

Computerspiele im Spiegel der Zeit

Gesellschaftliche Diskurse und Handeln des Jugendmedienschutzes

Daniel Hajok / Sven Jöckel / Jan Lukas Neuerburg

Immer wenn sich ein neues Medium in unserer Gesellschaft etabliert, sind schnell auch kontroverse öffentliche Diskussionen zu vernehmen, bei denen besorgte Erwachsene Gefahren für junge Menschen thematisieren. Das sich daran anschließende jugendmedienschützerische Handeln richtet den Blick dann auf die Frage, wie Kinder und Jugendliche vor potenziell entwicklungsbeeinträchtigenden oder -gefährdenden Medieninhalten geschützt werden können. Im Bereich der jugendgefährdenden Medien, denen ein besonderes Gefährdungspotenzial attestiert wird, lag der Fokus zunächst auf den drastischen Darstellungen von Gewalt und Sexualität in Druckschriften, mit dem Videoboom der 1980er-Jahre auf der bildlich immer realistischer ausgemalten Gewalt der Horror-, Zombie-, Kannibalen- und Actionfilme.

Noch in den 1980er-Jahren gerieten dann (rechts-)extremistische Darstellungen im Bereich der Musik sowie die in interaktive Settings überführten Kriegs- und Gewaltdarstellungen von Video- bzw. Computerspielen in den Fokus – auch weil ihnen eine besondere Nähe zur Jugendkultur attestiert wurde. Ab Ende der 1990er-Jahre standen dann die im Internet frei zugänglichen pornografischen Darstellungen im Mittelpunkt, die quantitativ bis heute die Indizierungspraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) prägen (Hajok 2015).

Im Fokus des nachfolgenden Beitrags stehen die Computerspiele.¹ Damit rückt eines der (Jugend-)Medien in den Mittelpunkt, das in der Vergangenheit für besonders kontroverse Diskussionen geführt hat. Diese werden nach einigen Anmerkungen zur Sonderrolle der BPjM im Jugendmedienschutzsystem kurz skizziert und vor dem Hintergrund des Moral Panic Konzeptes etwas näher betrachtet. Mit den Ergebnissen einer Analyse von Indizierungsentscheidungen wird dann das restriktive Handeln des Jugendmedienschutzes im Kontext der gesellschaftlichen Auseinandersetzungen betrachtet.

Die Sonderrolle der BPjM im System der regulierten Selbstregulierung

Der Jugendmedienschutz ist in der Bundesrepublik Deutschland bekanntlich ein hohes Gut. Abgeleitet aus dem im Grundgesetz (GG) festgeschriebenen Recht eines

jeden auf freie Entfaltung seiner Persönlichkeit (Art. 2 Abs. 1 GG) ist es in Verbindung mit dem verfassungsrechtlichen Schutzauftrag (Art. 1 Abs. 1 GG) Ziel und Auftrag des Staates, Kinder und Jugendliche vor Medien wirksam zu schützen, die sie in ihrer Entwicklung oder Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit beeinträchtigen oder (schwer) gefährden können. Kurz: Es geht um die »effektive Reduzierung medieninduzierter Entwicklungsrisiken« (Dreyer 2013, S. 67).

Die gesetzlichen Bestimmungen zum Jugendmedienschutz reichen zurück bis in die 1950er-Jahre, zu dieser Zeit festgeschrieben in dem »Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit« (JÖSchG) und dem »Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften« (GjS). Sie

Dr. Daniel Hajok ist Kommunikations- und Medienwissenschaftler und Gründungsmitglied der Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien (AKJM).

Prof. Dr. Sven Jöckel hat an der Uni Erfurt die Professur für Kommunikationswissenschaft mit Schwerpunkt Kinder- und Jugendmedien inne.

Jan Lukas Neuerburg ist Kommunikationswissenschaftler mit Schwerpunkt Medienpädagogik und Gründungsmitglied der Hochschulgruppe Gaming an der Uni Erfurt.

bilden auch die Grundlage für das heutige Jugendschutzgesetz (JuSchG), das für den Bereich der Trägermedien das zentrale Regelwerk ist.² Zusammen mit den Bestimmungen des Jugendmedienschutzstaatsvertrages (JMStV), der den Jugendschutz im Bereich Rundfunk und Telemedien (hierzu zählen auch Internetangebote) regelt, sowie den medieninhaltsbezogenen Verboten des Strafgesetzbuches (StGB) verdichten sich die diversen (spezial-)gesetzlichen Bestimmungen letztlich zu einem Ordnungsrahmen, der in der westlichen Welt als einer der restriktivsten gilt (Naumann 2009).

Sichergestellt und ausgestaltet wird der Jugendmedienschutz in Deutschland im System der regulierten Selbstregulierung mit staatlicher Aufsicht durch die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) auf der einen und den Freiwilligen Selbstkontrollen des Fernsehens (FSF), der Filmwirtschaft (FSK), der Multimedia-Diensteanbieter (FSM) und Unterhaltungssoftware

(USK) auf der anderen Seite. Wir haben es hier mit einem System zu tun, das es als komplexes Geflecht verschiedener Akteure (vgl. hierzu Haan et al. 2013) bereits von seinen Grundstrukturen her erfordert, das Handeln von staatlichen und nicht-staatlichen Akteuren in Einklang zu bringen (Hasebrink & Lampert 2008).

Hervorzuheben sind hier die Indizierungen jugendgefährdender Medien durch die Prüfgremien der BPjM und die Vergabe von Altersfreigaben durch die im § 14 JuSchG legitimierten und mit unterschiedlichen Vertretern gesellschaftlicher Anspruchsgruppen besetzten Selbstkontrollgremien der freiwilligen Selbstkontrollen. Daneben ist das jugendmedienschützerische Handeln noch geprägt von der gesellschaftlichen Auseinandersetzung weiterer Akteursgruppen (Lobbyisten und Verbände, besorgte Einzelpersonen und Medienschützer, Wissenschaftler und Politiker), so dass der Jugendmedienschutz in Deutschland auch als eine Art Governance-System verstanden werden kann, welches sich durch die direkte (und indirekte) Einbindung verschiedener zivilgesellschaftlicher Akteure auszeichnet (Jöckel & Dürrenberg 2009).

Eine besondere Rolle in diesem Geflecht kommt der BPjM als hoheitlichem Akteur (unterstellt dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend) zu. Gegründet 1954 als Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, um den kurz zuvor im GjS verankerten Jugendmedienschutz zu gewährleisten, nimmt die Bundesprüfstelle (aktuell kodifiziert in den §§ 17-25 JuSchG) im Rahmen westlicher Demokratie (mit Ausnahme Australiens) eine Sonderrolle ein, da sie als Bundesoberbehörde hoheitliche Maßnahmen einleiten kann, mit denen die Verbreitung von Medien eingeschränkt wird (Dreyer 2013). Denn mit der Indizierung eines Mediums ist dieses nur noch eingeschränkt verfügbar, es darf nicht öffentlich beworben und Minderjährigen nicht zugänglich gemacht werden.

Die seit 1954 vorgenommenen Indizierungen jugendgefährdender Medien gelten hierzulande als das »härteste« Instrument des Jugendmedienschutzes (Hajok & Hildebrandt 2016), da sie deutlich stärker reglementierende Auswirkungen auf die Verbreitung von Medieninhalten haben als die Entscheidungen der Freiwilligen

Selbstkontrollen (Höynck et al. 2007). Angesichts der beeindruckenden Zahlen von bislang weit über 21.000 geprüften und mehr als 17.000 erstindizierten Medien³ steht außer Frage, dass die Indizierungen der Bundesprüfstelle nicht nur qualitativ (mit der Beschränkung des Zugangs zu Medien), sondern auch quantitativ (mit den zahlenmäßig stark zugangsbeschränkten Medien) einen bedeutenden Einfluss auf den Medienumgang nicht nur von Kindern und Jugendlichen hat.

Bereits früh hat die Bundesprüfstelle ihren gesetzlich verankerten Auftrag auch im Bereich der Computerspiele wahrgenommen. Zwar hat die hierfür zuständige Freiwillige Selbstkontrolle, die USK, allein seit ihrer Gründung 1994 über 40.000 Verfahren durchgeführt und damit ein Vielfaches an Computerspielen mit den bekannten Altersfreigaben (ab 0, 6, 12, 16, 18 Jahren) gekennzeichnet. Die bis Ende des Jahres 2016 von der Bundesprüfstelle ausgesprochenen Erstindizierungen von über 500 als jugendgefährdend eingestuftes Computerspielen (Hajok 2017) ziehen aber noch unterhalb der Schwelle zum grundgesetzlich verankerten Verbot einer Vorzensur⁴ sehr viel weitreichendere Werbe-, Vertriebs- und Zugangsbeschränkungen nach sich, die – unabhängig vom Alter – alle Kinder und Jugendlichen betreffen. Dabei sind bereits den ersten Indizierungen Mitte der 1980er-Jahre kontrovers geführte Debatten zu den Gefahren von Computerspielen vorausgegangen, die mit zunehmender Popularität der Spiele und den besonderen Ereignissen in unserer Gesellschaft dann ein neues Level erreichten.

Computerspiele und öffentliche Debatten zu ihren Gefahren

Schon der erste Boom der Computerspiele Anfang der 1980er-Jahre führte zu gesellschaftlichen Debatten bezüglich ihrer – meist negativ gesehenen – Wirkung. In Deutschland erlangte die Debatte das Momentum mit der Verbreitung des C64 als (Spiele-)Computer. Spiele wie *RiverRaid* oder *Commando*, die kriegerische Thematiken mit – nach heutigen Maßstäben – nahezu abstrakten Grafiken (und Sounds) darstellten, wurden indiziert. Titel wie *Raid over Moscow* verdeutlichen dabei, dass die Sorge des Jugendmedienschutzes in den 1980er-Jahren stark vom Umfeld des Kalten Kriegs geprägt war und hier eine besondere Gefährdung der Jugend gesehen wurde. Die Reaktionen der Jugendmedienschützer auf die noch abstrakten Gewaltdarstellungen können vor allem als eine Unsicherheit vor der vermuteten Wirkung interaktiver Medien gesehen werden.⁵

Spiegelte die Debatte der 1980er-Jahre noch eine Nischenrolle, gelangten Com-

puterspiele mit dem erneuten wirtschaftlichen Erfolg Anfang der 1990er-Jahre zunehmend in den Fokus von Forschung und Politik. Trotz vermeintlicher ›Gewalt-Titel, war das Bild der Computerspiele in der zweiten Hälfte der 1980er-Jahre maßgeblich geprägt von Titeln wie *PacMan*, *Space Invaders* und vor allem den erfolgreichen und auf Kinder fokussierten Nintendospiele wie *Mario Bros.* (und dann später *Pokémon*). Anfang der 1990er-Jahre änderte sich jedoch die Wahrnehmung von Computerspielen, da sich mit neuen Marktteilnehmern (Sega und später Sony) und neuen technischen Möglichkeiten (leistungsfähigere Prozessoren, 3D-Grafik, CD-ROM Technologie) auch die Inhalte wandelten: Immer explizitere Gewaltdarstellungen wurden möglich (siehe hierzu auch Jöckel 2017a).

Bei der Verbreitung der Diskurse in der Gesellschaft spielten die Congress Hearings unter Senator Liebermann in den USA eine zentrale Rolle. So wurden zum ersten Mal Computerspiele öffentlichkeitswirksam und kritisch von der Politik thematisiert und konkrete Forderungen an die Wissenschaft gestellt. Interessanterweise sind es in den USA Anfang der 1990er-Jahre vor allem die sog. Prügel- oder Beat'em'up Spiele wie *Mortal Kombat*, die zu Kontroversen führen. In Deutschland wiederum sind es eher militärisch ausgerichtete Spiele: *DOOM* und der – in technischer Hinsicht – Vorgänger *Wolfenstein 3D*, der durch seine Verbindung mit nationalsozialistischer Ikonographie und Gewalt besonders kontrovers erschien (siehe hierzu Joeckel 2017b).

Die in den 1990er-Jahren geführten Debatten haben den Jugendmedienschutz weltweit und insbesondere in Deutschland bis heute geprägt. Der Fokus liegt dabei auf der Wirkung der Gewalt in Computerspielen und – eher eingeschränkt und mit deutlichem Fokus auf Länder angelsächsischer Tradition – auf sexuellen Inhalten (Dogruel & Jöckel 2013). In Deutschland sind es vorwiegend militärisch ausgerichtete, besonders gewalthaltige Shooter-Spiele, die zu Kontroversen führen, in den USA auch Spiele mit (nur angedeuteten) sexuellem Inhalt, etwa in der *Grand Theft Auto* Reihe. Eine besondere Rolle kam in Deutschland der sog. Killerspieldebatte zu (siehe ausführlich Jöckel 2017a), die über Jahre hinweg die Wahrnehmung von Computerspielen geprägt hat.⁶ Die hier kolportierte Forderung nach einem Verbot besonders gewalthaltiger Computerspiele entzündete sich meist an dramatischen realen Gewaltakten wie Amokläufen in Schulen. Trotz fehlender wissenschaftlicher Erkenntnisse wurde Computerspielen hier eine Mit-, wenn nicht gar Hauptverantwortung unterstellt.

Mit der Forderung nach dem Verbot von – vermeintlichen und nie klar definierten – Killerspielen ging auch die Forderung nach einer Ausweitung der Entscheidungsbefugnis der Bundesprüfstelle zulasten der Kontrollgremien der zuständigen Selbstkontrolleinrichtung einher. So versuchten Forscher des kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen in einer eigenen Analyse von ausgewählten Computerspielen nachzuweisen, dass die Regelungen der USK als »zu mild« anzusehen und somit reformbedürftig sind (Höynck et al. 2007, Höynck 2008). Demgegenüber standen jedoch auch Analysen, die den deutschen Jugendmedienschutz im Zusammenspiel von Selbstkontrolle und BPjM als funktional ansahen (Schulz & Dreyer 2008).

Gerade die heute zunehmend kritisch gesehenen Prüfentscheidungen der 1980er-Jahre stehen dafür, dass Jugendmedienschutz bei Computerspielen immer auch geprägt ist von den jeweils aktuellen gesellschaftlichen Debatten und Vorstellungen. Der US-Forscher Dmitri Williams zeigte bereits Anfang der 2000er-Jahre auf, dass Computerspiele dabei oft als Blitzableiter für gesellschaftliche Diskurse fungieren, die über das Medium an sich hinausgehen (Williams 2003). Vielmehr sind insbesondere die Verbots- und Regulierungsdebatten davon geprägt, welches Weltbild je nach gesellschaftlicher Prägung gerade präferiert wird. Dahinter steht auch eine grundsätzliche Debatte zu der Frage, was als Gefahr für Kinder und Jugendliche gesehen wird und auf welche Art und Weise ein Staat auf diese vermeintliche Gefahr zu reagieren hat.⁷

Moral Panics – und die Forderung nach schärferen Gesetzen

Die gesellschaftliche Besorgnis zu den Gefahren richtet sich im Zeitverlauf zwar auf unterschiedliche Medien, bleibt in ihrem grundsätzlichen Muster aber weitestgehend gleich: Ein neu aufkommendes Medium wird als ursächlich für die Verrohung oder Verwahrlosung der Jugend gesehen (vgl. hierzu Buckingham & Standgaard Jensen 2012). Diese Rhetorik nimmt dabei zunächst Züge einer Moral oder Media Panic an (siehe hierzu auch Jöckel 2017). Darunter versteht man die (immer wieder neu aufflammende) Sorge, dass die Aktionen einer bestimmten Gruppe den gesellschaftlichen Zusammenhalt nachhaltig gefährden.⁸ Mit dem Aufkommen neuer Medien ist dieses Konzept zunehmend auch auf Medien (und Medieninhalte) übertragen worden (Drotner 1999). Im Anschluss an den großen Videoboom wurde vor allem Computerspielen eine solch negative Wirkung zugeschrieben

(Williams 2003, Buckingham & Standgaard Jensen 2012) und die Notwendigkeit besonderer rechtlicher Restriktionen hervorgehoben (vgl. u.a. Höynck et al. 2007).

Betrachtet man die Killerspiel-Debatte in Deutschland, dann haben die Verbotsdebatten um gewalthaltige Spiele ihre markanten Höhepunkte nach den drei größten Amokläufen im Deutschland der 2000er-Jahre (Neuerburg 2015). Dabei wurde die öffentliche Diskussion in keinem Fall so heftig und mit solch nachhaltigen Konsequenzen geführt, wie im Falle des Amoklaufs in Erfurt im April 2002 mit 17 Toten. Doch auch die späteren Amokläufe in Emsdetten Ende 2006 und in Winnenden 2009 führten zu einer ausgeprägten Diskussion, die die fünf phänotypischen Merkmale einer Moral Panic aufwies.⁹ Denn kennzeichnend für die mediale Begleitung der Amokläufe war eine

- klare *Besorgnis* um die möglicherweise schädlichen Effekte von gewalthaltigen Spielen,
- enorme *Feindseligkeit* gegenüber den Spielen und der Spielergemeinschaft,
- hohe *Einstimmigkeit* in dem Verdammten von gewalthaltigen Spielen als eindeutig negativ,
- überzogene *Unverhältnismäßigkeit* in der Art der Berichterstattung und darin enthaltener Darstellung der vergleichsweise geringen Risiken, die von derartigen Spielen ausgehen, sowie
- letzten Endes eine *Flüchtigkeit* der drei Debatten, die in allen Fällen schon nach etwa drei Monaten wieder vollkommen verebbte (Dittmayer 2014).

In allen drei Fällen wurde teils polemisch ein Verbot von sogenannten »Killerspielen« gefordert, was sich etwa so las: »Gemeint sind gewaltverherrlichende Computerspiele. Niemand, der bei Trost ist, kann so etwas dulden« (Graff 2010). Dabei wurden Einzelpersonen oder Zusammenschlüsse besonders aktiv und taten sich als »Moral Entrepreneurs« bzw. Instanzen (vermeintlicher) Moralität hervor, die mit erhobenem Zeigefinger eindringlich auf ein mögliches »Killerspielverbot« hinwirkten. Auf politischer Ebene machte sich hier vor allem Günther Beckstein bemerkbar: »Killerspiele sollten bei der Strafbewährung in der Größenordnung von Kinderpornografie eingeordnet werden, damit es spürbare Strafen gibt.« (zitiert nach Holthausen 2006). Er forderte eine Strafrechtsnorm für die Entwickler und Verreiber von Computerspielen, die grausame oder die Menschenwürde verletzende Gewaltdarstellungen enthielten.

Im Grenzbereich zwischen Politik und Wissenschaft tauchte immer wieder Christian Pfeiffer auf. Als wohl prominentester Videospiegelner forderte der

niedersächsische Kriminologe und ehemalige Justizminister immer wieder vehement eine deutlich restriktivere Kontrolle. Insbesondere unterstellte er Computerspielen in mehreren Fachaufsätzen, Forschungsberichten, bei Vorträgen und öffentlichen Auftritten eine negative Auswirkung auf schulische Leistungen, Intelligenzentwicklung, soziale Kompetenzen und die Bereitschaft zu Gewalttaten (Dittmayer 2014). Selbst die für eine Moral Panic so kennzeichnende moralische Besorgnis wurde in den Äußerungen Pfeiffers klar erkennbar:

»Meines Erachtens ist eine Gesellschaft krank, die zulässt, dass im normalen Handel eine Vielzahl von Computerspielen verkauft wird, in denen die Begehung eines Mordes belohnt wird. (...) Ich empfinde solche Spiele als einen frontalen Angriff auf unsere humanistische, den Menschen achtende Kultur. Das Spiel »Der Pate« und viele ähnlich brutale Computerspiele negieren die Würde des Menschen wie sie in Artikel 1 GG niedergelegt ist. Das dürfen wir nicht hinnehmen« (Pfeiffer 2007, S. 3).

Derartige Forderungen nach einer weitreichenden Ausweitung hoheitlicher Regulationsbefugnisse u.a. für die BPjM führten in der politischen Umsetzung nur in wenigen Fällen zu tatsächlich greifbaren Ergebnissen. Der wohl konkreteste Zusammenhang zeigte sich nach dem Amoklauf von Erfurt, der den Bundestag dazu bewegte, eine bereits angestrebte Novellierung des Jugendschutzes deutlich beschleunigt voranzutreiben. Nur ein Jahr nach dem Amoklauf, am 1. April 2003, trat in der Konsequenz die Neufassung des JuSchG in Kraft, die unter anderem die Alterskennzeichen der USK als gesetzlich verbindlich für den Handel fest schrieb. Spätere Änderungen des JuSchG sind ebenfalls nicht unabhängig von den Ereignissen und Diskursen in der Gesellschaft zu sehen. So wurde zum 1. Juli 2008 nach längeren Debatten die Kennzeichnungspflicht und auch der Umgang mit besonders gewalthaltigen Spielen verschärft.¹⁰

Wandel der Spruchpraxis bei der Indizierung von Computerspielen

Betrachtet man die Indizierung von Computerspielen im zeitlichen Verlauf, dann zeigen sich neben Konstanten auch einige markante Veränderungen. Dabei standen von Beginn an die Gewaltdarstellungen bei keinem anderen Prüfobjekt so stark im Vordergrund wie bei den Computerspielen. Ging es inhaltlich bei den ab Mitte der 1980er-Jahre indizierten Titeln neben der Gewalt auch oft um die Verherrlichung von visuell noch recht kryptisch umgesetzten Kriegereignissen,

standen in den 1990er-Jahren mit gestiegenem Prüfaufkommen dann klar die Gewalthandlungen der First- und Third-Person-Shooter im Fokus: Etwa zwei Drittel der knapp 200 Erstindizierungen bis 1994 wurden mit den Gewaltdarstellungen begründet. In jedem dritten Fall war eine Kriegsverherrlichung ein Indizierungsgrund.

Bei den über 300 nach 1994 indizierten Titeln ging es fast ausschließlich um die Gewaltdarstellungen. Wie die seit April 2003 vorgenommenen differenzierten Listeneinträge (Teil A und B für Trägermedien, C und D für Telemedien) erkennen lassen, attestierten die Prüfungsgremien der BPjM jedem sechsten seitdem indizierten Computerspiel auch eine strafrechtliche Relevanz, verwirklicht vor allem durch gewaltverherrlichende oder menschenwürdeverletzende Darstellungen (Hajok 2015). Während den Gewaltdarstellungen zunächst vor allem eine jugendgefährdende Einübung des gezielten Tötens (von Menschen oder menschenähnlichen Wesen) attestiert wurde, differenzierten sich die Indizierungsgründe später weiter aus. Regelmäßig indiziert wurden Computerspiele in der Folgezeit immer dann, wenn sich die Gewalt als einzig mögliche Spielhandlung gegen Menschen richtet, die Gewalttaten im Einzelnen visualisiert werden (blutende Wunden, zerberstende Körper, Todesschreie) und ein (mit Punktgewinn belohntes) erfolgreiches Durchspielen nur bei Anwendung von Gewalt möglich ist (ebd.).

Mit der Fokussierung auf zunehmend konkrete, oft selbstzweckhafte Gewaltdarstellungen entfernten sich die Argumentationen der Prüfungsgremien der Bundesprüfstelle in den 1990er-Jahren von einfachen Wirkungsvermutungen (v.a. i.S. des Lernens am Modell) und die wissenschaftliche Fundierung für die Begründung von Indizierungen nahm spürbar zu. Kontrovers geführte Diskussionen in der Wirkungsfrage, die berechnete Grundkepsis gegenüber linearen Kausalzusammenhängen und differierende Studienergebnisse erforderten immer wieder genauere Prüfungen des Sachverhalts. Die Argumentationen und Begründungen in den Entscheidungen zur Indizierung wie auch Nichtindizierung wurden umfangreicher und stützten sich nicht nur auf Forschungsergebnisse, sondern auch auf eigens eingeholte Gutachten (Hajok & Hildebrandt 2015).

Wie eine Inhaltsanalyse von Entscheidungen zur Indizierung und Nichtindizierung von Computerspielen zeigt,¹¹ kommt es in Folge des im April 2003 in Kraft getretenen JuSchG zu der wohl eindrücklichsten Veränderung in der Spruchpraxis: Begleitet von den öffentlichen Debatten zu

den Amokläufen in Erfurt, Emsdetten und Winnenden wird den eingereichten Anträgen und Anregungen zur Indizierung von Computerspielen nach der Prüfung im 12er-Gremium häufiger stattgegeben, so dass in dieser Dekade deutlich mehr Indizierungen als Nicht-Indizierungen ausgesprochen wurden. Für die den indizierten Spielen attestierte Jugendgefährdung lassen sich folgende Argumentationsmuster als zentral herausarbeiten:

- zu große Detailliertheit von Gewaltdarstellungen,
- Darstellung von Gewalt oder sonstigen Spielhandlungen in einer die Menschenwürde verletzenden Weise,
- (selbstzweckhafte) Gewalt als zentraler Spielinhalt,
- mangelnde Sanktionierung von Gewalt im Spiel,
- Alternativlosigkeit von Gewalt sowie
- mangelnde Distanzierungsmöglichkeit vom Spielgeschehen (Neuerburg 2015).

Die Nichtindizierung des seinerzeit sehr populären Computerspiels *Counter Strike*, für das nach dem Amoklauf in Erfurt eine Indizierung öffentlich gefordert wurde, nachdem kolportiert wurde, dass der Amokläufer dieses Spiel gerne gespielt hatte (erst später stellte sich heraus, dass er andere Spiele bevorzugte), zeigt allerdings, dass die Jugendschützer sich solchen Forderungen nicht vorschnell »unterwerfen, sich gleichwohl aber mit den gesellschaftlichen Debatten auseinandersetzen. Im Fall von *Counter Strike* wurden nicht nur erstmalig zwei Computerspieler angehört, die zuvor von der Spieler-Community gewählt worden waren. Das 12er-Gremium bezog sich in seinem Entscheid auch direkt auf den gesellschaftlichen Diskurs:

»In der Medienberichterstattung zu den tragischen Ereignissen in Erfurt wurde das Computerspiel »Counter Strike« vielfach als unmittelbarer Auslöser für den Amoklauf des Schülers dargestellt. Viele dieser Berichte waren aus verständlichen Gründen sehr emotional gehalten. Die Darstellung des Spielinhaltes von »Counter Strike« erfolgte in diesem Zusammenhang häufig einseitig und zum Teil auch nicht immer zutreffend. Die Mitglieder des Zwölfertgremiums haben diese Berichterstattung im Bewusstsein der anstehenden Entscheidung sehr aufmerksam verfolgt. Ein großer und wesentlicher Teil der Öffentlichkeit hatte sich seine Meinung bereits gebildet. Alles dieses hat die Entscheidung gegen eine Indizierung von »Counter Strike« nicht einfacher gemacht.« (E 5116 vom 16.05.2002, S. 7)¹²

Ein wesentliches Argument für die Nichtindizierung des Spiels war, dass der neuartige Multiplayer-Aspekt ein taktisches Vorgehen im Team inklusive umfassender Kommunikation erforderlich

mache und somit relativierend auf das Spielgeschehen wirke. Weiterhin sei die Gewalt nicht so drastisch wie in vergleichbaren Singleplayer-Shootern aus dieser Zeit dargestellt, auf eine dramatisierende Darstellung werde verzichtet. Die aktuelle Berichterstattung sei jedem Gremienmitglied durchaus bewusst gewesen, dennoch hätte man sich um eine unabhängige Urteilsfindung bemüht. Da deutliche Unterschiede von *Counter Strike* zu anderen indizierten Spielen gesehen wurden, wurde lediglich darauf verwiesen, dass das Spiel sicher nicht in die Hände von Kindern und Jugendlichen gehöre, aber es wurde von einer Indizierung abgesehen.

Gegen eine direkte Einflussnahme des Diskurses auf die Indizierungspraxis der Bundesprüfstelle spricht zudem, dass in den Medien oft aufgegriffene Überlegungen zur Wirkung von Computerspielen (beispielsweise das gezielte Einüben des Tötens von Menschen) durch die BPjM in der Zeit der Killerspieldebatten keine Anwendung findet, sondern nur in den Jahren zuvor als Indizierungsbegründung ausgeführt wurde – vorwiegend zwischen den Jahren 1995 und 2000 und danach noch in einem Entscheid 2004 (zu *Shellschok Nam 67*): »Der Spieler ist während des gesamten Spielverlaufs gezwungen, fortlaufend Menschen zu töten. Eine andere Konfliktbewältigung ist nicht vorgesehen und auch nicht möglich. Dabei übt der Spieler das Töten von Menschen spielerisch ein.« (E 5258 vom 04.11.2004, S. 8).

Fazit

Die Auseinandersetzung mit den gesellschaftlichen Diskursen zu Computerspielen und den Indizierungen der Bundesprüfstelle kann aufzeigen, dass der Jugendmedienschutz in Deutschland mit seiner Spruchpraxis auch auf gesellschaftliche Diskussionen reagiert und eine sich ggf. daran anschließende veränderte Gesetzgebung schnell zur Grundlage seines Handelns macht. Die skizzierten, über Gesetzesänderungen herbeigeführten Veränderungen der Spruchpraxis können als im Zusammenhang mit Moral Panics stehend betrachtet werden, da sie quasi die »Konsequenz einer der Konsequenzen« von Diskursen zu Computerspielen darstellen. In gewisser Weise zeigt sich hier auch die Eigenschaft von Moral Panic-artigen Diskursen, trotz ihrer Kurzfristigkeit auch längerfristige Folgen zu haben, insbesondere wenn sie kumulativ und wiederholt auftreten. Deutlich wird dabei nicht zuletzt, dass auch nicht-hoheitliche Akteure Einfluss auf die konkrete Ausgestaltung des Jugendschutzes nehmen, indem sie gesellschaftliche Diskurse verstärken und eventuell sogar instrumentalisieren.

Wir können hierbei eine Art Zyklus des wechselseitigen Einflusses ausmachen. Am Startpunkt der Entwicklung steht dabei eine gesellschaftliche Debatte, die man oftmals als eine Art moralischen Entrüstungsdiskurs bezeichnen kann. Dieser läuft zunächst im Verborgenen, im Rahmen spezifischer Öffentlichkeiten ab, etwa unter Medienpädagogen oder Politikern. Mit den traditionellen Massenmedien wie Fernsehen und Zeitung erlangen solche Diskurse dann auch eine breitere Öffentlichkeit. Waren die Debatten in den 1980er-Jahren meist noch auf eine kleine Nischenöffentlichkeit beschränkt, ändert sich dies spätestens mit den US Congress Hearings, aber insbesondere mit den als Zäsuren markierten Amokläufen in den USA und Deutschland. Der unterschwellige Computerspiele- und Gewaltdiskurs wurde auf die öffentliche Bühne gehoben und es wurden Forderungen an die Politik gestellt.

Interessant ist dabei, dass sich zwar zivilgesellschaftliche Akteure meldeten, die eine »neue Gefahr« für die Jugend identifizierten. Ende der 1990er-Jahre – in einer Zeit einer rot-grünen Regierung – waren es aber vor allem konservative Politiker die diese Gefahr in den Killerspieldebatten auf ein neues Level von Entrüstung und geforderten Aktionismus hoben. Teils führten solche gesellschaftlichen und nun öffentlich, massenmedial vermittelt ausgetragene Diskurse auch zur Reaktion in der Gesetzgebung. Die Novellierung des Jugendmedienschutzes mit dem im April 2003 in Kraft getretenen JuSchG, aber auch die Verschärfung der Kennzeichnungspflicht und des Umgangs mit besonders gewalthaltigen Spielen durch die JuSchG-Änderung im Juli 2008 können hier als Beispiele angeführt werden.

Kann man gerade letztere Änderung als eine Art politische Aktionismus ohne vorherige wissenschaftliche Analyse der Wirksamkeit sehen (Joeckel et al. 2013), so erweisen sich die grundlegenden Governance-Strukturen des Jugendmedienschutzes aber als relativ stabil gegenüber solchen konkreten Forderungen von gesellschaftlichen oder politischen Akteuren: Nach eine Welle der öffentlich-wirksamen Empörung und konkreten Forderungen nach politischer Initiative, folgen Änderungen meist im Detail und nicht in den Grundstrukturen. Auch die Prüfentscheidungen der Bundesprüfstelle können als von solchen kurzfristigen Trends beeinflusst angesehen werden, jedoch nicht in einem solchen Maß, dass die Prüfpraxis den Empörungsdiskursen blind folgt, sondern dass sich Veränderungen meist im Umfang der Prüfpraxis und der Beurteilung einzelner Titel finden, nicht jedoch in einer Abkehr hin zu einer neuartig ausgerichteten Prüfpraxis per se.

- 1 Hiermit sind nachfolgend begrifflich alle programm-basierten elektronischen Spiele für unterschiedliche Endgeräte (PCs, Konsolen etc.) gemeint, für die auch die Begriffe »Videospiele«, »Games« oder »digitale Spiele« verwendet werden.
- 2 Mit dem am 1. April 2003 in Kraft getretenen Jugendschutzgesetz (JuSchG), wurden die Regelungen des JÖSchG und GJS zu einem Gesetz zusammengeführt, das neben dem Jugendschutz im Bereich der Trägermedien auch die Arbeit der Bundesprüfstelle regelt.
- 3 So das Ergebnis einer systematischen Analyse aller bis Mitte 2015 im 3er- und 12er-Gremium verhandelten Fälle (Hajok 2015), die in einer aktuellen Detailanalyse um alle bis Ende 2016 vorgenommenen Erstindizierungen ergänzt wurden (Hajok 2017).
- 4 Kein anderes Instrument des Jugendmedienschutzes in Deutschland war in der Vergangenheit so oft dem Zensurvorwurf ausgesetzt, wie die Indizierungen durch die Bundesprüfstelle. Tatsächlich lassen sie sich einerseits einer Nach- bzw. Repräsentanz zuordnen, mit der die Distribution von Medien direkt beeinflusst wird. Andererseits können sie als indirekte Zensur (miss-)verstanden werden, sofern die Produzenten und Anbieter aufgrund der zu erwartenden Restriktionen von vornherein von der Herstellung und Verbreitung bestimmter Inhalte absehen (Hajok & Müller 2016).
- 5 Schon zu Beginn der Forschung zu Computerspielen wurde intensiv diskutiert, ob die Spiele aufgrund der ihnen immanenten Interaktivität eine stärkere Wirkung entfalten können oder die noch sehr limitierten Darstellungsmöglichkeiten eine solche Wirkung eher abmildern
- 6 Mittlerweile gilt die Debatte als ein »relic of the past«, als eine populistische und unsachliche Debatte, die weitgehend aus der Öffentlichkeit verschwunden ist. So wird (z.B. bei der Google-Suche) kaum noch der negativ konnotierte Begriff »Killerspiel« verwendet (Böhm 2015).
- 7 In dem mit der regulierten Selbstregulierung etablierten, eher liberalen Governance-System, finden sich so weiterhin Apologeten einer stärker hoheitlich verankerten Regulation. Sie fordern beispielsweise die Erweiterung der Befugnis einer Institution wie der BPjM oder gar die Schaffung einer zusätzlichen staatlichen Kontroll- und Prüfinstanz.
- 8 Moral oder Media Panics verlaufen in »Wellen«: Sie erreichen große mediale Aufmerksamkeit, verschwinden dann aber wieder, bevor sie erneut aufflammen, usw. (Goode & Ben-Yehuda 1994).
- 9 Goode und Ben-Yehuda liefern 1994 eine ausführliche Systematisierung des ursprünglich von Jock Young 1971 entwickelten und von Stanley Cohen 1972 weiter konkretisierten Konzepts, indem sie Moral Panics als eine weit verbreitete Sorge oder Angst beschreiben, dass Feinde der Gesellschaft einige oder alle anderen bedrohen, obwohl die Befürchtungen im

Vergleich zur tatsächlichen Bedrohung stark übertrieben sind.

- 10 Diese galten fortan automatisch, also auch ohne Indizierung durch die BPjM, als schwer jugendgefährdend, wenn sie gemäß § 15 Abs. 2 Nr. 3a besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckbehafteter Gewalt beinhalten, die das Geschehen beherrschen (sog. Killerspielverbot).
- 11 Die systematische Analyse von 214 Entscheidungen des 12er-Gremiums aus den Jahren 1984 bis 2014 ging der zentralen Frage nach, wie sich die Spruchpraxis der Bundesprüfstelle gewandelt und welche Rolle dabei die gesellschaftliche Auseinandersetzung zu Computerspielen gespielt hat (Neuerburg 2015).
- 12 Im Weiteren weist das 12er-Gremium darauf hin, dass bei der Bundesprüfstelle zahlreiche Bitten von Spielern (»tausende von Mails und Unterschriftenaktionen«) um ein Absehen von der Indizierung eingegangen seien, diese aber keinen Einfluss auf die Entscheidung gehabt hätten (ebd., S. 12)

Literatur

- Böhm, M. (2015): »Counter-Strike« und Co. Was wurde aus der Killerspiel-Debatte? In: Spiegel-Online vom 25.09.2015. <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/ballerspiele-was-wurde-aus-der-killerspiel-debatte-a-1052941.html>
- Buckingham, D. & Strandgaard Jensen, H. (2012): Beyond »Media Panics«. In: Journal of Children and Media, 6(4), 413-429. <https://doi.org/10.1080/17482798.2012.740415>
- Cohen, S. (1973): Folk Devils and Moral Panics. St Albans: Paladin.
- Dittmayer, M. (2014): stigma-videospiele. Hintergründe und Verlauf der Diskussion über gewaltdarstellende Videospiele in Deutschland. <http://stigma-videospiele.de/>
- Dogruel, L. & Joeckel, S. (2013): Video game rating systems in the US and Europe: Comparing their outcomes. In: International Communication Gazette, 75(7), 672-692. <https://doi.org/10.1177/1748048513482539>
- Dreyer, S. (2013): Rechtliche Grundlagen des Jugendmedienschutzes. In: H. Friedrichs / T. Junge / U. Sander (Hrsg.), Jugendmedienschutz in Deutschland. Wiesbaden: Springer VS, 65-82.
- Drotner, K. (1999): Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity. In: Paedagogica Historica, 35(3), 593-619. <https://doi.org/10.1080/0030923990350303>
- Goode, E. & Ben-Yehuda, N. (1994): Moral Panics. The Social Construction of Deviance. Cambridge: Blackwell Publishers.
- Graff, B. (2010): Die Bilder selber sind Gewalt. In: Süddeutsche Zeitung vom 19. Mai 2010, <http://www.sueddeutsche.de/kultur/nachdem-amoklauf-von-emsdetten-die-bilder-selber-sind-gewalt-1.894358>
- Hajok, D. (2017): Indizierungshöchststände bei Medien aus dem Bereich des politischen Extremismus. Eine aktuelle Entwicklung im Fokus. In: BPjM-Aktuell, 25(1), 8-17.
- Hajok, D. (2015): Zur Indizierung jugendgefährdender Medien durch die Bundes-

prüfstelle. Zahlen, Fakten und Tendenzen aus über 60 Jahren. In: BPjM-Aktuell, 23(3), 3-16.

- Hajok, D. (2014): Veränderte Medienwelten von Kindern und Jugendlichen. Neue Herausforderungen für den Kinder- und Jugendmedienschutz. In: BPjM-Aktuell, 22(3), 3-17.
- Hajok, D. & Hildebrandt, D. (2016): Jugendgefährdung im Wandel der Zeit. Medien und Jugendliche im Fokus der Bundesprüfstelle. In: merz – medien + erziehung, 60(3), 50-57.
- Hajok, D. & Hildebrandt, D. (2015): Jugendgefährdung im Wandel der Zeit: Veränderungen und Konstanten in der BPjM-Spruchpraxis zu Darstellungen von Sexualität und Gewalt. In: BPjM-Aktuell, 23(1), 3-17.
- Hajok, Daniel & Müller, Antje (2016): Warum ist Jugendmedienschutz keine Zensur? In: JMS-Report, 39(2), 5-8.
- Holthausen, S. (2016): Killerspiele: Beckstein legt Gesetzentwurf vor. Eurogamer. Abgerufen von: http://www.eurogamer.de/articles/killerspiele_1_2
- Höyneck, T. (2008): Stumpfe Waffe? Möglichkeiten und Grenzen der Anwendung von § 131 StGB auf gewalthaltige Computerspiele am Beispiel »Der Pate – Die Don Edition«. In: Zeitschrift für Internationale Strafrechtsdogmatik, 3(4), 206-217.
- Höyneck, T., Mößle, T., Kleimann, M., Pfeiffer, C. & Rehbein, F. O. (2007): Jugendmedienschutz bei gewalthaltigen Computerspielen. Eine Analyse der USK-Alterseinstufungen. Hannover: KFN.
- Jöckel, S. (2017a): Computerspiele. Nutzung, Wirkung und Bedeutung. Wiesbaden: Springer VS.
- Joeckel, S. (2017b): Hitler. In: J. Banks / R. Mejia / A. Adams (Eds.), 100 greatest video game characters. Lanham u.a.: Rowman & Littlefield, 71-72.
- Jöckel, S., Blake, C., & Schlütz, D. (2013): Influence of Age-Rating Label Salience on Perception and Evaluation of Media. In: Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications, 25(2), 83-94. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000086>
- Jöckel, S. & Dürrenberg, C. (2009): Vom Verbot zur Governance – Regulation in konvergenten Medienwelten für Kinder und Jugendliche. In: Merz Wissenschaft, 53(6), 93-101.
- Naumann, K. (2009): Jugendschutz im Internet – Verfassungsrechtlich bedenklich, rechtspolitisch ungenügend. ZRP – Zeitschrift für Rechtspolitik, 42(2), 44-46.
- Neuerburg, J. L. (2015): Jugendgefährdung durch digitale Spiele? BPjM-Indizierungspraxis als Indikator für einen sich ändernden gesellschaftlichen Umgang. Magisterarbeit. Universität Erfurt.
- Pfeiffer, C. (2007): Offener Brief an die Mitglieder und stellvertretenden Mitglieder des Bundestagsausschusses für Kultur und Medien. Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen. <http://www.lichter-lsb.de/media/e085999f82f51a2effff807bfffff.pdf>
- Schulz, W. & Dreyer, S. (2008): Die Ergebnisse der wissenschaftlichen Evaluation des Jugendmedienschutzes aus rechtlicher Sicht. In: merz – medien + erziehung, 52(1), 39-46.
- Williams, D. (2003): The Video Game Lighting Rod. In: Information, Communication & Society, 6(4), 523-550. ♦