

10. Fazit und Ausblick

Das Ziel dieser Forschungsarbeit war die empirische Analyse der institutionellen Konstituierung von Computerspielgewalt als ein soziales Problem in Deutschland innerhalb des Zeitraums 1984 bis 2014. Geleitet von der Frage, wie sich die institutionelle Problematisierung von violenten Spielinhalten in diesen 30 Jahren verändert hat, fokussierte sich die Untersuchung auf die Analyse institutioneller Problemmuster, aufbauend auf dem *Kokonmodell* nach Michael Schetsche. Anhand von fünf Computerspielen sollte am Beispiel der *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* bzw. *Schriften*, dem Computerspiel-Fachjournalismus sowie der Sach- und Ratgeberliteratur festgestellt werden, ob und inwiefern die individuelle Bewertung von virtuellen Gewaltinhalten bei den drei Kollektivakteuren zu einer generalisierenden Einstufung von Computerspielgewalt als ein soziales Problem führt und wie sich diese Bewertungen über den Untersuchungszeitraum hinweg verändern.

Da sich die Gewaltdarstellungen in den untersuchten Computerspielen zum Teil deutlich voneinander unterscheiden, musste zunächst jedoch eine Vergleichbarkeit zwischen den Darstellungen im Quellenmaterial und den tatsächlichen Gewaltinhalten hergestellt werden. Hierzu war der Problemmusteranalyse eine Gewaltanalyse in Form eines deduktiven Kategoriensystems nach Philipp Mayring vorgeschaltet, welche es erlaubt, die Spielinhalte vorab zu beschreiben und zu typisieren, bevor diese den institutionellen Quellen gegenübergestellt werden. Diese zusätzliche Analyseebene hat sich als überaus hilfreich bei der Beantwortung der Forschungsfrage erwiesen, da hierdurch Fehldarstellungen, Auslassungen oder überzeichnete Darstellungen der Sachverhalte zuverlässig aufgedeckt und in der Auswertung der Ergebnisse entsprechend berücksichtigt werden konnten. Die anschließende Problemmusteranalyse ermöglichte es nun, Problematisierungsstrukturen und Problemmuster aller drei Akteursgruppen zu rekonstruieren und gegenüberzustellen.

Der zeitliche Vergleich der Problematisierungsstrukturen hat ergeben, dass die institutionelle Bewertung von Computerspielgewalt maßgeblich von den akteursspezifischen Eigeninteressen der einzelnen Kollektivakteure sowie von öffentlichen Problem Diskursen beeinflusst wird. Die anfängliche Vermutung, dass die institutionelle Problemdeutung von der kulturellen Einbettung des Mediums, dessen Historizität sowie der persönlichen Erfahrung der am Problem Diskurs teilnehmenden Akteure abhängt,

kann somit nur zum Teil bestätigt werden. Sehr wahrscheinlich nehmen diese Variablen ebenfalls Einfluss auf die öffentliche Bewertung von Computerspielgewalt, deutliche Veränderungen in den Problematisierungsstrukturen waren bei allen drei Kollektivakteuren aber immer nur dann festzustellen, wenn ein Spannungsverhältnis zwischen institutionellen Zielsetzungen und dem individuellen Umgang mit öffentlichen Problemdiskursen bestand. Im zeitlichen Verlauf zeigen die Problemmuster, dass eine Verschärfung bzw. eine Veränderung von akteursspezifischen Deutungs- und Bewertungslogiken zumeist dann eintritt, wenn wirkmächtige Problemdiskurse die öffentliche Wahrnehmung von Computerspielgewalt zuvor beeinflusst hatten. Dieser Zusammenhang zeichnet sich bereits beim ersten untersuchten Spiel – *River Raid* von 1983 – ab. Sowohl im fachjournalistischen Testartikel als auch in der Indizierungsentscheidung der Bundesprüfstelle ist die ablehnende Haltung gegenüber kriegerischen Spielinhalten eng mit der Gleichsetzung von virtueller und realer Gewalt verbunden. Problematisierende Wissens Elemente und zeitlicher Kontext legen die Vermutung nahe, dass die pauschale Ablehnung militärischer Spielinhalte z. T. auf den *Kalten Krieg* und die damit verbundene Bedrohung durch einen jederzeit ausbrechenden Militärkonflikt zurückgeführt werden kann.

Gestützt wird diese Annahme durch nahezu identische Problematisierungsstrukturen in den Quellen zu *C&C: Generals* von 2003. Hier fanden sich bei allen drei Kollektivakteuren konkrete Verweise auf den zu dieser Zeit aktuellen *Irakkrieg* sowie den islamistischen Terrorismus wieder, welche mit den virtuellen Gewaltinhalten in Relation gesetzt wurden. Durch die offenkundigen Anlehnungen der Spiele an reale Konfliktparteien sowie spezifische Kriegsgeräte und -taktiken (Atomwaffen, Giftgas, Selbstmordattentäter, etc.) ist die Bewertung der virtuellen Gewaltinhalte sehr wahrscheinlich durch die realen Militärkonflikte mitbeeinflusst worden. Der PK1 *Realitätsbezogenheit* sowie das Problemmuster *Politische Beeinflussung* bekräftigen diesen Zusammenhang, da sich beide aus problematisierenden Wissens Elementen zusammensetzen, die eine konkrete Kritik an der Inszenierung realitätsbezogener Konflikte und Ideologien üben.

Noch deutlicher wird der Einfluss externer Problemdiskurse auf die Bewertung völler Spiele vor dem Hintergrund der sogenannten *Killerspiel-Debatte* von 2002 bis 2011. Angefacht durch die damaligen Amokläufe jugendlicher Täter und die damit einhergehende Berichterstattung der Massenmedien entsteht eine öffentliche Problemwahrnehmung, die Computerspielgewalt direkt mit den Gewalttaten in Verbindung bringt und dadurch die öffentliche Konstituierung eines sozialen Problems stark forciert. Titel wie *Doom* oder *Counter-Strike* erlangten so über die massenmediale Berichterstattung (auch außerhalb der Gaming Community) Bekanntheit und wurden dadurch in der öffentlichen Wahrnehmung schnell zu Symbolen und vermeintlichen Belegen für die generelle Schädlichkeit von Computerspielgewalt.

Die Einflüsse dieses Problemdiskurses sind im Quellenmaterial deutlich wiederzufinden. So ist ab 2002 bei allen drei untersuchten Kollektivakteuren eine veränderte Diskursstrategie festzustellen. Die bisher relativ differenzierende Position der S-/R-Literatur schlägt (unmittelbar nach dem Amoklauf von Erfurt) in eine auffällig emotionalisierte Ablehnung von Computerspielgewalt um. Die ermittelten Problemmuster *Gewaltkonditionierung* und *Politische Beeinflussung* sind von einer *aversiven Diskursstrategie* geprägt, die sich durch eine hohe Dichte an affektiven Bestandteilen, inhaltlichen

Überzeichnungen und vereinzelt Fehldarstellungen auszeichnet. Computerspielgewalt wird in dieser Zeit als ein akutes soziales Problem verhandelt.

Im Fachjournalismus zeigt sich hingegen eine generell *relativierende Diskursstrategie*. Gemeinhin wird Computerspielgewalt darin als ein primär spielspaßförderndes Element bewertet, das dem Erfahren außeralltäglicher Erfahrungswelten dient und daher abstrahiert betrachtet werden sollte. Drastische Gewaltdarstellungen (wie in *Doom* von 1994 und *Dead Rising 3* von 2013) werden demnach vom Fachjournalismus nur wenig problematisiert. Wenn Kritik geübt wird, verbleibt diese auf einer ausschließlich subjektiv-moralischen Ebene. So wird der Einsatz einer Kettensäge in *Doom* eher als ein Verstoß gegen individuell empfundene Wert- und Normvorstellungen bewertet, anstatt die drastischen Gewaltdarstellungen generell zu problematisieren. Die durchgehend hohen Spielspaß-Wertungen in allen sechzehn Artikeln unterstreichen diese gewaltrelativierende Grundhaltung zusätzlich.¹

Ab 2002 sind im Fachjournalismus ernsthaftere Problematisierungen festzustellen. Konkret betrifft dies die realitätsnahe Inszenierung von Krieg und Terrorismus in den Spielen *C&C: Generals* und *CoD: MW 2*. Die (im Vergleich zu den 1990er-Jahren) gestiegene kritische Auseinandersetzung des Fachjournalismus mit realitätsnahen Gewaltinszenierungen deutet auf eine veränderte Gewaltbewertung hin, die wahrscheinlich ebenfalls auf die zeitlich parallel verlaufende *Killerspiel-Debatte* zurückgeführt werden kann. Möglicherweise sah sich der Fachjournalismus im Kontext der öffentlichen Problematisierung von Computerspielgewalt gezwungen, ebenfalls Stellung zu beziehen und Computerspielgewalt stärker zu reflektieren.

Auf die Bundesprüfstelle hatte die *Killerspiel-Debatte* (strukturell betrachtet) die größte Auswirkung. Neben der Umbenennung der Behörde und der Novellierung des *Jugendschutzgesetzes* (JuSchG) wird dies in Form veränderter Problematisierungsstrukturen in den Prüfberichten erkennbar. Im Gegensatz zur S-/R-Literatur sind diese nun weniger von einer affektiven, sondern von einer versachlichten und inhaltlich differenzierten Grundstruktur geprägt. Das mag zum Teil auch durch die Ablösung des GjS durch das JuSchG begründet sein, mit dem ein deutlicher Rückgang an affektiven Wissenselementen und eine verstärkte Einbindung statischer Bewertungselemente einhergeht. Zusätzliche Deutungsweisen aus Wissenschaft, Fachjournalismus und Spieleindustrie finden nach der Neuausrichtung ebenfalls ihren Weg in die Prüfberichte und vermitteln so den Eindruck einer multiperspektivischen Auseinandersetzung mit den zu prüfenden Medieninhalten.

Die wiederholte Nachweisbarkeit der Problemmuster *Darstellung von Gewalt* und *Darstellung von Krieg* deutet allerdings darauf hin, dass trotz der Versachlichung der Problematisierungsstrukturen nur bedingt von einer Liberalisierung der Prüfpraxis innerhalb des Untersuchungszeitraums gesprochen werden kann. So sind alle fünf ausgewerteten Spiele aufgrund ähnlicher Problematisierungen indiziert worden, was trotz der institutionellen Neuausrichtung für eine schwerpunktmäßige Beibehaltung bereits bewährter Deutungs- und Bewertungsstrukturen spricht. Diese *situativ-statische Diskursstrategie* ist über den gesamten Untersuchungszeitraum hinweg zu beobachten.

1 Siehe S. 276.

Ein allgemeiner Rückgang an Problematisierungen kann im Quellenmaterial erst nach 2011 festgestellt werden. Der Prüfbericht zu *Dead Rising 3* (2014) ist die letzte problematisierende Quelle. Weder der Fachjournalismus noch die S-/R-Literatur nehmen kritischen Bezug auf diesen oder inhaltlich vergleichbare Titel. Und auch im Prüfbericht selbst sind erste Ansätze einer sich allgemein verändernden Gewaltbewertung zu erkennen. Die zuvor von der USK vorgenommene Einstufung des Spiels als ein Zweifelsfall erfolgte aufgrund der Frage, ob anthropomorphe (hier Zombies) und menschliche Gewaltziele (in Hinsicht auf eine potenzielle Jugendgefährdung) gleich zu bewerten seien. Obwohl die BPjM dieser inhaltlichen Unterscheidung (mit der Indizierung von *Dead Rising 3*) zunächst widerspricht, ist in den nachfolgenden Jahren eine deutlich veränderte Prüfpraxis zu beobachten. Langjährig problematisierte Spielereihen wie *Mortal Kombat X* (2015) und *Dead Rising 4* (2016) wurden nicht mehr indiziert und konnten, trotz unveränderter Gewaltinhalte, ungeschnitten auf dem deutschen Markt veröffentlicht werden.

Dieser Umbruch bestätigt einen Trend, der sich über die Jahre bereits in Form einer steigenden Differenz zwischen Beantragung und tatsächlicher Indizierung von Computerspielen bzw. anhand des sukzessiven Rückgangs der jährlichen Indizierungsquote abzeichnete.² Diese Entwicklung stellt eine Zäsur in der staatlich-institutionellen Bewertung von Computerspielgewalt dar, die sich relativ genau auf den Zeitraum 2014-2015 eingrenzen lässt. Es ist zu vermuten, dass die gesellschaftliche Umdeutung von Computerspielgewalt mit dem Ende der *Killerspiel-Debatte* ihren Anfang nahm. Alternativ- und Gegendeutungen müssen die hegemoniale Problemdeutung der 2000er-Jahre sukzessive aufgebrochen haben, wodurch auch drastische Gewaltdarstellungen als weniger problematisch wahrgenommen wurden, als es noch zuzeiten von *Doom* der Fall war. Als Gründe für diesen Bewertungswandel sind folgende Entwicklungen denkbar:

Generelle Expansion des Spielmarktes:

- Mehr Menschen machen persönliche Erfahrungen mit digitalen Spielen (auch durch Smartphones), wodurch aversive Haltungen abgebaut werden.
- Mittlerweile hoch ausdifferenziertes Marktangebot (Spiele für alle Altersgruppen und Genres verfügbar).

Gestiegene institutionelle Akzeptanz des Mediums:

- Höhere Sensibilisierung für das Thema in Massenmedien und Wissenschaft (Rückgang von monokausalen Erklärungsansätzen und Gleichsetzungen von virtueller und realer Gewalt).
- Aufnahme des Verbands der deutschen Games-Branche *game* in den deutschen Kulturrat im Jahr 2008 und die damit verbundene Anerkennung von Computerspielen als Kulturgut.

2 Vgl. Anhang, Tabelle: *Reale Zahlen und Indizierungsquoten zu Abbildung 3.*

Veränderte Bedingungen im Jugendmedienschutz:

- Verbreitung von Spielen im Internet (Altersbegrenzungen und Indizierungen können einfach umgangen werden).
- Neue Wege in Umgang und Aufklärung (Ausbau von Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen).
- Differenzierte Gewaltbewertungen im Jugendmedienschutz (Anthropomorphe Gewaltziele werden nicht mehr pauschal mit menschlichen Gewaltzielen gleichgesetzt).

Die anfängliche Problematisierung eines neuen Mediums und dessen spätere Akzeptanz in der Öffentlichkeit ist ein soziokulturelles Phänomen, das im mediengeschichtlichen Verlauf immer wieder beobachtet werden kann. Ausgehend von den mündlich überlieferten Märgen der Antike, über das gedruckte Buch, die Zeitung, die Fotografie, den Kinematographen, über das Radio zum Fernsehen bis hin zum Computerspiel: Kein Medium wird heute noch so vehement problematisiert wie zu seiner Anfangszeit. Ist diese Phase der allgemeinen Skepsis überstanden, verlagert sich die Kritik am Medium sukzessive auf dessen Inhalte. Die Kritik am Sender wird zur Kritik an der übermittelten Botschaft. Medienbezogene Problemdiskurse wie der *Werther-Effekt* oder die *Killerspiel-Debatte* verweisen dabei stets auf eine Schutzbedürftigkeit der Jugend vor vermeintlich schädlichen Einflüssen. Diese Problemdeutung wird jedoch zumeist von Personen und institutionellen Akteuren vertreten, die selber nur wenig Bezug zum problematisierten Medium haben. So zeigte sich auch in dieser Arbeit, dass die Kritik an Computerspielgewalt weniger von den Spieler*innen oder vom Fachjournalismus als vielmehr von Institutionen des Jugendmedienschutzes sowie von der S-/R-Literatur ausgegangen war.

Trotz des Scheiterns der Killerspiel-Debatte und der gestiegenen gesellschaftlichen Akzeptanz von Computerspielen ist das Phänomen der pauschalen Kritik an Computerspielgewalt auch heute noch stellenweise feststellbar. Thomas de Maizières öffentliche Problematisierung von Computerspielgewalt nach dem Amoklauf von München oder Horst Seehofers Forderung nach einer stärkeren Beobachtung der »Gamer-Szene« nach dem Anschlag von Halle belegen anschaulich, wie die Problematisierung von Computerspielgewalt noch immer als eine gezielte politische Strategie eingesetzt wird, um der Öffentlichkeit einfache Erklärungsansätze für komplexe Sachverhalte bieten zu können.³

3 Diese Versuche, eine vergangene Problemdeutung zu reaktivieren, beschreibt der Soziologe Stanley Cohen in seiner 1972 veröffentlichten Untersuchung *Folk Devils and Moral Panics*. Cohen beschreibt darin das Sozialphänomen der *Moralpanik* am Beispiel der Mods und Rocker (jugendlichen Gruppen im britischen Küstenort Clacton). Der Begriff *Moralpanik* bezeichnet die öffentliche Zuschreibung einer Gruppe oder eines Sachverhalts als eine Gefahr für die moralische Ordnung. In Bezug auf die Anknüpfungsversuche bestimmter Akteure an vergangene Problemdeutungen heißt es: »Das Verhalten zeichnete sich ähnlich wie bei einer Modewelle oder einer sonstigen Manie, die zu ihrem Ende kommt, durch einen übertriebenen Formalismus aus. Es gab den bewussten Versuch, etwas zu wiederholen, was zwei oder drei Jahren zuvor Leute gemacht hatten, die schon fast einer anderen Generation angehörten. Medien und Vertreter der Kontrollagenturen versuch-

Die institutionelle Problematisierung von Computerspielgewalt ist abschließend weniger als ein faktisch fundierter Problemdiskurs, sondern vielmehr als ein zeitlich begrenzter Teilprozess in der gesellschaftlichen Aushandlung des Mediums zu verstehen. Aspekte wie die ambivalente Funktion fiktionaler Mediengewalt als Konsumgut für Unterhaltungszwecke sowie die Interaktivität von Computerspielen (als eine neue Form der Rezeption) kamen dabei besonders zum Tragen, indem sie die Grenzen von realen und fiktiven Gewalthandlungen zunehmend verschwimmen ließen. Die Verantwortung fiktiver Toter auf dem Bildschirm kann nun nicht mehr an den Protagonisten des Films abgegeben werden, vielmehr werden die Rezipient*innen nun selbst zu »Tätern«.

Winfried Kaminski bemerkt zudem: »Bildschirmspiele sind in mehrerlei Hinsicht ein gesellschaftliches Phänomen: zum einen, weil in der Gesellschaft über sie diskutiert wird, zum zweiten, weil sie ein Produkt dieser Gesellschaft sind, und zum dritten dadurch, dass sie selbst auf Gesellschaft reagieren.«⁴ Dieser Punkt ist von zentraler Bedeutung, denn Computerspiele sind auch immer Kulturprodukte und somit zugleich Produkt als auch Produzent gesellschaftlicher Realität. Sie sind ein Spiegel der Gesellschaft, da sie einerseits populärkulturelle Medienbotschaften zitieren und andererseits zum Nachdenken über Grenzen des Zeig- und Machbaren anregen. Sie stellen zum Diskurs, was eine Gesellschaft sehen oder eben auch nicht sehen möchte. Die gewachsene institutionelle Akzeptanz von Computerspielgewalt, wie sie in dieser Arbeit nachgezeichnet werden konnte, steht sinnbildlich für das Dilemma einer medienzentrierten Gesellschaft, die Gewalt zwar generell ablehnt, diese zur eigenen Unterhaltung zugleich aber zu konsumieren verlangt. In diesem Kontext ist ein Großteil der zuvor diskutierten Problematisierungen zu verstehen.

Obwohl die Problematisierung von Computerspielgewalt im öffentlichen Diskurs heute nur noch eine untergeordnete Rolle spielt, ist die generelle Problematisierung von Computerspielen nicht beendet, sondern hat sich stattdessen auf andere Themenbereiche wie Spielsucht⁵ oder Glücksspiel⁶ verlagert. Ebenso wie beim Gewaltdiskurs steht auch bei diesen Problemdiskursen der Schutz jugendlicher Rezipient*innen vor vermeintlich schädigenden Medieneinflüssen im Vordergrund. Ab wann ein Spiel zur Sucht wird oder welche Grenzen Spielinhalte überschreiten müssen, um als Glücksspiel kategorisiert zu werden, muss ebenfalls gesellschaftlich ausgehandelt werden. Eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit diesen neuen Problemen sowie deren gesellschaftliche Konstruktion bleibt daher mittelfristig unumgänglich.

ten zwar manchmal, Nutzen aus diesem Verhalten zu ziehen, ihm neue Namen zu geben und es auf die gleiche Stufe wie das Phänomen der Mods und Rocker zu heben.« (Cohen 2016, S. 99 f.).

4 Kaminski 2013, 39.

5 Am 18. Juni 2018 hat die WHO die Gaming Disorder offiziell in ihren Krankheiten-Katalog (ICD-11) aufgenommen und definiert: »(...) as a pattern of gaming behavior (»digital-gaming« or »video-gaming«) characterized by impaired control over gaming, increasing priority given to gaming over other activities to the extent that gaming takes precedence over other interests and daily activities, and continuation or escalation of gaming despite the occurrence of negative consequences.« (<http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>).

6 Bspw. der Problemdiskurs um sogenannte *Micro Transactions* (also Echtgeld-Käufe von Zusatzinhalten im Spiel) ist hier gesondert hervorzuheben.

Aber auch im Bereich der Computerspielgewalt gibt es noch viele offene Fragen. Zu nennen wären z.B. die neuen Formen tabuisierter Gewalt in Computerspielen. Wenn wir davon ausgehen, dass Computerspielgewalt heute gesellschaftlich wesentlich akzeptierter ist als vor 30 Jahren und nachweislich auch weniger Spiele indiziert werden, dann könnte bspw. danach gefragt werden, wo denn nun die heutigen Grenzen des virtuell Darstellbaren verlaufen und inwiefern sich diese von vergangenen Problembewertungen unterscheiden. Zudem könnte auch nach dem Einfluss neuer Technologien auf die Gewaltbewertung gefragt werden. Sowohl eine zunehmend fotorealistische Grafik als auch der Einsatz von *Virtual Reality* ermöglichen potenziell immersivere Einbindungen der Spieler*innen in virtuelle Gewalthandlungen. Eine Untersuchung von veränderten Gewaltwahrnehmungen wäre eine interessante Richtung für zukünftige Forschungsprojekte.

Mit der Rekonstruktion von Problematisierungsprozessen am Beispiel von Computerspielgewalt wurden in dieser Arbeit neue theoretische und methodische Ansätze zur wissenssoziologischen Erforschung institutioneller Problemkonstituierungen vorgestellt. Die Gewalt- und die Problemmusteranalyse haben sich dabei als hilfreiche Methoden erwiesen, die auch bei zukünftigen Forschungsfragen angewandt werden können. Sie tragen somit zur weiteren sozialwissenschaftlichen Erforschung von Computerspielen bei und helfen uns dadurch, das faszinierende Medium Computerspiel in seinen vielseitigen Facetten und Einflüssen auf den Menschen besser zu verstehen.

