

2. Fragestellung und Forschungsstand

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

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

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

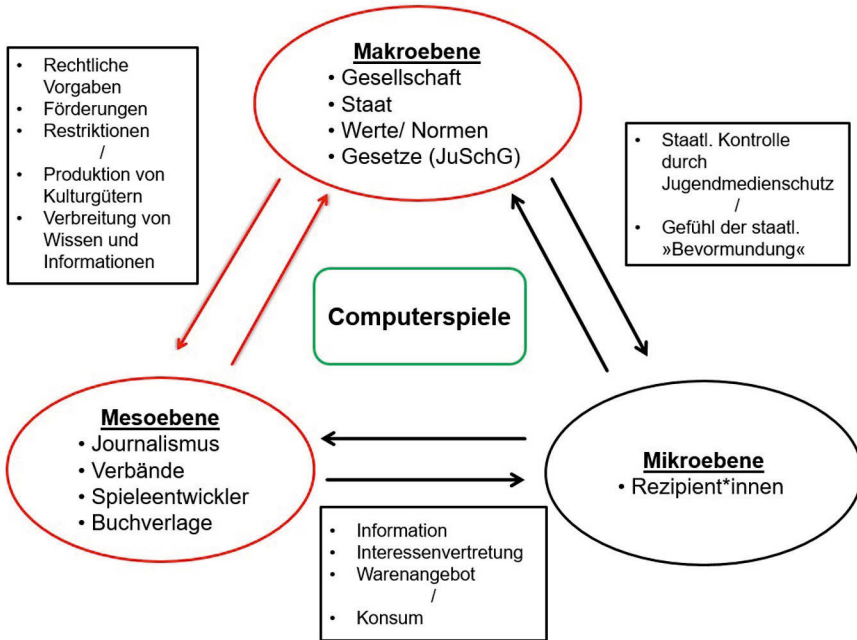
Die öffentliche Problematisierung eines sozialen Sachverhalts erfolgt dabei durch sogenannte Problemmuster, welche (je nach Verbreitung und Erfolg des Problemdiskurses) auch zu einer allgemein anerkannten Problemwahrnehmung in Politik und Bevölkerung führen können. Wie das Beispiel Computerspielgewalt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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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