

1. Einleitung

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5 Vgl. Liebe 2008, S.73 f.