

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.

- Nahelegung von Selbstjustiz
- Unsittlichkeit³¹

Medien, die nach ihrer Prüfung derartige Inhalte aufweisen, werden auf der Liste jugendgefährdender Medien (dem sogenannten *Index*) vermerkt und gelten somit als indiziert. Eine Indizierung bedeutet, dass die betroffenen Medien nicht mehr an Jugendliche verkauft oder verliehen werden dürfen. Hier greifen die mit einer Indizierung einhergehenden Verbote für Werbung und Vertrieb.

Die BPjM ging 2003 aus der BPjS – der *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften* – hervor. Diese wurde 1954 ins Leben gerufen, nachdem am 9. Juni 1953 das *Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften* (GjS) verabschiedet worden war. Der Handlungsspielraum der BPjS war zunächst noch sehr begrenzt, da sie nur auf Antrag der obersten Jugendbehörden der Länder tätig werden konnte. Ab 1978 wurde die Antragsberechtigung auf alle Landesjugendämter und örtlichen Jugendämter ausgeweitet.

Die Neuausrichtung des deutschen Jugendschutzes mit dem Inkrafttreten des *Jugendschutzgesetzes* (JuSchG) am 1. April 2003 umfasste auch die Ausrichtung der Bundesprüfstelle.³² Diese sollte deutlich effizienter und zeitgemäßer werden, indem der Kompetenzbereich der Behörde erweitert sowie ein verstärkter Fokus auf digitale Medien gelegt wurde.³³ Zudem wurde die Zahl der antragsberechtigten Behörden erhöht³⁴ und um zusätzliche »Anregungsberechtigte«³⁵ erweitert. Das bedeutet, dass die BPjM nun auch auf Anregung hin tätig werden kann, sofern der bzw. die Vorsitzende eine Prüfung für notwendig erachtet. Als anregungsberechtigt gelten Polizeibehörden oder anerkannte Träger der freien Jugendhilfe.

Eine weitere Reform des Jugendschutzgesetzes trat zum 1. Mai 2021 in Kraft. Tatbestände wie versteckte Kostenfallen in Spielen, Cybermobbing oder Cybergrooming gelten fortan auch als jugendgefährdende Inhalte. Um diesen neuen Problemen der Online-Welt entgegenzuwirken, werden u. A. die Betreiber entsprechender Online-Formate zu einer Alterskennzeichnung verpflichtet. Außerdem wurde die Bundesbehörde abermals umbenannt und trägt heute den Namen *Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz* (BzKJ).³⁶

31 Vgl. BPjM, Gesetzlich geregelte Fallgruppen.

32 Die Reformierung des Jugendschutzes war eine unmittelbare politische Reaktion auf den Amoklauf am Erfurter Gutenberg-Gymnasium vom 26. April 2002. Das neue *Jugendschutzgesetz* ersetzte das bisher bestehende *Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften* und das *Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit* (JöSchG) und versah die Institutionen des deutschen Jugendschutzes mit zusätzlichen Befugnissen und veränderten Verfahrensabläufen.

33 Hierzu zeugt auch der Austausch des veralteten Begriffs der »Schriften« durch den umfassenderen »Medien«-Begriff im Namen der Behörde.

34 Ab 2003 konnten nun auch das Bundesministerium für Familien, Senioren, Frauen und Jugend, die obersten Landesjugendbehörden, die zentrale Aufsichtsstelle der Länder für den Jugendmedienschutz (Kommission für Jugendmedienschutz, KJM), die Landesjugendämter und alle örtlichen Jugendämter einen Indizierungsantrag bei der BPjM stellen.

35 Vgl. BPjM, Geschichte der BPjM.

36 Da sich diese Forschungsarbeit auf den Zeitraum von 1984 bis 2014 beschränkt und sich die untersuchten Quellen daher ausschließlich auf die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften* bzw. *Medien* beziehen, werden diese Bezeichnungen in den weiteren Ausführungen beibehalten.

Wie läuft ein solches Prüfverfahren nun aber genau ab? Nehmen wir zur Veranschaulichung an, dass das »Computerspiel A« spezifische Gewalthandlungen aufweist und der BPjM von einer antrags- oder anregungsberechtigten Behörde zur Überprüfung vorgelegt wird. Die Prüfung der Jugendgefährdung erfolgt in der Regel in einem 12er-Gremium, das sich aus dem/der Vorsitzenden, acht Beisitzer*innen (dies sind in der Regel wechselnde Vertreter aus verschiedenen gesellschaftlichen Bereichen, wie beispielsweise der Kunst, der Literatur, dem Buchhandel oder der Kirche) sowie drei Länderbeisitzer*innen zusammensetzt. Das »Computerspiel A« wurde im Rahmen der Prüfung zuvor von einem hauseigenen Spieldatenbank ausprobiert und nun dem Gremium zur Begutachtung präsentiert. Die Mitglieder beraten sich im Anschluss darüber, ob und inwiefern eine Jugendgefährdung vorliegt. Im Anschluss ist eine von drei Entscheidungen möglich:

- Indizierung (hierzu ist eine 2/3 Mehrheit des Gremiums erforderlich)
- Ablehnung der Indizierung (bspw. aufgrund geringer Bedeutung nach § 18 Abs. 4 JuSchG)
- Vorausindizierung von periodisch erscheinenden Medien für einen Zeitraum von bis zu 12 Monaten (nach § 22 JuSchG sind Tageszeitungen und politische Zeitschriften davon ausgenommen)³⁷

Die Entscheidung über das weitere Verfahren mit »Computerspiel A« muss vom 12er-Gremium mit 2/3 Mehrheit entschieden werden. Sollte das betreffende Spiel eine offensichtliche Jugendgefährdung aufweisen oder muss es unter Umständen möglichst schnell indiziert werden, kann das Indizierungsverfahren auch mithilfe eines 3er-Gremiums verkürzt werden. Hierfür sind nur der/die Vorsitzende und zwei Beisitzer*innen notwendig. Die Entscheidung muss hierbei jedoch einstimmig gefällt werden, anderenfalls wird der Fall regulär an das 12er-Gremium weitergereicht. Wird das vorliegende Medium als jugendgefährdend eingestuft, wird es in den jeweiligen gesetzlich vorgeschriebenen Listenteil eingetragen. Hierbei wird in vier Listenteile unterschieden:

- Listenteil A: Alle Trägermedien ohne strafrechtliche Relevanz
- Listenteil B: Trägermedien mit möglicher strafrechtlicher Relevanz (nach gerichtlicher Entscheidung, gegebenenfalls Umtragung in Listenteil A)
- Listenteil C: Alle Telemedien ohne strafrechtliche Relevanz
- Listenteil D: Telemedien mit möglicher strafrechtlicher Relevanz (nach gerichtlicher Entscheidung, gegebenenfalls Umtragung in Listenteil C)³⁸

Gehen wir in unserem Beispiel davon aus, dass »Computerspiel A« im Rahmen der Prüfung als jugendgefährdend ohne strafrechtliche Relevanz eingestuft wurde. In diesem Fall würde das Spiel auf dem Index in den Listenteil A eingetragen und die Indizie-

³⁷ Vgl. BPjM, Ablauf des Indizierungsverfahrens.

³⁸ Vgl. BPjM, Listenteile.

rung des Titels im *Bundesanzeiger*³⁹ bekannt gemacht werden. Das hieße (nach § 15 Abs. 1 JuSchG), dass weitreichende Abgabe-, Präsentations-, Verbreitungs-, Vertriebs- und Werbebeschränkungen gegen das Spiel verhängt und ein Zuwiderhandeln unter Strafe gestellt werden kann. Es ist als Erwachsener zwar weiterhin erlaubt, ein indiziertes Medium zu kaufen und zu besitzen, allerdings nicht, es an Minderjährige zu verkaufen, es öffentlich zu bewerben oder anderweitig vorzuführen. Sollte bei der BPjM kein Antrag des Rechteinhabers auf vorzeitige Listenstreichung eingereicht werden, gilt eine Indizierung für eine Dauer von 25 Jahren. Nach Ablauf dieser Zeit wird ein indiziertes Medium neu geprüft und kann bei festgestellter Unbedenklichkeit regulär vom Index gestrichen oder erneut aufgenommen werden.

Nehmen wir weiterführend an, dass zeitgleich mit dem »Computerspiel A« auch das »Computerspiel B« auf den Markt gebracht worden ist, welches durch besonders drastische und gewaltverherrlichende Inhalte auffällt. In diesem Fall kann die BPjM den Titel als *offensichtlich schwer jugendgefährdend* einstufen. Aber ab wann gilt eine Jugendgefährdung als schwer oder als offensichtlich? Die BPjM gibt dazu folgende Definition heraus:

»Eine Jugendgefährdung ist als schwer anzusehen, wenn die abstrakte Möglichkeit einer gravierenden sozialethischen Desorientierung besteht, die in einem den Grundwerten der Verfassung krass zuwiderlaufenden Charakter der betreffenden Trägermedien ihren Ausdruck findet [...]. Die Eignung zu schwerer Jugendgefährdung muss >offensichtlich< sein, also dem normalen, unbefangenen Betrachter ins Auge springen. Die Offensichtlichkeit kann insbesondere dann gegeben sein, wenn sich schwer jugendgefährdende Angebote nach Inhalt und Gestaltung in deutlich verführerischer Weise gerade an Jugendliche oder sogar an Kinder richten.«⁴⁰

Allgemein gilt, dass ein schwer jugendgefährdendes Medium die Zuständigkeitebene des *Jugendschutzgesetzes* verlässt, sobald es die entsprechende Einstufung durch die BPjM erhalten hat. Diese Medien werden nun als möglicherweise strafrechtlich relevant eingestuft und an ein Gericht zur weiteren Prüfung auf folgende Tatbestände übermittelt.⁴¹

- § 86 StGB: Propagandamittel verfassungswidriger Organisationen
- § 130 StGB: Volksverhetzung
- § 130a StGB: Anleitung zu Straftaten
- § 131 StGB: Gewaltdarstellung
- § 184 StGB: Pornografische Schriften

³⁹ Der *Bundesanzeiger* ist ein Amtsblatt der deutschen Bundesbehörden und dient der Veröffentlichung verschiedener amtlicher, gerichtlicher und gesellschaftspolitischer Bekanntmachungen. Die Bundesprüfstelle gibt hierüber offiziell die neuen Indizierungen bekannt, wodurch diese rechtskräftig werden. Herausgeber ist das Bundesministerium für Justiz und Verbraucherschutz.

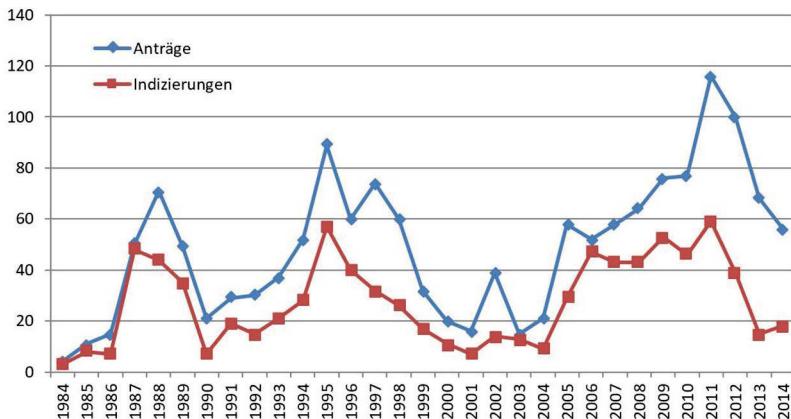
⁴⁰ Vgl. BPjM, *Schwere Jugendgefährdung*.

⁴¹ Ebd.

Wird eine strafrechtliche Relevanz festgestellt und ein rechtskräftiges Gerichtsurteil gefällt, wird das entsprechende Medium von der BPjM in den Listenteil B bzw. D eingetragen und kann von nun an auch von einem Gericht beschlagnahmt werden. Eine Beschlagnahmung bedeutet, dass das betreffende Medium von der Justiz konfisziert werden kann, wenn eine strafrechtliche Gefährdung vorliegt. Dies ist jedoch nicht immer der Fall und kommt auf die Schwere der Straftat an. Eine Beschlagnahmung geht (zusätzlich zum Werbeverbot) mit einem kompletten Verbreitungsverbot einher. Das beschlagnahmte Medium darf in keiner Weise öffentlich verkauft oder beworben werden. Der Besitz und der Bezug aus dem Ausland sind allerdings nicht strafbar.

Zur besseren Visualisierung der Indizierungspraxis der BPjM innerhalb des hier untersuchten Zeitraums habe ich bei der BPjM die offiziellen Zahlen zu den Anträgen und Indizierungen im Bereich der Computerspiele angefordert und statistisch aufbereitet. Zum Datensatz ist vorab anzumerken, dass es sich um bereinigte Zahlen handelt. Die Bereinigung wurde nötig, da in den offiziellen Zahlen teilweise noch Automatenspiele und »erotische Bildprogramme« mit aufgeführt wurden. Da diese jedoch nicht zum Untersuchungsgegenstand zählen, wurden sie aus der Statistik entfernt (dies betrifft lediglich die Jahre: 1985, 1986, 1988, 1989, 1991 und 1992). Zudem darf die Darstellung nicht in der Annahme gelesen werden, dass es sich bei den Indizierungsvorgängen um fixe, jährlich abgeschlossene Prozesse handelt. Es kann durchaus sein, dass ein Antrag zu einem bestimmten Spiel erst im nächsten Jahr bearbeitet wurde. Somit kann es in Einzelfällen zu leichten statistischen Verschiebungen kommen.

Abb. 3: Eingegangene Indizierungsanträge und tatsächliche Indizierungen im Bereich der Computerspiele von 1984-2014 (bereinigte Zahlen).



Quelle: Eigene Darstellung. Reale Zahlen und Indizierungsquoten im Anhang.

Die Zahlen lassen erkennen, dass die Indizierungspraxis Anfang der 1980er-Jahre noch sehr restriktiv geprägt war. Bis ins Jahr 1997 hinein führte die überwiegende Zahl an Anträgen auch zu tatsächlichen Indizierungen, was sich auch in den relativ hohen Indizierungsquoten zeigt.⁴²

Ab der zweiten Hälfte der 1990er-Jahren ist sowohl ein Anstieg an Prüfanträgen als auch ein verhältnismäßiger Rückgang an Indizierungen zu sehen. Der Anstieg der Anträge hängt mit dem generellen Wachstum der Spieleindustrie zusammen. Immer mehr Haushalte besaßen nun einen Heimcomputer und Computerspiele begannen sich zunehmend zu verbreiten. Das Feld einer relativ abgeschlossenen Subkultur brach auf und öffnete sich sukzessive für den Massenmarkt.

Mit dem generellen Wachstum des Spielemarktes stieg auch die Zahl der fachjournalistischen Printmedien an. Neue sowie bereits etablierte Fachmagazine erschienen nun in deutlich größerer Auflage, wodurch die Indizierungspolitik der BPjM einer wachsenden Leserschaft näher gebracht werden konnte.⁴³ Die öffentliche Problematisierung ihrer Arbeit setzte die damalige BPjS unter zunehmenden öffentlichen Druck, wie beispielsweise die hitzige Debatte um die Indizierung des Spiels *Counter Strike* im Jahr 2002 zeigt.⁴⁴ Interessanterweise weist das Jahr 2002 mit lediglich 35,9 % die zweitniedrigste Indizierungsquote auf. Ob dies jetzt aber unmittelbar mit dem Diskurs um *Counter Strike* zusammenhängt, lässt sich an dieser Stelle nicht sagen.

Nach der Reformierung des Jugendschutzes und der Umstrukturierung der Behörde im Jahr 2003 stieg die Zahl der geprüften Spiele nicht so hoch wie erwartet. Die zusätzliche Möglichkeit der Anregung und der stark erweiterte Kreis der Antrags- und Anregungsberechtigten führten ab 2004 zu lediglich 21 Prüfverfahren, von denen auch nur 9 zu einer Indizierung führten. Erst ab 2006 stieg die Zahl der Prüfungen kontinuierlich an, bis zu ihrem höchsten Wert im Jahr 2011 mit 116 Prüfungen. In diesem Zeitraum führte die Mehrheit der durchgeführten Prüfungen auch zu entsprechenden Indizierungen. So liegt die Indizierungsquote konstant über 50 % und 2006 sogar bei 90,38 %. Dies deutet auf eine deutlich schärfere Indizierungspraxis im Vergleich zu den Vorjahren hin und lässt sich sehr wahrscheinlich auf die breite öffentliche Problematisierung violenter Computerspiele im Rahmen der *Killerspiel-Debatte* zurückführen. Die BPjM stand in dieser Zeit unter großem politischen Druck, hart gegen sogenannte Killerspiele vorzugehen. Dieser Negativtrend wird erst ab 2012 unterbrochen. Bis einschließlich 2014 sank die Quote unter 40 %.

Zusammengefasst weisen die Zahlen im Untersuchungszeitraum 1984-2014 eine Indizierungsquote von 56,07 % auf. Von den insgesamt 30 Jahren kann lediglich in 18 Jahren eine Indizierungsquote von über 50 % festgestellt werden. In zehn Jahresabschnit-

42 Die Indizierungsquote meint das prozentuale Verhältnis der eingereichten Anträge und der durchgeführten Indizierungen zueinander. Die realen Zahlen der einzelnen Jahre sind im Anhang nachzulesen.

43 Hierbei handelt es sich um einen Problemdiskurs aus der Spieler*innenperspektive. Die Indizierungspolitik der Bundesprüfstelle wird von vielen Spieler*innen als Bevormundung empfunden, weshalb die Arbeit der BPjS (gerade in den 1990er und 2000er-Jahren) immer wieder von den Fachmagazinen thematisiert wurde. Auch auf Grundlage dieser Berichterstattung avancierte die Bundesprüfstelle zum Feindbild vieler Leser*innen.

44 Vgl. Gamestar: Artikel: »Die Akte Counter Strike« vom 01.06.2002.

ten lag die Indizierungsquote unter 50 % sowie exakt bei 50 % (1992 und 2005). Insgesamt wurden 1.516 Computerspiele auf eine mögliche Jugendgefährdung hin überprüft und davon 850 auch tatsächlich indiziert.

Die statistische Übersicht deckt sich in vielen Punkten mit der historischen Entwicklung des Mediums. Die erste Phase restriktiver Indizierungspolitik der frühen Jahre (1984-1996) wird hier genauso erkennbar wie die wachsende Kommerzialisierung der 1990er, welche ab 1997 in die Phase einer etwas liberaleren Indizierungspolitik mündet. Diese hielt bis 2005 an und ging ab 2006 in eine zweite Phase restriktiver Indizierungspolitik über. Dieser Abschnitt (2006-2011) ist zeitlich kongruent zur *Killerspiel-Debatte*, wodurch diese als mitverantwortlich für die Verschärfung der Prüfpraxis angenommen werden kann. Erst im Übergang der Jahre 2011/2012 zeigt sich ein erneuter Bruch in den negativen Indizierungsquoten. Hierdurch wird in dem Segment 2012-2014 eine zweite Liberalisierungsphase der Indizierungspolitik erkennbar.

