

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	IV
Vorwort	S. 01
Einleitung	S. 03
Methodik	S. 09
1. Hintergründe und Überblick	
1.1. Aktuelle Einschätzung von Videospiele	S. 13
1.2. Jugendgefährdende Inhalte	
1.2.1. Entwicklung und Verlauf von jugendgefährdenden Inhalten in Videospiele	S. 17
1.2.2. "Killerspiele" - Der Definitionsversuch eines undefinierbaren Konstruktes?	S. 22
1.3. Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen in Deutschland	S. 27
1.4. Psychologische Ansätze über die Wirkung von Videospiele	S. 31
1.5. Amokläufe und deren Inbezugnahme auf die mediale Umwelt der Täter	S. 47
1.5.1. Das "Schulmassaker" von Littleton	S. 48
1.5.2. Der "Amoklauf" von Erfurt	S. 51
1.5.3. Der "Amoklauf" von Emsdetten	S. 54
1.5.4. Das "School shooting" an der "Virginia Polytechnic Institute and State University"	S. 58
1.6. Zwischenfazit	S. 61
2. Akteure, Standpunkte und Forderungen im internationalen Vergleich	
2.1. Die administrative Gesetzeslage in den untersuchten Ländern	
2.1.1. Gesetzliche Richtlinien in der BRD	S. 65
2.1.2. Angewandte Rechtspraxis in Deutschland	S. 69
2.1.3. Europäische Richtlinien und deren Wirkungskreis	S. 70
2.1.4. Administrative Gesetzeslage in den USA	S. 71
2.1.5. Angewandte Rechtspraxis in den USA	S. 72

2.2. Die Standpunkte der politischen Parteien in den einzelnen Ländern	
2.2.1. Bundesrepublik Deutschland und Europäische Union	
2.2.1.1. Standpunkte und Forderungen der Parteien in der BRD	S. 74
2.2.1.2. CDU	S. 75
2.2.1.3. SPD	S. 78
2.2.1.4. CSU	S. 80
2.2.1.5. "Bündnis 90"/ "Die Grünen"	S. 83
2.2.1.6. FDP	S. 84
2.2.1.7. "Die Linke"	S. 86
2.2.1.8. Überblick	S. 88
2.2.2. USA	
2.2.2.1. Standpunkte und Forderungen der Parteien in den USA	S. 89
2.2.2.2. Republican Party	S. 91
2.2.2.3. Democratic Party	S. 93
2.2.2.4. Überblick	S. 94
2.3. Freiwillige Überwachungsgremien sowie Verbände und Vereine in den einzelnen Ländern (Auswahl)	
2.3.1. BRD und Europäische Union	S. 96
2.3.1.1. Die Träger der USK	S. 97
2.3.1.2. "Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien"	S. 101
2.3.1.3. "Jugend Film Fernsehen e. V. "	S. 103
2.3.1.4. "Hans-Bredow-Institut"	S. 105
2.3.1.5. "Pan European Game Information"	S. 107
2.3.2. Freiwillige Überwachungsgremien in den USA	
2.3.2.1. "Entertainment Software Rating Board"	S. 110
2.3.2.2. Weitere freiwillige Überwachungsgremien, Vereine und Verbände	S. 113
2.4. Medien in den einzelnen Ländern	S. 115
2.4.1. Medien in der BRD	S. 118
2.4.2. Medien in den USA	S. 122
2.5. Die Ökonomie in den einzelnen Ländern (Auswahl)	S. 126
2.5.1. Standpunkte wirtschaftlicher Unternehmen und Verbände in der BRD und der EU	S. 126
2.5.2. Standpunkte wirtschaftlicher Unternehmen und Verbände in den USA	S. 131
2.6. Kategorisierung, Zwischenfazit und Komplikationen bei der Betrachtung	S. 134

3. Die Debatte um politische Regulierungsversuche von jugendgefährdenden Medien	S. 139
3.1. Debatte bisheriger Regulierungsversuche	
3.1.1. Die Debatte um Regulierungsversuche innerhalb der BRD und der Europäischen Union	S. 140
3.1.2. Die Debatte um Regulierungsversuche innerhalb der USA	S. 142
3.2. "Killerspiele" und "violent video games"	
3.2.1. Aktuelle Debatte um Regulierungsversuche seit dem Attentat von Emsdetten	S. 146
3.2.2. Aktuelle Debatte um Regulierungsversuche seit dem "School shooting" an der "Virginia Tech"	S. 152
4. Die Debatte über die politische Regulierung von Videospielen im internationalen Vergleich - ein Fazit	S. 155
5. Abbildungen	S. 163
6. Quellen- und Literaturverzeichnis	
6.1. Internetquellen	
6.1.1. Vollständiges Internet-Quellenverzeichnis	S. 167
6.1.2. Gesonderter Internet- Quellennachweis von Interviews, Nachrichtenartikeln und Dokumenten	S. 170
6.2. Zeitschriften- und Zeitungsqellen	S. 183
6.3. Literaturverzeichnis	S. 183