

Freie Universität Berlin  
Fachbereich Politik- und Sozialwissenschaften  
Otto-Suhr-Institut für Politikwissenschaft

# **Games-Politik in Deutschland**

**Leitbilder und Diskurskoalitionen im parlamentarischen Diskurs  
über Computerspiele im Deutschen Bundestag und in den  
Landesparlamenten von 1982-2024**

## **Masterarbeit**

Zur Erlangung des Grades Master of Arts (MA) Politikwissenschaft

Vorgelegt von

**Lewis Erckenbrecht**

Erstprüferin: Prof. Dr. Sabine Kropp  
Zweitprüfer: Dr. Antonios Souris

Wortzahl laut Prüfungsordnung: 20.000 (+/- 10%)  
Tatsächliche Wortzahl: 20.242

Berlin, 08.10.2024

## Abstract

*Es gibt erste Ansätze, die politische Auseinandersetzung mit Computer- und Videospiele im Rahmen einzelner Themenbereiche zu betrachten, dennoch sind Games politikwissenschaftlich bisher kaum erforscht. Die vorliegende Arbeit entwickelt daher den Begriff „Games-Politik“ als umfassende und systematische Perspektive auf Politik über Games.*

*In einem explorativen Mixed-Methods Ansatz untersucht sie den parlamentarischen Diskurs auf Basis aller Äußerungen zum Thema Games im Deutschen Bundestag seit der ersten Erwähnung 1982 und in einem Großteil der Plenardebatten in den Landtagen ab 2000. Sie arbeitet die zentralen Argumentationslinien in Form von diskursiven Leitbildern in einer qualitativen Inhaltsanalyse heraus. Eine Diskursnetzwerkanalyse zeigt, wie sich Akteure auf Basis dieser Leitbilder zu Diskurskoalitionen zusammenschließen.*

*Die zentralen Ergebnisse machen deutlich, dass sich der parlamentarische Diskurs zu Games von einer anfänglich kritischen Haltung zu einer chancenorientierten Perspektive gewandelt hat. Ausschlaggebend dafür war eine Diskurskoalition, die sich in der Zeit der „Killerspiel“-Debatte in den 2000er Jahren mit dem Leitbild einer liberalen Medienpolitik diskursiv durchsetzen konnte. Die Arbeit kann so neue Erkenntnisse zur weiteren Forschung zur Games-Politik und der Herausbildung neuer Politikbereiche beitragen.*

# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung .....	1
2. Forschungsstand .....	5
2.1. Erste wissenschaftliche Rezeption und Entstehung der Game Studies .....	5
2.2. Games und Politik .....	6
2.3. Politik über Games .....	7
2.3.1. Jugendschutz .....	7
2.3.2. Die „Killerspiel“-Debatte .....	9
2.3.3. Kultur und Wirtschaftspolitik .....	10
2.4. Der Begriff „Games-Politik“ .....	12
3. Theoretischer Rahmen .....	14
3.1. Diskursive Konstituierung von Politikbereichen .....	14
3.2. Diskursanalytische Ansätze in der Policy-Forschung .....	15
3.3. Argumentative Diskursanalyse .....	16
3.4. Advocacy Coalition Framework .....	17
4. Forschungsdesign .....	19
4.1. Operationalisierung .....	20
4.2. Datenerhebung .....	22
4.3. Qualitative Inhaltsanalyse .....	25
4.5. Diskursnetzwerkanalyse .....	28
4.6. Limitationen .....	29
5. Ergebnisse .....	31
5.1. Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse .....	35
5.1.1. Wirtschaftliche Chancen als dominantes Leitbild .....	37
5.1.2. Öffentliche Sicherheit und liberale Medienpolitik im Konflikt .....	38
5.1.3. Schutz der Spielenden: Von problematischen Inhalten hin zu Nutzungsrisiken .....	42
5.1.4. Chancen und Risiken von Games für die Gesellschaft .....	47
5.2. Diskurskoalitionen in der Games-Politik in Deutschland .....	49
5.2.1. Phase I 1982-2001: Statische Diskurshegemonie .....	51
5.2.2. Phase II 2002-2010: Die „Killerspiel“-Debatte im politischen Diskurs .....	51
5.2.3. Phase III 2011-2024: Dominanz des wirtschaftlichen Leitbilds .....	57
6. Diskussion .....	61
7. Fazit und Ausblick .....	66
8. Literaturverzeichnis .....	68
9. Anhang .....	76

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Übersicht über die Datengrundlage von StateParl Version 0.2.0-beta .....	24
Abbildung 2: Übersicht über das Kategoriensystem .....	27
Abbildung 3: Übersicht der Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse .....	31
Abbildung 4: Anzahl kodierter Stellen im Zeitverlauf. Aufstellung nach Bund und Ländern. ....	32
Abbildung 5: Anzahl kodierter Stellen im Zeitverlauf. Aufstellung nach dem verwendeten Schlüsselwort. .....	33
Abbildung 6: Verteilung der kodierten Stellen nach Bundesland .....	34
Abbildung 7: Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse in den Oberkategorien .....	35
Abbildung 8: Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse nach Jahr. ....	36
Abbildung 9: Übersicht über die Kategorie K7 Wirtschaftliche Chancen. ....	37
Abbildung 10: Übersicht über die Kategorien K1 Öffentliche Sicherheit und K6 Liberale Medienpolitik im Zeitverlauf.....	39
Abbildung 11: Übersicht über die Verteilung nach Unterkategorien in den Kategorien K1 Öffentliche Sicherheit und K6 Liberale Medienpolitik.....	40
Abbildung 12: Übersicht über die Kategorie K2 Jugendschutz vor problematischen Spielinhalten. ....	43
Abbildung 13: Übersicht über die Kategorien K2 Jugendschutz vor problematischen Spielinhalten und K3 Nutzungsrisiken und Verbraucher:innenschutz über die Zeit. ....	45
Abbildung 14: Übersicht über die Kategorie K3 Nutzungsrisiken und Verbraucher:innenschutz.....	46
Abbildung 15: Anzahl kodierter Stellen nach Partei.....	49
Abbildung 16: Affiliationsnetzwerk des gesamten Diskurses von 1982-2024. ....	50
Abbildung 17: Affiliationsnetzwerk des Diskurses in Phase I von 1982-2001. ....	51
Abbildung 18: Inhaltliche Positionierung der Parteien in Phase II von 2002-2010. ....	52
Abbildung 19: Affiliationsnetzwerk des Diskurses in Phase II von 2002-2010 .....	53
Abbildung 20: Akteurs-Kongruenznetzwerk des Diskurses in Phase II von 2002-2010. ....	54
Abbildung 21: Affiliationsnetzwerk des Diskurses von 2002-2005. ....	54
Abbildung 22: Affiliationsnetzwerk des Diskurses von 2006-2010 .....	55
Abbildung 23: Inhaltliche Positionierung der Parteien in Phase III von 2011-2024 .....	58
Abbildung 24: Affiliationsnetzwerk des Diskurses in Phase III von 2011-2024 .....	59
Abbildung 25: Akteurs-Kongruenznetzwerk in der Phase III von 2011-2024 .....	60
Abbildung 26: Übersicht über die Ergebnisse der Arbeit.....	61

# 1. Einleitung

Games sind politisch.

Dass eine solche Feststellung in Anlehnung an Görge und Unterhuber (2023: 9) zu Beginn notwendig und keinesfalls selbstverständlich ist, zeigen die Bedingungen, unter denen politikwissenschaftliche Forschung zu Games stattfindet.

So wird die gesamtgesellschaftliche Relevanz von Games oft nicht anerkannt. Zugleich spielt mit etwa 6 von 10 Personen eine Mehrheit in Deutschland regelmäßig Games. Dabei ist die Geschlechterverteilung ausgeglichen und die Altersstruktur spiegelt die der Gesamtgesellschaft wider (game 2024: 7). Mit 9.970 Milliarden Euro Umsatz im Jahr 2023 in Deutschland (ebd.: 13) stellen sie gemeinsam mit der Softwarewirtschaft die mit Abstand lukrativste Sparte der Kultur- und Kreativwirtschaft dar (Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz – BMWK 2023b: 9).

Die politische Auseinandersetzung mit Games in Deutschland begann mit den ersten Erwähnungen im Bundestag schon in den frühen 1980er Jahren und zog mit der Aufnahme der „Unterhaltungsspielgeräte“ in das Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit (JÖSchG) bereits im Jahr 1985 erste politische Maßnahmen nach sich (Husemann 2022: 39). Die Politik zu Games war jedoch lange von der Kontroverse um „Killerspiele“ in den 2000er Jahren überlagert. Unter diesem „Dysphemismus“ (Husemann 2022: 41) wurde eine Kausalkette vom Spielen bestimmter Games zum Verüben von Gewalttaten suggeriert. In der öffentlichen Wahrnehmung wirken die Folgen dieser Debatte und die mit ihr verbundenen Vorurteile bis heute fort.

Auch deshalb stieß und stößt die institutionelle Anerkennung von Games auf Widerstände. Erst 50 Jahre nach der Entstehung des meist als erstes Videospiele bezeichneten *Tennis for Two* im Jahr 1958 (Tretkoff 2024) wurden Games im Jahr 2008 unter großer politischer Kontroverse vom Deutschen Kulturrat offiziell als Kulturgut anerkannt (Zimmermann 2020: 176). Politisch wurde ein umfassendes Verständnis von Games erst mit der 2021 veröffentlichten *Strategie für den Games Standort Deutschland* der Bundesregierung festgeschrieben. Maßgeblich verfasst wurde die Strategie vom Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) mit dem Ziel, „‘Games in Deutschland‘ ganzheitlich zu denken“ und „eine holistische Games-Politik fest[zulegen]“ (BMVI 2021: 4).

Aufgrund dieser Ausgangslage erhielten Games politikwissenschaftlich bisher wenig Aufmerksamkeit. Das gilt insbesondere für Deutschland, da es international bereits durchaus Tendenzen gibt, *video game policy* als wissenschaftlichen Begriff zu etablieren (siehe Conway & DeWinter 2016). Zwar gibt es in Teilen Untersuchungen zu Games im Kontext einzelner Themenbereiche, dennoch existiert keine systematische Untersuchung der politischen Auseinandersetzung mit Games in Deutschland.

Angesichts dessen verfolgt die vorliegende Arbeit eine doppelte Zielsetzung: Erstens ein systematisches Verständnis der politikwissenschaftlichen Games-Forschung unter dem Begriff der „Games-Politik“ zu etablieren und dafür explorativ Grundlagen zu erarbeiten. Zweitens deutlich zu machen, welches Erkenntnispotenzial in dem größtenteils noch unerschlossenen Thema für die Policy-Forschung steckt.

Die Analyse von Diskursen gibt die Möglichkeit, die Ideen und Konzepte hinter politischen Prozessen zu verstehen und zu interpretieren (Hajer 2006: 67) und kann so dazu beitragen, ein grundlegendes Verständnis für Games-Politik zu erarbeiten. Die Arbeit folgt der theoretischen Annahme, dass Diskurse und ihre Institutionalisierung eine wichtige Rolle bei der Abgrenzung, Strukturierung und Konstituierung eines politischen Problembereichs spielen (Pohle 2015: 73). Sie schließt sich damit Bestrebungen an, ein theoretisches Verständnis für die Bedingungen und Gründe der Entstehung von Politikfeldern zu entwickeln (Loer et al. 2015: 8). Die Arbeit greift auf die argumentative Diskursanalyse nach Hajer (erstmalig 1995) zurück, nach der diskursive Leitbilder – das heißt verkürzte und direkt verständliche Zusammenfassungen der eigenen Interpretationen der Wirklichkeit – Diskurse strukturieren. Auf Basis dieser Leitbilder formieren sich Diskurskoalitionen, die zu einer Diskursinstitutionalisierung führen können (Hajer 2006: 69-70).

Dazu wird der politische Diskurs zu Games auf Basis von Parlamentsdebatten aufgearbeitet. Plenarreden eignen sich aufgrund ihres Charakters als formales Ende des politischen Prozesses dazu, dessen Verlauf sichtbar zu machen (Laver 2021: 21) und können in einem bisher unbekanntem Bereich grundlegendes Wissen über politische Abläufe erschließen. Eine explorative Korpusanalyse der Datenbanken GermaParl (Blaette & Leonhardt 2023a) und StateParl (Beltermann 2024) ermöglicht eine breite Datengrundlage. Sie umfasst alle Aussagen zu Games in Parlamentsdebatten aus der gesamten Geschichte des Deutschen Bundestages ab

1949 und aus einem Großteil der Landtagsdebatten in allen 16 Landesparlamenten in unterschiedlichen Zeitabschnitten ab 2000.

Abgeleitet aus der Zielsetzung und der theoretischen Grundlage geht die Arbeit folgenden Forschungsfragen nach: Welche diskursiven Leitbilder und auf ihnen basierende Diskurskoalitionen prägten den Diskurs über Games bei parlamentarischen Akteuren im Deutschen Bundestag und in den Landesparlamenten? Inwieweit führte die Institutionalisierung dieser Diskurse zu einer diskursiven Konstituierung des Politikbereichs der Games-Politik als Vorstufe zur Politikfeldwerdung?

Zur Beantwortung dieser Forschungsfragen wird zunächst die Datengrundlage in Form von Sinnabschnitten aus Plenarreden zum Thema Games mit Hilfe eines *keywords-in-context* (KWIC) Verfahrens ermittelt, die im Rahmen einer kategorienbasierten, qualitativen Inhaltsanalyse zur Identifikation diskursiver Leitbilder ausgewertet werden. Das Vorgehen ermöglicht eine tiefergehende Interpretation und deckt gleichzeitig einen großen Zeitraum ab. Anschließend folgt zur Ermittlung der Diskurskoalitionen eine Diskursnetzwerkanalyse mit der Software Discourse Network Analyzer – DNA (Leifeld 2024a).

Die Arbeit ist wie folgt aufgebaut: Das erste Kapitel entwickelt auf Basis des deutschsprachigen und internationalen Forschungsstands ein systematisches Verständnis für den Begriff „Games-Politik“ und führt zur besseren Verständlichkeit Grundbegriffe und zentrale Ereignisse des Forschungsgegenstands ein. Das zweite Kapitel legt den theoretischen Rahmen der Bedeutung von Diskursen für neue Politikbereiche dar und führt in die theoretische Konzeptualisierung der Diskursanalyse ein. Das anschließende dritte Kapitel zum Forschungsdesign erläutert die Operationalisierung der Fragestellung sowie das Vorgehen bei der Datenerhebung, der Erstellung des Kategoriensystems und der Auswertung der Ergebnisse. Anschließend werden im fünften Kapitel die Ergebnisse zu den identifizierten Leitbildern und Diskurskoalitionen vorgestellt. Der abschließende Abschnitt diskutiert anhand der Ergebnisse Implikationen für die politikwissenschaftliche Forschung zu Games und die diskursive Konstituierung des Politikbereichs der Games-Politik.

Die Arbeit kommt zu dem Ergebnis, dass der politische Diskurs zu Games sich von einer anfänglich grundlegend kritischen Einschätzung hin zu einem positiven, auf wirtschaftliche Chancen konzentrierten Bild gewandelt hat, das ab 2011 hauptsächlich von den

Bundesländern bestimmt wird. Ausschlaggebend war ein Konflikt zwischen zwei Diskurskoalitionen von 2002-2010, die eine restriktive beziehungsweise permissive Medienpolitik vertraten und mit der Institutionalisierung von liberalen und chancenorientierten Leitbildern endete. Dadurch ist Games-Politik zunehmend zu einem kohärenten und strukturierten Politikbereich geworden, wobei eine dauerhafte Verstetigung noch offenbleibt.



## 2. Forschungsstand

Der folgende Abschnitt arbeitet den deutschsprachigen und internationalen Forschungsstand zum Zusammenhang von Games und Politik mit dem Ziel auf, aus der Literatur heraus den Begriff „Games-Politik“ zu entwickeln und deutlich zu machen, weshalb ein solcher ganzheitlicher Blickwinkel notwendig ist. Er stellt dabei ebenfalls zielgerichtet die für das Verständnis der Arbeit zentralen Begriffe und geschichtlichen Entwicklungen zum Forschungsgegenstand dar. Der Begriff „Games“ selbst ist durch eine komplexe Entstehungsgeschichte mit zahlreichen Synonymen und Alternativen mit jeweils unterschiedlichen Nuancen geprägt (siehe dazu Koubek 2020). Diese Arbeit definiert „Games“ als den Sammelbegriff für alle auf Computern, Spielekonsolen und anderen digitalen oder mobilen Endgeräten nutzbaren digitalen Spiele. In der Alltagssprache und auch in dieser Arbeit werden „Computerspiele“ oder „Videospiele“ als synonyme Begriffe verwendet.

### 2.1. Erste wissenschaftliche Rezeption und Entstehung der Game Studies

Die erste wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Games erfolgte in den 1980er und 1990er Jahren in Form medienwissenschaftlicher Untersuchungen und pädagogischer Ratgeber, die die Auswirkungen digitaler Spiele auf Kinder und Jugendliche thematisierten. Sie reichten von medienkritischen Einschätzungen, die gewaltvolle Spielinhalte in den Mittelpunkt rückten (Fritz 1988), über ambivalente Darstellungen mit Betonung des richtigen Umgangs mit dem Medium (Mayer & Seter 1994) bis hin zu positiven Einschätzungen der Chancen für die Erziehung und Entwicklung von Kindern (Greenfield 1987; Bergmann 2000).

Anfang der 2000er Jahre entstand der interdisziplinäre Forschungsbereich der (*Digital*) *Game Studies*, der seine Wurzeln in der klassischen Spieltheorie hatte (Beil et al. 2015: 7) und sich als Netzwerk verschiedener wissenschaftlicher Perspektiven auf Games versteht (Fromme & Unger 2012a: 2). Dabei spielte die Etablierung des internationalen Journals der *Game Studies* im Jahr 2001 und des Forschungsnetzwerks *Digital Games Research Association* (DiGRA) im Jahr 2003 eine entscheidende Rolle (ebd.: 2). Die DiGRA gibt seit 2013 ebenfalls eine Zeitschrift heraus (DiGRA 2024). Beide Organisationen bündeln seither die inhaltlich und methodisch äußerst heterogenen *Game Studies*. Beispiele für die thematische Bandbreite sind spieltheoretische und -philosophische (Feige et al. 2018), kulturwissenschaftliche (Hjorth 2011; Wolf 2016) sowie medienwissenschaftliche (Bareither 2016) Perspektiven und Analysen zum

Spieldesign (Freyermuth 2015). Mit der *AG Games* der *Gesellschaft für Medienwissenschaften* gibt es in Deutschland ein bedeutendes Wissenschaftsnetzwerk zur Erforschung von Games, das auch andere Fachbereiche einschließt und zahlreiche Game Studies Promotionsprogramme und Studiengänge im deutschsprachigen Raum listet (AG Games 2024).

## 2.2. Games und Politik

Zunehmend etablierte sich zudem eine sozialwissenschaftliche Perspektive auf digitale Spiele. Neben soziologischer Forschung zu gesellschaftlichen Auswirkungen der Verbreitung von Computerspielen (beispielhaft: Stampfl 2012), rückte auch der Zusammenhang von Politik und Games stärker in den Vordergrund. In den letzten Jahren erschienen im deutschsprachigen Raum einige Sammelwerke, die Beiträge zu verschiedenen Aspekten dieses Zusammenhangs bündelten (Bundeszentrale für Politische Bildung – BpB 2019; Zimmermann & Falk 2020; Görge & Unterhuber 2023). Die Literatur zum Verhältnis von Games und Politik lässt sich dabei in drei grundsätzliche Perspektiven unterteilen:

- Politik in Games
- Politik durch Games
- Politik über Games

Die vorliegende Forschung zu *Politik in Games* beschäftigt sich erstens mit der Darstellung und Verhandlung politischer Konflikte in digitalen Spielen als politischen Orten sowie zweitens der Vermittlung und Produktion von Wissen und Aussagen über Gesellschaft, Hierarchien und politische Systeme in Computerspielen (Görge und Unterhuber 2023: 10; 12). Die wissenschaftliche Auseinandersetzung im Rahmen der sozialwissenschaftlichen Game Studies ist in diesem Bereich äußerst vielseitig. Einen Überblick über die thematische Vielfalt gab die Tagung *Playing the Field IV – Video Games and Politics* an der TU Dortmund (TU Dortmund 2024: 2) im Juli 2024 mit Themen wie Kolonialismus, Öko-Faschismus, Kapitalismuskritik, Geschlechterverhältnisse sowie politische Utopien und Dystopien und deren Darstellung in Games.

Forschungsansätze zur *Politik durch Games* fokussieren sich auf die Nutzung der inhaltlichen und spielerischen Eigenschaften von Games zur aktiven Gestaltung von Politik, meist im Kontext von politischer Bildung oder politischem Aktivismus. Foust (2021: 6) und Wintersteiger (2022: 2) stellen in Bezug auf Huizingas Thesen zur Kulturtechnik des Spiels in seinem Werk

*Homo ludens* von 1981 die Auswirkungen von Games auf politische Sozialisation und politische Kultur heraus. Beispiele sind der Einsatz von digitalen Spielen für neue Bildungsperspektiven (Gee 2010; Stiftung Digitale Spielekultur 2023), in der Extremismusprävention und Sozialarbeit (Prinz und Görge 2023), in der Erinnerungskultur (Bender 2014), aber auch im Projekt Auswärtsspiel der Stiftung Digitale Spielekultur mit „Games als außenpolitische[n] Vermittlungsmedien“ (Widmann 2023: 14). Aus aktivistischer Perspektive gibt es Beiträge über Games als Mittel gegen soziale Ungleichheit unter dem Begriff *Woke Gaming* (Leonard und Gray 2018), für eine Erneuerung der Demokratie (Lerner 2014) und verbesserte Repräsentation von gesellschaftlichen Minderheiten unter dem Begriff *Queer Gaming* (Ruberg und Shaw 2017).

### 2.3. Politik über Games

Literatur zur *Politik über Games* befasst sich mit politischen Maßnahmen zu Games. Im deutschsprachigen Raum konzentriert sie sich vornehmlich auf die Betrachtung von Computerspielen im Kontext einzelner anderer politischer Themenbereiche. Auch wenn dieser Forschungsstrang aufgrund der inhaltlichen Relevanz für die Arbeit ausführlich dargelegt wird, ist er insgesamt deutlich geringer ausgeprägt als die oben nur überblicksartig dargestellten Perspektiven.

#### 2.3.1. Jugendschutz

Eine erste Gruppe von Publikationen betrachtet Games im Zusammenhang mit dem Jugendschutz. Bühler (2023) analysiert das Jugendschutzsystem der 1980er mit besonderem Blick auf die Rolle der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) anhand des Beispiels Computerspiele. Heinz (2019) legt die aktuellen jugendschutzrechtlichen Bestimmungen und ihre Anwendung im Games-Bereich dar. Jöckel (2017: 45-60) nimmt im Rahmen eines medienwissenschaftlichen Überblicks auch eine Analyse des Jugendschutzes vor.

Tatsächlich erfolgte die erste politische Auseinandersetzung mit Games im Rahmen des Jugendschutzes. Ausgehend von der Veröffentlichung des ersten kommerziell erfolgreichen Spiels *Pong* 1972, verbreiteten sich Games zunächst vor allem über Spieleautomaten. In den 1980er und 1990er Jahren wurden Games in einer Zeit der generellen Veränderung der Medienlandschaft populär. Die Privatisierung des Fernsehmarkts sowie die Verbreitung von Videokassetten und CDs als neuem Musikdatenträger wurde als „audio-video assault“ bezeichnet (Schroeder 2011: 49). Die erste politische Maßnahme zu Games stellte die Aktualisierung des

JÖSchG im Jahr 1985 dar, in dem das Aufstellen von Spieleautomaten in Räumen, die Jugendlichen unter 16 zugänglich waren, verboten wurde (Husemann 2022: 39). Damit waren Videospiele nur noch in Gaststätten und anderen Räumen mit eher niedriger sozialer Reputation verfügbar, was ihrem Image in der Öffentlichkeit schadete (Schroeder 2011: 40-41).

In den 1980er Jahren wurden auch erstmals Videospiele auf den sogenannten Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) gesetzt, was einem Verbreitungsverbot gleichkam. Die BPjS war ursprünglich nur für Zeitschriften und Bücher zuständig, später wurde dies auf Filme, Videos, Musik und Games ausgeweitet. Sie verbot deren Verbreitung auf Antrag einer Jugendschutzbehörde bei „Verstößen gegen die Sittlichkeit“ – in den 80er-Jahren fast ausschließlich bei Darstellung von Gewalt (Bühler 2023: 242-243). Damit konnten auch solche Inhalte unzugänglich gemacht werden, die nicht ohnehin nach dem Strafgesetzbuch (StGB) § 131 (Verbreitung gewaltverherrlichender oder gewaltverharmlosender Inhalte) verboten waren. Als erstes Spiel wurde *River Raid*<sup>1</sup> 1982 indiziert (Lange & Liebe 2015: 203), es folgten insgesamt weitere 132 Computerspiele in den 1980er Jahren. Im Jahr 1994 wurde die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) gegründet, die weitestgehend das bereits etablierte Altersfreigabesystem der Filmindustrie unter der Filmwirtschaft Selbstkontrolle (FSK) übernahm und zunächst freiwillige Altersfreigaben vergab (Lange & Liebe 2015: 203).

2002 wurde unter dem Eindruck des Amoklaufs von Erfurt die Bestimmungen des Jugendschutzes neu geregelt. Das neue Jugendschutzgesetz (JuSchG) löste das alte JÖSchG ab und die neue mit zusätzlichen Befugnissen ausgestattete Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) ersetzte die alte BPjS (Wüstefeld 2009: 213-214). Die Altersfreigabe der USK wurde für alle Video- und Computerspiele verpflichtend (Schroeder 2011: 65). Gleichzeitig trat aufgrund der Zuständigkeit der Länder für Online-Angebote der Jugendmedienschutzstaatsvertrag (JMStV) mit weitgehend analogen Regelungen für Online-Games in Kraft (Wüstefeld 2009: 216).

Ein in den letzten Jahren prägendes Thema war darüber hinaus der Umgang mit Interaktionsrisiken und neuen Strategien zur Monetarisierung von Spielen (Heinz 2019: 30-31). Dabei rückten besonders sogenannte Lootboxen in den Vordergrund. Diese geben in Spielen

---

<sup>1</sup> *River Raid* ist heute nicht mehr verboten und ohne Altersbeschränkung ab 0 Jahren freigegeben. Es kann im Computerspielmuseum in Berlin Friedrichshain gespielt werden.

zufallsbasiert virtuelle Belohnungen aus und werden als für Kinder und Jugendliche riskante Kaufanreize und Glücksspielähnliche Mechanismen eingestuft (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend - BMFSFJ 2021). Nach einer Reform des Jugendschutzgesetzes 2021, die auch die BPjM in die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BZKJ) umbaute, müssen diese Angebote bei der Alterskennzeichnung berücksichtigt werden (ebd.). Zugleich kommen immer wieder Forderungen auf, Lootboxen komplett zu verbieten, so zum Beispiel in einem Antrag der Regierungsfractionen in Bremen Anfang des Jahres 2024 (Bremische Bürgerschaft Drucksache 21/236).

### **2.3.2. Die „Killerspiel“-Debatte**

Ein weiterer Themenbereich in der Literatur ist die Debatte über den Zusammenhang von Games und Gewalttaten, der im deutschen Kontext von dem als „Kampfbegriff“ (Garbe 2020: 192) oder „Dysphemismus“ (Husemann 2022: 41) bezeichneten Ausdruck „Killerspiele“ geprägt ist, der übermäßige Gewaltinhalte in Spielen kritisieren und gleichzeitig einen Kausalzusammenhang zu Gewalttaten herstellen soll. Rund um diese Kontroverse gibt es zahlreiche Beiträge zur medienwissenschaftlichen und politischen Rezeption (Jöckel 2017: 60-63; Breiner & Kolibius 2019; Husemann 2022; Garbe 2020) und die wirtschaftlichen Auswirkungen auf Games-Unternehmen (Müller-Lietzkow 2010). Eine abschließende Definition des Begriffs existiert weder in der Wissenschaft und Politik noch unter Gamer:innen selbst (Jöckel 2017: 61). Seine Bedeutung wandelte sich über die Zeit und bis heute ist nicht eindeutig, welche Spiele damit genau gemeint sind. Die Bezeichnung existierte bereits in den 1980er Jahren, als ihn Swoboda (1988: 50) als Beispiel für die kritische Rezeption von Games zitierte. Erstmals prominent in einer politischen Äußerung nutzte ihn jedoch erst 1999 Günther Beckstein, der damalige bayrische Innenminister, im Zusammenhang mit dem Amoklauf von Bad Reichenhall (Husemann 2022: 41). Allerdings waren zu diesem Zeitpunkt mit „Killerspielen“ noch physische Spiele wie Gotcha (heute bekannt als Paintball) und Laserdrome (heute bekannt als Lasertag) gemeint, wie ein Gesetzesentwurf des Bundesrats vom 14.11.2002 zeigt (Bundesrat Drucksache 15/88). Erst im Laufe der 2000er Jahre wurde der Begriff eindeutig mit Computerspielen verknüpft (Schroeder 2011: 63).

Im Zusammenhang mit dem Amoklauf von Erfurt 2002 geriet so besonders das Computerspiel *Counter Strike* in den Fokus der Debatte und zog erste Verbotsforderungen von als „Killerspiele“ eingeordneten Games nach sich (ebd.: 60-61), die auch in den Koalitionsvertrag

der Großen Koalition 2005 aufgenommen wurden (Spiegel 14.11.2005), aber zunächst folgenlos blieben. Der Amoklauf von Emsdetten 2006 ließ die Debatte erneut aufleben (Husemann 2022: 43) und führte 2007 zu einer Gesetzesinitiative im Bundesrat für ein Verbot von „virtuellen Killerspielen“ und „realen Gewaltspielen“ – der neue Begriff für die ursprünglich nur als „Killerspiele“ bezeichneten Paintball und Lasertag (Bundesrat Drucksache 76/07). Die Initiative blieb jedoch erfolglos. Beim Amoklauf von Winnenden 2009 kam es zunächst zu einer Wiederbelebung der Verbotsdebatte mit einem wiederum folgenlos gebliebenen Beschluss der Innenministerkonferenz (IMK 2009: 7). Der Begriff „Killerspiel“ wird nach 2009 politisch kaum noch verwendet (Husemann 2022: 44-45), wobei die genauen Gründe dafür unklar sind. Husemann (ebd.: 45) nennt eine institutionelle Anerkennung von Games, Breiner & Kolibius (2019: 50-52) führen neue wissenschaftliche Erkenntnisse zur Mediengewalt als Gründe an. Die Debatte kehrte nach dem Anschlag von Halle 2019 in der Öffentlichkeit vorübergehend zurück. Da der Attentäter auch für Games beliebte Kommunikationsplattformen genutzt hatte, zog der damalige Bundesinnenminister Horst Seehofer (CSU) in einem Interview einen Zusammenhang von Games mit der Gewalttat („Manche nehmen sich Simulationen geradezu zum Vorbild“) und kündigte an, „die Gamer-Szene stärker in den Blick [zu] nehmen“, was breite Kritik auslöste (SZ 13.01.2019).

### **2.3.3. Kultur und Wirtschaftspolitik**

Neben der „Killerspiel“-Debatte standen die 2000er auch für die Etablierung von Games im gesellschaftlichen Mainstream. Erste Massenveranstaltungen wie LAN-Partys sowie die von 2002 bis 2008 in Leipzig stattfindende Messe *Games Convention*, die 2009 als *gamescom* nach Köln zog, machten Games-Kultur sichtbar. Auch in der Literatur wurde folglich die Verbindung von Games und Kulturpolitik häufiger diskutiert. Behrmann (2005) untersucht Parallelen zum Film und die mögliche Integration von Games in die Kulturförderung. Der Sammelband *Streitfall Computerspiele* des Deutschen Kulturrats (Zimmermann, Olaf & Geißler 2008) fasst zur Anerkennung von Games als Kulturgut die damaligen kulturpolitischen Perspektiven auf Games zusammen, was Olaf Zimmermann (2020) in einem Beitrag im *Handbuch Gameskultur* reflektiert.

Ein weiterer Literaturstrang setzt sich mit der ökonomischen Dimension von Games und wirtschaftspolitischen Aspekten auseinander. So gibt es eine Reihe von Marktstudien, die Größe, Entwicklung und Besonderheiten des deutschen Videospiele-Marktes erfassen.

Beispiele hierfür sind Müller-Lietzkow et al. (2006) mit einem frühen ersten Überblick und Castendyk & Müller-Lietzkow (2017). Beide Studien diskutieren verschiedene wirtschaftspolitische Maßnahmen der Standortförderung und gezielten wirtschaftlichen Games-Förderung, wobei im ersten bundesweiten Anlauf 2003 aufgrund unterschiedlicher Interessen zwischen großen Games-Unternehmen und kleinen Entwicklungsstudios innerhalb der Branche allerdings kein Konsens gefunden werden konnte (Wüstefeld 2009: 218-219). 2008 wurde auf Initiative des Deutschen Bundestags der Deutsche Computerspielepreis (DCP) etabliert. Der Preis ähnelt in seiner Ausgestaltung dem seit 1951 existierenden Deutschen Filmpreis (Lola), wird von der Bundesregierung gemeinsam mit der Branche finanziert und soll Games aus Deutschland fördern, zumal das Preisgeld zur weiteren Entwicklung von Games eingesetzt werden muss (DCP 2024). 2023 wurden in Deutschland entwickelte Spiele mit insgesamt 800.000 Euro in 15 verschiedenen Kategorien prämiert (DCP 2023).

Neben dem DCP etablierten sich Förderprogramme primär auf Landesebene. Mit einer Prototypenförderung in Hamburg als erstem Bundesland 2003 entwickelten sich verschiedene Fördertypen in einzelnen Bundesländern. Das Beispiel Hamburg zeigt aber auch die zeitweise große Unbeständigkeit: Die Förderung wurde 2010 eingestellt und erst 2020 wieder aufgenommen (hamburg.de 2024). Die Programme setzten auf „projektbezogene, selektiv vergebene, bedingt rückzahlbare Darlehen“ (Castendyk & Müller-Lietzkow 2017: 197), waren primär in den Medienfördergesellschaften angesiedelt oder banden Games in bestehende Projekte zur Start-Up oder Innovationsförderung ein (ebd.: 197-198).

Hinzu kommt die Computerspieleförderung des Bundes, die seit 2019 die Produktion von Games in Deutschland finanziell unterstützt und zunächst unter dem BMVI eingeführt wurde. Seit dem Regierungswechsel 2021 liegt die Zuständigkeit im Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK). Bis zu 50% der zuwendungsfähigen Kosten der Spieleproduktion können in Form nicht rückzahlungspflichtiger Zuschüsse gefördert werden (BMWK 2023). 2019-2024 wurden 178 Millionen Euro Fördermittel abgerufen (Deutscher Bundestag Drucksache 20/12258, 2024: 2). Mittlerweile fördern darüber hinaus fast alle Bundesländer mit Ausnahme von Bremen und Mecklenburg-Vorpommern Games mit jährlichen Fördersummen zwischen 3,5 Millionen Euro in Nordrhein-Westfalen und 250.000 Euro in Rheinland-Pfalz (game 2024: 39).

## 2.4. Der Begriff „Games-Politik“

Über die einzelne Betrachtung von Games im Hinblick auf Jugendschutz, den Zusammenhang mit Gewalttaten, der Wirtschaftspolitik und Kulturpolitik ist eine systematisierte Forschung bisher kaum ausgeprägt. In einer Diskursanalyse der öffentlichen Debatte in deutschen Zeitungen untersucht Schroeder (2011) die Rezeption von Games anhand von Zeitungsartikeln und vergleicht das politische Vorgehen im Bereich des Jugendschutzes und den öffentlichen Diskurs um Gewalt und Computerspiele in Deutschland mit dem in Australien. Stock (2009) analysiert den Diskurs über Games in deutschen Tageszeitungen in den Jahren 2004 und 2005. Beide bleiben aber zeitlich und thematisch primär auf die „Killerspiel“-Debatte beschränkt.

Unter dem Begriff „Computerspielpolitik“, der jedoch keine weitere Rezeption erfahren hat, nimmt Wüstefeld (2009) politische Maßnahmen vor allem zum Jugendschutz und zur Standortförderung in den frühen 2000er Jahren in den Blick. Felix Zimmermann (2019) gibt einen Überblick über zentrale Akteure, die Entwicklung der Games-Branche sowie kultur- und wirtschaftspolitische Handlungsfelder bis 2019. Beide Beiträge liefern wertvolle Erkenntnisse, sind aber in Umfang, Datengrundlage und Untersuchungszeitraum begrenzt, berücksichtigen weder parlamentarische noch parteipolitische Akteure und fokussieren sich primär auf die Bundesebene.

Im Gegensatz zum deutschsprachigen Raum zeigen sich international schon länger Tendenzen, nicht mehr nur einzelne politische Arenen zu betrachten. Stattdessen wird übergreifend und international vergleichend untersucht, wie Politik den „*computer game complex*“, also das gesamte Ökosystem rund um Games, beeinflusst und steuert (Conway & DeWinter 2016: 3-4). Reynolds (2016) zeichnet die Entwicklung der *video game policy* in Großbritannien im Hinblick auf Jugendschutz, Wirtschaftsregulierung und -förderung nach. Király et al. (2018: 513) führen in einer vergleichenden Studie kulturell bedingte Unterschiede bei der Games-Politik in westlichen und asiatischen Staaten auf.

In der internationalen Forschung sorgen besonders die seit 2021 stark verschärften Regulierungen zu Games in China, die etwa die zulässige Spielzeit für Kinder und Jugendliche stark begrenzen und nur eine begrenzte Anzahl ausländischer Spiele zulassen (Ye 2023), für Diskussionen. Während manche diese Maßnahmen und deren mögliche Ausdehnung auf andere Staaten positiv bewerten (Yang et al. 2023), sehen andere sie eher skeptisch (Zendle et



al. 2023). Diese ersten Ansätze einer international vergleichenden Politikwissenschaft zu Games haben jedoch in Deutschland bisher, auch mangels eines systematischen Verständnisses für den Politikbereich, keine Resonanz gefunden.

Die vorliegende Arbeit schlägt daher vor, den Begriff der „Games-Politik“ zu etablieren. Er wird zwar in der Games-Strategie der Bundesregierung einleitend genannt (BMVI 2021: 4), dort aber nicht näher definiert. „Games-Politik“ bezeichnet ein ganzheitliches Verständnis der politischen Auseinandersetzung mit Games sowie der mit ihnen in Verbindung stehenden, miteinander zusammenhängenden Handlungsfeldern. Andere politische Aspekte von Games sind nach diesem Verständnis ausdrücklich nicht enthalten. Die Darstellung und Verhandlung von Politik in Games sowie der Einsatz von Games zur politischen Kommunikation und aktiven Gestaltung von Politik verbinden zwar Politik und Games, sind aber nicht Teil von Games-Politik. Der Begriff leistet damit einen Beitrag dazu, politikwissenschaftliche Perspektiven in die Game Studies zu integrieren und im internationalen Forschungsdiskurs aufzuschließen, um vergleichende Forschung möglich zu machen.

### 3. Theoretischer Rahmen

Das vorherige Kapitel hat deutlich gemacht, dass zur Bearbeitung der Forschungslücke zur Games-Politik ein umfassendes und systematisches Verständnis für die Gegebenheiten dieses Politikbereichs notwendig sind. Die Untersuchung der Games-Politik bietet darüber hinaus die Chance, Erkenntnisse darüber zu gewinnen, wie neu auftretende soziale Phänomene als politische Themen in den Politikprozess aufgenommen werden. Dafür eignet sich die Betrachtung von Diskursen, da sie eine Grundlage darstellen können, die Entwicklung eines ganzheitlichen und themenübergreifenden Problemzusammenhangs zu Games nachzuzeichnen. Der folgende Abschnitt legt die entsprechende theoretische Konzeptualisierung der Arbeit dar.

#### 3.1. Diskursive Konstituierung von Politikbereichen

Die vorliegende Arbeit schließt an Bestrebungen in der Policy-Analyse an, ein theoretisches Verständnis für die Bedingungen und Gründe der Entwicklung von neuen politischen Themenbereichen hin zu etablierten Politikfeldern zu entwickeln, über die bisher keine abschließenden Erkenntnisse vorliegen (Loer et al. 2015: 8; Haunss & Hofmann 2015: 29-30). In der Anfangszeit der Policy-Forschung, so im ersten deutschsprachigen Lehrbuch von Windhoff-Héritier (Döhler 2015: 52), galten Politikfelder als „der Alltagssprache entnommene Nominalkategorien von Policies wie Sozialpolitik, Energiepolitik, Agrarpolitik“ (Windhoff-Héritier 1987: 21, zitiert nach Döhler 2015: 52), geprägt von „Grenzen durch bestimmte institutionelle Zuständigkeiten und eine sachliche Zusammengehörigkeit“ (ebd.: S. 22, zitiert nach Döhler 2015: 52). Wie diese Abgrenzung der sachlichen Zusammengehörigkeit aussieht und auf welche Art und Weise sie zustande kommt, blieb jedoch unklar (Döhler 2015: 52).

Verschiedene Beiträge versuchen daher, den Politikfeldbegriff anhand bestimmter Eigenschaften zu operationalisieren oder untersuchen einzelne Politikbereiche wie Verbraucherschutzpolitik (Janning 2004; 2011), Umweltpolitik (Böcher 2015), Netzpolitik (Greef 2017) oder Digitalisierung und disruptive Technologien (Khubbeeva 2022). Eine abschließende Definition für das Politikfeld als bestimmte Art eines thematisch zusammenhängenden Politikbereichs gibt es dennoch bis heute nicht. Loer et al. (2015: 9) definieren es als „spezifische und auf Dauer angelegte Konstellation sich aufeinander beziehender Probleme, Akteure, Institutionen und Instrumente“. Wichtige erste Schritte im Entstehungsprozess sind die Perzeption

gesellschaftlicher Phänomene als politisch zu lösende Probleme sowie die Formierung in einen übergeordneter Problemzusammenhang (Greef 2017: 17-18).

Pohle (2015) schlägt vor, die Festlegung eines Problembereichs als Vorbedingung für die Bildung eines Politikfelds über die Institutionalisierung von Diskursen zu untersuchen. So seien „Diskurse und ihre Institutionalisierung sowohl das Resultat als auch die treibende Kraft der Feldformierung“ (ebd.: 73), durch die sich eine „zunehmende Übereinstimmung sowohl über die Regeln der Produktionsprozesse als auch darüber, welche Themenkonstellationen und Konfliktlinien zum Feld gehören“ herausbilde und durch diskursive Institutionalisierung festgeschrieben werde (ebd.: 74). Bei einer dauerhaften Verankerung entstehe dann eine „Eigenlogik des Feldes“, die das Feld nach innen strukturiere (ebd.: 75).

Im ersten Schritt für die diskursive Konstituierung eines Politikbereichs ist also eine *argumentatorische Kohärenz* in Bezug auf die Problemwahrnehmung zur äußeren Abgrenzung wichtig, im zweiten Schritt eine *Verstetigung* dieser Problemwahrnehmung in Form dauerhafter Konfliktlinien und einer Eigenlogik in einem Politikbereich. Hier wird bewusst von einem Politikbereich und nicht einem Politikfeld gesprochen. Allein auf Basis der diskursiven Konstituierung kann noch kein Politikfeld angenommen werden (ebd.: 75), da hierfür noch weitere Bedingungen gegeben sein müssen. Dennoch kann die Betrachtung von Diskursen wichtige Erkenntnisse darüber liefern, wie die Problemwahrnehmung und damit der Politikbereich der Games-Politik diskursiv formiert wurde und wird.

### 3.2. Diskursanalytische Ansätze in der Policy-Forschung

Die Betrachtung von Diskursen ist in der Policy-Forschung seit dem von Fischer und Forester 1993 maßgeblich eingeleiteten „*argumentative turn*“ mit dem Blick auf Einflüsse von Sprache, Kommunikation und Vermittlung auf Policy-Prozesse als Ansatz präsent (Schneider & Janning 2006: 170-171). In der Folge etablierten sich zunehmend text- und sprachanalytische Verfahren (Janning et al. 2009: 60). Teil des theoretischen Werkzeugkastens für diesen neuen Blick auf Policy-Prozesse sind diskursanalytische Ansätze. Diese gehen auf den „theoretischen Bezugspunkt“ der historischen Diskursanalyse von Foucault zurück, der eine machtkritische Perspektive auf Diskurse als Produktion und Reproduktion von gesellschaftlicher Stratifikation auf Basis von Wissen und Legitimität entwickelte (Schneider & Janning 2006: 180-181).

Grundannahme ist dabei, dass Sprache nicht neutral ist, sondern die Sichtweise auf die Welt und die Realität nachhaltig prägt und umgekehrt von ihr beeinflusst wird (Hajer 2006: 66).

Diskurse als „ensemble of ideas, concepts, and categories through which meaning is given to social and physical phenomena“ (Hajer 2006: 67) bieten also die Möglichkeit, die zugrundeliegenden Ideen und Konzepte zu verstehen und zu interpretieren, auf denen politische Prozesse aufbauen. Das macht sie zum passenden theoretischen Konzept zum Erkenntnisinteresse dieser Arbeit, die auf ein tieferes Verstehen der Grundlagen der Games-Politik abzielt.

Um die immanenten und latenten Elemente eines Diskurses sichtbar zu machen, greift die Diskursanalyse hauptsächlich auf die Untersuchung von Textdaten zurück (Blatter et al. 2018: 123). Unter dem „umbrella concept“ (Schmidt 2012: 87) des *discursive institutionalism* fasst Schmidt solche Ansätze zusammen, deren Fokus zusätzlich auf den interaktiven Prozessen zur Produktion dieser Ideen (ebd.: 85-87) sowie den „discursing subjects“ (Hajer 1995: 58), also den für einen Diskurs prägenden Akteuren und dem institutionellen Kontext dieser Interaktionen, liegt. Akteure können je nach Reichweite der Untersuchung Individuen oder kollektive Akteure sein. Kollektive Akteure werden als Gruppe mit gleicher Handlungsorientierung (Scharpf & Mayntz 1995: 51) verstanden.

### 3.3. Argumentative Diskursanalyse

Werden die Beziehungen zwischen den Akteuren in einem Diskurs betrachtet, rücken die verschiedenen Formen in den Mittelpunkt, mit denen ihre Organisationsform verstanden werden kann. Nach Hajers argumentativer Diskursanalyse schließen sich Akteure auf Basis geteilter Ideen und Argumente zu Diskurskoalitionen zusammen (Leifeld 2016a: 28). Anders als Regierungskoalitionen, sind sie informeller Natur, auf einen konkreten Problembereich gerichtet und können auch zwischen Akteuren zustandekommen, die in anderen inhaltlichen Aspekten oder Interessen nicht übereinstimmen (Schmidt 2012: 101).

Eine Diskurskoalition besteht, wenn eine Gruppe von Akteuren auf ein gleiches Set von Leitbildern – in Hajers Begrifflichkeit „story lines“ – als kurze und verständliche Zusammenfassungen oder Interpretationen komplexer Problemdefinitionen zurückgreift (Hajer 2006: 69-70). Ziel des Zusammenschlusses zu einer Diskurskoalition ist die Hegemonie der eigenen Definition der Wirklichkeit, die gegenüber dem Wirklichkeitsverständnis anderer Akteure im Diskurs durchgesetzt wird (Schneider & Janning 2006: 182). Wenn eine Koalition durch zunehmenden

Einfluss die Wahrnehmung der Wirklichkeit bestimmt, spricht Hajer von Diskursstrukturierung. Eine Diskursinstitutionalisierung tritt auf, wenn durch die Dominanz einer Diskurskoalition Regelsysteme, also politische Entscheidungen, Policies oder institutionelle Strukturen in ihrem Sinne verändert werden (Hajer 2006: 70).

Dieser Ansatz bietet also eine für diese Arbeit wertvolle Perspektive, da er nicht nur ermöglicht, „die wesentlichen Argumentations- und Konfliktnarrative in einem zu untersuchenden Diskurs regelgeleitet zu rekonstruieren“ (Blatter et al. 2018: 133). Er erlaubt auch, die Art und Weise, wie politische Entscheidungen durch die Interaktion von Akteuren diskursiv formiert werden, näher zu analysieren.

### 3.4. Advocacy Coalition Framework

Zum Verständnis des Zusammenschlusses von Akteuren auf Basis geteilter Überzeugungen kann auch das Advocacy Coalition Framework (ACF) beitragen, das in den 1980er Jahren maßgeblich von Paul Sabatier als Analyserahmen entwickelt wurde und seitdem in der Policy-Forschung weit verbreitet ist (Bandelow 2015: 305-306).

Der ACF versteht Politik nicht als lösungsorientiertem Prozess rein rationaler Akteure (ebd.: 306). Sondern geht davon aus, dass Akteure auf Basis von Überzeugungen handeln und im Policy-Prozess darauf abzielen, politische Entscheidungen entsprechend eines Überzeugungssystems („belief system“) durchzusetzen (ebd.: 308-309). Diese Überzeugungssysteme sind laut ACF nach drei Ebenen strukturiert, die unterschiedlich stabil sind (Jenkins-Smith et al. 2017: 140-141):

1. *Deep core beliefs* als nahezu unveränderliche grundlegende Normen und politische Grundüberzeugungen.
2. *Policy core beliefs* als stabile, aber langfristig wandelbare, auf den Gegenstand eines spezifischen politischen Feldes bezogene Werte und Überzeugungen.
3. *Secondary beliefs* als Überzeugungen zu den Instrumenten zum Erreichen der durch die *policy core beliefs* festgelegten Ziele, die sich vergleichsweise leicht verändern können.

Laut ACF schließen sich Akteure auf Basis ihrer geteilten *policy core beliefs* in einem thematisch und territorial abgegrenzten Subsystem zu mehreren, miteinander im Konflikt stehenden *advocacy coalitions* zusammen, um politische Entscheidungen umzusetzen (Lodge et

al.: 486). Die *advocacy coalitions* und die Diskurskoalitionen der argumentativen Diskursanalyse ähneln sich also in ihrem Ansatz und schließen sich nicht gegenseitig aus, sondern ergänzen einander durch ihre jeweiligen Perspektiven. Unterschiede bestehen hauptsächlich bei der Reichweite des untersuchten Diskurses, der Anzahl der angenommenen Koalitionen und beim Untersuchungszeitraum (Leifeld 2016a: 29-30).

Die Differenzierung verschiedener Ebenen von Überzeugungen kann die Identifikation der für Diskurskoalitionen relevanten Leitbilder unterstützen. Die *policy core beliefs* von Akteuren im spezifischen Politikbereich der Games-Politik in Deutschland können die Grundlage für die diskursiven Leitbilder bilden, auf deren Basis Diskurskoalitionen entstehen. Für eine ähnliche Herangehensweise siehe Leifeld (2013: 172).

Zusammenfassend stellen Diskurse die Ideen und Konzepte dar, auf denen politische Prozesse basieren und können deshalb zum tiefergehenden Verstehen der Games-Politik beitragen. Die Institutionalisierung von Diskursen kann dabei in der Entwicklung eines Politikbereichs durch eine kohärente Problemwahrnehmung und Verstetigung von Konfliktlinien eine wichtige Rolle spielen. Für die Analyse der Games-Politik in Deutschland im Rahmen dieser Arbeit sind dabei zwei theoretisch identifizierte Untersuchungsgegenstände zentral: *Erstens* die diskursiven Leitbilder auf Basis der *policy core beliefs* von Akteuren. *Zweitens* die Interaktion von Akteuren unter Bezugnahme auf diese Leitbilder im Rahmen von Diskurskoalitionen, die zur gemeinsamen Durchsetzung einer Wirklichkeitswahrnehmung dienen.

## 4. Forschungsdesign

Das Forschungsdesign hat das Ziel, die zwei im vorherigen Kapitel theoretisch ermittelten Untersuchungsgegenstände untersuchbar zu machen: diskursive Leitbilder und Diskurskoalitionen. Da diskursive Leitbilder auf tieferliegenden Überzeugungen und immanenten Interpretationen der Wirklichkeit beruhen, bietet sich ein qualitatives Vorgehen zum tiefergehenden Verständnis an. Diskurskoalitionen zeichnen sich durch eine Vielzahl an Interaktionen von Akteuren auf Basis dieser Leitbilder über einen längeren Zeitraum aus, was ein quantitatives Vorgehen nahelegt. Es ergibt sich also eine Kombination aus qualitativem und quantitativem Vorgehen in einem integrierten Mixed-Methods Ansatz. Da sich zuerst Leitbilder und auf deren Basis Diskurskoalitionen bilden, eignet sich ein Phasendesign mit nacheinander und separat voneinander durchgeführten Untersuchungsphasen (Creswell 1994 in Flick 2011: 82). In einem ersten Schritt wurde dazu die Datengrundlage der Analyse ermittelt. Diese bestand aus Abschnitten von Plenarreden zum Thema Games im Bundestag und den 16 Landesparlamenten, die über Schlüsselworte identifiziert wurden. Die Datenerhebung basierte auf zwei explorativen Korpusanalysen. Der GermaParl-Korpus (Blaette & Leonhardt 2023) enthält alle Plenardebatten aus der gesamten Geschichte des Deutschen Bundestages ab 1949. Der StateParl-Korpus (Beltermann 2024) beinhaltet alle Landesparlamente, die in jeweils unterschiedlichen Zeitabschnitten beginnend ab 2000 erfasst sind.

In einem zweiten Schritt erfolgte eine qualitative Inhaltsanalyse der ermittelten Redeausschnitte mit einem deduktiv-induktiv generiertem Kategoriensystem im Ablaufmodell nach Mayring (2015: 62-64) in der Software MAXQDA. Anschließend wurden die Ergebnisse der Inhaltsanalyse mithilfe deskriptiver Statistik ausgewertet und mit veranschaulichenden Aussagen ergänzt, um die diskursiven Leitbilder zu ermitteln. In einer abschließenden vierten Phase wurden die Ergebnisse in die Software Discourse-Network-Analyzer (Leifeld 2024a) übertragen und eine Diskursnetzwerkanalyse mithilfe der Visualisierungssoftware Visone (Baur 2008) durchgeführt, um gemeinsam mit der quantitativen Auswertung von Parteipositionen die Interaktion von Akteuren in Diskurskoalitionen untersuchen zu können.

Forschungsdesign und Datengrundlage ermöglichten es, in einem angesichts des Mangels an Literatur weitgehend unbekanntem Forschungsfeld explorativ vorzugehen und

gleichzeitig durch einen langen Untersuchungszeitraum und breite empirische Basis umfassende Aussagen zu treffen.

#### 4.1. Operationalisierung

Bei diskursanalytischen Verfahren ist „die Bestimmung dessen, was alles zu einem Diskurs gehört, und die begründete Auswahl des empirischen Materials, das untersucht werden soll und kann und das geeignet ist, den Diskurs ‚angemessen‘ abzubilden, [...] eine der wesentlichen Herausforderungen“ (Blatter et al. 2018: 124).

In der Forschung zum öffentlichen und medialen Diskurs zu Games wurde bisher vor allem auf Zeitungsartikel zurückgegriffen (Schroeder 2011; Stock 2009), die aber kaum den Prozess der diskursiven Konstituierung von Politikbereichen nachzeichnen können. Für die vorliegende Untersuchung eignen sich daher Parlamentsreden und ihre Verschriftlichung in Parlamentsprotokollen, aufgrund ihrer Eigenschaft als „formal end-games“ (Laver 2021: 21) am Ende eines politischen Prozesses, was dessen Verlauf erkennen lässt und untersuchbar macht. Sie dienen weniger der Überzeugung der anderen anwesenden Parlamentarier:innen, sondern richten sich primär an die Öffentlichkeit, sollen Entscheidungen legitimieren sowie Positionen offiziell bekunden und diese im amtlichen Protokoll verankern (Laver 2021: 23-25) und machen so den politischen Diskurs sichtbar. Plenardebatten legen also den vorher stattgefundenen politischen Aushandlungs- und Entscheidungsprozess in Richtung Öffentlichkeit dar und lassen deshalb über die verwendeten Leitbilder Rückschlüsse über den Einfluss von Diskursen auf die Veränderung von Regelsystemen zu. Gleichzeitig können durch die gemeinsame Bezugnahme auf Leitbilder in einem festen Setting Diskurskoalitionen identifiziert werden. Plenardebatten eignen sich also dazu, die herausgearbeiteten theoretischen Konzepte untersuchbar zu machen.

Inwieweit die:der Sprecher:in in einer Plenarrede eine persönliche Meinung vertritt oder eine vorher parteipolitisch abgestimmte Position äußert, hängt vom politischen System und der Parlamentskultur ab (ebd.: 26). Deutschland zeichnet sich durch eine dominante Rolle der Fraktionen bei der Auswahl der Redner:innen und der Themensetzung aus (Müller et al. 2021: 377). Trotz der Repräsentation verschiedener Meinungen und Flügel innerhalb einer Fraktion, kann für das deutsche politische System davon ausgegangen werden, dass Parlamentsreden die Position einer Parteifraktion insgesamt repräsentieren (Kropp & Nguyen 2020:



167). Dies erlaubt es, auf Basis der Redebeiträge einzelner Personen auf die Fraktionen als kollektive Akteure zu schließen. Auch Regierungsmitglieder verfügen in der Regel über ein Parlamentsmandat, weshalb ihre Redebeiträge den jeweiligen Fraktionen zugerechnet werden können (Kropp & Nguyen 2020: 167).

Plenarreden finden darüber hinaus in einem einheitlichen Umfeld statt, werden in Protokollen amtlich dokumentiert und sind öffentlich verfügbar. Diese Eigenschaften machen sie zu miteinander vergleichbaren und verlässlichen Quellen, die zu belastbaren Analyseergebnissen führen (Laver 2021: 30). Andere Formen der parlamentarischen Kommunikation wurden in dieser Arbeit nicht einbezogen. Ausschussprotokolle, kleine Anfragen und deren Beantwortung durch die Regierung, Zwischenrufe und Fraktionsdokumente bilden zwar ebenfalls einen politischen Diskurs ab, unterscheiden sich in ihrer Kommunikationsform, ihren Adressaten, ihrer Sprache und Zielsetzung aber stark von Plenardebatten, sodass eine Vergleichbarkeit nicht gegeben ist.

Aus Vorarbeiten war bekannt, dass auf der Bundesebene ab 2011 in Plenarreden kaum über Games gesprochen wurde. Deshalb wurden die Plenarreden in den 16 Landesparlamente ebenfalls in die Datengrundlage aufgenommen, was durch eine deutlich breitere Datengrundlage umfassendere Aussagen ermöglicht. Der Bundesrat eignet sich hingegen nicht, da er in seinen Plenarsitzungen kein „Redeparlament“ ist (Kropp et al. 2022: 26). Durch das vertikal integrierte Parteiensystem in Deutschland sind die politischen Parteien in der Regel mit Ausnahme einiger regionaler Besonderheiten auf beiden politischen Ebenen durch Parteiverbände und in den Parlamenten durch Fraktionen vertreten (ebd.: 26). Aufgrund dieser Organisationsstruktur ist eine gewisse parteiinterne Stringenz bei der Argumentation im Hinblick auf die verwendeten Leitbilder erwartbar, sodass eine übergreifende Analyse von Parteien als kollektiven Akteuren im Diskurs auf Bundes- und Landesebene möglich ist.

Zugleich liegt keine „hierarchische[] Anleitungskompetenz“ der Bundesparteien vor, da Landesverbände und Landtagsfraktionen im Sinne ihres Wiederwahlinteresses auch abweichend agieren (Kropp 2010: 74). Wie Meyer et al. (2021: 14-15), basierend auf Daten von Bräuninger et al. (2020), für das Beispiel Migrationspolitik zeigen, gibt es eine gewisse Autonomie der Parteiverbände in den Bundesländern bei inhaltlichen Positionierungen und der Kommunikation. Nach Auffassung der Parteiendifferenzthese beeinflussen zwei Ziele das Verhalten politischer Parteien (Wenzelburger 2015: 82): das Streben nach (Wieder-)Wahl (vote-

seeking) und die Etablierung einer Politik, die ihren Überzeugungen entspricht (policy-seeking). Zur Erreichung dieser Ziele passen sich Landtagsfraktionen und Landesparteien an die Gegebenheiten in den jeweiligen Bundesländern an (Meyer et al. 2021: 15-16). Dazu zählen die jeweilige Rolle der Fraktion in einer Regierungsbeteiligung oder als Opposition, die Zusammensetzung einer Koalitionsregierung und andere Kontextfaktoren – etwa wirtschaftliche und finanzpolitische Rahmenbedingungen (ebd.: 15-16). Durch die vielfältige Koalitionslandschaft sind fast alle Parteien auf verschiedenen Ebenen zeitgleich in der Rolle einer Regierungs- und einer Oppositionspartei (Kropp et al. 2022: 26), was zusammengenommen zu einem „vielschichtigen Kontext“ führt, in dessen Rahmen Parteien ihre kommunikativen Strategien anpassen müssen (ebd.: 37). Diese Unterschiede sind für die Analyse interessant, da sie mögliche Faktoren für die Entstehung bestimmter Leitbilder und Diskurskoalitionen zum Vorschein bringen können.

## 4.2. Datenerhebung

Grundlage der Datenerhebung waren alle Plenardebatten des Bundestages und der 16 deutschen Landesparlamente auf Basis der Korpora GermaParl und StateParl. Beide Datenbanken wurden mit einem KWIC-Verfahren durchsucht, das ausgewählte Schlüsselwörter in ihrem Kontext wiedergibt. Blaette (2018) beschreibt das KWIC-Verfahren als „Scharnierfunktion zwischen quantitativen Zählverfahren und einem qualitativ-interpretativen Zugang zu Textdaten“. Dadurch kann einerseits die im Vergleich zu bei rein quantitativen Textanalyseverfahren als Problem gesehene Mehrdeutigkeit und Kontextabhängigkeit von Begriffen (Mayring 2015: 51) in der Analyse beachtet werden. Andererseits werden aufgrund der kürzeren Textabschnitte auf diese Weise selbst große Datenmengen von einer Person bearbeitbar. Gleichzeitig eröffnet sich die Möglichkeit, die ermittelten ganzen Sinnabschnitte qualitativ zu interpretieren.

Die folgenden aus der Literatur zu Game-Begriffen bei Koubek (2020: 34-36) und Husmann (2022: 39-41) abgeleiteten Schlüsselwörter wurden verwendet: „Game“, „Computerspiel“, „Videospiel“ und „Telespiel“ als Sammelbegriffe, „Unterhaltungsspiel“ als frühen Begriff für Spielautomaten, „Killerspiel“ und „Gewaltspiel“ als Begriffe der Diskussion um Games und

Gewalttaten in den 2000er Jahren<sup>2</sup>. Es wurde jeweils nach dem Wortstamm gesucht, sodass auch ähnliche Begriffe und Substantivkomposita abgebildet wurden.

GermaParl in der Version 2.0.1. (Blaette & Leonhardt 2023) bereitet alle Plenarsitzungen des deutschen Bundestages in seiner gesamten Geschichte seit 1949 bis 2021 maschinenlesbar und linguistisch annotiert auf. Für die aktuelle Legislaturperiode bis zum Ende des Analysezeitraums im April 2024 befindet sich der Korpus noch in der Entwicklung, weshalb für diesen Zeitraum Textstellen aus einer Suche im Dokumentations- und Informationssystem für Parlamentsmaterialien (DIP) ergänzt wurden. Die Suche erfolgt mit der Statistiksoftware R, wobei der Textausschnitt um das Schlüsselwort frei gewählt werden konnte. Es wurde ein Kontext von jeweils 40 Wörtern vor und nach dem Schlüsselwort gewählt. Satzzeichen gelten dabei als Wörter. Die so entstandenen Abschnitte von 81 Wörtern inklusive des Schlüsselworts entsprechen in etwa einem Absatz in einer Plenarrede, sodass sie einerseits sinnvoll interpretierbar und andererseits im Rahmen dieser Arbeit handhabbar sind. Für den Bundestag wurden so 709 Redeabschnitte aus dem Zeitraum vom 30.09.1981 bis zum 31.01.2024 identifiziert. Die Datengrundlage ist in Anhang 2 einsehbar.

StateParl (Beltermann 2024) befindet sich derzeit noch in einer vorläufigen Beta-Version und ist noch nicht abschließend veröffentlicht. Aus Zugänglichkeitsgründen wurde die Version 0.2.0-beta genutzt. Sie macht die Plenardebatten aus den Landesparlamenten in ausgewählten Legislaturperioden beginnend ab dem 01.01.2000 bis Juli 2024 zentral durchsuchbar, die sonst auf jeweils einzelne Datenbanken der Parlamente verteilt sind. Abbildung 1 gibt einen Überblick über die in der Beta-Version enthaltenen Daten.

Für die Datenerhebung wurde die KWIC-basierte Suchfunktion von StateParl mit hinterlegten Metadaten verwendet. Die Größe des Textabschnitts war nicht frei wählbar. Die Suche gab grundsätzlich den gesamten Absatz der Plenarrede wieder, in der das Schlüsselwort enthalten war. Die Wortzahl konnte je nach der Dokumentationsweise der Landesparlamente und nach Rede länger oder kürzer als 81 Wörter sein, umfasste im Regelfall jedoch eine interpretierbare und abgeschlossene Sinneinheit. In Fällen, in denen die Auswertung eines

---

<sup>2</sup> Bei StateParl lieferten „Telespiel“, „Gewaltspiel“ und „Unterhaltungsspiel“ kaum oder keine relevanten Ergebnisse. Da StateParl Datengrundlage erst ab dem Jahr 2000 beginnt, ist der historische Games-Begriffe „Telespiel“ nicht mehr relevant und „Unterhaltungsspiel“ wird fast ausschließlich für Glücksspiel verwendet. „Gewaltspiel“ tritt nur in Verbindung mit „Killerspiel“ in denselben Textabschnitten auf.

Textabschnitts nicht möglich war, wurde der Kontext aus dem Originalprotokoll herangezogen. Da noch keine Funktion zum Export der Suchergebnisse existierte, wurde die webbasierte Anzeige der Ergebnisse mithilfe eines Webscraper-Programmes in ein Excel-lesbares Format umgewandelt. So wurden 1115 Redeabschnitte aus den Landesparlamenten im Zeitraum vom 20.02.2000 bis 21.03.2024 erhoben.

*Abbildung 1: Übersicht über die Datengrundlage von StateParl Version 0.2.0-beta*

Bundesland	Im Datensatz ab
Baden-Württemberg	02.02.2000
Bayern	06.10.2003
Berlin	20.01.2000
Brandenburg	23.01.2002
Bremen	23.01.2019
Hamburg	28.11.2018
Hessen	05.04.2003
Mecklenburg-Vorpommern	02.02.2000
Niedersachsen	04.03.2003
Nordrhein-Westfalen	09.06.2010
Rheinland-Pfalz	19.01.2000
Saarland	23.09.2009
Sachsen	19.10.2004
Sachsen-Anhalt	20.01.2000
Schleswig-Holstein	06.06.2017
Thüringen	26.01.2000

Quelle: Eigene Darstellung.

Die so ermittelten Stellen wurden zunächst nach formalen Kriterien gefiltert und themenfremde Stellen aus den Daten genommen, die aufgrund der häufig vorkommenden Verwendung des Begriffs „Game“ im Kontext von Sportveranstaltungen („Olympic Games oder „Invictus Games“) fälschlicherweise ausgegeben wurden. Anschließend wurden die

unterschiedlichen Metadaten vereinheitlicht, sodass jede Textstelle mit den folgenden Variablen verknüpft war: Jahr, Redner:in, Partei, Datum sowie Bundesland beziehungsweise Bundesebene. Details zum Vorgehen sind dem Codebuch (Anhang 3) zu entnehmen.

### 4.3. Qualitative Inhaltsanalyse

Ziel der qualitativen Inhaltsanalyse war die Ermittlung der diskursiven Leitbilder in Form von *policy core beliefs* für Games-Politik in Deutschland. Sie folgte dem beispielhaften Ablaufmodell einer qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring (2015: 62-64) und dem allgemeinen Schema von Kuckartz (2018: 45). Die Inhaltsanalyse basierte auf einem deduktiv-induktiv generierten Kategoriensystem und erfolgte mit der Software MAXQDA (siehe dazu Rädiker & Kuckartz 2019). Um die für die qualitative Inhaltsanalyse relevanten wissenschaftlichen Gütekriterien der internen Studiengüte zu gewährleisten – dabei vor allem die Nachvollziehbarkeit und die Überprüfbarkeit (Kuckartz 2018: 203) – wurde auf eine ausführliche Dokumentation Wert gelegt, die im Anhang einsehbar ist. Die Integration einer zweiten Coderin sicherte die Intercoder-Übereinstimmung. Die Ergebnisse der Inhaltsanalyse wurden mithilfe deskriptiver Statistik ausgewertet und mit veranschaulichenden Aussagen ergänzt.

Das Kategoriensystem wurde hierarchisch angelegt, was eine Aggregation auf einer höheren Ebene erlaubt (Kuckartz 2018: 85). Die Konzeption des Kategoriensystems beruhte auf den theoretischen Überlegungen der drei Ebenen der Policy-Überzeugungen aus dem ACF. Dementsprechend wurden die Oberkategorien auf der Überzeugungsebene der *policy core beliefs* konzeptualisiert und bilden für die Games-Politik zentrale Grundüberzeugungen der Akteure ab. Sie bestanden wiederum aus Unterkategorien, die untergeordnete Werte und policy-Überzeugungen sowie *secondary beliefs* widerspiegeln, aus denen sich die Leitbilder zusammensetzten.

Ein deduktiv-induktives Verfahren der Kategorienbildung besteht aus einer ersten Phase der a-priori-Kategorienbildung, gefolgt von einer Ergänzung durch am Material gebildete Kategorien (Kuckartz 2018: 95). Die Vorgehensweise in dieser Arbeit orientierte sich an der „Guideline zur Kategorienbildung“ von Kuckartz (ebd.: 83-86). So wurden zunächst deduktive Kategorien auf Basis der Forschungsliteratur und der Games-Strategie der Bundesregierung gebildet. Anschließend erfolgte die induktive Bildung von Kategorien auf Basis einer

zufällig ausgewählten Stichprobe von 300 Textstellen aus den Landesparlamenten und 200 Textstellen aus dem Bundestag, auf deren Basis das Kategoriensystem ergänzt wurde.

Nach der Entwicklung eines vorläufigen Kategoriensystems wurde ein Codebuch mit detaillierter Beschreibung der Kategorien mit Ankerbeispielen und einer Anleitung zum Kodieren verfasst (Anhang 3). Die Festlegung der Größe der kodierten Einheit ergab sich aus der Datenerhebung. Es wurde immer ein vollständiger Redeabschnitt kodiert, dessen Umfang sich durch die Gegebenheiten der Datenbanken GermaParl und StateParl definiert. Die im Codebuch verzeichneten Kodierregeln bestimmten die inhaltlichen und formalen Kriterien, auf deren Basis die Textstellen zusammengefasst und aussortiert wurden.

In der darauffolgenden Testphase wurde das Kategoriensystem an einem Teil des Materials erprobt und mithilfe einer zweiten Coderin auf das Gütekriterium der Intercoder-Übereinstimmung (Kuckartz 2018: 206) getestet. Nach der Vorgehensweise des konsensualen Codierens (ebd.: 211-212) erhielten beide Coder:innen jeweils dieselben 200 Textstellen zugewiesen, von denen 100 von der Bundesebene und 100 aus den Landesparlamenten stammten. Diese wurden unabhängig voneinander auf Basis der Regeln im Kodierbuch kodiert, anschließend wurden die Ergebnisse im Hinblick auf die Vergabe von Codes verglichen und das Kategoriensystem überarbeitet. Abbildung 2 gibt einen Überblick über das finale Kodierschema.

Die Kategorien werden hier überblicksartig erläutert. Eine detaillierte Beschreibung mit Ankerziten findet sich im Codebuch (Anhang 4). *K1 Öffentliche Sicherheit* bildet alle Aussagen ab, die in Games und/oder den Auswirkungen ihres Konsums eine Gefahr für die Sicherheit der Gesellschaft sehen. Diese Kategorie entstand ursprünglich deduktiv aus der Literatur zu „Killerspielen“ (Husemann 2022; Jöckel 2017). *K2 Jugendschutz vor problematischen Spielinhalten* entstand ebenfalls deduktiv aus der Games-Strategie (BMVI 2021: 28-29) und der Literatur (Heinz 2019; Wüstefeld 2009). Hierunter werden alle Aussagen gefasst, die Spielinhalte von Games als problematisch für Kinder und Jugendliche einschätzen. In Abgrenzung zu K1 geht es hier nicht um Gefahren für Dritte, sondern um die Schädigung der Konsumierenden selbst durch die in den Spielen dargestellten Inhalte. *K3 Nutzungsrisiken und Verbraucher:innenschutz* entstand induktiv aus dem Material. Im Unterschied zu K2 sind nicht die dargestellten Inhalte relevant, sondern die durch die Nutzung von Games entstehenden Probleme sowohl für Kinder und Jugendliche als auch für erwachsene Nutzer:innen. Es werden Spielmechaniken und die negativen Auswirkungen des Spielens selbst problematisiert.

Abbildung 2: Übersicht über das Kategoriensystem

<b>K1 Öffentliche Sicherheit</b>		
	K1.1 Zusammenhang von Games und Gewalttaten/"Killerspiel"	
	K1.2 Politische Radikalisierung in Gaming-Communities	
<b>K2 Jugendschutz vor problematischen Spielinhalten</b>		
	K2.1 Violente Spielinhalte	
	K2.2 Politisch extremistische Spielinhalte	
	K2.3 Allgemeine jugendgefährdende Spielinhalte	
	K2.4 Alterskennzeichnung	
<b>K3 Nutzungsrisiken und Verbraucher:innenschutz</b>		
	K3.1 Lootboxen/Glücksspielähnliche Mechanismen/ Nähe Glückspiel	
	K3.2 Interaktionsrisiken (toxicity, Mobbing, Frauenfeindlich)	
	K3.3 Suchtgefahr/ Gefahren hoher Nutzungsdauer/Realitätsverlust	
	K3.4 Unlautere Geschäftspraktiken/Kostenfallen/manipulativ	
	K3.5 Gesundheitliche + lernpädagogische Gefahren durch Games	
	K3.6 Aktiver Charakter der Spielhandlung/Realitätsverlust	
<b>K4 Medienskepsis</b>		
<b>K5 Uneindeutigkeit der Ursachen für Gewalt</b>		
<b>K6 Liberale Medienpolitik</b>		
	K6.1 Ablehnung Zusammenhang Games und Gewalttaten/"Killerspiel"	
	K6.2 Selbstverantwortung beim Medienkonsum/Ablehnung Verbote	
	K6.3 Medienkompetenz von Jugendlichen und Erziehungspersonen	
	K6.4 Medienoffenheit/Ablehnung von Verteufelung	
<b>K7 Wirtschaftliche Chancen</b>		
	K7.1 Arbeitsplätze und Fachkräfteausbildung	
	K7.2 Technologietransfer und Innovation / Digitalisierung	
	K7.3 Games als Wirtschaftsfaktor	
	K7.4 Games als Standortfaktor/Wettbewerbsfähigkeit	
	K7.5 gamescom / Messe und Veranstaltungen als Standortfaktor	
	K7.6 Wirtschaftliche Bedeutung von Games in Kreativ- und Medienwirtschaft	
<b>K8 Gesellschaftliche Chancen und Bildung</b>		
	K8.1 Serious Games/ Bildung / gesellschaftliche Zwecke	
	K8.2 Positive Elemente von Games/Teamgeist/Inklusion	
	K8.3 Esport und Ehrenamt / Vereinsstruktur	
<b>K9 Kulturelle Vielfalt</b>		
	K9.1 Games als Kulturgut oder Kunst	
	K9.2 Games als Alltags- und Jugendkultur / Massenphänomen	

Quelle: Eigene Darstellung.

*K4 Medienskepsis* ist eine induktiv entstandene Kategorie, die Einschätzungen abbildet, die Games als ein Beispiel für gesellschaftliche Entwicklungen sehen, denen mit genereller Skepsis und Untergangsszenarien begegnet wird. *K5 Uneindeutigkeit der Ursachen für Gewalt* ging ebenfalls aus dem Material hervor und bildet eine ambivalente Positionierung zur „Killerspiel“-These ab. *K6 Liberale Medienpolitik* drückt eine permissive Einstellung zum politischen Umgang mit Games aus und steht in der Argumentation den Kategorien K1, K2 und K3 gegenüber. Die Kategorie entstand zunächst deduktiv durch die Literatur zu „Killerspielen“ (Husemann 2022; Jöckel 2017) und wurde induktiv durch die Aspekte der Selbstverantwortung und Medienkompetenz erweitert.

*K7 Wirtschaftliche Chancen* stellt die verschiedenen Arten von wirtschaftlichen Vorteilen heraus, die in Games gesehen werden. Als einem der zentralen Punkte in der Literatur zu Games-Politik (Castendyk & Müller-Lietzkow 2017; Wüstefeld 2009) wurde sie deduktiv gebildet, die Unterkategorien wurden jedoch teilweise aus dem Material ergänzt. *K8 Gesellschaftliche Chancen und Bildung* ist ebenfalls deduktiv aus der Games-Strategie der Bundesregierung (BMVI 2021: 22; 25) entstanden und bildet Aussagen ab, die in Games soziale und pädagogische Vorteile für den Einzelnen oder die Gesellschaft sehen. *K9 Kulturelle Vielfalt* leitet sich aus der Literatur zu Games und Kulturpolitik ab (Zimmermann 2020) und differenziert sich in die beiden Arten, in denen Games als kulturell relevant gesehen werden: als Kulturgut mit künstlerischem Anspruch sowie als Massenphänomen und Teil der Alltagskultur.

#### 4.5. Diskursnetzwerkanalyse

Die abschließende Phase untersucht mit einer Diskursnetzwerkanalyse die diskursive Interaktion der Fraktionen und Parteien auf Basis der identifizierten Leitbilder. Hauptziel ist dabei, Diskurskoalitionen und ihre Veränderung zu identifizieren. Netzwerkanalytische Verfahren werden schon seit einiger Zeit zur Untersuchung der Interaktion von Akteuren eingesetzt (Bandelow 2015: 311; Leifeld 2013: 172). Die Diskursnetzwerkanalyse als spezielle Form dieses Ansatzes versteht sich als Operationalisierung verschiedener diskurstheoretischer Ansätze und kann auch für die Untersuchung von Diskurskoalitionen nach Hajer oder im Rahmen des ACF zum Einsatz kommen (Leifeld 2016b: 303). Sie verbindet eine kategorienbasierte, qualitative Inhaltsanalyse im ersten Schritt mit einer auf der sozialen Netzwerktheorie (siehe dazu Wassermann & Faust 1994) basierenden, quantitativen Netzwerkanalyse im zweiten Schritt (Leifeld 2016b: 304). Die Einbindung des netzwerkanalytischen Vorgehens verknüpft Konzepte und Interaktion und macht die empirische Berechnung von Clustern von Akteuren auf Basis ihrer geteilten Konzepte möglich (Kropp & Nguyen 2020: 169). Gleichzeitig zeigt sie die Verbindungen von Akteuren und Konzepten in verschiedenen Formen von Netzwerken auf (Leifeld 2016b: 306-310).

Zur Durchführung einer Diskursnetzwerkanalyse stellt die von Leifeld (2024a) entwickelte Software Discourse Network Analyzer (DNA) ein erprobtes Mittel dar – die Bibliografie der Software listet derzeit 334 erschienene Artikel, bei der das Programm eingesetzt wurde (Leifeld 2024b). Beispiele aus dem deutschen Kontext, die das Vorgehen in dieser Arbeit inspiriert haben, sind Bandelow & Hornung (2019), Kropp & Nguyen (2020) und Khubbeeva (2022).



Zunächst mussten die Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse in DNA übertragen werden. Da keine Schnittstelle zwischen MAXQDA und DNA existiert, geschah dies händisch. Die Ergebnisse wurden in die Struktur eines Datenpunkts in DNA integriert, der aus vier Komponenten besteht (Leifeld 2016b: 303-305): Akteur (Redner:in, Fraktion, Partei), Konzept (Ober- und Unterkategorie) und Zeitpunkt (Jahr). Der vierte Aspekt ist die Zustimmung/Ablehnung zum Konzept, die im Kategoriensystem grundsätzlich als Zustimmung angelegt ist. Zusätzlich wurde die Zugehörigkeit zur Bundesebene oder zum jeweiligen Bundesland übernommen. Das DNA-Projekt ist im Anhang einsehbar.

Zur Auswertung wurden die Daten von DNA in die auf die Darstellung sozialer Netzwerke spezialisierte Visualisierungssoftware Visone (siehe Baur 2008) importiert. Zur Analyse können verschiedene Netzwerktypen genutzt werden (Leifeld 2016b: 306-310). Affiliationsnetzwerke (= Two-Mode-Netzwerke) zeigen die Beziehung (dargestellt als Verbindungslinie) von Akteuren und Konzepten (dargestellt als Knotenpunkte in verschiedenen Formen). Sie geben einen Überblick über den Gesamtdiskurs. Akteurs-Kongruenznetzwerke (= One-Mode-Netzwerke) hingegen geben die Beziehung zwischen Akteuren untereinander im Hinblick auf ihre gemeinsame Zustimmung zu Konzepten wieder (ebd.: 307; 310). Das Gewicht der Verbindung zwischen Akteuren erhöht sich immer dann, wenn diese demselben Konzept zustimmen. Cluster in diesen Netzwerken bilden Akteure mit ähnlichen inhaltlichen Profilen ab (ebd. 308).

Für beide Netzwerktypen gilt, dass die Zentralität (= aus der Frequenz der Nennung berechnete Bedeutung für den Diskurs) eines Konzepts oder Akteurs durch die Größe und/oder Positionierung des entsprechenden Knotenpunkts visualisiert wird. Dicke und Farbgebung der Verbindungslinien können das Gewicht der Beziehung zwischen zwei Knotenpunkten sichtbar machen. Zusätzlich bietet DNA die Funktion, Diskursnetzwerkanalysen zu bestimmten Zeitabschnitten durchzuführen.

#### 4.6. Limitationen

Das Forschungsdesign und die Datengrundlage dieser Arbeit bringt einige grundsätzliche Limitationen mit sich. So können in Parlamentsdebatten nur politische Aussagen direkt untersucht werden, nicht aber politische Maßnahmen. Rückschlüsse zu Maßnahmen können nur über die Interpretation der Aussagen getroffen werden. Die Dynamiken der Abstimmung und Willensbildung innerhalb der Fraktionen und Parteien im vertikal integrierten Parteiensystem können

ebenfalls nicht ermittelt werden. Es werden auch nur parlamentarische Akteure abgebildet, was die Aussagekraft einschränkt. Ministerien, Behörden, zivilgesellschaftliche Institutionen und Verbände konnten im Rahmen dieser Arbeit nicht untersucht werden, auch wenn sie eine wichtige Rolle in der Konstruktion von Diskursen spielen. Die Charakteristiken der beiden verwendeten Datenbanken bestimmen die Reichweite der Analyse. So sind für den Diskurs auf Landesebene vor 2000 keine Aussagen möglich und die unterschiedlichen Zeiträume, ab denen Landesparlamente im Datensatz vertreten sind, schränkt die Aussagekraft ein. Auch weisen beide Datenbanken keine Unterscheidung in Regierungs- und Oppositionsfraktionen auf. Eine Untersuchung entlang dieses Kriteriums könnte die Perspektive der Arbeit noch erweitern, eine eigenständige Ermittlung dieses Kriteriums war allerdings aufgrund der komplexen Koalitionsverhältnisse auf Länderebene im Rahmen dieser Arbeit nicht möglich.

## 5. Ergebnisse

Das folgende Kapitel gibt zunächst einen Überblick über die Ergebnisse. Sie legt dann die Resultate der qualitativen Inhaltsanalyse zur Identifikation der diskursiven Leitbilder dar und führt anschließend in die mithilfe der Diskursnetzwerkanalyse untersuchten Diskurskoalitionen ein.

Aus den über das KWIC-Verfahren ermittelten 1824 Textstellen gingen 873 kodierte Aussagen von insgesamt 389 Redner:innen hervor. Abbildung 3 gibt einen Überblick über die Verteilung der kodierten Stellen auf die Bundes- und Landesebene.

*Abbildung 3: Übersicht der Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse*

Datenbank	Anzahl Suchergebnisse	Anzahl kodierter Stellen	Zeitraum der kodierten Stellen	Anzahl Redner:innen
GermaParl (Bund)	709	259	25.03.1982-31.01.2024	98
StateParl (Länder)	1115	614	20.02.2000-21.03.2024	291
Gesamt	1824	873	25.03.1982-12.03.2024	389

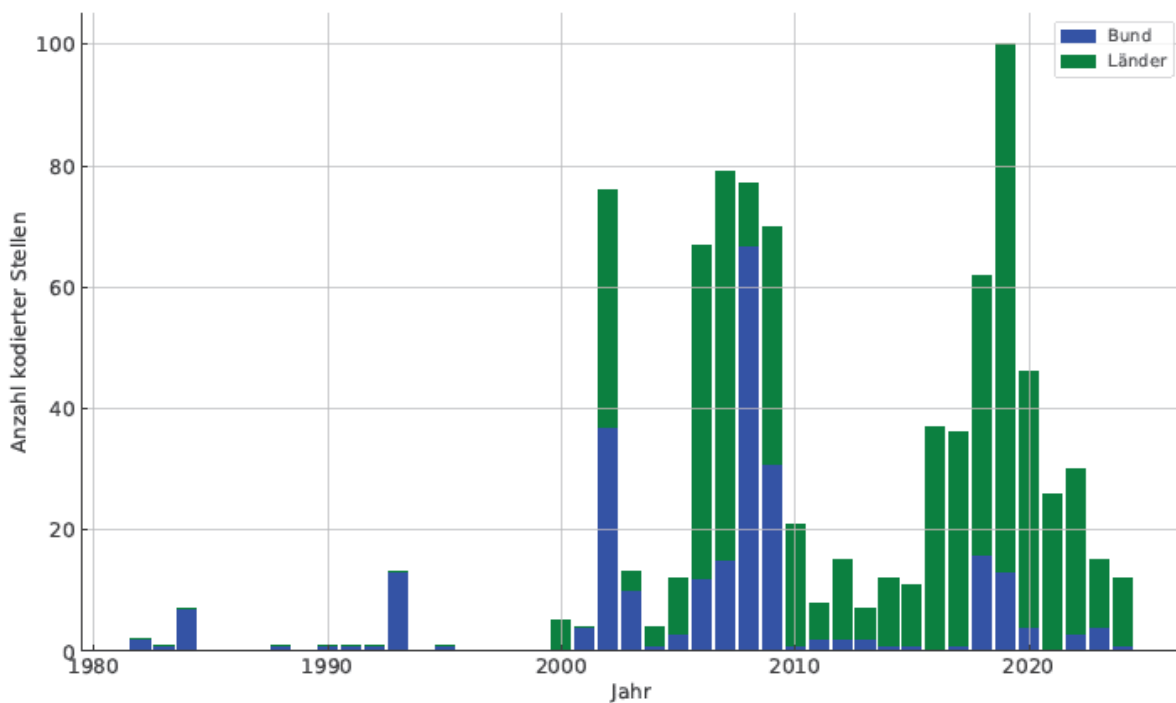
Quelle: Eigene Darstellung

Bei der Bundesebene ist der Anteil kodierter Stellen deutlich niedriger als bei den Bundesländern. Dies liegt einerseits an der häufigen Nutzung des Begriffs „Game“ für Sportveranstaltungen und andererseits an der unterschiedlichen Datenstruktur der beiden Datenbanken: Bei GermaParl wurden entsprechend der Kodierregeln mehrere Textstellen zu einer Sinneinheit zusammengefasst, wenn ein Schlüsselwort mehrfach direkt aufeinanderfolgend vorkam. StateParl gibt bei mehreren Schlüsselwörtern in einem Redeabsatz diesen nur einmal aus.

Abbildung 4 stellt die Anzahl kodierter Stellen im Zeitverlauf in einer Aufstellung nach Bund und Länder dar. Das Thema Games wurde über alle Ebenen hinweg in zwei Phasen besonders intensiv diskutiert: In einer ersten Phase in den Jahren 2002 sowie 2006 bis 2009 mit insgesamt 369 und einer zweiten Phase von 2016 bis 2022 mit insgesamt 337 kodierten Stellen. Auf Bundesebene stechen die Jahre 2002, 2008 und 2009 heraus. In den Landesparlamenten wiederum waren die Jahre 2002, 2006-2007, 2009 und die Phase ab 2016 stark ausgeprägt. In der Zeit nach 2010 gibt es im Bundestag kaum noch relevante Nennungen, sodass sich die

Analyse des politischen Diskurses fast ausschließlich auf Daten aus den Bundesländern stützt. Die Einführung der Games-Förderung der Bundesregierung 2019 und der Games-Strategie der Bundesregierung 2021 hat damit nicht zu einer intensiven parlamentarischen Debatte auf Bundesebene geführt.

Abbildung 4: Anzahl kodierter Stellen im Zeitverlauf. Aufstellung nach Bund und Ländern.



Quelle: Eigene Darstellung.

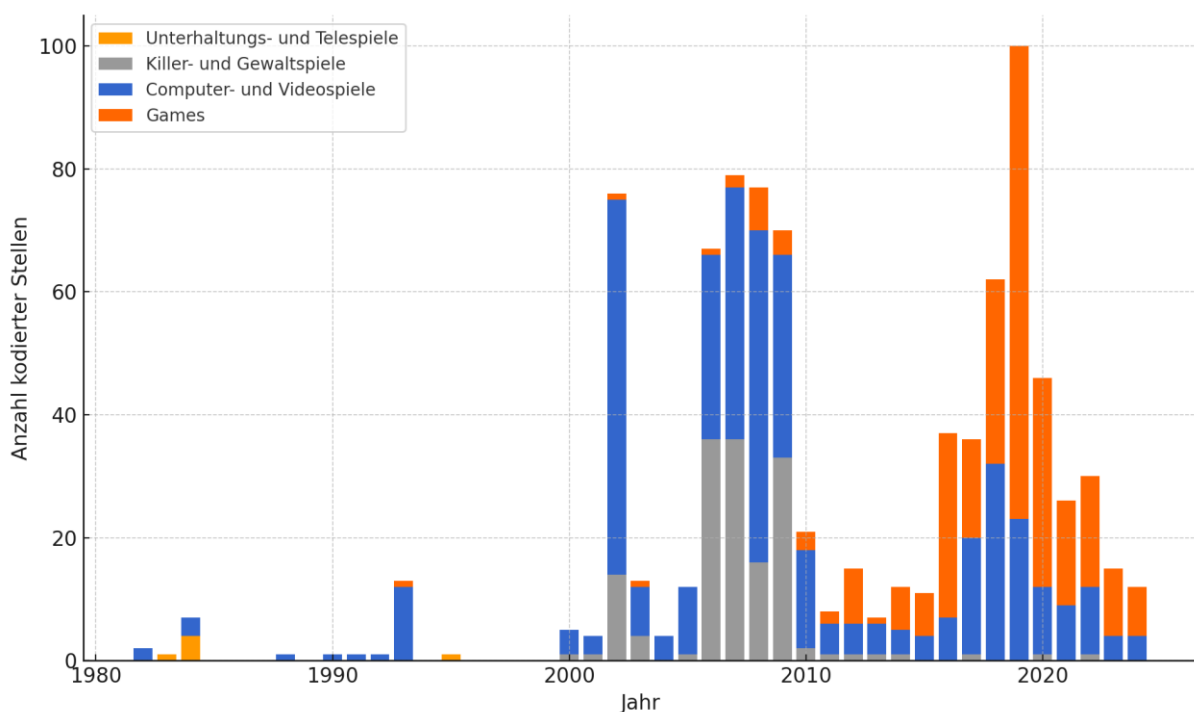
Die gehäuften Erwähnungen von Games in Plenarreden in den 2000er Jahren lassen sich zeitlich mit den Amokläufen von Erfurt 2002, Emsdetten 2006 und Winnenden 2009 in Verbindung bringen. Das Jahr 2008 war durch den aus dem Bundestag selbst hervorgegangenen Antrag der damaligen Regierungsfractionen der Union und SPD „Wertvolle Computerspiele fördern, Medienkompetenz stärken“ (Deutscher Bundestag Drucksache 16/8033) geprägt, der den DCP als erstes bundesweites Förderelement für Games etablierte und in mehreren Plenardebatten, auch aufgrund von Gegenanträgen der Opposition, intensiv diskutiert wurde. Der DCP erklärt, warum die Bundesebene in diesem Jahr deutlich stärker ausgeprägt ist als die Landesebene.

Die hohe Anzahl an kodierten Stellen im Jahr 2019 gingen trotz des Anschlags von Halle im selben Jahr nicht primär auf die Gewalttat zurück. Nur 9 der 100 Nennungen dieses Jahres lassen sich der Einschätzung von Games als Sicherheitsrisiko zuordnen. Der Anschlag wird in

den Jahren 2019 und 2020 insgesamt nur 8-mal direkt erwähnt. Dagegen entfallen 51 Nennungen des Jahres 2019 auf wirtschaftliche Themen, hauptsächlich auf der Landesebene. Die starke Zunahme der Auseinandersetzung mit Games seit 2016 deutet darauf hin, dass - anders als in den 2000er Jahren - die politische Auseinandersetzung nicht mehr von Gewalttaten oder konkreten politischen Schlüsselereignissen abhängig zu sein scheint, sondern sich eine dauerhafte und ereignisunabhängige Debatte über Games etabliert.

Die Schlüsselwortsuche erlaubt es, die Ergebnisse nach dem in der Debatte verwendeten Begriff zu analysieren. Abbildung 5 zeigt, dass es über den Untersuchungszeitraum eine zunehmende Vereinheitlichung hin zu „Games“ zu verzeichnen gibt. Der Begriff ist besonders ab 2012 stark ausgeprägt, während die negativ konnotierten „Killer- und Gewaltspiele“ abgelöst werden. Über den Verlauf des Diskurses zeichnet sich so ein Trend der Vereinheitlichung des Gegenstandsbegriffs ab.

Abbildung 5: Anzahl kodierter Stellen im Zeitverlauf. Aufstellung nach dem verwendeten Schlüsselwort.

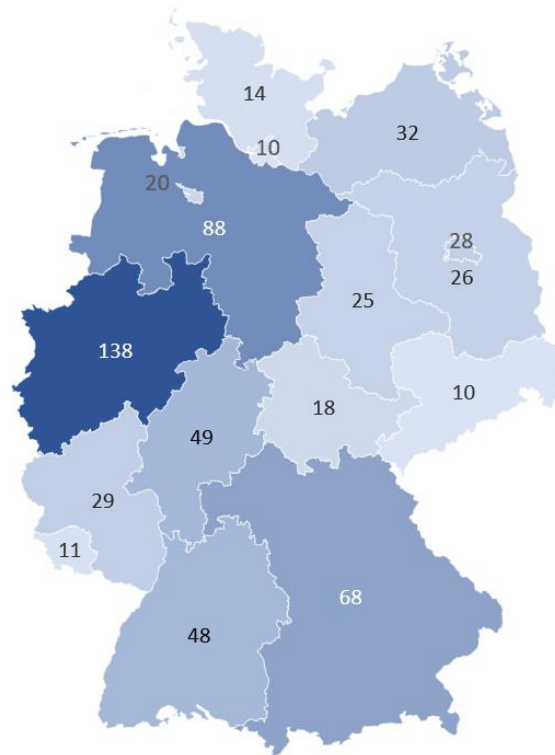


Quelle: Eigene Darstellung.

Abbildung 6 zeigt die Verteilung der kodierten Stellen nach Bundesländern. Es stechen besonders Nordrhein-Westfalen (138), Niedersachsen (88) und Bayern (68) heraus. Sachsen und Hamburg weisen mit jeweils 10 kodierten Stellen die geringsten Aktivitäten auf. Diese

Verteilung ist im Gesamtbild nur bedingt interpretierbar, da sie sich aus den unterschiedlichen Zeiträumen der Daten im StateParl-Korpus ergeben. Bemerkenswert ist allerdings Berlin, das als größter Games-Standort nach Anzahl der Unternehmen und Institutionen (gamesmap 2024) seit 2000 in den Daten vertreten ist und dennoch nur 28 kodierte Stellen aufweist.

*Abbildung 6: Verteilung der kodierten Stellen nach Bundesland*

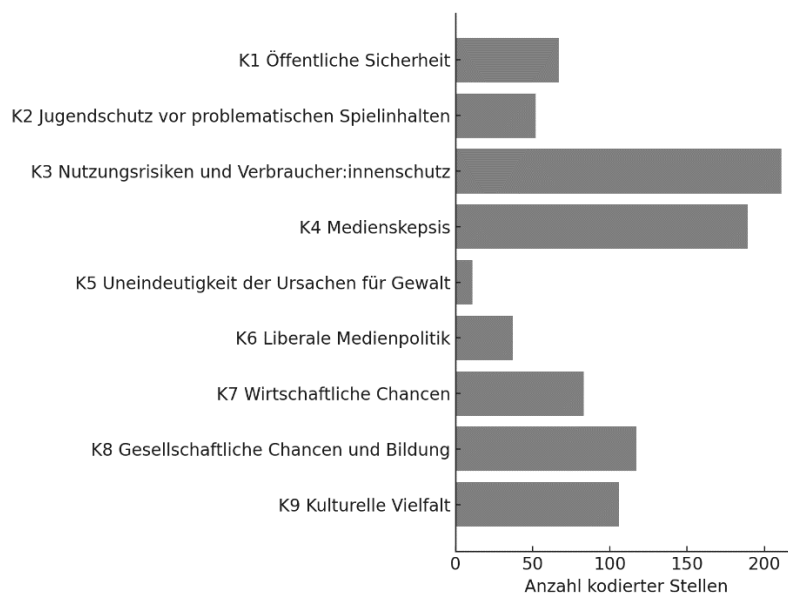


Quelle: Eigene Darstellung.

## 5.1. Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse

Das folgende Kapitel gibt einen Überblick über die Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse zur Herausbildung diskursiver Leitbilder. Abbildung 7 zeigt die Verteilung der Ergebnisse nach Oberkategorie. *K7 Wirtschaftliche Chancen* mit 211 kodierten Stellen ist insgesamt am stärksten ausgeprägt. Bei den besonders im Konflikt um Games und Gewalttaten relevanten Kategorien ist *K6 Liberale Medienpolitik* (189) deutlich stärker ausgeprägt als *K1 öffentliche Sicherheit* (106). Die sich beide auf den Schutz von Spielenden beziehenden Kategorien *K2 Jugendschutz vor problematischen Spielinhalten* (117) und *K3 Nutzungsrisiken und Verbraucher:innenschutz* (83) folgen. Der Sicht auf Chancen von Games in *K9 Kulturelle Vielfalt* (67) und *K8 Gesellschaftliche Chancen und Bildung* (52) stehen die deutlich geringer ausgeprägten Risikoeinschätzungen von *K4 Medienskepsis* (37) gegenüber. *K5 Uneindeutigkeit der Ursachen von Gewalt* ist sehr gering ausgeprägt (11) und konstituiert deshalb kein eigenständiges Leitbild.

Abbildung 7: Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse in den Oberkategorien

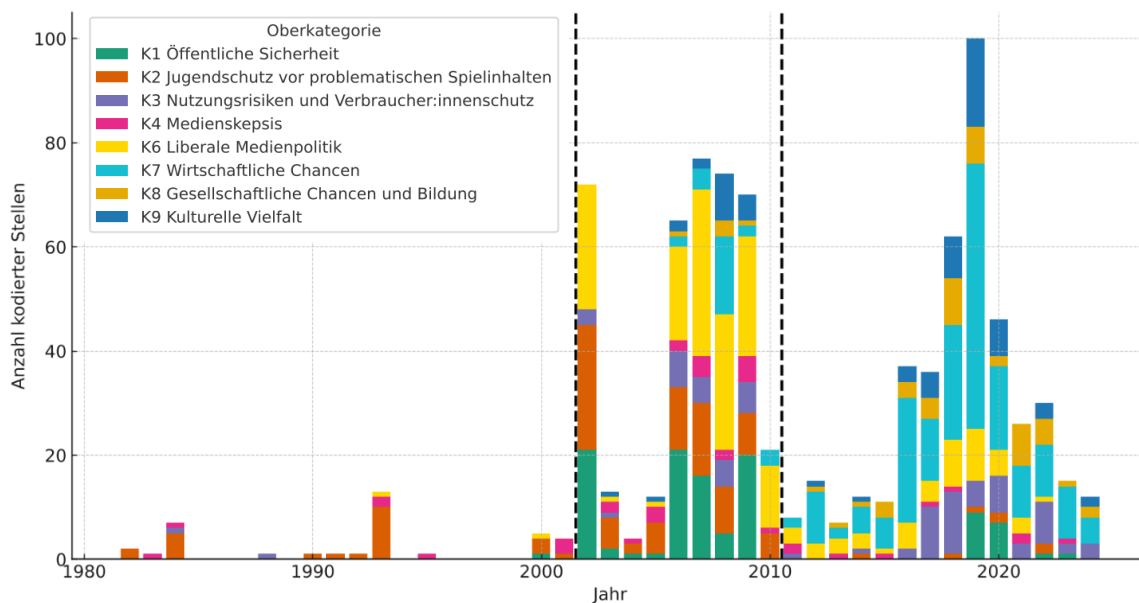


Quelle: Eigene Darstellung.

Eine Darstellung über den gesamten Untersuchungszeitraum für alle Kategorien (Abbildung 8) zeigt die Veränderung im politischen Diskurs um Games. Er lässt sich anhand der auftretenden Kategorien in drei Phasen unterteilen.

- In *Phase I* von 1982-2001 wurden Games fast ausschließlich im Kontext von Jugendschutz mit Akzenten der Medienskepsis betrachtet. Für diesen Zeitraum können nur Aussagen über die Bundesebene getroffen werden.
- In *Phase II* von 2002-2010 zeigte sich ein zusätzliches Auftreten von öffentlicher Sicherheit und liberaler Medienpolitik. Die gesellschaftliche Auseinandersetzung um „Killer-spiele“ wurde auf politischer Ebene primär als Konflikt zwischen diesen beiden Leitbildern ausgetragen. Wirtschaftliche, gesellschaftliche und kulturelle Aspekte traten erstmals in der Debatte um die Einführung des DCP im Jahr 2008 auf.
- In *Phase III* von 2011-2024 basiert die Datengrundlage hauptsächlich auf den Landesparlamenten. Den Zeitabschnitt dominierte die Betrachtung von Games unter wirtschaftlichen Aspekten eindeutig. Sie wurde von kulturellen und gesellschaftlichen Positionen begleitet, die insbesondere in den Jahren 2016-2022 stark ausgeprägt waren. Jugendschutz im Hinblick auf problematische Spielinhalte trat ab 2011 kaum mehr auf, stattdessen prägten Nutzungsrisiken und Verbraucher:innenschutz die Debatte. Die Einschätzung von Games als Gefahren für die öffentliche Sicherheit erlebte 2019 und 2020 kurz einen erneuten Aufschwung.

Abbildung 8: Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse nach Jahr.



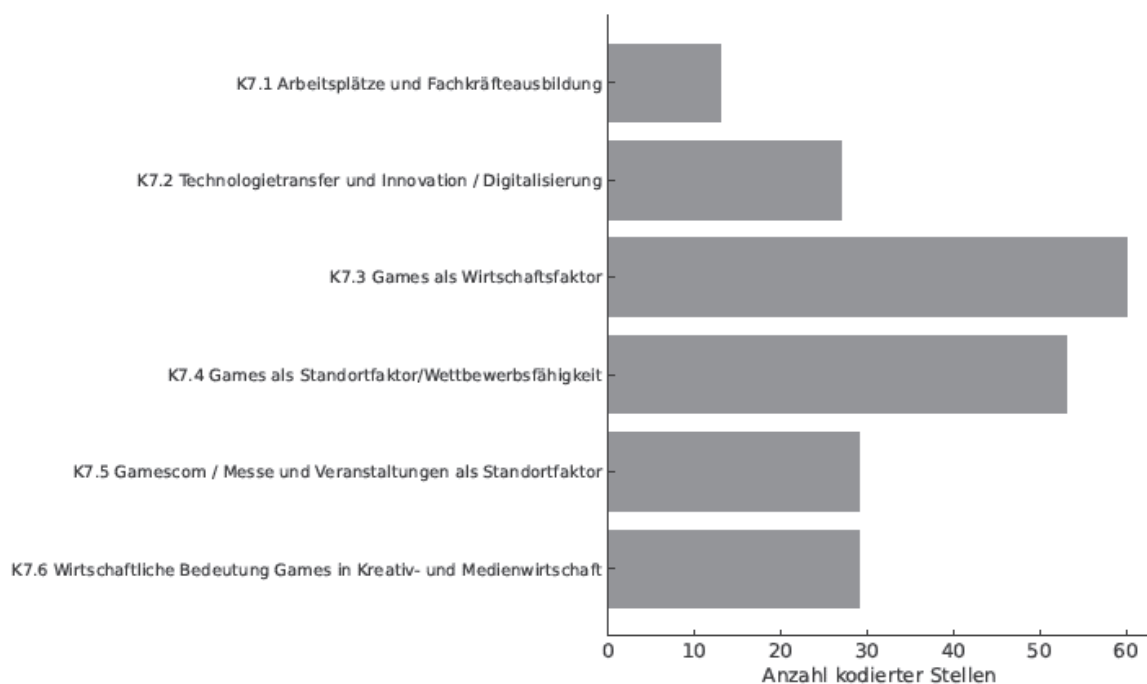
Quelle: Eigene Darstellung. Die eingezeichneten Linien visualisieren die drei Phasen.



### 5.1.1. Wirtschaftliche Chancen als dominantes Leitbild

Als erstes diskursives Leitbild lassen sich wirtschaftliche Chancen von Games identifizieren, die aus der entsprechenden Oberkategorie K7 hervorgehen. Es wird ab 2012 zur dominanten Perspektive auf Games. Eine Aufschlüsselung nach Unterkategorien (Abbildung 9) zeigt, dass die Betrachtung von Games als Wirtschaftsfaktor (K7.3) – mit Hinweis auf die generierten Umsätze oder allgemeinen Einschätzungen als Wachstums- oder Zukunftsbranche – besonders stark ausgeprägt ist. Ein wichtiger Meilenstein zur ersten Etablierung dieser Perspektive war die Überschreitung der Umsatzstärke der Filmindustrie in den 2000er Jahren, auf die sich Monika Griefahn im Jahr 2006 (SPD, Bundestag [BT], PIPr. 16/46) und Jörg Tauss im Jahr 2008 (SPD, BT, PIPr. 16/145) in den ersten Nennungen der Kategorie in den Jahren 2006 und 2008 bezogen. K7.1 und K7.2 verzeichnen Äußerungen, die Ausbildungsmöglichkeiten von IT-Fachkräften und den Technologietransfer hervorheben, die Games wirtschaftspolitisch von anderen Medien und Branchen der Kulturindustrie unterscheiden, da sich Wissen aus der Games-Entwicklung einfacher in andere Wirtschaftsbereiche übertragen lässt. Diese Besonderheit nennt 2019 beispielsweise Lutz Lienenkämper (CDU, Landtag Nordrhein-Westfalen, PIPr. 17/56): „In kaum einer anderen Branche gehen Kreativität und technologische Innovationen so unmittelbar Hand in Hand.“

Abbildung 9: Übersicht über die Kategorie K7 Wirtschaftliche Chancen.



Quelle: Eigene Darstellung.

Mit der Einordnung von Games in den größeren Zusammenhang der Kultur- und Medienwirtschaft (K7.6) werden Games gleich unter zwei größere Wirtschaftsbereiche subsummiert. Erstens die Kultur- und Kreativwirtschaft, die als Begriff Ende der 2000er Jahre erstmals politisch definiert und mit konkreten Initiativen unterstützt wurde (Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie – BMWT 2009). 2022 gehörte sie als Branche zu den größten in Deutschland (BMWK 2023b: 12), wobei Software und Games der mit Abstand wichtigste Teilbereich sind (ebd.: 9). Zweitens werden Games – besonders auf Landesebene aufgrund der hier verorteten Zuständigkeit – in den Zusammenhang der allgemeinen Medienwirtschaft gestellt. In verschiedenen Bundesländern wurde auf den Begriff „Medienland“ für das eigene Bundesland zurückgegriffen, um die Bedeutung des Wirtschaftszweigs zu verdeutlichen. Armin Laschet (CDU, Landtag Nordrhein-Westfalen, PIPr. 17/42) nutzte 2018 den Begriff für Nordrhein-Westfalen, Malu Dreyer (SPD, Landtag Rheinland-Pfalz, PIPr. 18/2) im Jahr 2021 für Rheinland-Pfalz, wobei beide die Bedeutung von Games für die gesamte Entwicklung der Medienbranche betonten.

Zusammenfassend werden Games im Leitbild der wirtschaftlichen Chancen über ihren eigenen Wert als Wirtschafts- und Standortfaktor hinaus in gesamtwirtschaftlichen Zusammenhängen eingebettet und ihnen eine entsprechende Bedeutung beigemessen.

### **5.1.2. Öffentliche Sicherheit und liberale Medienpolitik im Konflikt**

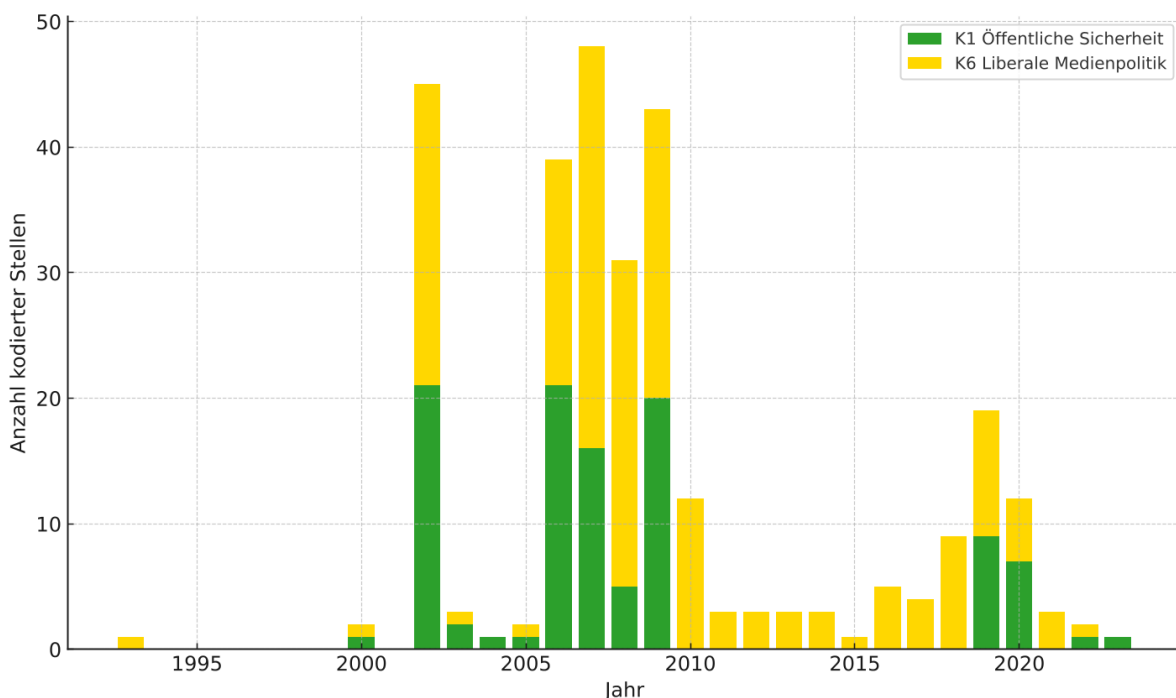
Das diskursive Leitbild der öffentlichen Sicherheit geht aus der Kategorie K1 hervor und bestimmte mit dem gegenüberstehenden Leitbild der liberalen Medienpolitik (K6) den politischen Diskurs um Games in den 2000er Jahren. Der Konflikt ging hauptsächlich aus der Debatte um „Killerspiele“ hervor und drehte sich um den Zusammenhang von Games und Gewalttaten, beide enthalten jedoch weitere Komponenten.

Eine Gegenüberstellung beider Leitbilder in den 2000er Jahren (Abbildung 10) zeigt, dass die Amokläufe von 2002, 2006 und 2009 den Diskurs stark beeinflussten. Das Leitbild der öffentlichen Sicherheit bezieht sich in dieser Zeit fast ausschließlich auf die Gefährdung der Allgemeinheit durch Gewalttaten, die aus Sicht dieser Positionierung durch den Konsum von Games hervorgerufen oder zumindest verstärkt würden. Beispielhaft drückte der damalige niedersächsische Justizminister Christian Pfeiffer (SPD, Niedersächsischer Landtag, PIPr. 14/106) diese Position 2002 aus:

*Vor allem bei den jüngeren Amokläufern der letzten Jahre fällt auf, dass sie ihre Tötungsfantasien und ihr Vorgehen offenbar aus Computerspielen und Horrorfilmen konkretisiert haben. Plausibel erscheint, dass derartige PC-Spiele bei gefährdeten jungen Männern tatsächlich dazu beitragen, ihre Tötungshemmungen abzubauen.*

Die Kategorien K1.1 und K6.1 bilden die direkte Auseinandersetzung um die Richtigkeit dieser direkten Kausalkette vom Konsum von Mediengewalt zur Ausübung von Gewalt und die Bewertung des direkt mit dieser Einstellung zusammenhängenden Begriffs „Killerspiel“ ab. Die Gegenposition zur Killerspiel-These vertraten anfangs besonders junge Parlamentsabgeordnete mit eigener Gaming-Erfahrung. Carsten Schneider (SPD, BT, PlPr. 14/247) verweist im Jahr 2002 auf seinen eigenen Hintergrund: „Nicht jeder, der Computerspiele spielt – ich selbst habe das in meiner Jugendzeit getan –, ist ein potenzieller Gewalttäter. Aus diesem Grund mahne ich zur Vorsicht.“ Grietje Bettin (Grüne) und Kerstin Griese (SPD) sind weitere Beispiele für junge Abgeordnete in ihrer ersten Mandatszeit, die diese Perspektive auf Games bereits 2002 prägten.

*Abbildung 10: Übersicht über die Kategorien K1 Öffentliche Sicherheit und K6 Liberale Medienpolitik im Zeitverlauf.*



Quelle: Eigene Darstellung.

Abbildung 11 stellt die Ausprägung der beiden Oberkategorien K1 und K6 nach ihren Unterkategorien aufgeschlüsselt dar. Auffällig ist, dass – zumindest in der Häufigkeit der

auf tretenden Aussagen – die Zustimmung zum „Killerspiel“-Begriff zu überwiegen scheint. Äußerungen, die auf ein Leitbild einer liberalen Medienpolitik zurückgreifen, gehen jedoch deutlich über die Ablehnung des „Killerspiel“-Begriffs hinaus und stellen mit einem Rückgriff auf den Wert der Selbstverantwortung andere Aspekte in den Vordergrund.

Abbildung 11: Übersicht über die Verteilung nach Unterkategorien in den Kategorien K1 Öffentliche Sicherheit und K6 Liberale Medienpolitik.

Kategorie	Anzahl kodierter Stellen
<b>K1 Öffentliche Sicherheit</b>	
K1.1 Zusammenhang von Games und Gewalttaten/"Killerspiel"	95
K1.2 Politische Radikalisierung in Gaming-Communities	11
<b>K6 Liberale Medienpolitik</b>	
K6.1 Ablehnung Zusammenhang Games und Gewalttaten/"Killerspiel"	49
K6.2 Selbstverantwortung beim Medienkonsum/Ablehnung von Verboten	42
K6.3 Medienkompetenz von Jugendlichen und Erziehungspersonen	66
K6.4 Medienoffenheit/Ablehnung von Ver-teufelung	32

Quelle: Eigene Darstellung

Zunächst wurden Verbote generell abgelehnt (K6.2). Diese Kritik wurde auf zweierlei Arten begründet: Erstens mit dem praktischen Argument, dass ein Verbot nicht durchsetzbar oder ineffektiv sei und „angesichts der Vernetzung im Internet und der vielfältigen Möglichkeiten ins Leere laufen“ würde (Friedel Grützmaker, 2002, Grüne, Landtag Rheinland-Pfalz, PIPr. 14/24). Und zweitens mit dem ideellen Argument, dass Verbote die Freiheit und Selbstverantwortung zu stark einschränken, was „die ganze Branche verunglimpft“ (Dorothee Bär<sup>3</sup>, CSU, BT, PIPr. 16/208). Interessant ist, dass Verbote von Computerspielen nach dem Ende der konkreten Debatte ab 2010 von einigen Redner:innen von Union (Christian Piwarz, Sächsischer Landtag, PIPr. 5/81), FDP (Patrick Döring, BT, PIPr. 17/239) und AfD (Sven Tritschler, Landtag Nordrhein-Westfalen, PIPr. 17/13) in eine Reihe anderer Verbote eingereiht wurden, um als Übergriffe des Staates verstandene Politik zu kritisieren. Martin Vincentz (AfD, Landtag

<sup>3</sup> Dorothee Bär ist im Datensatz mit ihrem Geburtsnamen Dorothee Mantel verzeichnet.

Nordrhein-Westfalen, PIPr. 17/121) schrieb die Verantwortung dafür der „grünen Verbotspar-  
tei“ zu, obwohl die Grünen mit 45 Nennungen gemeinsam mit der SPD (56 Nennungen) die  
Partei waren, die eine liberale Medienpolitik und damit die Ablehnung von Verboten am häu-  
figsten formulierte.

Zum zentralen Begriff des Leitbilds der liberalen Medienpolitik wurde in der zweiten  
Hälfte der 2000er Jahre die Medienkompetenz (K6.3). Damit sind Fähigkeiten im Umgang mit  
Games und zur Einordnung der Inhalte und des Nutzungsverhaltens gemeint, und zwar sowohl  
bei den Kindern und Jugendlichen selbst als auch bei Eltern und Pädagog:innen, „damit sinn-  
volle Software von sinnloser unterschieden werden kann“ (Ralf Briese, 2006, Grüne, Nieder-  
sächsischer Landtag, PIPr. 15/108). Das ist ein grundsätzlicher Perspektivwechsel, der negative  
Seiten von Games zwar nicht negierte, aber Kompetenz zum selbstverantwortlichen Umgang  
mit ihnen in den Vordergrund stellte und gleichzeitig erstmals auch Erwachsene in den Blick  
nahm.

Ergänzend dazu zeigten sich viele Redner:innen grundsätzlich offen für Stärken und po-  
sitive Seiten des Mediums und lehnten ein generell negatives Bild zu Games ab (K6.5). Diese  
Perspektive bezog sich nicht nur auf den konkreten Zusammenhang von Games mit Gewaltta-  
ten, sondern auf eine allgemeine Skepsis oder Verteufelung neuer Medien. Dorothee Mantel  
stellte den folgenden Zusammenhang her:

*In den 60er-Jahren war man gegen das Fernsehen, auch wegen der Zombiefilme. Dann  
war es Heavy Metal. Auch über das Internet wurde gestritten. Die Debatte, die wir in  
diesem Land über Computerspiele führen, hat oft einen ähnlich negativen Touch. Wie-  
der werden Sündenböcke für aktuelle Entwicklungen gesucht.*

Aussagen im Kontext des liberalen Leitbilds bezogen sich also nicht ausschließlich direkt auf  
den Zusammenhang zwischen Games und Gewalttaten und die „Killerspiel“-These. Vielmehr  
zeigt die Betrachtung, dass die Auseinandersetzung in einem größeren Konflikt diskursiver Leit-  
bilder ausgetragen wurde, bei denen eine permissive Medienpolitik mit dem Konzept der Me-  
dienkompetenz und Selbstverantwortung einem restriktiven Verständnis von Sicherheitsge-  
fahren und Verboten gegenüberstand. Dies macht deutlich, dass die „Killerspiel“-Debatte deut-  
lich über die Hintergründe konkreter Gewalttaten hinausging und in einem größeren Diskurs  
um den Umgang mit Medien in der Gesellschaft stand.

Nach dem Ende der Hochphase der „Killerspiel“-Debatte traten beide Leitbilder generell in den Hintergrund. Im Kontext des Anschlags von Halle 2019 wurde der Umgang mit Gaming-Communities und ihren Kanälen aus der Perspektive der öffentlichen Sicherheit diskutiert, blieb jedoch mit 11 Nennungen gering ausgeprägt (K1.2). Nur bei der AfD erlebte die „Killerspiel“-These einen kurzen neuen Aufschwung. Im Landtag von Sachsen-Anhalt stellte Dr. Hans-Thomas Tillschneider (AfD, Landtag Sachsen-Anhalt, PlPr. 07/111) folgenden Zusammenhang her: „In einem pervertierten Spieltrieb hat Stephan B. zwei Menschen getötet, weil das Abknallen zu den Computerspielen gehört, die er in seiner sozialen Isolation exzessiv zu spielen pflegte“. Gleichzeitig wurde der Begriff eher zu einem Symbol rückwärtsgerwandter Medienpolitik, wie seine Parteikollegin Joana Cotar (AfD, 2019, BT, PlPr. 19/119) im Deutschen Bundestag kritisierte: „Die Union bringt es ja tatsächlich fertig, im Zusammenhang mit Halle die Gameszene unter Generalverdacht zu stellen und die Killerspieldebatte wieder aufzumachen“.

### **5.1.3. Schutz der Spielenden: Von problematischen Inhalten hin zu Nutzungsrisiken**

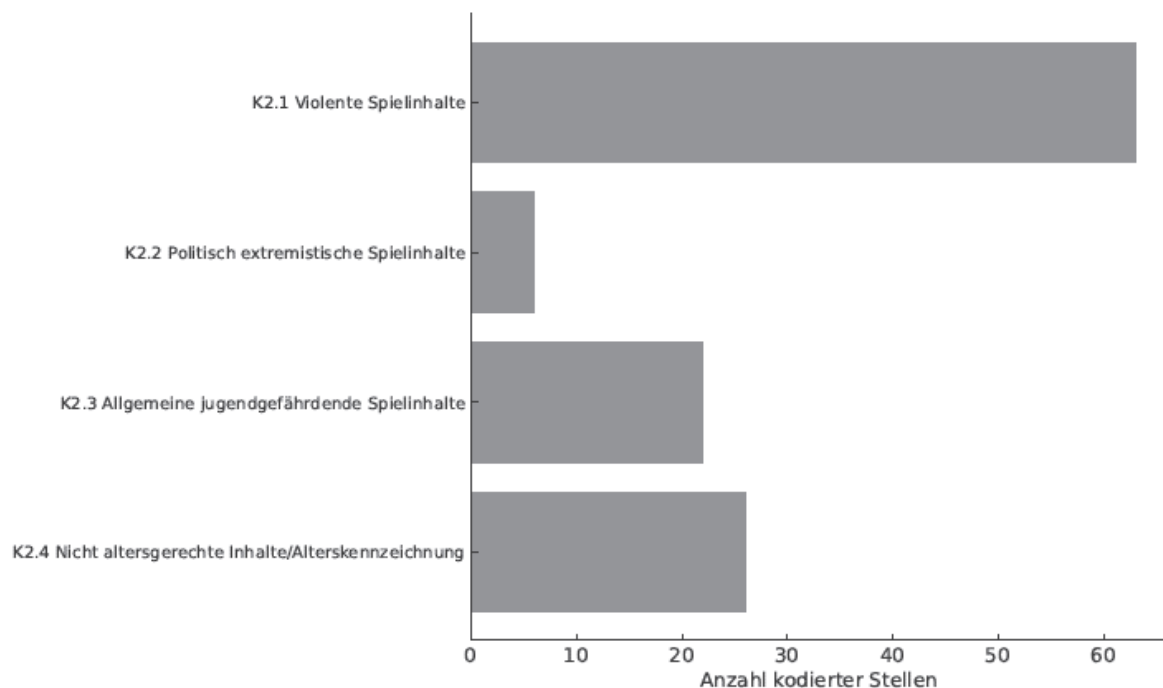
Das diskursive Leitbild des Schutzes der Spielenden ergibt sich aus den Oberkategorien K2 (Jugendschutz vor problematischen Spielinhalten) und K3 (Nutzungsrisiken und Verbraucher:innenschutz). Vom sicherheitspolitischen Leitbild unterscheidet es sich dahingehend, dass die Spielenden vor negativen Auswirkungen für sie selbst geschützt werden sollten und nicht die Gesellschaft vor den von Spielenden ausgehenden Gewalttaten.

Wie eingangs bereits gezeigt, war Jugendschutz vor problematischen Spielinhalten die dominante und fast einzige politische Perspektive auf Games in den 1980er und 1990er Jahren. Dabei muss beachtet werden, dass Aussagen für diesen Zeitraum ausschließlich auf der Grundlage von Plenarreden im Bundestag getroffen werden können, da die StateParl Datenbank Parlamentsreden erst ab 2000 erfasst.

Eine Aufschlüsselung nach Unterkategorien (Abbildung 12) zeigt eine Fokussierung auf als problematisch eingestufte violente Spielinhalte (K2.1). Die ersten entsprechenden Äußerungen fielen bereits einige Jahre vor der ersten politischen Maßnahme zu Games mit der Aufnahme ins JÖSchG 1985. In der allerersten kodierten Stelle dieser Arbeit sprach Georges Michael Fülgraff (SPD, BT, PlPr. 09/95) schon 1982 von „Videospielgeräte[n] mit gewalt- und kriegsverherrlichenden Darstellungen“. Computerspiele wurden dabei zunächst in einem größeren Zusammenhang mit anderen als übermäßig gewaltvoll geltenden Medien gesehen.

Beispielsweise stellte Angela Merkel, damalige Bundesministerin für Frauen und Jugend, 1993 diesen Zusammenhang her: „Gewalt in den Medien ist unverkennbar leider fast alltäglich und allgegenwärtig, ob in Computerspielen, in denen auf primitive Weise die Verfolgung und Tötung von Menschen simuliert wird [...]“ (CDU, BT, PIPr. 12/141). Auch rechtsextremistische Inhalte wurden in dieser Phase als Gefahren neuer Medien insgesamt gesehen (K2.2). Ilse Falk bestimmte mit 8 kodierten Stellen die Jugendschutz-Perspektive in den 1990er Jahren mit und äußerte sich in derselben Plenardebatte auch zu diesem Thema (CDU, BT, PIPr. 12/141): „Vor dem Frühstück die Computerspiele ‚Golden Axe‘ und ‚Fantasy‘, nach der Schule die Broschüren ‚Endsieg‘ Nr. 2 und 3, dazu die CD der Gruppe ‚Störkraft‘“. Nach 2000 trat die Extremismusgefahr als Thema jedoch nicht mehr nennenswert auf. Eine Besonderheit in Deutschland ist, dass pornographische Inhalte keine signifikante Rolle spielen, obwohl sich in anderen Ländern wie Australien (Finn 2016: 110), Großbritannien (Reynolds 2016: 124) oder Japan (DeWinter 2016: 244) der Jugendschutz deutlich stärker an sexualisierten als an gewaltvollen Inhalten orientiert.

Abbildung 12: Übersicht über die Kategorie K2 Jugendschutz vor problematischen Spielinhalten.



Quelle: Eigene Darstellung.

Sowohl bei violenten Spielinhalten als auch bei der Unterkategorie *K2.3 Allgemeine jugendgefährliche Inhalte* blieb oft unklar, welche negativen Auswirkungen genau befürchtet wurden. Problematische Inhalte wurden hier oft schlicht als „schwer

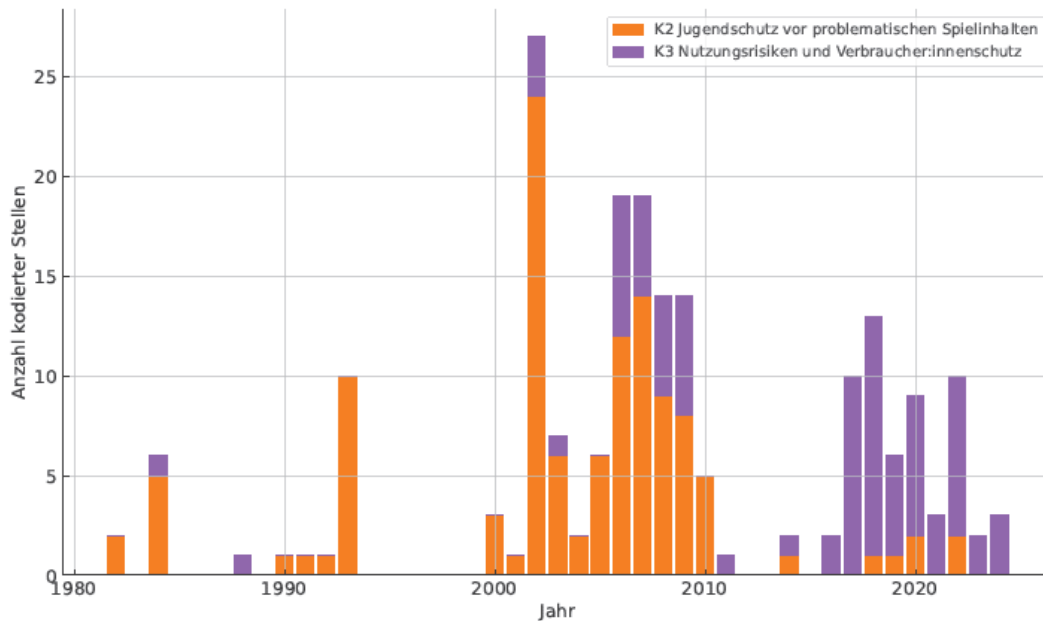
jugendgefährdend“ (Bernhard Vogel, 2002, CDU, BT, PIPr. 14/247) bezeichnet oder ihnen „furchtbar problematische Wirkungen“ (Wolfgang Schäuble, CDU, 2006, BT, PIPr. 16/67) zugeschrieben. Was genau, wie und warum an den so bezeichneten Spielen gefährlich sei, blieb dabei unklar. Besonders bis Anfang der 2000er Jahre schien dabei wenig Wissen über Games vorzuliegen. So kritisierte Heiko Gentzel (SPD, Thüringer Landtag, PIPr. 3/63) 2002 noch fälschlicherweise eine „LANE-Party“ oder Kathrin Göring-Eckart (Grüne, BT, PIPr. 14/247) stellte im selben Jahr die Lebenssimulation *Die Sims* als moralisch verwerflich und verbotswürdig dar.

Allerdings gibt es auch Äußerungen, die sich auf konkrete Problemlagen beziehen. Maria Eichhorn (CSU, 2002, BT, PIPr. 14/236): „Virtuelle Gewalt [lässt] in erschreckender Weise abstumpfen [...]. Als Folge gehen Mitgefühl und Mitleidsfähigkeit verloren.“ Primär geht es aber um den moralisch-sittliche Schutz vor „kriegs- und gewaltverherrlichende[n]“ (Jutta Dümpe-Krüger, 2003, Grüne, BT, PIPr. 15/38) Inhalten. Mit weiterer Ausdifferenzierung der Debatte wurden dann nicht mehr alle Inhalte für alle Jugendlichen als problematisch angesehen, sondern postuliert, dass Spielinhalte auch nur für bestimmte Altersgruppen ungeeignet sein können (K2.4). Beck (SPD, 2002, Landtag Rheinland-Pfalz, PIPr. 14/24): „Wir müssen sicher auch darüber nachdenken, wie wir mit dem Teil an Videospiele [...] umgehen, die zwar nicht strafrechtlich verboten sind, aber die für bestimmte Altersgruppen nicht zugänglich sein dürfen“. Dies lief auf die Forderung nach eindeutigen Alterskennzeichnungen hinaus, die 2003 für Computerspiele verpflichtend wurden und auch Orientierung für Erziehungsberechtigte geben sollten, „welche Medien für Kinder und Jugendliche geeignet sind“ (Kerstin Griese, SPD, BT, PIPr. 15/20).

Wie eine Gegenüberstellung der Kategorien (Abbildung 13) aufzeigt, wurden die problematischen Spielinhalte ab 2011 fast vollständig von Nutzungsrisiken abgelöst. Die Suchtgefahr stand bei der Gefahreneinschätzung im Vordergrund. Schon in den 1980er Jahren erstmals in Form der „Spilleidenschaften“ von Videospiele (Roland Sauer, 1984, CDU, BT, PIPr. 10/48) präsent, prägte sie in den letzten Jahren primär die Sicht auf Gefahren durch Games. 25 der 41 Nennungen der Unterkategorie K3.3 stammen aus der Zeit ab 2016. Dazu trug auch die offizielle Anerkennung dieser Sucht bei, die den Problemdruck verstärkt zu haben schien. Sebastian Striegel (Grüne, 2018, Landtag Sachsen-Anhalt, PIPr. 7/52): „Die Weltgesundheitsorganisation, WHO, erkennt inzwischen exzessives Computer- und Videospiele auch als Krankheit an.“



Abbildung 13: Übersicht über die Kategorien K2 Jugendschutz vor problematischen Spielinhalten und K3 Nutzungsrisiken und Verbraucher:innenschutz über die Zeit.



Quelle: Eigene Darstellung.

Anders als bei den Spielinhalten wurden in der Diskussion um die Nutzungsrisiken die Art der Gefahren und ihre schädlichen Auswirkungen meist klar benannt. Die Aufschlüsselung in Unterkategorien in Abbildung 14 zeigt, wie ausdifferenziert die Äußerungen in dieser Kategorie sind. Der am gefährlichsten eingeschätzte Aspekt war ein potenziell zu sozialer Isolation, Lernschwierigkeiten und problematischem Verhalten ähnlich wie bei einer Glücksspielsucht führender Realitätsverlust (K3.3, K3.5 und K3.7). In erster Linie ging es zwar weiterhin um Kinder und Jugendliche, aber auch die Gefährdung junger Erwachsener wurde thematisiert. Suchtgefahren für alle Altersgruppen wurden unter dem Stichwort „Mediensucht“, zu der Beate Meißner (CDU, Landtag Thüringen, PlPr. 7/36) „Smartphone-, Computerspiel- und Internetsucht“ zählt, zusammengefasst. Interaktionsrisiken durch den sozialen Charakter von Games wie etwa durch die Kommunikation in Chatträumen wurden selten angesprochen. In diesem Rahmen wurden primär eine frauenfeindliche Atmosphäre und Mobbing in der Gaming-Community adressiert (K3.2).

Abbildung 14: Übersicht über die Kategorie K3 Nutzungsrisiken und Verbraucher:innenschutz

Kategorie	Anzahl kodierter Stellen
<b>K3 Nutzungsrisiken und Verbraucher:innenschutz</b>	<b>83</b>
K3.1 Lootboxen/Glücksspielähnliche Mechanismen/ Nähe Glücksspiel	8
K3.2 Interaktionsrisiken (toxicity, Mobbing, Frauenfeindlich)	7
K3.3 Suchtgefahr/ Gefahren hoher Nutzungsdauer/Realitätsverlust	41
K3.4 Unlautere Geschäftspraktiken/Kostenfallen/manipulativ	7
K3.5 Gesundheitliche und lernpädagogische Gefahren durch Games	13
K3.6 Aktiver Charakter der Spielhandlung/Realitätsverlust	7

Quelle: Eigene Darstellung

Lootboxen, In-Game-Käufe und manipulative Mechanismen in Games wurden ab 2017 in den Parlamenten diskutiert (K3.1 und K3.4). Lootboxen standen wegen der Nähe zum Glücksspiel in der Kritik, aber auch andere neue Monetarisierungsmodelle der Games-Industrie wurden generell kritisiert, wobei der Rückbezug auf die Suchtgefahr oft zentral war. Nach Anja Stahmann (Grüne, 2022, Bremische Bürgerschaft, PIPr. 20/26) animierten Lootboxen und In-Game-Käufe dazu, neben der Preisgabe der eigenen Daten auch möglich lange zu spielen. Auch Dr. Gerhard Hopp (CSU, Bayern, 155) kritisierte:

*Wir stellen fest, dass Computerspiele sich zunehmend zu Verkaufsplattformen entwickeln, dass hohe Preise bei Spielen verschleiert werden und dass Spieler zu übermäßigem Konsum verleitet werden, und zwar über alle Altersgrenzen hinweg. Es besteht – das ist ein ganz entscheidender Punkt – ein gewisses Suchtpotenzial bei dem von Kollegen Piazzolo beschriebenen Vorgehen der Spieleindustrie.*

Insgesamt indiziert die Fokusverlagerung von problematischen Spielinhalten hin zu Nutzungsrisiken einen grundsätzlichen Wandel im diskursiven Leitbild des Schutzes der Spielenden. In den letzten Jahren ging es weniger um die gezeigten Inhalte als um die Auswirkungen des spielerischen und interaktiven Charakters, der Games von anderen Medien unterscheidet, wodurch sie sich entgültig von der „audio-video assault“-Debatte (Schroeder 2011: 49) emanzipiert haben. Auch wurde in den Parlamentsreden konkreter darauf eingegangen, welche Aspekte warum und auf welche Weise schaden könnten. Das sind Anzeichen eines fundierteren Fachwissens zum Thema Games. Zwar drehte sich auch weiterhin vieles um Kinder und Jugendliche, Nutzungsrisiken gelten aber auch für Erwachsene, die damit zusätzlich in den Blick genommen wurden. Mit der Kritik an Lootboxen und Monetarisierung wird auch das Vorgehen der Games-Industrie stärker wirtschaftskritisch beleuchtet.

#### 5.1.4. Chancen und Risiken von Games für die Gesellschaft

Bei der Frage, welche Auswirkungen Games auf die Gesellschaft haben, zeichnen sich im politischen Diskurs zwei einander gegenüberstehende diskursive Leitbilder ab. Das Leitbild der Medienskepsis ergibt sich aus K4 und begleitet Games schon seit den ersten politischen Auseinandersetzungen in den 1980er Jahren. Christa Reetz (Grüne, BT, PIPr. 10/33) konstatierte 1983 durch neue Medien – darunter auch „Telespiele“ – einen „schwerwiegenden Angriff auf unsere Kultur“. Solche Sichtweisen zeigen, dass generelle gesellschaftliche Entwicklungen, die vermeintliche Erosion traditioneller Werte und eine Verwahrlosung von Kindern in der Familie mit der Prävalenz neuer Medien in Verbindung gebracht wurden. Interessant ist, dass dabei oft rhetorische Gegenbilder beschworen wurden. Einerseits das Buch als traditionelles Kulturgut sowie des Vorlesens als Akt einer liebevollen Eltern-Kind-Beziehung – im Gegensatz zu Games als schlechten Medien und das Zulassen ihres Konsums als Ausdruck einer lieblosen Kindererziehung. Ruth Wagner (FDP, 2004, Hessischer Landtag, PIPr. 16/40):

*„Das Hauptproblem ist, wie wir wieder eine Lesegesellschaft werden, wie wir von den visuellen Anreizen wegkommen. Warum sind für manche Eltern Computerspiele, Fernsehen und anderes auch im Vorschulalter wichtiger, als ihrem Kind selbst eine Geschichte vorzulesen?“*

Auch die Gegenüberstellung von Sport und Computerspielen war eine gängige Erzählung. Gerlinde Kaupa (CSU, 2003, BT, PIPr. 15/41): „Nicht Gameboy, Power Rangers und Fernsehen sollen die hauptsächliche Nachmittagsbeschäftigung sein, sondern die körperliche Betätigung.“ Mit diesen rhetorischen Bildern wurden negative gesamtgesellschaftliche oder kulturelle Entwicklungen durch die Verbreitung neuer Medien, darunter Games, gleichgesetzt und Computerspielen ein kultureller und positiver Wert aberkannt.

Dem steht das Leitbild der kulturellen-gesellschaftlichen Chancen gegenüber, das sich aus den Kategorien K8 und K9 ergibt. Die Messe Games Convention machte die kulturelle Komponente von Games erstmals sichtbar. In einer der ersten Nennungen sagte Monika Griefahn 2006 (SPD, BT, PIPr. 16/46):

*Vor zwei Wochen ist die Computerspielmesse ‚Games Convention‘, die einen riesigen Ansturm erlebt hat, zu Ende gegangen. Es kamen nicht nur mehr Menschen, als erwartet worden ist; es kamen im Durchschnitt auch ältere Besucher und mehr Mädchen und Frauen. Inzwischen kann keiner die gesellschaftliche und kulturelle Bedeutung von Computerspielen ignorieren.*

Kulturelle und gesellschaftliche Aspekte traten dabei häufig gemeinsam auf und erlebten besonders 2008 und 2009 im Zusammenhang mit der Debatte zur Einführung des DCP einen Aufschwung. Seit 2016 überlagern sie das medienskeptische Leitbild klar. Kulturell wurden Games dabei zu gleichen Teilen als künstlerisches Kulturgut als auch als Teil der Massen- und Alltagskultur eingeschätzt. Die Kombination dieser beiden Aspekte schien entscheidend dafür zu sein, dass der kulturelle Wert als eines der entscheidenden Kriterien für die Einführung des DCP gelten konnte. Der kulturelle Anspruch der Kunstförderung ließ sich so mit der Anerkennung der Reichweite, Popularität und Sichtbarkeit eines Massenmediums verbinden.

Bei den gesellschaftlichen Chancen von Games wurde vor allem deren Nutzung für Bildungszwecke hervorgehoben. Dies galt insbesondere für die Bundesländer, auf die 31 von 35 Nennungen der Unterkategorie K8.1 entfielen. Politiker:innen in den Ländern waren insbesondere an der Nutzung der positiven Aspekte von Games in der in ihren Zuständigkeitsbereich fallenden schulischen Bildung interessiert. Serious Games als Spiele mit ernsthaftem Anspruch oder pädagogischem Ziel waren hier ab Mitte der 2010er Jahre besonders präsent und sollten als „neue Lernwelten“ (Stefan Berger, 2017, CDU, Landtag Nordrhein-Westfalen, PIPr. 16/134) zur Digitalisierung der Schule beitragen. Hessen lobte in diesem Bereich spezielle Förderprogramme aus (Tarek Al-Wazir, 2017, Grüne, Hessischer Landtag, PIPr. 19/100).

Auch im E-Sport (K8.3) wurden gesellschaftliche Chancen durch Vereinskultur und Ehrenamt zugeschrieben. Die Integration von Games in die Zivilgesellschaft war hier zentral. Detlev Pilger (SPD, BT, PIPr. 19/61) forderte:

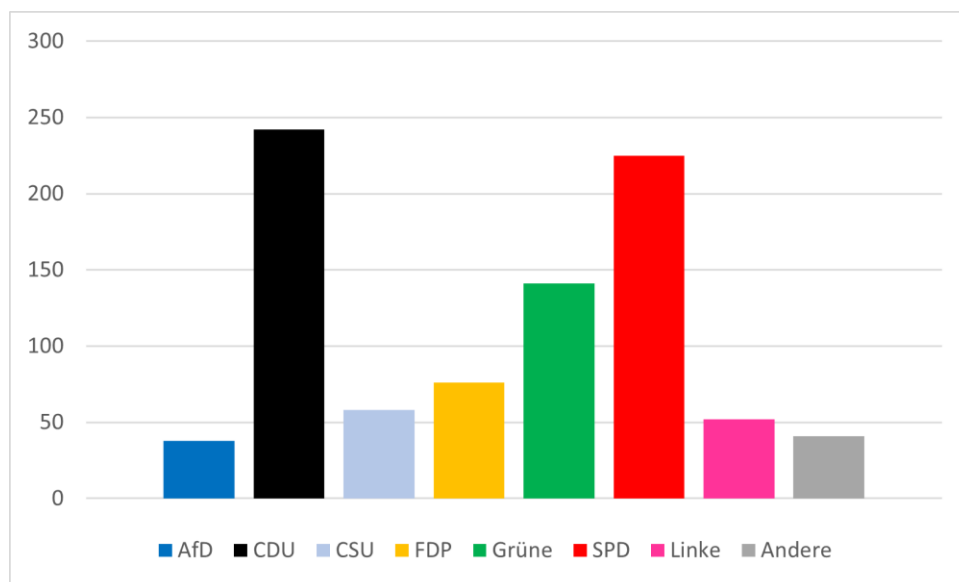
*Damit junge Gamer innerhalb fester Strukturen, begleitet durch verantwortungsbewusste Vereinsmitglieder, ihren Sport ausüben können, sollten Akzeptanz und Räume geschaffen werden.*

## 5.2. Diskurskoalitionen in der Games-Politik in Deutschland

Nachdem in einem ersten Schritt die relevanten diskursiven Leitbilder herausgearbeitet wurden, untersucht der zweite Analyseschritt, wie sich die politischen Akteure zu Diskurskoalitionen zusammenschließen und so versuchen, den Diskurs zu beeinflussen. Bei den parteipolitischen Akteuren entfallen von insgesamt 873 kodierten Stellen mehr als die Hälfte auf CDU (242) und SPD (225). Es folgen Grüne (141), FDP (76), CSU (58), Linke<sup>4</sup> (52) und AfD (38). Diese Verteilung spiegelt die Größe der Fraktionen und deren dauerhafte Vertretung in den untersuchten Parlamenten wider. Abbildung 15 visualisiert die Ergebnisse.

Auf Landesebene waren auch andere Parteien vertreten. Die Piraten fokussierten sich mit 19 kodierten Stellen primär auf das wirtschaftliche Leitbild, die Deutsche Volksunion (DVU), eine rechtsextreme Kleinpartei und ihr späterer Fusionspartner NPD in 11 Stellen auf die öffentliche Sicherheit. Aussagen von SSW, Freien Wählern und fraktionslosen Abgeordneten waren so selten, dass zu ihnen keine belastbaren Aussagen möglich sind. Für die Analyse der Diskurskoalitionen werden diese anderen Parteien aufgrund der geringen Ausprägung und fehlenden bundesweiten Relevanz nicht einbezogen.

Abbildung 15: Anzahl kodierter Stellen nach Partei.

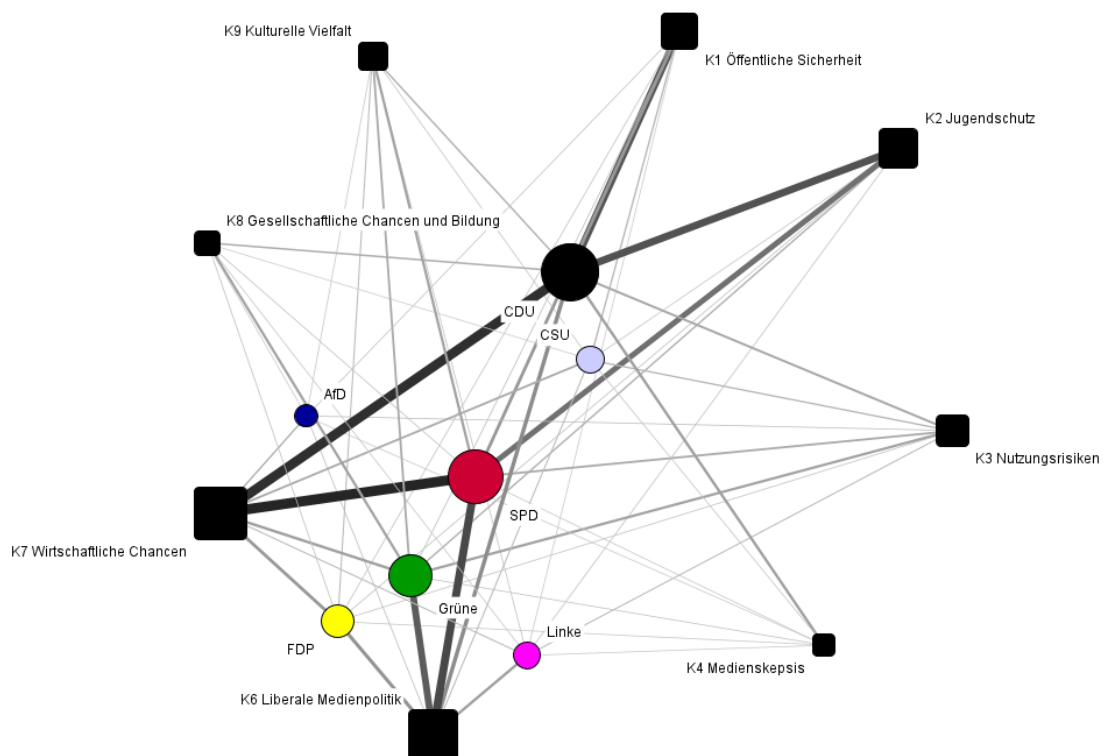


Quelle: Eigene Darstellung.

<sup>4</sup> Die Linke schließt die PDS mit ein.

Eine Gesamtübersicht des Diskurses in Form eines Two-Node-Affiliationsnetzwerks zwischen den Oberkategorien und den Parteien (Abbildung 16) visualisiert die diskursiven Verbindungen von parteipolitischen Akteuren und Konzepten im Überblick. Die zentrale Stellung von CDU/CSU und SPD im Diskurs tritt hier deutlich hervor; beide Parteien zeichnen sich durch eine hohe Zentralität und ausgeprägte Verbindungen zu zentralen Leitbildern aus. Während CDU/CSU zwischen den Konzepten der öffentlichen Sicherheit, des Jugendschutzes und der wirtschaftlichen Chancen stehen, betont die SPD zusätzlich zur Wirtschaft die liberale Medienpolitik. Grüne und Linke sind um das Konzept der liberalen Medienpolitik gruppiert, die FDP ist darüber hinaus stärker dem wirtschaftsbetonten Leitbild verbunden. Die AfD weist geringe Zentralität auf und ist mit wirtschaftlichen Chancen am stärksten verbunden. Die AfD weist geringe Zentralität auf und ist mit wirtschaftlichen Chancen am stärksten verbunden. Das Affiliationsnetzwerk kann einen ersten Überblick geben, ist aber für tiefergehende visuelle Interpretationen nicht immer geeignet. Die folgenden Abschnitte arbeiten die Entstehung und Entwicklung von Diskurskoalitionen in der Games-Politik in Deutschland heraus. Die Etablierung von Diskurskoalitionen folgt dabei den in den Ergebnissen der qualitativen Inhaltsanalyse sichtbaren drei Phasen: Phase I von 1982-2001, Phase II von 2002-2010 und Phase III von 2011-2024.

*Abbildung 16: Affiliationsnetzwerk des gesamten Diskurses von 1982-2024.*



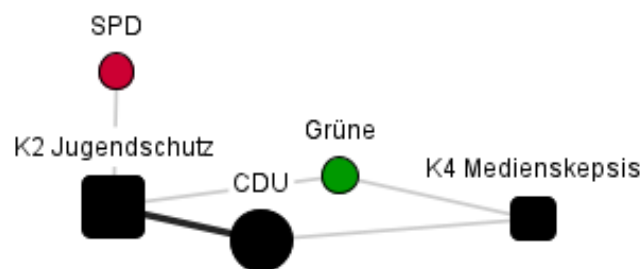
Quelle: Eigene Darstellung mit Visone. Die Dicke der Netzwerkkanten zeigt die Stärke der Verbindung zwischen Akteur (Partei) und Konzept (Oberkategorie) an. Die Größe der Netzwerkknoten weist auf die Zentralität von

Akteur und Konzept hin. Die Diskursnetzwerkanalyse bezieht K5 aufgrund der geringen Zahl kodierter Stellen nicht ein.

### 5.2.1. Phase I 1982-2001: Statische Diskurshegemonie

Die erste Phase des politischen Diskurses zu Games war durch eine klare Hegemonie der Unionsparteien geprägt, die 21 der insgesamt 37 kodierten Stellen in diesem Zeitraum auf sich vereinten. 8 davon stammten allein von Ilse Falk als Obfrau der CDU/CSU-Fraktion im Ausschuss für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Die Grünen (4) waren in diesem Zeitraum deutlich weniger aktiv, die Aktivitäten von FDP und Linke waren so gering ausgeprägt, dass sie nicht belastbar ausgewertet werden können. Abbildung 17 zeigt in einem Affiliationsnetzwerk den politischen Diskurs in diesem Zeitabschnitt. Die Leitbilder des *Schutzes der Spielenden* (K2) und der *Medienskepsis* (K4) strukturierten den Diskurs und alle Akteure – bei klarer Dominanz der CDU – bezogen sich gleichermaßen auf diese Leitbilder. Ob es sich in dieser Phase tatsächlich um eine Diskurskoalition handelte, erscheint fraglich, da kein diskursiver Konflikt mit konkurrierender Sichtweise auf die Wirklichkeit zu erkennen ist.

Abbildung 17: Affiliationsnetzwerk des Diskurses in Phase I von 1982-2001.

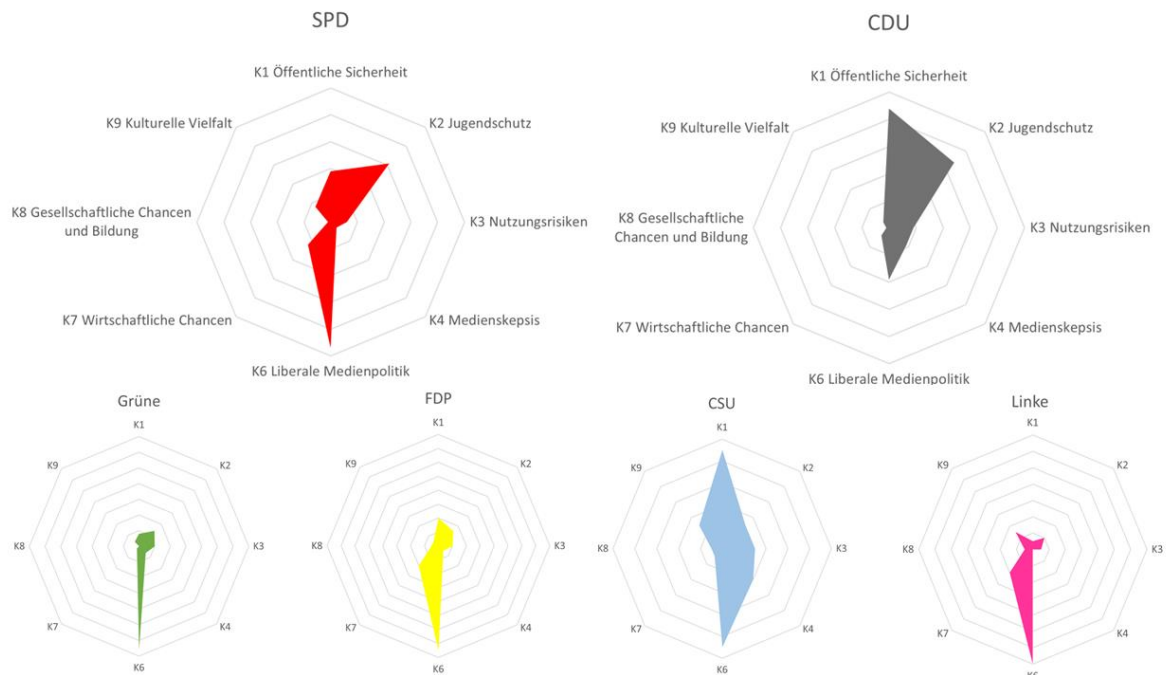


Quelle: Eigene Darstellung mit DNA und Visone. Es werden nur Parteien und Oberkategorien abgebildet, die mehr als eine kodierte Stelle aufweisen.

### 5.2.2. Phase II 2002-2010: Die „Killerspiel“-Debatte im politischen Diskurs

Wie bereits herausgearbeitet, war die zweite Phase des politischen Diskurses zu Games, ausgehend vom Amoklauf von Erfurt 2002, durch einen größeren Konflikt der diskursiven Leitbilder der liberalen Medienpolitik und öffentlichen Sicherheit geprägt. Abbildung 18 gibt die inhaltlichen Profile der Parteien in diesem Zeitabschnitt wieder.

Abbildung 18: Inhaltliche Positionierung der Parteien in Phase II von 2002-2010.



Quelle: Eigene Darstellung. Die Netzdiagramme stellen die relative Ausprägung der einzelnen Oberkategorien als Anteil an den gesamten kodierten Stellen einer Partei dar.

Die CDU bezog sich auf den Schutz der Spielenden in Form von Jugendschutz (34 kodierte Stellen) und wurde zur stärksten Vertreterin der „Killerspiel“-These mit 44 der insgesamt 91 Nennungen in der Unterkategorie K1.1 zum Zusammenhang von Games und Gewalttaten. Die CSU schwankte zwischen den Leitbildern der öffentlichen Sicherheit und der liberalen Medienpolitik. Diese Parteiposition der CDU wurde besonders aus Niedersachsen geprägt, wo Innenminister Uwe Schünemann mit 18 kodierten Stellen und Mechthild Ross-Luttmann (11) als Sozial- und Familienministerin sich kritisch zu den verschiedenen Gefahren von Games äußerten. Uwe Schünemann kam allein auf 14 Nennungen des Zusammenhangs von Games und Gewalttaten.

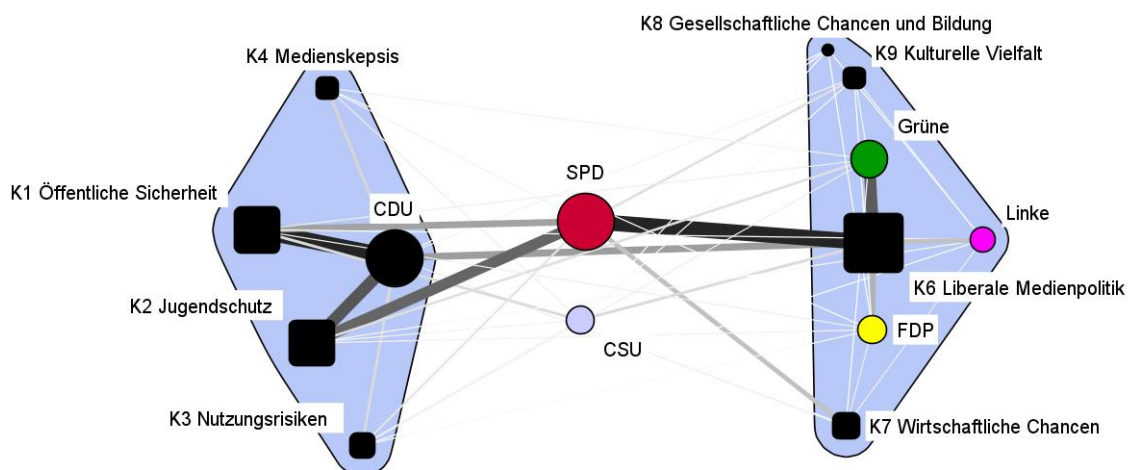
Die SPD betonte bis 2005 Jugendschutz und öffentliche Sicherheit. In diesen Zeitraum fiel auch die Verschärfung des Jugendschutzrechts durch die rot-grüne Bundesregierung nach dem Amoklauf von Erfurt 2002. Kerstin Griese (14 kodierte Stellen) stand für die zunächst skeptische Haltung der SPD zu Games insbesondere bis 2003 und gab sich auch 2008 in ihrer Einstellung zu „Killerspielen“ noch neutral. Ab 2006 betonte die SPD noch vor den Grünen am stärksten eine liberale Medienpolitik (56) und legte dabei den Schwerpunkt besonders auf die Stärkung der Medienkompetenz (22). Monika Griefahn (19) und Jörg Tauss (12) als



Mitinitiator:innen des DCP im Bundestag verkörperten diesen inhaltlichen Wandel der Partei in ihren Aussagen. Zugleich gab es in der Zeit von 2006-2009 jedoch auch 13 Äußerungen von SPD-Abgeordneten, die den „Killerspiel“-Begriff positiv vertraten, was eine gewisse argumentatorische Ambivalenz innerhalb der Partei in jener Zeit schließen lässt. Bündnis 90/Die Grünen, FDP und Die Linke positionierten sich einheitlich stark für eine liberale Medienpolitik, wobei die Parteien jeweils eigene Akzente setzten. Bündnis 90/Die Grünen thematisierten erstmals Nutzungsrisiken in Form von Suchtgefahren. FDP und Linke griffen in dieser Phase bereits erstmals auf das wirtschaftspolitische Leitbild zurück.

Eine Visualisierung des Diskursnetzwerkes mithilfe eines Two-Mode-Netzwerkes (Abbildung 19) verdeutlicht die Herausbildung zweier ausgeprägter Pole. Während auf der einen Seite die CDU die diskursiven Leitbilder der öffentlichen Sicherheit und des Schutzes der Spielenden vertritt, schließen sich auf der anderen Seite Grüne, Linke und FDP auf Basis des Leitbilds der liberalen Medienpolitik zu einer Diskurskoalition zusammen. SPD und CSU stehen zwischen beiden Diskurskoalitionen.

Abbildung 19: Affiliationsnetzwerk des Diskurses in Phase II von 2002-2010

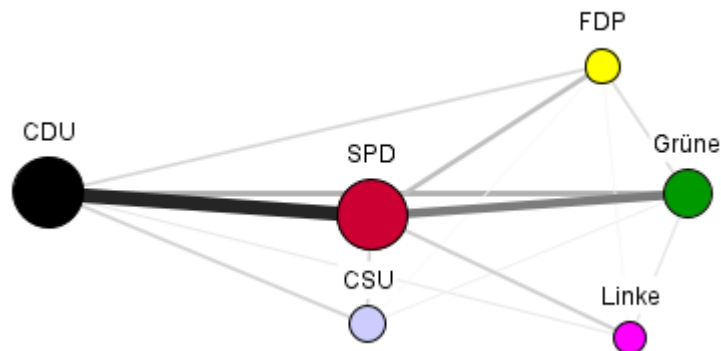


Quelle: Eigene Darstellung mit Visone. Die Gruppierung der Cluster von Akteuren und Leitbildern visualisiert die Bildung von konkurrierenden Diskurskoalitionen.

Auch die Analyse mit einem Akteurs-Kongruenznetzwerks (Abbildung 20) verdeutlicht die Verbindungen zwischen den Akteuren auf Basis der gemeinsamen Zustimmung zu diskursiven Leitbildern und offenbart die Sonderrolle der SPD zwischen den Diskurskoalitionen, die starke Übereinstimmung sowohl mit den Grünen als auch mit der CDU hat, da sie zunächst auf

öffentliche Sicherheit und Jugendschutz rekurrierte und erst später zur liberalen Medienpolitik tendierte.

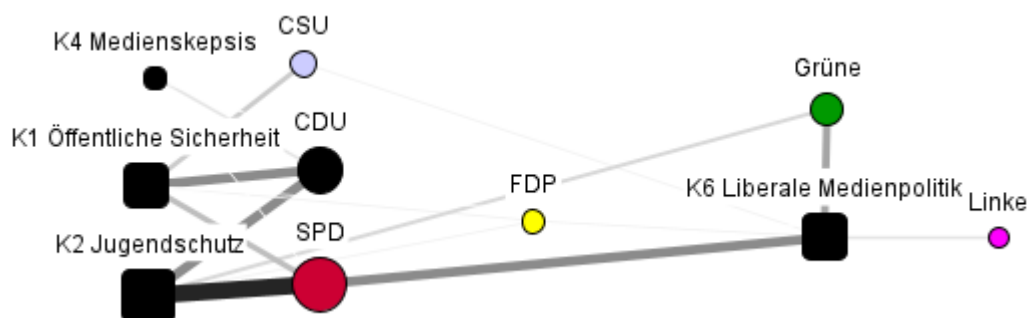
Abbildung 20: Akteurs-Kongruenznetzwerk des Diskurses in Phase II von 2002-2010.



Quelle. Eigene Darstellung mit Visone. Die Dicke der Kanten gibt die Stärke der Verbindung zwischen zwei Akteuren (Parteien) auf Basis geteilter Leitbilder wieder. Die Größe der Netzwerkknoten deutet auf die Zentralität der Akteure im Diskurs hin.

In der Entwicklung des diskursiven Konflikts kommt der SPD somit eine besondere Rolle zu. Zwar steht sie in der Gesamtübersicht zwischen den Diskurskoalitionen. Unterteilt man den Gesamtdiskurs in einen ersten, durch den Amoklauf von Erfurt und die Reaktion der rot-grünen Bundesregierung geprägten Abschnitt von 2002-2005, ergibt sich jedoch ein verändertes Bild (Abbildung 21). Es zeigt sich, dass die SPD zunächst zur Diskurskoalition rund um die Leitbilder der öffentlichen Sicherheit und des Schutzes der Spielenden gehörte, wobei sie zu letzterem Konzept eine deutlich stärkere Verbindung hatte. Die CSU gehörte in diesem Zeitfenster ebenfalls dieser Diskurskoalition an, während die FDP noch zwischen beiden Seiten stand.

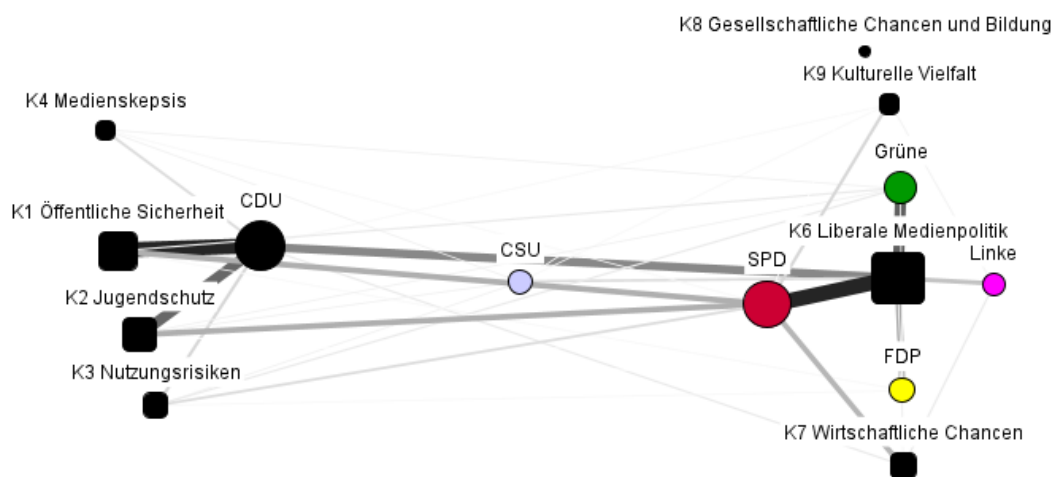
Abbildung 21: Affiliationsnetzwerk des Diskurses von 2002-2005.



Quelle: Eigene Darstellung mit DNA und Visone.

In einem zweiten Zeitabschnitt von 2006-2010, geprägt von den Amokläufen von Emsdetten und Winnenden sowie einer im Bund regierenden großen Koalition von CDU und SPD wandelte sich die Positionierung der SPD hin zum Leitbild der liberalen Medienpolitik. Abbildung 22 visualisiert die veränderte Lage der Diskurskoalitionen. Die Vermutung liegt nahe, dass dies auch mit dem Regierungswechsel zu tun haben könnte. Die SPD war nun nicht mehr die führende Regierungspartei und besetzte auch nicht mehr das für den Jugendschutz zuständige Ressort des Ministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Allerdings hätte die große Koalition, die sich das „Killerspiel“-Verbot in den Koalitionsvertrag geschrieben hatte, auch dazu führen können, dass die SPD die kritische Haltung des Koalitionspartners CDU in der Außenkommunikation hätte mittragen müssen. Stattdessen kommt die SPD in diesem Zeitraum im Bundestag auf 21 Nennungen zur liberalen Medienpolitik gegenüber 5 Nennungen zur öffentlichen Sicherheit.

Abbildung 22: Affiliationsnetzwerk des Diskurses von 2006-2010



Quelle: Eigene Darstellung mit DNA und Visone.

Die FDP war ab 2006 ebenfalls klar in dieser Diskurskoalition positioniert, die CSU rückte wiederum in eine Zwischenrolle. Die Neupositionierungen von SPD und CSU sorgten dafür, dass die CDU nun allein in der alten Diskurskoalition verblieb und als einziger Akteur Games weiterhin primär mit Gefahren für Gesellschaft und Spielende verband. Dieser diskursive Wandel scheint ausschlaggebend dafür zu sein, dass es der CDU schließlich nicht gelang, ihre Sichtweise auf Games zu institutionalisieren und das Ziel eines Verbots von „Killerspielen“ und einer restriktiven Jugendschutzpolitik durchzusetzen.

Stattdessen ging die auf den Leitbildern der liberalen Medienpolitik mit dem Fokus auf Medienkompetenz und der um sie herum entstandenen Perspektive auf kulturell-gesellschaftliche sowie wirtschaftliche Chancen basierende Diskurskoalition dominant aus dem Konflikt hervor und konnte eine starke Verankerung ihrer Leitbilder im Sinne einer Diskursstrukturierung erreichen und konkurrierende Leitbilder aus dem Diskurs verdrängen. Anders als auf Basis bisheriger Untersuchungen zur „Killerspiel“-Debatte im öffentlichen Diskurs bei Schroeder (2011), Jöckel (2017: 60-63), Breiner & Kolibius (2019) und Husemann (2022) naheliegend, drehte sich der politische Diskurs in dieser Zeit nicht primär um die Frage, ob das Spielen von Games zu Gewalttaten führt oder nicht. Vielmehr stand diese Teilfrage im Zeichen einer größeren Auseinandersetzung zwischen Diskurskoalitionen in einem grundsätzlichen Konflikt zwischen restriktiver, sicherheits- und schutzgetriebener beziehungsweise permissiver, auf Selbstverantwortung und Chancen rekurrierender Medienpolitik.

Die Einführung des DCP zeigt dann die Institutionalisierung der Diskurskoalition im Sinne einer Veränderung politischer Regelsysteme. Die Argumentation für die Einführung des Preises orientierte sich klar an am Leitbild der kulturell-gesellschaftlichen Chancen und ist ein in Politik gegossenes Leitbild der liberalen Medienpolitik, insbesondere im Hinblick auf die Betonung der Medienkompetenz. Eines der Ziele war es, Eltern zu informierten Entscheidungen zu befähigen. Monika Griefahn (SPD, 2007, BT, PIPr. 16/111) als zentrale Mitinitiatorin des Preises:

*„Wir brauchen einen Spielepreis, so wie den Filmpreis, mit dem wir öffentlich deutlich machen können, welche Computerspiele eine Bereicherung der Medienkultur sind, welche zu den besten ihrer Art gehören und so von Eltern ohne Bedenken für ihre Kinder gekauft werden können.“*

Dorothee Bär symbolisiert dabei die Rolle, die der CSU in dieser Veränderung des dominanten Diskurses zukam. Noch 2006 äußerte sie sich medienkritisch mit der Aussage:

*„Die Welt der Bücher [...] ist unbezahlbar. Sie ist vor dem Hintergrund von Studien wie PISA oder IGLU [Bildungsstudien Anm. d. Verf.] umso wichtiger. In unserer Zeit nehmen Fernsehen, Internet und Computerspiele einen meiner Meinung nach viel zu großen Raum in den Tagesabläufen unserer Kinder ein.“* (BT, PIPr. 16/19)

2008 war sie dann eine der Initiator:innen der Einführung des DCP und betonte die kulturell-gesellschaftliche Bedeutung von Games. 2021 leitete sie als Digitalisierungsbeauftragte der Bundesregierung gemeinsam mit ihrem Parteikollegen, dem damaligen Bundesminister für

Verkehr und digitale Infrastruktur Andreas Scheuer, der 2003 noch „ein Verbot von Killerspielen“ (CSU, BT, Pl.Pr. 15/38) gefordert hatte, die Games-Strategie der Bundesregierung ein.

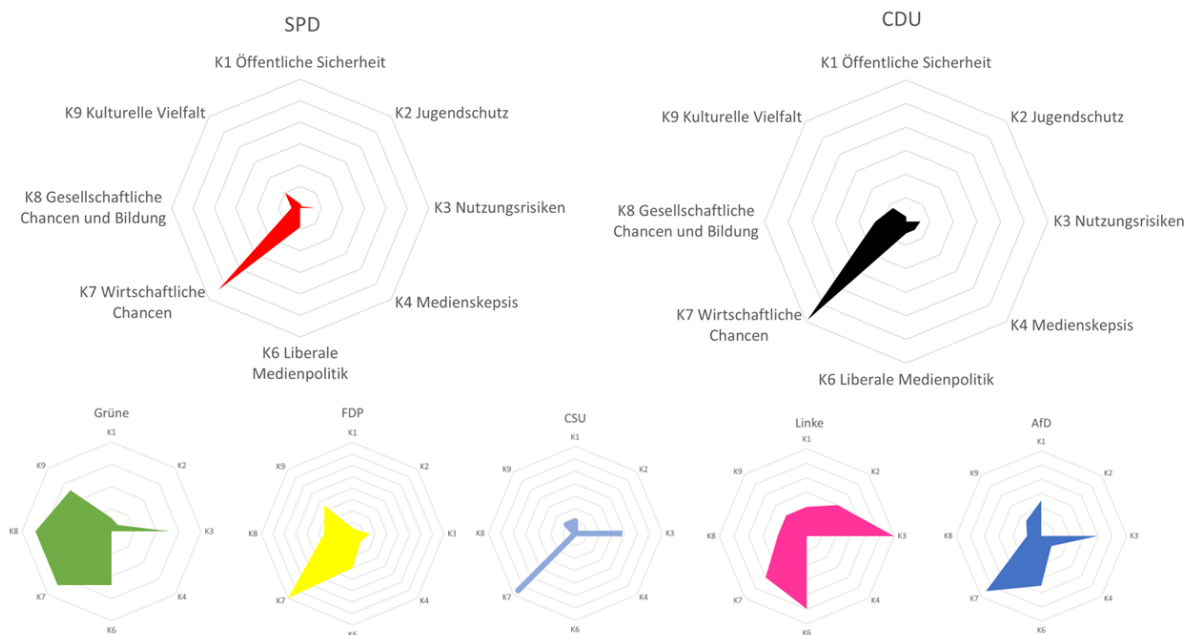
### **5.2.3. Phase III 2011-2024: Dominanz des wirtschaftlichen Leitbilds**

In Phase III des gamespolitischen Diskurses von 2011-2024 zeigt sich ein vollständiger Wandel der policy-bezogenen Überzeugungen der Unionsparteien. Abbildung 23 zeigt die inhaltliche Ausrichtung der Parteien in diesem Zeitraum. Äußerungen von Parlamentarier:innen der Unionsparteien folgten in diesem Zeitraum fast ausschließlich dem Leitbild der wirtschaftlichen Chancen, wobei die CSU einen zusätzlichen Schwerpunkt auf die Nutzungsrisiken setzte. Dieser inhaltliche Wandel der Union war stark von Perspektiven aus Nordrhein-Westfalen und Bayern mit 71 der 122 kodierten Stellen der Unionsparteien im Zeitraum von 2011 bis 2024 bestimmt. Heraus stach Andrea Stullich als Sprecherin der Fraktion für Kultur und Medien im Landtag von Nordrhein-Westfalen, die mit 20 kodierten Stellen aktivste Parlamentarierin zum Thema Games über den ganzen Untersuchungszeitraum hinweg. Auch bei der SPD zeichnete sich ein programmatischer Wandel hin zum wirtschaftlichen Leitbild ab 2011 ab, ebenfalls durch eine persönliche Prägung von Alexander Vogt mit 17 kodierten Stellen als medienpolitischer Sprecher der Fraktion in Nordrhein-Westfalen. Trotz der unterschiedlichen Rollen von CDU und SPD in Regierung und Opposition in Nordrhein-Westfalen äußerten sich Andrea Stullich und Alexander Vogt nahezu mit identischem Muster im Rahmen des wirtschaftlichen Leitbilds. Auch in der Gesamtübersicht für die Phase III ist bei den inhaltlichen Profilen der SPD und der Unionsparteien kein programmatischer Unterschied mehr zu erkennen.

Bei den Grünen, der FDP und der Linken ist das wirtschaftliche Leitbild in dieser Phase ebenfalls prägend, wobei alle drei Parteien gewisse eigene Schwerpunkte setzten. Die Grünen richteten sich auf das Leitbild der gesellschaftlich-kulturellen Chancen aus. Außerdem hoben sie auf die Nutzungsrisiken von Games ab, die schon ab Ende der 2000er Jahre in Form der Suchtgefahren im inhaltlichen Profil der Partei präsent gewesen waren. Die FDP besetzte auf Bundesebene das Thema Games insbesondere in der Legislaturperiode von 2017-2021 und hatte mit 2019 als Höhepunkt mit 15 kodierten Stellen über alle Ebenen hinweg die weitaus aktivste Periode der Partei zu diesem Thema. Games schienen Teil der inhaltlichen Neuaufstellung der Partei mit stärker digitalpolitischem Profil nach dem Ausscheiden aus dem Bundestag 2013 gewesen zu sein. Bei der Linkspartei lag der Fokus nach 2011 weiterhin auf der liberalen Medienpolitik. Das wirtschaftliche Leitbild war bei ihr nicht so stark ausgeprägt wie

bei anderen Parteien im gleichen Zeitraum, stattdessen zeigten sich in der Kategorie der Nutzungsrisiken wirtschaftskritische Einstellungen, vor allem im Hinblick auf die Auswirkungen von Lootboxen und anderen manipulativen Mechanismen.

Abbildung 23: Inhaltliche Positionierung der Parteien in Phase III von 2011-2024



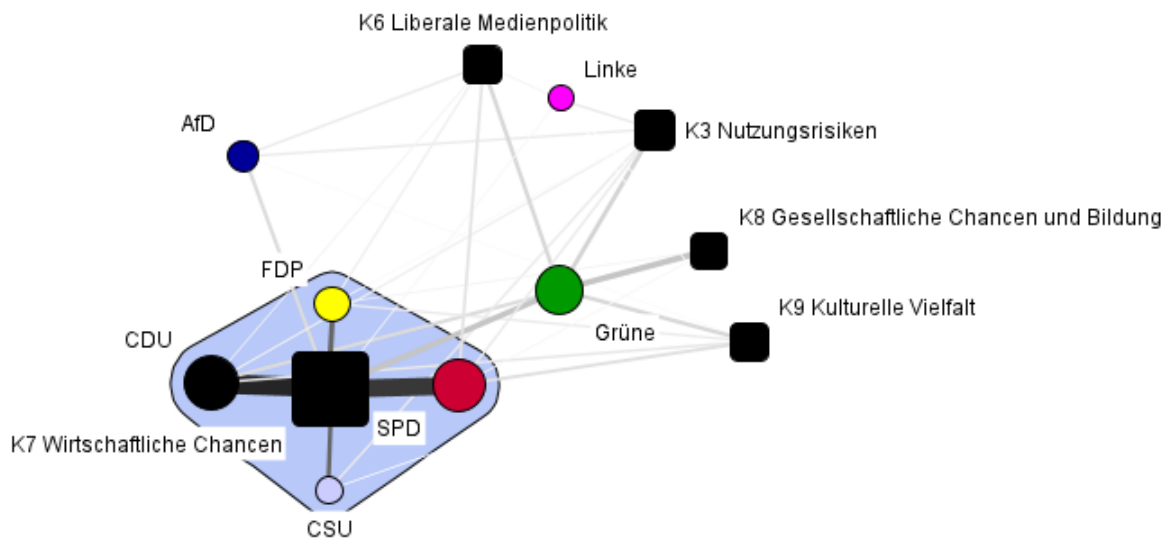
Quelle: Eigene Darstellung.

Die AfD ist erst seit 2014 auf der Landesebene parlamentarisch vertreten. Die erste Äußerung zum Thema Games stammt aus dem Jahr 2017, als sie erstmals auch in den Bundestag einzog. Ihr inhaltliches Profil in der Games-Politik blieb seitdem unklar. In Sachsen-Anhalt berief sie sich im Zusammenhang mit dem Anschlag von Halle auf die „Killerspiel“-These, in Mecklenburg-Vorpommern stand eine liberale Medienpolitik im Vordergrund, in Nordrhein-Westfalen wiederum die Leitbilder der Nutzungsrisiken und wirtschaftlichen Chancen. Die inhaltliche Positionierung der Partei ist erratisch und scheint stark von der persönlichen Meinung des jeweiligen Personals in den Parlamenten oder dem in diesem Moment opportun erscheinenden Verhalten abzuhängen. Klare inhaltliche Positionierungen sind ebenso wenig erkennbar wie eine konsistente Oppositionsstrategie.

Ein Affiliationsnetzwerk des Gesamtdiskurses in Phase III (Abbildung 24) visualisiert die Verbindungen zwischen Akteuren und Leitbildern von 2011-2024. Klar ersichtlich wird die Dominanz des Leitbilds der wirtschaftlichen Chancen mit der sie umgebenden Diskurskoalition

aus CDU, SPD, CSU und FDP. Grüne und Linke stehen außerhalb dieser Kernkoalition, stellen das wirtschaftliche Leitbild allerdings nicht grundsätzlich in Frage, sondern setzen andere inhaltliche Akzente. Verbunden sind beide Parteien insbesondere über das Leitbild des Schutzes der Spielenden in Form der Nutzungsrisiken. Die AfD steht ohne klares Profil außerhalb des Diskurses.

Abbildung 24: Affiliationsnetzwerk des Diskurses in Phase III von 2011-2024



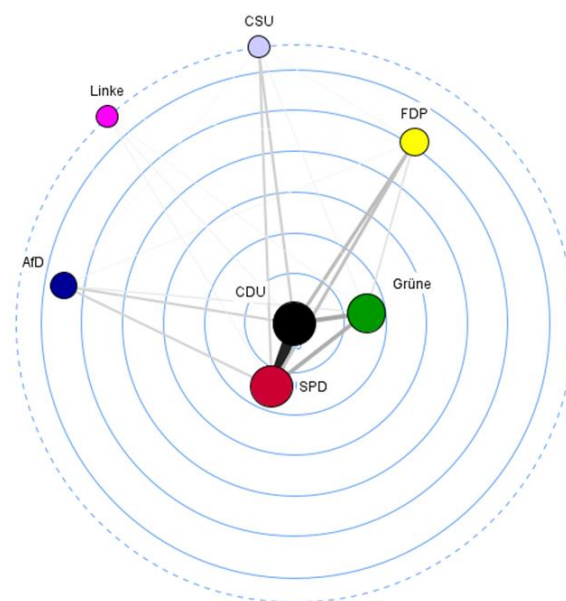
Quelle: Eigene Darstellung mit DNA und Visone.

Das Akteurs-Kongruenznetzwerk für die Phase III (Abbildung 25) unterstreicht dieses Bild. CDU und SPD stehen als zentrale und eng verbundene Akteure im Zentrum der Akteurskonstellation mit stark ausgeprägten Netzwerkkanten zu CSU und FDP. Die Grünen sind zwar im Diskurs stark präsent, aber mit der dominanten Diskurskoalition weniger verbunden. Linke und AfD stehen mit geringer Zentralität und Verbindungen außerhalb des Diskurses.

Während Phase II von einem direkten Konflikt zweier gegenüberstehender Diskurskoalitionen geprägt war, zeichnet sich Phase III durch eine klare Hegemonie einer einzigen Koalition rund um das Leitbild der wirtschaftlichen Chancen aus. Es ist eine klare Diskursstrukturierung erkennbar, die mit der Games-Förderung auf Bundes- und Landesebene und der Aufnahme in den Kultur- und Kreativwirtschaftsbegriff in gesamtwirtschaftliche Zusammenhänge eine Diskursinstitutionalisierung erfahren hat. Für eine Institutionalisierung spricht auch der Wechsel der politischen Zuständigkeiten für Games, die sich in dieser Phase durch die prominent zum Thema sprechenden Personen abzeichnen. In Phase I und Phase II sprachen

besonders Familien- und Jugendpolitiker:innen wie Ilse Falk, die Familienministerinnen Angela Merkel, Christine Bergmann und Ursula von der Leyen aus dem Bund und Mechthild Ross-Luttman aus Niedersachsen sowie Uwe Schönemann als niedersächsischer Innenminister zum Thema Games. In Phase III sind die kultur- und medienpolitischen Sprecher:innen Andrea Stullich und Alexander Vogt prägend, was auf eine Institutionalisierung der Leitbilder wirtschaftlicher und kulturell-gesellschaftlicher Chancen in Form einer Änderung der politischen Zuständigkeit hindeutet. Auch durch die Ansiedlung des Themas und der Games-Förderung im BMWK wird das Primat der Wirtschaft deutlich.

*Abbildung 25: Akteurs-Kongruenznetzwerk in der Phase III von 2011-2024*



Quelle: Eigene Darstellung mit DNA und Visone. Neben der Größe des Netzwerkknosens stellt die zentrale Platzierung die Zentralität eines Akteurs im Diskurs dar.



## 6. Diskussion

Die im vorherigen Kapitel dargelegten Analyseergebnisse zeigen einen grundlegenden Wandel des politischen Diskurses von einem gameskritischen Konsens hin zu einer positiven Besetzung des Themas in einer dominanten Diskurskoalition auf Basis des Leitbilds der wirtschaftlichen Chancen. Der folgende Abschnitt diskutiert die Bedeutung der Ergebnisse für die Forschung zu „Games-Politik“ und eruiert, inwieweit eine diskursive Konstituierung des Politikbereichs stattgefunden hat.

*Abbildung 26: Übersicht über die Ergebnisse der Arbeit*

Phasen	Dominante Leitbilder	Diskurskoalitionen
Phase I (1983-2001)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schutz der Spielenden (Jugendschutz)</li> <li>• Medienskepsis</li> </ul>	Statische Diskurshegemonie unter Führung der CDU. Kein Konflikt erkennbar.
Phase II (2002-2010)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schutz der Spielenden (Jugendschutz)</li> <li>• Öffentliche Sicherheit</li> <li>• Liberale Medienpolitik</li> </ul>	Konflikt zwischen zwei Diskurskoalitionen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskurskoalition auf Basis von öffentlicher Sicherheit und Schutz der Spielenden. CDU, CSU sowie SPD (bis 2005)</li> <li>• Diskurskoalition auf Basis liberaler Medienpolitik. Grüne, Linke sowie FDP, SPD (ab 2006)</li> </ul>
Phase III (2011-2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wirtschaftliche Chancen</li> <li>• Gesellschaftlich-kulturelle Chancen</li> <li>• Schutz der Spielenden (Nutzungsrisiken)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dominante Diskurskoalition um wirtschaftliche Chancen. CDU, CSU, SPD, FDP.</li> <li>• Einzelne Akzente in Richtung Schutz der Spielenden und gesellschaftlich-kulturelle Chancen. Grüne und Linke.</li> </ul>

Quelle: Eigene Darstellung.

Abbildung 26 fasst die zentralen Ergebnisse zu den Entwicklungsphasen des politischen Diskurses, der diskursiven Leitbilder und Diskurskoalitionen zusammen. Die Unterteilung in drei distinkte Phasen gibt wichtige Orientierung bei der Systematisierung der politischen Auseinandersetzung mit Games, die bisher in der Forschung einzigartig ist. Phase II von 2002-2010 kommt dabei eine Schlüsselrolle zu. Durch den diskursiven Konflikt zwischen den zwei grundsätzlich unterschiedlichen Einstellungen zum Umgang mit Games war diese Phase zentral in der Entwicklung hin zur Etablierung einer ganzheitlichen Games-Politik. Der zentrale Erkenntnispunkt für die Forschung zu Games-Politik ist, dass das Ende der „Killerspiel“-Debatte nicht aufgrund einer Prävalenz der wissenschaftlich begründeten Überzeugung, dass Mediengewalt

nicht zu echter Gewalt führe, zustande kam. Sondern, dass sich mit dem Leitbild der liberalen Medienpolitik ein grundsätzlich anderes Verständnis zum politischen Umgang mit Games diskursiv durchgesetzt hat. „Killerspiele“ waren zwar der Auslöser, aber nicht der zentrale Konfliktpunkt des Diskurses, der auf der Ebene tieferliegender Ebene der policy-Überzeugungen stattfand und die Grundperspektive politischer Akteure auf Games entscheidend veränderte. Hier war die theoretische Perspektive der Überzeugungsebenen des ACF besonders hilfreich. Die Diskurshegemonie des wirtschaftlichen Leitbilds in Phase III macht deutlich, wie Games als Kontinuität der Institutionalisierung der liberalen Medienpolitik, stärker positiv und chancenorientiert betrachtet werden und eine diskursive Integration in größere politische Zusammenhänge erfahren.

Das Leitbild der Nutzungsrisiken weist mit der Ablehnung von Lootboxen und manipulativen Geschäftsmodellen bereits wirtschaftskritische Elemente auf, die allerdings noch nicht so stark ausgeprägt sind, dass von einem Konflikt zwischen Diskurskoalitionen gesprochen werden kann. Nach einem Konflikt entlang von gesellschaftspolitischen über Grundüberzeugungen zum Umgang mit Medien in den 2000er Jahren, könnte sich in Phase III ein Wechsel hin zu einem sozio-ökonomischen Konflikt zwischen Interessen von Industrie und Verbraucher:innen entwickeln. Für die weitere wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Games-Politik wird spannend sein, inwieweit sich diese Diskurshegemonie fortsetzt oder ob sich ein wirtschaftskritisches Leitbild entwickelt, auf dessen Basis eine konkurrierende Diskurskoalition den diskursiven status quo in Frage stellt.

Darüber hinaus hat diese Arbeit zum ersten Mal die Games-Politik der Bundesländer in den Blick genommen. Forschung zur Politik über Games hatte sich bisher ausschließlich auf die Bundesebene konzentriert (Zimmermann 2019; Wüstefeld 2009). Basierend auf Plenarreden überwiegt die Landesebene ab 2011 im politischen Diskurs zu Games deutlich. Ohne eine Integration der Landesparlamente in die Datengrundlage, wären in dieser Arbeit kaum belastbaren Aussagen über diesen Zeitraum möglich gewesen. Die Einführung der Games-Förderung der Bundesregierung 2019 und auch die Games-Strategie 2021 haben auf Bundesebene nicht zu einem signifikanten Diskurs in den Plenardebatten geführt. Die Ergebnisse dieser Arbeit zeigen, dass Forschung zu Games-Politik die Dynamiken des Mehrebenensystems in Deutschland stärker in den Blick nehmen sollte, da sie sonst kein vollständiges Bild abgeben kann.

Es bleibt allerdings ambivalent, inwieweit die Ergebnisse darauf hindeuten, dass eine diskursive Konstituierung des Problembereichs als Vorstufe zur Bildung eines Politikfelds der Games-Politik stattgefunden hat. Dafür spricht, dass sich argumentatorische Kohärenz in Bezug auf die Problemwahrnehmung durch eine zunehmende Professionalisierung und Vereinheitlichung der Sprache und Argumentationsweise abzeichnet. Von den ersten Äußerungen 1982 bis zu Beginn der 2000er Jahre war noch kaum Wissen über das Medium Games vorhanden, Begriffe wurden falsch verwendet und die konkreten negativen Auswirkungen von Spielen konnten oft nicht benannt werden oder waren von Stigmatisierungen oder allgemeiner Medienskepsis geprägt. Die Verbreitung des leicht verständlichen, aber uneindeutig definierten und stark negativ konnotierten „Killerspiel“-Begriffs war auch eine Folge dieser fehlenden Sachkompetenz.

Auch durch den Einfluss einer neuen Generation von Parlamentsabgeordneten mit eigener Gaming-Erfahrung ist im späteren Verlauf eine Professionalisierung der Sprache sowie Argumentation zu erkennen. Ab 2011 etablierte sich „Games“ als allgemein genutzter Begriff zur Beschreibung des Problemgegenstands, medienskeptische Äußerungen waren kaum noch präsent. Die eindeutige Benennung spezifischer Eigenschaften und Mechanismen von Games und ihrer möglichen negativen Folgen gepaart mit einem deutlicher werdenden Verständnis für Fachbegriffe wie Lootboxen deuten auf ein stärker ausgeprägtes Fachwissen hin.

Nach einem zunächst monothematischen Diskurs zum Jugendschutz, lassen sich ab 2002 durch die Herausbildung mehrerer diskursiver Leitbilder, die in Kombination zur Bildung von Diskurskoalitionen geführt haben, ausdifferenzierte argumentatorische Bezugsrahmen identifizieren. Die Institutionalisierung der Diskurskoalition um die liberale Medienpolitik strukturierte das Problemverständnis nachhaltig im Sinne eines übergreifenden chancenorientierten Diskurses. Dies deutet auf die Etablierung eines größeren Problemzusammenhangs und der Ausbildung einer Eigenlogik des Politikbereichs hin.

Dagegen spricht, dass einzelne Politiker:innen und ihre persönlichen Aktivitäten und Überzeugungen für die parteipolitische Positionierung zur Games-Politik prägend waren. Das deutlichste Beispiel sind die besonders gameskritischen CDU-Politiker:innen Mechthild Ross-Luttmann und Uwe Schünemann aus Niedersachsen, die gemeinsam etwa ein Viertel aller koordinierten Stellen ihrer Partei im Zeitraum 2002-2010 ausmachten. Unklar bleibt also, inwieweit inhaltliche Positionen innerparteilich koordiniert und abgesprochen waren und wirklich für

kollektive Akteure stehen oder die identifizierten inhaltlichen Bezugsrahmen eher durch die persönlichen Präferenzen einzelner besonders aktiver Personen geprägt sind. Es ist fraglich, inwieweit sich der größere Problemzusammenhang im Sinne einer Eigenlogik des Feldes in kollektiven Akteurskonstellationen verstetigt hat. Ein besseres theoretisches Verständnis für die Rolle von spezialisierten Politiker:innen und Parteien als individuelle Akteure unter den Bedingungen neuer Themenbereiche und politischer Nischen könnte die Ergebnisse konkretisieren. Denkbar wäre, dass einzelne Personen und ihre individuellen Überzeugungen bei Themen, die nur geringe Aufmerksamkeit generieren, deutlich mehr Einfluss auf den Diskurs haben.

Weiterhin existieren durch die klare Diskurshegemonie des wirtschaftlichen Leitbilds von 2011-2024 in diesem Zeitraum kaum diskursive Unterschiede zwischen den Akteuren mehr. Eine Aussage über die Verstetigung der Argumentationsmuster in den Konfliktlinien des Politikbereichs ist auch deswegen schwer möglich, da schlicht kein Konflikt erkennbar ist. Auch wird das Thema auf Bundesebene ab 2011 kaum diskutiert, was dafür sprechen könnte, dass ihm nach dem Ende der konfliktbehafteten 2000er Jahre keine bundesweite Relevanz mehr eingeräumt wird oder aber auf außerhalb des Bundestagsplenums verlagert wurde, womit keine Notwendigkeit der öffentlichen Legitimation von Entscheidungen mehr gesehen würde. Beides spricht gegen eine Verstetigung des Problembereichs.

Zusammenfassend zeigt sich: Auch wenn die Ergebnisse eine zunehmende Kohärenz der Problemwahrnehmung deutlich machen, bleibt noch unklar, inwieweit sie auch auf einen Politikbereich mit verstetigter Eigenlogik, bundesweiter Relevanz und dauerhafter Konfliktlinien in einer Konstellation kollektiver Akteure hindeuten. Trotz der offenen Frage einer dauerhaften Etablierung hat die Analyse offenbart, dass sich Games-Politik sich auf dem Weg befindet, sich als Politikbereich thematisch abzugrenzen und eine klare Definition ihrer Handlungsfelder zu entwickeln.

Die Ergebnisse der Arbeit können auch zur Ausdifferenzierung des theoretischen Verständnisses der Art und Weise wie Diskurse die Problemwahrnehmung beeinflussen beitragen. So wurde der Einfluss konkreter Schlüsselereignisse deutlich. Während Games trotz einer bereits hohen Präsenz im Alltagsleben vieler Menschen bis 2001 kaum auf der politischen Agenda standen, war der Amoklauf von Erfurt 2002 die Initialzündung für einen politischen Diskurs. Die folgenden Gewalttaten von Emsdetten und Winnenden beeinflussten den Diskurs nachhaltig. Allerdings zeigt die Empirie auch, dass weder der Anschlag von Halle noch die

Games-Förderung oder die Games-Strategie des Bundes eine starke diskursverändernde Wirkung hatten, obwohl diese eigentlich als Schlüsselereignisse gelten könnten. Anschließend an die Untersuchung des Einflusses auf Diskurse durch bestimmte Ereignisse bei Weiß et al. (2021) könnte ein besseres Verständnis dafür, was diskursstartende oder -verändernde Ereignisse ausmacht und welche Kontextbedingungen für sie günstig sind, auch bei der Untersuchung der diskursiven Konstituierung neu auftretender Politikbereiche helfen.

Die Ergebnisse machen ebenfalls deutlich, dass sich der gamespolitische Diskurs entlang der Zuständigkeiten von Bund und Ländern ausdifferenzierte. So kombinieren Serious Games die Länderkompetenzen der Medienpolitik und schulischen Bildung mit der Dynamik eines wirtschaftlichen Standortwettbewerbs zwischen den Bundesländern und ist folglich dort besonders stark ausgeprägt. Auch verstärkte Aktivitäten auf Landesebene zum Thema Lootboxen, beispielsweise mit dem Antrag zu ihrem Verbot in der Bremischen Bürgerschaft Anfang 2024 (Drucksache 21/236), lassen sich durch die Nähe zur Länderkompetenz der Glücksspielregulierung erklären. Insbesondere ab 2011 findet durch fehlende Aktivität im Bund bei weiterer Ausdifferenzierung der diskursiven Leitbilder in den Ländern eine diskursive Konstituierung des Problembereichs bottom-up statt. Es wird deutlich, dass in der Literatur bisher eine theoretische Perspektive für die Auswirkungen der Dynamiken des Mehrebenensystems bei der diskursiven Herausbildung von Problemwahrnehmung und Konfliktlinien eines neuen Themenbereichs fehlt.

## 7. Fazit und Ausblick

Die Ergebnisse dieser Arbeit zeigen, dass die Untersuchung des politischen Diskurses zu Games die Erwartungen erfüllen konnte, explorativ zur Ermittlung von Grundlagen für die weitere wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem neuen Forschungsfeld der Games-Politik beizutragen. Die theoretische Perspektive einer argumentativen Diskursanalyse konnte nicht nur die zentralen Argumentationslinien, Interaktionen der Akteure und die Bildung sowie die Entwicklung von Diskurskoalitionen herausarbeiten, sondern auch die Forschungsliteratur zum Zusammenhang von Games und Politik gezielt erweitern. Die Integration des ACF zur Konzeptualisierung des Kategoriensystems war gewinnbringend, um die Überzeugungsebenen der diskursiven Leitbilder zu identifizieren.

Im Hinblick auf die Forschungsfrage lässt sich zusammenfassend festhalten, dass der Diskurs parlamentarischer Akteure zunächst von gameskritischen Leitbildern des Schutzes der Spielenden und einer allgemeinen Medienkritik bestimmt war. Hinzu kam ab 2002 eine Einschätzung von Games als öffentliches Sicherheitsrisiko. Als argumentatorischer Gegenpol bildete sich ein auf die Werte der Selbstverantwortung basierendes Leitbild der liberalen Medienpolitik heraus. Auf Basis geteilter Konzepte schlossen sich zunächst SPD und Unionsparteien zu einer Diskurskoalition der restriktiven Medienpolitik gegen eine auf liberale Medienpolitik rekurrierende Koalition aus Grünen und Linken zusammen. Ab 2006 wurde die Koalition der liberalen Medienpolitik, um die sich auch die Leitbilder der kulturell-gesellschaftlichen Chancen und Anfänge einer wirtschaftspolitischen Perspektive gebildet hatten, mit der klaren Zuordnung von SPD und FDP im Diskurs dominant und konnte ihr Verständnis institutionalisieren. Seit 2011 dominiert eine Diskurskoalition aus Unionsparteien, SPD und FDP mit einem wirtschaftlichen Leitbild den gamespolitischen Diskurs, in dem kaum noch Konflikte erkennbar sind.

Durch die Herausbildung distinkter Leitbilder und die Institutionalisierung von Diskurskoalitionen ist Games-Politik zu einem stärker abgegrenzten Politikbereich geworden, was sich durch einen eindeutigen argumentatorischen Bezugsrahmen, eine Professionalisierung mit mehr Kenntnissen und eine Vereinheitlichung von Begrifflichkeiten und Problemwahrnehmung ausdrückt. Allerdings bleibt ambivalent, inwieweit von einer Verstetigung dieser Aspekte gesprochen werden kann.

Die Ergebnisse zur diskursiven Konstituierung des Politikbereichs haben gezeigt, dass Games-Politik als bisher wenig erforschtes Thema zusätzliches Erkenntnispotenzial für die Policy-Analyse bietet. Die theoretische Perspektive des Einflusses von Diskursen auf die Herausbildung eines gemeinsamen Problemverständnisses wurde in den empirischen Ergebnissen deutlich. Als Politikbereich im Verstetigungsprozess kann Games-Politik als Beispiel dafür dienen, das theoretische Verständnis des Entwicklungsprozesses von Politikfeldern zu erweitern. Die in dieser Arbeit diskutierten Aspekte zur Rolle von Schlüsselereignissen, dem Einfluss einzelner Personen in der Etablierung eines Diskurses in neuen Themenfeldern und zum Einfluss der Dynamiken des Mehrebenensystems machen dies deutlich.

Für weitergehende Forschung zeigt sich die Chance, hier anzusetzen und innerparteiliche Meinungsbildungsprozesse zu Games in den Blick zu nehmen oder mit einer erweiterten Datenlage der Landesparlamente die Ergebnisse weiterzudenken. Sie könnte der Frage nachgehen, inwieweit Parteien in der Regierungs- oder Oppositionsrolle unterschiedlich zum Thema Games agieren. Offen bleibt auch, warum das Thema Games im Bundestag nach 2011 in Plenarreden eine so geringe Rolle spielte, obwohl prominente politische Maßnahmen und ein lebhafter Diskurs auf der Landesebene anderes hätten vermuten lassen. Auch der internationale Vergleich der Ergebnisse mit dem politischen Diskurs zu Games in anderen Ländern wäre spannend, um herauszuarbeiten, inwieweit die hier festgestellten Ergebnisse typisch für das Thema Games sind oder sich spezifisch aus dem deutschen Fall ergeben.

Die Arbeit hat deutlich gemacht, wie sich der parlamentarische Diskurs zu Games von Vorurteilen und anfänglich grundlegend kritischen Einstellungen emanzipiert hat. Während die gesellschaftliche und wirtschaftliche Relevanz von Games zu Beginn dieser Arbeit noch dargelegt werden musste, ist sie den politischen Akteuren schon längst klar. Die „Killerspiel“-Debatte war dabei ein zentraler Wendepunkt, der ein grundsätzliches Umdenken zum politischen Umgang mit Games einläutete und sie zunehmend auch in größere politische und gesellschaftliche Zusammenhänge stellte.

Die auf politischer Seite bereits vollzogene Entwicklung, Games als ernstzunehmendes, vielseitiges und politisch ausdifferenziertes Thema zu betrachten, sollte nun auch in der Politikwissenschaft nachgeholt werden. Dafür ist die Etablierung des Begriffs Games-Politik als ganzheitlicher und themenübergreifender Politikbereich entscheidend. Die vorliegende Arbeit verdeutlicht: Games sind nicht nur politisch. Games sind Politik.

## 8. Literaturverzeichnis

AG Games (2024): Über die AG – AG Games. Online verfügbar unter <https://ag-games.de/ueber-die-ag/>, zuletzt geprüft am 18.07.2024.

Bandelow, Nils C. (2015): Advocacy Coalition Framework. In: Georg Wenzelburger und Reimut Zohlnhöfer (Hg.): Handbuch Policy-Forschung. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 305–324.

Bandelow, Nils C.; Hornung, Johanna (2019): One discourse to rule them all? Narrating the agenda for labor market policies in France and Germany. In: *Policy and Society* 38 (3), S. 408–428. DOI: 10.1080/14494035.2019.1641379.

Bareither, Christoph (2016): Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens. Bielefeld: Transcript (Kultur und soziale Praxis).

Baur, Michael (2008): Visone. Software for the Analysis and Visualization of Social Networks.

Behrmann, Malte (2005): Kino und Spiele. Medien in Frankreich und Deutschland; öffentliche Förderung der Entwicklung von Computerspielen; der Erfolg von "Good Bye Lenin!" in Frankreich. Stuttgart: Ibidem-Verl.

Beil, Benjamin; Freyermuth, Gundolf S.; Gotto, Lisa (Hg.) (2015): New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse. Bielefeld: transcript Verlag (De Gruyter eBook-Paket Sozialwissenschaften, 3). Online verfügbar unter <https://www.degruyter.com/isbn/9783839428092>.

Bender, Steffen (2014): Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen. 1st ed. Bielefeld: transcript Verlag (Histoire, 23). Online verfügbar unter <https://elibrary.utb.de/doi/book/10.5555/9783839421864>.

Bergmann, Wolfgang (2000): Computer machen Kinder schlau. Was Kinder beim Computerspielen sehen und fühlen, denken und lernen; [mit Analysen und Bewertungen der besten Software. 1. Aufl. München: Beust (Kids world).

Blaette, Andreas (2018): KWIC-Analysen mit 'polmineR'. Online verfügbar unter <https://polmine.github.io/UCSSR/kwic.html>, zuletzt geprüft am 06.03.2024.

Blaette, Andreas; Leonhardt, Christoph (2023): GermaParl Corpus of Plenary Protocols.

Blatter, Joachim; Langer, Phil C.; Wagemann, Claudius (2018): Qualitative Methoden in der Politikwissenschaft. Eine Einführung. Wiesbaden, Heidelberg: Springer VS (Lehrbuch). Online verfügbar unter <http://www.springer.com/>.

BMFSFJ - Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2021): Reform des Jugendschutzgesetzes tritt in Kraft. Online verfügbar unter <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/aktuelles/alle-meldungen/reform-des-jugendschutzgesetzes-tritt-in-kraft-161184>, zuletzt geprüft am 01.10.2024.

BMWK – Bundesministerium für Wirtschaft- und Klimaschutz (2023b): Monitoringbericht Kultur- und Kreativwirtschaft 2021. Online verfügbar unter [https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Publikationen/Wirtschaft/monitoringbericht-kultur-und-kreativwirtschaft-2021.pdf?\\_\\_blob=publication-File&v=1](https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Publikationen/Wirtschaft/monitoringbericht-kultur-und-kreativwirtschaft-2021.pdf?__blob=publication-File&v=1)

Böcher, Michael (2015): Das Politikfeld Umweltpolitik – Entstehung und Institutionalisierung durch Probleme, Akteure, Institutionen und Maßnahmen. In: Benjamin Bergemann, Jeanette Hofmann, Maximilian Hösl, Florian Irgmaier, Ronja Kniep und Julia Pohle (Hg.): Entstehung von Politikfeldern – Vergleichende Perspektiven und Theoretisierung. Ergebnisse des Workshops am 25. November 2015, S. 15–20.



Bräuninger, Thomas; DEBUS, MARC; Müller, Jochen; Stecker, Christian (2020): Parteienwettbewerb in den deutschen Bundesländern. 2. Auflage. Wiesbaden Germany: Springer VS.

Breiner, Tobias C.; Kolibius, Luca D. (2019): Computerspiele im Diskurs: Aggression, Amokläufe und Sucht. 1. Aufl. 2019. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg. Online verfügbar unter <http://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:31-epflicht-1515714>

Bühler, Nils (2023): Politiken der Spielwirkung. Computerspiele und Indizierung in der Bonner Republik. In: Arno Görge und Tobias Unterhuber (Hg.): Politiken des (digitalen) Spiels. Transdisziplinäre Perspektiven. Bielefeld: transcript Verlag (Game studies), S. 239–249.

Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BVDI): Strategie für den Games-Standort Deutschland. Online verfügbar unter [https://www.bmvi.de/SharedDocs/DE/Anlage/DG/games/games-strategie.pdf?\\_\\_blob=publicationFile](https://www.bmvi.de/SharedDocs/DE/Anlage/DG/games/games-strategie.pdf?__blob=publicationFile), zuletzt geprüft am 13.06.2022.

Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (2009): Gesamtwirtschaftliche Perspektiven der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland. Kurzfassung eines Forschungsgutachtens im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie. Online verfügbar unter [https://www.kultur-kreativ-wirtschaft.de/KUK/Redaktion/DE/Publikationen/2009/gesamtwirtschaftliche-perspektiven-kuk.pdf?\\_\\_blob=publicationFile&v=1](https://www.kultur-kreativ-wirtschaft.de/KUK/Redaktion/DE/Publikationen/2009/gesamtwirtschaftliche-perspektiven-kuk.pdf?__blob=publicationFile&v=1)

Bundesrat: Drucksache 76/07. Entwurf eines Gesetzes zur Verbesserung des Jugendschutzes (JuSch-VerbG) 2007.

Bundeszentrale für Politische Bildung (2019): Aus Politik und Zeitgeschichte: Gaming 69 (31-32).

Bürgerschaft, Bremische: Drucksache 21/236. Online verfügbar unter <https://www.bremische-buerger-schaft.de/dokumente/wp21/land/drucksache/D21L0236.pdf>

Castendyk, Oliver; Müller-Lietzkow, Jörg (2017): Die Computer- und Videospieleindustrie in Deutschland. Daten – Fakten – Analysen. Leipzig: VISTAS.

Conway, Steven; DeWinter, Jennifer. (2016): Introduction. In: Steven. Conway und Jennifer. DeWinter (Hg.): Video game policy. Production, distribution, and consumption. New York: Routledge and London (Routledge advances in game studies, 6), S. 1–8.

Conway, Steven; DeWinter, Jennifer. (Hg.) (2016): Video game policy. Production, distribution, and consumption. 1st ed. New York: Routledge and London (Routledge advances in game studies, 6). Online verfügbar unter <https://permalink.obvsg.at/>

DCMS – Department for Culture, Media & Sport (2023): Video Games Research Framework. Online verfügbar unter <https://www.gov.uk/government/publications/video-games-research-framework/video-games-research-framework>, zuletzt geprüft am 10.05.2024.

Deutscher Bundestag (2002): Drucksache 15/88. Gesetzentwurf des Bundesrates. Online verfügbar unter <https://dserver.bundestag.de/btd/15/000/1500088.pdf>

Deutscher Bundestag (2008): Drucksache 16/8003. Beschlussempfehlung und Bericht des Ausschusses für Kultur und Medien (22. Ausschuss).

Deutscher Bundestag: Drucksache 20/12258. Online verfügbar unter <https://dserver.bundestag.de/btd/20/122/2012258.pdf>

Deutscher Computerspielpreis (2023): Deutscher Computerspielpreis 2023: Das sind die Nominierten – Deutscher Computerspielpreis. Online verfügbar unter <https://deutscher->

computerspielpreis.de/presse/deutscher-computerspielpreis-2023-das-sind-die-nominierten/, zuletzt geprüft am 11.09.2024.

Deutscher Computerspielpreis (2024): Der Preis – Deutscher Computerspielpreis. Online verfügbar unter <https://deutscher-computerspielpreis.de/der-preis/>, zuletzt geprüft am 31.03.2024.

DeWinter, Jennifer. (2016): Regulating Rape – The Case of RapeLay, Domestic Markets, International Outrage, and Cultural Imperialism. In: Steven. Conway und Jennifer. DeWinter (Hg.): Video game policy. Production, distribution, and consumption. 1st ed. New York: Routledge and London (Routledge advances in game studies, 6), S. 244–259.

DiGRA (2024): About DiGRA – DiGRA. Online verfügbar unter <https://digra.org/about/>, zuletzt geprüft am 11.07.2024.

Döhler, Marian (2015): Das Politikfeld als analytische Kategorie. In: *dms – Zeitschrift für Public Policy, Recht und Management* 8 (1), S. 51–71.

Feige, Daniel Martin; Ostritsch, Sebastian; Rautzenberg, Markus (Hg.) (2018): Philosophie des Computerspiels. Theorie – Praxis – Ästhetik. J.-B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung und Carl-Ernst-Poeschel-Verlag. [1. Auflage]. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag.

Finn, Mark (2016): Rockstar versus Australia. In: Steven. Conway und Jennifer. DeWinter (Hg.): Video game policy. Production, distribution, and consumption. New York: Routledge and London (Routledge advances in game studies, 6), S. 98–112.

Foust, Joshua (2021): Video games are the new contested space for public policy, 25.03.2021. Online verfügbar unter <https://www.brookings.edu/articles/video-games-are-the-new-contested-space-for-public-policy/>, zuletzt geprüft am 10.05.2024.

Freyermuth, Gundolf S. (2015): Games | Game Design | Game Studies: transcript Verlag.

Fritz, Jürgen (Hg.) (1988): Programmiert zum Kriegspielen. Weltbilder und Bilderwelten im Videospiel. Bundeszentrale für Politische Bildung. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung (Arbeitshilfen für die politische Bildung, 260).

Fromme, Johannes; Unger, Alexander (2012): Computer Games and Digital Game Cultures: An Introduction. In: Johannes Fromme und Alexander Unger (Hg.): Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies. Dordrecht: Springer Netherlands (SpringerLink Bücher), S. 1–28.

game – Verband der deutschen Games-Branche: Jahresreport der deutschen Games-Branche 2024. Online verfügbar unter <https://www.game.de/wp-content/uploads/2024/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2024.pdf>

gamesmap (2024): Online-Verzeichnis der Games-Branche in Deutschland. Online verfügbar unter [www.gamesmap.de](http://www.gamesmap.de), zuletzt geprüft am 01.10.2024.

Garbe, Martin (2020): Killerspiele. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): Handbuch Gameskultur, S. 193–199.

Gee, James Paul (2010): Women and gaming. The Sims and 21st century learning. New York: Palgrave Macmillan. Online verfügbar unter <http://site.ebrary.com/lib/alltitles/docDetail.action?docID=10431773>

Görgen, Arno; Unterhuber, Tobias (2023): Politiken des (digitalen) Spiels zwischen Affirmation und Antagonismus – Eine Topografie. In: Arno Görgen und Tobias Unterhuber (Hg.): Politiken des (digitalen) Spiels. Transdisziplinäre Perspektiven. Bielefeld: transcript Verlag (Game studies), S. 9–48.

Greef, Samuel (2017): Netzpolitik – entsteht ein Politikfeld für Digitalpolitik? Kassel: Kassel University Press (Kleine Reihe – Digital. Politik. Kompakt, Band 1).

Greenfield, Patricia M. (1987): Kinder und neue Medien. Die Wirkung von Fernsehen, Videospielen und Computern. München: Psychologie-Verlags-Union (Psychologie aktuell).

Hamburg.de (2024): 20-jähriges Jubiläum der Förderung der Gameswirtschaft. Online verfügbar unter <https://www.hamburg.de/politik-und-verwaltung/behoerden/behoerde-fuer-kultur-und-medien/aktuelles/presse-meldungen/20-jahre-foerderung-gameswirtschaft-hamburg-522030>, zuletzt geprüft am 11.09.2024.

Hajer, Maarten A. (1995): The Politics of Environmental Discourse: Ecological Modernization and the Policy Process.

Hajer, Maarten A. (2006): Doing discourse analysis: coalitions, practices, meaning. In: Margo van den Brink und Tamara Metze (Hg.): Words matter in policy and planning. Discourse theory and method in the social sciences. Utrecht: Koninklijk Nederlands Aardrijkskundig Genootschap (Netherlands Geographical Studies, 344).

Haunss, Sebastian; Hofmann, Jeanette (2015): Entstehung von Politikfeldern – Bedingungen einer Anomalie. In: *dms – Zeitschrift für Public Policy, Recht und Management* 8 (1), S. 29–51.

Heinz, Daniel (2019): Jugendmedienschutz und digitale Spiele 69 (31-32), S. 25–33.

Hjorth, Larissa (2011): Games and Gaming. An Introduction to New Media. London: Bloomsbury Publishing Plc (Berg New Media Ser). Online verfügbar unter <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=6033832>

Husemann, Jan (2022): Die Problematisierung von Gewalt in Computerspielen. Zur Geschichte einer Themenkarriere. Bielefeld: Transcript (Game studies, Band 2).

IMK – Innenministerkonferenz (2009): Sammlung der zur Veröffentlichung freigegebenen Beschlüsse der 188. Sitzung der Ständigen Konferenz der Innenminister und -senatoren der Länder.

Janning, Frank (2004): Die Spätgeburt eines Politikfeldes. Verbraucherschutzpolitik in Deutschland. In: *Zeitschrift für Politik* 51 (4), S. 401–433.

Janning, Frank (2011): Die Spätgeburt eines Politikfeldes. Die Institutionalisierung der Verbraucherschutzpolitik in Deutschland und im internationalen Vergleich. Zugl.: Konstanz, Univ., Habil.-Schr., 2010. 1. Aufl. Baden-Baden: Nomos-Verl.-Ges (Modernes Regieren Schriften zu einer neuen Regierungslehre, 8). Online verfügbar unter <https://swbplus.bsz-bw.de/bsz338018220ref.htm>

Janning, Frank; Leifeld, Philip; Malang, Thomas; Schneider, Volker (2009): Diskursnetzwerkanalyse. Überlegungen zur Theoriebildung und Methodik. In: Volker Schneider (Hg.): Politiknetzwerke. Modelle, Anwendungen und Visualisierungen. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Lehrbuch), S. 59–92.

Jenkins-Smith, Hank; Nohrstedt, Daniel; Weible, Christopher; Ingold, Karin (2017): The Advocacy Coalition Framework: An Overview of the Research Program.

- Jöckel, Sven (2017): Computerspiele. Nutzung, Wirkung und Bedeutung. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden (Medienwissen kompakt). Online verfügbar unter <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=5017900>
- Khubbeeva, Polina (2022): Vom Bitcoin zur Blockchain? Distributed-Ledger-Technologien im politischen Diskurs. Masterarbeit. Online verfügbar unter <https://refubium.fu-berlin.de/handle/fub188/34507>
- Király, Orsolya; Griffiths, Mark D.; King, Daniel L.; Lee, Hae-Kook; Lee, Seung-Yup; Bányai, Fanni et al. (2018): Policy responses to problematic video game use: A systematic review of current measures and future possibilities. In: *Journal of Behavioral Addictions* 7 (3), S. 503–517. DOI: 10.1556/2006.6.2017.050
- Koubek, Jochen (2020): Game-Begriffe. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gamekultur*, S. 34–37.
- Kropp, Sabine (2010): *Kooperativer Föderalismus und Politikverflechtung*. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Lehrbuch, 7).
- Kropp, Sabine; Nguyen, Christoph (2020): Föderale Leitbilder als verfassungspolitischer Handlungsrahmen im deutschen Bundesstaat. In: Felix Knüpling, Mario Kölling, Sabine Kropp und Henrik Scheller (Hg.): *Reformbaustelle Bundesstaat*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 159–186.
- Kropp, Sabine; Nguyen, Christoph; Souris, Antonios (2022): Zusammenhalt im Bundesstaat? Bundesfreundliche und opportunistische Argumentationsstrategien in der Pandemie. In: *dms* 15 (1-2022), S. 20–41. DOI: 10.3224/dms.v15i1.05
- Kuckartz, Udo (2018): *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung*. 4. Auflage. Weinheim, Basel: Beltz Juventa (Grundlagentexte Methoden). Online verfügbar unter <http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-7799-3682-4>
- Lange, Andreas; Liebe, Michael (2015): Germany. In: Mark J. P. Wolf (Hg.): *Video games around the world*. Cambridge, MA: MIT Press, S. 193–206.
- Laver, Michael (2021): Analyzing the Politics of Legislative Debate. In: Michael Laver (Hg.): *The Politics of Legislative Debates*. Oxford University Press, S. 21–33.
- Leifeld, Philip (2013): Reconceptualizing Major Policy Change in the Advocacy Coalition Framework. A Discourse Network Analysis of German Pension Politics. In: *The Policy Studies Journal* 41 (1), S. 169–198.
- Leifeld, Philip (2016a): *Policy debates as dynamic networks. German Pension Politics and Privatization Discourse*. Dissertation. Campus Verlag.
- Leifeld, Philip (2016b): *Discourse Network Analysis: Policy Debates as Dynamic Networks*. In: Jennifer Nicoll Victor, Alexander H. Montgomery und Mark Lubell (Hg.): *The Oxford handbook of political networks*, Bd. 1. Oxford, New York: Oxford University Press (Oxford handbooks online Political science).
- Leifeld, Philip (2024a): *Discourse Network Analyzer (DNA)*. DNA 3.0.11. Online verfügbar unter <https://github.com/leifeld/dna/releases>, zuletzt geprüft am 17.09.2024.
- Leifeld, Philip (2024b): *Discourse Network Analysis: Bibliography*. Online verfügbar unter <https://github.com/leifeld/dna/releases/download/v3.0.11/bibliography.pdf>, zuletzt geprüft am 17.09.2024.

- Leonard, David J.; Gray, Kishonna L. (Hg.) (2018): Woke gaming. Digital challenges to social injustice. Seattle: University of Washington Press. Online verfügbar unter <https://search.ebsco-host.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=1918485>
- Lerner, Joshua (2014): Making Democracy Fun. How Game Design Can Empower Citizens and Transform Politics. Cambridge, MA: MIT Press (The MIT Press Ser). Online verfügbar unter <https://e-bookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=3339747>
- Lodge, Martin; Page, Edward C.; Balla, Steven J.: Paul A. Sabatier, "An Advocacy Coalition Framework of Policy Change and the Role of Policy-Oriented Learning Therein". In: Bd. 1.
- Loer, Kathrin; Reiter, Renate; Töller, Annette Elisabeth (2015): Was ist ein Politikfeld und warum entsteht es? In: *dms – Zeitschrift für Public Policy, Recht und Management* 8 (1), S. 7–29.
- Mayer, Werner Paul; Seter, Georg (1994): Computer-Kids. Orig.-Ausg. Ravensburg: Ravensburger Buchverlag (Die weiße Reihe).
- Mayring, Philipp (2015): Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. 12., vollständig überarbeitete und aktualisierte Aufl. Weinheim: Beltz (Beltz Pädagogik). Online verfügbar unter <http://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:31-epflicht-1136370>
- Meyer, Daniel; Philipp, Jonas; Wenzelburger, Georg (2021): Die Migrationspolitik der deutschen Länder. In: *Z Vgl Polit Wiss* 15 (1), S. 1–38. DOI: 10.1007/s12286-020-00474-1
- Müller, Jochen; Stecker, Christian; Blätte, Andreas (2021): Germany. In: Müller Jochen, Christian Stecker und Andreas Blätte (Hg.): *The Politics of Legislative Debates*: Oxford University Press, S. 376–398.
- Müller-Lietzkow, Jörg (2010): Die "Killerspieldebatte", Jugendmedienschutz und deren mögliche wirtschaftliche Konsequenzen: welche Auswirkungen hat eine veränderte Medienregulation auf die Produktion digitaler Spiele in Deutschland? Paderborn: Univ.
- Müller-Lietzkow, Jörg; Bouncken, Ricarda B.; Seufert, Wolfgang (2006): Gegenwart und Zukunft der Computer- und Videospiegelindustrie in Deutschland. Dornach: Entertainment Media Verl. (Edition Games.Markt).
- Nordicity; Goldmedia (2023): Die deutsche Games-Förderung im internationalen Vergleich.
- Pohle, Julia (2015): Die Bedeutung von Institutionen und Diskursen für die Entstehung von Politikfeldern. In: Benjamin Bergemann, Jeanette Hofmann, Maximilian Hösl, Florian Irgmaier, Ronja Kniep und Julia Pohle (Hg.): *Entstehung von Politikfeldern – Vergleichende Perspektiven und Theoretisierung*. Ergebnisse des Workshops am 25. November 2015.
- PricewaterhouseCoopers GmbH Wirtschaftsprüfungsgesellschaft (2023): Evaluation der „Computerspieleförderung des Bundes“.
- Prinz, Mick; Görgen, Arno (2023): Rechtsterrorismus und die Gaming-Welt. Zwischen Pauschalisierungen, Polemik und existierenden Verbindungslinien. In: Arno Görgen und Tobias Unterhuber (Hg.): *Politiken des (digitalen) Spiels. Transdisziplinäre Perspektiven*. Bielefeld: transcript Verlag (Game studies), S. 323–328.
- Rädiker, Stefan; Kuckartz, Udo (2019): Analyse qualitativer Daten mit MAXQDA. Text, Audio und Video. Wiesbaden: Springer VS (Springer eBook Collection).

Reynolds, Ren (2016): Play Britannia: The Development of U.K. Video Game Policy. In: Steven. Conway und Jennifer. DeWinter (Hg.): Video game policy. Production, distribution, and consumption. 1st ed. New York: Routledge and London (Routledge advances in game studies, 6), S. 113–130.

Ruberg, Bonnie; Shaw, Adrienne (Hg.) (2017): Queer game studies. Minneapolis, London: University of Minnesota Press. Online verfügbar unter <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=4745527>

Schmidt, Vivien A. (2012): Discursive Institutionalism. Scope, Dynamics, and Philosophical Underpinnings. In: Frank Fischer und Herbert Gottweis (Hg.): The Argumentative Turn Revisited. Public Policy as Communicative Practice. Durham: Duke University Press, S. 85–113.

Schneider, Volker; Janning, Frank (2006): Politikfeldanalyse. Akteure, Diskurse und Netzwerke in der öffentlichen Politik. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Lehrbuch, 43). Online verfügbar unter [http://bvbr.bib-bvb.de:8991/F?func=service&doc\\_library=BVB01&doc\\_number=013224129&line\\_number=0002&func\\_code=DB\\_RECORDS&service\\_type=MEDIA](http://bvbr.bib-bvb.de:8991/F?func=service&doc_library=BVB01&doc_number=013224129&line_number=0002&func_code=DB_RECORDS&service_type=MEDIA)

Schroeder, Jens (2011): "Killer Games" versus "We Will Fund Violence". The perception of digital games and mass media in Germany and Australia. Zugl.: Potsdam, Hochschule für Film und Fernsehen, Diss., 2010. Frankfurt am Main, Wien: Lang. Online verfügbar unter <https://www.peterlang.com/document/1044448>

Spiegel, Der (2005): Game-Politik: Koalition will "Killerspiele" verbieten. In: *DER SPIEGEL*, 14.11.2005. Online verfügbar unter <https://www.spiegel.de/netzwelt/web/game-politik-koalition-will-killerspiele-verbieten-a-384911.html>, zuletzt geprüft am 26.09.2024.

Stampfl, Nora S. (2012): Die verspielte Gesellschaft (TELEPOLIS). Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels. 1st ed. Heidelberg: Heise Verlag. Online verfügbar unter <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=7240467>

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH (2023): Spielen. Lernen. Wissen. Einsatzmöglichkeiten von Games in der Bildung. Online verfügbar unter [https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2023/12/Handbuch\\_SpielenLernenWissen\\_2023.pdf](https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2023/12/Handbuch_SpielenLernenWissen_2023.pdf)

Stock, Simon (2009): Spiel nicht mit den Schmuttelkindern. Wie Tageszeitungen über Computerspiele berichten. Saarbrücken: VDM.

Swoboda, Wolfgang H. (1988): Zur Veränderung des Medienalltags Jugendlicher – Befürchtungen und Befunde. In: Jürgen Fritz (Hg.): Programmiert zum Kriegsspielen. Weltbilder und Bilderwelten im Videospiel. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung (Arbeitshilfen für die politische Bildung, 260), S. 40–63.

Tretkoff, Ernie (2024): October 1958: Physicist Invents First Video Game | American Physical Society. Online verfügbar unter <https://www.aps.org/apsnews/2008/09/first-video-game>, zuletzt geprüft am 07.09.2024.

TU Dortmund University (2024): Playing the Field IV. Video Games and Politics. Online verfügbar unter [https://islk.kuwi.tu-dortmund.de/storages/islk-kuwi/r/Veranstaltungen/Amerikanistik/ptf4\\_program.pdf](https://islk.kuwi.tu-dortmund.de/storages/islk-kuwi/r/Veranstaltungen/Amerikanistik/ptf4_program.pdf)

Wasserman, Stanley; Faust, Katherine (1994): Social network analysis. Methods and applications. Cambridge: Cambridge University Press (Structural analysis in the social sciences, 8).

- Weiß, Tobias; König, Marina; Stecker, Christian; Müller, Jochen; Blätte, Andreas; Lewandowsky, Marcel (2021): „Seit Köln“, und „nach Chemnitz“ – Schlüsselereignisse im parlamentarischen Diskurs. In: *Z Vgl Polit Wiss* 15 (1), S. 39–80. DOI: 10.1007/s12286-021-00480-x
- Wenzelburger, Georg (2015): Parteien. In: Georg Wenzelburger und Reimut Zohlnhöfer (Hg.): *Handbuch Policy-Forschung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 81–113.
- Widmann, Tabea (2023): Außenpolitische Spiele und gespielte Außenpolitik? In: *Handbuch Auswärtsspiel – Außenpolitik mit Games vermitteln und erleben!*, S. 10–15.
- Windhoff-Héritier, Adrienne (1987): *Policy-Analyse. Eine Einführung*. Frankfurt am Main: Campus Verlag (Campus Studium, 570).
- Wintersteiger, Mario (2022): Die Politik der Spiele und das Spielen von Politik: Aspekte der politischen Imagination in Computerspielen. In: *Österreichische Zeitschrift für Politikwissenschaft: ÖZP = Austrian Journal of Political Science* 51 (2), Seite 1-11. DOI: 10.15203/ozp.3061.vol51iss2.
- Wirtschaft und Klimaschutz, BMWK – Bundesministerium für (2023): *Computerspieleförderung des Bundes*. BMWI. Online verfügbar unter <https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Artikel/Wirtschaft/Games/computerspielefoerderung-des-bundes.html>, zuletzt geprüft am 01.10.2024.
- Wolf, Mark J. P. (Hg.) (2016): *Video games and gaming culture. Critical concepts in media and cultural studies* Volume 1. London, New York: Routledge (Critical concepts in media and cultural studies).
- Wüstefeld, Jens (2009): *Computerspielpolitik – zwischen Kontrolle und Förderung*. In: Tobias Bevc (Hg.): *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz: UVK Verl.-Ges, S. 209–227.
- Yang, Qiongyao; Wang, Han; Wu, Hongye et al. (2023): Effect of online game policy on smartphone game play time, addiction, and emotion in rural adolescents of China. In: *BMC Psychiatry* 23 (1), S. 814. DOI: 10.1186/s12888-023-05325-3
- Ye, Josh (2023): China announces rules to reduce spending on video games. In: *Reuters Media*, 22.12.2023. Online verfügbar unter <https://www.reuters.com/world/china/china-issues-draft-rules-online-game-management-2023-12-22/>, zuletzt geprüft am 09.10.2024.
- Zendle, David; Flick, Catherine; Gordon-Petrovskaya, Elena; Ballou, Nick; Xiao, Leon Y.; Drachen, Anders (2023): No evidence that Chinese playtime mandates reduced heavy gaming in one segment of the video games industry. In: *Nature human behaviour* 7 (10), S. 1753–1766. DOI: 10.1038/s41562-023-01669-8
- Zimmermann, Felix (2019): (Not) Made in Germany? Annäherungen an die deutsche Digitalspielbranche 69 (31-32), S. 9–16.
- Zimmermann, Olaf (2020): *Kulturpolitik*. In: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur*, S. 177–182.
- Zimmermann, Olaf; Falk, Felix (Hg.) (2020): *Handbuch Gameskultur*. Online verfügbar unter <https://www.kulturrat.de/wp-content/uploads/2020/12/HandbuchGameskultur.pdf>
- Zimmermann, Olaf; Geissler, Theo (Hg.) (2008): *Streitfall Computerspiele. Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz*. 2. erweiterte Auflage. Berlin: Deutscher Kulturrat (Aus Politik und Kultur, 1). Online verfügbar unter <http://www.kulturrat.de/dokumente/streitfall-computerspiele.pdf>

## 9. Anhang

### Anhang 1: Zitierte Plenarprotokolle

Deutscher Bundestag. Plenarprotokoll 9/95.  
Deutscher Bundestag. Plenarprotokoll 10/33.  
Deutscher Bundestag. Plenarprotokoll 10/48.  
Deutscher Bundestag. Plenarprotokoll 12/141.  
Deutscher Bundestag. Plenarprotokoll 14/236.  
Deutscher Bundestag. Plenarprotokoll 14/247.  
Deutscher Bundestag. Plenarprotokoll 15/20.  
Deutscher Bundestag. Plenarprotokoll 15/38.  
Deutscher Bundestag. Plenarprotokoll 15/41.  
Deutscher Bundestag. Plenarprotokoll 16/19.  
Deutscher Bundestag. Plenarprotokoll 16/46.  
Deutscher Bundestag. Plenarprotokoll 16/67.  
Deutscher Bundestag. Plenarprotokoll 16/111.  
Deutscher Bundestag. Plenarprotokoll 16/145.  
Deutscher Bundestag. Plenarprotokoll 16/208.  
Deutscher Bundestag. Plenarprotokoll 17/239.  
Deutscher Bundestag. Plenarprotokoll 19/61.  
Deutscher Bundestag. Plenarprotokoll 19/119.  
Bremische Bürgerschaft. Plenarprotokoll 20/26.  
Hessischer Landtag. Plenarprotokoll 16/40.  
Hessischer Landtag. Plenarprotokoll 19/100.  
Landtag Nordrhein-Westfalen. Plenarprotokoll 16/134.  
Landtag Nordrhein-Westfalen. Plenarprotokoll 17/13.  
Landtag Nordrhein-Westfalen. Plenarprotokoll 17/42.  
Landtag Nordrhein-Westfalen. Plenarprotokoll 17/56.  
Landtag Nordrhein-Westfalen. Plenarprotokoll 17/69.  
Landtag Nordrhein-Westfalen. Plenarprotokoll 17/121.  
Niedersächsischer Landtag. Plenarprotokoll 14/106.  
Niedersächsischer Landtag. Plenarprotokoll 15/108.  
Landtag Rheinland-Pfalz. Plenarprotokoll 14/24.  
Landtag Rheinland-Pfalz. Plenarprotokoll 14/24.  
Landtag Rheinland-Pfalz. Plenarprotokoll 18/2.  
Landtag Sachsen-Anhalt. Plenarprotokoll 7/52.  
Landtag Sachsen-Anhalt. Plenarprotokoll 7/111.  
Sächsischer Landtag. Plenarprotokoll 5/81.  
Thüringer Landtag. Plenarprotokoll 3/63.  
Thüringer Landtag. Plenarprotokoll 4/82.  
Thüringer Landtag. Plenarprotokoll 7/36.



## Anhang 2: Online-Anhang

Diese Arbeit enthält einen Online-Anhang, um Transparenz über den Forschungsprozess herzustellen und eine Reproduzierbarkeit der Ergebnisse der deskriptiven statistischen Auswertung der qualitativen Inhaltsanalyse und der Diskursnetzwerkanalyse zu ermöglichen.

Der Online-Anhang enthält:

- Eine Übersicht über die Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse inklusive der kodierten Textstellen.
- Die Projektdatei aus Discourse Network Analyzer. Zum Öffnen ist die Software nötig.  
Passwort: password

Der Online-Anhang ist über den folgenden Link oder QR-Code zugänglich:

<https://shorturl.at/brDfj>



## Anhang 3: Codebuch

### Allgemeine Hinweise zum Vorgehen:

1. Die Datengrundlage für die Kodierung besteht aus zwei Teilen:
  - a. 709 Textstellen aus Plenarreden im Deutschen Bundestag im Zeitraum vom 30.09.1981 bis zum 31.01.2024 aus dem Korpus GermaParl.
  - b. 1115 Textstellen aus Plenarreden in den 16 Landesparlamenten im Zeitraum vom 20.02.2000 bis zum 01.07.2024 aus dem Korpus StateParl. Die einzelnen Landesparlamente sind innerhalb dieses Zeitraums jeweils ab unterschiedlichen Zeitpunkten vertreten.
2. Die Datengrundlage wurde mit Schlüsselwortsuchen identifiziert. Es wurden die folgenden Begriffe verwendet: „Computerspiel“, „Videospiel“, „Game“, „Telespiel“, „Unterhaltungsspiel“, „Killerspiel“ und „Gewaltspiel“. Ebenfalls erfasst werden alle Wörter, die mit diesen Begriffen als Stammwort beginnen.
3. Die so identifizierten Textstellen sind die Kodiereinheit und werden immer in ihrer Gesamtheit kodiert.
  - a. Für den Bundestag: Die Kodiereinheit besteht aus dem ermittelten Schlüsselwort mit jeweils 40 Wörtern aus seinem Kontext davor und danach, wobei Satzzeichen als Wörter gewertet werden. Der Ausschnitt von 81 Wörtern entspricht damit in etwa einem Absatz in einer Plenarrede. Wenn eine Textstelle im Rahmen der 80 Wörter um das Schlüsselwort andere Schlüsselworte enthält, werden diese zu einem Abschnitt zusammengefasst, sofern sie dabei eine zusammenhängende Aussage treffen.
  - b. Für die Landtage: Die Kodiereinheiten haben unterschiedliche Längen je nach der Dokumentationsweise der Landesparlamente und nach Rede. Sie umfassen im Regelfall jedoch eine interpretierbare und abgeschlossene Sinneinheit. In Fällen, in denen die Auswertung eines Textabschnitts nicht möglich ist, wird das Originalprotokoll gesucht und mit Hilfe des Kontext der Textstelle eine Kodierentscheidung getroffen.

4. Das finale Kodieren erfolgt durch einen Kodierer mit MAXQDA. Um das Gütekriterium der Intercoder-Übereinstimmung zu sichern, erfolgte ein Test des Kategoriensystems mit einer zweiten Coderin. Beide Coder:innen jeweils dieselben 200 zufällig ausgewählten Textstellen zugewiesen, von denen 100 von der Bundesebene und 100 aus den Landesparlamenten stammten. Nach der Vorgehensweise des konsensualen Codierens wurden die Ergebnisse im Hinblick auf die Vergabe von Codes verglichen und das Kategoriensystem überarbeitet.
5. Vor Beginn des Kodiervorgangs werden die Textstellen nach formalen und inhaltlichen Kriterien gefiltert.
  - a. Formale Kriterien: Präsidium, Zwischenrufe, Ausschussvorsitzenden und externe Redner:innen<sup>5</sup>
  - b. Inhaltliche Kriterien: Wortsuche nach „Olympic“ und „Invictus“, um Textstellen herauszufiltern, in denen „Games“ im Zusammenhang mit Sportveranstaltungen verwendet wurde.
6. Es werden ausschließlich Textstellen kodiert, aus denen eine inhaltliche Bezugnahme zur politischen Auseinandersetzung mit Games oder eine Einschätzung, Meinungsäußerung oder Bewertung dieser Politik hervorgeht oder in denen Games als gesellschaftlich und politisch relevantes Medium behandelt werden. Einfache Nennungen politischer Maßnahmen ohne eigene Wertung oder Aussagen, aus denen keine klare Meinungsäußerung oder Einschätzung zu Games hervorgeht, werden nicht kodiert.
7. Textstellen werden beim Auftreten der folgenden Kriterien nicht kodiert:
  - a. Das Schlüsselwort wird in einem Zwischenruf genannt, was bei Daten aus dem Bundestag trotz des Filtervorgangs vorkommen kann.
  - b. Aus dem Kontext der Textstelle wird deutlich, dass sie sich auf Glücksspiel und nicht auf Games bezieht und aufgrund der synonymen Verwendung von Schlüsselwörtern (insbesondere „Unterhaltungsspiel“) in die Datengrundlage aufgenommen wurde.
  - c. die Verwendung eines Schlüsselwortes bezieht sich nicht auf die politische Auseinandersetzung mit Games und erfolgt in einem anderen Kontext („Wir sind hier doch nicht in einem Computerspiel“)

---

<sup>5</sup> Ausschussvorsitzende und externe Redner:innen, etwa Botschafter:innen, sind im StateParl Korpus in der Partei-Variable mit „Andere“ gekennzeichnet.

8. Eine Aussage wird grundsätzlich nur einer Unterkategorien in einer Oberkategorie zugeordnet. Wenn keine Unterkategorien vorgesehen sind, wird direkt die Oberkategorie kodiert.
  - a. In einigen Fällen kann auch dieselbe Textstelle mit mehreren Codes versehen werden, wenn sie mehrere nicht direkt zusammenhängende Aussagen enthält oder mit einer Aufzählung mehrere Aspekte nennt („Games sind wirtschaftlich und kulturell hoch relevant“). In diesem Fall kann die Textstelle mit mehr als einer Unterkategorie in verschiedenen Oberkategorien kodiert werden. Eine Vergabe von zwei Codes unterschiedlicher Unterkategorien innerhalb einer Oberkategorie ist ausgeschlossen.
9. Nach erfolgter Kodierung werden die Metadaten der kodierten Stellen angeglichen. Jede Textstelle ist mit den folgenden Variablen verknüpft: Jahr, Redner:in, Partei, Datum sowie Bundesland/Bundesebene
  - a. Da bei Regierungsmitgliedern auf der Landesebene die Partei nicht vermerkt ist, wurde diese händisch eingefügt. Bei parteilosen Staatssekretär:innen wurde die Parteizugehörigkeit des Ministeriums zum Zeitpunkt der Plenarrede verwendet.

## Übersicht über das Kategoriensystem

<b>K1 Öffentliche Sicherheit</b>		
K1.1	Zusammenhang von Games und Gewalttaten/"Killerspiel"	
K1.2	politische Radikalisierung in Gaming-Communities	
<b>K2 Jugendschutz vor problematischen Spielinhalten</b>		
K2.1	Violente Spielinhalte	
K2.2	Politisch extremistische Spielinhalte	
K2.3	Allgemeine jugendgefährdende Spielinhalte	
K2.4	Alterskennzeichnung	
<b>K3 Nutzungsrisiken und Verbraucher:innenschutz</b>		
K3.1	Lootboxen/Glücksspielähnliche Mechanismen/ Nähe Glückspiel	
K3.2	Interaktionsrisiken (toxicity, Mobbing, Frauenfeindlich)	
K3.3	Suchtgefahr/ Gefahren hoher Nutzungsdauer/Realitätsverlust	
K3.4	unlautere Geschäftspraktiken/Kostenfallen/manipulativ	
K3.5	Gesundheitliche + lernpädagogische Gefahren durch Games	
K3.6	Aktiver Charakter der Spielhandlung/Realitätsverlust	
<b>K4 Medienskepsis</b>		
<b>K5 Uneindeutigkeit der Ursachen für Gewalt</b>		
<b>K6 Liberale Medienpolitik</b>		
K6.1	Ablehnung Zusammenhang Games und Gewalttaten/"Killerspiel"	
K6.2	Selbstverantwortung beim Medienkonsum/Ablehnung Verbote	
K6.3	Medienkompetenz von Jugendlichen und Erziehungspersonen	
K6.4	Medienoffenheit/Ablehnung von Verteufelung	
<b>K7 Wirtschaftliche Chancen</b>		
K7.1	Arbeitsplätze und Fachkräfteausbildung	
K7.2	Technologietransfer und Innovation / Digitalisierung	
K7.3	Games als Wirtschaftsfaktor	
K7.4	Games als Standortfaktor/Wettbewerbsfähigkeit	
K7.5	gamescom / Messe und Veranstaltungen als Standortfaktor	
K7.6	Wirtschaftliche Bedeutung von Games in Kreativ- und Medienwirtschaft	
<b>K8 Gesellschaftliche Chancen und Bildung</b>		
K8.1	Serious Games/ Bildung / gesellschaftliche Zwecke	
K8.2	Positive Elemente von Games/Teamgeist/Inklusion	
K8.3	Esport und Ehrenamt / Vereinsstruktur	
<b>K9 Kulturelle Vielfalt</b>		
K9.1	Games als Kulturgut oder Kunst	
K9.2	Games als Alltags- und Jugendkultur / Massenphänomen	

Kategorie	Beschreibung	Ankerbeispiel
<b>K1 öffentliche Sicherheit</b>		
K1.1 Zusammenhang von Games und Gewalttaten / „Killerspiel“	<p>Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in einen direkten Zusammenhang zwischen dem Konsum von gewalthaltigen Games und gewalttätigem Verhalten oder Gewaltverbrechen sieht.</p> <p>Oder die:der Redner:in benutzt den Begriff „Killerspiel“, um gewalthaltige Videospiele zu kritisieren.</p>	<p>„Die Durchsuchung des Zimmers von Robert Steinhäuser [Anm.: des Täters des Amoklaufs von Erfurt] hat eines gezeigt: Es gibt einen speziellen Bereich, der aufgrund der technischen Entwicklung und der Inhalte unserer sehr großen Aufmerksamkeit bedarf. Das ist der Bereich der gewaltverherrlichenden Computerspiele.“</p> <p>– Maria Böhmer (CDU), Bundestag, 16.05.2002</p>
K1.2 politische Radikalisierung in Gaming-Communities	<p>Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in eine politische Radikalisierung beim Spielen von Games, in der Gaming-Community oder durch häufig für Games verwendeten Kommunikationskanäle befürchtet.</p>	<p>Natürlich macht sich Hetze im Netz in allen Konstellationen, in allen Facetten breit. Die von Ihnen angesprochene Möglichkeit, sich über Computerspiele in Chaträumen zu bewegen und zu unterhalten, hat beispielsweise auch eine Rolle gespielt im Zusammenhang mit dem schrecklichen antisemitisch motivierten Anschlag vom 9. Oktober in Halle.</p> <p>Stephan Mayer (CSU), Bundestag, 18.12.2019</p>
<b>K2 Jugendschutz vor problematischen Spielinhalten</b>		
K2.1 Violente Spielinhalte	<p>Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in gewaltvolle Inhalte in Games als gefährlich für Kinder und Jugendliche ansieht.</p>	<p>„Eltern muss klar sein, dass sowohl Filme wie auch Computerspiele, die Gewalt zum Inhalt haben, verheerende</p>

		<p>Auswirkungen auf ihre Kinder haben können. Es gibt inzwischen eindeutige wissenschaftliche Hinweise, dass auch virtuelle Gewalt in erschreckender Weise abstumpfen lässt.“</p> <p>– Maria Eichhorn (CSU), Bundestag, 16.05.2002</p>
K2.2 Politisch extremistische Spielinhalte	<p>Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in extremistische politische Inhalte - insbesondere rechtsextremistische Inhalte – als gefährlich für Kinder und Jugendliche ansieht.</p>	<p>„Zunehmend hat sich die Bundesprüfstelle auch mit jugendgefährdenden Darstellungen auf dem Computer – z. B. KZ-Spiele; ein trauriges Beispiel dafür ist der sogenannte Nintendo Game Boy – zu beschäftigen, die in letzter Zeit äußerst brutal sind und insbesondere Kinder ansprechen.“</p> <p>– Josef Hollerith (CSU), Bundestag, 11.02.1993</p>
K2.3 Allgemeine jugendgefährdenden Inhalte	<p>Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in Games allgemein als jugendgefährdendes Medium ansieht ohne konkrete Inhalte zu nennen, auf die sich diese Einschätzung bezieht.</p>	<p>„Unsere Bemühungen finden in einer Zeit statt, in der der Einfluss neuer Informationstechnologien - vom Fernsehen über das Internet bis hin zu Computerspielen - nicht nur bei Kindern mit Migrationshintergrund furchtbar problematische Wirkungen hat, wie wir in den letzten Tagen gesehen haben.“</p> <p>– Wolfgang Schäuble (CDU), Bundestag, 23.11.2006</p>
K2.4 Nicht altersgerechte Inhalte / Alterskennzeichnung	<p>Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in bestimmte Spielinhalte für ein bestimmtes Alter nicht geeignet sieht und deshalb Alterskennzeichnungen für notwendig befindet.</p>	<p>Ich sage noch einmal: Zum Jugendschutz gehört auch , dass die Gesellschaft mehr Verantwortung für Kinder und Jugendliche übernimmt. 2003 haben wir das positive Rating</p>

		<p>für Computerspiele eingeführt. Es muss eine Kennzeichnung geben, ab welchem Alter Spiele geeignet sind. Wir haben zum ersten Mal die Regelung eingeführt, dass die USK, die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, entsprechende Label vergibt.</p> <p>Kerstin GRIESE (SPD), Bundestag, 08.05.2008</p>
<p><b>K3 Nutzungsrisiken und Verbraucher:innenschutz</b> (nicht Spielinhalte, sondern bei der Nutzung auftretende Probleme wie Spielmechaniken oder Interaktion mit anderen Spielenden)</p>		
<p>K3.1 Lootboxen/Glücksspielähnliche Mechanismen / Nähe Glücksspiel</p>	<p>Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in glücksspielähnliche Mechaniken in Games als problematisch ansieht.</p>	<p>Immer mehr Produkte werden an der Schnittstelle zwischen Gaming – Computerspielszene – und Gambling – Glücksspiel – entwickelt. Damit steigt die Gefahr, dass ein häufig sehr junges Publikum von scheinbar harmlosen Computerspielen zu Spielen verleitet wird, in denen Mechanismen von Glücksspiel wirksam sind.</p> <p>Silke Stroth (Linke), Bremen, 11.12.2019</p>
<p>K3.2 Interaktionsrisiken (toxicity, Mobbing, Frauenfeindlichkeit)</p>	<p>Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in durch Interaktion mit anderen Nutzer:innen von Games und des generellen Charakters der Gaming-Community entstehende Gefahren als problematisch ansieht.</p>	<p>Gewaltschutz muss auch im digitalen Raum funktionieren. Gewaltschutz muss auch im digitalen Raum konsequent umgesetzt werden. Das gilt im Übrigen genauso für die Gamesbranche. Wenn man sich mal anschaut, welche Erfahrungen Frauen da machen, wird einem auch ganz anders.</p>



		Josefine Paul (Grüne), Nordrhein-Westfalen, 24.03.2021
K3.3 Suchtgefahr / Gefahren hoher Nutzungsdauer / Realitätsverlust	Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in das Suchtpotenzial von Games für gefährlich ansieht oder bei einer langen Nutzungsdauer Nachteile wie einen Realitätsverlust befürchtet.	„Ich muß hier jetzt nicht ausführen, wie schädlich — das ist wissenschaftlich erwiesen — übermäßiger Fernseh- oder Videokonsum, aber auch Computerspiele und ähnliches sind. Dies ist ebenso ein Beleg dafür, daß man die Belange Jugendlicher ernst nehmen sollte.“ – Ulrich Böhme (SPD), Bundestag, 26.02.1988
K3.4 Unlautere Geschäftspraktiken / Kostenfallen / manipulative Spielmechanismen	Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in Spielmechanismen oder Geschäftspraktiken wie Monetarisierungsmodelle in Games problematisiert. Kritik auf Basis der Glücksspielähnlichkeit deckt K3.1 ab	Zu Frage 1: Dem Senat sind die Gefahren von InApp/In-Game-Käufen und speziell durch Lootboxen in Videospiele für Kinder und Jugendliche bewusst. Lootboxen und In-Game-Käufe animieren zu Käufen, Datenpreisgabe, Werbekonsum oder dazu, das Spiel möglichst häufig und lange zu nutzen. Sie stellen für Kinder und Jugendliche eine Kostenfalle dar, weil sie aufgrund ihrer Unerfahrenheit oft nicht in der Lage sind, die Strategien der Anbieter zu durchschauen. – Anja Stahmann (Grüne), Bremen, 16.11.2022
K3.5 Gesundheitliche und lernpädagogische Gefahren durch Games	Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in durch das Spielen von Games generell gesundheitliche und lernpädagogische Gefahren sieht. Beispiele	Sport steigert die Leistungsfähigkeit, Herr Striegel, und das allgemeine Wohlbefinden. Echter Sport, vor allen Dingen

	sind schlechte Noten, Gewichtszunahme oder keine Lust auf Sport.	an frischer Luft, ist immer Gesundheitsförderung und Krankheitsprävention, Konsole oder PC-Spielen dagegen nicht. Computerzockerei verursacht mitunter sogar durch visuelle Lichtreizflutung, insbesondere bei TVVideospiele, PC-Bildschirmen oder Computerspielen, eine lichtempfindliche Epilepsie.  Thomas Höse (AfD), Sachsen-Anhalt, 22.06.2018
K3.6 Aktiver Charakter der Spielhandlung / Realitätsverlust	Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in durch den aktiven Charakter, den Spielende bei Games einnehmen die Gefahr sieht, dass diese Realität und Fiktion nicht mehr unterscheiden können.	Ich sehe bei den Kriterien für die Altersfreigabe einen deutlichen Unterschied zwischen den Kriterien für Filme und den Kriterien für Computerspiele. Der Unterschied besteht darin, dass man sich Filme passiv anschaut, während man bei den Computerspielen in die aktive Rolle gedrängt wird. Deswegen unterstütze ich auch den Vorschlag meines Kollegen sehr, hierauf besonders genau zu achten und die USK weiter zu reformieren.  Mechthild Ross-Luttmann (CDU), Niedersachsen, 08.12.2006
K4 Medienskepsis		
	Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in Games selbst oder generelle Entwicklungen im Zusammenhang mit anderen Medien kritisch sieht und	„Es ist zu befürchten, daß die zunehmende technische Kommunikation nicht nur die zwischenmenschlichen

	<p>negative Auswirkungen für die Gesellschaft bis zu einem allgemeinen Kulturverfall befürchtet.</p> <p>Die:der Redner:in stellt das Spielen von Games als negative Kulturtechnik im Vergleich zu anderen Medien oder Aktivitäten dar und zieht einen Vergleich zu schlechter Erziehung oder dem Verfall traditioneller Werte. Oder sie:er nutzt den Begriff Medienverwahrlosung.</p>	<p>Beziehungen in Frage stellt, sondern auch einen schwerwiegenden Angriff auf unsere Kultur darstellt. Wollen wir denn alle Videoglötzer werden, Telespieler und Computerfreaks?“</p> <p>– Christa Reetz (Grüne), Bundestag, 10.11.1983</p> <p>„In immer mehr Familien ersetzen Fernseher und Videospiele die Bücher. Dieser Realität müssen wir uns stellen. Deshalb müssen wir in den Schulen zwar nicht technikfeindlich werden, aber parallel dem Sprechen, dem Diskutieren, dem Lesen und auch dem Gedichtlernen wieder eine größere Aufmerksamkeit widmen.“</p> <p>– Angelika Volquartz (CDU), Bundestag, 13.12.2001</p>
<p>K5 Uneindeutigkeit der Ursachen für Gewalt</p>		
	<p>Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in eine ambivalente Einstellung zur Frage hat, ob der Konsum von Games zu Gewalt führt.</p> <p>Die:der Redner:in verweist auf bisher noch uneindeutige wissenschaftliche Ergebnisse zur Mediengewalt.</p> <p>Die:der Redner:in äußert sich neutral zum „Killerspiel“-Begriff</p>	<p>Von dieser Sorte gibt es noch unzählige andere Jugendliche, die nach der Schule erst einmal den Fernseher einschalten, sich vor den Computer, die Playstation oder die Xbox setzen. Die meisten von ihnen sind eher unauffällig. Studien zur Förderung von Gewaltbereitschaft solcher Sendungen und Spiele zeigen sogar unterschiedliche Ergebnisse, wobei man in der Forschung nicht weiß, was Henne und was Ei ist.</p>

		Nicole Morsblech (FDP), Rheinland-Pfalz, 15.05.2002
<b>K6 Liberale Medienpolitik</b>		
K6.1 Ablehnung Zusammenhang Games und Gewalttaten / Ablehnung „Killerspiel“	<p>Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in einen direkten Zusammenhang zwischen dem Konsum von gewalthaltigen Games und gewalttätigem Verhalten oder Gewaltverbrechen ablehnt.</p> <p>Oder die:der Redner:in kritisiert oder lehnt den Begriff „Killerspiel“, die damit verbundene politisch-gesellschaftliche Debatte oder Annahmen ab.</p>	<p>„Ich warne angesichts der aktuellen Debatte davor, die Zusammenhänge so einfach darzustellen. Wer gewalttätige Computerspiele spielt, wird automatisch gewalttätig - so einfach ist das nicht. Meine Kollegin Bettin hat uns dazu schon einiges gesagt. Ich glaube, wir müssen uns noch sehr viel tiefer gehend mit den Ursachen von Gewalt beschäftigen.“</p> <p>– Kerstin Griese (SPD), Bundestag, 16.05.2002</p>
K6.2 Selbstverantwortung beim Medienkonsum / Ablehnung Verbote	<p>Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in die Selbstverantwortung beim Medienkonsum hervorhebt.</p> <p>Die:der Redner:in lehnt Verbote von Games oder Verbote generell im Umgang mit Medien ab.</p>	<p>„[...] persönliche Bitte an den nächsten Bundestag : Liebe Kolleginnen und Kollegen , lasst den Menschen in unserer Gesellschaft ihre Eigenverantwortung . Lasst ihnen die Freiheit , ihr Leben selbst zu bestimmen . Wir verhindern keinen Amoklauf durch ein Verbot von Computerspielen.“</p> <p>– Detlef Parr (FDP), Bundestag, 02.07.2009</p>

<p>K6.3 Medienkompetenz von Jugendlichen und Erziehungspersonen</p>	<p>Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in die Bedeutung von Medienkompetenz bei Kindern, Jugendlichen, Eltern oder Pädagog:innen in zur richtigen Einschätzung von Games als zentral für den Umgang mit ihnen ansieht.</p>	<p>„Aber wir müssen auch die Gelegenheit nutzen, dass die Vertreterinnen und Vertreter der Generation, die eben nicht mit Computern und Computerspielen aufgewachsen ist, die Möglichkeit haben, mit unseren Kindern und Jugendlichen, für die Computer eine Selbstverständlichkeit geworden sind, zu reden, ein gemeinsames Verständnis zu finden und auch gemeinsam Normen zu entwickeln.“</p> <p>– Christine Bergmann (SPD), Bundestag, 16.05.2002</p>
<p>K6.4 Medienoffenheit / Ablehnung von Verteufelung</p>	<p>Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in sich für eine generelle Offenheit zum Umgang mit Games oder neuen Medien insgesamt äußert.</p> <p>Die:der Redner:in lehnt die pauschale Verurteilung von Games oder deren negativen Folgen ab.</p>	<p>wir in Deutschland die schizophrene Situation haben, dass immer noch weite Teile der Bevölkerung mit dem Thema Gaming im Allgemeinen und E-Sport im Speziellen so gar nichts anfangen können und da immer wieder einen gewissen Argwohn hegen. Das finde ich schade, denn viele sind leider irgendwo bei den Killerspiel-Debatten der Nullerjahre hängengeblieben und sehen nach wie vor vor allem die Risiken des Spielens – das klang ja hier in Teilen auch an –, und dann bekommt die Debatte relativ schnell so einen negativen Touch.</p>

		–Christian Albrecht (Linke), Meckelnburg-Vorpommern, 01.07.2022
K7 Wirtschaftliche Chancen		
K7.1 Arbeitsplätze und Fachkräfteausbildung	Schaffung von Arbeitsplätzen und digitalen Fachkräften durch die Games-Branche	In wirtschaftlicher Hinsicht wird eine Förderung des E-Sports Impulse setzen können. Sowohl im Veranstaltungsbereich als auch in der IT-Branche sollten wir den Trend nicht verschlafen und ihm den Boden bereiten. Der Computerspieler von heute kann der Programmierer von morgen sein.  Claus Schaffer (AfD), Schleswig-Holstein, 06.09.2018
K7.2 Technologietransfer und Innovation	Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in das technologische Potenzial von Games hervorhebt, das auch zur Innovation in anderen Wirtschaftsbereichen genutzt werden kann.	„Eine Branche, in der wir früher nur Konsumenten waren, entwickelt sich dahin gehend, dass die Kreativen auch bei uns sitzen. Die Gamesbranche hat natürlich auch eine Ausstrahlung auf andere Bereiche. Denn das, was dort erfunden wird, wird natürlich auch in der „harten“ Wirtschaft genutzt.“  -Rüdiger Kruse (CDU), Bundestag, 20.11.2018

<p>K7.3 Games als Wirtschaftsfaktor</p>	<p>Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in das wirtschaftliche Potenzial von Games oder den generierten Umsatz der Games-Branche hervorhebt.</p>	<p>„[...] habe ich im August des letzten Jahres die Games Convention in Leipzig besuchen dürfen, eine der weltweit größten Messen für Computerspiele. Ich konnte mir vor Ort ein Bild von der Vielfalt der unterschiedlichen Computerspielearten machen und mich davon überzeugen, welches wirtschaftliche Potenzial in der Computerspieleindustrie steckt - ein Potenzial, dem wir in Deutschland bislang noch nicht genug Beachtung geschenkt haben.“</p> <p>– Christoph Waitz (FDP), Bundestag, 21.02.2008</p>
<p>K7.4 Games als Standortfaktor / Wettbewerbsfähigkeit</p>	<p>Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in die Bedeutung der Games-Industrie für den regionalen oder nationalen Standort hervorhebt.</p> <p>Oder der:die Redner:in hebt die Bedeutung der Games-Branche für eine Wettbewerbsfähigkeit unter den Bundesländern oder im internationalen Vergleich hervor.</p>	<p>Ein weiterer wichtiger Bereich ist die Gamesbranche. Wir haben seit 2017 diese Branche deutlich wahrnehmbar gestärkt und werden die Position Nordrhein-Westfalens als führender Gamesstandort in Deutschland weiter etablieren.</p> <p>– Andrea Stullich (CDU), Nordrhein-Westfalen, 07.12.2022</p>
<p>K7.5 gamescom / Messe und Veranstaltungen als Standortfaktor</p>	<p>Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in die Bedeutung von Messen und Veranstaltungen aus dem Kontext von Games für den regionalen oder nationalen Standort hervorhebt. Dabei spielen die gamescom und die ihr Vorgänger die Games Convention eine besondere Rolle.</p>	<p>Meine Damen und Herren, zwei deutschlandweit und international beachtete Veranstaltungen finden jährlich in NRW statt. Die eine ist das Medienforum NRW. Die andere ist die</p>

		<p>gamescom, die weltweit größte Messe für interaktive Spiele.</p> <p>Alexander Vogt (SPD), Nordrhein-Westfalen, 04.12.2015</p>
K7.6 Wirtschaftliche Bedeutung von Games in Kreativ- und Medienwirtschaft	<p>Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in die wirtschaftliche Bedeutung von Games oder der Games-Branche in der Kultur- und Kreativwirtschaft oder in der Medienwirtschaft betont.</p>	<p>Eine vitale Medienlandschaft im Medien und Digitalland Nordrhein-Westfalen ist für den demokratischen Diskurs, aber natürlich auch für Wertschöpfung, Arbeitsplätze und Innovationskraft von zentraler Bedeutung. Ziel der Medienpolitik muss es sein, für vielfältigen Journalismus, für Film und Fernsehen, für Games gute Rahmenbedingungen zu bieten. Das ist der Kompass für den Medienhaushalt 2022.</p> <p>– Hendrik Wüst (CDU), Nordrhein-Westfalen, 24.11.2021</p>
<b>K8 Gesellschaftliche Chancen und Bildung</b>		
K8.1 Serious Games / Bildung / gesellschaftliche Zwecke	<p>Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in nennt die Chancen von Serious Games – also Spiele, die nicht primär der Unterhaltung, sondern der Erreichung gesellschaftlicher oder pädagogischer Ziele dienen.</p> <p>Oder, dass die:der Redner:in bei der Nutzung von Games positive gesellschaftliche Auswirkungen und Chancen für die Bildung oder die digitale Entwicklung der Gesellschaft sieht.</p>	<p>Auch neue Bereiche wie zum Beispiel Serious Games können helfen, spielerisch mehr Verständnis von und mehr Lust auf Demokratie und Teilhabe zu wecken bzw. zu machen und auch das Verständnis für politische Entscheidungen und deren Entscheider zu fördern.</p>



		– Björn Franken (CDU), Nordrhein-Westfalen, 20.05.2021
K8.2 Positive Elemente von Games / Teamgeist / Inklusion	<p>Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Rednerin aufgrund des besonderen Charakters von Games bei ihrer Nutzung positive Auswirkungen für das Individuum sieht, etwa bessere kognitive Leistungen.</p> <p>Oder, dass die:der Redner:in die Chance zum Lernen gesellschaftlicher und sozialer Fähigkeiten sieht.</p> <p>Oder, dass die:der Redner:in den inklusiven Charakter von Games betont.</p>	<p>Diese Studie kommt zu dem erstaunlichen Ergebnis, dass Kinder, die nicht spielen, mehr Probleme im Elternhaus oder in der Schule haben als diejenigen, die spielen. Nicht-spielen von Computerspielen bedeutet in den Augen dieser Forscher sogar ein Zeichen fehlender Sozialkompetenz. Computerspiele könnten also auch positive Effekte haben. Das ist ein Ergebnis, über das wir noch diskutieren müssen.</p> <p>Christoph Waitz (FDP), Bundestag, 08.05.2008</p>
K8.3 E-Sport und Ehrenamt / Vereinsstruktur	<p>Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in E-Sport als Wettbewerb in Computerspielen und dem damit verbundenen ehrenamtlichen Engagement Chancen für die Gesellschaft sieht.</p>	<p>Und auch eine weitere wichtige Aufgabe könnte im Bereich E-Sport und Gaming gemeinsam mit Vereinen und Ehrenamtlichen bewältigt werden, beziehungsweise gesellschaftlich, Suchtprävention zum Beispiel, Aufklärung im Bereich Computerspielsucht, aber auch Auffangen von schon erkrankten Menschen. Und zum anderen können Strukturen geschaffen werden, um den Menschen zu helfen, die online in verfassungsfeindliche Strukturen dann abgerutscht sind, weil die häufig auch dann da zu finden sind. Und, liebe Kolleginnen und Kollegen, ich hoffe, mein Anliegen ist klar. Wir müssen Vereine im E-Sport unterstützen, genau wie in anderen Sportarten. Nur dann können wir</p>

		<p>auch von diesen zentralen Unterstützungsmaßnahmen profitieren.</p> <p>Hannes Damm (Grüne), Mecklenburg-Vorpommern, 01.07.2022</p>
<b>K9 Kulturelle Vielfalt</b>		
K9.1 Games als Kulturgut oder Kunst	<p>Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in Games als Kulturgut ansieht, das einen künstlerisch-kulturellen Eigenwert.</p>	<p>„Zum Thema "Computerspiele sind Kultur": Wir aus dem Fachgebiet sind uns, glaube ich, alle einig: Computer spielen ist eine moderne Fortschreibung des klassischen Spielens mit neuen technischen Mitteln. Computerspiele haben eine eigene Ästhetik, eigene Inhalte.“</p> <p>– Grietje Bettin (Bündnis 90/Grüne), Bundestag, 21.02.2008</p>
K9.2 Games als Alltags- und Jugendkultur / Massenphänomen	<p>Aus der Textstelle geht hervor, dass die:der Redner:in Games als relevanten Bestandteil der Alltags- und Jugendkultur vieler Menschen einschätzt.</p>	<p>„Wenn ich mit jungen Leuten diskutiere, zum Beispiel mit Schulklassen aus meinem Wahlkreis , dann bemerke ich Folgendes: Dieses Thema bewegt. Computerspiele sind mittlerweile ein fundamentaler und kultureller Bestandteil des Alltags vieler Menschen, insbesondere junger Menschen; der Anteil der unter 30 - Jährigen ist dabei überproportional hoch.“</p> <p>– Jörg Tauss (SPD), Bundestag, 21.02.2008</p>