

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.

Mars-Mond Phobos geschickt wird, um eine Invasion von Dämonen aus der Hölle aufzuhalten. Im Spiel gilt es nun aus der Ich-Perspektive die Raumbasis zu erkunden und sowohl Dämonen als auch andere Gegnertypen mittels Waffeneinsatzes zu bekämpfen, um letzten Endes die Tore zur Hölle verschließen zu können. Das hierfür zur Verfügung stehende Repertoire umfasst insgesamt acht Waffen, die im Verlauf des Spiels gefunden und eingesetzt werden können. Diese reichen vom bloßen Einsatz der Fäuste, über Pistolen und Schrotflinten, bis hin zu einer Kettensäge sowie futuristischen Projektil- und Plasmawaffen.⁵⁰

Das klassische *Doom* ist dabei in insgesamt drei Episoden mit jeweils neun dreidimensionalen Spielabschnitten (Levels) unterteilt, die von den Spieler*innen allesamt durchlaufen und überlebt werden müssen, um das Spiel abschließen zu können. Nach jedem absolvierten Spielabschnitt blendet das Spiel eine statistische Übersicht ein, die nicht nur Auskunft über die benötigte Spielzeit, sondern auch über die prozentualen Anteile an gefundenen Gegenständen (*Items*), Geheimverstecken (*Secrets*) und besiegt Gegnern (*Kills*) gibt. Das Feedback des Spiels dient hierbei der Verortung der eigenen Spielleistung und fungiert so als eine zusätzliche Motivation, das Level beim nächsten Durchlauf noch schneller und noch vollständiger abzuschließen.

Die Kämpfe in *Doom* verlaufen zumeist nach dem gleichen Prinzip. Die Spieler*innen erkunden den jeweiligen Spielabschnitt, heben unterstützende Gegenstände (Waffen, Munition, Rüstung) auf und feuern auf alle auftauchenden Gegner. Das Tempo des Spiels ist relativ hoch und die Bewegungen der Spielfigur fließend. Vorangetrieben wird das Spielgefühl durch eine umfangreiche Soundpalette (Gegner- und Waffengeräusche) sowie einen Soundtrack aus dynamischer Rockmusik, die das düstere Setting und die schnellen Bewegungsabläufe zusätzlich unterstreichen.

8.2.1 Gewaltanalyse

Audio-visuelle Gewaltdarstellung: Die in *Doom* dargestellte Gewalt ist zunächst von einer primär *künstlichen* Grundstruktur geprägt. Sowohl das futuristische Raumfahrt-Setting als auch die damit verknüpften religiös-metaphysischen Elemente (Dämonen und Hölle) erschaffen ein abstraktes Gesamtbild, das die darin ausgeübten Gewalthandlungen abstrahiert und dadurch nur eingeschränkt auf Gegebenheiten des realen Lebens übertragbar werden lässt⁵¹.

Das Spiel enthält auch symbolische Elemente *natürlicher* Gewaltdarstellungen, die aber nur vereinzelt auftreten. Zu nennen wären bspw. die im Spiel implementierten Waffen. Die Waffenauswahl beginnt mit realitätsnahen Modellen wie einer Pistole, einer Schrotflinte oder einer Kettensäge⁵², die im späteren Spiel jedoch durch fiktive Waffen, wie die Plasma Gun oder das BFG9000 (eine Art schwere Energiekanone), abgelöst werden.⁵³ Hierdurch entfernt sich das Szenario weiter aus einem realitätsnahen

50 Vgl. Verzeichnis der Waffen auf Doomwiki.org (www.doomwiki.org/wiki/Doom#Weapons).

51 Vgl. Q2.2, Minute 22:03-25:15.

52 Q2.2, Minute 10:57.

53 Vgl. Q2.2, Minute 27:44.

Setting und unterstreicht dadurch den fiktiv-künstlichen Charakter des Spiels. Die gesamte Spielhandlung ist somit zu einem überwiegenden Teil in eine strikt fiktive Narration eingebettet, die nur über vereinzelte symbolische Andeutungen auf real existierende Inhalte verweist.

Die eigentliche Visualisierung der Gewalt selbst muss als eindeutig *drastisch* eingestuft werden. Jede Form der Gewalteinwirkung wird mit hyperrealistischen Bluteffekten unterlegt. Die Intensität der Bluteffekte variiert dabei mit der ausgewählten Waffe. Während einfacher Beschuss mit der Pistole nur (verhältnismäßig) wenig Blut erzeugt, füllen Angriffe aus nächster Nähe, wie beispielsweise mit der Kettensäge, den Bildschirm mit Pixelblut.⁵⁴ Der hyperrealistische Charakter der Gewalteinzierungen wird durch deren visuelle Überzeichnung offensichtlich. Werden Gewaltziele mit Schusswaffen getroffen, visualisiert das Spiel große Blutfontänen als Treffer-Feedback. Bei Explosionen löst sich sogar der ganze Körper augenblicklich in eine blutige Masse auf.⁵⁵ Die audio-visuelle Gewaltdarstellung kann somit allgemein als *drastisch*, aber in der Inszenierung als deutlich überzeichnet und somit (trotz realer Spielelemente) eher realitätsfern zusammengefasst werden.

Allgemeine inszenatorische Wahrnehmungsebene: Die kontextuelle Inszenierung der Gewalt ist zwar durch die *drastische* Darstellung und das düstere Setting einer scheinbar ernsten Grundstimmung ausgesetzt, jedoch stellt gerade die Überzogenheit der Gewalt einen Indikator für eine spezifische Form der Ironisierung dar. Die bereits beschriebene Tatsache, dass Gegner selbst bei Faustschlägen blutig auseinanderfallen, zeugt von einem hohen Maß an hyperealistischer Gewaltdarstellung.

Das Zusammenspiel aus Musik, den schnellen Bewegungsabläufen und der überzogenen Gewaltdarstellung verlagert den Spielfokus auf die Bekämpfung der Gegner und stellt diese dadurch ins Zentrum des Gameplays. Die Gewaltanwendung ist dabei stets *explizit* ausgerichtet. Zu keinem Zeitpunkt wird Gewalt lediglich angedeutet, sondern findet stets im direkten Kontakt zwischen Spieler*in und Gewaltziel statt.

Personelle Wahrnehmungsebene: Die Handlungsmöglichkeiten der Spieler*innen Gewalt auszuüben sind (je nach gewählter Waffe) mannigfaltig und liegen stets in deren Hand. Das Spiel beinhaltet keine Skriptsequenzen, die das Handeln der Spielenden vorwegnehmen oder einschränken. Die Art der personellen Einbindung in Gewalthandlungen entspricht daher eindeutig der Kategorie der *aktiven Gewalt*.

Gewaltziele: *Doom* beinhaltet eine Vielzahl unterschiedlicher Gegner, die alle drei Typen an Gewaltzielen abdeckt – menschlich (Soldaten), anthropomorph (menschenähnliche Dämonen) und nicht-menschlich (kugelförmige Flugdämonen – sogenannte »Spectres«)⁵⁶. Die Art der Gewalteinwirkung unterscheidet sich bei allen drei Typen nicht (außer in den jeweils unterschiedlichen Sterbeanimationen) nennenswert voneinander.

54 Q.2.1, Minute 5:55.

55 Q.2.1, Minute 1:02.

56 Vgl. Q.2.2, menschlich (Minute 20:36), anthropomorph (Minute 0:50) und nicht-menschlich (Minute 2:25).

Zusammengefasst steht die Anwendung von Gewalt in Doom klar im Zentrum des Spielerlebens. In einem First-Person Shooter niemanden zu verletzen wäre auch nur schwerlich möglich, da ja gerade in einem Shooter das Schießen im Vordergrund steht. Die Inszenierung der Gewalthandlungen erscheint zwar überzogen, dient hier aber als ein zweckmäßiges Spielelement, um dem Spieler ein visuelles Feedback über die eigenen Spielhandlungen zu geben.

Die Ich-Perspektive, gekoppelt mit mächtigen Waffen und vielen Gegnern, unterstreicht in gewisser Weise die enge Verknüpfung von Gewalt und Macht. Der Spieler ist in einer besonderen Machtposition verhaftet, die ihn in der Rolle des namenlosen Soldaten als übermächtiges Wesen inszeniert, das kompromisslos alles vermeintlich Böse vernichtet. Durch die überzogene Visualisierung und die damit zusammenhängende Macht/Gewalt-Wechselwirkung wird die inszenierte Gewalt in Doom zu einem Selbstzweck, die als ein treibender Motor der Spielmechanik fungiert. Es gibt keine Möglichkeit sie zu umgehen oder weniger brutal auszuführen.

8.2.2 Problemmusteranalyse

8.2.2.1 Indizierungsentscheidung der BPjS zu Doom

Die Indizierung von *Doom* erfolgte im vereinfachten Verfahren (3er-Gremium), nachdem zuvor drei Indizierungsanträge bei der BPjS eingegangen waren.⁵⁷ Im Prüfbericht Nr. 4637 [V] vom 25.05.1994 werden die Antragsteller wie folgt zitiert:

»Die Gefahr einer sozialetischen Desorientierung Heranwachsender führen die Antragssteller übereinstimmend auf das vom Programm einzig geforderte unreflektierte Vernichten menschlich- bzw. tierisch anmutender Gegner zurück. Dabei werden die geforderten Gewaltanwendungen nicht nur überaus blutig inszeniert, sondern vielmehr als einzig zuverlässige Überlebensstrategie dargestellt, was einer Verherrlichung von Gewalt gleichkomme.«⁵⁸

Die Entscheidung das Spiel im vereinfachten Verfahren zu überprüfen erfolgte auf Grundlage von Absatz 1. des Paragraphen § 15a des GjS: »Die Bundesprüfstelle kann die Aufnahme einer Schrift in die Liste im vereinfachten Verfahren anordnen, wenn die Voraussetzungen des § 1 offenbar gegeben sind«⁵⁹. Die nachfolgend genannten Voraussetzungen sind: »unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhaß anreizende sowie den Krieg verherrlichende Schriften«⁶⁰. *Doom* muss also bereits vor der Prüfung mindestens eine der in § 1 aufgeführten Medieninhalte zugeschrieben worden sein.

Im Abschnitt Sachverhalt geht der Prüfbericht zunächst auf die Spielinhalte ein. Hier zeigt sich bereits ein auffällig häufiger Gebrauch von affektiven Problembeschrei-

57 Die Anträge gingen, laut Prüfbericht, am 7. und 11. Februar sowie am 09. März 1994 bei der BPjS ein.

58 Q7, S. 2.

59 Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GjS), § 15a Aufnahme in die Liste im vereinfachten Verfahren (vom 09.07.1953).

60 Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GjS), § 1 Aufnahme von Schriften in eine Liste (vom 09.07.1953).

bungen. *Doom* sei demnach ein Spiel, in dem »Tötungsszenarien [...] sehr realistisch und überaus blutig inszeniert«⁶¹ werden. Der Begriff »Tötungsszenarien« nimmt dabei Bezug auf die Einbettungen von Gewalthandlungen in das Gameplay, während weitere affektive Bestandteile wie »Erschießungstod« und ein »Zerfleischen« auf die ständige Bedrohung der eigenen Spielfigur rekurrieren⁶². Im Abschnitt Begründung zeigt sich die gleiche Einbindung von Problemwissen:

»Die Tötungsakte und ihre Folgen werden weitgehend realistisch in Szene gesetzt. So ist die Art der zur Liquidation bestimmten Waffen bzw. der ausgelösten Munition einwandfrei identifizierbar. Der Tod des Gegners wird auf extrem blutige Art und Weise und [sic!] dargestellt durch eine entsprechende akustische Untermalung (Geräusche der einwirkenden Waffe/Todesschreie) zusätzlich verdeutlicht.«⁶³

Problembeschreibungen wie »Tötungsakte und ihre Folgen werden weitgehend realistisch in Szene gesetzt« werden auch hier durch affektive Bestandteile (»Todesschreie«, »extrem blutige Art und Weise«, »Liquidation«, »Tötungsakte und ihre Folgen«) gestützt. Der behauptete weitgehende Realismus des Spiels wird dabei inhaltlich mit dem Gebrauch realitätsnaher Waffen begründet. Die deutlich erkennbaren hyperrealistischen Bestandteile der audio-visuellen Gewaltdarstellung werden hingegen nicht berücksichtigt.⁶⁴

Eine zusätzliche Problematisierung betrifft die Gewaltziele. Gewaltanwendungen gegen menschliche und anthropomorphe Gegnertypen (»bewaffneten Männern und Feuerbälle schleudernden, affenähnlichen Monstern«⁶⁵) werden darin ebenfalls mithilfe von affektiven Problembeschreibungen beschrieben (»Das jeweilige Opfer verwandelt sich in blutig auseinanderstrebende Fleischfetzen«⁶⁶ oder »Umstehende Gegner werden zu lebenden Fackeln«⁶⁷). Während die Gewaltanalyse zeigen konnte, dass im Spiel alle drei Typen von potenziellen Gewaltzielen vertreten sind, geht der Prüfbericht explizit nur auf Gewalthandlungen gegen menschliche und anthropomorphe Gegnertypen ein. Nicht-menschliche Gegnertypen finden darin keine Erwähnung, was darauf hindeutet, dass weniger die drastische Gewaltdarstellung selbst als vielmehr die Art der Gewaltziele bei der Bewertung eine Rolle gespielt zu haben scheint.

Das bisher ermittelte Problemwissen lässt zwei separate Problemstränge erkennen, die jeweils einen Teilaspekt von *Doom* problematisieren – die audio-visuellen Gewaltdarstellungen sowie das Vorhandensein menschlicher bzw. anthropomorpher Gewaltziele. Beide Problemstränge vereinigen sich innerhalb der Argumentation zu einem übergeordneten Problemkomplex, der ausschließlich Problemwissen zur allgemeinen audio-visuellen Inszenierung der violenten Spielinhalte beinhaltet – der PK1 *Gewaltinszenierung*.

61 Q7, S. 3.

62 Die »sofortige Betätigung der eigenen Waffe ist unumgänglich, da sonst umgekehrt der Erschießungstod bzw. ein Zerfleischen droht.« (Q7, S. 3).

63 Q7, S. 6.

64 Vgl. Abschnitt 8.2.1.

65 Q7, S. 3.

66 Q7, S. 3.

67 Q7, S. 4.

Der gleiche Aufbau der Problematisierungsstruktur ist auch im zweiten PK1 des Prüfberichts zu erkennen. Dieser knüpft inhaltlich an Problemwissen des PK1 *Gewaltinszenierung* an, erweitert es jedoch um die personelle Einbindung der Spieler*innen sowie den möglichen Folgen des Spielens. So wird im einleitenden Abschnitt *Sachverhalt* vom Prüfungsgremium darauf hingewiesen, dass das Ausschalten der auftauchenden Gegner notwendig für den Erhalt spielinterner Ressourcen sei: »Befanden diese sich im Besitz von ›Kampfinstrumenten‹ oder Munition, geht mit der Liquidation die Aufrüstung des eigenen Kampf- und damit Überlebenspotentials einher.«⁶⁸ Wie schon im vorhergegangenen Prüfbericht zu *River Raid* verbindet die Prüfstelle die Unumgänglichkeit von Gewalthandlungen mit einer Kritik an der hohen Spielgeschwindigkeit.

»Da sich der Spieler im stetigen Kampf um das eigene Überleben befindet, wird er gefühlsmäßig intensiv in das Spielgeschehen einbezogen. [...] Eine kritische, koknitive (sic!) Bewertung des aggressiven Spiel-Inhaltes/-Kontextes ist dem Spieler aufgrund einer derart hohen psycho-physischen Beanspruchung nicht möglich. Das Töten wird der hohen Leistungsmotivation insbesondere männlicher Heranwachsender entgegenkommend, spielerisch eingeübt und zum sportlichen Vergnügen verniedlicht.«⁶⁹

Der Problembeschreibung nach kann das Überleben der eigenen Spielfigur nur durch das schnelle Ausschalten der Gewaltziele gewährleistet werden, was wiederum eine kritische Reflexion der eigenen Spielhandlungen verhindere. Die »psycho-physische Beanspruchung« durch Spielgeschwindigkeit und Leistungsmotivation lasse die Spieler*innen gegenüber den erlebten Gewalthandlungen abstumpfen. Im Abschnitt Begründung wird diese Problemdeutung noch einmal genauer ausgeführt. Die Gefahr bestehe demnach nicht

»in der Möglichkeit, Heranwachsende könnten das Gespielte und im Spiel gefühlsmäßig intensiv miterlebte in der alltäglichen Lebenswelt umsetzen. [...] Die jugendgefährdende Wirkung des Computerspieles ist vielmehr darin zu sehen, daß der Programmablauf den Spieler ausschließlich zu einem reflexartig ausgeführten, instinktiven ›Abschießen‹ und zum ›Zerstückeln‹ der gegnerischen Figuren auffordert. Hier werden Verhaltensweisen trainiert, die die körperliche Integrität und Unversehrtheit des Gegenübers negieren. Das birgt die Gefahr in sich, daß der Respekt vor dem Leben und der körperlichen Unversehrtheit anderer herabsinkt. Hemmschwellen, die jeder Tötungs- und Verletzungshandlung entgegenstehen, werden auf diese Weise abgebaut.«⁷⁰

Das 3er-Gremium geht also nicht von einer Übertragung der im Spiel verübten Gewalthandlungen auf die reale Welt aus, sondern befürchtet vielmehr ein Herabsinken von »Hemmschwellen, die jeder Tötungs- und Verletzungshandlung entgegenstehen«. Aus dieser vermuteten Medienwirkung leitet sich eine Problembewertung (schädlicher Einfluss auf die Rezipient*innen) ab, die zwar an die Problemstränge des PK1 *Gewaltinszenierung* (audio-visuelle Darstellung und Gewaltziele) anknüpft, mit der verminderten

68 Q7, S. 4.

69 Q7, S. 6.

70 Q7, S. 7.

Möglichkeit zur Reflexion sowie dem vermeintlichen Einüben von Tötungshandlungen jedoch zwei neue Problemstränge in Feld führt. Beide Problemstränge thematisieren die personelle Einbindung der Spieler*innen in die Gewalthandlungen und führen diese in Form von Annahmen bzgl. einer schädigenden Medienwirkung weiter. Der PK1, der beide Problemstränge (samt inhärenter Wissens Elemente) miteinander vereint, wird nachfolgend als *Gewaltkonditionierung* bezeichnet.

In *Gründe*, dem letzten Abschnitt des Prüfberichts, werden alle ausschlaggebenden Punkte für die Indizierung noch einmal zusammengefasst:

»Die sozialetische Desorientierung rührt hier aus der Einübung des gezielten Tötens. Die programmimmanente Logik bindet den Spieler an ein automatisiertes Befehls- und Gehorsamkeitsverhältnis, dessen wesentlicher Kern das reaktionsschnelle, bedenkenlose Töten menschen- bzw. tierähnlicher Gegenüber ausmacht. Möglichkeiten des Ausweichens oder ähnlicher non-aggressiver Konfliktlösungen existieren nicht. [...] Ein erfolgreiches Durchspielen des Programmes wird somit einzig durch die Liquidation zahlloser Gegner gewährleistet, wobei die Akte der Liquidation gleichzeitig auf mannigfaltige Art und Weise positiv verstärkt werden. So z.B. durch die aufwendige Darstellung blutig zeretzter gegnerischer Körper.«⁷¹

In diesem Absatz wird die Problematisierungsstruktur des gesamten Prüfberichts erkennbar. Die Problemkomplexe (PK1) *Gewaltinszenierung* und *Gewaltverherrlichung* (samt untergeordneter Problemstränge) verbinden sich zur abschließenden Problembewertung, PK2 *Sozialetische Desorientierung*, welche primär über die Problembeschreibung »Einübung des gezielten Tötens« begründet wird. Die untergeordneten Problemstränge der beiden PK1 *Gewaltkonditionierung* und *Gewaltinszenierung* werden zur argumentativen Unterstützung ebenfalls aufgeführt:

- Die hohe Spielgeschwindigkeit (»das reaktionsschnelle, bedenkenlose Töten«)
- Die Unumgänglichkeit der Gewalthandlungen (»Durchspielen des Programmes wird somit einzig durch die Liquidation zahlloser Gegner«)
- Die Gewalt gegen menschliche oder anthropomorphe Gewaltziele (»Töten menschen- bzw. tierähnlicher Gegenüber«)
- die drastische Gewaltdarstellung (»aufwendige Darstellung blutig zeretzter gegnerischer Körper«)

Die Formulierung *Sozialetische Desorientierung* ist ein unbestimmter Rechtsbegriff und somit ein transformatives Bewertungselement, das sowohl statische als auch variable Bewertungselemente in sich vereint. Wie zuvor im Prüfbericht zu *River Raid* stellt die juristische Bezugnahme auf § 1 Abs. 1 GjS zwar eine Bewertung auf Grundlage festgeschriebener Rechtsnormen (statisch) dar, welche jedoch vom Gesetzgeber bewusst bedeutungsoffen formuliert ist und in ihrer Auslegung somit der individuellen Deutungslogik (variabel) der jeweils bewertenden Instanz obliegt. Was der Rechtsnorm nach als »sittlich gefährdend« eingestuft wird, entscheidet das Prüfungsgremium demnach selbst.

71 Q7, S. 6.

Zusammenfassung

Der Aufbau des Prüfberichts weist eine sachliche, geordnete Struktur auf, die in *Sachverhalt* und *Gründe* unterteilt ist. Während im *Sachverhalt* vornehmlich Spielinhalte beschrieben und Problemwissen in den Problemkomplexen *Gewaltinszenierung* und *Gewaltkonditionierung* zusammengefasst wird, werden im Abschnitt *Gründe* beide Problemkomplexe in die finale Problembewertung *Sozialethische Desorientierung* übertragen.

Der erste verwendete Problemkomplex der *Gewaltinszenierung* basiert auf Kritik an der technischen Inszenierung der Gewalthandlungen, dem Vorhandensein menschlicher Gewaltziele sowie der breiten Auswahl an realistischen Waffen. Dem Komplex sind unterschiedliche Wissensselemente zugeordnet, die nicht immer eindeutig voneinander abgegrenzt werden können. So kann der Hinweis, dass das Durchspielen »einzig durch die Liquidation zahlreicher Gegner«⁷² gewährleistet werden kann, als eine Beschreibung der Spielinhalte, andererseits aber auch als ein generelles Erkennungsschema gelesen werden.

Der zweite Problemkomplex – *Gewaltkonditionierung* – erweitert das in der *Gewaltinszenierung* aufgeführte Problemwissen um Fragen zur Medienwirkung und der unmittelbaren Einbindung der Spieler*innen in Gewalthandlungen. Im Zentrum steht die Kritik an einer mangelnden Möglichkeit zur Selbstreflexion des eigenen Handelns aufgrund der hohen Spielgeschwindigkeit. Gewalt sei in *Doom* reiner Selbstzweck und unumgänglich für das erfolgreiche Weiterkommen im Spiel. Die damit verbundene Leistungsmotivation würde zu einer Gewöhnung an den Einsatz von Gewalt führen, da diese als »sportliches Vergnügen«⁷³ verniedlicht wird.

Die finale Problembewertung *Sozialethische Desorientierung* (als Problemkomplex zweiten Grades) greift sowohl die Argumentationslinien der *Gewaltinszenierung* als auch der *Gewaltkonditionierung* auf, bündelt diese und begründet hierüber die Indizierungsentscheidung. Alle drei Problemkomplexe bilden das Grundgerüst der von der BPjS verwendeten Problemdeutung. Die problematisierenden Wissensselemente sind trotz der Aufteilung in zwei Problemkomplexe jedoch nicht immer eindeutig zuzuordnen. Da beide PKI interdependente Argumentationsmuster aufweisen, kommt es immer wieder zu Überschneidungen. So bezieht sich beispielsweise die Formulierung »die bedenkenlose, realistisch inszenierte Tötung unter anderem von Gegnern in Menschengestalt« einerseits auf die unmittelbare Gewaltinszenierung (»realistisch inszenierte Tötung«), andererseits aber auch auf die Gewaltverherrlichung.⁷⁴

Das Zusammenspiel aus statischen und variablen Bewertungselementen sowie deren Zusammenschluss auf Grundlage transformativer Bewertungselemente lässt sich am Beispiel von *Doom* besonders gut aufzeigen. Variable Elemente basieren zumeist auf subjektiv geprägten Problemdeutungen eines personell ständig wechselnden Prüfungsausschusses, welche wiederum auf individuell vorhandenen Wissensbeständen, aktorspezifischen Eigeninteressen oder ethisch-moralischen Wertvorstellungen basieren können. Diese subjektive Bewertungsebene wird mit statischen Elementen (Gesetze, ge-

72 Q7, S. 6.

73 Vgl. Q7, S. 6.

74 Die Formulierung »bedenkenlose« impliziert einen unreflektierten Automatismus der Tötungsvorgänge.

sell. Werte und Normen) verknüpft, wodurch subjektive Deutungsweisen und rechtliche Vorgaben miteinander verbunden werden.

Der PK2 *Sozialethische Desorientierung* stellt hingegen ein transformatives Bewertungselement dar, das bedeutungsoffen formuliert ist und somit als ein flexibles Bewertungsinstrument eingesetzt werden kann. Gleiches gilt auch für den in § 1 Abs. 1 GjS verwendeten *Sittlichkeits*-Begriff.

8.2.2.2 Fachjournalismus

In diesen Abschnitt werden fünf Testartikel zu *Doom* aus den Jahren 1994 und 1995 ausgewertet.⁷⁵

PC Joker (Ausgabe 2/94)

Der erste Testbericht entstammt der *PC Joker* vom Februar 1994 (Ausgabe 2/94). Der Test erstreckt sich über eine ganze Seite und leitet mit den Worten ein: »Für zartbesaitete Gemüter dürfte die Vollversion dieser actionreichen Mixtur aus Solorollenspiel und Ballerorgie jedenfalls ein Greuel (sic!) sein, ist sie doch vor allem voll von Monstern, Blut und Leichen.«⁷⁶ Diese Einleitung deutet bereits auf den Grundtenor des Artikels hin – die Gewaltdarstellungen stehen im Fokus der Bewertung, werden dabei jedoch eher als ein Kaufgrund dargestellt statt problematisiert zu werden. Zudem zieht der Satz eine rhetorische Grenze innerhalb der Leserschaft, indem »zartbesaitete Gemüter« von weniger empfindlichen Gemütern unterschieden werden. Wer zu schwach für derartige Inhalte ist, soll sie offenbar nicht spielen. Die distinktive Konnotation dieser Aussage verbindet sich im Mittelteil mit den angepriesenen Vorzügen des Spiels. Nach einer generellen Beschreibung der Spielinhalte endet diese mit dem Satz: »Vorausgesetzt, man verfügt über die nötige Nervenstärke, gibt's an Doom also nichts auszusetzen.«⁷⁷ Hier werden vom Autor die drastischen Gewaltdarstellungen zwar offen eingestanden, über den Hinweis auf eine notwendige »Nervenstärke« jedoch abermals relativiert.

Eine problematisierende Sicht auf die Gewaltinhalte ist auch in den allgemeinen Beschreibungen der Spielabläufe nicht erkennbar. Sätze wie »Ein gut gezielter Schuß jagt eine ganze Monsterfamilie in die Luft«⁷⁸ oder die Gleichstellung der spielenden Person mit einem »Viehmetzger«⁷⁹ wirken durch den Gebrauch von Umgangssprache (eine Waffe wird hier als »Wumme«⁸⁰ bezeichnet) wie eine direkte Kaufempfehlung. Trotz des begeisterten Hervorhebens der technischen Besonderheiten und Relativierung der ausführbaren Gewalthandlungen scheint sich der Autor der potenziellen Problematisierbarkeit der Spielinhalte (in Hinsicht auf den deutschen Jugendschutz) jedoch vollkommen bewusst zu sein. So heißt es im Fazit zum Spiel: »[...] ein heißer Action-Dungeon, dem wohl bald die Versiegelung durch die BPjS droht.«⁸¹ Drastische

75 Siehe Quellen Q15-19.

76 Q16.

77 Q16.

78 Q16.

79 Q16.

80 Q16.

81 Q16.

Gewaltdarstellungen werden demnach weniger als ein Problem gesehen als die Indizierungspolitik der BPjS. Der Test endet mit einer finalen Spielspaß-Wertung von 79 %.

PC Player (Ausgabe 2/94)

Der nächste Testartikel entstammt der *PC Player* Ausgabe 2 von 1994 und umfasst ebenfalls eine Heftseite, wobei in knapp einem Drittel nur auf die Hintergrundgeschichte des Spiels eingegangen wird. Ein weiteres Drittel befasst sich mit dem Vertrieb des Spiels als Shareware-Version. Lediglich das letzte Drittel geht auf die Technik und das Gameplay ein. Darin heißt es: »In rasanter 3D-Grafik ballern Sie auf Monster, Dämonen und mutierte Soldaten; Blutspritzer mahnen den nächsten Gang zur Reinigung.«⁸² Die ironisierte Betrachtungsweise der grundlegenden Spielmechanik setzt sich auch in detaillierteren Beschreibungen des Sachverhalts fort: »Dabei sammeln Sie von der Schrotflinte bis zur Plasma-Kanone allerlei handliches Monster-vernichtungswerkzeug ein.«⁸³ Obwohl dieser Artikel die Gewaltdarstellungen in *Doom* nicht ganz so stark hervorhebt, wie in der *PC Joker* der Fall ist, findet auch in der *PC Player* kaum eine Problematisierung der Spielinhalte statt. Lediglich in einer Bildunterschrift, auf der zwei humanoide Soldaten mit einer Pistole erschossen werden, heißt es: »Doom ist nichts für Kinder – grafische Brutalität ist hier an der Tagesordnung.«⁸⁴ Auch hier zeigt sich eine allgemeine Akzeptanz der Spielinhalte, die Zugangsbeschränkungen zu *Doom* lediglich in Form von Altersgrenzen vorsieht. Die vergebene Spielspaß-Wertung liegt bei 85 %.

Play Time (Ausgabe 3/94)

Der Test der *Play Time* in Ausgabe 3/94 weist einen ähnlichen Aufbau wie die vorhergegangenen Artikel auf. Zunächst erfolgt eine Zusammenfassung der Hintergrundgeschichte, bevor nachfolgend auf einzelne Spielelemente eingegangen wird. Die Deutung der Gewaltinhalte ist dabei zunächst ebenso relativierend wie in den anderen Fachmagazinen. Waffen werden hier bspw. als »nützliche Werkzeuge« und Friedensstifter«⁸⁵ bezeichnet. Zudem ist die Gewaltdarstellung auch hier wieder »nichts für empfindliche Gemüter.«⁸⁶ Allerdings lässt die Beschreibung der Waffenauswahl eine erste Skepsis des Autors erkennbar werden: »Etwas ins Grübeln kam ich dann doch über den Verwendungszweck einer Motorsäge.«⁸⁷ Diese Äußerung erweckt den Anschein, dass bereits in der Anwendung bestimmter Waffen eine Unterscheidung vorgenommen wird. Während der Einsatz von Pistolen, Schrotflinten und abstrakten Laserwaffen nicht näher hinterfragt wird, scheint der Einsatz einer Motorsäge anders bewertet zu werden. Dieser kritische Gedanke wird im Schlussteil des Artikels näher ausgeführt. Hier heißt es: »Selbstverständlich wurden auch moralische Bedenken in der Redaktion laut, die

82 Q17, S. 36.

83 Q17, S. 36.

84 Q17, S. 36.

85 Q18, S. 110.

86 Q18, S. 110.

87 Q18, S. 110.

zweifellos berechtigt sind. Falls man dies aber außer Acht lassen kann, bleibt ein nahezu perfektes Actionspiel übrig.«⁸⁸ Dies ist die erste konkrete Problematisierung von *Doom* aus den Reihen des Fachjournalismus. Der Verweis auf »moralische Bedenken« wird im Anschluss allerdings nicht weiter ausgeführt, sondern stattdessen zu einer Geschmacksfrage stilisiert. Im Fazit heißt es hierzu:

»Obwohl die Handlung zwischen derb und geschmacklos lustwandelt, werden Supergrafik, dichte Atmosphäre und stimmungsvolle Soundeffekte geboten. Technisch gesehen ist *Doom* zweifellos ein Meisterstück – und über Geschmack möchte ich an dieser Stelle nicht streiten.«⁸⁹

Spielspaß und technische Darbietung erscheinen abermals als die maßgebenden Bewertungskriterien. Auf »moralische Bedenken in der Redaktion« wird zwar verwiesen, aber nicht näher eingegangen. Somit bleibt es den Spieler*innen selber überlassen, ob diese sich den Inhalten aussetzen möchten. Zum Abschluss erhält *Doom* von der *Play Time* eine Spielspaß-Wertung von 90 %.

Power Play (Ausgabe 3/94)

Der zweiseitige Testartikel zu *Doom* in der *Power Play* erschien zeitgleich zum Testbericht der *Play Time*. Im Gegensatz zur eher gewaltkritischen Haltung des Konkurrenzmagazins wird die Rezeption violenter Spielinhalte hier aus einem verstärkt Spieler*innen-zentrierten Blickwinkel verhandelt. So beginnt der Artikel mit folgender Einleitung:

»Es gibt Programme, die sich der Spielefreak nur still und heimlich hinter verschlossenen Türen reinzieht. Zu schnell kommt man sonst bei den unwissenden Nichtspielern in den Ruf, ein blutrünstiges Monster zu sein, das seine dumpf-brutalen Instinkte via Computer befriedigt und landet ohne Umwege in der tiefsten Vorurteilsschublade.«⁹⁰

Diese Darstellung betrachtet den Diskurs um Computerspielgewalt von einer gänzlich anderen Betrachtungsebene aus, indem der Verfasser auf eine Stigmatisierung der Spieler*innen von Gewaltspielen durch Nicht-Spieler*innen verweist. Die befürchtete Etikettierung, »ein blutrünstiges Monster zu sein«, substituiert hier eine tiefere Kritik an den Stilmitteln der Gewaltinszenierung. Die dichotome Unterteilung in die Gruppen »Spielefreak« und »unwissenden Nichtspielern« rekurriert auf einen angenommenen Antagonismus zwischen Spieler*innen und Menschen ohne Spielerfahrung.

Eine Kritik an staatlichen Institutionen (speziell dem Jugendschutz) findet sich im nächsten Absatz: »Besagtes Programm wurde umgehend von der deutschen BPS mit Acht belegt, verbreitete sich daraufhin nochmal so schnell und ist längst zum Klassiker der Programmierkunst geworden.«⁹¹ Der Verfasser verweist hier auf zweierlei Dinge –

88 Q18, S. 111.

89 Q18, S. 110.

90 Q19, S. 28.

91 Die Abkürzung BPS meint die damalige *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften* (Q22).

einerseits wird *Doom* zwar eine Relevanz für den deutschen Jugendmedienschutz zugeschrieben, andererseits wird aber auch die vermeintliche Ineffizienz der staatlichen Maßnahmen betont. Eine Indizierung führt demnach nur zu einer stärkeren Popularisierung von Gewaltspielen.

Der weitere Verlauf des Testartikels verläuft nach dem bereits bekannten Aufbau und enthält keine weiteren problematisierenden Wissensselemente. Es wird lediglich auf die Story des Spiels eingegangen, bevor im Anschluss das Gameplay thematisiert wird. Formulierungen wie »Zur gezielten Monstervertilgung darf der Terminator sieben unterschiedliche Waffen oder die bloßen Fäuste einsetzen«⁹² oder »Hier darf der Metzlerfreund aus dem Vollen schöpfen«⁹³ zeugen weiterhin von einem ironisierten Umgang des Verfassers mit Computerspielgewalt.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass sich der Autor der drastischen Gewalt in *Doom* zwar vollends bewusst ist, diese jedoch als zentralen Teil der Spielerfahrung erachtet. So bezeichnet er das Spiel einerseits als »Klassiker der Programmierkunst«, deutet aber andererseits staatliche Maßnahmen an (»Ist das hart: Dieses Spiel schreit nach einer Altersbegrenzung«⁹⁴). Gegen Ende des Testartikels vergibt die *Power Play* eine Spielspaß-Wertung von 87 %.

ASM (Ausgabe 3/94)

Der Umfang des Testartikels in der ASM ist auf rund eine halbe Seite beschränkt und leitet mit einem direkten Verweis auf das vorhergegangene Spiel des Entwicklers *id-Software* – *Wolfenstein 3D*⁹⁵ – ein. Obwohl *Wolfenstein 3D* zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch »nicht indiziert«⁹⁶ sei, mache es »(hierzulande trotzdem unter den Ladentischen) die Runde«⁹⁷. Dies ist ein interessanter Hinweis, wird hier doch eine Praxis der Selbstregulierung des Zugangs zu violenten Computerspielen angedeutet. Ob dies geschah um das Spiel vor einer Indizierung zu bewahren oder ob die entsprechenden Händler selbstständig auf die Verbreitung derartiger Inhalte geachtet haben, wird im Artikel nicht weiter erläutert.

In Bezug auf *Doom* liefert der Artikel nur wenige Beschreibungen der Spielinhalte. Vielmehr scheint der Autor anzunehmen, dass die Leser*innen schon wüssten, um was für ein Spiel es sich handelt: »Eure Aufgabe muß ich nicht näher erläutern! Nur soviel: Ihr marschiert durch verschiedene Bauten und schießt am besten auf alles, was sich bewegt.«⁹⁸ Es folgen kurze Erläuterungen zur Technik (»technisch eine Meister-

92 Q19, S. 29.

93 Q19, S. 28.

94 Q19, S. 29.

95 Der First-Person Shooter *Wolfenstein 3D* wurde ebenfalls von *id-Software* produziert und erschien erstmals 1992. Sowohl bei *Doom* als auch bei *Wolfenstein 3D* wird eine ähnliche Technik verwendet, weshalb die Spielmechaniken und inszenatorischen Stilmittel in beiden Spielen deutliche Parallelen zueinander aufweisen.

96 Q15.

97 Q15.

98 Q15.

leistung«)⁹⁹ und der kurze Hinweis, dass das Spiel »Nichts für schwache Nerven!«¹⁰⁰ sei. Am Ende des Tests vergibt die ASM eine Durchschnittsbewertung von 11 von 12 Punkten.

Zusammenfassung

Die fachjournalistischen Testartikel weisen ein größtenteils positiv besetztes Deutungsmuster auf. Dies ist nicht weiter verwunderlich, bedenkt man die spezielle Vermittlerrolle, die der Fachjournalismus zwischen Spielerschaft und Spieleindustrie einnimmt. Hinzu kommt, dass die verantwortlichen Redakteure bzw. Spieletester zumeist selber begeisterte Spieler sind und dadurch spezifische Spielinhalte eher auf Grundlage persönlicher Erfahrungen, Vorlieben und Werteempfindungen interpretieren. Aufgrund dieser relativierenden Haltung gegenüber Computerspielgewalt kann zusammenfassend also nur bedingt von einer Problematisierung gesprochen werden.

Der formale Aufbau der Testartikel lässt eine überwiegend einheitliche Struktur erkennen. Alle fünf Artikel sind dabei weitgehend identisch in die Bereiche Spielbeschreibungen (Audio-visualität, Gameplay), Erläuterung des narrativen Hintergrunds, technische Informationen sowie einer abschließenden Spielspaß-Wertung unterteilt. Obwohl die Reihenfolge dieser Abschnitte variiert, sind alle (für die Leser*innen relevanten) Grundinformationen in den Artikeln enthalten.

Virtuelle Gewaltinhalte werden in den einzelnen Artikeln unterschiedlich stark thematisiert. In der *PC Joker*, *PC Player* und *ASM* wird der hohe Gewaltgrad zwar durch drastische Spielbeschreibungen (»Ein gezielter Schuß jagt eine ganze Monsterfamilie in die Luft«) explizit hervorgehoben, der plakativ-ironische Stil dieser Beschreibungen wirkt dabei aber eher gewaltrelativierend als problematisierend.

Gemäß der eigenen Zielgruppe werden auffällig oft überzeichnende und gewaltrelativierende Formulierungen (»Blutspritzer mahnen den nächsten Weg zur chemischen Reinigung«¹⁰¹) sowie Elemente aus der Jugend- bzw. Umgangssprache (»Wumme«¹⁰²) verwendet. Positive Bewertungskriterien wie das innovative und zugängliche Gameplay, der vorhandene Netzwerk-Modus sowie die generelle technische Leistungsfähigkeit von *Doom* stellen in der Gesamtbetrachtung Kaufargumente dar, die die drastische Spielgewalt argumentativ deutlich zu überwiegen scheinen.

In den Artikeln der *Play Time* und der *Power Play* werden die Gewaltinhalte zwar thematisiert, jedoch sind diese in variierende Deutungskontexte eingebunden. Die *Play Time* weist beispielsweise ausdrücklich auf »moralische Bedenken innerhalb der Redaktion« hin. Als eine generelle Ablehnung von Spielgewalt kann diese Aussage aber nur begrenzt gewertet werden, da an anderer Stelle Waffen als »Friedensstifter« und »nützliche Werkzeuge« bezeichnet werden. Schrotflinten und Granatwerfer sind demnach in Ordnung, während der Einsatz einer Kettensäge hingegen als »geschmacklos« empfunden wird. Worauf sich die ambivalente Unterscheidung in akzeptable und we-

99 Q15.

100 Q15.

101 Q18.

102 Q16.

niger akzeptable Waffen sowie die »moralischen Bedenken« genau gründen, geht aus dem Artikel nicht hervor.

Im Fazit der *Play Time* wird die vorhergegangene Problematisierung wieder gänzlich relativiert: »Super Grafik, dichte Atmosphäre und stimmungsvolle Soundeffekte [...]. Technisch gesehen ist Doom zweifellos ein Meisterstück – und über Geschmack möchte ich an dieser Stelle nicht streiten«. Die zuvor geübte Kritik an spezifischen Spielinhalten ordnet sich (wie in den vier anderen Testartikeln) den technischen Vorzügen des Spiels unter und überlässt sie gänzlich der individuellen Meinung der Leser*innen.

Eine ähnliche Bewertungsstruktur zeigt sich auch im Artikel der *Power Play*. Die Gewaltinhalte in *Doom* leiten darin auf eine Gegendeutung über, die weniger Computerspielgewalt als vielmehr die Stigmatisierung von Computerspieler*innen durch Nicht-Spieler*innen (»tiefsten Vorurteilsschublade«¹⁰³) als das hauptsächliche Problem dargestellt. Die Aussage »Zu schnell kommt man sonst bei den unwissenden Nichtspielern in den Ruf, ein blutrünstiges Monster zu sein, das seine dumpf-brutalen Instinkte via Computer befriedigt«¹⁰⁴ ist eine umfassende Problembeschreibung, die eine Mischung aus Jugendsprache und affektiver Formulierungen (»blutrünstiges Monster«) nutzt um sowohl die Selbst- als auch die angenommene Fremdwahrnehmung von Spieler*innen durch Nicht-Spieler*innen zu verdeutlichen. Die dichotome Unterteilung in zwei antagonistische Gruppen deutet auf einen vom Autor angenommenen, interkulturellen bzw. intergenerativen Aushandlungskampf hin. Hierdurch entsteht ein Othering¹⁰⁵ mithilfe dessen die eigene Spielergemeinschaft von anderen Gruppen abgegrenzt wird.

Abgrenzungen finden jedoch nicht nur nach außen statt, sondern auch innerhalb der eigenen Community. Dies zeigt sich in mehreren Testartikeln anhand relativierender Darstellungen von Computerspielgewalt als ein Distinktionsmerkmal. Aussagen wie »Nichts für schwache Nerven«¹⁰⁶, »Doom ist nichts für Kinder«¹⁰⁷ oder den Hinweis darauf, dass das Spiel für »zartbesaitete Gemüter [...] ein Greuel«¹⁰⁸ sei, ordnen Personen mit abweichenden Sichtweisen auf drastische Gewaltinhalte indirekt einer vermeintlich »schwächeren« Personengruppe zu. Ganz nach dem Motto: Ist das Spiel zu hart für dich, dann spiel etwas Anderes. Für alle, die die Gewalt ertragen oder gut heißen können, ist *Doom* hingegen »ein mitreißendes Action-Ereignis mit Adrenalin-förderndem Spannungsbogen«¹⁰⁹.

Die Indizierungspolitik der BPJS hingegen wird von den Fachjournalisten weitgehend kritisch gesehen. Bspw. leitet die ASM ihren Artikel mit den Worten ein »Man traut sich kaum den Titel zu erwähnen [...]« und verweist hierbei auf *Wolfenstein 3D*, dem Vorgänger von *Doom*, welcher zu diesem Zeitpunkt noch immer nicht indiziert

103 Q19, S. 28.

104 Q19, S. 28.

105 Der sozial- und kulturwissenschaftliche Begriff *Othering* bezeichnet die Differenzierung und Distanzierung der eigenen Gruppe zu anderen Gruppen. Dies kann sowohl auf Grundlage äußerlicher Merkmale (Geschlecht, Hautfarbe, Kleidung, etc.) oder durch kulturell geprägte Merkmale (Religion, soziale Herkunft, Nationalität, etc.) geschehen.

106 Q15.

107 Q17, S. 36.

108 Q16.

109 Q17, S. 38.

war und deshalb »unter den Ladentischen die Runde«¹¹⁰ macht. Zivile Maßnahmen wie die eingeschränkte Nennung einschlägiger Titel in der Öffentlichkeit oder der heimliche Verkauf unter dem Ladentisch werden hier als Strategien gegen eine drohende Indizierung anerkannt und verhandelt. Dies spricht dafür, dass sich die Spieletester der problembehafteten »Außenwirkung« von *Doom* (außerhalb der Gaming Community) Mitte der 1990er-Jahre durchaus bewusst gewesen sind. Die *ASM* als auch die *PC Joker* stützen diese Vermutung, indem sie dem Spiel eine baldige Indizierung durch die *BPJS* prognostizieren. Der öffentliche Problemdiskurs um Computerspielgewalt fand somit nachweislich Erwähnung im damaligen Fachjournalismus.

Obwohl keiner der Journalisten die Arbeit der *BPJS* direkt kritisiert oder näher auf einzelne Prüfentscheidungen eingeht, lassen sich die meisten Testartikel als indirekte Gegendeutungen des Diskurses um Computerspielgewalt lesen. Das in den Testartikeln enthaltene Problemwissen nimmt dabei weniger Bezug auf die Spiele selbst als vielmehr auf Problemdeutungen außerhalb der Gaming Community. Diese Kritik an öffentlichen Problemwahrnehmungen ist daher zugleich auch eine Kritik an gesellschaftlichen Institutionen, was sich auch an der mehrfachen Nennung der *BPJS* zeigt. Im Rahmen der Umdeutung des Problemdiskurses werden die Gewalthandlungen in *Doom* somit nicht als problematisch empfunden, sondern entweder relativiert oder in alternative Problemmuster (Vorurteile gegenüber Spielern) überführt. Der vom Redakteur der *Play Time* eingeworfene Hinweis auf »moralische Bedenken in der Redaktion« bleibt hier die einzige direkte Problematisierung von Gewalt in *Doom*. Selbst diese wird, wie bereits in den anderen Testartikeln, gegen Ende den technischen und spielerischen Vorzügen untergeordnet und dadurch in ihrem Aussagegehalt neutralisiert. *Doom* selbst bleibt »technisch eine Meisterleistung«¹¹¹, ein Deutungsmuster, das durch die durchweg hohen Spielspaß-Wertungen zusätzlich unterstrichen wird.¹¹²

110 Q15.

111 Q15.

112 Hierfür sprechen auch die durchgehend guten bis sehr guten Spielspaß-Bewertungen: 11 von 12 Punkte (*ASM*), 79 % (*PC Joker*), 85 % (*PC Player*), 90 % (*Play Time*) und 87 % (*Power Play*).

8.2.2.3 Sach- und Ratgeberliteratur

Insgesamt acht Publikationen der Sach- und Ratgeberliteratur haben auf *Doom* Bezug genommen. Der Umfang dieser Thematisierungen kann dabei von einer einfachen Nennung bis hin zu umfangreichen Darstellungen spezifischer Spielinhalte oder anderer Sachzusammenhänge variieren. Zeitlich sind die auszuwertenden Publikationen innerhalb des Zeitraums 1995 bis 2011 erschienen. Aufgrund der Menge an Material und des begrenzten Umfangs dieser Arbeit soll sich in der nachfolgenden Analyse auf die Darstellung der Spielinhalte sowie deren kontextuelle Einbindung beschränkt werden.

Erich Löschenkohl und Michaela Bleyer: »Faszination Computerspiel - Eine psychologische Bewertung« (1995)

Das 1995 veröffentlichte Sachbuch der Psychologen Erich Löschenkohl und Michaela Bleyer behandelt den Einfluss von Computerspielen auf die psychologische Entwicklung von Kindern. Darin lehnen Löschenkohl und Bleyer Computerspiele nicht gänzlich ab, sondern plädieren vielmehr für »ein sinnvolles Hineinwachsen der Kinder in die Computer-Medien-Zukunft«. Der regelmäßige Umgang mit Computerspielen wird dabei nicht als per se schädlich eingestuft, lediglich spezifische Inhalte können mit »Aggression, sozialer Isolierung, Sucht und Abhängigkeit, einseitigem Denken und körperlicher Verspannung«¹¹³ verbunden sein. Löschenkohl und Bleyer erkennen die hohe Faszinationskraft des Mediums für Kinder und Jugendliche an, weshalb sie für einen konstruktiven Umgang mit digitalen Spielen plädieren. Demnach kann sich eine selektive Auswahl positiv auf Fähigkeiten wie »Kooperation, Diskussionsbereitschaft, soziales Lernen, geistige Flexibilität, kreatives Gestalten und erhöhte Leistungsmotivation« auswirken. Eine inhaltliche Unterscheidung der Spiele ist wichtig bei der Bewertung des Mediums.

Auf *Doom* wird in der Publikation an nur zwei Stellen eingegangen. In Abschnitt 4.5 »Positive oder negative Bewertung von Spielen«¹¹⁴ werden die Spiele *Wolfenstein* und *Doom* mit den Problembewertungen »zwei der brutalsten Spiele« und »unsinnig brutal«¹¹⁵ zusammengefasst. Allgemein stellen die Gewaltinhalte in *Doom* für Löschenkohl und Bleyer das zentrale Problem dar, da diese sich negativ auf die jugendlichen Spieler*innen auswirken können:

»Das täuscht darüber hinweg, daß das Spiel nur noch brutal ist. [...] Diese Kinder erleben nicht bloß eingeschleuste Aggressionen, Brutalität und Einsamkeit, wie in der Trivialliteratur häufig betont wird, sondern erfüllen auch ein enormes »Arbeitspensum«, was zumeist übersehen wird.«¹¹⁶

Die im Klappentext aufgeführten Negativ-Folgen des Computerspielens (»Aggression, sozialer Isolierung, Sucht und Abhängigkeit, einseitigem Denken und körperlicher Verspannung«¹¹⁷) werden im Fall von *Doom* auf die Attribute »Aggressionen, Brutalität und

113 Q30, Klappentext.

114 Q30, S. 32-35.

115 Q30, S. 35.

116 Q30, S. 35.

117 Q30, Klappentext.

Einsamkeit« eingegrenzt. Die Formulierung »eingeschleust« suggeriert, dass diese Negativzustände allein durch das Spielen ausgelöst werden. Dass diese Auffälligkeiten womöglich vorher schon in Erscheinung getreten sein könnten und der Konsum von Gewaltmedien daher eher eine Folge und nicht die Ursache darstellt, wird in dieser Problemdeutung gänzlich ausgeklammert.

Die Problembeschreibung »enormes ›Arbeitspensum« erweitert die übergeordnete Problemdeutung um eine Betrachtung der personellen Einbindung der Spieler*innen und rekurriert dabei auf die mit Computerspielen verbrachte Zeit sowie die damit verbundene kognitive Involvierung¹¹⁸. Die Erweiterung der zentralen Gewaltproblematisierung um die Problemstränge *schädigender Einfluss* und *personelle Einbindung* bildet den Problemkomplex (PK1) *Gewaltinszenierung*. Dieser fasst sämtliches Problemwissen, das Kritik an den audio-visuellen Gewaltinszenierungen übt und mit einer vermeintlich schädigenden Wirkung auf die Rezipient*innen begründet, in sich zusammen.

Des Weiteren stellen Löschenkohl und Bleyer einen Zusammenhang zwischen der technischen Qualität eines Spiels und der Gewaltakzeptanz jugendlicher Spieler*innen her, mit welchem sie auf eine generelle Kritik am Computerspiel-Fachjournalismus überleiten. *Doom* und ähnliche Spiele seien zwar »in Deutschland verboten [...]«, werden jedoch »wegen ihres neuen 3-D-Grafik-Systems in den Zeitschriften gelobt«¹¹⁹. Die Problembeschreibung postuliert eine Ambivalenz aus fachjournalistischem Lob und staatlichem Verbot, die mit einem Auszug aus einem Testartikel zu *Doom* des Spielmagazins *PC-Player* (Ausgabe 2/1994) unterlegt wird: »Schnell, hart, gut: DOOM setzt neue Maßstäbe für 3-D-Action-Spiele«. Der Argumentation folgend nehmen die fachjournalistischen Artikel die Funktion eines Werbenden ein. Da *Doom* aufgrund seiner Gewaltinhalte sowie seiner technischen Qualität für Kinder und Jugendliche besonders ansprechend ist (»Auch Kinder betonen die ›gute Grafik«¹²⁰), würden Spielmagazine diese Anziehungskraft durch positive Bewertungen zusätzlich verstärken und dadurch die Verbreitung violenter Spielinhalte zusätzlich forcieren. Diese Problemdeutung baut unmittelbar auf den PK1 *Gewaltinszenierung* auf, ist aber inhaltlich ein eigenständiger Problemkomplex, der weiterführend als PK1 *Positive Berichterstattung des Fachjournalismus* bezeichnet werden soll.

Zusammengefasst erfolgt die Problematisierung von *Doom* durch Löschenkohl und Bleyer auf Grundlage der Problemkomplexe (PK1) *Gewaltinszenierung* und *Positive Berichterstattung des Fachjournalismus*. Während Computerspielgewalt im PK1 *Gewaltinszenierung* über Problembeschreibungen wie »Aggressionen, Brutalität und Einsamkeit« eine generelle Schädlichkeit zugesprochen wird, greift der anschließende PK1 *Positive Berichterstattung des Fachjournalismus* die vorhergegangene Problemdeutung auf und erweitert diese um eine Kritik an der Verbreitung von Computerspielgewalt durch positive Testartikel in den Fachmagazinen. Das in den Problemkomplexen verwendete Problemwissen setzt sich dabei aus kurzen Problembeschreibungen und -bewertungen zusammen. Affektive Bestandteile, Problemnamen, Handlungsanweisungen oder weiterführende Vorschläge zur Problembekämpfung konnten hingegen nicht festgestellt werden. Auch

118 Vgl. Q30, S. 35.

119 Q30, S. 35.

120 Q30, S. 35.

die Einbindung beider PK1 in einen übergeordneten PK2 bleibt aus. Die Problematisierung von *Doom* fungiert bei Löschenkohl und Bleyer ausschließlich als ein aktuelles Beispiel für besonders gewalthaltige Computerspiele. Da Computerspielgewalt in dieser Publikation nur ein Randthema darstellt, findet eine tiefergehende Thematisierung von violenten Computerspielen nicht statt.

Ulrich Dittler: »Computerspiele und Jugendschutz – Neue Anforderungen durch Computerspiele und Internet« (1997)

In seinem Sachbuch von 1997 behandelt der Soziologe Ulrich Dittler die wachsende gesellschaftliche Verbreitung von Computerspielen und erörtert die neuen Herausforderungen, die sich daraus für den deutschen Jugendschutz ergeben. Hierzu beschreibt er gesetzliche Grundlagen, erläutert die Aufgaben der *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften* (BPjS), klassifiziert einzelne Computerspielgenres und geht auf Themenfelder wie Gewalt, Sexualität und geschlechtsspezifische Unterschiede beim Spielen ein. Das letzte Kapitel endet mit pädagogischen Handlungsempfehlungen für »interessierte Eltern, Jugendarbeiter und Pädagogen«¹²¹.

Auf *Doom* wird im sechsten Kapitel unter der Überschrift »Computerspiele und Gewalt«¹²² eingegangen. In diesem Abschnitt stellt Dittler verschiedene Gewaltspiele vor und begründet deren Popularität unter jugendlichen Spieler*innen. *Doom* zähle demnach zu den »äußerst aggressiven« Gewaltspielen und sei dem Genre der »shoot-them-up-Spiele«¹²³ zuzuordnen. Diesen Begriff verwendet Dittler synonym für sämtliche First-Person Shooter, deren »Durchbruch auf dem Computerspielmarkt«¹²⁴ auf den Erfolg von *Doom* zurückzuführen sei. Eine tiefergehende definitorische Eingrenzung des Genres nimmt er nicht vor. Lediglich in einer Fußnote heißt es, »der Anteil dieser Spiele an der Gesamtzahl der indizierten Computerspiele« sei »entsprechend hoch«¹²⁵. Durch diese Problematisierung aller »shoot-them-up-Spiele« wird die Genre-Bezeichnung in einen Problemnamen transformiert, der sämtliche Spiele dieses Genres zusammenfasst und gleichermaßen mit der Problemdeutung *Hohe Indizierungsquote* = *Hohe Jugendgefährdung* versteht.

Dittlers inhaltliche Beschreibung von *Doom* nimmt ebenfalls Bezug auf die gewalthaltigen Spielelemente:

»Der Spielende steuert einen Helden auf der Suche nach Geheimtüren, Munition und stärkeren Waffen durch ein Labyrinth, wobei es alle ihm begegnenden Lebewesen zu erschießen gilt. [...] Für den Versuch die Raumbasis von den Monstern zu befreien, stehen dem Spielenden schon bald durchschlagendere Waffen als nur eine einfache Pistole zur Verfügung. So finden sich im Labyrinth Maschinengewehre, Granatwerfer, Plasmagewehre und Kettensägen, die das Zusammentreffen mit einem der unterschiedlichen Monster zu einer sehr blutigen Angelegenheit werden lassen.«¹²⁶

121 Q31, S. 8.

122 Q31, S. 97-134.

123 Q31, S. 105.

124 Q31, S. 118.

125 Q31, S. 105.

126 Q31, S. 104 f.

Während die Zusammenfassung des Gameplays überwiegend den Ergebnissen der Gewaltanalyse entspricht, fallen in der Problembeschreibung vereinzelte affektive Bestandteile auf.¹²⁷ Formulierungen wie »alle ihm begegnenden Lebewesen zu erschießen gilt« oder »sehr blutigen Angelegenheit« dienen dabei als rhetorische Unterstreichungen der Gehaltinhalte in *Doom*. Die Reduzierung des Spielablaufs auf das effektreiche Töten von menschlichen und anthropomorphen Gegnern deutet an, dass Dittler die Gewalttaten als den zentralen Kritikpunkt bewertet. Die Richtigkeit dieser Annahme bestätigt sich in den nachfolgenden Ausführungen zur Medienwirkung:

»Die in den letzten Jahren zu beobachtende Eskalation von Gewalt innerhalb der Gesellschaft wird begleitet von einer schnell zunehmenden Gewaltdarstellung in den Medien, die [...] auch im Bereich der Video- und Computerspiele ihren Niederschlag finden. Einiges spricht für eine Interdependenz beider Phänomene, inwieweit hierbei kausale Zusammenhänge zwischen medialem Gewaltkonsum und realer Gewalt bestehen, inwieweit Medien-Gewalt reale Gewalt verursacht oder stimuliert, konnte trotz zunehmender wissenschaftlicher Auseinandersetzung mit diesem Thema bisher nicht zweifelsfrei bestimmt werden. Dennoch häufen sich zunehmend die Anzeichen, die die Stimulationsthese bestätigen.«¹²⁸

Der Verweis auf die *Stimulationsthese*¹²⁹ belegt Dittlers Annahme eines Zusammenhangs zwischen dem Konsum virtueller und der Ausübung realer Gewalttaten. *Doom* (und »shoot-them-up-Spiele« im Allgemeinen) wird eine mögliche schädigende Wirkung auf Kinder und Jugendliche zugesprochen, die sich durch eine »[...] Errichtung und/oder Veränderung des kindlichen Weltbildes« und somit einen Einfluss »auf Vorstellungen, Werte und Einstellungen der Spielenden«¹³⁰ auszeichnet. Auch die affektive Formulierung, das »Schlachten von Menschen in Computerspielen« sei durch *Doom* »quasi hoffähig geworden«¹³¹, unterstreicht diese Problemdeutung. Hier wird eine gezielte Emotionalisierung des Sachverhalts eingesetzt, um den Zusammenhang

127 In der Beschreibung erwähnt Dittler einen »Granatwerfer«, der so im Spiel nicht vorkommt. Es ist anzunehmen, dass damit der Raketenwerfer gemeint ist, welcher im Quellenmaterial ab Minute 35:20 zu sehen ist (Vgl. Q2.3, Minute 35:20). Dies ist eine Verwechslung, die bei Shooter- bzw. Waffenenkundigen Personen vorkommen kann und daher nicht weiter ins Gewicht fällt.

128 Q31, S. 115 f.

129 Die *Stimulationsthese* geht (im Gegensatz zur *Suggestionsthese*) weniger davon aus, dass die Medienrezipient*innen durch den Konsum gewalthaltiger Inhalte unmittelbar zu einer Nachahmung dieser Handlungen verleitet werden, sondern betrachtet die Entstehung aggressiven Verhaltens als eine Folge persönlichkeitspezifischer und situativer Bedingungen, die durch ein vorhergegangenes Erleben bestimmter (moralisch gerechtfertigter) Gewalttaten ausgelöst werden können. Die auf Leonard Berkowitz' 1970 geführten Laborexperimente (den sogenannten *Wisconsin-Studies*) zurückgehende Frustrations-Aggressionsthese betrachtet aggressives Verhalten als Folge eines zuvor erlebten Frustrationserlebnisses, dessen aggressionssteigernde Wirkung durch zusätzliche Reize verstärkt werden kann. Der Annahme nach werden diese Reize (Bspw. reale oder mediale Gewalttaten) von den Betroffenen mit dem vorherigen Frustrationserlebnis assoziiert und können dadurch zu einer Ausübung realer Gewalttaten führen. (Vgl. Kunczik 1997, S. 77-83.)

130 Q31, S. 106.

131 Q31, S. 121.

von drastisch-inszenierter Computerspielgewalt und einer negativen Beeinflussung von Kindern und Jugendlichen zu unterstreichen.

Der strukturelle Aufbau der Problematisierung macht deutlich, dass Dittlers Argumentation sich aus zwei zentralen Problemkomplexen (PK1) zusammensetzt – der allgemeinen *Gewaltinszenierung* sowie der vermuteten *Negativen Medienwirkung* durch das Spielen. Beide PK1 bündeln sämtliches Problemwissen in sich und bilden so die argumentative Grundlage der Problematisierung von *Doom*, die Dittler gegen Ende auf eine übergeordnete Kritik an der Indizierungspolitik der Bundesprüfstelle überträgt:

»Wie an den skizzierten Spielen *Wolfenstein 3D* und *DOOM* beispielhaft gezeigt wurde, erscheint eine intensivere Auseinandersetzung mit dem Angebot an Spielprogrammen [...] auch unter der Perspektive des Jugendschutzes seit längerem überfällig. Die Arbeit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften erfüllt diese nur unzureichend. Dies liegt zum einen daran, daß der Markt der Computer- und Videospiele ein sehr schnellebiger Markt ist, bei dem innerhalb der ersten drei bis sechs Monate nach Markteinführung eines Spiels der weitaus größte Teil des Umsatzes erzielt wird. Die Prüfverfahren der BPS dauern [...] sehr oft viel länger. Zum anderen läßt sich der Weg von (raub-)kopierten Spielen nicht verfolgen. Die Indizierung eines Spiels nach dessen Einführung auf dem Markt hat daher auch zur Folge, daß der ›Wert‹ des Programms für die Sammlung eines Spielers steigt, nicht jedoch, daß die Verbreitung des Programms gestoppt wird.«¹³²

Die Prüfpraxis der BPJS greift nach Dittler zu kurz, da der Zugang jugendlicher Spieler*innen zu Gewaltspielen dadurch nicht nennenswert erschwert wird. Er führt aus, dass Indizierungen sogar einen Anreiz zum Konsum darstellen können. Die Kritik an *Doom* wird dadurch in eine übergeordnete Kritik am Jugendmedienschutz übertragen und kulminiert so zu einer finalen Problembeschreibung, die sämtliches zuvor eingesetztes Problemwissen (Problemname, Beschreibungen, Bewertungen, Emotionalisierungen) in sich zusammenfasst. Dieser übergeordnete Problemkomplex (PK2) soll nachfolgend als *Dysfunktionaler Jugendschutz* bezeichnet werden.

Als Vorschlag zur Problembehebung des *dysfunktionalen Jugendschutzes* steht für Dittler weniger ein bloßes Verbot als vielmehr ein bewusster Umgang mit Gewaltspielen im Vordergrund:

»Ein Schritt in die richtige Richtung könnte hierbei die geplante Einführung eines neuen Unterrichtsfachs in sächsischen Schulen sein. Im Fach ›Medienerziehung‹ wurde seit Herbst 1995 in einer Pilotphase Kindern und Jugendlichen der kompetente Umgang mit Medien vermittelt. ›Medienkompetenz‹ heißt das Lernziel, das unter anderem eine Unterstützung der Heranwachsenden bei der Aufarbeitung von Medieninflüssen und die kritische Beurteilung von Medienaussagen umfaßt.«¹³³

Die Forderung nach dem Schulfach ›Medienerziehung‹ versucht der in den PK1 *Gewaltinszenierung* und *Negative Medienwirkung* geübten Kritik entgegenzuwirken, indem die allgemeine Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen ausgebaut wird. Durch

132 Q31, S. 106.

133 Q31, S. 116.

die Verlagerung der Problembekämpfung auf die institutionelle Ebene der staatlichen Schulen wird der bisherigen Verbotspolitik des deutschen Jugendschutzes eine pädagogische Alternative entgegengestellt. Die Problematisierung von *Doom* dient hierfür nur als Beispiel für drastische Computerspielgewalt und somit als ein Beleg eine ineffiziente Indizierungspolitik der BPjS, die, nach Dittlers Meinung, der Schnellebigkeit der Spielindustrie sowie den Tausch- und Raubkopien-Netzwerken der jugendlichen Spieler*innen nicht länger gewachsen ist.

Friedemann Schindler und Jens Wiemken: »DOOM is invading my dreams« (1997)

Ebenfalls im Jahr 1997 erschien das von Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr herausgegebene *Handbuch Medien: Computerspiele*. Dieses Sachbuch zum aktuellen Stand der Computerspielforschung entstand in Zusammenarbeit mit der Bundeszentrale für politische Bildung und versteht sich als ein Nachschlagewerk, das sich an alle interessierten Gesellschaftsgruppen richtet. Die tendenziell eher problematisierende Haltung der Bundeszentrale gegenüber Computerspielen wird bereits im Vorwort erkennbar:

»Zugleich aber muß politische Bildung problematisieren, daß Computer und Videospiele im ›Medienhandeln‹ von Kindern und Jugendlichen eine weitere Quelle für sozial schädliche Botschaften sind, diese so vermehren, verstärken und bestätigen. Eine human orientierte Gesellschaft gibt sich selbst auf, wenn sie sich zufriedengibt mit dem Hinweis, daß jedermann frei sei, auch problematische Angebote zu nutzen. Diesen zynischen Standpunkt muß politische Bildungsarbeit mit verstärkten Bemühungen kontern.«¹³⁴

Die Aussage, dass die Freiheit und Selbstverantwortung in der Wahl des Medienkonsums (für alle Altersgruppen) nicht mit dem humanistischen Gesellschaftsverständnis der Bundeszentrale vereinbar sei, abweichende Ansichten als »zynisch« gelten und »mit verstärkten Bemühungen« bekämpft werden müssen, deutet auf eine allgemein eher aversive Grundhaltung gegenüber Computerspielen hin. Obwohl der Verweis auf die »politische Bildungsarbeit« suggeriert, dass die Publikation verständliche Aufklärungsarbeit zum Medium leisten soll, lässt sich hier bereits eine Differenzierung zwischen schädlichen und nicht-schädlichen Computerspielen erkennen. Der Begriff »Computerspiele« erfährt durch die zugeschriebene Eigenschaft »sozial schädliche Botschaften« zu »vermehren, verstärken und bestätigen« eine erste generalisierende Negativ-Zuschreibung, die diesen zu einem Problemnamen umdeutet.

Der Themenbereich Computerspielgewalt wird erst im siebten Kapitel mit der Überschrift *Aggression, Gewalt und Krieg in Computerspielen*¹³⁵ behandelt. Im darin enthaltenen Aufsatz »DOOM is invading my dreams« – *Warum ein Gewaltspiel Kultstatus erlangte*« setzen sich Friedemann Schindler und Jens Wiemken umfangreich mit dem Verhältnis von Spielgewalt und Aggression am Beispiel von *Doom* auseinander. Beide Pädagogen vertreten darin einen multiperspektivischen Ansatz, indem sie versuchen gleichermaßen auf die Perspektive von Spieler*innen und Kritiker*innen einzugehen. Sie argumentieren, dass es nicht reiche »DOOM aufgrund seiner Gewaltinhalte pauschal zu verur-

134 Q32, S. 8.

135 Q32, S. 289-297.

teilen. Es ginge zunächst darum, das Phänomen DOOM zu verstehen [...]«. Nur wenn die Faszinationskraft des Spiels für Jugendliche verstanden wird, können »akzeptable Ersatz-Angebote«¹³⁶ gemacht werden.

Dieser Deutungszusammenhang lässt eine ambivalente Haltung beider Autoren erkennen: Zwar erkennen sie *Doom* als Faszinosum für Jugendliche an, suggerieren durch ihre Forderung nach »Ersatz-Angeboten« aber indirekt eine potenzielle Problematisierbarkeit des Spiels. Der postulierte Lösungsvorschlag der »Ersatz-Angebote« orientiert sich dabei offenkundig am medienpädagogischen Ansatz des Verstehens und Regulierens statt an restriktiven Maßnahmen wie Indizierungen oder generelle Verbote.

Doom selbst wird von Schindler und Wiemken formal dem Genre der »Action- und Ballerspiele«¹³⁷ zugeordnet. Das Spiel selber unterscheide sich primär »durch die Illusion des ›direkteren Tötens‹« von anderen Spielen, da es dem Spieler*innen suggeriert, »den Abzug einer Waffe ›wirklich‹ durchzuziehen«¹³⁸ und somit »in der Gewaltdarstellung eine neue Qualität ins Spiel gebracht«¹³⁹ hat. Beide Autoren schreiben *Doom* eine Realitätsnähe zu, die reale Tötungshandlungen akkurat zu simulieren vermag. Weiterführend wird argumentiert, dass gerade männliche Spieler sich durch die drastischen Gewaltinszenierungen in *Doom* besonders angesprochen fühlen:

»In einer Welt, in der keine richtigen Abenteuer mehr zu bestehen sind und sich die Manns-Bilder, die durch Medien transportiert werden, in real life nicht leben lassen, bekommt DOOM den Charakter einer virtuellen Mutprobe.«¹⁴⁰

Die Darstellung von Computerspielgewalt als eine Art Initiationsritus für junge Männer beschreibt Männlichkeit indirekt als eine Form von antrainierbarer Gewaltakzeptanz, die die Schwelle zwischen Jugendlichkeit und dem Erwachsensein markiert. Diese Problemdeutung wird für die Autoren durch die fünf wählbaren Schwierigkeitsgrade des Spiels bestätigt, welche »[...] quasi Initiationsstufen auf dem Weg vom verletzbaren Kind [›I'm too young to die‹] zum coolen ›erwachsenen‹ Mann darstellen.«¹⁴¹

Die argumentative Gleichsetzung von *Doom* mit einer »Mutprobe« für junge Männer fungiert als eine Problembeschreibung, in der der Gewaltinszenierung eine negative Beeinflussung von jungen Männern zugesprochen wird. Dieser Erklärungsansatz knüpft direkt an übergeordnete Genderstereotype an, die das Ertragen drastischer Gewaltdarstellungen mit Männlichkeit gleichsetzen. Computerspielgewalt werde hierdurch für männliche Spieler erst interessant.

Der strukturelle Aufbau der Argumente zeigt, dass die Kritik an der Gewaltinszenierung bei Schindler und Wiemken einen zentralen Stellenwert einnimmt. Problematisierende Wissens Elemente wie Problembeschreibungen der Spielinhalte (»Illusion des ›direkteren Tötens‹«), der Medienwirkung (»virtuelle Mutprobe«) sowie die negativ-konnotierte Genrebezeichnung »Ballerspiele« (als generalisierender Problemname) lassen

136 Q32, S. 289.

137 Q32, S. 289.

138 Q32, S. 291.

139 Q32, S. 294.

140 Q32, S. 294.

141 Q32, S. 294.

sich inhaltlich in dem übergeordneten PK1 *Gewaltinszenierung* zusammenführen. Der PK1 *Gewaltinszenierung* umfasst grundlegendes Problemwissen mit dem Schindler und Wiemken ausschließlich die Konsument*innenseite betrachten. Die Bedeutung drastischer Computerspielgewalt für die Spieleentwickler wird im nachfolgenden Abschnitt thematisiert:

»Um ihre Produkte optimal zu vermarkten, drehen die Produzenten von id-Soft nicht nur an der Gewaltspirale, sie bauen auch ganz bewußt Tabu-Verletzungen in ihr Marketing-Konzept ein. Die Kettensäge [...] ist zwar im Kampf gegen angreifende Monster wenig wirkungsvoll, ihre bloße Existenz hat das Spiel aber erst weltweit ins Gespräch gebracht.«¹⁴²

Das Problemwissen des PK1 *Gewaltinszenierung* wird in diesem Absatz um eine Kritik an der Kommerzialisierung von drastischer Computerspielgewalt erweitert. Diese zeichnen sich, »[...] ähnlich wie im Bereich der Pornographie«, durch eine »pervertiertere« Gewaltdarstellung« aus, »die den Eindruck einer neuen Sensation erweckt.«¹⁴³ Die Formulierung »pervertiert« sowie der Vergleich mit der »Pornographie« dienen dabei als affektive Bestandteile, die die behauptete Jugendgefährdung durch Computerspielgewalt mit sexuellen Inhalten gleichsetzt und dadurch die Problemdeutung zusätzlich verstärkt.

Die drastische Computerspielgewalt in *Doom* (wie der bereits beschriebene Einsatz einer Kettensäge) wird als ein gezielter Tabubruch bewertet, der als Alleinstellungsmerkmal des Spiels und somit auch als Verkaufsargument dient. Überzeichnete Gewaltdarstellungen wirken auf jugendliche Spieler*innen faszinierend, woraus Schindler und Wiemken eine erhöhte Gefahr der Adaption problematischer Werteinstellungen ableiten. Trotz dieser generellen Annahme einer soziokulturellen Schädlichkeit von Gewaltspielen, wird ein monokausaler Zusammenhang zwischen virtueller und realer Gewalt indes abgelehnt:

»Auch wenn man davon ausgeht, daß spiele-sozialisierte Kids aller Altersstufen sehr wohl zwischen Realität und Fiktion unterscheiden können und das im Spiel »geübte« Gewalthandeln nicht in die Realität transferieren, stimmt diese Entwicklung sehr bedenklich, die Grenzen des »guten Geschmacks« ohne Not auf dem Altar der Profite zu opfern.«¹⁴⁴

Das argumentative Zusammenspiel aus Problembeschreibungen und -bewertungen kulminiert in einem zweiten Problemkomplex (PK1), der zwar inhaltlich auf dem PK1 *Gewaltinszenierung* aufbaut, die Perspektive jedoch von der Spielerschaft auf die Entwickler verlagert. Der daraus entstandene zweite PK1 – *Gewaltkommerzialisierung* – stellt dabei eine logische Konsequenz des multiperspektivischen Ansatzes von Schindler und Wiemken dar, denn anders als in den vorhergehenden Quellen der Sach- und Ratgeberliteratur verfolgen beide einen differenzierenden Umgang mit

142 Q32, S. 294.

143 Q32, S. 294.

144 Q32, S. 294 f.

sowohl »DOOM-Freaks« als auch »DOOM-Gegnern«¹⁴⁵. Dieser Ansatz wird auch durch die Problemusteranalyse bestätigt. Die Problematisierungsstruktur zeigt, dass sich sämtliche Wissensselemente in zwei PK1 *Gewaltinszenierung* und *Gewaltkommerzialisierung* aufteilen, welche zum Teil interdependente Argumentationslinien aufweisen. Interessant ist jedoch, dass Schindler und Wiemkens Problematisierung von *Doom* nicht auf einen übergeordneten Problemkomplex des zweiten Grades übertragen wird. Statt auf eine abschließende und zusammenfassende Problembewertung überzuleiten, fungieren beide PK1 als eigenständige Problemdeutungen, die sowohl auf die Spieler*innen als auch auf die Spieleentwickler Bezug nehmen.

Dave Grossman: »Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht – Ein Aufruf gegen Gewalt in Fernsehen, Film und Computerspielen« (2002)

Der US-amerikanische Militärpsychologe Dave Grossman vertritt in seinem Elternratgeber die Ansicht, dass violente Computerspiele (speziell First-Person Shooter) der Auslöser für diverse Gewaltverbrechen jugendlicher Täter seien: Computerspiele bildeten »bei den Massakern an amerikanischen Schulen und zuletzt auch in Erfurt einen deutlichen Tathintergrund.«¹⁴⁶ Die Publikation richtet sich dabei gezielt an Eltern. Das »wichtigste Ziel dieses Buches« sei es, alle »[...] Betroffenen davon abzuhalten, die weiße Fahne zu hissen«¹⁴⁷. Dieser martialische Grundton bleibt auch im weiteren Verlauf des Ratgebers bestehen.

In seinen nachfolgenden Ausführungen verwendet Grossman immer wieder wechselnde Problemnamen wie »Ego-Shooter«¹⁴⁸ oder »Tötungssimulatoren« als allgemeine Synonyme für Computerspiele. Eine Unterteilung in Genres findet nicht statt. Zudem grenzt die Aussage »Der mechanische, interaktive Charakter von Ego-Shootern wie *Doom* [...] machen diese Spiele wesentlich gefährlicher als Bilder im Fernsehen – wie gewaltverherrlichend letztere auch sein mögen«¹⁴⁹ Computerspiele gezielt von anderen Medien ab. Obwohl das Fernsehen auch Gewaltinhalte zeige, stellen Computerspiele demnach die deutlich größere Gefahr dar. Der Grund hierfür sei die Konditionierung von Gewalthandlungen durch Computerspiele: »Bestimmte Arten dieser »Spiele« sind Tötungssimulatoren und sie bringen unseren Kindern das Töten bei, ähnlich wie die Astronauten der Apollo 11-Mission lernten, zum Mond zu fliegen, ohne jemals den Boden zu verlassen.«¹⁵⁰ Grossman bietet hier einen monokausalen und einfach nachzuvollziehenden Erklärungsansatz. Zur argumentativen Festigung dieser zentralen Problemdeutung führt er *Doom* ins Feld:

»Als erstes müssen wir uns klar machen, dass *Doom*, auch wenn es mit einer Maus gespielt wird, immer noch ein so guter Kampfsimulator ist, dass das Marine Corps eine geänderte Version (mit dem Namen *Marine Doom*) einsetzt, um Rekruten das Töten beizubringen. [...] Die wichtigste Funktion von *Doom* besteht darin, den Willen zu

145 Q32, S. 295.

146 Q34, Klappentext.

147 Q34, S. 97.

148 Q34, S. 18.

149 Q34, S. 85.

150 Q34, S. 85.

töten auszubilden, indem der Tötungsakt so oft wiederholt wird, bis er ganz natürlich wirkt.«¹⁵¹

In diesem Abschnitt wird eine affektiv-aufgeladene Problembeschreibung erkennbar, die sich nahtlos mit Problemnamen wie »Tötungssimulator« oder »Killerspiel« verbindet. Obwohl es sich offenkundig um zwei verschiedene Spiele handelt (*Marine Doom* als eine modifizierte Variante des US-Militärs¹⁵²) setzt Grossman die Gewalthandlungen in *Doom* mit einer militärischen Ausbildung gleich. Als Beleg für diese Aussage wird auf die Amokläufer der Columbine Highschool verwiesen: Die Täter wären »buchstäblich besessen von dem Videospiel *Doom* und anderen derartigen Spielen«¹⁵³.

Die zentrale Problemdeutung »*Doom* trainiert Jugendlichen das Töten an« fungiert bei Grossman als ein eigenständiger Problemkomplex (PK1), in dem eine monokausale Übertragung virtueller auf reale Gewalthandlungen in den Raum gestellt wird. In der Problematisierungsstruktur verbinden sich hierfür die Problemstränge *Gewaltdarstellungen* und *Medienwirkung* zum PK1 *Gewaltkonditionierung*.

Ganz allgemein kann Grossmans Publikation als ein Aufruf gegen Computerspiele bezeichnet werden. Sowohl Eltern als auch Lehrer werden darin gezielt angesprochen und vor der Gefahr durch Computerspiele gewarnt. Die Kritik beschränkt sich dabei ausschließlich auf Computerspielgewalt. Durch wiederholte Verweise auf Amokläufe in Deutschland und den USA (in Kombination mit einer stark emotionalisierenden Sprache) wird bei den Lesenden ein Bedrohungsempfinden erzeugt, das die Notwendigkeit einer Problembekämpfung legitimieren soll. Computerspielgewalt wird in dieser Publikation somit eindeutig als ein soziales Problem dargestellt.

Obwohl die Argumentation mit einer martialischen und stark emotionalisierten Wortwahl vorangetrieben wird, bleibt sie jedoch durchweg eindimensional und monothematisch. Die Problematisierungsstruktur zeigt dies besonders deutlich. Jede Thematisierung von *Doom* (und somit auch sämtliche verwendeten Wissens Elemente) mündet in der Aussage: *Doom* trainiert den Spieler*innen das Töten an. Da der PK1 *Gewaltkonditionierung* alle affektiv formulierten Problembeschreibungen (*Marine Doom*, Columbine Highschool), wiederkehrende Problemnamen (»Tötungssimulatoren«) sowie affektive Bestandteile (»Schlachtplan für den ›Kampf‹ zu Hause«) in sich zusammenfasst und Grossman keine weiteren Argumentationslinien ins Feld führt, fungiert die Annahme einer schädigenden Wirkung von violenten Spielinhalten als die zentrale und zugleich einzige Problematisierung. Ein weiterer PK1 oder eine übergeordnete Problembündelung im Rahmen eines PK2 sind nicht erkennbar. Der PK1 *Gewaltkonditionierung* und die abschließende Problembewertung von *Doom* sind in diesem Fall identisch.

Rainer Fromm: »Digital Spielen – real morden? – Computerspiele in der Jugendszene« (2002)
Der ebenfalls 2002 erschienene Ratgeber des deutschen Journalisten und Politikwissenschaftlers Rainer Fromm wirft ein etwas anderes Licht auf *Doom*. Hierin soll sowohl die

151 Q34, S. 91.

152 Vgl. https://doomwiki.org/wiki/Marine_Doom.

153 Q34, S. 90.

Faszination als auch die kulturelle Bedeutung von Computerspielen näher beleuchtet werden. Allerdings »nicht um zu verdammen, sondern um Brücken zu bauen«¹⁵⁴.

Zu diesem Zweck ist der Ratgeber unterteilt in Interviews mit verschiedenen Akteuren aus Industrie, Wissenschaft, Journalismus und Spielerschaft. Was sich zunächst nach einer sachlichen und multiperspektivischen Auseinandersetzung mit dem Thema anhört, wird im Klappentext folgendermaßen eingeleitet:

»Erwachsene sind verunsichert: Was geschieht auf LAN-Parties, zu denen sich immer mehr Jugendliche treffen, um blutrünstige Gewaltspiele auf vernetzten Computern zu spielen? Schreckensvisionen tauchen vor vielen Eltern auf, wenn sie ihre Kinder stunden – ja tagelang vorm Bildschirm sitzen sehen, wo sie Monstergestalten mit der Lizenz zum Töten gegeneinander antreten lassen. Killen ist der Spielinhalt von Spielen wie Soldier of Fortune, Unreal Tournament, Doom, Quake oder Duke Nukem (fast alle sind indiziert), hyperrealistisch wird das Opfer im animierten Spiel zerfleischt.«¹⁵⁵

Diese kurze Zusammenfassung des Inhalts ist bereits überlagert mit einer Vielzahl problematisierender Wissens Elemente. Das Ausüben von hemmungsloser (»blutrünstige Gewaltspiele«, »wird das Opfer im animierten Spiel zerfleischt«) und realistischer (sogar »hyperrealistisch«) Gewalt in Computerspielen führt zu innerer Verrohung (»wo sie Monstergestalten mit der Lizenz zum Töten gegeneinander antreten lassen«) und sozialer Isolation (»tagelang vorm Bildschirm«). Als Resultat dieser aufgeführten Missstände prognostiziert Fromm den Eltern eine Ratlosigkeit (»Erwachsene sind verunsichert«) und Angst um die eigenen Kinder (»Schreckensvisionen tauchen vor vielen Eltern auf«). Und auch hier wird wieder eine Übertragung der Problembeschreibungen auf alle Computerspiele erkennbar (»Killen ist der Spielinhalt«).

Diese generalisierten Problembeschreibungen stellen einerseits die möglichen Negativfolgen des Computerspielens dar, dienen andererseits aber auch als einfache Erkennungsschemata für ratlose Eltern. Wenn die eigenen Kinder »tagelang vorm Bildschirm« sitzen, wissen diese, dass etwas nicht stimmen kann. Problemnarrative wie der Konsum von Gewaltmedien, die Ausbildung eines Suchtverhaltens oder die Verunsicherung der Eltern werden hier bewusst eingesetzt, um für die behandelte Problemlage im Alltag zu sensibilisieren und somit Wahrnehmungs- und Handlungspriorität zu erzeugen. Computerspielgewalt erscheint als hier ein ernstzunehmendes soziales Problem.

Auch im weiteren Verlauf des Aufsatzes ist Fromms Schreibstil betont reißerisch. Computerspiele werden bei ihm mit immer neuen Problemnamen, wie »Computerge-metzeln« oder »Mordsimulatoren«¹⁵⁶, belegt. Das stark emotionalisierte Aufladen der Problembeschreibungen scheint dabei vom Autor intendiert zu sein. So weist dieser in einem Absatz zwar korrekt darauf hin, dass Shooter-Spiele formal als »First Person Shooter« bezeichnet werden, bezeichnet diese aber bereits im nächsten Satz schon wieder als »Ballerspiele«¹⁵⁷.

154 Q33, Klappentext.

155 Q33, Klappentext.

156 Q33, S. 7.

157 Q33, S. 9.

Auf *Doom* geht Fromm sehr umfänglich ein. Den Inhalt des Spiels beschreibt er als den »Versuch von hässlichen Aliens, die Erde zu unterjochen.«¹⁵⁸ Dass es sich in der eigentlichen Spielnarration nicht um Aliens, sondern um Kreaturen aus der Hölle handelt, deutet bereits eine nur unzulängliche Auseinandersetzung des Autors mit dem Sachverhalt an. Es folgen Beschreibungen des Spielablaufs. Abseits des bekannten Einsatzes von »Schlagring, Pistole und Flinte«¹⁵⁹ erläutert Fromm eine weitere Angriffsstrategie – den Einsatz von Ölfässern: »Durch Dauerbeschuss werden sie zu Sprengkörpern, die umherstehende Gegner in lebende Fackeln verwandeln«¹⁶⁰. Interessant ist dabei, dass sich die Formulierung »Umstehende Gegner werden zu lebenden Fackeln« bereits in der Prüfentscheidung der BPjS zu *Doom* wiederfindet lässt¹⁶¹, Fromm dies jedoch nicht als ein Zitat kennzeichnet. Dass die Formulierung aus dem Prüfbericht übernommen wurde, scheint dagegen sehr wahrscheinlich, da er an mehreren Stellen aus dem gleichen Bericht zitiert. Sowohl die finale Problembewertung des Prüfberichts – *Sozialethische Desorientierung* – als auch weitere Beschreibungen der Gewalthandlungen werden von Fromms in dessen Argumentation eingebunden.¹⁶² Dies betrifft hauptsächlich affektiv-aufgeladene Formulierungen wie »Tötungsszenarien«, »Zerfleischen«, »Erschießungstod« und »auseinanderstrebende Fleischfetzen«.

Weitere affektive Problembewertungen zu *Doom* finden sich in Aussagen wie »Der virtuellen Gewalt werden keine Grenzen gesetzt«¹⁶³, »grausames und blutrünstiges Spektakel«¹⁶⁴ oder »sehr lebensnahen virtuellen Massaker« wieder. Sämtliche problematisierenden Wissens Elemente in Fromms Aufsatz zielen dabei konkret auf die Gewalthandlungen in *Doom* sowie deren realistische Inszenierung ab. Die auffällig emotionalisierende Schreibweise deutet zudem eine aversive Grundhaltung des Autors gegenüber dem Spiel hin, da sie stark von einer persönlichen Bewertung geprägt zu sein scheint. Obwohl Fromm zwar statische Bewertungselemente (in Form des Prüfberichts) in seinen Text einbindet, sind sowohl die Verweise auf den Prüfbericht als auch die eigenen Bewertungslogiken von durchgehend variablen Bewertungselementen geprägt.

Zusammengefasst ist Fromms Problematisierung von *Doom* von einer monothematischen Grundstruktur geprägt. Trotz des versöhnlichen Grundgedankens der Publikation (»nicht um zu verdammen, sondern um Brücken zu bauen«¹⁶⁵) weist die Beschreibung des Spiels auffallend viele Emotionalisierungen in den Problembeschreibungen und -bewertungen auf. Problemnamen wie »Computergemetzel« oder »Mordsimulatoren«¹⁶⁶ festigen dabei die Annahme einer aversiven Haltung des Verfassers. Hinzu kommt, dass einige der Problembeschreibungen nachweislich aus dem Indizierungsbericht der BPjS übernommen worden sind, was ein Beleg für eine partielle und inter-

158 Q33, S. 25.

159 Q33, S. 25.

160 Q33, S. 25.

161 Vgl. Q7, S. 4.

162 Vgl. Q33, S. 10.

163 Q33, S. 10.

164 Q33, S. 10.

165 Q33, Klappentext.

166 Q33, S. 7.

institutionelle Übertragung von Problemwissen ist. Diese Übertragung ist deshalb nur als partiell einzustufen, da die zweistufige Problematisierungsstruktur des Prüfberichts (Zwei PK1, die in einem PK2 münden) von Fromm nicht übernommen wurde. Lediglich die Problematisierungen der audio-visuellen Gewaltdarstellungen sind bei Fromm wiederzufinden. Diese lassen sich inhaltlich im Problemkomplex *Gewaltinszenierung* zusammenfassen.

Der PK1 *Gewaltinszenierung* umfasst Problembeschreibungen, wiederkehrende Problemnamen und weitere affektive Bestandteile. Da Fromm (wie Grossman) keine weiteren Argumentationslinien ins Feld führt, bleibt der Problemkomplex *Gewaltinszenierung* die einzige Kritik am Spiel. Aufgrund eines fehlenden zweiten Problemkomplexes ist eine übergeordnete Problembündelung im Rahmen eines PK2 nicht möglich.

Thomas Feibel: »Killerspiele im Kinderzimmer – Was wir über Computer und Gewalt wissen müssen« (2004)

Der Ratgeber des Journalisten Thomas Feibel versucht das Phänomen Computerspielgewalt für Eltern und Lehrer*innen begreifbar zu machen und bringt sich hierdurch direkt in die *Killerspiel-Debatte* der 2000er-Jahre ein. Der Begriff *Killerspiel* (im Sinne eines Kampfbegriffs bzw. eines Problemnamens) wird bei Feibel deutlich differenzierter verwendet als bei Fromm oder Grossman. Mit Ausnahme des plakativen Einsatzes im Titel taucht der Begriff im Ratgeber nicht weiter auf. Inhaltlich geht es Feibel weniger um eine pauschale Problematisierung von Computerspielgewalt als vielmehr um dessen soziokulturelle Interpretation. Sowohl die Perspektiven von Eltern als auch von Spieler*innen sollen dabei miteinbezogen werden.

Die »spielerische Gewalt« wird von Feibel in erster Linie als ein Instrument verstanden, das eingesetzt werden kann, »um reale Gewalt zu verarbeiten und zu verkräften«¹⁶⁷. Die (in der *Killerspiel-Debatte* vorherrschende) Annahme eines monokausalen Zusammenhangs von Gewaltmedien und realen Gewalthandlungen wird dabei ganz offen hinterfragt: »Wenn wir aber ganz nüchtern die Gewalt in der Kultur in den Nachrichten und im Alltag betrachten, warum regen wir uns ausgerechnet nur über Computerspiele so auf?«¹⁶⁸ Mediengewalt wird somit als ein omnipräsentes Phänomen bewertet, das sich nicht ausschließlich auf Computerspiele reduzieren lässt.

An den Argumentationslinien der *Killerspiel-Debatte* anknüpfend, geht Feibel auch auf die Amokläufe von Littleton, Bad Reichenhall und Erfurt ein und setzt diese in Relation zum Mediengewaltdiskurs. Durch die Gegenüberstellung der realen Sachverhalte und der daran angeschlossenen Problemdeutungen kommt er zu dem Schluss: »Ein Spiel bringt einen Menschen nicht dazu, andere Menschen zu töten, sondern nur echte, tiefe und für Außenstehende schwer nachvollziehbare Verzweiflung«¹⁶⁹. Dieser differenzierende und zugleich medienpädagogische Ansatz markiert Feibels zentrale Deutung von Computerspielgewalt, welche im weiteren Verlauf des Ratgebers vertieft wird.

167 Q37, S. 23.

168 Q37, S. 23.

169 Q37, S. 32.

Im Kapitel »K(L)EINE SCHULE DER WICHTIGSTEN COMPUTERSPIELE-GATTUNGEN«¹⁷⁰ geht Feibel dezidiert auf Gewaltinhalte ein. *Doom* wird hier exemplarisch als eines »der ersten Spiele« bezeichnet, »das durch seine Brutalität und Grafik bestach«¹⁷¹. Auf weitergehende Beschreibungen der Gewaltinhalte wird verzichtet. Lediglich die Problembeschreibungen »In diesem Ego-Shooter schoss der Spieler auf alle ihm begegnenden Wesen.«¹⁷² sowie »Drastische Darstellungen sorgten dafür, dass schon *Doom* und seine Nachfolger auf dem Index landeten.«¹⁷³ vermitteln den Leser*innen den hohen Gewaltgehalt des Spiels. Der Verweis auf die Indizierung fungiert hierbei als Beleg.

Die audio-visuelle Präsentation des Spiels sei auf die »für damalige Verhältnisse herausragende Grafik«¹⁷⁴ zurückzuführen. Wie zuvor bei Löschenkohl/Bleyer und Schindler/Wiemken wird auch bei Feibel eine Problembeschreibung erkennbar, die die Grafik als einen maßgeblichen Spielanreiz für Jugendliche erachtet. Die technische Leistungsfähigkeit des Spiels werde jedoch durch die allgemeine »Blutrünstigkeit«¹⁷⁵ von Shootern getrübt. Feibel argumentiert, dass Effekte wie »reichlich vergossenes Blut, abfallende Körperteile oder das Zerplatzen von Körpern« zwar von den »meisten Kritikern« als »abstoßend und Menschen verachtend«¹⁷⁶ empfunden werden, diese letztendlich aber nur einem rationalen Zweck dienen:

»Treffer rasch zu identifizieren – die Trefferquoten müssen im Eifer des Gefechts für den Spieler sehr schnell erkennbar sein. Sicher, das muss uns überhaupt nicht gefallen, wir müssen das auch überhaupt nicht akzeptieren, aber begreifen sollten wir es schon...«¹⁷⁷

In diesem Absatz tritt Feibels vermittelnde Position in der *Killerspiel-Debatte* besonders deutlich zutage. Zwar gibt er über affektive Problembeschreibungen (»abfallende Körperteile oder das Zerplatzen von Körpern«) und -bewertungen (»abstoßend und Menschen verachtend«) seine tendenziell eher aversive Haltung gegenüber drastischer Computerspielgewalt zu erkennen, betont aber zugleich die rationale und gewaltrelativierende Haltung der Spieler*innen, welche Gewalt nicht als Selbstzweck, sondern als ein unterstützendes Spielelement auffasst.

Die Wissens Elemente in diesem Absatz werden in einen eigenständigen Problemkomplex gebündelt, der speziell die visuelle Inszenierung von Gewalt thematisiert. Die Argumentationsstruktur des PK1 *Gewaltinszenierung* wird dabei, neben der Kritik an den audio-visuellen Gewaltdarstellungen, auch durch Verweise auf Problemdeutungen anderer Kollektivakteure gestützt (»auf dem Index«, »Die meisten Kritiker«). Hierdurch werden Strukturen der interinstitutionellen Übertragung von Problemwissen erkennbar.

170 Q37, S. 91-137.

171 Q37, S. 123.

172 Q37, S. 123.

173 Q37, S. 128.

174 Q37, S. 125.

175 Q37, S. 125.

176 Q37, S. 125.

177 Q37, S. 125 f.

In Kombination mit Feibels eigenem Standpunkt zur Mediengewalt (»Gewalt gehört zur Jugendkultur«¹⁷⁸) ergibt sich eine weitere Problemdeutung, die weniger die Computerspielgewalt als vielmehr das öffentliche Bild ihrer Konsument*innen infrage stellt:

»Unser Bild von Computerspielen wird hauptsächlich von den Medien beeinflusst. Aber was haben wir eigentlich für ein Medienbild von den Spielern? Oder genauer: Was haben wir eigentlich für ein Bild von unseren Jugendlichen?«¹⁷⁹

Die Problembeschreibung wandelt die öffentliche Kritik an Computerspielgewalt in eine Frage nach individuellem Geschmack und intergenerativen Aushandlungskämpfen um. Gestützt durch Aussagen wie »Findet Gewalt im Computerspiel statt, nennen wir es Schund. Findet Gewalt im Theater statt, nennen wir es Kunst«¹⁸⁰ sowie »Gewalt gehört zur Jugendkultur«¹⁸¹ zeichnet sich eine Alternativdeutung ab. Diese lehnt eine der zentralen Problemdeutungen der *Killerspiel-Debatte* (Computerspielgewalt als Auslöser von realer Gewalt) ab und transformiert diese stattdessen in eine Kritik am öffentlichen Medienbild von Spieler*innen. Soziokulturelle Kluften zwischen der Eltern- und Spieler*innen-Generation werden dabei als ein Problem in der öffentlichen Aushandlung von Mediengewalt angesehen.

Auf dieser Alternativdeutung aufbauend setzt sich Feibel für eine differenzierte Betrachtung jugendlicher Lebenswelten ein, die er in Form von Lösungsvorschlägen für die Bewältigung dieser Aushandlungskonflikte weiterführt. So gibt er im letzten Kapitel seines Ratgebers (unter dem Titel »Ein Endgegner namens Erziehung«¹⁸²) konkrete Handlungsanleitungen für Eltern. Über die Schlagwörter »Kommunikation«, »Medienkompetenz« und »Reglementierung«¹⁸³ fordert er eine proaktive Auseinandersetzung der Eltern mit den Interessen ihrer Kinder:

»Computerspiele übernehmen heute die Rolle eines Brennglases, mit denen sich bestimmte Missstände aufzeigen lassen. Wenn zum Beispiel Eltern und Lehrer nicht mehr mit den Kindern über ihren Medienkonsum kommunizieren, lässt sich das eben am Beispiel Computerspiele besonders gut beobachten. Deshalb brauchen wir nicht etwa mehr Verständnis für Computerspiele an sich, sondern für die Motive, warum Kinder gerne damit spielen.«¹⁸⁴

Reglementierungen greifen demnach nur, wenn die Eltern auch wissen was sie verbieten. Das Ziel sei es, dass Eltern sich verstärkt mit Computerspielen auseinandersetzen und ihren Kindern gegenüber die eigene Einstellung zu bestimmten Gewaltinhalten verständlich machen. Dieser konkrete Vorschlag zur Problembekämpfung knüpft argumentativ an die vorhergegangenen Problemstränge des PKI *Gewaltinszenierung* an.

178 Q37, S. 21.

179 Q37, S. 34.

180 Q37, S. 16.

181 Q37, S. 21.

182 Q37, S. 219.

183 Vgl. Q37, S. 221-229.

184 Q37, S. 221.

Feibels nimmt in seinem Ratgeber eine klare Haltung gegenüber anderen S-/R-Publikationen der 2000er-Jahre ein. Computerspielgewalt wie in *Doom* wird zwar nicht als per se unproblematisch eingestuft, aber als Bestandteil der gegenwärtigen Medienlandschaft akzeptiert. Statt eine generelle Gefährlichkeit von Computerspielgewalt für Kinder und Jugendliche durch die Adaption von Gewalthandlungen zu postulieren, erachtet Feibel einen zu geringen intergenerativen Austausch zum Thema Medienkonsum als eine der zentralen Ursachen für das Interesse an Computerspielen. Das eingesetzte Problemwissen weist (anders als in den vorhergegangenen Publikationen) keine affektiven Formulierungen, Problemnamen oder anderweitig überzeichnete Problembeschreibungen auf. Eine Weiterführung der Problematisierungsstruktur ist auch in dieser Publikation nicht zu erkennen. Sämtliches Problemwissen mit Bezug auf *Doom* bündelt sich im PK1 *Gewaltinszenierung* ohne argumentativ auf einen übergeordneten PK2 überzuleiten. Die Gewaltdarstellungen im Spiel werden somit zwar oberflächlich problematisiert, jedoch nicht als ein soziales Problem eingestuft.

Manfred Spitzer: »Vorsicht Bildschirm! – Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft« (2006)

Der Psychiater und Neurowissenschaftler Manfred Spitzer postuliert in seinem 2006 erschienenen Ratgeber eine allgemein von Bildschirmmedien ausgehende Gefahr. Der Begriff »Bildschirm-Medien« nimmt in dieser Publikation die Funktion des zentralen Problemnamens ein, unter dem alle digitalen Medien pauschal zusammengefasst werden. Die Langzeitfolgen eines zunehmenden Konsums von Internet, Computerspielen und Fernsehen beschreibt er wie folgt:

»Aufgrund der Bildschirm-Medien wird es in Deutschland im Jahr 2020 jährlich etwa 40.000 Todesfälle durch Herzinfarkt, Gehirninfrakt, Lungenkrebs und Diabetes-Spätfolgen geben; hinzu kommen jährlich einige hundert zusätzliche Morde, einige tausend zusätzliche Vergewaltigungen und einige zehntausend zusätzliche Gewaltdelikte gegen Personen. [...]»¹⁸⁵

Spitzer betont, dass diese Zahlen nur »vorsichtig geschätzt« sind und »eher die untere Grenze dessen dar[stellen], womit man rechnen muss«¹⁸⁶.

In Kapitel 7 geht Spitzer dezidiert auf Computer- und Videospiele ein. Darin sieht er die von Computerspielen »ausgehende Gefahr«¹⁸⁷ maßgeblich in der interaktiven Erlebbarkeit von Gewalt und den Anreiz zur Gewalt durch spielinterne Belohnungssysteme:

»Im Gegensatz zu Film und Fernsehen liefert [...] der Computer eine Belohnung für verübte Gewalt. Man erntet Punkte, sammelt neue eigene Leben, kommt eine Ebene weiter, erhält neue Waffen oder Munition.«¹⁸⁸

185 Q36, S. 12.

186 Q36, S. 12.

187 Q36, S. 211.

188 Q36, S. 215.

Doom wird als allgemeines Beispiel für die potenzielle Schädlichkeit von Computerspielen ins Feld geführt, denn im Spiel sei »[...] die Tötung des realistisch dargestellten Gegners das erklärte Ziel«¹⁸⁹. Weiterführende Beschreibungen des Spielablaufs oder der zugrundeliegenden Narration fehlen gänzlich. Wie zuvor bei Fromm so wird auch bei Spitzer Problemwissen erkennbar, das offenkundig auf eine Übernahme externer Problemdeutungen zurückzuführen ist. Sowohl Fromm¹⁹⁰ als auch Auszüge aus dem Prüfbericht der BPjS¹⁹¹ lassen sich hier wiederfinden.

Eine interinstitutionelle Übertragung spezifischen Problemwissens ist in diesem Fall ganz besonders auffällig: Wie schon Fromm so übernimmt auch Spitzer die gleichen affektiven Formulierungen des Prüfberichts (»Erschießungstod«, »Zerfleischen«, »Tötungsszenarien« und »blutig auseinanderstrebende Fleischfetzen«¹⁹²). In der Konsequenz führt diese Übernahme von externem Problemwissen auch zur Übernahme einer Problemdeutung, was sich auch anhand der nahezu identischen Problemdeutungen bei Spitzer und Fromm zeigt.¹⁹³ Problemstränge, die einerseits die audio-visuelle Darstellung der Gewalthandlungen und andererseits die spielinternen Anreize zur Gewaltausübung problematisieren, kulminieren bei beiden Autoren im PKI *Gewaltinszenierung*.

Im Gegensatz zu Fromm geht Spitzer allerdings näher auf die Schädlichkeit von Computerspielgewalt ein und verweist dabei auf den Amoklauf von Littleton im Jahr 1999: »Spätestens seit dieser furchtbaren Bluttat wurde klar, dass Videospiele verheerende Folgen haben können«¹⁹⁴. Als Beleg für diese plakative Aussage wird die Studie der Psychologen Craig A. Anderson und Karen E. Dill genannt, in der u. a. behauptet wird, dass beide Täter in ihrer Freizeit *Doom* gespielt hätten.¹⁹⁵ In Spitzers Übersetzung heißt es:

»Harris und Klebold spielten gerne das blutige ›leg-sie-um‹-Videospiele¹⁹⁶ *Doom*, ein Spiel, das vom Militär der USA zur Ausbildung von Soldaten im tatsächlichen Töten des Gegners lizenziert und eingesetzt wird.«¹⁹⁷

Spitzer nennt (wie zuvor Grossman) *Doom* als Auslöser für den Amoklauf. Demnach sind Computerspiele keine Unterhaltungsmedien, da in ihnen Gewalt nicht nur »passiv kon-

189 Q36, S. 210.

190 Bezüge zu Rainer Fromm zeigen sich nicht ausschließlich in Form von direkten Zitaten, sondern auch durch Anlehnungen an spezifische Formulierungen. Der Titel von Fromms Publikation »Digital spielen – real morden« findet sich bei Spitzer bspw. in modifizierter Variante »Virtuell spielen – real morden« (als Überschrift eines Abschnitts) wieder (Vgl. Q36, S. 211). Aber auch direkte Fromm-Zitate lassen sich bei Spitzer finden (Vgl. Q36, S. 210 und 213).

191 Vgl. Q33, S. 10.

192 Vgl. Q36, S. 210.

193 Zudem kann eine staatlich-juristische Problembewertung bei der Leserschaft eine zusätzliche Legitimität (und dadurch eine höhere Wirkmacht) der dargestellten Problemdeutung erzeugen.

194 Q36, S. 211.

195 Vgl. Anderson CA, Dill KE (2000): Video games and aggressive thoughts, feelings, and behaviour in the laboratory and in life. In: Journal of Personality and Social Psychology 79. S. 772-790.

196 Eine wortwörtliche Übersetzung des Genres »Shoot'Em-Up«.

197 Anderson/Dill übersetzt und zitiert von Manfred Spitzer, Q36, S. 212.

sumiert«, sondern vielmehr »aktiv trainiert«¹⁹⁸ wird. Das Spielen von *Doom* wird dabei unmissverständlich mit der Ausführung realer Gewalthandlungen gleichgesetzt – oder mit Spitzers eigenen Worten: Die »Identifikation mit dem Aggressor« führt zwangsläufig »zu dessen Imitation«¹⁹⁹. Das Wort »zwangsläufig« vermittelt dabei eine unausweichliche Kausalität.

Weitere Problembeschreibungen wie »Die meisten Video- und Computerspiele dienen also dazu, dass Gewalt, Verrohung und Geschmacklosigkeit aktiv trainiert werden«²⁰⁰ oder affektive Bestandteile wie »Virtuell spielen, real morden«²⁰¹ ergänzen diese Problemdeutung, die einen expliziten Zusammenhang zwischen virtueller und realer Gewalt herzustellen versucht. Der Zusatz »Die meisten Video- und Computerspiele« suggeriert dabei eine generelle Übertragbarkeit der Problemdeutung auf alle Computerspiele.

Die stark emotionalisierte Darstellung von Computerspielen ist geprägt von der zentralen Annahme einer Konditionierung von Gewaltbereitschaft durch das Spielen violenter Titel wie *Doom*. Überwiegend affektive Problembeschreibungen verbinden sich hier zu einer Problemdeutung, die unter dem PK1 *Gewaltkonditionierung* zusammengefasst werden kann.

Die Problematisierung von *Doom* wird durch einen hohen Anteil affektiven Problemwissens getragen, welche teilweise mehr der Erschütterung des Lesers zu dienen scheint als der Distribution reliablen Wissens. Diese Annahme bestätigt sich auch anhand der von Spitzer eingesetzten Quellen. Ausschließlich bekannte Computerspiel-Gegner wie Fromm, Grossman und Anderson/Dill werden hier zitiert, während befürwortende oder relativierende Quellen nicht genannt werden. Spitzers Darstellung von Computerspielen scheint somit von einer persönlichen Ablehnung jeglicher Bildschirmmedien geprägt zu sein. Aus dem Zusammenspiel von subjektiven Bewertungen (»Bildschirmmedien sind wie Umweltverschmutzung«²⁰²), Darstellungen möglicher Konsequenzen (»Bildschirmmedien machen dick und krank [...] und führen zu vermehrter Gewaltbereitschaft sowie tatsächlicher Gewalt«²⁰³) sowie konkreter Bekämpfungsvorschläge (» [...] wird es Zeit, den Fernseher aus dem Haus zu verbannen«) zeichnet sich eine besonders aversive und generalisierende Problemdeutung ab.

Abseits der inhaltlichen Argumentation weist auch die Problematisierungsstruktur deutliche Anlehnungen an Fromm und Grossman auf. Der bei Fromm zentrale PK1 *Gewaltinszenierung* sowie Grossmans zentraler PK1 *Gewaltkonditionierung* werden (samt inhärenter Problemstränge) von Spitzer in dessen eigene Problemdeutung übernommen, zusammengeführt und in eine finale Problematisierung aller Bildschirmmedien überführt. Der daraus abgeleitete PK2 *Generelle Schädlichkeit von Bildschirmmedien* bündelt sämtliches untergeordnetes Problemwissen und wird dadurch zu Spitzers zentraler

198 Q36, S. 213.

199 Q36, S. 214.

200 Q36, S. 214.

201 Q36, S. 211.

202 Q36, S. 246.

203 Q36, S. 281.

Aussage. Die Problematisierung von *Doom* dient dabei nur als eines von vielen Beispielen, das diese Annahme stützen soll.

Rudolf Hänsel: »GAME OVER! Wie Killerspiele unsere Jugend manipulieren« (2011)

Der für Eltern und Lehrer*innen verfasste Ratgeber des Diplom-Psychologen Rudolf Hänsel setzt sich mit gewalthaltigen Computerspielen und deren Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche auseinander.²⁰⁴ Dabei gilt die Annahme von negativen Auswirkungen des Computerspielens für den Autor von vornherein als gesetzt. Der Begriff »Killerspiele« ist daher nicht als ein pointierter Querverweis zur aktuellen *Killerspiel-Debatte* (wie zuvor bei Feibel), sondern gemäß der ursprünglichen Verwendung als Kampfbegriff zu verstehen. Dies wird auch durch dessen inhaltliche Eingrenzung deutlich. Hänsel übernimmt hierfür die Definition von Elke Ostbomk-Fischer, wonach Killerspiele »[...] spezifische Formen von Computer- und Videospiele« darstellen, »welche darauf ausgerichtet sind, den Grundkonsens einer humanen Gesellschaft zu untergraben«²⁰⁵. Während diese Definition den Computerspielen bereits eine intendierte Verletzung gesellschaftlicher Werte und Normen attestiert, ergänzt Hänsel diese Deutung um ein eigenes spezifisches Erkennungsschema:

»Zu den wesentlichen Merkmalen von Killerspielen gehört es, dass die Spielenden animiert werden, einzeln oder gemeinsam andere Menschen als Gegner oder Feinde wahrzunehmen, diese Menschen verächtlich zu machen, sie zu erniedrigen, zu foltern und zu töten sowie ihre Lebensgrundlage zu zerstören. Menschenverachtende und grundrechtswidrige Handlungen solcher Art werden hierbei als Spaß und Spannung vermittelt und für die Spielenden als sinnvoll und zweckmäßig dargestellt.«²⁰⁶

Dieses Erkennungsschema ist für die argumentative Grundstruktur der zentralen Problemdeutung von besonderer Relevanz, beinhaltet es doch eine ganze Reihe unterschiedlicher Problembeschreibungen. So transportiert die Formulierung »[...] dass die Spielenden animiert werden [...]« die Annahme einer Konditionierung von Negativ-Handlungen, welche zur zusätzlichen Verdeutlichung nachfolgend aufgezählt werden (»verächtlich zu machen«, »erniedrigen«, »foltern«, »töten«, »Lebensgrundlage zu zerstören«). Wie Grossman und Spitzer so geht also auch Hänsel von einer direkten Übertragung von ludischer auf reale Gewalt aus. Die offensichtliche Annahme eines monokausalen Wirkungszusammenhangs lässt sich auch an anderer Stelle klar erkennen:

»Die erste Voraussetzung für ein erfolgreiches Schießen und Töten, die der Jugendliche am heimischen Tötungssimulator mit Hilfe von Killerspielen lernt, ist mit einer Waffe ein Ziel zu treffen. [...] Die bittere Folge dieses Mordtrainings sind dann Kinder und Jugendliche, die Geschwister, Eltern oder ihre Mitschüler und Lehrer erschießen.«²⁰⁷

204 Hänsel hatte bereits 2005 einen Sammelband mit dem Titel »*Da spiel ich nicht mit! Auswirkungen von Unterhaltungsgewalt« in Fernsehen, Video- und Computerspielen – und was man dagegen tun kann*« herausgegeben.

205 Q39, S. 16.

206 Q39, S. 16.

207 Q39, S. 33f.

Die von Hänsel verwendete Argumentationslogik sowie die Terminologie sind keineswegs neu. Sowohl der Begriff »Tötungssimulator« als auch die Behauptung, *Doom* würde wie eine Trainingssimulation funktionieren, sind inhaltlich kongruent zu Grossman. Ebenso wie dieser geht auch Hänsel nicht auf die tatsächlichen Inhalte des Spiels ein, sondern beruft sich lediglich auf die Existenz einer eigenständigen *Doom*-Variante für das US-Militär:

»Ein Beispiel für viele andere ist das Videospiel *Doom*, das das US-Marine Corps in abgewandelter Version mit dem Namen *Marine Doom* verwendet, um ihren Rekruten das Töten beizubringen. Die Spieleindustrie übernahm wiederum Tötungssimulatoren aus der Militärproduktion, versah sie mit einem attraktiven Design und vermarktete sie als Kinderspiele.«²⁰⁸

Abgesehen von der (bereits bei Grossman und Spitzer verwendeten) Gleichsetzung von *Doom* und *Marine Doom* wird diese Problembeschreibung durch besonders starke affektive Bestandteile (»[...] das Töten beizubringen« und die Vermarktung als »Kinderspiele«) getragen. Mit der Einleitung »Ein Beispiel für viele andere [...]« wird zugleich eine Übertragbarkeit dieser Negativ-Eigenschaften auf weitere Spiele suggeriert.

Im weiteren Verlauf führt Hänsel dieses Beispiel weiter aus und konstruiert dabei das Bild einer militärisch-wirtschaftlich gelenkten Verschwörung, die gezielt die Wünsche der Spieler*innen anspricht (»möglichst realitätsnahe Darstellung, echte Bilder und Geräusche sowie detailgetreue Nachbildungen von Waffensystemen«²⁰⁹), um dadurch der Industrie hohe Gewinne und dem Militär zugleich neue Rekruten zu sichern. Dieses Netzwerk werde dabei durch die öffentlichen Medien geschützt, die »mit ihrer Berichterstattung dazu bei[tragen], dass der Profit dieser Branche nicht geschmälert wird und die Menschen nur wenig über die finanziellen und politischen Interessen des Militär-Unterhaltungs-Komplexes erfahren«²¹⁰.

Da Hänsel die Ursachen des Problems auf institutioneller Ebene vermutet, setzen dessen Vorschläge zur Problembekämpfung auch genau dort an. Um das Ziel einer internationalen »Ächtung von Killerspielen«²¹¹ zu erreichen, plädiert er für restriktive Maßnahmen auf Bundesebene. Hierzu gehört die Forderung eines generellen Verbots von Gewaltspielen sowie des Lobbyismus aus der Spieleindustrie²¹².

Obwohl sich Hänsels Kritik an Computerspielgewalt zunächst noch dem Themenbereich der Medienwirkung zuordnen lässt, transformiert sich die generelle Problematisierung des Mediums zunehmend in eine Kritik an sozioökonomischen Strukturen. Die zwei zentralen Problemkomplexe (PK1) *Gewaltkonditionierung* sowie »Militär-Unterhaltungs-Komplex« bilden dabei den Kern seiner Argumentation. Während die Problemstränge des PK1 *Gewaltkonditionierung* (wie bei Spitzer und Grossman) eine aggressionssteigernde Wirkung durch Computerspielgewalt behaupten, zeichnet das im PK1 »Militär-Unterhaltungs-Komplex« verwendete Problemwissen das Bild einer militärisch-

208 Q39, S. 55.

209 Q39, S. 56.

210 Q39, S. 56f.

211 Q39, S. 93.

212 Vgl. Q39, S. 96-110.

wirtschaftlich-gelenkten Bedrohung, die die Verrohung von Kindern und Jugendlichen aus wirtschaftlichen Gründen intendiert oder zumindest billigend in Kauf nimmt.

Beide PK1 werden durchgängig von affektiv-aufgeladenen Problembeschreibungen getragen, die zusätzlich durch wiederkehrende Problemnamen wie »Mordtraining« oder »Tötungssimulator« gestützt werden. Im Zusammenspiel mit der konkreten Forderung eines generellen Computerspiel-Verbots als Bekämpfungsvorschlag laufen beide PK1 in der abschließenden Problembewertung – *Manipulierung der Jugend* – zusammen.²¹³ Der PK2 *Manipulierung der Jugend* beschreibt Computerspielgewalt eindeutig als ein soziales Problem, das sich sowohl auf gesellschaftlicher Mikro- (Gewaltkonditionierung von Kindern und Jugendlichen) als auch auf Meso-Ebene (Zusammenspiel von Militär und Spieleindustrie) schädigend auswirkt und folglich von der Politik schnellstmöglich bekämpft werden muss.

Zusammenfassung

Die Auswertung der acht S-/R-Publikationen zu *Doom* umfasst einen Zeitraum von 1995 bis 2011. Zur Problematisierungsstruktur innerhalb der untersuchten Quellen lässt sich zunächst festhalten, dass jede Thematisierung von *Doom* unmittelbar in eine spezifische Problemdeutung eingebunden ist, die den Leser*innen erklärt und nachvollziehbar gemacht werden soll. Die Ratgeber (als ein eigenständiges Literaturformat) versuchen dabei an den Wissensbestand der Leser*innen²¹⁴ anzusetzen und diesen um neue Informationen oder Deutungsweisen zu erweitern. Sachverhalte, die als besonders problembehaftet dargestellt werden, erfahren oftmals bereits in den Titeln der Publikationen eine negative Besetzung. Dies zeigt sich auch im ausgewerteten Quellenmaterial beispielhaft. Während die ersten drei Ratgeber (der 1990er-Jahre) noch wertneutrale Buchtitel wie »Faszination Computerspiel«, »Handbuch Medien: Computerspiele« oder »Computerspiele und Jugendschutz« tragen, beginnt sich die Titelwahl zwischen 2002 und 2011 deutlich zu verändern. Titel wie »Digital spielen – real morden?«, »Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?«, »Vorsicht Bildschirm!«, »Killerspiele im Kinderzimmer« oder »Game Over! Wie Killerspiele unsere Jugend manipulieren«²¹⁵ stellen stark wertende Negativ-Kontextualisierungen dar, die den Leser*innen gleich zu Beginn einen Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Spiele und realen Gewalthandlungen suggerieren.

Als ein zweites Kriterium zur Unterscheidung der S-/R-Literatur der 1990er und 2000er-Jahre soll an dieser Stelle kurz auf das quantitative sowie qualitative Verhältnis spezifischer Wissens Elemente verwiesen werden. Die Problemmusteranalyse konnte aufzeigen, dass die Arbeiten von Bleyer/Löschenkohl, Dittler und Schindler/Wiemken keine expliziten Problemnamen sowie kaum emotionalisierende Formulierungen enthalten. Die hier verwendete Diskursstrategie setzt vielmehr auf sachlich-formulierte

213 Bereits der Titel des Ratgebers *GAME OVER! Wie Killerspiele unsere Jugend manipulieren* weist unmissverständlich auf diese Problemdeutung hin.

214 Da Ratgeber in der Regel konsultiert werden, wenn ein Rat benötigt wird, kann an dieser Stelle von einem zumindest rudimentären Wissensstand in Bezug auf den behandelten Gegenstand ausgegangen werden.

215 Q33, 34, 36, 37, 39: jeweils Titel.

Problembeschreibungen, -bewertungen sowie konkreten Vorschlägen zur Problembekämpfung. In den Publikationen ab 2002 ist hingegen ein verstärkter Gebrauch von Problemnamen und affektiven Bestandteilen festzustellen.²¹⁶ Ausgehend von Grossman zeichnet sich eine deutliche Veränderung der Problematisierungsstruktur ab, die von Fromm, Spitzer (2006) und Hänsel (2011) fortgesetzt wird.

Auf die konkreten Inhalte von *Doom* wird dabei nicht direkt oder nur in Form eines Auszugs aus dem Indizierungsbericht eingegangen. Stattdessen werden Problembeschreibungen und Bewertungen sehr häufig durch affektiv-wertende Formulierungen (»virtuelles Massaker«, »Militärtraining, »Verrohung und Geschmacklosigkeit« oder »Mordtraining«²¹⁷) verstärkt, die in den Leser*innen Emotionen und somit eine verstärkte Handlungspriorität hervorrufen sollen. Zur Verdeutlichung wird der Konsum von *Doom* fast immer mit realen Gewalthandlungen (zumeist durch Verweise auf Amokläufe) in Verbindung gebracht, um durch einen monokausalen Wirkungszusammenhang ein akutes Bedrohungsempfinden zu erzeugen.

Die dritte Unterscheidung betrifft die argumentative Einbindung von Computerspielgewalt in unterschiedliche Problemdiskurse. Im Wesentlichen geht es dabei um die Frage, ob Computerspiele allgemein als ein Problem gesehen werden oder ob sie lediglich als eine Symptomatik aufgrund anderer Missstände zu verstehen sind, welche es primär zu beheben gilt. Es handelt sich also um spezifische Perspektiven, Deutungsweisen, aber auch Zielsetzungen, die innerhalb eines Ratgebers von den Verfassern vertreten werden und sich anhand der verwendeten Problembeschreibungen, der Vorschläge zur Problembekämpfung sowie der jeweils verwendeten Diskursstrategie erkennen lassen.

Basierend auf dieser Annahme lässt sich auch hier wieder eine inhaltliche Unterscheidung zwischen den Publikationen der 1990er und der 2000er-Jahre vornehmen. Obwohl die S-/R-Literatur des Zeitraums 1995 bis 1997 *Doom* zwar als eines der »brutalsten Spiele«²¹⁸ bewertet, wird die Kritik nicht ausschließlich auf explizite Gewaltspiele reduziert, sondern leitet vielmehr auf eine gezielte Kritik an übergeordneten Institutionen über. Computerspielgewalt wird somit als das Symptom einer übergeordneten Problemlage gesehen und nicht als dessen Ursache. So diskutieren Löschenkohl und Bleyer zwar »das bisher nicht dagewesene Ausmaß primitiver Gewalt«²¹⁹ in Computerspielen, verweisen aber zugleich auch auf den Spiele-Fachjournalismus. Gewaltspiele werden »wegen ihres neuen 3-D-Grafik-Systems in den Zeitschriften gelobt«²²⁰, wodurch sie für Jugendliche zusätzlich attraktiv werden. Die Problematisierung von *Doom* nimmt also nicht ausschließlich Bezug auf das Spiel, sondern verlagert die Problemdeutung auf die öffentliche Bewerbung gewalthaltiger Spiele durch den Fachjournalismus.

216 Grossman: »Ego-Shooter« und »Tötungssimulatoren«/Fromm: »Ego-Shooter« und »Killerspiele«/Spitzer: »Bildschirmmedien« (welche allesamt als »Umweltverschmutzung« bezeichnet werden) /Hänsel: »Killerspiele«, »Kriegsspiele« und »Tötungssimulatoren«.

217 Q33, S. 10, Q34, S. 85ff., Q36, S. 214, Q39, S. 34.

218 Q30, S. 53.

219 Q30, S. 53.

220 Q30, S. 35.

Zwei Jahre später (1997) greift Ulrich Dittler exemplarisch auf *Doom* zurück, um den Leser*innen die Lücken und Gefahren eines vermeintlich ineffizienten Jugendschutzes vor Augen zu führen. Auch in diesem Fall verschiebt sich die anfängliche Kritik an der Computerspielgewalt auf die staatlich-juristische Ebene, indem sie sich gezielt auch gegen die Arbeit der damaligen BPjS richtet. Die Problembeschreibung »Die Prüfverfahren der BPS dauern [...] sehr oft viel länger. Zum anderen läßt sich der Weg von (raub-)kopierten Spielen nicht verfolgen.«²²¹ mündet in der Problembewertung, dass der Jugendmedienschutz veraltet sei und den neuen Anforderungen durch Raubkopien und dem Vertrieb über das Internet nicht mehr gerecht werde. Als Beleg für diese Aussage nimmt Dittler Bezug auf den Prüfbericht zu *Doom* und hebt dabei gesondert die »späte Indizierung« hervor, die auf »die Verbreitung des Spiels keinen Einfluß mehr hatte«²²².

Die Autoren Schindler und Wiemken gehen in ihrem Aufsatz im *Handbuch Medien: Computerspiele* zunächst ebenfalls auf die hohe Violenz von *Doom* ein. Obwohl das Spiel für die Autoren den »Charakter einer virtuellen Mutprobe«²²³ einnimmt, plädieren sie jedoch für einen Dialog zwischen »DOOM-Freaks« und »DOOM-Gegnern«, um »[...] das Faszinosum dieses Spiels selbst zu erfahren und zu verstehen«²²⁴. Hier findet eine erste Relativierung violenter Spielinhalte statt, indem dem Spiel eine natürliche Faszinationskraft zugestanden wird, die sich scheinbar nur den Spieler*innen selbst erschließt. Wiemken und Schindler heißen die Gewaltdarstellungen in *Doom* zwar nicht gut, versuchen aber zu verstehen, was das Spiel für Jugendliche so interessant macht. Die anfängliche Problematisierung der Spielinhalte beginnt sich gegen Ende in eine Problematisierung der Spieleindustrie zu wandeln. Firmen wie *id-Software* würden »ganz bewußt Tabu-Verletzungen in ihr Marketing-Konzept«²²⁵ einbauen, um sich dadurch von anderen Titeln auf dem Markt abzugrenzen.

Analog zu den Ratgebern der 1990er-Jahre weist die Literatur des Zeitraums 2002 bis 2011 eine deutlich veränderte Diskursstrategie auf, in der Computerspielgewalt überwiegend als ein akutes soziales Problem dargestellt wird. Die Kritik an der Gewalt verweist darin selten auf übergeordnete Problemlagen, sondern steht selbst im Mittelpunkt der Argumentation. Drei zentrale Argumentationsstränge lassen sich in diesem Zeitraum feststellen:

- Die Behauptung einer expliziten Gefährdung jugendlicher Rezipient*innen aufgrund aggressionssteigernder Eigenschaften durch violente Computerspiele.
- Die Relativierung aggressionssteigernder Eigenschaften violenter Computerspiele unter Bezugnahme alternativer (zumeist multidimensionaler) Ursachen.
- Forderung stärkerer gesetzlicher oder elterlicher Reglementierungen und Restriktionen (elterliche Kontrollen, gesetzliche Verbote, etc.).

221 Q31, S. 106.

222 Q31, S. 104.

223 Q32, S. 291.

224 Q32, S. 295.

225 Q32, S. 294.

Während der Punkt Relativierung lediglich von Thomas Feibel vertreten wird, ist bei den anderen vier Autoren eine deutlich problematisierende Sicht auf *Doom* zu erkennen. Hierbei fällt auf, dass Argumentationen und Sachzusammenhänge in diesem Zeitabschnitt häufig aneinander angelehnt oder gar voneinander übernommen wurden. Diese Adaptionen lassen sich besonders gut an Dave Grossmans Ratgeber *Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?* von 2002 aufzeigen. Der in diesem Buch postulierte enge Zusammenhang zwischen virtueller und realer Gewalt wird durch eine Problematisierungsstruktur gestützt, die zu einem hohen Maß von sehr spezifischem Problemwissen geprägt ist. Problemnamen, Problembeschreibungen, Problembewertungen und affektive Bestandteile stellen darin die mit Abstand häufigsten Wissens Elemente dar und sind zumeist eng miteinander verknüpft und in übergeordnete Problemdeutungen eingebunden. So stellt der Problemname »Tötungssimulator«²²⁶ eine direkte Anlehnung an eine der zentralen Problembeschreibungen dar – der Gleichsetzung der regulären Verkaufsversion von *Doom* mit der Militär-exklusiven Version *Marine Doom*. Abgesehen davon, dass es sich um zwei gänzlich eigenständige Spiele handelt, folgt die daraus abgeleitete Behauptung, *Doom* wäre ein authentisches Militärtraining für Kinder und Jugendliche, einer einfachen syllogistischen Herleitung: Militär = schlecht, Computerspiele = Militär, ergo Computerspiele = schlecht. Diese von Grossman eingeworfene Argumentationskette lässt sich (außer bei Thomas Feibel) in allen ausgewerteten Publikationen zwischen 2002 und 2011 wiederfinden²²⁷ und ist somit das häufigste Argument der Computerspiel-Kritiker innerhalb dieses Zeitraums.

Die starke Beeinflussung der Ratgeber-Autoren untereinander zeigt sich sehr deutlich. Weitere Bezugnahmen werden erkennbar, wenn man die Quellenangaben der einzelnen Publikationen chronologisch miteinander vergleicht. So zitiert Fromm 2002 sowohl aus dem Aufsatz von Schindler und Wiemken im *Handbuch Medien: Computerspiele* (1997) als auch dem Indizierungsbericht zu *Doom* (1994). Auf Grossmans Militärtrainings-These wird explizit in einem nachfolgenden Interview mit Werner Glogauer hingewiesen. 2006 greift Spitzer in seinen Beschreibungen zu *Doom* vornehmlich auf Fromm zurück, der wiederum den Indizierungsbericht der BPJS zitiert.²²⁸ Zudem wandelt er dessen Buchtitel *Digital spielen – real morden?* in die eigene Absatz-Überschrift »Virtuell spielen, real morden«²²⁹ (ohne Fragezeichen) ab. Bei Rudolf Hänsel lassen sich 2011 viele dieser Elemente noch einmal vorfinden. Sowohl Querverweise auf *Marine Doom*²³⁰, der Columbine-Anschlag als auch die häufige Verwendung von Problemnamen wie »Tötungssimulator«, »Killerspiel« und »Kriegsspiel«²³¹ münden in der Forderung eines umfassenden staatlichen Verbots von violenten Computerspielen.

Zusammenfassend kann also festgestellt werden, dass sich seit 2002 viele nachfolgende Verfasser von thematisch-vergleichbarer S-/R-Literatur an Grossman orientiert

226 Q34, S. 85.

227 Siehe Q34, S. 101f. (in einem Interview mit Werner Glogauer), Q37, S. 243 und Q40, S. 55.

228 Q36, S. 210.

229 Q36, S. 211.

230 Q39, S. 55.

231 Vgl. Q39, S. 55 ff.

zu haben scheinen. Fromm, Spitzer und Hänsel haben dessen Problemwissen zum Teil übernommen, erweitert und auf deutsche Alltagswelten übertragbar gemacht.²³²

Lediglich Thomas Feibel grenzt sich 2004 mit seinem Ratgeber *Killerspiele im Kinderzimmer* von dieser vorherrschenden Problemdeutung ab. Ähnlich wie in den Ratgebern der 1990er-Jahre betont zwar auch er die »Drastischen Darstellungen«²³³ in *Doom*, nimmt hier aber zugleich eine relativierende Grundhaltung ein, die er u. a. auf Generationsunterschiede in der populärkulturellen Wahrnehmung zurückführt. Problembeschreibungen wie »Findet Gewalt im Computerspiel statt, nennen wir es Schund. Findet Gewalt im Theater statt, nennen wir es Kunst«²³⁴ oder »Seit über 20 Jahren erachten Erwachsene dieses Genre als Zeitverschwendung [...]«²³⁵ stellen dabei Alternativdeutungen des Sachverhalts da. Die Gewalt in *Doom* wird zwar auch von Feibel als ein Verstoß gegen die bestehende Werteordnung gesehen, die Spieler*innen werden dabei weder als Schuldige noch als Opfer betrachtet. Statt einer Forderung nach restriktiveren Gesetzen schlägt Feibel eine verstärkte Kommunikation zwischen den Eltern und ihren Kindern vor. Die Ausbildung von Medienkompetenz wird hier als eine zentrale Veränderungsmöglichkeit verhandelt, die den jugendgefährdenden Einflüssen violenter Spiele entgegengesetzt werden kann.

8.2.3 Gegenüberstellung der Ergebnisse

Mit insgesamt vierzehn Thematisierungen weist *Doom* die (mit Abstand) meisten Quellen aller fünf untersuchten Spiele auf. Auch der ungewöhnlich lange Zeitraum, den die Thematisierungen abdecken (1994–2011), spricht für die besondere Bedeutung des Spiels im öffentlichen Diskurs um Computerspielgewalt. Die Verteilung des Quellenmaterials innerhalb dieses Zeitraums offenbart einen ersten Unterschied zwischen den untersuchten Kollektivakteuren. Während es sich beim Prüfbericht der BpJS sowie den fachjournalistischen Testartikeln um verhältnismäßig aktuelle Quellen handelt, also Quellen, die allesamt dem Jahr 1994 entstammen und somit unmittelbar nach Erscheinen des Spiels (am 10. Dezember 1993) veröffentlicht worden sind, umfassen die Thematisierungen der S-/R-Literatur den Zeitraum 1995 bis 2002. Hiervon fallen die meisten Quellen in die Dekade der 2000er-Jahre. Aufgrund des größeren Abstands zur Veröffentlichung von *Doom* muss hier also von nachgelagerten Problematisierungen gesprochen werden. Die Gründe hierfür lassen sich einerseits aus der institutionellen Funktion der einzelnen Akteure heraus ableiten, werden aber auch anhand der ermittelten

232 Hiermit sind speziell die Annahmen einer monokausalen Übertragung von virtuellen Handlungen auf reale Straftaten gemeint. So wird in den Quellen immer wieder auf Amokläufe in Deutschland verwiesen, denen angeblich ein Konsum von Gewaltspielen vorausgegangen sei.

233 Q37, S. 128.

234 Q37, S. 16.

235 Q37, S. 27.

Problematisierungsstrukturen erkennbar.²³⁶ Diese sollen nachfolgend ausgeführt und gegenübergestellt werden.

Mit der Entscheidung *Doom* im vereinfachten Verfahren zu überprüfen schreibt die BPJS dem Spiel bereits im Vorfeld eine schwere Jugendgefährdung zu. Die nachfolgende Indizierungsentscheidung im 12-Gremium erfüllt dabei lediglich die Funktion einer formalen Bestätigung dieser vorausgegangenen Problembewertung. Der Prüfbericht begründet die Indizierung mit der Aussage: »Die sozialetische Desorientierung rührt hier aus der Einübung des gezielten Tötens.«²³⁷ Der Begriff *Sozialetische Desorientierung* dient hier als die zentrale Problembewertung (PK2), die argumentativ von zwei Problemkomplexen des ersten Grades (PK1) gestützt wird. Während der PK1 *Gewaltinszenierung* die audio-visuelle Inszenierung der Gewalthandlungen problematisiert, behandelt der PK1 *Gewaltkonditionierung* einen angenommenen Abbau von Empathievermögen durch das schnelle Gameplay in Verbindung mit drastischen Gewaltdarstellungen.

Die Problematisierungsstruktur selbst ist von überwiegend sachlichen Problembeschreibungen geprägt, die den tatsächlichen Sachverhalten (im Vergleich zur Gewaltanalyse) entsprechen, enthält stellenweise aber auch stark affektive Bestandteile. Emotionalisierte oder anderweitig überzeichnete Beschreibungen wie bspw. »Erschießungstod«, »Zerfleischen«²³⁸ oder »Feuerbälle schleudernde, affenähnliche Monster«²³⁹ deuten auf eine, zumindest teilweise, subjektiv geprägte Interpretation der Spielinhalte hin und werden hierdurch zu Indikatoren für variable Bewertungselemente.

Das im Prüfbericht beobachtbare Zusammenspiel aus variablen und statischen (in Form verwendeter Rechtsnormen²⁴⁰) Bewertungselementen wird in der abschließenden Begründung der Indizierungsentscheidung deutlich. Der PK2 *Sozialetische Desorientierung* erfüllt darin (neben der Bündelung von Problemwissen) eine zweite Funktion als ein transformatives Bewertungselement, das subjektiv geprägte Deutungslogiken in eine juristisch legitimierte Problembewertung zu überführen vermag. Die Auslegung des unbestimmten Rechtsbegriffs *Sozialetische Desorientierung*²⁴¹ durch das Prüfungsgremium erfolgt mithilfe von variablen Bewertungselementen innerhalb der PK1 *Gewaltinszenierung* und *Gewaltkonditionierung*. Variable und statische Bewertungselemente schließen sich so zu einer abschließenden Problembewertung zusammen, die die subjektive Deutung von *Doom* als unsittlich und schwer jugendgefährdend juristisch legitimiert.

236 Im Gegensatz zur S-/R-Literatur sind BPJS und Fachjournalismus an zeitnahe Berichterstattungen gebunden. Sowohl die Indizierungsentscheidung als auch die fachjournalistischen Testartikel sollten unmittelbar zur Veröffentlichung des Mediums erscheinen, damit die institutionelle Zielvorgabe der Aktualität möglichst effizient erfüllt wird.

237 Q7, S. 6.

238 Q7, S. 3.

239 Q7, S. 3.

240 In diesem Fall die Rechtsnormen § 1 Abs. 1 GJS sowie § 15a GJS. Während § 1 als die rechtliche Grundlage der Indizierungsentscheidung dient, legitimiert § 15a das vereinfachte Prüfverfahren im 3er-Gremium. Ein vereinfachtes Verfahren nach § 15a wird allerdings erst möglich, »wenn die Voraussetzungen des § 1 offenbar gegeben sind.« (Vgl. § 15a GJS Abs. 1). Das bedeutet, dass § 1 GJS stets als die zentrale Bewertungsgrundlage für die Einstufung einer Jugendgefährdung fungiert.

241 Gleiches gilt auch für den Sittlichkeits-Begriff der zugrundeliegenden Rechtsnorm § 1 Abs. 1 GJS.

Bei einer Betrachtung der Problematisierungsstrukturen innerhalb der S-/R-Literatur muss zunächst zwischen den Publikationen der 1990er und der 2000er-Jahre unterschieden werden. In den Publikationen der 1990er-Jahre (Bleyer/Löschenkohl [1995], Dittler [1997] und Schindler/Wiemken [1997]) wird Computerspielgewalt vornehmlich als ein Symptom betrachtet, das auf übergeordnete Problemlagen hindeutet. Die Gewalt in *Doom* wird in allen drei Publikationen mithilfe von Emotionalisierungen beschrieben (»unsinnig brutal«²⁴², »Schlachten von Menschen«²⁴³, »virtuelle Mutprobe«²⁴⁴), die in ihren Problemsträngen ebenfalls dem PK1 *Gewaltinszenierung* des Prüfberichts entsprechen. Anders als im Prüfbericht mündet der PK1 jedoch nicht in einer abschließenden Problembewertung des Spiels, sondern leitet die zentrale Kritik auf andere institutionelle Akteure über. So weist Dittler auf einen dysfunktionalen Jugendschutz im Angesicht zunehmender Digitalisierung hin, während Bleyer/Löschenkohl den Computerspiel-Fachjournalismus und Schindler/Wiemken die Kommerzialisierung von Gewaltinhalten durch die Computerspiele-Industrie als die zentralen Ursachen für die Verbreitung von Computerspielgewalt ausmachen.

Ab 2002 verändern sich die Problematisierungsstrukturen erheblich, indem Computerspiele zunehmend zu einem sozialen Problem stilisiert werden. In den Publikationen von Fromm (2002), Grossman (2003), Spitzer (2006) und Hänsel (2011) wird Computerspielgewalt selbst als das zentrale Problem verhandelt. Die veränderte Einbindung von Problemwissen macht dies besonders deutlich. Ausführliche Beschreibungen der Spielinhalte sind hier sehr emotionalisierten Darstellungen von zumeist monokausalen Sachzusammenhängen gewichen. Besonders Problembeschreibungen und Problembewertungen weisen einen deutlich höheren Anteil an affektiven Bestandteilen auf als die Publikationen der 1990er-Jahre. Wechselnde Problemnamen wie »Killerspiele« oder »Tötungssimulatoren« verstärken die Problematisierung von Computerspielgewalt zusätzlich.

Die sehr emotionalisierten und inhaltlich eher vereinfachten Argumentationsketten der Publikationen ab 2002 lassen zudem inhaltliche Überschneidungen bzw. Übernahmen von spezifischem Problemwissen erkennen. So thematisieren Rainer Fromm und Manfred Spitzer ebenfalls die audio-visuelle Gewaltdarstellung in *Doom* (PK1 *Gewaltinszenierung*), wobei beide als Beleg für die eigenen Problemdeutungen aus dem Prüfbericht der BPjS zitieren. Bei den identischen Auszügen handelt es sich ausschließlich um affektive Problembeschreibungen der BPjS wie »Erschießungstod«, »Zerfleischen«, »Tötungsszenarien« und »blutig auseinanderstrebende Fleischfetzen«²⁴⁵. Diese werden von beiden Autoren unreflektiert übernommen und hierdurch (rund zehn Jahre nach der Indizierung) abermals in den öffentlichen Problemdiskurs eingebracht.

Eine weitere Übertragung von Problemwissen geht von Dave Grossmans 2002 veröffentlichten Ratgeber *Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?* aus. Dieser postuliert darin einen direkten Zusammenhang zwischen dem Konsum violenter Computerspiele und den Gewalthandlungen jugendlicher Täter. Als Belege für seine These

242 Q30, S. 35.

243 Q31, S. 121.

244 Q32, S. 291.

245 Q33, S. 10 und Q36, S. 210.

führt er den Amoklauf an der Columbine Highschool²⁴⁶ sowie das Spiel *Doom Marine*²⁴⁷ an. Während die Modifikation des Spiels durch das US-Militär als ein Beleg für die virtuelle Konditionierung von Tötungshandlungen dient, beschreibt das Beispiel der Columbine Highschool die unmittelbaren Folgen der behaupteten Gewaltkonditionierung. Beigefügte Problemnamen wie »Kampfsimulator«²⁴⁸ oder »Tötungssimulatoren«²⁴⁹ unterstreichen diese hoch emotionalisierte Problemdeutung zusätzlich, indem sie einen direkten Zusammenhang zwischen virtueller und realer Gewalt suggerieren. Grossmans Problematisierung von *Doom* ist somit aus zwei separaten Problemsträngen zusammengesetzt, die im PKI *Gewaltkonditionierung* kulminieren. Dies entspricht einer Problematisierungsstruktur, die sich nahezu identisch auch bei Spitzer (2006) und Hänsel (2011) vorfinden lässt. Beide Autoren haben sowohl Grossmans zentrale Problemdeutung als auch die damit verbundenen Argumentationslinien (Computerspiele als ein militärisches Training zum Abbau von Tötungshemmungen²⁵⁰ und Amokläufe als mögliche Folge des Spielens²⁵¹) übernommen.

Die Publikationen von Fromm, Grossman, Spitzer und Hänsel stellen Computerspielgewalt als ein eindeutiges soziales Problem dar, das vonseiten der Politik, aber auch innerhalb der Familien, aktiv behoben werden muss.

Unterbrochen wird diese aversive Diskursstrategie innerhalb des Zeitraums 2002 bis 2011 lediglich von Thomas Feibel (2004), der zwar ebenfalls die »Drastischen Darstellungen«²⁵² in *Doom* kritisiert, in der allgemeinen Bewertung von Computerspielgewalt (wie der Fachjournalismus) aber eine grundlegend relativierende Haltung einnimmt. Die eingangs geübte Kritik an der audio-visuellen Gewaltdarstellung (PKI *Gewaltinszenierung*) leitet hier in eine Problematisierung der Computerspielproblematisierung über. Mit der Aussage »Ein Spiel bringt einen Menschen nicht dazu, andere Menschen zu töten, sondern nur echte, tiefe und für Außenstehende schwer nachvollziehbare Verzweiflung.«²⁵³ stellt sich Feibel gegen die monokausalen Deutungsstrukturen der *Killerspiel-Debatte*. Wenn er fragt »Aber was haben wir eigentlich für ein Medienbild von den Spielern?«²⁵⁴ geht es für ihn weniger um die Wirkung violenter Spielinhalte als vielmehr um eine Kritik an der Art und Weise, wie öffentlich über Computerspieler*innen gesprochen wird. Diese Deutungsweisen eröffnen eine Alternativdeutung in Bezug auf Computerspielgewalt, die den anderen Publikationen der 2000er-Jahre spürbar entgegensteht.

In allen acht Publikationen der S-/R-Literatur treten Problematisierungsstrukturen zum Vorschein, die ausschließlich auf variable Bewertungselemente zurückzuführen sind. Wie Schindler/Wiemken mit der Formulierung »persönliche »Schmerzgrenze« bei

246 Q34, S. 90.

247 Q34, S. 91.

248 Q34, S. 91.

249 Q34, S. 84.

250 Vgl. Q36, S. 215 und Q39, S. 55.

251 Vgl. Q36, S. 211 ff. und Q39, S. 35f.

252 Q37, S. 128.

253 Q37, S. 32.

254 Q37, S. 34.

der Gewaltdarstellung«²⁵⁵ andeuten, ist Gewaltwahrnehmung stets subjektiv geprägt. Sowohl die Publikationen der 1990er als auch die ab 2002 veröffentlichten Ratgeber beinhalten Darstellungen und Bewertungen von *Doom*, die den Wert- bzw. Normvorstellungen sowie den persönlichen Erfahrungen der Bewertenden aber auch aktuellen Gesellschaftsdiskursen entsprechen. Der Einfluss öffentlicher Diskurse zeigt sich am Beispiel von *Doom* besonders deutlich, wenn sich die Diskursstrategie in der S-/R-Literatur ab 2002 (zeitlich kongruent zur *Killerspiel-Debatte*) zu verändern beginnt. Sachlichkeit und die Frage nach übergeordneten Problemlagen wechselt ab diesem Zeitpunkt in einen hoch emotionalisiert geführten Problemdiskurs über, dessen zentrales Merkmal die Darstellung von Computerspielgewalt als ein soziales Problem ist.

Analog zur BPjS und der S-/R-Literatur vertritt der Fachjournalismus eine grundsätzlich gewaltrelativierende Haltung. Sätze wie »Doom ist nichts für Kinder«²⁵⁶ oder »Dieses Spiel schreit nach einer Altersbeschränkung«²⁵⁷ weisen zwar auf die nicht altersgerechten Inhalte für jugendliche Spieler*innen hin, eine direkte Problematisierung der Gewalt findet allerdings kaum statt. Lediglich der Testartikel in der *Play Time* bezeichnet den Einsatz einer Kettensäge im Spiel als »Geschmacklos«²⁵⁸. Doch auch diese Problematisierung wird gegen Ende des Artikels wieder aufgehoben: »Selbstverständlich wurden auch moralische Bedenken in der Redaktion laut, die zweifellos berechtigt sind. Falls man dies aber außer Acht lassen kann, bleibt ein nahezu perfektes Actionspiel übrig.«²⁵⁹

Das Zusammenspiel aus verhaltenen Problematisierungen sowie durchgehend hohen Spielspaß-Wertungen²⁶⁰ legt die Vermutung nahe, dass die allgemeine Problematizierbarkeit des Spiels innerhalb des Fachjournalismus zwar wahrgenommen, die Gewalt aber selbst nicht als problematisch erachtet wird. Als publizistische Formate fungieren Fachmagazine als Bindeglieder zwischen den jeweiligen subkulturellen Communities und der öffentlichen Wahrnehmung. Dies kann ggf. dazu führen, dass spezifische Inhalte oder persönliche Meinungen, die entgegen der öffentlichen Meinung stehen, tendenziell eher zurückgehalten oder relativiert werden. Bei *Doom* wird dieses Spannungsfeld deutlich, wenn der Fachjournalismus die Gewaltinhalte entweder gar nicht oder nur oberflächlich kritisiert. Die persönliche Meinung der Journalisten wird hier der angenommenen kritischen Bewertung durch Nicht-Spieler*innen untergeordnet.

Ein Beispiel für das scheinbar schwierige Verhältnis zwischen Spieler*innen und Nicht-Spieler*innen zeigt sich im Artikel der *Power Play*. Dieser enthält eine Gegendeutung des öffentlichen Problemdiskurses, in dem die Gewalt in *Doom* der Artikulation einer gänzlich anderen Problemlage dient – der Stigmatisierung von Computerspieler*innen durch Nicht-Spieler*innen. Die Aussage »Zu schnell kommt man sonst bei den unwissenden Nichtspielern in den Ruf, ein blutrünstiges Monster zu sein, das sei-

255 Q32, S. 295.

256 Q17, S. 36.

257 Q19, S. 29.

258 Q18.

259 Q18.

260 79 % (*PC Joker*), 85 % (*PC Player*), 90 % (*Play Time*), 87 % (*Power Play*), 11 von 12 Punkte (*ASM*).

ne dumpf-brutalen Instinkte via Computer befriedigt«²⁶¹ greift ebenfalls die vorurteilsbehaftete Fremdwahrnehmung von Spieler*innen durch Nicht-Spieler*innen auf und deutet dabei einen, vom Autor angenommenen, interkulturellen bzw. intergenerativen Aushandlungskampf um Computerspielgewalt an.

Zusammengefasst zeigt die Auswertung des Quellenmaterials, dass die Problematisierung von *Doom* fast immer im engen Zusammenhang mit der institutionellen Funktion des jeweiligen Akteurs sowie der Subjektivität des jeweiligen Verfassers steht. Während der Prüfbericht der BPJS noch Bezug auf statische Bewertungselemente nimmt, sind die Testartikel des Fachjournalismus sowie die Publikationen der S-/R-Literatur ausschließlich durch variable Bewertungselemente geprägt. Die subjektive Meinung der Verfasser wird dadurch zur Grundlage der dargelegten Deutungsweise. Obwohl der Fachjournalismus die Gewaltdarstellungen in *Doom* zwar als drastisch wahrnimmt, wird diese Einstufung in keinem der Testartikel in eine abschließende Problematisierung des Spiels überführt. Wird auf die Gewaltinhalte näher eingegangen, findet dies lediglich in Form von Relativierungen statt (»Nichts für schwache Nerven«²⁶²).

In der S-/R-Literatur scheint die Problematisierung von Computerspielgewalt, neben der persönlichen Meinung des Verfassers, auch stark durch externe Diskurse beeinflusst zu sein. So wird der ab 2002 erkennbare Umbruch in der Diskursstrategie durch deutlich veränderte Problematisierungsstrukturen erkennbar, die mithilfe von Emotionalisierungen, inhaltlichen Vereinfachungen und pauschalen Gleichsetzungen Anschluss an die zu dieser Zeit öffentliche geführte *Killerspiel-Debatte* suchen. Computerspielgewalt ist nun nicht mehr ein Teilproblem, sondern wird in fast allen Publikationen als ein soziales Problem bewertet.

Trotz der inhaltlichen Unterschiede in den Problematisierungsstrukturen aller drei Kollektivakteure ist auch eine auffällige Überschneidung zu erkennen. So wird in (nahezu allen untersuchten Quellen) die Annahme einer schädigenden Wirkung von *Doom* auf Kinder und Jugendliche vertreten.²⁶³ Diese akteursübergreifende Problembewertung ist somit ein konsensualer Sachverhalt, da ihr fast alle Problemstränge argumentativ untergeordnet sind. Das Spektrum der Problematisierungen umfasst dabei einfache Hinweise auf die drastische Gewalt und reicht bis hin zu verschwörungstheoretischen Konzepten wie dem von Rudolf Hänsel postulierten »Militär-Unterhaltungskomplex«²⁶⁴. Auch voneinander abweichende Strategien zur Problembekämpfung wie die Indizierung, die Forderung von gesetzlichen Verboten oder aber die Aufforderung zum Ausbau von Medienkompetenz unter Kindern und Jugendlichen lassen sich auf die Bewertung von *Doom* zurückführen.

261 Q19.

262 Q15.

263 Ausnahme sind die fachjournalistischen Testartikel der *ASM*, *PC Joker* und *Power Play*.

264 Hänsel meint damit eine Kooperation zwischen der Computerspielindustrie und dem Militär (Q39, S. 53).