten von Prof. Kampe (samt spezifischer Formulierungen und Argumentationsstrukturen). Dem Fachjournalismus ließe sich eine derartige Unkenntnis der Materie jedoch weniger leicht unterstellen.

48 *First-Person Shooter* (früher auch Ego-Shooter genannt) sind Spiele, in denen aus der Ich-Perspektive mit Waffen auf virtuelle Gegner gezielt und geschossen wird. Dies impliziert stets eine 3D-Umgebung, in der sich die Spieler*innen mehr oder weniger frei bewegen können.

49 Der neueste Teil – *Doom Eternal* – erschien erst 2020 für alle gängigen Spieleplattformen.