

gangs enthebt die Bewertungsgrundlage ihres an sich *statischen* Charakters – sie wird *transformativ*.

- 2) Ein ursprünglich subjektivierter Bewertungsrahmen wird institutionalisiert. Dies kann ein ehemals variabel geprägter Bewertungsrahmen sein, der mit der Zeit eine Institutionalisierung erfahren hat und nun relativ unhinterfragt übernommen und weitergeführt wird. Ein Beispiel hierfür ist die *ständige Spruchpraxis* der BPjM²⁶.

Der Kontext einer Quelle determiniert nicht zwangsläufig die eingesetzten Bewertungselemente. Behördliches Quellenmaterial kann theoretisch genauso *variable Bewertungselemente* enthalten, wie persönliche Tagebücher Bezüge zu allgemein verbindlichen Normhaltungen aufweisen können. Die aus dieser Erkenntnis abgeleitete Unterscheidung zwischen *statischen*, *variablen* und *transformativen Bewertungselementen* dient der Rekonstruktion von Bewertungskontexten, die (übertragen auf die gesamte Problematisierungsstruktur einer Quelle) tiefergehenden Aufschluss über Argumentationslinien, institutionalisierte Bewertungsstrukturen und ggf. auch akteurspezifische Eigeninteressen geben können.

7.3 Drei institutionelle Untersuchungsfelder (Kollektivakteure)

»Bei der Entdeckung und Identifizierung sozialer Probleme soll zunächst einmal unterschieden werden zwischen der Selbstartikulation durch die Betroffenen und der Fremdartikulation durch ›andere‹ Mitglieder und Instanzen der Gesellschaft.«²⁷

Dieses Zitat des Soziologen Karl O. Hondrich verdeutlicht die interdependenten Sozialstrukturen in die Aushandlungen sozialer Probleme eingebettet sind. Es leuchtet ein, dass ein soziales Problem niemals für sich alleine steht, sondern stets von einer Vielzahl kollektiver Akteure konstruiert und verbreitet wird. In diesem Kontext meint der Begriff *Kollektivakteure* gesellschaftliche Akteure, die als Symbolproduzenten fungieren und hierdurch (in der Theorie der Deutungsmuster) das Gegenstück zum sozialen Sachverhalt bilden²⁸.

Sowohl der oder die jeweils »Betroffene« als auch die »anderen Mitglieder und Instanzen der Gesellschaft« sind gleichermaßen an der diskursiven Aushandlung beteiligt, weshalb es in diesem Zusammenhang wenig hilft, das Problem ausschließlich aus

26 Die *ständige Spruchpraxis* ist ein Bewertungsmuster der Bundesprüfstelle, das nicht einheitlich festgeschrieben ist, sondern auf vorhergegangene Entscheidungen und damit verbundene Argumentationslinien rekurriert, die für die Bewertung ähnlicher Sachverhalte übernommen werden. (Vgl. BPjM, Artikel: »Die Spruchpraxis der Bundesprüfstelle als Beitrag für den Zusammenhalt in der Gesellschaft«).

27 Hondrich 1974, S. 174.

28 Vgl. Schetsche 2008, S. 42.

nur einer einzelnen Perspektive heraus zu beschreiben. Vielmehr muss der Fokus eines potenziellen Forschungsdesigns die Selbst- und Fremdzuschreibungen unmittelbar betroffener als auch nicht-unmittelbar betroffener Akteure berücksichtigen. Aber wie lässt sich diese Prämisse nun auf unsere Forschungsfrage übertragen? Wenn wir gezielt nach Problemmustern auf institutioneller Ebene fragen wollen (die sich allesamt Computerspielgewalt beziehen), gilt es zunächst zu klären, wer eigentlich die »Betroffenen« sind.

Wie Axel Groenemeyer in Abschnitt 3.2 argumentiert, unterteilt sich die Erforschung sozialer Probleme in die Untersuchung von *Problemlagen* und *Problemdiskursen*. Die zentrale Forschungsfrage nach Veränderungen in der institutionellen Problematik von Computerspielgewalt ist dabei klar dem Bereich der *Problemdiskurse* angegliedert. Stellen wir uns in Bezug auf Hondrichs Einleitung also noch einmal die Frage nach den »Betroffenen«. Die Antwort ist zugleich so profan wie ungewöhnlich – das Medium selbst! Die untersuchten Problematikungen in dieser Untersuchung beziehen sich nämlich nicht auf eine einzelne Gruppe oder Organisation, sondern auf spezifische Medieninhalte – Computerspielgewalt. Es ist Hondrichs Forderung nach also gleichermaßen notwendig, sowohl das Medium als auch die Deutungsweisen anderer Kollektivakteure umfassend zu beleuchten. Zugleich nähern wir uns damit Schetsches theoretischen Vorgaben zum *Kokonmodell* an.

Die Auswahl der untersuchten Kollektivakteure erfolgt auf Grundlage ihrer Involvierung in den Problemdiskurs um Computerspielgewalt. Drei Bereiche stechen dabei hervor – die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* (BPjM), der deutsche Computerspiel-Fachjournalismus sowie die Sach- und Ratgeberliteratur. Alle drei Kollektivakteure lassen sich unterschiedlichen institutionellen Bereichen zuordnen und ermöglichen so eine multiperspektivische Annäherung an die Forschungsfrage:

- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)
 - dem Rechtsstaat und dem Jugendmedienschutz
- Computerspiele-Fachjournalismus
 - den Unterhaltungsmedien und dem Journalismus
- Sach- und Ratgeberliteratur
 - den Informationsmedien sowie z. T. der (Populär-)Wissenschaft

7.3.1 Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)

In Abschnitt 4.3 ist bereits umfänglich auf die BPjM und deren institutionelle Aufgaben eingegangen worden. In diesem Abschnitt soll es deshalb nur kurz um die inhaltliche Struktur des auszuwertenden Quellenmaterials gehen.

Im ersten Schritt der dreistufigen Problemmusteranalyse sollen die Indizierungsberichte (in der Amtssprache der BPjM *Entscheidungen* genannt) für jedes der fünf untersuchten Computerspiele ausgewertet werden. Die *Entscheidungen* sind offizielle Dokumente, in denen das Prüfverfahren sowie die genauen Gründe der Bundesbehörde für die finale Bewertung des jeweiligen Mediums formal dargelegt werden.

Der formale Aufbau der Indizierungsentscheidungen ist über die Jahre größtenteils identisch geblieben. Zuerst sind Antragsteller und Verfahrensbeteiligte²⁹ (zumeist Hersteller oder Vertrieb des geprüften Mediums) sowie die personelle Zusammensetzung des Prüfungsgremiums aufgelistet. Jede Entscheidung ist zudem mit einer Nummer versehen und dem Datum der Veröffentlichung im *Bundesanzeiger*.

Der nachfolgende Punkt *Sachverhalt* gibt Auskunft über den Inhalt des Spiels und ggf. über vorhergegangene Indizierungen etwaiger Vorgänger. Auch Auffälligkeiten auf der Verpackung oder dem beiliegenden Handbuch werden hier aufgeführt. Die Beschreibungen der Inhalte nehmen genauen Bezug auf spezifische Spielmechaniken sowie die Handlung des Spiels.

Nachdem alle formalen Sachverhalte des Prüfverfahrens aufgeführt wurden, folgt mit *Gründe* der nächste Abschnitt. Darin wird auf Grundlage der zuvor beschriebenen Sachlage, die finale Entscheidung des Gremiums bekannt gegeben und begründet. Dies erfolgt in der Regel durch Verweise auf die entsprechenden Paragraphen des Jugendschutzgesetzes, durch Verweise auf wissenschaftliche Studien (hauptsächlich aus dem Bereich der Wirkungsforschung) und vereinzelt auch auf Auszüge aus der Fachpresse. All diese Teilbereiche münden schlussendlich in der finalen Entscheidung des Prüfungsgremiums. Abschließend folgt stets eine formale Rechtsbehelfsbelehrung, in der auf die Modalitäten einer möglichen Anfechtungsklage hingewiesen wird.

Die inhaltliche Auswertung der untersuchten Prüfberichte wird sich auf die Abschnitte *Sachverhalt* und die *Gründe* beschränken, da hier das Problemwissen aufgeführt ist, das letzten Endes die Indizierung des jeweiligen Spiels begründet. Dieses gilt es herauszufiltern und den Ergebnissen der Gewaltanalyse gegenüberzustellen. Auf diese Weise kann jedes problematisierende Argument den tatsächlich beobachtbaren Gewaltinhalten gegenübergestellt werden, um somit eventuelle Unsachlichkeiten oder Widersprüche sichtbar zu machen.

7.3.2 Der deutsche Computerspiel-Fachjournalismus

Der zweite untersuchte Kollektivakteur ist der deutsche Computerspiel-Fachjournalismus. Dieser themenspezifische Zweig des allgemeinen Print- und Onlinejournalismus ist (gemessen an anderen journalistischen Formaten) eine relativ junge Sparte, deren eigene Entwicklung eng mit der Verbreitung und Kommerzialisierung der Computerspiele verbunden ist. Hier ein kurzer Überblick der wichtigsten Vertreter dieses Segments:

29 In den vorliegenden Entscheidungen sind die Verfahrensbeteiligten aus Gründen des Datenschutzes stets anonymisiert.

- *TeleMatch* (Dezember 1982 bis Februar 1985)³⁰
- *ASM* («Aktueller Software Markt«/März 1986 bis Februar 1995)
- *Power Play* (November 1987 bis April 2000)
- *PC Player* (Dezember 1992 bis Juni 2001)
- *PC Games* (Oktober 1992 bis heute)
- *GameStar* (September 1997 bis heute)³¹
- *Computer Bild Spiele* (November 1999 bis 2019)

Die frühen Publikationen (*TeleMatch/ASM*) hatten ihren thematischen Ursprung in der Computer- und IT-Berichterstattung. Ab dem Ende der 1980er begann sich diese monothematische Ausrichtung zu verändern. Zunehmend ging es nun nicht mehr ausschließlich um Soft- und Hardware im Allgemeinen, sondern verlagerte sich stattdessen auf digitale Spiele.

In den 1990ern expandierte der Spielmarkt stark, was dazu führte, dass weitere Publikationen wie die *PC Player*, die *PC Games* und die *GameStar* auf dem Markt erschienen. Anfang der 2000er-Jahre begann sich die fachjournalistische Aufbruchsstimmung jedoch zu verändern. Die Verlage hatten mit drastischen Rückgängen der Auflagenzahlen zu kämpfen, was dazu führte, dass Formate wie *Power Play* oder *PC Player* eingestellt wurden. Die Ursache ist in der wachsenden Internetnutzung der Verbraucher*innen zu suchen. Sowohl allgemeine Informationen zu Spielen als auch die Inhalte der den Printmagazinen beigelegten Datenträger (Demos, Vollversionen, etc.) lassen sich heute leicht im Internet finden und bieten somit keinen Anreiz mehr ein kostenpflichtiges Printmagazin zu erwerben. Aus diesem Grund findet seit Mitte der 2000er-Jahre eine zunehmende »Verlagerung des Schwerpunkts des Special Interest-Journalismus von Print- zu Web-Magazinen«³² statt. Sowohl bekannte Printmedien als auch neue Online-Magazine wie *IGN* oder *Gameswelt* nutzen verstärkt die Möglichkeiten des Internets, wodurch der Spielejournalismus für die Leserschaft deutlich unmittelbarer und aktueller wird.

Für die Untersuchung institutioneller Problematisierungen violenter Spielinhalte ist die Rolle des Computerspiel-Fachjournalismus von ganz besonderer Relevanz, da dieser in der öffentlichen Aushandlung von Computerspielen eine zentrale Vermittlerposition einnimmt. Diese Funktion als »diskursiver Knotenpunkt« entsteht durch die unmittelbare Bezug- aber auch Einflussnahme auf verschiedene gesellschaftliche Teilbereiche. Die Vermittlung zwischen dem Medium und den Konsument*innen stellt dabei die größte und wirkmächtigste Verbindung dar. Diese erfolgt vornehmlich über

30 Für einen kurzen Zeitraum (April bis Mai 1983) existierte parallel zur *TeleMatch*, die *Tele Action*. Aufgrund einer zu geringen Zahl an Anzeigenkunden wurde diese jedoch nach nur zwei Ausgaben eingestellt. Nichtsdestotrotz gelten beide Zeitschriften heute als Wegbereiter des deutschen Computerspiele-Journalismus.

31 Seit März 2002 existiert neben der *GameStar* noch die *GamePro*, welche sich inhaltlich ausschließlich mit Konsolenspielen beschäftigt.

32 Glashüttner 2009, S. 128.

die zentrale Aufgabe des Journalismus – der Berichterstattung. Über Produkttests, Kolumnen und anderweitiger Artikel werden Meinungen und Perspektiven verbreitet, die sowohl die Interessen der Zielgruppe ansprechen als auch als persönlichen Präferenzen der Journalist*innen wiedergeben. Während die Tests den Verbraucher*innen schlicht dazu dienen sollen, »die Flops zu meiden«³³, können Hintergrundartikel auch gesellschaftspolitische Themen wie den Jugendmedienschutz, Tabubrüche in Spielen oder demografische Entwicklungen in der Spielerschaft thematisieren.

Das Angebot fachjournalistischer Publikationen ist überaus vielfältig, wodurch sich sowohl Einsteiger*innen als auch erfahrene Spieler*innen über aktuelle Spiele und fachliche Hintergründe informieren können. Dieser inklusive Charakter des Spielejournalismus wird durch gezielte Prozesse des »community building«³⁴ (speziell über das »Teilen desselben Hobbys«) vorangetrieben. Computerspiele als Hobby werden so auch für die breite Öffentlichkeit greifbarer.

Die zweite Vermittlerrolle knüpft unmittelbar an diesen Zusammenhang an – in Form des Bindeglieds zwischen Industrie und Leserschaft. Als einer der umsatzstärksten Vertreter der Kultur- und Kreativwirtschaft hat die Spieleindustrie ein großes Interesse daran, ihre Produkte möglichst effizient zu vermarkten. Der Fachjournalismus fungiert dabei jedoch als Werbefläche und Verkaufshürde zugleich. Wird ein Spiel den inhaltlichen oder qualitativen Anforderungen des jeweiligen Magazins nicht gerecht, kann es schlecht bewertet werden, was gleichzeitig zu schlechteren Verkaufszahlen führen kann. Andererseits kann Kritik auch zu Verbesserung und Innovation führen, wodurch der Fachjournalismus für die Industrie zusätzlich zu einem Sprachrohr der *Gaming Community* wird, aus dem sich Meinungen und zukünftige Trends ablesen lassen.

Die dritte Verbindung bezieht sich auf den Jugendmedienschutz. Gerade in den 1990er-Jahren kam es immer wieder zu Konflikten zwischen der Indizierungspraxis der BPjM und einigen Printmagazinen, die der Bundesbehörde Zensur vorwarfen.³⁵ Neben diesen inhaltlichen Differenzen existieren aber auch ganz praktische Vorgaben des Jugendmedienschutzes, die der Journalismus einzuhalten hat. So sollten keine Tests oder anderweitige Artikel zu Spielen veröffentlicht werden, die zu diesem Zeitpunkt bereits indiziert wurden.³⁶ Zudem dürfen auch keine Bilder von nicht-indizierten Spielen veröffentlicht werden, wenn diese als jugendgefährdend erachtet werden könnten (bspw. Nacktheit oder spezifische Gewaltdarstellungen).

Der Computerspiele-Fachjournalismus steht unmittelbar im Zentrum institutioneller Interdependenzen und diskursiver Aushandlungsstrukturen, die wiederum alle an die Vorgaben des deutschen Rechtssystems gekoppelt sind. In der Testberichterstattung liegt der Fokus auf der Kaufberatung der Konsument*innen. Die Testartikel weisen einen typischen Aufbau auf, den Robert Glashüttner wie folgt zusammenfasst:

33 GameStar 07/2018, S. 100.

34 Inderst 2014, S. 48.

35 Vgl. Gamestar.de, Artikel: »Akte Counterstrike« vom 01.06.2002.

36 Das öffentliche Bewerben eines bereits indizierten Spiels ist verboten, deshalb kann auch das inhaltliche Thematisieren (im Rahmen eines Testartikels) als Werbung bewertet werden. Die Grenzen zwischen Werbung und Pressefreiheit sind bis heute nicht eindeutig definiert, weswegen Fachmagazine i. d. R. selber und eigenverantwortlich über die Veröffentlichung von Testartikeln zu indizierten Spielen entscheiden.

- Beschreibung des Spiels (Inhalte, Spielmechanik, technische Informationen)
- Meinung bzw. mehrere Meinungen zum Spiel (bei mehreren Autoren)
- Kaufinformationen (System, Entwickler, Vertrieb, Erscheinungsdatum, Preis, usw.)
- Wertung³⁷

Da der Fachjournalismus ein klarer Befürworter des Mediums ist, sind bei der Analyse somit deutlich weniger generalisierte Problemmuster zu erwarten als bei den anderen untersuchten Akteuren.³⁸ Dieser Umstand bedeutet jedoch weniger einen Nachteil als vielmehr eine wichtige Ergänzung des Quellenmaterials. Sollten spezifische Gewaltinhalte oder Darstellungen in einem fachjournalistischen Artikel kritisiert werden, kann hier eine aversive Grundhaltung gegenüber dem Medium von vornherein ausgeschlossen und die verwendeten Problematisierungen somit als mögliche Hinweise auf Wertbeziehungsweise Normverletzungen gedeutet werden. Diese neue Perspektive auf das Medium macht den Fachjournalismus gerade in Hinsicht auf mögliche Problematisierungsstrukturen besonders interessant, weshalb in dieser Arbeit Testartikel (mit Bezug auf die untersuchten Gewaltspiele) ausgewertet werden.

Zur Quellenlage muss angemerkt werden, dass eine kontinuierliche Auswertung eines einzelnen Fachmagazins innerhalb des Untersuchungszeitraums nicht gewährleistet werden kann, da einige frühere Magazine nur wenige Jahre existierten, wohingegen andere Magazine erst deutlich später auf dem Markt erschienen. Hinzu kommt, dass sich der professionalisierte Fachjournalismus (*GameStar*, *PC Games*, *Power Play*) aufgrund der höheren Nachfrage erst ab Anfang der 1990er-Jahre in Deutschland etablieren konnte.

7.3.3 Die Sach- und Ratgeberliteratur (S-/R-Literatur)

Das dritte Analysesegment setzt sich mit Publikationen und Aufsätzen aus der Sach- und Ratgeberliteratur auseinander. Wie der Fachjournalismus ist auch die S-/R-Literatur dem institutionellen Komplex der Wissens- und Informationsvermittlung zuzuordnen. Beide Publikationsformate sollen nachfolgend kurz skizziert werden:

Der Begriff Sachliteratur ist als ein weit gefasster Überbegriff zu verstehen, der allgemein einen literarischen Teilbereich beschreibt, dessen Fokus (im Gegensatz zur Belletristik) auf der Darstellung eines spezifischen Sachverhalts oder Gegenstands liegt. Im Gegensatz zur Fachliteratur können auch populärwissenschaftlich geprägte Publikationen der Sachliteratur zugeordnet werden. Hiermit sind Texte gemeint, die zwar fachspezifische Themen behandeln, sich dabei allerdings nur teilweise an wissenschaftlichen Erkenntnissen oder Gütekriterien orientieren.

Die Ratgeberliteratur (auch Selbsthilfeliteratur) stellt eine Unterkategorie der Sachliteratur dar. Erkennungsmerkmal dieses Literaturtyps ist die umfassende Darstellung

37 Vgl. Glashüttner 2009, S. 139.

38 Generalisierte Problemmuster kritisieren den sozialen Sachverhalt als Ganzes und weniger einzelne Ausprägungen. Es ist im Journalismus daher keine generelle Kritik an Computerspielen zu erwarten, sondern vielmehr an bestimmten Inhalten einzelner Titel.

eines abgegrenzten Themenkomplexes und damit in Verbindung stehender Problembereiche. Dem jeweils behandelten Themenkomplex entsprechend, kann es sich dabei um ein einzelnes Problem (bspw. Internetsucht) oder um einen ganzen Lebensbereich handeln, der unterschiedliche kleinere Probleme impliziert (bspw. Kindererziehung).

Neben der umfassenden Beschreibung der jeweiligen Problematik sowie des Kontexts bilden die Vorschläge zur Selbsthilfe den zweiten elementaren Grundpfeiler der Ratgeberliteratur. Die Autor*innen nehmen eine unmittelbare Beraterfunktion ein, indem der spezifische Sachverhalt beschrieben, vermeintliche Probleme aufgezeigt und im Lösungsvorschläge gemacht werden. Das Formulieren von Lösungsansätzen bestätigt die Relevanz der Problematisierung und baut zugleich eine Bindung zu den Leser*innen auf. Das Wiedererkennen eigener Problemlagen lässt den Eindruck entstehen, dass der Autor oder die Autorin sich mit den behandelten Problemen auskennt, wodurch diese*r für die Lesenden (gefühl) zu einem Experten bzw. zu einer Expertin auf dem Gebiet wird. Durch die eigene Betroffenheit fällt es leichter, das Gelesene zu glauben und es wird möglicherweise weniger zu inhalts- und quellenkritischem Reflektieren tendiert. Das Mischungsverhältnis aus emotionalisierten und sachlichen Komponenten ist innerhalb der Ratgeberliteratur somit überaus variabel.

Für Analysen von Problemmustern sind Publikationen der Sach- und Ratgeberliteratur nahezu prädestiniert, da sie als genuine Medien der Problemmunikation fungieren. Dies zeigt sich u. a. daran, dass die Ratgeberliteratur zentrale Merkmale der theoretischen Grundstruktur von Problemmustern enthält. Sowohl Problembeschreibungen (*Erkennungsschemata*), Meinung des Autors (*Bewertung*), Lösungsvorschläge (*Handlungsanleitungen*) als auch zielgerichtete Emotionalisierungen (*affektive Bestandteile*) sind allesamt analytische Bestandteile bei der Identifikation von Problemmustern.

Elternratgeber zum Thema Computerspiele richten sich zudem gezielt an Personen, die mit dem Medium wenig bis gar nichts zu tun haben. Sie beeinflussen somit den öffentlichen Diskurs von einer Seite her, die selber überwiegend »fachfremd« ist und erzeugen dabei gleichzeitig Bilder, die sich nicht immer mit wissenschaftlichen Erkenntnissen decken. Die wissenschaftlichen Argumentationslinien entspringen dabei oft zumeist der Medienpädagogik oder der Verhaltenspsychologie. Durch die Selbsteinordnung in ein wissenschaftliches Fachgebiet wird eine Vertrauensbasis zu den fachfremden Leser*innen erzeugt, die die nachfolgenden Problematisierungen legitimiert und formulierte Handlungsanweisungen notwendig erscheinen lässt.

Die Autor*innen der S-R-Literatur wirken aktiv an der Darstellung, Vermittlung und Erhaltung spezifischer Deutungsweisen mit. Der Abgleich des vorgebrachten Problemwissens zum Thema Computerspielgewalt mit den tatsächlichen Gehalten der exemplarisch untersuchten Spiele soll es ermöglichen, etwaige Widersprüche oder Fehldarstellungen aufzuzeigen. Diese Diskrepanzen können anschließend in Relation zur generellen Bewertung von Computerspielgewalt gesetzt und den anderen beiden Kollektivakteuren gegenübergestellt werden.

7.3.4 Zusammenfassung

Alle drei Institutionen vereint ein argumentatives Zusammenspiel aus subjektiven Ansichten und institutionalisierten Wert- und Normvorgaben. Zudem sind sie Vertreter

spezifischer institutioneller Strukturen, die unterschiedlich stark auf den öffentlichen Diskurs um Computerspielgewalt einwirken. Jeder Kollektivakteur verfolgt dabei eigene Diskursstrategien sowie akteursspezifische Eigeninteressen. Während die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* die staatlich-rechtliche Problemwahrnehmung auf gewalthaltige Computerspielinhalte vertritt, stehen sowohl der Fachjournalismus als auch die Sach- und Ratgeberliteratur für den öffentlichen Diskurs über Print- und Onlinemedien. Diese Gemeinsamkeit wird allerdings durch teilweise diametrale Positionen in Bezug auf Computerspielgewalt unterbrochen. Zudem unterscheiden sie sich in der Ausrichtung ihrer anvisierten Zielgruppen voneinander. Während sich die Leserschaft des Fachjournalismus in erster Linie aus Spieler*innen zusammensetzt, formuliert die S-/R-Literatur ihre Inhalte zumeist für Fachfremde und Laien.

7.4 Wie lässt sich Gewalt lesen? – Konzeption einer Gewaltanalyse

7.4.1 Computerspiele als Text

»Im Gegensatz zum traditionellen Konstruktivismus verlangt das Kokonmodell jedoch nicht den generellen Ausschluss sozialer Sachverhalte aus der Problemanalyse – deren Untersuchung muss lediglich in einer Form geschehen, welche die diskursive Transformation des Wissens über soziale Sachverhalte [...] angemessen berücksichtigt.«³⁹

Das hauptsächliche Problem bei der Analyse sozialer Probleme besteht in der möglichst genauen und intersubjektiven Beschreibung eines sozialen Sachverhalts, damit dieser den (möglicherweise) alternativen Deutungsweisen entgegengestellt werden kann. Vor der eigentlichen Problemmusteranalyse muss also zunächst der Sachverhalt – die Computerspielgewalt selbst – untersucht werden.

Da sich der Quellenkorpus aus geschriebenen Texten und Computerspielen zusammensetzt, ist es notwendig, eine Analysemethode zu finden, die sich auf beide Quellentypen anwenden lässt, um so eine systematische Vergleichbarkeit zu schaffen. Hierfür müssen zunächst Gemeinsamkeiten beider Medien festgelegt werden, auf deren Grundlage eine konsistente Analyse möglich wird. Es geht also um die Frage, wie beide Medienformate »zu lesen« sind.

Als Methode des systematischen »Lesens« beider Textformen (Dokumente und audio-visuelle Inszenierungen) wird nachfolgend eine angepasste Form der *Qualitativen Inhaltsanalyse* nach Philipp Mayring vorgeschlagen. Die *Qualitative Inhaltsanalyse* ist eine

39 Schetsche 2008, S. 44.