

11. Quellenverzeichnis und Anhang

Literatur

- Anderson, Craig A. (2000): Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. In: *Journal of personality and social psychology*. Heft 4. S. 772-790.
- Bareither, Christoph (2016): *Gewalt im Computerspiel: Facetten eines Vergnügens*. transcript Verlag, Bielefeld.
- Beil, Benjamin (2013): *Game Studies – eine Einführung*. Berlin.
- Berger, Peter L./Thomas Luckmann ([1966] 2016): *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie*. 26. Auflage. Fischer Verlag, Frankfurt am Main.
- Böhle, Fritz (2007): Computerspiele – nicht zu viel, sondern eher zu wenig Spiel. – Eine Betrachtung aus kultur- und arbeitssoziologischer Sicht. In: Claus Pias/Christian Holtorf (Hrsg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln: Böhlau Verlag. S. 107-128.
- Cohen, Stanley (2016): Zur Soziologie von Moralpaniken. In: *Kriminologische Grundlagen*. Springer VS, Wiesbaden. S. 89-106.
- Dahrendorf, Ralf ([1965] 2010): *Homo Sociologicus. Ein Versuch zur Geschichte, Bedeutung und Kritik der sozialen Rolle*. 17. Auflage. VS Verlag, Wiesbaden.
- Diekmann, Andreas ([2007] 2011): *Empirische Sozialforschung. Grundlagen, Methoden, Anwendungen*. 5. überarbeitete Auflage. Rowohlt Verlag, Hamburg.
- Elias, Norbert ([1939] 1997): *Über den Prozeß der Zivilisation*. 2 Bde., Bd. 1, *Wandlungen des Verhaltens in den weltlichen Oberschichten des Abendlandes*. Suhrkamp.
- Fernández-Vara, Clara (2015): *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge.
- Foucault, Michel ([1972] 2017): *Die Ordnung des Diskurses*. 14. Auflage. Fischer Verlag, Frankfurt am Main.
- Freunddorfer, Stephan (2018): Die ersten Spieldenkmagazine. Die Urgrossväter der GameStar. In: *GameStar*, Ausgabe 07/2018. Webedia Gaming GmbH, München. S. 100-104.
- Fritz, Jürgen (2004): *Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung*. Weinheim und München: Juventa Verlag.

- Fritz, Jürgen (2007): *Virtuell spielen – real erleben*. In: *Escape! Computerspiele als Kulturttechnik*. Hrsg. Claus Pias/Christian Holtorf. Böhlau Verlag, Köln. S. 129-147.
- Fritz, Jürgen/Wolfgang Fehr (2003): *Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten*. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn.
- Fuchs-Heinritz, Werner (1994): *Lexikon zur Soziologie*. Werner Fuchs-Heinritz (Hrsg.) et al. 3. Auflage. Westdeutscher Verlag, Opladen.
- Glashüttnner, Robert (2009): *Computerspiele-Journalismus*. In: Stephan Günzel (Hrsg.): *DIGAREC series*. Band 2. Universitätsverlag Potsdam. S. 128-146.
- Groenemeyer, Axel (2010): *Doing Social Problems – Doing Social Control*. Mikroanalysen der Konstruktion sozialer Probleme in institutionellen Kontexten – Ein Forschungsprogramm. In: Axel Groenemeyer (Hrsg.). *Doing Social Problems*. Mikroanalyse der Konstruktion sozialer Probleme und sozialer Kontrolle in institutionellen Kontexten. VS Verlag/Wiesbaden.
- Groenemeyer, Axel (2012): *Soziologie sozialer Probleme – Fragestellungen, Konzepte und theoretische Perspektiven*. In: Günter Albrecht/Axel Groenemeyer/Günter Albrecht (Hrsg.). *Handbuch sozialer Probleme*. Band 1, 2. überarbeitete Auflage. Opladen/Wiesbaden.
- Hartmann, Tilo (2006): *Gewaltspiele und Aggression. Aktuelle Forschung und Implikationen*. In: Winfried Kaminski/Martin Lorber (Hrsg.). *Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. Kopaed, München. S. 81-99.
- Heidenreich, Susanne (2014): *Computerspiele... Sind Medien gut oder schlecht? Verändern sie unsere Kultur? Verändern sie die Menschen? Schaden sie dem Menschen sogar, erst recht unseren Kindern?* In: *Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven*. Kathrin Demmler, Klaus Lutz, Sebastian Ring (Hrsg.): kopaed, München. S. 65-72.
- Hondrich, Karl O. (1974): *Soziale Probleme, soziologische Theorie und Gesellschaftsplanning*. Archiv für Rechts- und Sozialphilosophie 60. S. 160-185.
- Inderst, Rolf (2014): *Spielejournalismus. Gefangen zwischen Stiftung Warentest und Feuilleton?* In: *Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven*. Kathrin Demmler, Klaus Lutz, Sebastian Ring (Hrsg.): kopaed, München. S. 47-53.
- Jahn-Sudmann, Andreas/Arne Schröder (2010): *Überschreitungen im digitalen Spiel. Zur Faszination der ludischen Gewalt*. In: Heinz B. Heller/Angela Krewani/Karl Prümm (Hrsg.): *Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 46: »Killer-Spiele«. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt. Marburg. S. 18-35.
- Kajetzke, Laura (2008): *Wissen im Diskurs. Ein Theorienvergleich von Bourdieu und Foucault*. GWV Fachverlage, Wiesbaden.
- Kambartel, Friedrich (2004): *Moral*. In: Jürgen Mittelstraß (Hrsg.): *Enzyklopädie. Philosophie und Wissenschaftstheorie*, Band 2, unveränderte Sonderausgabe. Stuttgart/Weimar, S. 932-933.
- Kaminski, Winfred (2013): *Computerspiele als gesellschaftliches Phänomen. Mit Medien umgehen können*. In: Jochen Koubek, Michael Mosel, Stefan Werning (Hrsg.): *Spielkulturen – Computerspiele in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs*. Glücksstadt, S. 33-46

- Kepplinger, Hans Mathias; Stefan Dahlem (1990): Medieninhalte und Gewaltanwendung. In: Hans Dieter Schwind (Hrsg.): Ursache, Prävention und Kontrolle von Gewalt. Analysen und Vorschläge der unabhängigen Regierungskommission zur Verhinderung und Bekämpfung von Gewalt. Bd. 3: Sondergutachten. Berlin, S. 381-396.
- Koloma Beck, Teresa/Klaus Schlichte (2014): Theorien der Gewalt zur Einführung. Hamburg, Junius Verlag.
- Kunczik, Michael (1994): Gewalt und Medien. Böhlau Verlag, Köln.
- Kunczik, Michael; Astrid Zipfel (2006): Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch. 5. überarbeitete Auflage. Böhlau Verlag, Köln.
- Ladas, Manuel (2002): Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen. Europäischer Verlag der Wissenschaften, Frankfurt am Main.
- Liebe, Michael (2008): Die Dispositive des Computerspiels. In: Jan Distelmeyer, Christine Hanke, Dieter Mersch (Hrsg.): Game over?! – Perspektiven des Computerspiels. Bielefeld, S. 73-94.
- Liesching, Marc (2011): Schutzgrade im Jugendmedienschutz. Begriffsbestimmungen, Auslegungen, Rechtsfolgen. Nomos Verlag, Baden-Baden.
- Mayring, Philipp (2015): Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. 12. überarbeitete Auflage. Beltz Verlag, Weinheim und Basel.
- Neitzel, Britta (2010): Spielerische Aspekte digitaler Medien – Rollen, Regeln, Interaktionen. In: Caja Thimm (Hrsg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden, S. 107-126.
- Newsweek (1977): Sick, sick, sick. Newsweek, 10 January 1977, S. 54.
- Nohr, Rolf (2010): »I've seen the devil of violence«. Verhandlungen über das Gewaltmopol in der »Killerspieldebatte«. In: Heinz B. Heller/Angela Krewani/Karl Prümm (Hrsg.): Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft 46: »Killerspiele«. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt. Marburg. S. 5-17.
- Oevermann, Ulrich (1973): Zur Analyse der Struktur von sozialen Deutungsmustern. In: sozialersinn. Zeitschrift für hermeneutische Sozialforschung. Ausgabe 01/2001. Leske + Budrich Verlag, Leverkusen. S. 3-34.
- Oevermann, Ulrich (2001): Die Struktur sozialer Deutungsmuster – Versuch einer Aktualisierung. In: sozialersinn. Zeitschrift für hermeneutische Sozialforschung. Ausgabe 01/2001. Leske + Budrich Verlag, Leverkusen. S. 35-81.
- Popitz, Heinrich ([1992] 2009): Phänomene der Macht: Autorität – Herrschaft – Gewalt – Technik. 2. Auflage. Mohr Siebeck.
- Sallge, Martin (2010): Interaktive Narration im Computerspiel. In: Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Hrsg. v. CajaThimm. Wiesbaden, S. 79-106.
- Schetsche, Michael (2008): Empirische Analyse sozialer Probleme. Das wissenssoziologische Programm. VS Verlag für Sozialwissenschaften. Wiesbaden.
- Schregel, Susanne (2009): Konjunktur der Angst. »Politik der Subjektivität« und »neue Friedensbewegung«, 1979-1983. In: Bernd Greiner, Christian Th. Müller, Dierk Walter (Hrsg.): Angst im Kalten Krieg. Studien zum Kalten Krieg. Band 3. Hamburger Edition HIS Verlagsges. mbH.
- Sidler, Nikolaus (1999): Problemsoziologie. Eine Einführung. Lambertus Verlag. Freiburg im Breisgau.
- Theunert, Helga (1996): Gewalt in den Medien – Gewalt in der Realität. München: KoPäd.

Thomas, William Isaac (1928): The child in America: Behavior problems and programs.

W.I. Thomas and D.S. Thomas. Knopf, New York.

Tönnies, Ferdinand (1909): *Die Sitte*. Rütten und Loening. Frankfurt am Main.

Weber, Max ([1919] 1926): Politik als Beruf. 2. Auflage. Duncker & Humblot. München und Leipzig.

Internet

Blaues Kreuz: Leitbild, Auftrag und Satzung.

URL: <https://www.blaues-kreuz.de/de/blaues-kreuz/wir-ueber-uns/leitbild-auftrag-und-satzung>.

(Letzter Aufruf: 14.07.2021)

Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz (BMJV): Bundesgesetzblatt Teil I (1985), Nr. 12 vom 05.03.1985, Gesetz zur Neuregelung des Jugendschutzes in der Öffentlichkeit. Auf: Bundesanzeiger Verlag GmbH.

URL: https://www.bgbl.de/xaver/bgbl/start.xav?start=%2F%2F%5B%40attr_id%3D%27bgbl185s0425.pdf%27%5D#_bgbl_%2F%2F%5B%40attr_id%3D%27bgbl185s0425.pdf%27%5D_1534847325289.

(Letzter Aufruf: 21.07.2021)

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM): Ablauf des Indizierungsverfahrens:

URL: <https://www.bzpj.de/bzpj/indizierung/wie-laeuft-ein-indizierungsverfahren-ab/schema/beschreibung-ablauf-indizierungsverfahren-175546>.

(Letzter Aufruf: 04.07.2021)

Geschichte der BPjM: URL: <https://www.bzkj.de/bzkj/ueberuns/geschichte>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)

Gesetzlich geregelte Fallgruppen: URL: <https://www.bzkj.de/bzkj/indizierung/was-wir-d-indiziert/gesetzlich-geregelte-fallgruppen/gesetzlich-geregelte-fallgruppen-175582>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)

EU-Version von »Mortal Kombat X« nicht indiziert. Entscheidung Nr. 6069 vom 02.07.2015; URL: <https://www.bzkj.de/bzkj/service/publikationen/bpj-m-aktuell/eu-version-von-mortal-kombat-x-nicht-indiziert-175142>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)

Listenteile: URL: <https://www.bzjk.de/bzjk/indizierung/wie-laeuft-ein-indizierungsverfahren-ab/listenfuehrung/listenfuehrung-175540>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)

Medienerziehung: URL: <https://www.bzpj.de/bzpj/wegweiser/medienerziehung>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)

- Schwere Jugendgefährdung, Artikel: »Die Spruchpraxis der Bundesprüfstelle als Beitrag für den Zusammenhalt in der Gesellschaft« in BPjM Aktuell 04/2009. URL: <https://www.bzkj.de/resource/blob/141914/32be4e3f765c8b3fe58101bc57ebc7d6/20194-die-spruchpraxis-der-bundespruefstelle-als-beitrag-fuer-den-zusammenhalt-in-der-gesellschaft-data.pdf>. (Letzter Aufruf: 11.07.2021)
- Bundeszentrale für politische Bildung (Bpb): Politiklexikon »Gewalt«. URL: <https://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/politiklexikon/17566/gewalt> (Letzter Aufruf: 12.07.2021)
- Deutscher Bundestag (1983): Gesetzentwurf der Fraktionen der CDU/CSU und FDP. Entwurf eines Gesetzes zur Neuregelung des Jugendschutzes in der Öffentlichkeit. Drucksache 10/722 vom 01.12.1983. URL: <https://dserver.bundestag.de/btd/10/007/1000722.pdf>. (Letzter Aufruf: 22.07.2021)
- Dittmayer, Matthias (2014): stigma-videoospiele. Hintergründe und Verlauf der Diskussion über gewaltdarstellende Videospiele in Deutschland. URL: http://stigma-videoospiele.de/stigma_v1_003.pdf. (Letzter Aufruf: 27.07.2021)
- Doomwiki.de: Allgemeine Übersicht über die Spielinhalte von Doom (1993). URL: www.doomwiki.org/wiki/Doom#Weapons. (Letzter Aufruf: 11.07.2021)
- Übersicht über die Modifikation Marine Doom (1995) des US-Militärs. URL: https://doomwiki.org/wiki/Marine_Doom. (Letzter Aufruf: 11.07.2021)
- GameStar.de: Artikel: »Akte Counterstrike« vom 01.06.2002. URL: <https://www.gamestar.de/artikel/akte-counterstrike,1337792.html> (Letzter Aufruf: 27.08.2018)
- GameStar.de: Artikel: »Dead Rising 4 – Nun doch mit USK-Freigabe ab 18, Uncut-Release in Deutschland« vom 27. Januar 2017. URL: https://www.gamestar.de/artikel/dead_rising_4,3308717.html. (Letzter Aufruf: 26.07.2021)
- Gameswirtschaft.de: Artikel: »Dead Rising 4-Entscheidung ist kein Freifahrtschein« vom 30.01.2017 von Andreas Lorber. URL: <https://www.gameswirtschaft.de/meinung/dead-rising-4-usk-andreas-lober/>. (Letzter Aufruf: 18.05.2021)
- Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GjS): § 1 Aufnahme gefährdender Schriften in eine Liste, Gleichstellung von Schriften mit anderen Medieninhalten. URL: <https://info-sozial.de/data/gjs.html#%C2%A71>. (Letzter Aufruf: 26.07.2021)
- Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GjS): § 15a Aufnahme in die Liste im vereinfachten Verfahren. URL: <https://info-sozial.de/data/gjs.html#%C2%A71>. (Letzter Aufruf: 26.07.2021)
- Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV): § 6 Jugendschutz in der Werbung und im Teleshopping. URL: <https://www.gesetze-bayern.de/Content/Document/JMStV-6>. (Letzter Aufruf: 26.07.2021)
- Jugendschutzgesetz (JuSchG): § 14 Kennzeichnung von Filmen und Film- und Spielprogrammen. URL: https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/_14.html. (Letzter Aufruf: 26.07.2021)
- Jugendschutzgesetz (JuSchG): § 15 Jugendgefährdende Trägermedien. URL: https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/_15.html. (Letzter Aufruf: 26.07.2021)
- Jugendschutzgesetz (JuSchG): § 18 Liste jugendgefährdender Medien. URL: https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/_18.html. (Letzter Aufruf: 26.07.2021)

- Jugendschutzgesetz (JuSchG): § 23 Vereinfachtes Verfahren. URL: https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/_23.html. (Letzter Aufruf: 26.07.2021)
- Jugendschutzgesetz (JuSchG): § 27 Strafvorschriften. URL: https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/_27.html. (Letzter Aufruf: 26.07.2021)
- Koalitionsvertrag von CDU/CSU und SPD (2005): »Gemeinsam für Deutschland. Mit Mut und Menschlichkeit. Koalitionsvertrag von CDU, CSU und SPD« vom 11. November 2005. URL: https://www.bundesregierung.de/Content/DE/_Anlagen/koalitionsvertrag.pdf?__blob=publicationFile&v=2. (Letzter Aufruf: 26.07.2021)
- Kölner Aufruf gegen Computerspielgewalt (2008): »Wie kommt der Krieg in die Köpfe – und in die Herzen? Kölner Aufruf gegen Computergewalt«. Stand: 14.12.2008. URL: http://www.nrhz.de/flyer/media/13254/Aufruf_gegen_Computergewalt.pdf. (Letzter Aufruf: 02.08.2021)
- Liesching, Marc (2018): »Sozialethische Desorientierung im Sinne der Jugendgefährdung gemäß §18 Abs. 1 JuSchG« in: BPjM Aktuell, Ausgabe 4/2018, S. 4-8. URL: <https://www.bzkj.de/resource/blob/131116/ff4dcco1d57f2ff4609ff17aee58b341a/201804-sozialethische-desorientierung-data.pdf>. (Letzter Aufruf: 02.08.2021)
- Löher, Andrea (2009): Der unbestimmte Rechtsbegriff. URL: https://www.uni-trier.de/fileadmin/fb5/prof/OE Foo5/Andrea_Verwaltungsrecht_Fall_5/D_Unbestimmter_Rechtsbegriff.pdf. (Letzter Aufruf: 26.07.2021)
- Netzpolitik.org: Interview: »Günther Beckstein zum Thema Killerspiele-Verbot« vom 28.11.2005. URL: <https://netzpolitik.org/2005/gunther-beckstein-zum-thema-killerspiele-verbot/>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)
- PC Games: Artikel: »Digitaler Spielemarkt: Gesamtumsatz von 91 Milliarden US-Dollar im Jahr 2016 generiert« vom 23.12.2016 von ominik Zwingmann. URL: <http://www.gamestar.de/artikel/gewalt,3025598.html>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)
- Power Play 6/88: »Der Bann aus Bonn«. Interview mit Rudolf Stefen. URL: <http://www.kultboy.com/index.php?site=pic&id=525&s=2>. (Letzter Aufruf: 02.08.2021)
- Spiegel.de: Artikel: »Counterstrike Nichtverbot ein ›absolut verkehrtes Signal‹« vom 06.05.2002. Verfasser nicht genannt. URL: <https://www.spiegel.de/politik/deutschland/schroeder-counterstrike-nichtverbot-ein-absolut-verkehrtes-signal-a-196661.html> (Letzter Aufruf: 04.07.2021)
- StatistaResearchDepartment: Statistik »Anzahl der erfassten Vorfälle, Todesfälle und Verletzten durch Schusswaffen in den USA in den Jahren von 2014 bis 2021*«. Veröffentlicht am 07.07.2021. URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/579175/umfrage/vorfaelle-und-todesfaelle-durch-schusswaffen-in-den-usa/>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)
- Stern.de: Artikel: »Die Spiele beeinflussen die Psyche« vom 25.04.2007 von Florian Güssgen. URL: <http://www.stern.de/panorama/gesellschaft/christian-pfeiffer-zu-killerspielen---die-spiele-beeinflussen-die-psyche--3358144.html>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)
- Strafgesetzbuch (StGB): § 131 Gewaltdarstellung. URL: https://www.gesetze-im-internet.de/stgb/_131.html. (Letzter Aufruf: 12.07.2021)
- Suchtselbsthilfe-wettenberg.de: Diagnosekriterien der Alkoholabhängigkeit nach ICD-10. URL: <http://www.suchtselbsthilfe-wettenberg.de/ICD-10.pdf>. (Letzter Aufruf: 11.07.2021)

- Sueddeutsche.de: Artikel: »Wie heute über Killerspiele diskutiert wird« vom 27.11.2015 von Capar von Au. URL: <http://www.sueddeutsche.de/digital/computerspiele-und-gewalt-wie-heute-ueber-killerspiele-diskutiert-wird-1.2752427>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)
- Sueddeutsche.de: Artikel: »Zurück in die Nullerjahre: De Maizière reanimiert Killerspiel-Debatte« vom 23.07.2016 von Jannis Brühl. URL: <http://www.sueddeutsche.de/digital/amoklauf-in-muenchen-zurueck-in-die-nullerjahre-de-maizire-reanimiert-killerspiel-debatte-1.3092117>. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)
- Tagesschau.de: Artikel »Definitiv Nachholbedarf« vom 20.12.2020 von Florian Flade. URL: <https://www.tagesschau.de/inland/halle-gaming-plattformen-101.html>. (Letzter Aufruf: 17.07.2021)
- Verband der deutschen Games-Branche (game): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020. URL: <https://www.game.de/wp-content/uploads/2020/08/game-Jahresreport-2020.pdf>. (Letzter Aufruf: 17.07.2021)
- Deutscher Games-Markt 2020: URL: <https://www.game.de/marktdaten/deutscher-games-markt-2020/>. (Letzter Aufruf: 17.07.2021)
- Weiß, Rudolf H. (2013): Nutzungsstudie: »Nutzung brutaler Computerspiele mit USK-Kennzeichen 18+ durch 14 Jährige. Eine Bilanz der Nutzungsdaten für die Mainstreamshooter von 2008 bis 2012/13: Grand Theft Auto IV, Call of Duty-Modern Warfare 2, Call of Duty-Black Ops 2. Konsequenzen für den Jugendmedienschutz«. URL: <https://www.mediengewalt.eu/wp-content/uploads/2020/06/Mainstreamshooter-2008-2013.pdf>. (Letzter Aufruf: 25.07.2021)
- Zeit.de: Artikel: »Was Sie über das NetzDG wissen müssen« vom 04.01.2010 von Eike Kühl. URL: <https://www.zeit.de/digital/internet/2018-01/netzwerkdurchsetzungsgesetz-netzdg-maas-meinungsfreiheit-faq>. (Letzter Aufruf: 11.07.2021)
- Zimmermann, Olaf (2017): Artikel: »Kulturgut Computerspiele – Traut euch endlich, Künstlersein tut nicht weh« vom 01.09.2017. URL: <https://www.kulturrat.de/themen/kulturgut-computerspiele/kulturgut-computerspiele/>. (Letzter Aufruf: 21.07.2021)

Unveröffentlichte Quellen

- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM): Statistische Angaben zu Anträgen und tatsächlich durchgeführten Indizierungen im Bereich Computerspiele des Zeitraums 1984-2003. Von der BPjM freundlicherweise per Email zur Verfügung gestellt. Entscheidung Nr. 6600 (V) zum Spiel Manhunt vom 11.03.2004.
- Husemann, Jan (2017): Masterarbeit »A history of digital violence – Zur veränderten Gewalt im Computerspiel am Beispiel der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien«. Eingereicht als Prüfungsleistung des Masterstudiengangs International vergleichende Soziologie der Philosophischen Fakultät der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel.
- Oertel, Mathias (2013): Testartikel des Fachmagazins 4players zu Dead Rising 3 vom 19.11.2013. Artikel ist ohne Titel und online nicht mehr verfügbar. Er wurde vom

Chefredakteur Jörg Luibel für die Untersuchung freundlicherweise per Email zur Verfügung gestellt.

Verzeichnis der ausgewerteten Quellen

Computerspiele

- Q1 River Raid: »C64 Longplay – River Raid« (Channel: DerSchmu/Dauer: 9:04 Minuten).
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=o4DjEHt6rbQ>. (Letzter Aufruf: 25.07.2021)
- Q2 Doom: »DOOM PC 1080p HD LONGPLAY LETSPLAY #1« (Channel: LongplayLetsplay/ Dauer: 30:38 Minuten).
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=iItq2hj-dHw>. (Letzter Aufruf: 25.07.2021)
- Q2 Doom: »DOOM PC 1080p HD LONGPLAY LETSPLAY #2« (Channel: LongplayLetsplay/ Dauer: 33:09 Minuten).
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ccnFEcYhH-Y&t=517s>. (Letzter Aufruf: 25.07.2021)
- Q2 Doom: »DOOM PC 1080p HD LONGPLAY LETSPLAY #3« (Channel: LongplayLetsplay/ Dauer: 1:02:38 Minuten).
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=iob5r3PWwsU&t=324s>. (Letzter Aufruf: 25.07.2021)
- Q3 Command & Conquer – Generals – »Command & Conquer: Generals GLA Campaign Playthrough Part 1-7 (No commentary)« (Channel: RedAlert2Havoc). Komplette Playlist: URL: https://www.youtube.com/watch?v=yWFft1e6LVo&list=PL32tYHO8EqiRK4_HZxUj7tQ9Hzgx---at. (Letzter Aufruf: 04.07.2021)
- Q3 Command & Conquer: Generals – GLA Campaign Playthrough Part 1 (Black Rain, No Commentary), Dauer: 13:26 Minuten.
- Q3 Command & Conquer: Generals – GLA Campaign Playthrough Part 2 (Almaty Supply Raid, No Commentary), Dauer: 13:45 Minuten.
- Q3 Command & Conquer: Generals – GLA Campaign Playthrough Part 3 (The Astana Riots, No Commentary), Dauer: 12:42 Minuten.
- Q3 Command & Conquer: Generals – GLA Campaign Playthrough Part 4 (Down From The Skies, No Commentary), Dauer: 16:36 Minuten.
- Q3 Command & Conquer: Generals – GLA Campaign Playthrough Part 5 (Toxin Trade, No Commentary), Dauer: 24:34 Minuten.
- Q3 Command & Conquer: Generals – GLA Campaign Playthrough Part 6 (Splinter Cell, No Commentary), Dauer: 29:34 Minuten.
- Q3 C&C: Generals – GLA Campaign Playthrough Part 7 FINAL (The Taking Of Baikonur, No Commentary), Dauer: 31:42 Minuten.
- Q4 Call of Duty – Modern Warfare 2 – »Modern Warfare 2 ›No Russian‹ [HD]« (Channel: oOoInStInCtoOo/Dauer: 8:53 Minuten). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=G7vBol8wudo>. (Letzter Aufruf: 25.07.2021)

Q5 Dead Rising 3 – »Dead Rising 3 FULL Walkthrough No Commentary Gameplay Part 1 Longplay (PC)« (Channel: World of Longplays/Dauer: 9:24:27 Minuten). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=87GEzfNK2fk>. (Letzter Aufruf: 25.07.2021)

Indizierungsberichte

- Q6 River Raid: Entscheidung Nr. 3433 vom 13.12.1984. Bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 238 vom 19.12.1984.
- Q7 Doom: Entscheidung Nr. 4637 (V) vom 25.05.1994. Bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 100 vom 31.05.1994.
- Q8 Command & Conquer – Generals: Entscheidung Nr. VA 1/03 vom 25.02.2003. Bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 41 vom 28.02.2003. Indizierung im vereinfachten Verfahren (3er Gremium).
- Q9 Command & Conquer – Generals: Entscheidung Nr. 5172 vom 06.03.2003. Bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 62 vom 29.03.2003. Bestätigung der vorangegangenen Indizierung im 12er Gremium.
- Q10 Call of Duty – Modern Warfare 2: Entscheidung Nr. VA 3/09 vom 25.11.2009. Bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 181 vom 01.12.2009. Indizierung im vereinfachten Verfahren (3er Gremium).
- Q11 Call of Duty – Modern Warfare 2: Entscheidung Nr. 5698 vom 01.07.2010. Bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 16 vom 29.01.2010. Bestätigung der vorangegangenen Indizierung im 12er Gremium.
- Q12 Dead Rising 3: Entscheidung Nr. VA 3/13 vom 27.11.2013. Bekanntgemacht im Bundesanzeiger AT vom 03.12.2013. Indizierung im vereinfachten Verfahren (3er Gremium).
- Q13 Dead Rising 3: Entscheidung Nr. 5996 vom 09.01.2014. Bekanntgemacht im Bundesanzeiger AT vom 31.01.2014. Bestätigung der vorangegangenen Indizierung im 12er Gremium.

Fachjournalismus

- Q14 River Raid: Testartikel »River Raid« in der *Tele Action 5/83*. URL: <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=2870d> (Letzter Aufruf: 17.03.2020)
- Q15 Doom: Testartikel »Doom« in der *ASM 3/94*. Autor: Stefan Martin Asef. URL: <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=2004>. (Letzter Aufruf: 22.10.2018)
- Q16 Doom: Testartikel »Doom. Blut & Ehre« in der *PC Joker 2/94*, S. 75. Autor: Manfred Duy. URL: <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=1787>. (Letzter Aufruf: 22.10.2018)
- Q17 Doom: Testartikel »Doom« in der *PC Player 2/94*, S. 36-38. Autor: Boris Schneider-Johne. <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=6132>. (Letzter Aufruf: 22.10.2018)
- Q18 Doom: Testartikel »Doom« in der *Play Time 3/94*, S. 110 f. Autor: Rainer Ross-hirt. URL: <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=355>. (Letzter Aufruf: 17.03.2020)

- Q19 Doom: Testartikel »Doom. I'm Death Incarnate« in der *Power Play* 3/94, S. 28 f. Autor: Volker Weitz. URL: <http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=4026>. (Letzter Aufruf: 22.10.2018)
- Q20 Command & Conquer – Generals: Testartikel »Krieg gegen den Terror. C&C Generals« in der *GameStar* 3/03, S. 76-80. Autor: Patrick Hartmann.
- Q21 Command & Conquer – Generals: Testartikel »Command & Conquer Generals« in der *PC Games* 3/03, S. 68-77. Autor: David Bergmann.
- Q22 Command & Conquer – Generals: Testartikel »Mach keinen Terror!« in der *PC Action* 3/03, S. 92-96. Autor: Alexander Gelttenpoth.
- Q23 Call of Duty: Modern Warfare 2: Testartikel »Call of Duty Modern Warfare 2« in *GameStar Ausgabe 1/10*, S. 50-54. Autorin: Petra Schmitz
- Q24 Call of Duty: Modern Warfare 2: Testartikel »Call of Duty: Modern Warfare 2 im Test: Schlauchlevels, Nachgeschmack und Wertung« auf *pcgames.de* vom 13.11.2009. URL: <http://www.pcgames.de/Call-of-Duty-Modern-Warfare-2-Spiel-19653/Tests/Call-of-Duty-Moder-Warfare-2-Test-Review-699412/> Autor: Robert Horn u.a. (Letzter Aufruf: 04.07.2020)
- Q25 Call of Duty: Modern Warfare 2: Testartikel »Call of Duty: Modern Warfare 2« auf *4players.de* vom 05.11.2009. URL: http://www.4players.de/4players.php/disbericht/Allgemein/Test/15118/66038/o/Call_of_Duty_Modern_Warfare_2.html. Autor: Paul Kautz. (Letzter Aufruf: 18.08.2019)
- Q26 Call of Duty: Modern Warfare 2: Testartikel »CoD: Modern Warfare 2. Der nächste große Wurf?« auf *eurogamer.de* vom 11.09.2009. URL: <https://www.eurogamer.de/articles/call-of-duty-modern-warfare-2-test>. Autor: Kristian Metzger. (Letzter Aufruf: 18.08.2019)
- Q27 Dead Rising 3: Testartikel »Dead Rising 3 Test – Schöner schnetzeln!« auf *giga.de* vom 26.11.2013. URL: <https://www.giga.de/konsolen/microsoft-xbox-one/test/s/dead-rising-3-test-schoner-schnetzeln/>. Autor: Robin Schweiger. (Letzter Aufruf: 18.08.2019)
- Q28 Dead Rising 3: Testartikel »Hands on: Dead Rising 3« auf *xboxfront.de* vom 22.08.2013. URL: <https://www.xboxfront.de/test-2426-1417-Dead-Rising-3-Xbox-One.html>. Autor: Benedikt Planger. (Letzter Aufruf: 18.08.2019)
- Q29 Dead Rising 3: Testartikel ohne Titel von *4players.de* vom 19.11.2013 (Artikel online nicht mehr verfügbar). Autor: Mathias Oertel

Sach- und Ratgeberliteratur

- Q30 Löschenkohl, Erich/Michaela Bleyer (1995): Faszination Computerspiel. Eine psychologische Bewertung. ÖBV Pädagogischer Verlag, Wien.
- Q31 Dittler, Ullrich (1997): Computerspiele und Jugendschutz. Neue Anforderungen durch Computerspiele und Internet. Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden.
- Q32 Schindler, Friedenmann/Jens Wiemken (1997): »DOOM is invading my dreams« Warum ein Gewaltspiel Kultstatus erlangte. In: Jürgen Fitz/Wolfgang Fehr (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn. S. 289-297.

- Q33 Fromm, Rainer (2002): Digital spielen – real morden? Shooter, Clans und Fragger. Schüren Presseverlag, Marburg.
- Q34 Grossman, Dave/Gloria DeGaetano ([2002] 2003): Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht? Ein Aufruf gegen Gewalt in Fernsehen, Film und Computerspielen. 2. Auflage. Verlag Freies Geistesleben, Stuttgart.
- Q35 Decker, Markus (2005): Jugendschutz und neue Medien. Grundfragen des Jugendmedienschutzes in den Bereichen Bildschirmspiele und Internet. Waxmann Verlag, Münster.
- Q36 Spitzer, Manfred (2006): Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. dtv, München.
- Q37 Feibel, Thomas (2004): Killerspiele im Kinderzimmer. Was wir über Computer und Gewalt wissen müssen. mvg Verlag, München.
- Q38 Neider, Andreas (2010): Computerspiele – das »kalte« Medium. In: Andreas Neider (Hrsg.): Flucht in virtuelle Welten? Reale Beziehungen mit Kindern gestalten. Verlag Freies Geistesleben, Stuttgart. S. 63-95.
- Q39 Hänsel, Rudolf (2011): Game Over! Wie Killerspiele unsere Jugend manipulieren. Compact – Nr. 12, Kai Homilius Verlag, Berlin.
- Q40 Wallies, Michael (2005): Bildschirmgewalt ist mörderischer geworden. In: Rudolf und Renate Hänsel (Hrsg.): Da spiel ich nicht mit! Auswirkungen von »Unterhaltungsgewalt« in Fernsehen, Video- und Computerspielen – und was man dagegen tun kann. Auer Verlag, Donauwörth. S. 22-28.

Anhang

Reale Zahlen und Indizierungsquoten zu Abbildung 3 »Eingegangene Indizierungsanträge und tatsächliche Indizierungen im Bereich der Computerspiele von 1984 – 2014« (Abschnitt 4.3)

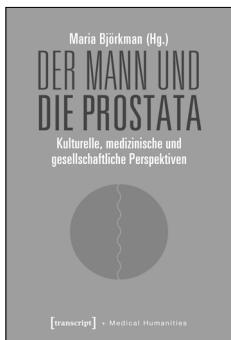
Jahr	Anträge (ab 2003 auch Anregungen)	Indizierungen	Indizierungsquote in %
1984	4	3	75
1985	11	8	72,73
1986	15	7	46,67
1987	50	48	96
1988	71	44	61,97
1989	49	35	71,43
1990	21	7	33,33
1991	29	19	65,52
1992	30	15	50
1993	37	21	56,76
1994	52	28	53,85
1995	89	57	64,04
1996	60	40	66,67
1997	74	32	43,24
1998	60	26	43,33
1999	32	17	53,13
2000	20	11	55
2001	16	7	43,75
2002	39	14	35,90
2003	15	13	86,67
2004	21	9	42,86
2005	58	29	50
2006	52	47	90,38
2007	58	43	74,14
2008	64	43	67,19
2009	76	53	69,74
2010	77	46	59,74
2011	116	59	50,86
2012	100	39	39
2013	68	15	22,06
2014	56	18	32,14
Gesamt	1516	850	56,07

Soziologie



Naika Foroutan
Die postmigrantische Gesellschaft
Ein Versprechen der pluralen Demokratie

2019, 280 S., kart., 18 SW-Abbildungen
19,99 € (DE), 978-3-8376-4263-6
E-Book: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4263-0
EPUB: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-7328-4263-6



Maria Björkman (Hg.)
Der Mann und die Prostata
Kulturelle, medizinische
und gesellschaftliche Perspektiven

2019, 162 S., kart., 10 SW-Abbildungen
19,99 € (DE), 978-3-8376-4866-9
E-Book: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4866-3

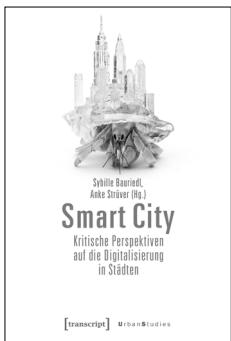


Franz Schultheis
Unternehmen Bourdieu
Ein Erfahrungsbericht

2019, 106 S., kart.
14,99 € (DE), 978-3-8376-4786-0
E-Book: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4786-4
EPUB: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-7328-4786-0

**Leseproben, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten
finden Sie unter www.transcript-verlag.de**

Soziologie



Sybille Bauriedl, Anke Strüver (Hg.)

Smart City – Kritische Perspektiven auf die Digitalisierung in Städten

2018, 364 S., kart.

29,99 € (DE), 978-3-8376-4336-7

E-Book: 26,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4336-1

EPUB: 26,99 € (DE), ISBN 978-3-7328-4336-7



Weert Canzler, Andreas Knie, Lisa Ruhrt, Christian Scherf

ERLOSCHENE LIEBE?

DAS AUTO IN DER VERKEHRSWENDE

Soziologische Deutungen

2018, 174 S., kart.

19,99 € (DE), 978-3-8376-4568-2

E-Book: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4568-6

EPUB: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-7328-4568-2



Juliane Karakayali, Bernd Kasparek (Hg.)

movements.

Journal for Critical Migration and Border Regime Studies

Jg. 4, Heft 2/2018

2019, 246 S., kart.

24,99 € (DE), 978-3-8376-4474-6

**Leseproben, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten
finden Sie unter www.transcript-verlag.de**