

# Inhalt

I.	Teil: Vorbereiten .....	19
1	Einleitung .....	19
1.1	Von „Medienkontrolle“ zu „Wissen was entwicklungsbeeinträchtigend ist“ .....	20
1.2	Praktische (Re-)Konfigurationen von „Tatsachen/ Belangssachen“ ...	26
1.3	Die formalen Grundlagen und das Verfahren der Alterskennzeichnung .....	32
1.4	Forschungsstand zur Alterskennzeichnung von Computerspielen....	38
1.5	Gang der Untersuchung und Aufbau der Arbeit.....	41
2	„Praxistheorie“ als methodologische Grundausrichtung .....	49
2.1	Ein spezifischer praxistheoretischer Ansatz: Ethnomethodologie .....	52
2.2	Erweiterung/Ergänzung des ethnomethodologischen Ansatzes: Akteur-Netzwerk-Theorie.....	63
2.3	Text und/in/als Praxis .....	68
II.	Teil: Beobachten und Analysieren.....	73
3	Die Jugendentscheide als „Versammlung“ .....	73
3.1	Spiele unterscheiden: die Kollektion „Genre“ .....	87
3.2	Spielerfahrung generalisieren: „Der Spieler“.....	104
3.3	Die Begründung: Altersgruppen unterscheiden .....	110
3.4	Zusammenfassung/Zwischenfazit .....	123
4	Die Jugendentscheide als „Züge“ in der Interaktion.....	127
4.1	Entscheiden durch Antworten: Ermöglichendes und Ausschließendes.....	130
4.1.1	„Antragsgemäß“ entscheiden durch Antworten .....	131

4.1.2 „Nicht-antragsgemäß“ entscheiden durch Antworten .....	137
4.2 Räsonieren: Harmloses und Problematisches .....	142
4.3 Entscheiden durch Verknüpfen von Räsonieren und Antworten.....	146
4.3.1 Formate bei „antragsgemäßer Entscheidung“ .....	146
4.3.2 Formate bei „nicht-antragsgemäßer Entscheidung“ .....	158
4.4 Reparieren nicht angenommener Entscheidungen .....	168
4.5 Zusammenfassung/Zwischenfazit .....	179
5 Das Kennzeichen: Koordination durch Übersetzungen .....	181
5.1 Eine (Alters-)Zahl beantragen .....	185
5.2 Beeinträchtigungen abschätzen: von (Alters-)Zahlen zu Lebensabschnitten.....	190
5.3 Auf eine Zahl entscheiden.....	196
5.4 Die Zahl-im-Kennzeichen .....	201
5.5 Grenzen der Loyalität.....	208
5.6 Zusammenfassung/Zwischenfazit .....	211
III. Teil: Schlussfolgern .....	213
6 Konzeptualisieren: Was können wir aus den Analysen über „Wissen“ lernen? .....	213
6.1 Praktiken des Ordnens: Dokumentieren, Kategorisieren, Generalisieren .....	216
6.1.1 Dokumentationspraktiken als Hervorbringungen spezifischer Realitäten .....	216
6.1.2 „Absence/presence“ als Bedingung/Voraussetzung für Generalisierungen .....	222
6.1.3 „Geordnete/ordnende Mikrowelten“ und Generalisierungsweisen .....	224
6.2 Modi zu wissen und Tatsächlichkeit .....	229

6.2.1 Von „Formen des Wissens“ zu „Modi zu wissen“.....	229
6.2.2 „Legitimes Wissen“ und „Tatsachen/Belangssachen“ .....	242
6.3 Zusammenfassung .....	250
8. Fazit .....	255
Literaturverzeichnis .....	261
Quellenverzeichnis .....	275