

rende Wissenselemente, 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 Makarows 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 darauhin 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 Involviering 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 erwideren. 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 Problemmeralanalyse

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 Prüfgremiums 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 Prüfgremium im Spielausschnitt *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 Prüfremium zudem auf eine Machtasymmetrie bei der ludischen Einbindung der Spieler*innen hin. Die hohe Zahl an potenziellen Gewaltzielen verstärkt 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 -spritzen. 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 -spritzen«) 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 untermauert 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 Problemsrang 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 Sprachpraxis* 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 untermauert. 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 save⁴³¹ oder »We've sent a strong message with this attack⁴³² 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 Prüfgremium 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*) zusammenge setzt 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 rekuriert. 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 Prüfgeri-

⁴³⁵ Aufgrund dieser Eingrenzungen unterscheidet sich der PK2 *Schwere Jugendgefährdung* deutlich von den vorherigen PK2 auf Grundlage des CJS (*Sozialtethische Desorientierung* und *Sittliche Gefährdung*). Diese werden inhaltlich lediglich vage durch § 1 Abs. 1 CJS begründet und sind in ihrer Anwendung deshalb durchgehend bedeutungsoffen.

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 Problembeurteilung – 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 Prüfgremium als eine »sadistische und kaltblütige Auslöschung von Menschenleben allein aus strategischem Kalkül⁴³⁸ 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 Prüfberichten 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 entschärzte 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 halbgaren 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 Makarows 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 Russen 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 »spritzenen 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 »spritzenen 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 Spielspaß-Wertung von 89 % und formuliert im Fazit »Fantastischer Actionkracher mit Story-Schwächen«.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» Leveledesign«, 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 einzige 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 watet? 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? Inkonsistenz? 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 abbrechen 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 Gewaltinszenierung 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 watet?«) 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 »Doppelmoral?« 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 aufgebauschte 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 Spieldesigns.

Zusammengefasst kulminiert der Einsatz spezifischen Problemwissens (Problembeschreibungen, Bewertungen, affektive Bestandteile) in diesem Testartikel zu einer Gegendeutung, die den extern problematisierten Sachverhalt (Gewaltinszenierung 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 »Doppelmoral? 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 explizi-

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 Abschlachten 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 durchzutreten 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. Provokieren um des Provokierens-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 (»Provokieren um des Provokierens-Willens«). Während die audio-visuelle und die narrative Gewaltinszenierung bereits in anderen Fachmagazinen thematisiert worden sind, ist der Kritikpunkt – »Provokieren um des Provokierens-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 heraustritt, 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«, »spritzzende 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 ergibt⁴⁶⁵), 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 Problembeurteilungen (»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 artikulierte 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 Gewalteinsatz 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 Verkümmерung des Lebensorganismus.«⁴⁷⁸

Als Beleg für diese These werden im letzten Drittel des Aufsatzes fünf Computer-spiele 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 Spielinhals 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 Wissenselemente eine besondere Schwere des Problems, indem die ludo-narrative Inszenierung mit Gewalttaten der realen Welt assoziiert wird. Gleichermaßen 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 Wissenselemente, 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 Problembehebung 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 Folterspiele 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-Balfie-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 Problem narrative 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 Spiel motive 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 Computer Spiele 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 boshaft[e] 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 Wissenselemente (Problemenamen, 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«), auf-fällig 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 violerter 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 Entemotionalisierung 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* Gewaltinszenierungen (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 Gewaltinszenierungen 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 Gewaltinszenierung 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 abhänge. 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 aufgebaut 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 auf 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 Problembehebung 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 bedeutungsoffenen 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 durchgeföhrten Prüfverfahren, in denen sämtliche Problemdeutungen in den § 1 Abs. 1 GjS überführt werden.

werden kann.⁵³⁷ Die Jahre 2009/2010 markieren das unmittelbare Ende der sogenannten *Killerspiel-Debatte*, welche in den 2000er-Jahren durch die Amokläufe von Jugendlichen befeuert wurde. Es liegt nahe, dass dieser Diskurs Einfluss auf die Deutung ästhetisch äquivalenter Spielinhalte (wie in *No Russian*) gehabt haben könnte. Der Vergleich der »Flughafen-Szene« mit einem »abgefilmten Amoklauf«⁵³⁸ ist auch nicht gänzlich von der Hand zu weisen. Das langsame Voranschreiten der Spielfiguren während der Tötungsvorgänge signalisiert eine Art »Gelassenheit des Tötens« und versetzt die Spieler*innen auf der Handlungsebene in eine Machtposition, wie sie in dieser Form selten in Spielen vorkommt. Im Videomaterial ist deutlich zu sehen, mit welcher symbolischen Performanz die Instrumentalisierung von Menschenleben dargestellt wird.⁵³⁹ In diesem Kontext greift der von Heinrich Popitz geprägte Begriff der Gewalt als *Aktionsmacht* – also der potenziellen Handlungsoption, jederzeit gegen Jede bzw. Jeden Gewalt ausüben zu können⁵⁴⁰. Gewalt als eine extreme Ausprägung von Macht wird in *No Russian* als ein Stilmittel eingesetzt, das die Spieler*innen gezielt in die Rolle eines »Entscheiders über Leben und Tod« versetzt. Während die Spielfigur langsam über das Gelände des Flughafens schreitet, kann frei und ohne Zeitdruck entschieden werden, ob und auf wen geschossen wird. Es ist eine Kombination aus Bildästhetik und der Willkürlichkeit des Tötens, die den Vergleich der ludo-narrativen Inszenierung mit einem Amoklauf nachvollziehbar macht. Der Einfluss der *Killerspiel-Debatte* auf die Bewertung von *No Russian* kann somit als ein ergänzendes variables Bewertungselement angenommen werden.

Zusammengefasst zeigt die Auswertung des Quellenmaterials sehr deutlich, dass im Fall von *CoD: MW 2* weniger die audio-visuelle als vielmehr die narrativ-inszenatorische Darstellung von Computerspielgewalt zu einer allgemeinen Problematisierung des Spiels geführt hat. Im Zentrum der Kritik steht der Spielabschnitt *No Russian*, dessen Bildästhetik bei allen drei Kollektivakteuren mit einem virtuellen Terroranschlag oder einem Amoklauf assoziiert wird. Obwohl das jeweils aufgeführte Problemwissen nicht in allen Fällen zu einer konkreten Problematisierung führt (siehe Fachjournalismus), erfahren die *moderaten* Gewaltdarstellungen durch diese Bewertungsschablonen eine akteursübergreifende Deutung als unmoralisch und zum Teil auch jugendgefährdend. Spezifische Kritik, konkrete Bekämpfungsmaßnahmen (Indizierung), aber auch weiterreichende Vorschläge zur Problembekämpfung (Verbot von Killerspielen⁵⁴¹) und Handlungsanweisungen (»Medienbalance«⁵⁴²) belegen die überwiegende Wahrnehmung des Spiels als problematisch und fungieren so als Merkmale für eine übergeordnete und

⁵³⁷ Neben dem Prüfbericht finden sich auch in den Fachmagazinen *GameStar* und *Eurogamer* explizite Vergleiche von *No Russian* mit einem Amoklauf (Q10, S. 7/Q23, S. 52/Q25, S. 6). In der S-/R-Literatur wird hingegen keine direkte Gleichsetzung des Spielgeschehens mit einem Amoklauf vorgenommen. Rudolf Hänsel verweist in einem anderen Abschnitt aber sehr unmissverständlich auf Computerspielgewalt als einen Auslöser für Amokläufe (Vgl. Q39, S. 31 ff.).

⁵³⁸ Q10, S. 7.

⁵³⁹ Q4, Minute 1:49.

⁵⁴⁰ Vgl. Popitz 2009, S. 43.

⁵⁴¹ Vgl. Q39, S. 97 ff.

⁵⁴² Vgl. Q38, S. 95.

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 Spielement 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 Blitzverschießender 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 Generansammlungen in relativ kurzer Zeit erhöht sich die Zahl der zu erhaltenen 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.