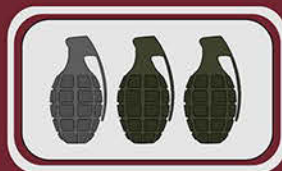
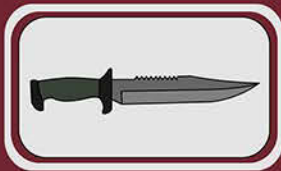
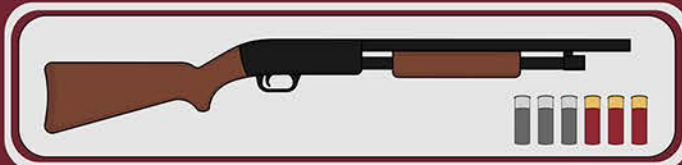


Jan Husemann

DIE PROBLEMATISIERUNG VON GEWALT IN COMPUTERSPIELEN

Zur Geschichte einer Themenkarriere



[transcript]

GAME STUDIES
KULTUR UND GESCHICHTE

Jan Husemann
Die Problematisierung von Gewalt in Computerspielen

Jan Husemann, geb. 1984, hat Soziologie und Europäische Ethnologie an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel studiert und im Bereich Mediensoziologie promoviert. Seine fachlichen Schwerpunkte sind die Gewalt- und Problemsoziologie sowie sozialwissenschaftliche Perspektiven auf die Game Studies.

Jan Husemann

Die Problematisierung von Gewalt in Computerspielen

Zur Geschichte einer Themenkarriere

[transcript]

Die vorliegende Arbeit wurde 2021 mit dem Titel »Doing Virtual Problems - Eine Problemmusteranalyse zur institutionellen Konstituierung von Computerspielgewalt als ein soziales Problem« an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel als Dissertation eingereicht.

Gefördert durch ein Landesgraduiertenstipendium der CAU Kiel.

Gutachterinnen: Prof. Dr. Barbara Hölscher, Prof. Dr. Heidrun Allert



The EOSC Future project is co-funded by the European Union Horizon Programme call INFRAEOSC-03-2020, Grant Agreement number 101017536

Die freie Verfügbarkeit der E-Book-Ausgabe dieser Publikation wurde ermöglicht durch das Projekt EOSC Future.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution 4.0 Lizenz (BY). Diese Lizenz erlaubt unter Voraussetzung der Namensnennung des Urhebers die Bearbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung des Materials in jedem Format oder Medium für beliebige Zwecke, auch kommerziell. (Lizenztext: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>)

Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z.B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

Erschienen 2022 im transcript Verlag, Bielefeld

© Jan Husemann

Umschlaggestaltung: Maria Arndt, Bielefeld

Umschlagabbildung: iStock by Getty Images (ID: 533966589)

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

Print-ISBN 978-3-8376-6390-7

PDF-ISBN 978-3-8394-6390-1

<https://doi.org/10.14361/9783839463901>

Buchreihen-ISSN: 2750-3739

Buchreihen-eISSN: 2750-3747

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Besuchen Sie uns im Internet: <https://www.transcript-verlag.de>

Unsere aktuelle Vorschau finden Sie unter www.transcript-verlag.de/vorschau-download

Inhalt

1. Einleitung	9
2. Fragestellung und Forschungsstand	13
3. Die Erforschung sozialer Probleme	17
3.1 Was ist hier eigentlich das Problem?	17
3.2 Die Soziologie sozialer Probleme	19
3.3 Sachverhalt vs. Problemmuster – Das Kokonmodell sozialer Probleme	21
3.4 Der Institutionsbegriff im Kontext sozialer Probleme	27
3.4.1 Institutionelle Problematisierungen	27
3.4.2 Problematisierungsprozesse im Kontext hegemonialer Deutungsstrukturen	32
4. Drei historische Ansätze zum Computerspiel – Medium, Feindbild, Kulturgut	35
4.1 Kurze Historie, Demografie und wirtschaftliche Bedeutung	35
4.2 Baller-, Kriegs- und Killerspiele – Eine Problemgeschichte	38
4.3 Verbote als Lösung? – Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)	45
5. Zur soziokulturellen Bedeutung von Gewalt	53
6. Computerspielgewalt – Eine Eingrenzung	59
6.1 Das Klassifizierungsproblem violenter Spielinhalte	59
6.2 Real vs. ludisch-virtuell	61
7. Methodik – Forschungsdesign, Datenerhebung und Auswertung	67
7.1 Das Kokonmodell – Theoretische Grundlagen des Analysemodells	69
7.2 Die Problemmusteranalyse	72
7.2.1 Struktur von Problemmustern	73
7.2.2 Problemkomplexe und Bewertungselemente – Zwei Analysemodelle	74
7.3 Drei institutionelle Untersuchungsfelder (Kollektivakteure)	81
7.3.1 Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)	82
7.3.2 Der deutsche Computerspiel-Fachjournalismus	83

7.3.3	Die Sach- und Ratgeberliteratur (S-/R-Literatur)	86
7.3.4	Zusammenfassung	87
7.4	Wie lässt sich Gewalt lesen? -	
	Konzeption einer Gewaltanalyse	88
7.4.1	Computerspiele als Text	88
7.4.2	Typologie virtueller Gewaltdarstellungen	92
7.4.3	Auswahlkriterien für das Quellenmaterial und den Untersuchungszeitraum	99
8.	Auswertung des Materials	103
8.1	River Raid	103
8.1.1	Gewaltanalyse	104
8.1.2	Problemmusteranalyse	106
8.1.3	Gegenüberstellung der Ergebnisse	114
8.2	Doom	115
8.2.1	Gewaltanalyse	116
8.2.2	Problemmusteranalyse	118
8.2.3	Gegenüberstellung der Ergebnisse	154
8.3	Command & Conquer: Generals	160
8.3.1	Gewaltanalyse	161
8.3.2	Problemmusteranalyse	163
8.3.3	Gegenüberstellung der Ergebnisse	187
8.4	Call of Duty: Modern Warfare 2	191
8.4.1	Gewaltanalyse	192
8.4.2	Problemmusteranalyse	194
8.4.3	Gegenüberstellung der Ergebnisse	219
8.5	Dead Rising 3	223
8.5.1	Gewaltanalyse	224
8.5.2	Problemmusteranalyse	226
8.5.3	Gegenüberstellung der Ergebnisse	243
9.	Ergebnisse der Problemmusteranalysen	247
9.1	Quantitatives Verhältnis von Thematisierung und Problematisierung	247
9.2	Ergebnisse der Problemmusteranalysen	252
9.2.1	Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (bzw. Schriften)	252
9.2.2	Computerspiel-Fachjournalismus	268
9.2.3	Sach- und Ratgeberliteratur	280
9.3	Gegenüberstellung der Ergebnisse	294
9.3.1	Inhaltlicher Vergleich der ermittelten Problemmuster	294
9.3.2	Problematisierungsstrukturen und Diskursstrategien	296
9.3.3	Merkmale eines sozialen Problems	300
9.3.4	Erklärungsansätze: Akteurspezifische Eigeninteressen und öffentliche Problemdiskurse	302
10.	Fazit und Ausblick	309

11. Quellenverzeichnis und Anhang	317
Literatur	317
Internet	320
Unveröffentlichte Quellen	323
Verzeichnis der ausgewerteten Quellen	324
Computerspiele	324
Indizierungsberichte	325
Fachjournalismus	325
Sach- und Ratgeberliteratur	326

1. Einleitung

Am 22. Juli 2016 tötet der 18-jährige David S. in München neun Menschen und verletzt vier weitere zum Teil schwer. Erst im Laufe des nächsten Tages wird bekannt, dass es sich um einen Amoklauf und nicht um einen terroristischen Anschlag handelte. Obwohl das Motiv des Täters zu diesem Zeitpunkt noch gänzlich unklar war, trat der damalige Bundesinnenminister Thomas de Maizière noch am selben Tag in einer Pressekonferenz vor die Kameras und äußerte gegenüber der Presse einen Erklärungsansatz für die Tat. De Maizière sprach von einem »unerträglichen Ausmaß von gewaltverherrlichenden Spielen im Internet«, die »auch eine schädliche Wirkung auf die Entwicklung gerade junger Menschen« hätten. Die argumentative Schlagkraft seiner Behauptung bestärkte er mit den Worten: »Das kann kein vernünftiger Mensch bestreiten« und forderte, dass das Thema »in dieser Gesellschaft mehr diskutiert werden sollte als bisher«.¹ Die Aussagen des Innenministers überraschten. Wie konnte in diesem Fall so schnell auf Computerspiele als der Auslöser für den Amoklauf geschlossen werden? Und tatsächlich traf die Äußerung des Innenministers im Nachhinein nur auf wenig fruchtbaren Boden. Mittlerweile war bekannt geworden, dass die Tat andere Hintergründe hatte. David S. war bereits seit seiner frühen Kindheit psychisch auffällig gewesen und war zudem mehrere Jahre von seinen Mitschülern gemobbt worden. Gerade im Angesicht dieser Sachlage erinnert De Maizières Behauptung eines Zusammenhangs zwischen virtueller und realer Gewalt an einen längst für beendet gedachten Problemdiskurs aus den 2000er-Jahren – die sogenannte *Killerspiel-Debatte*.

Ausgelöst durch den Amoklauf des ehemaligen Schülers Robert Steinhäuser am Erfurter Gutenberg-Gymnasium im Jahr 2002 war eine anhaltende gesellschaftliche Diskussion über eine schädigende Wirkung von violenten Computerspielen auf Kinder und Jugendliche entstanden, die sich über die Medien bis in die Reihen der Politik erstreckte. Führende Politiker wie Günther Beckstein oder Edmund Stoiber setzten sich damals für ein generelles Verbot von Gewaltspielen ein. Beckstein, zu dieser Zeit bayrischer Innenminister, begründete diese politische Forderung mit dem Argument, dass »Killer-spiele die Hemmschwelle gegen Gewalt herabsetzen« würden und attestierte ihnen ab-

1 Artikel: »Zurück in die Nullerjahre: De Maizière reanimiert Killerspiel-Debatte« auf Sueddeutsche.de vom 23.07.2016.

schließlich eine »eine abstumpfende und gewaltfördernde Wirkung«². Die öffentliche Problematisierung von Computerspielgewalt durch Politik und Massenmedien hatte eine öffentliche Problemwahrnehmung entstehen lassen, die violenten Computerspielen eine allgemein schädigende Wirkung zuschrieb. Eine Annahme, die in den nachfolgenden Jahren durch weitere Gewalttaten jugendlicher Täter zum Schein bestätigt wurde und dadurch die Bewertung von Computerspielgewalt als ein soziales Problem weiter festigte. Erst gegen Ende der 2000er-Jahre verlor der Problemdiskurs zunehmend an Bedeutung.

Aus heutiger Sicht hat de Maizières gescheiterter Wiederbelebungsversuch der *Killerspiel-Debatte* zwei Dinge gezeigt: Zum einen wird die Strategie der Problematisierung von violenten Computerspielen auch heute noch von politischen Akteuren zur Erklärung realer Gewalttaten verwendet.³ Zum anderen deutet die Erfolglosigkeit dieser Versuche auf einen Wandel in der gesellschaftlichen Bewertung von Computerspielgewalt hin. Aus diesen Beobachtungen ergeben sich weiterführende Fragen nach den Umständen dieser gesellschaftlichen Umdeutung bzw. die Gründe für eine institutionelle Konstituierung von Computerspielgewalt als ein soziales Problem. Gerade Letztere ist von besonderer Wichtigkeit, geht es hierbei doch um die Frage, wie die öffentliche Wahrnehmung eines bestimmten Sachverhalts überhaupt erst von einer institutionellen Problemdeutung überlagert werden kann.

Für die nähere Untersuchung dieser Problematisierungsprozesse ist zunächst jedoch eine Auseinandersetzung mit dem Gewalt-Begriff unumgänglich. Betrachtet man diesen näher, so zeigt sich, dass es sich bei Gewalt im Allgemeinen um ein ubiquitäres Sozialphänomen handelt, mit dem wir tagtäglich in verschiedener Form konfrontiert werden. Seien es reale Bilder von Kriegsschauplätzen in den Abendnachrichten, Schießereien im Kinofilm oder möglicherweise auch das Fehlen eines Behinderteneingangs vor einem öffentlichen Gebäude. Trotz dieser Omnipräsenz (oder gerade erst durch sie) wird nicht jede faktische Form von Gewalt auch gleich als »Gewalt« aufgefasst. Die Kriege in fernen Ländern sind für uns zumeist weit entfernt und tangieren unseren Alltag höchstens im Rahmen der 5-minütigen Berichterstattung in den Abendnachrichten, die fehlende Rollstuhlrampe nehmen wir vielleicht gar nicht wahr, da wir nicht unmittelbar davon betroffen sind und die Gewalthandlungen im Spielfilm mögen vielleicht drastisch sein, aber zugleich sind sie auch fiktiv und beschäftigen uns daher nicht weiter. Aber auf welcher Grundlage entscheiden wir, ob es sich um »gute« oder »schlechte« oder überhaupt um Gewalt handelt? Reicht es aus, sie als fiktiv wahrzunehmen damit

2 Interview »Günther Beckstein zum Thema Killerspiele-Verbot« auf Netzpolitik.org vom 28.11. 2005.

3 Nach dem Anschlag von Halle am 9. Oktober 2019 forderte auch der damalige Innenminister Horst Seehofer eine stärkere Beobachtung der »Gamer-Szene«, obwohl die Tat nachweislich rechtsextremistisch motiviert gewesen ist und dem Täter keine Bezüge zu Computerspielen nachgewiesen werden konnten. Dieser hatte seine Tat lediglich über eine Streaming-Plattform verbreitet, die überwiegend für Computerspiele genutzt wird (vgl. Artikel »Definitiv Nachholbedarf« auf Tageschau.de vom 20.12.2020).

sie als Unterhaltung durchgehen kann oder stößt auch der Unterhaltungswert fiktiver Gewalt irgendwann an moralische Grenzen?⁴

Die Grundannahme, dass die gesellschaftliche Auseinandersetzung mit Mediengewalt in jedem Land eigenen ethisch-moralischen Grenzen unterliegt, ist für die Beantwortung dieser Fragen von zusätzlicher Bedeutung. Ein Film, wie bspw. der 1975 von Pier Paolo Pasolini veröffentlichte »120 Tage von Sodom« (welcher auf einer Buchvorlage des Marquis de Sade beruht), beinhaltet äußerst explizite Darstellungen von Sexualität und Gewalt und verstößt damit unbestreitbar gegen uns bekannte Werte- und Normenauffassungen. Während der Film in Deutschland gleich 1976 von der damaligen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) beschlagnahmt und auch in Italien, Frankreich und Australien verboten wurde, kann dieser in anderen Ländern hingegen bis heute frei erworben werden.

Ein weiteres klassisches Beispiel für kulturell geprägte Gewaltakzeptanz ist Heinrich Hoffmanns *Struwwelpeter*. In diesem 1845 veröffentlichten Kinderbuch werden Daumen abgeschnitten, Kinder verbrennen, verhungern oder kommen in Getreidemühlen zu Tode. Das von Jugendschützer*innen gegenüber anderen Medienformaten oftmals vorgebrachte Argument einer Jugendgefährdung durch Gewaltverherrlichung oder Gewaltverharmlosung ließe sich hier gleichermaßen anbringen. Entsprechende Maßnahmen auf institutioneller Ebene blieben jedoch bis heute aus. Ein möglicher Erklärungsansatz könnte lauten, dass die Gewaltinhalte im *Struwwelpeter* kulturell akzeptiert seien, da das Buch aus einer Zeit stammt, in der der Diskurs um Mediengewalt noch nicht so präsent war, wie es heute der Fall ist. Frühere Generationen haben das Buch in ihrer Kindheit erlebt und es nur bedingt als problematisch empfunden. Aufgrund der persönlichen (unproblematischen) Erfahrungen wird die im *Struwwelpeter* dargestellte Gewalt scheinbar anders bewertet als es bei anderen Gewaltmedien der Fall wäre.

Die beiden Beispiele legen die Vermutung nahe, dass die institutionelle Problemdeutung violenter Medieninhalte von drei zentralen Bewertungskontexten abzuhängen scheint: kulturelle Einbettung, Historizität und persönlicher Erfahrung. Wie der *Struwwelpeter* oder auch die *Killerspiel-Debatte* zeigen, sind Gewaltbewertungen stets historisch wandelbar. Aufbauend auf diesen Vorüberlegungen soll in dieser Arbeit eine empirische Rekonstruktion institutioneller Gewaltproblematik am Beispiel von Computerspielgewalt vorgenommen werden. Der formale Untersuchungszeitraum umfasst dabei 30 Jahre (1984-2014), ausgehend von der ersten formalen Indizierung eines Computerspiels (*River Raid*) im Jahr 1984. Der umfassende Zeitraum ermöglicht es, Deutungsweisen sowie Veränderungen in der institutionellen Problematik von Computerspielgewalt aufzuzeigen.

4 Als ein sehr latentes Konstrukt ist der Begriff der Moral schwer zu fassen. So kann in der Soziologie zwischen normativer und deskriptiver Moral unterschieden werden. Während die deskriptive Moral Leitlinien und Handlungsanweisungen formuliert, die in einer Gesellschaft angestrebt werden sollen, fasst die normative Moral bereits ausgehandelte Wert- und Normhaltungen zusammen und begründet diese zugleich (Vgl. Kambartel 2004, S. 932). Da sich diese Untersuchung mit institutionellen Problematikationen beschäftigt (also auch der Frage, was als moralisch »richtig« oder »falsch« bewertet wird), sind nachfolgende Verweise auf Moral stets im Kontext normativer Moral zu betrachten.

In dieser Arbeit wird dabei auch auf unveröffentlichtes Material verwiesen. Dies betrifft zum einen konkrete Verweise auf meine Masterarbeit, zum anderen statistische Daten über Anträge und Indizierungen von Computerspielen (freundlicherweise von der *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* per E-mail zur Verfügung gestellt) sowie einen Testartikel zum Spiel *Dead Rising 3* des Fachmagazins *4Players*, der mittlerweile nicht mehr online verfügbar ist und mir vom Chefredakteur Jörg Luibel ebenfalls per Mail zugesandt wurde. Ich danke daher der BPjM und der *4Players* für ihre Unterstützung und verweise abschließend auf den Abschnitt »Nicht veröffentlichte Quellen« des Quellenverzeichnisses. Das darin aufgeführte Material stelle ich auf Wunsch gerne zur Verfügung.

Auch abseits dieses Forschungsprojekts beschäftige ich mich mit Computerspielen. Diese Medien stellen für mich faszinierende Erlebniswelten dar, die gleichermaßen das Erfahren außeralltäglicher Sinn- und Bedeutungszusammenhänge als auch sozialen Austausch mit anderen Spieler*innen ermöglichen. Mit dem Phänomen Computerspielgewalt bin ich ebenfalls gut vertraut, vertrete diesbezüglich aber eine eher relativierende Grundhaltung. Aufgrund meiner eigenen Erfahrungswerte bewerte ich violente Spielinhalte nicht als potenziell schädlich, erachte aber die Kontrollinstanzen des Jugendmedienschutzes für absolut sinnvoll, um Kinder und Jugendliche in ihrer soziokulturellen Entwicklung zu schützen. Im Rahmen dieser Untersuchung bin ich mir des wissenschaftlichen Gütekriteriums der größtmöglichen Objektivität selbstverständlich bewusst und werde stets versuchen, meine eigene Sichtweise bei der Interpretation der Forschungsergebnisse auszuklammern.

Pro forma möchte ich noch darauf hinweisen, dass alle Formen virtueller Spiele von mir unter dem Begriff »Computerspiele« zusammengefasst werden. Hierzu gehören sowohl die eigentlichen Computerspiele als auch Konsolenspiele, Smartphone-Apps und klassische Arcade-Automaten. Dies hat den Hintergrund, dass es sich bei allen Varianten um sogenannte Bildschirmspiele handelt, die gleichermaßen auf Computer- oder computerverwandter Technologie basieren. Der Begriff ermöglicht es daher unterschiedliche Medien in ihren Gemeinsamkeiten zusammenzufassen und so einen besseren Lesefluss zu gewährleisten.⁵

5 Vgl. Liebe 2008, S.73 f.

2. Fragestellung und Forschungsstand

Die Frage nach der institutionellen Konstituierung von Computerspielgewalt als ein soziales Problem ist wissenschaftlich noch immer von hoher Relevanz. Wiederkehrende Problematisierungen auf politischer Ebene (oder seitens der Massenmedien) sowie die jahrzehntelange Indizierung von Computerspielen durch die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* (BPjM) machen deutlich, dass gewisse Medieninhalte wiederholt als problematisch eingestuft und auf institutioneller Ebene bekämpft werden. Eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit sich verändernden Problematisierungsstrukturen innerhalb von 30 Jahren kann generalisierbare Problemmuster zutage fördern, die sich möglicherweise auch auf andere Problemdiskurse übertragen lassen. Speziell die qualitative Auswertung von behaupteten Tabubrüchen ermöglicht es, strukturiert Widersprüche, Gemeinsamkeiten und Veränderungen in öffentlichen Problemdeutungen offenzulegen und hierdurch wichtige Erkenntnisse in Bezug auf die Entstehung sowie die Veränderung eines sozialen Problems zu liefern. Die exemplarische Untersuchung von Computerspielgewalt als ein soziales Problem erlaubt somit einen Einblick in gesellschaftliche Deutungspraktiken von sowohl fiktiver als auch realer Gewalt in Hinsicht auf vergangene und gegenwärtige Deutungsmuster.

In Theorie und Methodik ist diese Untersuchung der wissenssoziologischen Disziplin der *Soziologie sozialer Probleme* zuzuordnen, da hier an theoretische Überlegungen zu Mechanismen der Problemkonstituierung angeknüpft wird. Als wichtige Vorarbeiten in diesem Bereich müssen hier die Arbeiten von Axel Groenemeyer genannt werden, der maßgeblich zur Erforschung sozialer Probleme beigetragen hat. Unter der Vielzahl der von ihm veröffentlichten Publikationen sind gesondert das zusammen mit Günter Albrecht herausgegebene *Handbuch soziale Probleme* (Band 1 und 2) sowie der 2010 herausgegebene Sammelband *Doing Social Problems. Mikroanalysen der Konstruktion sozialer Probleme und sozialer Kontrolle in institutionellen Kontexten* hervorzuheben. In Letzterem stellen Groenemeyer und weitere Mitautoren verschiedene Prozesse der Konstruktion und Konstituierung von sozialen Problemen dar und veranschaulichen diese anhand von Problemthemen wie Armut, Kriminalität oder Drogenkonsum. Groenemeyer et al. gelingt es hierdurch aufzuzeigen, wie soziale Sachverhalte von bestimmten Kollektivakteuren als soziale Probleme gedeutet, öffentlich problematisiert und über Instrumente der Problembekämpfung bekämpft werden.

Als eine weitere zentrale Grundlage im Bereich der Problemsoziologie müssen die Arbeiten von Michael Schetsche genannt werden. In seiner Publikation *Empirische Analyse sozialer Probleme. Das wissenssoziologische Programm* (2008) konkretisiert Schetsche die empirische Erforschung von Problematisierungsstrukturen und -prozessen und verdeutlicht diese anhand eigener Forschungsarbeiten zu Themen wie Internetsucht und satanistisch-rituellem Missbrauch. Schetsche geht dabei vom Konzept des *Kokonmodells*¹ aus, wonach ein sozialer Sachverhalt durch öffentliche Problematisierungen eine inhaltliche Umdeutung erfahren kann. Ist der öffentliche Problemdiskurs erfolgreich, umschließt die Problemdeutung (als metaphorischer Kokon) den sozialen Sachverhalt und überlagert dabei vorhergegangene (möglicherweise nicht-problematisierende) Deutungsweisen.

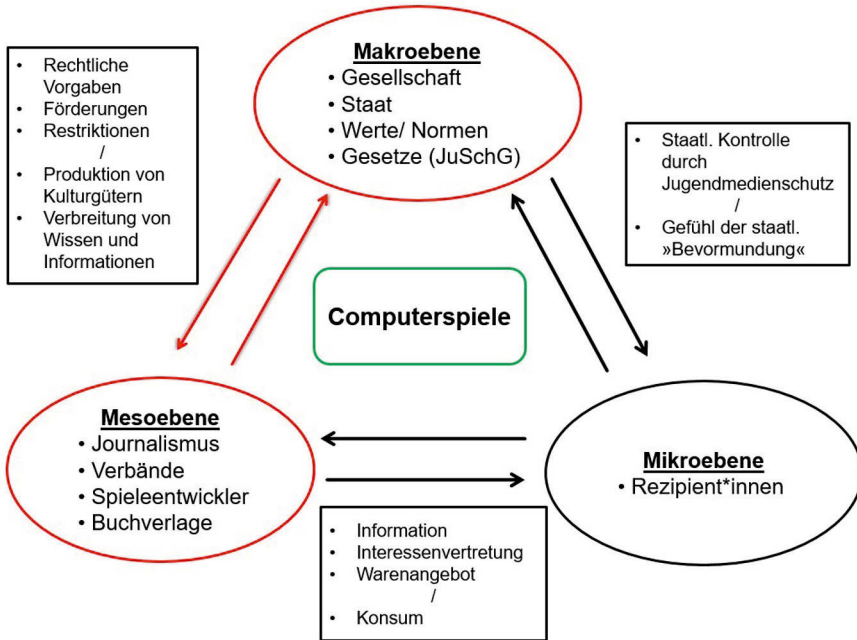
Die öffentliche Problematisierung eines sozialen Sachverhalts erfolgt dabei durch sogenannte Problemmuster, welche (je nach Verbreitung und Erfolg des Problemdiskurses) auch zu einer allgemein anerkannten Problemwahrnehmung in Politik und Bevölkerung führen können. Wie das Beispiel Computerspielgewalt jedoch zeigt, muss die Problematisierung eines bestimmten Sachverhalts nicht langfristig erfolgreich sein (im Sinne einer langfristig anerkannten Problemwahrnehmung). Problemmuster sind somit eher als »Problematisierungsversuche« zu verstehen. Eine qualitative Analyse ihrer argumentativen Strukturen könnte wichtige Erkenntnisse zur Entstehung erfolgreicher und weniger erfolgreicher Problematisierungen zutage fördern.

Für die Untersuchung institutioneller Problemmuster werden in dieser Arbeit drei Kollektivakteure (*Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien*, der Computerspiel-Fachjournalismus sowie die Sach- und Ratgeberliteratur) exemplarisch näher beleuchtet. Diese sind als Teilinstitutionen zu verstehen, die strukturell miteinander vernetzt und im Rahmen ihrer jeweiligen Funktionen aktiv auf die öffentliche Wahrnehmung von Computerspielen einwirken. Die Vernetzung von Institutionen ist dabei von überwiegend interdependenten Strukturen auf unterschiedlichen Gesellschaftsebenen geprägt. So beeinflusst die Bundesprüfstelle (als Institution des deutschen Jugendmedienschutzes) auch die Berichterstattung des Fachjournalismus, welcher durch entsprechende Artikel, wiederum die Arbeit der Bundesprüfstelle kritisch hinterfragen kann. Durch wechselseitige Beeinflussungen entsteht ein Netzwerk vielfältigster Deutungsweisen, das je nach Gesellschaftsebene und der diskursiven Wirkmacht einzelner Akteure die öffentliche Wahrnehmung und Bewertung von Sachverhalten beeinflusst.

Eine maßgebliche Besonderheit von Computerspielgewalt als Untersuchungsgegenstand (anders als in Problemdiskursen um Armut oder Drogenkonsum) ist die Interaktivität. Im Rahmen der jeweiligen Spielregeln werden die meisten Gewalthandlungen von den Spieler*innen selbst ausgeführt, wodurch das eigene Gewalterlebnis individuell variiert. Dies ist ein wichtiger Punkt, in dem sich Computerspiele deutlich von anderen Medien unterscheiden, die ein rein passives Gewalterleben ermöglichen (Filme, Bücher). Die Interaktivität sowie die daraus resultierende subjektive Variabilität der Spielerfahrung können so zu ganz unterschiedlichen Gewaltwahrnehmungen und somit auch zu verschiedenen Bewertungen des virtuell Erlebten führen. Forschungsarbeiten zum Thema Computerspielgewalt müssen diese Subjektivität des Erlebten

1 Vgl. Schetsche 2008, S. 48-55.

Abb. 1: Vereinfachte Darstellung struktureller Interdependenzen auf unterschiedlichen Gesellschaftsebenen am Beispiel von Computerspielen. Lediglich die Wechselwirkungen zwischen den rot markierten Abschnitten werden in dieser Untersuchung näher betrachtet.



Quelle: Eigene Darstellung (Die rot markierten Abschnitte sind Ziel dieser Untersuchung).

stets miteinbeziehen, damit abschließende Aussagen nicht ausschließlich die Erfahrungen der Forschenden widerspiegeln oder anderweitig verfälscht werden.

Eine Untersuchung, die sich umfänglich mit subjektiven Deutungsweisen von Computerspielgewalt auseinandersetzt, ist die Arbeit *Gewalt im Computerspiel: Facetten eines Vergnügens* (2016) des Medienanthropologen Christoph Bareither. Dieser hat sich darin mit der Frage beschäftigt, welche emotionalen Erfahrungen Spieler*innen im direkten Umgang mit ludisch-virtuellen Gewaltmedien machen und inwiefern diese von ihnen als Vergnügen interpretiert werden. Auf empirischer Grundlage von teilnehmenden Beobachtungen, geführten Interviews sowie der Auswertung sogenannter *Lets Play-Videos*² konnte Bareither zeigen, dass die Bewertung von Computerspielgewalt u. a. über Aspekte wie Gemeinschaftlichkeit, Kompetitivität oder einem einfachen Effektstaunen moderiert werden. Bareither beschreibt das Vergnügen an virtueller Gewalt als einen virtuell-körperlichen Effekt, bei dem zumeist eine enge kognitive Bindung zwischen Spieler*in und Spielfigur vorherrscht, in der die virtuellen Erfahrungen der Spielfigur immersiv auf die Spieler*innen übertragen werden. Diese Prozesse führen

2 Hiermit sind individuelle Spielaufzeichnungen gemeint, die zumeist auf Plattformen wie YouTube.de hochgeladen werden. Die Spieler*innen dokumentieren darin ihren eigenen Spielverlauf und kommentieren diesen dabei umfassend.

nicht zwangsläufig dazu, dass Computerspielgewalt von den Rezipient*innen auch wie reale Gewalt bewertet oder jede Form von Computerspielgewalt auch als Vergnügen empfunden wird. Bareither schafft es mit seinem emotionspraxistheoretischen Ansatz aufzuzeigen, dass auch unter Spieler*innen ethisch-moralische Bewertungsmuster vorherrschen, die klar zwischen akzeptierter bzw. unterhaltsamer und als problematisch empfundener Spielgewalt unterscheiden.³ Bareithers explorative Studie kann als eine praktische Vorarbeit zu der hier verfolgten Forschungsfrage verstanden werden, da sich beide in ihrer jeweiligen Fragestellung mit Deutungs- und Bewertungsprozessen von Computerspielgewalt auseinandersetzen. Während Bareither den Fokus auf die Mikroebene (hier die Spielerschaft) verlagert, beleuchtet diese Arbeit institutionelle Deutungsmuster auf bzw. zwischen der Meso- und Makroebene.

Auf dem Gebiet der institutionellen Problematisierung von virtuellen Gewaltinhalten ist bis zum gegenwärtigen Zeitpunkt keine inhaltlich vergleichbare Studie veröffentlicht worden, weshalb hier zugleich medien- und sozialwissenschaftliches Neuland betreten wird.

3 Vgl. Bareither 2016, S. 306-312.

3. Die Erforschung sozialer Probleme

3.1 Was ist hier eigentlich das Problem?

Der Titel dieser Arbeit spricht von einer Problematisierung von Computerspielgewalt – aber was meint diese Formulierung nun eigentlich genau? Hierzu gibt es verschiedene Deutungsweisen: Wird gemeinhin von einem Problem gesprochen, dann kann damit zunächst eine schwierige Fragestellung oder gar eine Aufgabe gemeint sein, die es in irgendeiner Form zu lösen gilt. Es ist also von einer spezifischen Problemstellung die Rede, welche extern auf das betreffende Subjekt einwirkt und von diesem persönlich oder durch mehrere Individuen angegangen werden kann. Springt zum Beispiel morgens das eigene Auto nicht an, so kann in diesem Moment niemand anderes dafür verantwortlich gemacht werden. Das Problem ist in diesem Fall also ein von außen einwirkender Sachverhalt, der von den Betroffenen als negativ empfunden wird und zu diesem Zeitpunkt nur durch diese oder durch andere Individuen (möglicherweise in einer Reparaturwerkstatt) behoben werden kann.

Im Gegensatz hierzu kann ein Problem aber auch einen interpersonellen Ursprung haben, also eine Auseinandersetzung oder Störung innerhalb sozialer Interaktionen – bspw. ein einfacher Streit zwischen zwei Konfliktparteien. Im Gegensatz zur vorhergegangenen Variante wirkt die Ursache des bestehenden Problems nicht extern auf die betroffenen Akteure oder Akteursgruppen ein, sondern wird über persönliche, interpersonelle Kommunikationsprozesse konstituiert.

Konflikte können auf allen Handlungsebenen stattfinden und haben somit mehr oder weniger starke Auswirkungen auf ihre Umwelt – angefangen vom Nachbarschaftsstreit auf der Mikroebene bis zum Krieg zwischen zwei Staaten auf der Makroebene. In der Regel geht es immer um eine kompetitive Aushandlung von (wie auch immer gearteten) Meinungsverschiedenheiten, die von den Beteiligten auf vielfältigste Weise behoben oder auch nicht behoben werden können. Die Instrumentarien der Problembewältigung sind hierbei divers und reichen von argumentativen Strategien bis hin zu gewalttätigen Auseinandersetzungen.

Die subjektive Ebene der Problemwahrnehmung ist in beiden genannten Problemvarianten von großer Bedeutung, da die Akteure hierdurch erst entscheiden, ob ein Problem überhaupt vorliegt. Eine erste Unterteilung subjektiver Betrachtungsweisen

im Kontext der Problemkonstituierung wurde dabei von Nikolaus Sidler vorgenommen. Für ihn ist ein Problem definiert als ein Tatbestand, der von den Betroffenen als negativ aufgefasst und somit veränderungswürdig ist, dabei zugleich aber auch veränderbar sein muss. Er veranschaulicht den Zusammenhang folgendermaßen:

»Daß der Mond am Himmel hängt, ist ein Tatbestand, aber kein Problem, weil dieser Umstand weder als veränderbar noch veränderungswürdig erlebt wird. Der Tatbestand, daß wir alle einmal sterben müssen, ist zwar etwas als negativ Erlebtes, aber es gilt nicht als veränderbar, ist also ebenfalls kein Problem. Hunger, Durst und Heimweh sind Tatbestände, die sowohl als veränderbar wie als veränderungswürdig erlebt werden können; also können sie zu Problemen werden.«¹

Zusammengefasst können wir also feststellen, dass Probleme auf jeder Handlungsebene stattfinden und somit auf unterschiedliche Weise auf die unmittelbare Umwelt der betroffenen Akteure einwirken. Ein Problem kann dabei sowohl externe als auch interpersonelle Ursachen haben, muss aber zugleich veränderungswürdig und veränderbar sein.

Ein maßgebliches Kriterium, das alle bisherigen Definitionen des Problembegriffs vereint, ist die Tatsache, dass das Problem von den beteiligten Akteuren stets als real vorhanden eingestuft werden muss.² Die Akteure sind sich sicher, dass das jeweilige Problem faktisch existiert und sich in irgendeiner Form negativ auf sie auswirkt. Dies führt in der Konsequenz dazu, dass sich für eine Lösung (bzw. eine Rückkehr zum angenommenen Normal-/Sollzustand) eingesetzt wird. Die Negativfolgen des angenommenen Problems stehen dabei stärker im Fokus als die soziokulturellen Bedingungen der jeweiligen Problemkonstruktion.

Problemwahrnehmungen sind somit immer stark von Subjektivität geprägt und daher zeitlich und räumlich wandelbar. Bei jeder Etikettierung eines bestimmten Sachverhalts mit dem Begriff »Problem« kann also gefragt werden, ob das von den Betroffenen beschriebene Problem auch tatsächlich eines sei. Diese Frage ist allerdings nur bedingt zielführend, da gerade die subjektive Färbung des Sachverhalts diesen für die Betroffenen zur objektiven Realität werden lässt. So mögen höhere Abgaswerte in der Innenstadt aus Sicht des Umweltschutzes und der Stadtplanung zwar als problematisch angesehen werden – die PKW-Nutzer, die aus beruflichen Gründen auf ihr Auto angewiesen sind, werden jedoch wahrscheinlich eher dazu neigen, die institutionellen Problematisierung zurückzuweisen oder argumentativ zu relativieren, da die persönliche Alternative (Verzicht auf das Auto) als deutlich schwerwiegender erachtet werden würde.

Bei der Untersuchung eines »Problems« geht es im Wesentlichen also um die Frage, durch welche Prozesse ein bestimmter Sachverhalt überhaupt erst zu einem Problem

1 Sidler 1999, S. 12.

2 An dieser Stelle sei kurz auf das soziologische Paradigma des Thomas-Theorems verwiesen, welches auf den Soziologen William Isaac Thomas und dessen Annahme eines direkten Zusammenhangs zwischen einer angenommenen Realität und den Denk- und Handlungsweisen von Individuen zurückgeht. Im originalen Wortlaut: »If men define situations as real, they are real in their consequences.« (Thomas 1928, S. 571 f.).

erhoben wird und durch welche Akteure das geschieht. Um diesen »blinden Fleck« – die eigentliche Konstituierung eines Problems – näher zu beleuchten, soll zunächst näher auf die sozialwissenschaftliche Herangehensweise an den Problembegriff eingegangen werden.

3.2 Die Soziologie sozialer Probleme

Das *Soziale Problem* ist ein soziologischer Terminus, der dem Begriff der Devianz (bzw. der Devianzforschung) sehr ähnlich ist. Beide Bereiche beschäftigen sich mit Ursachen und Wirkungen von Sozialphänomenen, die von gesellschaftlich anerkannten Werten und Normen abweichen. Während sich die Devianzforschung mit der Erforschung von abweichendem Verhalten beschäftigt, ist das »social problem« (trotz seiner mehr als hundertjährigen Verwendung in der US-amerikanischen Soziologie) weniger eindeutig definiert und stellt vielmehr ein Konglomerat unterschiedlicher Konzepte, Methoden, Fragestellungen und inhaltlicher Eingrenzungen dar.³ Während sich die Bedeutung des Begriffs »Problem« im Allgemeinen als Störung, Missstand oder Schaden⁴ bezeichnen lässt, befassen sich die Sozialwissenschaften konkret mit Themen wie Armut, Rassismus, religiösen Fundamentalismus, Drogenmissbrauch oder Gewalt.

Bis in die 1970er-Jahre hinein waren soziale Probleme innerhalb der Soziologie noch als »Diskrepanzen zwischen den Wertvorstellungen einer Gesellschaft und den konkreten Lebensbedingungen einzelner sozialer Gruppen«⁵ definiert. Diese eher objektivistische Sichtweise begann sich erst mit der Begründung des sozial-konstruktivistischen Paradigmas nach Berger/Luckmann zu verändern. Das soziale Problem galt nun nicht mehr als ein gegebener Zustand, deren Behebung in den Fokus der Betrachtung gestellt wurde, sondern wird nun »als Ergebnis diskursiver Prozesse in einer Gesellschaft«⁶ verstanden.

Die Erforschung eben jener Aushandlungsstrukturen von sozialen Problemen stellt ein entscheidender Kernbereich der modernen *Soziologie sozialer Probleme* dar. Diese beschäftigt sich mit der zentralen Frage »[...] wie bestimmte Situationen, Verhaltensweisen und Bedingungen im öffentlichen und politischen Raum problematisiert werden.«⁷ Dabei wird jedoch nicht davon ausgegangen, dass Problematisierungen stets faktisch gegeben sind, sondern, dass diese als Konstrukte sozialer Aushandlungen und der damit verbundenen Konstituierung einer »objektiven Wirklichkeit«⁸ betrachtet werden müssen. Wenn wir also *soziale Probleme* als Abweichungen, Missstände oder Dysfunktionen innerhalb eines gesellschaftlichen Ordnungssystems definieren, so muss gleichermaßen auch eine Art gesellschaftlicher »Normalzustand« angenommen werden, der als Gradmesser für abweichendes Verhalten oder soziale Probleme fungiert. Die

3 Vgl. Groenemeyer 2012, S. 17.

4 Also allgemein eine Dysfunktion vermeintlich geregelter Prozesse.

5 Schetsche 2008, S. 14f.

6 Ebd., S. 15.

7 Groenemeyer 2010, S. 15 f.

8 Vgl. Berger/Luckmann 2016, S. 63-66.

Frage nach Abweichungen oder Problemen ist also immer auch eine Frage nach intersubjektiv angenommener Normalität und den Prozessen ihrer Konstruktion.

Methodisch ist der Begriff »Soziales Problem« als eine Art eigenständige Analysekategorie zu verstehen, mit der zu untersuchende Phänomene zusammengefasst, verglichen und dadurch wissenschaftlich greifbar gemacht werden können.⁹ Erst wenn sich aus der dieser Kategorie gemeinsame Eigenschaften der beschriebenen Phänomene erkennen lassen, können diese weiterführend untersucht werden.¹⁰ Hierzu lassen sich drei unterschiedliche Zielsetzungen festmachen:

- 1) Die Untersuchung konkreter Bedingungen, Strukturen oder Situationen, die als gesellschaftliche »Störung« betrachtet werden: Also beispielsweise der Frage, unter welchen sozialen Bedingungen Armut entsteht und wie sich dieser Sachverhalt auf die Betroffenen und deren unmittelbares Umfeld auswirkt.
- 2) Untersuchung von Wahrnehmungs- und Benennungsstrukturen, bzw. der sozialen Konstruktion eines Problems: Hierbei geht es um die eigentliche Konstituierung eines sozialen Problems. Im Wesentlichen geht es hierbei darum, wer eigentlich bestimmt, ab wann Armut ein soziales Problem darstellt und nach welchen Kriterien festgelegt wird, ab wann jemand überhaupt als von Armut betroffen bezeichnet werden kann.
- 3) Die Bestimmung sozialer Probleme als Möglichkeit zur Veränderung: Hierbei sollen die sozialen oder institutionellen Strukturen, die das untersuchte Problem bedingen, aufgedeckt, analysiert und daraus gezielt Gegenmaßnahmen entwickelt werden, die eine weitere Verbreitung des Problems verhindern sollen. In Bezug auf das Beispiel Armut könnten mögliche Gegenmaßnahmen ein breiteres Angebot an Sozialberatungsstellen oder eine Erhöhung von Transferleistungen darstellen.

Während der dritte Punkt die gezielte Entwicklung von Veränderungskonzepten behandelt, verfolgen die ersten beiden Bereiche methodische und theoretische Konzeptionen, die sich tiefgehender mit den Ursachen und Auswirkungen des Untersuchungsgegenstandes beschäftigen. Beide Konzepte ermöglichen es, beobachtbare Einzelphänomene sowohl auf diskurs- als auch auf strukturanalytischer Ebene auszuwerten. Dieser wichtige methodische Doppelcharakter wird durch die Unterteilung der zwei Forschungsschwerpunkte noch einmal besonders deutlich – die Unterscheidung zwischen *Problemdiskursen* und *Problemlagen*.

Während sich die Erforschung von *Problemdiskursen* mit »den Bedingungen und Prozessen der Konstitution sozialer Prozesse und ihrer Problematisierung beschäftigt, die auf Entwicklungen und Veränderungen von Definition und Konstruktion sozialer Problemtypen oder -kategorien in der Gesellschaft zielen«¹¹, geht es bei der Frage nach den *Problemlagen* um die »gesellschaftlichen Ursachen für die Verbreitung und für Verläufe der Betroffenheit von spezifischen sozialen Problemen sowie [...] Fragen nach den

9 Ähnlich Max Webers Konzept des *Idealtypus*.

10 Vgl. Groenemeyer 2012, S. 18.

11 Groenemeyer 2012, S. 25.

ihnen zugeordneten Institutionen sozialer Kontrolle [...]«¹². Obwohl sich beide Perspektiven auf den ersten Blick dieselben Grundannahmen zu teilen scheinen, unterscheiden sie sich in einem ganz wesentlichen Punkt voneinander: Die Erforschung von *Problemdiskursen* setzt sich mit der gesellschaftlichen Konstruktion der untersuchten »Probleme« auseinander, während der behandelte Sachverhalt bei der Erforschung von *Problemlagen* bereits als ein bestehendes Problem anerkannt wird.

Gehen wir nun davon aus, dass sowohl einer *Problemlage* als auch einem *Problemdiskurs* im Ursprung stets ein mehr oder weniger wertneutraler Sachverhalt zugrunde liegt, stellt sich die Frage, über welche Prozesse dieser spezifische Sachverhalt nun genau mit problematisierenden Deutungsmustern versehen wird.¹³ Hierzu möchte ich nachfolgend das *Kokonmodell* vorstellen.

3.3 Sachverhalt vs. Problemmuster – Das Kokonmodell sozialer Probleme

Einen bestimmten Sachverhalt können negative Eigenschaften oder Auswirkungen zugeschrieben werden, wobei der Sachverhalt dabei entweder von vornherein als problematisch eingestuft wurde oder dieser eine nachträgliche Umdeutung erfahren hat. Durch den Prozess der symbolischen Umdeutung wird der thematisierte Sachverhalt gänzlich oder teilweise seines ursprünglichen Kontextes enthoben und durch Negativzuschreibungen rekontextualisiert. Als Resultat dieser »Umetikettierung« entsteht eine Veränderung der individuellen Deutung, die über diskursive Verbreitungsmechanismen (bspw. über die Massenmedien) zu einer Veränderung der öffentlichen Wahrnehmung führen kann. Die anfängliche Problemdeutung wird zu einer Problemwahrnehmung, die von den vorhergegangenen Deutungsmustern des Sachverhalts deutlich abweichen kann.

Der Begriff *Deutungsmuster* geht auf Ulrich Oevermann und seinem 1973 veröffentlichten Aufsatz »Zur Analyse der Struktur von sozialen Deutungsmustern« zurück, den er 2001 noch einmal inhaltlich-überarbeitet veröffentlichte. Darin beschreibt Oevermann Deutungsmuster als »krisenbewältigende Routinen«, »die sich in langer Bewährung eingeschliffen haben und wie implizite Theorien verselbstständigt operieren, ohne das jeweils ihre Geltung neu bedacht werden muß.«¹⁴ Es handelt es sich also um intersubjektiv genormte Deutungs- und Handlungsanweisungen, die einen standardisierten Umgang mit bestimmten wiederkehrenden Situationen gewährleisten sollen.

Basierend auf Oevermanns Methode der *Deutungsmusteranalyse* erweiterte Michael Schetsche (Mitte der 1990er-Jahre) das Konzept um die wissenssoziologische Analysekategorie der Problemmuster. Diese lassen sich als ein Subtypus der Deutungsmuster verstehen, die sich speziell auf problemkonstituierende Wissensbestände beziehen.

12 Ebd.

13 »Wertneutraler Sachverhalt« meint hier eine möglichst objektive Beschreibung des tatsächlichen Sachverhalts ohne subjektive Deutungen, normativen Werturteilen oder ideologischen Aufladungen.

14 Oevermann 2001, S. 38.

Das von Schetsche erarbeitete wissenssoziologische Analysemodell soll gezielt kollektive Wissensbestände sowie deren Einbindung in die öffentliche Aushandlung sozialer Probleme greifbar machen. Das sogenannte *Kokonmodell sozialer Probleme*¹⁵ geht dabei von der Prämisse aus, dass die Analyse eines problematisierten Sachverhalts stets von zwei unterschiedlichen Deutungsebenen aus betrachtet werden sollte – dem sozialen Sachverhalt und den Problemmustern. Der Begriff »Kokon« ist dabei als eine Metapher zu verstehen, der beide Betrachtungsebenen gleichwohl miteinander in Relation setzt:

»Jedes Problemmuster umgibt den von ihr thematisierten sozialen Sachverhalt mit einer Art ideellem Gespinnst, eben dem »Kokon« von Wissensbeständen; dieser verdichtet sich um so stärker und wird auch analytisch immer undurchdringlicher, je länger die öffentlichen Debatten über das betreffende Problem anhalten und je erfolgreicher der Problemdiskurs wird. In der Folge orientieren sich kollektive Akteure wie Individuen in ihrem Denken und Handeln nicht mehr am Sachverhalt selbst, sondern an der zu einem *Wahrnehmungskokon* verdichteten Problemwahrnehmung, in welchen der Sachverhalt gleichsam eingesponnen ist.«¹⁶

Das *Kokonmodell* geht davon aus, dass die kollektive Wahrnehmung sowie die Bewertungslogiken einzelner Akteure weniger auf einer persönlichen Auseinandersetzung mit dem thematisierten Sachverhalt basieren, sondern vielmehr durch gewisse hegemoniale Deutungsstrukturen geprägt sind. Diese Problemmuster (im Gegensatz zu *sozialen Deutungsmustern*¹⁷) stellen jedoch noch nicht zwangsläufig kollektiv verankerte Wissensbestände dar. Erst über die mediale Verbreitung des Problemmusters sowie dessen allgemeine Anerkennung als kollektiver Wissensbestand kann dieses zu einem Teil der kollektiven Wahrnehmung und somit zu einem kollektiv-anerkannten Deutungsmuster – einer *Problemwahrnehmung* – werden.¹⁸ Diese *Problemwahrnehmung* überlagert die individuelle Deutung des Einzelnen und ersetzt sie durch »sozial geltende, mit Anleitungen zum Handeln verbundene Interpretationen der Umwelt und des Selbst«¹⁹.

Nach Schetsche setzt sich ein Problemmuster idealtypisch aus sieben Wissensselementen zusammen, die sowohl eigenständig für sich stehen als auch direkt miteinander verbunden sein können:²⁰

15 Vgl. Schetsche 2008, S. 42-48.

16 Schetsche 2008, S. 44.

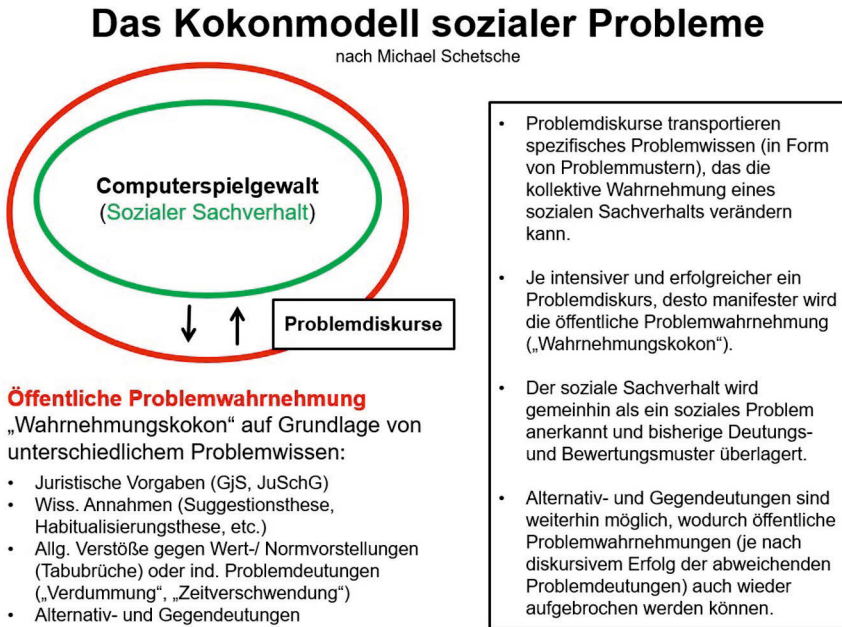
17 *Soziale Deutungsmuster* sind neben ihrer sozialen Geltung auch den persönlichen Eigenheiten des Individuums unterworfen. Durch die Introzeption erfahren die kollektiv anerkannten Interpretationen eine subjektive Färbung, die (moderiert durch die Determinanten soziale Ungleichheit oder persönliches Erfahrungswissen) zu einer individuellen inhaltlichen Modifizierung führen kann.

18 Schetsche bezeichnet diesen Übergangsprozess von einem Problem- zu einem Deutungsmuster als »primären Vorgang der Entstehung eines sozial geltenden Deutungsmusters« (Schetsche 2008, S. 120).

19 Schetsche 2008, S. 109.

20 Ebd., S. 111-119.

Abb. 2: Das Kokonmodell sozialer Probleme am Beispiel violenter Spielinhalte nach Michael Schetsche



Quelle: Eigene Darstellung.

- 1) *Problemname*: Eine konkrete Bezeichnung des Problems fördert den Wiedererkennungswert des Problemmusters und sorgt hierdurch für höhere Durchsetzungschancen im öffentlichen Diskurs. Die Konstruktion der Problembezeichnung ist dabei zumeist an andere Sachbereiche angelehnt und soll den Rezipient*innen eine unmittelbare Verbindung zu diesen suggerieren – beispielsweise der Sucht-Begriff (Kaufsucht, Onlinesucht etc.), der dem Bereich der Medizin zugeordnet ist und hierdurch eine Erkrankung andeutet.
- 2) *Erkennungsschema*: Skizzenhafte Kurzbeschreibungen des problematisierten Gegenstandes und der Situationen, in denen es auftreten kann. Die aufgestellten Kriterien erlauben es den Rezipient*innen ein bestimmtes Problem im Alltag zu erkennen und daraufhin dementsprechende Handlungsmuster anzuwenden. Die internalisierte Rahmung des Sachverhalts erlaubt dem Individuum eine Einschätzung der Situation, ohne dass dieses sich selbst näher mit dieser beschäftigen muss.
- 3) *Problembeschreibung*: Beschreibung und dezidierte Erläuterung des Problemwissens. Nennung von Fakten, sozialen Beziehungen und Handlungsweisen sowie Auswirkungen und Verbreitung des Problems. Häufig werden hierbei spezifische Hintergrundinformationen oder plastische Beispielsituationen eingesetzt, um die Pro-

blematisierung bestimmter Individuen, Personengruppen oder bestimmter gesellschaftlicher Strukturen zu verdeutlichen.

- 4) *Bewertung*: Ein Problemmuster enthält häufig wertende Aussagen, die eng mit spezifischen Wert- und Normauffassungen verknüpft sind. Es entsteht eine moralische Bewertung des Sachverhalts unter Bezugnahme sozialetischer Deutungslogiken. Diese dient dazu, den Rezipient*innen den vermeintlichen Werteverstoß vor Augen zu führen und zu verdeutlichen, dass dieses Problem ihn ebenso betrifft wie alle anderen Gesellschaftsmitglieder.
- 5) *Generelle Bekämpfungsvorschläge*: Hierbei handelt es sich um Vorschläge zur Bekämpfung des problematisierten Sachverhalts. Diese können sich inhaltlich am Leid der Betroffenen, der Vermeidung zukünftiger Opfer oder einer generellen Beseitigung des Problems orientieren. Zudem unterscheidet sich die Art und Weise der Bekämpfungsvorschläge je nach Akteursgruppe. Betroffene werden möglicherweise andere Lösungsansätze anbieten als externe Experten oder Problemmutzer. Die Formulierung der Bekämpfungsvorschläge ist zudem anhängig von den *akteursspezifischen Eigeninteressen*, also den Zielsetzungen, die sich eine bestimmte Akteursgruppe durch die Problematisierung eines bestimmten Sachverhalts sowie die Unterbreitung spezifischer Lösungsansätze erhofft.²¹
- 6) *Konkrete Handlungsanleitungen*: Die im Problemmuster integrierten Handlungsanleitungen beziehen sich weniger auf den Umgang mit dem problematisierten Sachverhalt auf politischer oder gesamtgesellschaftlicher Ebene, sondern betreffen konkret die Alltagswelt des Individuums. Diese konkreten Ratschläge zum Umgang mit dem problematisierten Sachverhalt vermitteln den Betroffenen dezidierte Handlungsweisen, welche von diesen ohne eigenes Abwägen ausgeführt werden können. Der Aufruf zum aktiven Engagement äußert sich zumeist in der Aufforderung, dem problematisierten Sachverhalt gegenüber aufmerksam zu sein und bei Bedarf direkt einzuschreiten oder sich an zuständige Institutionen zu wenden. Die Anweisungen für ein Standardhandeln können auch um sogenannte Anpassungsregeln ergänzt werden. Hiermit sind modifizierte Handlungsanweisungen gemeint, die sich situationsbedingt anwenden lassen, sobald das Standardhandeln im Rahmen einer individuellen Problemsituation als nicht mehr ausreichend empfunden werden sollte.
- 7) *Affektive Bestandteile*: Schetsche argumentiert, dass der Erfolg von Problemmustern i.d.R. mit einer möglichst hohen Zuweisung von *Wahrnehmungs- und Handlungsprioritäten* verbunden ist, welche in Relation zum Grad der Emotionalisierung des jeweiligen Problemdiskurses stehen. Affektive Bestandteile stellen hierbei gezielte Textpassagen, Vergleiche, Metaphern und Bilder dar, die in den Rezipient*innen Negativ-Emotionen wie Wut oder Empörung hervorrufen sollen. Durch die negativ-

²¹ Vgl. Ebd., S. 117.

emotionale Aufladung des Problemmusters werden vorgefertigte Denk- und Handlungsmuster bereitwilliger akzeptiert, internalisiert und gegebenenfalls umgesetzt. Die Rezipient*innen erlangen über ihre emotionale Involvierung einen persönlichen Bezug zum problematisierten Sachverhalt und vergewissern sich dadurch sowohl der Legitimität als auch der Notwendigkeit einer Problembehebung.

Die Umdeutung eines Sachverhalts durch ein Problemmuster erfolgt idealtypisch auf zwei Ebenen: Der Formulierung der individuellen Problemzuschreibung (also was konkret an diesem Sachverhalt problematisch ist) sowie einer generalisierenden Problematisierung (wie bspw. der Hinweis auf Verstöße gegen gesellschaftliche Werte und Normen).

Die Problematisierung des Sachverhalts auf beiden Ebenen suggeriert, dass das Problem nicht nur Einzelpersonen, sondern die Allgemeinheit betrifft. Das Problemmuster wird dabei über spezifische Diskursstrategien (z. B. eine starke Dramatisierung des Sachverhalts) in die Öffentlichkeit getragen. Diese artikuliert zugleich die besondere Schwere des Problems sowie die damit verbundene Forderung nach einer schnellen Behebung. Die Massenmedien verbreiten (je nach diskursiver Wirkmacht der *Claims-maker*) diese Problemdeutungen²² in der Bevölkerung, wodurch eine Problemwahrnehmung (bzw. die Bildung eines symbolischen »Wahrnehmungskokons«²³) etabliert werden kann.

Entsprechend des diskursiven Einflusses einzelner kollektiver Akteure kann sich der »Wahrnehmungskokon« aber auch als durchlässig für Alternativ- und Gegendeutungen erweisen. Während Alternativdeutungen ein soziales Problem zwar als solches anerkennen, formulieren sie vom dominanten Problemmuster abweichende Erklärungs- oder Lösungsansätze. Gegendeutungen lehnen die übermittelten Problemmuster hingegen gänzlich ab. Der verhandelte Sachverhalt wird darin nicht als ein Problem erachtet, woraufhin entsprechende Gegendarstellungen ausformuliert und innerhalb des Problemdiskurses den Problemmustern der Gegenseite entgegengestellt werden.

Setzt sich eine Problemdeutung im öffentlichen Diskurs allerdings durch, so wird das Kollektivwissen, in Bezug auf den sozialen Sachverhalt zu einem Problemwissen, welches den Kokon stetig verdichtet, je länger, intensiver und erfolgreicher der Problemdiskurs in der Öffentlichkeit geführt wird. Je umfangreicher Problemmuster im öffentlichen Diskurs verbreitet und thematisiert werden, desto größeren Einfluss nehmen sie auf die gesellschaftliche Wahrnehmung.

Ein praktisches Beispiel ist der öffentliche Problemdiskurs um sogenannte »Hasskommentare« im Internet. Oberflächlich handelt es sich zunächst um beleidigende oder anderweitig negativ formulierte Kommentare von User*innen in unterschiedlichen sozialen Netzwerken oder auf anderweitigen Internetseiten. Das Verfassen von negativen Kommentaren ist ein Sozialphänomen, das seit der Verbreitung des Internets bekannt

22 Die Problemdeutung ist die tatsächliche Umdeutung des problematisierten Sachverhalts. Sie setzt sich zusammen aus den Problemmustern, den Diskursstrategien und den verbliebenen Deutungsresten des ursprünglichen Sachverhalts. Die Problemdeutung ist die finale Umdeutung des Sachverhalts und die Botschaft, die (zumeist über die Massenmedien) öffentlich verbreitet wird.

23 Schetsche 2008, S. 50.

ist. Der Begriff »Hasskommentare« (übrigens ein Problemname) beschreibt einen sozialen Sachverhalt, der zwar von einzelnen Betroffenen als negativ empfunden wird, auf institutioneller Ebene bis dato aber noch kaum Beachtung fand. Dies änderte sich 2015, als es aufgrund zahlreicher Beschwerden über Hasskommentare, Diskriminierung von Minderheiten oder politischer Propaganda in sozialen Netzwerken zu einer öffentlichen Problematisierung des Sachverhalts (Problemdiskurs) kam, die 2017 im sogenannten *Netzdurchsetzungsgesetz* (NetzDG) mündete (Anerkennung und Behandlung des Problems durch staatliche Institutionen). Aufgrund der breiten öffentlichen Problematisierung hatte sich eine kollektive Problemwahrnehmung gebildet, die die Politik zum Handeln zwang und Betreiber von sozialen Netzwerken nun verpflichtet, als anstößig empfundene Kommentare eigenständig zu löschen.²⁴ Wie ein Hasskommentar allerdings genau definiert ist und welche Inhalte daraufhin gelöscht werden müssen, ist hingegen nur vage definiert und bleibt den Seitenbetreibern weitestgehend selbst überlassen.

Die vorhergegangene Kritik am Gesetzesentwurf, die den Initiatoren u. a. Zensur vorwarf, flammte erneut auf, als die Grenzen zwischen sachlicher Kritik und Hasskommentaren zunehmend zu verschwimmen begannen. Die Problemmuster, die zuvor zu einer veränderten gesellschaftlichen Wahrnehmung geführt hatten, sind hierdurch starken Gegendiskursen ausgesetzt, die wiederum neue Problemmuster erschaffen. Gegen- und Alternativdeutungen wie staatliche Zensur, Gefährdung der Meinungsfreiheit oder Netzneutralität wirken ab diesem Zeitpunkt auf die Problemwahrnehmung ein und verändern hierdurch den Problemdiskurs abermals.

Die zentrale Annahme des *Kokonmodells*, dass bei der Analyse der gesellschaftlichen Aushandlung von Deutungsmustern nicht ausschließlich die »soziale und politische Definitionsmacht« der »lebensweltlichen Akteure«²⁵ im Fokus der Betrachtung steht, sondern der behandelte soziale Sachverhalt ebenfalls miteinbezogen werden muss, ist eine wesentliche wissenssoziologische Erkenntnis. Im Methodenteil wird die Grundstruktur des *Kokonmodells* erneut aufgegriffen und in Hinsicht auf die Fragestellung dieser Forschungsarbeit ausführlicher erläutert. Nachfolgend soll zunächst jedoch der Frage nachgegangen werden, welche Rollen Institutionen bei der Konstituierung eines sozialen Problems spielen. Hierbei möchte ich im theoretischen Rahmen der Wissenssoziologie verbleiben und näher auf den sozialkonstruktivistischen Ansatz von Peter L. Berger und Thomas Luckmann eingehen.

24 Artikel: »Was Sie über das NetzDG wissen müssen« auf Zeit.de vom 04.01.2018.

25 Schetsche 2008, S. 48.

3.4 Der Institutionsbegriff im Kontext sozialer Probleme

3.4.1 Institutionelle Problematisierungen

Der Begriff *Institution* ist sowohl für die Fragestellung der vorliegenden Ausarbeitung als auch zum allgemeinen Verständnis der nachfolgenden Zusammenhänge von zentraler Bedeutung. Die wissenssoziologische Definition des Institutionsbegriffs, wie sie von Peter L. Berger und Thomas Luckmann in ihrem Werk »*Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit*« dargelegt worden ist, baut dabei sowohl auf den phänomenologischen Konzepten von Alfred Schütz²⁶ als auch auf der anthropologischen Perspektive von Karl Marx auf.

Nach dem sozialkonstruktivistischen Ansatz von Berger und Luckmann ist jede Gesellschaftsordnung »ein Produkt des Menschen [...], oder genauer: eine ständige menschliche Produktion. Der Mensch produziert sie im Verlauf einer unaufhörlichen Externalisierung.«²⁷ Die Entstehung einer Gesellschaft ist dabei unmittelbar verbunden mit der Produktion von Wissen. Im wissenssoziologischen Kontext bezieht sich Wissen auf alle Formen von »Interpretationen, Glaubenssysteme, Sprache, Typisierungen und Ideen als auch auf inkorporiertes und nicht-reflektiertes Erfahrungswissen, das Handlungen im Alltag orientiert und motiviert.«²⁸ Bei der gesellschaftlichen Konstruktion von Wirklichkeit geht es also um die Frage, wie aus einer unendlichen Pluralität heterogener Wissensbestände eine intersubjektiv-begreifbare und verbindliche Welt konstruiert wird, die von den Mitgliedern der jeweiligen Gesellschaft als eine *objektive Wirklichkeit*²⁹ angesehen und fortgeführt wird.

Berger und Luckmann zeichnen in ihrer Arbeit die Prozesse der Überführung, Objektivierung und Sedimentierung spezifischer Wissensbestände und subjektiver Handlungen im öffentlichen Raum nach und fassen diese Vorgänge der gesellschaftlichen Produktion objektivierte[n] Wissens im Begriff der *Institutionalisierung* zusammen.³⁰ Diese beginnt auf der subjektiven Handlungsebene mit der Habitualisierung spezifischer Praktiken und »sobald habitualisierte Handlungen durch Typen von Handelnden reziprok typisiert werden. Jede Typisierung, die auf diese Weise vorgenommen wird, ist eine Institution.«³¹ Institutionalisation ist somit als ein Prozess zu verstehen, der von subjektiv-handelnden Akteuren ausgeht, deren Handlungswissen von anderen Mitgliedern (innerhalb der gegebenen Kollektivstrukturen) übernommen, habitualisiert, typisiert und externalisiert wird. Der ursprünglich subjektive Charakter dieses Handlungswissens wird dabei in den Bereich der Öffentlichkeit überführt, wodurch die jeweiligen Handlungsweisen nach und nach als intersubjektiv-verständlich und gegeben anerkannt werden können. Diese Verdinglichung von Handlungswissen bezeichnen Berger und Luckmann als *Objektivierung*.

26 Im Schwerpunkt ist hier Schütz' Konzept der *Lebenswelt* gemeint.

27 Berger/Luckmann 2016, S. 55.

28 Groenemeyer 2012, S. 65.

29 Vgl. Berger/Luckmann 2016, S. 63-66.

30 Vgl. Ebd., S. 24f.

31 Ebd., S. 58.

Durch die anschließende *Internalisierung*³² (also der gesellschaftlichen Sedimentierung objektivierten Wissens und Handlungsweisen durch Weiterreichung an die nächste Generation) wird der jeweilige Wissensbestand in ein gemeingültiges Regel- oder Ordnungssystem – einer *Institution* – transformiert. Dieser Transformationsprozess erfolgt sowohl über die Habitualisierung als auch über die Sozialisation der handelnden Akteure und wird von Berger und Luckmann auch als *Sekundäre Sozialisation*³³ bezeichnet.

Durch die Prozesse *Externalisierung*, *Objektivierung* und *Internalisierung* entstehen machtvolle und hochgradig ausdiversifizierte Strukturen angenommener Normalität, die sämtliche Gesellschaftsbereiche umfassen und so das Handeln aller gesellschaftlichen Akteure beeinflussen. Hierzu gehören unter anderem: kollektiv-anerkannte Norm- und Wertvorstellungen, die Sprache (als allgemeinverbindliches Zeichensystem und Grundlage jeglicher Kommunikation) sowie auch Rechtsvorschriften, Wirtschaftssysteme und Religion – also im Grunde alle Regel- und Ordnungssystemen, die spezifische Verhaltensweisen innerhalb ihres jeweiligen Wirkungskreises regulieren. Diese strukturierenden Systeme sind als *Institutionen* in eine jede Gesellschaftsordnung eingeschrieben und stehen dabei

»dem Individuum als objektive Faktizitäten unabweisbar gegenüber. [...] Der Einzelne kann sie nicht wegwünschen. [...] Sie haben durch ihre bloße Faktizität zwingende Macht über ihn, sowie auch durch die Kontrollmechanismen, die mindestens den wichtigsten Institutionen beigegeben sind.«³⁴

Der verbindliche Charakter einer *Institution* wird hier sehr deutlich. Das Individuum kann sich nicht direkt gegen ihre Wirkmacht zur Wehr setzen oder sie gar verändern, vielmehr muss es sich den vorgegebenen Strukturen beugen oder entsprechende Sanktionen in Kauf nehmen. Das Rechtssystem ist hierfür plastisches Beispiel, da es zugleich auch die Bedeutung von sozialer Kontrolle veranschaulicht. Kennzeichnend ist zunächst, dass die darin festgelegten Rechtsnormen für jedes Gesellschaftsmitglied verbindlich sind und Zuwiderhandlungen formal unter Strafe gestellt werden können. Um einzelne Personen, Gruppen oder gar den Staat als Ganzes schützen zu können, bietet das Rechtssystem (als *Institution*) vielfältige Instrumente der Kontrolle (zum Beispiel die Überwachung) oder der Sanktionierung (Strafe). Eine Institution ist aufgrund ihrer normierenden und regulierenden Funktion somit auch immer als Exekutivorgan und zugleich als Kondensat spezifischer Machtstrukturen zu verstehen. Als Verhandlungsräume innergesellschaftlicher Diskurse sind sie zudem Träger als auch Überträger spezifischer Ordnungsmuster.

Eine weitere Dialektik beschreiben Berger und Luckmann mit dem Verhältnis von Mensch und Gesellschaft: Obwohl die Gesellschaft von Menschen konstruiert wird, konstruiert die Gesellschaft zugleich aber auch den Menschen. Die Soziogenese des Menschen ist somit von einem ständigen Verhältnis aus Wechselseitigkeit und Interdependenz zur jeweiligen Gesellschaftsordnung geprägt. Das Rechtssystem ist hierfür ein gu-

32 Vgl. Ebd., S. 148f.

33 Ebd., S. 148.

34 Ebd., S. 64.

tes Beispiel, da es gleichermaßen als Konstrukt sowie als Konstrukteur des *homo sociologicus*³⁵ fungiert. Zugleich ist es (historisch betrachtet) nicht ewiglich festgeschrieben, sondern weist immer wieder Modifikationen auf, die durch gesellschaftliche Aushandlungen herbeigeführt wurden. Dies geschieht in der Regel, wenn bestimmte Sachverhalte nicht mehr als zeitgemäß oder anderweitig als sinnvoll erachtet werden. Exemplarisch ließe sich hier die Abschaffung des § 175 des StGB, der sexuelle Handlungen unter Strafe stellte oder der § 103 des StGB, der *Beleidigung von Organen und Vertretern ausländischer Staaten* ins Feld führen. Beide Beispiele zeigen, dass institutionelle Strukturen und Bewertungselemente, neben ihrer statischen Funktion, auch immer offen für gesellschaftliche Neubewertungen sind. Die zeitliche und räumliche Variabilität spezifischer institutioneller Ordnungsmuster stellt die flexible Komponente einer Institution dar. Diese dialektische Grundstruktur ermöglicht es, gemeinverbindliche Regel- und Ordnungssysteme aufrechtzuerhalten, dabei jedoch potenziell offen für Veränderungen zu bleiben, sofern diese sich in den diskursiven Aushandlungsprozessen durchsetzen können.³⁶

Die Frage, wie nun aber die Konstituierung eines sozialen Problems und der wissenssoziologische Institutionsbegriff genau zusammenhängen, ließe sich mit einer näheren Betrachtung von Kriterien und Kontrollmechanismen (die ein bestimmtes *soziales Problem* überhaupt erst definieren und somit intersubjektiv wahrnehmbar machen) beantworten. Zum besseren Verständnis der Komplexität diskursiver Strukturen der Problemkonstituierung sind zwei weitere Begriffe zu klären – *Problemkategorien* und *soziale Kontrolle*:

Nehmen wir an, eine Person trinkt in regelmäßigen Abständen größere Mengen an Alkohol und ist sich dabei (aus ihrer eigenen subjektiven Wahrnehmung heraus) noch keines unmittelbaren Problems bewusst. Wird diese Person nun allerdings von anderen Personen auf diesen Umstand hingewiesen und ihr möglicherweise nahegelegt eine Beratungsstelle aufzusuchen, so wurde der von außen beobachtbare Sachverhalt (vermeintlich übermäßiger Alkoholkonsum) mittels *sozialer Kontrolle* das erste Mal in einen problematisierten Kontext gestellt. Der Begriff der *sozialen Kontrolle* lässt sich definieren als »[...] jene Prozesse und Mechanismen, mit deren Hilfe eine Gesellschaft versucht,

35 Der Begriff des *homo sociologicus* geht auf Ralf Dahrendorf zurück und beschreibt den Menschen als ein von der Gesellschaft geprägtes Wesen, das sich den Normen, Werten und Erwartungen der jeweiligen Gesellschaft unterwirft. Soziale Rollen und daraus entstehende Rollenkonflikte stehen bei diesem Akteursmodell im Fokus der Betrachtung (Vgl. Dahrendorf 2010).

36 Der Faktor der institutionellen Variabilität hängt natürlich auch immer von den statischen Elementen einer Gesellschaft beziehungsweise eines politischen Systems ab. In einer Diktatur ließe sich sicher deutlich weniger Veränderung herbeiführen als in einer Demokratie. Wie zugänglich die statischen Elemente einer Institution für äußere Einflüsse sind, hängt von der Systemrelevanz der jeweiligen Institution und der gesellschaftlichen Relevanz der vorgeschlagenen Veränderung ab. Eine Veränderung der Staatsform in beispielsweise eine Monarchie, wäre politisch ein schwieriger Vorgang, da unsere Demokratie eine Institution mit sehr starker statischer Ausprägung darstellt. Durch die Verankerung im Grundgesetz sowie die breite gesellschaftliche Akzeptanz ließe sich die Staatsform nur schwerlich ändern, es sei denn, die Variabilität der Institution (Staatsform) würde durch sehr starke äußere Einflüsse erzwungen werden (beispielsweise im Falle einer breit angelegten Revolution mit dem Ziel eines politischen Umsturzes).

ihre Mitglieder zu Verhaltensweisen zu bringen, die im Rahmen dieser Gesellschaft positiv bewertet werden«³⁷. Dies sind natürlich nicht immer bewusste Prozesse, sondern vielmehr Inkorporationen gesellschaftlich anerkannter Wert- und Normauffassungen, die in die Individuen (über *Institutionen*) eingeschrieben sind und von diesen als natürlich und normal angesehen werden (*Objektive Wirklichkeit*). Diese institutionalisierten Deutungsmuster sind stets konstruiert und vor allem kulturell und zeitlich variabel. Während man in Deutschland beispielsweise schon argwöhnische Blicke ernten kann, wenn man öffentlich auf den Boden ausspuckt, gehört dieses Verhalten in China zu einer überwiegend akzeptierten Praxis.³⁸ Sanktionierungen (als Instrumente der *sozialen Kontrolle*) machen, von institutioneller Ebene aus, auf abweichendes oder anderweitig problematisiertes Verhalten aufmerksam. Das Spektrum der Sanktionierungen kann dabei von der bloßen Verbalisierung eines Sachverhalts über kritische Blicke bis hin zu weiterführenden Maßnahmen wie Therapien oder Strafen reichen.

Sucht der Betroffene aus unserem Beispiel aufgrund der externen Problematisierung seines Alkoholkonsums nun eine Beratungsstelle auf und berichtet dort wahrheitsgemäß über sein Trinkverhalten, so wird der Berater oder die Beraterin anhand vorgegebener Indikatoren (bspw. Menge und Regelmäßigkeit des Konsums) festlegen, ob ein anerkanntes Problem vorliegt. Die Suchtberater*innen beurteilen die gegebene Situation aber nicht ausschließlich auf Grundlage eigener Bewertungsschemata, sondern beziehen sich (in ihrer Rolle als professionelle Problemarbeiter) maßgeblich auf festgelegte medizinische Bewertungskriterien. Diese als *Problemkategorien* bezeichneten Bewertungsschemata sind ebenfalls institutionalisierte Konstrukte, um Problemlagen intersubjektiv bestimmen und beurteilen zu können. Sie ermöglichen es, einen spezifischen Sachverhalt als problematisch oder unproblematisch einzustufen. Die institutionelle Charakterisierung eines Problems ist eine Grundvoraussetzung für die formale Konstituierung eines *sozialen Problems*. Damit ein bestimmter Sachverhalt jedoch als ein *soziales Problem* bezeichnet werden kann, müssen auf zwei Voraussetzungen erfüllt sein:

1. Taxonomie: Das Problem muss fassbar und benannt sein. Nach Axel Groenemeyer muss ein soziales Problem »[...] abgegrenzt, strukturiert und im gesellschaftlichen und politischen Raum definiert werden, und dazu muss einen identifizierbaren Namen haben.«³⁹ Jede Institution führt hierzu einen eigenen Katalog an Problemkategorien, in denen unerwünschte Verhaltensweisen und Sachverhalte sowie gegebenenfalls auch Sanktionierungsvorschläge festgehalten sind. Sie dienen als abgesicherte und verbindliche Deutungsrahmen, die es ermöglichen, einen spezifischen Sachverhalt eindeutig zu identifizieren und dementsprechend zu behandeln. Hierzu zählen Gesetzbücher, Diagnosemanuals, theologische Schriften, aber auch Benimm-Ratgeber oder Sachbücher zum wissenschaftlichen Arbeiten.

Eine klare medizinische Definition, die bspw. Alkoholismus als Krankheit definiert und in explizite Problemkategorien unterteilt, ermöglicht es (auch Laien) den Sachver-

37 Fuchs-Heinritz 1994, S. 368.

38 Das Ausspucken gilt in China gemeinhin als gesundheitserhaltend und kann in der Öffentlichkeit auch weitgehend praktiziert werden ohne Sanktionierungen nach sich zu ziehen.

39 Groenemeyer 2012, S 31.

halt als ein soziales Problem zu begreifen und entsprechend zu behandeln. Nach der *Internationalen statistischen Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme* (ICD-10) liegt eine Alkoholabhängigkeit vor, wenn von den folgenden sechs Kriterien drei oder mehr als gegeben angesehen werden:

- Starker Wunsch oder Zwang
- Kontrollverlust
- Abstinenzverlust
- Toleranzbildung
- Entzugerscheinungen
- Rückzug aus dem Sozialleben⁴⁰

Werden dem Betroffenen aus unserem Beispiel nun von einer Organisation der Problembearbeitung (bspw. eine Beratungsstelle oder ein Krankenhaus) mindestens drei dieser Kategorien zugeschrieben, so gilt er formal als alkoholkrank und kann aufgrund dieses institutionell-geprägten (und somit legitimierten) Deutungsmusters dem sozialen Problemfeld der »Alkoholiker« zugeordnet werden.

2. Soziale Relevanz: Die Bedeutsamkeit eines sozialen Problems wird auch anhand der Errichtung bestimmter Organisationen der Problembearbeitung sowie der Initiierung spezifischer Gegenmaßnahmen bemessen. Groenemeyer schreibt: »Solange es keine bearbeitende Stelle gibt, bleiben Problematisierungen vage, umstritten und können nicht als wirklich existent angesehen werden, zumindest sind sie gesellschaftlich kaum relevant«⁴¹. Die Konstituierung eines sozialen Problems über institutionalisierte Prozesse der Problembearbeitung auf organisatorischer Ebene bezeichnet er als *Doing Social Problems* – ein Begriff, der semantisch auf den genuin sozialkonstruktivistischen Charakter gesellschaftspolitischer Problematisierungsstrukturen rekurriert.

Wird ein Sachverhalt auf institutioneller Ebene als ein soziales Problem (also als eine veränderungswürdige und veränderbare Störung des gesellschaftlichen Zusammenlebens) eingestuft, muss in den dafür geschaffenen Einrichtungen zur Problembearbeitung⁴² soziale Arbeit geleistet werden, um die Erscheinungsformen des Problems zu mindern oder zu beheben. Nach Nikolaus Sidler ist *Soziale Arbeit* somit auch immer als »[...] die gesellschaftliche Institution zur Bearbeitung bestimmter sozialer Probleme«⁴³ zu verstehen. In der organisatorischen Praxis werden hierbei drei konkrete Zielsetzungen verfolgt:

- »(a) Solche Handlungsweisen ohne Einsatz physischer Gewalt zu korrigieren [...].
- (b) solche Handlungsfolgen ohne Infragestellung des gesellschaftlichen Produktions- und Verteilungssystems abzumildern [...].

40 Vgl. »Diagnosekriterien der Alkoholabhängigkeit nach ICD-10« (<http://www.suchtselbsthilfe-wettberg.de/ICD-10.pdf>).

41 Groenemeyer 2010, S 14.

42 Vgl. Ebd.

43 Sidler 1999, S. 14.

(c) solche Beziehungsnetze ohne Infragestellung des gesellschaftlichen Produktions- und Verteilungssystems zu verbessern [...].«⁴⁴

Es wird deutlich, dass Einrichtungen der Problembearbeitung auch immer eng mit Mechanismen der sozialen Kontrolle verwoben sind. So muss ein institutionell bereits vordefiniertes Problem auf organisatorischer Ebene thematisiert (und somit diskursiv gefestigt), erkannt und behoben werden. Die Beseitigung von negativ eingestuften Zuständen oder Verhaltensweisen sowie deren Abänderung in einen gesellschaftlich akzeptierten Zustand stehen dabei im Vordergrund, wobei die geleistete soziale Arbeit zugleich der gesellschaftlichen Sedimentierung von institutionellen Problemkategorien dient.

Zusammengefasst setzt die erfolgreiche Konstituierung eines sozialen Problems zwingend eine Taxonomie sowie eine soziale Relevanz voraus. Wäre lediglich eine Taxonomie gegeben, so wäre das Problem zwar benannt, aber nicht als problematisch anerkannt. Am Beispiel des Alkoholismus würde dies bedeuten, dass Mediziner zwar sehr wohl die gesundheitlichen Auswirkungen der Suchterkrankung festgestellt hätten, aber aus gesellschaftlicher Sicht keinerlei Notwendigkeit für Gegenmaßnahmen sehen würden. Formal kann ein ursprünglich medizinisches Problem also erst zu einem sozialen Problem werden, wenn verbindliche Organisationsstrukturen für dessen Behebung geschaffen werden. Die organisatorische Ausformung spezifischer Einrichtungen zur Problembehandlung ist somit maßgebend für die Einstufung und Bearbeitung eines individuellen Problems als ein soziales Problem.

3.4.2 Problematisierungsprozesse im Kontext hegemonialer Deutungsstrukturen

Gesellschaftliche Problematisierungsprozesse stehen in enger Verbindung mit institutionellen Deutungshoheiten sowie organisatorischen Strukturen der Problembearbeitung. Aufgrund der strukturell organisierten Verfahrensabläufe ist die Erstproblematisierung eines Sachverhalts häufig mit bereits bestehenden Problemkategorien verknüpft. Axel Groenemeyer beschreibt in *Doing Social Problems*, wie die Problemthemen Internetsucht und Spielsucht bereits über die Verwendung des Begriffs »Sucht« in medizinische Diskursformationen eingebettet werden, während Gewaltthemen (wie die Gewalt an Schulen) oftmals unmittelbar an existierende Sicherheitsdiskurse anknüpfen. Er kommt zu dem Schluss:

»Öffentliche Problemdiskurse sind also in tradierte kulturelle Muster eingebettet, die Aktivitäten der Problematisierung leiten und als Bedingungen der Möglichkeit ein bestimmtes und begrenztes Reservoir von Formen von Problemkategorien vorgeben. Diese liegen zumeist bereits in institutionalisierter Form, z. B. als etablierte Organisationen der Problembearbeitung oder als Organisationen der Professionen und Berufsverbände, vor.«⁴⁵

44 Ebd.

45 Groenemeyer 2010, S 27.

Die vermeintliche Anschlussfähigkeit eines Sachverhalts an bereits bestehende Problemdiskurse kann sich erheblich auf die öffentliche Bedeutung eines sozialen Problems auswirken. Um dieses Problem bei der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Problematisierungsprozessen zu umgehen, muss der behandelte Sachverhalt zunächst auf dessen Implementierung in den öffentlichen Diskurs hin beleuchtet werden. Dabei dürfen auch damit verbundene Machtstrukturen sowie die Verläufe vorhergegangener Problemdiskurse nicht aus den Augen verloren werden.

Zum besseren Verständnis des Einflusses von Institutionen auf öffentliche Problemdiskurse soll kurz deren dialektische Funktion innerhalb eines Problematisierungsprozesses skizziert werden. Institutionen (als Produkte diskursiv ausgehandelter Wert- und Normvorstellungen) nehmen in der gesellschaftlichen Aushandlung von Bedeutung sowohl eine *moderierende* als auch eine *bestimmende* Funktion ein. Der Begriff *moderierend* meint, dass die in die Institutionen eingeschriebenen Werte und Normen überhaupt erst das argumentative Fundament bilden, auf dem Diskurse geführt werden können. Sie verkörpern die *objektive Wirklichkeit* der Diskursteilnehmer und moderieren den Diskurs über die damit verbundenen Ordnungsmuster.

Die *bestimmende Funktion* von Institutionen geht hingegen unmittelbar aus der *moderierenden Funktion* hervor. Durch ihre diskursive Vormachtstellung können manche Institutionen spezifische Problemdiskurse von vornherein einschränken, kontrollieren oder gar annullieren. Diese Vorgänge sind vergleichbar mit Foucaults Ausschluss-systemen des *Verbots* oder dem *Willen zur Wahrheit*⁴⁶, über die spezifische Diskurse kontrolliert und eingeschränkt werden können. Im Rahmen der *bestimmenden Funktion* wird festgelegt, welche Einflüsse nun genau als problematisch oder gar »schädlich« eingestuft werden und welche nicht. Diese Prozesse sind zeitlich, räumlich sowie kulturell variabel. So könnte theoretisch auch die Förderung von Alkoholismus institutionell verankert sein, da bei uns aber vorherrschende (und daher diskursiv-wirkmächtigere) Institutionen diesen Sachverhalt als Werteverstoß etikettieren, sind derartige Maßnahmen hier nur schwerlich durchzusetzen.

Problematisierung ist somit »immer ein Prozess, in dem (Deutungs-)Macht, Herrschaft und kulturelle Hegemonie eine zentrale Rolle spielen«⁴⁷. Problemdiskurse sind daher auch immer Austragungsorte diskursiver Kämpfe um Deutungshoheiten. Somit ist auch die gesellschaftliche Problematisierung spezifischer sozialer Sachverhalte ein Teilprozess diskursiver Aushandlung, an dem verschiedene Akteure mit unterschiedlichem diskursivem Einfluss teilnehmen und versuchen, die eigene Deutungsweise gegen die anderen Diskursteilnehmer durchzusetzen.

Wenn wir ein soziales Problem also als eine Störung des gesellschaftlichen Zusammenlebens definieren, dann muss auch weiterführend die Frage nach den genauen Gründen für eine Problematisierung gestellt werden. Diese lässt sich am besten nachverfolgen, indem man sich die problematisierenden Institutionen sowie deren Einbindung in den Problemdiskurs genauer betrachtet. Eine nähere Betrachtung von *akteurspezifischen Eigeninteressen*⁴⁸ kann dabei helfen, herauszufinden, ob sich die Ursache ei-

46 Vgl. Foucault 1993, S. 10-17.

47 Groenemeyer 2012, S. 31.

48 Schetsche 2008, S. 117.

ner Problematisierung zum Beispiel auf eine Verletzung von gemeingültigen Werten und Normen zurückführen lässt oder ob anderweitige politische Zielsetzungen verfolgt werden sollen.

Der Diskurs um eine Einschränkung des Waffenrechts in den USA ist hierfür ein anschauliches Beispiel. Die Anzahl der Toten oder Verletzten durch Schusswaffen belief sich im Jahr 2017 auf 61.449, dies entspricht einem Anstieg um 2.598 im Vergleich zum Vorjahr 2016 und sogar um 7.723 im Vergleich zu 2015.⁴⁹ Obwohl die Zahl der Opfer von Schusswaffen, laut Statistik, jedes Jahr weiter ansteigt, wird eine Reform des 2. Zusatzartikels der US-amerikanischen Verfassung⁵⁰ vom politischer Seite jedoch weiterhin abgelehnt. Die Gründe hierfür sind zu komplex und multidimensional, als dass sie hier in Kürze vollständig wiedergeben werden könnten. Zwei zentrale Variablen, die stark auf die öffentliche Problemwahrnehmung einwirken, sind der politische Einfluss der Waffen-Lobby *National Rifle Association* (NRA) sowie das Freiheitsempfinden vieler US-Amerikaner*innen. Da das Tragen einer Schusswaffe als ein elementares, von der Verfassung garantiertes Freiheitsrecht angesehen wird, wirkt die kulturell geprägte Deutung stärker auf den öffentlichen Diskurs ein als die jährliche Anzahl an Toten und Verletzten durch Schusswaffen. Dieser Umstand und der Einfluss der NRA führen zu einem Paradoxon, da sich die Waffenproblematik aufgrund ihrer negativen gesamtgesellschaftlichen Auswirkung zwar faktisch als ein soziales Problem einstufen ließe, diese aufgrund mangelnder öffentlicher Wahrnehmung jedoch nicht als ein soziales Problem anerkannt wird. Obwohl der problematisierte Sachverhalt auf politischer Ebene veränderbar wäre, kommt es hier zu keinen weiterführenden Maßnahmen der Problembehebung (bspw. ein Waffenverbot).

Das US-amerikanische Beispiel macht deutlich, dass die gesellschaftliche Erkennung, Benennung und Bekämpfung innergesellschaftlicher Problemfelder aufgrund divergierender Wert- und Normauffassungen, gekoppelt mit ungleichen Einflussmöglichkeiten auf den öffentlichen Diskurs, unter Umständen auch zu einer Art umgekehrten Problematisierungsprozess führen kann – eine Problematisierung der Problematisierung. Hierbei werden offenkundige Problemlagen durch vorherrschende Institutionen nicht nur nicht anerkannt oder deren Behebung blockiert, sondern der gesamte Problemdiskurs als überflüssig oder gar schädlich deklariert. Forciert wird dieser Effekt durch Gegendeutungen besonders einflussreicher Organisationen, die die öffentliche und politische Meinung zu ihren Gunsten beeinflussen. Die Wirkmacht eines Problemdiskurses ist somit auch immer abhängig vom diskursiven Einfluss der beteiligten Akteure sowie deren verfolgten Eigeninteressen. Die Arbeit der NRA ist zwar einerseits geprägt von der Auffassung vermeintlich »richtige« Werte zu vertreten, verfolgt andererseits aber auch klare wirtschaftliche Interessen, die die negativen Auswirkungen ihres Handelns hintanstellen.

49 Vgl. Statistik »Anzahl der erfassten Vorfälle, Todesfälle und Verletzten durch Schusswaffen in den USA in den Jahren von 2014 bis 2021« des StatistaResearchDepartment vom 07.07.2021.

50 Der 2. Zusatzartikel verbietet es, das Recht auf den Besitz und das Tragen von Waffen für alle US-Amerikaner*innen einzuschränken.

4. Drei historische Ansätze zum Computerspiel – Medium, Feindbild, Kulturgut

Die drei nachfolgenden Abschnitte behandeln die Geschichte der Computerspiele aus drei verschiedenen Blickwinkeln – der historisch-demografischen Entwicklung des Mediums, der Problemgeschichte des Gewaltdiskurses sowie der Arbeit der *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften* (BPjM). Die Abschnitte verhalten sich komplementär zueinander und behandeln einen Zeitraum von rund 30 Jahren. Zeitlich wird damit sowohl die gesellschaftliche Verbreitung (bzw. die Kommerzialisierung) des Mediums als auch der Untersuchungszeitraum dieser Arbeit abgedeckt.

4.1 Kurze Historie, Demografie und wirtschaftliche Bedeutung

Das interaktive Erfahren virtueller Räume via Bildschirm ist in unserer Alltagskultur ein noch verhältnismäßig junges Phänomen. Obwohl sich das Computerspiel als digitaler Vertreter des klassischen Spiels mittlerweile zu einem Massenmedium entwickelt hat, ist es in seinem komplexen soziokulturellen Wirken bisher noch wenig erforscht. Dies ist umso erstaunlicher, wird das Computerspiel doch mittlerweile von Menschen aller Altersstufen und Bildungsschichten genutzt. Während die Eltern den Kindern früher beim einsamen Spielen auf dem Heimcomputer vielleicht noch argwöhnend über die Schulter geschaut haben, wird nun die ganze Familie zum gemeinsamen Spielen animiert. Wo damals vielleicht noch das Brettspiel »Mensch ärgere dich nicht« maßgebend für einen heimischen Familienabend war, halten heute Konsolenspiele wie bspw. *Mario Kart* Einzug in das familiäre Miteinander.

Um zu verdeutlichen, wie sich die gesellschaftliche Akzeptanz des Mediums Computerspiel verändert hat, soll nachfolgend ein kurzer Überblick über die Entstehung des Mediums sowie dessen demografische Verbreitung gegeben werden. Dies ist relevant, da das Computerspiel in seiner Wirkungsweise eine Sonderfunktion unter den Medien einnimmt, das sich mithilfe einer historischen Kontextualisierung besser verstehen lässt.

Das erste Simulieren eines elektronischen Spiels mithilfe moderner Hardware wurde bereits 1958 vom amerikanischen Physiker William Higinbotham getestet. Dieser konstruierte mit »*Tennis for Two*«¹ das erste Bildschirmspiel, das zu diesem Zeitpunkt noch über einen einfachen Analogcomputer lief, der an ein Oszilloskop angeschlossen war und hierdurch erstmals die technischen und spielerischen Möglichkeiten nachfolgender Computerspiele andeuten sollte.² Da die notwendige Hardware noch Gegenstand der Forschung und somit fast ausschließlich an Universitäten vorzufinden war, war diese Technik damals noch nicht für den Massengebrauch zugänglich. So zählte »*Tennis for Two*« eher als ein Versuch, um die Einsatzmöglichkeiten der damaligen Hardware auf die Probe zu stellen.

Der erste kommerzielle Erfolg gelang den Computerspielen in den 1970er-Jahren mit den Arcade-Automaten *Pong* und *Space Invaders*. Diese großen Automaten wurden in eigenen Spielhallen oder in Einkaufszentren aufgestellt und mussten mit Münzgeld aktiviert werden. Da diese neue Technik durch ihre Darstellung virtueller Welten auf viele Jugendliche eine große Faszination ausübte, etablierten sich die öffentlichen Spielhallen schnell als Zentren subkultureller (vornehmlich männlicher) Zusammenkünfte. Neben der technischen Faszination bot das Medium auch die Möglichkeit des kompetitiven Wettstreits. So ließen sich die erlangten Highscores miteinander vergleichen und motivierten andere Spieler*innen diese zu brechen. Diese neue Form des virtuellen Wettkampfes wurde zu einem der ersten ausschlaggebenden Impulse für eine subkulturelle Popularisierung von Bildschirmspielen unter Jugendlichen und legte so nebenbei den Grundstein für den heutigen E-Sport.

Die nächsten Schritte in der Popularisierung der Bildschirmspiele waren die ersten Spielkonsolen für den Heimgebrauch (*Magnavox Odyssey* [1972] und später der *Atari 2600* [1977]), die das virtuelle Erleben ins eigene Heim brachten. Trotz des anhaltenden Interesses der jugendlichen Spieler*innen blieb eine Verbreitung in anderen Altersgruppen jedoch aus. Stattdessen »blieben sie doch in der massenkulturellen Wahrnehmung ein Nischenprodukt, ein Spielzeug für Kinder und Nerds, ein Phänomen der Subkultur.«³

Aufgrund mangelnder Innovation kam es 1983 zu einem Zusammenbruch des Videospiegelmarktes (bekannt als der *Video Game Crash*⁴). Ab diesem Zeitpunkt begann sich das spielerische Geschehen zunehmend auf den Gebrauch von Heimcomputern zu verlagern. Diese waren zu der damaligen Zeit zwar noch recht teuer und nicht für jeden Haushalt erschwinglich, jedoch boten sie durch die ständige technische Weiterentwicklung und die Vielseitigkeit ihrer Anwendungsbereiche sowohl dem Verbraucher als auch den Spielentwicklern eine perfekte Grundlage für spielerische Innovationen. So erschienen ab Mitte der 1980er-Jahre zunehmend Spiele für den Heimcomputer, die es ebenfalls erlaubten, mit Freunden zusammen zu spielen oder gar eigene Spiele zu entwickeln. Die Erweiterung multipersoneller Spielerfahrungen durch das gemeinsame

1 Eine einfache Form eines Tennisspiels, das über den Bildschirm eines angeschlossenen Oszilloskops simuliert wurde und von zwei Spieler*innen gleichzeitig gegeneinander gespielt werden konnte.

2 Vgl. Neitzel 2010, S. 109.

3 Beil 2013, S. 1.

4 Vgl. Ebd., S. 9.

Spielen am Computer und den Austausch eigener Spielesoftware verhalf den digitalen Unterhaltungsmedien erneut zu einem Aufstieg, der bis heute anhält.

Mit dem Aufkommen der Smartphones konnte sich mittlerweile eine dritte Plattform der virtuellen Unterhaltung etablieren und somit zugleich neue Anforderungen an den Spielmarkt stellen – die *Mobile Games*. Im Gegensatz zu den vorhergegangenen Spieleplattformen sind Computerspiele heute zu jeder Zeit abrufbar und überall verfügbar. Diese neue Komponente der Mobilität machte das Spielen zu einer Beschäftigung für zwischendurch und erschloss dem Markt hierdurch eine gänzlich neue Zielgruppe – die Gelegenheitsspieler*innen (*Casual Gamer*). Die technische Weiterentwicklung führte dazu, dass Menschen, die sich vorher nie oder selten ernsthaft mit virtuellen Spielen auseinandergesetzt haben, Spiele nun benutzen, um Wartezeiten zu überbrücken oder gemeinsam mit Freunden *Social Games* über soziale Netzwerke zu spielen.

Um den neuentstandenen Absatzmarkt der *Casual Games* bedienen zu können, bewegt sich die klassische Computerspiel-Branche heute verstärkt auf die Zielgruppe der Gelegenheitsspieler zu. So bietet Nintendo für die Konsolen *Wii* (2006), der *Wii U* (2012) sowie der *Switch* (2017) eine Vielzahl einfach zu erlernender Spiele für die ganze Familie. Anstatt auf narrativen Tiefgang oder cineastisch inszenierte Action zu setzen, wird der Fokus zunehmend auf bewegungsintensive Party- und Familienunterhaltung für alle Altersgruppen verlegt. Hierdurch findet gerade bei kleinen Kindern eine frühe Prägung auf Computerspiele statt, wodurch der gesellschaftliche Stellenwert virtueller Unterhaltungsprodukte zukünftig wohl noch weiter gefestigt wird. Den Aspekten der Kurzweiligkeit und der Möglichkeit zur situativen Nutzung mobiler Spiele ist es zu verdanken, dass sich digitale Bildschirmspiele in den Massenmarkt etablieren konnten, anstatt auf subkulturelle Zielgruppen beschränkt zu bleiben.

Insgesamt haben sich Computerspiele zu einem schnell expandierenden Wirtschaftszweig entwickelt. Für das Jahr 2020 gibt der *Verband der deutschen Games Branche – game* – einen Umsatz in Höhe von rund 8,5 Mrd. € für die deutsche Computerspielindustrie an. Im Vergleich zum Vorjahr 2019, in welchem noch ein Umsatz von rund 6,4 Mrd. € erwirtschaftet wurde, entspricht dies einem Anstieg von rund 32%.⁵ Auch die regelmäßigen Nutzer*innen von Computerspielen in Deutschland werden von *game* erhoben, diese nehmen ebenfalls leicht zu. Für das Jahr 2020 gibt der Verband die Zahl von 34,3 Mio. regelmäßigen Nutzer*innen an. In Relation zum Vorjahr mit 34,1 Mio. Nutzer*innen entspricht das einem Anstieg von 0,6%.

Die Verteilung nach Geschlecht ist 2019 relativ ausgeglichen. So waren von den erhobenen Spieler*innen rund 52% männlich und 48 % weiblich. In Bezug auf die Altersverteilung macht die Gruppe der 50+-Jährigen mit 32 % (10,8 Mio.) den größten Anteil aus, gefolgt von den 10-19-Jährigen mit 16 % (5,3 Mio.) und den 30-39-Jährigen mit ebenfalls 16 % (5,5 Millionen). Den vergleichsweise kleinsten Anteil machen die bis 9-

5 Verband der deutschen Games-Branche: »Deutscher Games-Markt 2020«. Bezüglich der Angaben zum Umsatz des Jahres 2020 ist anzumerken, dass diese nur bedingt Aufschluss darüber geben, inwiefern sich die Covid-19-Pandemie auf die Verkaufszahlen von Computerspielen ausgewirkt hat. Es ist jedoch stark davon auszugehen, dass Lockdown und Quarantäne-Maßnahmen zu vermehrten Verkäufen geführt haben.

Jährigen aus, die insgesamt auf 8 % (2,7 Mio.) kommen.⁶ Die Zahlen bestätigen, dass Gaming heute keine abgegrenzte Subkultur für männliche Jugendliche mehr darstellt, sondern im wachsenden Maße in der Gesellschaft verbreitet ist. Dies lässt den Schluss zu, dass Computerspiele sich endgültig als überwiegend anerkanntes Unterhaltungsmedium etablieren konnten.

Hierfür spricht auch die Bildung von Strukturen auf institutioneller Ebene, z. B. mit der Aufnahme des Spieleentwickler-Bundesverbands *game* in den deutschen Kulturrat im Jahr 2008. Das Computerspiel wurde dadurch als Kulturgut offiziell anerkannt und somit den anderen etablierten Medienformen gleichgesetzt. In der Stellungnahme des Kulturrats heißt es auszugsweise: »Heute, gut zehn Jahre später, zweifelt kaum jemand mehr an, dass Computerspiele selbstverständlich Kulturgut sind. Und manche Perlen unter den Computerspielen sind sogar Kunstwerke.«⁷ Dieses Zitat unterstreicht den Sonderstatus des Mediums und erkennt dabei zugleich dessen kulturelle und ökonomische Relevanz an. Heute sind Computerspiele mitnichten ein Nischen-, sondern ein Massenphänomen. Dies zeigt sich u. a. auch daran, dass Figuren, Symbole und Themen aus der virtuellen Welt sich jetzt zunehmend auch außerhalb der *Gaming Community* vorfinden lassen. In Form intermedialer Verweise verbreiten sich die ehemals subkulturell codierten Inhalte über andere Massenmedien wie Film und Fernsehen weiter und tragen so zur weiteren populärkulturellen Festigung von Computerspielen bei.⁸

4.2 Baller-, Kriegs- und Killerspiele – Eine Problemgeschichte

Die damals und heute geführten gesellschaftlichen und kulturellen Aushandlungen rund um das Thema Computerspiele sind so vielfältig wie das Medium selber. Die Bandbreite behandelter Themenkomplexe reicht von der Diskussion um den Einsatz von Computerspielen als Lehrmittel (*Serious Games*) bis in die Bereiche der Benutzermotivation oder des Marketings (über Prozesse der *Gamification*). Aber auch problematische Aspekte, wie etwa die Spielsucht, werden in eigenen Subdiskursen behandelt.

Im Bereich der Problemdiskurse ist der Gewaltdiskurs sicher der größte und zeitlich konstanteste. Dieser existiert nicht erst seit der *Killerspiel-Debatte* in den 2000er-Jahren, sondern erreichte hier vielmehr einen Höhepunkt, der das Thema auch weit außerhalb des subkulturellen Spektrums bekannt machte.

Bei der Frage, ob und inwiefern Computerspielgewalt als ein soziales Problem dargestellt wird, ist es notwendig, sich sowohl mit den Anfängen als auch mit dem bisherigen Verlauf der Problemkarriere auseinanderzusetzen. Zum besseren Verständnis der Entwicklung der Gewaltproblematik sollen an dieser Stelle einige bedeutende Eckpunkte in einer kurzen Chronologie zusammengefasst sowie entsprechende Hintergründe und Folgen skizziert werden. Die Darstellung des zeitlichen Verlaufs beziehungsweise

6 Verband der deutschen Games-Branche: »Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020«.

7 Vgl. Zimmermann 2017: Aufsatz »Kulturgut Computerspiele« auf Kulturrat.de vom 01.09.2017.

8 Bspw. in Form von Merchandise wie T-Shirts, Tassen, etc. Aber auch auf Computerspielen basierende Kinofilme, wie bspw. *Silent Hill*, *Hitman*, *Max Payne* oder *Warcraft: The Beginning*.

spezifischer diskursiver Ereignisse soll später helfen, die Ergebnisse der Problemusteranalyse historisch entsprechend kontextualisieren und somit sinnvoll miteinander in Relation setzen zu können.

Mit der Veröffentlichung der ersten Arcade-Automaten im US-amerikanischen Raum (Anfang der 1970er-Jahre) gelangten elektronische Unterhaltungsmedien erstmals in das Bewusstsein der Öffentlichkeit. Diese sperrigen Geräte waren zumeist an öffentlichen Plätzen wie Einkaufszentren oder Spielhallen aufgestellt, wodurch sie für Kinder und Jugendliche in der Regel frei zugänglich waren. Während die frühen Automaten Spiele wie *Computer Space* oder *Pong* von Kindern und Jugendlichen mit großem Interesse rezipiert wurden, fiel 1976 ein neues Spiel durch einen ungewöhnlichen Inhalt auf. In dem Spiel *Death Race* konnten zwei Spieler*innen mittels am Automaten angebrachter Lenkräder jeweils ein eigenes Auto auf dem Bildschirm steuern. Das Ziel war es, innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele als Strichmännchen dargestellte Figuren⁹ zu überfahren, um hierdurch mehr Punkte zu generieren als die Mitspieler*innen. Das Überfahren menschlich wirkender Figuren als ein vordefiniertes Spielziel empörte viele Eltern, die sich daraufhin bei den Betreibern der Automaten beschwerten. Es folgte die erste kritische Thematisierung digitaler Gewaltinhalte in der Öffentlichkeit, in die auch die Informationsmedien einstiegen. So bezeichnete das Nachrichtenmagazin *Newsweek* *Death Race* in ihrer Ausgabe vom 10. Januar 1977 als »Sick Sick Sick« und schrieb dazu »that plays upon sadistic impulses with one of today's most accessible weapons, the automobile«¹⁰. Aufgrund der Beschwerden und der negativen Berichterstattung musste der Automat von mehreren öffentlichen Plätzen entfernt werden. Durch die Thematisierung der Spielinhalte von *Death Race* entstand die erste öffentliche Problemwahrnehmung von virtueller Gewalt, die als prototypisches Deutungs- und Bewertungsmuster für nachfolgende Problemdiskurse gesehen werden kann. Die damalige Erkenntnis, dass neben gewaltfreien Spielen nun auch offen gewalthaltige Spiele existierten, stellt aus heutiger Sicht eine Zäsur in der öffentlichen Bewertung von Computerspielen dar.

Auch in Deutschland wuchs der Argwohn gegen Computerspielgewalt. 1985 passte die schwarz-gelbe Regierung das *Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit* (JöSchG) an: »Unterhaltungsspielgeräte, mit denen [...] Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder Tiere dargestellt werden, [...]« durften nun »in der Öffentlichkeit an Kindern und Jugendlichen zugänglichen Orten nicht aufgestellt werden«¹¹. Der Grund für diese politische Entscheidung lässt sich dem damaligen Gesetzesentwurf entnehmen:

»Insgesamt soll die Neuregelung die aktuellen Schutzbedürfnisse von Kindern und Jugendlichen gegen Gefahren, die ihnen in der Öffentlichkeit drohen, adäquat und zeitgerecht sichern helfen. [...] Die Aufstellung von Video-Unterhaltungsspielgeräten mit kriegsverherrlichenden und gewaltorientierten Darstellungen in der Öffentlichkeit an Kindern und Jugendlichen zugänglichen Orten soll verboten werden, die öffentliche

9 Laut der Bedienungsanleitung des Spiels, sollten die dargestellten Figuren gar keine Menschen darstellen, sondern sogenannte »Cremlins«.

10 *Newsweek*, 10. Januar 1977, S. 54.

11 Bundesministerium der Justiz, Bundesgesetzblatt Teil I, Nr. 12 vom 05.03.1985, Gesetz zur Neuregelung des Jugendschutzes in der Öffentlichkeit.

Aufstellung sonstiger Video-Unterhaltungsspielgeräte nur noch innerhalb gewerblich genutzter Räume zulässig sein.«¹²

Durch diese politische Entscheidung waren Arcade-Automaten für Kinder und Jugendliche nahezu unzugänglich geworden. Anstatt virtuelle Spiele für Kinder und Jugendliche hierdurch unattraktiv zu machen, wandte sich das spielerische Geschehen jetzt verstärkt den Heimcomputern zu. Die öffentliche Problematisierung von violenten Spielinhalten machte in Deutschland jedoch auch vor den Heimcomputern (bspw. dem *Commodore 64*) nicht halt. Mit der technologischen Verlagerung des Spielgeschehens ging auch eine Neuausrichtung des Jugendschutzes einher. So wurde 1984 mit *River Raid* das erste Computerspiel in Deutschland indiziert. Das 3er-Gremium der Bundesprüfstelle begründete ihre Entscheidung mit akuten kriegsverherrlichenden und kriegsverharmlosenden Spielinhalten im Spiel, durch welche »im Kindesalter schon eine paramilitärische Ausbildung«¹³ stattfände. Diese erste Indizierung stellt eine weitere Zäsur dar, da Computerspiele in ihrer potenziell jugendgefährdenden Wirkung nun den bisherigen Medien (Filme, Bücher, Musik) gleichgesetzt waren.

Die neuen technischen Möglichkeiten der damaligen Heimcomputer stellten sich jedoch als ein Problem für den staatlichen Jugendschutz heraus. Mit diesen war es den Nutzer*innen möglich, selbständig Spiele zu programmieren, zu kopieren und untereinander zu tauschen. Aufgrund dieses offenen Austausches war vielen Spieler*innen oft überhaupt nicht bewusst, ob ein Spiel nun verboten war oder nicht. Zusätzlich führten diese unkontrollierbaren Distributionsstrukturen zu einer wachsenden Verbreitung von Computerspielen und konnten von den Institutionen des Jugendschutzes kaum noch überblickt werden. Eine verhältnismäßig einfache Lösung war es daher, Computerspielen eine generell jugendgefährdende Wirkung zuzuschreiben. In einem Interview im Computerspiel Fachmagazin *Power Play* (Ausgabe 6 von 1988) wurde der ehemalige Vorsitzende der *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften* (BPjS), Rudolf Stefen gefragt, ob es stimme, dass damals nur die wenigsten Spiele in einem regulären 12er-Gremium geprüft wurden. Stefen antwortete: »Ja, weil die Spiele alle so primitiv und einfach sind, daß wir da sofort entscheiden können und nicht Steuergelder verschwenden müssen.«¹⁴ Die damalige Prüfpraxis, Computerspiele vorzugsweise im vereinfachten Verfahren schnell und unbürokratisch zu indizieren, zeugt von einer pauschalisierenden und grundlegend eher problematisierenden Haltung der damaligen Bundesprüfstelle gegenüber dem Medium.

In den 1990er-Jahren sollte sich das gesellschaftliche Bild auf Computerspiele noch einmal deutlich ändern. Dies hatte mehrere Gründe: Zunächst entwickelten sich Computerspiele technisch enorm weiter. Frühe First-Person Shooter wie *Wolfenstein 3D* und *DOOM* ermöglichten es erstmals, dreidimensionale Räume zu betreten und sich dort frei zu bewegen. Diese veränderte Spielwahrnehmung beeinflusste auch die unmittelbare Wahrnehmung von Gewaltinhalten. Sie wurden direkter und immersiver, was schnell dazu führte, dass die Bundesprüfstelle Gewalthandlungen aus der

12 Deutscher Bundestag 1983, S. 1f.

13 Q6, S. 3.

14 *Power Play*, Ausgabe 6/88: »Der Bann aus Bonn«. Interview mit Rudolf Stefen, S. 2.

Ich-Perspektive als besonders jugendgefährdend einstuft. Die Folge war eine deutlich restriktivere Indizierungspolitik Anfang der 1990er-Jahre, die von der kontinuierlich wachsenden Spielerschaft als eine zunehmende Bevormundung wahrgenommen wurde.¹⁵

Der Diskurs um Spielgewalt begann sich zu verändern. Im Unterschied zu den 1980er-Jahren ging es im Jugendschutz nun weniger um die bloße Beschreibung kriegsverherrlichender oder -verharmlosender Spielinhalte, sondern zunehmend um die Frage, welchen Einfluss diese auf die Spieler*innen haben könnten. Der Begriff der *Medienwirksamkeit* verbreitete sich und es wurde zunehmend über Zusammenhänge zwischen violenten Spielinhalten und einer angenommenen Aggressions- bzw. Gewaltbereitschaft unter Spieler*innen diskutiert und geforscht. Indem sich Wissenschaft und Journalismus in das Thema mit einbrachten, verließ der Gewaltdiskurs die Grenzen der staatlichen und subkulturellen Argumentationslinien.

Eine schlagartige Verschärfung erlebte die öffentliche Aushandlung von Spielgewalt, als es gegen Ende der 1990er-Jahre vermehrt zu Amokläufen junger Männer kam, denen ein vorhergegangener Konsum von Gewaltspielen nachgesagt wurde. Dies löste erneute Fragen nach der Medienwirksamkeit virtueller Spiele aus, wobei die öffentliche Medienberichterstattung den Problemdiskurs intensivierte. Auch Vertreter aus Politik und Wissenschaft äußerten nun vermehrt einen direkten Zusammenhang zwischen den verübten Gewalttaten und violenten Computerspielen.

Um den Problemdiskurs für die Allgemeinheit greifbar zu machen, entstand ein Überbegriff (Problemname), der die Negativität des thematisierten Sachverhalts stark hervorhob – violente Computerspiele waren nun bekannt als *Killerspiele*. Dieser Begriff avancierte schnell zu einem politischen Symbol, einem Kampfbegriff und Dysphemismus, der ab Ende der 1990er-Jahre entweder als ein brennendes Fanal entgegen eines vermeintlich zu laschen Jugendschutzes oder aber als ein Synonym für die gefühlte Kontrolllosigkeit der Eltern gegenüber den vermeintlich schädlichen Einflüssen von Computerspielen verstanden werden konnte. Der Terminus *Killerspiel* selbst wird auf den damaligen bayrischen Innenminister Günther Beckstein zurückgeführt, der diesen Begriff erstmals 1999 (unmittelbar nach dem Amoklauf von Bad Reichenhall) verwendete, um offen für ein Verbot gewalthaltiger Computerspiele einzutreten.¹⁶ Auch im Laufe seiner späteren politischen Arbeit griff er diesen immer wieder auf, um auf die Notwendigkeit eines Verbots von Gewaltspielen hinzuweisen:

»Dass solche Killerspiele die Hemmschwelle gegen Gewalt herabsetzen, ist für mich eindeutig, auch wenn wissenschaftliche Belege hierfür noch umstritten sind. Es reicht nicht, solche Spiele nur mit Verleihverboten zu belegen. Die lassen sich ja billig reproduzieren und unter der Hand weitergeben. Dann kauft es der 22-jährige und gibt es seinem 16-jährigen Bruder. Ich kenne die rechtlichen Probleme, aber wir wollen das verbieten, weil es eine abstumpfende und gewaltfördernde Wirkung hat. Wir können

15 Die Tabelle »Eingegangene Indizierungsanträge und tatsächliche Indizierungen im Bereich der Computerspiele von 1984-2014« (siehe Anhang) zeigt anschaulich, wie die Indizierungsquoten ab Anfang der 1990er-Jahre ansteigen.

16 Artikel: »Wie heute über Killerspiele diskutiert wird« auf Sueddeutsche.de vom 29.11.2015.

nicht werktags so etwas zulassen und uns dann sonntags über die zunehmende Gewalt beklagen.«¹⁷

Nachdem am 26. April 2002 der 19-jährige Robert Steinhäuser in seiner ehemaligen Schule in Erfurt 16 Menschen und anschließend sich selbst erschoss, war das mediale Echo allgegenwärtig und die *Killerspiele-Debatte* verschärfte sich. Die in der Öffentlichkeit vermutete *Suggestionsthese*¹⁸ schien sich durch Steinhäusers Tat nun endgültig bestätigt zu haben, nachdem die Polizei entsprechende Spiele auf dessen Computer vorgefunden hatte. Zudem hatte die Öffentlichkeit nun auch einen Auslöser für das Verbrechen gefunden – es war das Computerspiel *Counter-Strike*. Durch die mediale Berichtserstattung wurde das Spiel über Nacht zu einem »Vorzeige-Killerspiel« und zu einem Symbol für die allgemein jugendgefährdende Wirkung von Computerspielen. Der Jurist Matthias Dittmayer, der den Diskurs um die sogenannten *Killerspiele* auf seinem Blog *stigma-videospiele* umfangreich dokumentiert hat, beschreibt die damalige Situation folgendermaßen:

»Journalisten ließen Experten die Tat mit der Nutzung gewaltdarstellender Videospiele erklären, die bei den Berichten über die Amokläufe von Bad Reichenhall und Freising noch eine untergeordnete Rolle gespielt hatten. Nunmehr sollte mit Videospiele das Schießen auf Menschen sowohl mental als auch tatsächlich eingeübt worden sein, wobei überwiegend auf die als Lieblingsspiel des Täters bezeichnete »Half-Life 1«-Modifikation »Counter-Strike« Bezug genommen wurde. [...] Verschiedene Zeitungsformate versuchten sich mit einer möglichst reißerischen Darstellung des Inhalts von »Counter-Strike« gegenseitig zu überbieten: So schrieb die Zeit über Videospiele wie »Counterstrike, deren Ziel es ist, möglichst viele Menschen blutig niederzumetzeln«, nach der Frankfurter Allgemeinen Sonntagszeitung sei »Counter Strike [...] das Spiel, in dem man vom Polizisten [...] über den Passanten bis hin zum Schulmädchen jeden erschießen soll« und die Hamburger Allgemeine wusste sogar mit scheinbaren Expertenwissen aufzuwarten: »Großmütter mit Kinderwagen und Schulmädchen bringen Extrapunkte im PC-Spiel Counterstrike.«¹⁹

Als erster symbolischer Schritt im politischen Kampf gegen die sogenannten *Killerspiele* sollte *Counter-Strike* indiziert werden. Ein entsprechender Antrag wurde hierzu bei der BPjS eingereicht. Die Bundesbehörde sollte das Spiel formal prüfen und anschließend indizieren, um dadurch ein Zeichen gegen Computerspielgewalt zu setzen. Dieser

17 Interview »Günther Beckstein zum Thema Killerspiele-Verbot« auf Netzpolitik.org vom 28.11. 2005.

18 Die *Suggestionsthese* geht von einer direkten Beeinflussung der Rezipient*innen durch Mediengewalt aus. Im Rahmen eines vereinfachten Stimulus-Response-Modells wird die wahrgenommene Gewalt von den Rezipient*innen adaptiert und in Form einer anschließenden Nachahmungstat umgesetzt. Ähnlich monokausale Erklärungsansätze wie bspw. der *Werther-Effekt* (die ab dem 18. Jahrhundert vertretene Annahme, Goethes *Leiden des jungen Werther* würde junge Leser*innen zum Suizid anmieren) gehen von einer vergleichbaren Kausalitätskette aus, die den (zumeist jugendlichen) Rezipient*innen eine generelle Beeinflussbarkeit durch vermeintlich schädigende Medieninhalte zuschreibt. Trotz mehrerer Studien gilt die *Suggestionsthese* in den Medienwissenschaften heute als veraltet und wird nur noch selten vertreten (vgl. Kunczik/Zipfel 2006, S. 94-113).

19 Dittmayer 2014, S. 23.

Schritt wurde von der Spielerschaft als Willkür empfunden, woraufhin das Spielemagazin *GameStar* als Gegenmaßnahme eine Petition gegen die Indizierung ins Leben rief und diese später medienwirksam mit über 20.000 Unterschriften der BPjS übergab.²⁰ Durch die Intervention der Spieler*innen teilte sich der öffentliche Diskurs in zwei Fronten – die allgemeinen Informationsmedien und die Politik standen der Spielerschaft und dem Fachjournalismus entgegen. Diese Situation zwang die BPjS ungewollt in eine Vermittlerrolle hinein.

Am 16.05.2002 entschied sich die Bundesbehörde, *Counter-Strike* nicht zu indizieren. Dies geschah sehr zum Missfallen einiger politischer Akteure, die sich zuvor für ein Verbot starkgemacht hatten. So hielt der damalige Bundeskanzler Gerhard Schröder die Entscheidung für »ein absolut verkehrtes Signal«²¹ und setzte sich daraufhin für eine Neufassung des *Jugendschutzgesetzes* (JuschG) ein, das auch am 1. April 2003 in Kraft trat.²² Aufgrund der umfangreichen Medienberichterstattung wurden auf politischer Ebene auch weiterhin pauschale Verbote von *Killerspielen* zur Sprache gebracht – eine Forderung, die 2005 sogar Einzug in den schwarz-roten Koalitionsvertrag fand. Hierin heißt es: »Die aktuellen Regelungen sind angesichts der rasanten Entwicklungen im Bereich der Neuen Medien noch nicht ausreichend, um den wachsenden Gefährdungen junger Menschen auf dem Mediensektor wirksam entgegenzutreten.«²³ *Counter-Strike* war zu einem Politikum geworden – zu einem Spielball zwischen öffentlicher Meinungsbildung und hegemonialer Deutungspraktiken.

Am 20. November 2006 kam es zum Amoklauf von Emsdetten, der den Diskurs um *Counter-Strike* und die generelle Wirkung violenter Spielinhalte nach kurzer Ruhe erneut anfachte. Relativ schnell konnten wieder Verbindungen zwischen dem Täter und einem »Killerspiel« hergestellt werden. Eine sachliche Auseinandersetzung fand in den Massenmedien auch dieses Mal wieder nur bedingt statt:

»Es war somit vorgezeichnet, dass nach dem Amoklauf von Erfurt ›Counter-Strike‹ wieder der öffentlichen Kritik ausgesetzt sein würde. Auch diesmal gelang es Medien nicht immer, den Inhalt von ›Counter-Strike‹ zutreffend einzuordnen: Der Focus schrieb unter Berufung auf den Kriminologen Rudolf Egg, dass sich Eltern dann Sorgen machen müssten, wenn ›sich jemand Tag und Nacht an besonders grausamen Spielen ergötze, Waffen möge und an Freundschaften nicht interessiert sei [...]. ›Counter-Strike‹ ist so ein grausames Spiel«, in der Süddeutschen wurde die Frage aufgeworfen, weshalb der Titel ›explizites Köpfbewegsprengen [enthalte], wenn es um Köpfbewegsprengen explizit nicht geht«, und die Münchner tz bekundete, dass ›alle jugendlichen Amokläufer [...] diese Ego-Shooter gespielt‹ hätten sowie ›Armeen Computerbilder [nutzen würden], um die Tötungshemmung ihrer Soldaten abzubauen.«²⁴

Am 8. Dezember 2008 veröffentlichte eine Gruppe spielekritischer Eltern und Wissenschaftler den sogenannten *Kölner Aufruf gegen Computerspielgewalt* – einen öffentlichen

20 Vgl. *GameStar*: Artikel: »Akte Counterstrike« vom 01.06.2002.

21 Artikel: »Counterstike Nichtverbot ein ›absolut verkehrtes Signal« auf Spiegel.de vom 06.05.2002.

22 Hierauf wird im nachfolgenden Abschnitt dezidiert eingegangen.

23 Koalitionsvertrag von CDU, CSU und SPD vom 11. November 2005, S. 123.

24 Dittmayer 2014, S. 77 f.

Brandbrief, der auf die Gefahren von Computerspielgewalt hinweisen sollte. Erstunterzeichner wie der Kriminologe Prof. Dr. Christian Pfeiffer und der Psychiater Prof. Dr. Manfred Spitzer bezeichnen Computerspiele darin als »aktives Kriegstraining«²⁵. Im ersten Abschnitt mit dem Titel »Killerspiele sind Landminen für die Seele« heißt es:

»5-, 15- und 25jährige sitzen heute Stunden, Tage und Nächte vor Computern und Spielekonsolen. In »Spielen« wie »Counter-Strike«, »Doom 3«, »Call of Duty«, »Halo 3«, »Crysis«, »Grand Theft Auto IV« u.a. üben sie systematisches und exzessives Töten mit Waffen vom Maschinengewehr bis zur Kettensäge. Sie demütigen, foltern, verstümmeln, zerstücken, erschießen und zersägen Menschen an ihren Bildschirmen. Längst ist wissenschaftlich nachgewiesen, dass Mediengewalt und vor allem Killerspiele verheerende Wirkungen insbesondere auf Kinder und Jugendliche haben. Ebenso ist im Alltag von Eltern, Lehrerinnen und Lehrern, Erzieherinnen und Erziehern längst unübersehbar, dass Kinder und Jugendliche durch Computerspiele aggressiver, gewalttätiger und abgestumpfter werden. Belegt ist: Je brutaler die Spiele sind und je mehr Zeit die Kinder damit vergeuden, desto schlechter sind die Schulleistungen. Viele Eltern sind verzweifelt, Lehrerinnen und Lehrer haben mit steigender Brutalität und Schulversagen zu kämpfen.«²⁶

Der Aufruf richtet sich nicht nur gegen die Spiele selbst, sondern auch gegen vermeintliche »Komplizen, Kollaborateure und Profiteure der Killer-Industrie«: Gemeint sind hiermit Personen, die die aggressionssteigernde Wirkung von Computerspielen leugnen oder relativieren. So zum Beispiel Wissenschaftler:

»Wissenschaftler, die dies leugnen, machen sich zu Komplizen und sind Profiteure des militärisch-industriell-medialen Komplexes, denn deren Institute erhalten umfangreiche finanzielle Unterstützung der Games-Industrie. [...] Wissenschaftler kreieren eine neue Sprache, die die Wirklichkeit verschleiert statt aufzuklären: Mit Nebelbegriffen wie »Medienkompetenz« und »Rahmungskompetenz« wird pseudo-wissenschaftlich suggeriert, dass Kinder und Jugendliche mit Killerspielen sinnvoll »umgehen« könnten, ohne seelischen und körperlichen Schaden zu nehmen.«²⁷

Dieses relativ drastische Beispiel zeigt, wie emotionalisiert der Diskurs um Gewaltspiele bisweilen geführt wurde. Obwohl der *Kölner Aufruf* durch seine teils martialische Schreib- und verschwörungstheoretische Argumentationsweise aus heutiger Sicht eher absonderlich wirkt, markiert er zugleich das Ende der klassischen *Killerspiel-Debatte*. Zwar bekam die Debatte mit dem Amoklauf von Winnenden am 11. März 2009 noch einmal kurzen Aufwind, verebbte aber bereits deutlich schneller in der Medienlandschaft, als es vorher noch der Fall war. Ob sich dies auf Ermüdungserscheinungen innerhalb der Gesellschaft zurückführen lässt, ist schwer zu sagen. Möglicherweise hängt die wachsende Akzeptanz gegenüber Computerspielen auch mit parallel verlaufenden Institutionalisierungsprozessen zusammen: Bereits 2008 sind Computerspiele, mit der Aufnahme des *Verbands der deutschen Games-Branche e.V. (game)* in den *Deutschen Kulturrat*,

25 Siehe »Kölner Aufruf gegen Computerspielgewalt« von 2008, S. 1.

26 Ebd.

27 Ebd.

offiziell als Kulturgüter anerkannt worden. Am 31. März 2009 wird erstmals der *Deutsche Computerspielpreis* vergeben, der neben dem *Verband der deutschen Games-Branche* auch vom *Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur* (BMVI) getragen wird. Der Begriff *Killerspiele* sowie die damit in Verbindung stehende *Suggestionsthese* verschwinden ab Anfang der 2010er-Jahre zunehmend aus der öffentlichen Wahrnehmung und werden heute nur noch vereinzelt aufgegriffen.

4.3 Verbote als Lösung? – Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)

»Der Schutz der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen beinhaltet, dass Einflüsse ferngehalten werden, die ihren Reifungsprozess negativ beeinflussen können. Dies ist natürlich in erster Linie eine Aufgabe der Erziehungsberechtigten. Aber auch der Staat, der nach Art. 20 des Grundgesetzes ein sozialer Rechtsstaat ist, wird zu entsprechendem Handeln aufgerufen.«²⁸

Die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* ist eine selbstständige Bundesoberbehörde mit Sitz in Bonn. Sie ist dem *Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend* (BMFSFJ) angegliedert und verfolgt die Aufgabe, im Rahmen des *Jugendschutzgesetzes* (JuSchG) Medien²⁹ auf jugendgefährdende Inhalte hin zu überprüfen und diese gegebenenfalls für Kinder und Jugendliche möglichst unzugänglich zu machen. Die rechtliche Zielsetzung des Jugendschutzes wird von der Behörde definiert als die Aufgabe, »die Rechte von Kindern und Jugendlichen auf eine gesunde Entwicklung zu sichern und ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu fördern.«³⁰ Hierzu gehört es, jugendgefährdende Inhalte frühestmöglich zu erkennen, auf Grundlage des Jugendschutzgesetzes zu bewerten und gegebenenfalls den Zugriff von Kindern und Jugendlichen auf diese Inhalte einzuschränken. Folgende Fallgruppen sind als jugendgefährdend eingestuft und gesetzlich geregelt:

- Anreize zu Gewalttätigkeit
- Anreize zu Verbrechen
- Anreize zu Rassenhass
- Selbstzweckhafte und detaillierte Gewaltdarstellungen

28 Vgl. BPjM, *Geschichte der BPjM*.

29 Hierbei wird zwischen *Trägermedien* (Bücher, Computerspiele, Videos, Musik-CDs) und *Telemedien* (alle Medien, die über einen Computer oder das Handy abrufbar sind. Z.B. Internetseiten oder herunterladbare Inhalte) unterschieden.

30 Vgl. BPjM, *Medienerziehung*.

- Nahelegung von Selbstjustiz
- Unsittlichkeit³¹

Medien, die nach ihrer Prüfung derartige Inhalte aufweisen, werden auf der Liste jugendgefährdender Medien (dem sogenannten *Index*) vermerkt und gelten somit als indiziert. Eine Indizierung bedeutet, dass die betroffenen Medien nicht mehr an Jugendliche verkauft oder verliehen werden dürfen. Hier greifen die mit einer Indizierung einhergehenden Verbote für Werbung und Vertrieb.

Die BPjM ging 2003 aus der BPjS – der *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften* – hervor. Diese wurde 1954 ins Leben gerufen, nachdem am 9. Juni 1953 das *Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften* (GjS) verabschiedet worden war. Der Handlungsspielraum der BPjS war zunächst noch sehr begrenzt, da sie nur auf Antrag der obersten Jugendbehörden der Länder tätig werden konnte. Ab 1978 wurde die Antragsberechtigung auf alle Landesjugendämter und örtlichen Jugendämter ausgeweitet.

Die Neuausrichtung des deutschen Jugendschutzes mit dem Inkrafttreten des *Jugendschutzgesetzes* (JuSchG) am 1. April 2003 umfasste auch die Ausrichtung der Bundesprüfstelle.³² Diese sollte deutlich effizienter und zeitgemäßer werden, indem der Kompetenzbereich der Behörde erweitert sowie ein verstärkter Fokus auf digitale Medien gelegt wurde.³³ Zudem wurde die Zahl der antragsberechtigten Behörden erhöht³⁴ und um zusätzliche »Anregungsberechtigte«³⁵ erweitert. Das bedeutet, dass die BPjM nun auch auf Anregung hin tätig werden kann, sofern der bzw. die Vorsitzende eine Prüfung für notwendig erachtet. Als anregungsberechtigt gelten Polizeibehörden oder anerkannte Träger der freien Jugendhilfe.

Eine weitere Reform des Jugendschutzgesetzes trat zum 1. Mai 2021 in Kraft. Tatbestände wie versteckte Kostenfallen in Spielen, Cybermobbing oder Cybergrooming gelten fortan auch als jugendgefährdende Inhalte. Um diesen neuen Problemen der Online-Welt entgegenzuwirken, werden u. A. die Betreiber entsprechender Online-Formate zu einer Alterskennzeichnung verpflichtet. Außerdem wurde die Bundesbehörde abermals umbenannt und trägt heute den Namen *Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz* (BzKJ).³⁶

31 Vgl. BPjM, Gesetzlich geregelte Fallgruppen.

32 Die Reformierung des Jugendschutzes war eine unmittelbare politische Reaktion auf den Amoklauf am Erfurter Gutenberg-Gymnasium vom 26. April 2002. Das neue *Jugendschutzgesetz* ersetzt das bisher bestehende *Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und das Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit* (JöSchG) und versah die Institutionen des deutschen Jugendschutzes mit zusätzlichen Befugnissen und veränderten Verfahrensabläufen.

33 Hiervon zeugt auch der Austausch des veralteten Begriffs der »Schriften« durch den umfassenderen »Medien«-Begriff im Namen der Behörde.

34 Ab 2003 konnten nun auch das Bundesministerium für Familien, Senioren, Frauen und Jugend, die obersten Landesjugendbehörden, die zentrale Aufsichtsstelle der Länder für den Jugendmedienschutz (Kommission für Jugendmedienschutz, KJM), die Landesjugendämter und alle örtlichen Jugendämter einen Indizierungsantrag bei der BPjM stellen.

35 Vgl. BPjM, Geschichte der BPjM.

36 Da sich diese Forschungsarbeit auf den Zeitraum von 1984 bis 2014 beschränkt und sich die untersuchten Quellen daher ausschließlich auf die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften* bzw. *Medien* beziehen, werden diese Bezeichnungen in den weiteren Ausführungen beibehalten.

Wie läuft ein solches Prüfverfahren nun aber genau ab? Nehmen wir zur Veranschaulichung an, dass das »Computerspiel A« spezifische Gewalthandlungen aufweist und der BPjM von einer antrags- oder anregungsberechtigten Behörde zur Überprüfung vorgelegt wird. Die Prüfung der Jugendgefährdung erfolgt in der Regel in einem 12er-Gremium, das sich aus dem/der Vorsitzenden, acht Beisitzer*innen (dies sind in der Regel wechselnde Vertreter aus verschiedenen gesellschaftlichen Bereichen, wie beispielsweise der Kunst, der Literatur, dem Buchhandel oder der Kirche) sowie drei Länderbeisitzer*innen zusammensetzt. Das »Computerspiel A« wurde im Rahmen der Prüfung zuvor von einem hauseigenen Spieletester ausprobiert und nun dem Gremium zur Begutachtung präsentiert. Die Mitglieder beraten sich im Anschluss darüber, ob und inwiefern eine Jugendgefährdung vorliegt. Im Anschluss ist eine von drei Entscheidungen möglich:

- Indizierung (hierzu ist eine 2/3 Mehrheit des Gremiums erforderlich)
- Ablehnung der Indizierung (bspw. aufgrund geringer Bedeutung nach § 18 Abs. 4 JuSchG)
- Vorausindizierung von periodisch erscheinenden Medien für einen Zeitraum von bis zu 12 Monaten (nach § 22 JuSchG sind Tageszeitungen und politische Zeitschriften davon ausgenommen)³⁷

Die Entscheidung über das weitere Verfahren mit »Computerspiel A« muss vom 12er-Gremium mit 2/3 Mehrheit entschieden werden. Sollte das betreffende Spiel eine offensichtliche Jugendgefährdung aufweisen oder muss es unter Umständen möglichst schnell indiziert werden, kann das Indizierungsverfahren auch mithilfe eines 3er-Gremiums verkürzt werden. Hierfür sind nur der/die Vorsitzende und zwei Beisitzer*innen notwendig. Die Entscheidung muss hierbei jedoch einstimmig gefällt werden, anderenfalls wird der Fall regulär an das 12er-Gremium weitergereicht. Wird das vorliegende Medium als jugendgefährdend eingestuft, wird es in den jeweiligen gesetzlich vorgeschriebenen Listenteil eingetragen. Hierbei wird in vier Listenteile unterschieden:

- Listenteil A: Alle Trägermedien ohne strafrechtliche Relevanz
- Listenteil B: Trägermedien mit möglicher strafrechtlicher Relevanz (nach gerichtlicher Entscheidung, gegebenenfalls Umtragung in Listenteil A)
- Listenteil C: Alle Telemedien ohne strafrechtliche Relevanz
- Listenteil D: Telemedien mit möglicher strafrechtlicher Relevanz (nach gerichtlicher Entscheidung, gegebenenfalls Umtragung in Listenteil C)³⁸

Gehen wir in unserem Beispiel davon aus, dass »Computerspiel A« im Rahmen der Prüfung als jugendgefährdend ohne strafrechtliche Relevanz eingestuft wurde. In diesem Fall würde das Spiel auf dem Index in den Listenteil A eingetragen und die Indizie-

37 Vgl. BPjM, Ablauf des Indizierungsverfahrens.

38 Vgl. BPjM, Listenteile.

rung des Titels im *Bundesanzeiger*³⁹ bekannt gemacht werden. Das hieße (nach § 15 Abs. 1 JuSchG), dass weitreichende Abgabe-, Präsentations-, Verbreitungs-, Vertriebs- und Werbebeschränkungen gegen das Spiel verhängt und ein Zuwiderhandeln unter Strafe gestellt werden kann. Es ist als Erwachsener zwar weiterhin erlaubt, ein indiziertes Medium zu kaufen und zu besitzen, allerdings nicht, es an Minderjährige zu verkaufen, es öffentlich zu bewerben oder anderweitig vorzuführen. Sollte bei der BPjM kein Antrag des Rechteinhabers auf vorzeitige Listenstreichung eingereicht werden, gilt eine Indizierung für eine Dauer von 25 Jahren. Nach Ablauf dieser Zeit wird ein indiziertes Medium neu geprüft und kann bei festgestellter Unbedenklichkeit regulär vom Index gestrichen oder erneut aufgenommen werden.

Nehmen wir weiterführend an, dass zeitgleich mit dem »Computerspiel A« auch das »Computerspiel B« auf den Markt gebracht worden ist, welches durch besonders drastische und gewaltverherrlichende Inhalte auffällt. In diesem Fall kann die BPjM den Titel als *offensichtlich schwer jugendgefährdend* einstufen. Aber ab wann gilt eine Jugendgefährdung als schwer oder als offensichtlich? Die BPjM gibt dazu folgende Definition heraus:

»Eine Jugendgefährdung ist als schwer anzusehen, wenn die abstrakte Möglichkeit einer gravierenden sozialethischen Desorientierung besteht, die in einem den Grundwerten der Verfassung krass zuwiderlaufenden Charakter der betreffenden Trägermedien ihren Ausdruck findet [...]. Die Eignung zu schwerer Jugendgefährdung muss ›offensichtlich‹ sein, also dem normalen, unbefangenen Betrachter ins Auge springen. Die Offensichtlichkeit kann insbesondere dann gegeben sein, wenn sich schwer jugendgefährdende Angebote nach Inhalt und Gestaltung in deutlich verführerischer Weise gerade an Jugendliche oder sogar an Kinder richten.«⁴⁰

Allgemein gilt, dass ein schwer jugendgefährdendes Medium die Zuständigkeitsebene des *Jugendschutzgesetzes* verlässt, sobald es die entsprechende Einstufung durch die BPjM erhalten hat. Diese Medien werden nun als möglicherweise strafrechtlich relevant eingestuft und an ein Gericht zur weiteren Prüfung auf folgende Tatbestände übermittelt.⁴¹

- § 86 StGB: Propagandamittel verfassungswidriger Organisationen
- § 130 StGB: Volksverhetzung
- § 130a StGB: Anleitung zu Straftaten
- § 131 StGB: Gewaltdarstellung
- § 184 StGB: Pornografische Schriften

39 Der *Bundesanzeiger* ist ein Amtsblatt der deutschen Bundesbehörden und dient der Veröffentlichung verschiedener amtlicher, gerichtlicher und gesellschaftspolitischer Bekanntmachungen. Die Bundesprüfstelle gibt hierüber offiziell die neuen Indizierungen bekannt, wodurch diese rechtskräftig werden. Herausgeber ist das Bundesministerium für Justiz und Verbraucherschutz.

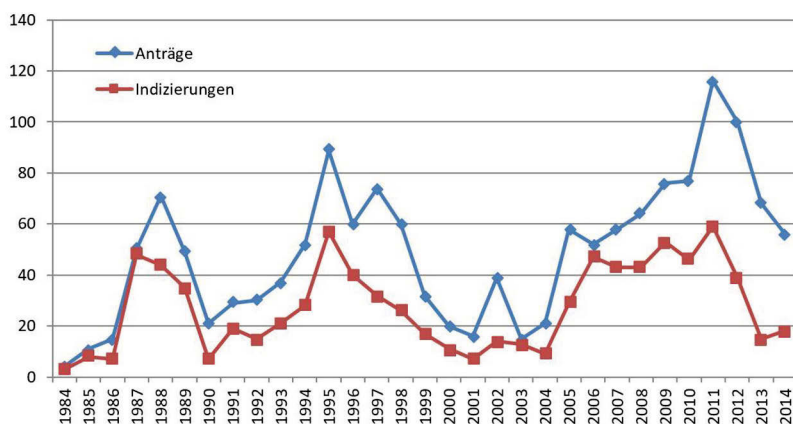
40 Vgl. BPjM, Schwere Jugendgefährdung.

41 Ebd.

Wird eine strafrechtliche Relevanz festgestellt und ein rechtskräftiges Gerichtsurteil gefällt, wird das entsprechende Medium von der BPjM in den Listenteil B bzw. D eingetragen und kann von nun an auch von einem Gericht beschlagnahmt werden. Eine Beschlagnahmung bedeutet, dass das betreffende Medium von der Justiz konfisziert werden kann, wenn eine strafrechtliche Gefährdung vorliegt. Dies ist jedoch nicht immer der Fall und kommt auf die Schwere der Straftat an. Eine Beschlagnahmung geht (zusätzlich zum Werbeverbot) mit einem kompletten Verbreitungsverbot einher. Das beschlagnahmte Medium darf in keiner Weise öffentlich verkauft oder beworben werden. Der Besitz und der Bezug aus dem Ausland sind allerdings nicht strafbar.

Zur besseren Visualisierung der Indizierungspraxis der BPjM innerhalb des hier untersuchten Zeitraums habe ich bei der BPjM die offiziellen Zahlen zu den Anträgen und Indizierungen im Bereich der Computerspiele angefordert und statistisch aufbereitet. Zum Datensatz ist vorab anzumerken, dass es sich um bereinigte Zahlen handelt. Die Bereinigung wurde nötig, da in den offiziellen Zahlen teilweise noch Automaten Spiele und »erotische Bildprogramme« mit aufgeführt wurden. Da diese jedoch nicht zum Untersuchungsgegenstand zählen, wurden sie aus der Statistik entfernt (dies betrifft lediglich die Jahre: 1985, 1986, 1988, 1989, 1991 und 1992). Zudem darf die Darstellung nicht in der Annahme gelesen werden, dass es sich bei den Indizierungsvorgängen um fixe, jährlich abgeschlossene Prozesse handelt. Es kann durchaus sein, dass ein Antrag zu einem bestimmten Spiel erst im nächsten Jahr bearbeitet wurde. Somit kann es in Einzelfällen zu leichten statistischen Verschiebungen kommen.

Abb. 3: Eingegangene Indizierungsanträge und tatsächliche Indizierungen im Bereich der Computerspiele von 1984-2014 (bereinigte Zahlen).



Quelle: Eigene Darstellung. Reale Zahlen und Indizierungsquoten im Anhang.

Die Zahlen lassen erkennen, dass die Indizierungspraxis Anfang der 1980er-Jahre noch sehr restriktiv geprägt war. Bis ins Jahr 1997 hinein führte die überwiegende Zahl an Anträgen auch zu tatsächlichen Indizierungen, was sich auch in den relativ hohen Indizierungsquoten zeigt.⁴²

Ab der zweiten Hälfte der 1990er-Jahre ist sowohl ein Anstieg an Prüfanträgen als auch ein verhältnismäßiger Rückgang an Indizierungen zu sehen. Der Anstieg der Anträge hängt mit dem generellen Wachstum der Spieleindustrie zusammen. Immer mehr Haushalte besaßen nun einen Heimcomputer und Computerspiele begannen sich zunehmend zu verbreiten. Das Feld einer relativ abgeschlossenen Subkultur brach auf und öffnete sich sukzessive für den Massenmarkt.

Mit dem generellen Wachstum des Spielmarktes stieg auch die Zahl der fachjournalistischen Printmedien an. Neue sowie bereits etablierte Fachmagazine erschienen nun in deutlich größerer Auflage, wodurch die Indizierungspolitik der BPjM einer wachsenden Leserschaft näher gebracht werden konnte.⁴³ Die öffentliche Problematierung ihrer Arbeit setzte die damalige BPjS unter zunehmenden öffentlichen Druck, wie beispielsweise die hitzige Debatte um die Indizierung des Spiels *Counter Strike* im Jahr 2002 zeigt.⁴⁴ Interessanterweise weist das Jahr 2002 mit lediglich 35,9 % die zweitniedrigste Indizierungsquote auf. Ob dies jetzt aber unmittelbar mit dem Diskurs um *Counter Strike* zusammenhängt, lässt sich an dieser Stelle nicht sagen.

Nach der Reformierung des Jugendschutzes und der Umstrukturierung der Behörde im Jahr 2003 stieg die Zahl der geprüften Spiele nicht so hoch wie erwartet. Die zusätzliche Möglichkeit der Anregung und der stark erweiterte Kreis der Antrags- und Anregungsberechtigten führten ab 2004 zu lediglich 21 Prüfverfahren, von denen auch nur 9 zu einer Indizierung führten. Erst ab 2006 stieg die Zahl der Prüfungen kontinuierlich an, bis zu ihrem höchsten Wert im Jahr 2011 mit 116 Prüfungen. In diesem Zeitraum führte die Mehrheit der durchgeführten Prüfungen auch zu entsprechenden Indizierungen. So liegt die Indizierungsquote konstant über 50 % und 2006 sogar bei 90,38 %. Dies deutet auf eine deutlich schärfere Indizierungspraxis im Vergleich zu den Vorjahren hin und lässt sich sehr wahrscheinlich auf die breite öffentliche Problematierung violenter Computerspiele im Rahmen der *Killerspiel-Debatte* zurückführen. Die BPjM stand in dieser Zeit unter großem politischen Druck, hart gegen sogenannte Killerspiele vorzugehen. Dieser Negativtrend wird erst ab 2012 unterbrochen. Bis einschließlich 2014 sank die Quote unter 40 %.

Zusammengefasst weisen die Zahlen im Untersuchungszeitraum 1984-2014 eine Indizierungsquote von 56,07 % auf. Von den insgesamt 30 Jahren kann lediglich in 18 Jahren eine Indizierungsquote von über 50 % festgestellt werden. In zehn Jahresabschnit-

42 Die Indizierungsquote meint das prozentuale Verhältnis der eingereichten Anträge und der durchgeführten Indizierungen zueinander. Die realen Zahlen der einzelnen Jahre sind im Anhang nachzulesen.

43 Hierbei handelt es sich um einen Problemdiskurs aus der Spieler*innenperspektive. Die Indizierungspolitik der Bundesprüfstelle wird von vielen Spieler*innen als Bevormundung empfunden, weshalb die Arbeit der BPjS (gerade in den 1990er und 2000er-Jahren) immer wieder von den Fachmagazinen thematisiert wurde. Auch auf Grundlage dieser Berichterstattung avancierte die Bundesprüfstelle zum Feindbild vieler Leser*innen.

44 Vgl. Gamestar: Artikel: »Die Akte Counter Strike« vom 01.06.2002.

ten lag die Indizierungsquote unter 50 % sowie exakt bei 50 % (1992 und 2005). Insgesamt wurden 1.516 Computerspiele auf eine mögliche Jugendgefährdung hin überprüft und davon 850 auch tatsächlich indiziert.

Die statistische Übersicht deckt sich in vielen Punkten mit der historischen Entwicklung des Mediums. Die erste Phase restriktiver Indizierungspolitik der frühen Jahre (1984-1996) wird hier genauso erkennbar wie die wachsende Kommerzialisierung der 1990er, welche ab 1997 in die Phase einer etwas liberaleren Indizierungspolitik mündet. Diese hielt bis 2005 an und ging ab 2006 in eine zweite Phase restriktiver Indizierungspolitik über. Dieser Abschnitt (2006-2011) ist zeitlich kongruent zur *Killerspiel-Debatte*, wodurch diese als mitverantwortlich für die Verschärfung der Prüfpraxis angenommen werden kann. Erst im Übergang der Jahre 2011/2012 zeigt sich ein erneuter Bruch in den negativen Indizierungsquoten. Hierdurch wird in dem Segment 2012-2014 eine zweite Liberalisierungsphase der Indizierungspolitik erkennbar.

5. Zur soziokulturellen Bedeutung von Gewalt

»Im Prinzip kann jeder unter Gewalt verstehen, was er will: Der eine nur offensichtliche Phänomene wie Töten und Schlagen, der andere verbale Phänomene wie Beleidigen, der dritte subtile Phänomene wie Missachtung und Manipulation, der vierte schließlich gesellschaftliche Phänomene wie ungleiche Bildungschancen. Die Konsequenz: man redet und denkt aneinander vorbei, da der Begriff Gewalt so vielfältige Phänomene bezeichnen kann, dass ohne weitere Konkretisierung eine gemeinsame Ausgangslage nicht zu erreichen ist.«¹

Das Zitat von Helga Theunert bringt ein zentrales Problem der Gewaltforschung auf den Punkt. Eine eindeutige Definition des Gewaltbegriffs, die sämtlichen Aspekte in sich vereint, ist schwer festzulegen, da sowohl das Spektrum gewalttätiger Handlungen als auch die jeweiligen Handlungsebenen der Gewaltausübung sehr ausdifferenziert und weitläufig sind. Physische Gewalt unter Schüler*innen ist in Form und Wirkung anders zu erfassen als generelle Ungleichbehandlungen im Bildungssystem, so wie sich gespielte Gewalthandlungen im Film von realer Gewalt im Krieg massiv unterscheiden.

Ist gemeinhin von Gewalt die Rede, so ist damit zumeist eine »absichtsvolle Verletzung von Körpern«² gemeint. Diese Definition lässt bereits bewusste oder unbewusste Assoziationsketten in den Köpfen entstehen, die den Begriff zumeist mit physischen Gewalthandlungen in direkten Zusammenhang stellen. Hierzu gehören beispielsweise Körperverletzungen, Mord, aber auch psychische und strukturelle Gewaltakte, wie beispielsweise das Ausgrenzen von Minderheiten. Gewalt muss also weit mehr sein als die bloße »absichtsvolle Verletzung von Körpern«, denn jede dieser genannten Gewaltformen steht für sich alleine und ist oftmals erst in verschiedenen Kontexten richtig zu

1 Theunert 1996, S. 43.

2 Koloma/Schlichte 2014, S. 36.

deuten. Doch obwohl die Trennlinien in der gesellschaftlichen Bewertung äußerst unscharf und zeitlich variabel sind, scheint eine erste Gemeinsamkeit der verschiedenen Gewaltformen darin zu liegen, dass sie gesellschaftlich überwiegend negativ konnotiert sind. Gewalt erscheint als etwas Diffuses und schwer Greifbares. Etwas, das positiven Handlungen stets entgegenzustehen scheint. Einerseits möchte niemand Opfer von Gewalt werden, andererseits ist mediale Gewalt als Unterhaltungsinstrument omnipräsent. Wie ist also nun die Ambivalenz des Begriffs einzuschätzen und im Rahmen einer wissenschaftlichen Ausarbeitung handhabbar zu machen?

Wie bereits beschrieben, ist Gewalt ein Sozialphänomen, das in allen historischen und zeitgenössischen Gesellschaften vorkommt, jedoch nicht immer direkt als Gewalt bezeichnet wird. Die jeweilige Bewertung von Gewalt ist immer der jeweiligen Auslegung unterworfen, welche wiederum auf institutionellen Ordnungsstrukturen wie Rechtsformen und moralischen Vorstellungen innerhalb der jeweiligen Gesellschaft beruht. Diese kulturellen Deutungspraktiken geben vor, was als Mord, Totschlag oder Verletzung der persönlichen Integrität gewertet wird und inwiefern ein Einsatz von Gewalt legitim sein kann. Die gesellschaftliche Bewertung ist also der wesentliche Faktor, um die Frage nach der gesellschaftlichen Funktion und dem Stellenwert von Gewalt zu beleuchten. Dient sie beispielsweise als abschreckendes Repressivinstrument zur Machtkontrolle und Machterhalt innerhalb eines politischen Systems (bspw. in Autokratien) oder wird sie zu Unterhaltungszwecken eingesetzt (bspw. bei den Gladiatorenkämpfen im antiken Rom)? Sind gewisse Gruppierungen mehr von Gewalthandlungen betroffen als andere (bspw. die Judenverfolgung im Dritten Reich) und wodurch wird Gewalt politisch legitimiert?

Eine allgemein gefasste Definition der *Bundeszentrale für politische Bildung* beschreibt Gewalt als »den Einsatz von physischem oder psychischem Zwang gegenüber Menschen sowie die physische Einwirkung auf Tiere oder Sachen.«³ In dieser Deutung wird der Gewaltbegriff zwar auf Tiere und Objekte ausgeweitet, jedoch beschränkt er sich noch zu sehr auf physische und psychische Gewalthandlungen. Gesellschaftsstrukturelle Gewaltphänomene wie ungleiche Bildungschancen werden hier weiterhin außen vor gelassen.

Inhaltlich etwas weiter gefasst ist die soziologische Perspektive. Gewalt meint hier »den Einsatz physischer oder psychischer Mittel, um einer anderen Person gegen ihren Willen a) Schaden zuzufügen, b) sie dem eigenen Willen zu unterwerfen (sie zu beherrschen) oder c) der solchermaßen ausgeübten G. durch Gegen-G. zu begegnen.«⁴ In dieser Definition werden zwei wichtige Begriffe mit in die Betrachtung einbezogen – Macht und Herrschaft.

Betrachtet man Gewalt als eine Form sozialer Interaktion zwischen zwei oder mehreren Akteuren, so impliziert diese zunächst eine gewisse hierarchische Ordnung. Das heißt, es gibt immer mindestens eine Person, die die Gewalt ausübt und mindestens eine Person, die die Gewalt empfängt.⁵ Der Gewaltbegriff scheint also stets in einer engen

3 Bundeszentrale für politische Bildung: Politiklexikon »Gewalt« auf Bpb.de.

4 Ebd.

5 Ausgenommen ist hier die Gewalt gegen sich selbst, da diese primär ein psycho-pathologisches Phänomen darstellt.

Verbindung mit dem Begriff der Macht zu stehen. Auch der Soziologe Heinrich Popitz greift diesen Zusammenhang auf und führt ihn mit dem Begriff der *Aktionsmacht* weiter aus. Popitz scheidet: »Die direkteste Form von Macht ist die schiere Aktionsmacht: die Macht, anderen in einer gegen sie gerichteten Aktion Schaden zuzufügen, – anderen »etwas anzutun.«⁶ Macht und Gewalt werden über den Begriff der *Aktionsmacht* miteinander in Relation gesetzt und in drei Gruppen schädigenden Handelns unterteilt: »Aktionen zur Minderung sozialer Teilhabe, zur materiellen Schädigung und zur körperlichen Verletzung.«⁷ Psychische Gewalthandlungen scheinen bei Popitz hingegen keine Erwähnung zu finden. Die *Aktionsmacht* erscheint zudem als ein spezifisches Handeln, das keine bestimmten Machtressourcen voraussetzt und somit von jedem zu jeder Zeit eingesetzt werden kann.

»Der Mensch muß nie, kann aber immer gewaltsam handeln, er muß nie, kann aber immer töten [...]. Gewalt überhaupt und Gewalt des Tötens im besonderen ist auch kein bloßer Betriebsunfall sozialer Beziehungen, keine Randerscheinung sozialer Ordnungen und nicht lediglich ein Extremfall oder eine ultimatio (von der nicht so viel Wesens gemacht werden sollte). Gewalt ist in der Tat [...] eine Option menschlichen Handelns, die ständig präsent ist. Keine umfassende soziale Ordnung beruht auf der Prämisse der Gewaltlosigkeit. Die Macht zu töten und die Ohnmacht des Opfers sind latent oder manifest Bestimmungsgründe der Struktur sozialen Zusammenlebens.«⁸

Gewalt ist nach Popitz somit ein ubiquitäres Sozialphänomen, das jeder Gesellschaftsform inhärent ist. Sie ist immer und überall möglich und stellt dadurch für die bestehende Gesellschaftsordnung eine Gefahr dar. Schon Norbert Elias wies in seinem Werk *Über den Prozeß der Zivilisation* darauf hin, dass physische Gewalt staatlich monopolisiert werden muss, damit sie nicht willkürlich stattfinden kann. Diese Monopolisierung der körperlichen Gewalt wirkt auf die jeweilige Gesellschaft zurück und führt hierdurch zu einer Verhaltensänderung, die sich in einer »Dämpfung der spontanen Wallungen«, der »Zurückhaltung der Affekte« sowie einer »Weitung des Gedankenraums über den Augenblick hinaus in die verschiedenen Ursach- und die zukünftigen Folgeketten« manifestiert.⁹ Gewalt kann nun nicht mehr frei ausgeübt werden, weshalb eine potenzielle Ausübung aus Angst vor Sanktionierungen vorher tendenziell eher durchdacht wird, um mögliche Konsequenzen zu vermeiden. Nach Elias führt die Gewaltmonopolisierung auf der Makroebene somit zu einem Selbstzwang auf der Mikroebene.

Diese notwendige Auslagerung der Gewalt auf die Ebene des Staates wird auch in der Herrschaftssoziologie Max Webers thematisiert. Weber bezieht sich hierbei auf die politischen Begriffe der *Staatsgewalt* und der *Gewaltenteilung*. Die Staatsgewalt wird hier als eine Ordnungsmacht verstanden, die durch gezielte Machtausübung das politische und gesellschaftliche System aufrechterhalten soll. Laut Weber ist der Anspruch des Staates auf das Gewaltmonopol zentral und legitim:

6 Popitz 2009, S. 43.

7 Ebd., S. 44.

8 Ebd., S. 57.

9 Elias 1997, S. 322 f.

»Staat ist diejenige menschliche Gemeinschaft, welche innerhalb eines bestimmten Gebietes – dies: das ›Gebiet‹ gehört zum Merkmal – das Monopol physischer Gewalt – für sich (mit Erfolg) beansprucht. Denn das der Gegenwart Spezifische ist: daß man allen anderen Verbänden oder Einzelpersonen das Recht zur physischen Gewalt – nur so weit zuschreibt, als der Staat sie von ihrer Seite zuläßt: er gilt als alleinige Quelle des ›Rechts‹ auf Gewalt. ›Politik‹ würde für uns also heißen: Streben nach Machtanteil oder nach Beeinflussung der Machtverteilung, sei es zwischen Staaten, sei es innerhalb eines Staates zwischen den Menschengruppen, die er umschließt.«¹⁰

Der engen Verknüpfung von Herrschaft und Gewalt ist als Vermittler also auch immer die Macht zwischengeschaltet. Interessant ist hierbei, dass die vorhergegangene Negativkonnotation des Gewaltbegriffs durch die Verstaatlichung des Gewaltmonopols teilweise aufgehoben und dieser dadurch positiv aufgeladen wird. Gewalt darf ausschließlich vom Staat genutzt werden, um sie der willkürlichen Gewalt innerhalb der Bevölkerung entgegenzusetzen und somit die öffentliche Ordnung zu bewahren. Ob Gewalt also nun positiv oder negativ bewertet wird, hängt also auch immer damit zusammen, wer sie ausübt und mit welcher Zielsetzung. So wird Gewalt, die von einzelnen Akteuren ausgeht, in der Regel weniger toleriert als Gewalt, die vom Staat ausgeht, sofern dieser den Schutz der Allgemeinheit in den Fokus stellt und die eigene Monopolstellung nicht als repressives Unterdrückungsinstrument einsetzt.

Es wird deutlich, dass der Gewaltbegriff ständigen gesellschaftlichen Deutungsprozessen unterworfen ist. Da soziokulturelle Diskurse heutzutage hauptsächlich über die Massenmedien ausgehandelt werden, ist eine Erweiterung der soziologischen und politikwissenschaftlichen Perspektive auf Gewalt um eine medienwissenschaftliche Sichtweise unabdingbar. Mit Ausnahme von Personen, die über eigene Gewalterfahrungen verfügen (bspw. weil sie selber Opfer von Gewalthandlungen wurden), ist die persönliche Gewalterfahrung (zumindest was physische Gewalttaten anbelangt) der meisten Menschen in den Industrienationen medial geprägt. Die über die Massenmedien transportierten Gewaltinhalte bilden dabei nie die direkte Realität ab, sondern stellen lediglich konstruierte oder anderweitig aufbereitete Ausschnitte dar. Die Mediengewalt kann dabei gleichermaßen reale Gewaltdarstellungen (bspw. im Rahmen einer Berichterstattung) oder auch rein fiktive Inhalte (Filme, Bücher, etc.) umfassen. So kamen bereits in den Theaterstücken der griechischen Antike Gewalthandlungen vor, diese wurden jedoch erst mit der Verschiebung auf die Ebene der digitalen Informations- und Unterhaltungsmedien zu einem von Zeit und Ort losgelösten und jederzeit (freiwillig) erfahrbaren Phänomen.

Da reale Gewalthandlungen in der westlichen Welt verpönt sind und strafrechtlich verfolgt werden, haftet gerade der *Mediengewalt* stets der Nimbus der faszinierenden und außeralltäglichen Erfahrung an. Die über das jeweilige Medium übermittelte Gewalt wird als Unterhaltung verpackt und jederzeit abrufbar gemacht. Durch die Verlagerung der Gewalt auf die Ebene der Künstlichkeit entsteht für die Rezipient*innen eine

10 Weber 1926, S. 8.

emotionale Distanzierbarkeit, die es erlaubt, auch grausame Gewalt als lediglich fiktiv zu erkennen und dementsprechend bewerten zu können. Die Gewaltdarstellungen erscheinen so von der eigenen Alltagswelt weit entfernt und können hierdurch als unterhaltsam wahrgenommen werden. Die persönliche Gewaltwahrnehmung verschiebt sich so von der realen auf die mediale Bewertungsebene.

Die Kommunikationswissenschaftler Hans Martin Kepplinger und Stefan Dahlem haben verschiedene Formen medialer Gewalt untersucht und nehmen darin eine Unterteilung in *reale und fiktive* sowie *natürliche und künstliche* Gewalt vor. Während die Begriffe *reale* und *fiktive Gewalt* allgemein zwischen inszenierten und realen physischen oder psychischen Schädigungen unterscheiden, bezieht sich die *natürliche und künstliche* Gewalt auf fiktionale Inhalte. Hierbei geht es um den Grad an Realismus in der dargestellten Gewalt und in welcher Form diese dem Betrachter dargeboten wird. *Natürliche Gewalt* ist demnach eine Form der Inszenierung, die sich versucht möglichst nah an realer Gewalt anzulehnen, um diese möglichst authentisch zu vermitteln. Reale Gewaltinhalte werden demnach adaptiert und auf das jeweilige Medium übertragen. Beispiele hierfür sind Filme, die drastische Gewaltdarstellungen beinhalten und dabei keine abstrahierenden Elemente wie Ironisierungen oder gezielte Übertreibungen einbinden.¹¹

Der Terminus *künstliche Gewalt* beschreibt genau diese überspitzte und somit distanzierende Mediengewalt. Durch die realitätsferne Darstellung von Gewalt (zum Beispiel durch den Einsatz von Humor oder Überzeichnungen) wird die eigentliche Gewalt verfremdet und für die Zuschauer*innen zugleich abstrahierbarer. Eine emotionale Distanzierung ist dadurch einfacher und Gewalt kann problemloser als Unterhaltung akzeptiert werden.¹² Wird im Film beispielsweise auf jemanden geschossen und er fliegt nach dem Einschlag der Kugel zehn Meter nach hinten, ohne dabei zu bluten, ist dies für die Betrachter*innen wesentlich erträglicher als, wenn der Betroffene unter realen Bedingungen qualvoll verbluten würde. Die Typisierung von Kepplinger und Dahlem lässt sich auf alle medialen Gewaltdarstellungen übertragen und kann daher auch bei der weiteren Unterscheidung von Gewaltinhalten im Computerspiel hilfreich sein.

11 Beispielsweise die Filmreihen *Hostel* oder *Saw*.

12 Vgl. Kepplinger/Dahlem 1990, S. 384.

6. Computerspielgewalt – Eine Eingrenzung

Nachfolgend soll näher auf den Begriff der Computerspielgewalt eingegangen und dargelegt werden, wie diese in Relation zur realen Gewalt betrachtet werden kann. In der späteren Analyse von Computerspielgewalt soll diese theoretische Eingrenzung helfen, die vielfältigen Darstellungsformen entsprechend einordnen zu können.

6.1 Das Klassifizierungsproblem violenter Spielinhalte

Wie lässt sich Computerspielgewalt wissenschaftlich untersuchen, wenn bereits der Gewaltbegriff aufgrund seiner definitorischen Weitläufigkeit und historischen Wandelbarkeit so schwer zu fassen ist? Um auf diese Frage eine zufriedenstellende Antwort zu erhalten, bedarf es zunächst einer systematischen und auf das Forschungsfeld gezielt ausgerichteten Eingrenzung des Gewaltbegriffs.

Wie im Theorieteil bereits thematisiert, kann eine zu weite oder zu enge Fassung der Arbeitsdefinition zu einem verzerrten Ergebnis in der Auswertung führen. Ein Beispiel ist die Studie *Violentelementsincomputergames. An analysis of games published in Denmark* der beiden dänischen Wissenschaftler Lisbeth Schierbeck und Bo Carstens. Diese haben 338 Computerspiele auf gewalthaltige Inhalte hin untersucht. Im Fazit stellten sie fest, dass 53 % der Spiele violente Inhalte aufwiesen. Dieses Ergebnis ist gemessen an sämtlichen in einem Jahr erschienenen Spielen ein relativ hoher Wert, bedenkt man, dass in diesem Zeitraum auch viele Spiele für Kinder sowie spielerische Lernsoftware auf dem Markt erscheinen. Richtet man den Blick nun auf Schierbecks und Carstens Arbeitsdefinition von Gewalt, wird das Ergebnis um einiges klarer. Gewalt meint hier: »[...] actions only slightly related to striking and shooting are also included.«¹ Erweitert man objektiv nachweisbare Gewalthandlungen (also das absichtliche physische oder psychische Verletzen Anderer) um weniger ernsthafte Handlungen, die vielleicht nur Gewalthandlungen andeuten sollen, kann dadurch die Anzahl an vermeintlich gewalthaltigen Spielen beträchtlich anwachsen. Natürlich kann das Schlagen mit einer Schaumstoffkeule als »slightly related« zum Schlag mit einem Baseballschläger oder

1 Schierbeck/Carstens 2000, S. 128.

das Schießen mit einer Spielzeugpistole als »slightly related« zum Abfeuern einer echten Projektilwaffe bezeichnet werden, aber ein aussagekräftiges Forschungsergebnis wird dadurch nicht produziert.

Bei einer derart weit gefassten Definition muss ein Spiel also schon weitgehend frei von Konflikten oder kompetitiven Handlungen sein, damit es nicht als gewalthaltig eingestuft wird. Zudem sagt die Studie nichts über die Qualität der Gewalt aus, da hierin nur dichotom in Gewalt/Nicht-Gewalt unterschieden sowie sämtliche nicht-physische Gewalthandlungen komplett ausgeklammert werden. Statt einer zu weit gefassten Gewaltdefinition benötigen wir also ein Instrumentarium, das möglichst viele Gewaltformen abdeckt, sie bei Bedarf aber auch differenziert darzustellen vermag.

Wenn wir also Gewalt im Computerspiel unter der Prämisse des »absichtsvollen Verletzens« weiter eingrenzen, dann ist im nächsten Schritt zu klären, auf welche Formen von Verletzungen der Fokus gelegt werden soll. Schießen die Spieler*innen im Rahmen eines First-Person Shooters auf gegnerische Spielfiguren, dann ist das eine simulierte Gewalthandlung, weil die spezifische Handlung des Schießens darauf abzielt, die anderen Spielfiguren (im Rahmen des Regelwerks) zu verletzen oder zu töten. Wenn die bekannte Videospieldfigur *Super Mario* nun aber einem Gegner innerhalb einer bunten und kindgerecht dargestellten Spielwelt auf den Kopf springt, um diesen auszuschalten, ist das dann auch als eine Gewalthandlung zu bewerten?

Beide Handlungen haben das Ausschalten eines Gegners zum Ziel, jedoch ist die eine eindeutiger als Gewalttat zu erkennen als die andere. Abseits der unterschiedlichen narrativen Einbettungen (bunte Comicwelt versus Kriegsschauplatz) muss objektiv eingestanden werden, dass in beiden Beispielen gewaltsames und absichtsvolles Handeln als Mittel der Konfliktbewältigung eingesetzt wird. Weder *Super Mario* noch der Soldat im Shooter haben die Möglichkeit, ihre Gegner mit friedlichen Mitteln außer Gefecht zu setzen, da die Programmcodes beider Spiele diese Option nicht vorsehen. Folglich muss es sich im Kern um eine spezifische Form artifizierlicher Gewalt handeln, da sie rein künstlich und vom Spiel selbst determiniert ist.² Die Formulierung »artifizielle Darstellung fiktionaler personaler Gewalt«³ beschreibt Gewalthandlungen im Computerspiel am besten, da hierin alle relevanten Aspekte Erwähnung finden. Sowohl *Super Mario* als auch der Soldat wenden ausschließlich personelle Gewalt an, welche gänzlich in fiktive Erzählsammenhänge eingebunden sind. Der grundlegend artifizielle Charakter der verübten Gewalt ergibt sich dabei aus der ludo-narrativen Einbettung sowie der übergeordneten Tatsache, dass überhaupt erst spezifische Hardware (Computer, Spielkonsole, Fernseher) benötigt wird, um die Gewalthandlungen ausüben zu können. Die sowohl in *Super Mario* als auch im First-Person Shooter gezeigte Gewalt kann auf audiovisueller Ebene somit zwar identisch zu realen Gewalthandlungen sein, jedoch lösen die artifiziiellen Begleiterscheinungen diese Gleichsetzbarkeit schnell auf.

Ein weiteres wichtiges Unterscheidungsmerkmal ergibt sich aus der Gewalthandlung selbst. Zwar stellen alle artifiziiellen Gewaltdarstellungen Abbilder realer Gewalt dar, aber egal wie übertrieben, ironisiert oder fiktionalisiert Gewalt auch inszeniert

2 Die Handlungen basieren allesamt auf fiktiven und vom Spiel berechneten Figuren und sind daher als komplett künstlich einzustufen.

3 Jahn-Sudmann/Schröder 2010, S. 19.

sein mag, sie bleibt in der Regel folgenlos. Der tiefsitzende Schrecken, der durch reale Gewalt bei den Betroffenen ausgelöst wird, bleibt im Spiel ebenso ausgeklammert wie ihre physischen Folgen. So können die Spieler*innen in gewissen Spielen zwar hochgradig violente Handlungen ausführen, in der realen Welt wird jedoch niemand einer Verletzungsgefahr ausgesetzt. Bereits die Art und Weise der Medienrezeption (bspw. im gemütlichen Wohnzimmer) negiert bereits vorab jegliches Bedrohungs- oder Angstempfinden, wodurch der eigentliche Charakter der Gewalt auf eine gänzlich andere Wahrnehmungs- und Bewertungsebene verschoben wird.

Das Spielen eines Computerspiels kann somit als ein semiotischer Kommunikationsprozess zwischen Mensch und Maschine verstanden werden, der gleichermaßen audio-visuelle und interaktive Rückkopplungsprozesse umfasst. Auf diese wechselseitige Beziehung zwischen Spieler*in und Computerspiel soll nachfolgend näher eingegangen werden.

6.2 Real vs. ludisch-virtuell

Obwohl wir in einer Phase des Friedens leben, kennen alle die Bilder von explodierenden Autos, Schusswechseln in den Straßen und sterbenden Menschen. Wir haben detaillierte Vorstellungen von verschiedensten Formen gewalttätiger Handlungen im Kopf. Dieses umfangreiche Wissen über das Verletzen anderer Menschen stammt in erster Linie aus dem Kino, dem Internet, dem Fernsehen oder auch dem Computerspiel. Und all diesen Medien ist gemein, dass Gewalt zur Unterhaltung eingesetzt wird. Während die Rezipient*innen im Kino, Internet und Fernsehen jedoch auf eine rein passive Zuschauerrolle beschränkt sind, lädt das Computerspiel dazu ein, aktiv an den dargestellten Inhalten teilzuhaben. Diese Interaktivität stellt das primäre Merkmal des Mediums dar und ist zugleich der Hauptgrund, weswegen es in der Vergangenheit immer wieder zu kontroversen Auseinandersetzungen um eine mögliche Gefährdung durch Computerspiele gekommen war. Da Interaktionen in virtuellen Welten in der Regel bloße Spiegelungen und Modifikationen der realen Welt darstellen, ergibt sich nun die Frage, welche Formen und Funktionen Gewalt im Computerspiel annehmen kann und inwiefern sich daraus konkrete Überschneidungen beider Räume ergeben.⁴

Der Frage nach möglichen Zusammenhängen zwischen realer und virtueller Gewalt sind die Medienpädagogen Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr wissenschaftlich nachgegangen. In ihren Untersuchungen gehen beide von einem soziologisch geprägten Gewaltbegriff aus, welcher explizit auf Macht- und Herrschaftsaspekte rekurriert.

»Der Begriff ›Gewalt‹ geht eng mit ›stark sein‹ und ›beherrschen‹ einher. Gewalt hat etwas mit Machtausübung und Herrschaft zu tun. Damit geht einher, dass Macht bzw. Herrschaft sich auf Einzelne oder Gruppen negativ auswirkt. Diese Merkmale

4 Das Spiel erfindet nichts Neues, sondern kopiert und modifiziert lediglich Elemente der realen Welt. Sprache, Werte, Normen und Alltagserfahrungen werden in die Virtualität übernommen und generieren hierdurch für die Rezipient*innen Wiedererkennungswerte.

gelten ausschließlich für die reale Welt: Es muss sich um reale Macht handeln, und die negativen Wirkungen müssen sich real an anderen Menschen zeigen.«⁵

Bei ihrer Auswertung des Kampfspiels *Virtua Fighter 2*⁶ stellen Fritz und Fehr jedoch fest, dass sich der gewählte Gewaltbegriff nur sehr bedingt auf virtuelle Räume übertragen lässt.

»VIRTUAL FIGHTER 2 [sic!] spielt sich jedoch nicht in der realen Welt ab, sondern in der virtuellen. Die Ausübung von Macht durch Erlernen und Anwenden von Kampf-techniken verbleibt im Virtuellen. Und auch die Wirkungen im Rahmen des Spiels sind keinesfalls Elemente der realen Welt, sondern gehören einer anderen Welt an. Insofern geht es bei Virtual Fighter nicht um Gewalt, sondern, wie der Name des Spiels es schon sagt, um etwas, das man vielleicht virtuelle Gewalt nennen könnte. Es besteht eine Ähnlichkeitsbeziehung zwischen der realen Gewalt im Kampfsport und dem Geschehen auf dem Bildschirm, in das der Spieler handelnd einbezogen ist. Die Ähnlichkeit ist hergestellt; sie ist eine Konstruktionsleistung des menschlichen Gehirns, das in der Lage ist, zu ergänzen und hinzuzudenken, was der virtuellen Welt im Vergleich zur realen fehlt, um so in der Virtualität ein emotionales Erleben zu erreichen, das der Spieler wünscht: Das Gefühl von Macht durch virtuelle Entfaltung aggressiver Impulse.«⁷

Der Begriff der *virtuellen Gewalt* ist bei Fritz und Fehr nur indirekt mit der realen Gewalt verbunden. Die simulierten Gewalttaten bleiben virtuell und stellen in dieser Form lediglich eine Übertragung aggressiver Impulse auf virtuelle Szenerien dar. Die von den Rezipient*innen wahrgenommene Gewalt ist lediglich einer kognitiven Transferleistung geschuldet, die eine Ähnlichkeit in der Wahrnehmung von realer und virtueller Gewalt herstellt. Die Spieler*innen sehen und erkennen die Gewalt als solche und führen diese im Rahmen des vom Spiel vorgegebenen Regelwerks aus, wobei die eigenen Aggressionen in die virtuelle Welt projiziert werden.

Dieser Deutungszusammenhang entspricht der sogenannten *Katharsisthese*⁸. Diese geht davon aus, dass Spieler*innen das Spielen als eine Art Kompensationshilfe einsetzen, um im Alltag angestauten Unmut abzureagieren und sich auf diesem Wege schnell Erfolgserlebnisse zu verschaffen, die im realen Leben vielleicht nicht so häufig auftreten. Als vorherrschende Motive für das Ausleben von *virtueller Gewalt* sehen Fritz und Fehr im Grunde dieselben Motive als gegeben, die auch für die reale Gewalt gelten. Durch die kognitive Verknüpfung von realen Sachverhalten mit virtuellen Spielhandlungen verkörpert die *virtuelle Gewalt* die Realisierung von Bedürfnissen nach Macht, Herrschaft und Kontrolle⁹:

5 Vgl. Fritz/Fehr 2003.

6 Das 1995 von Sega veröffentlichte Fighting Game wird von Fritz und Fehr fälschlicherweise als »*Virtual Fighter*« bezeichnet.

7 Ebd.

8 Vgl. Kunczik/Zipfel 2006, S. 303-305.

9 Vgl. Fritz/Fehr 2003, S. 54f.

»Warum sind Macht, Kontrolle und Herrschaft wesentliche Motive, die von Bildschirmspielen angesprochen werden? Man könnte schlicht antworten: Nur von diesen Motivkonstellationen haben sich die Spieler ansprechen lassen. [...] Hier gewinnen sie einen Spielraum, in dem sie das Bewusstsein haben dürfen, kontrollieren zu können, Macht und Herrschaft auszuüben. Die Spieler nutzen Bildschirmspiele zwar als Mittel gegen Langeweile und mangelnde Anregungen in ihrer Lebenswelt. Im Wesentlichen dienen die Spiele jedoch zur »Selbstmedikation« gegen Misserfolgsängste, mangelnde Lebenszuversicht und gegen das Gefühl, ihr eigenes Leben nicht beherrschen und kontrollieren zu können.«¹⁰

Nach Fritz und Fehr ist das Ausüben *virtueller Gewalt* also immer vor dem Hintergrund eines den Spieler*innen inhärenten Wunsches nach Kompensation der eigenen Lebenssituation zu lesen. Computerspielgewalt fungiert quasi als ein Motor, der über das interaktive Handeln im Medium kathartische Effekte auszulösen vermag. Problematisch bei diesem Erklärungsansatz erscheint jedoch die Generalisierung, die Fritz und Fehr vornehmen. Der Wunsch nach Macht, Herrschaft und Kontrolle mag möglicherweise ein Teilaspekt der Spielmotivation sein, jedoch impliziert diese Perspektive einen Fatalismus, der konstruktive Sozialbeziehungen und andere kreativschaffende Aspekte in Computerspielen gänzlich ausklammert und den Akt des Spielens dadurch auf das Motiv der »mangelnden Lebenszuversicht« reduziert.

Während Fritz und Fehr Computerspielgewalt aus der Perspektive einer Mensch-Maschine-Interaktion betrachten, bleibt die Frage nach der Spezifik virtuellsimulierter Gewalt von beiden nur oberflächlich beantwortet. Einen alternativen Ansatz bieten Andreas Jahn-Sudmann und Arne Schröder:

»Gewalt findet im Spiel auf einer symbolischen Ebene statt. Der Spielende führt eine konfigurative Handlung aus, die die Darstellung oder Simulation eines Ereignisses auf dem Spielfeld veranlasst. Die symbolische Ebene umfasst jedoch nicht nur die Darstellung, sondern auch die Regeln des Spiels. Auf der Ebene des Programmcodes und der Spielzustände findet keine Gewalt statt, nichts wird zerstört oder beschädigt. Wohl aber werden Regeln angewandt, die im Sinne der Simulation die Folgen des Ereignisses auf der Handlungsebene repräsentieren sollen (z. B.: wenn eine Figur in den Zustand ›tot‹ wechselt, dann darf sie sich nicht mehr bewegen). Sofern diese Regeln der Simulation gewaltsamer Handlungen dienen, ermöglichen sie einen spielerischen Umgang mit einer bestimmten Form der Gewalt. Diese unterscheidet sich nicht nur von realer Gewalt erheblich in ihren Bedeutungen, Motiven und Konsequenzen, sondern auch von der fiktiven Gewaltdarstellung in Kino und Fernsehen, in der Gewalt konsumiert wird, ohne dass das Publikum über eine Eigenverantwortlichkeit am Dargestellten reflektieren muss. Die ‚gaming situation‘ erzeugt hier in der Verbindung von Regeln, die Gewaltfolgen simulieren, mit Symbolen, die Gewalthandlungen repräsentieren, ein spezifisches Phänomen: die ludische Gewalt.«¹¹

10 Fritz 2004, S. 213.

11 Jahn-Sudmann/Schröder 2010, S. 29-30.

Das Konzept der *ludischen Gewalt* sieht violente Spielinhalte in erster Linie als Repräsentationen physischer Gewalt, die ausschließlich auf Grundlage der vom Spiel vorgegebenen technischen Grenzen erfolgen kann. Das Spiel simuliert im Rahmen seines Regelwerks¹² bestimmte Situationen, die den Spieler*innen über symbolische Visualisierungen übermittelt werden. Diese decodieren die übermittelten Informationen im Rahmen des Kontextes und führen dementsprechend eigene Handlungen aus. Wenn die Spielhandlung die Spieler*innen beispielsweise in den Kontext einer Polizeieinheit einbindet, die von Terroristen angegriffen wird und das Spiel ihnen eine Waffe zur Verfügung stellt, so wissen diese intuitiv, dass sie das Feuer erwidern können und sollen. Man muss vorher nicht tatsächlich in einer Polizeieinheit gedient haben, um die symbolischen Vorgaben derart decodieren zu können. Wenn die Spieler*innen nun das Feuer auf die Terroristen eröffnen und diese töten, wissen sie trotzdem, dass sie diese Figuren nicht wirklich getötet haben, sondern sich nur deren symbolische Darstellungsform geändert hat. Sofern es das Ziel des Spiels war, die terroristische Bedrohung so schnell und effizient wie möglich aufzuhalten, wird dies von den Spieler*innen nicht als eine tatsächliche Verhinderung eines Terroranschlags bewertet, sondern als eine zeitlich und räumlich begrenzte Spielsituation, die es so gut wie möglich zu meistern gilt. Haben die Spieler*innen das Gefühl, unzufrieden mit dem eigenen Ergebnis zu sein, so kann das Spiel jederzeit neu geladen und exakt die gleiche Situation wiederholt werden. Dementsprechend wird auch ein *Kill*¹³ von den Spieler*innen nicht als eine tatsächliche Gewalthandlung wahrgenommen, sondern durch die abstrahierte Präsentation des Spiels als ein Teilerfolg im Rahmen des vorgegebenen Regelwerks – vergleichbar mit einem Tor im Fußball. Manuel Ladas kommt in seiner Untersuchung zur Präferenz von Gewaltspielen zu dem Schluss, dass »Gewalt in Computerspielen offensichtlich einen vollkommen anderen Sinn verfolgt als ›reale Gewalt‹. [...] Virtuelle Gewalt wird ästhetisiert, empathiefrei und rein funktionalistisch (zum Zwecke des ›Weiterkommens‹ im Spiel) wahrgenommen und genutzt, soll und kann aber nicht schädigen.«¹⁴.

Die *ludische Gewalt* betrachtet Gewalt im Computerspiel als eine Spielform, die ausschließlich auf einer symbolischen Ebene stattfindet und den Rahmen des Spiels nicht verlässt. Die simulierten Gewaltfolgen sind stets an das technische und narrative Reglement des Spiels gebunden und werden den Spieler*innen über Symbole vermittelt, die diese selbstständig interpretieren müssen. Durch diese an das Individuum gekoppelte Chance, zu unterschiedlichen Deutungen zu gelangen, entsteht in der Bewertung der vermittelten Gewaltdarstellungen eine Offenheit für weiterführende Bedeutungen, Motive und Konsequenzen.

Obwohl die *ludische Gewalt* und das Konzept der *virtuellen Gewalt* zunächst sehr unterschiedliche erscheinen, kann bei genauerer Betrachtung festgestellt werden, dass beide Konzepte sich nicht zwingend gegenseitig ausschließen, sondern sich in ihren

12 Hiermit sind sowohl technische als auch narrative Vorgaben innerhalb eines Spiels gemeint, die den Handlungsrahmen der Spieler*innen eingrenzen (bspw. die Spielmechanik oder Siegbedingungen).

13 Ein im Gaming gebräuchlicher Terminus für den erfolgreichen Abschuss einer gegnerischen Spielfigur.

14 Ladas 2002, S. 323.

Perspektiven sogar ergänzen können. Während die subjektübergreifende Betrachtung der *virtuellen Gewalt* mit realweltlichen Aspekten (wie dem Wunsch nach Macht, Kontrolle und Herrschaft) als Erklärungsansatz für die eigentliche Motivation der Spieler*innen zum Konsum von Gewaltspielen herangezogen werden kann, dient die semiotische Perspektive dem näheren Verständnis von Spiel-Spieler*in-Beziehungen.

7. Methodik – Forschungsdesign, Datenerhebung und Auswertung

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1 Nohr 2010, S. 7.

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

7.1 Das Kokonmodell – Theoretische Grundlagen des Analysemodells

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

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

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

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

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

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

2 Schetsche 2008, S. 48f.

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

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

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

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

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

3 Ebd., S. 49.

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

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

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

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

4 Ebd., S. 107.

5 Ebd., S. 44.

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

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

7.2 Die Problemmusteranalyse

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

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

6 Ebd., S. 45.

7 Ebd.

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

9 Oevermann 2001, S. 38.

10 Schetsche 2008, S. 44.

an den individuellen Alltag in subjektive Deutungsmuster umgewandelt wird. Hierdurch können grundlegende und (relativ) unverfälschte Informationen über den Prozess einer Problemkonstituierung, den Beginn einer möglichen Problemkarriere sowie akteurspezifische Deutungs- und Problemmuster erlangt werden.¹¹

Nachfolgend soll das Konzept einer Problemmusteranalyse vorgestellt werden, das einen verstärkten Fokus auf die argumentative und strukturelle Einbindung von Problemwissen legt.

7.2.1 Struktur von Problemmustern

Michael Schetsche argumentiert, dass sich Problemmuster idealtypischerweise aus sieben Wissensselementen zusammensetzen:

- 1) Ein Problemname (ein Name, der das Problem eingängig benennt)
- 2) Ein Erkennungsschema (mit Prioritätsattributen versehen)
- 3) Eine Problembeschreibung
- 4) Eine Bewertung (Negativwertung aufgrund impliziter oder expliziter Bewertungsmaßstäbe)
- 5) Generelle Bekämpfungsvorschläge
- 6) Konkrete Handlungsanleitungen für den Umgang mit dem Problem im Alltag
- 7) Affektive Bestandteile (emotionale Aufladung des Sachverhalts)

Diese sieben Wissensselemente können in der methodischen Praxis als ein deduktives Kategoriensystem fungieren, das eine inhaltsanalytische Auswertung des Quellenmaterials erlaubt. Im empirischen Teil dieser Arbeit nehmen diese Kategorisierungen eine wichtige Funktion ein, indem diese auf den vorher systematisch reduzierten Quellenkorpus angewandt werden. Die hierdurch offengelegten argumentativen Strukturen sollen Aufschluss über die kontextuellen Einbettungen der jeweils verwendeten Problem- bzw. Deutungsmuster geben.¹² Jede der vorher ausgewählten Schriftquellen wird dieser inhaltsanalytischen Methode unterzogen.¹³ Eine Übersicht fasst abschließend alle ermittelten Wissensselemente zusammen und stellt diese einander gegenüber.

11 Bei der Auswertung des Quellenmaterials ist zu beachten, dass die Vermittlung von Problemwissen immer nur in der Form erhoben werden kann, in der es auch medial verbreitet wurde. Alternatives Problemwissen, das von einzelnen Akteuren vertreten wird, aber keinen oder nur einen eingeschränkten Zugang zum öffentlichen Diskurs hat, lässt sich auch in einer Problemmusteranalyse nur begrenzt erfassen.

12 Zur besseren Verständlichkeit der verwendeten Terminologie muss hier angemerkt, dass die Begriffe *Problemmuster* und *Deutungsmuster* (in Bezug auf den gesamten Quellenkorpus) getrennt voneinander betrachtet werden sollten. Da u. a. auch fachjournalistische Artikel ausgewertet werden, die möglicherweise keine Problematisierungen des jeweiligen Computerspiels enthalten, kann hier nicht generalisierend von *Problemmustern* gesprochen werden. Schetsche betont, dass es sich bei *Problemmustern* vielmehr um einen »Subtypus« der *Deutungsmuster* handelt (Schetsche 2008, S. 108).

13 Siehe Abschnitt 7.4.3 »Auswahlkriterien für das Quellenmaterial und den Untersuchungszeitraum«.

Ein Problem, auf das auch Michael Schetsche in seinen Arbeiten zur Kaufsucht, Internetsucht oder zum Satanisch-rituellem Missbrauch zu sprechen kommt, ist der Umstand, dass sich Wissensselemente nicht immer einzelnen Kategorien zuordnen lassen¹⁴. Die Aussage »500.000 Deutsche sind kaufsüchtig«¹⁵ ließe sich beispielsweise der Kategorie *Problembeschreibung*, aber auch den *affektiven Bestandteilen* zuordnen. Diese möglichen Mehrfachdeutungen dürfen während der Auswertung nicht verloren gehen, indem sie nur einseitig betrachtet und dargestellt werden. Die Frage ist nun also, wie sich spezifisches Problemwissen bestmöglich erheben und nachzeichnen lässt, ohne dass Informationen verloren gehen oder Überschneidungen einzelner Wissensselemente zu interpretativen Verzerrungen führen?

Als ein möglicher Lösungsansatz soll hier eine verstärkte Betrachtung der Einbindung problematisierender Wissensselemente in die Argumentationsstruktur des Quellenmaterials vorgeschlagen werden. Eine bloße Zuordnung problematisierender Wissensselemente in ein deduktives Kategorienmodell ermöglicht zwar eine anschließende Überführung in übergeordnete Problem- bzw. Deutungsmuster, versteht diese dabei aber lediglich als kleine Teilausschnitte innerhalb einer Problemkarriere. In Schetsches *Kokonmodell* stellen Problemmuster nur eine von mehreren Stufen¹⁶ in einer Problemkarriere dar, nämlich die *erste Problematisierung* eines sozialen Sachverhalts durch einen *primären Akteur*¹⁷. Verstehen wir Problemmuster aber nur als einen Teilbereich innerhalb einer ganzen Problemkarriere, besteht die Gefahr, argumentative Details innerhalb dieser »ersten Problematisierungen« zu übersehen. Zwei spezifische Fragestellungen zur argumentativen Einbindung von Problemwissen sind hierbei ganz besonders betroffen: Wie ist Problemwissen bzgl. eines sozialen Sachverhalts strukturell gegliedert und inwiefern wirken institutionalisierte bzw. subjektive Deutungsmuster des Bewertenden auf die Problematisierung des Sachverhalts ein? Hierzu möchte ich nachfolgend zwei zusätzliche Modelle vorschlagen, die auf Schetsches Ausführungen zur Struktur von Problemmustern aufbauen, und deren empirische Analyse methodisch erweitern.

7.2.2 Problemkomplexe und Bewertungselemente – Zwei Analysemodelle

7.2.2.1 Problemkomplexe ersten und zweiten Grades (PK1 und PK2)

Die Frage nach der strukturellen Gliederung von Problemwissen innerhalb einer Problematisierung (als Grundlage eines Problemmusters) umfasst in ihrer Wesenheit mehrere Unterfragen: Welches Problemwissen ist wie umfangreich in die Problematisierung eingebunden? Lassen sich thematische Schwerpunkte oder spezifische Ordnungsmuster darin erkennen? Um diese Fragen zu beantworten, bedarf es einer tiefgehenden Analyse der Problematisierungsstruktur, die zwar von Schetsches sieben idealtypischen Wissensselementen ausgeht, diese jedoch um die Betrachtung ihrer Einbindungen in übergeordnete Ordnungsstrukturen erweitert.

14 Vgl. Schetsche 2008, S. 111-119.

15 Vgl. Ebd., S. 122 f.

16 Vgl. Grafik »Entstehung eines sozialen Problems« in Schetsche 2008, S. 50.

17 Vgl. Schetsche 2008, S. 50 und 108.

Hierzu ein kurzes Beispiel: Nehmen wir einmal an, in einem medizinischen Sachartikel wird die pauschale Behauptung »Alkoholismus schadet dem Körper schwer und zerstört dadurch das Leben der Betroffenen« in den Raum gestellt. Die zentrale Aussage wird in dem Artikel durch verschiedene Argumente untermauert (bspw. durch spezifische Folgeerkrankungen oder etwaige Auswirkungen auf das soziale Umfeld der Betroffenen). Jedes dieser Argumente stellt dabei einen eigenen *Problemstrang* dar, der sich wiederum aus problematisierenden Wissensselementen zusammensetzt, die die zentrale Aussage inhaltlich stützen und zugleich thematisch unterteilen. Mithilfe der Wissensselemente lässt sich das Problem »Alkoholkonsum« beschreiben (Problembeschreibung), allgemein erkennbar machen (Erkennungsschema) oder mit einem Problemnamen (»Alkoholsucht«) sowie anderweitigen affektiven Bestandteilen (»Wie schützen wir unsere Kinder?«) versehen. Die thematischen Unterteilungen erfolgen hingegen auf Grundlage der jeweiligen Einbindung des Problemwissens in eine inhaltlich abgegrenzte Problembeschreibung. Problemwissen, welches die Gefahren einer drohenden Leberzirrhose durch Alkoholismus darstellt, ist demnach thematisch abgrenzbar zu Problemwissen, welches sich auf die Folgen einer Co-Abhängigkeit bezieht.

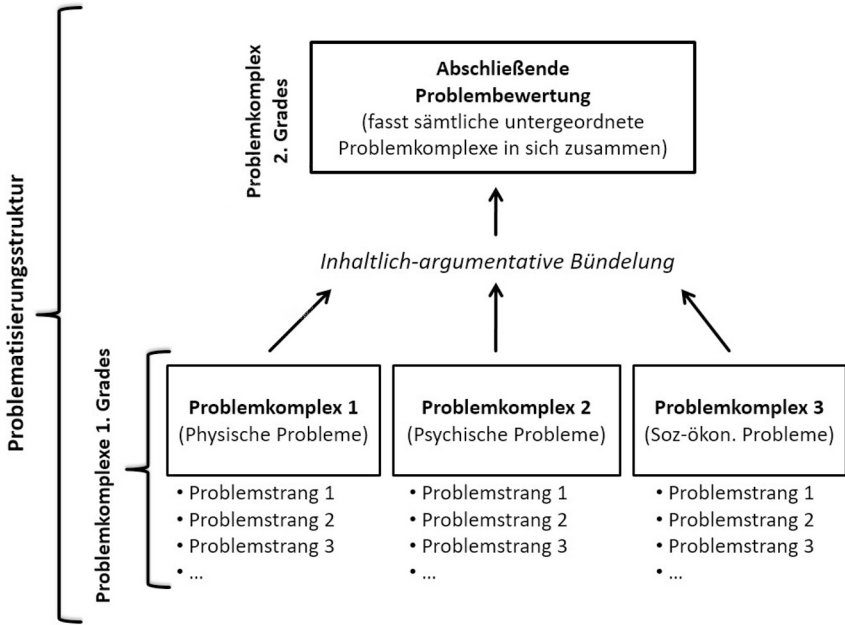
Allgemein sind Problemstränge als thematisch voneinander abgrenzbare Argumente (in der Regel Behauptungen und Belege) zu verstehen, welche sich aus variierenden Wissensselementen zusammensetzen und spezifische Negativ-Facetten des übergeordneten Problemthemas beschreiben. Dabei können sie sowohl inhaltlich als auch quantitativ auf die Problemwahrnehmung der Rezipient*innen einwirken. Nicht mehr nur der Inhalt eines einzelnen Problemstrangs (Leberzirrhose, Co-Abhängigkeit), sondern auch die Summe aller Problemstränge verleiht dem behandelten Problemthema eine zusätzliche Wichtigkeit. Je mehr »Nachteile« beschrieben werden, desto schwerwiegender erscheint das Problem.

Obwohl Problemstränge thematisch zunächst einmal für sich allein stehen können, lassen sie sich in einer Problematisierung doch häufig zusammenführen. Dies geschieht, wenn verschiedene Problemstränge einen übergeordneten Themenkomplex behandeln. In unserem Beispiel Alkoholismus lassen sich die einzelnen Problemstränge in drei übergeordnete Themenkomplexe zusammenfassen – den physischen, psychischen und sozioökonomischen Negativ-Folgen des Alkoholismus. Eine analytische Unterteilung erfolgt nun nicht mehr ausschließlich auf Grundlage einer Kategorisierung idealtypischer Wissensselemente, sondern fokussiert verstärkt deren Einbindung in eine übergeordnete Problematisierungsstruktur. Hierdurch wird erstmals eine strikt hierarchische Problematisierungsstruktur erkennbar (siehe Abb. 4).

Um die argumentativen Bündelungen von Problemsträngen (samt inhärenter Wissensselemente) inhaltsanalytisch besser verstehen und ihre hierarchischen Einbindungen in die allumfassende Problematisierungsstruktur adäquat beschreiben zu können, möchte ich an dieser Stelle den Begriff der *Problemkomplexe* einführen.

Problemkomplexe fassen thematisch-unterscheidbare Problemstränge zusammen. Gemessen am Beispiel des Alkoholismus lassen sich die Problemstränge in die Themenbereiche *physische*, *psychische* und *sozioökonomische Probleme* unterteilen. Jeder dieser drei Bereiche steht inhaltlich für sich allein, da den physischen Auswirkungen des Alkoholismus andere Problemstränge zugeordnet werden als den sozioökonomischen Auswirkungen. Diese thematisch voneinander abgrenzbaren Problemstränge münden

Abb. 4: Idealtypische Problematisierungsstruktur auf Grundlage von Problemkomplexen am Beispiel eines Zwei-Stufen-Modells.



Quelle: Eigene Darstellung. Je nach Umfang des Quellenmaterials können Problemkomplexe auch ein- oder mehrstufig gegliedert sein. Wird in einer Quelle bsw. nur ein singuläres Argument zur Problematisierung eines behandelten Sachverhalts aufgeführt, lassen sich die thematisch damit verbundenen Problemstränge lediglich in einem einzigen Problemkomplex ersten Grades (PK1) zusammenfassen. Da darüber hinaus keine weiteren Argumente aufgeführt werden, kann auch keine inhaltlich-argumentative Bündelung vorgenommen werden. Die Problematisierungsstruktur bleibt daher einstufig. Auf der anderen Seite sind Modelle, die mehr als zwei Stufen aufweisen, zwar theoretisch denkbar, allerdings müssten diese hierfür sehr umfangreiche und inhaltlich ausdifferenzierte Argumentationsketten aufweisen.

in den jeweils übergeordneten *Problemkomplex des ersten Grades* (PK1). Der PK1 bildet hierdurch einen monothematischen Komplex spezifischen Problemwissens, der sich inhaltlich von den anderen PK1 unterscheidet.

Im nächsten Abschnitt der Problematisierungsstruktur eines Zwei-Stufen-Modells kann eine weitere inhaltlich-argumentative Bündelung vorgenommen werden. Praktisch bedeutet dies, dass die monothematischen *Problemkomplexe des ersten Grades* (PK1) abermals zusammengefasst und in den *Problemkomplex des zweiten Grades* (PK2) überführt werden. Dieser greift alle Themen der untergeordneten PK1 auf und begründet auf deren Grundlage die abschließende Problembewertung des behandelten Sachverhalts. Am Beispiel des medizinischen Fachartikels hieße das, dass Alkoholismus abschließend als schädlich bewertet werden würde, da diverse physische, psychische und sozioökonomische Negativ-Folgen damit verbunden wären. Die abschließende Problembewertung bündelt nicht nur sämtliches zuvor artikuliertes Problemwissen, sondern untermauert

zugleich auch ihre eigene Herleitung. Indem sie die gesamte Problematisierung wie eine rational-logische Aufzählung von Sachverhalten erscheinen lässt, wirkt die finale Problembewertung für die Rezipient*innen prinzipiell durchdacht und somit tendenziell eher legitim.

Das Wissen um den Aufbau einer Problematisierung erlaubt deren Vergleich. So müssen identische Problembewertungen nicht immer von gleichen oder ähnlichen Argumenten getragen werden. Unterschiedliche Quellen können teils stark voneinander abweichende Problemkomplexe beinhalten, deren Implementierungen sich nur über eine genaue Betrachtung der jeweiligen Problematisierungsstrukturen erschließen lassen.

Ein Beispiel: Das Lesen eines medizinischen Fachartikels kann durchaus zur öffentlichen Wahrnehmung von Alkoholismus als ein soziales Problem beitragen, wenn den Leser*innen darin die diversen physischen, psychischen sowie sozioökonomischen Negativ-Folgen des übermäßigen Alkoholkonsums nachvollziehbar erläutert werden. Sind die Rezipient*innen fachfremd oder haben bereits eine vorgefertigte Meinung, können die in der Quelle verwendeten Problemstränge (bzw. Problemkomplexe) für sie besonders schlüssig erscheinen, was u.U. zu einer wachsenden Problemwahrnehmung oder gar Handlungspriorität führt. Die Argumentationen sind sachlich geprägt und nehmen Bezug auf wissenschaftliche Erkenntnisse, welche in der abschließenden Problembewertung »Alkoholismus ist ein soziales Problem« kulminieren.

Handelt es sich bei der problematisierenden Quelle jedoch nicht um einen medizinischen Fachartikel, sondern um den Aufsatz einer christlichen Suchthilfeeinrichtung (z.B. dem *Blauen Kreuz*), so könnte die finale Problembewertung hier ebenfalls »Alkoholismus ist ein soziales Problem« lauten, während sich die verwendeten *Problemkomplexe* merklich von denen des medizinischen Fachartikels unterscheiden. Im Gegensatz zu diesem baut der christlich-kontextualisierte Aufsatz überwiegend auf theologischen Argumentationen auf, wodurch sich sowohl das verwendete Problemwissen als auch die Diskursstrategie erheblich vom medizinischen Fachartikel unterscheiden können.¹⁸

Die aufgeführten Beispiele zeigen, dass eine inhaltsanalytische Untersuchung der Problematisierungsstruktur notwendig ist, um Wissens Elemente in unterschiedlichen Quellen voneinander abgrenzen und anschließend miteinander vergleichen zu können. Dabei ist zu beachten, dass eine ausschließliche Betrachtung der ermittelten Problematisierungsstruktur noch nicht zwingend aussagekräftig sein muss. So können zwei Quellen die gleiche abschließende Problembewertung (PK2) aufführen, obwohl sich die zugrundeliegenden Problemstränge bzw. die PK1 in beiden Fällen aber erheblich voneinander unterscheiden. Das liegt daran, dass die Bewertungskontexte der untersuchten Texte bisher noch nicht in die Analyse mit eingeflossen sind. Hierfür benötigen wir eine weitere Analyseebene.

18 Im Leitbild des Blauen Kreuzes heißt es: »Wir tun alles dafür, dass Menschen suchtfrei und in geheilten Beziehungen mit sich, ihren Mitmenschen und Gott leben können«. Die Problematisierung von Suchtmitteln unterliegt hier einem klaren theologischen Deutungsrahmen, der den Betroffenen oder anderweitig Hilfesuchenden eine moralisch-emotionalisierte Problemdeutung vorgibt und dadurch zusätzliche Handlungspriorität erzeugt (Vgl. Leitbild auf blau-es-kreuz.de).

7.2.2.2 Bewertungselemente

Die zweite Analyseebene ergänzt die bisherige Betrachtung der Problematisierungsstruktur um die Einbeziehung von Deutungs- und Bewertungsgrundlagen, durch welche spezifisches Problemwissen begründet und argumentativ in eine Problematisierung eingebunden wird. Die Analyse sogenannter *Bewertungselemente* geht dabei von der Prämisse aus, dass jedes Argument (*Problemstrang*) mehr oder weniger »begründet« in eine Problematisierung eingebracht wird. Diese Annahme wird von Schetsche gestützt, der Problemmuster als »argumentativ verbundene Wissensbestände«¹⁹ definiert.

Wenn wir also davon ausgehen, dass Problemstränge sich aus spezifischem Problemwissen zusammensetzen, dann müssen wir weiterführend die Frage stellen, auf welcher Bewertungsgrundlage dieses in die Argumentation eingebracht wird. Hierzu kann die Betrachtung von *Bewertungselementen* Aufschlüsse liefern.

Das Konzept der Bewertungselemente basiert auf den Ergebnissen meines vorhergegangenen Forschungsprojektes zum Thema Mediengewalt²⁰. Ausgehend von der Beobachtung, dass bestimmte Gewaltmedien von der *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* (BPjM) heute nachweislich weniger indiziert werden als es noch vor 20 Jahren der Fall war, ist darin der Frage nachgegangen worden, ob und inwiefern juristische Vorgaben, diskursive Ereignisse, gesellschaftspolitische Zielsetzungen oder spezifische Wert- bzw. Normhaltungen Einfluss auf die veränderten Gewaltbewertungen genommen haben. Eine inhaltsanalytische Auswertung von Indizierungsentscheidungen konnte zeigen, dass sich die Prüfentscheidungen sowohl aus *statischen* und *variablen* Bewertungselementen zusammensetzen (siehe Abb. 5).

Der Begriff *statische Bewertungselemente* umfasst alle Formen institutionalisierter Bewertungsrahmen, die die persönlichen Ansichten des Bewertenden eingrenzen. Je detaillierter die Bewertung eines bestimmten Sachverhalts vorgegeben wird, desto weniger Raum bleibt für persönliche Interpretationen. Diese Überlagerungen des individuellen Bewertungsrahmens zeigen sich überall, wo institutionelle Deutungsvorgaben der Aufrechterhaltung organisatorischer Funktionsabläufe dienen (bspw. im Rechtssystem) oder auch in Form spezifischer Werte und Normen (bspw. die Verkehrsampel, die zum Halten oder Weiterfahren auffordert, ohne dass die aktuelle Verkehrssituation selbst interpretiert werden muss).

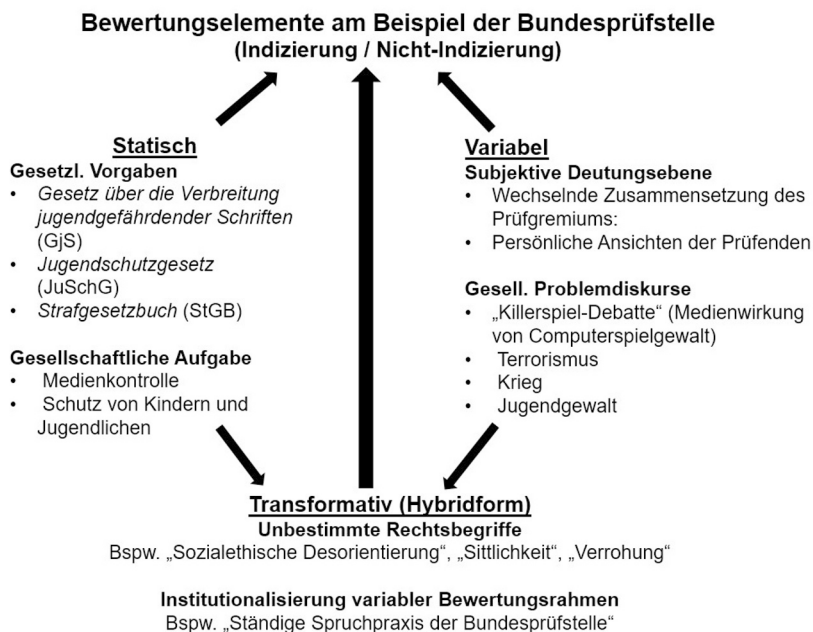
In der Problemmusteranalyse lassen sich *statische Bewertungselemente* vorrangig an feststehenden Formulierungen erkennen. Die Auswertung von Indizierungsentscheidungen hat gezeigt, dass Gewalthandlungen darin häufig mithilfe sich wiederholender juristischer Terminologien beschrieben werden. So tauchte beispielsweise die Formulierung »Mord- und Metzelszenen«²¹ immer wieder auf, wenn ein direkter Bezug zum § 18 JuSchG hergestellt werden sollte. Hierdurch wird die Bewertung der Gewaltinhalte mit dem statischen Deutungsrahmen des Gesetzestextes verbunden und eine persönliche Deutung der Bewertenden eingeschränkt. Zugleich suggeriert die Bezugnahme auf institutionalisierte Deutungsvorgaben eine Versachlichung des Bewertungsvorgangs und erhöht so die juristische Legitimität.

19 Schetsche 2008, S. 108.

20 Quelle: Eigene Darstellung (Vgl. Husemann 2017).

21 Vgl. § 18 Liste jugendgefährdender Medien Abs. 1 Satz 1 JuSchG.

Abb. 5: Darstellung statischer und variabler Bewertungselemente in Bezug auf die Prüferentscheidungen der BPjM.



Quelle: Eigene Darstellung.

Demgegenüber stehen *variable Bewertungselemente*, die alle zeitlich, örtlich und interpersonell wandelbaren Aspekte einer Bewertung beinhalten. Zumeist werden diese in Form von Bewertungsrahmen erkennbar, die sich aus den persönlichen Meinungen der Bewertenden ableiten. Je weniger Deutungsvorgaben die subjektive Bewertung eines Sachverhalts überlagern, desto offener ist diese für eine spätere Umdeutung.

Eine erhöhte Variabilität der Problembewertung kann auch durch organisatorische Mittel erzeugt werden. Im Fall der Bundesprüfstelle ist eine gewisse Subjektivität innerhalb des Bewertungsvorgangs bereits durch die heterogene und wechselnde Zusammensetzung des Prüfungsausschusses gegeben.²² Wechselnde persönliche Wert- und Normvorstellungen (lang- bis mittelfristig beeinflusst durch generativen Wandel) können so die Bewertung eines bestimmten Sachverhalts verändern.

22 Das 12er-Gremium setzt sich neben der Vorsitzenden und drei Ländervertreter*innen auch aus acht Gruppenbeisitzer*innen zusammen. Diese vertreten im Wechsel verschiedene gesellschaftliche Teilbereiche wie Kunst, Literatur, Kirchen, Schulwesen, Buchhandel und Einrichtungen der Jugendhilfe. Eine zusätzliche Varianz in der Gewaltbewertung ergibt sich demnach auch aus der wechselnden Zusammensetzung des Gremiums und den damit verbundenen institutionellen Eigenlogiken der jeweiligen gesellschaftlichen Teilbereiche. Bspw. wird die Vertretung der Kirche wahrscheinlich andere Wert- und Normauffassungen in die Prüferentscheidung mit einbringen als ein eine Vertretung des Schulwesens oder des Buchhandels.

Auch können aktuelle gesellschaftliche Entwicklungen Einfluss auf die Bewertung eines Sachverhalts nehmen. So stellt der Einfluss externer Problemdiskurse auf eine Problembewertung ebenfalls ein variables Bewertungselement dar, da hier eine externe Problemdeutung vom Bewertenden übernommen bzw. nicht übernommen werden kann. Ein plastisches Beispiel hierfür ist der Indizierungsbericht zum Spiel *Manhunt* aus dem Jahr 2004. Hierin ist die spielinterne Kameraperspektive (welche den Spieler*innen das aktive Filmen von Gewalthandlungen suggeriert) mit einem damaligen Gewaltphänomen unter britischen Jugendlichen gleichgesetzt worden – dem *Happy Slapping*²³. Im Prüfbericht heißt es:

»Des Weiteren befasst sich ›Manhunt‹ mit einem Thema, dass gerade wieder traurige Berühmtheit erlangt hat: selbstgedrehte, reale Gewaltvideos. [...] Scheinbar gibt es schon seit längerem einen Trend unter Jugendlichen, echte Gewalttaten mit der Kamera festzuhalten. [...] ›Manhunt‹ bedient nun eben diesen Trend [...] [und] vermittelt so dem unbedarften Konsumenten den Eindruck, als seien solche Taten und solche Videos nur der nächste logische Schritt in der zunehmenden Gewalttätigkeit einer modernen Gesellschaft.«²⁴

Die Indizierung von *Manhunt* lässt erkennen, wie aktuelle Problemdiskurse in institutionelle Problemdeutungen einfließen können. Feststehende Gesetzesvorgaben verbinden sich hier mit variablen Bewertungselementen, indem virtuelle mit realen Gewalthandlungen in Verbindung gebracht werden.

Obwohl staatliche Institutionen aufgrund ihrer gesellschaftspolitischen Aufgaben umfassenderen Rechtsvorgaben unterliegen als nicht-staatliche Organisationen, muss dies nicht zwangsläufig bedeuten, dass der Bezug auf *statische Bewertungselemente* auch immer zu gleichförmigen Bewertungen des Sachverhalts führt. Dies ist insofern schon gar nicht möglich, da juristische Formulierungen teilweise (absichtlich) bedeutungslos formuliert sind. Begriffe wie *Sittlichkeit*, *Zuverlässigkeit* oder *Eignung*²⁵ stellen *unbestimmte Rechtsbegriffe* dar, die je nach Situation oder Anwender*in unterschiedlich ausgelegt werden können. Hierdurch verlieren Gesetzestexte zum Teil ihren *statischen* Charakter und öffnen sich (in begrenztem Maße) für subjektive Deutungsweisen. Dies führt zu einer Hybridform aus *statischen* und *variablen Bewertungselementen*, die ich als *transformative Bewertungselemente* bezeichnen möchte. Zwei Ausprägungen sind dabei möglich:

- 1) Ein feststehender Gesetzestext enthält *unbestimmte Rechtsbegriffe*, wodurch dessen Anwendung auf einen bestimmten Sachverhalt von variablen zeitlichen und persönlichen Kontextualisierungen geprägt wird. Die Variabilität dieses Auslegungsvor-

23 *Happy Slapping* bezeichnet einen kurzzeitigen Trend, der in England Mitte der 2000er-Jahre aufkam und zumeist einen tätlichen Angriff auf eine zufällige Person beschreibt. Zumeist hatten Jugendliche hierzu wahllos Passanten im Bus oder auf der Straße ins Gesicht geschlagen und dies dabei mit ihren Handykameras gefilmt. Die dabei entstandenen Filme dienten der späteren Unterhaltung und wurden untereinander getauscht.

24 Entscheidung Nr. 6600 (V) zum Spiel *Manhunt* vom 11.03.2004.

25 Sittlichkeit (§ 1 Abs. 1 Satz 1 GJS), Zuverlässigkeit (§ 4 Abs. 1 GastG), Eignung (§ 8 BBC).

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

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

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

7.3 Drei institutionelle Untersuchungsfelder (Kollektivakteure)

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

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

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

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

27 Hondrich 1974, S. 174.

28 Vgl. Schetsche 2008, S. 42.

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

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

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

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

7.3.1 Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)

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

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

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

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

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

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

7.3.2 Der deutsche Computerspiel-Fachjournalismus

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

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

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

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

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

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

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

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

32 Glashüttner 2009, S. 128.

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

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

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

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

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

33 GameStar 07/2018, S. 100.

34 Inderst 2014, S. 48.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

37 Vgl. Glashüttner 2009, S. 139.

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

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

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

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

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

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

7.3.4 Zusammenfassung

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

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

7.4 Wie lässt sich Gewalt lesen? – Konzeption einer Gewaltanalyse

7.4.1 Computerspiele als Text

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

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

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

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

39 Schetsche 2008, S. 44.

»Methodik systematischer Interpretation [...], die an den in jeder Inhaltsanalyse notwendig enthaltenen qualitativen Bestandteilen ansetzt, sie durch Analyseschritte und Analyseregeln systematisiert und überprüfbar macht.«⁴⁰ Gemeint ist ein qualitatives Verfahren, das zwar nur ein kleines Sample oder gar einen Einzelfall untersucht, diesen Untersuchungsgegenstand (im Gegensatz zu quantitativen Methoden) unter subjektbezogen Gesichtspunkten analysiert und dadurch eine induktive oder auch deduktive Theorienbildungen zulässt.

Das Hauptanliegen dieses methodischen Vorgehens ist eine Exploration unbekannter Phänomene und Zusammenhänge sowie die Entwicklung neuer Theorien und Modelle aus dem erhobenen Material heraus.⁴¹ Die *Qualitative Inhaltsanalyse* ist als eine Methode zur Analyse von Kommunikation zu verstehen. Die Form der Kommunikation kann je nach Untersuchungsgegenstand ganz unterschiedlich ausgeprägt sein. In Bezug auf die Forschungsfrage stellt die institutionelle Darstellung virtueller Gewaltinhalte die primär untersuchte Kommunikationsform dar. Hierbei wird von einer symbolischen Kommunikation zwischen Spiel und Spieler*in ausgegangen, wie sie im Konzept der *ludischen Gewalt* beschrieben wird.⁴² Die Aufgabe besteht nun darin, diese möglichen symbolischen Kommunikationsprozesse herauszuarbeiten und in Relation zu den institutionellen Problematisierungen zu setzen. Die Gewaltdeutungen institutioneller Problemmuster können so aufgebrochen und systematisch ausgewertet werden.

Einen wichtigen Vorschlag, wie diese symbolischen Kommunikationsprozesse empirisch erhoben und sichtbar gemacht werden können, macht Clara Fernández-Vara in ihrer »Introduction to Game Analysis«. Fernández-Vara schlägt vor, das Computerspiel wie einen Text zu lesen und bezieht sich dabei auf den Semiotiker Roland Barthe und dessen weit gefassten Textbegriff: »[...] in his book *Mythologies*, provides a classical example of how the concept of a text can be applied to activities and artifacts that may also be a form of human expression.«⁴³ Der *Text* ist bei Barthe (aber auch generell in der Hermeneutik) ein zentraler Analysebegriff. Ein geschriebener Text lässt sich nicht auf eine bloße Anordnung von Buchstaben und Botschaften reduzieren, sondern muss über den Entstehungskontext, den Gebrauch sprachlicher Mittel sowie in seiner Wirkung interpretiert werden.⁴⁴ Diese Perspektive weiterdenkend, greift Fernández-Vara auf Barthes Idee eines weit gefassten Textbegriffs zurück und überträgt diesen auf Computerspiele:

»This broad understanding of the term allows us to approach games as texts, whether they use cardboard, computers, or spoken words. We can study games as cultural production that can be interpreted because they have meaning. Their cultural significance can derive from the context of play: who plays games, why and how, how does the practice of playing relate to other socio-cultural activities and practices. Meaningful play also results from the player interacting with the systems and representations

40 Mayring 2015, S. 50.

41 Vgl. Diekmann 2011, S. 531 f.

42 Jahn-Sudmann/Schröder 2010, S. 29-30.

43 Fernández-Vara 2015, S. 6-7.

44 Gleiches gilt auch für andere Kulturprodukte wie bspw. Musik oder Architektur.

of the game. Thus, when we analyze games, we study meaning within the game (meaningful play) and around it (cultural significance). The text is not limited to the work itself, but also to where the text is interpreted and by whom.«⁴⁵

Da Computerspiele Kulturgüter sind, ist auch in sie eine Vielzahl an Informationen eingeschrieben. Wir können daher davon ausgehen, dass sich Computerspiele, ebenso wie geschriebene Quellen, systematisch lesen und interpretieren lassen. Die Kontextualisierung der untersuchten *Texte* stellt die theoretische Basis der nachfolgenden Analysen dar und leitet auf das systematische Vorgehen im Rahmen einer *Qualitativen Inhaltsanalyse* über.

Die Systematik des methodischen Vorgehens spielt im weiteren Verlauf eine wichtige Rolle, da hierdurch wissenschaftliche Gütekriterien wie intersubjektive Überprüfbarkeit und Transparenz gewährleistet werden. Neben dem systematischen Vorgehen steht eine strikte Regel- und Theoriegeleitetheit im Zentrum der Methode. Nach Mayring ergibt sich aus diesen Vorüberlegungen ein allgemeines inhaltsanalytisches Ablaufmodell, das in folgende Teilbereiche gegliedert ist:

- 1) Festlegung des Materials
- 2) Analyse der Entstehungssituation
- 3) Formale Charakterisierung des Materials
- 4) Richtung der Analyse
- 5) Theoriegeleitete Differenzierung der Fragestellung
 - Bestimmung der Analysetechnik
 - Definition der Analyseeinheiten
 - Durchführung der Materialanalyse⁴⁶

Die Punkte 1-3 behandeln oberflächliche Beschreibungen des Quellenmaterials. Hierbei geht es um eine erste systematische Eingrenzung des untersuchten Materials, einer Beschreibung der Entstehungskontexte sowie der Form, in der das Material vorliegt.

In Punkt 4 wird die Richtung der Analyse bestimmt. Ist es auf Grundlage des Textes möglich, Aussagen über den Verfasser, den soziokulturellen Hintergrund oder über die Wirkung auf spezifische Zielgruppe zu treffen? Dabei ist es wichtig, das Ziel der Untersuchung vorher genau zu bestimmen, da ansonsten die Gefahr droht thematisch abzudriften und somit Zeit an irrelevanten Inhalten zu verlieren.

Punkt 5 und die damit verbundenen Unterpunkte befassen sich dezidiert mit der theoretischen Unterfütterung der Analyse und der endgültigen Festlegung des methodischen Vorgehens. In diesem Abschnitt wird angeraten, die Fragestellung vor der Analyse genau festzulegen und diese an die Ergebnisse vorhergegangener Forschungen anzuschließen. Mayring schlägt vor, die zentrale Forschungsfrage in Unterfragestellungen auszudifferenzieren und somit den Untersuchungsbereich sinnvoll einzugrenzen. Gemessen an der zentralen Fragestellung dieser Ausarbeitung – »*Wie hat sich die institutionelle Problematisierung violenter Spielinhalte in den letzten 30 Jahren verändert?*« – wären

45 Fernández-Vara 2015, S. 6.

46 Vgl. Mayring 2015, S. 62.

zielführende Unterfragen »Wie haben sich innerhalb dieses Zeitraums die Gewaltdarstellungen in Computerspielen generell verändert?« und »Über welche Problemmuster wird/wurde Computerspielgewalt als ein soziales Problem dargestellt?«.

Die drei Unterpunkte von Punkt 5 legen den genauen methodischen Ablauf der Analyse fest. Bei der Wahl der Analysetechnik unterscheidet Mayring zwischen drei Grundformen: *Zusammenfassung* (Reduzierung des Materials und induktive Kategorienbildung), *Explikation* (Kontextanalyse) und *Strukturierung* (Herausfiltern bestimmter Aspekte und deduktive Kategorienbildung). Zur besseren Unterscheidung der einzelnen Formen und ihrer Anwendung verwendet Mayring ein anschauliches Beispiel:

»Man stelle sich vor, auf einer Wanderung plötzlich vor einem gigantischen Felsbrocken (vielleicht ein Meteorit?) zu stehen. Ich möchte wissen, was ich da vor mir habe. Wie kann ich dabei vorgehen? Zunächst werde ich zurücktreten, auf eine nahe Anhöhe steigen, von wo ich einen Überblick über den Felsbrocken bekomme. Aus der Entfernung sehe ich zwar nicht mehr die Details, aber ich habe das ›Ding‹ als Ganzes in groben Umrissen im Blickfeld, praktisch in einer verkleinerten Form (*Zusammenfassung*). Dann würde ich wieder herantreten und mir bestimmte besonders interessant erscheinende Stücke genauer ansehen. Ich würde mir einzelne Teile herausbrechen und untersuchen (*Explikation*). Schließlich würde ich versuchen, den Felsbrocken aufzubrechen, um einen Eindruck von seiner inneren Struktur zu bekommen. Ich würde versuchen, einzelne Bestandteile zu erkennen, den Brocken zu vermessen, seine Größe, seine Härte, sein Gewicht durch verschiedene Messoperationen feststellen (*Strukturierung*).«⁴⁷

Wird dieser metaphorische Felsbrocken auf die Problematisierung von Computerspielgewalt übertragen, so erscheint die *Strukturierung* (auch *deduktive Kategorienanwendung*) als Analysetechnik sinnvoll. Da Computerspiele inhaltlich überaus heterogen sind und die Forschungsfrage explizit die dargestellte Gewalt thematisiert, kann ein deduktives Kategoriensystem dabei helfen, die Analyse auf diese Spielinhalte einzugrenzen.

Zur Methode der *Strukturierung* nennt Mayring vier Unterkategorien, die sich in ihren Zielsetzungen und Vorgehensweisen unterscheiden: die *formale*, *inhaltliche*, *typisierende* und *skalierende* Strukturierung.⁴⁸ Für unsere Forschungsfrage ist die *typisierende Strukturierung* die passende Vorgehensweise. Mit dieser Methode lassen sich idealtypische Kategorien innerhalb des untersuchten Materials festlegen, indem bestimmte Ausprägungen zusammengefasst werden, die besonders extrem, besonders häufig oder von besonderem theoretischen Interesse sind. Es geht also nicht um eine holistische Beschreibung der Gemeinsamkeiten oder Unterschiede des gesamten vorliegenden Quellenmaterials, sondern vielmehr um die Zusammenfassung spezifischer theoretisch vorgefasster Merkmale. Um diese Merkmale vorher deutlich festzulegen und fassen zu können, bedarf es eines bereits vorgefertigten Kategoriensystems, mithilfe dessen sich zu beobachtende Merkmale theoriegeleitet zusammenfassen und in Form von Typisierungen zuspitzen lassen. Mayring weist darauf hin, dass dieses Vorgehen zwar auch

47 Ebd., S. 67.

48 Vgl. Ebd., S. 51.

immer die Gefahr der Verallgemeinerung oder der Verzerrung in sich birgt, eine Fokussierung auf einzelne Merkmale jedoch eine detailreichere Analyse spezifischer Teilaspekte des Gesamttextes zulässt. Gerade bei einem komparativen Forschungsdesign kann dieses Vorgehen von Vorteil sein. Das deduktive Kategoriensystem, welches die Grundlage der Gewaltanalyse bildet, wird nachfolgend vorgestellt.

7.4.2 Typologie virtueller Gewaltdarstellungen

»Das Kategoriensystem ist zentraler Punkt in quantitativer Inhaltsanalyse. Aber auch in der qualitativen Inhaltsanalyse soll versucht werden, die Ziele der Analyse in Kategorien zu konkretisieren. Das Kategoriensystem stellt das zentrale Instrument der Analyse dar. Auch sie ermöglichen das Nachvollziehen der Analyse für andere, die intersubjektivität des Vorgehens.«⁴⁹

Um im empirischen Teil dieser Arbeit eine Unterscheidungsgrundlage zu haben, die es erlaubt, violente Inhalte abseits von symbolischer Mehrdeutigkeit zu klassifizieren und gegenüberzustellen, bedarf es eines Ordnungssystems, das ein möglichst breites Spektrum verschiedenster artifizierlicher Gewaltformen abdeckt. Zu diesem Zweck möchte ich zunächst noch einmal auf das Modell von Hans Martin Kepplinger und Stefan Dahlem zurückkommen. Wie im Theorieteil bereits skizziert wurde, unterteilen die beiden verschiedene Formen medialer Gewaltdarstellungen in *reale und fiktive* sowie *natürliche und künstliche* Gewalt. Diese Typologie lässt sich auf viele Formen medialer Gewaltdarstellungen anwenden und kann daher bei einer ersten groben Einordnung der Sachlage hilfreich sein. Das Segment der *realen* Gewaltdarstellung kann allerdings schon einmal ausgeklammert werden, da sich die Forschungsfrage auf Computerspiele bezieht. Bleiben somit die *fiktiven* Darstellungen übrig, welche von Kepplinger und Dahlem in *natürliche* (lebensechte) und *künstliche* (künstlich-abstrahierte) Präsentationen unterteilt werden⁵⁰.

In Bezug auf Computerspiele müsste diese Kategorisierung um eine differenzierte Betrachtung von violenten Spielinhalten auf inszenatorischer Ebene ergänzt werden, da die Art und Weise virtuell präsentierter Gewalt anders auf die Wahrnehmung der Rezipient*innen einwirkt als bei anderen Medienformaten.

»[...] ist die Funktionslust, die Lust am Funktionieren des psychophysischen Apparats, ein Grund dafür, dass Vergnügen beim Betrachten von Gewaltdarstellungen in einem sicheren Rahmen entsteht. Schnelle Bewegungen, Farben und Laute sprechen die sensorische Ebene an und die dramatische Narration stimuliert die emotionale Ebene. Durch stärkeren Medienkonsum rückt die kognitive Ebene in den Vordergrund, auf der über den Medieninhalt reflektiert wird und beispielsweise Genrevergleiche

49 Ebd., S. 51.

50 Vgl. Kepplinger/Dahlem 1990, S. 384f.

anstellt oder intertextuelle Bezüge gesucht werden. Als ein weiterer Grund für die Faszination sind Voyeurismus und eine Neugierde auf Situationen, in denen soziale Normen verletzt werden, zu nennen.«⁵¹

Gewalt kann im Rahmen des Spielens eine für die Spieler*innen stimulierende Funktion einnehmen, die durch den geschickten Einsatz spezifischer inszenatorischer Stilmittel (schnelle Bilder, bunte Farben, bestimmte Soundeinspielungen) erzeugt wird. Diese Perspektive eröffnet eine weitere Unterscheidung, die Bezug auf unseren vorhergegangenen Vergleich zwischen den wahrnehmbaren Gewaltdarstellungen in einem First-Person Shooter und der bekannten Spielereihe *Super Mario* nimmt. Die Inszenierung von Gewalt auf der reinen Bildebene beider Spiele unterscheidet sich erheblich voneinander. Während im Shooter laute Geräusche von Explosionen und Schusswechseln vorherrschen, wird *Super Mario* von eingängiger, zumeist fröhlicher Musik begleitet. Das Gleiche gilt für die Geschwindigkeit der Bewegungen und die Farbgebung. In *Super Mario* herrschen bunte und helle Farben vor, während im Kriegsshooter zumeist dunkle, gedeckte Erdtöne das Bild dominieren. Eine Unterscheidung virtueller Gewaltdarstellungen muss also auch auf Grundlage ihrer audio-visuellen Inszenierung vorgenommen werden.

Die spezifische Betrachtung der Bildebene in Bezug auf Grafik, Sound und dem Grad an Realismus⁵² ist wichtig, da diese bereits viel über die kontextuelle Einbindung der dargestellten Gewalt aussagt (lustig, ernst, etc.). Zu diesem Zweck habe ich Keplingers und Dahlems *natürlichen* und *künstlichen* Gewaltbegriff aufgegriffen und über die bereits gestellten Fragen zur Inszenierung und Interaktivität des Mediums inhaltlich erweitert. Bei der Kategorisierung erscheint es mir sinnvoll, die dichotome Grundstruktur möglichst beizubehalten und weiterzuentwickeln. Die Kategorien sollen zwar einen größtmöglichen Anteil an beobachtbaren Spielsituationen abdecken, jedoch nicht durch eine zu große Anzahl an Unterscheidungsmerkmalen unnötig aufgebläht und dadurch unübersichtlich gemacht werden. Formen von Mikrogewalt (Diskriminierungen und anderweitige Beleidigungen) sind in dieser Betrachtung ebenso ausgespart wie strukturelle oder sexuelle Gewalthandlungen. Diese Entscheidung bedeutet keineswegs, dass diese Gewaltformen in Computerspielen nicht auch vorkommen können, sondern beschränkt den Analysefokus lediglich auf Formen physischer Gewalteinwirkung.

Es folgt ein Überblick über die einzelnen Betrachtungsebenen (Analyseblöcke), deren spezifische Ausprägungen sowie die dazugehörigen Fragestellungen:

51 Jahn-Sudmann/Schröder 2010, S. 21.

52 Der Begriff Realismus meint hier weniger den Detailgrad der grafischen Darstellung als vielmehr die Übertragbarkeit der dargestellten Spielinhalte auf reale Gewalthandlungen. Handelt es sich beispielsweise um ein Spiel in einem Fantasy- oder einem realitätsnahen Kriegs-Setting?

Tab. 1: Analyseblöcke 1-3 zur Kategorisierung von Computerspielgewalt

Analyseblock	Gewalttypus	Frage nach:
Audio-visuelle Gewaltdarstellung	<i>Natürlich vs. Künstlich</i>	Einbettung der Gewalt in realistische/realitätsferne Bildkomplexe
	<i>Moderat vs. Drastisch</i>	Audio-visuelle Inszenierung von Gewalthandlungen
Inszenatorische Wahrnehmungsebene (ludo-narrative Einbettung von Gewalt)	<i>Ernsthaft vs. Ironisiert</i>	Semiotische und narrative Form der Gewaltinszenierung
	<i>Explizit vs. Implizit</i>	Personell-wahrnehmbare oder angedeutete Gewalt
Personelle Wahrnehmungsebene (Involvierung der Spieler*innen in Gewalthandlungen)	<i>Aktiv vs. Passiv</i>	Art der personellen Einbindung in Gewalthandlungen
	<i>Geskriptet/Nicht-geskriptet/Teil-geskriptet</i>	Vorgegebenes oder eigenständiges Ausführen von Gewalthandlungen

Neben der bloßen Beschreibung der visuellen Darstellung sowie der Realitätsnähe von Computerspielgewalt ist es wichtig, auch auf weiterführende Aspekte der beobachtbaren Gewaltinszenierungen einzugehen. Drei Betrachtungsebenen sind hier zentral: die audio-visuelle Darstellung von Gewalt, die ludo-narrative Inszenierung des Spielgeschehens sowie die personelle Einbindung der Rezipient*innen in die Gewalthandlungen.

Neben der bereits beschriebenen Unterscheidung zwischen *natürlicher* und *künstlicher* Gewalt muss auch die Qualität audio-visueller Gewaltinszenierungen in die Betrachtung miteinbezogen werden. Das maßgebliche Problem in der Kategorisierung audio-visueller Gewaltinhalte besteht allerdings in deren möglichst objektiver Erfassung. Diese ist natürlich kaum möglich, da jeder Mensch eine andere Toleranzgrenze gegenüber fiktiven Gewaltinhalten hat. Während manchen Rezipient*innen vielleicht schon bei einem explodierenden Kopf unwohl wird, könnten die nächsten Spieler*innen dies als überaus unterhaltsam empfinden. Diese Subjektivität der Gewaltwahrnehmung stellt ein Problem dar, das gelöst werden soll, indem versucht wird, zwischen einer *moderaten* oder *drastischen* Gewaltdarstellung zu unterscheiden.

Als *drastische Gewalt* sind alle Gewalthandlungen zusammengefasst, die sich überzogener Gewalteffekte bedienen und diese zugleich ins Zentrum des spielerischen Handelns stellen. Hierbei nehme ich Bezug auf die in § 15 Absatz 3a JuSchG aufgeführte Definition zu schwer jugendgefährdenden Trägermedien. Diese werden darin als »besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt [...], die das Geschehen beherrschen«⁵³ beschrieben. Ein Spiel, in dem also exzessive Gewalt dargestellt und in den Mittelpunkt des Spielgeschehens gerückt wird,

53 Jugendschutzgesetz: §15 Absatz 3a (Jugendgefährdende Trägermedien).

inszeniert dies selbstzweckhaft und unterscheidet sich hierdurch deutlich von einer *moderaten Gewaltdarstellung*, welche eine möglichst effektfreie oder entschärfte Gewaltdarstellung meint. Realitätsnahe oder übersteigerte Gewalteffekte oder -einwirkungen auf andere Spielfiguren sind darin nicht zu sehen. Sowohl das einfache Springen auf den Kopf eines Gegners bei *Super Mario* als auch alle anderen Gewalthandlungen, in denen Verletzungen oder das Leiden der Gewaltziele nicht in den Vordergrund gestellt werden, sind hier inbegriffen.

Der nächste Analyseblock behandelt die inszenatorische Wahrnehmungsebene violetter Spielinhalte. Hiermit sind inszenatorische Arrangements gemeint, die spielimmanente Geschehnisse auf der Bildebene mit einer Narration verbinden und den Spieler*innen so eine Kontextualisierung der eigenen Spielhandlung ermöglichen.

Der erste Abschnitt befasst sich mit der inszenatorischen Einbettung von Computerspielgewalt. Hierbei ist es wichtig, noch einmal zu betonen, dass Computerspiele ihre Inhalte auf rein symbolischer Ebene übermitteln. Die Decodierung dieser Inhalte erfolgt über die Deutung einzelner Elemente innerhalb der Gesamtszenierung (Bild, Sound oder auch Haptik⁵⁴). Bei der Unterscheidung der symbolischen Vermittlungsformen ist es hilfreich, einzelne Gewalthandlungen gezielt herauszugreifen und nach deren Einbettung in den narrativen Kontext oder in die allgemeinen Spielziele zu fragen. Dabei kann zunächst zwischen einer *ernsthaften* oder *ironisierten* Gewaltdarstellung gefragt werden.

Wie im Film, so kann auch im Spiel Gewalt als ein humoristisches Stilmittel eingesetzt werden, indem Gewalthandlungen bewusst überzeichnet und somit ins Absurde geführt werden. Jablonski und Zillmann konnten in ihrer Studie »Humor's Role in the Trivialization of Violence«⁵⁵ aufzeigen, dass dieser Aspekt in der Bewertung von Gewalt eine wichtige Rolle spielt, da humorvolle Elemente dazu führen können, dass Gewalt als harmloser oder gar als lustig empfunden wird. Humor kann in einem gewalthaltigen Medium also einen banalisierenden Effekt haben, indem absurde Darstellungen und Handlungen in einen *ironisierten* Kontext gestellt werden, der über die Narration inhaltlich legitimiert wird. Diese humoristisch-konnotierten Gewaltdarstellungen unterscheiden sich in ihrer inszenatorischen Form und dem narrativen Kontext stark von *ernsthaften* Spielen, die ein hohes Maß an Realismus (auch in der Gewaltdarstellung) aufweisen.

Eine weitere Unterscheidung auf inszenatorischer Wahrnehmungsebene kann zwischen *expliziter* und *impliziter* Computerspielgewalt vorgenommen werden. So existieren neben Spielen, in denen Gewalthandlungen offen (*explizit*) gezeigt werden, auch Spiele, die sich in ihrer Darstellung von Gewalt geschickt an inszenatorischen Stilmitteln des Films bedienen und dadurch Gewalthandlungen nur andeuten. Ein klassisches Beispiel für die inszenatorische Andeutung von Gewalt ist die Tür, die sich hinter Täter und Opfer schließt und die Zuschauer*innen von außen darauf schauen lässt, ohne dass diese eingreifen können oder wissen, was hinter dieser Tür geschieht. Die angedeutete

54 Als Beispiel wären hier Controller für moderne Spielkonsolen zu nennen, die bei bestimmten Ereignissen vibrieren, um hierdurch z. B. den Herzschlag einer Spielfigur zu symbolisieren.

55 Vgl. Jablonski/Zillmann 1995, S. 122 ff.

Situation wird zu einer Blackbox, die die nachfolgenden Geschehnisse offen für eigene Interpretationen werden lässt. Die eigenständige Ergänzung des Nicht-Gezeigten durch die Rezipient*innen anhand vorhergegangener Bilder, Symboliken und eigener Erfahrungswerte schließt die entstandene Informationslücke, wodurch eine vermeintliche Gewalthandlung direkt in Köpfen der Betrachtenden erzeugt wird. *Implizite Gewalt* als ein Stilmittel ist zumeist aus Filmen bekannt, kommt aber auch in modernen Computerspielen immer häufiger zum Einsatz. Die Trennung zwischen visuell-sichtbaren (*expliziten*) und lediglich angedeuteten (*impliziten*) Gewalthandlungen gibt Auskunft über die narrative Einbindung auf der allgemeinen Wahrnehmungsebene und leitet dadurch auf die personelle Einbindung der Spieler*innen in die virtuellen Gewalthandlungen über.

Der dritte Analyseblock behandelt die personelle Wahrnehmungsebene der Spieler*innen. Hiermit ist die Form der *aktiven* oder *passiven* Teilhabe an Computerspielgewalt gemeint. Betrachtet wird die Einbindung der Spieler*innen (Rolle oder Funktion in der Spielhandlung) sowie deren Möglichkeiten zur Einflussnahme auf Gewalthandlungen. Die zielgerichtete Analyse der Handlungsoptionen der Spieler*innen innerhalb der Spielwelt (unter Zugrundelegung der narrativen und inszenatorischen Mittel) stellt sowohl Fragen nach der »Angebotsseite« – also den vom Spiel erlaubten oder vorgegebenen Handlungsoptionen als auch zur personellen Wahrnehmung der Rezipient*innen. Diese Betrachtung kann einerseits zur Analyse von Gewaltdarstellungen, andererseits aber auch für die Erforschung weiterer Aspekte von Spiel-Spieler*innen Interaktionen eingesetzt werden. Ganz praktisch kann zunächst gefragt werden, ob violente Spielhandlungen von den Spieler*innen selbst ausgeübt werden oder ob das Spiel diese im Rahmen eines *Skripts*⁵⁶ vorgibt.

Mit fortschreitender Entwicklung der Technik und einer zunehmenden Anlehnung an inszenatorische Stilmittel des Films sind Computerspiele mit der Zeit immer cineastischer geworden. Video- und Skriptsequenzen führen nun vermehrt dazu, dass die Spieler*innen das Spiel nicht mehr zu 100 % selbst kontrollieren, sondern zum Teil vorgegebene Inhalte lediglich passiv rezipieren. *Geskriptete* Sequenzen sind cineastische Unterbrechungen der autonomen Bedienbarkeit, die die Aufgabe erfüllen, die Narration voranzutreiben und den Spieler*innen dabei weiterhin eine aktive Beteiligung am Geschehen zu suggerieren, obwohl diese rein passiver Natur ist.⁵⁷

Eine Mischform aus *geskripteten* Gewaltinhalten und einem eigenständigen Ausführen von Gewalthandlungen stellen *teil-geskriptete* Spielinhalte dar. Von *Teil-Skripts* kann gesprochen werden, wenn das Handeln der Spielfigur an sich frei kontrollierbar ist, das Spiel jedoch in gewissen Situationen spezifische Gewalthandlungen in Form von eigenen Kurzanimationen darstellt, welche von den Spieler*innen nicht beeinflusst werden können. Ein Beispiel sind die *Fatalities* in der Spielereihe *Mortal Kombat*. Hierin treten die Spieler*innen mit ihrer Spielfigur in einer abgegrenzten Arena gegen eine andere

56 Skripts oder auch Skriptsequenzen: Vom Spiel vorgefertigte Spielszenen, die dem Vorantreiben der Narration dienen. Die Spieler*innen haben in der Regel keine Möglichkeit auf geskriptete Spielszenen Einfluss zu nehmen. Sie bleiben in der Regel in der Rolle des Beobachters.

57 Vgl. Sallge 2010, S. 88-91.

Spielfigur im Kampf an. Das Ziel besteht darin, die Energieleiste der Gegner zu leeren, bevor diese es mit der eigenen tun können. Am Ende des Kampfes können die Spieler*innen eine bestimmte Tastenkombination drücken, um eine kurze Animation auszulösen, in der die eigene Spielfigur den besiegten Gegner auf visuell eindrucksvolle Weise exekutiert. In dieser Zeit kann kein direkter Einfluss auf die Spielfigur genommen werden. Erst wenn die Sequenz endet, wird die Kontrolle an die Spieler*innen zurückgegeben. Da die Sequenz und der damit verbundene Kontrollverlust jedoch nur wenige Sekunden anhalten, kann hier von einem *Teil-Skript* gesprochen werden.

Um die teils verschwimmenden Trennlinien zwischen freiem Handeln im Spiel und vorgegebenen Inhalten aufzeigen zu können, muss scharf zwischen *aktivem* und *passivem* Gewalterleben unterschieden werden. Aus diesem Grund wird in der Gewaltanalyse zwischen *geskripteten*, *teil-geskripteten* und *nicht-geskripteten* Spielinhalten sowie *aktiven* und *passiven* Gewalthandlungen unterschieden. Obwohl beide Analyseebenen inhaltliche Überschneidungen aufweisen, unterscheiden sie sich jedoch in einem wichtigen Punkt: Zwar können *geskriptete*, *teil-* und *nicht-geskriptete* Gewaltdarstellungen immer auch auf *aktive* und *passive* Gewalthandlungen übertragen werden, die genaue Umkehrung funktioniert jedoch nicht immer. In einer Skriptsequenz wohnen die Spieler*innen der Gewalt immer *passiv* bei – sie können jedoch auch *passive* Gewalt erfahren, wenn die Spielszene *nicht-geskriptet* ist. Ein Beispiel ist hierfür ist der Multiplayer-Modus: In einem virtuellen Gefecht zwischen verschiedenen Spieler*innen, kann man *passiv* Zeuge von Gewalthandlungen anderer Mitspieler*innen gegenüber Dritten sein. Es werden in diesem Modus sowohl selbst Gewalt ausgeübt als auch Gewalthandlungen anderer Spieler*innen unmittelbar erlebt, ohne dass das Spiel irgendeine Form von Skriptsequenz einsetzt.

Die abschließende vierte Analyseeinheit beschäftigt sich mit den im Spiel auftauchenden *Gewaltzielen* (der zu besiegenden Gegner). Eine strukturierte Unterscheidung vorzunehmen ist hier besonders wichtig, da gerade im deutschen Jugendschutz die Frage »Gegen wen oder was richtet sich die Gewalt im Spiel?« eine entscheidende Rolle spielen kann. Die Unterteilung wird in Form von drei Ausprägungen vorgenommen:

Tab. 2: Analyseblock 4 zur Kategorisierung von Computerspielgewalt

Gewaltziele (Gegnertypen)	Menschlich Anthropomorph Nicht-menschlich	<i>Gegen wen oder was richtet sich die Gewalt im Spiel?</i>
-------------------------------------	---	---

Ein Spiel, in dem die Spieler*innen Gewalt gegen menschlich aussehende Gegner ausüben können, hat eine wesentlich höhere Chance, von der BPjM indiziert zu werden als Spiele, in denen nicht-menschliche oder anthropomorphe Gegner vorkommen. Die gesetzliche Grundlage zur Bewertung violenter Spielinhalte geht auf § 15 Absatz 3 des Jugendschutzgesetzes zurück. Spezifische Darstellungen von Gewaltinhalten gelten demnach als schwer jugendgefährdend, wenn sie:

»[...] Menschen, die sterben oder schweren körperlichen oder seelischen Leiden ausgesetzt sind oder waren, in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellen

und ein tatsächliches Geschehen wiedergeben, ohne dass ein überwiegendes berechtigtes Interesse gerade an dieser Form der Berichterstattung vorliegt.«⁵⁸

Gerade in den 1990er-Jahren mussten einige Spiele speziell für den deutschen Markt abgeändert werden, indem menschliche Gegner durch Roboter oder andere nicht-menschliche Varianten ersetzt wurden.⁵⁹ Für die Spielentwickler waren diese Anpassungen oftmals die einzige Möglichkeit, doch noch eine Jugendfreigabe für den deutschen Markt zu erhalten. Ein relativ bekanntes Beispiel hierfür ist das Spiel *Half Life* von 1998. Hier wurden einzig in der deutschen Version alle menschlichen Gegnerarten (Soldaten) durch nicht-menschliche Gegnerarten (Roboter) ersetzt.

Die Zuschreibung *anthropomorph* umfasst hingegen die amorphe Darstellung humanoider Wesen. Ausschlaggebend sind eine menschliche Körperform sowie ein aufrechter Gang. Das Wesen muss zudem organischen Ursprungs sein (was Roboter in Menschengestalt ebenfalls ausschließt). Ein klassisches Beispiel für *anthropomorphe Gewaltziele* sind Zombies.

Die insgesamt vier Analyseblöcke decken jeweils einen Teilbereich der inszenatorischen Darstellung (Grafik, Sound, Narration) sowie der personellen Wahrnehmung von Computerspielgewalt ab. Das deduktive Kategoriensystem ist somit das zentrale Element der Gewaltanalyse und fungiert als eine Art Schablone, die auf jedes Spiel angelegt werden kann. Durch das »Anlegen« kann mithilfe der Leitfragen ermittelt werden, welche der jeweiligen Gewalttypen auf das untersuchte Spiel zutreffen. Dies kann separat pro Analyseblock oder auch vollständig für alle vier Blöcke durchgeführt werden. Ein Beispiel: Gehen wir davon aus, dass es sich bei »Computerspiel A« um einen Ego-Shooter handelt, bei dem mit fiktiv-absurden Waffen auf feindlich gesonnene Tiere geschossen wird. Wir können durch das Analysemodell feststellen, dass die Gewalt unseres fiktiven Computerspiels *natürlich* (hoher Grad an Realismus), *moderat* (die Gewalt steht nicht im Fokus und wird auch nicht übermäßig inszeniert), *ironisiert* (es sind humoristische Elemente klar erkennbar) und *explizit* (jede Gewalthandlung wird offensichtlich dargestellt) ist. Innerhalb der untersuchten Spielszene wurde die Gewalt vom den Spieler*innen *aktiv* ausgeübt und es gab keinerlei *Skriptsequenzen* (ein Multiplayer-Modus existiert ebenfalls nicht). Des Weiteren sind die Gegner allesamt *nicht-menschlich* (in diesem Fall Tiere).

Durch das Konzept der vier Analyseblöcke und der damit verbundenen Gewalttypologien können violente Inhalte in Computerspielen strukturiert analysiert, eingeordnet sowie zusammengefasst und miteinander verglichen werden.

58 Jugenschutzgesetz: §15 Absatz 3 (Jugendgefährdende Trägermedien).

59 Eine andere gängige Praxis war das Umfärben von Blut. Hierbei wurden sämtliche Bluteffekte von Rot in eine andere Farbe abgeändert. Beispielsweise in grün (siehe *True Lies* für das SNES von 1994) oder in schwarz (siehe *Command & Conquer – Der Tiberiumkonflikt* von 1995).

7.4.3 Auswahlkriterien für das Quellenmaterial und den Untersuchungszeitraum

Im Laufe ihrer zunehmenden Popularität haben sich Computerspiele sowohl technisch als auch inhaltlich stark weiterentwickelt. Technische Aspekte wie grafische Leistungsfähigkeit, die Implementierung neuer Handhabungstechnologien (bspw. VR-Technologie), aber auch verbesserte Erzählweisen und die Einbindungen der Spieler*innen haben sich in den letzten 30 Jahren im großen Maße ausdifferenziert. Mit diesen Entwicklungen wird es allerdings auch zunehmend schwerer, Kategorien aufzustellen, die eine wissenschaftliche Vergleichbarkeit von Computerspielen gewährleisten können. Da sich diese Arbeit allgemein mit Computerspielgewalt beschäftigt, fällt eine Vergleichbarkeit über Genres bereits weg. Stattdessen sollen spezifische Auswahlkriterien die Titelauswahl sinnvoll eingrenzen. Diese Auswahlkriterien lassen sich in vier Punkten zusammenfassen, die sich streng an der Forschungsfrage sowie am Forschungsdesign orientieren:

- 1) *Chronologie*: Um eine historische Entwicklung der Computerspielgewalt und der damit in Verbindung stehenden Problemmuster aufzeigen zu können, ist es erforderlich, eine Zeitspanne von der ersten bekannten institutionellen Problematisierung bis in die nahe Gegenwart festzulegen. Aus dieser Begründung heraus beginnt der Untersuchungszeitraum im Jahr 1984 mit der ersten Indizierung eines Computerspiels durch die damalige BPJS⁶⁰ und endet mit einem verhältnismäßig modernen Titel aus dem Jahr 2014. Der Untersuchungszeitraum ist somit auf rund 30 Jahre festgelegt. Damit es nicht zu Überschneidungen oder Lücken kommt, sollen sich alle ausgewählten Titel mit ihrem jeweiligen Indizierungsjahr möglichst gleichmäßig über diesen Zeitraum verteilen.

Im Rahmen dieser Arbeit ist die Auswahl auf fünf Titel begrenzt. Dies hat den Hintergrund, dass eine kleinere Auswahl dem Untersuchungszeitraum kaum gerecht werden würde, eine größere Auswahl den Umfang dieser Arbeit jedoch deutlich übersteigen würde. Fünf zeitlich und möglichst gleichmäßig verteilte Titel erscheinen hier ein sinnvoller Mittelweg zu sein.⁶¹

- 2) *Vorliegen einer Indizierungsentscheidung*: Da Computerspielgewalt als ein soziales Problem untersucht wird, sollten alle ausgewählten Spiele zuvor auch als problematisch

60 Um einer möglichen Irritation vorzubeugen: *River Raid* erschien bereits 1982, wurde aber in Deutschland erst 1984 indiziert. Im Rahmen der Problemmusteranalyse sind jedoch nur die Zeitpunkte der institutionellen Problematisierungen (in diesem Fall die Indizierung) relevant, weswegen diese (und nicht etwa das Jahr der Veröffentlichung) für die chronologische Einordnung ausschlaggebend sind.

61 Das Kriterium der Chronologie, bzw. der »gleichmäßigen Verteilung« über den Untersuchungszeitraum kann durch das Kriterium der Quellenage (Punkt 4) teilweise aufgehoben werden. Existiert zu einem bestimmten Titel innerhalb eines passenden Zeitabschnitts kein entsprechendes Quellenmaterial, so kann es zu größeren Zeitabständen zwischen den einzelnen Untersuchungsgegenständen kommen. Dies erklärt beispielsweise auch die Lücke von 10 Jahren zwischen *River Raid* (1984) und *Doom* (1994).

eingestuft worden sein. Für die Analyse kommen daher nur Spiele infrage, die zuvor auch von der Bundesprüfstelle überprüft und als jugendgefährdend eingestuft worden sind. Die Indizierung (als eine Problematisierung auf staatlich-rechtlicher Ebene) impliziert eine Handlungsnotwendigkeit und suggeriert dadurch eine besondere Schwere der Problematik.⁶²

Die Indizierung als Auswahlkriterium festzulegen, bedeutet allerdings nicht, dass die untersuchten Spiele zum heutigen Stand noch immer indiziert sein müssen. Einige der untersuchten Titel sind heute nicht mehr indiziert und können wieder frei auf dem Markt erworben werden. Diese Rücknahme der Indizierung kann mit der Verjährungsfrist zusammenhängen, die nach 25 Jahren automatisch eintreten kann, steht möglicherweise aber auch mit einer vorzeitigen Listenstreichung in Verbindung. Dieser Aspekt ist für die Untersuchung aber nur am Rande relevant.

- 3) *Bekanntheit*: Die untersuchten Spiele sollten eine gewisse öffentliche Bekanntheit erlangt haben. Die Bekanntheit lässt sich entweder quantitativ an den entsprechenden Verkaufszahlen des Titels erfassen oder qualitativ anhand einer gewissen Präsenz innerhalb eines Problemdiskurses bemessen werden. Natürlich ist »Bekanntheit« hier als ein relatives Kriterium zu verstehen, da es selten DAS bekannte Spiel gibt und sich ein generalisierbarer Bekanntheitsgrad argumentativ auch nicht schlüssig darstellen lässt. Viel eher geht es bei diesem Auswahlkriterium um die Annahme, dass unbekannte Spiele nur sehr bedingt auf öffentliche Diskurse einwirken und sich die Nachverfolgung eines möglichen Einflusses daher nur schwer nachvollziehen lässt.

Hinzu kommt, dass ein gewalthaltiges Spiel in den 1980er-Jahren natürlich in einem wesentlich kleineren Kreis als heute rezipiert wurde. Die Bekanntheit von Computerspielen verläuft dabei zumeist analog zum gesamtgesellschaftlichen Verbreitungsgrad des Mediums. Je verbreiteter ein Spiel ist, umso höher ist die Chance, dass öffentlich darüber gesprochen wird. Gewalt kann dabei als ein Motor für Popularität fungieren. So sind einige Computerspiele außerhalb des Kreises ihrer Rezipient*innen überhaupt erst durch ihre gewalthaltigen Darstellungen bekannt geworden. Ein Beispiel dafür ist das Spiel *Counter-Strike*, das in der *Killerspiel-Debatte* der 2000er-Jahre umfassend im öffentlichen Diskurs diskutiert worden ist und daher auch weit außerhalb der Gaming Culture einen gewissen Bekanntheitsgrad erlangt hat.

- 4) *Quellenlage*: Anknüpfend an den vorhergegangenen Punkt hängt die Auswahl der Spiele auch mit dem Quellenkorpus zu den drei untersuchten Kollektivakteuren zusammen. Um eine Vergleichbarkeit zwischen der Bundesprüfstelle, dem Fachjournalismus und der Sach- und Ratgeberliteratur zu schaffen, muss in jedem dieser Untersuchungsfelder auch über die ausgewählten Spiele gesprochen worden sein.

62 Die »Schwere der Problematik« meint hier die Anerkennung des Problems auf staatlicher Ebene, die in einen akuten Handlungsbedarf zum Schutze der Gesellschaft mündet.

Folglich können nur Spiele für die Untersuchung ausgewählt werden, die im Quellenkorpus thematisiert werden. Da das vorhergegangene Auswahlkriterium der Indizierung bereits impliziert, dass zu jedem Spiel ein Indizierungsbericht vorliegen muss, betrifft dieser Punkt nur die Bereiche Fachjournalismus und S-/R-Literatur. Dieses Kriterium soll sicherstellen, dass jedes Spiel von mindestens zwei der untersuchten Institutionen mindestens einmal thematisiert worden ist. Dass dadurch ein lückenloser Quellenkorpus nicht zwangsläufig gewährleistet werden kann, zeigt die unten aufgeführte Tabelle. So weist die S-/R-Literatur sowohl am Anfang als auch am Ende des Untersuchungszeitraums Lücken in auf. Was dies bedeuten kann, wird später noch gesondert thematisiert werden.

Tab. 3: Übersicht der ausgewählten Computerspiele sowie der aktuelle Stand der Quellenlage nach der Auswertung des Quellenkorpus.

Release/ Indizierung	Titel	BPjM	Fach-Journalismus	S/R-Literatur
1982/1984	<i>River Raid</i>	1	1	X
1993/1994	<i>Doom</i>	1	5	8
2003/2003	<i>C&C: Generals</i>	2	3	2
2009/2010	<i>CoD: MW2</i>	2	4	2
2013/2014	<i>Dead Rising 3</i>	2	3	X

Zum Abschluss soll noch kurz auf ein Problem hingewiesen werden, das sich auf die praktische Auswertung der Spiele bezieht. Da Computerspiele ihren Unterhaltungswert über interaktive und daher situativ geprägte Spiel-Spieler*innen-Beziehungen generieren, können erlebte Spielszenen für keine zwei Spieler*innen gleich bleiben. Person A wird das Spiel möglicherweise ganz anders spielen und erleben als Person B. Auch Gewalthandlungen können somit, je nach individueller Bereitschaft selbst Gewalt ausüben, unterschiedlich wahrgenommen werden.

Um mögliche Verzerrungen durch die Subjektivität des Handelns und Wahrnehmens für die Untersuchung einigermaßen abzufedern, sollen die untersuchten Spiele nicht in voller Gänze analysiert (dies wäre auch deutlich zu umfangreich), sondern anhand vorgefertigter Videos ausgewertet werden. Zudem entspricht dieses Vorgehen der wissenschaftlichen Forderung nach intersubjektiver Vergleichbarkeit, da sich im Nachhinein jede*r das gleiche Video und somit die gleichen ausgewerteten Inhalte ansehen kann, um die Ergebnisse dieser Untersuchung zu überprüfen.

Bei der Auswahl der zu untersuchenden Spielszenen werde ich mich auf spezifische Schlüsselszenen⁶³ oder (sofern keine abgrenzbaren Spielabschnitte festzumachen sind)

63 Mit Schlüsselszenen sind spezifische Spielabschnitte gemeint, die im Quellenmaterial als besonders problematisch eingestuft werden. Dies betrifft jedoch nur zwei der ausgewählten Titel: Die »Flughafen-Szene« aus *Call of Duty: Modern Warfare 2* und die »GLA-Kampagne« aus *Command & Conquer: Generals*.

allgemeine Spielszenen zur Verdeutlichung des Gameplays fokussieren.⁶⁴ Da nicht alle Spiele selber aufgenommen werden können, werden Videoaufzeichnungen der kompletten Spiele (sogenannte *Longplays*⁶⁵) auf YouTube.de verwendet und zusammen mit den anderen Primärquellen im Quellenverzeichnis aufgelistet.

64 Bei vielen älteren Titeln (zumeist Arcade Games) wie *River Raid* besteht das gesamte Spiel nur aus einem Spielelement. Verschiedene voneinander abgrenzbare Spielabschnitte sind hier nicht auszumachen.

65 *Longplays* sind Aufzeichnungen des Spielablaufs, die gänzlich ohne Kommentare oder sonstige Anmerkungen des Aufzeichnenden auskommen (im Gegensatz zu *Let's Plays*). Dabei wird in der Regel das gesamte Spiel gespielt und aufgezeichnet, sodass die Zuschauer*innen sich einen Gesamteindruck von den Inhalten machen können, ohne durch inhaltsfremde Elemente abgelenkt zu werden. Das Medium wird dabei in seiner inhaltlichen Gänze erfahrbar gemacht und lediglich seiner interaktiven Komponente beraubt.

8. Auswertung des Materials

8.1 River Raid

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

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

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

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

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

8.1.1 Gewaltanalyse

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

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

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

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

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

2 Vgl. Q1, Minute 0:24.

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

4 Vgl. Q1, Minute 0:24.

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

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

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

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

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

8.1.2 Problemmusteranalyse

8.1.2.1 Indizierungsentscheidung der BPjS zu River Raid

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

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

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

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

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

7 Q6, S. 3.

8 Q6, S. 3.

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

10 Q6, S. 3.

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

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

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

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

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

11 Q6, S. 3.

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

13 Q6, S. 5.

14 Q6, S. 6.

15 Q6, S. 7.

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

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

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

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

16 Q6, S. 4.

17 Q6, S. 3.

18 Q6, S. 8.

19 Q6, S. 6.

20 Ebd. Q6, S. 7.

21 Q6, S. 3.

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

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

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

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

22 Q6, S. 11.

23 Q6, S. 12.

24 Q6, S. 13.

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

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

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

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

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

25 Q6, S. 3.

26 Q6, S. 19.

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

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

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

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

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

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

29 Q6, S. 3.

30 Tönnies 1909, S. 7.

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

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

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

Zusammenfassung

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

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

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

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

33 Q6, S. 18.

34 Q6, S. 3.

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

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

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

8.1.2.2 Fachjournalismus

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

Tele Action (Ausgabe 5/83)

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

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

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

36 Q14.

37 Q14.

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

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

8.1.2.3 Sach- und Ratgeberliteratur

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

8.1.3 Gegenüberstellung der Ergebnisse

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

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

38 Q14.

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

40 Q6, S. 3.

41 Q6, S. 3 und 8, Q14.

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

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

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

8.2 Doom

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

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

42 Q14.

43 Q6, S. 2.

44 Q6, S. 8.

45 Q14.

46 Q6, S. 3.

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

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

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

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 besieigten 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 Überlebenspotentiales 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.

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 tiefergehende 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 Wissens Elemente. 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 marschieret 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 gutheißen 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 Problemkontexte (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 Testartikel, 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 Gewaltaktionen 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 Gewaltaktionen. *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) Gewaltaktionen 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 Gewaltaktionen) von den Betroffenen mit dem vorherigen Frustrationserlebnis assoziiert und können dadurch zu einer Ausübung realer Gewaltaktionen 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 vorurteils-behaftete 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).

8.3 Command & Conquer: Generals

Die *Command & Conquer*-Reihe ist eine der ältesten und bekanntesten Serien innerhalb des Genres der Echtzeitstrategie. Zwischen 1995 und 2010 erschienen in regelmäßigen Abständen neue Ableger und Spin-Offs auf dem Markt. Aufgrund des militärischen Settings kam es bereits in den frühen Jahren der Reihe zu Unstimmigkeiten mit dem deutschen Jugendmedienschutz und daraufhin auch zu spezifischen Anpassungen der Spiele an den deutschen Markt.²⁶⁵ Wie die vorhergegangenen Teile so ist auch *Command & Conquer: Generals* ein Echtzeitstrategiespiel, welches vom Studio *EA Pacific* entwickelt und 2003 veröffentlicht wurde.

Die Handlung versetzt die Spieler*innen in ein nahes Zukunftsszenario, das von einem kriegerischen Konflikt zwischen den drei politischen Fraktionen USA, China und der »Global Liberation Army« (GLA) handelt. Während die USA und China zwei dominierende Weltmächte darstellen, wird die GLA als eine im Nahen und Mittleren Osten angesiedelte Terrororganisation inszeniert, deren Ziel es ist den imperialistischen Machtausübungen beider Großmächte mittels asymmetrischer Kriegsführung entgegenzuwirken. Nach einem Anschlag der GLA auf eine chinesische Militärparade am Nationalfeiertag erklärt die Volksrepublik der Terrororganisation den Krieg, dem sich auch die USA anschließen.

Zu Beginn des Spiels haben die Spieler*innen die Möglichkeit eine der drei Fraktionen zu wählen. Jede der drei Kampagnen ist in sieben Missionen gegliedert, die die fortlaufende Geschichte aus Sicht der jeweils gewählten Fraktion erzählen. In den einzelnen Missionen müssen zumeist Ressourcen gesammelt und militärische Basen errichtet werden, um unterschiedliche Kampfeinheiten ausbilden zu können. Das Gameplay wird hier (wie zumeist in Echtzeitstrategiespielen üblich) aus einer isometrischen Perspektive, also von schräg oben, wahrgenommen. Diese Perspektive ermöglicht einen guten Überblick über die eigene Basis, die Einheiten und das jeweilige Terrain.

Die Siegbedingungen der einzelnen Missionen können sehr unterschiedlich ausfallen: bspw. das Ausschalten gegnerischer Einheiten, die Zerstörung eines bestimmten Gebäudes oder das Sammeln von Ressourcen. Die einzelnen Fraktionen unterscheiden sich in ihrer Spielweise hingegen gravierend voneinander. Während die USA im Schwerpunkt auf Luftangriffe setzt, verfügt China über äußerst starke Panzereinheiten. Die GLA besitzt hingegen keinerlei Flugeinheiten oder schwere Panzer, stattdessen werden leichte Bodeneinheiten eingesetzt, die ihre verminderte Kampfstärke durch Angriffe aus dem Hinterhalt auszugleichen versuchen. Giftgas- und Selbstmordanschläge kommen dabei ebenfalls zum Einsatz. Jede Fraktion verfügt zudem über eine einzigartige Superwaffe, die dem Gegner großen Schaden zufügen kann. Bei den USA ist dies eine orbital abgefeuerte Partikelkanone, bei den Chinesen eine Atomrakete und bei der

265 Die deutsche Verkaufsversion des ersten Teils der Serie (*Command & Conquer – der Tiberiumkonflikt*) von 1995 weist deutliche Unterschiede zur Originalversion auf. Menschliche Soldaten wurden zu Androiden abgeändert, deren Sprache nun metallisch unterlegt war und die bei Treffern schwarzes Öl statt rotes Blut von sich gaben. Zusätzlich sind einige Zwischensequenzen inhaltlich abgeändert oder gleich ganz entfernt worden.

GLA der sogenannte »SCUD Storm«²⁶⁶. Eine weitere Besonderheit von *C&C: Generals* sind die namensgebenden Generäle. Jeder Kampagne stehen Generäle zur Verfügung, die quasi den Avatar der Spieler*innen symbolisieren. Diese erscheinen selbst nicht auf dem Spielfeld, können aber, je nach gewählter Fraktion und Spielfortschritt, unterschiedliche Effekte auslösen und somit das Spielgeschehen merklich beeinflussen.²⁶⁷ Um die Zielvorgaben der jeweiligen Mission zu erfüllen, müssen die Spieler*innen eine Strategie entwickeln und diese mit den gegebenen Einheiten und Gebäuden erfolgreich umsetzen. Die Kampfeinheiten sowie weitere Spezialfähigkeiten sind dabei nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip konzipiert. Keine Einheit oder Strategie der einzelnen Faktionen ist übermächtig, sondern kann mit entsprechenden Gegenmaßnahmen aufgehalten werden.

Wie der erste Teil der Serie, so ist auch *C&C: Generals* von der Bundesprüfstelle indiziert worden, woraufhin die deutsche Verkaufsversion (mit dem Titel *Command & Conquer: Generäle*) vom Entwickler inhaltlich abgeändert wurde. Die Indizierung des Spiels löste sowohl in der Spielerschaft als auch in der Spieleindustrie eine große Verwunderung aus, da *C&C: Generals* unmittelbar vor dem Inkrafttreten des *Jugendschutzgesetzes* (JuSchG) am 1. April 2003 sowie trotz einer vorhergegangenen Altersfreigabe durch die USK (ab 16 Jahren) indiziert worden war. Ein solches Vorgehen wäre nach der veränderten Gesetzeslage nicht mehr möglich gewesen, weshalb der BPjS eine absichtliche Eilentscheidung kurz vor der Einführung des Gesetzes vorgeworfen wurde. *C&C: Generals* war somit eines der letzten Computerspiele, das von der BPjS vor deren Umbenennung in *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* (BPjM) indiziert wurde.

Da die Kampagne der terroristischen GLA der maßgebliche Grund für die Indizierung des Spiels gewesen ist, werden sich die nachfolgenden Analysen auf diesen Abschnitt beschränken.

8.3.1 Gewaltanalyse

Audio-visuelle Gewaltdarstellung: Die Visualität der Gewalt wird in *Command & Conquer: Generals* hauptsächlich von *natürlichen* Gewaltdarstellungen getragen. Diese Einstufung wird durch die Beobachtung bestätigt, dass sowohl die von den Spielenden als auch vom Computer gesteuerten Einheiten (menschliche Soldaten, Fahr- und Flugzeuge) überwiegend realistisch inszenierte Kampfhandlungen im Rahmen eines Kriegssettings ausführen. Bei einem Überfall auf ein ziviles Dorf (in der zweiten Mission der GLA-Kampagne) ist zu sehen, wie Häuser bei direktem Panzerbeschuss explodieren und Zivilisten im Kugelhagel der Soldaten zu Boden stürzen.²⁶⁸ Menschliche Gewalt-

266 Hiermit ist das Abfeuern mehrerer explosiver Anthrax-Raketen gemeint, die sowohl Gebäude zerstören als auch gegnerische Einheiten vergiften können. In der Realität ist die SCUD eine taktische Boden-Boden-Kurzstreckenrakete, die von der ehemaligen Sowjetunion entwickelt wurden und noch bis heute eingesetzt werden.

267 Zum Beispiel durch die Fähigkeit, neue Einheiten ausbilden zu können oder spezielle Angriffe gegen gegnerische Ziele zu starten.

268 Q3.2, Minute: 1:20.

ziele weisen dabei keinerlei Bluteffekte auf. Stattdessen fallen getroffene Soldaten zu Boden und verschwinden kurz darauf aus dem Bild.²⁶⁹

Eine Ausnahme stellen Giftangriffe dar. Durch Giftgas getötete menschliche Soldaten beginnen sich augenblicklich in die grüne Farbe des Gifts zu verfärben, bevor sie sich kurz aufbäumen und danach zu Boden fallen.²⁷⁰ Anders als in anderen Gewaltdarstellungen wird die Tötung menschlicher Gewaltziele hier deutlich überzeichneter und somit realitätsferner dargestellt als im Rest des Spiels. Da diese spezifische Sterbeanimation ausschließlich auf Giftgasangriffe beschränkt bleibt und ansonsten auf Bluteffekte oder anderweitig reißerische oder selbstzweckhafte Gewaltinszenierungen verzichtet wird, kann die visuell-wahrnehmbare Gewalt in *C&C: Generals* als *natürlich* und *moderat* kategorisiert werden.

Allgemeine inszenatorische Wahrnehmungsebene: Narration und Gewaltdarstellungen sind in *C&C: Generals* eng miteinander verwoben. Sowohl die Bildästhetik als auch die Storyline des Spiels enthält realitätsnahe Verweise auf globale Konflikte (*Irak-, Afghanistan- und Kalter Krieg*) und führt den Spieler*innen hierdurch Themen wie Krieg, Terrorismus, Imperialismus und religiösen Fundamentalismus unmittelbar vor Augen. Abgesehen von der Spielbarkeit der realen Großmächte USA und China weist gerade die Darstellung der GLA offenkundige Anlehnungen an real existierende Terrororganisationen wie *Al-Qaida* oder dem sogenannten *Islamischen Staat* (IS) auf, die durch Sprache, Bild²⁷¹ und Gameplay²⁷² gestützt werden. Bereits in der Einleitung der ersten Mission der GLA Kampagne spricht eine Off-Stimme mit arabisch-klingendem Akzent von einem »war against the global oppressors«²⁷³, bevor in einer kurz danach eingefügten Skriptsequenz zu sehen ist, wie Selbstmordattentäter mit einem Fahrzeug in eine Stellung der Chinesen fahren und daraufhin explodieren.²⁷⁴

Die ideologische Kontextualisierung der GLA erinnert in ihren politischen Zielsetzungen sehr an islamistisch-fundamentalistische Gruppen wie die Taliban in Afghanistan. Die GLA strebt ebenfalls einen Kampf gegen die dominierenden Weltmächte an (»to start the true liberation of the world«²⁷⁵) und schreckt dabei auch vor Gewalthandlungen gegen zivile Organisationen nicht zurück. So wird u. a. der Überfall auf einen UN-Hilfsconvoy als ein probates Mittel der eigenen Zielerfüllung dargestellt und mit den Worten »we might use them for our most righteous cause«²⁷⁶ legitimiert. Weitere Realitätsbezüge zeigen sich in der Wahl der Schauplätze. Die sieben Missionen der

269 Q3.1, Minute: 1:01.

270 Q3.4, Minute: 9:06.

271 Die Einheiten und Gebäude der GLA sind allesamt arabisch geprägt, wodurch zusätzlich eine Gleichsetzbarkeit der arabischen Kultur mit islamistischem Terrorismus impliziert wird.

272 Das Gameplay stützt die Narration insofern, als dass Einheiten wie »Terrorist«, »Angry Mob« oder der »Hijacker« zu den spielbaren Einheiten der GLA-Kampagne gehören. Diese setzen ebenso wie die realen Vorbilder auf eine asymmetrische Kriegsführung, die Hinterhalte oder Terroranschläge zur Erfüllung der eigenen Zielvorgaben ermöglicht und legitimiert.

273 Q3.1, Minute: 0:36.

274 Q3.1, Minute: 1:00.

275 Q3.7, Minute: 0:21.

276 Q3.2, Minute: 0:22.

GLA-Kampagne spielen allesamt in Kasachstan (Mission 1, 2, 3, 6 und 7) und der Türkei (Mission 4 und 5).

Da sämtliche Gewalthandlungen weder ironisiert noch anderweitig abstrahiert dargestellt werden, wird die Gewalt auf der allgemeinen inszenatorischen Wahrnehmungsebene als *ernsthaft* eingestuft. Die isometrische Perspektive sowie das schnelle Gameplay schließen zudem jede Form von angedeuteter Gewalt aus. Jede im Spiel ausführbare Gewalthandlung ist deutlich (im Spiel und in den Zwischensequenzen) wahrnehmbar, wodurch diese der Kategorie der *expliziten* Gewaltdarstellung zugeordnet werden müssen.

Personelle Wahrnehmungsebene: Der überwiegende Anteil an Gewalthandlungen wird direkt durch die Spieler*innen verübt. Aufbau und Organisation der eigenen Basis sowie militärtaktische Überlegungen im Kampf gegen den Kontrahenten sind die ludischen Merkmale des Spiels. Die Ausübung von Gewalt fungiert dabei als das maßgebliche Mittel zur Konfliktbewältigung und muss von den Spieler*innen aktiv eingesetzt werden, um die jeweiligen Siegbedingungen zu erfüllen.

Innerhalb der Missionen werden jedoch des Öfteren Zwischensequenzen aktiviert, auf die kein Einfluss genommen werden kann. Diese sind gänzlich in Spielgrafik gehalten und zeigen geskriptete Ereignisse, die die Story der Mission vorantreiben. Zur Unterstreichung der Dramaturgie werden zumeist spezifische Kriegshandlungen inszeniert. Ein Beispiel hierfür ist ein Giftgasanschlag auf eine militärische Einrichtung in der 5. Mission der GLA Kampagne, bei dem diverse Fußsoldaten innerhalb der kurzen Zwischensequenz effektiv ausgelöscht werden.²⁷⁷ Obwohl die *aktive* Involvierung der Spieler*innen in die kriegerischen Gewalthandlungen zwar generell gegeben ist, wird diese durch gelegentliche Intervalle *geskripteter* Gewalt unterbrochen.

Gewaltziele: Bei Berücksichtigung des eindeutig realitätsbezogenen Handlungskontexts wird schnell ersichtlich, dass (abgesehen von Gebäuden) überwiegend menschliche Spielfiguren das Ziel spielimmanenter Gewalthandlungen sind. Reguläre Fußsoldaten mit Gewehren oder Raketenwerfern fungieren als die günstigsten, aber zugleich auch verwundbarsten Einheiten, weswegen sie auch relativ schnell ausgeschaltet werden können. In Flug- und Fahrzeugen sind zwar visuell keine menschlichen Insassen wahrnehmbar, jedoch bietet das realitätsnahe Szenario auch keinen Platz für die Annahme, dass es sich hierbei um Roboter oder anderweitig ferngesteuerte Einheiten handelt. Abgesehen der Flug- und Fahrzeuge sind in *C&C: Generals* ausschließlich *menschliche* Gewaltziele enthalten.

8.3.2 Problemmusteranalyse

8.3.2.1 Indizierungsentscheidung der BPjS zu *Command & Conquer: Generals*

Um der nahenden Veröffentlichung von *Command & Conquer: Generals* in Deutschland entgegenzuwirken, beschloss die BPjM am 25.02.2003 eine vorläufige Indizierung im

277 Q3.5, Minute: 1:32.

vereinfachten Verfahren (Entscheidung Nr. VA 1/03).²⁷⁸ Nach § 15 Abs. 1 GjS ist dies möglich, »[...] wenn die endgültige Anordnung der Aufnahme der Schrift in die Liste offenbar zu erwarten ist und die Gefahr besteht, dass die Schrift kurzfristig in großem Umfang vertrieben wird.«²⁷⁹ Da eine vorläufige Indizierung zeitlich begrenzt ist, muss eine Indizierungsentscheidung im Nachhinein über das 12er-Gremium bestätigt werden.²⁸⁰ Dies geschah nur einige Tage später mit der Entscheidung Nr. 5172 vom 06.03.2003. Laut Prüfbericht hatte der Antragsteller angemerkt, dass der »[...] Inhalt geeignet sei, Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren«²⁸¹. Der Tatbestand der *sozialetischen Desorientierung* (auf Grundlage von § 1 Abs. 1 GjS) ist von der BPjS bereits in den Indizierungsentscheidungen von *River Raid* und *Doom* verwendet worden und knüpft daher an die bisherige Prüfpraxis der Behörde an. Da die Argumentationslinien der vorläufigen und der abschließenden Prüfentscheidung inhaltlich kongruent sind, wird in dieser Auswertung vornehmlich auf den deutlich umfangreicheren Prüfbericht des vereinfachten Verfahrens Bezug genommen.

Die Problematisierungsstruktur des Prüfberichts lässt in ihrer Argumentationsweise große Ähnlichkeiten mit dem Indizierungsbericht zu *River Raid* von 1984 erkennen. Ähnlich wie in dem 19 Jahre zuvor indizierten Spiel werden auch in *C&C: Generals* die Problemkomplexe ersten Grades *Kriegsverherrlichung* und *Kriegsverharmlosung* verwendet, um die jugendgefährdende Wirkung realitätsnaher Spiele mit militärischem Kontext zu begründen. Beide Begriffe sind, aus Sicht der BPjS, in ihrer schädigenden Wirkung allerdings nur bedingt miteinander gleichzusetzen: »Eine Verharmlosung des Krieges kann einer Verherrlichung des Krieges gleichstehen und deshalb ebenfalls jugendgefährdend sein, wenn Tod, Zerstörung, Kriegsnot und Kriegselend bagatellisiert werden.«²⁸² Im Rahmen der institutionellen Zuschreibung einer jugendgefährdenden Wirkung scheint eine *Kriegsverherrlichung* demnach schwerer zu wiegen als eine *Kriegsverharmlosung*.

Der argumentative Aufbau des PK1 *Kriegsverherrlichung* setzt sich aus vier zentralen Problemsträngen zusammen:

- der *Ästhetisierung militärischer Gewalt*
- der *Gewalt gegen Zivilisten*
- dem *Zelebrieren besonders grausamer Waffen*
- der *Belohnung des Spielers mit virtuellen Orden*

278 Als Grund für die vorläufige Indizierung nennt die Prüfstelle die zeitnahe Veröffentlichung des Spiels in Deutschland. Es bestand die Gefahr, »dass das Spiel kurzfristig in großem Umfang verbreitet wird (...), zumal da »Command & Conquer – Generals« derzeit die Titelseiten nahezu aller Spiele-Zeitschriften schmückt.« (Q8, S. 12).

279 Q8, S. 4.

280 Nach § 15 Abs. 3 GjS tritt die vorläufige Anordnung regulär nach einem Monat oder nach Bekanntmachung der abschließenden Entscheidung außer Kraft. Die Frist von einem Monat kann vor Ablauf einmalig um einen weiteren Monat verlängert werden.

281 Q8, S. 3.

282 Q8, S. 7.

Jeder der vier Problemstränge wird dabei durch eigene Problembeschreibungen begründet, die die argumentative Relevanz des übergeordneten Problemkomplexes stützen sollen. Die erste Problembewertung, das Spiel »ästhetisiert militärische Gewalt«²⁸³, bezieht sich auf eine Kritik an der Darstellung von Militärparaden sowie der audiovisuellen Inszenierung von Explosionen und Spezialwaffen. Die deskriptiven Elemente werden stellenweise durch affektive Bestandteile erweitert. So beschreibt die Formulierung »ABC-Kampfmittel hinterlassen nicht nur Tod und Zerstörung, sondern auch bunt leuchtende Nebelschwaden.«²⁸⁴ zwar einen tatsächlich im Spiel enthaltenen Sachverhalt (»bunt leuchtende Nebelschwaden«), durch den Zusatz »Tod und Zerstörung« wird diese Problembeschreibung aber zusätzlich emotionalisiert.

Der Problemstrang *Gewalt gegen Zivilisten* stellt den »Krieg gegen die wehrlose Zivilbevölkerung«²⁸⁵ als eine weitere Problemdeutung in den Raum. In der Problembeschreibung heißt es:

»[...] in einer Mission der GLA muss der Spieler UN-Hilfsgüter stehlen. Da die hilfsbedürftige Zivilbevölkerung auf diese Güter angewiesen ist, beginnt nun ein ungleiches Wettrennen. An dieser Stelle fordert das Spiel dazu auf, die Zivilisten zu töten und ihre Häuser zu zerstören, um an die von ihnen bereits eingesammelten Hilfsgüter zu gelangen. Darin liegt eine besonders menschenverachtende Gesinnung, die umso schwerer wiegt, da die Mission ebenso lösbar ist, wenn der Spieler die Zivilbevölkerung nicht ermordet.«²⁸⁶

Der hier thematisierte Inhalt bezieht sich auf die zweite Hauptmission der GLA-Kampagne mit dem Titel »Almaty Supply Raid«²⁸⁷, welche auch in der Gewaltanalyse thematisiert wird. Hier decken sich die Beobachtungen der Gewaltanalyse auf der allgemeinen inszenatorischen Wahrnehmungsebene mit den Ausführungen des Prüfungsausschusses. Der narrative Kontext des Spiels (als Anführer einer terroristischen Organisation) verleiht den ausführbaren Gewalthandlungen einen *ernsthaften* Charakter, indem das Spiel direkt zur Gewalt gegen unbewaffnete Zivilisten auffordert. Die Vermutung, dass dieser Spielabschnitt von der BPjS als ein Verstoß gegen ethisch-moralische Grenzen gedeutet wird, wird durch eine auffällige Häufung von affektiven Bestandteilen in den Problembeschreibungen gestützt. Formulierungen wie »zerstören«, »töten«, »ermordet« sowie der Zusatz, dass diese Inhalte auf eine »besonders menschenverachtende Gesinnung« hindeuten, weisen auf eine vom Prüfungsausschuss wahrgenommene Normverletzung hin.

Der dritte Problemstrang des Problemkomplexes *Kriegsverherrlichung* ist die realitätsnahe Inszenierung einer »Vielzahl besonders grausamer Kriegswaffen und Tötungsarten wie z. B. Atom-Bomben, chemischen Waffen oder Sprengstoffattentaten in epischer Breite.«²⁸⁸ Diese Problembewertung deckt sich inhaltlich zwar größtenteils mit

283 Q8, S. 6.

284 Q8, S. 6.

285 Q8, S. 6.

286 Q8, S. 6.

287 Vgl. Q3.2.

288 Q8, S. 6.

der vorhergegangenen Kritik an der Ästhetisierung der Gewaltdarstellungen, erweitert diese aber um Aspekte der ludo-narrativen Einbindung. Die narrative Umdeutung der »Tötung von Gegnern [...] als belohnenswertes Erlebnis«²⁸⁹ stellt eine Problemdeutung dar, die durch Beschreibungen effektvoller Gewaltinszenierungen (»Fahrzeuge zerbersen in ihre Einzelteile, Explosionen schleudern getötete Soldaten durch die Luft und vergaste Infanterie windet sich unter Schmerzensschreien.«²⁹⁰) zusätzlich verstärkt wird. Der Argumentation folgend wird die Tötung oder der Verlust eigener Soldaten nicht nur ignoriert oder gar angestrebt, sondern durch effektreiche Tötungsanimationen auch noch indirekt belohnt.

Der vierte Problemstrang knüpft unmittelbar an die personelle Einbindung der Spieler*innen in die Gewalthandlungen und an das damit verbundene Belohnungssystem an:

»Für bestimmte Taten wird der Spieler mit einer Reihe von Orden belohnt. So erhält derjenige, der die jeweils stärkste Waffe aller drei Parteien gebaut hat, die ›Apocalypse Medal‹, die Weltuntergangsmedaille. Diese und ähnliche Medaillen kann sich der Spieler an die virtuelle Brust heften und in Mehrspieler-Partien im Internet präsentieren. Die Ränge sind wiederum mit Dienstgradabzeichen verbunden, die auf dem Abzeichensystem der US-Armee beruhen. So kann der Spieler durch den virtuellen Massenvernichtungskrieg zu Ruhm und Anerkennung im Internet gelangen.«²⁹¹

Diese Problembeschreibung beinhaltet zwei hauptsächliche Problemdeutungen – die Belohnung der Spieler*innen für Gewalthandlungen (»stärkste Waffe aller drei Parteien«) sowie direkte Bezüge zu realen Belohnungssystemen (»Abzeichensystem der US-Armee«). Nach der Auffassung des Prüfgremiums wird das Ausführen von Gewalthandlungen über den kompetitiven Wettstreit mit anderen Spieler*innen zusätzlich verschärft. Die Orden werden so zu einem Messinstrument für Erfolg im Spiel, wobei der Erfolg nur mit massivem Gewalteininsatz zu erlangen ist. Zu Untermauerung dieser Problemdeutung werden die Multiplayer-Gefechte mit einem »virtuellen Massenvernichtungskrieg« gleichgesetzt.

Der zweite PK1 – *Kriegsverharmlosung* – setzt sich aus lediglich zwei eigenständigen Problemsträngen zusammen. Im Vergleich zum PK1 *Kriegsverherrlichung*, der Spielinhalte problematisiert, die kriegerische Handlungen in irgendeiner Form glorifizieren oder belohnen, thematisiert die Problembündelung *Kriegsverharmlosung* spielerische Aspekte, die kriegerische Handlungen entweder verharmlosen oder eine kritische Reflexion anderweitig verhindern. Der erste Problemstrang behandelt den Einsatz von ABC-, bzw. Massenvernichtungswaffen im Spiel:

»Der größte Schrecken moderner Kriegsführung liegt sicherlich im Einsatz von ABC-Kampfmitteln. Eben diese Schrecken verleugnet ›Command & Conquer – Generals‹. Stattdessen können großflächig Giftgaswolken und Milzbrandbomben eingesetzt werden, die neben der großen Wirkung gegen Infanterie in erster Linie durch

289 Q8, S. 6.

290 Q8, S. 6.

291 Q8, S. 6.

ihre ›hübsch anzusehenden‹, bunten Nebelschwaden auffallen. [...] Somit wird in ›Generals‹ das wohl größtmögliche denkbare Kriegsgrauen zum Grafikspektakel verniedlicht.«²⁹²

Obwohl diese Problembeschreibung zunächst kongruent zu den Ausführungen des Problemstrangs *Zelebrieren besonders grausamer Waffen* zu sein scheint, argumentiert das Prüfungsgremium hier von einer anderen Seite aus. Problematisiert wird nicht der Anreiz Vernichtungswaffen einzusetzen (durch spielerische Vorteile oder eine effektreiche Inszenierung), sondern vielmehr die Verharmlosung der Folgen derart verheerender Kriegswaffen. Das Prüfungsgremium argumentiert, dass die grafisch ansprechende Inszenierung der Massenvernichtungswaffen zu einer erhöhten Abstraktion der Gewaltbehandlung führt, »wodurch das wohl größtmögliche denkbare Kriegsgrauen zum Grafikspektakel verniedlicht«²⁹³ wird. Die Spieler*innen akzeptieren »die Massenvernichtungswaffen als strategisches Mittel, um möglichst viele gegnerische Einheiten oder Gebäude zu zerstören, ohne jedoch die realen Auswirkungen dieser Waffen zu reflektieren.«²⁹⁴

Der zweite Problemstrang des PK1 *Kriegsverharmlosung* wird im Prüfbericht relativ kurz gehalten und behandelt die Verharmlosung kriegerischer Gewalthandlungen durch »lebhaft, teils reißerische, teils erheiternde Musik«²⁹⁵. In der Problembeschreibung heißt es:

»Das Auswählen der Einheiten wird jeweils mit einer gesprochenen Meldung der gewählten Einheit kommentiert, die durchaus humorvoll sein kann, etwa wenn der Fahrer eines Flammenwerfer-Panzers erklärt, es sei doch recht warm in seinem Gefährt. Und wenn ein halbnackter Arbeiter der GLA bittet, man möge ihm Schuhe geben, mag sich die Frage stellen, ob ›Command & Conquer – Generals‹ zu gewissem Teil nicht auch Satire sein könnte. Aber gerade im Vergleich mit den zackigen, patriotischen Kommentaren der USA-Einheiten wird schnell klar, dass solche Ausrufe höchstens zynischer Natur sind.«²⁹⁶

Die Deutung des schmalen Grats zwischen Ironie und Zynismus wird in dieser Problembeschreibung nicht näher ausgeführt. Im Wesentlichen vertritt die Prüfstelle hier die Ansicht, dass Humor in einem kriegerischen Kontext die Negativität des Krieges verharmlosen würde. Vermeintlich humoristische Kommentare der Spielfiguren stellen demnach einen diametralen Gegensatz zu den Schrecken des Krieges dar.

Anders als die zuvor beschriebenen PK1 *Kriegsverherrlichung* und *Kriegsverharmlosung* geht es im dritten PK1 – *Realitätsbezogenheit* – nicht um die Inszenierung von Krieg als ein spaßiges Unternehmen oder dessen Verharmlosung durch Humor, sondern um die allgemeine Einbindung von realitätsnahen Bezügen in das Spiel:

292 Q8, S. 7.

293 Q8, S. 7.

294 Q8, S. 7.

295 Q8, S. 7.

296 Q8, S. 7.

»Command & Conquer – Generals« nimmt unverkennbar starke Anlehnung an aktuelle politische Konflikte. Schon die erste Mission in der Kampagne der USA scheint den Abendnachrichten entsprungen zu sein: in der Missionsbeschreibung erfährt der Spieler, die USA hätten in Erfahrung gebracht, dass die in Bagdad stationierte GLA Massenvernichtungswaffen in ihrem Besitz habe.«²⁹⁷

Im Abschnitt *Allgemeine inszenatorische Wahrnehmungsebene* der Gewaltanalyse ist bereits festgestellt worden, dass Krieg, Terrorismus, Imperialismus und religiöser Fundamentalismus die zentralen Handlungskontexte der GLA-Kampagne darstellen. Die Realitätsbezogenheit dieser Themen wird im Spiel durch konkrete Nennungen von Akteuren und Schauplätzen (USA, China, Kasachstan, Türkei) oder durch anderweitige kulturelle Verweise unterstrichen:

»Die GLA wird im Spiel offensichtlich zum Stellvertreter von Terrorgruppen wie Al Quaida: ihre Einheiten haben arabische Gesichtszüge, sprechen mit arabischem Akzent und kleiden sich in arabischer Weise, die Gebäude sind ebenfalls in arabischem Stil gehalten, und auch die einsetzbaren Waffen entsprechen denen von islamischen Terrororganisationen. [...] »Command & Conquer- Generals« suggeriert damit eine Verbindung zwischen islamischen Terroristen und weiten Teilen des Nahen Ostens und Zentralasiens [...].«²⁹⁸

Dass die Spieler*innen in der GLA-Kampagne an terroristischer Kriegsführung teilnehmen, lässt Überschneidungen mit (zu dieser Zeit sehr aktuellen) geopolitischen Konflikten zum Vorschein treten.²⁹⁹ Auf Grundlage dieses Zusammenspiels aus Aktualität und realitätsnaher Inszenierung formuliert das Prüfungsgremium eine weitere Problemdeutung: »Je realer das politische Konfliktmuster, je »personifizierbarer« die Akteure der Gegenseite, desto eher ist eine starke Identifikationsmöglichkeit des Spielers und damit ein erhöhtes Gefährdungspotential.«³⁰⁰ Dieser zweite Problemstrang erweitert die übergeordnete Kritik an der Realitätsnähe des Spiels um eine Annahme zur Medienwirkung auf die Spieler*innen. Das Spielen der GLA-Kampagne könnte so zu einer erhöhten Identifikation mit der Fraktion führen, die sowohl zu einer Akzeptanz der vermittelten Ideologie als auch der terroristischen Methoden zur Folge haben könnte.

Die inhaltliche Analyse der drei PK1 *Kriegsverherrlichung*, *Kriegsverharmlosung* und *Realitätsbezogenheit* zeigt identische Problematisierungsstrukturen in Form von überwiegend sachlichen Problembeschreibungen, die jedoch zum Teil durch affektive Bestandteile gestützt werden (»[...] und vergaste Infanterie windet sich unter

297 Q8, S. 4.

298 Q8, S. 5.

299 Auch 2003 (rund zwei Jahre nach den Anschlägen vom 11. September) dient der Begriff »Terrorismus« noch als ein besonders wirkmächtiges Schlagwort, das über sämtliche Massenmedien verbreitet wird. Am 2. Mai 2003, nur wenige Monate nach der Veröffentlichung von *C&C: Generals* (am 10. Februar 2003), begann zudem die Besetzung des Iraks durch britische und US-amerikanische Truppen, wodurch die Darstellungen im Spiel noch einmal eine zusätzliche Aktualität erhielten.

300 Q8, S. 5.

Schmerzensschreien.«³⁰¹, »[...] virtuellen Massenvernichtungskrieg«³⁰², »[...] das wohl größtmögliche denkbare Kriegsgrauen zum Grafikspektakel verniedlicht.«³⁰³). Über die Gleichsetzungen von realen und virtuellen Kriegshandlungen erfahren die Beschreibungen der Spielinhalte eine Emotionalisierung, die die ansonsten sachlichen Ausführungen zum Spiel durchbrechen und somit auf subjektive Deutungsweisen bzw. variable Bewertungselemente hinweisen.

Gegen Ende des Prüfberichts leiten alle drei PK1 auf die abschließende Problembewertung über. Anders als in den vorherigen Prüfberichten münden die Problemkomplexe im Fall von *C&C: Generals* jedoch nicht im PK2 *Sozialethische Desorientierung*, obwohl das Prüfungsgremium abermals den § 1 Abs. 1 GJS als Begründung für die Indizierung ins Feld führt. Es wird argumentiert, dass das Spiel aufgrund der realitätsnahen Gewaltinhalte dazu geeignet sei, »[...] Kinder und Jugendliche sittlich zu gefährden, da es Krieg verherrlicht und verharmlost.«³⁰⁴ Die Jugendgefährdung sei zudem »im oberen Bereich der Skala«³⁰⁵ anzusiedeln.

Da der Prüfbericht die *Sittliche Gefährdung* als die einzige Problembewertung nennt, muss diese als der übergeordnete PK2 festgelegt werden. Warum das Prüfungsgremium in seiner abschließenden Problembewertung von der bisherigen Formulierung *Sozialethische Desorientierung* abweicht und stattdessen auf den *Sittlichkeits*-Begriff verweist, lässt sich anhand des Prüfberichts nicht eindeutig beantworten. Beide Formulierungen stellen unbestimmte Rechtsbegriffe dar, die gleichermaßen Bezug auf § 1 Abs. 1 GJS nehmen und in ihrer Nebenfunktion als transformative Bewertungselemente subjektive Deutungsweisen in juristisch legitimierte Entscheidungen überführen.³⁰⁶ Auch im Fall von *C&C: Generals* werden variable Bewertungselemente, in Form von Emotionalisierungen oder Verweise auf externe Problem diskurse (Terrorismus, Krieg, etc.), in die Problematisierung eingebracht und über die individuelle Auslegung von *Sittlichkeit* (§ 1 Abs. 1 GJS) in einer staatlich-institutionellen Problembewertung zusammengeführt. Die argumentative Grundlage bilden die PK1 *Kriegsverherrlichung* und *Kriegsverharmlosung* und *Realitätsbezogenheit* samt den jeweils untergeordneten Problemsträngen.

Zusammenfassung

Die Indizierungsentscheidung zu *C&C: Generals* ist von einer überwiegend sachlich ausgeführten Problematisierungsstruktur geprägt. Im Vergleich zu den beiden zuvor ausgewerteten Prüfberichten ist die Zahl affektiver Bestandteile merklich zurückgegangen, was auf eine zunehmende Versachlichung bzw. Professionalisierung der Indizierungspraxis hindeutet. Hierfür spricht auch der Verzicht auf Problemnamen. Das zu prüfende Spiel wird nicht in eine vorgefertigte oder anderweitig generalisierende Problemdeutung eingebunden, sondern für sich allein stehend bewertet.

301 Q8, S. 6.

302 Q8, S. 6.

303 Q8, S. 7.

304 Q8, S. 4.

305 Q8, S. 12.

306 Tatsächlich ist die Formulierung *Sittliche Gefährdung* inhaltlich eher dem § 1 Abs. 1 GJS (konkret dem Tatbestandsmerkmal »sittlich zu gefährden«) zuzuordnen als die *Sozialethische Desorientierung* (welche in der Rechtsnorm nicht explizit genannt wird).

Die Problematisierungsstruktur selbst fußt auf drei zentralen Problemkomplexen ersten Grades – der *Kriegsverherrlichung*, der *Kriegsverharmlosung* und der *Realitätsbezogenheit*. Alle drei PK1 unterscheiden sich in ihrer jeweiligen Perspektive auf kriegsbezogene Spielinhalte. Während die *Kriegsverherrlichung* sämtliche den Krieg glorifizierenden Elemente (Ästhetisierung militärischer Gewalt, Gewalt gegen Zivilisten, Zelebrieren besonders grausamer Waffen und die Belohnung des Spielers mit virtuellen Orden) zusammenfasst, thematisiert die *Kriegsverharmlosung* alle Spielinhalte, die die Schrecken eines Krieges relativieren könnten (Einbindung von ABC-, bzw. Massenvernichtungswaffen sowie die Verharmlosung durch lebhaftere oder erheiternde Musik).³⁰⁷

Im PK1 *Realitätsbezogenheit* wird ganz allgemein die Einbindung realitätsnaher Spielinhalte problematisiert, wobei gerade der Kampagne der GLA »ein großes Gefährdungspotential gegenüber Kindern und Jugendlichen [...]«³⁰⁸ zugeschrieben wird. Begründet wird die Problematisierung der GLA u. a. durch die ludo-narrative Anlehnung an real existierende Terrororganisationen (»Die GLA wird im Spiel offensichtlich zum Stellvertreter von Terrorgruppen wie Al Quaida«³⁰⁹).

Nach Auffassung des Prüfungsausschusses sei *C&C: Generals* aufgrund der *Realitätsbezogenheit*, der *Kriegsverherrlichung* sowie der *Kriegsverharmlosung* dazu geeignet »Kinder und Jugendliche sittlich zu gefährden«³¹⁰. Eine inhaltliche Trennung zwischen einem Computerspiel als ludisches Medienprodukt und der Gefährlichkeit von realem Terrorismus wird im Prüfbericht zwar vorgenommen, jedoch mit dem Hinweis auf »eine starke Identifikationsmöglichkeit des Spielers«³¹¹ zugleich relativiert. Der Verherrlichung und der Verharmlosung kriegerischer Spielinhalte schreibt die Prüfungsstelle eine verrohende Wirkung zu, da diese eine »[...] brutale, ungehemmte, menschenverachtende und –vernichtende Gewalt als einzig mögliche Spielhandlung«³¹² erscheinen lassen. Diese Argumentation lässt erkennen, dass das Prüfungsausschuss dabei weniger von der Medienwirkung einer *Suggestionsthese* (Nachahmung erlebter Gewalt) ausgeht, sondern vielmehr Grundzüge der *Habitualisierungsthese* (Abnahme der Sensibilität gegenüber erlebter Gewalt) aufweist.

Obwohl sich die Problematisierungsstruktur von *C&C: Generals* von den zuvor ausgewerteten Prüfberichten zunächst nicht unterscheidet, stellt der Wegfall des unbestimmten Rechtsbegriffs *Sozialethische Desorientierung* eine Auffälligkeit dar. Während der Begriff in den Entscheidungen zu *River Raid* und *Doom* stets als der übergeordnete PK2 fungierte, wird er im Fall von *C&C: Generals* durch den Begriff der *Sittlichkeit* bzw. *Sittliche Gefährdung* (auf Grundlage von § 1 Abs. 1 GjS) ersetzt. Wie eine Betrachtung der Bewertungselemente zeigt, hat dies allerdings keinerlei Auswirkung auf die Problematisierungsstruktur. Auch in diesem Prüfbericht verbinden sich variable und statische Bewertungselemente miteinander und werden über den unbestimmten Rechtsbegriff

307 Vgl. Q8, S. 7.

308 Q8, S. 5.

309 Q8, S. 5.

310 Q8, S. 5.

311 Q8, S. 4.

312 Q8, S. 10.

Sittlichkeit (als ein transformatives Bewertungselement) in die juristisch formale Problembewertung *Sittliche Gefährdung* überführt.

8.3.2.2 Fachjournalismus

In diesen Abschnitt werden drei Testartikel zu *C&C: Generals* aus dem Jahr 2003 ausgewertet. Die verwendeten Quellen entstammen den zu dieser Zeit auflagenstärksten Magazinen des Computerspiel-Fachjournalismus – *GameStar*, *PC Games* und *PC Action*.

GameStar (Ausgabe 3/03)

Der Testartikel der *GameStar* umfasst insgesamt fünf Seiten, von denen der geschriebene Text maximal die Hälfte einer Seite einnimmt. Der überwiegende Teil besteht aus Bildern des Spiels in verschiedenen Größen. Der Aufbau des Artikels ist formal in Beschreibungen der Spielmechaniken, der Narration, des Multiplayer-Modus sowie den technischen Spezifikationen unterteilt. Obwohl dem Spiel in jedem dieser Bereiche weitgehend positive Bewertungen zugesprochen werden, lässt der Artikel stellenweise eine problematisierende Haltung des Testers gegenüber dem Spiel erkennen. Dies zeigt sich bereits in der Einleitung:

»Die Lage in den Krisengebieten der Erde verschärft sich immer mehr: Ein weltumspannendes Terroristen-Netzwerk mit Zentrale im Herzen Asiens verbreitet Angst und Schrecken. In der chinesischen Hauptstadt Peking zünden die Freischärler mehrere Autobomben mitten in einer Militärparade. Direkt nach dem Attentat überfallen militante Fanatiker der Organisation einen Hilfsgüter-Konvoi der UNO in den Bergen Kasachstans und starten einen Giftgasangriff auf eine Stadt im Süden des Landes.«³¹³

Im Kontext eines Testartikels zu einem Computerspiel wirkt die beschriebene Szenerie zunächst ein wenig deplatziert. Die Ähnlichkeit des Absatzes mit einem Beitrag aus den Abendnachrichten erzeugt einen thematischen Bruch, der dem eigentlich zu erwartenden Inhalt entgegensteht. Eine Auflösung dieser scheinbaren Gegensätzlichkeit erfolgt im Anschluss: »Klingt fast wie die aktuelle CNN-Berichterstattung (Showdown im Irak) entstammt aber den Missions-Intros des Echtzeit-Strategiespiels *C&C Generals*«³¹⁴. Hierdurch löst der Autor die Situation auf, indem er den Leser*innen die realitätsnahe Inszenierung des Spiels plastisch vor Augen führt.

Die indirekte Kritik an der Realitätsbezogenheit wird im Hauptteil des Artikels noch deutlicher. In einem kurzen Absatz mit der Überschrift »Geschmacksverirrung«³¹⁵ wird näher auf die ludo-narrativen Elemente des Spiels eingegangen. Der Stein des Anstoßes ist die Kampagne der »terroristischen GLA«, welche »nichts für zarte Gemüter«³¹⁶ sei.

313 Q20, S. 76.

314 Q20, S. 76.

315 Mit dem Begriff »Geschmacksverirrung« wird die subjektive Färbung der verhandelten Problemdeutung erkennbar. Was als geschmackvoll oder geschmacklos eingestuft wird, unterliegt stets der Deutung des Individuums, welche sich in der Regel aus gesellschaftlich anerkannten Wert- und Normvorstellungen ableitet. Die Frage nach »Geschmack« ist somit stets ein Indikator für variable Bewertungselemente (Q20, S. 78).

316 Q20, S. 78.

Als Beleg für diese Problembewertung folgt eine Beschreibung einiger Missionen des Spiels:

»In der ersten US-Mission regnen Giftgas-Raketen auf einen Marktplatz voller Zivilisten. In der zweiten Terroristen-Mission müssen Sie UN-Konvois und deren amerikanischen Begleitschutz eliminieren, um an Lebensmittel zu kommen. Ein anderes Stirnrunzel-Beispiel ist eine Mission, in der Sie mit einer eroberten Raketenbasis eine Großstadt auslöschen müssen.«³¹⁷

Die Beschreibung der drei Missionen eröffnet den Leser*innen eine Problemdeutung, die mit kurzen Beschreibungen der beobachtbaren Spielinhalte sowie der affektiven Formulierung »Stirnrunzel-Beispiel« die Gewalt gegen Zivilisten im Spiel kritisiert.³¹⁸ Die Realitätsnähe der inszenierten Gewalthandlungen sowie die allgemeine Darstellung der GLA bzw. des islamistischen Terrorismus fungieren dabei als übergeordnete Problembewertungen. Dieser Zusammenhang wird durch eine Stellungnahme des damaligen Chefredakteurs Jörg Langer bestätigt.

»Wie real dürfen Spiele sein? Während Sie diese Zeilen lesen, könnten die Amerikaner gerade so langsam Ernst machen mit ihren Kriegsdrohungen gegenüber dem Irak. Wenn Sie umblättern, finden Sie einen großen, sehr positiven Test von C&C Generals. Darin bekämpfen wahlweise China oder die USA eine Terrororganisation namens GLA. Und in einer der drei Kampagnen spielen Sie auch noch den Führer eben dieser Terrorgruppe, sollen gezielt Zivilisten töten. Darf ein Spiel so was, geht das nicht zu weit? Das Szenario ist fiktiv, doch die Ähnlichkeit zum aktuellen Weltgeschehen nicht zu übersehen. Es dürfte viele Leute geben, die die GLA-Kampagne schlicht geschmacklos finden.«³¹⁹

Die Möglichkeit eine Terrororganisation zu spielen erlebt hier eine explizite Ablehnung, welche auf Grundlage einer Verletzung ethisch-moralischer Wertvorstellungen begründet wird. Die persönliche Auslegung moralischer Grenzziehungen wird dabei durch variable Bewertungselemente wie »schlicht geschmacklos« oder die rhetorische Frage »Darf ein Spiel so was, geht das nicht zu weit?« erkennbar.

Auch im Testartikel fällt auf, dass violente Spielinhalte scheinbar erst zu einem Problem werden, wenn diese aufgrund zu großer Realitätsnähe als moralisch verwerflich gedeutet werden können:

»Die Kampagnen sind mit ihren Missionen in Bagdad und Zentralasien schon fast zu realistisch. Ich will nicht als Terroristenführer UN-Konvois und Siedlungen angreifen. Widerstand gegen einen fiesen Aggressor ist eine Sache, aber tatsächlicher Terror gehört für mich nicht in die Geschichte eines Echtzeit-Strategiespiels.«³²⁰

317 Q20, S. 78f.

318 Die Ausführungen zu den drei genannten Missionen decken sich mit den tatsächlichen Inhalten des Spiels bzw. den Missionen 1, 2 und 7 (Vgl. Q3.1, Q3.2 und Q3.7).

319 Q20, S. 75.

320 Q20, S. 80.

Die fortlaufende Problematisierung terroristischer Gewaltkontexte in Relation zur Bewertung nicht-terroristischer Gewaltkontexte macht deutlich, wie sehr sich die Problematisierung von *C&C: Generals* ausschließlich auf die GLA-Kampagne verlagert. Hierbei tritt eine eindeutige Unterscheidung zwischen akzeptierten und nicht-akzeptierten Gewalthandlungen und -kontexten zum Vorschein, die sich in der plakativen Aussage bündeln ließe: Militärische Gewalt ist in Ordnung, terroristische Gewalt ist nicht in Ordnung.

Interessanterweise hat diese sehr differenzierende und zum Teil moralisierende Bewertung von Computerspielgewalt auch in diesem Testartikel keinerlei Einfluss auf die finale Bewertung des Spiels, da die Kampagne der GLA, welche ein Drittel des gesamten Spiels ausmacht, hierfür einfach ausgeklammert wird. Der Redakteur Patrick Hartmann schreibt dazu in einem Meinungskasten: »Auf unsere Wertung hat das keinen Einfluss: *C&C Generals* ist auch ohne GLA-Kampagne ein umfangreiches Spitzenspiel«³²¹ und auch der Chefredakteur Jörg Langer formuliert: »Von der politisch unkorrekten (und in meinen Augen peinlichen) GLA-Kampagne abgesehen, ist EA Pacific ein Riesenschwung gelungen.«³²² Trotz der vorhergegangenen Problematisierung terroristischer Gewalt vergibt die *GameStar* am Ende eine Spielspaß-Wertung von 91 %.

PC Games (Ausgabe 3/03)

Der Testartikel der *PC Games* zu *C&C Generals* umfasst insgesamt sieben Seiten, die (ähnlich wie in der *GameStar*) zu einem überwiegenden Teil aus Bildern des Spielinhaltes bestehen. Der geschriebene Text nimmt hier maximal ein Drittel der Seite ein. Bevor jedoch im Detail auf die üblichen Testinhalte (Technik und Gameplay) eingegangen wird, beginnt der Test mit einer kurzen Erzählung:

»Die Bewohner des kleinen Städtchens irgendwo in Kasachstan ahnen nichts Böses, als sie an diesem Morgen aufstehen. Die Sonne brennt, der Wind treibt den Wüstensand durch die Straßen und an den Marktständen wird um handgeknüpfte Teppiche gefeilscht. Doch plötzlich wird das geschäftige Treiben auf dem Marktplatz jäh unterbrochen – Hubschrauber kreisen über dem Gebiet, Bäume krachen unter dem Gewicht tonnenschwerer Panzer zusammen, während sich amerikanische Soldaten unter lautstarken Kommandorufen in den umstehenden Gebäuden verschanzen. Nur kurze Zeit später dringt aus der Ferne das bedrohliche Grollen weiterer Panzer heran, während am Horizont bereits meterhohe Staubwolken zu sehen sind. Als schließlich die ersten Jeeps der Globalen Befreiungsarmee in Sichtweite kommen und sich die Panzer der Terror-Organisation ihren Weg durch die engen Gassen bahnen, scheint es, als ginge die Welt unter. Außer donnernden Gewehrsalven und den ohrenbetäubenden Explosionen zerberstender Panzer ist nichts mehr zu hören – die einstürzenden Gebäude lassen Rauchschwaden über der Stadt aufsteigen. Und inmitten des Kriegsgeschehens laufen die Einwohner des kleinen Städtchens irgendwo in Kasachstan um ihr Leben.«

Diese einleitende Erzählung weist in zweierlei Hinsicht Besonderheiten auf. Zum einen ist sie von einem hohen Detailgrad geprägt, der den friedlichen Alltag der Zivilisten

321 Q20, S. 80.

322 Q20, S. 79.

(»[...] an den Marktständen wird um handgeknüpfte Teppiche gefeilscht«), aber auch deren anschließendes Leid durch die, in ihrer Stadt verübten, Kriegshandlungen (»[...] inmitten des Kriegsgeschehens laufen die Einwohner des kleinen Städtchens irgendwo in Kasachstan um ihr Leben«) beschreibt. Das Zusammenführen dieser beiden zeitlich aufeinanderfolgenden Erzählstränge dient hier als zwar fiktives, aber trotzdem emotionalisierendes Problemwissen. Das verwendete Vorher/Nachher-Szenario rückt das Leiden der Zivilisten in den Blickwinkel und zeigt die negativen Folgen eines Krieges anhand der affektiven Formulierung »[...] scheint es, als ginge die Welt unter« auf.

Eine weitere Besonderheit betrifft die Darstellungen der beteiligten Fraktionen. Der genaue Grund für die kriegerischen Handlungen wird nicht genannt und auch die Kriegsparteien USA und GLA bleiben in ihren Beschreibungen eindimensional, indem sie nur in Form von Kampf und Zerstörung in Erscheinung treten. Die Auswirkungen dieser Kampfhandlungen werden hingegen sehr detailliert beschrieben (»Außer donnernden Gewehrsalven und den ohrenbetäubenden Explosionen zerberstender Panzer ist nichts mehr zu hören – die einstürzenden Gebäude lassen Rauchschwaden über der Stadt aufsteigen.«). Obwohl Aufbau und Darstellung des Konfliktes zwischen den USA und der GLA sowie das Leiden der Zivilbevölkerung zunächst auf eine eher problematisierende Haltung des Verfassers gegenüber realitätsnahen Kriegsszenarien hindeuten, wird im weiteren Verlauf des Artikels keine weitere Problematisierung von *C&C: Generals* vorgenommen. Lediglich das Fazit weist auf eine Problematisierbarkeit bestimmter Spielinhalte hin:

»Sofern Sie Echtzeit-Strategiespiele mögen und sich nicht am beklemmend realistischen Szenario stören (Stichwort Anthrax-Waffen, Selbstmordanschläge etc.) sollte *C&C Generals* in Ihrer Sammlung auf keinen Fall fehlen.«³²³

Anders als die *GameStar* bewertet die *PC Games* den Einsatz von Massenvernichtungswaffen gegen Zivilisten oder die generelle Spielbarkeit einer terroristischen Organisation nicht als ein grundlegend moralisches Problem. Die Aussage »Sofern Sie [...] sich nicht am beklemmend realistischen Szenario stören [...] sollte *C&C Generals* in Ihrer Sammlung auf keinen Fall fehlen« gesteht dem Spiel zwar Inhalte zu, die als anstößig empfunden werden können, überträgt die Verantwortung aber ausschließlich auf die Spieler*innen.

Die Vorzüge des Spiels (Gameplay, Technik, etc.) überwiegen in der Bewertung sämtliche Inhalte, die von Dritten evtl. als anstößig empfunden werden könnten. Zwar wird auch die GLA von der *PC Games* ausdrücklich als »Terror-Organisation«³²⁴ bezeichnet, deren Darstellung jedoch als rein fiktiv und daher den Spielspaß nicht schmälern erachtet. Die damalige Chefredakteurin Petra Maueröder schreibt diesbezüglich in einem separaten Meinungskasten:

»[...] für Bombenstimmung ist allemal gesorgt: Selbstmordattentäter und Anthrax-Tonnen aufseiten der arabischen Terroristen; vor Patriotismus platzende Amis mit

323 Q21, S. 77.

324 Q21, S. 74.

Hightech-Jets und Cruise Missiles; stramme Chinesen, auf Atomraketen-silos sitzend – politisch unkorrekter geht's kaum.«³²⁵

Die Verwendung des Wortspieles »Bombenstimmung« in Bezug auf den spielerischen Einsatz von Selbstmordattentätern und »Anthrax-Tonnen« belegt endgültig die Annahme einer Nicht-Problematisierung von *C&C: Generals* durch die *PC Games*. Politische Inkorrektheit wird hier zu einem Element spielspaßfördernder Distinktion gedeutet – einem Alleinstellungsmerkmal von *C&C: Generals*, das das Spiel von anderen Computerspielen abgrenzt. In der Gesamtbetrachtung zeigt der Testartikel, dass sich die Redaktion einer möglichen Problematizierbarkeit spezifischer Spielinhalte zwar bewusst gewesen ist, Kriterien wie Gameplay und Technik in der finalen Bewertung jedoch überwogen haben. Die abschließende Spielspaß-Wertung der *PC Games* liegt bei 90 %.

PC Action (Ausgabe 3/03)

Der Testartikel der *PC Action* mit dem Titel »Mach keinen Terror!«³²⁶ umfasst fünf Seiten, die pro Seite maximal ein Drittel geschriebenen Text beinhalten und ansonsten nur mit Bildern des Spiels versehen sind. Wie in der *PC Games* findet auch hier eine Problematizierung von *C&C: Generals* nur ganz am Rande statt. Lediglich im ersten Absatz des Testartikels werden Problemdeutungen zum »[...] hypothetischen und gleichzeitig beklemmend realistischen Szenario [...]«³²⁷ erkennbar. Die Realitätsbezogenheit des Spiels sei »[...] – angesichts der aktuellen Weltlage ein geradezu makaberer Hintergrund«³²⁸. Gegen Ende des ersten Absatzes wird die Gewichtung dieser Problemdeutung vom Redakteur Alexander Geltenpoth mit dem Hinweis »Moralische Bedenken fließen in unsere Bewertung nicht ein«³²⁹ gänzlich relativiert. Weitere Problemdeutungen konnten im Testartikel nicht festgestellt werden. Im Fazit heißt es: *C&C: Generals* sei als Spiel »Grandios«³³⁰ und erhält eine Spielspaß-Wertung von 88 %.

Zusammenfassung

Von den drei ausgewerteten Testartikeln zu *C&C: Generals* ließ sich lediglich in der *GameStar* spezifisches Problemwissen nachweisen, welches allerdings auf einzelne Bestandteile beschränkt bleibt, anstatt sich auf die Gesamtheit des Spiels zu beziehen. Die *GameStar* grenzt sich dadurch von der *PC Games* und der *PC Action* ab, deren Redakteure sich einer möglichen Problematizierbarkeit des Spiels zwar bewusst gewesen sind, diese in die Artikel aber nicht weiter ausgeführt haben.

Im Artikel der *PC Games* kann spezifisches Problemwissen lediglich in angedeuteter Form nachgewiesen werden. Dieser leitet zunächst mit einer fiktionalen Erzählung ein, in der die Kämpfe zwischen den USA und der terroristischen GLA innerhalb eines »kleinen Städtchens irgendwo in Kasachstan«³³¹ sowie den unmittelbaren Auswirkungen

325 Q21, S. 77.

326 Q22, S. 92.

327 Q22, S. 93.

328 Q22, S. 93.

329 Q22, S. 93.

330 Q22, S. 96.

331 Q21, S. 68.

gen der Kampfhandlungen für die Zivilbevölkerung beschrieben werden. Obwohl den Leser*innen in dieser Einleitung bereits die schwerwiegende Dramatik eines Krieges veranschaulicht wird, wandelt sich die Deutung dieser Szenerie im Verlauf des Artikels ins Gegenteil. Die Möglichkeit eine terroristische Vereinigung im Kampf gegen die USA und China zu befehligen wird dabei weniger als ein Problem, sondern vielmehr als eine spannende Szenerie erachtet. Realitätsnahe Gewaltinhalte werden dabei zwar als »beklemmend realistisch«³³² bezeichnet, über positive Bewertungen wie »Bombenstimmung«³³³ jedoch wieder relativiert.

Den verantwortlichen Redakteuren der *PC Action* scheint zwar ebenfalls bewusst gewesen zu sein, dass der Realitätsbezug in *C&C: Generals* (»[...] – angesichts der aktuellen Weltlage ein geradezu makaberer Hintergrund«³³⁴) als problematisch wahrgenommen werden könnte, auf die Bewertung des Spiels hatte dies allerdings keinen Einfluss. Stattdessen wird gegen Ende des Artikels klargestellt: »Moralische Bedenken fließen in unsere Bewertung nicht ein.«³³⁵

Die *GameStar* bezieht als einzige der drei fachjournalistischen Akteure eine kritische Position gegenüber Themen wie Krieg, Terrorismus und der damit verbundenen Gewalt gegen Zivilisten. Unter dem Absatz mit dem Titel »Geschmacksverirrung«³³⁶ wird im Mittelteil des Testartikels explizit auf die GLA-Kampagne eingegangen und einzelne Missionen der Kampagne genauer beschrieben. Problembeschreibungen thematisieren dabei den Einsatz von »Giftgas-Raketen auf einem Marktplatz voller Zivilisten«, den Überfall auf »UN-Konvois und deren amerikanischen Begleitschutz« sowie »eine Mission, in der Sie mit einer eroberten Raketenbasis eine Großstadt auslöschen müssen«³³⁷. Sämtliche Beschreibungen beziehen sich somit auf Verstöße gegen allgemein anerkannte Wertvorstellungen. Angriffe auf positiv besetzte Akteure (UN-Konvois) oder wehrlose Spielfiguren (Zivilisten) aus einer terroristischen Eigenlogik heraus werden als amoralische Handlungen gedeutet, die durch ihre globalpolitischen Bezüge eine zusätzliche Brisanz erhalten. Die thematische Aktualität von *C&C: Generals* wird vom damaligen Chefredakteur Jörg Langer gesondert hervorgehoben.³³⁸ Dieser verweist auf die derzeitige globalpolitische Situation (»Während Sie diese Zeilen lesen, könnten die Amerikaner gerade so langsam Ernst machen mit ihren Kriegsdrohungen gegenüber dem Irak.«) und stellt im Anschluss die Frage: »Darf ein Spiel so was, geht das nicht zu

332 Q21, S. 77.

333 Q21, S. 77.

334 Q22, S. 93.

335 Q22, S. 93.

336 Q20, S. 78

337 Q20, S. 78f.

338 Die Brisanz der politischen Aktualität wird auf Grundlage der damaligen globalpolitischen Ereignisse besonders deutlich. Der Testartikel zu *C&C: Generals* wurde im März 2003 veröffentlicht. Bereits am 2. Mai 2003 erfolgte die Besetzung des Iraks durch die USA und dem Vereinigtem Königreich. Die Besetzung erfolgte aufgrund der Vermutung, der damalige Premierminister Saddam Hussein wäre im Besitz von Massenvernichtungswaffen und würde zudem terroristische Organisationen wie *Al-Qaida* unterstützen. Themen wie internationaler Krieg, Terrorismus, Massenvernichtungswaffen und auch die Gewalt gegen Zivilisten waren zu dieser Zeit massenmedial omnipräsent, wodurch sich auch in Deutschland eine gewisse Sensibilität für diese Themen gebildet hatte.

weit?«³³⁹. Hiermit rekurriert Langer auf die klassische Frage, was in Unterhaltungsmedien gezeigt werden darf und was nicht.

Die Auswertung der drei Testartikel kommt abschließend zu dem Ergebnis, dass den Fachjournalisten die potenzielle Problematisierbarkeit von *C&C: Generals* bewusst gewesen sein muss. Keine der wenigen Problembeschreibungen hatte letzten Endes aber Einfluss auf die fachlichen Bewertungen des Spiels. Der Umgang mit problembehafteten Themen wie Krieg, Terrorismus, Gewalt gegen Zivilisten oder dem Einsatz von Massenvernichtungswaffen wird in allen drei Artikeln unterschiedlich gehandhabt. Während die *PC Games* die spielerischen Möglichkeiten der GLA begrüßt und (frei von moralischen Einschränkungen) als einen großen Spielspaß bewertet, entzieht sich die *PC Action* jeder weiteren Positionierung, indem von vornherein klargestellt wird, dass moralische Deutungsweisen keinen Einfluss auf die abschließende Wertung des Spiels nehmen. Einzig in der *GameStar* werden moralische Problemdeutungen in den Testartikel eingebunden.

Am Ende der Testartikel erhält das Spiel durchweg überdurchschnittlich hohe Spielspaß-Wertungen (*GameStar*: 91 %, *PC Games*: 90 %, *PC Action*: 88 %). Die Bewertungen sind Folgen einer Bewertungsgrundlage, die ihren Fokus ausschließlich auf technische und ludische Bewertungskriterien verlagert. Von einer konsistenten Problemdeutung kann in den Testartikeln zu *C&C: Generals* daher nicht gesprochen werden. Die ermittelten Wissens Elemente deuten stattdessen auf Gegendeutungen hin, die dem Problemdiskurs um Computerspielgewalt in den 2000er-Jahren entgegenstehen. Computerspielgewalt wird darin nicht mit realer Gewalt gleichgesetzt, weswegen es auch kein soziales Problem darstellt und keiner institutionellen Behebung bedarf.

339 Q20, S. 75.

8.3.2.3 Sach- und Ratgeberliteratur

Nachfolgend werden ein Sachbuch sowie ein Ratgeber ausgewertet. Beide Publikationen sind im Jahr 2005 erschienen und setzen sich nur auf wenigen Seiten mit *C&C: Generals* auseinander.

Michael Wallies: »Bildschirmgewalt ist mörderischer geworden« (2005)

Der Elternratgeber *Da spiel ich nicht mit! Auswirkungen von »Unterhaltungsgewalt« in Fernsehen, Video- und Computerspielen – und was man dagegen tun kann*³⁴⁰ beinhaltet den Aufsatz »Bildschirmgewalt ist mörderischer geworden« von Michael Wallies.³⁴¹ Der Aufsatz setzt sich mit unterschiedlichen Gewalt- und Horrorelementen in Computerspielen auseinander, wobei das Medium selbst als allgemein problematisch bewertet und mit verschiedenen Problemlagen in Verbindung gebracht wird:

»Die Inhalte der Spiele beschäftigen sich mit Kriegen, Terrorismus, Science-Fiction und anderen Tragödien. [...] Spiele werden ebenfalls als Wettkämpfe in »Clans« ausgetragen. Eine Steigerung sind LAN-Partys, die sich über Stunden hinziehen (hier auch Alkoholkonsum).«³⁴²

Die Problembeschreibung transportiert eine sehr vereinfachte Sichtweise, indem Computerspiele ausschließlich auf negativ-konnotierte Inhalte (Krieg und Terrorismus) reduziert werden. Besonders der Verweis auf LAN-Partys und der damit assoziierte »Alkoholkonsum« sticht hier hervor, vermittelt diese Problembeschreibung (gerade themenunkundigen Eltern) doch den Eindruck, Computerspiele würden zu einem erhöhten Risiko für Alkoholismus unter Jugendlichen führen. Auf diese Weise verknüpft Wallies abstrakte Themen wie Krieg und Terrorismus mit greifbareren Problemlagen und verstärkt dadurch eine potenzielle Problemwahrnehmung auf Computerspielgewalt:

»Neuere Spiele sind [...] weit realistischer, gewalttätiger und abstoßender als ältere. Die Spieleindustrie kopiert oft die bekannten Muster von Actionfilmen und überträgt diese auf den Computer zum »Selbsterleben«. Dadurch wird das Gewaltempfinden im Vergleich zu Film und Fernsehen durch das selbstständige »Tun« des Spielers am Computer gesteigert.«³⁴³

In dieser Problembeschreibung wird das Bild eines generell wachsenden Angebots von Mediengewalt gezeichnet. Die affektiven Formulierungen »gewalttätiger und abstoßender« weisen einerseits auf die persönliche Deutungsweise des Autors hin, dienen aber

340 Die Publikation wurde herausgegeben von Rudolf Hänsel, dem Verfasser des 2010 veröffentlichten Ratgebers *Game Over! Wie Killerspiele unsere Jugend manipulieren*, der in der S-/R-Literatur zu *Doom* und *CoD: Modern Warfare 2* ausgewertet wird.

341 Michael Wallies (Jahrgang 1984) ist Gründungsmitglied des *Mediengewalt e.V.*, freier Mitarbeiter des *Instituts für Medienverantwortung* und nach eigener Aussage ein »ehemaliger PC-Shooter und exzessiver Computerspieler, der sich seit seinem Ausstieg auch mit den Hintergründen der Softwareerstellung und -vermarktung sowie der Situation auf dem Sektor »wissenschaftliche Studien« zum Thema Mediengewalt, Computernutzung und -sucht befasst hat.« (Vgl. https://www.medienverantwortung.de/wp-content/uploads/2009/07/Vita_MichaelWallies.pdf).

342 Q40, S. 28.

343 Q40, S. 22.

auch hier der zusätzlichen Emotionalisierung der Leser*innen. Die schädigende Wirkung virtueller Gewaltinhalte begründet Wallies mit der aktiven Ausführbarkeit durch die Spieler*innen. Das Ausführen virtueller Gewalt («Selbsterleben») würde so das »Gewaltempfinden« steigern, was auch zu einer Übertragung der virtuell-konditionierten Gewalthandlungen auf die reale Welt führen kann. Als Beleg für den vermeintlichen Sachzusammenhang verweist Wallies auf den »Massenmörder Robert Steinhäuser vom Erfurter Gutenberg-Gymnasium«³⁴⁴. Mit der Behauptung, Computerspielgewalt sei ein Auslöser für reale Gewalthandlungen, knüpft Wallies unmittelbar an die monokausalen Erklärungsansätze der *Killerspiel-Debatte* an. So ist der behauptete Zusammenhang von violenten Computerspielen und Amokläufen jugendlicher Täter ein oft formuliertes Problemnarrativ in den 2000er-Jahren.³⁴⁵

Um die These einer allgemeinen Schädlichkeit von Computerspielen zu stützen, geht Wallies auch auf aktuelle Spiele ein. *C&C: Generals* wird dabei als »ein weiteres extremes Beispiel«³⁴⁶ aufgeführt. Die nachfolgende Problematisierung ist in zwei zentrale Problemkomplexe des ersten Grades (PK1) unterteilt: Der Kritik an den *Massenvernichtungswaffen* sowie der *politischen Beeinflussung der Spieler*innen*. Beide PK1 bündeln Problemwissen, das konkret die Bezüge des Spiels auf real existierende Akteure und Kriegstechnologien kritisiert.

Wie die Bezeichnung bereits vermuten lässt, wird unter dem PK1 *Massenvernichtungswaffen* Problemwissen mit Bezug auf die spielinternen Superwaffen zusammengefasst. Wallies schreibt:

»Sie ermöglichen einen vernichtenden Angriff auf den Gegenspieler. Die Superwaffe der USA ist ein gebündelter Laserstrahl, mit dem der Spieler für kurze Zeit die gegnerische Basis und gegnerische Einheiten »rösten« kann. Die entsprechende Waffe Chinas ist eine Nuklearrakete, die ein vorher markiertes Zielgebiet zerstört. Mit den Superwaffen ist in diesem Spiel die schlagartige, realitätsnahe Vernichtung von gegnerischen Truppen in großer Zahl möglich. [...] Das Spiel ist darauf ausgerichtet, eine sehr große Tötungsziffer zu erreichen. [...] Die USA sind im Spiel die einzige Partei, die keine »schmutzigen« ABC-Waffen verwendet. Mit diesem in den USA entwickelten Spiel soll bereits Jugendlichen eingetrichtert werden, wer wessen Gegner ist, und wer auf dieser Welt mit fairen Waffen kämpft und im Recht ist.«³⁴⁷

Dieser Absatz beinhaltet zwei eigenständige Problemstränge. Zunächst kritisiert Wallies die generelle Möglichkeit Massenvernichtungswaffen im Spiel einsetzen zu können. Die aufgezählten Superwaffen ermöglichen eine »schlagartige, realitätsnahe Vernichtung von gegnerischen Truppen in großer Zahl.«³⁴⁸ Affektive Formulierungen wie das »Rösten« gegnerischer Einheiten oder der Hinweis auf die »sehr große Tötungsziffer« verstärken die negative Deutung der beschriebenen Spielinhalte.

344 Q40, S. 24.

345 Vgl. die Ratgeber von Grossman (2002), Fromm (2003), Spitzer (2006) und Hänsel (2010).

346 Q40, S. 26.

347 Q40, S. 27.

348 Genannt werden nur der »Laserstrahl« der USA sowie die chinesische »Nuklearrakete«. Der »SCUD-Sturm« der GLA findet hingegen keine direkte Erwähnung.

Ein weiterer Problemstrang ist nach Wallies die ludo-narrative Inszenierung der spielbaren Fraktionen. Demnach werden die USA als die Guten dargestellt, da diese »keine ›schmutzigen‹ ABC-Waffen« verwenden. Durch diese Inszenierung eines Gut-und-Böse-Narrativs würde eine politische Beeinflussung stattfinden, die die USA moralisch über China und die GLA erhebt. Mit dieser Problemdeutung leitet Wallies unmittelbar vom ersten PK1 *Massenvernichtungswaffen* auf den zweiten Problemkomplex *Politische Beeinflussung der Spieler*innen* über. Hierbei steht die Darstellung der GLA im Vordergrund:

»Der Spieler der ›Globalen Befreiungsarmee‹ ist in der Lage, in seiner Kaserne Terroristen ›heranzuziehen‹. Diese haben am Körper eine Sprengladung befestigt und opfern sich auf Wunsch oder sind als Lenker eines LKWs eine noch extremere ›menschliche Bombe‹. In anderen Gebäuden kann der Spieler Toxingranaten entwickeln und Toxinlastwagen bauen lassen, die mit ›Anthrax Beta‹ aufgerüstet werden können, um ihre Wirkung zu steigern. Der Spieler hat also die Möglichkeit, seinen Gegner mit chemischen und biologischen Waffen anzugreifen, die real existieren. Die Infanteristen tragen Kopftücher und die erbauten Paläste sehen aus wie Gebäude im Nahen oder Mittleren Osten. Dem Spieler soll suggeriert werden, dass der Nahe und Mittlere Osten und der Islam mit dem Terrorismus in der Welt gleichzusetzen sind.³⁴⁹

Die Anlehnungen der GLA an reale Terrororganisationen werden einer Diffamierung der Bevölkerungsgruppen des Nahen und Mittleren Ostens sowie des Islams gleichgesetzt. Der Argumentation folgend entstehen hierdurch in den Köpfen der Spieler*innen politisch eindimensionale Deutungsmuster, die durch das Spielen relativiert und gefestigt werden. Die Argumentationsstruktur ist hier aus Problembeschreibungen (»Dem Spieler soll suggeriert werden [...]«) zusammengesetzt, die mit affektiven Bestandteilen (»opfern sich auf Wunsch«, »›menschliche Bombe‹«) verbunden werden. Die abschließende Problemdeutung »Dem Spieler soll suggeriert werden, dass der Nahe und Mittlere Osten und der Islam mit dem Terrorismus in der Welt gleichzusetzen sind.« wird so zum Kernargument des zweiten PK1 *Politische Beeinflussung der Spieler*.

Gegen Ende des Aufsatzes wird das Problemwissen der PK1 *Massenvernichtungswaffen* und *Politische Beeinflussung der Spieler*innen* argumentativ miteinander verknüpft. So geht Wallies davon aus, dass durch das Spielen von *C&C: Generals* sowohl physische Gewalt (Krieg und Massenvernichtungswaffen) als auch symbolische Gewaltformen (Stereotypisierung politischer sowie ethnischer Volks- und Glaubensgruppen) von den Spieler*innen mehr oder weniger unbewusst inkorporiert und auf die reale Welt übertragen werden. Aus diesen beiden Problemdeutungen ergibt sich Wallies' abschließende Problembewertung – der PK2 *Gewaltkonditionierung*:

»Jedes der beschriebenen Spiele ist auf seine Art und Weise äußerst gewalttätig, und der Unterschied besteht lediglich in Grad und Ausmaß der Perversion. Das Handwerk, das dabei erlernt wird, ist immer das Töten. Das Bedürfnis der Spieler nach

349 Q40, S. 27.

der nächsten Stufe des Spiels und mehr und detaillierter dargestellter Gewalt und realistischeren Tötungsmöglichkeiten wird stets aufs Neue befriedigt.«³⁵⁰

Die Aussage, dass jedes der von ihm beschriebenen Spiele »auf seine Art und Weise gewalttätig« ist, unterstreicht die zentrale Problembewertung von Computerspielen als generell schädlich. Im Gegensatz zu anderen Vertretern der S-/R-Literatur der 2000er-Jahre (Grossman, Fromm, Spitzer oder Hänsel) werden hier jedoch nicht ausschließlich die Darstellungen physischer Gewalt problematisiert, sondern um eine Betrachtung von politischen Verweisen und Narrativen erweitert, die ebenfalls zu einer Übertragung von virtueller Gewalthandlungen auf die reale Welt führen können. Die angehängte Aussage »Das Handwerk, das dabei erlernt wird, ist immer das Töten« impliziert somit nicht nur eine aggressionssteigernde Wirkung durch das aktive Ausschalten virtueller Gegner, sondern verweist auch auf schädigende Einflüsse in Form von ideologischen oder anderweitig politischen Beeinflussungen.

Markus Decker: »Jugendschutz und neue Medien« (2005)

Im Sachbuch *Jugendschutz und Neue Medien* setzt sich der Grundschullehrer Markus Decker umfangreich mit der Geschichte, den Aufgabenbereichen und den gesetzlichen Veränderungen innerhalb des deutschen Jugendmedienschutzes auseinander. Hierbei widmet er sich zu einem überwiegenden Teil auch den Bildschirmspielen, über deren »mögliche Negativfolgen«³⁵¹ häufig »in der Öffentlichkeit« diskutiert wird. Nach Decker war der »Amoklauf eines Schülers in Erfurt«³⁵² die Initialzündung für den öffentlichen Problemdiskurs um Computerspielgewalt. Die direkte Thematisierung des Amoklaufs vom 26. April 2002 sowie die daraus hervorgehende öffentliche Problematisierung von Computerspielen ist für die historische Verortung dieser Quelle bedeutsam, da Decker hierdurch direkt an die *Killerspiel-Debatte* der 2000er-Jahre anknüpft.

Auf *C&C: Generals* wird in zwei verschiedenen Kapiteln eingegangen. Die erste Erwähnung erfolgt im Rahmen eines Zeitstrahls, der »wichtige und prägende Bildschirmspiele aus den Jahren 1989 bis 2004« auflistet. Darin werden sowohl das Spielprinzip als auch die Maßnahmen des Jugendschutzes kurz zusammengefasst:

»Das Spielprinzip ähnelte dem anderer Spiele aus diesem Genre (Ressourcensammlung, Basisbau, Armeeaufbau, Angriff). Das Szenario war in der Zukunft angesiedelt. Der neueren weltpolitischen Lage entsprechend hatte auch eine weltweit operierende Terrorvereinigung Einzug in das Spiel erhalten, die man auf Seiten der Amerikaner oder der Chinesen bekämpfen musste. Wegen der großen Nähe zu realen Szenarien und der kriegsverherrlichenden Tendenzen wurde die Originalversion von »Generals« in Deutschland sehr schnell indiziert. Daraufhin wurde eine lokalisierte Version mit dem Titel »Generäle« für den deutschen Markt programmiert.«³⁵³

Die Beschreibung weist an dieser Stelle noch keine eigenständige Problemdeutung auf. Die Erwähnung der »Nähe zu realen Szenarien und der kriegsverherrlichenden Ten-

350 Q40, S. 27.

351 Q35, S. 7.

352 Q35, S. 7.

353 Q35, S. 50.

denzen« stellt lediglich eine direkte Bezugnahme auf die Indizierungsentscheidung der damaligen BPJS dar.

Im späteren Abschnitt »*Aufgaben und Arbeitsweisen nach der gesetzlichen Neuregelung im Jahr 2003*«³⁵⁴ geht Decker umfänglicher auf die Spielinhalte sowie deren Bewertung durch die BPJS ein. Darin beschreibt er die stereotype Darstellung von Ethnizität (»[...] die Einheiten der Terroristen durch ihre Darstellung und ihrer Sprachausgabe deutlich dem arabischen Kulturraum zuzuordnen«³⁵⁵) sowie die ludo-narrative Einbindung von Themen wie Krieg und Terrorismus (»UN-Hilfskonvoi überfallen, Zivilisten erschießen, Giftgaseinsatz«³⁵⁶) und verbindet diese zu einer allgemeinen Kritik an der Realitätsnähe des Spiels: »Die politischen Konstellationen, die Waffensysteme und die fiktive politische Lage in diesem Spiel weisen klare Bezüge zur Realität auf.«³⁵⁷

Deckers Argumentation lässt deutliche Überschneidungen zum Prüfbericht erkennen. Ebenso wie die BPJS fungiert die Problematisierung der Realitätsnähe hier als ein Problemstrang, der auf eine übergeordnete Problembewertung überleitet – dem PK1 *Kriegsverherrlichung*. Das bedeutet, das eine »Gewaltverherrlichung dadurch gegeben [ist], dass militärische Gewalt ästhetisiert und als erstrebenswertes sowie einziges Konfliktlösungsmittel dargestellt wird.« Der PK1 setzt sich somit aus den Problemlösungen *Realitätsnähe* und der *unumgehbaren Anwendung von Gewalt* zusammen. Hier wird deutlich, dass Decker die Problematisierungsstruktur der BPJS zum Teil übernommen hat.³⁵⁸

Nachfolgend thematisiert Decker die Umstände und Folgen der Indizierung von *C&C: Generals*. Er kritisiert, dass das Spiel noch kurz vor dem Inkrafttreten des *Jugendenschutzgesetzes* (JuSchG) indiziert wurde, obwohl die USK zuvor eine Altersfreigabe *ab 16 Jahren* vergeben hatte. Dieses Vorgehen sei nach der Gesetzesänderung nicht mehr möglich gewesen, weshalb die Indizierungsentscheidung »den Eindruck einer Eilentscheidung«³⁵⁹ mache.

In Bezug auf die Folgen der Indizierung kritisiert Decker die inhaltlich überarbeitete deutsche Verkaufsversion des Spiels, unter dem Titel *C&C: Generäle*, und verweist hierzu auf den ersten Teil der Reihe – *Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt* – von 1995. Dieses musste seinerzeit ebenfalls inhaltlich abgeändert werden, damit es in Deutschland veröffentlicht werden konnte. Menschliche Soldaten wurden durch »»Roboter« oder »Cyborgs«« ersetzt, die »deutlich blechern« sprechen und »nach Treffern kein rotes Blut, sondern grüne oder schwarze Substanzen«³⁶⁰ von sich geben. Die gleiche Anpassungspolitik sieht Decker auch im Fall von *C&C: Generäle* als gegeben: Es wurde »[...] versucht, die aktuellen politischen Bezüge zu verwischen, um den von der BPJM monierten Realitätsgrad zu verringern.«³⁶¹ So weist auch die deutsche Version

354 Q35, S. 79.

355 Q35, S. 80.

356 Q35, S. 80.

357 Q35, S. 81.

358 Das von der BPJS im PK1 *Kriegsverharmlosung* gebündelte Problemwissen wird von Decker hingegen nicht thematisiert.

359 Q35, S. 81.

360 Q35, S. 82.

361 Q35, S. 82.

C&C: Generäle zum Teil gravierende inhaltliche Unterschiede zur Originalversion auf: Die Stadt Bagdad wurde in »Twin Sword City« umbenannt, während die »Einheit des Selbstmordattentäters« zu einem »rollenden Dynamitfass«³⁶² abgeändert worden ist. Die kontroverse Mission mit dem Angriff auf einen UN-Konvoi wurde gänzlich aus dem Spiel entfernt.

Die Problematisierung der Umstände und der Folgen der Indizierung von *C&C: Generals* kulminiert abschließend in eine allgemeine Kritik am deutschen Jugendmedienschutz:

»Warum rotes Blut bei sonstiger Inhaltsgleichheit jugendgefährdend sein soll, grüne Flüssigkeit aber nicht, kann in diesem Zusammenhang nicht befriedigend beantwortet werden. [...] In der Tat tragen diese Entschärfungen ausschließlich der Gesetzeslage Rechnung. Unter medienpädagogischen Gesichtspunkten ist eine Reduzierung des Gefährdungspotenzials durch die Änderung der Blutfarbe nur schwer nachvollziehbar. Gefährdungspotenzial steckt eher in der gesamten Ausrichtung der Spiele und in ihrer Struktur, nicht unbedingt in einigen vordergründigen Schockeffekten.«³⁶³

Die bloße »Änderung der Blutfarbe« oder von anderweitig »vordergründigen Schockeffekten« ist für Decker lediglich als Reaktion der Spieleindustrie auf den restriktiven Jugendmedienschutz zu sehen, ändert aber nichts an der »gesamten Ausrichtung« der Spiele. Konkret bedeutet das, dass ludo-narrative Spielinhalte zwar abgeändert, problembehaftete Spielmechaniken aber zumeist weiterhin bestehen bleiben.

Die Problembeschreibung zeigt am Beispiel von *C&C: Generals* auf, dass geringfügige Veränderungen der Spielinhalte einer Jugendgefährdung nur bedingt entgegenwirken, wenn das »Gefährdungspotenzial [...] in der gesamten Ausrichtung der Spiele und in ihrer Struktur« steckt. So ist die Fraktion der GLA nach wie vor als Terrororganisation spielbar, obwohl der »Selbstmordattentäter« nun in »Rollendes Dynamitfass« umbenannt wurde. Die Problematisierung von *C&C: Generals* durch die BpJS wird von Decker so in eine Alternativdeutung umgekehrt, die Computerspielgewalt zwar als problematisch erachtet, das hauptsächliche Problem aber in den derzeitigen Maßnahmen des Jugendmedienschutzes sieht. Er kommt zu dem Ergebnis, dass der deutsche Jugendmedienschutz seine schützende Funktion nur eingeschränkt und ausschließlich mithilfe von »immer ausgefeilteren Abschirmungsbemühungen«³⁶⁴ auszuüben vermag.

Die Problembeschreibungen des Indizierungsvorgangs sowie die Nachwirkungen der Indizierungsentscheidung werden in einem Problemkomplex zusammengefasst, der die bloße Abschirmung vor vermeintlich jugendgefährdenden Inhalten kritisiert. In der sich abzeichnenden Problembündelung – PK1 *Gesetzliche Abschirmung* – wird der Standpunkt vertreten, dass die »[...] gesetzliche Abschirmung von Kindern und Jugendlichen vor bestimmten Medieninhalten nur ein kleiner Teil in einem umfassenden Konzept von Jugendmedienschutz«³⁶⁵ sein kann.

362 Q35, S. 82.

363 Q35, S. 82.

364 Q35, S. 105.

365 Q35, S. 105.

Als alternativen Lösungsvorschlag fordert Decker »[...] die komplexen Wirkungszusammenhänge bei der Medienrezeption in der breiten Öffentlichkeit bekannt zu machen, um die Abschirmung vor jugendgefährdenden Inhalten nicht als einziges Mittel des Jugendmedienschutzes erscheinen zu lassen.«³⁶⁶ Um die institutionelle Einseitigkeit in der Deutungs- und Verfahrensweise im Umgang mit jugendgefährdenden Medieninhalten aufzubrechen, wird ein medienpädagogischer Ansatz vorgeschlagen. Durch eine »Erziehung zur Medienkompetenz«³⁶⁷ sollen Eltern und Jugendliche in ihren Umgang mit problematischen Medieninhalten gestärkt werden, anstatt sie lediglich von diesen abzuschirmen. Der hier aufgestellte Vorschlag zur Problembekämpfung impliziert eine Verlagerung der bisherigen Deutungspraktiken von der staatlich-institutionellen auf die zivilgesellschaftliche Ebene. Die Förderung einer allgemeinen Medienkompetenz wäre einer Abkehr von restriktiven Maßnahmen gleichzusetzen und würde dadurch eine individuelle Auseinandersetzung mit violenten Medieninhalten innerhalb aller Gesellschaftsebenen ermöglichen.

Die Problematisierungsstruktur macht deutlich, dass Decker *C&C: Generals* zwar aufgrund seiner Inhalte (PK1 *Kriegsverherrlichung*) problematisiert, diese Problemdeutung jedoch in eine übergeordnete Kritik an den ausschließlich restriktiven Maßnahmen (PK1 *Gesetzliche Abschirmung*) des deutschen Jugendmedienschutzes einbettet. Sachliche Problembeschreibungen sowie ein Vorschlag zur Problembehebung (Förderung von Medienkompetenz) kulminieren hier zu einer abschließenden Problembewertung, die den bestehenden Jugendmedienschutz als erweiterungsbedürftig einstuft. Der PK2 *Dysfunktionaler Jugendmedienschutz* erkennt das »Gefährdungspotenzial«³⁶⁸ von *C&C: Generals* (in Hinsicht auf die realitätsnahen Bezüge, auf globale Konflikte sowie deren ludo-narrative Umsetzung) an, erachtet eine Verschärfung des restriktiven Jugendmedienschutzes aber nicht als zielführend.

Zusammenfassung

Die Publikationen von Michael Wallies und Markus Decker entstammen beide dem Jahr 2005 und sind somit rund drei Jahre nach *C&C: Generals* veröffentlicht worden. Obwohl die Autoren dem Spiel eine mehr oder weniger schädigende Wirkung zuschreiben (Wallies spricht von einem »Ausmaß der Perversion«³⁶⁹ und Decker von einem »Gefährdungspotenzial«³⁷⁰), zeigt die Analyse des Quellenmaterials zwei grundlegend verschiedene Problemdeutungen.

In seinem Aufsatz *Bildschirmgewalt ist mörderischer geworden* vertritt Wallies eine prinzipiell aversive Haltung gegenüber Computerspielgewalt. Seiner Argumentation nach ist der generelle Zuwachs an violenten Computerspielen mit einer erhöhten Gefährdung für Kinder und Jugendliche verbunden. Gestützt wird diese Behauptung durch Problembeschreibungen, die auf den interaktiven Charakter von Computerspielen Bezug

366 Q35, S. 105.

367 Q35, S. 105.

368 Q35, S. 82.

369 Q40, S. 27.

370 Vgl. Q40, S. 27 und Q35, S. 82.

nehmen. Er argumentiert, dass das »Gewaltempfinden im Vergleich zu Film und Fernsehen durch das selbstständige ›Tun‹ des Spielers am Computer gesteigert«³⁷¹ wird. Die grundlegende Annahme einer jugendgefährdenden Wirkung durch ein aktives »Training« von Gewalthandlungen stellt eine übergeordnete Problembeschreibung dar, die sich im zentralen PK2 *Gewaltkonditionierung* zusammenfassen lässt. Der Aufbau der Problematisierungsstruktur weist auch hier das gängige Zwei-Stufen-Modell auf. Die Struktur setzt sich aus Problembeschreibungen und affektiven Bestandteilen zusammen, die sich in die zwei PK1 *Politische Beeinflussung der Spieler* sowie *Massenvernichtungswaffen* gliedern lassen. Beide PK1 thematisieren die realitätsnahen Inszenierungen von Gewalt innerhalb des Spiels.

Die von Wallies dargelegte »politische Beeinflussung der Spieler«³⁷² fußt einerseits auf der Behauptung einer stereotypisierenden Darstellung der terroristischen GLA (»Dem Spieler soll suggeriert werden, dass der Nahe und Mittlere Osten und der Islam mit dem Terrorismus in der Welt gleichzusetzen sind«³⁷³), übt andererseits aber auch Kritik an der vermeintlich politisch-ideologischen Unterscheidung der spielbaren Fraktionen (»Mit diesem in den USA entwickelten Spiel soll bereits Jugendlichen eingetrichtert werden, wer wessen Gegner ist, und wer auf dieser Welt mit fairen Waffen kämpft und im Recht ist.«³⁷⁴).

Der PK1 *Massenvernichtungswaffen* hingegen problematisiert die »realitätsnahe Vernichtung von gegnerischen Truppen in großer Zahl«³⁷⁵. Hiermit ist eine weiterführende Problemdeutung verbunden, die inhaltlich an den PK1 *Politische Beeinflussung* anknüpft. Wallies kritisiert, dass anhand der einsetzbaren Massenvernichtungswaffen zwischen guten und schlechten Spielfraktionen unterschieden wird (»Die USA sind im Spiel die einzige Partei, die keine ›schmutzigen‹ ABC-Waffen verwendet«³⁷⁶). Zudem schreibe das Spiel ein verpflichtendes Erreichen einer »sehr großen Tötungsziffer«³⁷⁷ vor, was den Einsatz dieser problematisierten Waffengattung unumgänglich macht.

Markus Decker sieht in seinem Sachbuch *Jugendschutz und Neue Medien* zwar ebenfalls ein »Gefährdungspotenzial« in Computerspielen, geht dabei aber weniger von einer monokausalen Schädigung durch spezifische Gewaltinhalte aus, sondern kritisiert vielmehr die »immer ausgefeilteren Abschirmungsbemühungen«³⁷⁸ und somit allgemein das restriktive Vorgehen des deutschen Jugendmedienschutzes. Die Indizierung von *C&C: Generals* sowie die inhaltlich angepasste Version für den deutschen Markt (*C&C: Generäle*) dienen Decker als Beispiele für dessen Problemdeutung.

Als Beleg für die ineffizienten Maßnahmen des Jugendmedienschutzes wird der erste Teil der Spiele-Reihe – *Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt* – von 1995 aufgeführt, dessen Spielinhalte ebenfalls (exklusiv für den deutschen Markt) abgeändert

371 Q40, S. 22.

372 Q40, S. 27.

373 Q40, S. 27.

374 Q40, S. 27.

375 Q40, S. 27.

376 Q40, S. 27.

377 Q40, S. 27.

378 Q35, S. 105.

worden sind und unterm Strich nicht zu einer Entschärfung der Spielinhalte beigetragen haben. Die gleiche Zensurpolitik sieht Decker auch im Fall von *C&C: Generäle* gegeben: Um »den von der BPJS monierten Realitätsgrad zu verringern«³⁷⁹ wurde die Stadt »Bagdad« in »Twin Sword City umbenannt«, die »Einheit des Selbstmordattentäters« zu einem »rollenden Dynamitfass«³⁸⁰ abgeändert und die Mission mit dem Überfall auf den UN-Konvoi gänzlich gestrichen. Erst nach diesen Anpassungen und einer weiteren Prüfung durch die BPJM durfte das Spiel in Deutschland legal vertrieben werden.³⁸¹ Decker kritisiert, dass eine Indizierung auf argumentativer Grundlage von Realitätsbezogenheit »nur schwer nachvollziehbar«³⁸² sei, wenn problematisierte Elemente (bspw. die spielbare Terrororganisation GLA) in der deutschen Version erhalten bleiben.

Die abschließende Problembewertung *Dysfunktionaler Jugendmedienschutz* zeigt, dass die konkrete Problematisierung von *C&C: Generäle* lediglich als ein Beispiel für die übergeordnete Problemlage dient. Inhaltlich wird diese Problemdeutung durch die PK1 *Kriegsverherrlichung* (eine aus der Indizierungsentscheidung übernommene Problemdeutung³⁸³) sowie den PK1 *Gesetzliche Abschirmung* (der Kritik am restriktiven Jugendschutz) begründet. Indem ein dysfunktionaler Jugendmedienschutz als das zentrale Problem bestimmt wird, nimmt Decker eine Alternativdeutung ein, die sowohl Wallies als auch anderen S-/R-Publikationen der 2000er-Jahre entgegensteht, die Computerspielgewalt als ein eindeutiges soziales Problem einstufen.

Analog hierzu rekurriert bei Wallies die zentrale Problembewertung *Gewaltkonditionierung* auf die Annahme eines unmittelbaren Zusammenhangs zwischen dem Konsum von Computerspielgewalt und dem Ausführen realer Gewalthandlungen. Affektive Problembewertung wie »Das Handwerk, das dabei erlernt wird, ist immer das Töten«³⁸⁴ oder das Betonen drohender Konsequenzen (»Massenmörder Robert Steinhäuser«³⁸⁵) suggerieren ein akutes Bedrohungspotenzial, das eine Wahrnehmungs- und Handlungspriorität bei den Lesenden erzeugen soll. Das Aufführen weiterer Problemlagen, wie bspw. der durch LAN-Partys verursachte »Alkoholkonsum«³⁸⁶ bei Spieler*innen, verstärkt die Deutung von Computerspielen als ein soziales Problem zusätzlich. Während Wallies jedoch keinen direkten Lösungsvorschlag für das von ihm postulierte Problem der *Gewaltkonditionierung* vorlegt, spricht sich Decker für eine »Erziehung zur

379 Q35, S. 82.

380 Q35, S. 82.

381 In diesem zeitlichen Abschnitt kann es aufgrund der Novellierung des Jugendschutzgesetzes zu Verwirrungen in Bezug auf die Bezeichnung der Bundesprüfstelle kommen. *C&C: Generäle* wurde formal am 6. März von der *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften* (BPJS) indiziert. Die Prüfung der deutschen Verkaufsversion (*C&C: Generäle*) erfolgte hingegen erst nach dem Inkrafttreten des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) und der damit verbundenen Umbenennung der Behörde zur *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* (BPJM) zum 1 April 2003.

382 Q35, S. 82.

383 Q35, S. 80f.

384 Q40, S. 27.

385 Q40, S. 24.

386 Q40, S. 28.

Medienkompetenz«³⁸⁷ aus. Hiermit ist eine medienpädagogische Auseinandersetzung mit virtuellen Gewaltinhalten zwischen Eltern und ihren Kindern gemeint.

8.3.3 Gegenüberstellung der Ergebnisse

Die Analyse des Quellenmaterials zu *Command & Conquer: Generals* hat unterschiedliche Bewertungen violenter Spielinhalte zutage gefördert. Von den insgesamt sechs ausgewerteten Quellen schreiben lediglich die BPjS und der Ratgeber von Michael Wallies dem Spiel eine ausdrücklich jugendgefährdende Wirkung zu. Eine differenziertere Problematisierung findet sich derweil im Testartikel der *GameStar* und in Markus Deckers Publikation zum Jugendmedienschutz. In den fachjournalistischen Testartikeln der *PC Games* und der *PC Action* ließ sich hingegen keinerlei nachdrückliche Problematisierung des Spiels feststellen. Nachfolgend sollen die Ergebnisse innerhalb der drei untersuchten Akteursgruppen kurz zusammengefasst und gegenübergestellt werden.

Der Prüfbericht zu *C&C: Generals* weist ebenso wie die zwei vorhergegangenen Prüfentscheidungen eine zweistufige Problematisierungsstruktur auf. Darin bündeln die zwei PK1 *Kriegsverherrlichung* und *Kriegsverharmlosung* themenspezifisches Problemwissen, das gegen Ende des Prüfberichts in die abschließende Problembewertung (PK2) *Sittliche Gefährdung* überführt wird. Während im PK1 *Kriegsverherrlichung* sämtliche den Krieg glorifizierenden Elemente (Ästhetisierung militärischer Gewalt, Gewalt gegen Zivilisten, Zelebrieren besonders grausamer Waffen und die Belohnung des Spielers mit virtuellen Orden) zusammengefasst werden, verbindet der PK1 *Kriegsverharmlosung* sämtliche Problematisierungen von Spielinhalten, die den Schrecken eines Krieges relativieren könnten (Einbindung von ABC- bzw. Massenvernichtungswaffen sowie die Verharmlosung durch lebhaftere oder erheiternde Musik).³⁸⁸

Im Gegensatz zu den Prüfberichten zu *River Raid* und *Doom* ist bei *C&C: Generals* ein allgemeiner Rückgang von affektivem Problemwissen festzustellen. Überzeichnete oder anderweitig emotionalisierende Beschreibungen der Spielinhalte treten zwar noch vereinzelt auf (»[...] vergaste Infanterie windet sich unter Schmerzensschreien.«³⁸⁹), sind quantitativ aber deutlich reduziert.

Die zunehmende Versachlichung der Prüfpraxis wird allerdings nicht nur am Rückgang variabler Bewertungselementen erkennbar, sondern auch an der parallelen Verlagerung auf statische Bewertungselemente. Dies zeigt sich anhand des PK2 *Sittliche Gefährdung* besonders deutlich. Anders als in den vorherigen Prüfberichten ersetzt dieser den bisher verwendeten Rechtsbegriff *Sozialethische Desorientierung* als abschließende Problembewertung, obwohl der Aufbau der Problematisierungsstrukturen sowie die verwendeten Rechtsnormen in allen drei Prüfberichten identisch sind. Möglicherweise könnte dies damit zusammenhängen, dass in der aufgeführten Rechtsnorm § 1 Abs. 1 GjS lediglich die *Sittlichkeit* wörtlich genannt wird, während der Begriff *Sozialethische*

387 Q35, S. 105.

388 Vgl. Q8, S. 7.

389 Q8, S. 6.

Desorientierung darin nicht vorkommt.³⁹⁰ Der PK2 *Sittliche Gefährdung* nimmt somit einen eindeutigeren Bezug auf den zugrundeliegenden Gesetzestext, wodurch die abschließende Problembewertung inhaltlich nachvollziehbarer wird. Diese Annäherung der Problembewertung an die entsprechende Rechtsnorm (als statisches Bewertungselement) kann als ein Merkmal für eine gestiegene Objektivität bzw. als eine Versachlichung des Prüfungsvorgangs interpretiert werden.

Analog zur Bundesprüfstelle finden sich im Fachjournalismus nur wenige konkrete Problematisierungen. Die drei Testartikel nehmen die potenzielle Problematisierbarkeit der realitätsnahen Bezüge von *C&C: Generals* zwar allesamt wahr, eine ausdrückliche Problematisierung der ludo-narrativen Gewaltkontexte (Gewalt gegen Zivilisten, Terrorismus, Massenvernichtungswaffen) wird jedoch nur von der *GameStar* vorgenommen. Diese attestiert dem Spiel eine »Geschmacksverirrung«³⁹¹ und fragt generell nach den Grenzen der Darstellbarkeit in Computerspielen (»Darf ein Spiel so was, geht das nicht zu weit?«³⁹²).

Die Testartikel der *PC Games* und *PC Action* scheinen sich einer möglichen Anstößigkeit der Spielinhalte ebenfalls bewusst gewesen zu sein, problematisieren diese aber nicht weiter (»[...] angesichts der aktuellen Weltlage ein geradezu makaberer Hintergrund«³⁹³, »beklemmend realistisch«³⁹⁴), sondern messen ihnen stattdessen einen Unterhaltungswert bei (»Bombenstimmung«) oder klammern deren moralisierende Auslegung gleich gänzlich aus (»Moralische Bedenken fließen in unsere Bewertung nicht ein«³⁹⁵). Diese Diskursstrategie der anfänglichen Problematisierung bei abschließender Relativierung zeigt sich in allen drei Testartikeln. Selbst die *GameStar*, die am deutlichsten die Spielinhalte von *C&C: Generals* kritisiert, vergibt gegen Ende des Testartikels mit 91 % eine sehr hohe Spielspaß-Wertung (*PC Games*: 90 %, *PC Action*: 88 %). Interessanterweise geht auch die BPJS in ihrem Prüfbericht zu *C&C: Generals* auf die gewaltrelativierende Bewertungspraxis des Fachjournalismus ein:

»Zwar wird vielerorts in der Fachpresse und von Seiten der Spielergemeinde Kritik am Inhalt von ›Generals‹ geübt, ungeachtet dessen erhielt das Spiel in den ausführlichen Tests der Medien jedoch durchweg ausgezeichnete Bewertungen. ›Command & Conquer – Generals‹ gilt als neue Genre-Referenz, sowohl was die Grafik als auch was die strategischen Elemente angeht, und erhält entsprechende Aufmerksamkeit von Seiten der Medien wie auch der Konsumenten.«³⁹⁶

Die von der Prüfstelle beschriebene Diskrepanz zwischen moralischer Kritik und der Vergabe von guten Testnoten ist ein wichtiger Aspekt interinstitutioneller Beeinflussung. Indem ein Spiel mit problematisierbaren Gewaltinhalten vom Fachjournalismus

390 »Schriften, die geeignet sind, Kinder oder Jugendliche sittlich zu gefährden, sind in eine Liste aufzunehmen. Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhaß anreizende sowie den Krieg verherrlichende Schriften.« (§1 Abs. 1 GjS).

391 Q20, S. 78

392 Q20, S. 75.

393 Q22, S. 93.

394 Q21, S. 77.

395 Q22, S. 93.

396 Q8, S. 11.

zwar kritisiert, aber zugleich sehr gut bewertet wird, generiert dies ein zusätzliches Interesse bei der Spielerschaft. Durch die fachjournalistische Testpraxis wird Handlungspriorität bei der Bundesprüfstelle geschaffen, da nun von einer großen Verbreitung des Spiels auszugehen ist. Um dem entgegenwirken zu können, wird daher ein beschleunigtes Prüfverfahren auf Grundlage von § 15 Abs. 1 GjS initiiert. Dies wird möglich, wenn »[...] die Gefahr besteht, daß die Schrift kurzfristig in großem Umfange vertrieben wird«³⁹⁷. Die Thematisierung der gewaltrelativierenden Testpraxis im Prüfbericht zeigt das erste Mal konkret, welchen direkten Einfluss die Bewertungen der fachjournalistischen Testartikel auf die Prüfpraxis der BPjS haben können.

Im Bereich der S-/R-Literatur weisen die Publikationen von Michael Wallies und Markus Decker große inhaltliche Unterschiede auf. Einerseits mag dies den unterschiedlichen Publikationsformaten (Sachbuch und Ratgeber) geschuldet sein, andererseits vertreten beide Autoren grundlegend verschiedene Haltungen in Bezug auf Computerspielgewalt. Obwohl sie sich im zentralen Punkt – der Annahme einer schädigenden Wirkung von Computerspielgewalt auf Kinder und Jugendliche – überschneiden, mündet diese Problemdeutung in zwei separate Schlussfolgerungen.

Michael Wallies vertritt eine generell ablehnende Haltung gegenüber Computerspielen, indem er ihnen eine schädigende Wirkung zuschreibt. Die abschließende Problembewertung – der PK2 *Gewaltkonditionierung* – setzt sich dabei aus einer generellen Kritik an Computerspielgewalt zusammen, die von Übertragungsprozessen zwischen virtueller und realer Gewalt ausgeht und durch affektive Problembewertungen (»Ausmaß der Perversion«³⁹⁸) oder vereinfachten Darstellungen von Sachzusammenhängen (»Massenmörder Robert Steinhäuser«³⁹⁹) untermauert wird. *C&C: Generals* dient als ein konkretes Beispiel, um den schädigenden Einfluss von Computerspielen zu belegen. Hierfür werden, neben den Gewaltinhalten, auch die »politische Beeinflussung der Spieler«⁴⁰⁰ sowie der Einsatz von Massenvernichtungswaffen (»Superwaffen«⁴⁰¹) als hauptsächliche Kritikpunkte aufgeführt. Innerhalb der Problematisierungsstruktur fungieren beide als PK1, die den PK2 *Gewaltkonditionierung* inhaltlich begründen.

Im Gegensatz zu Wallies vertritt Markus Decker eine Alternativdeutung, indem er Computerspielgewalt zwar ebenfalls als problematisch einstuft (»Gefährdungspotenzial«⁴⁰²), sich aber gegen eine restriktive Verbots- und Zensurpolitik ausspricht. Er argumentiert, dass der Jugendmedienschutz sich zu sehr auf Verbote oder Abänderungen bestimmter Spielinhalte beschränke (»immer ausgefeiltere Abschirmungsbestrebungen«), wodurch andere gewaltverherrlichende Kontexte oftmals außer Acht gelassen werden. Als Beispiel für die teilweise Ineffektivität des Jugendmedienschutzes nennt er *C&C: Generals* und beschreibt sowohl den Ablauf als auch die Folgen der Indizierung. Hierfür zitiert er auch aus dem Indizierungsbericht, dessen Problemwissen er zum Teil übernimmt, indem er dem Spiel ebenfalls eine *Kriegsverherrlichung* zu-

397 Vgl. § 15 Abs. 1 GjS (Vorläufige Anordnung zur Aufnahme in die Liste).

398 Q40, S. 27.

399 Q40, S. 24.

400 Q40, S. 27.

401 Q40, S. 27.

402 Vgl. Q40, S. 27 und Q35, S. 82.

schreibt.⁴⁰³ Die PK1 *Gesetzliche Abschirmung* und *Kriegsverherrlichung* münden gegen Ende in der abschließenden Problembewertung PK2 *Dysfunktionaler Jugendmedienschutz*, welcher sämtliche Problematisierungen des Spiels sowie daraus abgeleitete Problemdeutungen in sich zusammenfasst.

Die Analyse des Quellenmaterials zu *C&C: Generals* hat gezeigt, dass sich die Problematisierung von *C&C: Generals* nahezu ausschließlich auf die ludo-narrativen Kontexte des Spiels bezieht, während die tatsächlichen (in der Gewaltanalyse als *moderat* eingestuften) Gewaltdarstellungen weniger thematisiert werden. Alle sechs Quellen enthalten mehr oder weniger deutliche Problematisierungen der GLA-Kampagne und den darin enthaltenen realitätsnahen Bezugnahmen auf Akteure (USA und China), Orte (Kasachstan und Türkei), Waffentechnologien (Atombomben und Anthrax) sowie direkten Anlehnungen an den islamistischen Terrorismus und den ebenfalls 2003 aufflammenden *Irakkrieg*.

Die Problematisierung von *C&C: Generals* nimmt dabei verschiedene Formen und Intensitäten an. So konnte die Problemmusteranalyse zeigen, dass zwischen den drei Akteursgruppen eine überwiegende Heterogenität in den Problemdeutungen besteht, während innerhalb der Gruppen überwiegend identische Problemdeutungen vorherrschen. Im direkten Vergleich beinhalten die beiden Indizierungsberichte ebenso wenig inhaltliche Varianz wie die drei Testartikel des Fachjournalismus. Obwohl sich im Bereich der S-/R-Literatur zunächst zwei relativ unterschiedliche Problembewertungen erkennen lassen, überschneiden auch diese sich in ihrer Kritik an den Realitätsbezügen des Spiels.⁴⁰⁴

Zwischen den Akteursgruppen lassen sich hingegen deutliche Unterschiede in den Problematisierungen erkennen. Am auffälligsten wird dies anhand des Fachjournalismus, der abermals eine gewaltrelativierende Haltung einnimmt und sich dadurch inhaltlich sowohl von der BPjS als auch der S-/R-Literatur abgrenzt. In keinem der drei Testartikel konnte eine Problematisierungsstruktur ermittelt werden, da problematisierende Wissens Elemente zwar enthalten, diese jedoch nicht in eine durchgehende Problematisierung des Spiels eingebunden sind. Zwar thematisiert die *GameStar* die Darstellung von Krieg und Terrorismus (speziell die in der GLA-Kampagne geforderte Gewalt gegen Zivilisten), diese Problematisierungen werden durch hohe Spielspaß-Wertungen gegen Ende des Artikels jedoch gänzlich relativiert. Die *PC Games* und *PC Action* lassen noch weniger Problemwissen erkennen. Beide erkennen zwar die potenzielle Problematisierbarkeit von *C&C: Generals* an, vertreten aber eine Gegendeutung, in der die realitätsnahen Gewaltinhalte als Spielspaß fördernde Elemente umgedeutet werden.

Unabhängig von den gewaltrelativierenden Gegendeutungen des Fachjournalismus oder Markus Deckers Alternativdeutung beinhalten alle sechs Quellen problematisie-

403 »Daneben ist eine Kriegsverherrlichung auch dadurch gegeben, dass militärische Gewalt ästhetisiert und als anstrengenswertes sowie einziges Konfliktlösungsmittel dargestellt wird.« (Q35. S. 81).

404 Beide Autoren üben eine direkte Kritik an den Realitätsbezügen des Spiels, wie anhand der verwendeten PK1 erkennbar wird. Sowohl Wallies PK1 *Politische Beeinflussung* als auch Deckers PK1 *Kriegsverherrlichung* rekurrieren auf eine vermeintlich schädigende Wirkung der realitätsnahen Spielinhalte auf Kinder und Jugendliche.

rende Wissensselemente, die die Realitätsbezogenheit des Spiels als problembehaftet oder zumindest problematisierbar darstellen.

8.4 Call of Duty: Modern Warfare 2

Call of Duty ist eine Spielreihe des Publishers *Activision*, deren Ableger allesamt dem Genre der First-Person Shooter (FPS) zugerechnet werden. Der Klassifikation entsprechend nimmt der Spieler hierbei die Geschehnisse stets aus der Ich-Perspektive wahr und partizipiert aus dieser Wahrnehmungsebene heraus an kriegerischen Handlungen, die in zeitgemäßer Grafik und vorgegebenen Erzählstrukturen präsentiert werden. Während die frühen Spiele thematisch noch im Zweiten Weltkrieg angesiedelt waren, entwickelte sich die Serie über die Jahre inhaltlich weiter. Das Setting verlagerte sich zunehmend auf zeitgenössische und später auch futuristische Militär-Szenarien (*CoD: Infinite Warfare* von 2016).

Bei dem untersuchten Titel handelt es sich um den 2009 erschienenen fünften Teil der Reihe – *Call of Duty: Modern Warfare 2* des Entwicklers *Infinity Ward*. In der Storyline geht es hauptsächlich darum, aus der Sicht einer militärischen Spezialeinheit, den russischen Terroristen Vladimir Makarov zu verfolgen. Dieser verfolgt das Ziel durch gezielte Anschläge einen Krieg zwischen Russland und den USA zu provozieren. Um dies zu verhindern, muss der Spieler verschiedene Orte auf der Welt bereisen und ausgiebige Feuergefechte gegen unterschiedliche Feinde überstehen. Der Spieler übernimmt dabei jeweils die Rolle von einem der insgesamt drei spielbaren Charakteren, der die Narration des Spiels, je nach Spielabschnitt, um neue Perspektiven erweitert.

Zur Veröffentlichung löste eine spezifische Spielszene äußerst kontroverse Reaktionen unter den Spieler*innen sowie der Fachpresse aus. Der Stein des Anstoßes war ein spezifischer Spielabschnitt mit dem Titel *No Russian*, der ungefähr in der Mitte des regulären Spielverlaufs angesiedelt ist. In diesem Abschnitt übernimmt der Spieler die Rolle des verdeckt operierenden CIA-Ermittler Joseph Allen, der in Makarovs terroristische Organisation eingeschleust wurde und nun aktiv an einem Anschlag teilnehmen soll. Der Spielabschnitt startet zunächst mit einer Skriptsequenz in einem Fahrstuhl. Hier bleibt der Bildschirm jedoch zunächst schwarz. Lediglich das Geräusch des Fahrstuhls, Reißverschlüsse von Taschen und das Laden von Waffen ist zu hören. Kurz danach geht das Licht an und der Fahrstuhl öffnet sich. Der bereits im Ladebildschirm beschriebene Makarov und drei andere Männer mit Schutzwesten und schwerer Bewaffnung sind zu erkennen. Auch die eigene Spielfigur trägt eine Waffe. Nach der kurzen Einleitung von Makarov, mit den Worten »Remember – no Russian«⁴⁰⁵, treten die fünf Männer aus dem Fahrstuhl und stehen unmittelbar einer größeren Menschenmenge gegenüber. Ab diesem Zeitpunkt wird ersichtlich, dass sich die Gruppe an einem belebten Flughafen befindet. Die Zivilisten beginnen sich in die Richtung der bewaffneten Männer zu drehen, die in diesem Moment das Feuer eröffnen. Eine Panik bricht aus und überall sind Schreie und Schüsse zu hören, während die Gruppe in Schrittgeschwindigkeit über das Gelände des fiktiven Flughafens läuft und dabei gleichermaßen auf Zivilisten und

405 Q4, Minute 1:38.

Wachpersonal schießt. Die Spieler*innen sind in diese schweren Gewalthandlungen vollständig involviert. Das Spielgeschehen wird die nächsten sechs Minuten in dieser Form fortgeführt, bis schließlich Spezialeinheiten der Polizei auftauchen und sich den Terroristen entgegenstellen. Von nun an beschleunigt sich die Spielgeschwindigkeit erheblich, da die Spieler*innen nun auch laufen und in Deckung gehen können. Gegen Ende der Mission erfolgt eine weitere Skriptsequenz, in der die eigene Spielfigur von Makarov erschossen wird, bevor dieser vom Tatort flieht. Es stellt sich heraus, dass Makarov zuvor die wahre Identität von Joseph Allen aufgedeckt hatte und diesen daru hin am Tatort zurücklässt, um den Amerikanern den Anschlag anhängen zu können.

Aufgrund des kontroversen Diskurses um diese singuläre Spielszene werden sich die Gewaltanalyse sowie die anschließende Problemmusteranalyse ausschließlich auf *No Russian* beschränken. Allerdings sind zwei wichtige Punkte vorab zu betonen: Zum einen bezieht sich die nachfolgende Analyse auf die US-Version des Spiels (Die abgeänderte Version für den deutschen Markt ist nicht indiziert⁴⁰⁶). Zum anderen können aufgrund dieser methodischen Eingrenzung keine generalisierbaren Aussagen über das gesamte Spiel getroffen werden. In diesem Abschnitt geht es vielmehr darum die Merkmale eines behaupteten Tabu-Bruchs im Computerspiel anhand von Problemdeutungen exemplarisch herauszuarbeiten und diese miteinander zu vergleichen.

8.4.1 Gewaltanalyse

Audio-visuelle Gewaltdarstellung: Die detaillierte Inszenierung eines belebten Flughafens sowie die wirklichkeitsnahe Darstellung von Waffen und Waffenwirkungen sprechen allesamt für Gewalthandlungen im Rahmen eines *natürlichen* Gewalttypus. Das durchgehend realitätsnahe Setting enthält keinerlei entfremdende, ironisierende oder anderweitig abstrahierende Elemente.

Die rein visuellen Gewaltdarstellungen sind im Vergleich zu anderen Spielen als *moderat* einzuordnen. Getötete Personen fallen zu Boden und gelegentlich sind Blutspritzer an Böden und Wänden zu sehen, welche in Relation zu den Opfern aber nur sehr reduziert eingesetzt werden. Nachdem die erste Gruppe an Zivilisten niedergeschossen wurde, sind außer den Körpern am Boden keinerlei Blutspuren zu erkennen⁴⁰⁷. Abgesehen davon weisen die Opfer keinerlei Schusswunden oder anderweitige Verletzungen auf.

Allgemeine inszenatorische Wahrnehmungsebene: Die semiotisch-narrative Inszenierung der dargestellten Gewalthandlungen unterscheidet sich in der emotionalen Wirkung auf den Betrachter wesentlich intensiver als die rein visuelle Darstellung. Die Einbettung der Spieler*innen in die Rolle eines Agenten, der zur Erreichung eines höheren Ziels unschuldige Zivilisten töten muss, stellt ein moralisches Dilemma dar, das bereits im Ladebildschirm thematisiert, aber zugleich auch stark relativiert wird. Die

406 In der deutschen Version kann die besagte Flughafen-Szene optional übersprungen werden. Zudem ist es nicht mehr erlaubt auf Zivilisten zu schießen, da die Mission ansonsten automatisch abgebrochen wird.

407 Q4, Minute 1:56.

Einweisung erfolgt mit den Worten: »It will cost you a piece of yourself. It will cost nothing compared to everything you'll save.«⁴⁰⁸. Dies stellt bereits im Vorfeld eine indirekte Form von Gewalt gegenüber den Zivilisten dar, da deren Tod sowohl als notwendig als auch verschmerzbar dargestellt wird. Die Motivation der Spieler*innen wird zudem durch die Dämonisierung des Antagonisten Makarov forciert. So liefert der Ladebildschirm ebenfalls eine kurze Erläuterung zum Antagonisten des Spiels: »He's not loyal to a flag or a country or any set of ideals. He trades blood for money.«⁴⁰⁹. Die nachfolgenden Gewalthandlungen gegen unschuldige Zivilisten erfahren durch diese narrativen Kontextualisierungen eine Relativierung, indem der ethisch-moralische Gewissenskonflikt durch die gezielte Etablierung eines Feindbildes aufgehoben wird. Über Narrative wie Illoyalität gegenüber dem eigenen Land sowie rücksichtsloses Gewinnstreben wird Makarov als ein besonders verachtenswerter Gegenspieler inszeniert, dessen Bekämpfung jedes Mittel rechtfertigt.

Die Inszenierung der Gewalthandlungen auf symbolischer Ebene kann durchgehend als *ernsthaft* eingestuft werden, da keine abstrahierenden oder auflockernden Momente existieren. Diese Einordnung wird zusätzlich unterstrichen durch die realitätsnahe Darstellung eines Flughafens (samt Zivilisten und Wachpersonal), der eingesetzten Waffen und dem ernsthaften Handlungskontext.

Die allgemeine Wahrnehmbarkeit der Gewalt entspricht zudem dem *expliziten* Gewalttypus. Zwar wird im Ladebildschirm vor der Mission bereits eine bevorstehende Gewaltausübung angedeutet, diese jedoch nachfolgend in aller Deutlichkeit ausgeführt. Der *explizite* Charakter der Gewalt wird zudem durch die realistische Waffeneinwirkung und ihrer Folgen bestätigt. Getroffene Gewaltziele bluten bei einem Treffer, fallen daraufhin um oder gehen in eine Animation über, die eine Verwundung suggeriert⁴¹⁰.

Personelle Wahrnehmungsebene: Die persönliche Involvierung des Spielers in die Gewalthandlung ist direkt und unmittelbar. Gleich nach dem Öffnen des Fahrstuhls begibt sich der Spieler mit seinen Verbündeten in Stellung und eröffnet das Feuer. Die Art der Teilhabe ist in diesem Beispiel dichotom. Es findet hier sowohl eine *aktive* als auch eine *passive* Gewalt statt. Der Spieler kann zwar auch darauf verzichten auf die Zivilisten zu feuern, dies hat jedoch keinerlei Auswirkung auf das Spiel, da die *Non-player Characters* (NPCs)⁴¹¹ ungehindert dessen anfangen zu schießen. Es wäre somit auch möglich nur mitzulaufen ohne auf Zivilisten zu schießen, jedoch wird diese pazifistische Herangehensweise erschwert, sobald das Wachpersonal oder die Polizisten beginnen das Feuer zu erwidern. Sich diesem Terroranschlag zu widersetzen ist also nur eingeschränkt möglich und scheint vom Spiel nicht vorgesehen.

Über die Mission hinweg wird die Handlungsmacht des Spielers nicht eingeschränkt. Skriptsequenzen, die die Kontrolle des Spielers aufheben, finden nur jeweils am Anfang (bis zur Öffnung des Fahrstuhls) und am Ende (Erschießung von Joseph

408 Q4, Minute 1:01.

409 Q4, Minute 0:45.

410 Q4, ab Minute 1:49.

411 Non-player Character (NPC): Dieser Begriff bezeichnet Spielfiguren, die ausschließlich vom Computer und nicht von den Spieler*innen selbst gesteuert werden können.

Allen) statt. Die laufende Mission über kann der Spieler frei entscheiden, inwiefern er Gewalt ausüben möchte. Da der Korpus des Missionsdesigns auf der personellen Ausübung von Gewalt basiert und diese auch frei ausgeübt werden kann, ist in diesem Kontext vom Typus der *nicht-geskripteten Gewalt* auszugehen.

Gewaltziele: Die Ziele der Gewalthandlungen sind ausnahmslos *menschlich*. Durch die Inszenierung eines Massenmords an überwiegend wehrlosen Zivilisten wird eine ethisch-moralisch besonders schwierige Situation erschaffen, indem die Darstellung der Opfer sehr detailliert erfolgt. So bieten die Zivilisten keinerlei Gegenwehr, während sie von fünf Personen mit Gewehren und Granaten beschossen werden. Zudem scheinen viele von ihnen auch nicht wirklich zu fliehen, sondern bleiben in der Nähe der Spieler*innen, sodass den langsam voranschreitenden Attentätern ausreichend Zeit bleibt auf sie zu anzulegen. Vereinzelt sind auch verwundete Personen zu sehen, die sich nur noch humpelnd fortbewegen oder sich vor Schmerzen zu krümmen scheinen⁴¹². Diese können von den Spieler*innen ebenfalls exekutiert werden.

Das Hauptproblem im Bereich der Gewaltziele ist die komplette Reduktion von unbewaffneten *menschlichen* Spielfiguren auf die Funktion von »Kanonenfutter«. Den Spieler*innen eine Möglichkeit zur emphatischen Identifikation mit den Opfern zu bieten, existiert nicht. Aus ludischer Perspektive ist das Erschießen wehrloser Gewaltziele keine spielerische Herausforderung, sondern dient lediglich der narrativen Unterstreichung des Antagonisten Makarov als besonders rücksichtslos. Die inszenatorische Einbindung der Gewaltziele ist in *CoD: MW2* demnach gänzlich der Narration untergeordnet.

8.4.2 Problemmusteranalyse

8.4.2.1 Indizierungsentscheidung der BPjM zu *Call of Duty – Modern Warfare*

Am 25. November 2009 beschloss die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* eine vorläufige Indizierung der US-Version von *Call of Duty: Modern Warfare 2* im vereinfachten Verfahren (Prüfbericht Nr. VA 3/09). Die reguläre Indizierung erfolgte rund zwei Wochen später im 12er-Gremium (Prüfbericht Nr. 569 vom 7. Januar 2010). Die Prüfung im vereinfachten Verfahren begründete die BPjM mit dem »extrem hohen Bekanntheitsgrad« der Spielereihe und vertrat dabei die »Auffassung, dass aufgrund des verrohenden und damit jugendgefährdenden Inhalts dieses Computerspiels und aufgrund der Vertriebslage eine zeitnahe Indizierung unbedingt zu erfolgen hatte.«⁴¹³

In der vorläufigen Indizierungsentscheidung fällt auf, dass sich die Argumentationen des Prüfungsgremiums überwiegend auf die Mission *No Russian* beziehen. Beispielsweise wird darauf hingewiesen, dass sich die zu indizierende US-Version und die von der USK gekennzeichnete deutsche Version in lediglich einem Punkt voneinander unterscheiden:

»In der gekennzeichneten Fassung kann der Spieler in der Mission »No Russian« nicht – wie in der vorliegenden Fassung – auf unbewaffnete Zivilisten schießen. In bei-

412 Q4, Minute 04:37.

413 Q10, S. 13.

den Versionen kann der Spieler jedoch mit seiner Spielfigur, ohne daraus resultierende Konsequenzen, auf Polizisten, die die unbewaffneten Flugpassagiere beschützen wollen, feuern und diese auch töten.«⁴¹⁴

Die Tatsache, dass der einzige Unterschied zwischen der (nicht-indizierten) deutschen und der (indizierten) US-Version in der Inszenierung von *No Russian* besteht und die BPjM diesen Abschnitt als »in besonderem Maße indizierungsrelevant«⁴¹⁵ bezeichnet, belegt, dass *No Russian* der maßgeblichen Indizierungsgrund für *CoD: MW2* gewesen sein muss.

Die besondere Indizierungsrelevanz des Abschnitts wird auch anhand der juristischen Bezugnahmen erkennbar. Neben dem *Jugendschutzgesetz* (JuSchG) erfolgt die Indizierung von *CoD: MW2* auch auf Grundlage von § 131 (Gewaltdarstellungen) des *Strafgesetzbuchs* (StGB). Eine strafrechtlich relevante Gewaltdarstellung ist gegeben, wenn »grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen« in einer Art geschildert werden, »die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt«⁴¹⁶. Die daraus resultierende Einstufung des Spiels als *schwere Jugendgefährdung* (nach § 15 Abs. 2 JuSchG) kann somit auf drei konkrete Tatbestände zurückgeführt werden:

- Die *Gewaltinszenierung* (*Gewaltverherrlichung* bzw. *Gewaltverharmlosung*)
- Die *Gewalt gegen Menschen oder menschenähnlichen Wesen*
- Die *Verletzung der Menschenwürde*

Alle drei Tatbestände lassen sich im Prüfbericht in Form von Problemkomplexen des ersten Grades (PK1) wiederfinden, welche in der abschließenden Begründung der Indizierungsentscheidung in den PK2 *Schwere Jugendgefährdung* überführt werden. Zur Verdeutlichung der verwendeten Problematisierungsstruktur sollen die eingesetzten Problemkomplexe sowie deren argumentativer Aufbau nachfolgend genauer dargestellt werden.

Der PK1 *Gewaltinszenierung* umfasst die beiden Tatbestände *Gewaltverherrlichung* und *Gewaltverharmlosung*, die innerhalb der Problematisierungsstruktur als Problemstränge fungieren. Während die *Gewaltverherrlichung* die detaillierte Darstellung »grausamer oder sonst unmenschlicher Gewalttätigkeiten«⁴¹⁷ beschreibt, geht es in der *Gewaltverharmlosung* um die Bagatellisierung von Gewalt. Diese gilt laut Prüfbericht als gegeben, wenn Gewalt »als akzeptables Mittel zur Lösung von Konflikten präsentiert« wird oder »der Eindruck vermittelt wird, es handele sich im Kern um fast alltägliche Verhaltensformen im menschlichen Zusammenleben«⁴¹⁸. Beide Tatbestände sieht das Prüfungsgremium im Spielabschnitt *No Russian* erfüllt:

414 Q10, S. 2.

415 Q10, S. 6.

416 Vgl. § 131 Abs. 1 StGB (Gewaltdarstellung).

417 Ebd.

418 Q10, S. 13.

»Die Mission ›No Russian‹ stellt brutalste menschenverachtende Gewalt gegen Dutzende von unbeteiligten und unbewaffneten Zivilisten lang ausgespielt und überaus detailliert dar. Dabei wird jede Einzeltat schon alleine durch die Quantität der Darstellungen bagatellisiert und damit verharmlost.«⁴¹⁹

Sowohl der Problemstrang *Gewaltverherrlichung* (»brutalste menschenverachtende Gewalt«) als auch die *Gewaltverharmlosung* (»bagatellisiert und damit verharmlost.«) werden in diesem Absatz klar erkennbar. Mit der Formulierung »unbeteiligten und unbewaffneten Zivilisten« weist das Prüfgremium zudem auf eine Machtasymmetrie bei der ludischen Einbindung der Spieler*innen hin. Die hohe Zahl an potenziellen Gewaltzielen verstärkte die eindeutige Einteilung in Täter- und Opfer-Rollen, wodurch eine kritische Auseinandersetzung der Spieler*innen mit dem eigenen Handeln erschwert und die Gewalt dadurch relativiert wird.

Der Problemstrang *Gewaltverherrlichung* wird zusätzlich durch Problembeschreibungen gestützt, die die hohe Detailliertheit der Gewalthandlungen sowie deren unmittelbar wahrnehmbare Folgen behandeln:

»Der Beschuss von Gegnern resultiert in Blutwolken und -spritzern. Einige Gegner sterben nicht sofort, sondern greifen sich, nachdem sie getroffen wurden, mit beiden Händen an den Hals und fallen dann nach einigen Sekunden tot zu Boden- sämtliche Darstellungen sind akustisch untermalt, etwas vom Stöhnen und Schreien der Opfer.«⁴²⁰

Zunächst entspricht die Problembeschreibung mit ihrer detaillierten Darstellung der Tötungshandlungen (»Blutwolken und -spritzern«) sowie dem Leid der Opfer (»Einige Gegner sterben nicht sofort, sondern greifen sich [...] mit beiden Händen an den Hals«) exakt den Auswertungen des Quellenmaterials.⁴²¹ Die Formulierung »[...] für die Opfer mit lang anhaltenden und schweren Schmerzen einhergehende Tötungen«⁴²² stellt hingegen eine rhetorische Überzeichnung des Sachverhalts dar. Wie ebenfalls im Quellenmaterial zu sehen ist, fallen die Gewaltziele nach Beschuss bewegungslos zu Boden. Die »[...] langanhaltenden und schweren Schmerzen [...]« müssen demnach auf eine subjektiv geprägte Interpretation der Sachlage zurückgeführt werden. Mittels einer Personalisierung der fiktiven Gewaltziele wird hierdurch eine Gleichsetzung von realen und virtuellen Gewalthandlungen suggeriert.

Ein weiterer Rechtsbegriff, der argumentativ eng mit dem PK1 *Gewaltinszenierung* verbunden ist, ist die *Selbstzweckhaftigkeit* der Gewalt. Hierbei handelt es sich um einen Tatbestand auf Grundlage von § 18 Abs. 1 JuSchG (Liste jugendgefährdender Medien). Dem Prüfbericht nach liegt eine Jugendgefährdung vor,

»[...] wenn Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden. Unter einer detaillierten Darstellung von Gewalt und Ge-

419 Q10, S. 13.

420 Q10, S. 6.

421 Sowohl die erwähnten Blutwolken (Q4, Minute 1:49) als auch die Personen, die sich kurz vor dem Tod an den Hals fassen (Q4, Minute 3:57), sind im Analysematerial klar zu erkennen.

422 Q10, S. 12.

waltfolgen im o.g. Sinne sind insbesondere Mediengeschehen zu verstehen, in denen Gewalt deutlich visualisiert bzw. akustisch untermalt wird (blutende Wunden, zerberstende Körper, Todesschreie, zynische Kommentare).«⁴²³

Die BPjM stuft Gewalt als *selbstzweckhaft* ein, wenn diese durch effektvolle Inszenierungen im Vordergrund des Spielgeschehens steht und hierdurch selbst zur Spielmotivation wird. Das Ausüben von Gewalt wird für die Spieler*innen so zu einem Belohnungssystem.⁴²⁴ Der unbestimmte Rechtsbegriff *selbstzweckhaft* verbindet in seiner Betrachtungsweise die visuelle Darstellungsebene mit der personellen Handlungsebene, wodurch das spielerische Handeln auf das bloße Ausüben von Gewalthandlungen reduziert wird. Die inhaltliche Auslegung des Tatbestands (also die Frage, wann genau Computerspielgewalt als *selbstzweckhaft* gilt) unterliegt dabei dem Prüfgremium. Die Problembewertung, *No Russian* sei eine »rein selbstzweckhafte Effekthascherei auf Kosten der – aktiv oder passiv – kaltblütig erschossenen Zivilisten und Polizisten [...]«⁴²⁵, ist somit auf eine individuelle Auslegung dieses transformativen Bewertungselements zurückzuführen. Die *Selbstzweckhaftigkeit* der Gewalt wird so zum dritten Problemstrang des PK1 *Gewaltinszenierung*.

Der zweite PK1 thematisiert die *Gewalt gegen Menschen*. Obwohl dieser Problemkomplex inhaltlich unmittelbar an den PK1 *Gewaltinszenierung* anknüpft, verlagert sich die audio-visuelle Betrachtungsebene auf die spielinternen *Gewaltziele*:

»Gewalt- und Tötungshandlungen gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen prägen das mediale Geschehen insgesamt. [...] Maßgeblicher Spielinhalt der Kampagne von »Call of Duty – Modern Warfare 2« ist das Töten einer Vielzahl menschlicher Gegner. Damit ist das Spiel von Gewalt- und Tötungshandlungen geprägt. Unter anderem die hohe Dichte an Tötungen in einigen Spielabschnitten [...] zeigt, dass die Ausübung von Gewalt das alles dominierende Element des Spiels darstellt.«⁴²⁶

Der Absatz belegt, dass die BPjM den hohen Gewaltgrad in *CoD: MW 2* nicht nur als gegeben erachtet, das »Töten einer Vielzahl menschlicher Gegner« wird sogar als »Maßgeblicher Spielinhalt« bezeichnet. Die Problembeschreibung »hohe Dichte an Tötungen in einigen Spielabschnitten« dient dabei als Begründung der Problembewertung von Gewalt als »[...] das alles dominierende Element des Spiels«. Der PK1 *Gewalt gegen Menschen* beruht somit nicht ausschließlich auf einer Kritik am bloßen Vorhandensein menschlicher Gewaltziele, sondern bezieht auch deren quantitative Häufigkeit mit ein.

Eine dritte Bewertungsebene wird durch die *ständige Spruchpraxis* der Behörde gestützt. Diese weist deutliche Anknüpfungspunkte zum Problemkomplex *Gewaltinszenierung* auf:

»Spiele, die den Spieler zur Vernichtung menschlicher bzw. menschenähnlicher Wesen auffordern und diese Vorgänge detailfreudig und darüber hinaus so darstellen,

423 Q10, S. 5-6.

424 Ein plastisches Beispiel ist die Spielereihe *Mortal Kombat*, bei der das Auslösen besonders effektreicher Tötungsanimationen (die sogenannten *Fatalities*) zum elementaren Spielbestandteil gehört.

425 Q10, S. 7.

426 Q10, S. 6.

dass die Tötungsvorgänge als besonders brutal eingestuft werden müssen, sind in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle stets als jugendgefährdend eingestuft worden.«⁴²⁷

Eine Jugendgefährdung setzt demnach nicht nur die qualitative und quantitative Darstellung menschlicher Gewaltziele voraus, sondern bezieht auch ausdrücklich die Inszenierung der Tötungshandlungen mit ein. In *No Russian* werden den Spieler*innen sowohl die unbewaffneten Zivilisten als auch das Wachpersonal des Flughafens als legitime humanoide Gewaltziele dargestellt.

Der dritte PK1 – *Verletzung der Menschenwürde* – weist ebenfalls inhaltliche Überschneidungen zu den anderen beiden Problemkomplexen auf. Problemwissen des PK1 *Gewaltverherrlichung* sind hier ebenso eingebunden wie die des PK1 *Gewalt gegen Menschen*. Der in § 131 festgelegte Tatbestand der Darstellung von Gewalt in einer »die Menschenwürde verletzenden Weise«⁴²⁸ wird im Prüfbericht mit Bezug auf § 1 des *Grundgesetzes* (GG) weiter ausgeführt:

»Das Bundesverfassungsgericht versteht ihn als tragendes Konstitutionsprinzip im System der Grundrechte. Mit ihm ist der soziale Wert- und Achtungsanspruch des Menschen verbunden, der es verbietet, den Menschen zum bloßen Objekt des Staates zu machen oder ihn einer Behandlung auszusetzen, die seine Subjektqualität prinzipiell in Frage stellt. Menschenwürde in diesem Sinne ist nicht nur die individuelle Würde der jeweiligen Person, sondern die Würde des Menschen als Gattungswesen. Jeder besitzt sie, ohne Rücksicht auf seine Eigenschaften, seine Leistungen und seinen sozialen Status. [...] Sie kann keinem Menschen genommen werden.«⁴²⁹

Der Verweis auf das elementarste Menschenrecht der deutschen Verfassung ist im Kontext eines Indizierungsberichts besonders interessant, da sich daraus die Frage ableiten lässt, wie sich menschliche Grundrechte auf virtuelle Spielfiguren übertragen lassen. Im Fall von *No Russian* erklärt die BPjM den Zusammenhang zwischen Realität und Virtualität wie folgt:

»Das Spiel enthält neben dem omnipräsenten Töten von menschlichen Gegnern eine Sequenz (die beschriebene Flughafenszene), in welcher der Spieler Dutzende unbewaffneter und teilweise verletzter Menschen erschießen kann. Dies wird mit blutigen Details und Schmerzensschreien der Opfer untermalt. Angeschossene Personen, die verzweifelt versuchen, sich in Sicherheit zu bringen oder solche, die anderen hierbei helfen wollen, werden erbarmungslos hingerichtet. Der Spieler wird unmittelbar daran beteiligt, wie die sadistische und kaltblütige Auslöschung von Menschenleben allein aus strategischem Kalkül erfolgt. Nach Auffassung des Gremiums lassen diese in »Call of Duty – Modern Warfare 2« präsentierten Gewaltszenen im Hinblick auf ihre Intensität ein bislang aus Spielen so nicht bekanntes, extremst hohes Maß an menschenverachtender Geisteshaltung erkennen.«⁴³⁰

427 Q10, S. 6.

428 Vgl. § 131 Abs. 1 StGB (Gewaltdarstellung).

429 Q10, S. 14.

430 Q10, S. 14.

Abgesehen von dem relativ hohen Anteil an affektiven Bestandteilen (»blutigen Details und Schmerzensschreien der Opfer«, »sadistische und kaltblütige Auslöschung«, »extremst hohes Maß an menschenverachtender Geisteshaltung«) wird in diesem Absatz eine dritte Problemperspektive auf die Gewalt in *No Russian* erkennbar – die *ludo-narrative Gewaltlegitimation*. Ebenso wie die beiden vorhergegangenen Problemkomplexe impliziert der PK1 *Verletzung der Menschenwürde* eine Kritik an der audio-visuellen Darstellung von Gewalt, verlagert den Bewertungsschwerpunkt aber auf deren ludo-narrative Einbindung in die Rahmenhandlung.

In *No Russian* übernehmen die Spieler*innen die Rolle eines verdeckten CIA-Ermittlers innerhalb einer terroristischen Organisation. Die damit verbundene Gefahr der eigenen Enttarnung dient hier als Begründung für die Partizipation am Anschlag und somit auch für die Tötung von Zivilisten. Das Leid der Opfer wird dabei in keiner Weise kritisch thematisiert, sondern (wie die Gewaltanalyse bestätigt) mit Aussagen wie »It will cost nothing compared to everything you'll save«⁴³¹ oder »We've sent a strong message with this attack«⁴³² sogar legitimiert. Indem das Spiel die Leben der Zivilisten (in Relation zur Verfolgung der Terroristen) als geringwertiger einstuft, wird eine kritische Auseinandersetzung mit dem Spielgeschehen verhindert. Diese Problemdeutung zeigt sich auch im Prüfbericht. Detaillierte und zugleich unreflektierte Gewalthandlungen gegen unbewaffnete Zivilisten wertet das Prüfungsgremium als »die Menschenwürde verletzende Darstellungen«, da »die Schilderung des Grausamen und Unmenschlichen eines Vorgangs darauf angelegt ist, beim Betrachter eine Einstellung zu erzeugen oder zu verstärken, die den fundamentalen Achtungsanspruch leugnet, der jedem Menschen zukommt.«⁴³³

Die im PK1 *Verletzung der Menschenwürde* eingebrachte Annahme einer schädigenden Wirkung auf die Rezipient*innen wird im Prüfbericht über den Rechtsbegriff der *Verrohung* (ebenfalls in § 18 Abs. 1 JuSchG) zusammengefasst:

»Verrohend wirkende Medien sind dabei solche, die geeignet sind, auf Kinder und Jugendliche durch Wecken und Fördern von Sadismus und Gewalttätigkeit, Hinterlist und gemeiner Schadenfreude einen verrohenden Einfluss auszuüben. Das ist der Fall, wenn mediale Gewaltdarstellungen Brutalität fördern bzw. ihr entschuldigend das Wort reden. Dies ist vor allem dann gegeben, wenn Gewalt ausführlich und detailliert gezeigt wird und die Leiden der Opfer ausgeblendet werden bzw. die Opfer als ausgestoßen, minderwertig oder Schuldige dargestellt werden.«⁴³⁴

Wie zuvor die *Selbstzweckhaftigkeit*, so ist auch die *Verrohung* ein unbestimmter Rechtsbegriff und somit ein transformatives Bewertungselement. Auch hier wird der Deutungsrahmen der Bewertenden nur zum Teil eingrenzt und bleibt somit partiell offen für individuelle Deutungsweisen. Im Fall von *No Russian* wird pauschal von einem schädigenden Einfluss auf Kinder und jugendliche Rezipient*innen ausgegangen. Die Förderung von »Brutalität« wird hier als gegeben vorausgesetzt und mit detaillierten

431 Q4, Minute 1:01.

432 Q4, Minute 8:29.

433 Q10, S. 14.

434 Q10, S. 5.

Gewaltdarstellungen sowie einem herabwürdigenden Umgang mit den Opfern begründet. Die Auslegung des Tatbestands der *Verrohung* nimmt dadurch die Funktion eines eigenständigen Problemstrangs an, der sich mit dem Problemstrang *ludo-narrative Gewaltlegitimation* zum PK1 *Verletzung der Menschenwürde* zusammenschließt.

Die allgemeine Problematisierungsstruktur des Prüfberichts ist (wie auch die vorhergegangenen Prüfberichte) von einem zweistufigen Aufbau geprägt, der aus drei PK1 (*Gewaltinszenierung*, *Gewalt gegen Menschen*, *Verletzung der Menschenwürde*) zusammengesetzt ist, die sämtliches Problemwissen bündeln und abschließend in den PK2 *Schwere Jugendgefährdung* überführen. Die Argumentationslinien innerhalb der Problemkomplexe sind überwiegend sachlich formuliert (zumeist in Form von Problembeschreibungen und Problembewertungen) und beinhalten weder Problemnamen noch generalisierende Erkennungsschemata.

Die Zuschreibung einer *schweren Jugendgefährdung* als abschließende Problembewertung und zentraler Indizierungsgrund erfolgt über § 15 Abs. 2 JuSchG, wobei diese Problembewertung zusätzlich durch die Einstufung der Gewaltinhalte als strafrechtlich relevant und die Menschenwürde verletzend (beide in § 131 StGB) gestützt wird. Die umfassende Begründung der abschließenden Problembewertung durch weitere Rechtsnormen grenzt eine subjektive Auslegung des Tatbestands *Schwere Jugendgefährdung* deutlich ein, wodurch dieser selbst zu einem statischen Bewertungselement innerhalb der Problematisierungsstruktur wird.⁴³⁵

Neben den statischen Bewertungselementen sind im Prüfbericht aber auch Einflüsse von variablen Bewertungselementen festzustellen. Die Formulierung, dass der Spielabschnitt *No Russian*« [...] an einen abgefilmten Amoklauf erinnert«, da dieser »minutenlang aus Sicht des Täters präsentiert«⁴³⁶ wird, stellt bspw. eine deutlich subjektive Problemdeutung dar, die zudem auf einen externen Problemdiskurs rekurriert. Betrachtet man diesen Vergleich vor dem Hintergrund aktueller Ereignisse der damaligen Zeit, wird die Problemdeutung umso nachvollziehbarer. So erfolgte die vorläufige Indizierung von *CoD: MW 2* am 25. November 2009, also rund 9 Monate nachdem ein 17-Jähriger (am 11. März 2009) in Winnenden einen Amoklauf verübt und dabei 15 Menschen getötet hatte. Die unmittelbare zeitliche Abfolge sowie der direkte Vergleich des problematisierten Spielinhalts mit einem Amoklauf legen die Vermutung nahe, dass die Indizierung des Spiels wohl auch durch Amokläufe in Deutschland beeinflusst gewesen sein muss. Hierfür spricht auch der Absatz des Prüfberichts, in dem die BPjM ihre Aufgaben als Institution des deutschen Jugendmedienschutzes erläutert. Demnach sei »[...] bei ihren Entscheidungen insbesondere auch auf diejenigen Jugendlichen abzustellen [...], die bereits Ansätze zeigen, ein gewaltbereites Verhalten zu entwickeln oder zu verfestigen.«⁴³⁷ Obwohl kein pauschaler Zusammenhang zwischen Computerspielgewalt und realen Gewalthandlungen argumentiert wird, scheint das Prüfungsgremi-

435 Aufgrund dieser Eingrenzungen unterscheidet sich der PK2 *Schwere Jugendgefährdung* deutlich von den vorherigen PK2 auf Grundlage des GjS (*Sozialtethische Desorientierung* und *Sittliche Gefährdung*). Diese werden inhaltlich lediglich vage durch § 1 Abs. 1 GjS begründet und sind in ihrer Anwendung deshalb durchgehend bedeutungslos.

436 Q10, S. 6-7.

437 Q10, S. 6-7.

um von einer möglichen Negativ-Beeinflussung von *No Russian* ausgegangen zu sein, was womöglich zur Indizierung von *CoD: MW 2* beigetragen hat. Ob nun allerdings die breite mediale Berichterstattung über die Amokläufe der 2000er-Jahre und der damit verbundene öffentliche Problemdiskurs (*Killerspiel-Debatte*) zu einer Sensibilisierung für das Thema geführt haben, lässt sich anhand der Prüfberichte nicht rekonstruieren. Eine denkbare These könnte allerdings sein, dass sich die BPjM nach den ersten Amokläufen (ab 2002) einem starken öffentlichen Druck ausgesetzt sah, Spiele mit vergleichbaren Gewaltdarstellungen schnell zu indizieren.

Zusammenfassung

Nach Auswertung der Prüfberichte kann die Indizierung der US-Version von *CoD: MW 2* nahezu ausschließlich auf den Spielabschnitt *No Russian* zurückgeführt werden. Die BPjM bewertet den darin gezeigten Terroranschlag gegen wehrlose Zivilisten als dermaßen jugendgefährdend, dass der Indizierung des Spiels eine strafrechtliche Überprüfung nachfolgte.

Die Problematisierungsstruktur der Prüfberichte setzt sich aus drei eigenständigen, aber sich zum Teil inhaltlich überschneidenden Problemkomplexen des ersten Grades (PK1) zusammen, die gegen Ende des Berichts in eine abschließende Problembewertung – dem PK2 *Schwere Jugendgefährdung* – kulminieren. Jeder der drei PK1 stellt dabei eine argumentative Bündelung spezifischen Problemwissens dar:

- *Gewaltinszenierung* (Gewaltverherrlichung und Gewaltverharmlosung)
- *Gewalt gegen Menschen* (Tötung von Menschen und menschenähnlichen Wesen)
- *Verletzung der Menschenwürde* (Verrohung und ludo-narrative Gewaltlegitimation)

Alle drei PK1 nehmen deutlichen Bezug auf die realitätsnahe Gewaltinszenierung, wodurch diese zum zentralen Thema des Prüfberichts wird und zugleich die Grundlage für weiterführende Problemdeutungen bildet. Beispielsweise betont der PK1 *Gewaltinszenierung* die personelle Einbindung der Spieler*innen in die Gewalthandlungen, die im PK1 *Gewalt gegen Menschen* um eine Kritik an der hohen Zahl menschlicher Gewaltziele erweitert wird. Der PK1 *Verletzung der Menschenwürde* hebt zusätzlich die ludo-narrative Kontextualisierung der Gewalthandlungen hervor, indem die vermeintliche Legitimität der Tötungshandlungen kritisiert wird. Die Tötung unbewaffneter Zivilisten zur Aufrechterhaltung der Tarnung der eigenen Spielfigur deutet das Prüfungsgremium als eine »sadistische und kaltblütige Auslöschung von Menschenleben allein aus strategischem Kalkül«⁴³⁸ und sieht darin eine Gefahr der Abstumpfung jugendlicher Spieler*innen gegenüber elementaren Menschenrechten.

Gemeinhin ist die Einbindung von Problemwissen in die Argumentationsstruktur von überwiegender Sachlichkeit geprägt. Rhetorische Überzeichnungen, Fehldarstellungen, Problemnamen oder generalisierende Erkennungsschemata waren nicht festzustellen. Dies zeigt sich auch in der Häufigkeit subjektiv geprägter Problemdeutungen bzw. variabler Bewertungselemente, die im Vergleich zu früheren Prüfberichten merklich zurückgegangen sind.

438 Q10, S. 14.

Dem gegenüber ist im Quellenmaterial eine überwiegende Verlagerung auf statische und transformative Bewertungselemente zu erkennen. Die inhaltlichen Begründungen der Problemkomplexe als auch deren argumentative Überführung in den PK2 *Schwere Jugendgefährdung* erfolgen nahezu ausschließlich auf Grundlage von Rechtsnormen. Im Gegensatz zu den zuvor ausgewerteten Prüferberichten wird die abschließende Problembewertung nicht mehr auf Grundlage einer singulären Rechtsnorm (zuvor § 1 Abs. 1 GjS) begründet, wodurch die Bewertung von Spielinhalten weniger offen für subjektive Deutungsweisen ist, als es noch auf Grundlage des GjS der Fall war. Der PK2 *Schwere Jugendgefährdung* wird so zu einem statischen (objektiv nachvollziehbaren) Bewertungselement statt die transformative (teil-subjektive) Funktion der vorhergegangenen PK2 *Sozialethische Desorientierung* und *Sittliche Gefährdung* weiterzuführen.

8.4.2.2 Fachjournalismus

Die deutsche Version von CoD: MW 2 unterscheidet sich von der indizierten US-Version lediglich in einigen Änderungen im Spielabschnitt *No Russian*. Die Spieler*innen können in der deutschen Version nun vorab entscheiden, ob sie die Mission spielen oder überspringen möchten. Dabei ist es in der deutschen Version zwar nicht möglich auf Zivilisten, dafür aber nach wie vor auf das Wachpersonal des Flughafens zu feuern. Aufgrund der vorhergegangenen Indizierung der Originalversion und dem damit einhergehenden Werbeverbot, beziehen sich alle nachfolgenden Testartikel daher auf die entschärfte deutsche Version des Spiels.

GameStar (Ausgabe 1/10)

In ihrer Januarausgabe von 2010 veröffentlichte die *GameStar* einen fünfseitigen Testartikel zur deutschen Verkaufsversion von *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Im Testartikel geht die verantwortliche Redakteurin Petra Schmitz zunächst auf die Narration des Spiels ein. Schmitz betont, dass diese überwiegend unlogisch aufgebaut ist, da »viele weitere Punkte der halbgenauen Handlung nicht ausreichend erklärt werden.«⁴³⁹ Zum Beleg wird näher auf die Hintergrundgeschichte rund um die Jagd nach dem russischen Terroristen Vladimir Makarov eingegangen:

»Bei einem Massaker an einem Moskauer Flughafen [...] geben sich Makarov und seine Männer als Amerikaner aus und schaffen es so, einen Krieg zwischen den USA und Russland zu provozieren. Dass Makarovs Gesicht international bekannt und nirgendwo so viele Überwachungskameras nach Bösewichten spähen wie auf Flughäfen, ignoriert **Modern Warfare 2**. Das Spiel ignoriert auch, dass Sie in der Rolle eines bei Makarov eingeschleusten Undercover-Agenten eigentlich nur den Terroristen und seine Männer ausschalten müssten, um das Massaker und den Krieg zu verhindern.«⁴⁴⁰

Die erste Problembeschreibung nimmt bereits direkten Bezug auf *No Russian* und den darin dargestellten Terroranschlag. Die Logiklücken innerhalb der Narration dienen hierbei als eine erste Überleitung auf die Besonderheit der deutschen Verkaufsversion – der Überspringbarkeit von *No Russian*:

439 Q23, S. 51.

440 Q23, S. 51.

»Das Spiel räumt Ihnen diese Möglichkeit ein – mit einer vorherigen Warnung, dass die kommenden Szenen ›verstörend‹ wirken können. Wenn sie den Massenmord an den Fluggästen auslassen, stehen sie später wie der Ochs vorm Berg, denn *Modern Warfare 2* erklärt Ihnen im Anschluss mit keinem Wort, warum die Vereinigten Staaten attackieren.«⁴⁴¹

Auf den folgenden Seiten wird detailliert auf weitere Schauplätze und spielbare Charaktere sowie das allgemeine Gameplay eingegangen. Weiterführende oder vertiefende Problematisierungen sind nicht erkennbar. Vielmehr lassen die Erläuterungen eine allgemeine Akzeptanz der Gewalthandlungen erkennen. Die Formulierung »Während Sie die Logik der Handlung mit der Lupe suchen müssen, liegt die Logik des Kriegs von Beginn an unübersehbar auf dem Tisch: Sie folgt einem einfachen Gesetz: Töte deinen Feind, bevor er dich tötet.«⁴⁴² macht deutlich, dass der Einsatz von Waffengewalt generell nicht als ein Problem gesehen, sondern als ein wesentlicher Bestandteil der Spielerfahrung verstanden wird. Ansichten, die von dieser Deutungsweise abweichen, werden erst in den Meinungskästen erkennbar, in denen andere Redakteure ihre persönliche Meinung zum getesteten Spiel wiedergeben. Gemessen am Hauptartikel wird hier deutlich kontroverser auf *No Russian* eingegangen. In einem Meinungskasten schreibt Michael Trier beispielsweise:

»Das Spiel zeigt auf der einen Seite, dass das Medium Spiel über fantastische Möglichkeiten verfügt, das birgt aber auch ein hohes Maß an Verantwortung in sich. Und die hat *Infinity Ward* mit der in mehrfacher Hinsicht einfach nur schlechten Attentatsszene am Flughafen nicht wahrgenommen. *Modern Warfare 2* ist sicher das Actionspiel des Jahres – mit einem mehr als hässlichen Makel.«⁴⁴³

Daniel Matschijewsky schreibt in seinem Meinungskasten:

»Mich erschüttert mit welcher Hemmungslosigkeit *Modern Warfare 2* das Flughafen Massaker zeigt. Das liegt weniger an der expliziten Darstellung mit vielen unschuldigen Opfern und spritzenden Blutfontänen, sondern vor allem an der unreflektierten Darstellung und Einbindung dieses schrecklichen Amoklaufs. Denn über die Motivation, die dahinter steckt, verliert das Spiel kein Wort. Stattdessen läuft man als reaktions- und gesichtsloser Beobachter nebenher, unfähig, etwas gegen das Morden zu unternehmen. Die Entwickler beweisen damit kompletten Mangel an jeglichem Feingefühl. So viel Spaß wie ich mit dem Rest des packend in Szene gesetzten Spiels hatte, diese Effekthascherei schockiert mich und entwertet für mich das gesamte Spiel.«⁴⁴⁴

Die Meinungskästen machen deutlich, dass die Redakteure der *GameStar* die allgemeine Gewaltdarstellung in *CoD: MW 2* deutlich von der Gewaltdarstellung in *No Russian* abgrenzen. Die relativ gemäßigten Problembeschreibungen innerhalb des Hauptartikels

441 Q23, S. 51.

442 Q23, S. 52.

443 Q23, S. 51.

444 Q23, S. 52.

weichen hier konkreten Problembewertungen, welche zum Teil auch affektive Bestandteile enthalten. Das Erwähnen von »spritzenden Blutfontänen« sowie die Gleichstellung der virtuellen Szenerie mit einem »Amoklauf« oder »einem mehr als hässlichen Makel« unterstreichen die Problemdeutungen der Redakteure. Zudem stehen diese Passagen inhaltlich absolut diametral zu dem Rest des Artikels, der das Spiel als Ganzes hoch lobt. Eine Implementierung des aufgeführten Problemwissens in die finale Testwertung findet allerdings auch hier nicht statt. In einer Fußnote am Ende des Tests heißt es stattdessen: »Diese kontroverse Flughafenszene fließt nicht in die Wertung ein, da ihre Wirkung stark vom persönlichen Moralempfinden abhängt.«⁴⁴⁵

Die Subjektivität moralischer Bewertungen wird im Testartikel anhand scheinbar gegensätzlicher Deutungsweisen besonders deutlich. Einerseits verurteilt die *GameStar* die Tötung unbewaffneter Zivilisten mittels Waffengewalt, fasst andererseits aber die Erschießung bewaffneter Kontrahenten als ein genretypisches und spielspaßförderndes Element auf. Die narrative Einbettung spezifischer Gewalthandlungen scheint hier den Unterschied zwischen »guter« und »schlechter« Gewalt auszumachen. Moralisch-konnotierte Problemzuschreibungen scheinen sich demnach an der Frage zu orientieren: Gegen wen wird Gewalt ausgeübt und warum?

Diese doppelte Bewertungslogik wird auch anhand der eingesetzten affektiven Bestandteile deutlich. Formulierungen wie »spritzende Blutfontänen« oder »Amokläufe« ließen sich, strenggenommen, auf das ganze Spiel beziehen, werden hier allerdings nur im Kontext von *No Russian* und somit als rhetorische Unterstreichungen eines gefühlten Tabubruchs verwendet. Eine Problematisierung von *CoD: MW 2* findet im Testartikel nur auf Grundlage von zwei Aspekten statt – die unlogische Handlung sowie die an einen Amoklauf angelehnte Bildästhetik. Da Letzteres von der Redaktion gänzlich aus der Bewertung ausgeklammert wird, vergibt die *GameStar* dem Spiel eine Spielspaßwertung von 89 % und formuliert im Fazit »Fantastischer Actionkracher mit Storyschwächen«⁴⁴⁶.

Test der PC Games (Online vom 13.11.2009)

Die PC Games geht in ihrem vierseitigen Testartikel nur am Rande auf den Abschnitt *No Russian* ein. Lediglich in der Einleitung wird die spezielle Problematik im Kontext der Serie angedeutet:

»Von einem Call of Duty: Modern Warfare-Nachfolger wird nicht weniger erwartet, als der beste Ego-Shooter aller Zeiten zu werden. Dessen sind sich die Entwickler von Infinity Ward natürlich bewusst – also machen sie Modern Warfare 2 dramatischer, brutaler, packender, emotionaler, eindrucksvoller -aber auch moralisch fragwürdiger denn je. Keine Frage, das Spiel ist ein technischer Meilenstein, spielerisch solide und atemberaubend inszeniert, es muss sich aber dennoch die Frage ›War das wirklich notwendig?‹ gefallen lassen.«⁴⁴⁷

445 Q23, S. 54.

446 Q23, S. 54.

447 Q24, S. 1.

Im weiteren Verlauf des Tests werden gängige Themenbereiche wie die Handlung, die Technik sowie weitere spielerische Feinheiten thematisiert. Problematisierende Äußerungen betreffen hier nur »das ›schlauchige‹ Leveldesign«, welches auch »nur zu ganz, ganz, ganz leiser Kritik.«⁴⁴⁸ führt. Im Fazit heißt es:

»Call of Duty: Modern Warfare 2 (wie erwartet) ein echter Knaller geworden! [...] Über eventuell mangelnde Abwechslung brauchen Sie sich dabei keine Sorgen zu machen, im Gegenteil, das ohnehin schon unterhaltsame Geballer wird ständig durch unvorhergesehene Ereignisse, Fahrzeugsequenzen, Schleichabschnitte oder andere Überraschungen aufgelockert.«⁴⁴⁹

Wie bei *GameStar* so ist auch bei der *PC Games* eine deutliche Unterscheidung in der Gewaltbewertung zu erkennen. Während die Gewaltdarstellungen in *No Russian* zumindest kurz als »moralisch fragwürdig« thematisiert werden, sei der Rest des Spiels ein »unterhaltsames Geballer«. Dies spricht entweder für eine klare Differenzierung zwischen Gewalthandlungen gegen bewaffnete oder unbewaffnete Gewaltziele oder aber für eine ausschließliche Problematisierung der Flughafensequenz.

Die einzig aufgeführten Kontra-Punkte »Übertriebene, teils unlogische, vor Patriotismus triefende Story« sowie »Einige wiederverwertete Erzählelemente«⁴⁵⁰ legen die Vermutung nahe, dass auch hier moralische Problemdeutungen aus der finalen Bewertung ausgeklammert wurden. Am Ende vergibt die *PC Games* eine Spielspaß-Wertung von 9 von 10 Punkten.

Test der 4players (Online vom 05.11.2009)

Der siebenseitige Online-Test zu *CoD: MW 2* vertritt ebenfalls eine relativierende Sichtweise auf die Gewaltdarstellungen in *No Russian*. Während der Abschnitt in der Einleitung des Tests noch als eine der »kontroversesten Mission des Spiels«⁴⁵¹ bezeichnet wird, beschreibt der verantwortliche Redakteur Paul Kautz »das moralische und spielerische Dilemma der Szene am Moskauer Flughafen« wie folgt:

»Denn problematisch wird die Szene nicht nur dadurch, dass man Teil eines Amoklauf-Kommandos ist (was erzählerisch im Rahmen der Story des Spiels übrigens Sinn ergibt), sondern auch, dass sie in der deutschen Fassung den Versprechungen von Activision zum Trotz gekürzt ist. In aller Kürze wird man in der deutschen Fassung an dieser Stelle zum Zuschauer verdammt. Wer selbst einen Schuss auf die Zivilisten abfeuert, wird sofort Zeuge der Warnung ›Sie haben einen Zivilisten getroffen. Vorsicht beim Feuern!‹ – was natürlich innerhalb der Szene nicht den geringsten Sinn ergibt. Fragen sich die Terroristen-Kumpels nicht, warum man nicht mitballert, sondern nur gemütlich durch die Leichen wadet? Erst nach einigen Minuten des Mitläufertums darf man selbst aktiv werden, nämlich dann, wenn Polizisten und Soldaten ins Spiel kommen – die dürfen dann wieder abgeknallt werden. Doppelmoral? Inkonsequenz? Die Entscheidung muss jeder für sich selbst treffen. Klar ist jedoch, dass die Szene

448 Q24, S. 3.

449 Q24, S. 3.

450 Q24, S. 3.

451 Q25, S. 1.

in dieser abgedämpften Fassung völlig behämmert wirkt. Die internationale Version betrifft das nicht, hier kann von Anfang an abgedrückt werden. Wem das moralisch verwerflich vorkommt, der kann bereits vor Spielbeginn entscheiden, dass er diese Mission nicht spielen möchte – genauso kann man mitten im Auftrag abrechen und zum nächsten überspringen. Aber stellt diese Filtermöglichkeit nicht das Spieldesign selbst in Frage?⁴⁵²

In der Argumentation zeigt sich eine offensichtliche Gegendeutung, die eine konkrete Kritik eher an der deutschen Verkaufsversion (»[...] dass die Szene in dieser abgedämpften Fassung völlig behämmert wirkt«) übt, statt an der Gewaltszenierung in *No Russian*. Dies zeigt sich an der affektiv-konnotierten Formulierung »Amoklauf-Kommando«, die *No Russian* über den Amoklauf-Verweis zunächst zu problematisieren scheint, diese vermeintliche Problemdeutung mit der anschließenden Aussage »was erzählerisch im Rahmen der Story des Spiels übrigens Sinn ergibt« jedoch gleich wieder negiert. Die fehlende Möglichkeit auf Zivilisten zu schießen (»[...] wird man in der deutschen Fassung an dieser Stelle zum Zuschauer verdammt«) wird mit einer mangelnden logischen Einbindung des Spielgeschehens in die Narration (»Fragen sich die Terroristen-Kumpels nicht, warum man nicht mitballert, sondern nur gemütlich durch die Leichen wadet?«) sowie mit einer Reduzierung der ursprünglichen Spielerfahrung (»stellt diese Filtermöglichkeit nicht das Spieldesign selbst in Frage?«) als ein Problem begründet. Die Tatsache, dass die Spieler*innen in der deutschen Version nach wie vor auf Wachleute und Polizisten schießen können, erfährt über die Problembewertungen »Doppel-moral?« und »Inkonsequenz?« eine Kritik, die auch den deutschen Jugendmedienschutz miteinbezieht.

Gegen Ende des Testartikels tritt die gewaltrelativierende Haltung des Artikels noch einmal gesondert hervor, wenn Kautz dezidiert auf die »im Vorfeld bereits mächtig aufgebauchte Flughafen-Szene« eingeht. Diese sei »[...] das i-Tüpfelchen auf dem ›Ehrlich – nur für erwachsene Spieler!‹-Stempel.«⁴⁵³ Während die Formulierung »i-Tüpfelchen« und der Hinweis, dass das Spiel ausdrücklich nur für Erwachsene sei, die Gewaltinhalte in *No Russian* rechtfertigt, unterstreicht die vorangegangene Formulierung »mächtig aufgebauscht« die Ablehnung des Autors einer moralischen Lesart des Spielabschnitts.

Zusammengefasst kulminiert der Einsatz spezifischen Problemwissens (Problem-beschreibungen, Bewertungen, affektive Bestandteile) in diesem Testartikel zu einer Gegendeutung, die den extern problematisierten Sachverhalt (Gewaltszenierung in *No Russian*) nicht als ein Problem einstuft, sondern die Problemdeutung stattdessen auf die inhaltliche Veränderung des Spiels und somit auf den deutschen Jugendmedienschutz verschiebt. Affektive Problembewertungen wie »völlig behämmert« oder »Doppel-moral? Inkonsequenz?« verstärken diese zentrale Problemdeutung zusätzlich. Eine Kritik der Gewalt findet sich demnach auch nicht in der abschließenden Bewertung des Spiels wieder. Die »leicht gekürzte deutsche Fassung«⁴⁵⁴ wird hier als ein explizit-

452 Q25, S. 2.

453 Q25, S. 6.

454 Q25, S. 7.

ter Kontra-Punkt aufgeführt, bevor das Spiel eine finale Spielspaß-Wertung von 88 % erhält.

Test auf Eurogamer (Online vom 09.11.2009)

Der drei Seiten umfassende Testbericht zu *CoD: MW 2* geht auch nur in Kürze auf *No Russian* ein. Eine kurze Beschreibung der »umstrittenen Terroristen-Mission, in der es um das Abschlichten von hilflosen Zivilisten geht«⁴⁵⁵ findet sich im ersten Drittel des Artikels:

»Leichen pflastern den Boden, ohne Gnade mäht sich die Terror-Zelle durch die Besucher des Moskauer Flughafens. Es ist zum Teil wirklich grausam mit anzusehen, wie sich Verletzte schreiend davonschleppen, während ihr und eure Kollegen gnadenlos draufhalten. Als CIA-Agent müsst ihr mitmachen, um eure Tarnung nicht auffliegen zu lassen. Es sind lange, qualvolle Minuten. Erst in der zweiten Hälfte geht es gegen Polizisten und Spezialkräfte. Und erst hier traut man sich wieder durchzuatmen und das bisher erlebte weit hinten in der Erinnerung abzuspeichern. Ohne wirkliche Reflexion innerhalb der Geschichte bleibt es euch überlassen, ob diese Szene Sinn ergibt. Grundsätzlich bin ich ja für die Weiterentwicklung des Mediums. Für umstrittene, aufwühlende Momente. In *Modern Warfare 2* wirkt das Ganze aber eher wie Effekthascherei. Provozieren um des Provozierens-Willens.«⁴⁵⁶

In diesem Absatz werden drei unterschiedliche Betrachtungsebenen auf *No Russian* hervorgehoben – die audio-visuelle Wahrnehmung der Gewalthandlungen (»Es ist zum Teil wirklich grausam mit anzusehen«), die lückenhafte narrative Einbindung in die Rahmenhandlung (»Ohne wirklich Reflexion innerhalb der Geschichte«) sowie die generelle Implementierung eines Tabubruchs als Werbemaßnahme (»Provozieren um des Provozierens-Willens«). Während die audio-visuelle und die narrative Gewaltinszenierung bereits in anderen Fachmagazinen thematisiert worden sind, ist der Kritikpunkt – »Provozieren um des Provozierens-Willens« – ein neuer Problemstrang, der eine direkte Kritik am Marketingkonzept des verantwortlichen Publishers von *CoD: MW 2* übt. Die Gewalt gegen hilflose Zivilisten wird als ein intendierter Tabubruch gedeutet, um das Spiel in der Öffentlichkeit ins Gespräch zu bringen und dadurch höhere Verkaufszahlen generieren zu können.

Im Zusammenspiel aller drei verwendeten Problemstränge tritt ein doppeltes Bewertungssystem hervor, das eine Grenzziehung zwischen akzeptierter und nicht-akzeptierter Gewalt vornimmt wird. Diese inhaltliche Dissonanz wird in einem späteren Absatz offensichtlich, in dem der Autor auf die Waffenauswahl im Spiel eingeht:

»Immerhin fühlen sich die Waffen wieder einmal fantastisch an. Mit satten Sound-Effekten unterlegt, zucken sie glaubwürdig in euren Händen und jagen einen Hagel Bleigeschosse auf eure Feinde, die bei jedem Treffer brachial nach hinten gerissen werden. Das ist Gun-Porno pur und noch immer das Maß aller Dinge.«⁴⁵⁷

455 Q26, S. 1.

456 Q26, S. 1f.

457 Q26, S. 1.

Die explizite Beschreibung der Waffeneinwirkung auf die Gewaltziele sowie die darauffolgende Bewertung des Spiels als einen »Gun-Porno« gibt unmissverständlichen Aufschluss über den hohen Stellenwert eines realitätsnahen Waffeneinsatzes in *CoD: MW 2*. Realistische Waffendarstellungen und -wirkungen scheinen für die Bewertung eines First-Person Shooters gängige Bewertungskriterien zu sein. Richten sich diese realitätsnahen Inszenierungen jedoch gegen moralisch illegitime Gewaltziele (Unbewaffnete, Zivilisten, Kinder, etc.) oder ist der narrative Kontext der Gewalthandlungen (Terrorismus, Kriegsverbrechen, etc.) mit dem Werte- und Normempfinden des Bewertenden nicht vereinbar, so stoßen die fachjournalistischen Bewertungskriterien an ihre Grenzen. Es entsteht ein moralisches Dilemma, das die fachjournalistische Gewaltbewertung zwischen Akzeptanz und Problematisierung schwanken lässt.

Auch in der *Eurogamer* bilden Problembeschreibungen, Bewertungen und affektive Bestandteile die Grundelemente des Artikels. Obwohl die an *No Russian* geübte Kritik durch positive Ausführungen zur Waffenauswahl (zumindest in Hinsicht auf die audiovisuelle Darstellung der Gewalthandlungen) zum Teil negiert wird, ist eine generelle Problematisierung des Spielabschnitts zu erkennen. Wie in den Testartikeln der anderen Fachmagazine fließt diese Problemdeutung jedoch auch bei *Eurogamer* nicht in die finale Bewertung des Spiels mit ein. Unabhängig der verhältnismäßig differenzierten Problematisierung (visuelle Wahrnehmung/narrative Einbindung/Implementierung eines Tabubruchs als Werbemaßnahme) von *No Russian* vergibt das Online-Magazin gegen Ende des Tests mit 9 von 10 Punkten eine hohe Spielspaß-Wertung.

Zusammenfassung

Aufgrund der vorhergegangenen Indizierung der US-Version von *CoD: MW 2* durften alle vier Fachmagazine nur die abgeänderte deutsche Version des Spiels testen. Die Gewaltinhalte des Spielabschnitts *No Russian* werden in den untersuchten Testartikeln zwar thematisiert und mehr oder weniger problematisiert, die Gewichtung dieser Problematisierungen unterscheidet sich zum Teil aber erheblich voneinander.

Die *GameStar* betrachtet *CoD: MW 2* zunächst als Gesamtwerk, das zwar in nahezu allen fachlichen Bewertungskategorien heraussticht, allerdings »mit einem Mehr als hässlichen Makel«⁴⁵⁸ versehen ist. Der behauptete Makel heißt *No Russian* und wird nur an zwei Stellen des Artikels thematisiert: Zum einen als ein Beispiel für die unlogische Erzählweise der Haupthandlung.⁴⁵⁹ Zum anderen in einem Meinungskasten, der die sogenannte »Flughafenszene« tiefergehend behandelt und durch affektive Bestandteile (»Massaker«, »spritzende Blutfontäne«, »schrecklicher Amoklauf«) als problembehaftet darstellt. Dass diese kurzen Problematisierungen eines einzelnen Redakteurs allerdings keinerlei Einfluss auf die finale Bewertung des Spiels haben, wird durch eine Fußnote am Ende des Artikels bestätigt. Hierin heißt es, dass der Spielabschnitt nicht in die Bewertung mit einfließe, da dessen »Wirkung stark vom persönlichen Moralempfinden abhängt«⁴⁶⁰. Mit der Verlagerung der Bewertung auf das moralische Wertempfinden des Individuums umgeht die *GameStar* eine konsequente Problematisierung von *No*

458 Q23, S. 51.

459 Vgl. Q23, S. 51.

460 Q23, S. 54.

Russian. Indem das zuvor artikulierte Problemwissen auf eine persönliche Geschmacksfrage reduziert wird, entkoppelt sich das Fachmagazin selbst von gesellschaftlich anerkannten Wert- und Normhaltungen und legitimiert damit zugleich die hohe Spielspaß-Wertung.

Diese Ambivalenz in der Problemdeutung zeigt sich auch bei der *PC Games. CoD: MW 2* wird auch hier als »moralisch fragwürdiger denn je« und noch im selben Satz als »ein technischer Meilenstein«⁴⁶¹ bezeichnet. Weitere Problematisierungen betreffen lediglich vereinzelte Logiklöcher sowie den überzogenen Patriotismus der Haupthandlung. Eine tiefergehende Thematisierung von *No Russian* findet gar nicht erst statt.

Im Gegensatz hierzu formuliert die *Eurogamer* eine Kritik anhand von drei separaten Perspektiven⁴⁶²: Die audio-visuelle Wahrnehmung der Gewalthandlungen (»Es ist zum Teil wirklich grausam mit anzusehen«), die lückenhafte narrative Einbindung in die Rahmenhandlung (»Ohne wirklich Reflexion innerhalb der Geschichte«) sowie die generelle Implementierung eines Tabubruchs als ein Verkaufsargument (»Provozieren um des Provozierens-Willens«)⁴⁶³. Die hierbei verwendeten Problembeschreibungen zeichnen das Bild eines intendierten Tabubruchs aus dem ökonomischen Kalkül des Spielentwicklers heraus. Die Darstellung von Gewalthandlungen im narrativen Kontext eines selbst-ausführbaren Terroranschlags wird hier als ein Versuch gedeutet, durch besonders schockierende Gewaltdarstellungen zusätzliche Kaufanreize zu generieren.

Eine interessante Abweichung von den bisher verwendeten Deutungsweisen zeigt sich im Testartikel der *4Players*. Darin wird ein »Dilemma«⁴⁶⁴ postuliert, welches sich aus zwei inhaltlich konkurrierenden Problemdeutungen ergibt – dem moralischen Verstoß gegen geltende Wert- und Normauffassungen (Gewalt gegen unbewaffnete Zivilisten) und die damit einhergehende Anpassung des Spiels an den deutschen Markt. Die Selbstpositionierung des Autors innerhalb des aufgestellten Dilemmas bleibt allerdings stets erkennbar. Während dieser im Schwerpunkt auf die ludo-narrativen Nachteile der angepassten Version eingeht (»Wer selbst einen Schuss auf die Zivilisten abfeuert, wird sofort Zeuge der Warnung »*Sie haben einen Zivilisten getroffen. Vorsicht beim Feuern!*« – was natürlich innerhalb der Szene nicht den geringsten Sinn ergibt«⁴⁶⁵), bleibt eine tiefergehende Problematisierung der Gewalthandlungen weitgehend aus (»Denn problematisch wird die Szene nicht nur dadurch, dass man Teil eines Amoklauf-Kommandos ist«⁴⁶⁶). Die Problematisierung von *No Russian* wird argumentativ in eine Kritik an der abgeänderten deutschen Version (und somit auch in eine Kritik an Maßnahmen des deutschen Jugendmedienschutzes) umgewandelt, die über affektive Formulierungen (»wirkt behämmert«⁴⁶⁷) sowie Problembewertungen (»Doppelmoral« und »Inkonsequenz«⁴⁶⁸) zusätzlich relativiert wird. Diese Verlagerung einer Problematisierung auf

461 Q24, S. 1.

462 Q26, S. 1f.

463 Alle drei Zitate in Q26, S. 1f.

464 Q25, S. 2.

465 Q25, S. 2.

466 Q25, S. 2.

467 Q25, S. 2.

468 Q25, S. 2.

einen anderen Sachverhalt mithilfe von Umdeutungen und Relativierungen des thematisierten Sachverhalts entspricht, im Rahmen des *Kokonmodells*, einer Gegendeutung. Das in anderen Quellen artikuliert Problem der aktiven Gewalt gegen Zivilisten wird hier nicht als ein Problem, sondern als legitimer Spielbestandteil angesehen. Vielmehr ist es der gesetzliche Eingriff in »das Spieldesign selbst«, der vom Autor problematisiert wird.

Im Vergleich weisen alle vier Testartikel die gleiche, für den Fachjournalismus übliche, inhaltliche Struktur auf. Sämtliche für die Bewertung des Spiels relevanten Informationen wie Grafik, Story, Gameplay, Multiplayer sowie die technischen Anforderungen werden in jedem Artikel umfangreich behandelt und fließen auch in die finale Wertung ein.

Inhaltlich fällt auf, dass alle vier Artikel zwischen Gewalt an bewaffneten und unbewaffneten Gewaltzielen unterscheiden. Während es in einem First-Person Shooter wie *CoD: MW 2* genretypisch dazugehört, mittels virtueller Waffen auf andere Spielfiguren zu feuern, wird der Gewalteininsatz gegen hilflose Zivilisten als problematisch gedeutet, was auch über affektive Formulierungen wie »Massaker«, »Massenmord« oder »Amoklauf« zum Ausdruck kommt. Im Artikel der *Eurogamer* zeigt sich diese Doppelbewertung von Computerspielgewalt in besonderer Deutlichkeit. Zunächst kritisiert der Autor die Gewalthandlungen gegen Zivilisten in *No Russian* noch als »Effekthascherei«⁴⁶⁹, lobt unmittelbar im Anschluss allerdings die Genauigkeit der Waffennachbildung im Spiel als »Gun-Porno«⁴⁷⁰. Diese offenkundige Unterteilung in gute und schlechte Computerspielgewalt erfährt bei der *4Players* eine argumentative Steigerung. Selbst die von den anderen Fachmagazinen (zumindest teilweise) problematisierte Gewalt in *No Russian* wird hier nicht als ein Problem, sondern als regulärer Spielbestandteil gesehen. Im Rahmen einer Gegendeutung verlagert sich die Problematisierung stattdessen auf die deutsche Version des Spiels und die darin vorgenommenen Anpassungen an den Jugendmedienschutz.

In keinem der vier Testartikel sind Problematisierungen von *No Russian* in die finalen Spielspaß-Wertungen eingeflossen. Zwar verwenden *GameStar*, *PC Games* und *Eurogamer* vereinzelte Problembeschreibungen und Bewertungen, um auf den moralischen Tabubruch innerhalb dieses Spielabschnitts hinzuweisen, entziehen sich aber jeder weiteren Stellungnahme, indem sie die endgültige Bewertung von *No Russian* dem Leser überlassen. Dies führt dazu, dass etwaige moralische Tabubrüche aus den Bewertungskriterien ausgeklammert werden und *CoD: MW 2* somit durchgehend gute Bewertungen erhält: 89 % (*GameStar*), 9 von 10 Punkte (*PC Games*), 88 % (*4players.de*) und 9 von 10 Punkte (*eurogamer.de*). Diese ausschließliche Fokussierung auf objektive (technische sowie ludo-narrative) Bewertungskriterien bei gleichzeitiger Ausklammerung von persönlichem »Moralempfinden«⁴⁷¹ kommt einer inhaltlichen Verlagerung der Argumentationsstruktur auf statische Bewertungselemente gleich. Variable Bewertungselemente werden in allen Artikeln lediglich in den persönlichen Aussagen einzelner Redakteure

469 Q26, S. 1f.

470 Q26, S. 1.

471 Q23, S. 54.

widergespiegelt, scheinen aber nicht auf die Sachebene übernommen zu werden. Problematisierungen von *No Russian* sind in ihrer Konsequenz also gänzlich losgelöst von der Bewertung der Gewaltinhalte des restlichen Spiels.

8.4.2.3 Sach- und Ratgeberliteratur

Ab 2009 nehmen lediglich zwei Publikationen der S-/R-Literatur Bezug auf *CoD: MW 2*.

Andreas Neider (Hrsg.): »Flucht in virtuelle Welten? Reale Beziehungen mit Kindern gestalten« (2010)

Der vom Medienpädagogen Andreas Neider herausgegebene Sammelband umfasst insgesamt neun Beiträge verschiedener Autor*innen, die im Schwerpunkt negative Einflüsse digitaler Medien auf Kinder und Jugendliche behandeln. Bereits im Klappentext erfahren digitale Medien eine generalisierende Problematisierung. Diese würden nicht nur die schulische Leistung beeinträchtigen, sondern können auch zu einer Abnahme von körperlicher Bewegung und sozialen Kontakten, »suchtartiger Abhängigkeit«, »finanzieller Ausbeutung« und »sexueller Belästigung«⁴⁷² führen. Das Ziel dieses Bandes sei es, »von wissenschaftlicher und pädagogischer Seite« problematische Folgen des digitalen Medienkonsums darzustellen und diesen »sinnstiftende Beziehungen in der realen Welt der ›Virtual Reality‹ [...] entgegenzuhalten«⁴⁷³.

In seinem eigenen Beitrag *Computerspiele – das »kalte« Medium* setzt sich Andreas Neider dezidiert mit Computerspielen »im Hinblick auf deren Wirkung auf Kinder und Jugendliche«⁴⁷⁴ auseinander. Der Titel des Aufsatzes ist angelehnt an Marshall McLuhans Unterscheidung zwischen *heißen* und *kalten Medien*.⁴⁷⁵ Der theoretischen Rahmung von McLuhan folgend ordnet Neider die Computerspiele den *kalten Medien* zu, da diese durch eine einseitige Betonung des Sinnes-Nervenbereichs zu einer »emotionalen Verarmung, um nicht zu sagen ›Erkaltung«⁴⁷⁶ führen. Diese innere »Erkaltung« kann bei Jugendlichen zu »einem immer distanzierteren, ›kalten‹ Verhältnis gegenüber der Wirklichkeit« und somit zu einer »Art von ›digitalem Autismus«⁴⁷⁷ führen. Aus dieser Annahme leitet Neider die Problemdeutung ab, dass »Nicht vermehrte Gewaltbereitschaft aufgrund gewalthaltigen Medienkonsums [...] die Gefahr« darstellt, »son-

472 Q38, Klappentext.

473 Q38, Klappentext.

474 Q38, S. 63.

475 In seinem 1964 veröffentlichten Werk *Understanding Media: The Extensions of Man* (dt. *Die magischen Kanäle*) unterscheidet McLuhan zwischen *heißen Medien* und *kalten Medien*. *Heiße Medien* sind detailreich und liefern viele unterschiedliche Informationen, wobei sie aber hauptsächlich nur einen Sinn ansprechen. *Kalte Medien* liefern hingegen quantitativ und qualitativ weniger Informationen, wodurch die Rezipient*innen aufgefordert sind, die gesendeten Informationen eigenständig zu vervollständigen. *Kalte Medien* schließen so die eigene sinnliche Wahrnehmung mit ein, während *heiße Medien* diese weitestgehend unterbinden und dadurch sogar eine hypnotische Wirkung erzielen können.

476 Q38, S. 81.

477 Q38, S. 83 f.

dern eine völlige Vereinseitigung des menschlichen Organismus im Hinblick auf den Sinnes-Nervenbereich und eine Verkümmern des Lebensorganismus.«⁴⁷⁸

Als Beleg für diese These werden im letzten Drittel des Aufsatzes fünf Computerspiele aufgeführt, die als Beispiele für einen schädigenden Einfluss auf Kinder und Jugendliche dienen sollen. Das vierte dieser Beispiele ist *CoD: MW 2*. Darin geht Neider sogleich auf den Spielabschnitt *No Russian* ein:

»Zu Beginn des ›Spiels‹ ist man ein Undercover-Agent und hat sich in eine Truppe russischer Terroristen eingeschleust. Mit dieser befindet man sich im Fahrstuhl auf dem Moskauer Flughafen. Als der Fahrstuhl sich öffnet, beginnt die schwer bewaffnete Truppe wahllos auf die auf dem Flughafen sich befindenden Zivilpassagiere zu schießen: ein Massaker wird veranstaltet, bei dem über 300 Zivilpersonen getötet werden. Man ist als Spieler hier nicht in der Lage, das Massaker zu stoppen, kann also nicht auf die Terroristen, zu denen man ja selbst gehört, schießen.«⁴⁷⁹

Die Beschreibung des Spielinhalts deckt sich überwiegend mit dem beobachtbaren Sachverhalt.⁴⁸⁰ Eine rhetorische Überhöhung zeigt sich lediglich in der recht hohen Zahl an Gewaltzielen (»über 300 Zivilpersonen«), die den Leser*innen das quantitative Ausmaß der virtuellen Gewalttat vor Augen führen soll. Betrachtet man analog das für die Gewaltanalyse herangezogene Videomaterial, fällt eine deutlich geringere Opferzahl auf.⁴⁸¹

Neben der inhaltlichen Überzeichnung wird die Problembeschreibung durch die wiederholte Verwendung des Begriffs »Massaker« gestützt. Der Autor suggeriert durch den Einsatz affektiver Wissensselemente eine besondere Schwere des Problems, indem die ludo-narrative Inszenierung mit Gewalttaten der realen Welt assoziiert wird. Gleiches geschieht auch in Hinsicht auf die personelle Einbindung der Spieler*innen. Die Kritik, dass man »als Spieler hier nicht in der Lage [ist], das Massaker zu stoppen«, fungiert hier als ein Beleg für die gewaltbejahende Grundhaltung des Spiels.

Im Anschluss an die kurze Beschreibung von *CoD: MW2* folgt eine erste zusammenfassende Bewertung. Alle von ihm aufgezählten Spiele⁴⁸² beinhalten eine »Grausamkeit« sowie eine »Gewaltverherrlichung, die sich wie ein schleichendes Gift immer mehr über die Grenzen des Geschmacks und Tabus hinwegsetzt«⁴⁸³. Computerspielgewalt wird hierdurch als das maßgebliche Problem von Computerspielen ausgemacht, wobei die Problembeschreibungen der Gewaltinhalte sowie deren anschließende Bewertung als grausam und gewaltverherrlichend sich im übergeordneten PK1 *Gewaltinszenierung* zusammenfassen lassen.

Der zweite PK1 tritt in Neiders nachfolgender Argumentation hervor. Darin geht dieser auf die Bedeutung von Computerspielgewalt für die Spieler*innen ein und

478 Q38, S. 81.

479 Q38, S. 89.

480 Die Mission *No Russian* ist nicht der Beginn des Spiels, sondern der vierte Abschnitt des ersten Akts der Haupthandlung. Dies ist somit eine Fehldarstellung.

481 Vgl. Q4 Minute 1:53-4:50.

482 Die anderen vier Beispiele, die Neider als Negativbeispiele aufführt, sind: *Mass Effect 2*, *Dragon Age Origins*, *Fallout 3* und die *GTA*-Reihe.

483 Q38, S. 89 f.

kommt zu dem Schluss: »Für heutige Gamer gehört es wie gesagt wie das Salz zur Suppe, das solche und weitere Grausamkeiten in den Spielen verübt werden können.«⁴⁸⁴ Abgesehen davon, dass die »Gamer« als eine homogene Gruppe dargestellt werden, transportiert diese Aussage eine weitere zentrale Problemdeutung in sich: Die Spielerschaft wird hier als eine aktiv gewaltbejahende Gruppe dargestellt, denen das Ausüben von brutalen Gewalthandlungen nicht etwa von der Industrie aufgezwungen, sondern diese gezielt nachgefragt werden. Die Richtigkeit dieser Annahme sieht Neider auch durch die Verbindung des Computerspiel-Fachjournalismus mit der Spieleindustrie bestätigt:

»Die Testberichte der einschlägigen Magazine haben es tunlichst vermieden, hier offene Kritik am Hersteller zu üben, denn dadurch würden sie möglicherweise einen großen Anzeigenkunden verlieren. So einfach ist das.«⁴⁸⁵

Der Fachjournalismus erfährt eine unmittelbare Kritik in seiner Funktion als Vermittler zwischen der Spieleindustrie und Spielerschaft. Die verwendete Problembeschreibung stellt die Behauptung in den Raum, der Fachjournalismus würde das Gewaltproblem ignorieren, weil dieser wirtschaftlich von der Spieleindustrie und den potenziellen Käufern abhängig sei. Quasi zur Selbstbestätigung der eigenen Problemdeutung beendet Neider den Absatz mit den Worten »So einfach ist das«, um die offenkundige Selbstverständlichkeit dieser vermeintlichen Kausalität für den Leser rhetorisch zu unterstreichen.

Der Einsatz von affektiven Problembeschreibungen in diesem Abschnitt problematisiert nicht nur das Medium, sondern auch die Rezipient*innen und den Fachjournalismus. Der sich dabei abzeichnende PK1 *Gewaltaffinität der Spieler*innen* bündelt problematisierende Wissens Elemente, die Computerspielgewalt als Folge einer aktiven Nachfrage der Spieler*innen darstellen. Diese Nachfrage wird dabei sowohl von der Spieleindustrie als auch dem Fachjournalismus unterstützt. Ökonomische Prozesse werden hier mit einem potenziellen Willen zur Gewalt unter Jugendlichen verbunden, wodurch die Notwendigkeit einer Problembhebung unterstrichen wird.

Als Bekämpfungsvorschläge führt Neider konkrete Handlungsanleitungen für betroffene Eltern auf. Hierbei distanziert er sich deutlich vom Begriff der Medienkompetenz. Der Begriff »im Sinne eines alle Mediennutzenden Konsumverhaltens«⁴⁸⁶ sollte verworfen und stattdessen durch sein eigenes Konzept der »Medienbalance« ersetzt werden. Dieses ist an den Bereich der Erlebnispädagogik angelehnt und legt den Fokus auf realweltliche, körperlich-emotionale Erfahrungen⁴⁸⁷. Statt der digitalen Erlebniswelten empfiehlt Neider einige »Alternativen zum viel beklagten Spiel vor dem Bildschirm« und schlägt hierfür »Tischtennis«, »Shuffleboard« sowie »Kicker, Billard und Hockey«⁴⁸⁸ vor.

484 Q38, S. 90.

485 Q38, S. 89.

486 Q38, S. 95.

487 Vgl. Q38, S. 95.

488 Q38, S. 94.

Die beiden von Neider eingesetzten PK1 *Gewaltinszenierung* und *Gewaltaffinität der Spieler*innen* beschreiben Computerspielgewalt als ein soziales Problem, das sowohl von Angebots- (Spieleindustrie) als auch Nachfrageseite (Spielerschaft) ausgeht. Aus der drastischen Inszenierung von Gewalt und dem Willen der Spielerschaft diese zu konsumieren ergibt sich für Neider das zentrale Problem von Computerspielgewalt, auf das er bereits in der Einleitung verwiesen hat – der »emotionalen Verarmung«⁴⁸⁹:

»Gewalt ist hier zur medialen Alltagsroutine geworden[...]. Offensichtlich hat die Nutzung des digitalen und eben ›kalten‹ Mediums der Computerspiele hier schon deutliche Spuren hinterlassen. Abhärtung gegenüber Gewalt gilt als normal, Gewalt zu verabscheuen, wird mit dem Argument ›ist doch nur ein Spiel‹ abgetan.«

Anders als Grossman, Spitzer oder Hänsel geht Neider nicht von einer gesteigerten Aggressionsbereitschaft durch den Konsum von Computerspielgewalt aus, sondern von einer Entemotionalisierung bzw. einer Abstumpfung der Rezipient*innen. Der PK2 *Emotionale Verarmung* stellt somit Neiders finale Problembewertung von Computerspielgewalt dar, die sämtliches vorhergegangenes Problemwissen argumentativ in sich einschließt.

Rudolf Hänsel: »Game Over! Wie Killerspiele unsere Jugend manipulieren« (2011)

Dieser Elternratgeber ist in der vorhergegangenen Problemmusteranalyse zu *Doom* bereits behandelt worden. Neben *Doom* geht Rudolf Hänsel darin aber auch auf *CoD: MW 2* ein. Daher wird in diesem Abschnitt die Problematisierung des Spiels beleuchtet, um zu ermitteln, ob hier die gleiche oder eine alternative Problematisierungsstruktur verwendet wurde.

Ebenso wie *Doom* führt Hänsel *CoD: MW 2* als ein drastisches Beispiel für Computerspielgewalt auf, um den Leser*innen die vermeintlich schädlichen Auswirkungen des Computerspielens vor Augen zu führen. Hierfür geht er im dritten Kapitel (mit der Überschrift »Ultrarealistische« Folderspiele im Kinderzimmer«⁴⁹⁰) explizit auf den Spielabschnitt *No Russian* ein. Dieser wird allgemein als »Massenmordszene« bezeichnet und mit einer Erläuterung der Rahmenhandlung versehen, die dem Quellennachweis nach »Wikipedia« entnommen worden ist.⁴⁹¹ Hänsels Beschreibungen des Spielabschnitts sind von offensichtlichen Fehldarstellungen geprägt. So sei die »Eingangssequenz von *Call of Duty* [...] mit dröhnenden Sounds samt Titelsong von Rap-Star Eminem«⁴⁹² unterlegt. Diese Aussage enthält bereits zwei Fehler: Einerseits ist *No Russian* mitnichten »die Eingangssequenz« des Spiels, sondern vielmehr der vierte Abschnitt des ersten Akts der Haupthandlung. Andererseits ist der Musiker Eminem zu keiner Zeit im Spiel zu hören.⁴⁹³ Die Einbindung von Eminem in die Problematisierung von

489 Q38, S. 81.

490 Q9, S. 41.

491 Vgl. Q39, S. 43.

492 Q39, S. 42.

493 Vgl. Tracklist des offiziellen Soundtracks zum Spiel (Vgl. <https://www.discogs.com/de/Hans-Zimmer-Lorne-Balfe-Call-Of-Duty-Modern-Warfare-2-Original-Game-Score/release/6882108>).

CoD: MW 2 ist interessant, da sie scheinbar als ein affektives Mittel eingesetzt wird. Diese Vermutung ergibt sich im Zusammenhang mit einem anderen Abschnitt der Publikation, in dem Hänsel vor der schädigenden Wirkung von Hiphop-Musik auf Jugendliche warnt: »Figuren wie der Rapper Eminem übertreffen an Härte, Perversion und Schärfe alles bisher Dagewesene. In ihren Texten und Rap-Videos vermitteln sie nichts als Gewalt, Kriminalität, Drogen, Pornografie, Hass und Intoleranz [...].«⁴⁹⁴ Indem CoD: MW 2 mit dem Rapper Eminem in Verbindung gebracht wird, verbinden sich die beiden behaupteten Problemnarrative Computerspielgewalt und Hiphop-Musik miteinander. Hänsel erweckt hierdurch den Eindruck eines unmittelbaren Zusammenhangs beider »Problemmedien«, um dadurch zusätzliche Handlungspriorität bei den Leser*innen zu erzeugen.

Auch auf die Motivation Gewaltspiele überhaupt zu konsumieren geht Hänsel ein: »Besonders gefällt Jugendlichen an dem Spiel die Verbindung von ›Blut, Leute töten, Waffen und Verbrechen‹«⁴⁹⁵. Wie Neider so attestiert auch Hänsel den Spieler*innen von CoD: MW 2 ein intrinsisches Verlangen nach exzessiver Gewalt und delinquentem Verhalten. Das Töten anderer Spielfiguren sowie der allgemeine Wille virtuelle Verbrechen zu begehen stellen in dieser Problemdeutung die zentralen Spielmotive dar. Diese affektive Problembeschreibung erweitert den (bereits in *Doom* verwendeten) PK1 *Gewaltkonditionierung* um den Aspekt der aktiven Nachfrage nach Computerspielgewalt seitens der Spielerschaft. Hänsel geht dabei von einer direkten Übertragung von virtueller auf reale Gewalt aus:

»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.«⁴⁹⁶

Da es sich bei der Analyse zu *Doom* und *CoD: MW 2* um dieselbe Publikation handelt und die obige Problemdeutung generalisierend für alle violenten Computerspiele aufgestellt wird, kann der PK1 *Gewaltkonditionierung* auch hier als ein maßgeblicher Teil der

494 Q39, S. 38.

495 Diese Formulierung geht auf eine Studie des Psychologen Rudolf H. Weiß zurück. Weiß hat zwischen 2008 und 2013 eine Nutzungsstudie zum Gebrauch gewalthaltiger Computerspiele unter Jugendlichen im Alter von 14 Jahren durchgeführt, in welche auch *CoD: MW 2* implementiert wurde. Weiß kam zu dem Ergebnis, dass Computerspiele maßgeblich zu einer »Gewöhnung von Gewalt« und einem »Verlust an Empathie« unter Kindern und Jugendlichen beitragen (Vgl. Weiß, 2013: »Nutzung brutaler Computerspiele mit USK-Kennzeichen 18+ durch 14-Jährige«). Hänsel nimmt in seinem Elternratgeber immer wieder Bezug auf diese Untersuchung, indem affektive Aussagen wie »Blut, Leute töten, Waffen und Verbrechen« sowie die Bezeichnung von *CoD: MW 2* als einen »menschenverachtenden und an virtuellen Faschismus grenzenden Kriegsshooter« unverändert übernommen werden (Q39, S. 45). Der direkte Bezug auf die Weiß-Studie erfüllt dabei zugleich die Funktion eines empirischen Belegs für die vermeintliche Richtigkeit von Hänsels Aussagen, die Computerspielgewalt als ein eindeutiges soziales Problem beschreiben (Vgl. Q39, S. 41).

496 Q39, S. 33f.

Problematisierungsstruktur bestimmt werden. Ein weiterer PK1 ergibt sich bei Hänsel aus der narrativen Einbindung der Spieler*innen in die Gewalthandlungen:

»Viele Spieler werden durch die starke Identifikation mit der Handlung die gesamte Ideologie, in die das Kriegsspiel eingebettet ist und damit die dem Spiel zugrundeliegenden Werthaltungen, Einstellungen, Feindbilder und Verhaltensweisen unreflektiert übernehmen.«⁴⁹⁷

Die in der Problembeschreibung behauptete unreflektierte Übernahme von »Werthaltungen, Einstellungen, Feindbilder[n] und Verhaltensweisen« werde durch die Inszenierung spezifischer politischer Akteure begünstigt. Hänsel sieht darin eine gezielte politische Indoktrination mit dem Ziel, stereotype Feindbilder zu erzeugen und zu festigen. Diese Problemdeutung erörtert er am Beispiel von *No Russian*:

»Wieso ist der boshafte und kaltblütige Terrorist ein Russe und was will man unserer Jugend mit der False-Flag-Operation zur Provokation einer atomaren Auseinandersetzung zwischen Russland und den USA wirklich vermitteln? Das ergibt alles keinen Sinn. Der Spielehersteller und seine Kooperationspartner dürften andere Interessen verfolgen.«⁴⁹⁸

Die Problembeschreibung rekurriert auf den narrativen Hintergrund der Mission: Der US-amerikanische Agent schleust sich verdeckt in die russische Terrororganisation ein und verübt mit diesen einen Anschlag auf einen Flughafen. Die Politisierung dieser Szene erfolgt bei Hänsel über die Darstellung einer klaren Freund-Feind-Unterscheidung, die mit einer Legitimation der Tötungshandlungen einhergeht. (»Diese Feinde werden als Terroristen und Untermenschen dargestellt, die zum Abschuss freigegeben sind.«⁴⁹⁹). Diese würde jugendliche Spieler*innen politisch beeinflussen und dazu beitragen »[...] eine Krieg bejahende oder Krieg tolerierende Kultur zu etablieren«⁵⁰⁰. Problembeschreibungen und der häufige Gebrauch affektiver Bestandteile münden in einer Problemdeutung, die die überzeichnete Darstellung von politischen Akteuren als einen schädigenden Einfluss auf jugendliche Spieler*innen definiert. Der sich aus dem verwendeten Problemwissen ergebende PK1 *Politische Beeinflussung* impliziert zwar nicht zwangsläufig den Einsatz von Gewalthandlungen, schließt diesen aber auch nicht kategorisch aus.

Die Analyse der Problematisierungsstruktur zeigt, dass sich Hänsels Kritik an *CoD: MW 2* maßgeblich aus den PK1 *Gewaltkonditionierung* und *Politische Beeinflussung* zusammensetzt. Beide PK1 bündeln problematisierende Wissens Elemente (Problemnamen, affektiv-formulierte Problembeschreibungen und -bewertungen) in sich, die die zentrale Annahme eines negativen Einflusses des Spiels auf jugendliche Rezipient*innen stützen sollen. Sowohl die vertretene Annahme einer Konditionierung von realer Gewaltbereitschaft (in Verbindung mit der Behauptung einer gewaltbejahenden Grundhaltung unter den Spieler*innen) als auch das Argument der politisch-ideologischen

497 Q39, S. 44.

498 Q39, S. 44.

499 Q39, S. 57.

500 Q39, S. 58.

Beeinflussung durch stereotype Feindbilder werden von Hänsel in dessen zentrale Problemdeutung, der *Manipulierung der Jugend*, überführt.

CoD: MW 2 und *Doom* dienen in Hänsels Ratgeber gleichermaßen als Belege für eine generelle Schädlichkeit von Computerspielgewalt. Rhetorische Vereinfachungen (»Die bittere Folge dieses Mordtrainings [...]), inhaltliche Fehldarstellungen (»Eminem«), auffällig affektive Formulierungen (»Medienverwahrlosung« und »Ansteckung mit dem Gewaltvirus«⁵⁰¹) sowie die Forderung nach einem »Verbot von Killerspielen« und des politischen Lobbyismus durch die Spieleindustrie⁵⁰² lassen im übergeordneten PK2 *Manipulierung der Jugend* eine sehr aversive und affektive Diskursstrategie erkennen, die sich nicht nur gegen einzelne Titel, sondern gegen das Medium Computerspiel im Allgemeinen richtet.

Zusammenfassung

Die Publikationen von Andreas Neider und Rudolf Hänsel zeichnen ein generell problembehaftetes Bild von Computerspielen. In beiden Publikationen dient *CoD: MW 2* als ein Beispiel für die schädliche Wirkung des Mediums. Obwohl sich Neider und Hänsel in dieser übergeordneten Problemdeutung weitgehend einig sind, lassen sich in den jeweiligen Problematisierungsstrukturen deutliche Unterschiede erkennen.

Zunächst betrachtet Andreas Neider den Konsum gewalthaltiger Computerspiele aus pädagogischer Perspektive, wobei er von einer schädigenden Medienwirkung ausgeht. Das zentrale Problem an violenten Computerspielen besteht für ihn nicht in einer Zunahme von Gewaltbereitschaft unter Kindern und Jugendlichen, sondern in deren psycho-sozialer Entemotionalisierung, welche er mit den Begriffen »Erkaltung«⁵⁰³ oder »digitaler Autismus«⁵⁰⁴ beschreibt. Die zentrale Problembewertung PK2 *Emotionale Verarmung* setzt sich dabei aus den PK1 *Gewaltinszenierung* und *Gewaltaffinität der Spieler*innen* zusammen, die (identisch zu Hänsel) sowohl den hohen Gewaltgrad des Spiels als auch die Nachfrage der Spieler*innen nach derartigen Spielen als untergeordnete Problemstränge definiert.

Die argumentative Einbindung von *CoD: MW 2* in die Problemdeutung erfolgt über eine Skizzierung von *No Russian*, welche synonym für das gesamte Spiel verwendet wird und zugleich als ein Exempel für einen generell hohen Gewaltgrad in modernen Computerspielen fungiert. Die Beschreibung von *No Russian* weicht inhaltlich zwar nicht vom beobachteten Sachverhalt der Gewaltanalyse ab, ist in seinen Formulierungen jedoch von affektivem Problemwissen geprägt, wodurch diese weniger einer sachlichen Darstellung des Spielgeschehens als vielmehr einer Problembeschreibung entspricht. Rhetorische Überzeichnungen (»über 300 Zivilpersonen«⁵⁰⁵) sowie die mehrfache Bezeichnung des Spielinhalts als »Massaker«⁵⁰⁶ emotionalisieren die Argumentationslinie zusätzlich.

501 Q39, S. 83.

502 Q39, S. 83.

503 Q38, S. 81.

504 Q38, S. 84.

505 Q38, S. 89.

506 Der Begriff »Massaker« wird allein auf einer Seite ganze viermal verwendet (Vgl. Q38, S. 89).

Analog zu Neider vertritt Rudolf Hänsel in seinem Elternratgeber eine noch deutlich aversivere Grundhaltung gegenüber violenten Computerspielen, die gerade in Bezug auf *CoD: MW 2* klar hervortritt. Auch hier wird das Spiel auf den Abschnitt *No Russian* reduziert, wobei die Kritik der ludo-narrativen Qualität der Gewaltdarstellungen in die übergeordneten PK1 *Gewaltkonditionierung* und *Politische Beeinflussung* mündet. Die Problemstränge beider PK1 sind geprägt von gezielten Emotionalisierungen (»Massenmordszene«⁵⁰⁷), rhetorischen Überzeichnungen (»Medienverwahrlosung«, »Ansteckung mit dem Gewaltvirus«⁵⁰⁸) sowie einem häufigen Gebrauch wechselnder Problemnamen (»Kriegsspiel«⁵⁰⁹, »Folterspiele«⁵¹⁰ oder »Killerspiele«⁵¹¹). Die argumentative Verknüpfung der Problemstränge, in Kombination mit einer deutlich affektiven Darstellung des Sachverhalts, dient wahrscheinlich der Förderung einer zusätzlichen Wahrnehmungs- und Handlungspriorität bei den Leser*innen.

Der direkte Vergleich der Publikationen belegt, dass violente Computerspielgewalt von beiden Autoren als ein eindeutiges soziales Problem bewertet wird. Die Implementierung von *CoD: MW 2* dient dabei nur als Beleg für die behauptete Schädlichkeit violenter Computerspiele. Bei beiden Autoren lassen sich jedoch inhaltliche Fehldarstellungen nachweisen, die auf eine zumindest oberflächliche Auseinandersetzung mit dem Spiel hindeuten.

Ein gravierender Unterschied zeigt sich in der Problematisierungsstruktur. Während Neider in seiner finalen Problemdeutung vor einer Gefahr der Emotionalisierung von Kindern und Jugendlichen warnt (PK2 *Emotionale Verarmung*), bewertet Hänsel eine allgemeine *Manipulierung der Jugend* (*Gewaltkonditionierung* und *Politische Beeinflussung*) als das maßgebliche Problem. Allgemein fällt bei Hänsel eine stärkere Politisierung des Sachverhalts auf.

Ein letzter Unterschied ist in den aufgeführten Vorschlägen zur Problembehebung zu erkennen. Darin vertritt Neider einen pädagogischen Ansatz, der auf die psychosoziale Entwicklung des Individuums schaut und Veränderungen somit primär auf der Mikroebene herbeiführen möchte. Der von ihm geprägte Begriff der »Medienbalance«⁵¹² meint hier einen Ausgleich von virtuellen Erfahrungen durch realweltliche Erfahrungen auf Grundlage von Emotion und Nähe zu anderen Menschen. Hänsel hingegen unterstützt zwar eine Hinwendung zu realen menschlichen Beziehungen (speziell dem Eltern-Kind-Verhältnis⁵¹³), setzt sich im Wesentlichen jedoch für restriktive Maßnahmen wie dem politischen Verbot von Gewaltspielen und des Lobbyismus der Spieleindustrie ein.

507 Q39, S. 42.

508 Q39, S. 83.

509 Q39, S. 41.

510 Q39, S. 41.

511 Q39, S. 31.

512 Vgl. Q38, S. 95.

513 Q39, S. 83 ff.

8.4.3 Gegenüberstellung der Ergebnisse

Die Gewaltanalyse zu *CoD: MW 2* ließ keine realitätsfernen oder *drastischen* Gewaltszenierungen (Einschusslöcher, fehlende Körperteile, überzeichnete Bluteffekte) erkennen, weshalb die audio-visuelle Gewaltdarstellung als *moderat* einzustufen war. Eine besondere Problematisierbarkeit betrifft speziell den Spielabschnitt *No Russian* und dessen Gewaltszenierungen in einem äußerst realitätsgebundenen Handlungskontext. So stellt die Erschießung Unbewaffneter eine klare Verletzung gesellschaftlich anerkannter Konventionen dar. Erschwerend kommt hinzu, dass die Schwere der Gewalthandlungen über die Narration des Spiels legitimiert und somit relativiert wird. Bereits in der Einleitung werden die Spieler*innen mit den Worten »It will cost you a piece of yourself. It will cost nothing compared to everything you'll save.«⁵¹⁴ auf den nachfolgenden Gewaltakt vorbereitet. Die Leben einiger Weniger werden dem Leben Vieler unreflektiert unterordnet und ethisch-moralische Wertvorstellungen (wie der generelle Schutz menschlichen Lebens) dadurch aufgehoben. Eine Kritik an der gänzlichen Ausklammerung dieser allgemein anerkannten Norm ist in nahezu allen acht ausgewerteten Quellen zu *CoD: MW 2* vorzufinden.

Die Prüfberichte der BPjM lassen erkennen, dass die Indizierung von *CoD: MW 2* ausschließlich auf *No Russian* zurückzuführen ist. Sowohl die Nicht-Indizierung der deutschen Verkaufsversion (bei sonstiger Inhaltsgleichheit) als auch die Quantität der direkten Thematisierungen dieses Spielabschnitts scheinen diese Annahme zu bestätigen.

Eine Besonderheit in der Argumentationsstruktur der BPjM ist die Bewertung von Gewalt. Anders als im Prüfbericht von *Doom* von 1994 (ebenfalls ein First-Person Shooter) erfährt die Gewalt gegen menschliche oder menschenähnliche Ziele in *CoD: MW 2* keine generelle Problematisierung, vielmehr wird zwischen der Gewalt in *No Russian* und der Gewalt im restlichen Spiel unterschieden. Obwohl die Gewaltszenierung in *No Russian* u. a. als »brutalste menschenverachtende Gewalt«⁵¹⁵ bezeichnet wird, vertritt das Gremium der Bundesprüfstelle zugleich die »Auffassung, dass nicht generell jede Art von Gewaltdarstellung als verrohend einzustufen ist«⁵¹⁶. Im Vergleich mit den zuvor ausgewerteten Prüfberichten stellt diese differenzierende Betrachtungsweise eine bemerkenswerte Veränderung in der staatlich-institutionellen Gewaltbewertung dar, die vermutlich auf die Novellierung des Jugendschutzgesetzes von 2003 zurückzuführen ist.

Auch in den fachjournalistischen Testartikeln wird eine Unterscheidung zwischen akzeptierter und nicht-akzeptierter Waffengewalt vorgenommen. Die Erschießung von Zivilisten wird zwar überwiegend verurteilt (»Mehr als hässlichen Makel«⁵¹⁷, »Terror-Mission«⁵¹⁸), auf die Gewalthandlungen im restlichen Spiel (Tötung von bewaffneten *menschlichen Gewaltzielen*) wird jedoch nicht weiter eingegangen.

514 Q4, Minute 1:01.

515 Q10, S. 13.

516 Q10, S. 9.

517 Q23, S. 51.

518 Q26, S. 1.

Wie in den vorhergegangenen Analysen im Bereich des Fachjournalismus werden, auch im Fall von *CoD: MW 2*, Problematisierungen nicht in eine abschließende Problembewertung überführt. Obwohl drei der vier Testartikel (*GameStar*, *PC Games* und *Eurogamer*) in *No Russian* einen Verstoß gegen moralische Werthaltungen sehen, heben positive Zuschreibungen wie »Actionspiel des Jahres«⁵¹⁹, »unterhaltsames Geballer«⁵²⁰ oder »Gun-Porno«⁵²¹ die zuvor geübte Kritik zum Teil wieder auf. Diese gewaltrelativierende Grundhaltung bestätigt sich auch in den durchgehend hohen Spielspaß-Wertungen aller vier Testartikel⁵²². Lediglich die *GameStar* begründet dieses Vorgehen mit der Aussage, dass die Wirkung von *No Russian* sehr »vom persönlichen Moralempfinden«⁵²³ abhängt. Wie in den zuvor ausgewerteten Testberichten appelliert der Spiele-Journalismus auch hier an die Eigenverantwortung der Konsument*innen. Da *CoD: MW 2* ein Spiel für Erwachsene sei, müssen alle Spieler*innen die Gewalt in *No Russian* selber bewerten. Moral bzw. die Bewertung von Computerspielgewalt wird dadurch gänzlich auf das Individuum übertragen.

Diese relativierende Haltung, unter dem Argument der Eigenverantwortlichkeit, erreicht im Testartikel der *4Players* ihren Höhepunkt. Die Gewalthandlungen in *No Russian* werden hier als ein Teil der ursprünglichen Spielerfahrung bewertet und die Kritik stattdessen auf die deutsche Verkaufsversion verlagert. Der Umstand, dass in dieser Version zwar nicht auf Zivilisten, dafür aber auf Wachpersonal und Polizisten geschossen werden darf, wird (mit indirektem Bezug auf den deutschen Jugendschutz) als »Doppelmoral« und »Inkonsequenz«⁵²⁴ gewertet. Da das Spiel generell nur für volljährige Spieler*innen erhältlich ist, seien die Gewalthandlungen der indizierten US-Version nicht als problematisch einzustufen (»[...] mächtig aufgebauchte Flughafen-Szene«⁵²⁵). Die *4Players* vertritt hier eine Gegendeutung, die dem restlichen Quellenmaterial zu *CoD: MW 2* argumentativ entgegensteht.

In der ausgewerteten Sach- und Ratgeberliteratur wird hingegen keine Gewaltdifferenzierung vorgenommen. Sowohl Andreas Neider als auch Rudolf Hänsel problematisieren violente Computerspiele ganz allgemein, wobei jeweils eigene Beispiele für ihre Problembewertungen aufgeführt werden. Die Funktion eines solchen Negativbeispiels erfüllt in beiden Publikationen *CoD: MW 2*. Da die verwendeten Problembeschreibungen jedoch ausschließlich Bezug auf *No Russian* nehmen, entsteht hierbei der Eindruck, dass dieser spezifische Abschnitt repräsentativ für das gesamte Spiel sei.

Deutliche Unterschiede der S-/R-Literatur zur BPjM und dem Fachjournalismus zeigen sich in der Einbindung von affektivem Problemwissen. Die Analyse der Problematisierungsstruktur zeigt, dass beide Autoren in ihren Argumentationen verstärkt affektive Bestandteile und generalisierende Problemnamen (»Massaker«⁵²⁶, »Kriegs-

519 Q23, S. 51.

520 Q24, S. 3.

521 Q26, S. 1.

522 89 % (*GameStar*), 9 von 10 Punkte (*PC Games*), 88 % (*4Players*) und 9 von 10 Punkte (*Eurogamer*).

523 Q23, S. 54.

524 Q25, S. 2.

525 Q25, S. 2.

526 Vgl. Q38, S. 89.

spiele«⁵²⁷, »Folterspiele«⁵²⁸, »Killerspiele«⁵²⁹) zurückgreifen, um die eigenen Kernprobleme (»digitaler Autismus«⁵³⁰, »Mordtraining«⁵³¹) inhaltlich zu stützen. Im Fall von Rudolf Hänsel sind die Beschreibungen von *CoD: MW 2* stellenweise sogar mit absichtlichen Fehldarstellungen durchsetzt (»Rap-Star Eminem«⁵³²). Vorschläge zur Problembekämpfung auf gesetzlicher Ebene (Verbot von »Killerspielen«⁵³³) sowie konkrete Handlungsanleitungen für Betroffene (»Medienbalance«⁵³⁴, Eltern als Vorbilder⁵³⁵) schließen den argumentativen Problematisierungsprozess ab. Diese überwiegend affektive Darstellung von *CoD: MW 2* erzeugt (gerade bei fachunkundigen Rezipient*innen) eine erhöhte Wahrnehmungs- und Handlungspriorität, indem eine generelle Schädlichkeit von Computerspielgewalt betont und somit der Eindruck einer unbedingten Notwendigkeit gesellschaftlichen Handelns vermittelt wird.

Die Problematisierungsstrukturen aller drei Kollektivakteure weisen fast ausschließlich variable Bewertungselemente auf. Statische Bewertungselemente lassen sich hingegen nur in den beiden Prüfberichten der BPjM nachweisen. Diese manifestieren sich in Form der drei zentralen Problemkomplexe (PK1) *Gewaltinszenierung*, *Gewalt gegen Menschen* sowie die *Verletzung der Menschenwürde*, die sich inhaltlich sowie terminologisch auf § 131 StGB und § 15 JuSchG zurückführen lassen. Die Problematisierung von *CoD: MW 2* (unter Verwendung der eingesetzten PK1) führt zu einer merklichen Versachlichung des Problemwissens. Im Gegensatz zu den zuvor ausgewerteten Prüfberichten wird die abschließende Problembewertung (PK2 *Schwere Jugendgefährdung*) nicht mehr auf Grundlage einer singulären und relativ bedeutungs offenen Rechtsnorm (zuvor § 1 Abs. 1 GjS) begründet.⁵³⁶ Die Begründung der finalen Problembewertung mithilfe anderer Rechtsnormen hat zur Folge, dass deren Auslegung weniger offen für subjektive Deutungsweisen ist. Der PK2 *Schwere Jugendgefährdung* wird so zu einem statischen (intersubjektiv nachvollziehbaren) Bewertungselement, statt die transformative (teil-subjektive) Funktion der vorhergegangenen PK2 *Sozialethische Desorientierung* und *Sittliche Gefährdung* weiterzuführen.

Variable Bewertungselemente treten im Quellenmaterial zumeist in Form von persönlichen Meinungen (hauptsächlich im Fachjournalismus und der S-/R-Literatur) auf. Eine Besonderheit ist dabei der häufig zu findende Vergleich von *No Russian* mit einem Amoklauf, der auf einen populären Problemdiskurs der damaligen Zeit zurückgeführt

527 Q39, S. 41.

528 Q39, S. 41.

529 Q39, S. 31.

530 Q38, S. 83 f.

531 Q39, S. 33f.

532 Q39, S. 42.

533 Vgl. Q39, S. 97 ff.

534 Vgl. Q38, S. 95.

535 Q39, S. 83 ff.

536 Konkret erfolgt die Zuschreibung einer *schweren Jugendgefährdung* auf Grundlage von § 15 Abs. 2, dessen Anwendung jedoch zunächst begründet werden muss. Im Fall von *CoD: MW 2* geschieht das anhand von § 18 JuSchG sowie § 131 StGB. Das Prüfverfahren unterscheidet sich somit deutlich von den vor 2003 durchgeführten Prüfverfahren, in denen sämtliche Problemdeutungen in den § 1 Abs. 1 GjS überführt werden.

akteursübergreifende Problemdeutung – der Bewertung von *No Russian* als einen moralischen Verstoß.⁵⁴³

8.5 Dead Rising 3

Das Action-Adventure *Dead Rising 3* des kanadischen Entwicklerstudios *Capcom Vancouver* erschien 2013 zunächst exklusiv für Microsofts Konsole *Xbox360*, wurde ein Jahr später aber auch für den PC veröffentlicht. Die Handlung des Spiels dreht sich um den Mechaniker Nick Ramos, der sich in seiner (Los Angeles nachempfundenen) Heimatstadt Los Perdidos mit einer Zombie-Apokalypse konfrontiert sieht und nun mehrere Tage Zeit hat aus der Stadt zu entkommen, bevor diese durch einen Militärschlag zerstört wird. Im Verlauf des Spiels stellen sich ihm, neben den allgegenwärtigen Untoten, noch Special Forces Soldaten der Armee in den Weg, die alle überlebenden Menschen ausschalten sollen. Diese müssen von Ramos und seinen Verbündeten ebenfalls bekämpft werden.

Das zentrale Spielelement in *Dead Rising 3* sind die titelgebenden Untoten. Um die Stadt noch vor der Zerstörung verlassen zu können, muss Ramos sich immer wieder durch große Horden von Zombies kämpfen, welchen er sich mit selbstgebaute Waffen entgegenstellt. Das Erstellen dieser Waffen nimmt im Spiel einen wichtigen Stellenwert ein. So finden die Spieler*innen in der Spielumgebung immer wieder Alltagsgegenstände, die als Baumaterial für eine Vielzahl unterschiedlicher Waffen dienen. Angefangen bei normalen Abwehrinstrumenten wie einer Axt oder einer Eisenstange können im weiteren Verlauf des Spiels auch allerlei fiktive Waffen (z. B. ein Laserschwert oder ein Pistolen-Handschuh) gebaut werden. Auch fahrbare Vehikel wie beispielsweise ein Motorrad mit einer Walze (»RollerHawg«) oder ein Blitze verschießender Panzerwagen (der sogenannte »Shockdozer«) können gebaut werden, um große Gruppen von Untoten in kurzer Zeit zu beseitigen.

Das Gameplay weist dabei nur wenig Abwechslung auf. Durch das Besiegen von Gegnern erhält die Spielfigur sogenannte »Prestige Points« (PP). Diese können für neue Fähigkeiten oder Waffen ausgegeben werden. Durch das Ausschalten von großen Gegneransammlungen in relativ kurzer Zeit erhöht sich die Zahl der zu erhaltenden PP, weshalb dieses Vorgehen anzustreben ist.

Wie die beiden Vorgänger (*Dead Rising* und *Dead Rising 2*), so ist auch der dritte Ableger in Deutschland von der BPjM indiziert worden. Mit der vorläufigen Entscheidung vom 27.11.2013 hatte die Bundesprüfstelle das Spiel zeitnah zum Termin der Veröffentlichung indiziert und es zugleich auf den Listenteil B gesetzt. Da im Gegensatz zu *CoD: Modern Warfare 2* keine eigens für den deutschen Markt abgeänderte Version des Titels veröffentlicht wurde, gelang dieser nicht in den regulären Verkauf. Aufgrund des mit der Indizierung einhergehenden Werbeverbots veröffentlichten viele gängige Computerspiel-Magazine keine Testberichte, wodurch der Titel in der breiten Öffentlichkeit nur wenig Aufmerksamkeit erhielt.

543 Die einzige Ausnahme ist die *4Players*, die mit ihrer Gegendeutung einen konträren Standpunkt vertritt.

In allgemeiner Hinsicht auf die institutionelle Bewertung von Computerspielgewalt ist die *Dead Rising*-Reihe besonders interessant, da nur rund drei Jahre später (am 6. Dezember 2016) der Nachfolger *Dead Rising 4* ungeschnitten und frei erhältlich auf dem deutschen Markt veröffentlicht wurde. Obwohl das Spiel ein unverändertes Spielprinzip und nahezu identische Gehaltinhalte aufweist, erhielt es durch die *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (USK) die formale Kennzeichnung »ab 18« Jahren. Zur Begründung argumentiert die USK, dass das Spiel »keinen Bezug zur Lebenswelt von Jugendlichen« aufweise, wodurch eine Jugendgefährdung nicht gegeben sei.⁵⁴⁴

Die Entscheidung der USK zu *Dead Rising 4* sowie die kürzlich vorhergegangene Nicht-Indizierung von *Mortal Kombat X* markieren eine Zäsur in der Bewertung von Computerspielgewalt durch die Institutionen des deutschen Jugendmedienschutzes. Spielreihen, die über die Jahre hinweg indiziert wurden, können nun eine Alterskennzeichnung durch die USK erhalten und dadurch auf dem deutschen Markt vertrieben werden. Eine Indizierung des Spiels war nach einer erteilten Altersfreigabe durch die USK nicht mehr möglich.⁵⁴⁵ Eine Analyse der institutionellen Problematisierung von *Dead Rising 3* kann (gerade im Vergleich zum vierten Teil) einen interessanten Einblick in die Veränderung der öffentlichen Bewertung von Computerspielgewalt liefern.

8.5.1 Gewaltanalyse

Audio-visuelle Gewaltdarstellung: Mit der Thematisierung eines klassischen Zombie-Szenarios entfernt sich *Dead Rising 3* bereits von Anfang an von einer Darstellung *natürlicher* (also realitätsnaher) Gewalt. Die Einordnung des Titels in die Kategorie *künstliche* Gewaltdarstellung wird durch weitere abstrahierende Elemente zusätzlich gestützt. Primär sind hier der Einsatz fiktiver Waffen und Fahrzeuge sowie die generelle Überzeichnung der Gewalthandlungen zu nennen. Im Analysematerial ist beispielsweise zu sehen, wie Nick Ramos mit einem überdimensionierten und unter Strom gesetzten Vorschlaghammer immer wieder auf untote Gegner einschlägt, welche daraufhin teils blutend, teils von Blitzen umgeben zu Boden gehen. Ramos selbst zeigt dabei keinerlei Erschöpfungserscheinungen und schwingt den riesigen Hammer mit scheinbar übermenschlichen Kräften.⁵⁴⁶

Sowohl bei direkten Waffeneinwirkungen als auch beim Einsatz von Fahrzeugen zeigen sich durchgehend Blut- und Verstümmelungseffekte. So fährt Ramos mit einem Bus durch eine große Gruppe Untoter, wobei bei jedem Aufprall Blutspritzer und Gliedmaßen durch die Luft fliegen. Das Aufprallen der Körper ist dabei mit entsprechenden Geräuschen akustisch unterlegt, wodurch der Spieler unmittelbar Rückmeldung über die verheerenden Auswirkungen der physischen Gewalteinwirkung erhält.⁵⁴⁷ Tötungshandlungen durch Nahkampf- oder Feuerwaffen erfahren eine nahezu identische Inszenierung. Wird beispielsweise eine Sense gegen eine Gruppe von Gegnern eingesetzt,

544 Vgl. Artikel auf Gamestar.de: »Dead Rising 4 – Nun doch mit USK-Freigabe ab 18, Uncut-Release in Deutschland« vom 27. Januar 2017.

545 Vgl. § 14 Abs. 2 JuSchG (Kennzeichnung von Filmen und Film- und Spielprogrammen).

546 Q5, Minute 1:38:26-1:38:37.

547 Q5, Minute 2:19:56-2:21:08.

fallen mit jedem Schlag gleich mehrere Untote zu Boden, ebenfalls visualisiert durch Blutfontänen und abgetrennte Körperteile. Ein Geräusch, das das Schneiden von Fleisch suggeriert, begleitet das Geschehen entsprechend.⁵⁴⁸ Obwohl die Bluteffekte als auch die direkten Gewalteinwirkungen auf die Gewaltziele zwar eindeutig hyperrealistisch dargestellt sind, muss die allgemeine audio-visuelle Inszenierung als *drastisch* eingestuft werden.

Allgemeine inszenatorische Wahrnehmungsebene: Die audio-visuelle Gewaltinszenierung zeigt, dass *Dead Rising 3* in seinen Gewaltdarstellungen starke abstrahierende Elemente aufweist. Der Einsatz fiktiver Waffen, aber auch die allgemein überzeichnete Darstellung von Gewalt verleiht dem Spiel einen merklich *ironisierten* Charakter. Diese Ironisierung fungiert hier als ein Stilmittel der Abstraktion, die durch Überzeichnungen die Außeralltäglichkeit der Geschehnisse unterstreicht und somit zur Entschärfung der gezeigten Gewalthandlungen beiträgt. Der ironisierte Grundton betrifft in *Dead Rising 3* allerdings nicht nur das eigentliche Gameplay, sondern auch narrative Elemente. Beispielsweise trifft Ramos im späteren Verlauf in einem Modegeschäft auf eine junge Frau, die ein Kleid aus rohem Fleisch trägt und auf Nachfrage erzählt, dies sei »haute-couture! And my fans would have loved it at the gala«. ⁵⁴⁹ Sowohl diese absurde Szenerie als auch die Tatsache, dass Ramos dabei raketenbetriebene Stachelhandschuhe trägt, deuten sehr darauf hin, dass sich die Handlung des Spiels in ihrer Erzählweise selber nicht ernst nimmt.

Aufgrund der engen und unmittelbaren Einbettungen sämtlicher Gewalthandlungen in das Gameplay und die zugrundeliegende Narration sind diese für die Spieler*innen immer deutlich ersichtlich und werden an keiner Stelle verborgen oder lediglich angedeutet. Auf der allgemein inszenatorischen Wahrnehmungsebene ist die Gewalt daher als *explizit* einzustufen.

Personelle Wahrnehmungsebene: Die personelle Einbindung der Spieler*innen in die Gewalthandlungen lässt sich in *Dead Rising 3* zu einem Großteil als *aktiv* kategorisieren, entspricht in vereinzelt Spielabschnitten aber auch der Einteilung *passiv*. Dieser Umstand wird dadurch begründet, dass Ramos im Spiel immer wieder auf andere menschliche Spielfiguren trifft, die ihm kurzzeitig helfen oder für die er Aufträge erledigt. So begleitet eine Frau namens Anna den Protagonisten kurzzeitig und schlägt dabei mit einer Eisenstange selbstständig auf Gegner ein.⁵⁵⁰ Die Gewalt geht somit nicht immer *aktiv* vom Spieler aus, sondern kann partiell auch bei Non-Player-Characters (NPCs) beobachtet werden und ist somit zu einem geringen Maße auch als *passiv* zu bewerten.

Sowohl *aktive* als auch *passive* Gewalthandlungen geschehen dabei überwiegend in Echtzeit und sind somit *nicht-geskriptet*. Ausnahmen davon lassen sich lediglich in einigen Zwischensequenzen festmachen. Relativ am Anfang des Spiels ist beispielsweise zu sehen, wie Nebenfigur Rhonda einem Untoten ein Brecheisen in den Schädel rammt,

548 Q5, Minute 5:07:05-5:07:12.

549 Q5, Minute 6:01:48-6:02:22.

550 Q5, Minute 2:28:07.

um den Protagonisten zu retten.⁵⁵¹ Der Anteil an *geskripteter* Gewalt ist (in Relation zur *nicht-geskripteten* Gewalt) allerdings als verschwindend gering einzustufen.

Gewaltziele: Der mit Abstand dominierende Gegnertypus in *Dead Rising 3* sind die namensgebenden Untoten, die in ihren visuellen Darstellungen eine große Vielfalt aufweisen. Die männlichen und weiblichen Untoten zeigen dabei zwar allesamt menschliche Grundzüge, unterscheiden sich jedoch in ihren Bewegungen (Schwanken und generell langsame Bewegungen) sowie ihrer äußeren Erscheinung (sämtliche Figuren weisen Spuren starker Verwesung auf) erheblich von *menschlichen* Gewaltzielen.⁵⁵² Auch auditiv lassen sich deutliche Abgrenzungen zu *menschlichen* Gewaltzielen vornehmen. Kommunikation über menschliche Sprache weicht hier einer diffusen Mischung aus Stöhnen, Keuchen oder auch Schreien. Bei direkter Gewalteinwirkung bluten die Untoten, stürzen zu Boden oder verlieren sogar Gliedmaßen.⁵⁵³ Aufgrund ihrer kognitiven und motorischen Beschränkungen können sie selbst keine Waffen einsetzen, weshalb sie stets versuchen die Spieler*innen zu greifen und zu beißen. Aufgrund des überlegenen Waffenrepertoires des Protagonisten stellen einzelne Zombies allerdings keine nennenswerte Gefahr dar und erzeugen daher nur bedingt ein Gefühl ernsthafter Bedrohung. Zusammenfassend müssen sie als *anthropomorphe* Gewaltziele eingestuft werden.

Anders verhält es sich mit den, im späteren Spiel auftauchenden, Special Forces Soldaten. Bei diesem *menschlichen* Gegnertypus handelt es sich um eine Darstellung des klassischen Soldaten-Narrativs. Mit Sturmgewehren, Blendgranaten und Raketenwerfern bewaffnet greifen sie die Spielenden direkt an und sind dabei deutlich agiler und widerstandsfähiger als die Untoten, was sie zu deutlich gefährlicheren Gegnern macht. Die Gewalthandlungen gegenüber den Soldaten werden, im Vergleich zu den Untoten, visuell reduziert dargestellt. Zwar weisen diese bei Beschuss ebenfalls Bluteffekte, aber keine weiteren Verstümmelungseffekte (Abtrennen von Gliedmaßen o. Ä.) auf.⁵⁵⁴

8.5.2 Problemmusteranalyse

8.5.2.1 Indizierungsentscheidung der BPJM zu *Dead Rising 3*

Die Indizierung von *Dead Rising 3* verlief in ihrem Ablauf identisch zu den vorhergegangenen Indizierungen von *C&C: Generals* und *CoD: Modern Warfare 2*. Mit einer vorläufigen Indizierung im vereinfachten Verfahren (Entscheidung Nr. VA 3/13 vom 27.11.2013) wirkte das 3er-Gremium der BPJM zunächst einer Veröffentlichung in Deutschland entgegen, bevor die reguläre Indizierung im 12er-Gremium kurze Zeit darauf erfolgte (Entscheidung Nr. 5996 vom 09.01.2014). Da der Prüfbericht des 12er-Gremiums, aufgrund der kurzen Aufeinanderfolge, inhaltlich nahezu kongruent zum Prüfbericht des 3er-Gremiums ist, wird sich hier im Schwerpunkt auf diesen bezogen.

551 Q5, Minute 25:47-26:10.

552 Q5, Minute 12:27-12:52.

553 Q5, Minute 13:48.

554 Q5, Minute 8:08:09-8:09:28.

Die Entscheidung zur vorläufigen Indizierung von *Dead Rising 3* beginnt mit einer kurzen Erläuterung der beiden vorhergegangenen Ableger der Spielereihe. Die genauen Gründe für die Indizierungen gehen daraus allerdings nicht hervor. Während bei *Dead Rising 1* ein »Verstoß gegen § 131 StGB«⁵⁵⁵ betont wird, fehlen bei *Dead Rising 2* weitere Angaben. Aus dem Absatz geht jedoch hervor, dass beide Spiele als schwer jugendgefährdend eingestuft und auf dem Listenteil B eingetragen worden sind.⁵⁵⁶

Zu *Dead Rising 3* heißt es einleitend, dass die Überprüfung durch die BPjM erst erfolgte, nachdem die *Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle* (USK) einen Zweifelsfall bei der Festlegung der Alterskennzeichnung angemeldet hatte (gemäß § 14 Abs. 4 Satz 3 JuSchG⁵⁵⁷). Der Grund für diesen Zweifelsfall:

»Das Prüfungsgremium der USK war zu der Auffassung gelangt, dass im Spiel zwar drastische Gewalt in großem Stil und in epischer Breite präsentiert werde, jedoch die gegnerischen Zombies nicht menschlich gestaltet seien. Der Zweifelsfall ergebe sich daher aus der Frage, inwieweit drastische Gewaltdarstellungen gegen eindeutig nicht menschliche Wesen (Zombies) verrohend wirken könnten.«⁵⁵⁸

Die Zweifel der USK in der Gewaltbewertung von *Dead Rising 3* sind interessant, da es bei den beiden, nahezu inhaltsgleichen, Vorgängern scheinbar noch keine Überlegungen zur Differenzierung von menschlichen und menschenähnlichen Gewaltzielen gegeben hatte. Für die BPjM ging es nun also nicht mehr ausschließlich um die reguläre Überprüfung eines potenziellen Gewaltmediums, sondern auch um die allgemeine Klärung der Frage, ob drastische Gewalt gegen nicht-menschliche Ggnerstypen mittlerweile anders zu bewerten sei als drastische Gewalt gegen menschliche Gewaltziele.

Zunächst weist der Prüfbericht denselben formalen Aufbau wie die zuvor ausgewerteten Prüfberichte auf. Als finaler Indizierungsgrund wird eine *schwere Jugendgefährdung* (auf Grundlage von § 15 Abs. 2 JuSchG und § 131 StGB) genannt. Diese abschließende Problembewertung fungiert zugleich als Problemkomplex zweiten Grades (PK2), der mithilfe von drei untergeordneten Problemkomplexen ersten Grades (PK1) begründet wird:

- *Darstellung von rücksichtsloser und drastischer Gewalt*
- *Gewalt gegen menschenähnliche Wesen*
- *Zweckentfremdungen von jederzeit verfügbaren Gegenständen*

Alle drei PK1 fungieren als untergeordnete Problematisierungen, die jeweils eigenständige Problemwissen sowie juristische Bezugnahmen in sich zusammenfassen. Der ar-

555 Q12, S. 2.

556 Entscheidung Nr. I 3/07 vom 3.1.2007 sowie Entscheidung Nr. 9610 (V) vom 15.12.2010 (Vgl. Q12, S. 2).

557 Hierin heißt es: »In Zweifelsfällen führt die oberste Landesbehörde oder eine Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach Absatz 6 eine Entscheidung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien herbei.« Dies in im Falle von *Dead Rising 3* geschehen, indem die USK die Überprüfung des Spiels an die BPjM weitergereicht hat.

558 Q12, S. 2.

gumentative Aufbau der PK1 sowie deren Einbindung in die übergeordnete Problema-
sierungsstruktur des Prüfberichts sollen nachfolgend beleuchtet werden.

Der erste PK1 *Darstellung von rücksichtsloser und drastischer Gewalt* bündelt Problem-
wissen, das expliziten Bezug auf die audio-visuelle Darstellung der Gewalthandlungen
nimmt. Der unbestimmte Rechtsbegriff *Verrohung* (gemäß §18 JuSchG) dient hier als
ein transformatives Bewertungselement, um zwischen den separaten Problemsträngen
Qualität und *Quantität der Gewalt* zu unterscheiden. Mediale Gewaltdarstellungen gel-
ten laut Prüfbericht als »verrohend, wenn Gewalt- und Tötungshandlungen das mediale
Geschehen insgesamt prägen.«⁵⁵⁹ Wird ein Spiel diesem Deutungsschema zugeordnet,
so kann es als jugendgefährdend eingestuft werden. Die Qualität der Gewalt wird von
der Prüfstelle anhand der visuellen Inszenierung bemessen. Zur Visualisierung heißt
es:

»Die Visualisierung der Gewalt kommt, neben der realistischen Grafik, auch durch
die Verwendung eines sogenannten »rag-doll«-Systems zum Ausdruck. Dieses System
setzt physikalische Einflüsse wie Schwerkraft korrekt auf die Figuren im Spiel um. So
werden die Körper von Figuren durch Beschuss zurückgeworfen oder durch Explosio-
nen zurückgeschleudert.«⁵⁶⁰

Aus Sicht des 3er-Gremiums trägt die technische Leistungsfähigkeit des Spiels durch
die Möglichkeit der realitätsnahen Inszenierung von Gewalthandlungen maßgeblich
zur jugendgefährdenden Wirkung bei. In Verbindung mit den ludo-narrativen Kern-
elementen (Kampf gegen Untote mit allerhand selbstgebauten Waffen) ergibt sich für
die Prüfstelle hieraus ein »Ausmaß der Gewaltdarstellung«, das in der »Intensität, Krea-
tivität und Detailliertheit eine spielerische Zelebrierung von Gewalt [erreicht], wie sie
durch keinen Zweck gerechtfertigt ist.«⁵⁶¹

Die zum Teil deutlich überzogenen und daher eher realitätsfremden Spielelemente
in *Dead Rising 3* sind in der vorherigen Gewaltanalyse als *ironisierte* Gewaltdarstellun-
gen kategorisiert worden. Im Prüfbericht geht das 3er-Gremium ebenfalls auf diesen
Umstand ein:

»Die Komik, die dem Spiel durch die teils groteske Szenerie (bspw. Zombies mit Spray-
dosen besprühen) verliehen wird, ist aus Sicht des Gremiums ebenfalls kein alterna-
tives oder relativierendes Spielelement, da hierdurch vielmehr die selbstzweckhaften
und brutalen Tötungsszenen noch verharmlost und verhöhnt werden.«⁵⁶²

Die Annahme einer gewaltrelativierenden Wirkung durch ironisierte oder anderwei-
tig humoristisch aufgeladene Inszenierungen wird vom Prüfungsgremium abgelehnt und
in eine Gegendeutung umgekehrt. Ironisierte Spielelemente (sofern diese in virtuel-
le Gewalthandlungen implementiert sind) können eine potenzielle Jugendgefährdung
demnach sogar verstärken, da die gezeigten Gewalthandlungen hierdurch verharmlost
würden.

559 Q12, S 7.

560 Q12, S 8.

561 Q12, S 11.

562 Q12, S 8 f.

Den zweiten Problemstrang – *Quantität der Gewalt* – begründet die BPjM mit der hohen Anzahl an potenziellen Gewaltzielen:

»Die Tötungsszenen des Spiels zeigen ausschließlich massivste Gewaltanwendungen. Durch die ständige Aneinanderreihung dieser Sequenzen entsteht der Eindruck, es gebe kein anderes Konfliktlösungsmittel. Die Einzeltat wird bereits durch die Quantität der Darstellungen bagatellisiert und damit verharmlost.«⁵⁶³

Diese Problembeschreibung erweitert die bereits geäußerte Kritik an den drastischen Gewalthandlungen (»massivste Gewaltanwendungen«) um eine Betrachtung der Häufigkeit (»ständige Aneinanderreihung dieser Sequenzen«). Das Prüfungsgremium argumentiert, dass eine Bagatellisierung bzw. Verharmlosung von Gewalt gegeben sei, wenn diese häufig und gegen eine große Zahl an Gewaltzielen verübt werden kann. Der Problemstrang *Quantität der Gewalt* knüpft direkt an die Auslegung des *Verrohungs*-Begriffs an (»verrohend, wenn Gewalt- und Tötungshandlungen das mediale Geschehen insgesamt prägen.«⁵⁶⁴) und eröffnet dadurch eine Problemdeutung, die die Quantität von Gewalthandlungen als ein maßgebliches Kriterium für die Einstufung einer Jugendgefährdung anführt.

Der zweite PK1 *Gewalt gegen menschenähnliche Wesen* weist viele inhaltliche Überschneidungen zum vorhergegangenen Problemkomplex auf, erweitert die Problematisierung von *Dead Rising 3* aber um einen wichtigen Aspekt – der institutionellen Bewertung von anthropomorphen Gewaltzielen. Thematisch knüpft die Bundesprüfstelle damit an den von der USK dargelegten Zweifelsfall bei der Alterskennzeichnung von *Dead Rising 3* an. Dabei ging es um eine mögliche Unterscheidung zwischen Gewalthandlungen gegen menschliche und menschenähnliche Gewaltziele. Aus dem Prüfbericht geht hervor, dass die BPjM diesbezüglich bereits am 25. September 2013 eine gutachterliche Stellungnahme herausgegeben hatte. Darin heißt es, dass

»[...] das vorliegende Spiel die Voraussetzungen für die Aufnahme in die Liste der jugendgefährdenden Medien erfülle. Die im aktuellen Spieletitel präsentierten Zombies unterschieden sich nicht von den Zombies in ›Dead Rising‹ und ›Dead Rising 2‹; es handle sich um eindeutig zumindest menschenähnliche Wesen, die alle Voraussetzungen erfüllten, die vom äußerlichen Erscheinungsbild her an das Qualifizierungsbild Mensch zu stellen sei.«⁵⁶⁵

Die Frage, ob Zombies nun als menschlich oder menschenähnlich zu bewerten seien und inwiefern eine Einstufung als »menschenähnlich« zu einer relativierenden Bewertung von Computerspielgewalt führen kann, beantwortet die BPjM im Hauptteil des Indizierungsberichts. Die Ablehnung einer Neubewertung von Gewalt gegen anthropomorphe Gewaltziele wird darin mit einem Verweis auf die Spruchpraxis der Bundesprüfstelle begründet:

563 Q12, S 11f.

564 Q12, S 7.

565 Q12, S 2.

»Spiele, die den Spieler zur Vernichtung menschlicher bzw. menschenähnlicher Wesen auffordern und diese Vorgänge detailfreudig und darüber hinaus so darstellen, dass die Tötungsvorgänge als besonders brutal eingestuft werden müssen, sind in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle stets als jugendgefährdend eingestuft worden.«⁵⁶⁶

Der Aussage ist zu entnehmen, dass eine Jugendgefährdung u. a. dann vorliegt, wenn die Gewalt- und Tötungshandlungen als »detailfreudig« und »besonders brutal« eingestuft werden können. Eine allgemeine Unterteilung von Gewaltzielen in menschlich oder menschenähnlich wäre demnach obsolet, da eine allgemeine Beurteilung der audio-visuellen Gewaltinszenierungen für die Zuschreibung einer Jugendgefährdung ausreichen würde. Der Hinweis auf die »Spruchpraxis« dient der argumentativen Unterstützung, indem indirekt auf vorhergegangene (und bewährte) Entscheidungen der Prüfstelle verwiesen wird. Der Begriff *Spruchpraxis* rekurriert auf spezifische Deutungs- und Bewertungsweisen, die von der Bundesprüfstelle in der Vergangenheit auf bestimmte Sachverhalte angewandt wurden und fungiert so als ein transformatives Bewertungselement, das institutionalisierte Subjektivdeutungen und statische Bewertungsvorgaben miteinander vereint.

Eine weitere Begründung für die Gleichsetzung menschlicher und anthropomorpher Gewaltziele erfolgt über den § 131 Abs. 1 StGB:

»Die aufgezeigten Szenen stellen bereits einzeln und erst recht in ihrer Häufung grausame Gewalttätigkeiten gegen menschenähnliche Wesen dar. [...] Der Umstand, dass es sich bei dem überwiegenden Teil der Gegner um Zombies handelt, also um sogenannte Untote, ist dabei nicht erheblich, da unter den Tatbestand des § 131 StGB auch ›menschenähnliche Wesen‹ fallen.«⁵⁶⁷

Der zitierte Passus des § 131 StGB enthält tatsächlich die Formulierung »grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen«⁵⁶⁸. Eine Differenzierung von Gewaltzielen ist somit auch von juristischer Ebene nicht vorgesehen. Die Ablehnung einer differenzierteren Betrachtung von Computerspielgewalt kann im Kern auf zwei Bewertungselemente zurückgeführt werden – das transformative Bewertungselement *Spruchpraxis* sowie das statische Bewertungselement § 131 StGB Abs. 1. Beide Bewertungselemente bilden die argumentative Grundlage des PK1 *Gewalt gegen menschenähnliche Wesen*. Die Gewalt gegen Zombies in *Dead Rising 3* wird der Gewalt gegen menschliche Spielfiguren gleichgesetzt und dadurch die Zuschreibung einer jugendgefährdenden Wirkung begründet.

Der dritte zentrale PK1 umfasst den Themenbereich *Zweckentfremdung von jederzeit verfügbaren Gegenständen*. Im Prüfbericht heißt es:

»Nach Auffassung des Gremiums ist den dargestellten Zweckentfremdungen von jederzeit verfügbaren Gegenständen eine besondere Gefahr der sozialetischen Desorientierung immanent, da sie zu deren Nutzung als Waffe anregen. Ist für Jugendliche

566 Q12, S 8.

567 Q12, S 11f.

568 Vgl. § 131 Abs. 1 StGB (Gewaltdarstellung).

die Beschaffung einer Schusswaffe im Allgemeinen problematisch, werden hier einfach zu beschaffende Alternativen aufgezeigt.«⁵⁶⁹

Die inhaltliche Auslegung der »sozialethischen Desorientierung« wird an anderer Stelle des Prüfberichts erneut mit Bezug auf § 18 Abs. 1 JuSchG (Liste jugendgefährdender Medien) begründet, da »nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung« das entsprechende Medium geeignet ist, die »Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen« oder deren »Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit«⁵⁷⁰ zu gefährden.

Die Zuschreibung einer entwicklungsgefährdenden Wirkung geht auf die Annahme zurück, dass die Spieler*innen in dem Spiel lernen könnten Alltagsgegenstände als Waffen zu missbrauchen. Diese seien, im Vergleich zu »einer Schusswaffe«, eine »einfach zu beschaffende Alternative«. Der Erklärungszusammenhang wirft weiterführende Fragen zur Sicht der Prüfstelle auf jugendliche Mediennutzer auf, wirkt es doch zunächst so, als würden Jugendliche nur auf eine Gelegenheit warten um Waffen gegen ihre Mitmenschen einzusetzen. Um diese verhältnismäßig generalisierende Problembewertung etwas zu konkretisieren, argumentiert die Prüfstelle an anderer Stelle:

»Auch wenn die Nutzung gewalthaltiger Medien keinesfalls zwangsläufig einen schädlichen Einfluss auf die Entwicklung von Kinder und Jugendlichen hat, so haben die Entscheidungen der Bundesprüfstelle auch gefährdungsgeneigte Jugendliche (Mediennutzerinnen und -nutzer mit erhöhten Risikofaktoren in der Person) mit zu berücksichtigen.«⁵⁷¹

Im Problemstrang *Anregung zur Nutzung von Alltagsgegenständen als Waffe* geht die Prüfstelle also nicht von einer generellen Übertragung virtueller auf reale Gewalthandlungen aus, sondern stellt mit ihrer Problemdeutung speziell auf »gefährdungsgeneigte Jugendliche« ab. Die Annahme einer monokausalen Medienwirkung im Rahmen der *Suggestionsthese* wird vom Prüfungsgremium somit indirekt abgelehnt.

Die weiterführende Begründung des PK1 *Zweckentfremdungen von jederzeit verfügbaren Gegenständen* erfolgt auf Grundlage von Beschreibungen des spielinternen Crafting-Systems sowie den damit verbundenen Gewalthandlungen. Hier fällt der Einsatz affektiver Bestandteile in den Problembeschreibungen auf:

»Motoröl kombiniert mit einem Spielzeugdrachenkopf ergibt einen feuerspuckenden Helm, der die Zombies verbrennen lässt. Dynamit in Verbindung mit einem Stück Fleisch ergibt eine Zombiefalle, die alle Zombies in ihrer nahen Umgebung in Stücke reißt.«⁵⁷²

und

»So kann der Spieler mit einem Eimer, an dem Beile befestigt wurden, auf die Gegner losgehen und diese in Stücke reißen oder er kann einen Propangastank mit Nägeln

569 Q12, S. 8.

570 Q12, S. 7.

571 Q12, S. 11.

572 Q12, S. 3.

spicken und so gleich eine ganze Gruppe von Gegnern in ihre Einzelteile zerplatzen lassen.«⁵⁷³

In der Begründung der Indizierungsentscheidung heißt es gegen Ende des Prüfberichts abschließend:

»Nach Auffassung des 3er Gremiums tritt in den Spielszenen, in denen der Spieler mit selbst zusammengestellten Waffen jeglicher Façon die Gegner auf alle erdenklichen Arten zerteilen, zerquetschen und niedermetzeln kann, eine in äußerstem Maße menschenverachtende Haltung zu Tage.«⁵⁷⁴

Die verwendeten affektiven Formulierungen emotionalisieren durch ihre Bildhaftigkeit die Drastik der beschriebenen Gewalthandlungen zusätzlich. So schalten die selbstgebaute Waffen die Untoten nicht nur aus, sondern lassen »[...] gleich eine ganze Gruppe von Gegnern in ihre Einzelteile zerplatzen« oder »zerteilen« und »zerquetschen« sie »unter Austritt großer Mengen an Blut«.

Abseits der Möglichkeit der Waffenkonstruktion geht das Prüfungsgremium auch auf die Möglichkeit ein eigene Fahrzeuge zu bauen:

»Neu ist die Möglichkeit, nun auch Fahrzeuge zu kombinieren und sie zu tödlichen Massenvernichtungswaffen umzufunktionieren. Bereits früh im Spiel erhält der Spieler die Möglichkeit, eine Limousine mit einer Dampfwalze zu kombinieren. Führt der Spieler mit einem solchen Fahrzeug durch die Straßen, ist er von den Zombies nicht aufzuhalten und die Zahl der getöteten Untoten geht schnell in die Tausende.«⁵⁷⁵

Die Fahrzeuge im Spiel trifft die gleiche Argumentationsweise wie die Alltagsgegenstände. Das 3er-Gremium bezeichnet sie als »Massenvernichtungswaffen«, deren hohes Vernichtungspotenzial explizit hervorgehoben wird (»[...] die Zahl der getöteten Untoten geht schnell in die Tausende«). Auch hier ist die Argumentationsstruktur *Problembeschreibung + affektive Bestandteile* klar zu erkennen. Die teils offenkundig ironisierten (weil realitätsfern und überzeichneten) Elemente der Gewaltdarstellungen (»Möglichkeit, eine Limousine mit einer Dampfwalze zu kombinieren« oder »Motoröl kombiniert mit einem Spielzeugdrachenkopf ergibt einen feuerspuckenden Helm«) werden dabei gänzlich ausgeklammert:

»Die Komik, die dem Spiel durch die teils groteske Szenerie [...] verliehen wird, ist aus Sicht des Gremiums ebenfalls kein alternatives oder relativierendes Spielelement, da hierdurch vielmehr die selbstzweckhaften und brutalen Tötungsszenen noch verharmlost und verhöhnt werden.«⁵⁷⁶

Diese bereits zitierte Problembewertung zeigt auch hier, wie die Gleichsetzung von realitätsfernen mit realitätsnahen Gewaltdarstellungen über transformative Bewertungselemente erfolgt (hier die juristischen Termini *Selbstzweckhaftigkeit* [§ 15 JuSchG] und

573 Q12, S. 8.

574 Q12, S. 11f.

575 Q12, S. 3.

576 Q12, S. 8.

Verharmlosung (§ 131 StGB]). Die Ausklammerung ironisierter Spielinhalte bildet die Bewertungsgrundlage des Problemstrangs *Anregung zur Nutzung von Alltagsgegenständen als Waffe*, der argumentativ wiederum in den übergeordneten PK1 *Zweckentfremdung von jederzeit verfügbaren Gegenständen* eingegliedert ist.

Eine Besonderheit des Prüfberichts ist die umfangreiche Implementierung fachjournalistischer Rezensionen. Hierfür werden im Abschnitt *Sachverhalt* Auszüge aus Testartikeln der Online-Magazine *Giga.de*, *Gamezone.de*⁵⁷⁷ sowie dem österreichischen *Gamesonly.at* zitiert⁵⁷⁸. Dies ist insofern auffällig, da in den vorherigen Prüfberichten deutlich weniger auf die Ansichten des Fachjournalismus eingegangen worden ist. Zwar gehen die Prüfberichte zu *C&C: Generals* und *CoD: Modern Warfare 2* ebenfalls auf die guten Bewertungen der Fachpresse ein, allerdings werden diese lediglich erwähnt und nicht direkt zitiert.⁵⁷⁹ Die hohen Wertungen des Fachjournalismus dienen dem Prüfpremium der formalen Einschätzung der Popularität des Titels. Von der Annahme ausgehend, dass positive Rezensionen der Fachpresse auch zu einer hohen Verbreitung des Spiels führen, kann hierdurch eine Überprüfung im vereinfachten Verfahren (nach § 23 Abs. 5⁵⁸⁰) begründet werden.

Im Prüfbericht zu *Dead Rising 3* ist dieselbe Verfahrensweise zu erkennen. Eine »vorläufige Listenaufnahme des Spiels« ist angeordnet worden, »da die Gefahr einer kurzfristigen Verbreitung in großem Umfang besteht.«⁵⁸¹ Als Begründung für die angenommene Verbreitung verweist die Prüfstelle explizit auf die fachjournalistischen Testartikel: »Durch Tests des Spiels in verschiedenen auflagenstarken Spielemagazinen wird erfahrungsgemäß die Aufmerksamkeit – gerade auch jugendlicher Spieler – auf den entsprechenden Titel gelenkt.«⁵⁸² Die Notwendigkeit einer Indizierung im vereinfachten Verfahren leitet die BPjM somit auch in diesem Prüffall aus der vermeintlich durch den Fachjournalismus erzeugten Popularität des Spiels ab.

Im Gegensatz zu den zuvor ausgewerteten Entscheidungen sind die Bezüge zum Fachjournalismus allerdings noch auf eine andere Weise in die Indizierungsentscheidung eingebunden. Betrachtet man die fachjournalistischen Beschreibungen und Bewertungen, so fällt zunächst auf, dass diese in beiden Magazinen zwar kritisch, aber trotzdem weitgehend positiv ausfallen. Während es auf *Giga.de* beispielsweise heißt, »*Dead Rising 3* ist ein genauso verrückter wie spaßiger Spielplatz, der der eigenen Kreativität kaum Grenzen setzt.«⁵⁸³, schreibt die *Gamezone*« [...] *Dead Rising 3* geizt mit Nichten mit der roten Farbe und es werden zehntausende Zombies auf brutalste Weise massakriert. Doch zwischen den Zeilen findet sich Gesellschaftskritik, deren Spiegel man [...] eindeutig vorgehalten bekommt

577 Vgl. Q12, S. 6. (Dieser Artikel ist online mittlerweile nicht mehr verfügbar).

578 Vgl. Vgl. Q12, S. 5f.

579 *C&C: Generals* (Vgl. Q8, S.11) und *CoD: Modern Warfare 2* (Vgl. Q10, S. 3 und 12).

580 Im Gesetzestext heißt es: »Wenn die Gefahr besteht, dass ein Träger- oder Telemedium kurzfristig in großem Umfang vertrieben, verbreitet oder zugänglich gemacht wird und die endgültige Listenaufnahme offensichtlich zu erwarten ist, kann die Aufnahme in die Liste im vereinfachten Verfahren vorläufig angeordnet werden.« (Vgl. § 23 Abs. 5 JuSchG).

581 Q12, S. 7.

582 Q12, S. 13.

583 Q12, S. 6.

[...].⁵⁸⁴ Zudem »[...] zaubert *Dead Rising 3* ein kleines Lächeln auf unser Gesicht der Veteranen. Hier kommt der typische Humor auf, der sich auch in kleinen Anekdoten widerspiegelt.«⁵⁸⁵ Obwohl die Testartikel die drastischen Gewaltdarstellungen im Spiel keineswegs ignorieren (»zehntausende Zombies auf brutalste Weise massakriert«), verweisen sie zugleich auf die persiflierte Einbindung von Gewalt in die Spielwelt (»Gesellschaftskritik«, »der typische Humor«).

In der Begründung der Indizierungsentscheidung geht das Prüfungsgremium abschließend auf die positiven Bewertungen der Fachpresse ein und verwendet sie als Beleg für die eigene Gewaltbewertung:

»Den Spielere Rezensionen ist zu entnehmen, dass der Fokus des Spiels ganz eindeutig auf den Mord- und Metzelszenen liegt; die Handlung ist eindeutig nebensächlich. So stellt es sich auch dem 3er-Gremium dar. Das Spiel erschöpft sich damit trotz der neu hinzugekommenen Fahr- oder Sammelaufgaben letztlich in einer endlosen Aneinanderreihung von Kämpfen mit menschenähnlichen und menschlichen Gegnern, die im Falle der Zombies wie am Fließband eliminiert werden müssen und dies auf möglichst »ausgefallene« Art bzw. mit größtmöglichem Splattereffekt. Gerade dieses »kreative« Element des Spiels führt dazu, dass die Tötungsszenen noch drastischer ausfallen und damit die jugendgefährdende Wirkung der Darstellungen verstärkt wird.«⁵⁸⁶

Die Einbindung von Rezensionen zur Unterstützung der eigenen Problemdeutung beinhaltet Verweise auf drei PK1: Die *Darstellung von rücksichtsloser und drastischer Gewalt* über die Formulierungen »Mord- und Metzelszenen«, »endlosen Aneinanderreihung von Kämpfen«, »wie am Fließband eliminiert« und »größtmöglichem Splattereffekt«. Die *Gewalt gegen menschenähnliche Wesen* über eine explizite Nennung (»Kämpfen mit menschenähnlichen und menschlichen Gegnern«). Und der *Zweckentfremdung von jederzeit verfügbaren Gegenständen* durch indirekte Verweise wie das Töten »auf möglichst »ausgefallene« Art« oder das »»kreative« Element des Spiels«, welches dazu führt, »dass die Tötungsszenen noch drastischer ausfallen«.

Die einleitende Formulierung »Den Spielere Rezensionen ist zu entnehmen [...]« suggeriert zudem eine inhaltliche Bestätigung der nachfolgenden Problembeschreibungen und Bewertungen, wodurch der Eindruck entsteht, dass das spezifische Problemwissen der drei zentralen Problemkomplexe kongruent zu den Deutungsweisen des Fachjournalismus sei. Die vom Fachjournalismus dargelegten gewaltrelativierenden Spielelemente wie Gesellschaftskritik, Ironisierung und Kreativität werden dabei abermals ausgeklammert und zu »Mord- und Metzelszenen« umgedeutet, in denen menschenähnliche und menschliche Gegner »wie am Fließband eliminiert werden müssen«. An diesem Beispiel zeigt der Prüfbericht anschaulich, wie die BPjM fachjournalistische Deutungsweisen zwar in die eigene Argumentation implementiert, diese jedoch in Belege umdeutet, die die eigene Problemdeutung argumentativ stützen. Diese adaptiv-umdeutende Diskursstrategie stellt eine Besonderheit dar, die in den zuvor ausgewerteten Prüfberichten noch nicht festzustellen war.

584 Q12, S. 6.

585 Q12, S. 6.

586 Q12, S. 12 f.

In der abschließenden Begründung der Indizierungsentscheidung vereinen sich alle drei PK1 zu der finalen Problembewertung *Schwere Jugendgefährdung*. Als ein Problemkomplex zweiten Grades fasst diese Problembewertung sämtliches Problemwissen des Prüfberichts in sich zusammen und wird dabei argumentativ durch statische (Rechtsnormen), variable (affektive Bestandteile) und transformative Bewertungselemente (*Spruchpraxis* der BPjM) gestützt. Wie zuvor bei CoD: MW 2, so erfolgt auch die Indizierungsentscheidung zu *Dead Rising 3* auf Grundlage der Rechtsnormen § 131 StGB und § 15 JuSchG. Die Begründung der Indizierungsentscheidung über statische Bewertungselemente führt auch hier zu einer merklichen Versachlichung der Problematisierungsstruktur, da festgeschriebene Rechtsnormen den Bewertenden weniger Raum für subjektive Deutungsweisen lassen.

Zusammenfassung

Die Problematisierungsstruktur der Prüfberichte setzt sich aus drei zentralen PK1 zusammen – der *Darstellung von rücksichtsloser und drastischer Gewalt*, der *Gewalt gegen menschenähnliche Wesen* sowie der *Zweckentfremdung von jederzeit verfügbaren Gegenständen*. In der finalen Begründung der Indizierungsentscheidung werden alle drei PK1 (samt zugeordnetem Problemwissen) in den abschließenden PK2 *Schwere Jugendgefährdung* überführt. Dies geschieht auf Grundlage von § 15 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG sowie § 131 StGB und somit über statische Bewertungselemente. Der juristische Tatbestand *Schwere Jugendgefährdung* wird inhaltlich über die drei PK1 begründet und fungiert so als die finale Problembewertung von *Dead Rising 3*. Sowohl die vorläufige Indizierung im beschleunigten Verfahren als auch die nachfolgende Indizierung durch das 12er-Gremium weisen die gleiche Argumentation und Problembewertung auf.⁵⁸⁷

Jeder der drei PK1 wird ausschließlich über Problembeschreibungen, Bewertungen und affektive Bestandteilen dargestellt und begründet. Stellenweise eingefügte Emotionalisierungen wie »tödliche Massenvernichtungswaffen«⁵⁸⁸, »den Zombies den Schädel einschlagen«⁵⁸⁹ oder »zerteilen, zerquetschen und niedermetzeln«⁵⁹⁰ heben sich durch ihre Alltagssprachlichkeit vom ansonsten sachlich-formalen Sprachstil des Prüfberichts ab. Problemnamen, Erkennungsschemata, Handlungsanweisungen und Vorschläge zur Problembekämpfung lassen sich im Prüfbericht hingegen nicht vorfinden, ebenso wie inhaltliche Abweichungen der beschriebenen Spielinhalte zu den Ergebnissen der Gewaltanalyse.

Das in den drei PK1 aufgeführte Problemwissen kann maßgeblich auf zwei zentrale Deutungsschablonen zurückgeführt werden – dem § 131 Abs. 1 StGB sowie der *Spruchpraxis* der Bundesprüfstelle. Während die Bezugnahmen auf § 131 Abs. 1 StGB den Einfluss statischer Bewertungselemente belegen, stellen die *Spruchpraxis* (als rechtsverbindlicher Verweis auf vorhergegangene Prüfverfahren) sowie die Einbindung un-

587 Im Prüfbericht des 12er-Gremiums (Entscheidung Nr. 5996 vom 09.01.2014) heißt es dazu: »Zur Begründung hat das 12er-Gremium der Bundesprüfstelle vollinhaltlich auf die Entscheidung des 3er-Gremiums verwiesen. Neue Gesichtspunkte waren nicht erkenntlich.« (Vgl. Q13, S. 5).

588 Q12, S. 3.

589 Q12, S. 3.

590 Q12, S. 12.

bestimmter Rechtsbegriffe (wie *Selbstzweckhaftigkeit* und *Verharmlosung*) transformative Bewertungselemente dar.

Beide Varianten überschneiden sich in den Argumentationen häufig. So dient das Argument der *Spruchpraxis* als Begründung für die institutionelle Bewertung von Gewalt-handlungen gegen anthropomorphe Gewaltziele. Der zuvor von der USK artiku-lierte Zweifelsfall war von der Frage ausgegangen, ob Gewalt gegen anthropomorphe Gewaltziele im Vergleich zu menschlichen Gewaltzielen anders zu bewerten sei. Die Antwort der Bundesprüfstelle erfolgte über einen Verweis auf die *Spruchpraxis*:

»Spiele, die den Spieler zur Vernichtung menschlicher bzw. menschenähnlicher We-sen auffordern und diese Vorgänge detailfreudig und darüber hinaus so darstellen, dass die Tötungsvorgänge als besonders brutal eingestuft werden müssen, sind in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle stets als jugendgefährdend eingestuft worden.«⁵⁹¹

Die nachfolgende Konkretisierung »Der Umstand, dass es sich bei dem überwiegenden Teil der Gegner um Zombies handelt, [...] ist dabei nicht erheblich, da unter den Tatbe-stand des § 131 StGB explizit auch ›mensenähnliche Wesen‹ fallen«⁵⁹² bekräftigt die Deutung der *Spruchpraxis* mithilfe einer festgeschriebenen Rechtsnorm. Die Gleichset-zung menschlicher und anthropomorpher Gewaltziele weist daher gleichermaßen Ein-flüsse statischer und transformativer Bewertungselemente auf. Variable Bewertungs-elemente finden sich in den Prüfberichten hingegen nur selten. Lediglich die Imple-mentierung fachjournalistischer Testartikel lässt einen geringfügigen Einfluss externer variabler Bewertungselemente erkennen. Formulierungen wie »Den Spielerezeptionen ist zu entnehmen, dass der Fokus des Spiels ganz eindeutig auf den Mord- und Met-zelszenen liegt«⁵⁹³ deuten eine Diskursstrategie an, die (mit der Einbindung externer Deutungsweisen) zwar eine multiperspektivische Auseinandersetzung mit dem behan-delten Sachverhalt suggeriert, diese Deutungsweisen anderer Kollektivakteure jedoch in Belege für die eigene Problemdeutung umformuliert.

8.5.2.2 Fachjournalismus

Die vorläufige Indizierung eines Computerspiels hat auch auf den Computerspiele-Fachjournalismus ganz konkrete Auswirkungen. Im Fall von *Dead Rising 3* zeigt sich dies besonders deutlich anhand einer eingeschränkten Berichterstattung vor dem Hin-tergrund eines einer Indizierung einhergehenden Werbeverbots. Da auch journalisti-sche Artikel als Werbung eingestuft werden könnten, hat dies zur Folge, dass viele Ma-gazine nach einer Indizierung keine Testartikel veröffentlichen oder diese nach einer Veröffentlichung relativ schnell wieder von den Online-Plattformen löschen. Um die-sen Umstand und ggf. weitere damit einhergehende Wechselwirkungen zwischen dem deutschen Jugendmedienschutz und dem Fachjournalismus zu berücksichtigen, sol-len nachfolgend die beiden einzigen online noch verfügbaren Testartikel (*Giga.de* und *Xboxfront.de*) ausgewertet und dem damals zeitnah gelöschten Testartikel auf *4players.de* gegenübergestellt werden.

591 Q12, S 8.

592 Q12, S 11f.

593 Q12, S 13.

Test auf Giga.de (vom 26.11.2013)

Der Testartikel zu *Dead Rising 3* auf der Seite des Online-Magazins *Giga.de* erschien vier Tage nach der Veröffentlichung des Spiels.⁵⁹⁴ Bereits der Titel »Dead Rising 3 Test – Schöner schnetzeln!« deutet bereits auf eine positive Deutung des Titels hin. Der Artikel selbst beginnt mit einer Beschreibung der zentralen Spielabläufe aus der Ich-Perspektive des Autors:

»Ich kämpfe mich mit meinem brennenden Flammen-Schwert durch eine schier unzählige Anzahl von Zombies. Plötzlich rammt mich ein ein (sic!) Untoter im Football-Outfit von hinten zu Boden, meine Waffe geht kurz darauf ebenfalls kaputt. Verdammt, wehrlos inmitten von hunderten hungrigen Ex-Menschen. Doch ich habe Glück: Nur wenige Meter entfernt finde ich eine Garage, in der ich eine Dampfwalze mit einem Motorrad kombiniere. Die Wendigkeit des Zweirads gepaart mit der gigantischen Walze bedeutet den Tod von allen Zombies, die sich mir in den Weg stellen – da ist der beidseitig angebrachte Flammenwerfer schon fast nicht mehr nötig. Willkommen bei dem wohl verrücktesten Spiel des Jahres.«⁵⁹⁵

Die sehr persönliche Schreibweise der Einleitung verlagert die Betrachtung der Spielinhalte ausschließlich auf überzeichnete und realitätsferne Elemente. Der Bau möglichst realitätsferner Waffen (»brennenden Flammen-Schwert«, »Dampfwalze mit einem Motorrad kombiniere«, »beidseitig angebrachte Flammenwerfer«), die zum Besiegen großer Zombiehorden (»schieer unzählige Anzahl von Zombies«, »hunderten hungrigen Ex-Menschen«) eingesetzt werden, erscheint hier als ein gewichtiger Pluspunkt bei der Bewertung von *Dead Rising 3* (»Willkommen bei dem wohl verrücktesten Spiel des Jahres«).

Die Gewaltdarstellungen werden indes nur am Rande problematisiert. Die nachfolgenden Abschnitte des Artikels fokussieren sich eher auf das spieleigene Kampfsystem sowie den Waffenbau. Das Ausführen von Gewalthandlungen wird mit umgangssprachlichen Formulierungen beschrieben, die deren ironisierten Charakter gesondert betonen:

»Warum hier Zombies durch die Straßen laufen ist völlig egal. Hauptsache, ich kann sie mit einer mechanischen Messer-Katze zermetzeln. Oder mit einem einem (sic!) per Auto-Batterie elektrisch aufgeladenem Vorschlaghammer. Oder mit einem automatisch mit zwei Granatwerfern um sich ballernden Teddy, den ich auf einem Rollstuhl vor mir her schiebe.«⁵⁹⁶

Der verwendete Begriff »zermetzeln« ist hier in keiner Weise negativ konnotiert, sondern dient der rhetorischen Unterstreichung des Spielspaßes. Das ludische Zusammenspiel aus dem Bau überzeichneter Waffen (»mechanischen Messer-Katze«⁵⁹⁷) in Kombination mit einer großen Menge an potenziellen Gewaltzielen erscheint in diesem Testartikel als ein maßgeblicher Indikator für Spielspaß. In Bezug auf den Bau

594 *Dead Rising 3* erschien offiziell am 22.11.2013. Aufgrund der vorhergegangenen Indizierung konnte das Spiel in Deutschland jedoch nicht uneingeschränkt veröffentlicht werden.

595 Q27.

596 Q27.

597 Q27.

von Fahrzeugen ist dieselbe argumentative Struktur zu beobachten: Zunächst werden diese in ironisierter Form als »Tötungswerkzeuge« bezeichnet, bevor das Überfahren der gegnerischen Gewaltziele schlicht mit dem Wort »Super!«⁵⁹⁸ bewertet wird.

Abseits der durchgehend positiven Bewertungen des Gameplays sowie der audiovisuellen Inszenierungen erfährt *Dead Rising 3* innerhalb des Testartikels lediglich eine einzige Problematisierung. Diese betrifft die technische Ausarbeitung des Spiels bzw. die veraltete grafische Darstellung. Die Performance des Spiels wäre zwar »[...] in dieser Form nicht auf der Xbox 360 vorstellbar, nach ›Next-Gen‹ sieht es jedoch auch noch nicht ganz aus.«⁵⁹⁹

Im Schlussteil des Artikels werden alle zuvor genannten Bewertungskriterien noch einmal zusammengefasst:

»Dead Rising 3 ist ein genauso verrückter wie spaßiger Spielplatz, der der eigenen Kreativität kaum Grenzen setzt. Sich mit den völlig verrückten Waffen und Fahrzeugen durch gigantische Zombie-Horden zu metzeln wurde niemals langweilig, weil das Spiel dafür ständig neue Werkzeuge in die Hand gibt. Auch wenn ›Dead Rising 3‹ kein technischer Referenz-Titel ist, sollten sich XboxOne-Besitzer diese Gaudi nicht entgehen lassen.«⁶⁰⁰

Den spielinternen Gewalthandlungen wird über positiv besetzte Begriffe wie »Gaudi« und »spaßiger Spielplatz« ein hoher Unterhaltungswert zugeschrieben, während der Begriff »Kreativität« das ludische Zusammenspiel aus Bauen und Kämpfen unterstreicht. Eine Problematisierung der durchweg ironisierten Gewalthandlungen und Darstellungen entfällt dabei gänzlich. Lediglich die geringfügige Kritik an der technischen Umsetzung des Spiels (»Dead Rising 3 kein technischer Referenz-Titel«) wird im abschließenden Fazit noch einmal kurz betont. Diese hat jedoch nur wenig Einfluss auf die Gesamtbewertung des Spiels. *Giga.de* vergibt eine abschließende Spielspaß-Wertung von 8 von 10 Punkten.

Test auf *Xboxfront.de* (vom 22.08.2013)

Der Artikel auf *Xboxfront.de* ist weniger ein finaler Testartikel als vielmehr eine Preview zum Spiel. Das zeigt sich sowohl am frühen Zeitpunkt der Veröffentlichung (drei Monate vor dem offiziellen Release des Spiels) als auch an der Überschrift des Artikels: »Hands On: Dead Rising 3«⁶⁰¹. Der Artikel ist relativ kurz und geht in den Beschreibungen nur auf die zentralen Spielelemente ein. Inhaltlich stehen hier das Crafting System und die namensgebenden Untoten im Fokus. Wie in dem Artikel auf *Giga.de* wird auch hier primär der Einsatz der überzeichneten Waffen hervorgehoben. Sätze wie »Der Humor der Serie kommt natürlich auch nicht zu kurz, es kann aber schon mal ziemlich trashig

598 Q27.

599 Q27. (Der Begriff »Next-Gen« steht für Next Generation und beschreibt die neueste Konsolengeneration, die die vorhergegangenen Generationen in der technischen Leistung deutlich zu übertreffen hat. Wird ein Spiel als »Last-Gen« bezeichnet, so gilt es mittlerweile als technisch veraltet.)

600 Q27.

601 Q28 (Die Formulierung »Hands on« steht für eine Vorab-Berichterstattung, die zumeist durch einen Besuch der Journalist*innen beim Spieleentwickler ermöglicht wird. Hierdurch können die Journalist*innen erste Eindrücke des Spiels, vor dessen Veröffentlichung, sammeln.)

werden, wenn ihr mit einem vollgepanzerten Fahrzeug mit montierten Raketenwerfern und einer Turretgun ganze Horden von Untoten auf einmal ausmerzt [...].⁶⁰² sowie »Wer lieber mit dem Feuer spielt, mixt sich einen Shot und spuckt im Anschluss Flammen, die optimal dazu geeignet sind, faulige Untote abzufackeln.«⁶⁰³ unterstreichen die Deutung der ausführbaren Gewalthandlungen als humoristisch und unterhaltsam.

Der Artikel nimmt zudem Bezug auf die Neuerungen in *Dead Rising 3* und vergleicht diese mit den beiden Vorgängern der Reihe. Trotz der Veränderungen bleibt »[...] der Charme der Vorgänger beibehalten und *Dead Rising 3* spielt sich nach kurzer Zeit genau so, wie man es von einem Titel der Serie erwartet.«⁶⁰⁴ Der Vergleich des Titels mit den beiden indizierten Vorgängern macht klar, dass der Autor die vorhergegangenen Titel ebenfalls kennt. Die Annahme einer positiven Grundeinstellung gegenüber der Spielereihe wird durch die Formulierung »der Charme der Vorgänger« gestützt. Die Äußerung der persönlichen Meinung ist zudem ein eindeutiger Hinweis auf variable Bewertungselemente. Die offenbar positive Bewertung der Vorgänger scheint hier einen merklichen Einfluss auf die Bewertung von *Dead Rising 3* zu nehmen. Gegen Ende des Artikels, wenn auf die Gewaltdarstellungen eingegangen wird, verknüpft sich die positive Grundhaltung jedoch mit Bedenken bzgl. der Veröffentlichung des Spiels:

»Wie die Vorgänger ist der Gewaltgrad auch in *Dead Rising 3* ziemlich hoch und es ist wirklich mehr als fraglich, ob eine ungeschnittene Version in Deutschland erscheinen kann. Aufgrund der Tatsache, dass die neue Xbox One aber Codefree daherkommt, werden sich auch deutsche Gamer – notfalls über Umwege – auf jede Menge Blut und umherfliegende Körperteile freuen können.«⁶⁰⁵

Dieser Absatz zeigt, dass die Gewalthandlungen in der *Dead Rising*-Reihe weniger als ein Problem gedeutet werden als eine drohende Indizierung der Spiele. So wird der Gewaltgrad zwar als »ziemlich hoch« eingestuft, die unmittelbar nachfolgende Problematisierung betrifft allerdings die drohende Nicht-Veröffentlichung des Spiels in Deutschland (»[...] fraglich, ob eine ungeschnittene Version in Deutschland erscheinen kann«). Der letzte Satz des Abschnitts ist besonders interessant, da der Autor darin einen allgemeinen Wunsch der Spielerschaft nach drastischen Gewaltdarstellungen andeutet. Die generalisierende Annahme, dass deutsche Spieler*innen sich die ungeschnittene Version des Spiels (inklusive jeder »Menge Blut und umherfliegende Körperteile«) wünschen, wird im Kontext einer drohenden Indizierung des Spiels explizit betont. Hierdurch wird eine Art Frontdenken (Spielerschaft gegen den deutschen Jugendmedienschutz) ersichtlich, das eine drohende Indizierung als staatliche Maßnahme wahrnimmt, die dem (angenommenen) Willen der Spieler*innen zuwiderläuft.

Die Bewertung von *Dead Rising 3* kann ausschließlich auf variable Bewertungselemente zurückgeführt werden. Sowohl die persönliche Meinung des Autors zur *Dead Rising*-Reihe als auch dessen Argumentation aus der Sicht der Spieler*innen lassen eine relativierende Haltung gegenüber der Gewalt in *Dead Rising 3* erkennen. Diese wird

602 Q28.

603 Q28.

604 Q28.

605 Q28.

an keiner Stelle des Artikels problematisiert, stattdessen wird eine Kritik am Jugendmedienschutz geübt. Diese Problemdeutung, die weniger in der Computerspielgewalt als vielmehr in den restriktiven Maßnahmen des Staates ein Problem sieht, stellt eine Gegendeutung dar, die der öffentlichen Problematisierung von Computerspielgewalt entgegensteht. Anderweitige Problematisierungen lassen sich im Artikel nicht ausmachen. Aufgrund seines Preview-Charakters enthält der Artikel keine abschließende Spielspaß-Wertung.

Test der 4players (vom 19.11.2013 – mittlerweile von der Internetseite entfernt)

Wie in der Einleitung erwähnt, ist der nachfolgende Testartikel des Online-Magazins *4players.de* unmittelbar nach Bekanntwerden der Indizierungsentscheidung der BPjM von der Plattform gelöscht worden. Freundlicherweise wurde mir der Testartikel jedoch vom Chefredakteur Jörg Luibl zur Verfügung gestellt. Zur damaligen Entscheidung, den Testartikel zu *Dead Rising 3* nach der vorläufigen Indizierung des Spiels zu löschen äußerte sich Luibl wie folgt:

»Der Grund ist natürlich die Indizierung. Indizierungen waren immer eine Grauzone, wenn es darum ging, ob man diese Titel als Spielepresse besprechen darf – schließlich ist es keine Werbung. Es gibt meines Wissens keine Präzedenzfälle mit Urteilen. Streng genommen hätten wir es also darauf ankommen lassen können, aber wir waren aus unterschiedlichen Gründen bereits auf dem Radar der Behörden.«⁶⁰⁶

Valide Aussagen, warum sich manche Magazine für eine Veröffentlichung von Testartikeln zu indizierten Spielen entschließen und warum es andere nicht tun, lassen sich auf Grundlage einer Problemmusteranalyse nur eingeschränkt treffen. Wie von Luibl postuliert, bewegt sich die Entscheidung über Veröffentlichung oder Nicht-Veröffentlichung in einer rechtlichen »Grauzone«. Demnach obliegt es dem jeweiligen Fachmagazin zu entscheiden, ob und inwiefern ein Testartikel gegen das (mit einer Indizierung einhergehende) Werbeverbot verstößt.

Der nachfolgende Test von *4players.de* steht exemplarisch für alle gelöschten Testartikel, wodurch die darin enthaltenen Bewertungsstrukturen zu *Dead Rising 3* besonders interessant werden. Der Frage, ob besonders gewaltbejahende Artikel nach einer Indizierung eher wieder gelöscht werden als gewaltkritische Artikel, kann hier aufgrund von mangelndem Vergleichsmaterial aber nicht weiter nachgegangen werden.

Der Testartikel umfasst rund drei Seiten. Eine Überschrift sowie eine finale Spielspaß-Wertung sind in der Quelle nicht enthalten. Inhaltlich weist die argumentative Struktur des Artikels die gleichen Elemente wie die beiden vorhergegangenen Artikel auf. Die inhaltlichen Beschreibungen der Handlung sowie der Spielmechaniken fokussieren sich dabei auf zwei Dinge – die Gewaltziele (in Form von Zombies) sowie die vielfältigen überzeichneten Waffenkonstruktionen.⁶⁰⁷ Überschneidungen

606 Q29, S. 1.

607 Ebenso wie die anderen Fachmagazine hebt auch die *4players* die Vielzahl an ironisierten Waffen anhand einiger Beispiele hervor: »So z.B. die verschiedenen mit MGs oder Granatwerfern ausgerüsteten Riesenstoffbären. Oder der umfunktionierte Laubsauger, der Dildos verschießt.« (Q29, S. 3).

beider Themenbereiche erfolgen abermals auf Grundlage von Beschreibungen des Waffeneinsatzes gegen die untoten Gegnerhorden. So sind »die über 300 Waffen aus allen Bereichen, [...] vor allem als zusammengeschraubte Kombo-Werkzeuge (sic!) sehr mächtig« und machen »selbst aus größeren Ansammlungen schnell Zombie-Döner.«⁶⁰⁸ In Bezug auf die Fahrzeuge zeigt sich die gleiche Darstellungsstruktur.

»Denn spätestens wenn man den ›Rollerhawg‹ hat (eine Mischung aus Dampfwalze mit Klingen sowie Chopper) und im wahrsten Sinne des Wortes durch die Zombies pflügt, sind die Übergangsausflüge in einen neuen Stadtteil zwar ebenso spaßig wie die Frontalangriffe auf die ›normalen‹ Zombieguppen, aber keine Herausforderung mehr.«⁶⁰⁹

Umgangssprachliche Formulierungen wie »Zombie-Döner« oder »durch die Zombies pflügt« stellen Anlehnungen an die Jugendsprache dar, durch die die zumeist jugendliche Zielgruppe direkt adressiert wird. Inhaltlich wird zudem die untergeordnete Funktion der Untoten im Spiel unterstrichen. So suggeriert der Abschnitt, dass diese lediglich als unpersönliche Gewaltziele fungieren, die stets in Massen auftreten und deren scharenweises Ableben den eigentlichen Spielspaß in *Dead Rising 3* ausmacht.

Die Beschreibungen machen deutlich, dass die überzeichnete Gewalt auch in diesem Testartikel als ein unterhaltsames Spielelement aufgefasst wird. Lediglich an einer Stelle wird Kritik am Spiel geübt. Diese ist ausschließlich technischer Natur und bezieht sich in keiner Weise auf die Handlung oder die Gewaltinszenierung. Die »Clipping-Probleme« sowie »[...] die langsam ins Bild materialisierenden Gebäudefassaden [...]«⁶¹⁰ sind hier die einzigen Elemente, die den Spielspaß trüben könnten.

Die ironisierten Gewalthandlungen gegen große Mengen an untoten Gegnern bewertet der Artikel als einen direkten Indikator für Spielspaß. Die sehr bildhaften Beschreibungen des Waffenbaus und des Kampfes gegen Horden von Gegnern vermitteln ein durchgehend positives Bild vom Spiel, das am Ende des Artikels im Fazit: »Fans von ungezwungenem Zombie-Spaß können zugreifen.«⁶¹¹ kulminiert. Der Leserschaft wird hiermit eine (bis auf die technischen Mängel) nahezu uneingeschränkte Kaufempfehlung ausgesprochen.

Zusammenfassung

Alle drei ausgewerteten Artikel weisen starke inhaltliche Überschneidungen auf, welche sich in zwei zentralen Merkmalen zusammenfassen lassen:

1) Inhaltliche Erläuterungen zum Spiel bestehen hauptsächlich aus Beschreibungen der Waffen und Fahrzeuge sowie deren Einsatz gegen große Gegnergruppen. Der ironisierte Charakter dieser Objekte wird dabei stets mithilfe humoristischer Beschreibungen hervorgehoben. Hierzu gehören beispielsweise Erwähnungen der »mechanischen

608 Q29, S. 2.

609 Q29, S. 2.

610 Q29, S. 3.

611 Q29, S. 4.

Messer-Katze«⁶¹², dem »vollgepanzerten Fahrzeug mit montierten Raketenwerfern«⁶¹³ sowie dem »Laubsauger, der Dildos verschießt.«⁶¹⁴

Die Betonung der humoristischen Spielelemente erfüllt die Aufgabe, dass explizite Gewaltdarstellungen (abgetrennte Körperteile, Blutfontänen, etc.) von den Leser*innen als eher realitätsfern wahrgenommen und somit in ihrer potenziellen Problematisierbarkeit entschärft werden. Auf dieser abstrahierten Deutung des Sachverhalts aufbauend wird der Gewaltdarstellung ein hoher Unterhaltungswert zugeschrieben. So verlieren drastische Gewalteinzenierungen in dem Moment ihre Wirkung, wenn die Verletzungen durch einen Dildo verschießenden Laubsauger zugefügt wurden.

Gemeinhin wird der Zombie (als anthropomorpher Gegnertypus) in allen drei Quellen auf seine bloße Funktion als Gewaltziel reduziert. Die schiereren Massen an Untoten sowie deren schnelles und zumeist effektvolles Ableben verhindern eine persönliche Identifizierung mit ihnen. Als virtuelle Akteure bleiben sie somit homogen und identitätslos. Dies ist ebenfalls den Beschreibungen der Gewalthandlungen in den drei Artikeln zu entnehmen. Die häufige Verwendung von umgangssprachlichen Begriffen wie »zermetzeln«⁶¹⁵, »abzufackeln«⁶¹⁶ oder Bezeichnungen wie »Zombie-Döner«⁶¹⁷ stellen sprachliche Mittel dar, die die ausführbaren Gewalthandlungen relativieren und hierdurch zugleich legitimieren.

2) Eine problematisierende Haltung der Fachjournalisten gegenüber den Gewaltinhalten in *Dead Rising 3* ist in keinem Artikel erkennbar. Keiner der drei Artikel problematisiert selbstständig die Gewaltdarstellungen, obwohl auf die mögliche Außenwirkung des hohen Gewaltgrads zumindest im Artikel auf *Xboxfront.de* eingegangen worden ist. Die Aussage, dass es fraglich sei, »ob eine ungeschnittene Version in Deutschland erscheinen kann«, in Kombination mit dem Hinweis, dass sich »auch deutsche Gamer – notfalls über Umwege – auf jede Menge Blut und umherfliegende Körperteile freuen können«⁶¹⁸, stellt eine direkte konkrete Umdeutung des Sachverhalts dar. Diese Umdeutung verläuft diametral zur Problemdeutung des Jugendmedienschutzes bzw. der BPjM, da die ludische Gewalt nicht als ein Problem empfunden wird, die restriktive Politik des Jugendmedienschutzes hingegen schon.

Die indirekte Einstufung der Gewaltinhalte als unproblematisch zeigt sich auch in den abschließenden Bewertungen des Spiels. Jeder der drei Artikel hebt explizit den Spielspaß hervor, der durch das Ausschalten großer Gegnermassen mit möglichst absurden Waffen entsteht. Positive Bewertungen wie »Gaudi«, »spaßiger Spielplatz«⁶¹⁹,

612 Q27.

613 Q28.

614 Q29, S. 3.

615 Q27.

616 Q28.

617 Q29, S. 2.

618 Q28.

619 Q27.

»macht Spaß und zwar richtig«⁶²⁰ oder »Zombie-Spaß«⁶²¹ werden gezielt eingesetzt, um den violenten Spielinhalten einen hohen Unterhaltungswert zuzuschreiben.

In ihren Argumentationen weisen alle drei Testartikel eine sehr homogene Struktur auf. Wie zumeist üblich bei fachjournalistischen Artikeln, so sind auch die vorliegenden Quellen stark von der persönlichen Haltung des verfassenden Journalisten geprägt. Diese persönliche Meinung des jeweiligen Autors stellt das zentrale variable Bewertungselement dar. Die Nicht-Problematisierung der Gewaltinhalte, die alternative Problematisierung des Jugendmedienschutzes sowie die direkte Einbindung einer angenommenen Leser*innen-Meinung (»auch deutsche Gamer – notfalls über Umwege – auf jede Menge Blut und umherfliegende Körperteile freuen können«⁶²²) sind hierfür die maßgeblichen Kennzeichen. Da abseits vereinzelter Problematisierungen des Jugendmedienschutzes sowie der technischen Umsetzung des Spiels keine übergeordneten Problemkomplexe festzustellen sind, kann in keinem der Artikel von einer tiefergehenden Problematisierungsstruktur gesprochen werden. Die drastischen Darstellungen von Computerspielgewalt in *Dead Rising 3* werden somit magazinübergreifend als nicht problematisch erachtet.

8.5.2.3 Sach- und Ratgeberliteratur

Dead Rising 3 wird in keiner der hier untersuchten Publikation der Sach- und Ratgeberliteratur behandelt, weshalb keine weitere Analyse vorgenommen werden kann. Ein möglicher Grund könnte die mangelnde Bekanntheit des Titels in der Öffentlichkeit sein. Da das Spiel aufgrund der Indizierung nicht regulär in Deutschland vertrieben werden konnte, steht es möglicherweise außerhalb der öffentlichen Wahrnehmung. Eine weitere Hypothese wäre ein genereller Rückgang expliziter Problematisierungen von Computerspielgewalt im Bereich der S-/R-Literatur um das Jahr 2013 herum.

8.5.3 Gegenüberstellung der Ergebnisse

Die Analyse der Prüfberichte hat gezeigt, dass sowohl die vorläufige Indizierung im vereinfachten Verfahren als auch die nachfolgende Indizierung im 12er Gremium durch die Einstufung der Spielinhalte als »schwer jugendgefährdend«⁶²³ begründet wird. Der juristische Tatbestand *Schwere Jugendgefährdung* fungiert innerhalb der Problematisierungsstruktur als ein Problemkomplex zweiten Grades (PK2), der alle drei Problemkomplexe ersten Grades (PK1) in sich zusammenfasst. Das Problemwissen aller drei untergeordneten PK1 (*Darstellung von rücksichtsloser und drastischer Gewalt, Gewalt gegen menschenähnliche Wesen, Zweckentfremdungen von jederzeit verfügbaren Gegenständen*) wird dabei mit der Rechtsnorm § 131 Abs. 1 StGB begründet. Hierbei erfüllt der Paragraph zwei Funktionen: Einerseits gibt er Deutungsstrukturen vor, die sich auf die Gewaltinhalte

620 Q28.

621 Q29, S. 4.

622 Q28.

623 Q12, S. 11.

in *Dead Rising 3* anwenden lassen und somit die Problemdeutungen der Prüfstelle rechtlich legitimieren. Andererseits wird durch die Anwendbarkeit der Rechtsnorm zugleich die strafrechtliche Relevanz der Spielinhalte bestätigt.

Variable Bewertungselemente treten hingegen nur in Form gelegentlicher Emotionalisierungen (»tödliche Massenvernichtungswaffen«⁶²⁴, »den Zombies den Schädel einschlagen«⁶²⁵) auf, wodurch ein Unterschied zu den beiden vorhergegangenen Prüfberichten erkennbar wird. Verwiesen diese in ihren variablen Bewertungselementen noch auf globalpolitische Konflikte (*Irakkrieg* in *C&C: Generals*) oder aktuelle innergesellschaftliche Problemdiskurse (Amokläufe in *CoD: MW 2*), so erfolgt die Bewertung von *Dead Rising 3* in beiden Indizierungsberichten maßgeblich auf Grundlage statischer Bewertungselemente wie das JuSchG oder das StGB.⁶²⁶

Ein möglicher Erklärungsansatz für den gewachsenen Einfluss statischer Bewertungselemente auf die Deutung von Computerspielgewalt könnte eine generelle Versachlichung der Prüfpraxis sein. Subjektive Deutungsweisen der Bewertenden werden durch juristische Normierungen abgelöst. Ähnliche Sachverhalte führen so zu ähnlichen Prüfergebnissen, da der Einfluss variabler Bewertungselemente möglichst reduziert ist. Eine weitere These könnte eine Art »automatisierter Prüfvorgang« sein, der die Argumentationen der beiden vorhergegangenen Indizierungsentscheidungen zu *Dead Rising 1* und *2* lediglich wiederholt, ohne dabei auf variierende Sachzusammenhänge oder persönliche Auffassungen der Bewertenden einzugehen. Die Problematisierungsstruktur der beiden Vorgänger wurde für *Dead Rising 3* schlicht übernommen.⁶²⁷ Für diese These spricht auch der Einsatz des transformativen Bewertungselements der *ständigen Prüfpraxis*, welches ebenfalls ein Deutungsmuster darstellt, dessen juristische Legitimität über vorhergegangene und bewährte Entscheidungen begründet wird.

Analog zu den Prüfberichten weisen die fachjournalistischen Artikel ein Deutungsmuster auf, das den Ansichten der Bundesprüfstelle diametral entgegensteht. Dies wird im Fall von *Dead Rising 3* anhand von zwei Merkmalen besonders deutlich – dem Fokus auf ironisierte Gewaltdarstellungen sowie die generelle Nicht-Problematisierung der Gewaltinhalte. Die Fachjournalisten bewerten die Gewalt in *Dead Rising 3* nicht als ein Problem, sondern heben diese als ein explizites Kaufargument hervor. Positive Bewertungen wie »Gaudi«, »spaßiger Spielplatz«⁶²⁸ oder »macht Spaß und zwar richtig«⁶²⁹ sowie vielfältige Beschreibungen der Tötungsvorgänge mithilfe umgangssprachlicher (und gewalt-relativierender) Formulierungen wie »zermetzeln«⁶³⁰ oder »abzufackeln«⁶³¹ beschreiben die Gewalthandlungen als einen zentralen Spielbestandteil und

624 Q12, S. 3.

625 Q12, S. 3.

626 Der Prüfbericht des 12er-Gremiums ist in seiner Argumentation und Problematisierungsstruktur inhaltsgleich zum vorläufigen Prüfbericht des 3er-Gremiums.

627 Vgl. Q12, S. 2.

628 Q27.

629 Q28.

630 Q27.

631 Q28.

definieren hierüber den Spielspaß. Ausführliche Beschreibungen ironisierter Waffen (»Laubsauger, der Dildos verschießt«⁶³²) betonen den Unterhaltungswert zusätzlich.

Die wenigen Problematisierungen in den drei Artikeln thematisieren ausschließlich die technischen Mängel des Spiels. Lediglich an einer Stelle wird eine indirekte Kritik am deutschen Jugendmedienschutz geübt:

»Wie die Vorgänger ist der Gewaltgrad auch in Dead Rising 3 ziemlich hoch und es ist wirklich mehr als fraglich, ob eine ungeschnittene Version in Deutschland erscheinen kann. Aufgrund der Tatsache, dass die neue Xbox One aber Codefree daherkommt, werden sich auch deutsche Gamer – notfalls über Umwege – auf jede Menge Blut und umherfliegende Körperteile freuen können.«⁶³³

Der Absatz des Artikels auf *Giga.de* vermittelt den Anschein, dass der Autor die Indizierungspolitik der BPjM als eine Einschränkung für die Spieler*innen empfindet. Diesem ist offenbar klar gewesen, dass der Gewaltgrad des Spiels von der BPjM als jugendgefährdend eingestuft wird, woraufhin an die Leserschaft der Hinweis ergeht, wie die Einschränkungen durch eine Indizierung umgangen werden können.

Die Problematisierungsstrukturen in den Artikeln sind, im Gegensatz zu den Prüfberichten, ausschließlich von variablen Bewertungselementen geprägt. Drei inhaltliche Merkmale festigen diese Einstufung:

- die Einbindung persönlicher Deutungsweisen der Journalist*innen
- die angenommene Deutungsweise der Spieler*innen- bzw. Leserschaft⁶³⁴
- der Gebrauch einer gewaltrelativierenden Schreibweise.

Alle drei Merkmale dienen einerseits der Darstellung der eigenen subjektiven Deutungsweisen (bzw. der in der Spielerschaft akzeptierten Deutung) und andererseits der Abgrenzung zu alternativen institutionalisierten Problemdeutungen (bzw. die Gegendeutung auf *Giga.de*). Die variabel geprägte Bewertungsstruktur des Fachjournalismus unterscheidet sich daher merklich von der überwiegend statischen Problematisierungsstruktur der Prüfberichte.

Die Bewertung von anthropomorphen Gewaltzielen macht die inhaltliche Gegensätzlichkeit beider Kollektivakteure besonders deutlich. So hebt der Fachjournalismus die Gewalthandlungen gegen die untoten Gegnerhorden explizit als ein positives Bewertungskriterium hervor. Die Zombies werden dabei als eine homogene und gesichtslose Masse von potenziellen Gewaltzielen dargestellt, deren einzige Funktion darin besteht in möglichst großen Mengen mit möglichst absurden Waffen und Fahrzeugen beseitigt zu werden. Formulierungen wie »Zombie-Döner«⁶³⁵ oder »Zombie-Spaß«⁶³⁶

632 Q29, S. 3.

633 Q28.

634 Bspw. suggeriert die Aussage, dass »deutsche Gamer [sich] – notfalls über Umwege – auf jede Menge Blut und umherfliegende Körperteile freuen können« eine allgemeine Akzeptanz violenter Spielinhalte innerhalb der Spielerschaft (Q28).

635 Q29, S. 2.

636 Q29, S. 4.

verdeutlichen diesen direkten Zusammenhang aus Gewalt gegen die Untoten und dem Erleben von Spielspaß.

Die beiden Prüfberichte lehnen eine Unterscheidung zwischen menschlichen und anthropomorphen Gewaltzielen hingegen gänzlich ab. Der Problematisierungen innerhalb des Problemkomplexes *Gewalt gegen menschenähnliche Wesen* verweisen explizit auf § 131 Abs. 1 StGB, der ebenfalls »Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen«⁶³⁷ miteinander gleichsetzt. Die ausschließlichen Verweise auf das StGB sowie auf die *Spruchpraxis* der Bundesprüfstelle⁶³⁸ zeigen, dass situative oder subjektiv-geprägte Deutungsweisen keinerlei Einfluss auf die Gewaltbewertungen genommen haben.⁶³⁹

Abschließend soll in Kürze noch auf eine weitere institutionelle Wechselwirkung eingegangen werden – dem Umgang des Fachjournalismus mit Indizierungen. Anders als in den Fällen von *C&C: Generals* oder *CoD: Modern Warfare 2* ist zur Veröffentlichung des Spiels keine an den deutschen Markt angepasste Version des Titels herausgegeben worden. Dies führte dazu, dass die Zahl der Testartikel (in Deutschland⁶⁴⁰) auffällig geringer war als bei den vorhergegangenen Titeln. Jörg Luibl – der Chefredakteur der *4Players* – verwies auf Nachfrage auf eine rechtliche »Grauzone«⁶⁴¹, die es nicht ganz eindeutig mache, ob ein fachjournalistischer Testartikel auch als Werbung gewertet werden könne. Die Entscheidung, ob nun ein Artikel zu einem indizierten Spiel veröffentlicht wird, obliegt daher den Verantwortlichen des jeweiligen Fachmagazins. Sowohl die geringe Zahl an verfügbaren deutschen Testartikeln zu *Dead Rising 3* sowie die Aussage Luibls weisen auf konkrete Wechselprozesse zwischen dem Jugendmedienschutz und dem Fachjournalismus hin. Indizierungen nehmen somit (neben der Spieleindustrie und der Spielerschaft) Einfluss auf die Berichterstattung im deutschen Fachjournalismus. Die Tatsache, dass nicht eindeutig geklärt ist, ob ein Testartikel auch unter das mit einer Indizierung einhergehende Werbeverbot fällt, sorgt dafür, dass die finale Entscheidung über eine Veröffentlichung ausschließlich der individuellen Entscheidung des jeweiligen Fachmagazins unterworfen ist.

637 Vgl. § 131 Abs. 1 StGB.

638 »Spiele, die den Spieler zur Vernichtung menschlicher bzw. menschenähnlicher Wesen auffordern und diese Vorgänge detailfreudig und darüber hinaus so darstellen, dass die Tötungsvorgänge als besonders brutal eingestuft werden müssen, sind in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle stets als jugendgefährdend eingestuft worden.« (Q12, S. 8).

639 Auffällig ist, dass die Frage nach einer möglichen Unterscheidbarkeit zwischen den beiden Gewalttypen von der USK ausgegangen war. Diese hatte bei ihrer eigenen Prüfung des Titels einen Zweifelsfall angemeldet und die Entscheidung daraufhin an die BPjM weitergereicht. Die Tatsache jedoch, dass die USK den beiden (nahezu inhaltsgleichen) Vorgängern der *Dead Rising*-Reihe eine Jugendfreigabe zuvor verweigert hatte, deutet auf eine veränderte Gewaltbewertung hin (Vgl. Q12, S. 2).

640 Testartikel aus Österreich lassen sich hingegen ohne nennenswerte Einschränkung vorfinden.

641 Q29, S. 1.

9. Ergebnisse der Problemmusteranalysen

Die Auswertung von Quellenmaterial des Zeitraums 1984-2014 hat eine Vielzahl unterschiedlicher Deutungs- und Bewertungsweisen in Bezug auf Computerspielgewalt zutage gefördert. Inwiefern sich konkrete Problematisierungen von virtuellen Gewaltinhalten jedoch von bloßen Thematisierungen unterscheiden lassen und zu welchem Zeitpunkt diese verstärkt auftreten, soll nachfolgend anhand der Ergebnisse der Problemmusteranalysen dargestellt werden. Die Aufbereitung der Ergebnisse ist dabei in drei Abschnitte unterteilt:

- Die quantitative Übersicht aller Thematisierungen bzw. Problematisierungen
- Die Ergebnisse der Problemmusteranalysen innerhalb der drei Akteursgruppen
- Die abschließende Gegenüberstellung aller Ergebnisse und Schlussfolgerungen

9.1 Quantitatives Verhältnis von Thematisierung und Problematisierung

Die inhaltliche Unterteilung des Quellenmaterials in thematisierende und problematisierende Texte war eine der ersten Schritte der Problemmusteranalyse. Eine Problematisierung kann dabei einzelne Spielinhalte oder das Medium Computerspiel als Ganzes betreffen. *Thematisierende Quellen* bezeichnen hingegen Texte, die Computerspielgewalt zwar behandeln, diesbezüglich jedoch eine neutrale oder relativierende Haltung einnehmen. Sie ergeben sich aus der Differenz des gesamten Quellenkorpus und aller *problematisierenden Quellen*.

Um das Verhältnis von Thematisierung und Problematisierung innerhalb des Untersuchungszeitraums besser darstellen zu können, bedarf es zunächst eines allgemeinen Überblicks über das gesamte Quellenmaterial, bevor anschließend auf den Fachjournalismus und die S-/R-Literatur dezidiert eingegangen werden kann.¹

1 Da der Anteil an problematisierenden Quellen bei der Bundesprüfstelle naturgemäß bei 100 % liegt, werden diese nicht separat dargestellt.

Tab. 4

		Quellenkorpus insgesamt		
	Release	Thematisierung	Problematisierung	P-Quote in %
River Raid	1982	2	2	100
Doom	1993	14	9	64,29
C&C: Generals	2003	7	4	57,14
CoD: Modern Warfare 2	2009	8	6	75
Dead Rising 3	2013	5	2	40
Gesamt		36	23	63,89

Die Tabelle zeigt, dass innerhalb des Untersuchungszeitraums eine überwiegende Problematisierung der untersuchten Computerspiele durch alle drei Institutionen stattgefunden hat. Mit Ausnahme von *Dead Rising* liegt die allgemeine Problematisierungsquote (P-Quote) stets über 50 %, während der Gesamtdurchschnitt 63,89 % beträgt.² Zwischen 1982 und 2009 ist zudem eine deutliche Zunahme an Thematisierungen zu erkennen. Während das Thema Computerspielgewalt Anfang der 1980er scheinbar noch sehr wenig Beachtung fand, nimmt die Auseinandersetzung mit dem Thema analog zur Popularisierung des Mediums zu. So weist *River Raid* nur zwei Problematisierungen (zum Erscheinen des Spiels) auf, wohingegen sich die Problematisierung von *Doom* über nahezu den gesamten Untersuchungszeitraum erstreckt. Neun Problematisierungen von insgesamt vierzehn Thematisierungen belegen, dass *Doom* (über den Zeitraum 1994 bis 2011) immer wieder als ein Beispiel für Computerspielgewalt eingesetzt wurde.

C&C: Generals hält sich mit einer P-Quote von 57,14 % ziemlich im Mittelfeld. Die Zahlen lassen vermuten, dass sich Mitte der 2000er-Jahre ein ungefähres Gleichgewicht zwischen öffentlicher Thematisierung und Problematisierung eingependelt hat. Dass hier allerdings noch keineswegs von einer öffentlichen Akzeptanz gesprochen werden kann, zeigt der besonders kontrovers diskutierte Titel *CoD: Modern Warfare 2* von 2009. Dieser weist mit 75 % (nach *River Raid*) die höchste P-Quote und mit insgesamt acht Thematisierungen zugleich auch die zweitgrößte öffentliche Aufmerksamkeit auf.

Auffällig ist, dass nach dieser Hochphase am Ende der 2000er-Jahre ein deutlicher Rückgang der öffentlichen Problematisierung erkennbar wird. Nur vier Jahre nach *CoD: MW 2* geht die Thematisierung weiter zurück. *Dead Rising 3* wird insgesamt noch fünfmal thematisiert, während die Problematisierung auf den Stand von 1984 zurückfällt.

2 Die Problematisierungsquote (kurz P-Quote) meint den prozentualen Anteil der Problematisierungen in Relation zur Gesamtheit aller Thematisierungen. Sie gibt Aufschluss über quantitative Veränderungen in der Problematisierung bestimmter Medien oder ganzer Zeitabschnitte (siehe Anhang).

Computerspiele-Fachjournalismus

Das Quellenmaterial in den Bereichen Computerspiel-Fachjournalismus sowie Sach- und Ratgeberliteratur zeigt im Gegensatz zur Gesamtübersicht ein deutlich differenzierteres Verhältnis von Thematisierung und Problematisierung. Sehen wir uns zunächst den Fachjournalismus an:

Tab. 5

	<i>Release</i>	<i>Thematisierung</i>	<i>Problematisierung</i>	<i>P-Quote in %</i>
River Raid	1982	1	1	100
Doom	1993	5	1	20
C&C: Generals	2003	3	1	33,33
CoD: Modern Warfare 2	2009	4	2	50
Dead Rising 3	2013	3	0	0
Gesamt		16	5	31,25

In der Verteilung ist zu sehen, dass die durchgehende Berichterstattung des Fachjournalismus mit einer P-Quote von insgesamt 31,25 %, nur geringfügig von Problematisierungen durchzogen ist. Auffällig sind hier die Titel *River Raid* und *CoD: MW 2*, die eine verhältnismäßig hohe P-Quote aufweisen. Im Fall von *River Raid* ist die P-Quote von 100 % nicht aussagekräftig, da lediglich ein Testartikel ausgewertet wurde. Das Medium Computerspiel war Anfang der 1980er noch wenig verbreitet und ist daher eher als ein subkulturelles Nischenphänomen zu begreifen, wodurch auch die geringe Thematisierung von Computerspielgewalt zu erklären ist.

Die zunehmende Popularisierung des ehemaligen Nischenmarkts wird am nachfolgenden *Doom* von 1993 ersichtlich. Die insgesamt fünf Thematisierungen (bei lediglich einer Problematisierung) deuten auf eine gestiegene Verbreitung des Mediums hin. Dementsprechend lässt sich die quantitative Zunahme der fachjournalistischen Berichterstattung auf eine gewachsene Nutzerschaft zurückführen. Die P-Quote von 20 % spricht in dieser Zeit für eine relativ hohe Akzeptanz violenter Spielinhalte seitens des Fachjournalismus.

Die relativierende Haltung gegenüber Spielgewalt zeigt sich auch Anfang der 2000er-Jahre am Beispiel von *C&C: Generals* (P = 33 %) und wird erst am Ende der Dekade mit den Testartikeln zu *CoD: MW 2* durchbrochen. Die insgesamt vier Thematisierungen (bei einer P-Quote von 50 %) weisen eine zunehmend kritische Haltung gegenüber Gewaltinhalten hin, die als besonders drastisch oder anderweitig unmoralisch wahrgenommen werden. Während Gewaltinhalte im Sinne eines *Doom* nach wie vor als wenig problematisch eingestuft werden, scheinen die ludo-narrativen Gewaltinszenierungen in *CoD: MW 2* (Tötung von unbewaffneten Zivilisten) im Fachjournalismus eine gefühlte Grenze der Gewaltakzeptanz zu überschreiten.

Das nachfolgende *Dead Rising 3* weist mit P = 0 keinerlei Problematisierung auf, was einerseits auf die sehr ironisierte Darstellung von Gewalt, andererseits aber auch auf die zeitnahe Indizierung und das damit einhergehende Werbeverbot zurückgeführt

werden kann. Die einschränkende Wirkung des Werbeverbots auf die Berichterstattung des Fachjournalismus zeigt sich am Beispiel von *Dead Rising 3* besonders anschaulich.

Die zeitliche Verteilung von Problematisierungen weist im Fachjournalismus erwartungsgemäß keine Besonderheiten auf. Alle Problematisierungen des jeweiligen Titels erfolgten zum Zeitpunkt der Veröffentlichung:

Tab. 6

	<i>River Raid</i>	<i>Doom</i>	<i>C&C: Generals</i>	<i>CoD: Modern Warfare 2</i>	<i>Dead Rising 3</i>	Gesamt
1980er	1	–	–	–	–	1
1990er	–	1	–	–	–	1
2000er	–	–	1	–	–	1
2010er	–	–	–	2	–	2

Sach- und Ratgeberliteratur

Das quantitative Verhältnis von Thematisierung und Problematisierung in der S-/R-Literatur unterscheidet sich stellenweise deutlich von den Zahlen des Computerspiel-Fachjournalismus:

Tab. 7

	Release	Thematisierung	Problematisierung	P-Quote in %
River Raid	1982	0	0	0
Doom	1993	8	7	87,5
C&C: Generals	2003	2	2	100
CoD: Modern Warfare 2	2009	2	2	100
Dead Rising 3	2013	0	0	0
Gesamt		12	11	91,67

Auf den ersten Blick fällt die hohe Gesamtproblematisierungsquote von 91,67 % auf, die maßgeblich von den Spielen *Doom* (87,5 %), *C&C: Generals* (100 %) und *CoD: MW* (100 %) getragen wird. Zu den Spielen *River Raid* und *Dead Rising 3* waren gar keine Quellen aufzufinden. Der zeitlich eingegrenzte Rahmen (1993 bis 2009) und die teilweise gehäuften Problematisierungen sind dabei sehr auffällig. Dieser Abschnitt kann als der Verlauf einer Problemkarriere interpretiert werden, in dem die öffentliche Problemwahrnehmung von Computerspielgewalt deutlich präsenter gewesen sein muss als in den Jahren zuvor oder danach. Eine genauere Betrachtung der zeitlichen Verteilung aller Problematisierungen durch die S-/R-Literatur stützt diese Annahme:

Tab. 8

	<i>River Raid</i>	<i>Doom</i>	<i>C&C: Generals</i>	<i>CoD: Modern Warfare 2</i>	<i>Dead Rising 3</i>	Gesamt
1980er	–	–	–	–	–	–
1990er	–	3	–	–	–	3
2000er	–	3	2	–	–	5
2010er	–	1	–	2	–	3

Die zeitliche Verteilung belegt, dass sich die Problematisierungen von violenten Spielinhalten auf einen Zeitraum von ca. Mitte der 1990er-Jahre bis Anfang der 2010er-Jahre beschränken. Die Mehrheit der Problematisierungen fällt somit genau in die Zeit der *Killerspiel-Debatte* (ca. Anfang 2000er bis Anfang 2010er-Jahre), was die Vermutung nahelegt, dass die meisten Problematisierungen konkret diesem Problemdiskurs zuzuordnen sind.

Die Tabelle zeigt weiter, dass die Problematisierungen (anders als im Fachjournalismus) nicht immer zeitnah zur Veröffentlichung des jeweiligen Spiels erfolgen, sondern sich über einen längeren Zeitraum hinweg erstrecken. Von den untersuchten Computerspielen fällt hier der Titel *Doom* besonders auf. Dieser wird nicht nur in der Dekade seiner Veröffentlichung (drei Problematisierungen in den 1990er-Jahren), sondern auch in den nachfolgenden Dekaden immer wieder aufgegriffen und problematisiert. Die insgesamt fünf Problematisierungen (über einen Zeitraum von rund 15 Jahren) machen *Doom* zu dem am häufigsten problematisierten Spiel und veranschaulichen dadurch, wie ein einzelner Titel von der S-/R-Literatur über Jahre hinweg immer wieder aufgegriffen und in den Problemdiskurs um Computerspielgewalt eingebunden wird.

Die Titel *C&C: Generals* und *CoD: Modern Warfare 2* weisen beide eine P-Quote von 100 % auf. Die (im Vergleich zu *Doom*) zahlenmäßig geringere Problematisierung ließe sich in beiden Fällen unterschiedlich erklären. Im Fall von *C&C: Generals* könnte das Genre des Spiels ein Grund für eine geringere Erwähnung sein. Als Echtzeit-Strategiespiel wirkt *C&C: Generals* von der Optik und dem Gameplay anders als die ansonsten häufig problematisierten First-Person Shooter. Gewaltdarstellungen bleiben durch die Vogelperspektive für den Laien (also auch für die potenzielle Zielgruppe der S-/R-Literatur) möglicherweise eher abstrakt und weniger gewalthaltig als das Abfeuern von Waffen aus der Ich-Perspektive.

Ein Erklärungsansatz für die verhältnismäßig niedrigere Zahl an Problematisierungen im Fall von *CoD: Modern Warfare 2* könnte das späte Erscheinen des Titels sein. Mit dessen Veröffentlichung im Jahr 2009 war die öffentliche Wirkmacht der *Killerspiel-Debatte* bereits abgeflacht, weshalb eine Problematisierung des Spiels für die Ratgeberliteratur möglicherweise nicht mehr so attraktiv gewesen ist, wie es noch zu Hochzeiten des Problemdiskurses der Fall war.

9.2 Ergebnisse der Problemmusteranalysen

In diesem Abschnitt sollen die Ergebnisse der vorangegangenen Problemmusteranalysen dargestellt werden. Michael Schetsches sieben idealtypische Wissensselemente bilden dabei die Grundstruktur der Problemmuster.³ Diese wurden im Quellenmaterial sowohl in Hinsicht auf ihre strukturellen (*Problemkomplexe*) als auch ihre argumentativen Einbindungen (*Bewertungselemente*) untersucht. Nachfolgend werden die Ergebnisse für jede der drei Institutionen im zeitlichen Verlauf dargestellt.

9.2.1 Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (bzw. Schriften)

Zunächst muss betont werden, dass innerhalb des Untersuchungszeitraums eine Neuausrichtung der gesetzlichen Vorgaben zum Jugendmedienschutz stattgefunden hat. Dies ist wichtig, da sich hierdurch zum Teil auch Bewertungsvorgaben und Terminologien verändert haben. Ab dem 1. April 2003 löst das *Jugendschutzgesetz* (JuSchG) das bisher verwendete *Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte* (GjS) ab und die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften* (BPjS) wird in die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* (BPjM) umbenannt.⁴ In der Untersuchung zeigt sich dieser Umbruch daran, dass die ersten drei Spiele (*River Raid*, *Doom* und *C&C: Generals*) auf Grundlage des GjS und die letzten beiden Titel (*CoD: Modern Warfare 2* und *Dead Rising 3*) auf Grundlage des JuSchG indiziert worden sind. Da die Veröffentlichung von *C&C: Generals* (Februar 2003) zeitlich genau in die Übergangsphase der gesetzlichen Novellierung fällt, ist die Problematisierungsstruktur dieser Indizierungsentscheidung besonders interessant.

9.2.1.1 Einbindung von Problemwissen

Bereits der erste Analyseteil – die Kategorisierung verwendeter Wissensselemente – hat Veränderungen in den Argumentationsstrukturen der untersuchten Prüfberichte aufgezeigt. So tritt affektives Problemwissen in den Berichten von 1984 bis 2003 deutlich häufiger auf als in denen nach 2003. Auch die allgemeine Bewertung von Computerspielgewalt hat sich von einer pauschalen Gleichsetzung realer und virtueller Gewaltinhalte hin zu einer sachlichen und differenzierenden Argumentationsweise verschoben. Der direkte Vergleich der Prüfberichte vor und nach 2003 bestätigt diesen Unterschied. In den frühen Prüfberichten zu *River Raid* und *Doom* lässt sich verstärkt Problemwissen ausmachen, das einen engen Zusammenhang zwischen virtuellen und realen Gewalt-handlungen suggeriert. Beispielsweise wird *River Raid* in einen direkten Sachbezug zu real-kriegerischen Inhalten gestellt. Diese zentrale Problemdeutung wird dabei immer wieder durch Überzeichnungen des Sachverhalts (paramilitärische Ausbildung⁵) und Emotionalisierungen (»Rolle eines kompromißlosen Kämpfers und Vernichters«⁶) ge-

3 Siehe Abschnitt 3.3.

4 Siehe Abschnitt 4.3.

5 Q6, S. 3.

6 Q6, S. 3.

stützt. Der generalisierende Problemname »reines Kriegsspiel«⁷ stützt diese Negativdeutungen zusätzlich, indem auch hier eine Vergleichbarkeit zwischen dem Spiel und realen Kriegshandlungen suggeriert wird.⁸

Der affektive Sprachstil des Prüfberichts zu *River Raid* wird im Prüfbericht zu *Doom* (1994) beibehalten. Beschreibungen der Gewalthandlungen sind dabei besonders häufig von Überzeichnungen des tatsächlich beobachtbaren Sachverhalts geprägt. Gewaltziele verwandeln sich hier in »blutig auseinanderstrebende Fleischfetzen«⁹ oder »werden zu lebenden Fackeln«¹⁰. Insgesamt sei das Spiel eine »effektheischende Aufbereitung blutiger Gemetzelszenen«¹¹. Die Darstellung drastischer Gewalthandlungen aus der Ich-Perspektive fördere zudem die »Einübung des gezielten Tötens«¹², welches weiterführend den »Respekt vor dem Leben und körperlicher Unversehrtheit«¹³ herabsenke. Ludische Leistungskomponenten wie die hohe Spielgeschwindigkeit und das Highscore-System dienen der Argumentation des Prüfberichts folgend, dem Einüben von Tötungshandlungen, durch welche das Töten zu einem »sportlichen Vergnügen verniedlicht« werden würde. Obwohl der Gebrauch affektiver Bestandteile in den Problembeschreibungen und Problembewertungen unverändert hoch geblieben ist, beinhaltet der Prüfbericht (im Gegensatz zu *River Raid*) jedoch keine Problemnamen.

Mit dem Prüfbericht zu *C&C: Generals* von 2003 ist ein Rückgang affektiver Wissensselemente festzustellen – die bildhafte Sprachweise der vorhergegangenen Indizierungsberichte weicht zunehmend einer differenzierteren Darstellung der Spielinhalte. Die Indizierung von *C&C: Generals* erfolgte nun nicht mehr auf ausschließlich auf Grundlage einer allgemeinen Gewaltkritik, sondern stellt verstärkt die realitätsnahe Einbindung politischer Sachbezüge als problembehaftet in den Vordergrund. Anders als im Fall von *River Raid* (welches ebenfalls über ein Kriegs-Narrativ problematisiert wird) kritisiert der Prüfbericht zu *C&C: Generals* die ludo-narrativen Bezüge zum *Irakkrieg* und dem islamistischen Terrorismus. Die Problematisierungen erfolgen primär über Problembeschreibungen und darauf aufbauende Problembewertungen. Diese spezifische Implementierung von Problemwissen zeigt sich besonders in der Darstellung der spielbaren Fraktion *Global Liberation Army* (GLA). Eine deutliche Anlehnung der GLA an den islamistischen Terrorismus sei demnach nicht nur an am visuellen Design der Spielfiguren (»[...] Einheiten haben arabische Gesichtszüge, sprechen mit arabischem Akzent und kleiden sich in arabischer Weise [...]), sondern auch anhand der spielbaren

7 Q6, S. 2.

8 Das beigefügte Gutachten von Prof. Kampe weist verschiedene Überschneidungen zum Prüfbericht auf. Bspw. ist die Formulierung »(...) physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität Fahrigkeit im Denken [und] Kopfschmerzen« sowohl auf S. 3 des Prüfberichts als auch auf S. 16 des Gutachtens zu finden. Da der Prüfbericht keine weiteren externen Bezugnahmen enthält und beide Dokumente in ihrer Problemdeutung inhaltlich übereinstimmen, liegt die Vermutung nahe, dass die damalige BPJS große Teile des beigefügten Gutachtens in den Prüfbericht übernommen hat.

9 Q7, S. 3.

10 Q7, S. 4.

11 Q7, S. 6.

12 Q7, S. 5.

13 Q7, S. 7.

Einheiten zu erkennen (»[...] die einsetzbaren Waffen entsprechen denen von islamischen Terrororganisationen«¹⁴). Diese Problembeschreibungen visueller und ludischer Spielelemente werden vom Prüfungsgremium nachfolgend in eine Problembewertung überführt: Die GLA wird »im Spiel offensichtlich zum Stellvertreter von Terrorgruppen wie Al Quaida«¹⁵. Aus diesem Deutungszusammenhang wird ein erhöhtes Gefährdungspotenzial abgeleitet und mit einer potenziellen »Identifikationsmöglichkeit des Spielers« begründet. Die ideologische Identifizierung der Spieler*innen mit der terroristischen GLA und eine mögliche Nachahmung der virtuellen Gewalthandlungen werden hier als die zentralen Grundannahmen des Prüfberichts erkennbar.¹⁶

Trotz dessen enthält der Prüfbericht zu *C&C: Generals* deutlich weniger affektive Bestandteile als die beiden vorhergegangenen Prüfberichte. Problemnamen sind nicht verwendet worden und die Problembeschreibungen zeichnen sich durch überwiegend neutrale Darstellungen des faktisch Beobachtbaren aus. Dies betrifft gleichermaßen die Beschreibungen von Gewaltinszenierungen (»Explosionen werden realistisch dargestellt« und »[...] verseuchte Gebiete werden mit leuchtend bunten Nebelschwaden visualisiert«¹⁷) als auch von direkten Gewalthandlungen (»[...] Explosionen schleudern getötete Soldaten durch die Luft [...]«¹⁸).

Die Indizierungen von *CoD: Modern Warfare 2* (2010) und *Dead Rising 3* (2014) erfolgten beide nach 2003 und somit nach der Reformierung des Jugendmedienschutzes und dem damit verbundenen Inkrafttreten des *Jugendschutzgesetzes* (JuSchG). Die veränderten Rechtsgrundlagen spiegeln sich auch in den Problematisierungsstrukturen der beiden Prüfberichte wider. Diese enthalten deutlich weniger affektive Bestandteile, rhetorische Überzeichnungen und Fehldarstellungen des Sachverhalts als die vorherigen Prüfberichte. Generalisierende Problemnamen fehlen ebenfalls gänzlich.

Die generelle Versachlichung der Problematisierungsstrukturen geht dabei nicht zwangsläufig mit einer allgemeinen Relativierung von Computerspielgewalt einher. Im Prüfbericht zu *CoD: MW 2* wird dies anhand der argumentativen Verlagerung von audiovisuellen auf narrative Inszenierungsformen erkennbar. Während es in First-Person Shootern stets um das Ausschalten von Gegnern mit Waffengewalt geht, wird diese zentrale Spielmechanik lediglich im Abschnitt *No Russian* als problematisch hervorgehoben.¹⁹ Die Bewertung des spielbaren Terroranschlags auf unbewaffnete Zivilisten als

14 Q8, S. 5.

15 Q8, S. 5.

16 Argumentationsketten mit mehr oder weniger direktem Bezug auf die *Suggestionsthese* (direkter Zusammenhang zwischen virtueller und realer Gewalt) lassen sich in allen drei Prüfberichten bis 2003 (auf Grundlage des GjS) wiederfinden.

17 Q8, S. 3.

18 Q8, S. 6.

19 Der direkte Vergleich mit dem Prüfbericht zu *Doom* macht die Unterschiede besonders deutlich. Obwohl beide Spiele dem Genre der First-Person Shooter zuzuordnen sind, werden Kernelemente des Genres (Ich-Perspektive und freies Bewegen im dreidimensionalen Raum) bei *Doom* als problembehaftet hervorgehoben, während bei *CoD: MW 2* lediglich der narrative Kontext des Abschnitts »No Russian« problematisiert wird.

»brutalste menschenverachtende Gewalt«²⁰ sowie der bildhafte Vergleich mit einem »abgefilmten Amoklauf«²¹ sprechen für eine Deutung des Spielabschnitts als einen klaren Verstoß gegen moralische Konventionen. Diese Problemdeutung bewertet dabei die narrative Einbindung von Gewalthandlungen ins Spielgeschehen (das bewusste Opfern von Zivilisten für ein höheres Ziel) schwerwiegender als das tatsächliche Ausführen von physischer Gewalt. Die Gewalthandlungen werden hierdurch jedoch nicht relativiert, sondern um eine zusätzliche Wahrnehmungsperspektive erweitert.

Im Prüfbericht zu *Dead Rising 3* ist ebenfalls eine merkliche Versachlichung der Problematisierungsstruktur zu erkennen. Zwar werden auch hier alltagsprachliche Formulierungen eingesetzt (»tödliche Massenvernichtungswaffen«²², »den Zombies den Schädel einschlagen«²³ oder »zerteilen, zerquetschen und niedermetzeln«²⁴), um den hohen Gewaltgrad des Spiels zu beschreiben, Abweichungen zur Gewaltanalyse oder anderweitig problematisierende Wissensselemente (Problemnamen, Erkennungsschemata, Handlungsanweisungen) konnten allerdings nicht festgestellt werden. Die Problematisierung des Spiels erfolgt stattdessen maßgeblich über Problembeschreibungen und -bewertungen, die die Gewalthandlungen gegen anthropomorphe Gewaltziele (Zombies) thematisieren. Durch die auffällig hohe Anzahl an anthropomorphen Gewaltzielen (»ständige Aneinanderreihung dieser Sequenzen«²⁵) sowie die Darstellung von Gewalt gegen diese (»massivste Gewaltanwendungen«²⁶) sei eine Bagatellisierung bzw. Verharmlosung der Gewalt gegeben.²⁷ Der zentrale Bewertungsrahmen dieser Problemdeutung ist die Gleichsetzung von anthropomorphen und menschlichen Gewaltzielen.

Neben den versachlichten Argumentationsstrukturen ist die umfassende Implementierung alternativer Deutungsweisen ein weiteres Merkmal der Prüfberichte nach 2003. In den Prüfberichten zu *River Raid* (1984) und *C&C: Generals* (2003) sind zwar Quellen aus der Medienpädagogik aufgeführt, Deutungsweisen anderer institutioneller Akteure fehlen aber gänzlich.²⁸ Der Prüfbericht zu *CoD: MW 2* zitiert hingegen aus der Publikation der Medienpädagogen Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr sowie aus den Fachmagazine *CT* und *GameStar*, während der Prüfbericht zu *Dead Rising 3* eine Stellungnahme der USK, eine Produktbeschreibung des Spiels von *Amazon.de* sowie Auszüge aus den Testberichten der Fachmagazine *Gamesonly.at*, *Giga.de* und *Gamezone.de* enthält. Der Vergleich mit den Prüfberichten bis 2003 zeigt, dass externe Deutungsweisen eine wesentlich differenziertere Problematisierungsstruktur bedingen. Die sich ab 2003 abzeichnende Abwendung von der zuvor behaupteten Annahme einer generellen

20 Q10, S. 13.

21 Q10, S. 7.

22 Q12, S. 3.

23 Q12, S. 3.

24 Q12, S. 12.

25 Q12, S. 11f.

26 Q12, S. 11f.

27 Vgl. Q12, S. 11f.

28 Der Prüfbericht zu *Doom* (1994) enthält sogar gar keine Bezüge auf alternative institutionelle Quellen.

Schädlichkeit von Computerspielgewalt ließe sich so womöglich auch auf die verstärkte Einbindung externer Deutungsweisen in den Prüfprozess zurückführen.

9.2.1.2 Die Problematisierungsstruktur

Die Auswertung der Prüfberichte hat gezeigt, dass sich die verwendeten Wissensselemente inhaltlich zwar unterscheiden können, diese jedoch stets in zwei bis drei Problemkomplexe 1. Grades eingebunden sind. Erst gegen Ende der Prüfberichte wird das thematisch-gebündelte Problemwissen in einen abschließenden Problemkomplex 2. Grades überführt. Diese finale Problembündelung fungiert einerseits als eine inhaltliche Zusammenfassung aller zuvor aufgeführten Wissensselemente, erfüllt andererseits aber auch die Funktion eines zentralen Elements juristischer Anschlussfähigkeit.

Für einen besseren Überblick über die ermittelten Problemkomplexe des 1. und 2. Grades sowie über die jeweils zugrundeliegenden Rechtsnormen folgt eine kurze tabellarische Darstellung:

Tab. 9: *River Raid* (1984)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
<i>Kriegsverherrlichung</i>	<i>Sozialethische Desorientierung</i> (§1 Abs. 1 Nr. 1 GjS)
<i>Kriegsverharmlosung</i>	
<i>Aggressionssteigernde Eigenschaften</i>	

Tab. 10: *Doom* (1994)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
<i>Gewaltinszenierung</i>	<i>Sozialethische Desorientierung</i> (§1 Abs. 1 Nr. 1 GjS)
<i>Gewaltkonditionierung</i>	

Tab. 11: *C&C: Generals* (2003)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
<i>Kriegsverherrlichung</i>	<i>Sittliche Gefährdung</i> (§1 Abs. 1 Nr. 1 GjS)
<i>Kriegsverharmlosung</i>	
<i>Realitätsbezogenheit</i>	

Tab. 12: CoD: MW 2 (2009/2010)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
Gewaltinszenierung	Schwere Jugendgefährdung (§15 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG, § 131 StGB)
Gewalt gegen Menschen	
Verletzung der Menschenwürde	

Tab. 13: Dead Rising 3 (2013/2014)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
Darstellung von rücksichtsloser und drastischer Gewalt	Schwere Jugendgefährdung (§15 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG, § 131 StGB)
Gewalt gegen menschenähnliche Wesen	
Zweckentfremdungen von jederzeit verfügbaren Gegenständen	

Ein Blick auf die verwendeten PK2 der ersten drei Prüfberichte lässt bereits eine Auffälligkeit erkennen: Obwohl alle drei Indizierungsentscheidungen von 1984, 1994 und 2003 auf Grundlage des Gesetzes über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte (GjS) begründet worden sind, weicht bei *C&C: Generals* der verwendete PK 2 ab. Während bei *River Raid* und *Doom* sämtliches Problemwissen im finalen Problemkomplex *Sozialethische Desorientierung* gebündelt wird, führt der Prüfbericht zu *C&C: Generals* den PK2 *Sittliche Gefährdung* ins Feld.

Obwohl beide PK2 als unbestimmte Rechtsbegriffe fungieren, unterscheiden sie sich in ihrer Anknüpfung an die verwendete Rechtsnorm § 1 Abs. 1 GjS. Dem Gesetzestext nach sind Schriften zu indizieren, wenn diese dazu »geeignet sind, Kinder oder Jugendliche sittlich zu gefährden«. Konkret sind damit »unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhaß anreizende sowie den Krieg verherrlichende Schriften«²⁹ gemeint. Der bei *River Raid* und *Doom* verwendete Rechtsbegriff *Sozialethische Desorientierung* lässt sich (im Gegensatz zum PK2 *Sittliche Gefährdung*) in dieser Rechtsnorm namentlich nicht wiederzufinden. Die Gefahr einer sozialethischen Fehlentwicklung bei Kindern und Jugendlichen durch spezifische Medieninhalte wird dabei nur auf Grundlage der in § 1 Abs. 1 GjS genannten Merkmale bewertet. Aufgrund unspezifischer Bewertungskriterien wie *Sittlichkeit* oder *Verrohung* ist der gesamte Rechtsbegriff *Sozialethische Desorientierung* derart bedeutungslos, dass er als PK2 für nahezu alle (von den jeweils Bewertenden als problematisch empfundenen) Sachverhalte verwendet werden kann. Warum im Fall von *C&C: Generals* nun aber auf eine *Sittliche Gefährdung* verwiesen wird, kann an dieser Stelle nicht beantwortet werden. Der Be-

29 Vgl. §1 Abs. 1 GjS (Aufnahme von Schriften in eine Liste).

griff *Sozialethische Desorientierung* taucht im Prüfbericht zwar an zwei Stellen auf³⁰, in die Problematisierungsstruktur ist er jedoch nicht tiefgehend eingebunden.

Ganz allgemein zeigen die Problematisierungsstrukturen des Zeitraums 1984 bis 2003 eine überwiegende Begründung der PK2 auf Grundlage von statischen (Bezug auf rechtliche Vorgaben) und variablen Bewertungselementen (Bedeutungsoffenheit der rechtlichen Vorgaben). Aufgrund der relativen Bedeutungsoffenheit der institutionellen Vorgaben ist aber auch ein maßgeblicher Einfluss transformativer Bewertungselemente auf die Indizierungsentscheidungen festzustellen.

Die Indizierungsentscheidungen ab dem 1. April 2003 weisen hingegen eine einheitliche Bündelung von Problemwissen auf, die unter dem PK2 *Schwere Jugendgefährdung* zusammengefasst wird. Was genau eine *schwere Jugendgefährdung* ausmacht, ist im Paragraphen § 15 Abs. 2 JuSchG geregelt. Die rechtlichen Bewertungsgrundlagen sind daher deutlich verengter in ihrer Auslegung als es noch im Rahmen des GJS der Fall war. Der Einfluss statischer Bewertungselemente auf die Prüfentscheidungen hat demnach deutlich zugenommen, während analog ein Rückgang affektiver Wissensselementen zu verzeichnen ist. Diese Veränderungen decken sich zeitlich mit der Novellierung des JuSchG ab dem 1. April 2003. Der mit diesem Ereignis verbundene Wechsel auf statische Bewertungselemente als primäre Bewertungsgrundlage zeigt sich gleichermaßen in den Wissensselementen als auch in den eingesetzten PK2. Die Annahme einer allgemeinen Versachlichung der Prüfpraxis ab 2003 wird hierdurch gestützt.

Die in den Prüfberichten eingesetzten Problemkomplexe 1. Grades zeigen (in Relation zu den PK2) eine etwas abweichende Bewertungsstruktur. So beinhalten die PK1 (in allen untersuchten Prüfberichten) Hinweise auf variable Bewertungselemente, zumeist in Form externer Bewertungskontexte³¹, die argumentativ in die Problematisierungsstruktur eingebunden sind und dadurch ebenfalls Einfluss auf die Prüfentscheidungen nehmen. Diese treten zumeist in Form von direkten oder indirekten Verweisen auf bestimmte Diskursen oder anderweitige externe Bewertungskontexte der jeweiligen Zeit auf.³² Bei näherer Betrachtung dieser externen Einflüsse zeichnen sich zwei spezifische Problemmuster ab, die wiederkehrend die Begründung der Indizierungsentscheidungen geprägt haben:

30 Zum einen in der Argumentation des Antragstellers (Q6, S. 3), zum anderen als Randbemerkung in Bezug auf Grenzen in der Gewaltdarstellung (Q6, S. 10).

31 Die Formulierung »extern« meint, außerhalb institutioneller Deutungs- und Bewertungsvorgaben stehend (also abseits von statischen Bewertungselementen).

32 Weitere variable Bewertungselemente wie die variierende Zusammensetzung des Prüfungsumfanges oder die persönlichen Ansichten der Prüfer*innen (und somit einer möglicherweise wechselhaften Auslegung der verwendeten Paragraphen) müssen hier ausgeklammert werden, da sich diese aus dem Analysematerial nicht eindeutig herausarbeiten lassen.

1. Die Darstellung von Krieg

Im Prüfbericht zu *River Raid* (1984) ist eine deutlich ablehnende Haltung gegenüber militärisch kontextualisierten Spielinhalten zu erkennen. Das beigefügte Gutachten von Prof. Kampe deckt sich hierbei nahtlos mit der Problemdeutung der BPjS: »Der Spieler wird im Spiel ›RR‹ an kriegerischen Vernichtungshandlungen beteiligt, die er aufgrund der Ausgangssituation im Spielverlauf aktiv mitgestaltet und nachvollzieht.«³³ Die Problemdeutung, dass Darstellungen von Krieg im Spiel glorifiziert werden und dadurch von den Rezipient*innen als etwas Unterhaltsames oder Tugendhaftes verstanden werden könnten, wird vom Prüfungsgremium gänzlich in den Prüfbericht übernommen. Dies wird durch die hohe Anzahl an identischen Formulierungen bestätigt, die sich sowohl im Gutachten als auch im später verfassten Prüfbericht vorfinden lassen. Kampes argumentative Gleichsetzungen von realen und virtuellen Gewalthandlungen hat somit einen maßgeblichen Einfluss auf die Indizierungsentscheidung genommen.

Ein möglicher Grund für die auffällig aversive Haltung gegenüber Computerspielen mit Kriegsbezügen lässt sich aus dem gesellschaftspolitischen Kontext der damaligen Zeit ableiten. Der anhaltende *Kalte Krieg* in den 1980er-Jahren und die damit verbundene Bedrohung eines jederzeit ausbrechenden Atomkrieges bedingte in der Gesellschaft eine kollektive Angst, die wahrscheinlich auch auf institutioneller Ebene zu einer Sensibilisierung für mediale Kriegsdarstellungen geführt haben könnte.³⁴ Hinweise auf eine generelle Negativdeutung kriegerischer Kontexte finden sich auch in den Beschreibungen zu *River Raid* wieder: Affektive Formulierungen wie »paramilitärische Ausbildung«³⁵ oder »offensichtlich militärtaktische Überlegungen«³⁶ setzen den Konsum des Spiels mit einer realen Militärausbildung gleich, vor der es Kinder und Jugendliche zu schützen gilt. Die PK1 *Kriegsverherrlichung* und *Kriegsverharmlosung* bündeln diese Problemdeutungen und übertragen diese in eine rechtskräftige Indizierungsentscheidung.³⁷ Speziell der häufige Gebrauch affektiver Wissens Elemente sowie die Gleichsetzung virtueller und realer Kriegsbezüge fungieren hier als variable Bewertungselemente, die auf den institutionellen Bewertungsprozess eingewirkt haben. Ein Zusammenhang zwischen dem *Kalten Krieg* (als externer und in dieser Zeit besonders wirkmächtiger Problemdiskurs) und einer allgemein erhöhten Sensibilität für den Themenbereich »Krieg« scheint daher sehr wahrscheinlich.

33 Q6, S. 10.

34 Die Historikerin Susanne Schregel argumentiert: »Mit dem Aufkommen der ›neuen Friedensbewegung‹ in der Bundesrepublik Deutschland zu Beginn der 1980er-Jahre verbreiteten sich apokalyptische Szenarien in bemerkenswerter Weise. Imaginationen zerstörter Städte und Regionen nach dem Einsatz von Atomwaffen, Landschaften voller zerfetzter Körper und verwesender Leichen, das unmittelbare Bevorstehen eines Krieges durch strategische Absicht oder technische Pannen, die Allgegenwart des Militärischen als Indiz für das Ausmaß destruktiver Kräfte in Gesellschaft und unmittelbarer Lebenswelt. (...) Zeitgleich zu diesem Pandämonium voller endzeitlicher Plagen und detailliert ausgemalter Katastrophen etablierte sich in der Republik ein auffälliges und in vielen Äußerungsformen anzutreffendes Gespräch über Angst.« (Schregel 2009, S. 495).

35 Q6, S. 3.

36 Q6, S. 3.

37 Die beiden Problemkomplexe *Kriegsverherrlichung* und *Kriegsverharmlosung* sind terminologisch an den in § 1 Abs. 1 Nr. 1 CJ5 enthaltenen Passus »Krieg verherrlichende Schriften« anschlussfähig.

Eine ähnliche Beeinflussung der Prüfpraxis durch externe Militärkonflikte zeigt sich auch (rund neunzehn Jahre später) im Prüfbericht zu *C&C: Generals*. Die PK1 *Kriegsverherrlichung* und *Kriegsverharmlosung* bilden hier den argumentativen Kern der Prüfentscheidung. Im Gegensatz zum Bedrohungsszenario des *Kalten Krieges* wird bei *C&C: Generals* konkret auf den sich damals abzeichnenden *Irakkrieg* (oder auch dem *Dritten Golfkrieg*) Bezug genommen. Die Problematisierungen realitätsbezogener Spielinhalte wie »Massenvernichtungswaffen«³⁸ oder dem »Irak«³⁹ als einer von mehreren vorgegebenen Handlungsorten im Spiel, schließen sich zu einer allgemeinen Kritik an der Realitätsnähe des Spiels zusammen, die im zusätzlichen PK1 *Realitätsbezogenheit* ihren Ausdruck findet.

Die zeitliche Überschneidung der Veröffentlichung des Spiels und der Ausbruch des Konflikts verdienen dabei besondere Beachtung. So begann der *Irakkrieg* formal am 2. Mai 2003, also nur wenige Monate nach der Veröffentlichung von *C&C: Generals* am 10. Februar 2003. Beide Ereignisse weisen in ihren Problematisierungen zwei übereinstimmende Narrative auf – *Krieg* und *Terror*. Als Folge der Anschläge vom 11. September 2001 ist der *Irakkrieg* in der öffentlichen Berichterstattung immer wieder eng mit dem US-amerikanischen Schlagwort »War on terror« verknüpft. Der Begriff *Terror* (als Problemname) avancierte in kürzester Zeit zu einem wirkmächtigen (dabei gleichwohl relativ unbestimmten) Narrativ, welches auch heute noch in globalen Konflikten Verwendung findet.

Aufgrund der zeitlichen Nähe des Prüfungsvorgangs zum Ausbruch des *Irakkriegs* verwundert es nicht, dass die Problemnamen *Terror* und *Krieg* auch im Prüfbericht zu *C&C: Generals* explizit thematisiert werden. Dies wird gerade bei der Darstellung der spielbaren Fraktion *Global Liberation Army* (GLA) deutlich, die das Prüfungsgremium als besonders problembehaftet darstellt, da diese eine »[...] Verbindung zwischen islamischen Terroristen und weiten Teilen des Nahen Ostens und Zentralasiens«⁴⁰ suggeriert. Eine klare Trennung zwischen einem Computerspiel (als Unterhaltungsmedium) und der Gefährlichkeit von realem Terrorismus bleibt durch die argumentative Gleichsetzung der fiktiven GLA mit real existierenden »Terrorgruppen wie Al Quaida«⁴¹ weitestgehend aus. Die unmittelbar in der Argumentation verankerte Annahme einer »starke[n] Identifikationsmöglichkeit des Spielers«⁴² lässt die übergeordnete Problemdeutung erkennen, die Spieler*innen könnten den Handlungen und ideologischen Motiven der fiktiven Terrororganisation nacheifern.

Anders als bei *River Raid* (welches ausschließlich auf die Darstellung militärischer Flug- und Fahrzeuge beschränkt ist) sind die Realbezüge in *C&C: Generals* klar zu erkennen. Problemthemen wie Krieg und Terrorismus werden darin unmissverständlich dargestellt und auf spielerische Weise erfahrbar gemacht. Während im Prüfbericht zu *River Raid* der *Kalte Krieg* als Bewertungskontext vermutet werden kann, ist der Einfluss des *Irakkriegs* auf die Indizierungsentscheidung eindeutig nachweisbar. Trotz dieser

38 Q8, S. 7.

39 Q8, S. 3.

40 Q8, S. 5.

41 Q8, S. 5.

42 Q8, S. 4.

unterschiedlichen Darstellung und Problematisierung von kriegerischer Gewalt zeigen beide Prüfberichte, dass die *Darstellung von Krieg* als ein konkreter Indizierungsgrund fungiert, der Militärkonflikte als externe Problem diskurse in Form von variablen Bewertungselementen in die Problematisierungsstruktur implementiert. Die *Darstellung von Krieg* ist somit ein Problemmuster, das immer dann in Erscheinung tritt, wenn Computerspiele vom Prüfgremium mit realen Militärkonflikten in Verbindung gebracht werden.⁴³

2. Die Darstellung von Gewalt

Der Vergleich der Prüfberichte zu *River Raid* und *C&C: Generals* mit den Prüfberichten zu *Doom*, *CoD: MW 2* und *Dead Rising 3* lässt ein weiteres Problemmuster erkennen. Obwohl die *Darstellung von Gewalt* inhaltliche Überschneidungen mit dem Problemmuster *Darstellung von Krieg* aufweist, ist diese jedoch auf weitestgehend eigenständige Problematisierungsstrukturen zurückzuführen. Ein hauptsächlicher Unterschied liegt in den eingesetzten PK1, die weniger die kontextuellen Einbindungen von Gewalt (bspw. in ein Kriegs-Narrativ) als vielmehr die allgemeinen Grenzen der Gewaltinszenierung thematisieren. Hierbei kommt es bei den PK1 häufiger zu inhaltlichen Überschneidungen und Wiederholungen. Die PK1 *Gewaltinszenierung* und *Gewalt gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen* sind dafür ein gutes Beispiel, da diese in allen drei Prüfberichten direkt oder in synonyme Form (aber bei inhaltlich kongruenter Argumentation) in die Problematisierungsstrukturen eingebunden sind.⁴⁴

Der PK1 *Gewaltinszenierung* thematisiert ausschließlich die audio-visuelle Darstellung von Gewalthandlungen. Die einzelnen Problemstränge, aus denen sich der Problemkomplex in den drei Prüfberichten zusammensetzt, unterscheiden sich im zeitlichen Verlauf jedoch nur marginal. Im Prüfbericht zu *Doom* (1994) wird die *Gewaltinszenierung* primär unter der Problembewertung der »bedenkenlose[n], realistisch inszenierte[n] Tötung unter anderem von Gegner in Menschengestalt«⁴⁵ ins Feld geführt. Dabei inkorporiert der PK1 *Gewaltinszenierung* einen Problemstrang, der in den späteren Prüfberichten zu *CoD: MW 2* und *Dead Rising 3* als ein separater Problemkomplex fungiert – die *Gewalt gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen*. Durch die argumentative Einbindung der *Gewalt gegen menschliche Gewaltziele* erfährt der PK1 *Gewaltinszenierung* eine zusätzliche Wirkmacht. Der Prüfbericht suggeriert hierdurch eine zusätzliche Notwendigkeit der Problembehebung (hier in Form einer Indizierung), welche durch

43 Auch der Titel *CoD: MW 2* beinhaltet Abschnitte mit konkreten Kriegsbezügen. Da das darin gezeigte Szenario eines Angriffskrieges Russlands auf die USA jedoch rein fiktiv ist und keine direkten Parallelen zu realen Konflikten aufweist, kann vermutet werden, dass die Prüfstelle fiktiven Kriegsdarstellungen ein geringeres Gefährdungspotenzial zuschreibt. Im Umkehrschluss wird die Annahme, dass konkrete Realitätsbezüge ausschlaggebend für eine Problematisierung von kriegerischer Gewalt sind, zusätzlich gestärkt.

44 Der bei der Indizierung von *CoD: MW 2* eingesetzte PK1 *Gewaltverherrlichung* ist in seiner Argumentation nahezu kongruent zum PK1 *Darstellung von rücksichtsloser und drastischer Gewalt* des Prüfberichts zu *Dead Rising 3*. Beide Problemkomplexe bündeln Problemwissen, mit dem Verstöße gegen das Tatbestandsmerkmal der strafbaren Gewaltdarstellung (nach § 131 StGB und § 15 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG) begründet werden.

45 Q7, S. 5.

den häufigen Gebrauch affektiver Wissens Elemente wie »Der Tod des Gegners wird auf extrem blutige Art und Weise«⁴⁶ oder »Das jeweilige Opfer verwandelt sich in blutig auseinanderstrebende Fleischfetzen«⁴⁷ zusätzlich bekräftigt wird.

Im Fall von *Doom* erweitert der PK1 *Gewaltinszenierung* die Kritik an der audio-visuellen Inszenierung von Tötungshandlungen um eine wirkungstheoretische Problemdeutung. Das Prüfungsgremium argumentiert, dass die hohe Spielgeschwindigkeit sowie das Belohnungssystem des Spiels (durch Highscores, die die Messbarkeit und Vergleichbarkeit der eigenen Spielleistung ermöglichen) zu einem unreflektierten Einüben führen und somit einer Konditionierung von Tötungshandlungen gleichzusetzen sind.⁴⁸

Gegen Ende der Indizierungsentscheidung erfährt das Argument der Gewaltkonditionierung noch eine weitere Konkretisierung bzw. Relativierung: Das Prüfungsgremium betont, dass die Indizierung von *Doom* weniger auf der Annahme beruht, »die Heranwachsenden könnten das Gespielte [...] in der alltäglichen Lebenswelt umsetzen«. Vielmehr bestehe die »Gefahr« darin, dass durch das Spielen »Hemmschwellen, die jeder Tötungs- und Verletzungshandlung entgegenstehen«⁴⁹ abgebaut werden. Dies ist interessant, da sich das Prüfungsgremium hier eindeutig von der Annahme der *Suggestionsthese* als Bewertungsgrundlage distanziert und als Theorie der Medienwirksamkeit stattdessen auf die *Habitualisierungsthese* rekurriert. In dieser abschließenden Relativierung wird bereits ein erster Deutungswandel ersichtlich, indem sich die BPjS von der monokausalen Verbindung zwischen Spiel und Aggression (wie sie noch bei *River Raid* vertreten wurde) distanziert.

Im Gegensatz zu *Doom* problematisieren die Prüfberichte zu *CoD: MW 2* (2009/2010) deutlich weniger die audio-visuellen Gewaltinszenierungen als vielmehr die narrative Einbettung der Gewalt ins Spielgeschehen. Diese veränderte Gewaltbewertung wird durch die inhaltliche Begründung des PK1 *Gewaltinszenierung* in Bezug auf den Spielabschnitt *No Russian* besonders deutlich. Der in dieser Mission inszenierte (und aktiv von den Spieler*innen durchführbare) Terroranschlag auf einen zivilen Flughafen wird vom Prüfungsgremium als »in besonderem Maße indizierungsrelevant«⁵⁰ und als eine »sadistische und kaltblütige Auslöschung von Menschenleben allein aus strategischem Kalkül«⁵¹ bewertet. Diese Problembewertungen zeigen, dass der hauptsächliche Indizierungsgrund für das Spiel nicht auf den allgemeinen Einsatz von Schusswaffen gegen menschliche Gewaltziele zurückzuführen ist, sondern auf die virtuelle Tötung unbewaffneter Personen. Im Gegensatz zu *Doom* wird also nicht mehr der generelle Einsatz von Waffengewalt problematisiert, sondern deren narrative Einbindung ins Spielgeschehen. Dass die Gewalthandlungen in *No Russian* über die Narration des Spiels als Notwendigkeit zur Erreichung eines übergeordneten Ziels dargestellt und legitimiert werden, verschärft somit die Problematisierbarkeit dieses Spielabschnitts.⁵²

46 Q7, S. 6.

47 Q7, S. 3.

48 »Das Töten wird, der hohen Leistungsmotivation insbesondere männlicher Heranwachsender entgegenkommend, spielerisch eingeübt und zum sportlichen Vergnügen verniedlicht.« (Q7, S. 6).

49 Q7, S. 7.

50 Q10, S. 6.

51 Q10, S. 14.

52 Q4, Minute 0:45-1:01.

Die Verlagerung von der Problematisierung allgemeiner Gewaltdarstellungen auf kontextuelle Gewaltdarstellungen belegt die Neuauslegung des PK1 *Gewaltinszenierung* und ist somit ein Indikator für eine veränderte Gewaltbewertung der Bundesprüfstelle. Vermutlich lässt sich diese Entwicklung auf die Prüfpraxis der nachfolgenden Jahre zurückführen. So hätte die Weiterführung einer strikten Ablehnung von Gewalthandlungen gegen menschliche Gewaltziele (wie im Prüfbericht zu *Doom* von 1994) zur Folge gehabt, dass jedes Spiel (und speziell jeder First-Person Shooter) mit menschlichen oder anthropomorphen Gewaltzielen hätte indiziert oder abgeändert werden müssen.⁵³ Gemessen am Wachstum des Marktes und der stetig steigenden Zahl an neuen Titeln, hätte eine gleichbleibend restriktive Prüfpraxis eine ebenfalls deutliche Steigerung an Indizierungen bedeutet.

Um dieses Problem aufzubrechen, verwendet der Prüfbericht zu CoD: MW 2 den PK1 *Gewalt gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen* als einen separaten PK1 zur Differenzierung von Gewaltkontexten. Anders als zuvor bei *Doom* dient die Problembeschreibung »Gewalt gegen Dutzende von unbeteiligten und unbewaffneten Zivilisten«⁵⁴ hier einer konkreten Unterscheidung menschlicher Gewaltziele. Indem nun zwischen bewaffneten und unbewaffneten Gegnern differenziert wird, wird die generelle Problematisierung von Gewalt gegen menschliche Gewaltziele aufgehoben. Die Neuauslegung des PK1 *Gewalt gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen* ist somit ein maßgeblicher Indikator für eine differenziertere Bewertung von Computerspielgewalt durch die Bundesprüfstelle.

Eine Gemeinsamkeit der beiden Problemmuster *Darstellung von Krieg* und *Darstellung von Gewalt* besteht in der Einbeziehung des Gameplays (also der zentralen Spielmechaniken) sowie der technischen Beschaffenheit eines Spiels in die finale Gewaltbewertung. Die Auswertung der Problematisierungsstrukturen hat gezeigt, dass Kriterien wie Spielmechanik oder Grafik auch jugendgefährdende Eigenschaften zugesprochen werden können. So werden im ersten Prüfbericht von 1984 die hohe Spielgeschwindigkeit sowie der repetitive Spielablauf einem »Befehl-Gehorsamkeits-Verhältnis«⁵⁵ gleichgesetzt, das die Handlungen der Spieler*innen automatisieren und so eine kritische Auseinandersetzung mit den Handlungskontexten verhindern würde. Die gleiche Argumentation ist auch beim nachfolgenden *Doom* wiederzufinden. Die technische Neuerung des freien Agierens aus der Ich-Perspektive innerhalb einer dreidimensionalen Umgebung würde, in Kombination mit der hohen Spielgeschwindigkeit, das unmittelbare Erleben drastischer Gewalt intensivieren und dadurch ebenfalls ein automa-

53 Spiele wie *Half Life* von 1998 oder *Soldier of Fortune* von 2000 zeigen, dass bei der Bundesprüfstelle noch bis zum Anfang der 2000er-Jahre eine generelle Ablehnung von Gewalt gegen menschliche Gewaltziele vorgeherrscht haben muss. Damit die Spiele (beide First-Person Shooter) in Deutschland veröffentlicht werden konnten (nachdem die Originalversionen schnellstmöglich indiziert wurde), mussten die Entwickler alle menschlichen Gewaltziele in nicht-menschliche Gewaltziele abändern. Aufgrund dessen sind Gewaltdarstellungen in deutschen Versionen häufig visuell entschärft, indem u. a. menschliche Soldaten in Roboter umgeändert wurden. Brüche in der Narration und somit auch in der Immersion wurden dabei in Kauf genommen.

54 Q7, S. 13.

55 Q6, S. 4.

tisiertes »Befehls- und Gehorsamkeitsverhältnis«⁵⁶ erzeugen, das der »Einübung des gezielten Tötens«⁵⁷ dient.

Eine Problematisierung des Gameplays ist in den Prüfberichten ab 2003 nicht mehr festzustellen, wohingegen die Problematisierung der grafischen Leistungsfähigkeit der Spiele fortgeführt wird. Der Argumentation folgend ist eine zunehmend realistischere Grafik einer zunehmend verbesserten Inszenierung von virtuellen Gewalthandlungen und somit einer höheren Jugendgefährdung gleichgesetzt. Die Zuschreibung einer verstärkenden Wirkung jugendgefährdender Inhalte durch eine realitätsnahe Grafik zeigt sich ab 2003 in allen drei Prüfberichten:

- *C&C: Generals* (2003): »Die ausgezeichnete Grafik des Spiels verstärkt die Ästhetisierung zusätzlich.«⁵⁸
- *CoD: MW 2* (2009): »Aufgrund der neuesten Standards entsprechenden Grafik und der Handlung des Spiels[...] sind die Gewaltdarstellungen von »Call of Duty – Modern Warfare 2« als besonders realistisch einzustufen.«⁵⁹
- *Dead Rising 3* (2009): »Die grafische Darstellung der Schauplätze ist detailliert und hochauflösend dargestellt. Dementsprechend detailliert sind auch die Verletzungsszenen visualisiert.«⁶⁰

Vergleicht man diese Argumentationslinien der ausgewerteten Prüfberichte bis 2014 mit einer Stellungnahme der BPjM über die Nicht-Indizierung von *Mortal Kombat X* von 2015, wird eine signifikante Veränderung in der Deutungslogik der Prüfstelle offensichtlich:

»Die ständige Weiterentwicklung der technischen Möglichkeiten und die verbesserte Graphik führen nach den Erkenntnissen des Gremiums dazu, dass in einigen Computerspielen die Darstellung der Tötungsszenen so realitätsgetreu erfolgt, dass die Unterscheidung zwischen Realität und Spielewelt und damit eine Distanzierung vom Spielgeschehen nicht immer gelingt. Die Weiterentwicklung der Technik führt andererseits aber auch dazu, dass Spiele wie das vorliegende das Fiktive ihrer Umgebung, Charaktere und Handlung immer deutlicher erkennen lassen.«⁶¹

Die Argumentation des Auszugs steht den Problemdeutungen aller ausgewerteten Prüfberichte nahezu diametral entgegen. Zwar wird die bislang vertretene Annahme eines Einflusses der grafischen Leistung auf die institutionelle Gewaltbewertung noch einmal bestätigt, im Anschluss aber zugleich relativiert. *Mortal Kombat* (eine Spielereihe, die seit 1992 für drastische Gewalt bekannt ist) wird erstmalig nicht indiziert, weil die Grafik (nach neuer Auffassung des Prüfungsgremiums) nicht mehr die dargestellte Gewalt

56 Q7, S. 6.

57 Q7, S. 6.

58 Q8, S. 6.

59 Q10, S. 12.

60 Q12, S. 12.

61 Entscheidung Nr. 6069: »EU-Version von »Mortal Kombat X« nicht indiziert« vom 02.07.2015, S. 25.

und somit eine potenzielle Jugendgefährdung verstärkt, sondern vielmehr deren Einbindung in einen fiktiven Handlungsrahmen unterstreicht. Diese Neubewertung von Grafik im Kontext von Computerspielgewalt stellt nicht weniger als eine Zäsur in der Prüfpraxis der BPjM dar.

Ein weiterer Hinweis auf eine Liberalisierung der Gewaltbewertung lässt sich im Prüfbericht zu *Dead Rising 3* (2013) erkennen. Die PK1 *Gewaltinszenierung* und *Gewalt gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen* bündeln darin einen Großteil des eingesetzten Problemwissens, wobei die in der Gewaltanalyse vorgenommene Einstufung der Gewaltinhalte als *drastisch* und *explizit* weitestgehend wiederzufinden ist. In den beiden PK1 wird sowohl die drastische Darstellung als auch die hohe Quantität (»[...] fließbandartige Aneinanderreihung von Mord und Metzelszenen«⁶²) als maßgebliche Indizierungsgründe hervorgehoben, während sich der dritte PK1 – *Zweckentfremdungen von jederzeit verfügbaren Gegenständen* – konkret auf eine angenommene Folge der gezeigten Mediengewalt bezieht.

Ein zentrales Thema des Prüfberichts zu *Dead Rising 3* ist die Frage nach den definitorischen Grenzziehungen zwischen menschlichen und anthropomorphen Gewaltzielen. Ausgehend von der (durch die USK aufgeworfene) Frage, ob zwischen der drastischen Gewalt gegen Zombies (anthropomorphe Gewaltziele) und der drastischen Gewalt gegen menschliche Gegner unterschieden werden müsse, argumentiert der Prüfbericht im PK1 *Gewalt gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen*, dass es sich bei den Zombies »[...] um eindeutig zumindest menschenähnliche Wesen [handelt], die alle Voraussetzungen erfüllen, die vom äußeren Erscheinungsbild her an das Qualifizierungsbild Mensch zu stellen sei.«⁶³ Der Argumentation nach sind Zombies also menschlichen Gewaltzielen gleichgesetzt, was dazu führt, dass die BPjM keine inhaltliche Unterscheidung der beiden Gewaltziele vornimmt. Diese konkretisierte Problembewertung (welche abstrahierende Aspekte wie ironisierte Gewalt gänzlich ausklammert) erfüllt in der Problematisierungsstruktur eine Doppelfunktion: Einerseits legitimiert sie formal die Indizierungsentscheidung, andererseits fungiert sie als eine generelle Bewertungsrichtlinie, die auf zukünftige Fälle angewendet werden kann.

Die hier erkennbare Deutungshoheit der Prüfstelle wäre an sich gar nicht so bemerkenswert, wenn die dabei verwendete Problemdeutung nicht mit der Nicht-Indizierung des zwei Jahre später erscheinenden *Dead Rising 4* gänzlich wieder aufgehoben worden wäre. Obwohl der Nachfolger in seiner Gewaltinszenierung inhaltlich nahezu kongruent zum zuvor indizierten *Dead Rising 3* ist, hatte die USK dem Spiel die Altersfreigabe »ab 18« erteilt, woraufhin es nicht mehr indiziert werden konnte.⁶⁴ Die von der BPjM zuvor vorgenommene Gleichsetzung menschlicher und anthropomorpher Gewaltziele ist somit binnen kurzer Zeit von der USK aufgehoben worden, wodurch violente Computerspiele mit anthropomorphen Gewaltzielen keine pauschale Zuschreibung als jugendgefährdend mehr erhalten. Diese veränderte Bewertung von Gewaltzielen ist ein

62 Q12, S. 8.

63 Q12, S. 2.

64 Vgl. Artikel »Dead Rising 4-Entscheidung ist kein Freifahrtschein« auf Gameswirtschaft.de vom 30.01.2017.

weiterer Indikator für einen Umdeutungsprozess auf institutioneller Ebene, der als eine allgemeine Liberalisierungstendenz innerhalb des deutschen Jugendmedienschutzes verstanden werden kann.

Ein letzter Hinweis auf eine veränderte Gewaltbewertung ergibt sich aus den Bewertungselementen aller ausgewerteten Prüfberichte. Während die Prüfberichte zu *River Raid*, *Doom* und *C&C: Generals* noch stark von variablen (Überzeichnungen, Emotionalisierungen) und transformativen Bewertungselementen (unbestimmte Rechtsbegriffe wie *Sittlichkeit*, *Verrohung* oder Sozialethische *Desorientierung*) geprägt sind, weisen die Problematisierungsstrukturen von *CoD: MW 2* und *Dead Rising 3* verstärkte Einbindungen von statischen Bewertungselementen in die jeweiligen Problemkomplexe auf. Der Einfluss variabler und transformativer Bewertungselemente ist hingegen merklich zurückgegangen.

Auch die Einbindung variabler Bewertungselemente hat sich ab 2003 verändert. In den frühen Prüfberichten treten variable Bewertungselemente überwiegend in Form von Emotionalisierungen (»Erschießungstod«⁶⁵), umgangssprachlichen Äußerungen (»auseinanderstrebende Fleischfetzen«⁶⁶) und rhetorischen Überzeichnungen der Sachverhalte (»paramilitärische Ausbildung«⁶⁷) auf. Ab dem Prüfbericht zu *C&C: Generals* (und somit kurz vor der Novellierung des Jugendschutzgesetzes) beginnen sich die Bewertungsrahmen von Computerspielgewalt von einer rein audio-visuellen auf eine kontextuelle Betrachtungsebene zu verschieben. Neben der bereits thematisierten Kontextualisierung kriegerischer Gewaltinhalte in *C&C: Generals* wird diese Entwicklung auch am Prüfbericht zu *CoD: MW 2* deutlich. Die darin enthaltenen Beschreibungen des Spielabschnitts *No Russian* bringen die gezeigte Gewalt unmittelbar mit externen Problemdiskursen (Amokläufe, Killerspiele) der 2000er-Jahre in Verbindung. Affektive Formulierungen wie »Massaker«⁶⁸ oder der Vergleich der Spielszene mit einem »abgefilmten Amoklauf«⁶⁹ gehen über die bloße Interpretation von Visualität hinaus und verleihen so der Argumentation der Indizierungsentscheidung zusätzliches Gewicht.

In den Prüfberichten zu *Doom* und *Dead Rising 3* (die aufgrund allgemeiner Gewaltdarstellungen indiziert wurden) lassen sich hingegen keine Verweise auf externe Problemdiskurse vorfinden. Obwohl *Doom* (ebenfalls ein First-Person Shooter) eine ganz ähnliche Bildästhetik bietet, beinhaltet der Prüfbericht von 1994 keine Vergleiche mit realen Gewalttaten. Auch dem Prüfbericht zu *Dead Rising 3* sind lediglich allgemeine Problematisierungen ohne Bezug auf reale Ereignisse zu entnehmen. Die veränderte Einbindung variabler Bewertungselemente in den Prüfberichten zu *C&C: Generals* und *CoD: MW 2* belegt somit den Einfluss besonders wirkmächtiger externer Gewaltdiskurse auf die institutionelle Bewertung von Computerspielgewalt.⁷⁰

65 Q7, S. 3.

66 Q7, S. 3.

67 Q6, S. 3.

68 Q10, S. 3.

69 Q10, S. 7.

70 Wie bereits besprochen, bietet auch der Prüfbericht zu *River Raid* Anhaltspunkte für einen Einfluss externer Problemdiskurse auf die Indizierungsentscheidung. Diese werden (im Gegensatz zu den Prüfberichten ab 2003) jedoch an keiner Stelle explizit erwähnt. Eine direkte Einbindung externer Problemdiskurse in die Problematisierungsstruktur ist somit erst ab 2003 konkret nachweisbar.

9.2.1.3 Zusammenfassung

Die Problemmusteranalyse hat deutliche Veränderungen der Problematisierungsstrukturen der Indizierungsberichte aufgezeigt. So lassen die ausgewerteten Problematisierungs- und Bewertungsstrukturen im Laufe des Untersuchungszeitraums von rund 30 Jahren eine Entwicklung von einer eher subjektiv und affektiv geprägten Prüfpraxis hin zu einer differenzierten und rationalisierten Bewertung von Computerspielgewalt erkennen. Die Versachlichung der Problematisierungsstrukturen wird im Vergleich der Prüfberichte bis 2003 und ab 2009 deutlich. Die ungefähre zeitliche Eingrenzbarkeit dieses Umbruchs lässt vermuten, dass das Inkrafttreten des *Jugendschutzgesetzes* (JuSchG) maßgeblichen Einfluss auf die veränderten Gewaltbewertungen gehabt haben muss. Der inhaltliche Vergleich der Prüfberichte lässt vier konkrete Veränderungen erkennen:

- Reduktion von Affektivität (Rückgang emotionalisierender Wissens Elemente sowie von Überzeichnungen und Fehldarstellungen).
- Juristisch-legitimierte Versachlichung (verstärkte Einbindung rechtlicher Vorgaben in die Problembewertungen).
- Zunehmender Deutungspluralismus (Einbindung alternativer institutioneller Deutungsweisen in die Prüfberichte).
- Abkehr von Gleichsetzung und Monokausalität (Virtuelle Gewaltdarstellungen werden ab 2003 deutlich weniger mit realen Gewalthandlungen gleichgesetzt. Direkte oder indirekte Verweise auf eine pauschale aggressionsfördernde Wirkung gewalthaltiger Spiele lassen sich nicht mehr feststellen).

Weitere Veränderungen zeigt die Analyse der Problematisierungsstrukturen. Während die frühen Prüfberichte (1994-2003) in ihren Argumentationslinien noch stark von transformativen und zum Teil auch variablen Bewertungselementen geprägt sind, nehmen die Indizierungsentscheidungen nach 2003 deutlich mehr Bezug auf statische Bewertungselemente. Das bedeutet, dass Problembewertungen sich im stärkeren Maße an den entsprechenden Gesetzestexten orientieren und dadurch zugleich juristisch legitimiert werden. Der merkbare Rückgang von affektivem Problemwissen untermauert diese Annahme.

Des Weiteren sind im Quellenmaterial zwei übergeordnete Problemmuster auszumachen, die die Problematisierung von Computerspielen in eine *Darstellung von Gewalt* und in eine *Darstellung von Krieg* unterteilen. Während die Prüfberichte vor der Novellierung des Jugendschutzgesetzes deutlich stärkere Problematisierungen von kriegerischen Spielinhalten aufweisen, erstreckt sich die allgemeine Problematisierung drastischer Gewaltdarstellungen über den gesamten Untersuchungszeitraum.⁷¹ Beide Problemmuster unterscheiden sich anhand der jeweils im Prüfbericht verwendeten Problemkomplexe. So erfolgte die Indizierung der Titel *River Raid* und *C&C: Generals*

71 Obwohl in *CoD: MW 2* ebenfalls kriegerische Gewaltinhalte zu sehen sind, werden diese von der Bundesprüfstelle nicht mehr ausdrücklich als kriegsverherrlichend oder kriegsverharmlosend eingestuft.

maßgeblich auf Grundlage der PK1 *Kriegsverharmlosung* und *Kriegsverherrlichung*. Die Indizierungen von *Doom*, *CoD: MW 2* und *Dead Rising 3* erfolgten hingegen über die PK1 *Gewaltinszenierung* und *Gewalt gegen Menschen*.

9.2.2 Computerspiel-Fachjournalismus

Für die Problemmusteranalyse sind insgesamt sechzehn fachjournalistische Testartikel zu fünf indizierten Spielen ausgewertet worden. Wie in der Darstellung der quantitativen Ergebnisse dargelegt, beinhalten hiervon lediglich fünf Artikel problematisierende Wissensselemente. Diese weitgehend positiven Berichterstattungen lassen sich zunächst dadurch erklären, dass der Computerspiel-Fachjournalismus (als Akteur der Publizistik) in den Bewertungen spezifischer Sachverhalte deutlich weniger an gesetzliche Bewertungs- oder Deutungsvorgaben gebunden ist als staatliche Institution wie die BPjM. Auf institutioneller Ebene wird diese relative Bewertungsfreiheit sowohl durch die Presse- als auch die Meinungsfreiheit verfassungsrechtlich geschützt. Hierdurch kann die persönliche Meinung der Fachjournalist*innen stärker in die publizierten Artikel einfließen, solange diese nicht gegen gesetzliche Auflagen verstoßen.

Allerdings kann auch eine zuvor durch die Bundesprüfstelle ausgesprochene Indizierungsentscheidung ein juristisches Hemmnis für die Berichterstattung sein. Der Grund hierfür ist das mit der Indizierung einhergehende Werbeverbot, wonach indizierte Medien nicht mehr öffentlich beworben werden dürfen. In § 6 Abs. 1 des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags (JMStV) heißt es dazu formal:

»Werbung für indizierte Angebote ist nur unter den Bedingungen zulässig, die auch für die Verbreitung des Angebotes selbst gelten. Die Liste der jugendgefährdenden Medien (§ 18 des Jugendschutzgesetzes) darf nicht zum Zwecke der Werbung verbreitet oder zugänglich gemacht werden.«⁷²

Da der Gesetzestext nicht eindeutig festlegt, was genau als Werbung bezeichnet wird, stellt sich nun die Frage, ob ein fachjournalistischer Artikel oder bereits die bloße Erwähnung eines indizierten Titels als Werbung ausgelegt und demnach mit einer »Geld- oder Freiheitsstrafe geahndet«⁷³ werden kann. In der fachjournalistischen Praxis führt dieses Problem dazu, dass Veröffentlichungen von Testartikeln zu indizierten oder in absehbarer Zeit indizierten Spielen tendenziell eher vermieden werden. Dieser von Jörg Luibl (dem Chefredakteur des Magazins *4Players*) als »Grauzone«⁷⁴ bezeichnete Umstand stellt einen interinstitutionellen Wechselprozess dar, der sich auch auf die öffentliche Aushandlung von Computerspielgewalt einwirkt. Die potenzielle Bedeutungslosigkeit der Rechtsnorm § 6 Abs. 1 JMStV und die damit verbundenen Sanktionen können so u. U. zu einer Selbstschutzmaßnahme des Fachjournalismus in Form eines Rückzugs aus der Berichterstattung führen. Hierdurch erhalten alternative Gewaltdeutungen und -bewertungen nur einen sehr begrenzten Zugang zum öffentlichen Diskurs, wodurch sich konservativere Deutungsmuster vergleichsweise eher verbreiten können.

72 § 6 Abs. 1 JMStV (Jugendschutz in der Werbung und im Teleshopping).

73 § 27 JuSchG (Strafvorschriften).

74 Q29, S. 1.

9.2.2.1 Einbindung von Problemwissen

Es war vorab bereits davon auszugehen, dass das Quellenmaterial zum deutschen Computerspiel-Fachjournalismus am wenigsten Problemwissen enthalten würde. Obwohl diese Vorannahme nach der Auswertung als bestätigt akzeptiert werden kann, lassen sich jedoch auch hier einige interessante Auffälligkeiten erkennen.

Der allererste Testartikel der *Tele Action* zum Spiel *River Raid* von 1983 beinhaltet (trotz seiner Kürze) zunächst eine sachliche Beschreibung des Spiels, welche aber gegen Ende mit einer Problematisierung endet: »Ein wenig problematisch ist dabei nur, daß es sich um ein reines Kriegsspiel handelt, bei dem feindliche Objekte der verschiedensten Art angegriffen und zerstört werden müssen.«⁷⁵ Der Problemname »Kriegsspiel« deutet bereits an, dass militärischen Szenarios allgemein eher negativ besetzt werden. So scheinen die zuvor positiv artikulierten Vorzüge des Spiels durch den Malus des »Kriegsspiels« teilweise wieder aufgehoben zu werden. Obwohl der Verfasser die Merkmale eines »Kriegsspiels« nicht näher ausführt, bündelt der Problemname sämtliche ausformulierten (»feindliche Objekte der verschiedensten Art angegriffen und zerstört werden müssen«) und nicht-ausformulierten Negativ-Zuschreibungen (ergänzt durch die Leser*innen) in sich. Diese Deutung knüpft unmittelbar an Argumentationslinien des Prüfberichts zu *River Raid* an, in dem das Militär-Setting ebenfalls als hauptsächliches Problem bewertet wird.

Von den fünf Testartikeln zu *Doom* (im Zeitraum 1993/94) beinhalten lediglich zwei Artikel problematisierende Wissensselemente. Die Testartikel der *PC Joker*, *PC Player* und *ASM* erwähnen zwar die drastischen Gewaltdarstellungen im Spiel, kritisieren diese jedoch nicht. Vielmehr werden die überzeichneten Gewaltdarstellungen (im Zusammenspiel mit der leistungsstarken Grafik und dem schnellen Gameplay) als zusätzliche Spielspaß-Komponenten bewertet. Die gewaltrelativierende Haltung zeigt sich auch am deutlich ironisierten Sprachstil der Artikel: »Blutspritzer mahnen den nächsten Gang zur chemischen Reinigung«⁷⁶, »Hier darf der Metzselfreund aus dem Vollen schöpfen«⁷⁷ oder einfach nur »Ballerorgie«⁷⁸. Die kontextuelle Umdeutung der teils drastischen Gewaltdarstellungen steht dabei den häufig angehängten Gewalt-Warnungen »Ein Greuel für zartbesaitete Gemüter«⁷⁹ oder »Doom ist nichts für Kinder«⁸⁰ vermeintlich entgegen.⁸¹

Analog hierzu äußert der Testartikel der *Play Time* »moralische Bedenken«⁸² bezüglich der Gewaltdarstellungen. Die Deutung der Spielinhalte als problematisch wird dabei einerseits durch die Waffenauswahl und andererseits mit der Inszenierung der Gewalt begründet. Speziell der Einsatz einer Kettensäge als Waffe wird als »Geschmack-

75 Q14.

76 Q17.

77 Q19.

78 Q16.

79 Q16.

80 Q17, S. 36.

81 Diese sind jedoch eher als rhetorische Distinktionen gegenüber anderen Spieler*innen oder gar dem Jugendmedienschutz einzustufen.

82 Q18.

los«⁸³ bezeichnet. Im Fazit des Artikels wird diese scheinbare Problematisierung der Gewaltinhalte allerdings gänzlich wieder aufgehoben:

»Obwohl die Handlung zwischen derb und geschmacklos lustwandelt, werden super Grafik, dichte Atmosphäre und stimmungsvolle Soundeffekte geboten. Technisch gesehen ist Doom zweifellos ein Meisterwerk – und über Geschmack möchte ich an dieser Stelle nicht streiten.«⁸⁴

Die anfängliche Einstufung der dargestellten Gewalt als eine Abweichung von moralischen Wertempfindungen wird final in eine Geschmacksfrage umformuliert, die die zuvor geübte Kritik inhaltlich relativiert.

Auch der Testartikel in der *Power Play* nimmt *Doom* als gewalthaltig wahr, die eingekommene Deutungsperspektive unterscheidet sich allerdings deutlich von den anderen Artikeln:

»Es gibt Programme, die sich der Spielesfreak 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.«⁸⁵

Die verwendete Problembeschreibung dreht die vorhergegangenen Problemdeutungen von violenten Spielinhalten gänzlich um, indem die Perspektive der Spielerschaft eingenommen wird. In dieser Deutungslogik geht es weniger um Kinder und Jugendliche, die vor drastischen Gewaltdarstellungen geschützt werden müssen als vielmehr um Vorurteile, die den Konsument*innen von Gewaltspielen von Nicht-Spieler*innen vermeintlich entgegengebracht werden. Die Argumentation entspricht dabei zwar ebenfalls einer Problematisierung auf Grundlage eines violenten Computerspiels, das eingesetztes Problemwissen (Beschreibung, Affektion, Bewertung) verändert die Deutung des Sachverhalts allerdings in eine Gegendeutung. Der Autor gesteht die potenzielle Problematisierbarkeit der Gewalt in *Doom* zwar ein (»Ist das hart.«⁸⁶), leitet daraus aber weniger eine jugendgefährdende Wirkung als vielmehr die Diskriminierung einer spezifischen Spielergruppe ab. Diese Umkehr der vorherigen Argumentationskette *Gewalt = Jugendgefährdung* in *Gewalt = Vorurteile gegen Spieler*innen* kann hierbei auch als ein Hinweis auf eine angenommene Bevormundung der Spieler*innen durch den deutschen Jugendschutz interpretiert werden.

Weitere zehn Jahre später erscheint das Echtzeit-Strategiespiel *Command & Conquer: Generals* auf dem deutschen Markt. Da das Spiel zum Redaktionsschluss noch nicht indiziert worden war, testen viele Fachmagazine zunächst die ungeschnittene Originalversion des Spiels. Die direkten Bezüge zum *Irakkrieg* und dem islamistischen Terrorismus waren in den Testversionen des Spiels folglich noch enthalten.

Die Thematisierung dieser Inhalte fällt in allen drei Artikeln recht unterschiedlich aus, obwohl dabei kaum von einer ernsthaften Problematisierung gesprochen werden

83 Q18.

84 Q18.

85 Q19, S. 28.

86 Q19, S. 29.

kann. Zwar betont die *GameStar* in ihrem Test zunächst, dass die »Vorgehensweise der terroristischen GLA ist nichts für zarte Gemüter«⁸⁷ sei und dass »tatsächlicher Terrorismus [...] nicht in die Geschichte eines Echtzeit-Strategiespiels«⁸⁸ gehört, schiebt diese Problembewertungen aber zugunsten des Gameplays schnell wieder zur Seite. Ähnliches ist auch in den anderen beiden Testartikeln zu beobachten, nur dass diese noch deutlich weniger Problemwissen enthalten. So erwähnt die *PC Games* zwar, dass gewisse Inhalte als »anstößig empfunden werden können«, lobt danach aber die »Bombenstimmung«⁸⁹ im Spiel, während die *PC Action* lediglich anmerkt: »Moralische Bedenken fließen in unsere Bewertung nicht ein«⁹⁰.

Allgemein weisen alle drei Testartikel zu *C&C: Generals* Relativierungen ludo-narrativer Gewaltinszenierungen auf. Obwohl die Gewalthandlungen (der Gewaltanalyse nach) als *moderat* einzustufen sind, können sowohl die Bezugnahmen auf reale Konflikte (*Irakkrieg*/islamistischer Terrorismus) als auch deren Implementierung ins Gameplay (Selbstmordattentäter und Giftgasraketen als spielbare Einheiten) als problematisch gedeutet werden. Während die BPjS in diesen sehr realitätsnahen Gewaltkontexten einen vornehmlichen Indizierungsgrund gesehen hat, werden diese von allen drei Magazinen zwar angeschnitten, für die finale Bewertung des Spiels aber gänzlich ausgeklammert.

Ein ähnlicher Ausschluss moralischer Kritik findet sich auch in den Testartikeln zu *Call of Duty: Modern Warfare 2* von 2009. Gerade dieses in der Öffentlichkeit sehr kontrovers diskutierte Spiel zeigt sehr beispielhaft den fachjournalistischen Umgang mit Tabubrüchen. Obwohl sich die audio-visuellen Gewaltdarstellung im Spielabschnitt *No Russian* nicht merklich von anderen First-Person Shootern unterscheidet, ist es speziell die ludo-narrative Inszenierung eines spielbaren Terroranschlags, die Anlass zur Kritik geben könnte.

Die *GameStar* und *PC Games* verfahren in ihren Darstellungen des Sachverhalts zunächst nahezu identisch. *No Russian* wird von beiden Magazinen als ein gezielter Tabubruch des Entwicklers wahrgenommen, der zwar moralisch zu hinterfragen ist, aber den eigentlich Spielspaß des Hauptprogramms nur bedingt mindert. Die *GameStar* untermauert die Beschreibungen von *No Russian* zudem durch auffällig viele affektive Formulierungen (»Massenmord«, »Massaker« »Amoklauf« oder »Effekthascherei«⁹¹), während *PC Games* statt Emotionalisierungen lediglich die Problembewertung »moralisch fragwürdiger denn je« sowie die rhetorische Frage: »War das wirklich notwendig?«⁹² verwendet. Beide Tests problematisieren den kontroversen Spielabschnitt zwar, diese anfängliche Kritik verliert sich jedoch im weiteren Verlauf der Tests schnell in allgemeinen Ausführungen zur Technik und zum Gameplay des Hauptspiels. Am Ende des Artikels vergeben beide Fachmagazine, trotz der Kritik an *No Russian*, eine hohe Spielspaß-Wertung, die (wie zuvor bei *C&C: Generals*) mit einem strikten Ausklammern moralischer Bewertungskriterien begründet wird: »Diese kontroverse Flughafenszene

87 Q20, S. 78.

88 Q20, S. 80.

89 Q21, S. 77.

90 Q22, S. 93.

91 Q23, S. 51 f.

92 Q24, S. 1.

fließt nicht in die Wertung ein, da ihre Wirkung stark vom persönlichen Moralempfinden abhängt.«⁹³.

Im Fall der *4Players* wird die Kritik an *No Russian* hingegen auf die geschnittene deutsche Version des Spiels verlagert. Eine Problembeschreibung sticht dabei besonders hervor:

»Denn problematisch wird die Szene nicht nur dadurch, dass man Teil eines Amoklauf-Kommandos ist (was erzählerisch im Rahmen der Story des Spiels übrigens Sinn ergibt), sondern auch, dass sie in der deutschen Fassung den Versprechungen von Activision zum Trotz gekürzt ist.«⁹⁴

Obwohl die affektive Formulierung »Amoklauf-Kommando« schon ein Wissen um die potenzielle Problematisierbarkeit des Spielabschnitts andeutet, wird diese Problemdeutung durch die angehängte Relativierung »was erzählerisch im Rahmen der Story des Spiels übrigens Sinn ergibt« umgangen und die Bewertung des Sachverhalts auf die deutsche Verkaufsversion umgelegt. Aus der öffentlichen Problematisierung der Originalversion und der eigenen Problematisierung der deutschen Verkaufsversion entsteht für den Autor ein »Dilemma«⁹⁵, das mithilfe problematisierender Wissens-elemente (Problembeschreibungen, Bewertungen, affektive Bestandteile) zu einer Gegen-deutung kulminiert. Die Problematisierung von *No Russian* erfolgt nun nicht mehr auf Grundlage der Gewaltinszenierung, sondern wird auf die Maßnahmen des deutschen Jugendmedienschutzes projiziert.

Ein differenzierteres Bild zeigt sich im Artikel der *Eurogamer*. Dieser wirft gleich zu Beginn drei unterschiedliche Problemdeutungen auf und stützt sie durch jeweils eine Problembewertung – die audio-visuelle Wahrnehmung der Gewalthandlungen (»Es ist zum Teil wirklich grausam mit anzusehen«), deren lückenhafte Einbindung in die Rahmenhandlung (»Ohne wirklich Reflexion innerhalb der Geschichte«) sowie die generelle Implementierung eines Tabubruchs als Werbemaßnahme (»Provozieren um des Provozierens-Willens«)⁹⁶. Positive Bewertungen des gesamten Spiels wie »Gun-Porno«⁹⁷ separieren jedoch auch hier wieder die Bewertung von *No Russian* von der Bewertung des restlichen Spiels. Die inhaltliche Trennung führt zu einer teilweisen Aufhebung der vorhergegangenen Problemdeutung, indem eine offenkundige Grenze zwischen akzeptabler und nicht-akzeptabler Gewalt gezogen wird.

Im Fall des letzten Titels – *Dead Rising 3* von 2013 – hat die Auswertung der drei Testartikel (*Giga*, *Xboxfront* und *4Players*) nahezu keine problematisierenden Wissens-elemente in Bezug auf die Gewaltdarstellungen im Spiel zutage fördern können. Lediglich der Test auf *Giga.de* geht auf die mögliche Außenwirkung des hohen Gewaltgrads ein, formuliert diese Deutung jedoch in eine indirekte Kritik am Jugendmedienschutz um. Die Aussage, dass es fraglich sei, »ob eine ungeschnittene Version in Deutschland erscheinen kann«, in Kombination mit einem direkten Hinweis an die Leserschaft, wie

93 Q23, S. 54.

94 Q25, S. 2.

95 Q25, S. 2.

96 Q26, S. 1f.

97 Q26, S. 1.

sich »auch deutsche Gamer – notfalls über Umwege – auf jede Menge Blut und umherfliegende Körperteile freuen können«⁹⁸, fungiert abermals als eine indirekte Gegen- deutung, die der Argumentation der BPjM diametral entgegensteht. Ludisch-virtuelle Gewalt wird dabei weniger als ein Problem empfunden als die restriktive Indizierungs- politik der Bundesprüfstelle. Hierfür spricht auch der Hinweis auf die »Umwege«, der offen dazu einlädt, die gesetzlichen Vorgaben zu umgehen.

Auch anhand der verwendeten Sprache wird die indirekte Einstufung der Gewaltin- halte als unproblematisch erkennbar. In jedem der drei Artikel wird der Spielspaß, der durch das Ausschalten großer Gegnermassen mit möglichst absurden Waffen entsteht, durch positiv-ironisierte Formulierungen wie »Gaudi«, »spaßiger Spielplatz«⁹⁹, »macht Spaß und zwar richtig«¹⁰⁰ oder »Zombie-Spaß«¹⁰¹ explizit hervorgehoben. Das hier er- kennbare Deutungsmuster wertet die überzeichnete Computerspielgewalt in *Dead Ri- sing 3* als ein zentrales Spielelement, dem ein hoher Unterhaltungswert beigemessen wird.

9.2.2.2 Die Problematisierungsstruktur

Das im vorhergegangenen Abschnitt behandelte Problemwissen ist selten als singuläre Problematisierung in den Text eingefügt, sondern ist oftmals Teil übergeordneter Pro- blemkomplexe. Jeder der sechzehn untersuchten Artikel bündelt darin individuelle Kri- tik am behandelten Spiel:

Tab. 14: *River Raid* (1983)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
Kriegsspiel (Tele Action)	–

Tab. 15: *Doom* (1994)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
Moralische Bedenken (Play Time) Spieler-Stigmatisierung (Power Play) Baldige Indizierung (Power Play, PC)Joker, PC Player, ASM)	–

98 Q28.

99 Q27.

100 Q28.

101 Q29, S. 4.

Tab. 16: *Command & Conquer: Generals* (2003)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
Hohe Realitätsbezogenheit/ Terrorismus (GameStar) Moralische Bedenken (GameStar, PC Games, PC Action)	–

Tab. 17: *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
Gewalt gegen Zivilisten/ Terrorismus (GameStar, PC Games, Eurogamer, 4Players) Deutsche Spielversion (4Players) Tabubruch als Werbung (GameStar/ PC Games/Eurogamer)	–

Tab. 18: *Dead Rising 3* (2013)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
Indizierung (Xboxfront.de)	–

Der Punkt, der in dieser schematischen Darstellung zuerst ins Auge springt, ist das gänzliche Fehlen von Problemkomplexen des 2. Grades. Während Problemwissen in den Indizierungsberichten durchgehend zweistufig strukturiert ist, endet die Problematisierung von Computerspielgewalt im Fachjournalismus in allen Fällen mit den Problemkomplexen 1. Grades. Konkret bedeutet das, dass bestimmte Spielinhalte zwar problematisiert werden, eine weitergehende Vertiefung dieser einstufigen Problematisierungsstruktur bzw. eine Übertragung dieses gebündelten Problemwissens in eine abschließende Bewertung des behandelten Sachverhalts jedoch nicht stattfindet. Die Problematisierungen bleiben somit stets oberflächlich und haben (in keinem der sechzehn Testartikel) einen Einfluss auf die finale Bewertung des jeweiligen Spiels. Die nahezu durchgehend hohen Spielspaß-Wertungen belegen diese Bewertungspraxis zusätzlich.

Die inhaltliche Richtung der Problematisierungen fällt in den Fachmagazinen zum Teil recht unterschiedlich aus. Beispielsweise wird die realitätsnahe Inszenierung eines Terroranschlags in *CoD: MW 2* von der *GameStar*, der *PC Games* sowie der *Eurogamer* übereinstimmend als ein kalkulierter Tabubruch der Spieleentwickler bewertet, um öffentliche Aufmerksamkeit für das Spiel zu generieren. Weiterführende Problematisierungen bleiben jedoch aus. Auch die *4Players* sieht in *No Russian* einen Moralverstoß, leitet diese Kritik aber auf die geschnittene deutsche Version des Spiels und somit indirekt auf den deutschen Jugendmedienschutz über.

Die unterschiedliche Auslegung der Problemdeutungen zeigt, dass die Bewertungsrahmen im Fachjournalismus im hohen Maße von den persönlichen Ansichten der Redakteur*innen geprägt sind. Dieser Umstand wird durch den starken Einfluss variabler Bewertungselemente auf die Problematisierungsstruktur bestätigt. Die PK1 *Kriegsspiel Moralische Bedenken, Spieler-Stigmatisierung* sowie die Problematisierung geschnittener deutscher Spielversionen machen dies offensichtlich, da hierin ausschließlich personengebundenes Problemwissen zusammengefasst wird, das sich auf die jeweiligen Verfasser*innen zurückführen lässt. Variable Bewertungselemente stellen somit den maßgeblichen Bewertungsrahmen für Computerspielgewalt im Fachjournalismus dar.

Der Grund für diese prinzipiell subjektive Ausrichtung ist bereits durch das journalistische Format der Testartikel gegeben. So weisen alle untersuchten Testartikel die idealtypische Grundstruktur fachjournalistischer Artikel auf:

- Beschreibung des Spiels (Inhalte, Spielmechanik, technische Informationen)
- Meinung bzw. mehrere Meinungen zum Spiel (bei mehreren Autoren)
- Kaufinformationen (System, Entwickler, Vertrieb, Erscheinungsdatum, Preis, usw.)
- Wertung¹⁰²

Diese Grundstruktur bietet ausreichend Spielraum für die persönliche Meinung der Journalist*innen – vornehmlich in den allgemeinen Beschreibungen der Spielinhalte, den Meinungskästen sowie in der finalen Wertung.

Ferner ließe sich die überwiegend liberale Haltung gegenüber Computerspielgewalt dadurch erklären, dass die Computerspiel-Fachjournalist*innen zumeist selbst passionierte Spieler*innen sind. Aufgrund eigener positiver Erfahrungswerte mit dem Medium unterscheiden sich deren Wahrnehmungen und Bewertungen tendenziell eher von den Deutungsweisen Fachfremder, die kaum oder gar keine Erfahrungen mit dem Medium haben. Die positive Grundhaltung gegenüber dem Medium bedeutet in der Konsequenz aber auch, dass über Inhalte, die von »Fachfremden« als problematisch eingestuft werden könnten, im Fachjournalismus wohl eher hinweggesehen werden würde. Diese Wahrnehmungsverschiebung ist wichtig bei der späteren Unterscheidung institutioneller Problemdeutungen.

Abseits des starken Einflusses individueller Deutungslogiken zeigen sich statische Bewertungselemente, also vorgegebene Deutungsrahmen, fast ausschließlich in den abschließenden Spielspaß-Wertungen. Obwohl (auch identische) Spielinhalte zum Teil unterschiedlich als problematisch oder unproblematisch bewertet werden, fällt auf, dass alle sechzehn Artikel durchgehend hohe Spielspaß-Wertungen erhalten haben:

102 Vgl. Abschnitt 7.3.2.

Tab. 19

River Raid	Doom	C&C: Generals	CoD: MW 2	Dead Rising 3
<i>Tele Action</i> (5/83) Keine Wertung	<i>PC Joker</i> (2/94) 79 %	<i>GameStar</i> (3/03) 91 %	<i>GameStar</i> (1/10) 89 %	<i>Giga.de</i> 8 von 10 Punkte
	<i>PC Player</i> (2/94) 85 %	<i>PC Games</i> (3/03) 90 %	<i>PC Games</i> 9 von 10 Punkte	<i>Xboxfront.de</i> Keine Wertung
	<i>Play Time</i> (3/94) 90 %	<i>PC Action</i> (3/03) 88 %	<i>4Players.de</i> 88 %	<i>4Players.de</i> Keine Wertung
	<i>Power Play</i> (3/94) 87 %		<i>Eurogamer</i> 9 von 10 Punkte	
	<i>ASM</i> (3/94) 11 von 12 Punkte			

Unabhängig von der Qualität der Spiele stellt diese Fachmagazin-übergreifende Bewertungspraxis eine gänzliche Ausklammerung moralisierender (also variabler) Bewertungselemente dar.¹⁰³ Gegen Ende der problematisierenden Artikel ist dabei häufig eine argumentative Verlagerung des Bewertungsrahmens von variablen auf statische Bewertungselemente zu beobachten. Das bedeutet konkret, dass von den meisten Fachmagazinen sowohl drastische Gewaltdarstellungen wie in *Doom* und *Dead Rising 3* als auch moralisch-kontroverse Gewaltkontexte wie in *C&C: Generals* und *CoD: Modern Warfare 2* zwar problematisiert werden, das Problemwissen aber nie in die finalen Spielspaß-Wertungen einfließt. Objektive und weniger anstößige Bewertungskriterien (und somit statische Bewertungselemente) wie Technik und Gameplay substituieren gegen Ende der Artikel jegliche vorhergegangene Gewaltbewertung. In der Konsequenz bleibt eine individualisierte Kritik gewalthaltiger Spielinhalte auf die beigefügten Meinungskästen

103 Diese wird in zwei Artikeln auch direkt bestätigt: *DiePC Action* zu *C&C: Generals*: »Moralische Bedenken fließen in unsere Bewertung nicht ein« (Q22, S. 93). In der *GameStar* heißt es zu *CoD: MW 2*: »Diese kontroverse Flughafenszene fließt nicht in die Wertung ein, da ihre Wirkung stark vom persönlichen Moralempfinden abhängt.« (Q23, S. 54).

beschränkt, ohne sich auf die abschließende Bewertung des jeweiligen Spiels auszuwirken.¹⁰⁴

Das Ausklammern moralischer Kriterien bei der Bewertung violenter Spielinhalte erscheint in den Testartikeln als eine durchgehende Diskursstrategie der gezielten Nicht-Problematisierung. Der aktive Ausschluss variabler Bewertungselemente (in einem Medienformat, das ansonsten nahezu ausschließlich auf subjektiven Deutungsweisen aufbaut) kann gerade im Kontext öffentlich kursierender Problemdiskurse als eine Art präventive Schutzmaßnahme gedeutet werden, um einer zusätzlichen Befeuerung der öffentlichen Problematisierung von Computerspielgewalt entgegenzuwirken. Neben der besonderen Rolle des Fachjournalismus als Bindeglied zwischen Spielerschaft und Computerspiel-Industrie spricht auch das gänzliche Fehlen übergeordneter Problembewertungen (PK2) und Problemmuster für diese Annahme. Indem Problemwissen nicht in übergeordnete Problembewertungen überführt und moralische (subjektive) Kritik für die finale Bewertung ausgeklammert wird, entsteht eine Art eigenständiger Rückzug aus dem öffentlichen Problemdiskurs.

9.2.2.3 Zusammenfassung

Die quantitative Verteilung der sechzehn Testartikel zeigt zunächst eine sukzessive Zunahme von Computerspiel-Fachmagazinen im Zeitraum von 1983 bis 2013. Stellte das Medium in den 1980er-Jahren noch ein Nischenphänomen einer relativ kleinen Subkultur dar, spricht der deutliche Zuwachs an Fachmagazinen ab der 1990er-Jahre für ein gesteigertes öffentliches Interesse an Computerspielen. In dieser Zeit verlässt das Medium das subkulturelle Nischendasein und entwickelt sich ab den 2000er-Jahren endgültig zu einem massenkulturellen Phänomen.

Zusammengefasst hat die Problemmusteranalyse drei zentrale Merkmale der Problematisierung von Computerspielgewalt durch den Fachjournalismus ergeben:

- Eine nahezu durchgehende Akzeptanz von Computerspielgewalt, die lediglich durch vereinzelte als moralische Grenzüberschreitungen wahrgenommene Spielinhalte durchbrochen wird (bspw. die Mission *No Russian* in *CoD: MW 2*).
- Ausschließlich einstufige Problematisierungsstrukturen und somit keine nachweisbaren Problemmuster zum Thema Computerspielgewalt.

104 Bestätigt wird diese finale Verschiebung von variablen auf statische Bewertungselemente in den Artikeln der *PC Action* zu *C&C: Generals* sowie der *GameStar* zu *CoD: MW 2*. In beiden Fällen folgt einer Problematisierung der Spielinhalte (aufgrund angenommener Moralverstöße) ein Hinweis auf die Irrelevanz dieser Problemdeutungen für die abschließende Spielspaß-Bewertung.

PC Action: Der subjektiven Deutung »(...) angesichts der aktuellen Weltlage ein geradezu makaberer Hintergrund« (Q22, S. 93) folgt mit »Diese kontroverse Flughafenszene fließt nicht in die Wertung ein, da ihre Wirkung stark vom persönlichen Moralempfinden abhängt.« (Q23, S. 54) der Verweis auf ein statisches Bewertungsschema.

GameStar: Auch hier folgt auf die Problemdeutungen »Massenmord«, »Massaker« »Amoklauf« (Q23, S. 51 f.) mit dem Passus »Diese kontroverse Flughafenszene fließt nicht in die Wertung ein, da ihre Wirkung stark vom persönlichen Moralempfinden abhängt.« (Q23, S. 54) eine Relativierung auf Grundlage formaler Bewertungskriterien (und somit eine Verlagerung von subjektiven auf statische Bewertungselemente).

- Eine deutliche Unterscheidung zwischen audio-visuellen und narrativ-kontextuellen Gewaltsinszenierungen, die offenbar durch externe Ereignisse (Krieg, Terroranschläge, Amokläufe) beeinflusst sind.

Alle drei Merkmale sind inhaltlich eng miteinander verbunden, wobei die allgemeine Akzeptanz von Computerspielgewalt (als Teil der genuinen Spielerfahrung) als ein übergeordneter Bewertungsrahmen fungiert. In den Artikeln wird dies anhand der Diskrepanzen zwischen Gewaltkritik und abschließender Bewertung deutlich. Ein erster Indikator hierfür sind die durchgehend hohen Spielspaß-Wertungen in dreizehn der sechzehn Artikel, in die weder inhaltliche noch moralische Kritik an spezifischen Spielinhalten eingeflossen ist.¹⁰⁵ Diese »oberflächliche Problematisierung« zeigt sich auch in den Problematisierungsstrukturen der fachjournalistischen Artikel, welche allesamt einen einstufigen Aufbau aufweisen. Spezifische Problemstränge wie bspw. der Einsatz einer Kettensäge als Waffe werden zwar thematisiert (PK1 *Moralische Bedenken*), im Anschluss jedoch nicht in die finale Bewertung des Spiels übertragen. Durch das Ausklammern spezifischer Problematisierungen findet eine zweite Bündelung von Problemwissen (PK2) somit nicht statt und die Problematisierungsstruktur der Quelle verbleibt einstufig. Problemmuster die Computerspielgewalt als ein soziales Problem verhandeln, sind somit nicht feststellbar.

Ab 2003 wird die bisher ausschließliche Problematisierung rein-physischer Gewaltsinszenierungen durchbrochen. Die Artikel zu *C&C: Generals* zeigen, dass externe Problemdiskurse wie der *Irakkrieg*, islamistischer Terrorismus oder Amokläufe nun auch im Fachjournalismus erkennbaren Einfluss auf die Deutung der Spielinhalte nehmen. Die Folge ist eine perspektivische Verschiebung, die die Bewertung von Computerspielgewalt zunehmend von der audio-visuellen auf die narrativ-kontextuelle Ebene verlagert. Die Übertragung der Gewalthandlungen auf reale Ereignisse wie Krieg und Terrorismus lassen die Spielinhalte als unmoralisch erscheinen. Die narrative Einbindung von Terroranschlägen in das Spielgeschehen wird zu einer Geschmacklosigkeit ernannt, die die (vom Fachjournalismus erwünschte) Außenwirkung des Computerspielens als ein friedliches und zumeist unpolitisches Hobby durchbricht.

Dass die Empörung über narrativ-kontextuelle Gewaltsinszenierungen im Umkehrschluss aber auch mit einer Relativierung von audio-visuellen Gewaltsinszenierungen einhergeht, zeigt ein Vergleich der Artikel zu *Doom* (1994) und *Dead Rising 3* (2013). Während die Darstellung drastischer Gewalt bei *Doom* zumindest noch von der *Play Time* als moralisch bedenklich (und von den anderen Magazinen zumindest noch als eine Auffälligkeit) erachtet wurde, wird diese im Fall von *Dead Rising 3* gar nicht mehr tiefergehend thematisiert. Demnach scheinen überzeichnete Gewaltdarstellungen als inszenatorisches Stilmittel nunmehr akzeptiert zu sein und eher als ein Indikator für Spaß und Unterhaltung bewertet zu werden (»Fans von ungezwungenem Zombie-Spaß können zugreifen.«¹⁰⁶).

105 Die *Tele Action* (5/83) sowie die Online Artikel auf *Xboxfront.de* und *4Players.de* von 2013 haben keine abschließende Spielspaß-Wertung.

106 Q29, S. 4.

Ein Grund für diese allgemein eher liberale Einstellung gegenüber Computerspielgewalt kann bei den akteursspezifischen Eigeninteressen gesucht werden. Anders als bei den Indizierungsberichten der Bundesprüfstelle liegt der Fokus der Testartikel ausdrücklich auf einer umfänglichen Berichterstattung zu neuen Spielen. Da sich der Computerspiel-Fachjournalismus, ebenso wie dessen anvisierte Zielgruppe, überwiegend aus Computerspieler*innen zusammensetzt, können bei beiden Gruppen ähnliche Deutungs- und Bewertungslogiken als gegeben vorausgesetzt werden. Hinzu kommt, dass die Fachmagazine (als privatwirtschaftliche Akteure) von Verkaufszahlen abhängig sind, was einen Meinungspluralismus innerhalb dieser subkulturellen Strömung (bzw. die Chance von der mehrheitlichen Meinung der Leserschaft signifikant abzuweichen) zusätzlich einschränkt.

Diese Verbindung zwischen Journalismus und Leserschaft wird lediglich durch rechtliche Restriktionen durchbrochen. Als juristische Person ist jedes Fachmagazin an Rechtsnormen des Jugendmedienschutzes gebunden. Selbst wenn Fachjournalist*innen eine ähnlich gewaltrelativierende Meinung wie ihre Zielgruppe vertreten, so können nicht alle Spielinhalte unbefangen bewertet werden. Das mit einer Indizierung einhergehende Werbeverbot macht diesen Zusammenhang deutlich. So ist der Testartikel der *4Players* zu *Dead Rising 3* (2013) beispielsweise unmittelbar nach der Indizierung des Titels von der Internetseite genommen worden, um einer möglichen Einstufung des Artikels als widerrechtliche »Werbung für ein indiziertes Spiel« zuvorzukommen.

Eine gewisse Sensibilisierung für indizierte oder möglicherweise bald indizierte Spiele ist auch in den sehr frühen Testartikeln zu erkennen. So lassen sich in den Testartikeln zu *Doom* von 1994 Formulierungen wie »Man traut sich kaum, den Titel zu erwähnen [...]«¹⁰⁷, »[...] ein heißer Action-Dungeon, dem wohl bald die Versiegelung durch die BPjS droht«¹⁰⁸ oder »Das Spiel schreit nach einer Altersbegrenzung«¹⁰⁹ vorfinden. Die Einschätzung, dass *Doom* sehr gewalthaltig ist und auch von anderen Personen auch als solches wahrgenommen werden könnte, zeigt sich in diesen Anspielungen auf die BPjS sehr deutlich. Ein Deutungszusammenhang, der sich im Schwerpunkt im Computerspiel-Fachjournalismus der 1990er-Jahre vorfinden lässt und auf ein Spannungsverhältnis zwischen der persönlichen Gewaltakzeptanz, dem öffentlichen Bild von Computerspieler*innen¹¹⁰ und den rechtlichen Vorgaben des deutschen Jugendmedienschutzes hindeutet.

107 Q15.

108 Q17.

109 Q19.

110 Die Gegendeutung der *Power Play* im Test zu *Doom* verweist auf Vorurteile, die Spieler*innen von Gewaltspielen von Nicht-Spieler*innen entgegengebracht werden. Hierdurch wird der noch eher subkulturelle Charakter der Computerspielszene der 1980er und 1990er-Jahre erkennbar. Diese Abgrenzungskämpfe zu Nicht-Spieler*innen deuten auf ein subkulturelles Gruppenbewusstsein innerhalb der Spielerschaft sowie auf einen Wunsch nach Akzeptanz von außen hin.

9.2.3 Sach- und Ratgeberliteratur

Für die Problemmusteranalyse im Bereich der S-/R-Literatur sind insgesamt elf Publikationen bzw. Beiträge von zehn verschiedenen Verfassern ausgewählt worden. Obwohl der festgelegte Untersuchungszeitraum 1984 bis 2014 umfasst, deckt der Quellenkorpus lediglich die Jahre 1995 bis 2011 ab. Zu den Spielen *River Raid* von 1983 und *Dead Rising 3* von 2013 ließ sich kein Quellenmaterial auffinden, woraus zu schließen ist, dass sich in der deutschsprachigen S-/R-Literatur sowohl vor 1995 als auch nach 2013 nicht auf problematisierende Weise (oder nur in einem sehr geringen Umfang) mit den genannten Titeln auseinandergesetzt worden ist.

Tab. 20

Jahr	Doom	C&C: Generals	CoD: MW 2
1995	Löschenkohl/ Bleyer	–	–
1997	Dittler Schindler/ Wiemken	–	–
2002	Grossman Fromm		
2004	Feibel	–	–
2005	–	Wallies Decker	–
2006	Spitzer	–	–
2010	–	–	Neider
2011	Hänsel	–	Hänsel

Die Verteilung der untersuchten Publikationen zeigt, dass sich von den insgesamt elf Quellen ganze acht allein auf *Doom* beziehen. Die Problematisierungen des Spiels erstrecken sich relativ gleichmäßig über den gesamten Untersuchungszeitraum. Vergleicht man die Häufigkeit mit den Problematisierungen der Titel *C&C: Generals* (Vö: 2003) und *CoD: MW 2* (Vö: 2009), welche lediglich auf zwei Jahren beschränkt sind, so wird die herausgehobene Bedeutung von *Doom* in der S-/R-Literatur klar offensichtlich.

9.2.3.1 Einbindung von Problemwissen

Im Gegensatz zu den Entscheidungen der Bundesprüfstelle und den Testartikeln des Computerspiel-Fachjournalismus weist die S-/R-Literatur die größte Varianz in der Einbindung von Problemwissen auf. Zum einen lässt sich diese Varianz sicherlich auf die Literaturformate der Sachbücher und Ratgeber zurückführen, die gänzlich offen für die individuelle Meinung der jeweiligen Autor*innen sind und dadurch einen Meinungspluralismus begünstigen. Zum anderen konnten aber auch zeitliche Veränderungen in der Einbindung von Problemwissen festgestellt werden, die auf den Einfluss sich verändernder Problemdiskurse hindeuten. Die veränderte Einbindung von affektiven Bestandteilen in die Problematisierungsstrukturen ist hierfür ein anschauliches Beispiel.

Die frühen Publikationen von 1995 und 1997 (Löschenkohl/Bleyer, Dittler und Schindler/Wiemken) enthalten bereits affektive Bestandteile (»brutalsten Spiele«¹¹¹ oder »Charakter einer virtuellen Mutprobe«¹¹²), die jedoch mehr als rhetorische Stilmittel zur Überleitung auf andere Problemlagen und institutionelle Akteure dienen. So beschreiben Löschenkohl und Bleyer (1995) zwar »das bisher nicht dagewesene Ausmaß primitiver Gewalt«¹¹³, leiten daraus aber auf eine Kritik am Spiele-Fachjournalismus über. Dieser würde Gewaltspiele wie *Doom* »wegen ihres neuen 3-D-Grafik-Systems«¹¹⁴ loben und dadurch für Jugendliche erst attraktiv machen. Auch Ulrich Dittler (1997) verwendet *Doom* als ein konkretes Negativ-Beispiel für Computerspielgewalt, das »das Schlachten von Menschen in Computerspielen quasi hoffähig«¹¹⁵ gemacht hat, übt mit diesen affektiven Problembeschreibungen aber zugleich eine Kritik am deutschen Jugendschutz (»Die Prüfverfahren der BPS dauern [...] sehr oft viel länger. Zum anderen lässt sich der Weg von [raub-]kopierten Spielen nicht verfolgen.«¹¹⁶). Gleiches gilt auch für Schindler und Wiemken (1997), die affektive Formulierungen (»Illusion des »direkteren Tötens«¹¹⁷) nutzen, um auf gezielte »Tabu-Verletzungen«¹¹⁸ seitens der Spieleindustrie hinzuweisen.

Über konkrete Vorschläge zur Problembhebung wird Computerspielgewalt in der frühen S-/R-Literatur zwar als ein Problem bestätigt, jedoch eines, dem nicht mit restriktiven Maßnahmen begegnet werden muss. Stattdessen stehen in allen drei Publikationen kommunikative Lösungsansätze im Vordergrund. So schlägt Dittler die Etablierung des Schulfaches »»Medienerziehung«« vor, welches die »Aufarbeitung von Medieninflüssen und die kritische Beurteilungen von Medienaussagen«¹¹⁹ zum Ziel hat, während Löschenkohl/Bleyer sowie Schindler/Wiemken für einen dialogischen Austausch zwischen Spieler*innen und Nicht-Spieler*innen eintreten. Mithilfe eines kommunikativen Austausches sollen Vorurteile auf beiden Seiten abgebaut und gemeinsame Konfliktlösungen ermöglicht werden (»Einstellungsveränderungen positiver und negativer Art [...] durch die Selbsterfahrung mit Computern und Computerspielen.«¹²⁰).

Die problematisierende, aber zugleich vermittelnde Position der 1990er-Jahre weicht in den 2000er-Jahren einer sukzessiven und aversiven Haltung gegenüber Computerspielgewalt. In Dave Grossmans Ratgeber *Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?* (2002) wird erstmals ein direkter Zusammenhang zwischen virtueller und realer Gewalt postuliert. Im Gegensatz zur S-/R-Literatur der 1990er-Jahre zeigt sich in dieser Publikation eine deutlich veränderte Problematisierungsstruktur, die hauptsächlich von Problemnamen und affektiven Bestandteilen geprägt ist. Darin

111 Q30, S. 53.

112 Q32, S. 291.

113 Q30, S. 53.

114 Q30, S. 35.

115 Q31, S. 121.

116 Q31, S. 106.

117 Q32, S. 291.

118 Q32, S. 294.

119 Q31, S. 116.

120 Q30, S. 57.

enthaltene Emotionalisierungen wie »Spiele sind Tötungssimulatoren«¹²¹, *Doom* als »Kampfsimulator [...] des US-Marine Corps, um Rekruten das Töten beizubringen«¹²² oder der Verweis auf die Amokläufer der Columbine Highschool, deren »Mordorgie teilweise der Cyberworld eines typischen *Doom*-Szenarios ähnelte.«¹²³ zeichnen das Bild von violenten Computerspielen als eine akute Bedrohung für jugendliche Spieler*innen und ihre Umwelt. Die affektiv aufgeladenen Problembeschreibungen dienen der Erzeugung einer Wahrnehmungs- und Handlungspriorität bei den Leser*innen, während Problemnamen die dargestellten Problemlagen in einfachen Bedeutungszusammenhängen bündeln.

Diese Diskursstrategie setzt sich bis 2011 fort. Auch Rainer Fromm (2002) bezeichnet Spiele wie *Doom* als »lebensechte virtuelle Massaker«¹²⁴ und spricht an anderer Stelle von einer »grenzenlosen Gewaltspirale der Computerspiele«¹²⁵. Manfred Spitzer (2006) postuliert eine »[...] von Video- und Computerspielen ausgehende Gefahr«¹²⁶. Und Rudolf Hänsel (2011) vermutet mit seiner Annahme eines »Militär-Unterhaltungskomplexes«¹²⁷ sogar eine direkte Zusammenarbeit zwischen Militär und Spieleindustrie zur Militarisierung der Jugend und fordert ein generelles Verbot der sogenannten »Killerspiele« und »Kriegsspiele«¹²⁸.

Lediglich der Ratgeber *Killerspiele im Kinderzimmer* von Thomas Feibel aus dem Jahr 2004 grenzt sich von der stark emotionalisierten Darstellung von Computerspielgewalt ab. Ähnlich wie die Ratgeber der 1990er-Jahre kritisiert auch er zunächst die »Drastischen Darstellungen«¹²⁹ in *Doom*, verweist im Anschluss aber auf Generationsunterschiede in der populärkulturellen Wahrnehmung von Mediengewalt und setzt sich (ebenso wie zuvor Löschenkohl/Bleyer und Schinder/Wiemken) für einen aktiven Austausch zwischen Eltern und Spieler*innen ein. Problembeschreibungen wie »Findet Gewalt im Computerspiel statt, nennen wir es Schund. Findet Gewalt im Theater statt, nennen wir es Kunst«¹³⁰ oder »Seit über 20 Jahren erachten Erwachsene dieses Genre als Zeitverschwendung [...]«¹³¹ fungieren dabei als Gegendeutungen zur vorherrschenden Meinung in der *Killerspiel-Debatte*, in der die Schuld für reale Gewalttaten ausschließlich bei den Computerspielen gesucht wird.

Obwohl die Anzahl an Quellen mit Bezug auf das Echtzeit-Strategiespiel *C&C: Generals* deutlich geringer ausfällt als bei *Doom*, ist auch hier keine einheitliche Problemdeutung zu erkennen. Die Publikationen von Markus Decker und Michael Wallies aus dem Jahr 2005 problematisieren zwar beide die realitätsnahen Bezüge des Spiels auf internationale Militärkonflikte sowie den islamistischen Terrorismus, kommen im

121 Q34, S. 85.

122 Q34, S. 91.

123 Q34, S. 90 f.

124 Q33, S. 10.

125 Q33, S. 19.

126 Q36, S. 211.

127 Q39, S. 56f.

128 Q39, S. 68.

129 Q37, S. 128.

130 Q37, S. 16.

131 Q37, S. 27.

Anschluss aber zu unterschiedlichen Ergebnissen. Während sich Wallies' Ausführungen überwiegend aus affektiven Problembewertungen (»Ausmaß der Perversion«¹³²) und Problembeschreibungen (»Das Handwerk, das dabei gelernt wird, ist immer das Töten«¹³³) stützen, argumentiert Decker auf Grundlage des Indizierungsberichts und übernimmt hieraus Deutungsweisen (»Gefährdungspotenzial«¹³⁴) und juristische Termini (»Kriegsverherrlichung«, »Kriegsverharmlosung«¹³⁵). Die Implementierung des Problemwissens der BPJS dient Decker auch als Überleitung auf dessen zentrales Problemthema – der Ineffizienz des Jugendmedienschutzes. Das adaptierte Problemwissen zu *C&C: Generals* wird dieser übergeordneten Problemdeutung gegenübergestellt. Die Problembeschreibung »Gefährdungspotenzial steckt eher in der gesamten Ausrichtung der Spiele und in ihrer Struktur, nicht unbedingt in einigen vordergründigen Schockeffekten«¹³⁶ markiert den Übergang in eine eigenständige Kritik an der restriktiven Politik des deutschen Jugendmedienschutzes (»immer ausgefeilteren Abschirmungsbemühungen«¹³⁷). Diese Alternativdeutung wird gegen Ende durch einen Vorschlag zur Problembekämpfung in Form einer Forderung nach dem Ausbau von »Medienkompetenz«¹³⁸ untermauert.

Parallel zu Decker behält Wallies seine generell aversive Haltung gegenüber Computerspielen durchgehend bei. Neben gezielten Emotionalisierungen und rhetorischen Überzeichnungen werden Negativbeispiele wie der »Massenmörder Robert Steinhäuser«¹³⁹ aufgeführt, um den behaupteten Zusammenhang zwischen Computerspielen und dem Verüben realer Gewalthandlungen zusätzlich zu unterstreichen.

Am Beispiel von *C&C: Generals* wird die Implementierung realitätsnaher Themen wie islamistischer Terrorismus oder der Einsatz von Massenvernichtungswaffen hervorgehoben. Wallies bewertet diese Spielinhalte als eine »politische Beeinflussung der Spieler«¹⁴⁰ und begründet dies mit Problembeschreibungen wie »Dem Spieler soll suggeriert werden, dass der Nahe und Mittlere Osten und der Islam mit dem Terrorismus in der Welt gleichzusetzen sind.«¹⁴¹ und »Mit diesem in den USA entwickelten Spiel soll bereits Jugendlichen eingetrichtert werden, wer wessen Gegner ist, und wer auf dieser Welt mit fairen Waffen kämpft und im Recht ist.«¹⁴².

Anders als Decker verbindet Wallies die Problematisierung von *C&C: Generals* nicht mit einer Kritik an einem vermeintlich ineffizienten Jugendmedienschutz, sondern thematisiert das Angebot- und Nachfrage-Verhältnis zwischen Spieleindustrie und Spielerschaft. Diese Problemdeutung erscheint ambivalent, da die Spieler*innen zuvor als Opfer von schädlichen Einflüssen dargestellt werden, diesen jedoch nun eine aktive

132 Q40, S. 27.

133 Q40, S. 27.

134 Q35, S. 82.

135 Q35, S. 81.

136 Q35, S. 82.

137 Q35, S. 105.

138 Q35, S. 105.

139 Q40, S. 24.

140 Q40, S. 27.

141 Q40, S. 27.

142 Q40, S. 27.

Nachfrage nach Computerspielgewalt zugeschrieben wird (»Das Bedürfnis der Spieler nach [...] mehr und detaillierter dargestellter Gewalt und realistischeren Tötungsmöglichkeiten wird stets aufs Neue befriedigt«¹⁴³).

Bei Wallies findet sich stets die gleiche Einbindung von Wissens-elementen wieder. Problembeschreibungen werden durch affektive Bestandteile gestützt, um den Leser*innen das Bedrohungspotenzial von Computerspielen zu verdeutlichen und somit Handlungspriorität zu erzeugen. Die generelle Problematisierung von Computerspielen weist dabei zum Teil auch Verknüpfungen mit anderen Problemlagen auf. Beispielsweise wird die Sachbeschreibung »Spiele werden ebenfalls als Wettkämpfe in ›Clans‹ ausgetragen. Eine Steigerung sind LAN-Partys, die sich über Stunden hinziehen.« um den Zusatz »hier auch Alkoholkonsum«¹⁴⁴ ergänzt.

Die Problematisierung des First-Person Shooters *CoD: MW 2* durch die Publikationen von Andreas Neider und Rudolf Hänsel (von 2010) erfolgt fast ausschließlich auf Grundlage des Spielabschnitts *No Russian*. Ebenso wie die BPjM und stellenweise auch der Fachjournalismus wird der darin gezeigte terroristische Angriff auf einen zivilen Flughafen von beiden Autoren als ein eklatanter Moralverstoß gewertet. Vornehmlich wird diese identische Problemdeutung durch affektive Bestandteile getragen. So verwendet Neider in seiner halbseitigen Beschreibung des Spielabschnitts ganze viermal den Begriff »Massaker«¹⁴⁵, während Hänsel diesen lediglich einmal als »Massaker« und dafür aber zusätzlich als »Massenmordszene«¹⁴⁶ bezeichnet. Der Problemname »Kriegsspiel«¹⁴⁷ lässt sich hingegen in beiden Publikationen wiederfinden.

Neider und Hänsel überschneiden sich zudem in der Annahme, dass die Spieleindustrie Computerspielgewalt nicht nur vorsetzt, sondern diese von den Spieler*innen aktiv gefordert wird. Wie zuvor bei Wallies, so wird auch hier der Computerspielgewalt ein hoher Stellenwert in der Spielerschaft zugeschrieben (»Besonders gefällt Jugendlichen an dem Spiel die Verbindung von ›Blut, Leute töten, Waffen und Verbrechen‹«¹⁴⁸ und »Für heutige Gamer gehört es [...] wie das Salz zur Suppe, dass solche und weitere Grausamkeiten in den Spielen verübt werden können.«¹⁴⁹). Die allgemeine Problemdeutung von Computerspielgewalt als ein soziales Problem tritt somit in beiden Argumentation mehr oder weniger deutlich hervor. Den Spieler*innen wird ein intrinsischer »Wille zur Gewalt« attestiert, der im Kontext der monokausalen Deutungslogik »Virtuelle Gewalt führt zu realer Gewalt« eine inhaltliche Verschärfung erfährt.

Eben jene Deutungslogik wird bei Hänsel direkt sichtbar, wenn er von einer »Ansteckung mit dem Gewaltvirus«¹⁵⁰ spricht und die maßgebliche Gefahr von *CoD: MW 2* in der unreflektierten Übernahme von »dem Spiel zugrunde liegenden Werthaltungen, Einstellungen, Feindbildern und Verhaltensweisen«¹⁵¹ sieht. Affektive Problem-

143 Q40, S. 27.

144 Q40, S. 28.

145 Q38, S. 89.

146 Q39, S. 43.

147 Q38, S. 41 und Q39, S. 57.

148 Q39, S. 41.

149 Q38, S. 90.

150 Q39, S. 83.

151 Q39, S. 45.

beschreibungen münden hier in einer übergeordneten Problembewertung, die die expliziten Gewalthandlungen in *No Russian* als eine mögliche Blaupause für reale Gewalthandlungen darstellt.

Dieser konkreten Annahme einer Gewaltkonditionierung schließt sich Andreas Neider nicht direkt an, vielmehr postuliert er eine psycho-soziale Entemotionalisierung der Spieler*innen, die er als »Erkaltung«¹⁵² oder »digitaler Autismus«¹⁵³ bezeichnet. Der inhaltliche Unterschied zu Hänsel wird in der Problembeschreibung »Nicht vermehrte Gewaltbereitschaft aufgrund gewalthaltigen Medienkonsums ist die Gefahr, sondern eine völlige Vereinseitigung des menschlichen Organismus im Hinblick auf den Sinnes-Nervensbereich und eine Verkümmern des Lebensorganismus.«¹⁵⁴ offenbar. Sowohl ein hoher Gewaltgrad als auch die Nachfrage der Spieler*innen nach violenten Spielen werden hier als untergeordnete Probleme definiert.

Ein letzter Unterschied im Einsatz von spezifischem Problemwissen zeigt sich in den aufgeführten Vorschlägen zur Problembehebung. Mit dem Begriff der »Medienbalance«¹⁵⁵ vertritt Neider einen pädagogischen Ansatz, der Veränderungen primär auf der Mikroebene herbeiführen möchte. Gemeint ist damit ein Ausgleich von virtuellen Erfahrungen durch realweltliche Erfahrungen auf Grundlage von Emotion und Nähe zu anderen Menschen. Hänsel unterstützt hingegen zwar ebenfalls eine Hinwendung zu realen menschlichen Beziehungen (»seelische Immunität gegen die Überflutung mit Gewaltbildern«¹⁵⁶), setzt sich im Schwerpunkt jedoch ausdrücklich für restriktive Maßnahmen wie dem politischen Verbot von Gewaltspielen und dem behaupteten Lobbyismus der Spieleindustrie ein.¹⁵⁷

9.2.3.2 Die Problematisierungsstruktur

Die Problematisierungsstrukturen deuten darauf hin, dass die Art und Weise einer Problematisierung sehr vom zeitlichen Kontext abzuhängen scheint. So weisen die Publikationen der 2000er-Jahre deutlich aversivere Problemmuster auf als vor oder nach dieser Dekade. Diese Beobachtung einer chronologisch eher inkonsistenten Problematisierung von Computerspielgewalt wird durch das Nicht-Vorhandensein früher und später Quellen bestätigt: Sowohl zum ersten (*River Raid* von 1983) als auch zum letzten ausgewerteten Titel (*Dead Rising 3* von 2013) ließ sich kein problematisierendes oder anderweitig thematisierendes Quellenmaterial auffinden. Dieser Umstand muss nicht, kann aber auf eine gestiegene (ab ca. 1995) bzw. eine rückläufige (ab ca. 2012) Problemwahrnehmung hindeuten.

Analog zur quantitativ eher geringeren Problematisierung von lediglich drei der insgesamt fünf untersuchten Titel weisen die Problemkomplexe der S-/R-Literatur eine deutlich größere inhaltliche Varianz auf, als es bei den anderen beiden Kollektivakteuren der Fall ist:

152 Q38, S. 81.

153 Q38, S. 84.

154 Q38, S. 81.

155 Vgl. Q38, S. 95.

156 Q39, S. 83.

157 Vgl. Q39, S. 96-101.

Tab. 21: Doom (1994)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
<i>Gewaltinszenierung</i> (Löschenkohl/ Bleyer, Dittler, Schindler/ Wiemken, Fromm, Feibel, Spitzer)	<i>Dysfunktionaler Jugendschutz</i> (Dittler)
<i>Gewaltkommerzialisierung</i> (Schindler/ Wiemken)	<i>Generelle Schädlichkeit von Bildschirmmedien</i> (Spitzer)
<i>Negative Medienwirkung</i> (Dittler)	<i>Manipulierung der Jugend</i> (Hänsel)
<i>Positive Berichterstattung des Fachjournalismus</i> (Löschenkohl/ Bleyer)	
<i>Gewaltkonditionierung</i> (Grossman, Spitzer, Hänsel)	
»Militär-Unterhaltungs-Komplex« (Hänsel)	

Tab. 22: Command & Conquer: Generals (2003)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
<i>Politische Beeinflussung</i> (Wallies)	<i>Gewaltkonditionierung</i> (Wallies)
<i>Massenvernichtungswaffen</i> (Wallies)	<i>Dysfunktionaler Jugendschutz</i> (Decker)
<i>Gesetzliche Abschirmung</i> (Decker)	
<i>Kriegsverherrlichung</i> (Decker)	

Tab. 23: *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009)

Problemkomplex 1. Grades	Problemkomplex 2. Grades
Gewaltinszenierung (Neider)	»Emotionale Verarmung« (Neider)
Gewaltaffinität der Spieler*innen (Neider)	Manipulierung der Jugend (Hänsel)
Gewaltkonditionierung (Hänsel)	
Politische Beeinflussung (Hänsel)	

Die Verteilung der Problemkomplexe zeigt, dass die Problematisierungsstruktur bei sechs der insgesamt elf Publikationen zweistufig aufgebaut ist. Zwei Problemkomplexe ersten Grades (PK1) bündeln also spezifisches Problemwissen in Form thematisch voneinander abgrenzbarer Problemstränge und überführen diese gegen Ende in eine finale Problembewertung (PK2).¹⁵⁸ Dies hat zur Folge, dass weniger die bloßen Darstellungen virtueller Gewalthandlungen als das primäre Problem verhandelt werden, sondern stattdessen auf übergeordnete Deutungszusammenhänge übergeleitet wird. Die Problemmusteranalyse konnte diese übergeordneten Problembewertungen aus dem Quellenmaterial herausarbeiten und dadurch thematische Schwerpunkte in Bezug auf die untersuchten Computerspiele den den jeweiligen Zeitabschnitt aufzeigen.

In den zweistufigen Problematisierungen aller drei Spiele sind inhaltliche Überschneidungen der PK2 zu erkennen, die sich in die Bereiche *Dysfunktionaler Jugendschutz* (Dittler, Decker) sowie Annahmen einer negativen Medienwirkung auf Kinder und Jugendliche (die PK2 *Generelle Schädlichkeit von Bildschirmmedien*, *Manipulierung der Jugend*, *Gewaltkonditionierung*, »*Emotionale Verarmung*«) unterteilen lassen. Während Dittler (1997) und Decker (2005) mit der Problematisierung von *Doom* und *C&C: Generals* eine übergeordnete Kritik am deutschen Jugendmedienschutz üben, überführen Wallies (2005), Spitzer (2006), Neider (2010) und Hänsel (2011) ihre Kritik in eine allgemeine Problematisierung von Computerspielgewalt, die mit jeweils unterschiedlichen Negativwirkungen begründet wird. Diese publikationsübergreifende Annahme einer schädigenden Wirkung ist zeitlich eingrenzbar, da alle vier PK2 in den Zeitraum 2005 bis 2011 fallen und zeitlich somit parallel zur *Killerspiel-Debatte* verlaufen. Eine inhaltliche Anlehnung der S-/R-Literatur an diesen populären Problemdiskurs kann daher als sehr wahrscheinlich angenommen werden.

Analog zu den zweistufigen Problematisierungsstrukturen weisen die fünf Publikationen von Löschenkohl/Bleyer (1995), Schindler/Wiemken (1997), Grossman (2002), Fromm (2002) und Feibel (2004) eine einstufige Problematisierungsstruktur auf. Die Gründe hierfür sind unterschiedlich. Die frühen Publikationen zum Thema Computerspielgewalt von Löschenkohl/Bleyer sowie Schindler/Wiemken kritisieren zwar die

158 Vgl. Abschnitt 7.2.2.1 *Problemkomplexe ersten und zweiten Grades (PK1 und PK2)*.

Darstellung von Gewalt in *Doom* (PK1 *Gewaltinszenierung*), erkennen aber die hohe Faszinationskraft von Computerspielen für Kinder und Jugendliche an. Beide Autorenpaare sprechen sich für einen konstruktiven Einsatz digitaler Spiele («[...] ein sinnvolles Hineinwachsen der Kinder in die Computer-Medien-Zukunft»¹⁵⁹) sowie für Dialoge zwischen Spieler*innen und Nicht-Spieler*innen aus («Es ginge zunächst darum, das Phänomen DOOM zu verstehen»¹⁶⁰). Die Problematisierungsstruktur verbleibt einstufig, da beide Publikationen ihre eigenständigen PK1 nicht in eine übergeordnete Problembewertung von Computerspielgewalt (PK2) überführen.

Bei Grossman und Fromm ist eine exakt gegenteilige Struktur zu beobachten. Beide Ratgeber aus dem Jahr 2002 stellen Computerspielgewalt als ein akutes soziales Problem dar. Während Fromm die visuelle Inszenierung drastischer Gewalt kritisiert (PK1 *Gewaltinszenierung*), fokussiert sich Grossman fast ausschließlich auf die Darstellung von *Doom* als ein Auslöser für reale Gewalthandlungen (PK1 *Gewaltkonditionierung*). Diese sehr monothematische Problematisierung auf argumentativer Grundlage eines singulären PK1 schließt eine Überführung in eine übergeordnete Problembewertung aus, weshalb die Problematisierungsstruktur bei beiden Autoren ebenfalls einstufig bleibt.

Der Elternratgeber *Killerspiele im Kinderzimmer* von Thomas Feibel (2004) ist die fünfte Publikation mit einer einstufigen Problematisierungsstruktur und zugleich die einzige Gegendeutung in der S-/R-Literatur. Feibel lehnt darin die pauschale Dämonisierung von Computerspielgewalt als ein soziales Problem ab und begründet dies u. a. mit der generellen Omnipräsenz von Mediengewalt sowie deren wechselhafte Bewertung im öffentlichen Diskurs («Findet Gewalt im Computerspiel statt, nennen wir es Schund. Findet Gewalt im Theater statt, nennen wir es Kunst.»¹⁶¹). Die zu dieser Zeit öffentlich artikulierte Ablehnung von Computerspielgewalt führt er dabei auf ein negatives Bild von Spieler*innen in der Öffentlichkeit sowie auf generelle Generationsunterschiede in der populärkulturellen Wahrnehmung von Computerspielen zurück («Seit über 20 Jahren erachten Erwachsene dieses Genre als Zeitverschwendung.»¹⁶²). Obwohl Feibel die drastische Gewalt in *Doom* ebenfalls kritisiert¹⁶³, bleibt der PK1 *Gewaltinszenierung* die einzige Kritik am Spiel, wodurch eine übergeordnete Problembewertung und somit eine zweistufige Problematisierungsstruktur ausgeschlossen wird.

Neben dem Aufbau der Problematisierungsstrukturen lassen sich bei der Betrachtung der ermittelten Problemkomplexe sehr differenzierte Gewaltbewertungen erkennen. Diese weisen im zeitlichen Verlauf eine Verlagerung der Bewertungsebene auf, die am ehesten mit einer Unterscheidung zwischen audio-visueller und ludo-narrativer Gewalt beschrieben werden kann. Drei eigenständige Problemmuster zeichnen sich dabei ab:

159 Q30, Klappentext.

160 Q32, S. 289.

161 Q37, S. 16.

162 Q37, S. 27.

163 Vgl. Q37, S. 128.

1. Die Interinstitutionelle Kritik

Im Gegensatz zur S-/R-Literatur der 2000er-Jahre wird Computerspielgewalt in den 1990er-Jahren nicht als ein zentrales Problem bewertet. Die Art der inhaltlichen Kritik wird im durchgehend verwendeten PK1 *Gewaltinszenierung* offensichtlich, welcher gegen Ende des Argumentationsverlaufs nicht auf eine generalisierte Problematisierung aller Computerspiele, sondern auf Kritik an anderen institutionellen Akteuren überleitet. So wird *Doom* in der frühesten Publikation von Löschenkohl/Bleyer (1995) zwar als ein »umstrittenes Programm«¹⁶⁴ bewertet, dem Spiel aber gleichermaßen eine gewisse Faszinationskraft auf Kinder und Jugendliche zugeschrieben. Diese differenzierende Perspektive mündet in einer angeschlossenen Kritik am Computerspiel-Fachjournalismus, der Gewaltinhalte positiv bewerten und somit für Kinder und Jugendliche erst interessant machen würde.¹⁶⁵

In der nachfolgenden Publikation von Ulrich Dittler (1997) zeigt sich eine ähnliche Argumentationsweise. Dittler bewertet die audio-visuelle Darstellung von Gewalt ebenfalls als problematisch, leitet aus dem PK1 *Gewaltinszenierung* aber eine allgemeine Kritik an einem vermeintlich dysfunktionalen Jugendmedienschutz ab. Konkret nennt er dabei die damalige BPjS (»Die Arbeit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften erfüllt diese Aufgabe nur unzureichend.«¹⁶⁶). Die gleiche Problembewertung lässt sich auch in Markus Deckers Publikation von 2005 wiederfinden. Auch hier kann der PK2 *Dysfunktionaler Jugendmedienschutz* auf eine anfängliche Kritik den Gewaltinhalten zurückgeführt werden (PK1 *Kriegsverherrlichung*), welche Computerspielgewalt aber ebenfalls nicht als generell schädlich einstuft.

Einen dritten Kollektivakteur nennen Schindler und Wiemken in ihrem Aufsatz von 1997. Während die Faszinationskraft von Computerspielen darin gleichermaßen anerkannt und problematisiert wird, mündet die Beschreibung der Sachzusammenhänge in eine Kritik an der Computerspiele-Industrie. Computerspiele seien demnach nicht per se schädlich, jedoch würde die Industrie (zur Erhöhung ihrer Verkaufszahlen) immer neue Tabus brechen, woraus ein zukünftiges Gefährdungspotenzial für die jugendlichen Spieler*innen zu erwarten sei (»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.«¹⁶⁷).

Alle vier Quellen weisen nahezu identische Problematisierungsstrukturen auf. Das sich dabei abzeichnende Problemmuster *Interinstitutionelle Kritik* bewertet Computerspielgewalt weniger als ein akutes als vielmehr ein potenzielles soziales Problem. Konkret bedeutet das, dass die problematisierten Spielinhalte zwar nicht als unmittelbar gefährdend eingestuft werden, dieses sich aber ändern könnte, wenn die jeweils genannten Kollektivakteure dem nicht entgegenwirken. Die Kritik am deutschen Jugendmedienschutz, dem Computerspiele-Fachjournalismus und der Computerspiele-Industrie versucht vermeintliche Mitverantwortliche an dieser Problemlage zu benennen, um hierdurch eine öffentliche Wahrnehmungs- und Hand-

164 Q30, S. 30.

165 Vgl. Q30, S. 35.

166 Q31, S. 106.

167 Q32, S. 294.

lungspriorität zu schaffen. Im Gegensatz zu den anderen beiden Problemmustern ist die Bewertung von Computerspielgewalt im Problemmuster *Interinstitutionelle Kritik* nicht auf audio-visuelle oder narrative Gewaltinszenierungen reduziert, sondern betrachtet die thematisierten Spiele als ganzheitliche Medienformate.

2. Die Gewaltkonditionierung

Das Beispiel von *Doom* (als am häufigsten problematisierter Titel) verdeutlicht am besten, wie die Bewertung audio-visueller Gewaltdarstellungen eine Umdeutung in der S-/R-Literatur erfährt. Während die drei frühen Publikationen der 1990er (Löschenkohl/Bleyer, Dittler, Schindler/Wiemken) die Gewalt in *Doom* zwar als problematisch (PK1 *Gewaltinszenierung*) bewerten, dieser jedoch noch kein konkretes Gefährdungspotenzial zuschreiben, verändert sich die Bewertung des Spiels ab der 2000er-Jahre merklich. Das eingesetzte Problemwissen kritisiert nun nicht mehr nur die bloße Inszenierung von drastischer Gewalt, sondern stellt diese auch als Auslöser für reale Gewalthandlungen dar. Dieses spezifische Problemwissen (gebündelt im PK *Gewaltkonditionierung*) lässt sich das erste Mal in Dave Grossmans 2002 erschienenen Elternratgeber *Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?* nachweisen. Um seine These der allgemeinen Schädlichkeit von violenten Computerspielen zu stützen, verwendet Grossman hochaffektive Wissens Elemente wie Problemnamen (»Kampfsimulatoren«, »Mordsimulationsspiele«, »Tötungssimulatoren«¹⁶⁸) und monokausale Problembeschreibungen (zumeist in Form direkter Verweise auf Amokläufe in Deutschland und den USA als direkte Folgen des Computerspielens¹⁶⁹). Der PK *Gewaltkonditionierung* stellt somit eine unmittelbare Kausalität zwischen virtueller und realer Gewalt her, welche den Leser*innen am praktischen Beispiel von *Doom* als wahr bestätigt werden soll.¹⁷⁰

Die Wirkmacht von Grossmans affektiv geprägten Problemdeutungen scheint groß gewesen zu sein, da sich diese im Quellenmaterial noch bis 2011 nachweisen lassen.¹⁷¹ Sowohl der wiederkehrende PK1 *Gewaltkonditionierung* als auch mehrere direkte Bezugnahmen in späteren Publikationen, bestätigen Grossmans prägenden Einfluss auf die Computerspiel-Kritiker im deutschsprachigen Raum.¹⁷² Auch die inhaltliche Form der

168 Q34, S. 95, 154 und 84.

169 Vgl. Q34, S. 143-159.

170 Beispielsweise über Grossmans Ausführungen zu *Doom* als ein Trainingsprogramm der US-Armee, das bei Soldaten Tötungshemmungen abbauen soll (Q34, S. 91). Eine Problembeschreibung, die später auch von Hänsel aufgegriffen wird und in dessen verschwörungstheoretische Annahme sogenannter »Militär-Unterhaltungs-Komplexe« kulminiert. Hänsel behauptet darin eine heimliche Kooperation zwischen Spieleindustrie und dem US-Militär, um Kinder und Jugendliche frühestmöglich für kriegerische Handlungen zu interessieren und sie so als potenzielle Rekruten zu gewinnen (vgl. Q39, S. 56f).

171 Siehe die Analysen zu Wallies (2005), Spitzer (2006) und Hänsel (2011).

172 Lediglich Thomas Feibel äußert Kritik an Grossman: »Es gibt keine Zweifel daran, dass es zu viele Gewalt verherrlichende Inhalte in den diversen Unterhaltungsmedien gibt. Aber leider bauscht Grossman seine Argumente möglichst medienwirksam auf, um seine an Hysterie grenzende Weltverschwörungstheorie zu schmieden. Doch damit Kinder tatsächlich auf Gewalt konditioniert werden, dürfen sie nichts Anderes mehr tun. Gewalt ist zwar ein erheblicher Einfluss (...), aber nur ein Einfluss unter vielen. Im Alltag der Kinder gibt es schließlich noch eine Reihe gänzlich anderer Erlebnisse. Und was die Konditionierung betrifft, so müsste ja hinter diesem Training eine Absicht

affektiven Darstellung eines sozialen Problems findet sich in den nachfolgenden Publikationen wieder. So verwenden Wallies, Spitzer und Hänsel ebenfalls affektives Problemwissen, welches gleichermaßen auf spezifische Spielinhalte und reale Gewalttaten rekurriert (i. d. R. die Amokläufe von Littleton und Erfurt), um die behauptete Schädlichkeit von Computerspielgewalt argumentativ zu stützen. Zum Teil werden hierfür auch Verknüpfungen mit weiteren Problemthemen wie Alkoholismus¹⁷³ oder dem vermeintlich schädlichen Einfluss von Hip-Hop-Musik¹⁷⁴ gebildet.

Die sich mit Grossman abzeichnende Verschiebung einer allgemeinen Problematisierung von audio-visuellen Gewaltinhalten (PK1 *Gewaltinszenierung*) auf eine akute Warnung vor einer schädlichen Medienwirkung (PK1 *Gewaltkonditionierung*) verdichtet sich zu einem Problemmuster, das eindeutige inhaltliche und zeitliche Parallelen zur *Killerspiel-Debatte* aufweist. Die Annahme einer gewaltkonditionierenden Wirkung auf die Rezipient*innen als zentrales Problemnarrativ hatte bis 2011 einen starken Einfluss auf die ausgewertete S-/R-Literatur.¹⁷⁵

3. Die Politische Beeinflussung

Neben der audio-visuellen Inszenierung violenter Spielinhalte ist die kontextuelle Einbindung von Gewalt in die Handlung eines Computerspiels die zweite Bewertungsebene, die innerhalb des Quellenmaterials zur S-/R-Literatur festgestellt werden kann. Wie die Gewaltanalyse zeigt, begründen die Spiele *C&C: Generals* und *CoD: Modern Warfare 2* die von den Spieler*innen ausführbaren Gewalthandlungen mit politischen Motiven, die nah an reale Themen wie Krieg und Terrorismus angelehnt sind. Obwohl die Gewaltinszenierungen (im Gegensatz zur *drastischen Gewalt* in *Doom* oder *Dead Rising 3*) als *moderat* eingestuft werden können, sind es genau diese Verweise auf Konflikte der realen Welt, die sich in den Quellen wiederfinden lassen.

Diese Form der Problematisierung betrifft speziell die in den Spielen vorgenommene Implementierung real existierender Staaten als Konfliktparteien (USA, China, Russland, Afghanistan) sowie die ethno-politische Darstellung fiktiver Terrororganisationen. Beide Spielinhalte werden von Michael Wallies (2005) und Rudolf Hänsel (2011) als eine politische Beeinflussung der Spieler*innen bewertet. In beiden Fällen bündelt sich spezifisches Problemwissen zu einer identischen Problematisierungsstruktur, die im PK1 *Politische Beeinflussung* zusammengefasst werden kann. Dieser PK1 betont gleichermaßen eine Tradierung festgelegter Gut-Böse-Schemata (die USA sind immer die Guten und deren Kontrahenten stets die Antagonisten¹⁷⁶) als auch eine Übertragung terroristischer Deutungslogiken auf die Rezipient*innen (Gewalt als akzeptables Mittel zur Erreichung politischer Ziele) als die zentralen Probleme.¹⁷⁷

der Spielmacher stecken. Schließlich leben unsere Kinder nicht in einem Orwell'schen Staat.« (Q37, S. 200).

173 Q40, S. 28.

174 Q39, S. 38.

175 Vgl. Matthias Dittmayer: *stigma-videospiele. Hintergründe und Verlauf der Diskussion über gewaltdarstellende Videospiele in Deutschland* von 2014.

176 Vgl. Q40, S. 27 und Q39, S. 41.

177 Vgl. Q40, S. 27 und Q39, S. 45.

Ein weiteres Merkmal der *Politischen Beeinflussung* sind die argumentativen Parallelen zum Problemmuster *Gewaltkonditionierung*. Während sich Letzteres ausschließlich auf audio-visuelle Gewaltinszenierungen bezieht, ist ab 2005 eine verstärkte Problematisierung ludo-narrative Darstellungs- und Einbindungsformen zu beobachten. Auf dieser veränderten Bewertungsebene wird zwar ebenfalls von einer angenommenen Übernahme als schädlich bewerteter Denk- und Handlungsweisen ausgegangen, die Bewertung audio-visueller Gewaltdarstellungen tritt dabei aber in den Hintergrund. Die Frage nach der Art der Gewaltdarstellung weicht der Frage nach deren narrativer Begründung und somit auch nach der Einbindung der Spieler*innen in die Spielhandlung. Die parallel artikulierte Gefahr einer Ausübung von realer Gewalt durch den Konsum violenter Spielinhalte wird dabei durch eine behauptete Übertragung vermeintlich negativer »Werthaltungen, Einstellungen, Feindbilder und Verhaltensweisen«¹⁷⁸ auf die Spieler*innen ersetzt. Der Argumentation folgend, kann politisch-ideologisch motivierte Gewalt in den Spielen nicht nur passiv erlebt, sondern auch aktiv (auf Seiten der »Bösen«) erlebt werden. Das Problemmuster *Politische Beeinflussung* geht somit von einer Übernahme delinquenter Denkstrukturen durch die Spieler*innen aus und grenzt sich dadurch von der Annahme einer aggressionssteigernden Wirkung des Problemmusters *Gewaltkonditionierung* ab. Aufgrund der argumentativen Kongruenz beider PKI sowie deren inhaltliche Abgrenzbarkeit zu anderen Problemdeutungen kann die *Politische Beeinflussung* als ein eigenständiges Problemmuster eingestuft werden.

9.2.3.3 Zusammenfassung

Die Auswertung des Quellenmaterials der S-/R-Literatur konnte zeigen, dass die Problematisierungen von Computerspielgewalt in Relation zur Bundesprüfstelle und dem Computerspiel-Fachjournalismus die größte inhaltliche und zeitliche Varianz aufweisen. Besonders die Nicht-Problematisierung des frühesten und spätesten Titels (*River Raid* von 1983 und *Dead Rising 3* von 2013) sowie der Inhalt und die zeitliche Verteilung der drei ermittelten Problemmuster stellen signifikante Auffälligkeiten dar:

- 1984-1994: Keine Problematisierung
- 1995-1997: *Interinstitutionelle Kritik*
- 2002-2011: *Gewaltkonditionierung*
- 2005-2011: *Politische Beeinflussung*
- 2012-2014: Keine Problematisierung

Alle drei Problemmuster fungieren als zeitlich eingrenzbare Deutungs- und Bewertungsweisen, die Computerspielgewalt allesamt als ein mehr oder weniger akutes soziales Problem beschreiben. Während die Problematisierungen bis 2002 von einer *interinstitutionellen Kritik* geprägt sind, die die Inszenierung von Computerspielgewalt zwar kritisiert, aber nicht als ein akutes soziales Problem bewertet, beginnen sich die Problematisierungsstrukturen ab 2002 merklich zu verändern. Beginnend mit dem Ratgeber von Dave Grossman wird Computerspielgewalt bis 2011 nahezu durchgehend als ein akutes soziales Problem dargestellt. Die überwiegend sachlichen Argumentationen der

178 Q39, S. 45.

frühen S-/R-Literatur weichen dabei einem auffällig häufigen Gebrauch von hochemotionalisiertem Problemwissen. Auch inhaltliche Fehldarstellungen und Verknüpfungen mit anderen Problemlagen lassen sich vermehrt zwischen 2002 und 2011 feststellen (Bspw. Alkoholismus und Hip-Hop-Musik).

In diesem Zeitabschnitt stellt die *Gewaltkonditionierung* das dominierende Problemmuster dar, in welchem von einem engen Zusammenhang zwischen virtueller und realer Gewalt ausgegangen wird. Gerade die First-Person Shooter *Doom* und *CoD: MW 2* werden darin mit einem aktiven Gewalttraining gleichgesetzt und für reale Gewalttaten wie Amokläufe mitverantwortlich gemacht. Die Bewertung von virtuellen Gewaltinhalten erfolgt dabei nahezu ausschließlich auf audio-visueller Ebene.

Ab 2005 erfährt die Darstellung von Computerspielgewalt als ein akutes soziales Problem eine inhaltliche Ausdifferenzierung. Zwar wird noch immer von einer monokausalen Negativ-Beeinflussung der Medieninhalte ausgegangen, die Betrachtungsebene erweitert sich jedoch um die ludo-narrative Inszenierung von violenten Spielinhalten. Die Problematisierung der Titel *C&C: Generals* und *CoD: MW 2* erfolgt nun nicht mehr ausschließlich auf Grundlage audio-visueller Gewaltdarstellungen, sondern auch anhand ludo-narrativer Spielelemente. Das neue Problemmuster *Politische Beeinflussung* nimmt dabei gezielten Bezug auf die realitätsnahen Inszenierungen der Themen Krieg und Terrorismus. Darin wird weniger die Konditionierung realer Gewalttaten als vielmehr die Gefahr einer Übernahme von festgelegten Gut-Böse-Schemata (die USA sind immer die Guten und deren Kontrahenten stets die Antagonisten¹⁷⁹) sowie von terroristischen Deutungslogiken (Gewalt als akzeptables Mittel zur Erreichung politischer Ziele) als die zentralen Problemdeutungen formuliert.

Auf einen besonders wirkmächtigen Einfluss auf die S-/R-Literatur deutet die zeitliche Verteilung der Problemmuster hin. Die sogenannte *Killerspiel-Debatte* war der öffentlichkeitswirksamste Problemdiskurs um Computerspielgewalt von 2002 (ausgelöst durch den Amoklauf von Erfurt am 26. April 2002) bis ca. Anfang der 2010er-Jahre.¹⁸⁰ Der Problemdiskurs ist somit zeitlich kongruent zu den besonders aversiven und emotionalisierten Problemmustern *Gewaltkonditionierung* und *Politische Beeinflussung*. Die Behauptung eines monokausalen Zusammenhangs zwischen dem Konsum von Gewaltspielen und delinquentem Verhalten sowie die hochemotional geprägte Einbindung von Problemwissen weisen gleichermaßen deutliche Parallelen zur *Killerspiel-Debatte* auf. Ein prägender Einfluss des Problemdiskurses auf die S-/R-Literatur kann daher als nahezu gesichert angenommen werden.

Innerhalb der jeweiligen Zeiträume stellen die ermittelten Problemmuster selbstverständlich keine allgemeingültigen Deutungsweisen dar. Alternativdeutungen wie bei Markus Decker (2005) und Andreas Neider (2010), aber auch die Gegendeutung von Thomas Feibel (2004) belegen einen vorhandenen Meinungspluralismus in der S-/R-

179 Vgl. Q40, S. 27 und Q39, S. 41.

180 Ein genauer Endpunkt ist nicht eindeutig bestimmbar, da die Beteiligung am Problemdiskurs zunehmend zurückging (auch aufgrund zunehmender Gegendeutungen), bis er im Laufe der 2010er-Jahren gänzlich aus den öffentlichen Medien verschwand und heute nur noch sehr vereinzelt aufgegriffen wird.

Literatur, in dem lediglich zwischen dominanten und weniger einflussreichen Deutungsweisen unterschieden werden kann.

9.3 Gegenüberstellung der Ergebnisse

Die bisherigen Ergebnisse betrafen die inhaltliche Struktur sowie die quantitative Verteilung von Problematisierungen innerhalb des Untersuchungszeitraums. Dieser Teilbetrachtung der drei untersuchten Kollektivakteure soll im kommenden Abschnitt eine vergleichende Gegenüberstellung nachfolgen, die dezidiert auf Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede eingeht. Da die insgesamt sechs ermittelten Problemmuster des Zeitraums 1984-2014 sehr ungleich zwischen den Kollektivakteuren verteilt sind, erfolgt die Gegenüberstellung der Problemmuster auf Grundlage des zeitlichen Verlaufs der Problematisierungen sowie anhand der darin erkennbaren Diskursstrategien.

9.3.1 Inhaltlicher Vergleich der ermittelten Problemmuster

Die Frage, wann und auf Grundlage welcher Inhalte ein bestimmtes Gewaltspiel thematisiert bzw. problematisiert wird, ist wichtig für die Rekonstruktion einer Problemmusterkarriere. Um Unterschiede zwischen den Kollektivakteuren auszumachen, kann eine Gegenüberstellung der ermittelten Problemmuster hilfreich sein:

Tab. 24

	Bundesprüfstelle	Fachjournalismus	S-/R-Literatur
Problem-muster (1984-2014)	<i>Darstellung von Krieg</i> (1984, 2003)	Kein Problemmuster (1984-2014)	Kein Problemmuster (1984-1994)
	<i>Darstellung von Gewalt</i> (1994, 2009, 2014)		<i>Interinstitutionelle Kritik</i> (1995-1997)
			<i>Gewaltkonditionierung</i> (2002-2011)
			<i>Politische Beeinflussung</i> (2005-2011)
			Kein Problemmuster (2012-2014)

Eine erste Auffälligkeit, die sogleich ins Auge fällt, ist das gänzliche Fehlen von Problemmustern im Fachjournalismus. Obwohl einige Testartikel Kritik an der audio-visuellen (*Doom*) oder narrativ-kontextuellen Gewaltinszenierung (*River Raid*, *C&C: Generals*, *CoD: MW 2*) üben, verbleiben alle Problematisierungen oberflächlich, da sie an keiner Stelle in eine übergeordnete Kritik an Computerspielgewalt münden. Ein übergreifendes Problemmuster konnte daher nicht bestimmt werden.

Eine weitere Besonderheit stellen die inhaltlichen Veränderungen der Problemmuster in der S-/R-Literatur dar. So bewertet die *Interinstitutionelle Kritik* der Jahre 1995-1997 Computerspielgewalt zwar als ein potenzielles soziales Problem, verlagert die Kritik

aber auf spezifische Akteure, die dem Problem entgegenwirken sollen. Hierbei bündelt das Problemmuster die einhellige Meinung, dass Kinder und Jugendliche vor drastischer Computerspielgewalt geschützt werden müssen, indem einerseits der Jugendmedienschutz verstärkt tätig wird, während andererseits Computerspielindustrie und Fachjournalismus weniger Gewaltspiele produzieren bzw. bewerben sollen. Neben den konkreten Handlungsaufforderungen an andere Kollektivakteure setzen sich die frühen Publikationen der S-/R-Literatur für eine verstärkte Kommunikation zwischen Spieler*innen und deren Eltern ein. Diese Forderung nach Austausch und gegenseitigem Verständnis erkennt die Faszinationskraft des Mediums auf Kinder und Jugendliche zwar an, nimmt aber auch die Sorgen vor möglichen Negativfolgen des Konsums ernst.

Die nachfolgenden Problemmuster *Gewaltkonditionierung* und *Politische Beeinflussung* knüpfen ab 2002 an die Bewertung von Computerspielgewalt als ein soziales Problem an, entledigen sich aber gänzlich der relativierenden und multiperspektivischen Sichtweise der vorhergegangenen Publikationen. Computerspielgewalt ist nun nicht mehr ein potenzielles, sondern ein akutes soziales Problem. Die Behauptung, Kinder und Jugendliche würden die gezeigte Gewalt blind adaptieren und zu einem späteren Zeitpunkt real umsetzen, fungiert bis 2011 als die zentrale Problemdeutung in der S-/R-Literatur.

Während das Problemmuster *Gewaltkonditionierung* ausschließlich Bezug auf audiovisuelle Gewaltdarstellungen nimmt, lässt sich ab 2005 eine Variante der gleichen monokausalen Problemdeutung nachweisen.¹⁸¹ Das Problemmuster *Politische Beeinflussung* kritisiert die Darstellungen politischer Inhalte in den Spielen *C&C: Generals* und *CoD: MW 2* und begründet dies ebenfalls mit einer negativen Beeinflussung der Rezipient*innen. Diese würden die politischen Darstellungen in den Spielen adaptieren und so problembehaftete Deutungslogiken (wie bspw. Russland und China als Gegenspieler des Westens sowie Terrorismus als legitimes Mittel der politischen Zielerreichung) unreflektiert übernehmen.¹⁸²

Die fortlaufende inhaltliche Entwicklung der Problemmuster in der S-/R-Literatur unterscheidet sich auffällig von den Problemmustern der Bundesprüfstelle – *Darstellung von Gewalt* und *Darstellung von Krieg*. Das Problemmuster *Darstellung von Gewalt* (1994, 2009, 2014) umfasst zunächst die allgemeinen Grenzen in der audio-visuellen Gewaltdarstellung. Im Wesentlichen geht es dabei um die Frage, welche Art von virtueller Gewalt als jugendgefährdend eingestuft werden kann. Die in den Prüfberichten ermittelten PK1 *Gewaltdarstellung* und *Gewalt gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen de-*

181 Der Titel *Doom* von 1994 ist gesondert hervorzuheben, da dieser mit insgesamt acht Bezugnahmen (im Zeitraum 1995–2011) die langanhaltendste und z. T. vehementeste Problematisierung in der S-/R-Literatur erfährt.

182 Wallies zu *C&C: Generals*: »Dem Spieler soll suggeriert werden, dass der Nahe und Mittlere Osten und der Islam mit dem Terrorismus in der Welt gleichzusetzen sind. (...) Mit diesem in den USA entwickelten Spiel soll bereits Jugendlichen eingetrichtert werden, wer wessen Gegner ist, und wer auf dieser Welt mit fairen Waffen kämpft und im Recht ist.« (Q40, S. 27).

Hänsel zu *CoD: MW 2*: »Viele Spieler werden durch die starke Identifikation mit der Handlung die gesamte Ideologie, in die das Kriegsspiel eingebettet ist und damit die die dem Spiel zugrundeliegenden Werthaltungen, Einstellungen, Feindbilder und Verhaltensweisen unreflektiert übernehmen.« (Q39, S. 44).

finieren dabei die Grenzen des Darstellbaren im Bereich der drastischen und realitätsnahen Gewalt. Überzeichnete Gewaltdarstellungen gegen menschenähnliche Gegner in *Doom* (1994) und *Dead Rising 3* (2014) werden dabei der moderaten, aber realitätsnahen Gewalt gegen Menschen in *CoD: MW 2* gleichgesetzt.

Das Problemmuster *Darstellung von Krieg* (1984 und 2003) nimmt hingegen, ähnlich wie das Problemmuster *Politische Beeinflussung* in der S-/R-Literatur, eine Unterscheidung zwischen audio-visuellen und narrativ-kontextuellen Gewaltinszenierungen vor. Der Fokus liegt dabei auf politischen und kriegerischen Spielinhalten. Die PK1 *Kriegsverherrlichung* und *Kriegsverharmlosung* gehen dabei übereinstimmend von einer negativen Beeinflussung der Rezipient*innen in Form von Entemotionalisierungen gegenüber den Leiden von Kriegesopfern sowie von der Zunahme einer allgemeinen Kriegsbefürwortung aus.

Bei der zeitlichen Verteilung der beiden Problemmuster fällt auf, dass diese sich zeitlich versetzt wiederholen, wobei sie inhaltlich weitestgehend unverändert bleiben.¹⁸³ Die wiederholte und situative Anwendung inhaltlich gleichförmiger Problemmuster spricht für eine allgemein statische Bewertungspraxis, die sich durch eine Verwendung bereits bewährter Argumentationslinien auszeichnet, statt vergleichbare Sachverhalte individuell neu zu bewerten.¹⁸⁴ Transformative Bewertungselemente wie der Verweis auf die *ständige Prüfpraxis* stützen diese wiederkehrenden Problemmuster, indem sie auf ähnliche Prüfentscheidungen in der Vergangenheit verweisen und dadurch den Einsatz gleichartiger Problemdeutungen legitimieren. Die teilweise Bedeutungsoffenheit transformativer Bewertungselemente ermöglicht zudem eine flexible Anpassung der Problemmuster *Darstellung von Gewalt* und *Darstellung von Krieg* an neue Sachverhalte. Sofern ein Computerspiel kriegerische und/oder violente Inhalte beinhaltet, können die Problemmuster als Deutungs- und Bewertungsgrundlage hinzugezogen werden. Sie fungieren daher als besonders wirkmächtige Problemnarrative der staatlich-institutionellen Bewertung von Computerspielgewalt.

9.3.2 Problematisierungsstrukturen und Diskursstrategien

Die Gegenüberstellung der Problemmuster belegt eine unterschiedlich starke Beteiligung der drei Kollektivakteure an der Problematisierung von Computerspielgewalt. Besonders die Problemmuster innerhalb der S-/R-Literatur stechen dabei hervor, da sie am deutlichsten Veränderungen von Problembewertungen erkennen lassen. Die zentrale Frage nach der Darstellung von Computerspielgewalt als ein soziales Problem ist mit diesen Ergebnissen aber noch nicht hinreichend beantwortet worden. Um einen differenzierteren Eindruck vom Inhalt der verwendeten Problemmuster zu erhalten, ist es notwendig, noch einmal näher auf die Problematisierungsstrukturen sowie die daraus ableitbaren Diskursstrategien einzugehen. Die Betrachtung kann dabei von zwei Seiten aus erfolgen: Zum einen *strukturell*, über die Verwendung spezifischen Problemwissens

183 Vgl. die identischen oder zumindest inhaltsnahen PK1 in der Tabelle in Abschnitt 9.2.1.2.

184 Hierfür spricht auch der gehäufte Verweis auf die *ständige Spruchpraxis* in den Prüfberichten. Obwohl die inhaltlichen Auslegungen dieser transformativen Bewertungselemente juristisch nicht festgeschrieben sind, tragen sie zur Tradierung spezifischer Problembewertungen bei.

und Bewertungsrahmen (Problemkomplexe und Bewertungselemente), zum anderen *inhaltlich*, über gleichbleibende oder sich verändernde Deutungs- und Bewertungslogiken.

Aus struktureller Perspektive bestehen die offensichtlichsten Unterschiede in den Problematisierungsstrukturen zwischen der Bundesprüfstelle und dem Fachjournalismus. Während die Entscheidungen der Bundesbehörde maßgeblich durch statische (rechtliche Vorgaben) und transformative Bewertungselemente (bewährte Deutungspraxen und unbestimmte Rechtsbegriffe) geprägt sind, setzen sich die fachjournalistischen Artikel fast ausschließlich aus variablen Bewertungselementen (persönliche Meinungen, variierende Bewertungen von identischen Sachverhalten) zusammen. Die subjektive Grundstruktur der Testartikel äußert sich in einer allgemein relativierenden Haltung gegenüber Computerspielgewalt, die nur stellenweise durch individuelle Werturteile unterbrochen wird. Diese betreffen ausschließlich drastische Gewaltdarstellungen oder realitätsnahe Gewaltkontexte und äußern sich in Form moralisch-subjektiver Problemdeutungen, die als Grenzziehungen zwischen vermeintlich zeigbaren und nicht-zeigbaren Spielinhalten fungieren.¹⁸⁵ Trotz vereinzelter Kritik wird Computerspielgewalt jedoch an keiner Stelle als generell problematisch oder gar als ein soziales Problem eingestuft. Die bewusste Entkopplung der Spielspaß-Wertungen von moralischen Bewertungskriterien wird in einigen Artikeln sogar direkt bestätigt.¹⁸⁶

Aus den Problematisierungsstrukturen lässt sich zudem ableiten, dass dem Fachjournalismus die potenzielle Problematisierbarkeit der Gewaltinhalte durchaus bewusst gewesen ist. Die ausdrücklichen Warnungen vor dem hohen Gewaltgrad von *Doom*, bei gleichzeitigem Lob, bestätigen eine ambivalente Haltung des Fachjournalismus gegenüber violenten Spielinhalten. Zur Rechtfertigung drastischer Computerspielgewalt werden zum Teil auch indirekte Differenzierungen innerhalb der Leserschaft vorgenommen, indem Personen mit einer geringeren Toleranzgrenze einer »schwächeren« Personengruppe (z. B. Kinder¹⁸⁷) zuordnet werden. Nur wer stark genug ist, sollte dieses Spiel spielen. Gerade die Testberichte von 1994 verwenden diese Distinktionsstrategie, um drastische Gewaltinhalte zu einer Geschmacks- oder Nervenfrage zu stilisieren und diese dadurch einer weiterführenden Kritik zu entheben.

Weitere Merkmale einer generellen Nicht-Problematisierung von Computerspielgewalt zeigen sich in Form eines durchgehenden Fehlens von Problemkomplexen des zweiten Grades (PK2), eines überwiegend gewaltironisierenden Sprachduktus¹⁸⁸ sowie anhand von Gegendeutungen, die eine eigene Gewaltkritik vermeiden und stattdessen

185 Bspw. der Gebrauch einer Kettensäge in *Doom* (Vgl. Q18) oder der spielbare Überfall auf einen UN-Hilfskonvoi in *C&C: Generals* (Vgl. Q20, S. 78f).

186 Bspw. über Formulierungen wie »Moralische Bedenken fließen in unsere Bewertung nicht ein« (Q22, S. 93) oder »Diese kontroverse Flughafenszene fließt nicht in die Wertung ein, da ihre Wirkung stark vom persönlichen Moralempfinden abhängt.« (Q23, S. 54).

187 »Nichts für schwache Nerven« (Q15), »Doom ist nichts für Kinder« (Q17, S. 36), für »zartbesaitete Gemüter [...] ein Greuel« (Q16).

188 »Blutspritzer mahnen den nächsten Gang zur Reinigung.« (Q17, S. 36), »Bombenstimmung« (Q21, S. 77), »unterhaltsames Geballer« (Q24, S. 3), »Gun-Porno« (Q26, S. 1) oder »(...) faulige Untote abzufackeln.« (Q28).

die Indizierungspolitik der Bundesprüfstelle¹⁸⁹ oder die Stigmatisierung von Gewaltspieler*innen durch Nicht-Spieler*innen kritisieren.¹⁹⁰ Alle aufgezählten Kommunikationsstrategien festigen die Annahme einer grundlegend *relativierenden Diskursstrategie* im Computerspiel-Fachjournalismus, die als moralisch anstößig empfundene Gewaltinhalte zwar problematisiert, diese Kritik aber bewusst nicht in die abschließende Bewertung der Spiele übernimmt.

Auch die Tatsache, dass in den Testartikeln ab 2003 ein kritischerer Umgang mit realitätsnaher Computerspielgewalt festzustellen ist, verändert nur wenig an der *relativierenden Diskursstrategie*. Da die Problematisierungen realitätsnaher Gewalt¹⁹¹ nur Spielabschnitte mit konkreten Bezügen zu realen Konflikten und Problemlagen¹⁹² betreffen, stehen diese in einem deutlichen Kontrast zur unverändert positiven Bewertung von physischer Gewalt, wie sie gleichermaßen in den Tests zu *Doom* (1994) und *Dead Rising 3* (2013) vorzufinden ist. Die *relativierende Diskursstrategie* bleibt somit über den gesamten Untersuchungszeitraum hinweg beobachtbar.

Eine veränderte Bewertung von Computerspielgewalt ist auch in den Indizierungsentscheidungen der Bundesprüfstelle festzustellen. Waren die PK1 der frühen Entscheidungen (1984-2003) noch stark von variablen¹⁹³ und die abschließenden Problembewertungen (PK2) von transformativen Bewertungselementen¹⁹⁴ geprägt, so nimmt der Einfluss statischer Bewertungselemente ab 2003 deutlich zu.¹⁹⁵ Neben dieser strukturellen zeigt sich auch eine inhaltliche Veränderung der Gewaltbewertung. Bspw. stuft die Behörde die Darstellung menschlicher Gewaltziele in *Doom* noch als jugendgefährdend ein, wohingegen in *CoD: MW 2* (rund fünfzehn Jahre später) nur noch die unbewaffneten menschlichen Gewaltziele problematisiert werden. Mit dem Inkrafttreten des JuSchG im Jahr 2003 muss demnach eine Umdeutung von Gewalthandlungen gegen bewaffnete menschliche Gewaltziele stattgefunden haben. Ab diesem Zeitpunkt konnten Problematisierungen nur noch festgestellt werden, wenn zusätzlich problematisierbare Spielnarrative (Krieg, Terrorismus, Amokläufe) oder besonders drastische Gewaltdarstellungen auf die Bewertung einwirken.¹⁹⁶

189 Dies geschieht bspw. in Form einer Anmerkung, dass das behandelte Spiel sicherlich bald von der BPjS indiziert werden wird (Q16 und Q19 S. 29) oder durch konkrete Hinweise auf moralische Verstöße durch bestimmte Gewaltinhalte (Q18, Q20, S. 75, Q23, S. 51 und Q26, S. 1).

190 Vgl. den Testartikel »Doom. I'm Death Incarnate« in der *Power Play* 3/94 (Q19, S. 28).

191 Eine Problematisierung, die sich gut in der Frage des damaligen *GameStar*-Chefredakteurs Jörg Langer zusammenfassen lässt: »Wie real dürfen Spiele sein?« (Q20, S. 75).

192 Der *Irakkrieg* und islamistischer Terrorismus in *C&C: Generals* sowie Terrorismus und Amokläufe in *CoD: MW 2*.

193 Gemeint sind hier affektive Bestandteile in Form von Problemnamen (bspw. »Kriegsspiel« [Q6, S. 3]) oder inhaltlichen Überzeichnungen des Sachverhalts (»Das Opfer verwandelt sich in blutig auseinanderstrebende Fleischfetzen.« oder »Umstehende Gegner werden zu lebenden Fackeln.« [beide Q7, S. 3]).

194 Siehe PK2 *Sozialethische Desorientierung*.

195 Maßgebliche Indikatoren sind der Rückgang an umgangssprachlichen Formulierungen und inhaltlichen Überzeichnungen sowie eine allgemein differenziertere Einbindung vorgebender Gesetzestexte in die Bewertung von Gewaltinhalten.

196 Bspw. die realpolitischen Bezüge in *C&C: Generals* oder die drastisch inszenierte Gewalt gegen Zombies in *Dead Rising 3*.

Vor diesem Hintergrund bestätigt sich die *situativ-statische Diskursstrategie*, wie sie bereits im vorhergegangenen Vergleich der Problemmuster zu erkennen war. Strukturell überwiegend gleichförmige Problemdeutungen werden situativ angewandt, wodurch es im zeitlichen Verlauf zwar zu variierenden Bewertungen von Computerspielgewalt kommen kann, diese sich aber inhaltlich (in Bezug auf ähnliche Spielinhalte) nur geringfügig unterscheiden. Die *situativ-statische Diskursstrategie* sowie die Novellierung des *Jugendschutzgesetzes* liefern Erklärungsansätze, warum sich die teilweise subjektiv geprägten Prüfberichte (bis 2003) spürbar von den differenzierten und versachlichten Prüfberichten (nach 2003) unterscheiden, obwohl übergeordnete Gewaltbewertungen (Problemmuster *Darstellung von Gewalt* und *Darstellung von Krieg*) größtenteils unverändert geblieben sind.

Ebenso wie der Fachjournalismus ist auch die S-/R-Literatur mehrheitlich von variablen Bewertungselementen geprägt. Im Gegensatz zur *relativierenden Diskursstrategie* des Fachjournalismus vertritt diese jedoch eine größtenteils problematisierende Haltung gegenüber Computerspielgewalt. Wie anhand der Problemmuster in der S-/R-Literatur dargelegt werden konnte, weisen die Problemdeutungen zum Teil signifikante Unterschiede auf. Die sachliche Thematisierung von Computerspielgewalt der frühen Publikationen (1995-1997) und deren Einsatz für einen dialogischen Austausch zwischen Spieler*innen und Nicht-Spieler*innen weicht ab 2002 einer schlagartigen Emotionalisierung des Sachverhalts, welche bis 2011 anhält und danach sukzessive aus der Öffentlichkeit verschwindet. Auf struktureller Ebene wird diese Veränderung am Übergang vom PK1 *Gewaltinszenierung* (der Publikationen vor 2002) auf dem PK1 *Gewaltkonditionierung* (der Publikationen ab 2002) am deutlichsten. Während der PK1 *Gewaltinszenierung* Computerspielgewalt auf rein inszenatorischer Ebene problematisiert, daraus aber kein allgemeines Gefährdungspotenzial ableitet, bündelt der PK1 *Gewaltkonditionierung* Problemwissen, das violente Spielinhalte als ein akutes soziales Problem darstellt und argumentativ mit realen Gewalttaten in Verbindung setzt.

Eine weitere Auffälligkeit der S-/R-Literatur ist die durchgehende Problematisierung des Spiels *Doom*. Der Titel wird in acht der insgesamt elf untersuchten Publikation genannt, wodurch sich dessen Problematisierung über den gesamten Zeitraum der S-/R-Literatur erstreckt (1995 bis 2011). In den sieben Problematisierungen wird das Spiel als eine Art »Vorzeige-Gewaltspiel« und in den 2000er-Jahren zusätzlich als ein plastisches Beispiel für die generelle Problematisierbarkeit von Computerspielgewalt eingebunden. Die Argumentationen bleiben dabei ab 2002 überwiegend gleichförmig. So findet sich bspw. die von Dave Grossman (2002) vorgenommene Gleichsetzung des Spiels mit einem Militärtraining auch in den nachfolgenden Publikationen wieder. Sowohl Rainer Fromm (2002) als auch Manfred Spitzer (2006) und Rudolf Hänsel (2011) greifen dieses Argument auf und binden es in ihre Problematisierungen von Computerspielgewalt (in Form eines allgemeinen Zusammenhangs von virtueller und realer Gewalt) ein.¹⁹⁷ Mithilfe selektiver Darstellungen bzw. Fehldarstellungen von Spielinhalten sowie dem allgemeinen Gebrauch affektiver Bestandteile, entsteht bei den (zumeist

197 Konkrete Bezugnahmen auf Grossman und dessen Gleichsetzung von *Doom* mit einem Militärtraining finden sich bei Fromm (S. 101 f.) bei Spitzer (S. 243 und 277) und Hänsel (S. 55 ff.).

fachkundigen) Leser*innen der Eindruck, Computerspielgewalt sei ein akutes soziales Problem, das unbedingt (auch mithilfe politischer Maßnahmen) bekämpft werden muss.

In der S-/R-Literatur zeichnet sich ab 2002 somit eine Diskursstrategie ab, die von einer überwiegend emotionalisierten Ablehnung von Computerspielgewalt geprägt ist. Die erkennbare Entwicklung von einer potenziellen Problematisierung (1995 bis 1997) zu einer akuten Problematisierung (2002 bis 2011) bis hin zu einer Nicht-Problematisierung (ab 2011) spiegelt die Wesenheit der S-/R-Literatur als ein genuin meinungsppluralistischer Kollektivakteur wider. Trotz vereinzelt abweichender Ansichten¹⁹⁸ vertreten die meisten der untersuchten Publikationen eine generell problematisierende und zum Teil auch wenig differenzierende Haltung gegenüber Computerspielgewalt. Das spezifische Zusammenspiel aus der Einbindung von affektivem Problemwissen und der überwiegend eher ablehnenden Haltung gegenüber Computerspielgewalt soll hier unter dem Begriff der *aversiven Diskursstrategie* zusammengefasst werden.

9.3.3 Merkmale eines sozialen Problems

Die Problematisierungsstrukturen und Diskursstrategien bestätigen, dass die Darstellung von Computerspielgewalt als ein soziales Problem hauptsächlich von der S-/R-Literatur ausgegangen ist. Während der Fachjournalismus im ausgewerteten Material eine durchgehend relativierende Haltung gegenüber Computerspielgewalt einnimmt, problematisiert die Bundesprüfstelle Computerspielgewalt zwar durchgehend, stellt diese in den Prüfberichten aber nicht als ein konkretes soziales Problem dar.

Die intensivierte Darstellung von Computerspielgewalt als ein soziales Problem beschränkt sich auf die Jahre 2002 bis 2011. Die in diesem Zeitraum nachgewiesenen Problemmuster *Gewaltkonditionierung* und *Politische Beeinflussung* belegen eine *aversive Diskursstrategie* in der S-/R-Literatur, indem audio-visuelle und ludo-narrative Formen virtueller Gewaltinszenierung in einen direkten Zusammenhang mit realen Gewalthandlungen gesetzt werden. Der Argumentation folgend würden Kinder und Jugendliche durch violente Spielinhalte zum Ausführen realer Gewalthandlungen animiert sowie deren Denken mit einseitigen politischen Weltanschauungen und Ideologien negativ beeinflusst. Inhaltlich und strukturell entsprechen die Problematisierungsstrukturen des Zeitraums 2002 bis 2011 somit den formalen Merkmalen eines sozialen Problems – *Taxonomie* und *soziale Relevanz*.¹⁹⁹

Nach Groenemeyer setzt eine Taxonomie voraus, dass ein soziales Problem »[...] abgegrenzt, strukturiert und im gesellschaftlichen und politischen Raum definiert

198 Zu nennen wären hier die Alternativdeutungen von Markus Decker (Q35) und Andreas Neider (Q38), aber auch die Gegendeutung von Thomas Feibel (2004), der sich gegen eine Problematisierung von Computerspielgewalt einsetzt und stattdessen auf das allgemein negative Bild von Spieler*innen in der Öffentlichkeit verweist: »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?« (Q37, S. 34).

199 Vgl. Abschnitt 3.4.1 Institutionelle Problematisierungen.

werden [muss]« und hierfür »[...] einen identifizierbaren Namen«²⁰⁰ benötigt. Dies wird in der S-/R-Literatur (ab 2002) vornehmlich über den Gebrauch von affektiven Problemnamen erfüllt. Bezeichnungen wie Kriegsspiele²⁰¹, Killerspiele²⁰², »Folterspiele«²⁰³ Tötungssimulator²⁰⁴ oder »Massenmordsimulatoren«²⁰⁵ stehen dabei sinnbildlich für die allgemein stark emotionalisierte Problematisierung von Computerspielgewalt in den 2000er-Jahren. Affektiv aufgeladene Problemnamen geben den zumeist themenunkundigen Rezipient*innen im Vorfeld eine negative Deutungsweise des beschriebenen Sachverhalts vor und bekräftigen hierdurch auf eindringliche Weise einen direkten Zusammenhang zwischen virtueller und realer Gewalt, wodurch wiederum eine erhöhte Wahrnehmungs- und Handlungspriorität erzeugt wird. Die Taxonomie ermöglicht es, die Deutung von Computerspielgewalt als ein akutes soziales Problem in den öffentlichen Raum einzubringen, es inhaltlich zu definieren und gegenüber anderen Problemdiskursen abzugrenzen.

Das Merkmal der *sozialen Relevanz* eines sozialen Problems bemisst sich hingegen an den ins Leben gerufenen Organisationen der Problembearbeitung sowie der Initiierung spezifischer Maßnahmen der Problembehebung. Groenemeyer argumentiert: »Solange es keine bearbeitende Stelle gibt, bleiben Problematisierungen vage, umstritten und können nicht als wirklich existent angesehen werden, zumindest sind sie gesellschaftlich kaum relevant.«²⁰⁶ Im Fall der Computerspielgewalt kann auf Grundlage dieses Kriteriums zunächst nur bedingt von einem sozialen Problem gesprochen werden. Zwar existieren mit der BPjM und der USK Institutionen des deutschen Jugendmedienschutzes, die Computerspiele auf jugendgefährdende Gewaltinhalte hin überprüfen, eine feststehende Institution, die sich konkret mit den Ursachen und Folgen von violenten Spielen beschäftigt, existiert hingegen nicht. In der S-/R-Literatur erfolgt die Darstellung einer sozialen Relevanz daher über die Implementierung von Auszügen aus Indizierungsentscheidungen der Bundesprüfstelle in die eigenen Problematisierungen. Die BPjS bzw. die BPjM kann daher entweder als ein primärer Akteur verstanden werden, der die »Binnenlogik«²⁰⁷ der Problembewertung vorgibt und somit die Problematisierungen der S-/R-Literatur inhaltlich beeinflusst, oder sie dient den Ratgeberautor*innen lediglich als eine »seriöse Bestätigung« der eigenen Argumentationslinien, um bei den Leser*innen eine höhere Glaubwürdigkeit zu generieren.

Eine zusätzliche Untermauerung der sozialen Relevanz des Gewaltdiskurses erfolgt über konkrete Fallbeispiele, die die akute Gefahr durch violente Spielinhalte belegen sollen. Die im Quellenmaterial am häufigsten genannten Fälle sind die Amokläufe an der Columbine Highschool von 1999 und am Erfurter Gutenberg-Gymnasium von 2002. Beide Gewalttaten werden zunächst von Dave Grossmann (2002) und nachfolgend auch von weiteren Autoren aufgegriffen und bis 2011 in einen direkten Zusammenhang mit

200 Groenemeyer 2012, S 31.

201 Q35, S. 79, Q39, S.41, 44 und 68.

202 Q33, S. 10, Q37 Titel, Q39, S. 31 und 57, Q40, S. 17 und 72.

203 Q39, S. 41.

204 Q34, S. 85.

205 Q40, S. 36.

206 Groenemeyer 2010, S. 14.

207 Vgl. Schetsche 2008, S. 108.

dem Spiel *Doom* gesetzt. Gemäß der Funktion von Ratgeberliteratur sind diese Beschreibungen der drastischen Folgen des Computerspielens in der Regel mit konkreten Handlungsanweisungen oder weiterführenden Vorschlägen zur Problembekämpfung verbunden.²⁰⁸ Beide idealtypischen Wissens Elemente unterstreichen die Dringlichkeit einer schnellen Problembekämpfung und bekräftigen dadurch das Thema Computerspielgewalt als ein soziales Problem.

Durch den Abgleich der formalen Merkmale eines sozialen Problems mit den Problemmatisierungsstrukturen kann die Darstellung von Computerspielgewalt als ein soziales Problem ausschließlich in der S-/R-Literatur des Zeitraums 2002 bis 2011 nachgewiesen werden. Die Tatsache, dass die auffällig emotionalisierende Form der Problemmatisierungen nur in einem begrenzten Zeitraum festzustellen ist und die *aversive Diskursstrategie* bis heute nicht zu einer öffentlichen Umdeutung von Computerspielgewalt geführt hat, sprechen für einen gescheiterten Problemmatisierungsversuch seitens der S-/R-Literatur. Affektiv geprägte Problembeschreibungen, Problemnamen, konkrete Handlungsanweisungen und weiterführende Vorschläge zur Problembekämpfung vermochten es nicht, sich gegenüber den Alternativ- und Gegendeutungen anderer gesellschaftlicher Akteure (u. a. auch des Fachjournalismus) durchzusetzen und eine öffentliche Negativdeutung von Computerspielgewalt nachhaltig zu festigen. Über die möglichen Gründe für das Aufkommen und letztendliche Scheitern dieses Problemdiskurses sowie generelle Einflussvariablen auf die Deutungs- und Bewertungsweisen aller drei Kollektivakteure soll abschließend im folgenden Abschnitt eingegangen werden.

9.3.4 Erklärungsansätze: Akteurspezifische Eigeninteressen und öffentliche Problemdiskurse

Die Problemmusteranalyse hat aufgezeigt, inwiefern die drei institutionellen Akteure auf den Diskurs um Computerspielgewalt eingewirkt haben. Hierauf aufbauend stellt sich abschließend die Frage nach den möglichen Gründen für die jeweiligen Problemmatisierungen bzw. Nicht-Problemmatisierungen. Um die Deutungs- und Bewertungsmotive der institutionellen Akteure besser verstehen zu können, soll daher genauer auf die akteurspezifischen Funktionen und Eigeninteressen sowie die Einbindung öffentlicher Problemdiskurse in die Problemmatisierungsstrukturen eingegangen werden.²⁰⁹

Akteurspezifische Funktionen und Eigeninteressen sind für die institutionelle Bewertung eines bestimmten Sachverhalts von hoher Bedeutung. Dies zeigt sich im ausgewerteten Material bereits anhand der Zeitpunkte, an denen die fünf untersuchten

208 Während das Spektrum der möglichen Lösungsansätze in der S-/R-Literatur vor 2002 noch den kommunikativen Austausch zwischen Eltern und Kindern (Vgl. Löschenkohl/Bleyer) oder Spieler*innen und Nicht-Spieler*innen (Vgl. Schindler/Wiemken) umfasst, ist die S-/R-Literatur ab 2002 von Forderungen nach streng restriktiven Maßnahmen (wie einem allgemeinen Verbot von Computerspielen) geprägt (Vgl. Grossman, Spitzer, Hänsel).

209 Hier ist anzumerken, dass es sich bei den nachfolgenden Ausführungen zu den möglichen Gründen ausschließlich um Annahmen auf Grundlage der Analyseergebnisse handelt. Weder der begrenzte Untersuchungszeitraum noch der wenig repräsentative Umfang des Quellenmaterials lassen allgemeingültige Aussagen über gesamtgesellschaftliche Entwicklungen zu, sondern ermöglichen lediglich Vermutungen über mögliche Zusammenhänge.

Spiele thematisiert bzw. problematisiert worden sind. So erfolgen die Thematisierungen im Fachjournalismus stets zeitnah zur Veröffentlichung eines Spiels, da die Testartikel aktuell sein müssen, um den Spieler*innen als Produktinformationen zur Verfügung zu stehen. Dies ist ein Unterschied zur S-/R-Literatur, deren Problematisierung eines Titels zumeist um mindestens ein Jahr verzögert erfolgt.

Die BPjS bzw. BPjM (als Institution des deutschen Jugendmedienschutzes) kann hingegen erst tätig werden, wenn zuvor von antragsberechtigten Institutionen (Schulen, Jugendämter, etc.) ein Antrag auf Überprüfung eingereicht worden ist. Der Zeitpunkt einer Problematisierung durch die Bundesprüfstelle gibt somit auch immer Aufschluss darüber, wie schnell bestimmte Medieninhalte von antragsberechtigten Institutionen als ein Problem wahrgenommen werden. Beispielsweise erfolgten die Indizierungen der beiden frühen Titel *River Raid* und *Doom* erst nach deren Veröffentlichung, während die Indizierungen der Spiele ab 2003 bereits vor der Veröffentlichung durchgeführt worden sind.²¹⁰ Dieser Umstand deutet darauf hin, dass die staatliche Wahrnehmung von Computerspielgewalt als ein jugendgefährdendes Element zwischen 1984 und 1994 noch nicht so ausgeprägt gewesen sein muss. Gewaltspiele wurden scheinbar wohl erst erkannt, wenn diese schon veröffentlicht waren. Erst in den 2000er-Jahren ist bei der Bundesprüfstelle eine auffallend präventivere Prüfpraxis zu erkennen. Vermichtlich jugendgefährdende Inhalte werden ab diesem Zeitpunkt bereits vor der Veröffentlichung erkannt, geprüft und mithilfe des vereinfachten Verfahrens indiziert. Diese Veränderung der Prüfpraxis hin zu einer präventiven Indizierung von Spielen spricht sowohl für eine gestiegene Problemwahrnehmung bei der Bundesprüfstelle als auch in der Öffentlichkeit.

Die akteurspezifischen Eigeninteressen sind eng mit den institutionellen Funktionen der Kollektivakteure verbunden. So ist die Bundesprüfstelle nicht gewinnorientiert ausgerichtet, sondern fungiert als ein Exekutivorgan des Jugendmedienschutzes, das jugendgefährdende Medieninhalte ausschließlich auf Grundlage staatlich-institutioneller Deutungsvorgaben (GjS, JuSchG, StGB) bekämpft. Der Fachjournalismus und die S-/R-Literatur agieren hingegen als privatwirtschaftliche Akteure, die primär den Verkauf der eigenen Publikationen verfolgen. Der Unterschied zwischen den beiden privatwirtschaftlichen Institutionen besteht maßgeblich in den angestrebten Zielgruppen.

Als Bindeglied zwischen Spielerschaft und Spieleindustrie nimmt der Fachjournalismus eine Vermittlerrolle ein, die eng mit spezifischen ökonomischen Abhängigkeiten und konkreten Erwartungshaltungen verbunden ist. Einerseits müssen die Fachmagazine an die Leser*innen verkauft werden, um wirtschaftlich fortbestehen zu können. Andererseits werden in den Magazinen aber auch Werbeanzeigen aus der Industrie geschaltet. Beide Gruppen sind überlebenswichtig für den Fachjournalismus, weshalb diese nicht mit Gegenmeinungen unnötig verprellt werden sollten. Ein Fachmagazin, das sich allgemein gegen Computerspiele ausspricht, hätte keine Chance auf dem Markt fortzubestehen. Hierdurch wird auch die Bewertung von Computerspielgewalt indirekt

210 *River Raid* erschien 1982, wurde aber erst 1984 indiziert. *Doom* erschien 1993 und wurde 1994 indiziert. Beide im regulären Verfahren (12er-Gremium).

eingeschränkt bzw. determiniert. Die Bewertung von Computerspielgewalt ist im Fachjournalismus somit stets von einem Spannungsfeld aus Selbst- und Fremdbewertung geprägt, in dem die persönlichen Ansichten der Journalist*innen (i. d. R. selber Spieler*innen) den Bewertungen anderer Akteure gegenüberstehen.

Auf diese subkulturellen Bedeutungskämpfe kann auch die *relativierende Diskursstrategie* des Fachjournalismus zurückgeführt werden, die die Bewertung von Computerspielgewalt häufig in Form von Gegendeutungen artikuliert. Die Gewaltinhalte in *River Raid*, *Doom*, *C&C: Generals* und *CoD: MW 2* werden darin zwar zum Teil moralisch hinterfragt, eine nachhaltige Kritik wird aber nicht geübt, sondern stattdessen auf andere Problemlagen umgeleitet (bspw. in Form einer Kritik an der Bundesprüfstelle oder an einer vermeintlichen Stigmatisierung von Gewalt-Spieler*innen). Sinnbildlich für die *relativierende Diskursstrategie* sind auch die durchgehend hohen Spielspaß-Wertungen, in denen Kritik an violenten Spielinhalten gänzlich ausgeklammert wird.

Die relativierende Grundhaltung gegenüber violenten Spielinhalten macht den Fachjournalismus jedoch auch sehr anfällig für öffentliche Problemdiskurse, da diese ihn zur Selbstpositionierung zwingen können. Wird ein Spiel außerhalb der Gaming Community als moralisch verwerflich eingestuft, ist der Fachjournalismus indirekt zur Kritik gezwungen. Die Prüfberichte zu *CoD: MW 2* und die darin enthaltenen Bewertungen des spielbaren Terroranschlags auf einen zivilen Flughafen belegen dieses Dilemma anschaulich.

Die relativierende Grundhaltung des Fachjournalismus ist zugleich der zentrale Unterschied zur Ratgeberliteratur, welche auf die öffentliche Problematisierung spezifischer Sachverhalte sogar angewiesen ist. Da die potenzielle Leserschaft stark abhängig von Art (Ratgeber oder Sachbuch) und Thema der Publikation ist, muss gerade die Ratgeberliteratur Aktualität bzw. Anknüpfungspunkte an aktuelle Diskurse bieten. Da die Beratung bei der Behebung von Problemen die institutionelle Funktion der Ratgeberliteratur darstellt, ist die Bewertung des jeweils behandelten Sachverhalts als »problematisch« bereits im Vorfeld determiniert.

Obwohl alle drei Kollektivakteure institutionelle Funktionen und Zielsetzungen verfolgen, zeigt gerade das Beispiel Computerspielgewalt, wie Problembewertungen maßgeblich durch externe Problemdiskurse beeinflusst werden können. Diese potentielle Beeinflussbarkeit institutioneller Bewertungslogiken wird im Quellenmaterial der 2000er-Jahre offensichtlich. Ausgelöst durch den Amoklauf von Erfurt am 26. April 2002 und angefacht durch weitere Amokläufe entbrennt mit der sogenannten *Killerspiel-Debatte* ein wirkmächtiger Problemdiskurs um Computerspielgewalt, dessen Einfluss bei allen drei Kollektivakteuren nachgewiesen werden konnte.²¹¹

Die zentrale Diskursstrategie der Massenmedien und der Politik bestand in der *Killerspiel-Debatte* darin, bestimmte Computerspiele als direkte Ursache für reale Gewalthandlungen darzustellen. Titel wie *Counter-Strike* (als vermeintliche Ursache für den

211 Der Amoklauf von Erfurt war derart wirkmächtig, dass er eine ganze Reihe gesellschaftlicher und politischer Nachwirkungen (bspw. die Novellierung des Jugendschutzgesetzes vom 23. Juli 2002, rund drei Monate nach der Tat) zur Folge hatte. Problemsoziologisch sind gerade die politischen Konsequenzen als konkrete Bekämpfungsmaßnahmen zu verstehen, deren Ziel die Beseitigung oder die Verringerung des als ein soziales Problem eingestuften Sachverhalts darstellt.

Erfurter Amoklauf) und *Doom* (vermeintlich verantwortlich für das Colombine Attentat) galten als Belege für die generelle Schädlichkeit von Computerspielen. Die gleichen emotionalisierten und inhaltlich verkürzten Darstellungen von Kausalitäten lassen sich, in identischer Form, in den Publikationen der S-/R-Literatur zwischen 2002 und 2011 wiederfinden. Ausgehend von Dave Grossmans Ratgeber *Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?* von 2002 enthalten die Publikationen bis 2011 immer wieder die gleichen Verweise auf *Doom*, das wiederholt als Militär-Simulation und Auslöser für Amokläufe in Deutschland und den USA dargestellt wird. Dieses wiederkehrende Narrativ dient hierbei ausschließlich der argumentativen Unterstreichung eines monokausalen Sachzusammenhangs zwischen virtueller und realer Gewalt.

Die im Quellenmaterial der S-/R-Literatur nachgewiesene *aversive Diskursstrategie* der Jahre 2002 bis 2011 lässt die Schlussfolgerung zu, dass die Problematisierungen von Computerspielgewalt in eindeutiger Relation zur zeitlich parallel verlaufenden *Killerspiel-Debatte* stehen und daher als unmittelbare Anknüpfungen an diesen Problemdiskurs zu verstehen sind. Es liegt nahe, dass sich gerade die Ratgeberliteratur in dieser Zeit verstärkt auf dieses Themenfeld ausgerichtet hat, da sich mit der damaligen Verunsicherung vieler Eltern auch ein entsprechender monetärer Anreiz bot. Dies würde auch erklären, warum mit dem Abflauen der *Killerspiel-Debatte* (ab den 2010er-Jahren) kaum noch derartig problematisierende S-/R-Literatur auf dem Markt erschienen und Titel wie *Dead Rising 3* keine öffentliche Problematisierung mehr erfahren haben, obwohl dieses (wie *Doom*) drastische Gewaltdarstellungen beinhaltet.

Auch bei der Bundesprüfstelle zeigen sich gesellschaftspolitische Auswirkungen der *Killerspiel-Debatte*. Der Amoklauf am Erfurter Gutenberg-Gymnasium führte nicht nur zu einem öffentlichen Problemdiskurs um Computerspielgewalt, sondern hatte mit der Novellierung des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) sowie der Umstrukturierung und Umbenennung der Bundesbehörde (ab dem 1. April 2003) auch konkrete politische Folgen. Die Neuausrichtung des Jugendmedienschutzes führte, wie die ausgewerteten Prüfberichte ab 2003 (in Relation zu den Prüfberichten vor 2003) erkennen lassen, allerdings nicht zu einer restriktiveren, sondern vielmehr zu einer differenzierteren Prüfpraxis. Die *situativ-statische Diskursstrategie* der Bundesprüfstelle, welche sich durch wiederholende und überwiegend gleichförmige Problemdeutungen auszeichnet, blieb dabei strukturell zwar weitestgehend unverändert, weist aber deutlich versachlichte Argumentationsstrukturen und zum Teil sogar Liberalisierungstendenzen in der Gewaltbewertung auf.²¹²

Obwohl die *Killerspiel-Debatte* nachweislich den größten Einfluss auf die Problematisierungsstrukturen aller drei Kollektivakteure hatte, enthält der Quellenkorpus noch weitere Hinweise auf externe Problemdiskurse. Konkret sind davon Spiele mit kriegerischen Gewaltinhalten wie *River Raid* (1982), *C&C: Generals* (2003) und *CoD: MW 2* (2009) betroffen. Gerade im Fachjournalismus finden sich in den Testartikeln zu *C&C: Generals*

212 Bspw. in Form einer veränderten Bewertung menschlicher Gewaltziele. Während diese im Prüfbericht zu *Doom* (1994) noch ein eindeutiges Kriterium für eine schwere Jugendgefährdung darstellten, spielt die Implementierung menschlicher Gewaltziele in der Problematisierungsstruktur des Prüfberichts zu *CoD: MW 2* (2009) nur noch eine untergeordnete Rolle.

und *CoD: MW 2* deutliche Vergleiche der virtuellen Gewaltinhalte mit realen Konflikten.²¹³ Maßgeblich in der Kritik stehen dabei die spielbare Terrororganisation GLA in *C&C: Generals* sowie der von den Spieler*innen durchführbare Terroranschlag in *CoD: MW 2*.

Die Übertragung dieser Spielinhalte auf reale geopolitische Konflikte ist argumentativ zunächst nachvollziehbar und deckt sich auch mit den Ergebnissen der Gewaltanalyse. Beispielsweise entsprechen sowohl die audio-visuelle Darstellung der spielbaren Fraktion GLA als auch deren narrative Implementierung ins Spielgeschehen real existierenden Terrororganisationen wie bspw. *Al-Qaida*. *C&C: Generals* knüpft dadurch gezielt an Bildästhetik und politische Problemnarrative der 2000er-Jahre an, die maßgeblich durch die Anschläge vom 11. September 2001 sowie dem nachfolgenden *War on Terror* beeinflusst worden sind.²¹⁴ Ähnliches gilt für den spielbaren Anschlag russischer Terroristen auf einen Flughafen in *CoD: MW 2*.²¹⁵ Die Erschießung wehrloser Zivilisten im Abschnitt *No Russian* bedient ebenfalls das Problemnarrativ des Terrorismus, wobei die audio-visuelle Inszenierung in einigen Quellen auch mit einem Amoklauf verglichen wird.²¹⁶ Allgemein kann ab 2003 bei allen drei Kollektivakteuren eine erhöhte Sensibilisierung für die narrative Einbindung von Computerspielgewalt festgestellt werden, die speziell an die Narrative Krieg, Terrorismus und Amoklauf anknüpft.

Eine Beeinflussung der Gewaltbewertung durch externe Problemdiskurse ist vereinzelt jedoch auch schon vor 2003 zu erkennen. Bereits im ersten ausgewerteten Testartikel des Fachjournalismus wird eine ablehnende Haltung gegenüber kriegerischen Inhalten angedeutet. So heißt es im Artikel der *Tele Action* (Ausgabe 5/83) zu *River Raid*: »Ein wenig problematisch ist dabei nur, daß es sich um ein reines Kriegsspiel handelt, bei dem feindliche Objekte der verschiedensten Art angegriffen und zerstört werden müssen.«²¹⁷ Während reale Kriege und Konfliktparteien in den Testartikeln und in den Prüfberichten zu *C&C: Generals* klar benannt werden²¹⁸, vertreten sowohl der Testartikel als auch der Prüfbericht²¹⁹ zu *River Raid* (1983/84) eine auffällig ablehnende Hal-

213 »Klingt fast wie die aktuelle CNN-Berichterstattung (»Showdown im Irak«) entstammt aber den Missions-Intros des Echtzeit-Strategiespiels *C&C Generals*.« (Q20, S. 76), »(...) hypothetischen und gleichzeitig beklemmend realistischen Szenario« (Q22, S. 93).

214 Die gleiche Kritik an der stereotypen und politisierten Darstellung von Ethnizität ist zeitgleich in der Publikation von Markus Decker wiederzufinden. Anders als Wallies leitet Decker aus dieser Problemdeutung jedoch keine politische Beeinflussung der Spieler*innen ab.

215 Die Darstellung russischer Antagonisten ist (spätestens seit dem *Kalten Krieg*) ein oft verwendetes Narrativ in der westlichen Populärkultur und hebt sich auch in der Inszenierung von *No Russian* nicht merklich von anderen Unterhaltungsformaten ab.

216 Sowohl im Prüfbericht als auch in den Fachmagazinen *GameStar* und *Eurogamer* finden sich explizite Vergleiche von *No Russian* mit einem Amoklauf (Q10, S. 7/Q23, S. 52/Q25, S. 6). In der S-/R-Literatur wird diese Interpretation der Bildästhetik um eine Annahme zur Medienwirkung erweitert, indem Rudolf Hänsel die gezeigte Gewalt als einen möglichen Auslöser für Amokläufe darstellt (Vgl. Q39, S. 31 ff.).

217 Q14.

218 »Dabei unterstellt »Generals«, das irakische Regime sei gleichzusetzen mit islamischen Terrororganisationen. Die GLA wird im Spiel offensichtlich zum Stellvertreter von Terrorgruppen wie Al-Qaida.« (Q8, S. 5).

219 Bspw. die Gleichsetzung des Spiels mit einer »paramilitärische[n] Ausbildung« (Q6, S. 3).

tung gegenüber kriegerischen Inhalten. Wie in den Ausführungen zum Problemmuster *Darstellung von Krieg* bereits vermutet worden ist, steht die interinstitutionelle Ablehnung kriegerischer Spiele möglicherweise in Verbindung mit dem unmittelbaren Bedrohungsszenario des *Kalten Krieges* oder vorhergegangener Militärkonflikte. Die Historikerin Susanne Schregel bestätigt, dass sich »apokalyptische Szenarien« mit »dem Aufkommen der ›neuen Friedensbewegung‹ in der Bundesrepublik Deutschland zu Beginn der 1980er-Jahre [...] in bemerkenswerter Weise« verbreiteten. Die »Allgegenwart des Militärischen« wurden in dieser Zeit zu einem »Indiz für das Ausmaß destruktiver Kräfte in Gesellschaft und unmittelbarer Lebenswelt.«²²⁰ In Anbetracht dieses gesellschaftspolitischen Kontextes ist es denkbar, dass die institutionelle Bewertung von *River Raid* durch diesen externen Problemdiskurs beeinflusst worden ist.

Zusammenfassung

Eine stellenweise Beeinflussung der Gewaltbewertungen durch diskursive Ereignisse (Kriege, Terroranschläge oder Amokläufe) ließ sich im Quellenmaterial aller drei Kollektivakteure nachweisen. Es konnte gezeigt werden, dass unterschiedliche Standpunkte und institutionelle Funktionen auch zu unterschiedlichen Einbindungen von externen Problemdiskursen in die eigenen Argumentationsketten führen können. Problematisierungsprozesse stehen somit in einem engen Zusammenhang mit den jeweiligen aktEURsspezifischen Eigeninteressen. So erklärt die Vermittlerrolle des Fachjournalismus (zwischen Spielerschaft und Industrie) im Kontext der *Killerspiel-Debatte*, warum erst in den 2000er-Jahren kritischer auf Zusammenhänge zwischen realer und virtueller Gewalt eingegangen wird, wohingegen vor 2000 und nach 2010 eine tendenziell eher gewaltrelativierende Position eingenommen wird. Diese Veränderungen legen die Vermutung nahe, dass sich der Fachjournalismus diesem unliebsamen Thema ab der 2000er-Jahren (aufgrund der hitzigen Debatten in Politik und Massenmedien) nicht länger entziehen konnte und daraufhin notgedrungen Stellung beziehen musste.

Obwohl in der S-/R-Literatur (speziell die Ratgeberliteratur) der gleiche zeitliche Umbruch in der Gewaltbewertung zu beobachten ist, schwenkt diese, im Gegensatz zum Fachjournalismus, in eine *aversive Diskursstrategie* um. Computerspielgewalt gilt nun als ein soziales Problem, das sowohl von den Leser*innen selbst als auch von anderen Akteuren aus Politik und Wirtschaft aktiv angegangen werden sollte. Der Grund für diese deutlich emotionalisierte Darstellung des Sachverhalts scheint ebenfalls eng mit der *Killerspiel-Debatte* verbunden zu sein. Der ab 2002 aufkommende Problemdiskurs bestimmte einige Jahre lang die öffentliche Medienlandschaft, weshalb es ökonomisch nachvollziehbar ist, dass hierfür entsprechende Ratgeberliteratur publiziert wird. Die institutionalisierte Aufgabe der Ratgeberliteratur (die Leser*innen bei spezifischen Problemlagen zu beraten und Handlungsanweisungen zu geben) trifft hier auf das konkrete ökonomische Interesse der Gewinnerzielung durch gezielte Anknüpfungen an aktuelle Themen. Dieses situative Anknüpfen an populäre Deutungs- und Bewertungslogiken in

220 Schregel 2009, S. 495.

der Öffentlichkeit erklärt zugleich auch die argumentative Homogenität²²¹ sowie das Abebben gewaltkritischer Publikationen nach 2011.

Bei der Bundesprüfstelle ließen sich über den gesamten Untersuchungszeitraum hinweg die inhaltlich gleichförmigsten Problematisierungsstrukturen nachweisen. Eine veränderte Einbindung externer Problemdiskurse kann daher nur eingeschränkt behauptet werden. Unabhängig von der institutionellen Neuausrichtung des Jugendmedienschutzes im Jahr 2003 finden sich im frühen Prüfbericht zu *River Raid* (1984) sowie in den späteren Prüfberichten zu *C&C: Generals* (2003) und *CoD: MW 2* (2009) gleichermaßen Verweise auf externe Problemdiskurse. Diese treten in Form einer generellen Ablehnung realitätsnaher Darstellungen von Krieg (mit oder ohne konkrete Nennung realer Konflikte), Terrorismus und Amokläufen²²² auf. In der Gesamtbetrachtung ist daher anzunehmen, dass die Einbindung externer Problemdiskurse in die Prüfentscheidung situativ immer dann erfolgt, wenn die Bundesprüfstelle einen konkreten Zusammenhang sieht. Wichtig ist hierbei zu betonen, dass diese argumentativen Bezugnahmen nicht zwangsläufig mit einer Kausalitätskette im Sinne des Problemmusters *Gewaltkonditionierung* gleichzusetzen sind. Während das Prüfungsgremium lediglich im ersten Prüfbericht zu *River Raid* von einer Übertragung der virtuellen Gewalt auf die reale Welt ausgeht, wird diese Annahme eines monokausalen Wirkungszusammenhangs in den nachfolgenden Prüfberichten nicht mehr vertreten. Bis zum Ende des Untersuchungszeitraums konnten somit klare Liberalisierungstendenzen in der staatlich-institutionellen Gewaltbewertung festgestellt werden.

221 Hiermit ist die Übernahme von Dave Grossmans sehr spezifischer Argumentationslogik in einen Großteil der Publikationen zwischen 2002 bis 2011 gemeint (bspw. *Doom* als Militärsimulation und die generelle Bewertung von Computerspielgewalt als Auslöser für reale Gewalthandlungen).

222 Der Spielabschnitt *No Russian* in *CoD: MW 2* würde »(...) an einen abgefilmten Amoklauf« erinnern (Q10, S. 6-7).

10. Fazit und Ausblick

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1 Siehe S. 276.

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

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

Generelle Expansion des Spielmarktes:

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

Gestiegene institutionelle Akzeptanz des Mediums:

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

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

Veränderte Bedingungen im Jugendmedienschutz:

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

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

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

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

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

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

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

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

4 Kaminski 2013, 39.

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

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

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

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

11. Quellenverzeichnis und Anhang

Literatur

- Anderson, Craig A. (2000): Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. In: *Journal of personality and social psychology*. Heft 4. S. 772-790.
- Bareither, Christoph (2016): *Gewalt im Computerspiel: Facetten eines Vergnügens*. transcript Verlag, Bielefeld.
- Beil, Benjamin (2013): *Game Studies – eine Einführung*. Berlin.
- Berger, Peter L./Thomas Luckmann ([1966] 2016): *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie*. 26. Auflage. Fischer Verlag, Frankfurt am Main.
- Böhle, Fritz (2007): Computerspiele – nicht zu viel, sondern eher zu wenig Spiel. – Eine Betrachtung aus kultur- und arbeitssoziologischer Sicht. In: Claus Pias/Christian Holtorf (Hrsg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln: Böhlau Verlag. S. 107-128.
- Cohen, Stanley (2016): Zur Soziologie von Moralpaniken. In: *Kriminologische Grundlagentexte*. Springer VS, Wiesbaden. S. 89-106.
- Dahrendorf, Ralf ([1965] 2010): *Homo Sociologicus. Ein Versuch zur Geschichte, Bedeutung und Kritik der sozialen Rolle*. 17. Auflage. VS Verlag, Wiesbaden.
- Diekmann, Andreas ([2007] 2011): *Empirische Sozialforschung. Grundlagen, Methoden, Anwendungen*. 5. überarbeitete Auflage. Rowohlt Verlag, Hamburg.
- Elias, Norbert ([1939] 1997): *Über den Prozeß der Zivilisation*. 2 Bde., Bd. 1, *Wandlungen des Verhaltens in den weltlichen Oberschichten des Abendlandes*. Suhrkamp.
- Fernández-Vara, Clara (2015): *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge.
- Foucault, Michel ([1972] 2017): *Die Ordnung des Diskurses*. 14. Auflage. Fischer Verlag, Frankfurt am Main.
- Freunddorfer, Stephan (2018): Die ersten Spielemagazine. Die Urgrossväter der GameStar. In: *GameStar*, Ausgabe 07/2018. Webedia Gaming GmbH, München. S. 100-104.
- Fritz, Jürgen (2004): *Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung*. Weinheim und München: Juventa Verlag.

- Fritz, Jürgen (2007): *Virtuell spielen – real erleben*. In: *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Hrsg. Claus Pias/Christian Holtorf. Böhlau Verlag, Köln. S. 129-147.
- Fritz, Jürgen/Wolfgang Fehr (2003): *Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten*. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn.
- Fuchs-Heinritz, Werner (1994): *Lexikon zur Soziologie*. Werner Fuchs-Heinritz (Hrsg.) et al. 3. Auflage. Westdeutscher Verlag, Opladen.
- Glashüttner, Robert (2009): *Computerspiele-Journalismus*. In: Stephan Günzel (Hrsg.): *DIGAREC series*. Band 2. Universitätsverlag Potsdam. S. 128-146.
- Groenemeyer, Axel (2010): *Doing Social Problems – Doing Social Control*. Mikroanalysen der Konstruktion sozialer Probleme in institutionellen Kontexten – Ein Forschungsprogramm. In: Axel Groenemeyer (Hrsg.). *Doing Social Problems*. Mikroanalyse der Konstruktion sozialer Probleme und sozialer Kontrolle in institutionellen Kontexten. VS Verlag/Wiesbaden.
- Groenemeyer, Axel (2012): *Soziologie sozialer Probleme – Fragestellungen, Konzepte und theoretische Perspektiven*. In: Günter Albrecht/Axel Groenemeyer/Günter Albrecht (Hrsg.). *Handbuch sozialer Probleme*. Band 1, 2. überarbeitete Auflage. Opladen/Wiesbaden.
- Hartmann, Tilo (2006): *Gewaltspiele und Aggression. Aktuelle Forschung und Implikationen*. In: Winfried Kaminski/Martin Lorber (Hrsg.). *Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. Kopaed, München. S. 81-99.
- Heidenreich, Susanne (2014): *Computerspiele... Sind Medien gut oder schlecht? Verändern sie unsere Kultur? Verändern sie die Menschen? Schaden sie dem Menschen sogar, erst recht unseren Kindern?*. In: *Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven*. Kathrin Demmler, Klaus Lutz, Sebastian Ring (Hrsg.): kopaed, München. S. 65-72.
- Hondrich, Karl O. (1974): *Soziale Probleme, soziologische Theorie und Gesellschaftsplanung*. *Archiv für Rechts- und Sozialphilosophie* 60. S. 160-185.
- Inderst, Rolf (2014): *Spielejournalismus. Gefangen zwischen Stiftung Warentest und Feuilleton?* In: *Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven*. Kathrin Demmler, Klaus Lutz, Sebastian Ring (Hrsg.): kopaed, München. S. 47-53.
- Jahn-Sudmann, Andreas/Arne Schröder (2010): *Überschreitungen im digitalen Spiel. Zur Faszination der ludischen Gewalt*. In: Heinz B. Heller/Angela Krewani/Karl Prümm (Hrsg.): *Augenblick*. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft 46: »Killer-spiele«. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt. Marburg. S. 18-35.
- Kajetzke, Laura (2008): *Wissen im Diskurs. Ein Theorienvergleich von Bourdieu und Foucault*. GWV Fachverlage, Wiesbaden.
- Kambartel, Friedrich (2004): *Moral*. In: Jürgen Mittelstraß (Hrsg.): *Enzyklopädie. Philosophie und Wissenschaftstheorie*, Band 2, unveränderte Sonderausgabe. Stuttgart/Weimar, S. 932-933.
- Kaminski, Winfried (2013): *Computerspiele als gesellschaftliches Phänomen. Mit Medien umgehen können*. In: Jochen Koubek, Michael Mosel, Stefan Werning (Hrsg.): *Spielkulturen – Computerspiele in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs*. Glücksstadt, S. 33-46

- Kepplinger, Hans Mathias; Stefan Dahlem (1990): Medieninhalte und Gewaltanwendung. In: Hans Dieter Schwind (Hrsg.): Ursache, Prävention und Kontrolle von Gewalt. Analysen und Vorschläge der unabhängigen Regierungskommission zur Verhinderung und Bekämpfung von Gewalt. Bd. 3: Sondergutachten. Berlin, S. 381-396.
- Koloma Beck, Teresa/Klaus Schlichte (2014): Theorien der Gewalt zur Einführung. Hamburg, Junius Verlag.
- Kunczik, Michael (1994): Gewalt und Medien. Böhlau Verlag, Köln.
- Kunczik, Michael; Astrid Zipfel (2006): Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch. 5. überarbeitete Auflage. Böhlau Verlag, Köln.
- Ladas, Manuel (2002): Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen. Europäischer Verlag der Wissenschaften, Frankfurt am Main.
- Liebe, Michael (2008): Die Dispositive des Computerspiels. In: Jan Distelmeyer, Christine Hanke, Dieter Mersch (Hrsg.): Game over?! – Perspektiven des Computerspiels. Bielefeld, S. 73-94.
- Liesching, Marc (2011): Schutzgrade im Jugendmedienschutz. Begriffsbestimmungen, Auslegungen, Rechtsfolgen. Nomos Verlag, Baden-Baden.
- Mayring, Philipp (2015): Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. 12. überarbeitete Auflage. Beltz Verlag, Weinheim und Basel.
- Neitzel, Britta (2010): Spielerische Aspekte digitaler Medien – Rollen, Regeln, Interaktionen. In: Caja Thimm (Hrsg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden, S. 107-126.
- Newsweek (1977): Sick, sick, sick. Newsweek, 10 January 1977, S. 54.
- Nohr, Rolf (2010): »I've seen the devil of violence«. Verhandlungen über das Gewaltmonopol in der »Killerspieldebatte«. In: Heinz B. Heller/Angela Krewani/Karl Prümm (Hrsg.): Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft 46: »Killerspiele«. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt. Marburg. S. 5-17.
- Oevermann, Ulrich (1973): Zur Analyse der Struktur von sozialen Deutungsmustern. In: sozialersinn. Zeitschrift für hermeneutische Sozialforschung. Ausgabe 01/2001. Leske + Budrich Verlag, Leverkusen. S. 3-34.
- Oevermann, Ulrich (2001): Die Struktur sozialer Deutungsmuster – Versuch einer Aktualisierung. In: sozialersinn. Zeitschrift für hermeneutische Sozialforschung. Ausgabe 01/2001. Leske + Budrich Verlag, Leverkusen. S. 35-81.
- Popitz, Heinrich ([1992] 2009): Phänomene der Macht: Autorität – Herrschaft – Gewalt – Technik. 2. Auflage. Mohr Siebeck.
- Sallge, Martin (2010): Interaktive Narration im Computerspiel. In: Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Hrsg. v. CajaThimm. Wiesbaden, S. 79-106.
- Schetsche, Michael (2008): Empirische Analyse sozialer Probleme. Das wissenschaftssoziologische Programm. VS Verlag für Sozialwissenschaften. Wiesbaden.
- Schregel, Susanne (2009): Konjunktur der Angst. »Politik der Subjektivität« und »neue Friedensbewegung«, 1979-1983. In: Bernd Greiner, Christian Th. Müller, Dierk Walter (Hrsg.): Angst im Kalten Krieg. Studien zum Kalten Krieg. Band 3. Hamburger Edition HIS Verlagsges. mbH.
- Sidler, Nikolaus (1999): Problemsoziologie. Eine Einführung. Lambertus Verlag. Freiburg im Breisgau.
- Theunert, Helga (1996): Gewalt in den Medien – Gewalt in der Realität. München: KoPäd.

Thomas, William Isaac (1928): *The child in America: Behavior problems and programs.*

W.I. Thomas and D.S. Thomas. Knopf, New York.

Tönnies, Ferdinand (1909): *Die Sitte. Rütten und Loening.* Frankfurt am Main.

Weber, Max ([1919] 1926): *Politik als Beruf.* 2. Auflage. Duncker & Humblot. München und Leipzig.

Internet

Blaues Kreuz: Leitbild, Auftrag und Satzung.

URL: <https://www.blaues-kreuz.de/de/blaues-kreuz/wir-ueber-uns/leitbild-auftrag-und-satzung>.

(Letzter Aufruf: 14. 07.2021)

Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz (BMJV): Bundesgesetzblatt Teil I (1985), Nr. 12 vom 05.03.1985, Gesetz zur Neuregelung des Jugendschutzes in der Öffentlichkeit. Auf: Bundesanzeiger Verlag GmbH.

URL: https://www.bgbl.de/xaver/bgbl/start.xav?start=%2F%2F%5B%40attr_id%3D%27bgbl185s0425.pdf%27%5D#_bgbl_%2F%2F%5B%40attr_id%3D%27bgbl185s0425.pdf%27%5D__1534847325289.

(Letzter Aufruf: 21.07.2021)

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM): Ablauf des Indizierungsverfahrens:

URL: <https://www.bzjk.de/bzjk/indizierung/wie-laeuft-ein-indizierungsverfahren-ab/schema/beschreibung-ablauf-indizierungsverfahren-175546>.

(Letzter Aufruf: 04.07.2021)

Geschichte der BPjM: URL: <https://www.bzjk.de/bzjk/ueberuns/geschichte>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)

Gesetzlich geregelte Fallgruppen: URL: <https://www.bzjk.de/bzjk/indizierung/was-wird-indiziert/gesetzlich-geregelte-fallgruppen/gesetzlich-geregelte-fallgruppen-175582>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)

EU-Version von »Mortal Combat X nicht indiziert. Entscheidung Nr. 6069 vom 02.07.2015: URL: <https://www.bzjk.de/bzjk/service/publikationen/bpjm-aktuell/eu-version-von-mortal-kombat-x-nicht-indiziert-175142>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)

Listenteile: URL: <https://www.bzjk.de/bzjk/indizierung/wie-laeuft-ein-indizierungsverfahren-ab/listenfuehrung/listenfuehrung-175540>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)

Medienerziehung: URL: <https://www.bzjk.de/bzjk/wegweiser/medienerziehung>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)

Schwere Jugendgefährdung: URL: <https://www.bzjk.de/bzjk/indizierung/was-wird-indiziert/schwere-jugendgefahrdung/schwere-jugendgefahrdung-175586>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)

- Schwere Jugendgefährdung, Artikel: »Die Spruchpraxis der Bundesprüfstelle als Beitrag für den Zusammenhalt in der Gesellschaft« in BPjM Aktuell 04/2009. URL: <https://www.bzjk.de/resource/blob/141914/32be4e3f765c8b3fe58101bc57ebc7d6/2019-4-die-spruchpraxis-der-bundespruefstelle-als-beitrag-fuer-den-zusammenhalt-in-der-gesellschaft-data.pdf>. (Letzter Aufruf: 11.07.2021)
- Bundeszentrale für politische Bildung (Bpb): Politiklexikon »Gewalt«. URL: <https://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/politiklexikon/17566/gewalt> (Letzter Aufruf: 12.07.2021)
- Deutscher Bundestag (1983): Gesetzentwurf der Fraktionen der CDU/CSU und FDP. Entwurf eines Gesetzes zur Neuregelung des Jugendschutzes in der Öffentlichkeit. Drucksache 10/722 vom 01.12.1983. URL: <https://dserver.bundestag.de/btd/10/007/1000722.pdf>. (Letzter Aufruf: 22.07.2021)
- Dittmayer, Matthias (2014): stigma-videospiele. Hintergründe und Verlauf der Diskussion über gewaltdarstellende Videospiele in Deutschland. URL: http://stigma-video-spiele.de/stigma_v1_003.pdf. (Letzter Aufruf: 27.07.2021)
- Doomwiki.de: Allgemeine Übersicht über die Spielinhalte von Doom (1993). URL: www.doomwiki.org/wiki/Doom#Weapons. (Letzter Aufruf: 11.07.2021)
- Übersicht über die Modifikation Marine Doom (1995) des US-Militärs. URL: https://doomwiki.org/wiki/Marine_Doom. (Letzter Aufruf: 11.07.2021)
- GameStar.de: Artikel: »Akte Counterstrike« vom 01.06.2002. URL: <https://www.gamesstar.de/artikel/akte-counterstrike,1337792.html> (Letzter Aufruf: 27.08.2018)
- GameStar.de: Artikel: »Dead Rising 4 – Nun doch mit USK-Freigabe ab 18, Uncut-Release in Deutschland« vom 27. Januar 2017. URL: https://www.gamestar.de/artikel/dead_rising_4,3308717.html. (Letzter Aufruf: 26.07.2021)
- Gameswirtschaft.de: Artikel: »Dead Rising 4-Entscheidung ist kein Freifahrtsschein« vom 30.01.2017 von Andreas Lorber. URL: <https://www.gameswirtschaft.de/meinung/dead-rising-4-usk-andreas-lober/>. (Letzter Aufruf: 18.05.2021)
- Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GjS): § 1 Aufnahme gefährdender Schriften in eine Liste, Gleichstellung von Schriften mit anderen Medieninhalten. URL: <https://info-sozial.de/data/gjs.html#%C2%A71>. (Letzter Aufruf: 26.07.2021)
- Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GjS): § 15a Aufnahme in die Liste im vereinfachten Verfahren. URL: <https://info-sozial.de/data/gjs.html#%C2%A71>. (Letzter Aufruf: 26.07.2021)
- Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV): § 6 Jugendschutz in der Werbung und im Teleshopping. URL: <https://www.gesetze-bayern.de/Content/Document/JMStV-6>. (Letzter Aufruf: 26.07.2021)
- Jugendschutzgesetz (JuSchG): § 14 Kennzeichnung von Filmen und Film- und Spielprogrammen. URL: https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/_14.html. (Letzter Aufruf: 26.07.2021)
- Jugendschutzgesetz (JuSchG): § 15 Jugendgefährdende Trägermedien. URL: https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/_15.html. (Letzter Aufruf: 26.07.2021)
- Jugendschutzgesetz (JuSchG): § 18 Liste jugendgefährdender Medien. URL: https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/_18.html. (Letzter Aufruf: 26.07.2021)

- Jugendschutzgesetz (JuSchG): § 23 Vereinfachtes Verfahren. URL: https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/__23.html. (Letzter Aufruf: 26.07.2021)
- Jugendschutzgesetz (JuSchG): § 27 Strafvorschriften. URL: https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/__27.html. (Letzter Aufruf: 26.07.2021)
- Koalitionsvertrag von CDU/CSU und SPD (2005): »Gemeinsam für Deutschland. Mit Mut und Menschlichkeit. Koalitionsvertrag von CDU, CSU und SPD« vom 11. November 2005. URL: https://www.bundesregierung.de/Content/DE/_Anlagen/koalitionsvertrag.pdf?__blob=publicationFile&v=2. (Letzter Aufruf: 26.07.2021)
- Kölner Aufruf gegen Computerspielgewalt (2008): »Wie kommt der Krieg in die Köpfe – und in die Herzen? Kölner Aufruf gegen Computergewalt«. Stand: 14.12.2008. URL: http://www.nrhz.de/flyer/media/13254/Aufruf_gegen_Computergewalt.pdf. (Letzter Aufruf: 02.08.2021)
- Liesching, Marc (2018): »Sozialethische Desorientierung im Sinne der Jugendgefährdung gemäß §18 Abs. 1 JuSchG« in: BPjM Aktuell, Ausgabe 4/2018, S. 4-8. URL: <https://www.bzjk.de/resource/blob/131116/ff4dcco1d57f2ff4609ff17ae58b341a/201804-sozialethische-desorientierung-data.pdf>. (Letzter Aufruf: 02.08.2021)
- Löher, Andrea (2009): Der unbestimmte Rechtsbegriff. URL: https://www.uni-trier.de/fileadmin/fb5/prof/OEFOos/Andrea__Verwaltungsrecht_/Fall_5/D_Unbestimmter_Rechtsbegriff.pdf. (Letzter Aufruf: 26.07.2021)
- Netzpolitik.org: Interview: »Günther Beckstein zum Thema Killerspiele-Verbot« vom 28.11.2005. URL: <https://netzpolitik.org/2005/gunther-beckstein-zum-thema-killerspiele-verbot/>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)
- PC Games: Artikel: »Digitaler Spielemarkt: Gesamtumsatz von 91 Milliarden US-Dollar im Jahr 2016 generiert« vom 23.12.2016 von ominik Zwingmann. URL: <http://www.gamestar.de/artikel/gewalt,3025598.html>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)
- Power Play 6/88: »Der Bann aus Bonn«. Interview mit Rudolf Stefen. URL: <http://www.kultboy.com/index.php?site=pic&id=525&s=2>. (Letzter Aufruf: 02.08.2021)
- Spiegel.de: Artikel: »Counterstrike Nichtverbot ein »absolut verkehrtes Signal« vom 06.05.2002. Verfasser nicht genannt. URL: <https://www.spiegel.de/politik/deutschland/schroeder-counterstrike-nichtverbot-ein-absolut-verkehrtes-signal-a-196661.html> (Letzter Aufruf: 04.07.2021)
- StatistaResearchDepartment: Statistik »Anzahl der erfassten Vorfälle, Todesfälle und Verletzten durch Schusswaffen in den USA in den Jahren von 2014 bis 2021*«. Veröffentlicht am 07.07.2021. URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/579175/umfrage/vorfaelle-und-todesfaelle-durch-schusswaffen-in-den-usa/>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)
- Stern.de: Artikel: »Die Spiele beeinflussen die Psyche« vom 25.04.2007 von Florian Güßgen. URL: <http://www.stern.de/panorama/gesellschaft/christian-pfeiffer-zu-killerspielen---die-spiele-beeinflussen-die-psyche--3358144.html>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)
- Strafgesetzbuch (StGB): § 131 Gewaltdarstellung. URL: https://www.gesetze-im-internet.de/stgb/__131.html. (Letzter Aufruf: 12.07.2021)
- Suchtselbsthilfe-wettenberg.de: Diagnosekriterien der Alkoholabhängigkeit nach ICD-10. URL: <http://www.suchtselbsthilfe-wettenberg.de/ICD-10.pdf>. (Letzter Aufruf: 11.07.2021)

- Sueddeutsche.de: Artikel: »Wie heute über Killerspiele diskutiert wird« vom 27.11.2015 von Capar von Au. URL: <http://www.sueddeutsche.de/digital/computerspiele-und-gewalt-wie-heute-ueber-killerspiele-diskutiert-wird-1.2752427>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)
- Sueddeutsche.de: Artikel: »Zurück in die Nullerjahre: De Maizière reanimiert Killerspiel-Debatte« vom 23.07.2016 von Jannis Brühl. URL: <http://www.sueddeutsche.de/digital/amoklauf-in-muenchen-zurueck-in-die-nullerjahre-de-maizire-reanimiert-killerspiel-debatte-1.3092117>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)
- Tagesschau.de: Artikel »Definitiv Nachholbedarf« vom 20.12.2020 von Florian Flade. URL: <https://www.tagesschau.de/inland/halle-gaming-plattormen-101.html>. (Letzter Aufruf: 17.07.2021)
- Verband der deutschen Games-Branche (game): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020. URL: <https://www.game.de/wp-content/uploads/2020/08/game-Jahresreport-2020.pdf>. (Letzter Aufruf: 17.07.2021)
- Deutscher Games-Markt 2020: URL: <https://www.game.de/marktdaten/deutscher-games-markt-2020/>. (Letzter Aufruf: 17.07.2021)
- Weiß, Rudolf H. (2013): Nutzungsstudie: »Nutzung brutaler Computerspiele mit USK-Kennzeichen 18+ durch 14-Jährige. Eine Bilanz der Nutzungsdaten für die Mainstreamshooter von 2008 bis 2012/13: Grand Theft Auto IV, Call of Duty-Modern Warfare 2, Call of Duty-Black Ops 2. Konsequenzen für den Jugendmedienschutz«. URL: <https://www.mediengewalt.eu/wp-content/uploads/2020/06/Mainstreamshooter-2008-2013.pdf>. (Letzter Aufruf: 25.07.2021)
- Zeit.de: Artikel: »Was Sie über das NetzDG wissen müssen« vom 04.01.2010 von Eike Köhl. URL: <https://www.zeit.de/digital/internet/2018-01/netzwerkdurchsetzungsgesetz-netzdg-maas-meinungsfreiheit-faq>. (Letzter Aufruf: 11.07.2021)
- Zimmermann, Olaf (2017): Artikel: »Kulturgut Computerspiele – Traut euch endlich, Künstlersein tut nicht weh« vom 01.09.2017. URL: <https://www.kulturrat.de/themen/kulturgut-computerspiele/kulturgut-computerspiele/>. (Letzter Aufruf: 21.07.2021)

Unveröffentlichte Quellen

- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM): Statistische Angaben zu Anträgen und tatsächlich durchgeführten Indizierungen im Bereich Computerspiele des Zeitraums 1984-2003. Von der BPjM freundlicherweise per Email zur Verfügung gestellt. Entscheidung Nr. 6600 (V) zum Spiel Manhunt vom 11.03.2004.
- Husemann, Jan (2017): Masterarbeit »A history of digital violence – Zur veränderten Gewalt im Computerspiel am Beispiel der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien«. Eingereicht als Prüfungsleistung des Masterstudiengangs International vergleichende Soziologie der Philosophischen Fakultät der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel.
- Oertel, Mathias (2013): Testartikel des Fachmagazins 4players zu Dead Rising 3 vom 19.11.2013. Artikel ist ohne Titel und online nicht mehr verfügbar. Er wurde vom

Chefredakteur Jörg Luibel für die Untersuchung freundlicherweise per Email zur Verfügung gestellt.

Verzeichnis der ausgewerteten Quellen

Computerspiele

- Q1 River Raid: »C64 Longplay – River Raid« (Channel: DerSchmu/Dauer: 9:04 Minuten).
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=04DjEHt6rbQ>. (Letzter Aufruf: 25.07.2021)
- Q2 Doom: »DOOM PC 1080p HD LONGPLAY LETSPLAY #1« (Channel: LongplayLetsplay/ Dauer: 30:38 Minuten).
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=iItq2hj-dHW>. (Letzter Aufruf: 25.07.2021)
- Q2 Doom: »DOOM PC 1080p HD LONGPLAY LETSPLAY #2« (Channel: LongplayLetsplay/ Dauer: 33:09 Minuten).
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ccnFEcYhH-Y&t=517s>. (Letzter Aufruf: 25.07.2021)
- Q2 Doom: »DOOM PC 1080p HD LONGPLAY LETSPLAY #3« (Channel: LongplayLetsplay/ Dauer: 1:02:38 Minuten).
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=iob5r3PWwsU&t=324s>. (Letzter Aufruf: 25.07.2021)
- Q3 Command & Conquer – Generals – »Command & Conquer: Generals GLA Campaign Playthrough Part 1-7 (No commentary)« (Channel: RedAlert2Havoc). Komplette Playlist: URL: https://www.youtube.com/watch?v=yWff1e6LVo&list=PL32tYHO8EqiRK4_HZxUj7tQ9Hzgx---at. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)
- Q3 Command & Conquer: Generals – GLA Campaign Playthrough Part 1 (Black Rain, No Commentary), Dauer: 13:26 Minuten.
- Q3 Command & Conquer: Generals – GLA Campaign Playthrough Part 2 (Almaty Supply Raid, No Commentary), Dauer: 13:45 Minuten.
- Q3 Command & Conquer: Generals – GLA Campaign Playthrough Part 3 (The Astana Riots, No Commentary), Dauer: 12:42 Minuten.
- Q3 Command & Conquer: Generals – GLA Campaign Playthrough Part 4 (Down From The Skies, No Commentary), Dauer: 16:36 Minuten.
- Q3 Command & Conquer: Generals – GLA Campaign Playthrough Part 5 (Toxin Trade, No Commentary), Dauer: 24:34 Minuten.
- Q3 Command & Conquer: Generals – GLA Campaign Playthrough Part 6 (Splinter Cell, No Commentary), Dauer: 29:34 Minuten.
- Q3 C&C: Generals – GLA Campaign Playthrough Part 7 FINAL (The Taking Of Baikonur, No Commentary), Dauer: 31:42 Minuten.
- Q4 Call of Duty – Modern Warfare 2 – »Modern Warfare 2 »No Russian« [HD]« (Channel: oOoInStInCtoOo/Dauer: 8:53 Minuten). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=G7vBol8wudo>. (Letzter Aufruf: 25.07.2021)

Q5 Dead Rising 3 – »Dead Rising 3 FULL Walkthrough No Commentary Gameplay Part 1 Longplay (PC)« (Channel: World of Longplays/Dauer: 9:24:27 Minuten). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=87GEzfNK2fk>. (Letzter Aufruf: 25.07.2021)

Indizierungsberichte

- Q6 River Raid: Entscheidung Nr. 3433 vom 13.12.1984. Bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 238 vom 19.12.1984.
- Q7 Doom: Entscheidung Nr. 4637 (V) vom 25.05.1994. Bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 100 vom 31.05.1994.
- Q8 Command & Conquer – Generals: Entscheidung Nr. VA 1/03 vom 25.02.2003. Bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 41 vom 28.02.2003. Indizierung im vereinfachten Verfahren (3er Gremium).
- Q9 Command & Conquer – Generals: Entscheidung Nr. 5172 vom 06.03.2003. Bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 62 vom 29.03.2003. Bestätigung der vorangegangenen Indizierung im 12er Gremium.
- Q10 Call of Duty – Modern Warfare 2: Entscheidung Nr. VA 3/09 vom 25.11.2009. Bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 181 vom 01.12.2009. Indizierung im vereinfachten Verfahren (3er Gremium).
- Q11 Call of Duty – Modern Warfare 2: Entscheidung Nr. 5698 vom 01.07.2010. Bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 16 vom 29.01.2010. Bestätigung der vorangegangenen Indizierung im 12er Gremium.
- Q12 Dead Rising 3: Entscheidung Nr. VA 3/13 vom 27.11.2013. Bekanntgemacht im Bundesanzeiger AT vom 03.12.2013. Indizierung im vereinfachten Verfahren (3er Gremium).
- Q13 Dead Rising 3: Entscheidung Nr. 5996 vom 09.01.2014. Bekanntgemacht im Bundesanzeiger AT vom 31.01.2014. Bestätigung der vorangegangenen Indizierung im 12er Gremium.

Fachjournalismus

- Q14 River Raid: Testartikel »River Raid« in der *Tele Action* 5/83. URL: <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=2870d>(Letzter Aufruf: 17.03.2020)
- Q15 Doom: Testartikel »Doom« in der *ASM* 3/94. Autor: Stefan Martin Asef. URL: <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=2004>. (Letzter Aufruf: 22.10.2018)
- Q16 Doom: Testartikel »Doom. Blut & Ehre« in der *PC Joker* 2/94, S. 75. Autor: Manfred Duy. URL: <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=1787>. (Letzter Aufruf: 22.10.2018)
- Q17 Doom: Testartikel »Doom« in der *PC Player* 2/94, S. 36-38. Autor: Boris Schneider-Johne. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=6132>. (Letzter Aufruf: 22.10.2018)
- Q18 Doom: Testartikel »Doom« in der *Play Time* 3/94, S. 110 f. Autor: Rainer Ross-hirt. URL: <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=355>. (Letzter Aufruf: 17.03.2020)

- Q19 Doom: Testartikel »Doom. I'm Death Incarnate« in der *Power Play* 3/94, S. 28 f. Autor: Volker Weitz. URL: <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=4026>. (Letzter Aufruf: 22.10.2018)
- Q20 Command & Conquer – Generals: Testartikel »Krieg gegen den Terror. C&C Generals« in der *GameStar* 3/03, S. 76-80. Autor: Patrick Hartmann.
- Q21 Command & Conquer – Generals: Testartikel »Command & Conquer Generals« in der *PC Games* 3/03, S. 68-77. Autor: David Bergmann.
- Q22 Command & Conquer – Generals: Testartikel »Mach keinen Terror!« in der *PC Action* 3/03, S. 92-96. Autor: Alexander Geltenpoth.
- Q23 Call of Duty: Modern Warfare 2: Testartikel »Call of Duty Modern Warfare 2« in *GameStar Ausgabe 1/10*, S. 50-54. Autorin: Petra Schmitz
- Q24 Call of Duty: Modern Warfare 2: Testartikel »Call of Duty: Modern Warfare 2 im Test: Schlauchlevels, Nachgeschmack und Wertung« auf [pcgames.de](http://www.pcgames.de) vom 13.11.2009. URL: <http://www.pcgames.de/Call-of-Duty-Modern-Warfare-2-Spiel-19653/Tests/Call-of-Duty-Moder-Warfare-2-Test-Review-699412/> Autor: Robert Horn u.a. (Letzter Aufruf: 04.07.2020)
- Q25 Call of Duty: Modern Warfare 2: Testartikel »Call of Duty: Modern Warfare 2« auf [4players.de](http://www.4players.de) vom 05.11.2009. URL: http://www.4players.de/4players.php/disbericht/Allgemein/Test/15118/66038/o/Call_of_Duty_Modern_Warfare_2.html. Autor: Paul Kautz. (Letzter Aufruf: 18.08.2019)
- Q26 Call of Duty: Modern Warfare 2: Testartikel »CoD: Modern Warfare 2. Der nächste große Wurf?« auf [eurogamer.de](http://www.eurogamer.de) vom 11.09.2009. URL: <https://www.eurogamer.de/articles/call-of-duty-modern-warfare-2-test>. Autor: Kristian Metzger. (Letzter Aufruf: 18.08.2019)
- Q27 Dead Rising 3: Testartikel »Dead Rising 3 Test – Schöner schnetzeln!« auf [giga.de](http://www.giga.de) vom 26.11.2013. URL: <https://www.giga.de/konsolen/microsoft-xbox-one/test/s/dead-rising-3-test-schoener-schnetzeln/>. Autor: Robin Schweiger. (Letzter Aufruf: 18.08.2019)
- Q28 Dead Rising 3: Testartikel »Hands on: Dead Rising 3« auf [xboxfront.de](http://www.xboxfront.de) vom 22.08.2013. URL: <https://www.xboxfront.de/test-2426-1417-Dead-Rising-3-Xbox-One.html>. Autor: Benedikt Plangger. (Letzter Aufruf: 18.08.2019)
- Q29 Dead Rising 3: Testartikel ohne Titel von [4players.de](http://www.4players.de) vom 19.11.2013 (Artikel online nicht mehr verfügbar). Autor: Mathias Oertel

Sach- und Ratgeberliteratur

- Q30 Löschenkohl, Erich/Michaela Bleyer (1995): *Faszination Computerspiel. Eine psychologische Bewertung*. ÖBV Pädagogischer Verlag, Wien.
- Q31 Dittler, Ullrich (1997): *Computerspiele und Jugendschutz. Neue Anforderungen durch Computerspiele und Internet*. Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden.
- Q32 Schindler, Friedenmann/Jens Wiemken (1997): »DOOM is invading my dreams« Warum ein Gewaltspiel Kultstatus erlangte. In: Jürgen Fitz/Wolfgang Fehr (Hrsg.): *Handbuch Medien: Computerspiele*. Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn. S. 289-297.

- Q33 Fromm, Rainer (2002): Digital spielen – real morden? Shooter, Clans und Fragger. Schüren Presseverlag, Marburg.
- Q34 Grossman, Dave/Gloria DeGaetano ([2002] 2003): Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht? Ein Aufruf gegen Gewalt in Fernsehen, Film und Computerspielen. 2. Auflage. Verlag Freies Geistesleben, Stuttgart.
- Q35 Decker, Markus (2005): Jugendschutz und neue Medien. Grundfragen des Jugendmedienschutzes in den Bereichen Bildschirmspiele und Internet. Waxmann Verlag, Münster.
- Q36 Spitzer, Manfred (2006): Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. dtv, München.
- Q37 Feibel, Thomas (2004): Killerspiele im Kinderzimmer. Was wir über Computer und Gewalt wissen müssen. mvg Verlag, München.
- Q38 Neider, Andreas (2010): Computerspiele – das »kalte« Medium. In: Andreas Neider (Hrsg.): Flucht in virtuelle Welten? Reale Beziehungen mit Kindern gestalten. Verlag Freies Geistesleben, Stuttgart. S. 63-95.
- Q39 Hänsel, Rudolf (2011): Game Over! Wie Killerspiele unsere Jugend manipulieren. Compact – Nr. 12, Kai Homilius Verlag, Berlin.
- Q40 Wallies, Michael (2005): Bildschirmgewalt ist mörderischer geworden. In: Rudolf und Renate Hänsel (Hrsg.): Da spiel ich nicht mit! Auswirkungen von »Unterhaltungsgewalt« in Fernsehen, Video- und Computerspielen – und was man dagegen tun kann. Auer Verlag, Donauwörth. S. 22-28.

Anhang

Reale Zahlen und Indizierungsquoten zu Abbildung 3 »Eingegangene Indizierungsanträge und tatsächliche Indizierungen im Bereich der Computerspiele von 1984 – 2014« (Abschnitt 4.3)

Jahr	Anträge (ab 2003 auch Anregungen)	Indizierungen	Indizierungsquote in %
1984	4	3	75
1985	11	8	72,73
1986	15	7	46,67
1987	50	48	96
1988	71	44	61,97
1989	49	35	71,43
1990	21	7	33,33
1991	29	19	65,52
1992	30	15	50
1993	37	21	56,76
1994	52	28	53,85
1995	89	57	64,04
1996	60	40	66,67
1997	74	32	43,24
1998	60	26	43,33
1999	32	17	53,13
2000	20	11	55
2001	16	7	43,75
2002	39	14	35,90
2003	15	13	86,67
2004	21	9	42,86
2005	58	29	50
2006	52	47	90,38
2007	58	43	74,14
2008	64	43	67,19
2009	76	53	69,74
2010	77	46	59,74
2011	116	59	50,86
2012	100	39	39
2013	68	15	22,06
2014	56	18	32,14
Gesamt	1516	850	56,07

Soziologie



Naika Foroutan

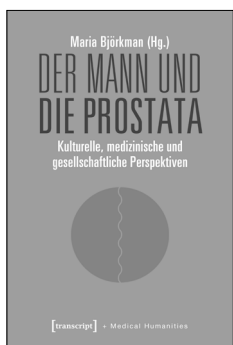
Die postmigrantische Gesellschaft Ein Versprechen der pluralen Demokratie

2019, 280 S., kart., 18 SW-Abbildungen

19,99 € (DE), 978-3-8376-4263-6

E-Book: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4263-0

EPUB: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-7328-4263-6



Maria Björkman (Hg.)

Der Mann und die Prostata Kulturelle, medizinische und gesellschaftliche Perspektiven

2019, 162 S., kart., 10 SW-Abbildungen

19,99 € (DE), 978-3-8376-4866-9

E-Book: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4866-3



Franz Schultheis

Unternehmen Bourdieu Ein Erfahrungsbericht

2019, 106 S., kart.

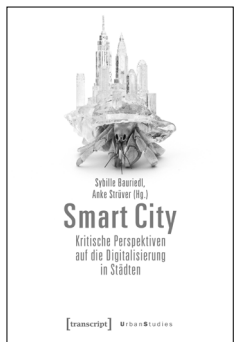
14,99 € (DE), 978-3-8376-4786-0

E-Book: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4786-4

EPUB: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-7328-4786-0

**Leseproben, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten
finden Sie unter www.transcript-verlag.de**

Soziologie



Sybille Bauriedl, Anke Strüver (Hg.)

Smart City – Kritische Perspektiven auf die Digitalisierung in Städten

2018, 364 S., kart.

29,99 € (DE), 978-3-8376-4336-7

E-Book: 26,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4336-1

EPUB: 26,99 € (DE), ISBN 978-3-7328-4336-7



Weert Canzler, Andreas Knie, Lisa Ruhrort, Christian Scherf

ERLOSCHENE LIEBE? Das Auto in der Verkehrswende Soziologische Deutungen

2018, 174 S., kart.

19,99 € (DE), 978-3-8376-4568-2

E-Book: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4568-6

EPUB: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-7328-4568-2



Juliane Karakayali, Bernd Kasperek (Hg.)

movements. Journal for Critical Migration and Border Regime Studies Jg. 4, Heft 2/2018

2019, 246 S., kart.

24,99 € (DE), 978-3-8376-4474-6

**Leseproben, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten
finden Sie unter www.transcript-verlag.de**