

Jährigen aus, die insgesamt auf 8 % (2,7 Mio.) kommen.⁶ Die Zahlen bestätigen, dass Gaming heute keine abgegrenzte Subkultur für männliche Jugendliche mehr darstellt, sondern im wachsenden Maße in der Gesellschaft verbreitet ist. Dies lässt den Schluss zu, dass Computerspiele sich endgültig als überwiegend anerkanntes Unterhaltungsmedium etablieren konnten.

Hierfür spricht auch die Bildung von Strukturen auf institutioneller Ebene, z. B. mit der Aufnahme des Spieleentwickler-Bundesverbands *game* in den deutschen Kulturrat im Jahr 2008. Das Computerspiel wurde dadurch als Kulturgut offiziell anerkannt und somit den anderen etablierten Medienformen gleichgesetzt. In der Stellungnahme des Kulturrats heißt es auszugsweise: »Heute, gut zehn Jahre später, zweifelt kaum jemand mehr an, dass Computerspiele selbstverständlich Kulturgut sind. Und manche Perlen unter den Computerspielen sind sogar Kunstwerke.«⁷ Dieses Zitat unterstreicht den Sonderstatus des Mediums und erkennt dabei zugleich dessen kulturelle und ökonomische Relevanz an. Heute sind Computerspiele mitnichten ein Nischen-, sondern ein Massenphänomen. Dies zeigt sich u. a. auch daran, dass Figuren, Symbole und Themen aus der virtuellen Welt sich jetzt zunehmend auch außerhalb der *Gaming Community* vorfinden lassen. In Form intermedialer Verweise verbreiten sich die ehemals subkulturell codierten Inhalte über andere Massenmedien wie Film und Fernsehen weiter und tragen so zur weiteren populärkulturellen Festigung von Computerspielen bei.⁸

4.2 Baller-, Kriegs- und Killerspiele – Eine Problemgeschichte

Die damals und heute geführten gesellschaftlichen und kulturellen Aushandlungen rund um das Thema Computerspiele sind so vielfältig wie das Medium selber. Die Bandbreite behandelter Themenkomplexe reicht von der Diskussion um den Einsatz von Computerspielen als Lehrmittel (*Serious Games*) bis in die Bereiche der Benutzermotivation oder des Marketings (über Prozesse der *Gamification*). Aber auch problematische Aspekte, wie etwa die Spielsucht, werden in eigenen Subdiskursen behandelt.

Im Bereich der Problemdiskurse ist der Gewaltdiskurs sicher der größte und zeitlich konstanteste. Dieser existiert nicht erst seit der *Killerspiel-Debatte* in den 2000er-Jahren, sondern erreichte hier vielmehr einen Höhepunkt, der das Thema auch weit außerhalb des subkulturellen Spektrums bekannt machte.

Bei der Frage, ob und inwiefern Computerspielgewalt als ein soziales Problem dargestellt wird, ist es notwendig, sich sowohl mit den Anfängen als auch mit dem bisherigen Verlauf der Problemkarriere auseinanderzusetzen. Zum besseren Verständnis der Entwicklung der Gewaltproblematik sollen an dieser Stelle einige bedeutende Eckpunkte in einer kurzen Chronologie zusammengefasst sowie entsprechende Hintergründe und Folgen skizziert werden. Die Darstellung des zeitlichen Verlaufs beziehungsweise

6 Verband der deutschen Games-Branche: »Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020«.

7 Vgl. Zimmermann 2017: Aufsatz »Kulturgut Computerspiele« auf Kulturrat.de vom 01.09.2017.

8 Bspw. in Form von Merchandise wie T-Shirts, Tassen, etc. Aber auch auf Computerspielen basierende Kinofilme, wie bspw. *Silent Hill*, *Hitman*, *Max Payne* oder *Warcraft: The Beginning*.

spezifischer diskursiver Ereignisse soll später helfen, die Ergebnisse der Problemusteranalyse historisch entsprechend kontextualisieren und somit sinnvoll miteinander in Relation setzen zu können.

Mit der Veröffentlichung der ersten Arcade-Automaten im US-amerikanischen Raum (Anfang der 1970er-Jahre) gelangten elektronische Unterhaltungsmedien erstmals in das Bewusstsein der Öffentlichkeit. Diese sperrigen Geräte waren zumeist an öffentlichen Plätzen wie Einkaufszentren oder Spielhallen aufgestellt, wodurch sie für Kinder und Jugendliche in der Regel frei zugänglich waren. Während die frühen Automaten Spiele wie *Computer Space* oder *Pong* von Kindern und Jugendlichen mit großem Interesse rezipiert wurden, fiel 1976 ein neues Spiel durch einen ungewöhnlichen Inhalt auf. In dem Spiel *Death Race* konnten zwei Spieler*innen mittels am Automaten angebrachter Lenkräder jeweils ein eigenes Auto auf dem Bildschirm steuern. Das Ziel war es, innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele als Strichmännchen dargestellte Figuren⁹ zu überfahren, um hierdurch mehr Punkte zu generieren als die Mitspieler*innen. Das Überfahren menschlich wirkender Figuren als ein vordefiniertes Spielziel empörte viele Eltern, die sich daraufhin bei den Betreibern der Automaten beschwerten. Es folgte die erste kritische Thematisierung digitaler Gewaltinhalte in der Öffentlichkeit, in die auch die Informationsmedien einstiegen. So bezeichnete das Nachrichtenmagazin *Newsweek* *Death Race* in ihrer Ausgabe vom 10. Januar 1977 als »Sick Sick Sick« und schrieb dazu »that plays upon sadistic impulses with one of today's most accessible weapons, the automobile«¹⁰. Aufgrund der Beschwerden und der negativen Berichterstattung musste der Automat von mehreren öffentlichen Plätzen entfernt werden. Durch die Thematisierung der Spielinhalte von *Death Race* entstand die erste öffentliche Problemwahrnehmung von virtueller Gewalt, die als prototypisches Deutungs- und Bewertungsmuster für nachfolgende Problemdiskurse gesehen werden kann. Die damalige Erkenntnis, dass neben gewaltfreien Spielen nun auch offen gewalthaltige Spiele existierten, stellt aus heutiger Sicht eine Zäsur in der öffentlichen Bewertung von Computerspielen dar.

Auch in Deutschland wuchs der Argwohn gegen Computerspielgewalt. 1985 passte die schwarz-gelbe Regierung das *Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit* (JöSchG) an: »Unterhaltungsspielgeräte, mit denen [...] Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder Tiere dargestellt werden, [...]« durften nun »in der Öffentlichkeit an Kindern und Jugendlichen zugänglichen Orten nicht aufgestellt werden«¹¹. Der Grund für diese politische Entscheidung lässt sich dem damaligen Gesetzesentwurf entnehmen:

»Insgesamt soll die Neuregelung die aktuellen Schutzbedürfnisse von Kindern und Jugendlichen gegen Gefahren, die ihnen in der Öffentlichkeit drohen, adäquat und zeitgerecht sichern helfen. [...] Die Aufstellung von Video-Unterhaltungsspielgeräten mit kriegsverherrlichenden und gewaltorientierten Darstellungen in der Öffentlichkeit an Kindern und Jugendlichen zugänglichen Orten soll verboten werden, die öffentliche

9 Laut der Bedienungsanleitung des Spiels, sollten die dargestellten Figuren gar keine Menschen darstellen, sondern sogenannte »Cremlins«.

10 *Newsweek*, 10. Januar 1977, S. 54.

11 Bundesministerium der Justiz, Bundesgesetzblatt Teil I, Nr. 12 vom 05.03.1985, Gesetz zur Neuregelung des Jugendschutzes in der Öffentlichkeit.

Aufstellung sonstiger Video-Unterhaltungsspielgeräte nur noch innerhalb gewerblich genutzter Räume zulässig sein.«¹²

Durch diese politische Entscheidung waren Arcade-Automaten für Kinder und Jugendliche nahezu unzugänglich geworden. Anstatt virtuelle Spiele für Kinder und Jugendliche hierdurch unattraktiv zu machen, wandte sich das spielerische Geschehen jetzt verstärkt den Heimcomputern zu. Die öffentliche Problematisierung von violenten Spielinhalten machte in Deutschland jedoch auch vor den Heimcomputern (bspw. dem *Commodore 64*) nicht halt. Mit der technologischen Verlagerung des Spielgeschehens ging auch eine Neuausrichtung des Jugendschutzes einher. So wurde 1984 mit *River Raid* das erste Computerspiel in Deutschland indiziert. Das 3er-Gremium der Bundesprüfstelle begründete ihre Entscheidung mit akuten kriegsverherrlichenden und kriegsverharmlosenden Spielinhalten im Spiel, durch welche »im Kindesalter schon eine paramilitärische Ausbildung«¹³ stattfände. Diese erste Indizierung stellt eine weitere Zäsur dar, da Computerspiele in ihrer potenziell jugendgefährdenden Wirkung nun den bisherigen Medien (Filme, Bücher, Musik) gleichgesetzt waren.

Die neuen technischen Möglichkeiten der damaligen Heimcomputer stellten sich jedoch als ein Problem für den staatlichen Jugendschutz heraus. Mit diesen war es den Nutzer*innen möglich, selbständig Spiele zu programmieren, zu kopieren und untereinander zu tauschen. Aufgrund dieses offenen Austausches war vielen Spieler*innen oft überhaupt nicht bewusst, ob ein Spiel nun verboten war oder nicht. Zusätzlich führten diese unkontrollierbaren Distributionsstrukturen zu einer wachsenden Verbreitung von Computerspielen und konnten von den Institutionen des Jugendschutzes kaum noch überblickt werden. Eine verhältnismäßig einfache Lösung war es daher, Computerspielen eine generell jugendgefährdende Wirkung zuzuschreiben. In einem Interview im Computerspiel Fachmagazin *Power Play* (Ausgabe 6 von 1988) wurde der ehemalige Vorsitzende der *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften* (BPjS), Rudolf Stefen gefragt, ob es stimme, dass damals nur die wenigsten Spiele in einem regulären 12er-Gremium geprüft wurden. Stefen antwortete: »Ja, weil die Spiele alle so primitiv und einfach sind, daß wir da sofort entscheiden können und nicht Steuergelder verschwenden müssen.«¹⁴ Die damalige Prüfpraxis, Computerspiele vorzugsweise im vereinfachten Verfahren schnell und unbürokratisch zu indizieren, zeugt von einer pauschalisierenden und grundlegend eher problematisierenden Haltung der damaligen Bundesprüfstelle gegenüber dem Medium.

In den 1990er-Jahren sollte sich das gesellschaftliche Bild auf Computerspiele noch einmal deutlich ändern. Dies hatte mehrere Gründe: Zunächst entwickelten sich Computerspiele technisch enorm weiter. Frühe First-Person Shooter wie *Wolfenstein 3D* und *DOOM* ermöglichten es erstmals, dreidimensionale Räume zu betreten und sich dort frei zu bewegen. Diese veränderte Spielwahrnehmung beeinflusste auch die unmittelbare Wahrnehmung von Gewaltinhalten. Sie wurden direkter und immersiver, was schnell dazu führte, dass die Bundesprüfstelle Gewalthandlungen aus der

12 Deutscher Bundestag 1983, S. 1f.

13 Q6, S. 3.

14 *Power Play*, Ausgabe 6/88: »Der Bann aus Bonn«. Interview mit Rudolf Stefen, S. 2.

Ich-Perspektive als besonders jugendgefährdend einstuft. Die Folge war eine deutlich restriktivere Indizierungspolitik Anfang der 1990er-Jahre, die von der kontinuierlich wachsenden Spielerschaft als eine zunehmende Bevormundung wahrgenommen wurde.¹⁵

Der Diskurs um Spielgewalt begann sich zu verändern. Im Unterschied zu den 1980er-Jahren ging es im Jugendschutz nun weniger um die bloße Beschreibung kriegsverherrlichender oder -verharmlosender Spielinhalte, sondern zunehmend um die Frage, welchen Einfluss diese auf die Spieler*innen haben könnten. Der Begriff der *Medienwirksamkeit* verbreitete sich und es wurde zunehmend über Zusammenhänge zwischen violenten Spielinhalten und einer angenommenen Aggressions- bzw. Gewaltbereitschaft unter Spieler*innen diskutiert und geforscht. Indem sich Wissenschaft und Journalismus in das Thema mit einbrachten, verließ der Gewaltdiskurs die Grenzen der staatlichen und subkulturellen Argumentationslinien.

Eine schlagartige Verschärfung erlebte die öffentliche Aushandlung von Spielgewalt, als es gegen Ende der 1990er-Jahre vermehrt zu Amokläufen junger Männer kam, denen ein vorhergegangener Konsum von Gewaltspielen nachgesagt wurde. Dies löste erneute Fragen nach der Medienwirksamkeit virtueller Spiele aus, wobei die öffentliche Medienberichterstattung den Problemdiskurs intensivierte. Auch Vertreter aus Politik und Wissenschaft äußerten nun vermehrt einen direkten Zusammenhang zwischen den verübten Gewalttaten und violenten Computerspielen.

Um den Problemdiskurs für die Allgemeinheit greifbar zu machen, entstand ein Überbegriff (Problemname), der die Negativität des thematisierten Sachverhalts stark hervorhob – violente Computerspiele waren nun bekannt als *Killerspiele*. Dieser Begriff avancierte schnell zu einem politischen Symbol, einem Kampfbegriff und Dysphemismus, der ab Ende der 1990er-Jahre entweder als ein brennendes Fanal entgegen eines vermeintlich zu laschen Jugendschutzes oder aber als ein Synonym für die gefühlte Kontrolllosigkeit der Eltern gegenüber den vermeintlich schädlichen Einflüssen von Computerspielen verstanden werden konnte. Der Terminus *Killerspiel* selbst wird auf den damaligen bayrischen Innenminister Günther Beckstein zurückgeführt, der diesen Begriff erstmals 1999 (unmittelbar nach dem Amoklauf von Bad Reichenhall) verwendete, um offen für ein Verbot gewalthaltiger Computerspiele einzutreten.¹⁶ Auch im Laufe seiner späteren politischen Arbeit griff er diesen immer wieder auf, um auf die Notwendigkeit eines Verbots von Gewaltspielen hinzuweisen:

»Dass solche Killerspiele die Hemmschwelle gegen Gewalt herabsetzen, ist für mich eindeutig, auch wenn wissenschaftliche Belege hierfür noch umstritten sind. Es reicht nicht, solche Spiele nur mit Verleihverbots zu belegen. Die lassen sich ja billig reproduzieren und unter der Hand weitergeben. Dann kauft es der 22-jährige und gibt es seinem 16-jährigen Bruder. Ich kenne die rechtlichen Probleme, aber wir wollen das verbieten, weil es eine abstumpfende und gewaltfördernde Wirkung hat. Wir können

15 Die Tabelle »Eingegangene Indizierungsanträge und tatsächliche Indizierungen im Bereich der Computerspiele von 1984-2014« (siehe Anhang) zeigt anschaulich, wie die Indizierungsquoten ab Anfang der 1990er-Jahre ansteigen.

16 Artikel: »Wie heute über Killerspiele diskutiert wird« auf Sueddeutsche.de vom 29.11.2015.

nicht werktags so etwas zulassen und uns dann sonntags über die zunehmende Gewalt beklagen.«¹⁷

Nachdem am 26. April 2002 der 19-jährige Robert Steinhäuser in seiner ehemaligen Schule in Erfurt 16 Menschen und anschließend sich selbst erschoss, war das mediale Echo allgegenwärtig und die *Killerspiele-Debatte* verschärfte sich. Die in der Öffentlichkeit vermutete *Suggestionsthese*¹⁸ schien sich durch Steinhäusers Tat nun endgültig bestätigt zu haben, nachdem die Polizei entsprechende Spiele auf dessen Computer vorgefunden hatte. Zudem hatte die Öffentlichkeit nun auch einen Auslöser für das Verbrechen gefunden – es war das Computerspiel *Counter-Strike*. Durch die mediale Berichtserstattung wurde das Spiel über Nacht zu einem »Vorzeige-Killerspiel« und zu einem Symbol für die allgemein jugendgefährdende Wirkung von Computerspielen. Der Jurist Matthias Dittmayer, der den Diskurs um die sogenannten *Killerspiele* auf seinem Blog *stigma-videospiele* umfangreich dokumentiert hat, beschreibt die damalige Situation folgendermaßen:

»Journalisten ließen Experten die Tat mit der Nutzung gewaltdarstellender Videospiele erklären, die bei den Berichten über die Amokläufe von Bad Reichenhall und Freising noch eine untergeordnete Rolle gespielt hatten. Nunmehr sollte mit Videospiele das Schießen auf Menschen sowohl mental als auch tatsächlich eingeübt worden sein, wobei überwiegend auf die als Lieblingsspiel des Täters bezeichnete »Half-Life 1«-Modifikation »Counter-Strike« Bezug genommen wurde. [...] Verschiedene Zeitungsformate versuchten sich mit einer möglichst reißerischen Darstellung des Inhalts von »Counter-Strike« gegenseitig zu überbieten: So schrieb die Zeit über Videospiele wie »Counterstrike, deren Ziel es ist, möglichst viele Menschen blutig niederzumetzeln«, nach der Frankfurter Allgemeinen Sonntagszeitung sei »Counter Strike [...] das Spiel, in dem man vom Polizisten [...] über den Passanten bis hin zum Schulmädchen jeden erschießen soll« und die Hamburger Allgemeine wusste sogar mit scheinbaren Expertenwissen aufzuwarten: »Großmütter mit Kinderwagen und Schulmädchen bringen Extrapunkte im PC-Spiel Counterstrike.«¹⁹

Als erster symbolischer Schritt im politischen Kampf gegen die sogenannten *Killerspiele* sollte *Counter-Strike* indiziert werden. Ein entsprechender Antrag wurde hierzu bei der BPjS eingereicht. Die Bundesbehörde sollte das Spiel formal prüfen und anschließend indizieren, um dadurch ein Zeichen gegen Computerspielgewalt zu setzen. Dieser

17 Interview »Günther Beckstein zum Thema Killerspiele-Verbot« auf Netzpolitik.org vom 28.11. 2005.

18 Die *Suggestionsthese* geht von einer direkten Beeinflussung der Rezipient*innen durch Mediengewalt aus. Im Rahmen eines vereinfachten Stimulus-Response-Modells wird die wahrgenommene Gewalt von den Rezipient*innen adaptiert und in Form einer anschließenden Nachahmungstat umgesetzt. Ähnlich monokausale Erklärungsansätze wie bspw. der *Werther-Effekt* (die ab dem 18. Jahrhundert vertretene Annahme, Goethes *Leiden des jungen Werther* würde junge Leser*innen zum Suizid animieren) gehen von einer vergleichbaren Kausalitätskette aus, die den (zumeist jugendlichen) Rezipient*innen eine generelle Beeinflussbarkeit durch vermeintlich schädigende Medieninhalte zuschreibt. Trotz mehrerer Studien gilt die *Suggestionsthese* in den Medienwissenschaften heute als veraltet und wird nur noch selten vertreten (vgl. Kunczik/Zipfel 2006, S. 94-113).

19 Dittmayer 2014, S. 23.

Schritt wurde von der Spielerschaft als Willkür empfunden, woraufhin das Spielemagazin *GameStar* als Gegenmaßnahme eine Petition gegen die Indizierung ins Leben rief und diese später medienwirksam mit über 20.000 Unterschriften der BPjS übergab.²⁰ Durch die Intervention der Spieler*innen teilte sich der öffentliche Diskurs in zwei Fronten – die allgemeinen Informationsmedien und die Politik standen der Spielerschaft und dem Fachjournalismus entgegen. Diese Situation zwang die BPjS ungewollt in eine Vermittlerrolle hinein.

Am 16.05.2002 entschied sich die Bundesbehörde, *Counter-Strike* nicht zu indizieren. Dies geschah sehr zum Missfallen einiger politischer Akteure, die sich zuvor für ein Verbot starkgemacht hatten. So hielt der damalige Bundeskanzler Gerhard Schröder die Entscheidung für »ein absolut verkehrtes Signal«²¹ und setzte sich daraufhin für eine Neufassung des *Jugendschutzgesetzes* (JuschG) ein, das auch am 1. April 2003 in Kraft trat.²² Aufgrund der umfangreichen Medienberichterstattung wurden auf politischer Ebene auch weiterhin pauschale Verbote von *Killerspielen* zur Sprache gebracht – eine Forderung, die 2005 sogar Einzug in den schwarz-roten Koalitionsvertrag fand. Hierin heißt es: »Die aktuellen Regelungen sind angesichts der rasanten Entwicklungen im Bereich der Neuen Medien noch nicht ausreichend, um den wachsenden Gefährdungen junger Menschen auf dem Mediensektor wirksam entgegenzutreten.«²³ *Counter-Strike* war zu einem Politikum geworden – zu einem Spielball zwischen öffentlicher Meinungsbildung und hegemonialer Deutungspraktiken.

Am 20. November 2006 kam es zum Amoklauf von Emsdetten, der den Diskurs um *Counter-Strike* und die generelle Wirkung violenter Spielinhalte nach kurzer Ruhe erneut anfachte. Relativ schnell konnten wieder Verbindungen zwischen dem Täter und einem »Killerspiel« hergestellt werden. Eine sachliche Auseinandersetzung fand in den Massenmedien auch dieses Mal wieder nur bedingt statt:

»Es war somit vorgezeichnet, dass nach dem Amoklauf von Erfurt ›Counter-Strike‹ wieder der öffentlichen Kritik ausgesetzt sein würde. Auch diesmal gelang es Medien nicht immer, den Inhalt von ›Counter-Strike‹ zutreffend einzuordnen: Der Focus schrieb unter Berufung auf den Kriminologen Rudolf Egg, dass sich Eltern dann Sorgen machen müssten, wenn ›sich jemand Tag und Nacht an besonders grausamen Spielen ergötze, Waffen möge und an Freundschaften nicht interessiert sei [...]. ›Counter-Strike‹ ist so ein grausames Spiel«, in der Süddeutschen wurde die Frage aufgeworfen, weshalb der Titel ›explizites Köpfezugsprenge[n] [enthalte], wenn es um Köpfezugsprenge[n] explizit nicht geht«, und die Münchner tz bekundete, dass ›alle jugendlichen Amokläufer [...] diese Ego-Shooter gespielt‹ hätten sowie ›Armeen Computerbilder [nutzen würden], um die Tötungshemmung ihrer Soldaten abzubauen.«²⁴

Am 8. Dezember 2008 veröffentlichte eine Gruppe spielekritischer Eltern und Wissenschaftler den sogenannten *Kölner Aufruf gegen Computerspielgewalt* – einen öffentlichen

20 Vgl. *GameStar*: Artikel: »Akte Counterstrike« vom 01.06.2002.

21 Artikel: »Counterstike Nichtverbot ein ›absolut verkehrtes Signal‹« auf Spiegel.de vom 06.05.2002.

22 Hierauf wird im nachfolgenden Abschnitt dezidiert eingegangen.

23 Koalitionsvertrag von CDU, CSU und SPD vom 11. November 2005, S. 123.

24 Dittmayer 2014, S. 77 f.

Brandbrief, der auf die Gefahren von Computerspielgewalt hinweisen sollte. Erstunterzeichner wie der Kriminologe Prof. Dr. Christian Pfeiffer und der Psychiater Prof. Dr. Manfred Spitzer bezeichnen Computerspiele darin als »aktives Kriegstraining«²⁵. Im ersten Abschnitt mit dem Titel »Killerspiele sind Landminen für die Seele« heißt es:

»5-, 15- und 25jährige sitzen heute Stunden, Tage und Nächte vor Computern und Spielekonsolen. In »Spielen« wie »Counter-Strike«, »Doom 3«, »Call of Duty«, »Halo 3«, »Crysis«, »Grand Theft Auto IV« u.a. üben sie systematisches und exzessives Töten mit Waffen vom Maschinengewehr bis zur Kettensäge. Sie demütigen, foltern, verstümmeln, zerstücken, erschießen und zersägen Menschen an ihren Bildschirmen. Längst ist wissenschaftlich nachgewiesen, dass Mediengewalt und vor allem Killerspiele verheerende Wirkungen insbesondere auf Kinder und Jugendliche haben. Ebenso ist im Alltag von Eltern, Lehrerinnen und Lehrern, Erzieherinnen und Erziehern längst unübersehbar, dass Kinder und Jugendliche durch Computerspiele aggressiver, gewalttätiger und abgestumpfter werden. Belegt ist: Je brutaler die Spiele sind und je mehr Zeit die Kinder damit vergeuden, desto schlechter sind die Schulleistungen. Viele Eltern sind verzweifelt, Lehrerinnen und Lehrer haben mit steigender Brutalität und Schulversagen zu kämpfen.«²⁶

Der Aufruf richtet sich nicht nur gegen die Spiele selbst, sondern auch gegen vermeintliche »Komplizen, Kollaborateure und Profiteure der Killer-Industrie«: Gemeint sind hiermit Personen, die die aggressionssteigernde Wirkung von Computerspielen leugnen oder relativieren. So zum Beispiel Wissenschaftler:

»Wissenschaftler, die dies leugnen, machen sich zu Komplizen und sind Profiteure des militärisch-industriell-medialen Komplexes, denn deren Institute erhalten umfangreiche finanzielle Unterstützung der Games-Industrie. [...] Wissenschaftler kreieren eine neue Sprache, die die Wirklichkeit verschleiert statt aufzuklären: Mit Nebelbegriffen wie »Medienkompetenz« und »Rahmungskompetenz« wird pseudo-wissenschaftlich suggeriert, dass Kinder und Jugendliche mit Killerspielen sinnvoll »umgehen« könnten, ohne seelischen und körperlichen Schaden zu nehmen.«²⁷

Dieses relativ drastische Beispiel zeigt, wie emotionalisiert der Diskurs um Gewaltspiele bisweilen geführt wurde. Obwohl der *Kölner Aufruf* durch seine teils martialische Schreib- und verschwörungstheoretische Argumentationsweise aus heutiger Sicht eher absonderlich wirkt, markiert er zugleich das Ende der klassischen *Killerspiel-Debatte*. Zwar bekam die Debatte mit dem Amoklauf von Winnenden am 11. März 2009 noch einmal kurzen Aufwind, verebbte aber bereits deutlich schneller in der Medienlandschaft, als es vorher noch der Fall war. Ob sich dies auf Ermüdungserscheinungen innerhalb der Gesellschaft zurückführen lässt, ist schwer zu sagen. Möglicherweise hängt die wachsende Akzeptanz gegenüber Computerspielen auch mit parallel verlaufenden Institutionalisierungsprozessen zusammen: Bereits 2008 sind Computerspiele, mit der Aufnahme des *Verbands der deutschen Games-Branche e.V. (game)* in den *Deutschen Kulturrat*,

25 Siehe »Kölner Aufruf gegen Computerspielgewalt« von 2008, S. 1.

26 Ebd.

27 Ebd.

offiziell als Kulturgüter anerkannt worden. Am 31. März 2009 wird erstmals der *Deutsche Computerspielpreis* vergeben, der neben dem *Verband der deutschen Games-Branche* auch vom *Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur* (BMVI) getragen wird. Der Begriff *Killerspiele* sowie die damit in Verbindung stehende *Suggestionsthese* verschwinden ab Anfang der 2010er-Jahre zunehmend aus der öffentlichen Wahrnehmung und werden heute nur noch vereinzelt aufgegriffen.

4.3 Verbote als Lösung? – Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)

»Der Schutz der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen beinhaltet, dass Einflüsse ferngehalten werden, die ihren Reifungsprozess negativ beeinflussen können. Dies ist natürlich in erster Linie eine Aufgabe der Erziehungsberechtigten. Aber auch der Staat, der nach Art. 20 des Grundgesetzes ein sozialer Rechtsstaat ist, wird zu entsprechendem Handeln aufgerufen.«²⁸

Die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* ist eine selbstständige Bundesoberbehörde mit Sitz in Bonn. Sie ist dem *Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend* (BMFSFJ) angegliedert und verfolgt die Aufgabe, im Rahmen des *Jugendschutzgesetzes* (JuSchG) Medien²⁹ auf jugendgefährdende Inhalte hin zu überprüfen und diese gegebenenfalls für Kinder und Jugendliche möglichst unzugänglich zu machen. Die rechtliche Zielsetzung des Jugendschutzes wird von der Behörde definiert als die Aufgabe, »die Rechte von Kindern und Jugendlichen auf eine gesunde Entwicklung zu sichern und ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu fördern.«³⁰ Hierzu gehört es, jugendgefährdende Inhalte frühestmöglich zu erkennen, auf Grundlage des Jugendschutzgesetzes zu bewerten und gegebenenfalls den Zugriff von Kindern und Jugendlichen auf diese Inhalte einzuschränken. Folgende Fallgruppen sind als jugendgefährdend eingestuft und gesetzlich geregelt:

- Anreize zu Gewalttätigkeit
- Anreize zu Verbrechen
- Anreize zu Rassenhass
- Selbstzweckhafte und detaillierte Gewaltdarstellungen

28 Vgl. BPjM, Geschichte der BPjM.

29 Hierbei wird zwischen *Trägermedien* (Bücher, Computerspiele, Videos, Musik-CDs) und *Telemedien* (alle Medien, die über einen Computer oder das Handy abrufbar sind. Z.B. Internetseiten oder herunterladbare Inhalte) unterschieden.

30 Vgl. BPjM, Medienerziehung.