

## 9. Ergebnisse der Problemmusteranalysen

---

Die Auswertung von Quellenmaterial des Zeitraums 1984-2014 hat eine Vielzahl unterschiedlicher Deutungs- und Bewertungsweisen in Bezug auf Computerspielgewalt zutage gefördert. Inwiefern sich konkrete Problematisierungen von virtuellen Gewaltinhalten jedoch von bloßen Thematisierungen unterscheiden lassen und zu welchem Zeitpunkt diese verstärkt auftreten, soll nachfolgend anhand der Ergebnisse der Problemmusteranalysen dargestellt werden. Die Aufbereitung der Ergebnisse ist dabei in drei Abschnitte unterteilt:

- Die quantitative Übersicht aller Thematisierungen bzw. Problematisierungen
- Die Ergebnisse der Problemmusteranalysen innerhalb der drei Akteursgruppen
- Die abschließende Gegenüberstellung aller Ergebnisse und Schlussfolgerungen

### 9.1 Quantitatives Verhältnis von Thematisierung und Problematisierung

Die inhaltliche Unterteilung des Quellenmaterials in thematisierende und problematisierende Texte war eine der ersten Schritte der Problemmusteranalyse. Eine Problematisierung kann dabei einzelne Spielinhalte oder das Medium Computerspiel als Ganzes betreffen. *Thematisierende Quellen* bezeichnen hingegen Texte, die Computerspielgewalt zwar behandeln, diesbezüglich jedoch eine neutrale oder relativierende Haltung einnehmen. Sie ergeben sich aus der Differenz des gesamten Quellenkorpus und aller *problematisierenden Quellen*.

Um das Verhältnis von Thematisierung und Problematisierung innerhalb des Untersuchungszeitraums besser darstellen zu können, bedarf es zunächst eines allgemeinen Überblicks über das gesamte Quellenmaterial, bevor anschließend auf den Fachjournalismus und die S-/R-Literatur dezidiert eingegangen werden kann:<sup>1</sup>

---

1 Da der Anteil an problematisierenden Quellen bei der Bundesprüfstelle naturgemäß bei 100 % liegt, werden diese nicht separat dargestellt.

Tab. 4

		Quellenkorpus insgesamt		
	Release	Thematisierung	Problematisierung	P-Quote in %
River Raid	1982	2	2	100
Doom	1993	14	9	64,29
C&C: Generals	2003	7	4	57,14
CoD: Modern Warfare 2	2009	8	6	75
Dead Rising 3	2013	5	2	40
Gesamt		36	23	63,89

Die Tabelle zeigt, dass innerhalb des Untersuchungszeitraums eine überwiegen-  
de Problematisierung der untersuchten Computerspiele durch alle drei Institutionen  
stattgefunden hat. Mit Ausnahme von *Dead Rising* liegt die allgemeine Problematisie-  
rungsquote (P-Quote) stets über 50 %, während der Gesamtdurchschnitt 63,89 % be-  
trägt.<sup>2</sup> Zwischen 1982 und 2009 ist zudem eine deutliche Zunahme an Thematisierun-  
gen zu erkennen. Während das Thema Computerspielgewalt Anfang der 1980er schein-  
bar noch sehr wenig Beachtung fand, nimmt die Auseinandersetzung mit dem Thema  
analog zur Popularisierung des Mediums zu. So weist *River Raid* nur zwei Problemati-  
sierungen (zum Erscheinen des Spiels) auf, wohingegen sich die Problematisierung von  
*Doom* über nahezu den gesamten Untersuchungszeitraum erstreckt. Neun Problema-  
tisierungen von insgesamt vierzehn Thematisierungen belegen, dass *Doom* (über den  
Zeitraum 1994 bis 2011) immer wieder als ein Beispiel für Computerspielgewalt einge-  
setzt wurde.

*C&C: Generals* hält sich mit einer P-Quote von 57,14 % ziemlich im Mittelfeld. Die  
Zahlen lassen vermuten, dass sich Mitte der 2000er-Jahre ein ungefähres Gleichgewicht  
zwischen öffentlicher Thematisierung und Problematisierung eingependelt hat. Dass  
hier allerdings noch keineswegs von einer öffentlichen Akzeptanz gesprochen werden  
kann, zeigt der besonders kontrovers diskutierte Titel *CoD: Modern Warfare 2* von 2009.  
Dieser weist mit 75 % (nach *River Raid*) die höchste P-Quote und mit insgesamt acht  
Thematisierungen zugleich auch die zweitgrößte öffentliche Aufmerksamkeit auf.

Auffällig ist, dass nach dieser Hochphase am Ende der 2000er-Jahre ein deutlicher  
Rückgang der öffentlichen Problematisierung erkennbar wird. Nur vier Jahre nach  
*CoD: MW 2* geht die Thematisierung weiter zurück. *Dead Rising 3* wird insgesamt noch  
fünfmal thematisiert, während die Problematisierung auf den Stand von 1984 zurück-  
fällt.

2 Die Problematisierungsquote (kurz P-Quote) meint den prozentualen Anteil der Problematisie-  
rungen in Relation zur Gesamtheit aller Thematisierungen. Sie gibt Aufschluss über quantitative  
Veränderungen in der Problematisierung bestimmter Medien oder ganzer Zeitabschnitte (siehe  
Anhang).

Computerspiele-Fachjournalismus

Das Quellenmaterial in den Bereichen Computerspiel-Fachjournalismus sowie Sach- und Ratgeberliteratur zeigt im Gegensatz zur Gesamtübersicht ein deutlich differenzierteres Verhältnis von Thematisierung und Problematisierung. Sehen wir uns zunächst den Fachjournalismus an:

Tab. 5

	Release	Thematisierung	Problematisierung	P-Quote in %
River Raid	1982	1	1	100
Doom	1993	5	1	20
C&C: Generals	2003	3	1	33,33
CoD: Modern Warfare 2	2009	4	2	50
Dead Rising 3	2013	3	0	0
Gesamt		16	5	31,25

In der Verteilung ist zu sehen, dass die durchgehende Berichterstattung des Fachjournalismus mit einer P-Quote von insgesamt 31,25 %, nur geringfügig von Problematisierungen durchzogen ist. Auffällig sind hier die Titel *River Raid* und *CoD: MW 2*, die eine verhältnismäßig hohe P-Quote aufweisen. Im Fall von *River Raid* ist die P-Quote von 100 % nicht aussagekräftig, da lediglich ein Testartikel ausgewertet wurde. Das Medium Computerspiel war Anfang der 1980er noch wenig verbreitet und ist daher eher als ein subkulturelles Nischenphänomen zu begreifen, wodurch auch die geringe Thematisierung von Computerspielgewalt zu erklären ist.

Die zunehmende Popularisierung des ehemaligen Nischenmarkts wird am nachfolgenden *Doom* von 1993 ersichtlich. Die insgesamt fünf Thematisierungen (bei lediglich einer Problematisierung) deuten auf eine gestiegene Verbreitung des Mediums hin. Dementsprechend lässt sich die quantitative Zunahme der fachjournalistischen Berichterstattung auf eine gewachsene Nutzerschaft zurückführen. Die P-Quote von 20 % spricht in dieser Zeit für eine relativ hohe Akzeptanz violenter Spielinhalte seitens des Fachjournalismus.

Die relativierende Haltung gegenüber Spielgewalt zeigt sich auch Anfang der 2000er-Jahre am Beispiel von *C&C: Generals* (P = 33 %) und wird erst am Ende der Dekade mit den Testartikeln zu *CoD: MW 2* durchbrochen. Die insgesamt vier Thematisierungen (bei einer P-Quote von 50 %) weisen eine zunehmend kritische Haltung gegenüber Gewaltinhalten hin, die als besonders drastisch oder anderweitig unmoralisch wahrgenommen werden. Während Gewaltinhalte im Sinne eines *Doom* nach wie vor als wenig problematisch eingestuft werden, scheinen die ludo-narrativen Gewaltinszenierungen in *CoD: MW 2* (Tötung von unbewaffneten Zivilisten) im Fachjournalismus eine gefühlte Grenze der Gewaltakzeptanz zu überschreiten.

Das nachfolgende *Dead Rising 3* weist mit P = 0 keinerlei Problematisierung auf, was einerseits auf die sehr ironisierte Darstellung von Gewalt, andererseits aber auch auf die zeitnahe Indizierung und das damit einhergehende Werbeverbot zurückgeführt

werden kann. Die einschränkende Wirkung des Werbeverbots auf die Berichterstattung des Fachjournalismus zeigt sich am Beispiel von *Dead Rising 3* besonders anschaulich.

Die zeitliche Verteilung von Problematisierungen weist im Fachjournalismus erwartungsgemäß keine Besonderheiten auf. Alle Problematisierungen des jeweiligen Titels erfolgten zum Zeitpunkt der Veröffentlichung:

Tab. 6

	<i>River Raid</i>	<i>Doom</i>	<i>C&amp;C: Generals</i>	<i>CoD: Modern Warfare 2</i>	<i>Dead Rising 3</i>	<i>Gesamt</i>
1980er	1	–	–	–	–	1
1990er	–	1	–	–	–	1
2000er	–	–	1	–	–	1
2010er	–	–	–	2	–	2

Sach- und Ratgeberliteratur

Das quantitative Verhältnis von Thematisierung und Problematisierung in der S-/R-Literatur unterscheidet sich stellenweise deutlich von den Zahlen des Computerspiel-Fachjournalismus:

Tab. 7

	<i>Release</i>	<i>Thematisierung</i>	<i>Problematisierung</i>	<i>P-Quote in %</i>
River Raid	1982	0	0	0
Doom	1993	8	7	87,5
C&C: Generals	2003	2	2	100
CoD: Modern Warfare 2	2009	2	2	100
Dead Rising 3	2013	0	0	0
Gesamt		12	11	91,67

Auf den ersten Blick fällt die hohe Gesamtproblematisierungsquote von 91,67 % auf, die maßgeblich von den Spielen *Doom* (87,5 %), *C&C: Generals* (100 %) und *CoD: MW* (100 %) getragen wird. Zu den Spielen *River Raid* und *Dead Rising 3* waren gar keine Quellen aufzufinden. Der zeitlich eingegrenzte Rahmen (1993 bis 2009) und die teilweise gehäuften Problematisierungen sind dabei sehr auffällig. Dieser Abschnitt kann als der Verlauf einer Problemkarriere interpretiert werden, in dem die öffentliche Problemwahrnehmung von Computerspielgewalt deutlich präsenter gewesen sein muss als in den Jahren zuvor oder danach. Eine genauere Betrachtung der zeitlichen Verteilung aller Problematisierungen durch die S-/R-Literatur stützt diese Annahme:

Tab. 8

	<i>River Raid</i>	<i>Doom</i>	<i>C&amp;C: Generals</i>	<i>CoD: Modern Warfare 2</i>	<i>Dead Rising 3</i>	<i>Gesamt</i>
1980er	–	–	–	–	–	–
1990er	–	3	–	–	–	3
2000er	–	3	2	–	–	5
2010er	–	1	–	2	–	3

Die zeitliche Verteilung belegt, dass sich die Problematisierungen von violenten Spielinhalten auf einen Zeitraum von ca. Mitte der 1990er-Jahre bis Anfang der 2010er-Jahre beschränken. Die Mehrheit der Problematisierungen fällt somit genau in die Zeit der *Killerspiel-Debatte* (ca. Anfang 2000er bis Anfang 2010er-Jahre), was die Vermutung nahelegt, dass die meisten Problematisierungen konkret diesem Problemdiskurs zuzuordnen sind.

Die Tabelle zeigt weiter, dass die Problematisierungen (anders als im Fachjournalismus) nicht immer zeitnah zur Veröffentlichung des jeweiligen Spiels erfolgen, sondern sich über einen längeren Zeitraum hinweg erstrecken. Von den untersuchten Computerspielen fällt hier der Titel *Doom* besonders auf. Dieser wird nicht nur in der Dekade seiner Veröffentlichung (drei Problematisierungen in den 1990er-Jahren), sondern auch in den nachfolgenden Dekaden immer wieder aufgegriffen und problematisiert. Die insgesamt fünf Problematisierungen (über einen Zeitraum von rund 15 Jahren) machen *Doom* zu dem am häufigsten problematisierten Spiel und veranschaulichen dadurch, wie ein einzelner Titel von der S-/R-Literatur über Jahre hinweg immer wieder aufgegriffen und in den Problemdiskurs um Computerspielgewalt eingebunden wird.

Die Titel *C&C: Generals* und *CoD: Modern Warfare 2* weisen beide eine P-Quote von 100 % auf. Die (im Vergleich zu *Doom*) zahlenmäßig geringere Problematisierung ließe sich in beiden Fällen unterschiedlich erklären. Im Fall von *C&C: Generals* könnte das Genre des Spiels ein Grund für eine geringere Erwähnung sein. Als Echtzeit-Strategiespiel wirkt *C&C: Generals* von der Optik und dem Gameplay anders als die ansonsten häufig problematisierten First-Person Shooter. Gewaltdarstellungen bleiben durch die Vogelperspektive für den Laien (also auch für die potenzielle Zielgruppe der S-/R-Literatur) möglicherweise eher abstrakt und weniger gewalthaltig als das Abfeuern von Waffen aus der Ich-Perspektive.

Ein Erklärungsansatz für die verhältnismäßig niedrigere Zahl an Problematisierungen im Fall von *CoD: Modern Warfare 2* könnte das späte Erscheinen des Titels sein. Mit dessen Veröffentlichung im Jahr 2009 war die öffentliche Wirkmacht der *Killerspiel-Debatte* bereits abgeflacht, weshalb eine Problematisierung des Spiels für die Ratgeberliteratur möglicherweise nicht mehr so attraktiv gewesen ist, wie es noch zu Hochzeiten des Problemdiskurses der Fall war.