

Inhalt

1. Einleitung	9
2. Fragestellung und Forschungsstand	13
3. Die Erforschung sozialer Probleme	17
3.1 Was ist hier eigentlich das Problem?	17
3.2 Die Soziologie sozialer Probleme	19
3.3 Sachverhalt vs. Problemmuster – Das Kokonmodell sozialer Probleme	21
3.4 Der Institutionsbegriff im Kontext sozialer Probleme	27
3.4.1 Institutionelle Problematisierungen	27
3.4.2 Problematisierungsprozesse im Kontext hegemonialer Deutungsstrukturen	32
4. Drei historische Ansätze zum Computerspiel – Medium, Feindbild, Kulturgut	35
4.1 Kurze Historie, Demografie und wirtschaftliche Bedeutung	35
4.2 Baller-, Kriegs- und Killerspiele – Eine Problemgeschichte	38
4.3 Verbote als Lösung? – Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)	45
5. Zur soziokulturellen Bedeutung von Gewalt	53
6. Computerspielgewalt – Eine Eingrenzung	59
6.1 Das Klassifizierungsproblem violenter Spielinhalte	59
6.2 Real vs. ludisch-virtuell	61
7. Methodik – Forschungsdesign, Datenerhebung und Auswertung	67
7.1 Das Kokonmodell – Theoretische Grundlagen des Analysemodells	69
7.2 Die Problemmusteranalyse	72
7.2.1 Struktur von Problemmustern	73
7.2.2 Problemkomplexe und Bewertungselemente – Zwei Analysemodelle	74
7.3 Drei institutionelle Untersuchungsfelder (Kollektivakteure)	81
7.3.1 Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)	82
7.3.2 Der deutsche Computerspiel-Fachjournalismus	83

7.3.3	Die Sach- und Ratgeberliteratur (S-/R-Literatur)	86
7.3.4	Zusammenfassung	87
7.4	Wie lässt sich Gewalt lesen? -	
	Konzeption einer Gewaltanalyse	88
7.4.1	Computerspiele als Text	88
7.4.2	Typologie virtueller Gewaltdarstellungen	92
7.4.3	Auswahlkriterien für das Quellenmaterial und den Untersuchungszeitraum	99
8.	Auswertung des Materials	103
8.1	River Raid	103
8.1.1	Gewaltanalyse	104
8.1.2	Problemmusteranalyse	106
8.1.3	Gegenüberstellung der Ergebnisse	114
8.2	Doom	115
8.2.1	Gewaltanalyse	116
8.2.2	Problemmusteranalyse	118
8.2.3	Gegenüberstellung der Ergebnisse	154
8.3	Command & Conquer: Generals	160
8.3.1	Gewaltanalyse	161
8.3.2	Problemmusteranalyse	163
8.3.3	Gegenüberstellung der Ergebnisse	187
8.4	Call of Duty: Modern Warfare 2	191
8.4.1	Gewaltanalyse	192
8.4.2	Problemmusteranalyse	194
8.4.3	Gegenüberstellung der Ergebnisse	219
8.5	Dead Rising 3	223
8.5.1	Gewaltanalyse	224
8.5.2	Problemmusteranalyse	226
8.5.3	Gegenüberstellung der Ergebnisse	243
9.	Ergebnisse der Problemmusteranalysen	247
9.1	Quantitatives Verhältnis von Thematisierung und Problematisierung	247
9.2	Ergebnisse der Problemmusteranalysen	252
9.2.1	Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (bzw. Schriften)	252
9.2.2	Computerspiel-Fachjournalismus	268
9.2.3	Sach- und Ratgeberliteratur	280
9.3	Gegenüberstellung der Ergebnisse	294
9.3.1	Inhaltlicher Vergleich der ermittelten Problemmuster	294
9.3.2	Problematisierungsstrukturen und Diskursstrategien	296
9.3.3	Merkmale eines sozialen Problems	300
9.3.4	Erklärungsansätze: Akteurspezifische Eigeninteressen und öffentliche Problemdiskurse	302
10.	Fazit und Ausblick	309

11. Quellenverzeichnis und Anhang	317
Literatur	317
Internet	320
Unveröffentlichte Quellen	323
Verzeichnis der ausgewerteten Quellen	324
Computerspiele.....	324
Indizierungsberichte.....	325
Fachjournalismus.....	325
Sach- und Ratgeberliteratur	326