

„Eine Zensur findet nicht statt“ - Jugendschutz und Neue Medien: Vorstellung der Arbeit (2005-09)

Über die Beschäftigung und/oder Auseinandersetzung mit den Themen „Krieg“ oder Gewalt in Computer- und Videospiele soll die Dissertation am Beispiel der Situation in Deutschland die überwiegend negative öffentliche Wahrnehmung eines Neuen Mediums darstellen.

Ausgehend von Jugendschutzanliegen findet der Diskurs dabei häufig auf unterschiedlichen Ebenen statt, wobei die fiktionalen Inhalte für Erwachsene konzipierter Spiele, das heißt die Erzeugnisse von Kreativen, vielfach als moralisch dermaßen verwerflich beschrieben werden, dass sie (gesamt)gesellschaftlich inakzeptabel und schädlich seien.

Dabei werden bereits existierende, zum Teil einzigartige, Möglichkeiten staatlicher Einflussnahme auf die Inhalte des deutschen Marktes vorgestellt – von verschiedenen Jugendschutzeinrichtungen bis zum Strafrecht, welche für eine Veröffentlichung am deutschen Markt mitunter auch verstärkt das Phänomen der Selbstzensur nach sich ziehen.

Ziel der Arbeit ist es kritisch gegenüber einer aus politischen Gründen dominierenden Nutzung- und Wirkungsforschung in Deutschland, welche etwa positive oder negative Auswirkungen von Computerspielen erfassen möchte, für ein Medium zu sensibilisieren, dessen in erster Linie erwachsene NutzerInnen und darin gegebenenfalls zu differenzierender Bedeutung von „Krieg“ und Gewalt.

Konzept: Einteilung der Arbeit mit bei Projekt-spezifischen Inhalten genauerer Beschreibung
a

Vorbemerkungen

die Auswahl des Themas für die Dissertation betreffend: seit 1995 ernsthafte Beschäftigung mit sämtlichen Computerspielgenres und deren Geschichte; privates Interesse; persönliche Betroffenheit;

Einleitung

gefühlte Diskriminierung von Computer- und VideospieleInnen als Ausgangspunkt der Arbeit; die Wahrnehmung von Computer- und Videospiele im Zusammenhang mit realen Gewaltverbrechen (Jugendkriminalität), vor allem nach sogenannten „School Shootings“ (2002/06/09 in Deutschland); Vorstellung der Arbeit und ihres Ziels;

Begriffsbestimmungen

Überleitung in den theoretischen Teil

b – theoretischer Teil

Diskurse und ihre Bedeutung

unterschiedliche Diskurs-Begriffe, allgemeine Bezugnahmen, was ist eine Diskursanalyse?

Diskurstheorie, Diskursanalysen in der Geschichtswissenschaft;

Was sind Computer- und Videospiele?

“Reale Regeln in fiktionalen Welten” (Jesper Juul); auf dem Weg zu einer Theorie von Videospiele: von ersten struktur- bis sozialwissenschaftlichen Beschäftigungen in den 1980er Jahren (Sherry Turkle) über „Narratologen“ (Janet H. Murray) zur Ludologie;

c – die (rechtliche) Situation von Computer- und Videospiele in Deutschland, von Jugendmedienschutz bis zum Strafrecht;

Bestandsaufnahme

Feststellung einer gewissen Diskrepanz zwischen existierenden Gesetzen und Verbotsforderungen (einzelner Verbände, von AktivistInnen, PolitikerInnen oder Parteien); Computer- und Videospiele als Kulturgut anerkannt? Der Deutsche Kulturrat und die Spiele;

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

die Rolle der USK seit 1994; zusätzliche Kompetenzen seit 2003; die Jugendschutzkennzeichen und die Möglichkeit der USK diese zu verweigern; die USK als Zensurbehörde entgegen ihrem Selbstverständnis, im Vergleich zu für andere Staaten der Europäischen Union (in erster Linie) geltende Einrichtungen (British Board of Film Classification und Pan European Game Information);

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (vormals „Schriften“)

Indizierungen seit 1954; Indizierung als besonderes Instrument des Jugendschutzes in Deutschland;

Folgen von Indizierung für den Markt und erwachsene KonsumentInnen, sowie RezipientInnen (bis hin zu Sprechverboten); Empfehlungen für das Strafrecht;

Computer-, Videospiele und das deutsche Strafrecht

d – Computer- und Videospiele in der Nutzung- und Wirkungsforschung

Anfängliche, und dennoch fortgesetzte Wahrnehmungen der Spiele

Computer- und Videospiele als elektronisches Spielzeug in pädagogischer Literatur; die Notwendigkeit von Jugendschutz und die Problematik einen Zugang zu für Kinder und Jugendliche nicht geeignete Inhalte in Spielen für Erwachsene zu verhindern;

Die Wirkungsforschung und erkenntnisleitende Interessen

Kriminologe Christian Pfeiffer: „zuviel Medienkonsum macht Kinder dick, krank, dumm und traurig“, „Medienverwahrlosung“; Jugendschutz als Vorwand für gesellschaftliches Normdenken: „Vorsicht Bildschirm“ gegen „Medienkompetenz“; „Medienverantwortung“, Medien- und Spielpädagogik; Computer- und Videospiele als Gefahr mit dem zentralen Vorwurf einer „Verharmlosung“ dieser – gibt es dazu einen „künstlichen Wissenschaftsstreit“? Das Problem von Korrelation und Kausalität;

e – die unerwünschten Inhalte und deren Wahrnehmung

Von „Killerspielen“ und „Mord-Simulatoren“

das „Killerspiel“: vom politischen Schlagwort zu einer undifferenzierten bis diskriminierenden, üblichen Bezeichnung; der Zusammenhang mit den „murder simulators“ Dave Grossmans; die Konstruktion und Dekontextualisierung von Computerspielinhalten - Computer- und VideospieleInnen als virtuelle TäterInnen; Videospiele als (un)moralisches Handeln;

Computer-, Videospiele und das Militär

„Krieg“spielen: behauptete und tatsächliche Verbindungen der Computer- und Videospieleindustrie, sowie einzelner Spieltitel, zum (US-amerikanischen) Militär;

Splatter, Gore, Computer- und Videospiele

moralische Empörung über affektorientierte Körperdarstellungen; indirekte Forderungen nach „gesunden“, unversehrten Körpern in Spielen; die Entmenschlichung von Spielen als Zensurmaßnahme;

f – Beispiele für den Umgang mit unerwünschten Inhalten von Computer- und Videospielen

Beispiel Süddeutsche Zeitung

„Dossier Killerspiele“ - Analyse einer exemplarischen Berichterstattung zwischen 2004 und 2007; „Auch Bilder können gewalttätig sein“ - die Ablehnung einer bestimmten Ästhetik und der Respekt für den Geschmack, das Empfinden, Andersdenkender;

Entnazifizierung von Spielen

die systematisch geforderte Verschleierung des Nationalsozialismus auf symbolischer, personeller und ideologischer Ebene in Computer- und Videospielen für den deutschen Markt; Nationalsozialismus als Tabuthema;

g – die Wahrnehmung fiktionaler Inhalte als gesundheitsschädlich und politischer Aktivismus gegen Computer- und Videospiele als Kulturform;

Vergleiche mit gesundheitsschädlichen Substanzen und darüber hinaus

Wiedergabe eines Status Quo als materielle Kultur: Bezugnahme der Computer- und Videospieleindustrie, sowie deren Produkte, zur Tabakindustrie und Tabakwaren; Herstellung eines Zusammenhangs über psychische Abhängigkeiten (Computerspielsucht): ein eher soziales oder medizinisches Problem?

Andere Bezugnahmen gehen noch weiter zu harten Drogen oder gar Kinderpornographie; ein Innenminister forderte Haftstrafen für SpielerInnen;

„Wie kommt der Krieg in die Köpfe - und in die Herzen?“

Ablehnung von Inhalten in Computer- und Videospielen keine Angelegenheit von Wertkonservativen allein; der „Kölner Aufruf gegen Computergewalt“ und dessen politische Unterstützung: verschwörungstheoretische Verortung eines „militärisch-industriell-medialen Komplexes“ bei Computer- und Videospielen;

h

Abschließende Betrachtungen

Kritik an der Etablierung eines „Deutschen Computerspielepreises“, welcher aus meiner Sicht bestehende Vorurteile leider widerspiegelt, und der mangelhaften Kommunikation bereits bestehender Regelungen in Hinblick auf politische Forderungen nach weiteren Einschränkungen des deutschen Marktes für Computer- und Videospiele; Ausdruck der Hoffnung, dass ein weltoffenerer

Umgang mit den Spielen wie er in anderen Staaten gepflegt wird, auch Einzug nach Deutschland halten wird und das deutsche Beispiel doch keine Vorbildfunktion hat;

Vorschläge für weitergehende Arbeiten

etwa für eine linguistische Untersuchung des Begriffs „Killerspiel“ oder der soziologischen Erforschung von Folgen einer pauschalen Zuschreibung negativer (Eigenschaften der) Interessen von Computer- und VideospieleInnen im Zuge einer Rede von „Killerspielen“;