



universität
wien

MASTERARBEIT

Titel der Masterarbeit

Politik, Recht und Zensur in Computerspielen

Verfasser

Christopher Winkler BA

angestrebter akademischer Grad

Master of Arts (MA)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 066 824

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Masterstudium Politikwissenschaft

Betreuerin / Betreuer:

Univ.-Doz. Dr. Johann Dvořák

<u>A. Inhaltsverzeichnis</u>	...1
1. Einleitung	...3
2. Althusser	...7
2.1. Die Reproduktion der Produktionsbedingungen	...7
2.2. Der Staat	...7
2.3. Die Ideologie	...11
2.4. Der Klassenkampf	...14
2.5. Zensur bei Althusser	...16
3. Der Begriff des „Killerspiels“	...18
3.1. Amoklauf von Erfurt	...19
3.2. Auswirkungen des Amoklaufs von Erfurt und Entwicklung des JuSchG	...23
3.3. „Killerspiele“ in Österreich	...26
4. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle	...28
4.1. Grundzüge	...28
4.2. BIU und G.A.M.E.	...29
4.3. Struktur der USK	...31
4.3.1. Der Beirat	...31
4.3.2. Die ständigen Vertreter	...33
4.3.3. Die Jugendschutzsachverständigen	...33
4.3.4. Die Sichter	...34
4.4. Das Prüfverfahren der USK	...35
4.4.1. Die Prüfungsgremien	...35
4.4.2. Das Prüfverfahren	...36
4.4.3. Ablauf der Verfahren	...38
4.4.4. Besondere Verfahren	...40
4.4.5. Abschluss des Verfahrens	...41
4.5. USK Prüfkriterien	...42
4.6. Zensur im Selbstverständnis der USK	...53
5. Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien	...56
5.1. Geschichte	...56
5.2. BPjM Gremien	...58
5.2.1. Allgemeines	...58
5.2.2. 12er-Gremium	...60
5.2.3. 3er-Gremium	...61

5.2.4. Sonderfall Inhaltsgleichheit	...62
5.3. Listenführung	...62
5.4. Grundregeln der Indizierung	...64
5.4.1. Indizierungsfolgen	...67
5.4.2. Gesetzlich geregelte Fallgruppen	...69
5.4.3. Anerkannte Fallgruppen	...75
5.4.4. Schwere Jugendgefährdung	...78
5.5. Das Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen	...84
6. PEGI	...87
7. Situation in Österreich - Die BuPP	...91
7.1. Gremien der BuPP	...94
7.1.1. Die Gutachtenden	...94
7.1.2. Die Bewertungskommission	...95
7.1.3. Das BuPP-Team	...96
7.1.4. Das BuPP-Kuratorium	...96
7.2. Bewertungen der BuPP	...97
7.3. Jugendschutz in Österreich	...98
8. Fallbeispiel „South Park – Der Stab der Wahrheit“	...100
9. Entwicklung der Zensur in Deutschland	...102
10. Schluss	...107
11. Abkürzungsverzeichnis	...113
12. Quellenverzeichnis	...114
13. Anhang	...119
13.1. Abstract	...119
13.2. Lebenslauf	...120

1. Einleitung:

Über mein ganzes Studium hinweg beschäftigten mich eine Vielzahl an verschiedenen Themengebieten. Großen Einfluss darauf hatte zum einen ein generelles Interesse an Geschichte im allgemeinen seit der frühesten Schulzeit und zum anderen ein gewachsenes Interesse an Ostasien und speziell Japan, befeuert durch die Schulpartnerschaft des BG und BRG Berndorf (in dem ich maturiert habe) mit einer Highschool in der japanischen Stadt Ohasama. Die jährlichen Besuche der japanischen Delegationen und der damit verbundene geringe, aber doch vorhandene Austausch festigten ein Interesse das durch japanische Computer- und Videospiele und andere Medien entstanden ist.

Immer wiederkehrende Themengebiete während des Studiums waren deshalb Nationalsozialismus, Kultur und Politik, politische Theorien (besonders stark geprägt von Louis Althusser) internationale Politik (mit dem Schwerpunkt Terrorismus und Geheimdienste) und Ostasien (mit den Schwerpunkten Japan, China, Korea und Chinesischer Philosophie). Bei der Auswahl eines Themas für die Masterarbeit war die Überlegung schließlich ein bereits während des Studiums bearbeitetes Thema zu vertiefen oder ein neues Thema zu wählen.

Die Wahl fiel auf ein Thema das einerseits im Studium nicht präsent war und andererseits seit frühester Kindheit zu meinen Interessen zählte. Die Entscheidung sich tatsächlich mit Computerspielen zu beschäftigen fiel allerdings relativ spät im Studium und außerdem sehr spontan. Die Spezifizierung mich mit Zensur in Computerspielen, deren rechtlichen und politischen Hintergründen, ihrer Form und deren Auswirkungen zu befassen ist vor allem in immer wiederkehrenden Diskussionen des Themas in Internetportalen und Foren und darüber hinaus in der Erfahrung selbst diverse Computer- und Videospiele gespielt zu haben die in verschiedenen Formen geschnitten oder verändert wurden (etwa Fassungen von Spielen für den deutschen Markt) zu sehen.

Speziell seit dem Amoklauf von Erfurt 2002, der zeitnahen Änderung des deutschen

Jugendschutzgesetzes und der damit in Verbindung stehenden Diskussion um sogenannte „Killerspiele“ entstand in Deutschland ein im europäischen Vergleich, wo sonst zum Großteil das PEGI-System verwendet wird, ein strenges System für die Zulassung von Computer- und Videospiele zum deutschen Markt. Die damit untrennbar verbundenen USK und Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien sind seither regelmäßig in Diskussionen über Zensur, zu striktem oder zu lockerem Jugendschutz Thema.

Auch während der Recherche für diese Arbeit und sogar während des Schreibens gab es Vorfälle bzw. Wortmeldungen von Politikern die zeigen, dass dieses Thema weiterhin aktuell bleibt.

Als theoretische Grundlage für die Analyse im Rahmen dieser Arbeit dient Louis Althusser's „Ideologie und ideologische Staatsapparate“. Im Laufe meines Studiums hat sich Althusser's Konzept immer wieder als interessanter und abwechslungsreicher Zugang zu verschiedenen Themen erwiesen. Althusser's Arbeit zielt vor allem auf die Rolle der Ideologie und der ideologischen Staatsapparate für die Reproduktion der Produktionsbedingungen ab. In diesem Zusammenhang findet auch Zensur als Teil dieses Prozesses Erwähnung bei Althusser. Um mit Althusser's Konzept nachvollziehbar und möglichst präzise arbeiten zu können bildet eine umfassende Beschreibung der zentralen Elemente für die Reproduktion der Produktionsbedingungen den Einstieg in diese Masterarbeit.

Dem Titel entsprechend steht Zensur in Computerspielen und deren rechtlichen und politischen Grundlagen im Zentrum. Aufgrund des in Europa einzigartigen Systems des Jugendschutzes das sich in Deutschland entwickelt hat liegt der Fokus besonders auf den beiden Institutionen, der USK und der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, die für dessen Wahrung zuständig sind. Hierbei soll neben deren Entstehung und Geschichte vor allem ihre Funktion, ihre Arbeitsweise, ihre Zuständigkeiten und ihre Rolle im System des Jugendschutzes und wie diese zu einer Zensur beitragen können oder könnten.

In diesem Zusammenhang ist besonders die Diskussion um die sogenannten „Killerspiele“ und die Amokläufe von Erfurt, Emsdetten und Winnenden von

Bedeutung. Im Zusammenhang mit den Amokläufen wurden auch immer wieder „Killerspiele“ als mögliche Ursache oder Auslöser diskutiert. Speziell der Amoklauf von Erfurt und seine Auswirkung auf die kurz darauf verabschiedete Neufassung des Jugendschutzgesetzes wird deshalb ebenfalls in dieser Arbeit thematisiert. Durch diese Neufassung wurde politisch und rechtlich das System der Selbstkontrolle der Branche in Form der USK auf Computerspiele angewandt und als Bedingung für den Zugang zum deutschen Markt institutionalisiert.

Einen weiteren Aspekt stellen alternative Systeme dar, die es erst ermöglichen das in Deutschland entstandene System als besonders begreifbar zu machen. Zu diesem Zweck soll zum einen das PEGI-System in seinen Grundzügen dargestellt werden und zu Vergleichszwecken zum anderen die Regelungen bezüglich des Jugendschutzes im Bereich Computerspiele in Österreich beleuchtet werden. Das in Europa weit verbreitete PEGI-System beruht zwar theoretisch ebenso wie die USK auf dem Prinzip der Selbstkontrolle, allerdings ist es auch Teil dieser Arbeit zu sehen inwiefern staatliches Zutun für die Prüfverfahren relevant ist.

Formen von Zensur sind im Rahmen dieser Arbeit vor allem auf zwei Ebenen zu finden. Einerseits durch Ausstellungs-, Werbe-, und Verbreitungsverbote durch Indizierungen, wobei diese Verbote insbesondere dazu dienen die Existenz solcher indizierter Medien möglichst vor Minderjährige zu verbergen. Andererseits wird diese Arbeit versuchen Formen der Vorzensur aufzuzeigen die durch günstige Alterseinstufungen in Form einer Selbstzensur erreicht wird.

Hypothese:

Als Hypothese dieser Arbeit dient die Annahme, dass Institutionen wie die USK und die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien im Sinne Althusers als ideologische Staatsapparate oder Teil des repressiven Staatsapparates einen Beitrag zur Reproduktion der Produktionsbedingungen leisten.

Inwiefern diese Institutionen dem kulturellen ideologischen Staatsapparat (da es sich

hier um Kulturgüter handelt) oder dem repressiven Staatsapparat zuzuordnen sind ist durch deren Analyse zu klären.

Fragestellungen:

Um die Hypothese überprüfen zu können wird diese Arbeit von einer zentralen Fragestellungen und weiteren Fragestellungen zur Präzisierung getragen. Diese konzentrieren sich besonders auf die zu untersuchenden USK und Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Die zentrale Fragestellungen lässt sich also folgendermaßen formulieren:

Auf Basis welcher politischer und rechtlicher Grundlagen und wie erfüllen USK und Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien ihre Aufgaben zur Wahrung des Jugendschutzes in Deutschland?

Von dieser Frage ausgehend ergeben sich einige weitere Fragen die dabei helfen ein umfassenderes Bild der Institutionen zu zeichnen:

Lässt sich im Zusammenhang mit dem System des Jugendschutzes von Zensur in Deutschland sprechen?

Gibt es Versuche von politischer Einflussnahme?

Welche Wechselwirkungen gibt es zwischen den Institutionen und Entwicklern bzw. Publishern von Computer- und Videospiele?

Haben diese deutschen Institutionen Einfluss auf Computerspiele im deutschsprachigen Raum (speziell Österreich)?

Wie unterscheidet sich in diesem Zusammenhang die Bedeutung von PEGI und USK?

2. Althusser:

2.1. Die Reproduktion der Produktionsbedingungen:

Um ihre Existenz zu wahren muss jede Gesellschaftsformation die Reproduktion der Produktionsbedingungen gewährleisten. Dies umfasst sowohl die Produktionskräfte und Produktionsmittel als auch die Produktionsverhältnisse. Auf Ebene der Unternehmen findet vor allem die Reproduktion der Produktionsmittel (also Nachschub an Rohstoffen, Reparatur Maschinen usw.) statt. Die Reproduktion der Produktionskräfte wird durch den Lohn gewährleistet den die Produktionskräfte durch den Verkauf ihrer Arbeitskraft erhalten. Gleichzeitig dient der Lohn dazu die Arbeitskraft zu erneuern, geht dabei aber über das biologische Minimum zu deren Erneuerung hinaus. Tatsächlich ist dieses Minimum doppelt historisch bestimmt und veränderbar. Einerseits durch die Anerkennung eines historischen Minimums durch die Kapitalistenklasse, andererseits aber auch durch die im proletarischen Klassenkampfes erstrittenen Zugeständnisse. (vgl. Althusser 2010 S. 37-41)

Die Reproduktion der Produktionskräfte geht allerdings noch über die Reproduktion der Arbeitskraft hinaus. Um den Produktionsprozess in seiner, von der herrschenden Klasse gewünschten Form, zu erhalten, ist es notwendig auch die Qualifikation für die jeweiligen Produktionsschritte zu reproduzieren und darüber hinaus die Unterwerfung unter die Ideologie der herrschenden Klasse. In der Regel findet dies außerhalb der Unternehmen und in den Schulen statt und beides dient dazu um eine umfassende Durchdringung der Subjekte mit der herrschenden Ideologie zu gewährleisten. Dabei wird in und unter ideologischen Unterwerfung die Qualifikation der Produktionskräfte reproduziert. (vgl. Althusser 2010 S. 42-44)

2.2. Der Staat:

Althusser analysiert die gesellschaftliche Struktur anhand ihrer klassisch marxistischer Bestandteil von Unterbau und Überbau. Dabei repräsentiert der

Unterbau die ökonomische Basis und der Überbau die beiden Instanzen des politisch-juridischen (Staat und Recht) und des ideologischen (die verschiedenen Formen von Ideologien). Dabei determiniert der Unterbau den Überbau, allerdings unter zwei Bedingungen, nämlich, dass es einerseits eine relative Autonomie des Überbaus gegenüber seiner Basis gibt und, dass andererseits der Überbau auf die Basis rückwirkt. (vgl. Althusser 2010 S. 44-46)

Der Staat wird dabei als Staatsapparat, der repressiv ist, in Hand der herrschenden Klasse oder eines Klassenbündnisses verstanden. Sein Zweck ist es die Herrschaft über die ausgebeutete Klasse zu gewährleisten und damit auch die Ausbeutung selbst. Diese grundlegend Funktion des Staates wird dabei durch die verschiedenen Instanzen von Polizei, Gerichten, Armee, Regierung und Verwaltung gewährleistet. (vgl. Althusser 2010 S. 47-48)

Ein weiteres Element dieses Staatsverständnisses ist die Staatsmacht, deren Besitz das tatsächliche Ziel des Klassenkampfes ist. Die Staatsmacht ist es schließlich die es der sie besitzenden Klasse (oder Bündnis oder Fraktion) erlaubt den Staatsapparat zu kontrollieren und nach ihrem Willen zu nutzen und zu gestalten. Das ultimative Ziel des Proletariats ist es schließlich die Staatsmacht zu erobern und damit die Kontrolle über den repressiven Staatsapparat um in der Folge den Staat zu zerstören. (vgl. Althusser 2010 S. 51-52)

Diesem klassisch marxistischen Staatsverständnis fügt Althusser schließlich die ideologischen Staatsapparate hinzu. Es stehen hier dem repressiven Staatsapparat die ideologischen Staatsapparate gegenüber. Der einzelne repressive Staatsapparat unterscheidet sich grundlegend von der Vielzahl an ideologischen Staatsapparaten und zwar in dessen Erscheinen, Funktion und anderen Nuancen. Ein wesentlicher Unterschied ist, dass der repressive Staatsapparat zum öffentlichen Bereich gehört und die zahlreichen ideologischen Staatsapparate zum privaten Bereich. Mit Verweis auf Gramsci stellt Althusser jedoch klar, dass diese Unterscheidung nur innerhalb des bürgerlichen Rechts und dort wo dieses seine Macht ausübt existiert. Der Staat der herrschenden Klasse ist weder öffentlich noch privat sondern erst die Bedingung dieser Unterscheidung. Dementsprechend ist auch die Unterscheidung zwischen

öffentlich und privat im Bezug auf die ideologischen Staatsapparate irrelevant da lediglich ihre Funktionsweise von Bedeutung ist. Deshalb können auch vermeintlich private Institutionen als ideologische Staatsapparate funktionieren. (vgl. Althusser 2010 S. 54-56)

Die wichtigste Unterscheidung zwischen repressivem Staatsapparat und den ideologischen Staatsapparaten findet sich jedoch in den Mitteln die in beiden eingesetzt werden um ihr Funktionieren zu gewährleisten. Tatsächlich greifen beiden Arten von Staatsapparaten auf den Einsatz von Gewalt und Ideologie zurück, unterscheiden sich jedoch gravierend in dem Umfang in welchen sie auf das jeweilige Instrument zurückgreifen. Der repressive Staatsapparat verwendet vorwiegend Gewalt in Form von diversen repressiven Maßnahmen um seine Funktionen auszuüben, verfügt aber ebenso über ideologische Momente um sein Funktionieren zu gewährleisten (etwa Armee oder Polizei, deren Zusammenhalt, deren Reproduktion und Werte sind hier zu nennen). Eine umgekehrte Gewichtung von Gewalt und Ideologie findet sich bei den ideologischen Staatsapparaten. So funktionieren ideologische Staatsapparate in erster Linie durch die Ideologie, welche die der herrschenden Klasse ist, und nur hintergründig durch Gewalt (wie etwa in Fällen von Zensur im kulturellen Bereich). Es funktioniert also weder der repressive Staatsapparat nur auf Basis von Gewalt noch die ideologischen Staatsapparate nur auf Basis von Ideologie. Beide bedürfen der jeweils anderen Dimension um dauerhaft ihre Funktion wahrnehmen zu können. (vgl. Althusser 2010 S. 56-58)

Die Kontrolle der herrschenden Klasse über den repressiven Staatsapparat durch die Staatsmacht ist eine ganz andere als die Art wie ideologische Staatsapparate kontrolliert werden können. Doch auch die Kontrolle der Staatsmacht muss weiter gewährleistet werden und dies bedarf einer Hegemonie über die ideologischen Staatsapparate. Wie Althusser feststellt sind diese der Ort wo der Klassenkampf, oft in erbitterter Form, stattfindet. In ihnen können längst abgelöste herrschenden Klassen auch nach deren Ablösung ihre Positionen zumindest teilweise behaupten. Ebenso können unterdrückte Klassen noch während der Unterdrückung Mittel und Gelegenheiten finden Widersprüche (durch Überreste ehemals herrschender Klassen oder hineingetragen durch das Proletariat) zu nutzen und Kampfpositionen

zu erobern. (vgl. Althusser 2010 S. 58-59, 67)

Der repressive Staatsapparat ist es überdies der die politische Bedingungen schafft die es gewährleisten, dass die ideologischen Staatsapparate funktionieren können. Dies geschieht vor allem durch die Anwendung verschiedener Formen physischer und nicht physischer Gewalt, wobei die Spanne von direkter Gewaltanwendung, Verboten bis hin zu Zensur reicht. Dadurch leistet der repressive Staatsapparat letztlich auch seinen Beitrag zur Reproduktion der Produktionsbedingungen generell und darüber hinaus zur Reproduktion seiner selbst (durch Dynastien in Politik, Militär, usw.). (vgl. Althusser 2010 S. 62-63)

Den weitaus größeren Teil zur Reproduktion der Produktionsbedingungen leisten die ideologischen Staatsapparate, protegiert und geschützt durch den repressiven Staatsapparat. Die Ideologie der herrschenden Klasse, welche die Staatsmacht inne hält, ist es schließlich die den repressiven Staatsapparat und die ideologischen Staatsapparate auf der einen und die unterschiedlichsten ideologischen Staatsapparate untereinander auf der anderen Seite in Einklang bringt, wenn auch nicht immer reibungslos. (vgl. Althusser 2010 S. 62)

Obwohl alle ideologischen Staatsapparate im Rahmen ihrer Gebiete ihren Teil zur Reproduktion der Produktionsbedingungen leisten ist es für Althusser der schulische ideologische Staatsapparat der hier den größten Einfluss hat. Der Grund hierfür ergibt sich aus dem umfangreichen Zugang zu Generationen von Kindern die durch ihn geschleust werden müssen um auf die entsprechenden Aufgaben in der Produktion vorbereitet zu werden. Die jeweiligen Zeitpunkte des Ausscheidens aus der Schule und unterschiedliche Bildungsgrade spiegeln hier die verschiedenen Ansprüche der Produktion an die Schule wieder. Dabei reicht die Spanne hier von Arbeitern bis hin zu Managern und Berufsideologen, die für Althusser zum Großteil nur überzeugte Laien sind. Die Schule hat somit die Kirche als beherrschenden ideologischen Staatsapparat abgelöst und deren Position in der Wechselwirkung mit der Familie eingenommen und damit auch deren Bedeutung für die Reproduktion der Produktionsbedingungen. Für Althusser war etwa eines der Hauptziele der Französischen Revolution die Entmachtung des religiösen ideologischen

Staatsapparates, also der Kirche. (vgl. Althusser 2010 S. 64-70)

2.3. Die Ideologie:

Althusser's Ausgangspunkt um eine Theorie der Ideologie im Allgemeinen zu entwickeln sind Ansätze von Marx. Dabei schränkt er jedoch ein, dass Marx Überlegungen entweder unzureichend oder nicht marxistisch wären. Die Theorien der Ideologien bringen Klassenpositionen zum Ausdruck und beruhen auf der Geschichte der Gesellschaftsformationen und der sich dort entwickelnden Klassenkämpfe. Diese Ideologien besitzen also eine Geschichte die sich außerhalb der bloßen Ideologien befindet und über diese hinausgeht. Dem gegenüber stellt er die Aussage, dass die Ideologie keine Geschichte hat, die sich bereits in der „Deutschen Ideologie“ von Karl Marx findet. (vgl. Althusser 2010 S. 71-73)

In diesem Marx'schen Sinne weist die Ideologie Analogien zum Traumverständnis vor Freud auf. Dieses zeichnete sich vor allem durch die Annahmen aus, dass der Traum als leer, nichtig und als willkürliche Zusammensetzung oder Verklärung von Tagesresten wahrgenommen wurde. Diese Tagesreste sind dabei zusammengesetzt aus Resten der einzigen positiven Wirklichkeit, der Geschichte und der Individuen. Dementsprechend ist auch die Ideologie nichts als das rein Imaginäre, ein Traum, erzeugt durch die Entfremdung der Arbeitsteilung, deren Geschichte in der „Deutschen Ideologie“ außerhalb ihrer selbst liegt, sie besitzt also keine eigene Geschichte. (vgl. Althusser 2010 S. 71-73)

Von diesem Punkten aus definiert Althusser, dass Ideologien eine Geschichte haben, die durch die Klassenkämpfe determiniert ist und dass die Ideologie im Allgemeinen keine Geschichte hat. Der Grund für letzteres liegt darin, dass die Ideologie eine Struktur und Funktionsweise besitzt die sie transhistorisch und allgegenwärtig, also ewig, macht. Hier zieht Althusser auch wieder die Parallele zum Freud'schen Traumverständnis wonach auch das Unbewusste diese Eigenschaften der Ideologie auf sich vereint und ebenfalls ewig ist. Die Ideologie ist also allgegenwärtig, das heißt sie liegt in ihrer unveränderlichen Form in der gesamten Geschichte vor, einer Geschichte die die Geschichte von Klassengesellschaften ist. (vgl. Althusser 2010 S.

74-75)

Um die genannte Funktionsweise und Struktur der Ideologie genauer zu erklären formuliert Althusser zwei Thesen. Zum einen, dass die Ideologie das imaginäre Verhältnis der Individuen zu ihren realen Existenzbedingungen repräsentiert (vgl. Althusser 2010 S. 75) und zum anderen, dass die Ideologie eine materielle Existenz hat (vgl. Althusser 2010 S. 79).

Die erste These, nämlich die des imaginären Verhältnisses der Individuen zu ihren realen Existenzbedingungen, leitet er über die Darstellung zweier historischer (falscher) Annahmen her. Einerseits die Vorstellung aus dem 18. Jahrhundert, dass sich die Menschen ihre realen Existenzbedingungen aufgrund geschickter Manipulation und Täuschung einer herrschenden Clique verzerrt und entfremdet vorstellen um dadurch unterworfen und regierbar zu werden. Andererseits in Anlehnung an Marx, dass sich die Menschen ihre Existenzbedingungen selbst als entfremdet vorstellen, weil diese bereits entfremdet seien. Laut Althusser finden sich in der Ideologie allerdings nicht die realen Lebensbedingungen und die reale Welt wieder die sich die Menschen in der Ideologie vorstellen, sondern ihr Verhältnis zu diesen. In diesem imaginären Charakter des Verhältnisses ist schließlich auch die Ursache für die imaginäre Verzerrung der realen Bedingungen in der Ideologie zu sehen. (vgl. Althusser 2010 S. 76-78)

Althusser's zweite These besagt, dass die Ideologie eine materielle Existenz besitzt. Die Existenz einer Ideologie ist deshalb materiell weil sie in einem Apparat und dessen Praktiken existiert. Die Materialität von der hier gesprochen wird ist natürlich eine andere als die eines Gegenstandes, aber dennoch lediglich eine andere Modalität die ebenfalls in der physikalischen Materie begründet liegt. Das imaginäre Verhältnis der Individuen zu ihren Existenzbedingungen selbst besitzt also ebenfalls eine materielle Existenz. (vgl. Althusser 2010 S. 79-80)

Die materielle Existenz bedarf der Individuen die als Subjekt innerhalb der Ideologie leben und die Praktiken in denen ihre Ideen existieren nach denen sie leben. Die Ideen des Subjekts manifestieren sich also in Taten die in Praktiken eingebettet

werden, welche durch Rituale im Rahmen ideologischer Apparate definiert werden. Dabei ist zu beachten, dass die Taten des Subjekts einen Rückschluss auf dessen wahre Ideen erlauben, denn handelt es anders als die geäußerten Ideen erlauben würden, beruht die Handlung letztlich auf anderen Ideen. (vgl. Althusser 2010 S. 81-83)

Durch die Umdeutung dieses Zusammenhanges gelangt Althusser zu der Erkenntnis, dass es die Ideologie ist die das Handeln des Subjektes determiniert und nicht dessen Ideen. Durch ihre Existenz in einem materiellen ideologischen Apparat der durch Rituale materielle Handlungen festschreibt die von den Subjekten in vollem Bewusstsein ihrem Glauben nach durchgeführt werden bestimmt die Ideologie also das Handeln der durch sie angerufenen Subjekte. (vgl. Althusser 2010 S. 83-84)

Althusser leitet aus dieser Darstellung zwei weitere Thesen ab, nämlich, dass es „Praxis nur durch und unter einer Ideologie“ gibt und dass es „Ideologie nur durch das Subjekt und für die Subjekte“ (Althusser 2010 S. 84) gibt. Eine Präzisierung dieser Feststellungen nimmt er durch die These vor, dass die Ideologie die Individuen als Subjekte anruft. Hierbei gibt es eine doppelte Konstituierung in der die Kategorie des Subjekts für die Ideologie konstitutiv ist während die Ideologie konkrete Individuen als Subjekte konstituiert. Dabei ist es die zentrale Wirkung der Ideologie die Evidenz, dass die Individuen Subjekte sind, als Evidenz durchzusetzen ohne, dass dies zu einem Problem wird, im Gegenteil wird die Evidenz als natürlich anerkannt. Die Wiedererkennung und Anerkennung dieser Evidenz ist dabei eine der beiden Funktionen der Ideologie, die Verkennung ist die zweite. (vgl. Althusser 2010 S. 84-86)

Durch die Anrufung der Individuen und deren Anerkennung der Anrufung konstituiert die Ideologie die Individuen schließlich als Subjekte. Anerkennung und Anrufung existieren dabei ohne zeitliche Abfolge, denn die Existenz der Ideologie und die Anrufung der Individuen als Subjekte sind dasselbe. Daraus lässt sich ableiten, dass die Individuen immer schon Subjekte waren, da die Ideologie ewig ist. Ein weiterer Charakter der Ideologie ist es zu verneinen ideologisch zu sein. Jene Subjekte die sich außerhalb der Ideologie wähnen und nur andere innerhalb der Ideologie sehen,

befinden sich tatsächlich selbst innerhalb der Ideologie. Nur durch die Wissenschaft und spinozistische und marxistische Überlegungen ist es möglich dies zu überwinden. Daraus ergibt sich, dass Ideologie kein Äußeres kennt, aber für die wissenschaftliche Erkenntnis und die Wirklichkeit nur Äußeres ist. (vgl. Althusser 2010 S. 86-91)

Um die Funktionsweise der Ideologie genauer zu erklären beschreibt Althusser ihre doppelte Spiegelstruktur, welche die Anrufung als ein System der vierfachen Anrufung präzisiert. Um diese Funktionsweise zu erklären wird die Struktur der Ideologie um ein zentrales und absolutes Subjekt, das die Individuen als Subjekte anruft und in dem sich die Subjekte gleichzeitig unterwerfen erweitert. Dabei erkennen sich die Subjekte in diesem absoluten Subjekt, in sich selbst und auch untereinander wieder. Die Wiedererkennung ist gleichzeitig die Bedingung, dass die Subjekte die Garantie bekommen, dass alles gut ist wie es ist und auch bleibt solange, die Subjekte, als die sie sich wiedererkennen, gemäß ihrer Pflichten als diese Subjekte handeln. Diese vierfache Anrufung ist es schließlich, dass die Subjekte freiwillig ganz von selbst funktionieren, alleine aufgrund der Ideologie und der ideologischen Staatsapparate. Die wenigen schlechte Subjekte die abweichen bedürfen eines Eingriffs des repressiven Staatsapparates. Die Bedeutungen des Wortes „Subjekt“, nämlich die einer freien Subjektivität und die eines unterjochten Dieners dem nichts bleibt als das freiwillige Akzeptieren seiner Unterwerfung, ist es schließlich, wodurch auch beschrieben wird, dass die Unterwerfung unter das Subjekt freiwillig geschieht. In diesem System der Wiedererkennung wird schließlich unvermeidlich verkannt, dass ihr Zweck die Reproduktion der Produktionsbedingungen ist und alles so sein muss um „gut“ zu sein, also die Reproduktion zu gewährleisten. (vgl. Althusser 2010 S. 96-99)

2.4. Der Klassenkampf:

Der Klassenkampf ist ein treibendes und gestaltendes Element im Bezug auf die Ideologie in den ideologischen Staatsapparaten und somit auch für die Reproduktion der Produktionsbedingungen. Die Ideologie der herrschenden Klasse ist nicht als

homogene Ideologie zu verstehen in der es keine Ungereimtheiten und Widersprüche gibt. Ebenso ist auch die herrschende Klasse nicht homogen sondern besteht aus Klassenfraktionen die zusammen die Staatsmacht kontrollieren und die herrschende Ideologie setzt sich aus deren unterschiedlichen Interessen, Praktiken und Zielen zusammen. Hier findet schließlich ein Klassenkampf innerhalb der herrschenden Klasse statt der den Versuch darstellt die unterschiedlichen Interessen der Klassenfraktionen in einer gemeinsamen Ideologie zu bündeln. Neben diesem Klassenkampf nach innen findet auch ein Klassenkampf nach außen statt der sich sowohl gegen die Überreste der zuvor herrschenden Klasse als auch gegen die von der durch die jetzt herrschenden Klasse unterdrückten Klasse richtet. Diese Form des Klassenkampfes nach außen ist wie bereits erwähnt in den ideologischen Staatsapparaten zu sehen. (vgl. Althusser 2010 S. 104-106)

In diesem Kontext wird klar, dass die Ideologie der herrschenden Klasse kein starres oder statisches System darstellt sondern sich in einem permanenten Wandel befindet. Um also die Reproduktion der Produktionsbedingungen zu gewährleisten muss die Ideologie der herrschenden Klasse einen ständigen Prozess der Anpassung, Erneuerung und Neuetablierung durchlaufen, vor allem im Bezug auf die Verläufe des Klassenkampfes. In diesem Sinne ist das Beschriebene als historischer Gesamtprozess zu verstehen und nicht als Summe von Momenten von Repression und Revolte. (vgl. Althusser 2010 S. 106-107)

Eine deutliche Unterscheidung ist, trotz ihrer engen Verbindung, zwischen dem repressiven Staatsapparat und dem politisch ideologischen Staatsapparat zu ziehen. Während der politische ideologische Staatsapparat das politische System an sich verkörpert, umfasst der repressive Staatsapparat die verschiedenen Institutionen wie Staatschef, Regierung, Gerichte usw.. Im politisch ideologischen Staatsapparat ist die bürgerliche Ideologie manifestiert, vor allem im System der parlamentarischen Repräsentation. Die Ideologie spielt hier eine besondere und tragende Rolle, denn sie ist es wodurch die Individuen/Subjekte an die Freiheit der Wahl und die Möglichkeit der Partizipation im politischen System glauben. Diese Freiheit und Partizipation sind allerdings relativ und vor allem durch zwei Aspekte beeinflusst. Zunächst durch den repressiven Staatsapparat selbst der auf institutioneller Ebene

dazu in der Lage ist in das politische System aktiv einzugreifen. Als zweiter Aspekt ist die Ideologie der herrschenden Klasse und in weiterer Folge der Klassenkampf zu nennen, denn durch sie wird beeinflusst wie welche Parteien im politischen System existieren (bzw. existieren können) und darüber hinaus bestimmt sie die Bedeutung die den Parteien durch die Bevölkerung beigemessen wird. (vgl. Althusser 2010 S. 107-114)

Eine besondere Stellung nehmen hier die revolutionären Arbeiterparteien ein, sofern sie sich nicht korrumpieren lassen oder der bürgerlichen Ideologie nachgeben. Gemäß Althusser's Ausführung kann eine kommunistische Partei nie den Status einer Regierungspartei übernehmen, da sie in ihrer Eigenart den bürgerlichen Staat nicht stützen darf. Denn ihre Grundlagen sind vollkommen andere als jene der bürgerlichen Parteien und sie darf unter keinen Umständen den bürgerlichen Staat verwalten. Die kommunistische Partei erhält und mobilisiert ihre Anhänger nicht durch etwaige Vorteile, die sie als Teil des ideologischen Staatsapparates liefern kann, sondern aufgrund ihres revolutionären Charakters und ihrer Ziele. Dieser revolutionäre Charakter ist es, der ihr das Ziel zu eigen macht mit der herrschenden bürgerlichen Ideologie zu brechen und letzten Endes den bürgerliche Staat aufzulösen. (vgl. Althusser 2010 S. 116-123)

2.5. Zensur bei Althusser:

Althusser's Fokus bei der Darstellung seines Verständnisses eines ideologischen Staatsapparates liegt auf dem schulischen ideologischen Staatsapparat, vor allem in Kombination mit dem familiären ideologischen Staatsapparat und als Nachfolger des religiösen ideologischen Staatsapparates. (vgl. Althusser 2010 S. ??)

Wie gezeigt wurde ist allerdings auch Zensur bei Althusser ein relevantes Thema das sowohl auf der Ebene des repressiven Staatsapparates (vgl. Althusser 2010 S. 62), als auch auf Ebene der ideologischen Staatsapparate (vgl. Althusser 2010 S. 57), spezielle dem kulturellen ideologischen Staatsapparat stattfindet. Althusser bringt selbst zwei Beispiele von Zensur als Form der Repression. Einerseits das Verbot der

Verfilmung von Denis Diderots „Die Nonne“ durch die französische Zensur 1966 und andererseits das Verbot der Aufführung von Armand Gattis „La passion du général Franco“ durch den Kulturminister André Malraux auf Charles de Gaulles Anweisung 1968. (vgl. Althusser 2010 S. 50; Gatti wiki 2014)

Da sich der repressive Staatsapparat und die ideologischen Staatsapparate vor allem durch die unterschiedliche Gewichtung von Gewalt und Ideologie in ihren Handlungen unterscheiden, lässt sich der Zweck der Zensur durch den jeweiligen Staatsapparat auch davon ableiten. Die Zensur kann also entweder die Stärkung der herrschenden Ideologie in der Bevölkerung zum Ziel haben oder durch Verbote unmittelbar repressiv sein.

Es lässt sich also feststellen, dass Zensur und die Form in der sie auftritt in Althusser's Theorie eng an die Begriffe Ideologie, Gewalt, repressiver Staatsapparat und kulturell ideologischer Staatsapparat gebunden ist. Sie stellt sich als Mittel dar um auf kultureller Ebene ihren Anteil an der Reproduktion der Produktionsbedingungen zu gewährleisten. Für diese Arbeit ist schließlich der Umgang des repressiven und kulturell ideologischen Staatsapparates mit dem Medium Computer- und Videospiele relevant. Althusser schätzt den Einfluss des schulischen ideologischen Staatsapparates deshalb für so immens ein, da er wie gezeigt wurde über lange Zeit und bereits in sehr früh beginnt gewünschte Subjekte zu formen. Die strenge Kontrolle von allem das der ständig wachsende Gaming-Sektor in Form von Spielen für alle Altersklassen produziert lässt sich vergleichbar interpretieren. (vgl. BIU 2013)

Es wird also festzustellen sein inwiefern sich die untersuchten Institutionen, vornehmlich die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle und die Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien, als Teile des kulturell ideologischen Staatsapparates oder des repressiven Staatsapparates identifizieren lassen. Nach einer Klärung ob oder in welcher Form Zensur hier auftritt erlaubt es diese Zuordnung zur jeweiligen Form des Staatsapparates die mit ihr verbundenen Ziele näher zu bestimmen.

3. Der Begriff des „Killerspiels“:

Dem Begriff „Killerspiel“ liegt keine juristische Definition zugrunde. Der wissenschaftliche Dienst des Deutschen Bundestages geht in einer Ausarbeitung zum Thema der „Rechtmäßigkeit von bundesgesetzlichen Verbotsregelungen für gewaltverherrlichende Computerspiele“ aus dem Jahr 2006 dezidiert auf den Begriff des „Killerspiels“ ein. Einzug in die deutsche Politik hielt der Begriff im Jahr 1999 durch einen Vorstoß des damaligen bayerischen Innenminister Günther Beckstein. (vgl. Der Spiegel Killerspielverbot 2005; wissenschaftlicher Dienst 2006)

Nach dem Amoklauf in Erfurt 2002 wurden insbesondere gewalthaltige Computerspiele als „Killerspiele“ bezeichnet. Günther Beckstein forderte in diesem Zusammenhang ein Herstellungsverbot für „Killerspiele“ und definierte diese als Spiele die eine „Simulation realitätsnaher Tötungshandlungen“ enthalten. Ebenfalls im Jahr 2002 wurde der Begriff in einer Gesetzesvorlage (die zum Teil als Reaktion auf den Amoklauf entstand) zur Änderung des Jugendschutzgesetzes verwendet. Allerdings wurde „Killerspiele“ auf Spiele wie „Paintball“, „Laserdome“ u.Ä. bezogen. (vgl. Der Spiegel Killerspielverbot 2005; wissenschaftlicher Dienst 2006)

Der Koalitionsvertrag der Großen Koalition aus CDU, CSU und SPD vom 11.11.2005 sah ein Verbot von „Killerspielen“ vor ohne jedoch den Begriff genauer zu bestimmen. In der Ausarbeitung des wissenschaftlichen Dienstes des Deutschen Bundestages wird durch deren Verfasser schließlich ein Versuch unternommen den Begriff des „Killerspiels“ anhand wiederkehrender Eigenschaften, die ihm in der öffentlichen Diskussion zugeschrieben werden, zu definieren. Dabei werden „Killerspiele“ als solche Computerspiele definiert, in denen das Töten von Menschen, in einer fiktiven Spielwelt als wesentlicher Bestandteil der Handlung des Spiels, realitätsnah simuliert wird und bestimmender Faktor für den Spielerfolg ist. Darüber hinaus wird eine besondere Berücksichtigung der grafischen Darstellung von Tötungen, sowie spielimmanenter Tötungsmotive nahegelegt. Seither wird der Begriff „Killerspiel“ konkret auf Computerspiele angewandt. (vgl. wissenschaftlicher Dienst 2006)

Der Begriff findet insbesondere in Diskussionen seine Anwendung in denen Gewalttaten, wie die Amokläufe von Erfurt und Emsdetten, auf das Spielen von gewalthaltigen Computerspielen zurückgeführt werden. In diesem Sinne forderte etwa der ehemalige bayerische Ministerpräsident Edmund Stoiber ein deutschlandweites Verbot von „Killerspielen“ um in Zukunft weitere Amokläufe zu verhindern. (vgl. Süddeutsche Zeitung 2010)

Gegenüber diesen extrem negativen Konnotationen wird der Begriff einerseits von Computerspielern als diffamierend oder auch von anderen Politikern als polemisch abgelehnt. (vgl. Der Westen 2008, Die Zeit 2009)

3.1. Amoklauf von Erfurt:

Der sogenannte „Amoklauf von Erfurt“ vom 26. April 2002 war der erste von einem Schüler verübte Amoklauf in Deutschland. Tatort war das Gutenberg-Gymnasium im thüringischen Erfurt. Robert Steinhäuser, der 19 Jahre alte Täter, erschoss dabei zwölf Lehrer, eine Sekretärin, zwei Schüler und einen Polizisten bevor er sich selbst tötete. (vgl. wiki Erfurt 2014)

Der Amoklauf löste breite gesellschaftliche Debatten mit dem Ziel einerseits die Ursachen für eine solche Tat zu ergründen und andererseits solche Taten zukünftig zu verhindern. Beispielhaft für eine solche Debatte ist die einschneidende Änderung in der gesellschaftlichen Wahrnehmung von Computerspielen. Insbesondere von gewalthaltigen Computerspielen und speziell von Ego-Shootern. Wie gezeigt wurde lässt sich diese Änderung auch an einer Änderung der Begrifflichkeiten, also durch das vermehrte Auftreten des Begriffs „Killerspiels“ für solche gewalthaltigen Computerspiele und Ego-Shooter, in der Debatte nachvollziehen. (vgl. wiki Erfurt 2014)

Ganz wesentlich für diese Arbeit sind also die aus dem Medienkonsum von Robert Steinhäuser abgeleiteten Debatten und deren Auswirkung auf die Gesetzgebung. Dies gilt insbesondere für das damals in der Entstehung befindliche

Jugendschutzgesetz. (vgl. wiki Erfurt 2014)

Der Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium (jene Kommission die mit der Aufarbeitung des Amoklaufs beschäftigt war) enthält eine Liste von Filmen und eine Auswahl von Computerspielen die Steinhäuser in seinem Zimmer hatte. Die Filme werden als im erheblichen Umfang blutrünstig und Gewalt darstellend beschrieben. Im Bezug auf Computerspiele erwähnt der Bericht, dass Steinhäuser eine Vielzahl an Computerspielen besaß von denen der überwiegende Teil Ego-Shooter waren. Darunter befanden sich einige in Deutschland indizierte Spiele wie „Quake III“, „Return to Castle Wolfenstein“, „Hitman“, „Half-Life“ und „Soldier of Fortune“. (vgl. Bericht Gutenberg-Gymnasium 2004 S. 336)

Der Bericht beschreibt detailliert die für Ego-Shooter genretypische Spielperspektive aus Sicht des Fadenkreuzes einer Waffe, sowie die akustische und optische Darstellung von Schüssen und Treffern (Mündungsfeuer, Patronenhülsen usw.). Insbesondere am Beispiel des Spiels „Counterstrike“ zeichnet der Bericht ein Bild von Darstellungen die mit der Realität nahezu identisch seien und dass solche Spiele den Spielern profunde Waffenkenntnisse vermitteln. (vgl. Bericht Gutenberg-Gymnasium 2004 S. 337)

Insbesondere im Bezug auf das Spiel Counterstrike räumt der Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium mit der oft reproduzierten Annahme auf, dass gerade dieses Spiel von Steinhäuser oft gespielt wurde, woraufhin öffentlich Forderungen gestellt wurden das Spiel zu indizieren. Die damalige BPjS rechtfertigte die Nicht-Indizierung damit, dass von dem Spiel keine verrohende Wirkung ausgeht weil es weitestgehend ohne Effekthascherei auskommt. Die bereits damals Vorsitzende der BPjS Elke Monssen-Engberding rechtfertigte die Entscheidung, die sie als keine Leichte einstufte, damit, dass Counterstrike weniger blutig sei als andere indizierte Spiele und darüber hinaus keine Identifikationsmöglichkeiten für die Spieler gebe. Sie unterstreicht außerdem das Bemühen den Amoklauf von Erfurt nicht in die Bewertung einfließen zu lassen, da die BPjS nicht über das Verhalten Erwachsener entscheiden könne. (vgl. Der Spiegel Counterstrike 2002)

Im selben Artikel des Spiegels wird auch die zuvor erwähnte falsche Aussage reproduziert: „Counterstrike war nach dem Amoklauf von Erfurt in die Diskussion gekommen, weil der Täter das Spiel vor seinem Überfall auf die Schule monatelang gespielt hatte. (Der Spiegel Counterstrike 2002)“

Die Reaktion auf die Tatsache das Counterstrike nicht indiziert wurde, wurde in der Folge sogar vom damaligen Bundeskanzler Gerhard Schröder kommentiert und als „absolut verkehrtes Signal“ kritisiert. (vgl. Der Spiegel Schröder 2002)

Die öffentliche Wahrnehmung des Spiels und vor allem die Darstellungen des Spiels lassen sich im Kontext des Amoklaufs als äußerst negativ identifizieren. Der Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium ist allerdings um die Klarstellung bemüht, unter Berufung auf Nachforschung im Freundeskreises Amokläufers, dass das Spiel nie zu Steinhäusers Favoriten zählte auch kaum gespielt wurde. Unter anderem soll Steinhäuser es deshalb nicht gespielt haben weil es ihm keinen Spaß gemacht habe und er weitaus brutalere Spiele wie „Soldier of Fortune“ zur Verfügung hatte. (vgl. Bericht Gutenberg-Gymnasium 2004 S. 337-338)

Im Bericht wird anhand von Beispielen schließlich versucht die abstumpfende Wirkung von Ego-Shootern zu belegen. Einerseits umfassen diese Beispiele Elemente von Spielen wie Szenarios oder grafische und akustische Darstellungsformen. Andererseits soll die Abstumpfung der Spieler anhand eines Programms des Senders „NBC Europe“ aus dem Jahr 2004 belegt werden. Anhand der damaligen Sendung „Giga-Games“ wird deren Darstellung von Computerspielen, insbesondere von Ego-Shootern, kritisiert, da sie durch „cooles Ambiente“ und Szenesprache die Abstumpfung symbolisiert und gewalttätige Computerspielsequenzen mit der „Selbstverständlichkeit eines Autotests“ vorführt. (vgl. Bericht Gutenberg-Gymnasium 2004 S. 338-341)

Nach Informationen des Berichts der Kommission Gutenberg-Gymnasium soll Steinhäuser „zur Einstimmung auf die Tat“ noch das Spiel „Quake III Arena“ gespielt haben. Anders als bei Counterstrike handelte es sich hierbei wohl um ein immer wieder und oft gespieltes Spiel. Zwar werden die Spielfiguren als Fantasiefiguren und

die Waffen in diesem Spiel als fiktiv beschrieben, durch die als martialisch und grausam beschriebenen Gewaltdarstellungen und Tötungshandlungen wird dem Spiel jedoch eine für die später erfolgte Tat aufputschende Wirkung nachgesagt. (vgl. Bericht Gutenberg-Gymnasium 2004 S. 341)

Die Kommission spricht konkret von der Annahme, dass die Tat möglicherweise von einem Verlust der Realität geprägt wurde, der auch durch Denkstrukturen bestimmt war die in der virtuellen Fantasiewelt eingeübt wurden. In diesem Kontext werden zwei Schlüsselbotschaften aus Quake III Arena herausgelöst, die nach Ansicht der Verfasser des Berichts auch für andere Ego-Shooter Geltung haben können, aber hier in einem mystisch-philosophischen Überhöhung stattfinden und die für das Verstehen von Steinhäusers Taten in Frage kommen bzw. diese erklärbar machen. Bei diesen Schlüsselbotschaften handelt es sich einerseits darum, dass beim Bekämpfen von Feinden kein Tod eintreten kann der nicht wieder rückgängig gemacht werden kann und dass andererseits der Umfang des Ruhms der zu erlangen ist direkt von der Anzahl der Opfer abhängt. (vgl. Bericht Gutenberg-Gymnasium 2004 S. 342)

Den Abschluss des Kapitels bilden Darstellungen und Theorien die einen Zusammenhang von gewalthaltigen Computerspielen und Gewalt bzw. Gewalttaten in der Realität zu erklären versuchen. Deutlich wird dabei die Uneinigkeit seitens der Wissenschaft. Stellvertretend dafür stehen verschiedene medienwissenschaftliche Theorien. Je nach Theorie werden die Wirkungen von gewalthaltigen Computerspielen hier entweder als Hemmungen der Aggressionsbereitschaft (Inhibitionstheorie), Förderungen der Aggressionsbereitschaft (Stimulationstheorie) oder Abstumpfung gegenüber Gewalt (Habitualisierungstheorie) begriffen. Besonders die Habitualisierungstheorie und die durch sie vertretene abstumpfende Wirkung wird hier von der Kommission Gutenberg-Gymnasium nahegelegt. Darüber hinaus finden sich schließlich Zitate die unterschiedliche Positionen aufzeigen. Dort wird entweder von einer extremen Negation des gesellschaftlichen Wertesystems durch Ego-Shooter (Elke Monssen-Engberding, BPjS), von Tötungssimulationen die wie Flugzeugsimulationen dazu dienen Kompetenzen zu erarbeiten und zu trainieren (Harald Ackerschott, Psychologe) oder Übertragungen von Konfliktlösungen aus

Spielen in die Realität, wobei die Einschränkung gemacht wird, dass Steinhäuser nicht durch Computerspiele zum Mörder wurde und in eventuell nur bestimmte Elemente angesprochen haben wofür erst Grundlagen geschaffen werden mussten (Tanja Witting, Projektleiterin eine Forschungsgruppe an der Fachhochschule für Sozialpädagogik in Köln). (vgl. Bericht Gutenberg-Gymnasium 2004 S. 342-343)

Schließlich appelliert die Kommission Gutenberg-Gymnasium in ihrem Bericht dafür Computerspiele, aufgrund ihrer Auswirkungen auf die Wahrnehmung der realen Welt und der verhaltenskulturellen Entwicklung von Jugendlichen, mit anderen Medien wie Fernsehen, Video, Rundfunk und Kino gleichzustellen. Es wird davon ausgegangen, dass ein exzessiver Konsum von Ego-Shootern unter bestimmten Bedingungen von einem oberflächlich harmlosen, unterschwellig jedoch die menschliche Unversehrtheit in Frage stellenden Reaktionsspiel zu einem Gewaltanwendungstraining verkommen kann. (vgl. Bericht Gutenberg-Gymnasium 2004 S. 343)

Als solche Bedingungen werden im wesentlichen Persönlichkeitskrisen bei gleichzeitig fehlenden Kompensationsmöglichkeiten beschrieben. In Kombination mit weiteren Faktoren, die auf psychischer Ebene angesiedelt sind (es werden narzisstische Persönlichkeit, geringes Selbstwertgefühl, leichte Kränkbarkeit, geringes Selbstwertgefühl, Suche nach Anerkennung usw. angeführt), und der Verfügbarkeit von Schusswaffen sieht die Kommission Gutenberg-Gymnasium Potentiale für Eskalationen. Diese Eskalationen können schließlich durch objektiv auch unbedeutende Ereignisse die, einem Täter jedoch subjektiv als Rechtfertigung dienen, herbeigeführt werden. (vgl. Bericht Gutenberg-Gymnasium 2004 S. 343)

3.2. Auswirkungen des Amoklaufs von Erfurt und Entwicklung des JuSchG:

Neben zahlreichen gesellschaftspolitischen Diskussionen und deren Folgen lassen sich auch wesentliche Auswirkungen des Amoklaufs von Erfurt auf politische und gesellschaftliche Wahrnehmung von Computerspielen feststellen. Die umfassendste

Auswirkung stellt die Änderung des Jugendschutzgesetzes dar, in deren Folge die Funktionen der USK und der BPjS (die dadurch auch in BPjM umbenannt wurde) neu definiert wurden und vor allem die USK umfassende Aufgaben zur Sicherung des Jugendschutzes erhielt. (vgl. wiki JuSchG 2014)

Änderungen im Rahmen des Jugendschutzes waren zwar schon vor dem Amoklauf geplant, dieser führte allerdings zur Verschärfung von gewissen Aspekten, sowie zu einer Beschleunigung des Gesetzgebungsverfahrens. Der damalige Bundeskanzler Schröder initiierte etwa einen Runden Tisch mit 15 Vertretern der Computerspiele-Industrie und Internet-Providern um die Themen Gewalt in Computer- und Videospiele und im Internet zu diskutieren. Kurz vor diesem Runden Tisch wurde der Gesetzesentwurf des neuen Jugendschutzgesetzes in den Bundestag eingebracht. Begleitet wurden die Gespräche von der offen kommunizierten Enttäuschung des Bundeskanzlers gegenüber der BPjS wegen der Nicht-Indizierung des Ego-Shooters Counterstrike. Schröder sprach von positiven Tendenzen im Bezug darauf wie die Industrievertreter die Verschärfungen des Jugendschutzes aufnahmen. Darüber hinaus bezeichnete er den Bedeutungswandel der Freiwilligen Selbstkontrolle im Bereich der Computerspiele als Kern des neuen Jugendschutzes. (vgl. Der Spiegel Runder Computer-Tisch 2002)

Die Neufassung des JuSchG wurde schließlich am 23. Juli 2002 verabschiedet und trat am 1. April 2003 in Kraft. Es ist als eine Weiterentwicklung des Gesetzes über die Verbreitung von jugendgefährdenden Schriften zu sehen. Die Neustrukturierung der Institutionen die für den Jugendschutz zuständig sind, sind als grundlegender Unterschied zu der Zeit vor dem JuSchG zu sehen. (vgl. wiki JuSchG 2014)

Vor dem in Kraft treten der Neufassung des Jugendschutzgesetzes waren Alterskennzeichnung auf Computerspielen durch die USK lediglich Empfehlungen und keineswegs bindend. Unabhängig von dieser Altersempfehlung konnte die BPjS gegebenenfalls jederzeit ein entsprechendes Spiel indizieren. Im Zuge der Stärkung der Selbstkontrolle im Bereich von Computer- und Videospiele erhielten die Alterskennzeichnungen der USK für den Handel bindenden Charakter, auch in Verbindung mit Strafen im Falle von Nichtbeachtung der Alterskennzeichnungen. Alle

Computerspiele die nach dem 1. April 2003 in den freien Handel gelangen sollten, mussten nun von der USK eingestuft werden. (vgl. wiki JuSchG 2014)

Nach einer Alterskennzeichnung durch die USK kann die BPjM Computerspiele nicht mehr indizieren. Eine der tiefgreifendsten Änderungen für die BPjM ergab sich aus der Ausweitung von Indizierungsfolgen auf Trägermedien die bestimmte Tatbestände erfüllen die durch den §15 Abs. 2 JuSchG geregelt wurden. Die Indizierungen vor Inkrafttreten des JuSchG blieben allerdings bestehen. (vgl. wiki JuSchG 2014)

In diesem Kontext kam es auch zu umstrittener Indizierung durch die BPjS kurz bevor das JuSchG in Kraft trat. Mit „Unreal Tournament 2003“ und „Command & Conquer: Generals“ indizierte die BPjS zwei Spiele die von der USK mit einer bis dahin noch nicht bindenden Altersempfehlung „ab 16 Jahren“ gekennzeichnet wurden. Die Hersteller veröffentlichten nachdem das JuSchG in Kraft trat schließlich deutsche Versionen beider Spiele welche von der USK mit einer Altersfreigabe „ab 16 Jahren“ gekennzeichnet wurden und somit von der BPjM nicht mehr indiziert werden durften. (vgl. wiki JuSchG 2014)

Eine weitere wesentliche Änderung die sich auf dem neuen Jugendschutzgesetz ergab betrifft den §27 JuSchG. Dieser beinhaltet die Strafvorschrift womit auch das Jugendschutzgesetz Teil des Nebenstrafrechts wurde. §27 JuSchG befasst sich insbesondere mit dem Anbieten, Zugänglichmachung oder Weitergabe von jugendgefährdenden Medien. Der Strafrahmen bei Zuwiderhandlung ist hierbei mit einer Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr oder einer Geldstrafe bei Vorsatz bzw. einer Freiheitsstrafe von bis zu sechs Monaten oder einer Geldstrafe von bis zu 180 Tagessätzen bei Fahrlässigkeit bemessen. Darüber hinaus enthält er aber auch Ausnahmen für Eltern sofern diese ihrer Erziehungspflicht nicht verletzen. (vgl. wiki JuSchG 2014)

Die letzte für diese Arbeit relevante Änderung des Jugendschutzgesetzes trat mit dem 1. Juli 2008 in Kraft. Diese Änderung beinhaltet eine umfassende gesetzliche Regelung der Darstellung der Alterskennzeichnung von Computerspielen (und Filmen). Gemäß §12 Abs. 2 JuSchG ist die Alterskennzeichnung auf der linken

unteren Ecke der Vorderseite der Hülle in einer Größe von mindestens 1200mm² und auf dem Bildträger selbst in einer Größe von mindestens 250mm² anzubringen. Details im Bezug auf Größe, Form, Farbe, Anbringung und Texte, sowie Ausnahmen sind Sache der Obersten Landesjugendbehörden. Darüber hinaus wurden wegen der Änderung der Kennzeichnung Übergangsfristen für Hersteller und Handel festgelegt. (vgl. JuSchG Kennzeichnungsänderung 2008)

Neben der Änderung der Kennzeichnungen erfolgte allerdings auch eine weitaus tiefgreifendere Erweiterungen des JuSchG. Die Erweiterungen bestehen einerseits aus der Ergänzung der Nummern 1 und 2 des §18 Abs. 1. JuSchG, andererseits aus der Ergänzung der Nummer 3a des §15 Abs. 2 JuSchG. Die Änderungen des §18 JuSchG erlauben es der BPjM Trägermedien zu indizieren die gemäß Nummer 1 Gewalt in Form von Szenen von Morden oder Gemetzeln selbstzweckhaft oder detailliert darstellen und gemäß Nummer 2 Selbstjustiz als einziges Mittel zur Durchsetzung von Gerechtigkeit anpreisen. §15 Abs. 2 JuSchG Nummer 3a erweiterte den Tatbestand der schweren Jugendgefährdung schließlich um Darstellungen von besonders reißerischer, grausamer und realistischer selbstzweckhafter Gewalt die das Geschehen bestimmen. (vgl. wiki JuSchG 2014)

3.3. „Killerspiele“ in Österreich:

Auch in Österreich wurde im Zuge des Amoklaufs von Erfurt, bzw. den späteren Amokläufen in Emsdetten und Winnenden, Diskussionen um die sogenannten „Killerspiele“ geführt. Stellvertretend dafür gab es zur Europawahl 2009 Kommentare der österreichischen Parteien zum Thema. Die Positionen der Parteien wiesen besonders Gemeinsamkeiten im Bezug auf die problematische Wahrnehmung von exzessiven Gewaltdarstellungen, gesellschaftlicher und familiärer Verantwortung und dass gewalthaltige Computerspiele keine Auslöser für Amokläufe sind auf. Seitens der SPÖ wurde vor allem auf europäische Lösungen und die Anwendung des PEGI-Systems verwiesen. Die Grünen mahnten an, dass der Grat zwischen verstärkter Regulierung und Zensur äußerst schmal sei. (vgl. gamersglobal.de 2009)

In jüngster Zeit gab es auch zu diesem Thema Wortmeldungen, auch wenn das Wort „Killerspiel“ nicht gebraucht wurde und von Ego-shootern gesprochen wurde. In der ORF3-Sendung „60 Minuten Politik“ vom 25. September 2014 etwa, äußerte sich Otto Pendl, der Sicherheitssprecher der SPÖ, im Zusammenhang mit Jihadismus bzw. Radikalisierung von Minderjährigen im Sog des „Islamischen Staates“ auch zum Thema Computerspiele. Pendl geht davon aus, dass gewalthaltige Computer- und Videospiele eine Teilschuld daran haben, dass sich junge Österreicher dem Jihadismus zuwenden. Er geht davon aus, dass durch das Spielen von entsprechenden Computerspielen und das Verbringen der Zeit in virtuellen Welten ein Verlust des Unrechtsempfindens stattfindet. So soll das Verständnis für Gut und Böse abhanden kommen. Diese Feststellung geht mit der Forderung einher, dass einerseits Fachleute wie Soziologen, Pädagogen oder Psychologen sich dem Thema annehmen sollten und dass andererseits auch gesetzliche Schritte gesetzt werden sollten. (vgl. derStandard.at Pendl 2014)

4. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle:

4.1. Grundzüge:

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist seit ihrer Gründung 1994 eine der wichtigsten Institutionen für Kinder- und Jugendschutz im Bereich von Computer- und Videospiele in Deutschland. Sie ist die freiwillige Selbstkontrolle der Computerspielwirtschaft. Die seit 2003 verpflichtende Altersfreigabe von Computerspielen erfolgt dabei durch Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden in Zusammenarbeit mit der USK in deren Sitz in Berlin. (vgl. Leitkriterien USK S.3)

Im Sinne des deutschen Jugendmedienschutzes ist das Ziel der USK die Wahrung des Rechts von Kindern und Jugendlichen vor Beeinträchtigungen geschützt zu werden und somit deren Entwicklung zu eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeiten zu ermöglichen. Insbesondere die Eigenheiten des Medium wie die Interaktivität werden als bedeutende Herausforderung wahrgenommen. Die Leitkriterien für Bewertungen von Computerspielen im Sinne des Jugendschutzes beruhen auf der Gesetzeslage, den Grundsätzen der USK, wissenschaftlichen Erkenntnissen, gesellschaftlichen Diskursen und Erfahrungen die Seitens der USK über 16 Jahre und durch über 30000 geprüfte Spiele erlangt werden konnten. Es wird davon ausgegangen, dass gesellschaftliche Werte und Ansichten zwar Einfluss auf Bewertungen haben, persönlicher Geschmack, individuelle Anschauungen oder Tagespolitik werden als Bewertungsgrundlagen jedoch ausgeschlossen. (vgl. Leitkriterien USK S.4-5; Grundsätze USK S.4)

Die Prüfverfahren und deren Ergebnisse sollen durch eine möglichst vielfältige Besetzung der Gremien gesellschaftlich legitimiert werden. Die Grundlage für Entscheidungen soll hierbei der Fachwissen, Urteilsvermögen, Erfahrung im Umgang mit Minderjährigen, sowie Erkenntnisse aus der Entwicklungspsychologie und Medienwirkungsforschung sein. Die Kriterien für Entscheide werden dokumentiert

um für Antragsteller transparent und nachvollziehbar zu sein. (vgl. Grundsätze USK S.4)

Die Prüfungen die im Rahmen der USK durchgeführt sind die Vorbereitung zur Freigabe und Kennzeichnung von Computer- und Videospiele durch die Obersten Landesjugendbehörden nach §12 und §14 JuSchG. Die USK liefert und betreut im wesentlichen die Infrastruktur für den gemeinsamen Prozess der Prüfung und Altersfreigabe mit den Obersten Landesjugendbehörden. Darüber hinaus bietet sie Beratungen für die Selbstkennzeichnung von Lehrprogrammen die Kinder und Jugendliche gemäß §14 Abs. 7 JuSchG offensichtlich nicht gefährden durch die Anbieter und berät auch generell alle Anbieter im Bezug auf das Prüfverfahren. Darüber hinaus bietet die USK Informationen zum Jugendmedienschutz und Computerspielen an. (vgl. Grundsätze USK S.4)

4.2. BIU und G.A.M.E.:

Der Träger der USK ist seit 31. Mai. 2008 die Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH. Deren Gesellschafter die beiden Vereine Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU) und G.A.M.E. Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. (G.A.M.E.) sind. (vgl. Leitkriterien USK S.3)

Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. ist eine Interessengemeinschaft der Publisher und Entwickler von Computer- und Videospiele in Deutschland. Derzeit sind 17 Mitglieder im BIU organisiert die laut eigenen Angaben etwa 85% des Gaming-Marktes darstellen. Zu den Mitgliedern zählen vor allem große internationale Unternehmen wie Ubisoft, Microsoft, Sony, Nintendo, Namco Bandai, Konami, Electronic Arts, Activision Blizzard und Koch Media. Der BIU sieht sich selbst als zentraler Ansprechpartner für Politik, Medien und die Gesellschaft im allgemeinen im Bezug auf das Thema „Games“. Darüber hinaus ist der Einsatz für kulturelle und gesellschaftliche Akzeptanz von Computer- und Videospiele, sowie für die Entwicklung des Standortes Deutschland für die Branche

ein. Daneben tritt der BIU noch als Mitveranstalter des Deutschen Computerspielpreises, der größten Gaming-Messe Europas der gamescom in Köln, sowie als Veranstalter diverser Tagungen und Konferenzen in Erscheinung. Ebenso wird die Förderung des Kinder- und Jugendschutzes zu den zentralen Aufgaben des Vereins gezählt. (vgl. BIU 2014)

Der G.A.M.E. Bundesverband der deutschen Gamesbranche e.V ist ein Interessenvertreter der deutschen Computerspielwirtschaft und versucht diese Interessen auf nationaler und internationaler Ebene zu vertreten. Der Verein zählt insgesamt über 100 Mitglieder und bezeichnet sich als der größte Vertreter der deutschen Gamesbranche. Die Mitglieder umfassen vor allem Online-Portale und Publisher von Computer- und Videospiele, die jedoch als weniger groß und bekannt im Vergleich zu jenen des BIU betrachtet werden können. Ähnlich dem BIU sieht sich auch G.A.M.E. als Ansprechpartner für Politik und Medien, allerdings liegt hier der Fokus mehr auf das Gebiet der Spielentwicklung, und außerdem als Informationsquelle für die Gesellschaft. Auch die Zusammenarbeit mit der Politik gilt vorwiegend der Entwicklung des Standortes für die Entwickler. G.A.M.E. versteht sich darüber hinaus vor allem verantwortlich für die Entwicklung von Netzwerken der Computerspielentwickler. Zum einen im Bereich der internationalen Zusammenarbeit zwischen den Entwicklern um Rahmenbedingungen auf internationaler Ebene effektiver mitgestalten zu können, zum anderen um die Zusammenarbeit zwischen der Gamesbranche mit Film, Musik, Fernsehen und ähnlichen Medienbereichen zu verbessern. Darüber hinaus ist G.A.M.E. als einziger Vertreter der Branche Mitglied des Deutschen Kulturrates (Sektion Film und Audiovisuelle Medien), sowie ebenfalls Mitveranstalter des Deutschen Computerspielpreises und Veranstalter der Entwicklerkonferenz „Quo Vadis“. (vgl. G.A.M.E. 2014)

Seit 2012 fanden Gespräche zwischen BIU und G.A.M.E. statt um eine Fusion der beiden Vereine zu einem gemeinsamen Verband. Als Hintergrund für die geplante Fusion wurde vor allem genannt, dass die Interessen und Positionen in der operativen Tätigkeit der Verbände kaum noch Unterschiede aufweisen. Außerdem bieten die Interessen im Rahmen vieler Projekte große Überschneidungen und die Zusammenarbeit im Bezug auf den Deutschen Computerspielpreis und die USK ist

praktisch identisch. Im Februar 2014 wurden die Gespräche über die Fusion jedoch ergebnislos abgebrochen. Es wird zwar weiterhin von der Notwendigkeit eines starken Verbandes ausgegangen, aber gegenwärtig sei diese nicht realisierbar. Die Zusammenarbeit zwischen BIU und G.A.M.E. im Rahmen gemeinsamer Projekte und vor allem der USK soll vom Abbruch der Verhandlungen nicht betroffen sein. (vgl. BIU 2014; G.A.M.E. 2014)

4.3. Struktur der USK:

4.3.1. Der Beirat:

Der Beirat der USK ist deren zentrales Organ. Neben dem Erlassen der Grundsätze, sowie deren Abänderungen, auf deren Basis die USK ihren Aufgaben nachgeht, ist der Beirat auch dafür zuständig die Richter, die Jugendschutzsachverständigen und Vorsitzende, sowie deren Stellvertreter, für Berufungsausschuss und Appellationsausschuss zu ernennen. Die Grundsätze der USK müssen jedoch erst von G.A.M.E., BIU und den Obersten Landesjugendbehörden bestätigt werden um Geltung zu erlangen. Darüber hinaus formuliert er die Leitkriterien für die Altersbewertungen und soll die USK in Fragen der Transparenz ihrer Arbeit, sowie der gesellschaftlichen Akzeptanz beraten. Die Leitkriterien sollen fortlaufend angepasst und mindestens alle zwei Jahre beschlossen werden. (vgl. Grundsätze USK S.4-5)

Die Mitglieder des Beirats setzen sich folgendermaßen zusammen:

- zwei Vertreter der Verbände der Computerspielwirtschaft (auf Vorschlag der beiden beteiligten Verbände),

zwei Vertreter der Obersten Landesjugendbehörde (auf Vorschlag der Obersten Landesjugendbehörde),

- ein Vertreter der Obersten Bundesjugendbehörde (auf Vorschlag der Obersten

Bundesjugendbehörde),

- zwei Vertreter von freien Trägern der Kinder- und Jugendhilfe (auf Vorschlag der Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (BAJ), der Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendhilfe (AGJ)),
- ein Vertreter der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (auf Vorschlag der Obersten Bundesjugendbehörde),
- zwei Vertreter der Kirchen und anderer Religionsgemeinschaften die Körperschaften des öffentlichen Rechts sind (auf Vorschlag der Evangelischen Kirche in Deutschland, der Deutschen Bischofskonferenz sowie dem Zentralrat der Juden in Deutschland),
- ein Vertreter der Medienpädagogik (auf Vorschlag der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)),
- ein Vertreter der Jugendschutzsachverständigen (auf Vorschlag der durch den Beirat ernannten, und durch die Oberste Landesjugendbehörde und in der USK beteiligten Verbände vorgeschlagenen, Jugendschutzsachverständigen, die ihre Vertreterin oder ihren Vertreter durch Wahl ermitteln),
- ein Vertreter der Kommission für Jugendmedienschutz (auf Vorschlag der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)) und
- einem juristischen Sachverständigen (auf Vorschlag der Obersten Landesjugendbehörden und der in der USK beteiligten Verbände der Computerspielwirtschaft) zusammen. (vgl. Grundsätze USK S.5-7)

Ernannt werden die jeweiligen Vertreter und deren Stellvertreter durch die Obersten Landesjugendbehörden im Benehmen der in der USK beteiligten Verbände der Computerspielwirtschaft, auf Vorschlag der erwähnten Organisationen und Behörden, für jeweils drei Jahre. Darüber hinaus wählt der Beirat aus seinen

Mitgliedern einen Vorsitzenden, sowie dessen Stellvertreter, und gibt sich eine Geschäftsordnung. Der Beirat ist bei Anwesenheit 2/3 seiner Mitglieder beschlussfähig und bedarf einer Dreiviertelmehrheit um eine Entscheidung zu treffen. Bei Entscheidungen mit wirtschaftlichen Auswirkungen ist die Zustimmung der beteiligten Verbände der Computerspielwirtschaft Bedingung. Um seine Aufgaben wahrnehmen zu können, können überdies Ausschüsse gebildet und Arbeitsgruppen eingerichtet, sowie externe Expertise herangezogen werden. (vgl. Grundsätze USK S.6-8)

4.3.2. Die ständigen Vertreter:

Die „ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK“ (kurz „ständige Vertreter“) werden, auf Basis einer Vereinbarung der Obersten Landesjugendbehörden im Sinne des § 14 Abs. 6 JuSchG, durch die Obersten Landesjugendbehörden im Benehmen mit den in der USK beteiligten Verbänden der Computerspielwirtschaft bestellt. Ihre Aufgabe ist die Mitwirkung in allen Fragen des Jugendschutzes und die Freigabe und Kennzeichnung von Bildträgern. (vgl. Grundsätze USK S.8)

4.3.3. Die Jugendschutzsachverständigen:

Die Prüfungen von Computerspielern im Rahmen der USK erfolgt, nach deren Grundsätzen, durch die unabhängigen Jugendschutzsachverständige. Ernannt werden diese durch den Beirat auf Vorschlag der Obersten Landesjugendbehörden und den in der USK beteiligten Verbänden der Computerspielwirtschaft. Die ernannten Sachverständigen wählen einen Sprecher und dessen Stellvertreter. Die Tätigkeit als Jugendschutzsachverständiger der USK ist ehrenamtlich, der Aufwand wird jedoch entschädigt. Bei einem Verstoß gegen die Grundsätze der USK können sie abberufen werden. (vgl. Grundsätze USK S. 8-9)

Die Grundsätze der USK verlangen bei der Auswahl der

Jugendschutzsachverständigen eine Sicherstellung, dass durch deren Ausbildung sämtliche Altersempfehlungen auf entsprechendem Urteilsvermögen und Fachwissen beruhen sollen. Darüber hinaus sollten sie über hohe Medienkompetenz verfügen und Erfahrung im Umgang mit Kindern und Jugendliche haben. Eine Beschäftigung in der Gamingindustrie macht eine Ernennung unmöglich. (vgl. Grundsätze USK S.8)

Zu den Aufgaben zählen eine aktive Beteiligung an der Qualitätssicherung der USK durch deren eigene schriftlichen Jugendentscheide, mündliche Verhandlungen der Jugendschutzsachverständigen untereinander und Weiterbildungsveranstaltungen der USK. (vgl. Grundsätze USK S.9)

4.3.4. Die Sichter:

Die Sichter sind die Mitarbeiter des Testbereichs der USK. Sie werden auf Vorschlag der Geschäftsführung der USK durch den Beirat ernannt und können bei Verstoß gegen die Grundsätze der USK durch diesen auch wieder abberufen werden. Die Auswahl der Sichter soll gemäß ihrer fachlichen Kompetenz und persönlicher Reife erfolgen um ihre Zuverlässigkeit für die Vorbereitung und Durchführung von Präsentationen von Computer- und Videospiele zu garantieren. Wie bei den Jugendschutzsachverständigen wird auch bei den Sichtern eine Ernennung durch eine Beschäftigung in der Gamingindustrie unmöglich. Darüber hinaus sind die Sichter zur Verschwiegenheit gegenüber Dritten verpflichtet. (vgl. Grundsätze USK S.9)

Die Aufgabe der Sichter ist die umfassende Aufarbeitung aller technischer und inhaltlicher Aspekte eines zu prüfenden Spiels und anschließend die Präsentation ihrer Ergebnisse gegenüber des zuständigen Gremiums. Dabei soll ein Gesamtüberblick über das zu prüfende Spiel gegeben werden und alle jugendschutzrelevanten Inhalte ohne eigene Wertung des Sichters vorgestellt werden. Zu diesem Zweck erhalten sie Einweisungen in sämtliche für Prüfungen relevanten Aspekte der Grundsätze der USK, sowie ein internes Regelwerk. Über

diese hinaus sind die Sichter im Rahmen der Form der Präsentationen an keine Weisungen gebunden. (vgl. Grundsätze USK S.9-10)

4.4. Das Prüfverfahren der USK:

4.4.1. Die Prüfungsgremien:

Für die Prüfung von Computer- und Videospiele, und in Folge dessen Freigabe und Alterseinstufung, im Rahmen der USK gibt es vier verschiedene Arten von Prüfausschüssen. Diese umfassen die Ausschüsse für das Regelverfahren, für Berufungsverfahren und für Appellationsverfahren. Darüber hinaus gibt es besondere Verfahren. Die Kosten für die allgemeinen Prüfverfahren belaufen sich dabei auf 1200€ (Eilzuschlag: 600€), im Falle für besondere Verfahren betragen die Kosten 300€ (Eilzuschlag: 150€). (vgl. Grundsätze USK S.10; Prüfkosten USK)

Die verschiedenen Prüfausschüsse sind jeweils unterschiedlich besetzt. Im Regelverfahren setzt sich der Ausschuss aus vier Jugendschutzsachverständigen unter Vorsitz des ständigen Vertreters der Obersten Landesjugendbehörden zusammen. Im Berufungsverfahren sind es ebenfalls vier Jugendschutzsachverständige, diese dürfen allerdings nicht im Regelverfahren beteiligt gewesen sein, sowie ein Vorsitzender, der auf Vorschlag der Obersten Landesjugendbehörden durch den Beirat ernannt wurde, und der ständige Vertreter, der ohne Stimmrecht an der Prüfung teilnimmt. (vgl. Grundsätze USK S.10)

Im Appellationsverfahren nehmen an der Prüfung zwei, bisher nicht im Fall beteiligte, Jugendsachverständige, vier durch die Obersten Landesjugendbehörden, mit Ausnahme der appellierenden, ernannte Mitglieder, sowie der Vorsitzende des Appellationsausschusses teil. Der Vorsitzende des Appellationsausschusses wird vom Beirat auf Vorschlag der in der USK beteiligten Verbände der Computerspielwirtschaft ernannt. Der Vorsitzende soll über die nötige Qualifikation zum Richteramt oder höherem Verwaltungsdienst verfügen und darf darüber hinaus nicht am vorliegenden Fall beteiligt gewesen sein. Zusätzlich nehmen der ständige

Vertreter und ein durch die in der USK beteiligten Verbände der Computerspielwirtschaft ernannter Vertreter an Präsentation und Beratung Teil. Besondere Verfahren werden von einem Sichter und dem ständigen Vertreter durchgeführt. (vgl. Grundsätze USK S.10-11; 19-20)

Die Besetzung und Einberufung der Prüfausschüsse obliegt der USK, allerdings soll für die Jugendschutzsachverständigen mindestens sechs Monate im voraus geplant werden. Beratungen und Beschlussfassungen der Ausschüsse sind vertraulich. Über die Grundsätze und gesetzliche Bestimmungen hinaus sind die Mitglieder sämtlicher Ausschüsse an keine Weisungen gebunden und unabhängig. Eine Beschlussfähigkeit der Ausschüsse setzt grundsätzlich ihre zuvor genannten Besetzungen voraus. (vgl. Grundsätze USK S.11)

4.4.2. Das Prüfverfahren:

Ein Prüfverfahren der USK beginnt durch eine Antragsstellung. Zusätzlich müssen alle erforderlichen Materialien bei der USK eingelangt sein, fehlen Materialien können Anträge zurückgestellt oder abgelehnt werden. Der Ständige Vertreter kann Auflagen zur Nachreichung erteilen. Mit der Unterzeichnung des Antrags erklärt sich der Antragsteller mit den Bedingungen der Prüfung und den Grundsätzen der USK einverstanden. Die Prüfung ist binnen 15 Werktagen nach Annahme des Antrages zu beenden, wird durch den Antragsteller ein Eilverfahren gewünscht beträgt die Frist dafür sieben Werktage. Alle Teilnehmer der Prüfung sind dazu verpflichtet stillschweigen über die Prüfgegenstände, die Beratungen und die Abstimmung zu wahren. Mitglieder der Prüfausschüsse und Sichter müssen diese auch schriftlich erklären. (vgl. Grundsätze USK S.12-14; 16)

Gegenstand einer Prüfung der USK sind grundsätzlich Computer- und Videospiele die in der Bundesrepublik Deutschland veröffentlicht werden sollen. Auch fremdsprachige Spiele sind in der Form der geplanten Veröffentlichung in Deutschland einzureichen. Deutschsprachige Untertitel oder zum Zeitpunkt der Prüfung vorliegende schriftliche Übersetzungen können als deutsche Versionen

akzeptiert werden. Sofern eine zu veröffentlichende deutsche Fassung zum Prüfzeitpunkt noch nicht vorliegen können fremdsprachige Fassungen akzeptiert werden, wenn keine jugendschutzrelevanten Unterschiede vorliegen. Dabei kann es sich um Hauptspiele, sowie gegebenenfalls zusätzliche Software, oder Spielesammlungen handeln die bei der USK auf einem Bildträger eingereicht werden. Sofern mehrere prüffähige Versionen eines Spieles eingereicht werden muss der Antragssteller eindeutig erklären welche die zu Prüfende Version ist und sicherstellen, dass Versionen die nicht zur Veröffentlichung vorgesehen sind unzugänglich sind. Nach erfolgter Prüfung werden alle prüfungsrelevanten Materialien archiviert und dokumentiert, lediglich Unterlagen können mit Zustimmung des Ständigen Vertreters fünf Jahre nach der Prüfung vernichtet werden. Sobald der Gegenstand der Prüfung veröffentlicht wird ist der Antragssteller verpflichtet der USK ein Exemplar der Verkaufsversion zu senden. (vgl. Grundsätze USK S.15, 23-24)

Die Prüfung eines Computerspieles setzt sich aus Präsentation, Beratung und Beschlussfassung zusammen. Bei der Präsentation werden die gestellten Anträge, technischen Daten, frühere Prüfvorgänge und weitere zentrale Punkte bekanntgegeben. Die Präsentation des Spieles selbst durch den Sichter, sowie Ausführungen von Antragssteller und anderer Anhörungsberechtigter laut der Grundsätze der USK sind ebenfalls Teil der Präsentation. (vgl. Grundsätze USK S.13)

Die Beratung findet in der Zusammensetzung des jeweils zuständigen Prüfungsausschusses, das jederzeit nicht stimmberechtigte Anwesende ausschließen kann, und des Sichters statt. Die Beschlussfassung erfolgt durch das jeweils zuständige Prüfungsausschuss. Es ist bei seiner Entscheidung nicht durch die Beantragung einer bestimmten Freigabe gebunden. (vgl. Grundsätze USK S.13)

Bei dem Beschluss einer Prüfentscheidung des Prüfungsausschusses handelt es sich um eine Empfehlung. Dabei kann entweder die die Freigabe und Vergabe einer Alterseinstufung, aufgrund des Verdachts auf Jugendgefährdung keine Vergabe oder eine Einholung eines Gutachtens der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, um Jugendgefährdung auszuschließen, empfohlen werden. Der

Antragsteller wird umgehend nach Beendigung der Prüfung über das Ergebnis und somit die beabsichtigte Freigabe informiert. (vgl. Grundsätze USK S.13-14)

Die Empfehlung der Vergabe einer Alterseinstufung kann jedoch auf Vorschlag des Ständigen Vertreters an Änderungsaufgaben geknüpft werden, in solche Fällen muss auch das alternative Prüfergebnis bekanntgegeben werden, das erfolgt sollte der Antragssteller die Aufgaben nicht erfüllen. Sofern der Antragssteller die Aufgaben akzeptiert, muss eine geänderte deutsche Fassung eingereicht und die Erfüllung der Aufgaben für diese Version schriftlich versichert werden, sowie der Ständige Vertreter die Änderungen bestätigen um den Prüfentscheid Wirksamkeit zu verleihen. Die unwiderrufliche Erklärung des Antragstellers den Aufgaben nicht nachzukommen lässt den alternativen Prüfentscheid wirksam werden. Ein wirksamer Entscheid wird von den Ständige Vertretern der Obersten Landesjugendbehörden als deren eigene Entscheidung übernommen. Im Falle einer Prüfung einer fremdsprachigen Versionen von Spielen, sofern eine deutschsprachige Version zum Prüfzeitpunkt noch nicht vorliegt, kann der Ständige Vertreter dem Antragsteller zu einer Nachsendung der zu veröffentlichenden deutschsprachigen Version als Auflage verpflichten so fern Hinweise auf erhöhte Jugendschutzrelevanz bestehen. (vgl. Grundsätze USK S.14, 23, 24)

Sofern eine Empfehlung ausgesprochen wird ein Gutachten der Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien einzuholen um eine mögliche Jugendgefährdung ausschließen zu können, holt der Ständige Vertreter dieses mit Einverständnis des Antragstellers ein. Das Prüfverfahren wird ergebnislos abgebrochen sofern der Antragsteller sein Einverständnis verweigert. (vgl. Grundsätze USK S.15)

4.4.3. Ablauf der Verfahren:

Ein Regelverfahren findet dann statt wenn der Antragsteller eine Alterskennzeichnung der USK wünscht und sofern kein Grund für ein besonderes Verfahren besteht. Während der Präsentation hat der Antragsteller das Recht auf eine Anhörung. Der Prüfentscheid wird wirksam sofern der Antragsteller schriftlich

auf Rechtsmittel verzichtet und kein Berufungsverfahren eingeleitet wird. (vgl. Grundsätze USK S.16)

Der Antragssteller oder der Ständige Vertreter können gegen einen Entscheid im Regelverfahren mit Bezugnahme auf die Prüfkriterien oder weil die Bestimmungen der Grundsätze der USK verletzt wurden berufen. Im Falle des Ständigen Vertreters muss die Berufung schriftlich und binnen drei Werktagen nach Mitteilung des Prüfergebnis an den Antragssteller erfolgen und eine schriftliche Begründung muss binnen drei Werktagen bei der USK eingehen. Der Antragsteller darf binnen einer Frist von zwei Wochen nach Mitteilung des Prüfergebnisses Berufung einlegen und soll diese begründen, in diesem Fall darf der Entscheid gegen den berufen wird nicht zu seinem Nachteil geändert werden. Der angefochtene Entscheid gilt bis zu einem Ergebnis des Berufungsausschusses als ausgesetzt. (vgl. Grundsätze USK S.17)

Durch die USK erfolgt mindestens drei Tage vor Ausschusssitzung eine Mitteilung der Berufungsgründe und gegebenenfalls des Jugendentscheids des Regelverfahrens an die Mitglieder des Ausschusses (inklusive des Termins der Sitzung) den Antragssteller und dem Ständigen Vertreter. Letztere haben das Recht auf Anhörung während der Präsentation und dürfen andere Argumentationen als im Regelverfahren vorbringen. Binnen zwei Wochen nach Berufung muss das Verfahren abgeschlossen werden. Spätestens an dem Werktag nach Beendigung des Verfahrens muss der Ständige Vertreter, die Obersten Landesjugendbehörden und die USK die in der USK beteiligten Computerspieleverbände und den Antragsteller über das Ergebnis informieren. (vgl. Grundsätze USK S.17)

Nach Abschluss eines Berufungsverfahrens kann durch jede Oberste Landesjugendbehörde oder die in der USK beteiligten Verbände BIU und G.A.M.E. in Einvernehmen mit dem Antragsteller ein Appellationsverfahren verlangt werden. Das Appellationsbegehren muss der USK dabei binnen fünf Werktagen nach Bekanntgabe des Ergebnisses des Berufungsverfahrens schriftlich mitgeteilt werden. Ein Appellationsbegehren hat eine aufschiebende Wirkung gegenüber des Entscheids des Berufungsausschusses. Die USK sendet die Entscheide des Regelverfahrens, des Berufungsverfahrens und den Bericht des Sichters der

Appellation begehrenden Partei zu. Darüber hinaus wird in den Räumen der USK eine maximal zehn Werkstage dauernde Einsicht in sämtliche Prüfunterlagen gewährt. Binnen weiterer fünf Werkstage nach der Einsichtnahme muss die Appellation schriftlich begründet und unter genauer Angabe welche Alterseinstufung gefordert wird beantragt werden. Das Appellationsverfahren muss binnen zehn Werktagen nach Beantragung abgeschlossen werden. Dabei hat der Antragsteller das Recht auf eine Anhörung und auf Wunsch eines der Mitglieder des Appellationsausschusses kann der Ständige Vertreter oder ein Vertreter von BIU und GAME angehört werden. Nach der Entscheidung über die Appellation oder einem Auslauf der Fristen kann keine weitere Appellation beantragt werden. (vgl. Grundsätze USK S.17-18)

4.4.4. Besondere Verfahren:

Besondere Verfahren finden grundsätzlich in kleinerem Rahmen als Regelverfahren, Berufungsverfahren und Appellationsverfahren statt. Sofern sich bei dem Gegenstand der Prüfung eine Inhaltsgleichheit mit bereits gekennzeichnetem Gegenstand feststellen lässt (im Falle von Portierungen auf andere Plattformen oder Inhaltsgleichheit von Demo und Vollversion), es sich um eine Erweiterung oder ein Add-on zu einem bereits gekennzeichnetem Gegenstand handelt und sich diese Kennzeichnung bestätigen lässt, es sich um Spielesammlungen handelt deren Teile bereits gekennzeichnet wurden oder Spielinhalt, Darstellungsformen und Jugendschutzrelevanz bereits gekennzeichneten Gegenständen entsprechen (wobei eine maximal Freigabe von „ab sechs Jahren“ gegen sein muss), wird die Prüfung durch den Ständigen Vertreter und einen Sichter durchgeführt. Lassen sich diese Sachverhalte nicht feststellen wird ein Regelverfahren eingeleitet und der Antragsteller darüber informiert. (vgl. Grundsätze USK S.18-19)

Weitere besondere Verfahren gibt es sofern es sich um Trailer, also nicht spielbare Sequenzen eines Spieles zur Präsentation in der Öffentlichkeit, oder um bereits getestete Vollversionen und Trailer für Beilagen von Zeitschriften handelt. In beide Fällen wird die Prüfung von einem Sichter und dem Ständigen Vertreter durchgeführt. (vgl. Grundsätze USK S.19)

Die Feststellung ob ein Prüfgegenstand im Ganzen oder im Wesentlichen inhaltsgleich mit einem anderen Gegenstand ist, der auf einer Liste der Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien nach §18 JuSchG geführt wird, wird ebenfalls durch einen Sichter und den Ständigen Vertreter durchgeführt. In Zweifelsfällen wird mit Einverständnis des Antragstellers eine Stellungnahme der Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien eingeholt. Bei einer Verweigerung des Einverständnisses wird das Prüfverfahren ergebnislos abgebrochen. Stellt die Bundesprüfstelle keine Inhaltsgleichheit fest wird ein reguläres Prüfverfahren eingeleitet. Wird eine Inhaltsgleichheit festgestellt erfolgt keine Kennzeichnung. (vgl. Grundsätze USK S. 19-20)

4.4.5. Abschluss des Verfahrens:

Das Ergebnis eines Prüfausschusses wird grundsätzlich als Jugendentscheid ausgestellt. Inhalt des Jugendentscheides sind eine Beschreibung aller für die empfohlene Alterskennzeichnung relevanten Inhalte und Gründe, sowie alle für den Entscheidungsprozess relevanten Inhalte, Informationen und Daten des Spiels. Insbesondere bei Auflagen für eine Alterskennzeichnung sind die Angaben detailliert zu beschreiben um deren Überprüfbarkeit zu gewährleisten. (vgl. Grundsätze USK S. 22)

Bevor der Antragsteller den Jugendentscheid erhält, wird er von einem Mitglied des jeweiligen Prüfungsausschusses erstellt, von dem Vorsitzenden autorisiert und schließlich von dem Ständigen Vertreter unterzeichnet. Um hierbei einen gleichbleibenden Qualitätsstandard zu gewährleisten steht die USK dem Ständigen Vertreter zur Verfügung. Der Jugendentscheid muss dem Antragsteller und den Obersten Landesjugendbehörden höchstens sechs Wochen nach der Prüfung zugänglich gemacht werden. Sofern ein Prüfentscheid unter Auflagen beschlossen wird oder gegen einen Prüfentscheid Rechtsmittel im Sinne der Grundsätze der USK eingelegt wird reduziert sich diese Frist auf fünf Werktagen. (vgl. Grundsätze USK S. 22-23)

Jugendentscheide werden den Obersten Landesjugendbehörden, den

Jugendschutzsachverständigen und dem Beirat zugänglich gemacht, sind grundsätzlich nicht öffentlich und dürfen nur zum internen Gebrauch verwendet werden. Sie werden lediglich in Ausnahmefällen nach der Veröffentlichung des Spiels und im Einvernehmen des Ständigen Vertreters durch die USK zu wissenschaftlichen Zwecken weitergegeben. (vgl. Grundsätze USK S. 23)

Anders als die Jugendentscheide werden die Prüfergebnisse zur Aufklärung und Information online auf der Homepage der USK veröffentlicht. Dabei kann der Antragsteller die USK über das Antragsformular verpflichten das Prüfergebnis bis auf seinen Widerruf als vertraulich zu behandeln. Spätestens mit der Veröffentlichung des Spiels in Deutschland endet diese Vertraulichkeit für die USK jedoch. Die Daten der geprüften Spiele die in der Datenbank veröffentlicht werden umfassen den Titel des Spiels, die USK-Nummer, den Antragsteller, das Betriebssystem bzw. die Plattform auf dem/der das Spiel erscheint, die Sprachversion, das Genre, das Prüfdatum und die Alterskennzeichnung gemäß des JuSchG. (vgl. Grundsätze USK S. 24-25)

4.5. USK Prüfkriterien:

Grundsätzlich ist es die Aufgabe der USK gemäß §14 JuSchG zu überprüfen ob die Voraussetzungen für eine Kennzeichnung von Computerspielen auf Bildträgern bestehen und welche Alterseinstufung für das jeweilige Spiel adäquat ist. Die Altersstufen in die Spiele eingeteilt werden gliedern sich in folgende Kennzeichnungen:

- Freigegeben ohne Altersbeschränkung
- Freigegeben ab sechs Jahren
- Freigegeben ab zwölf Jahren
- Freigegeben ab sechzehn Jahren
- Keine Jugendfreigabe

Darüber hinaus kann die USK ein Gutachten der Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien einholen oder die Kennzeichnung verweigern und an diese übergeben. (vgl. Grundsätze USK S. 13-14; 20)

Diese Altersstufen sind angelehnt an die Stufenmodelle von Kohlberg und Piaget. Dementsprechend wird auch bei der USK angenommen, dass sich die Entwicklung von Denken und Moral bei Kindern und Jugendlichen in bestimmten Altersstufen vollzieht. Im Zentrum der Theorien stehen die Entwicklung des Verstehens, Anpassens und von Rollenverständnissen. Auch wenn die Altersstufen wie sie bei der USK und dem Jugendmedienschutz angenommen werden nur teilweise deckungsgleich mit den entwicklungspsychologischen Modellen sind, wird trotzdem von einer generellen Eignung der Modelle für die Bewertung von altersabhängigen Entwicklungsrisiken durch Computerspiele ausgegangen. (vgl. Leitkriterien USK S. 8-9)

Die beschriebenen Prüfverfahren dienen dazu festzustellen ob und welche Art der Kennzeichnung ein Spiel erhält. Freigaben für eine Altersgruppe hängen davon ab ob das Spiel nicht beeinträchtigend auf Entwicklung und Erziehung jedes Jahrgangs dieser Altersgruppe wirkt. Dabei soll, mit Ausnahme von Extremfällen, auf gefährdungsgeneigte und durchschnittliche Minderjährige Rücksicht genommen werden. Als gefährdungsgeneigte Minderjährige werden seitens der Leitkriterien der USK Kinder und Jugendliche verstanden die vermehrt Risikofaktoren aufweisen die deren Persönlichkeitsentwicklung negativ beeinflussen können. Die Ursachen dieser Risikofaktoren werden im familiären und sozialen Umfeld gesehen. Zwar wird von keinen monokausalen oder unmittelbaren Zusammenhängen von Persönlichkeitsentwicklung und Mediennutzung ausgegangen, dennoch werden problematische Wirkungen von Gewaltdarstellungen auf Individuen angenommen. Diese Annahme wird besonders auf Jugendliche mit hohem Aggressionspotential, Gewalterfahrungen und in sozialer Isolation bezogen. (vgl. Grundsätze USK S. 21; Leitkriterien USK S. 7)

Die USK definiert Beeinträchtigungen als Hemmungen, Störungen oder Schädigungen. Darüber hinaus werden Spielinhalte bewertet die laut Grundsätzen

der USK die Nerven überreizen, übermäßige Belastungen verursachen, die geistige, charakterliche, sittliche und religiöse Erziehung stören, schädigen oder hemmen, die Phantasie zu stark erregen und sozialetisch desorientieren da sie die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen bzw. deren Erziehung zu eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeiten beeinträchtigen könnten. Für die Kennzeichnung des Spieles sind sowohl die einzelnen Teile, der gesamte Inhalt, als auch die Gesamtwirkung des Spieles von denen Beeinträchtigungen verursacht werden könnten entscheidend. Die Entscheidung über eine Alterseinstufung hängt also nicht davon ab ob ein Spiel komplett durchgespielt wird oder nur Teile davon bzw. nur bestimmte Modi gespielt werden. (vgl. Grundsätze USK S. 21; Leitkriterien USK S. 8)

Allerdings spielt für die Entscheidung eines Prüfungsgremiums nicht nur die Wirkung des Spiel auf den Spieler an sich eine Rolle sondern auch die Vermutung wie das Erlebte vom Spieler wahrgenommen und verarbeitet wird. Hierbei geht es konkret um eine Rahmungskompetenz die den minderjährigen Spielern in den verschiedenen Altersstufen zugetraut wird die sie befähigt Reales nicht mit Virtuellem zu vermischen. Dies wird insbesondere auf die Präsentation von humoristischen und kämpferischen Inhalten und deren grafische Darstellung und Einbindung in die Handlung bezogen. Dabei wird auch von stattfindenden Transferprozessen ausgegangen. Sofern von diesen durch Spielinhalte potentiell Risiko ausgeht wird von einer möglichen Beeinträchtigung für Entwicklung und Erziehung ausgegangen. (vgl. Leitkriterien USK S. 8-9)

Entscheidend für eine Freigabe ohne Altersbegrenzung ist lediglich, dass das Spiel keine jugendschutzrelevanten Inhalte enthält. Eine Eignung für Vorschulkinder, ob diese das Spiel technisch und inhaltlich beherrschen können, ob pädagogischer Wert vorhanden ist und ob Grafik und Sprache kindgerecht sind spielen bei der Vergabe eines Alterskennzeichens jedoch keine Rolle. (vgl. Leitkriterien USK S. 9-10)

Bei einer Freigabe ab sechs Jahren wird davon ausgegangen, dass Kinder schon gewisse Grundkompetenzen im Bezug auf eine differenzierte und distanzierte Wahrnehmung von medialen Inhalten entwickelt und grundlegende

Medienerfahrungen erlangt haben. Ein wachsendes Verständnis von der Unterscheidung zwischen Virtuellem und Realem wird ebenso angenommen wie das Verkraften von leichten Spannungsmomenten und geringen Handlungsdruck. Besondere Rücksicht wird auf die jüngsten Jahrgänge einer Altersgruppe genommen sofern durch Darstellungen und Handlungen Beeinträchtigungen erwartet werden können. Bei einer Freigabe ab zwölf Jahren wird generell von einer Weiterentwicklung der genannten Fähigkeiten ausgegangen. Durch entsprechend der Altersgruppe vermutete Rahmungskompetenz werden höherer Druck, realistische Darstellungen, aber auch das Besiegen von Gegnern entsprechend eingeordnet sofern Elemente vorhanden sind die deren Wirkungsmacht mindern. (vgl. Leitkriterien USK S. 10-11)

Bei einer Freigabe ab sechzehn Jahren wird besonders im Fall von Inszenierung mit großer Wirkungsmacht die Rahmungskompetenz von 16-jährigen in Frage gestellt. Darüber hinaus wird jedoch von fortgeschrittener Kompetenz und Erfahrung im Umgang mit Medien ausgegangen. Dies gilt ebenso für die Annahme, dass erhöhte Spannung und Handlungsdruck die Persönlichkeitsentwicklung nicht beeinträchtigen. Sofern 16- und 17-jährigen entsprechende soziale Reife und Distanz zum Spielgeschehen nicht zugetraut wird erhält ein Spiel die Kennzeichnung „keine Jugendfreigabe“. Diese erschwerte Distanzierung vom Spielgeschehen wird aufgrund einer hohen atmosphärischen Dichte und Realismus angenommen. (vgl. Leitkriterien USK S. 11)

Keine Kennzeichnung und Alterseinstufung durch die USK erhalten Spiele die als schwer jugendgefährdend gelten und nach §18 JuSchG in einer Liste der Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien zu führen sind. Ebenfalls keine Kennzeichnung nach §14 Abs. 3 JuSchG erhalten Bildträger mit Spielen oder Teilen von Spielen die auf einer Liste nach §18 JuSchG geführt werden und nach §14 Abs. 4 JuSchG Spiele die mit anderen Spielen auf der Liste inhaltsgleich sind oder Bedingungen für eine Aufnahme erfüllen. Es ist daher bei einer Prüfung seitens der USK auch festzustellen ob die Grenze der Beeinträchtigung überschritten und bereits eine Jugendgefährdung vorliegt. Für die Beurteilung sind die Indizierungskriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien und §15 Abs. 2 JuSchG

heranzuziehen. Als schwer jugendgefährdend nach §15 Abs. 2 JuSchG gelten zunächst Spiele wenn sie die Tatbestände §86 (Verbreiten von Propagandamitteln verfassungswidriger Organisationen), §130 (Volksverhetzung), §130a (Anleitung zu Straftaten), §131 (Gewaltdarstellung), §184 (Verbreitung pornographischer Schriften), §184a (Verbreitung gewalt- oder tierpornographischer Schriften), §184b (Verbreitung, Erwerb und Besitz kinderpornographischer Schriften) und §184c (Verbreitung, Erwerb und Besitz jugendpornographischer Schriften) des Strafgesetzbuches erfüllen. Darüber hinaus fallen Spiele die den Krieg verherrlichen, in denen das Geschehen durch Gewalt als Selbstzweck die besonders realistisch und grausam dargestellt wird, die Kinder und Jugendliche in unnatürlichen und das Geschlecht betonenden Posen darstellen, sowie deren Entwicklung und Erziehung zu eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeiten offensichtlich beeinträchtigen in diese Kategorie. Die Darstellung von sterbenden, schweren psychischen oder physischen Leid ausgesetzten Menschen oder menschenähnlichen Figuren, die Menschenwürde verletzenden Umständen und realen Geschehen ohne großem vorliegenden Interesse der Berichterstattung gelten ebenfalls als schwer jugendgefährdend. (vgl. Grundsätze USK S. 21-22; Leitkriterien USK S. 20)

Wirkungsmacht:

Essentiell für die Beurteilung und Alterseinstufung von Spielen ist für die USK deren Wirkungsmacht. Die Wirkungsmacht wird anhand von 15 Aspekten spezifiziert und diese umfassen die visuelle und akustische Umsetzung der Spielidee, das Gameplay, die Atmosphäre, Realismus, Glaubwürdigkeit, Menschenähnlichkeit, Jugendaffinität und Identifikationspotential, den Handlungsdruck, Gewalt, Krieg, Angst und Bedrohung, Sexualität, Diskriminierung, Sprache und Drogen. (vgl. Leitkriterien USK S. 12-19)

Visuelle und akustische Umsetzung:

Die visuelle und akustische Darstellung ist insofern besonders relevant, da je nachdem ob Darstellungen besonders realistisch oder abstrakt sind Inhalte eine andere Wertigkeit erhalten. Sofern versucht wird die Realität möglichst authentisch nachzubilden sind Spiele kritischer zu bewerten wenn dadurch Gewalt noch glaubwürdiger, realistischer oder detaillierter dargestellt wird. (vgl. Leitkriterien USK S. 12)

Gameplay:

Das Gameplay ist für die USK der zentrale Aspekt um alle anderen Aspekte der Wirkungsmacht in ihrer Gesamtheit und in ihrem Zusammenspiel bewerten zu können. Das Genre des Spiels, Aufgabenstellungen, die Voraussetzungen im Spiel die Handlungen des Spielers bestimmen, Belohnungssysteme, Voraussetzungen für Erfolg und ob das Spiel linear aufgebaut oder „open world“ Konzepten folgt bestimmen dabei den Handlungsdruck auf den Spieler. Weitere wesentliche Gesichtspunkte sind die Art und Weise wie Aufgabenstellungen gelöst werden können, das eigentlich Ziel des Spiels und ob der Spielcharakter „gut“ oder „böse“ ist. Großen Einfluss auf die Bewertung haben alternative und besonders gewaltfreie Lösungsansätze für Missionen und Aufgaben. Ob im Spiel Handlungen verlangt werden die in der Realität als kriminell einzustufen sind oder ob Unbeteiligte angegriffen werden können oder müssen ist ebenso stark zu berücksichtigen. Ebenfalls zu berücksichtigen sind Steuerung und Eingabe wenn sie durch körperlichen Einsatz zu einer erhöhten Identifikation mit dem Spielgeschehen beitragen. Ebenso relevant für Bewertungen sind Kommentare von Spielcharakteren, sowie in das Spiel integrierte Belohnungssysteme wie Trophies und Achievements. (vgl. Leitkriterien USK S. 12)

Atmosphäre:

Als Atmosphäre wird die Stimmung die durch die Komponenten des Spiels erzeugt werden und das gesamte vermittelte Erlebnisangebot verstanden. Dabei können das Spielthema, die Perspektive aus der die Spielfigur gesteuert wird, Soundeffekte und musikalische Untermalung, eine präsenste Storyline, die Darstellung des Settings, ein rasanter Spielverlauf, Angstpotenzial und Immersionsgrad die Atmosphäre stark prägen. Bei Schaffung von aggressiven oder kämpferischen Atmosphären werden potentielle Störungen, Ängstigungen oder Überforderungen befürchtet. Seitens der USK wird angenommen, dass, im Gegensatz zu abstrakten oder phantastischen Darstellungen, realistische Darstellung eher zu Beeinträchtigungen führen können. Zur Bewertung des Spiels werden letztlich auch der eigentliche Spielreiz und das Identifikationspotential überprüft. (vgl. Leitkriterien USK S. 12-13)

Realismus:

Realismus wird besonders auf das Setting, Orte und Ereignisse bezogen und wie sehr diese realen Orten oder Ereignissen ähneln. Die Ähnlichkeit zu realen Orten ist für die Prüfung relevant und nicht ob und wie diese im Spiel benannt werden. Darüber hinaus ist die Ähnlichkeit zu Orten, insbesondere wenn Gewalthandlungen ein bestimmender Teil des Gameplays sind, die Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen sind, besonders zu berücksichtigen. (vgl. Leitkriterien USK S. 14)

Glaubwürdigkeit:

Die Glaubwürdigkeit einer Spielfigur, Handlung oder Umgebung ergibt sich vielfach aus den zuvor genannten Aspekten. Auch realistische und glaubwürdige Bewegungen und Feedback das der Spieler erhält werden hierzu gezählt. Die Relevanz der Glaubwürdigkeit ist besonders für den Immersionsgrad wichtig und letztlich auch für die Distanz zum Spielgeschehen bestimmend. Es wird zwar bemerkt, dass daraus nicht zwingend auf Beeinträchtigungen geschlossen werden

kann, aber bei Prüfungen dennoch darauf zu achten ist. Außerdem wird ein Zusammenhang zu Realismus und Menschenähnlichkeit in diesem Punkt angenommen. (vgl. Leitkriterien USK S. 14)

Menschenähnlichkeit:

Besonders Menschenähnlichkeit ist für die Bewertung von Spielen deren Handlung von Gewalt geprägt ist von Bedeutung, da hier angenommen wird, dass eine Identifikation mit den Spielfiguren wahrscheinlicher ist. Eine menschenähnliche Gestaltung von spielbaren und gegnerischen Spielfiguren soll dabei eher die Lebenswirklichkeit widerspiegeln. Ob die Spielfiguren tatsächlich Menschen darstellen sollen, wie realistisch sie animiert und designet sind und wie ihre Persönlichkeiten bzw. ihre Individualität gestaltet sind ist jedoch nicht entscheidend. Werden diese Attribute auf dezidiert nicht menschliche Figuren, Aliens oder Monster projiziert und findet somit eine Vermenschlichung statt, sind solche Figuren ebenfalls als menschenähnlich zu betrachten. Insbesondere Leidensfähigkeit wird als Indiz für Menschenähnlichkeit verstanden. Da diese Eigenschaft jedoch auch auf Tiere zutrifft wird das verletzen oder Töten von virtuellen Tieren oder Figuren in Tiergestalt auch in Bewertungen einbezogen. Seitens der USK wird betont, dass diese Definition von Menschenähnlichkeit über jene des §131 des Strafgesetzbuches hinausgeht, da dort Menschenähnlichkeit lediglich die äußere Gestalt von Figuren beschreibt. (vgl. Leitkriterien USK S. 15)

Jugendaffinität:

Unter Jugendaffinität wird die Thematisierung von Figuren und Inhalten verstanden, die eine Rolle in der Lebenswirklichkeit von Jugendlichen oder in der Jugendkultur spielen. Die Verwendung von Kleidung, Musik, typischen Verhalten und Sprache kann somit das Identifikationspotential für Kindern und Jugendliche drastisch erhöhen. Dies ist besonders wenn durch diese Jugendaffinität Vorbilder vermittelt werden, die sich negativ auf die Entwicklung auswirken, besonders wenn

Nachahmung der Spielinhalte zur Konfliktlösung befürchtet werden. (vgl. Leitkriterien USK S. 15-16)

Handlungsdruck:

Als Handlungsdruck wird der Stress für den Spieler definiert der etwa durch eine hohe Spielgeschwindigkeit die den Spieler zu schnellem Handeln zwingt, durch eine hohe Anzahl an Gegnern oder durch Aufgaben mit knappem Zeitlimit entsteht. Seitens der USK wird davon ausgegangen, dass umso mehr die Fähigkeiten, wie Schnelligkeit oder Koordination, der Spieler gefordert werden desto weniger ist eine Distanzierung vom Spielgeschehen möglich. Deshalb gilt der Handlungsdruck insbesondere für die niedrigeren Altersklassen als relevanter Bewertungsfaktor. (vgl. Leitkriterien USK S. 16)

Gewalt:

Die USK zieht für die Definition von Gewalt in Computerspielen Jürgen Fritz im 1997 erschienenen *Handbuch Medien: Computerspiele* der Bundeszentrale für politische Bildung heran. Das Handeln wird nach Fritz durch Macht, Kontrolle, Herrschaft und Effektivität bestimmt. Darüber hinaus werden Wettkampf und Auseinandersetzungen als zentrales Element des Mediums Computerspiel identifiziert. Bei der Beurteilung von Gewalt ist dabei der Kontext des Genres und in die Form in der sie Auftritt relevant, sowie die Unterscheidung zwischen struktureller und symbolischer Gewalt. Die Unterscheidung nach Genres wie Sportspiele, Beat'em ups, Shooter, Rollenspiele usw. wird dabei ebenso beachtet wie die Konsequenzen des Gewinnen und Verlieren allgemein. Auch die grafische Umsetzung von Gewalt, insbesondere von „Treffern“, spielt bei der Bewertung eine wesentliche Rolle. Die Darstellungsformen können abstrakt oder realistisch sein, doch vor allem ihre Detailliertheit ist von Bedeutung. Die Darstellung von Verletzungen (auch auf akustischer Ebene), Blut und Möglichkeiten extreme Verletzungen zuzufügen bzw. auch Gliedmaßen abzutrennen erhalten bei einer Beurteilung besondere

Aufmerksamkeit. (vgl. Leitkriterien USK S. 16-17)

Krieg:

Bei der Bewertung von Krieg als Thema für Computerspiele ist das Genre ein wesentlicher Gradmesser und daher kann sich schon aufgrund des Genres und Themas eine potentielle Beeinträchtigung ergeben. Bei Strategiespielen und Simulationen, in denen entweder logistische, taktische und strategische Aspekte das Spiel bestimmen bzw. das Durchführen von Aktionen im Zentrum stehen, sind grafische Darstellung und Konfliktmuster oft nur abstrakt oder symbolhaft. Hier wird bewertet ob und wie sich die Wirkungsmacht von Krieg als Thema oder Idee des Spieles auswirkt. Sofern die Darstellung realistischer wird oder ob sogar reale Schlachten, Personen, Waffen, historische und aktuelle Kriegsszenarien usw. dargestellt werden wird auch von einem wesentlich größeren Beeinträchtigungspotential ausgegangen. Spielgenres wie Ego-Shooter mit besonderer Glaubwürdigkeit, hohem Immersionsgrad und dichter Atmosphäre in denen der Spieler unmittelbar Kriegsszenarien erlebt finden bei der USK besondere Beachtung. (vgl. Leitkriterien USK S. 17-18)

Angst:

Im Falle von Angst und Bedrohung wird geprüft ob eine ängstigende Atmosphäre und Spannung geschaffen wird und ob diese permanent anhält oder ob sich solche Passagen mit Passagen der Entspannung abwechseln. Die potentiell ängstigenden und bedrohlichen Abschnitte werden darauf überprüft ob sie durch beruhigende Abschnitte ausgeglichen werden und damit von den Spielern emotional zu verarbeiten sind. (vgl. Leitkriterien USK S. 18)

Sexualität:

Der Aspekt der Sexualität fällt bei einer Bewertung sehr stark ins Gewicht. Bei sexuellen Darstellungen unterliegen Spiele grundsätzlich Altersbeschränkungen. Sexuelle Gesten, Darstellungen und Sprache, sowie Nacktheit sollen im Kontext des jeweiligen Spieles bewertet werden und sind jugendschutzrelevant. Dabei wird die Obergrenze bei der strafrechtlich relevanten Pornographie gezogen. (vgl. Leitkriterien USK S. 18)

Diskriminierung:

Auch im Falle von Diskriminierung gilt als oberste Grenze der Paragraph der Volksverhetzung im Strafgesetzbuch. Dieser Tatbestand kann bei Herabwürdigung von Bevölkerungsteilen, Einzelpersonen und Religionen, sowie Sexismus und Rassismus erfüllt werden. Neben diskriminierender Sprache und Bildern sind alle Hinweise auf Diskriminierung bei Prüfungen zu bewerten. Speziell Diskriminierung wird auch als potentiell beeinträchtigend für ältere Jugendliche eingeschätzt. (vgl. Leitkriterien USK S. 18-19)

Sprache:

Der Gebrauch von vulgärer Sprache wird besonders dann als problematisch eingeschätzt wenn sie die dominante Rolle im Spiel einnimmt und speziell in Fällen in denen ein „Durchbruch der Vierten Wand“ stattfindet (also die Spieler direkt angesprochen werden). Sofern durch die verwendete Sprache Jugendaffinität geschaffen werden soll und Jugendliche gezielt angesprochen werden sollen, muss geprüft werden ob damit eine potentielle Beeinträchtigung einhergeht. (vgl. Leitkriterien USK S. 19)

Drogen:

Die Prüfung auf die Verwendung von Namen, Symbolen und andere Bezüge auf real existierenden legale und illegale Drogen in Spielen ist ebenfalls relevant für Alterseinstufungen. Insbesondere dann wenn Konsum bzw. Verherrlichungen von Konsum und daraus resultierender Leistungssteigerung und andere positive Effekte dargestellt werden ist bei einer Prüfung deren Umfang und Schwere festzustellen und mögliche Auswirkungen für Minderjährige zu bewerten. (vgl. Leitkriterien USK S. 19)

4.6. Zensur im Selbstverständnis der USK:

Über die Homepage der USK sind neben den wesentlichen Daten zu geprüften Spielen, Informationen über die USK selbst, ihrem Team und ihren Aufgaben, sowie Informationen zu Prüfungsvorgängen, Jugendschutz und Alterskennzeichnungen zu finden (dazu zählen etwa auch spezielle Broschüren für Eltern). Die Leitkriterien der USK und ihre Grundsätze sind via Homepage öffentlich zugänglich und abrufbar. Auch Zensur findet in den Frequently Asked Questions (FAQs) Erwähnung.

Auf die Frage ob die verpflichtende Alterskennzeichnung von Spielen und deren Folgen für die Verfügbarkeit im Handel in Deutschland Zensur wäre wird Seitens der USK in den FAQs folgendes geantwortet:

„Nein, denn die Anbieter reichen ihre Titel freiwillig ein. Ein Computerspiel kann prinzipiell auch ohne Kennzeichen erscheinen. Ebenso frei sind Erwachsene in ihrer Entscheidung, was sie spielen. Für sie ist der Zugang zu nicht gekennzeichneten und auch zu indizierten Spielen legal. Aus diesen Gründen kann nicht von Zensur gesprochen werden, die nach Artikel 5 des Grundgesetzes ohnehin verboten wäre. (USK FAQs)“

Die Folgefrage in den selben FAQs lautet ob die USK Spiele schneidet:

„Nein. Der Anbieter reicht sein Spiel ein, um ein Alterskennzeichen zu erhalten. Er allein entscheidet über eventuelle Veränderungen seines Spielangebots. (USK FAQs)“

Beide Antworten sind ähnlich positiv formuliert und legen ihren Fokus auf die Freiheit die den Antragstellern, also den Produzenten und Entwicklern von Computer- und Videospielen, und den (erwachsenen) Konsumenten gegenüber der rechtlichen Situation eingeräumt scheint. Die Rolle der USK ist dabei weitestgehend ausgeklammert. Das gilt insbesondere im Bezug auf die Beziehungen wie sie in Form des Verhältnisses von USK, Produzenten und Entwicklern von Computerspielen und dem Jugendschutzgesetz existieren. Auch in der Analyse der USK treten diese Beziehungen hervor. Wenngleich die USK weder selbst zensiert noch Spiele schneidet, so kann doch durch Auflagen und den damit verknüpften Anreiz der alternativen Alterseinstufung auf Inhalte Einfluss genommen werden. (vgl. PC Games)

So zeigen die die Unterschiede zwischen den Kennzeichnungen „Freigegeben ab zwölf Jahren“, „Freigegeben ab sechzehn Jahren“ und „keine Altersfreigabe“ beispielsweise dass sie große Auswirkungen auf die Reichweite der jeweiligen Spiele haben. Während ein Spiel, das ab 12 Jahren freigegeben für weitaus mehr Jahrgänge zugänglich ist als die anderen beiden Freigabestufen ist vor allem der restriktive Zugang zu Spielen ohne Jugendfreigabe von Bedeutung. Diese Spiele dürfen nach §12 Abs. 2 JuSchG Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich gemacht, angeboten oder überlassen werden. Sie dürfen im Einzelhandel nicht außerhalb von Geschäftsräumen, Verkaufsstellen die vom Kunden nicht betreten werden und nicht ohne weiteres im Versandhandel angeboten werden. Eine Bedingung hierfür ist die Feststellung der Volljährigkeit des Empfängers.

Beispielsweise bietet der Onlineversandhandel amazon.de eine spezielle Versandart für spiele ohne Jugendfreigabe an um diese in Deutschland trotzdem anbieten zu können. Dieser „Spezialversand für Artikel ohne Jugendfreigabe“ ist generell von den regulären Versandkostenmodel des Händlers ausgenommen und die Versandkosten betragen immer 5€. Bei Zustellung muss der Empfänger persönlich anwesend sein und die Bestellung entgegennehmen, ein Versand an ein Postfach oder ähnliches ist nicht möglich. Zudem muss er seine Identität und sein Alter mit einem Reisepass oder Personalausweis bestätigen. Dabei müssen der mit der Lieferadresse angegebene Name exakt mit jenem Namen im Ausweis übereinstimmen. Dieses

Beispiel verdeutlicht, neben dem generellen Interesse ein Spiel von der USK prüfen und kennzeichnen zu lassen um es frei in den Handel gelangen zu lassen, mögliche Interessen eines Antragstellers zumindest eine Altersfreigabe ab sechzehn Jahren anzustreben um die Verfügbarkeit des Spieles und somit dessen Reichweite zu erweitern. (vgl. amazon 2014)

5. Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien:

5.1. Geschichte:

Die „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien“ (BPjM) hatte ihre konstituierende Sitzung am 18. Mai 1954 als „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften“ (BPjS) mit Sitz in Bonn. Die BPjS war in dem durch den Deutschen Bundestag 1953 beschlossenen und am 14. Juli 1953 in Kraft getretenen „Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften“ (GjS) als zuständiges Organ für den Jugendmedienschutz vorgesehen. Als Bundesbehörde der Bundesrepublik Deutschland hat sie gerichtsähnliche Funktionen. Zwar ist der Schutz von Kindern und Jugendlichen vor schädlichen Einflüssen grundsätzlich Aufgabe der Eltern, dennoch nahm der Staat hier ebenfalls Aufgaben wahr. In diesem Sinne wurde das GjS verabschiedet um generell Schädigungen Minderjähriger vorzubeugen und Jugendarbeit zu unterstützen. (vgl. BPjM 2014)

Die BPjS war zunächst dem Bundesministerium des Inneren und anschließend dem Bundesministeriums für Jugend, Familie, Frauen und Gesundheit unterstellt. Die BPjM in ihrer heutigen Form ist die dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend unterstellt. (vgl. BPjM 2014)

Die Aufgabengebiete und Zuständigkeiten der BPjS änderten sich in der Regel durch gesetzliche Änderungen dessen was als schwer jugendgefährdend einzustufen ist. Zunächst wurden Bilder die mit Nacktkultur warben als nicht mehr offensichtlich schwer jugendgefährdend betrachtet, was die ersatzlose Streichung des §6 Abs. 2 GjS am 23. November 1973 zur Folge hatte. Am 2. März 1974 gab es eine Aufnahme von gewaltverherrlichenden Schriften in den §6 GjS, wodurch diese als schwer jugendgefährdend eingestuft wurden. Durch das Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit (JöSchG) wurde das GjS 1985 dahingehend geändert um eine Anwendbarkeit der bisher geltenden Regelungen für Kinofilme auch auf Videofilme zu ermöglichen. Durch das Informations- und Kommunikationsdienste-Gesetzes (IuKDG) wurden die Aufgaben der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften

auch für Teledienste normiert. In Folge dessen wurde der Titel des GjS in "Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte" geändert. (vgl. BPjM 2014)

Der BPjS wurde es durch die Neuschaffung des §15a GjS am 21. März 1961 möglich, durch die Schaffung des kleineren 3er-Gremiums zur vereinfachten Entscheidungsfindung, eine unmittelbare Reaktion in Fällen von offenkundiger Jugendgefährdung zu zeigen. Um eine stärkere Bürgernähe zu ermöglichen wurde 1978 die Anzahl der potentiellen Antragsberechtigten neben den Obersten Landesjugendbehörden auf alle Landesjugendämter und örtlichen Jugendämter erweitert, womit ein deutlicher Anstieg der Indizierungsanträge einherging. Die Anzahl der Antragsberechtigten stieg damit von 11 auf ca. 500 (ca. 800 in Folge der Deutschen Einheit). (vgl. BPjM 2014)

Durch das in Kraft treten des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) am 1. April 2003, das eine Zusammenfassung von GjS und JöSchG mit sich brachte, erfuhr die BPjM gravierende und für diese Arbeit besonders relevante Änderungen. Die offensichtlichste Änderung war die Umbenennung der BPjS in „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien“. Darüber hinaus wird das JuSchG durch den Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien (auch Jugendmedienschutz-Staatsvertrag oder JMStV) der am selben Tag in Kraft trat (und durch den die Rechtsfolgen für indizierte Telemedien geregelt werden) erweitert. (vgl. BPjM 2014)

Durch das JuSchG wurde die Zahl potentieller Antragssteller um das Bundesministerium für Familien, Senioren, Frauen und Jugend und die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) erweitert. Darüber hinaus wurde die Möglichkeit der Anregung geschaffen, die es allen Behörden in Deutschland und allen anerkannten Trägern der freien Jugendhilfe ermöglicht ein Tätigwerden der BPjM anzuregen. Anders als im Falle eines Antrags, bei dem die BPjM tätig werden muss, entscheidet die Vorsitzende der BPjM in Folge einer Anregung ob die BPjM im Interesse des Jugendschutzes tätig wird. In Folge dieser Änderungen ergab sich zudem eine Zunahme an Verfahren seit 2003. (vgl. BPjM 2014)

Die BPjM gibt an, dass sich ihre Prüftätigkeit seit ihrer Schaffung immer stärker in den Gewaltbereich verlagert. Regelmäßig indiziert werden darüber hinaus Schriften die den Nationalsozialismus verherrlichen. Schwerpunktmäßig ergab sich seit 1991 eine Zunahme an Anträgen auf Indizierung von Internetangeboten und Tonträgern mit pornografischen bzw. rechtsradikalen Inhalten, sowie Computerspielen und Gewaltfilmen. (vgl. BPjM 2014)

5.2. BPjM Gremien:

5.2.1. Allgemeines:

Entscheidungen über Indizierungen fallen bei der BPjM grundsätzlich in dem 3er-Gremium oder dem 12er-Gremium. Das 12er-Gremium ist dabei als Hauptorgan der BPjM zu betrachten, das in Regelfällen über Indizierungen bestimmt. Bei dem 3er-Gremium handelt es sich um Gremium, das auf Basis einer vereinfachten Verfahrensweise bei offensichtlicher Jugendgefährdung schnell reagieren kann. Die Indizierungsverfahren sind grundsätzlich Gebührenfrei und eine Kostenerstattung für am Verfahren beteiligte Personen wird vom JuSchG nicht vorgesehen. (vgl. BPjM 2014)

Neben der Vorsitzenden der BPjM (seit 1991 Elke Monssen-Engberding) werden für die Besetzungen der 3er- und 12er-Gremien zum einen ehrenamtliche Länderbeisitzer und zum anderen ebenfalls ehrenamtliche Gruppenbeisitzer benötigt. Die Vorsitzende der BPjM und die Gruppenbeisitzer werden vom Bundesministerium für Familien, Senioren, Frauen und Jugend ernannt. Jede Landesregierung (wobei das Ernennungsrecht auf eine Oberste Landesbehörde übertragen werden kann) ernennt je einen Länderbeisitzer. Für die Vorsitzende der BPjM und sämtliche Beisitzer ist darüber hinaus je ein Stellvertreter zu ernennen. Ernannt werden alle genannten Personen auf drei Jahre und können für den Fall, dass sie ihrer verpflichtenden Mitarbeit in der BPjM nicht nachkommen von der Stelle die sie ernannt hat wieder abberufen werden. (vgl. BPjM 2014)

Das Vorschlagsrecht für Gruppenbeisitzer haben für jede gesetzlich geregelte Gruppe ebenfalls nach §20 JuSchG gesetzlich geregelte Organisationen. Diese umfassen die Gruppen:

- „Kunst“ (Vorschlagsrecht haben der Deutsche Kulturrat, Bund Deutscher Kunsterzieher e. V., Künstlergilde e. V. und Bund Deutscher Grafik-Designer),
- „Literatur“ (Vorschlagsrecht haben Verband deutscher Schriftsteller, Freier Deutscher Autorenverband, Deutscher Autorenverband e. V. und PEN-Zentrum),
- „Buchhandel und Verlegerschaft“ (Vorschlagsrecht haben Börsenverein des Deutschen Buchhandels e. V., Verband Deutscher Bahnhofsbuchhändler, Bundesverband Deutscher Buch-, Zeitungs- und Zeitschriftengrossisten e. V., Bundesverband Deutscher Zeitungsverleger e. V., Verband Deutscher Zeitschriftenverleger e. V., Börsenverein des Deutschen Buchhandels e. V. - Verlegerausschuss und Arbeitsgemeinschaft der Zeitschriftenverlage (AGZV) im Börsenverein des Deutschen Buchhandels),
- „Anbieter von Bildträgern und Telemedien“ (Vorschlagsrecht haben Bundesverband Video, Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e. V., Spitzenorganisation der Filmwirtschaft e. V., Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V., Deutscher Multimedia Verband e. V., Electronic Commerce Organisation e. V., Verband der Deutschen Automatenindustrie e. V. und IVD Interessengemeinschaft der Videothekare Deutschlands e. V.),
- „Träger der freien Jugendhilfe“ (Vorschlagsrecht haben Bundesarbeitsgemeinschaft der Freien Wohlfahrtspflege, Deutscher Bundesjugendring, Deutsche Sportjugend und Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (BAJ) e. V.),
- „Träger der öffentlichen Jugendhilfe“ (Vorschlagsrecht haben Deutscher

Landkreistag, Deutscher Städtetag und Deutscher Städte- und Gemeindebund), „Lehrerschaft“ (Vorschlagsrecht haben Gewerkschaft Erziehung u. Wissenschaft im Deutschen Gewerkschaftsbund, Deutscher Lehrerverband, Verband Bildung und Erziehung und Verein Katholischer deutscher Lehrerinnen) und

- „Kirchen, jüdische Kultusgemeinden und andere Religionsgemeinschaften, die Körperschaften des öffentlichen Rechts sind,“ (Kirchen, jüdische Kultusgemeinden und andere Religionsgemeinschaften, die Körperschaften des öffentlichen Rechts sind Bevollmächtigter des Rates der EKD am Sitz der Bundesrepublik Deutschland, Kommissariat der deutschen Bischöfe - Katholisches Büro in Berlin und Zentralrat der Juden in Deutschland). (vgl. JuSchG 2014)

Hervorzuheben ist im Kontext dieser Arbeit der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e. V. (VUD) der in dieser Form in der Zwischenzeit nicht mehr existiert. Seine Auflösung wurde auf einer Mitgliederkonferenz am 13. Dezember 2004 beschlossen und ein Auflösungsverfahren gestartet. Als Nachfolger sind die beiden Interessenverbände G.A.M.E. und BIU zu betrachten. (vgl. VUD wiki 2014)

5.2.2. 12er-Gremium:

Das 12er-Gremium als zentrales Entscheidungsgremium der BPjM entscheidet darüber ob ein jeweiliges Prüfobjekt tatsächlich als jugendgefährdend einzustufen ist. Es setzt sich aus der Vorsitzenden der BPjM, drei Länderbeisitzern und acht Gruppenbeisitzern, wobei auf jede zuvor genannte Gruppe je ein Beisitzer entfällt, zusammen. Das 12er-Gremium ist auch in einer Besetzung von mindestens neun Mitgliedern beschlussfähig sofern mindestens zwei Beisitzer aus den Gruppen "Kunst", "Literatur", "Buchhandel und Verlegerschaft" und "Anbieter von Bildträgern und von Telemedien" am Verfahren teilnehmen. Eine Entscheidung über eine Indizierung kann nur mit Zweidrittelmehrheit erfolgen. Ein Sonderfall tritt bei einer Mindestbesetzung von neun Mitgliedern des 12er-Gremiums ein. In diesem Fall sieht

das Gesetz vor, dass mindestens sieben Stimmen für eine Indizierung erreicht werden müssen um die Entscheidung durch einen möglichst breiten Konsens zu stützen. (vgl. BPjM 2014)

Vor einem Indizierungsverfahren werden die jeweiligen Verfahrensbeteiligten (z.B. Autoren, Verleger, Publisher usw.) über das anstehende Verfahren und den Entscheid über eine etwaige Jugendgefährdung ihre Mediums informiert. Neben den Mitgliedern des Gremiums sind am Verfahren schließlich die Verfahrensbeteiligten und eventuell deren Anwälte, sowie mit Genehmigung der Vorsitzenden der BPjM weitere Personen beteiligt. Das Indizierungsverfahren gilt als gerichtsähnlich, wird nicht öffentlich und mündlich abgehalten, wobei die Verfahrensbeteiligten ihre Argumente gegen eine Indizierung einbringen können. (vgl. BPjM 2014)

Wird eine Jugendgefährdung eines Trägermediums vom 12er-Gremium festgestellt treten die Folgen die eine Indizierung mit sich bringt erst ab einer verpflichtenden Veröffentlichung im Bundesanzeiger, der vom Bundesministerium der Justiz herausgegeben wird, in Kraft. Die BPjM veröffentlicht ihre Entscheidungen über Indizierungen einmal im Monat, wobei Indizierungen von Telemedien nicht im Bundesanzeiger bekannt gemacht werden. Sofern eine Zweidrittelmehrheit nicht erreicht wird gilt der Antrag oder die Anregung als abgelehnt und es findet keine Indizierung statt. Darüber hinaus ist das 12er-Gremium dazu befugt nach §18 Abs. 4 JuSchG von einer Indizierung im Fall einer geringen Bedeutung abzusehen. Die geringe Bedeutung kann sich daraus ergeben wenn der Vertrieb nur in kleinem Maßstab erfolgt und der Inhalt nur wenig jugendgefährdend ist. (vgl. BPjM 2014)

5.2.3. 3er-Gremium:

Das 3er-Gremium tritt im Falle von offensichtlicher Jugendgefährdung zusammen und ermöglicht ein vereinfachtes Verfahren. Es setzt sich aus der Vorsitzenden der BPjM, einem Beisitzer aus den Gruppen "Kunst", "Literatur", "Buchhandel und Verlegerschaft" oder "Anbieter von Bildträgern und von Telemedien" und einem weiteren Beisitzer zusammen. (vgl. BPjM 2014)

Das 3er-Gremium hat seine Entscheidung über eine Indizierung grundsätzlich einstimmig zu treffen, ist es dazu nicht in der Lage wird der Fall dem 12er-Gremium vorgelegt. Darüber hinaus kann es eine Indizierung wegen nicht gegebener Jugendgefährdung ablehnen noch wegen geringer Bedeutung davon absehen, auch in diesen beiden Fällen ist nur das 12er-Gremium befugt eine Entscheidung zu fällen. Sofern über einen Indizierungsantrag bzw. eine Anregung eines Trägermediums positiv entschieden wird sind die Folgen und Wege der Veröffentlichung identisch mit jenem des 12er-Gremiums. (vgl. BPjM 2014)

5.2.4. Sonderfall Inhaltsgleichheit:

Im Falle einer Inhaltsgleichheit mit einem bereits indizierten Medium, können Trägermedien durch einen einfachen Entscheid der Vorsitzenden der BPjM indiziert werden. Dabei muss die Inhaltsgleichheit zweifelsfrei festgestellt werden. Bestehen Zweifel an einer Inhaltsgleichheit müssen die Gremien der BPjM damit befasst werden und darüber entscheiden. (vgl. BPjM 2014)

5.3. Listenführung:

Indizierte Medien werden von der BPjM in Listen, die mit den Buchstaben A, B, C und D benannt sind, geführt. Diese Listen unterscheiden sich im wesentlichen darin ob es eine strafrechtliche Relevanz gibt und um welche Art von Medium es sich handelt. In die Listen A und B werden Trägermedien aller Art und in die Listen C und D Telemedien aller Art geführt. In den Listen A und C werden grundsätzlich alle Trägermedien bzw. Telemedien geführt die nach Ansicht der BPjM keine strafrechtlich relevanten Inhalte haben. (vgl. BPjM 2014)

Medien werden in die Listen B und D eingetragen wenn der Inhalt potentiell strafrechtlich relevant ist. Sofern ein Gericht in einem rechtskräftigen Urteil keine strafrechtliche Relevanz eines Mediums feststellt wird es in die entsprechende Listen A oder C umgetragen. Erfüllt ein Trägermedium einen der Straftatbestände §§ 86,

130, 130a, 131, 184, 184a, 184b oder 184c StGb und wurde aufgrund dessen ein rechtskräftiges Urteil gesprochen, erfolgt die Eintragung in die Liste der jugendgefährdenden Medien durch einen Entscheid der Vorsitzenden der BPjM. Im Falle eines Trägermediums, bei dem die strafrechtliche Relevanz seines Inhaltes rechtskräftig von einem Gericht bestätigt wurde, erfolgt neben dem Verbleib in der Liste zusätzlich eine Führung in der von der BPjM geführten Übersicht aller in der Bundesrepublik Deutschland beschlagnahmten Medien. (vgl. BPjM 2014)

Wie bereits erwähnt werden Indizierungen im Bundesanzeiger bekanntgegeben. Dies trifft allerdings nur auf Trägermedien zu die in die Listen A und B aufgenommen wurden. Darüber hinaus wird von der BPjM im dreimonatigen Abstand das amtliche Mitteilungsblatt „BPjM-Aktuell“ herausgegeben, das sowohl Indizierungen der Listen A und B enthält, als auch eine Übersicht über Beschlagnahmungen. In den Monaten in den „BPjM-Aktuell“ nicht erscheint informiert die BPjM mittels einer Kurzinformation über alle Neuindizierungen. Der Erwerb von „BPjM-Aktuell“, sowie die Einsichtnahme in manchen Bibliotheken ist möglich. Von einer Veröffentlichung der Daten im Internet wird allerdings aus Jugendschutzgründen abgesehen. Darüber hinaus sind die Listen C und D nicht öffentlich. (vgl. BPjM 2014)

Im Bereich der Telemedien, besonders wenn es sich auf Internetangebote handelt die sich auf ausländischen Servern befinden gibt es kaum Möglichkeiten einer Durchsetzung der rechtlichen Konsequenzen einer Indizierung. Um es jedoch den Internetnutzern in Deutschland zu ermöglichen im privaten Rahmen die Indizierungen zu berücksichtigen wurde von der BPjM zusammen mit der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V. (FSM) das sogenannte „BPjM-Modul“ entwickelt, das zur Filterung Indizierter Internetangebote dient. Bei der Filterung findet eine Unterscheidung der Listen C und D nicht statt. Darüber hinaus verpflichteten sich die in der FSM zusammengeschlossenen deutschen Suchmaschinenanbieter Internetseiten die durch die BPjM indiziert wurden nicht mehr anzuzeigen. (vgl. BPjM 2014)

5.4. Grundregeln der Indizierung:

Die beiden Gremien der BPjM haben in ihren Entscheidungen generell die Grundrechte Kunst-, Wissenschafts- und Meinungsfreiheit zu beachten. Sofern für es für einen Fall relevant ist muss der Jugendschutz dazu in Relation gesetzt werden. Sowohl der Auftrag zum Schutz dieser drei Grundrechte, "Jeder hat das Recht, seine Meinung in Wort, Schrift und Bild frei zu äußern und zu verbreiten [...]. Eine Zensur findet nicht statt." (Artikel 5, Abs. 1 Grundgesetz), "Kunst und Wissenschaft, Forschung und Lehre sind frei" (Artikel 5, Abs. 3 Grundgesetz), als auch jener zum Jugendschutz (siehe Art. 1, Abs. 1 i. V. mit Art. 2, Abs. 1 Grundgesetz) sind Teil des deutschen Grundgesetzes. (vgl. BPjM 2014)

Aus diesem Zusammenhang ergibt sich, dass eine Jugendgefährdung nicht automatisch eine Indizierung nachsichzieht. Durch die sogenannten Ausnahmetatbestände die durch §18 Abs. 3 JuSchG geregelt sind, darf ein Medium nicht alleine aufgrund von politischem, weltanschaulichem, religiösem oder sozialen jugendgefährdenden Inhalten indiziert werden. (vgl. BPjM 2014)

Sofern eine Indizierung jedoch nicht wegen des Inhaltes sondern aufgrund von akuter Jugendgefährdung erfolgt ist diese rechtmäßig. Nach einem Rechtspruch des Bundesverwaltungsgerichts (BVerwG, NJW 1987, 1431, 1434) wird die Neutralität des Staates gegenüber verschiedenen politischen Tendenzen nicht verletzt sofern eine Indizierung auf jugendgefährdende Darstellungen zurückzuführen sind. Im Sinne dieses Urteils können Grundrechte nicht dazu missbraucht werden um jugendgefährdende Materialien aller Art zu verbreiten. (vgl. BPjM 2014)

Grundsätzlich ist zu bemerken, dass das Verbot von Zensur in Artikel 5, Abs. 1 des Grundgesetzes nach Rechtspruch des Bundesverfassungsgerichts lediglich Vorzensur verbietet. Dabei beschreibt Vor- oder Präventivzensur Einschränkungen, besonders wenn es sich dabei um behördliche Vorprüfung u.Ä. handelt, vor der Herstellung oder Veröffentlichung eines Werkes. Eine Indizierung kann allerdings erst nach einer Veröffentlichung stattfinden und überdies wird ein Medium nicht grundsätzlich verboten, sondern darf weder öffentlich beworben werden, noch

Minderjährigen präsentiert oder an sie abgegeben werden. (vgl. BPjM 2014)

Meinungsfreiheit:

Sowohl der §18 Abs. 3 JuSchG als auch ein Urteil des Bundesverfassungsgerichts (BVerfGE 7, 198; 230) stellen klar, dass Meinungsfreiheit zu achten ist bzw. für die Demokratie konstituierend ist. Die Tatsache, dass durch die Meinungsfreiheit Werturteile zu schützen sind wird dabei nicht von Kategorien wie richtig oder falsch und rational oder emotional berührt. Darüber hinaus sind Tatsachenbehauptungen ebenso zu schützen wenn sie als Grundlagen für bestimmte Meinungen dienen. Besonders im Bezug auf den Nationalsozialismus wurde durch den Wunsiedel-Beschluss (BVerfGE 124, 300-347) ein Grundsatzentscheid gefällt der nationalsozialistische Propaganda und andere verfassungsfeindliche Inhalte von dem Schutz durch die Meinungsfreiheit ausnimmt. In diesem Sinne sind auch Nationalsozialistische Medien von der Tendenzschutzklausel ausgenommen und dürfen also auch ohne weiteres aufgrund ihres Inhaltes indiziert werden. (vgl. BPjM 2014)

Kunst:

Im Bezug auf Kunst ist die Rechtslage für die BPjM weit weniger eindeutig da höchstgerichtliche Entscheide mit unterschiedlichen Tendenzen gefällt wurden. Der jüngste Rechtsspruch in diesem Kontext wurde am 27.11.1990 durch das Bundesverfassungsgerichts mit der sogenannten Mutzenbacher-Entscheidung (BVerfGE 83, 130-155) gefällt. (vgl. BPjM 2014)

Das Bundesverfassungsgericht beschreibt Kunst als freies und schöpferisches Werk eines Künstlers und ist somit Ausdruck seiner Persönlichkeit. Aus der Kunstfreiheit ergibt sich das Verbot jegliche künstlerische Tätigkeit, sowie deren Ergebnisse und deren Verbreitung zu reglementieren, zu beeinflussen oder zu verbieten. Dem liegt

ein offener Kunstbegriff zugrunde, der Kunst einerseits als schöpferischen und subjektiven Prozess beschreibt aber andererseits auch eine Vielzahl an Interpretationsmöglichkeiten offen lässt. (vgl. BPjM 2014)

Bei der Bewertung ob eine Jugendgefährdung von einem Kunstwerk ausgeht ist dessen Gesamtheit, seine Einzelheiten und vor allem seine Wirkung auf Minderjährige zu beachten. Der Schutz der Kunstfreiheit umfasst dabei auch Kunstwerke deren Inhalt Sexualität, Gewalt oder generell jugendgefährdend ist. Die BPjM hat dabei abzuwägen ob im konkreten Fall der Kunstfreiheit oder dem Jugendschutz Vorrang zu geben ist. Sofern die Jugendgefährdung überwiegt ist die BPjM dazu befugt eine Indizierung vorzunehmen. (vgl. BPjM 2014)

Wissenschaft:

Die Wissenschaftsfreiheit schützt grundsätzlich alles vor der Indizierung was Wissenschaft, Forschung und Lehre dient. Dieser Umstand wird vor allem durch die Wiedergabe von Tatsachen, Sorgfalt und einer Erfassung des Wesentlichen ermöglicht. Das Bundesverfassungsgericht definiert in einem Rechtsspruch als Wissenschaft „alles, was nach Inhalt und Form als ernsthafter, planmäßiger Versuch zur Ermittlung der Wahrheit anzusehen ist“ (BVerfG NJW 1994, 1781, 1782). Insbesondere bei Versuchen den Nationalsozialismus und damit eng verbundene Gräueltaten zu verharmlosen berufen bzw. generell falsch darzustellen berufen sich Autoren insbesondere auf dieses Recht. (vgl. BPjM 2014)

Die Wissenschaftlichkeit kann einem Werk in diesem Sinn nur dann abgesprochen werden, wenn systematisch und gezielt Daten und Fakten verfälscht, ignoriert oder ausgeblendet werden und es nicht zum Ziel hat Wahrheit zu produzieren. Wird also die Wissenschaftlichkeit verfehlt steht einer Indizierung nichts im Weg. Lückenhaftigkeit oder Einseitigkeit und daraus resultierende Fehlerhaftigkeit reichen jedoch nicht aus um ein Werk die Wissenschaftlichkeit abzuspochen. Sofern das öffentliche Interesse an einem Werk das jugendgefährdende Potential überwiegt ist nach §18 Abs. 3 Nr. 3 JuSchG auch von einer Indizierung abzusehen. (vgl. BPjM

2014)

5.4.1. Indizierungsfolgen:

Wird ein Trägermedium durch eine Indizierung in die Liste der jugendgefährdenden Medien aufgenommen gelten für es in der Folge nach §15 Abs. 1 JuSchG weitreichende Abgabe-, Präsentations-, Verbreitungs-, Vertriebs- und Werbebeschränkungen. Verstöße gegen diese Einschränkungen werden nach §27 JuSchG mit Geld- oder Freiheitsstrafen geahndet. Nach §15 Abs. 6 JuSchG sind Abnehmer von Verlegern, Importeuren oder Zwischenhändlern über Indizierungen zu informieren. (vgl. BPjM 2014)

Dabei ist das Anbieten, Zugänglichmachen oder Überlassen von indizierten Medien nach §15 Abs.1 Nummer 1, 2 und 4 JuSchG grundsätzlich Verboten. Anbieten und Überlassen werden so definiert, dass dabei einem Kind oder Jugendlichen das indizierte Medium direkt übergeben wird. Ein indiziertes Medium zugänglich zu Machen umfasst einerseits ebenfalls diese Unmittelbarkeit beinhaltet allerdings andererseits auch indirekte Wege wie minderjährige indizierte Filme mit ansehen zu lassen oder aus indizierten Büchern vorzulesen. In diesem Sinne ist es verboten Kindern oder Jugendlichen indizierte Medien zu zeigen oder ihnen jegliche Form der Kenntnisnahme zu ermöglichen. (vgl. BPjM 2014)

Sofern von Händlern auch indizierte Medien verkauft werden dürfen diese nicht an Orten ausgestellt oder angeboten werden die von Minderjährigen eingesehen werden können, weshalb es nur gestattet ist diese „unter dem Ladentisch“ zu verkaufen. Darüber hinaus dürfen indizierte Spiele oder Filme auch nicht in Videotheken für Familien und allgemein zugänglichen Videoautomaten angeboten und ausgestellt werden. (vgl. BPjM 2014)

Aus diesem Grund dürfen indizierte Medien nur in sogenannten Ladengeschäften ausgestellt und angeboten werden für die besondere Regelungen gelten. Generell dürfen solche Ladengeschäfte nicht von Kindern oder Jugendlichen betreten werden

und auch nicht von außen einsehbar sein. Darüber hinaus müssen sie ausschließlich über einen separaten Außeneingang verfügen und eigenständig geführt werden. Der Zutritt darf nur über eine öffentliche Verkehrsfläche erfolgen und es muss eigenes Personal haben, das nur für diesen Bereich zuständig ist. Schließlich müssen sämtliche Schritte von der Auswahl bis zur Bezahlung, unabhängig davon ob es sich um einen Verkauf oder einen Verleih handelt, innerhalb des Ladengeschäftes stattfinden. (vgl. BPjM 2014)

§15 Abs.1 Nummer 3 und 5 JuSchG regeln weitere Vertriebsarten. Demnach ist das Anbieten, Verkaufen, Verleihen oder Vorrätig halten von indizierten Medien im Einzelhandel außerhalb der Geschäftsräume, Verkaufsstellen die vom Kunden in der Regel nicht betreten werden, Versandhandel und gewerblichen Leihbüchereien oder Lesezirkeln verboten. Darüber hinaus ist Zwischenhändlern oder Verlegern bereits das Beliefern solcher Betriebe verboten. § 1 Abs. 4 JuSchG definiert dabei den Versandhandel als jegliche Form von entgeltlichen Geschäft bei dem ohne persönlichen Kontakt oder sonstigen Vorkehrungen zur Sicherstellung, dass kein Versand an Minderjährige erfolgt, eine Bestellung und Übersendung einer Ware per Post oder elektronischen Versand stattfindet. (vgl. BPjM 2014)

Laut §15 Abs.1 Nummer 6, sowie Abs. 4 und 5 JuSchG dürfen indizierte Medien in der Öffentlichkeit nicht beworben werden. Die einzige Ausnahme dieses Verbotes stellen Räumlichkeiten dar zu denen nur und ausschließlich Erwachsene Zutritt haben. Selbst bei dieser Ausnahme darf nicht mit einer Indizierung, nicht Indizierung oder einem Indizierungsverfahren, unabhängig davon ob es anhängig ist oder war, geworben werden. Das Verbot der Werbung schließt jegliche Art von Werbung aus, auch wenn diese für sich selbst genommen nicht jugendgefährdend wäre. In diesem Sinne darf auch die Liste der jugendgefährdenden Medien zu geschäftlichen Werbezwecken weder abgedruckt noch veröffentlicht werden. (vgl. BPjM 2014)

Verstöße gegen die Regelungen des §15 JuSchG werden wie bereits erwähnt mit Geldstrafen oder Haftstrafen von bis zu einem Jahr bestraft. Die Strafverfolgung obliegt hierbei der Polizei bzw. Staatsanwaltschaft. Strafbar ist in solchen Fällen nicht nur Vorsatz sondern auch fahrlässiges Handeln. Insbesondere Fahrlässigkeit wird

dann angenommen wenn die Person die die strafbare Handlung begeht bei sorgfältigem Vorgehen in der Lage gewesen wäre zu erkennen, dass das verbreitete Medium indiziert oder schwer jugendgefährdend ist. (vgl. BPjM 2014)

Nicht strafrechtlich zu verfolgen sind allerdings Eltern oder Personenobsorgeberechtigte die Kindern oder Jugendlichen entsprechende Medien aushändigen, überlassen oder zugänglich machen. Diese Ausnahme ist jedoch nur gültig sofern sie im Rahmen von erzieherischen Maßnahmen oder der Entwicklung von Medienkompetenzen im Sinne einer Auseinandersetzung mit jugendgefährdenden Medien geschieht. Beschränkt wird diese Privilegierung also durch Verletzungen der Erziehungspflicht. (vgl. BPjM 2014)

Grundsätzlich sind Entscheide der Bundesprüfstelle Verwaltungsakte, ob Rechtswege eingeleitet werden können entscheidet sich jedoch dadurch welches Gremium der BPjM die Entscheidung getroffen hat. Sofern der Entscheid durch das 12er-Gremium gefallen ist, ist eine Klage ohne weiteres möglich. Bevor rechtlich gegen eine Entscheidung des 3er-Gremiums vorgegangen werden kann setzt §25 Abs. 4 S. 2 JuSchG jedoch erst eine Entscheidung des 12er-Gremiums als notwendig voraus. Die Zuständigen Verwaltungsgerichtshofe sind zunächst bei einer Klage gegen einen Entscheid das Verwaltungsgericht Köln, die Berufung gegen dessen Urteil erfolgt am Oberverwaltungsgericht Münster und eine Revision am Bundesverfassungsgericht in Leipzig. Bei Grundrechtsverletzungen ist eine Verfassungsbeschwerde beim Bundesverfassungsgericht in Karlsruhe möglich. (vgl. BPjM 2014)

5.4.2. Gesetzlich geregelte Fallgruppen:

Die Tatbestände die als jugendgefährdend gelten sind gesetzlich geregelt und sogenannten Fallgruppen zugeordnet. Diese Fallgruppen enthalten Leitkriterien und Definitionen dessen was von der BPjM zu indizieren ist, aber auch Ausnahmen. Sie umfassen verrohende Wirkung, Anreizungen zu Gewalttätigkeit, Anreizungen zu Verbrechen, Anreizungen zu Rassenhass, selbstzweckhafte und detaillierte

Gewaltdarstellungen, Unsittlichkeit und Nahelegung von Selbstjustiz. (vgl. BPjM 2014)

Medien mit verrohender Wirkung:

Verrohend wirkende Inhalte werden als solche definiert, die durch Sadismus, Hinterlist, Gewalttätigkeit oder gemeiner Schadenfreude eine verrohende Wirkung auf Minderjährige haben können. Unter Verrohung wird darüber hinaus eine Desensibilisierung der Minderjährigen gegenüber gesellschaftlicher Normen und Regeln des Zusammenlebens verstanden. Verrohende Medien sollen ebenfalls dafür verantwortlich sein, dass ein Verlust oder zumindest eine Verringerung von Empathie, Rücksichtnahme und Mitgefühl gegenüber der Mitmenschen bei Kindern und Jugendlichen stattfindet. Aufwändig inszenierte Gewaltanwendungen, sowie zynisch oder komisch kommentierte Darstellungen von Verletzungen oder Tötungen können eine solche verrohende Wirkung haben. Daraus ergeben sich Überschneidungen des Tatbestandes der verrohenden Wirkung mit jenem der zu Gewalttätigkeiten anreizenden Medien. (vgl. BPjM 2014)

Medien die zur Gewalttätigkeit anreizen:

Der Begriff Gewalttätigkeit entspricht dabei weitestgehend der Definition des §131 Stgb wo sie als aggressive physische Handlung definiert wird die die leibliche oder seelische Unversehrtheit eines anderen Menschen mittelbar oder unmittelbar beeinträchtigt oder gefährdet. (vgl. BPjM 2014)

Die beiden Tatbestände gelten dann als erfüllt wenn das Geschehen von Gewalt- und Tötungshandlungen geprägt wird, wobei der Kontext zu berücksichtigen ist, wenn Gewalt legitimiert oder gerechtfertigt wird oder wenn Gewalt und ihre Folgen verharmlost wird. Als prägend gelten diese Handlungen dann, wenn das Geschehen überwiegend auf ihnen basiert und wenn die Schilderung der Gewalt epische Ausmaße annimmt. Eine Legitimation oder Rechtfertigung wird dann angenommen, wenn Gewalt im Namen des Gesetzes, des Guten oder zur Bereicherung eingesetzt wird und dabei Recht und Ordnung aufhebt, bzw. als gerechtfertigt und üblich gilt.

Darüber hinaus kann Gewalt als Lustgewinn und zur Steigerung des Ansehens ebenfalls als legitimiert dargestellt werden. Von jugendgefährdender Verharmlosung kann gesprochen werden wenn die Folgen von Gewalt heruntergespielt werden, sofern durch inhaltliche Einbettung und visuelle Darstellung nicht für eine notwendige Distanzierung gesorgt wird. (vgl. BPjM 2014)

Um diese Verhältnisse bewerten zu können orientiert sich die BPjM an bestimmten Kriterien. Diese Kriterien umfassen vor allem die Art der Opfer von Gewalttaten, den Realismus von Gewalttaten und das Genre des Mediums. Eine Jugendgefährdung wird angenommen wenn die Darstellung gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen prägend für das Geschehen ist oder die Darstellung von Gewalt detailliert oder selbstzweckhaft ist. Die Tötung von Tieren und Fantasiewesen ist dabei grundsätzlich anders zu bewerten als jene von Menschen und menschenähnlichen Wesen. Sofern das Töten von Fantasiewesen und Tieren in selbstzweckhaftes Gemetzel ausartet ist eine verrohende Wirkung in einem problematischen Zusammenhang ebenfalls möglich. Als menschenähnlich werden Wesen definiert wenn sie nach objektiven Maßstäben in ihrer Gestalt dem Menschen ähnlich sind. Realistisch gehaltene Gewaltdarstellungen werden grundsätzlich eher als jugendgefährdend eingestuft als abstrakte. In diesem Kontext spielt die Jugendaffinität der Umgebung in der die Handlungen stattfinden eine wesentliche Rolle. Im Bezug auf das Genre stellt die BPjM grundsätzlich fest, dass eine Zugehörigkeit zu einem gewissen Genre eine Jugendgefährdung weder bedeutet noch ausschließt. Bei der Prüfung eines Mediums auf eine jugendgefährdende Wirkung sind jedoch genretypische visuelle Darstellungen und Dramaturgien zu berücksichtigen. (vgl. BPjM 2014)

Darüber hinaus gibt die BPjM noch andere Kriterien an die Besonders im Bezug auf Computerspiele und interaktive Medien einen Grund für eine Indizierung bieten können. Darunter fallen ein Fehlen von alternativen Möglichkeiten Konflikte zu lösen oder zu handeln bzw. der Umstand, dass alternative Optionen zwar vorhanden aber irrelevant sind oder sogar Nachteile mit sich bringen, ein Belohnungssystem für eingesetzte Gewalt oder das Fehlen von Konsequenzen, besonders wenn Gewalt im Kontext normal und gerechtfertigt wirkt, ungehinderte und kosequenzenlose Gewalt

gegen Unbeteiligte als Bestandteil des Spiels und eine Verstärkung der Jugendgefährdung durch die Realität imitierende Steuerungsmöglichkeiten. (vgl. BPjM 2014)

Neben den Kriterien die für eine Indizierung sprechen, gibt es auch Gründe gegen Indizierungen von Filmen und Computerspielen. Zu diesen Gründen zählen bei Computerspielen etwa, dass das Töten oder Verletzen von Menschen lediglich eine Handlungsoption darstellt und unblutig dargestellt wird, dass andere Elemente als Gewalthandlungen gegen Menschen eine wesentliche Rolle einnehmen, dass Tötungen in einer Weise verfremdet dargestellt werden in der eine Parallele zur Realität nicht naheliegend ist, dass die Darstellung von Wesen die getötet werden nicht menschenähnlich ist und dass bei vorhandenen Horror- und Splatterelementen nicht gewalthaltige Momente das Spiel bestimmen, sofern die gewalttätigen Elemente andere Spielelemente nicht durch besondere Brutalität überstrahlen. (vgl. BPjM 2014)

Medien die zu Verbrechen anreizen:

Die Fallgruppe der zu Verbrechen anreizenden Medien wird durch Darstellungen definiert die zur Nachahmung oder Übernahme von bestimmten Handlungen oder Einstellungen führen die als Verbrechen anzusehen sind. Es wird von einer sozialetischen Desorientierung gesprochen wenn das Unrecht das durch verbrecherische Handlungen begangen wird nicht offensichtlich gemacht wird und Verbrechen somit positiv konnotiert werden. Dieser Umstand ist besonders relevant wenn Verbrechen detailliert dargestellt werden. Für eine Entscheidung der BPjM über die Darstellung ist dabei nicht nur wichtig ob diese Jugendliche potentiell zur Nachahmung motiviert, sondern auch ob die durch das Strafrecht und das Grundgesetz verankerte Missbilligung von Verbrechen durch Jugendliche gefährdet scheint. In diesem Kontext kann es auch zu Überschneidungen mit dem Tatbestand der Nahelegung von Selbstjustiz kommen. (vgl. BPjM 2014)

Medien die Selbstjustiz nahelegen:

Die für die Fallgruppe der Nahelegung von Selbstjustiz relevanten Darstellungen umfassen außer gesetzliches Vorgehen gehen als ungerecht oder widerrechtlich empfundene Umstände womit grundsätzlich eine Verletzung des staatlichen Gewaltmonopols einhergeht. Dies trifft insbesondere zu wenn sich ein Protagonist, um einen Täter selbst zu überwältigen und zu bestrafen, über das Gesetz stellt oder dieses umgeht und als Rächer auftritt. (vgl. BPjM 2014)

Selbstjustiz gilt dann als nahegelegt wenn sie in Folge der zu rächenden Tat als gerechtfertigt und als angemessen dargestellt wird. Für eine Indizierung muss Selbstjustiz dabei als einzige Möglichkeit dargestellt werden Gerechtigkeit zu erreichen. Dies trifft vor allem dann zu wenn die Vermittlung der Rechtsordnung oder des Rechtsstaats, in deren Kontext Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel dargestellt wird, als unzulänglich und generell negativ erfolgt. (vgl. BPjM 2014)

Aufgrund ihres durch den Rechtsstaat legitimierten Charakters stellen jedoch jede Art von Notwehr, Nothilfe oder Notstandshandlungen keinen Grund für Indizierungen dar. Sofern die dargestellten Handlungen in rechtsfreien Räumen stattfinden in denen keine staatliche Ordnung mehr existiert gelten diese ebenfalls nicht als jugendgefährdend. (vgl. BPjM 2014)

Medien die zu Rassenhass anreizen:

Die Fallgruppe des Anreizens zum Rassenhass ergibt sich durch das allgemeine Diskriminierungsverbot wie es in Art. 3 Abs. 3 Satz 1 des Deutschen Grundgesetzes definiert wird. Rassenhass wird dadurch definiert, dass es sich dabei um eine feindlich gesinnte Grundhaltung gegen eine Gruppe, die durch ihre Nationalität, ihre Religion oder ihr Volkstum bestimmt wird, handelt die über Verachtung oder Ablehnung hinausgeht. Es wird davon ausgegangen, dass solche Handlungen die Grundvoraussetzungen für tätliche Übergriffe gegen Mitglieder dieser Gruppen schaffen. Nach eigenen Angaben legt die BPjM den Begriff „Rasse“ darüber hinaus

weit aus. (vgl. BPjM 2014)

Selbstzweckhafte und detaillierte Darstellungen von Gewalt:

Für die Fallgruppe der selbstzweckhaften und detaillierten Gewaltdarstellungen sind sowohl inhaltliche als auch visuelle Elemente relevant. Der Selbstzweck einer Gewalthandlung ist dann gegeben, wenn sie nur um ihrer selbst Willen vollzogen wird und keine Rolle dabei spielt ein Ziel zu erreichen. Im Bezug auf die Detailliertheit von Gewaltdarstellungen sind sowohl optische als auch akustische Elemente bedeutsam. Neben Perspektiven und Arten von Aufnahmen die besonders deutlich, nah und lange Gewalthandlungen und deren Auswirkungen zeigen ist auch deren akustische Wiedergabe, etwa durch Schreie des Opfers, Geräusche der Handlung oder zynische oder herabwürdigende Kommentare durch den Täter, zu beachten. Für die BPjM sind solche Gewaltdarstellungen besonders problematisch wenn sie das Geschehen in epischer Breite bestimmen. (vgl. BPjM 2014)

Unsittliche Medien:

Der in der Fallgruppe Unsittlichkeit thematisierte Tatbestand bezieht sich nicht auf eine moralische Dimension sondern auf Sexuelle Unsittlichkeit. Dies trifft besonders auf sexuelle und erotische Medien die, nach dem Stgb noch nicht als Pornographie gelten, aber durch ihren Inhalt und Darstellung das Scham- und Stittlichkeitsgefühl auf sexueller Ebene grob verletzen. Indizierungsgründe liefern der BPjM hier vor allem Medien die Herabwürdigung von Frauen und Männern zu Objekten oder Gewalt als luststeigernd propagieren, wie positive Darstellungen von Vergewaltigungen oder sado-masochistische Praktiken. Insbesondere sado-masochistische Praktiken finden seitens der BPjM Erwähnung da Einvernehmlichkeiten für Minderjährige nicht klar ersichtlich sind und somit zu Desorientierungen oder Generalisierungen über Gewalt zur Luststeigerung führen können. Ebenfalls als unsittlich werden einvernehmliche Darstellungen von Sexualkontakten zwischen Erwachsenen und Kindern eingestuft, da diese als

Rechtfertigung für Pädophilie und sexuellen Missbrauch genutzt werden. (vgl. BPjM 2014)

5.4.3. Anerkannte Fallgruppen:

Über diese durch §18 Abs. 1 S.2 JuSchG gesetzlich geregelten Fallgruppen hinaus ergeben sich aus der Arbeit und Spruchpraxis der BPjM weitere Fallgruppen die potentiell die Entwicklung von Minderjährigen negativ beeinflussen oder gefährden können. Diese Fallgruppen gelten als durch die Rechtsprechung bestätigt bzw. anerkannt, sofern zu ihnen überhaupt Stellung genommen wurde. Diese Fallgruppen umfassen die Verletzung der Menschenwürde, Diskriminierung von Menschengruppen, Verherrlichung des Nationalsozialismus, Verherrlichung von Drogenkonsum, Verherrlichung von exzessiven Alkoholkonsum und Nahelegen von selbstschädigendem Verhalten. (vgl. BPjM 2014)

Medien die die Menschenwürde verletzen:

Die Fallgruppe der Medien die die Menschenwürde verletzen wie sie in der Indizierungspraxis der BPjM besteht wurde durch ein Urteil (27K 1764/07) des Verwaltungsgerichts Köln am 16. November 2007 bestätigt. Um die Verletzung der Menschenwürde zu spezifizieren wird für die Arbeit der BPjM die Formel der Objektdegradierung (BVerfGE 30, 1, 25; 45, 187; 64, 135, 145) herangezogen. Das primäre Anwendungsgebiet dieser Fallgruppe findet sich laut Angaben der BPjM im Horrorgenre. Darstellungen von Kannibalismus, Verstümmelungen, Folter, hervorquellen von Gedärmen, Gemetzel, Entstellungen von Leichen uvm. die nur dazu dienen Voyeurismus ohne jeglichem Mitleid zu bedienen, können ebenso wie Menschenjagden oder Verknüpfungen von Sexualität und Erniedrigung als Verletzungen der Menschenwürde gewertet werden und somit ein Indizierungsgrund sein. (vgl. BPjM 2014)

Sofern eine die Menschenwürde verletzende Darstellung von sterbenden bzw.

physisch oder psychisch leidenden Menschen erfolgt die einer tatsächlichen Begebenheit entspricht und für die kein besonderes Interesse der Berichterstattung in dieser Form vorliegt wird seitens der Gesetzgebung von einer schweren Jugendgefährdung ausgegangen. In solchen Fällen sind entsprechende Medien von vornherein den Verbreitungsbeschränkungen einer Indizierung unterworfen auch wenn eine Indizierung noch nicht erfolgt ist. (vgl. BPjM 2014)

Medien die Menschengruppen diskriminieren:

Die Fallgruppe der Diskriminierung von Menschengruppen bezieht sich überwiegend auf diskriminierende Darstellungen von Menschen oder Menschengruppen und insbesondere auf Minderheiten. Benachteiligungen von Menschen aufgrund sozialer Herkunft, Geschlecht, sexueller Orientierung, Sprache, Behinderungen oder körperlicher Merkmale werden daher aufgrund der Missachtung des Gleichheitsgrundsatzes entsprechend bewertet und gegebenenfalls indiziert. Ähnlich wie im Falle der Verletzung der Menschenwürde können Diskriminierungen auch Ausmaße der schweren Jugendgefährdung annehmen und den Tatbestand der Volksverhetzung nach §130 StGB erfüllen. Auch in diesen Fällen können aufgrund des Strafgesetzes schon Indizierungsfolgen geltend gemacht werden bevor eine Indizierung durch die BPjM erfolgt ist. (vgl. BPjM 2014)

Medien die den Nationalsozialismus verherrlichen:

Der Tatbestand der Verherrlichung des Nationalsozialismus geht über gesetzlich geregelte Fallgruppen dezidiert hinaus. Sämtliche Rehabilitierungen, Aufwertungen oder Verharmlosungen des Nationalsozialistischen Gedankenguts oder des Regimes widersprechen in diesem Sinne einer durch das Grundgesetz geschützten ungestörten Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Hintergrund dieser Spruchpraxis ist es Rassenhass, Demokratiefeindlichkeit und Kriegslüsterheit keinen Nährboden zu bieten. Eine weitere Befürchtung die sich auf Verharmlosung oder der Rehabilitierung des Nationalsozialismus beruht ist die Schaffung oder

Festigung von nationalsozialistischen Weltbildern bei Jugendlichen oder das Aufkommen von ideologisch geprägter Gewalt. Beide Auffassung werden von Urteilen des Bundesverfassungsgerichts (BVerfG, Beschluss vom 10.9.2007, Az. 1 BvR 1584/07, BVerfG NJW 1994, 1781, 1783; BVerfGE 30, 336, 347 ff. bzw. BVerfG, Beschluss vom 10.9.2007, Az. 1 BvR 1584/07) bestätigt. (vgl. BPjM 2014)

Aus der Spruchpraxis der BPjM ergeben sich zahlreiche Tatbestände die als jugendgefährdend zu Indizieren sind. Darunter fallen das propagieren des Nationalsozialismus selbst, die entsprechende Rassenlehre, das autoritäre Führerprinzip, Volkserziehungsprogramme, Kriegsbereitschaft und Kriegsführung, aber auch Darstellungen von Adolf Hitler und anderer Nationalsozialisten als Vorbilder in Form von tragischen Helden, das in Frage Stellen der Aussöhnung Deutschlands mit den früheren Kriegsgegnern, sowie das in Frage stellen des Wertesystems das durch das deutsche Grundgesetz und der internationalen Verpflichtungen (OVG Münster, Urt. v. 29.11.1966). Insbesondere Legitimationen der nationalsozialistischen Herrschaft können laut des Rechtsspruchs des Bundesverfassungsgerichts (Beschluss vom 4.11.2009, Az. 1 BvR 2150/08) den öffentlichen Frieden gefährden und den Tatbestand der Volksverhetzung nach §130 Abs. 4 StGB erfüllen. (vgl. BPjM 2014)

Medien die den Drogenkonsum verherrlichen:

Die Einstufung von Medien die den Drogenkonsum verherrlichen als jugendgefährdend und in Folge dessen deren Indizierung wurde durch das Verwaltungsgericht Köln bestätigt (Urteil vom 17.2.2006, Az. 27 K 6557/05). Von Verherrlichung oder Verharmlosung wird seitens der BPjM dann gesprochen, wenn eine positive Wirkung von Drogenkonsum auf Jugendliche propagiert und negative Folgen wie Abhängigkeit und Gesundheitsschäden beabsichtigt oder unbeabsichtigt unerwähnt bleiben. Auch eine Förderung der Konsumbereitschaft und Anleitung zum Anbau oder Herstellung kann Grund für eine Indizierung sein. (vgl. BPjM 2014)

Medien die exzessiven Alkoholkonsum verherrlichen:

Verherrlichungen von exzessivem Alkoholkonsum werden durch die BPjM ebenfalls als Indizierungsgründe verstanden. Aufgrund der umfassenden Werbe- und Abgabeverbote von Alkohol an Kinder und Jugendliche werden Medien, die diesen Verboten entgegenwirken indem sie zu maßlosem Konsum auffordern bzw. die positiven Auswirkungen von exzessivem Alkoholkonsum suggerieren ebenfalls indiziert. Die schädigende Wirkung auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen wird als extrem eingestuft. Darüber hinaus gibt es hier Überschneidungen mit der Fallgruppe der Nahelegungen von selbstschädigendem Verhalten. Seitens der BPjM wird darüber hinaus davon ausgegangen, dass die elterliche Erziehung im Bezug auf das Bewusstsein um den Missbrauch von legalen und illegalen Drogen durch Medien die exzessiven Alkoholkonsum propagieren nachhaltig geschädigt oder gar ausgehebelt wird. (vgl. BPjM 2014)

Medien die selbstschädigendes Verhalten Nahelegen:

Die Fallgruppe der Nahelegung von selbstschädigendem Verhalten betrifft Medien die bei Kindern und Jugendlichen Handlungen fördern oder auslösen die zu gravierenden Schäden an ihnen selbst führen können. Zur Konkretisierung werden einerseits das Propagieren von Selbstmorden, sowie Anleitungen zum Suizid, insbesondere wenn durch sie der Wert des eigenen Lebens in Frage gestellt wird, angeführt. Andererseits ergibt sich auch aus der Indizierungspraxis der BPjM, dass Foren oder Blogs im Internet die Magersucht bzw. Anorexia nervosa glorifizieren oder positiv darstellen in diese Kategorie fallen. (vgl. BPjM 2014)

5.4.4. Schwere Jugendgefährdung:

Über die gesetzlich geregelten und die anerkannten Fallgruppen hinaus gibt es wie bereits erwähnt auch Fälle in denen von Medien eine schwere Jugendgefährdung ausgeht und die somit den gesetzlichen Verbreitungs- und Werbebeschränkungen

unterliegen ohne von der BPjM indiziert worden zu sein. Im Falle von Trägermedien wird dies durch §15 Abs. 2 JuSchG geregelt. Der Gesetzestext enthält hierbei fünf Gruppen von Tatbeständen für die diese Einschränkungen auch ohne vorliegender Indizierung gelten. Diese umfassen Trägermedien die entweder strafrechtlich relevant sind, die kriegsverherrlichend sind, die die Menschenwürde verletzende Realdarstellungen enthalten, die von Gewalt beherrscht sind, die Kinder und Jugendliche in Posendarstellungen enthalten oder offensichtlich schwer jugendgefährdend sind. (vgl. BPjM 2014)

§15 Abs. 2 Nummer 1 JuSchG Strafrechtlich relevante Trägermedien:

Nach §15 Abs. 2 Nummer 1 JuSchG sind sind Trägermedien strafrechtlich relevant wenn sie die Tatbestände §86, §130, §130a, §131, §184, §184a, §184b und §184c des Strafgesetzbuchs erfüllen. (vgl. BPjM 2014)

§86 StGB Verbreiten von Propagandamitteln verfassungswidriger Organisationen:

§86 StGB beschreibt die Verbreitung von Propagandamitteln verfassungswidriger Organisationen. Als Propagandamittel werden Schriften definiert deren Inhalt gegen die freiheitliche demokratische Grundordnung oder die Völkerverständigung gerichtet ist. Deren öffentliche Zugänglichmachung, Verbreitung im In- und Ausland oder Ein- und Ausfuhr ist mit einer Freiheitsstrafe von bis zu drei Jahren oder einer Geldstrafe belegt. Als Ausnahme gelten solche Propagandamittel die zur Aufklärung, Forschung, Lehre, Kunst, Wissenschaft, der Abwehr verfassungswidriger Bestrebungen oder der Berichterstattung und Ähnlichem dienen. (vgl. BPjM 2014)

§130 StGB Volksverhetzung:

§130 StGB stellt den Tatbestand der Volksverhetzung dar und bezieht sich vorwiegend auf Handlungen gegen Gruppen die über ihre nationale, rassische,

ethnische oder religiöse Herkunft definiert werden. Werden solche Handlungen gegen Einzelne oder Teile der Bevölkerung gerichtet die genannten Gruppen zugehören mit dem Ziel Teile der Bevölkerung zu Willkür, Gewalt oder Hass anzustacheln oder deren Menschenwürde zu verletzen sind solche Taten mit einer Freiheitsstrafe von drei Monaten bis fünf Jahren zu bestrafen. Die Verbreitung und Zugänglichmachung, sowie Aufbewahrung und Herstellung von entsprechenden Schriften wird mit einer Freiheitsstrafe von bis zu drei Jahren oder einer Geldstrafe belegt. Die Billigung, Verleugnung oder Verharmlosung von Verbrechen die unter dem Nationalsozialismus begangen wurden und auch dadurch eine Verletzung der Menschenwürde der Opfer begangen ist mit einer Freiheitsstrafe von fünf bzw. drei Jahren oder Geldstrafen zu bestrafen. (vgl. BPjM 2014)

§130a StGB Anleitung zu Straftaten:

Die in §130a StGB genannte Anleitung zu Straftaten bezieht sich auf Verbrechen gemäß §126 Abs.1 StGB. Die Verbreitung, zur Schaustellung usw. von Schriften die dazu dienen andere zu solchen Straftaten anzuleiten wird mit einer Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder einer Geldstrafe belegt. (vgl. BPjM 2014)

§131 StGB Gewaltdarstellung:

Schriften mit Gewaltdarstellungen nach §131 StGB die Grausamkeiten oder Unmenschlichkeiten zeigen die gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen gerichtet sind, diese Gewalttätigkeiten verherrlichen oder verharmlosen oder sie auf eine Weise darstellen die die Menschenwürde verletzt dürfen unter einer Androhung einer Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr oder einer Geldstrafe weder vorgeführt, verbreitet noch zugänglich gemacht werden. Auch eine Verbreitung über Telemedien ist grundsätzlich untersagt. Ausgenommen sind Berichterstattungen über das Zeitgeschehen oder die Geschichte. (vgl. BPjM 2014)

§184 StGB Verbreitung pornographischer Schriften:

§184 StGB beschäftigt sich mit der Verbreitung pornographischer Schriften und enthält Bestimmungen bzw. Einschränkungen in Bezug auf deren Vertrieb und Verbreitung. Ein Verstoß gegen diese Regelungen wird mit einer Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr oder einer Geldstrafe bestraft. (vgl. BPjM 2014)

§184a StGB Verbreitung gewalt- oder tierpornographischer Schriften:

§184a StGB verbietet die Verbreitung, Herstellung, Beziehung usw. von pornographischen Schriften die Gewalttätigkeiten oder sexuelle Handlungen zwischen Menschen und Tieren zum Inhalt haben. Ein Verstoß ist wird mit einer Freiheitsstrafe von bis zu drei Jahren oder eine Geldstrafe Bestraft. (vgl. BPjM 2014)

§184b & § 184c StGB Verbreitung kinder- oder jugendpornographischer Schriften:

Die beiden Paragraphen §184b und §184c StGB befassen sich mit der Verbreitung, Erwerb und Besitz kinderpornographischer Schriften bzw. der Verbreitung, Erwerb und Besitz jugendpornographischer Schriften. Dabei sind sexuelle Handlungen von, an oder vor Kindern oder Jugendlichen relevant. Wobei Kinder als Personen unter 14 Jahren und Jugendliche als Personen im Alter von 14-18 Jahren definiert werden. (vgl. BPjM 2014)

Die Verbreitung, der Erwerb, die zur Schaustellung dieser kinder- oder jugendpornographischer Schriften, sowie der Versuch sie sich zu beschaffen wenn diese wirklichkeitsnahe oder tatsächliche Geschehen darstellen wird mit Freiheitsstrafen von drei Monaten bis zu fünf Jahren im Falle von kinderpornographischen Schriften bzw. von bis zu drei Jahren oder einer Geldstrafe im Falle von jugendpornographischen Schriften bestraft. Handelt der Täter gewerbsmäßig oder als Teil einer Bande mit den selben Zielen wird er mit einer Freiheitsstrafe von sechs Monaten bis zu zehn Jahren im Falle von

kinderpornographischen bzw. mit einer Freiheitsstrafe von drei Monaten bis zu fünf Jahren im Falle von jugendpornographischen Schriften bestraft. (vgl. BPjM 2014)

Besitz oder der Versuch sich die genannten Schriften zu beschaffen wird bei kinderpornographischen Schriften mit einer Freiheitsstrafe von bis zu zwei Jahren oder einer Geldstrafe bzw. bei jugendpornographischen Schriften mit einer Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr oder einer Geldstrafe bestraft. Zu rechtmäßigen Ermittlungszwecken wird die Beschaffung von kinder- und jugendpornographischen Schriften gestattet und nicht unter Strafe gestellt. Im Falle von jugendpornographischen Schriften gilt ein Ausschluss der Strafbarkeit von wenn sie von Personen unter 18 Jahren mit Einwilligung der dargestellten Personen hergestellt wurden. (vgl. BPjM 2014)

§15 Abs. 2 Nummer 2 JuSchG Kriegsverherrlichende Trägermedien:

§15 Abs. 2 Nummer 2 JuSchG behandelt den Krieg verherrlichende Trägermedien. Wenn das Geschehen einen realen Bezug hat, Krieg als Möglichkeit dargestellt wird Ruhm und Anerkennung zu erlangen und wenn Krieg als Abenteuer dargestellt wird gilt die Darstellung als kriegsverherrlichend. (vgl. BPjM 2014)

§15 Abs. 2 Nummer 3 JuSchG Die Menschenwürde verletzende Realdarstellungen:

§15 Abs. 2 Nummer 3 JuSchG beschreibt die Menschenwürde verletzende Darstellungen von Menschen die sterben oder physisch oder psychisch leiden die tatsächliche Geschehen wiedergeben ohne berechtigtem Interesse an dieser Form der Darstellung. Diese die Menschenwürde verletzende Realdarstellungen beziehen sich in der Praxis besonders auf Trägermedien die mit Fokus auf das Leid von Menschen, selbstzweckhafte Darstellungen von Hinrichtungen, Unfällen, Unglücken oder Verbrechen enthalten, sofern diese reales Geschehen wiedergeben und nicht fiktiv sind. Da das Grundgesetz die Unantastbarkeit der Menschenwürde garantiert ist von entsprechendem Interesse einer Berichterstattung nur Ausnahmefällen

auszugehen und daher darüber im Einzelfall zu entscheiden. (vgl. BPjM 2014)

§15 Abs. 2 Nummer 3a JuSchG Gewaltbeherrschte Medien:

In §15 Abs. 2 Nummer 3a JuSchG werden Trägermedien beschrieben die durch selbstzweckhafte besonders realistische, grausame und reißerische Gewaltdarstellungen geprägt sind. Wenn menschliche Akteure in Filmen Opfer von Gewalt werden wird generell von einer besonders realistischen Darstellung ausgegangen. Bei Computerspielen sind dagegen weitere vor allem technisch bestimmte Aspekte zu beachten. Als besonders realistisch gelten Darstellungen in Computerspielen wenn sie durch hochwertige Grafiken, Animationen usw. nicht offensichtlich von realen Geschehen unterschieden werden können. (vgl. BPjM 2014)

Grausamkeit bezieht sich speziell auf die dargestellte Gewalt und wird insbesondere über die Qualen der Opfer in Gewaltdarstellungen definiert. Als reißerisch und selbstzweckhaft werden ausschließlich Gewaltexzesse beschrieben die nicht dramaturgisch eingebettet sind und nur dazu dienen Voyeurismus zu bedienen. Gewalt zu Zweck der Unterhaltung gilt dabei nicht automatisch als selbstzweckhaft. Wesentlich ist, dass entsprechende Gewaltdarstellungen, sowohl auf qualitativer als auch auf quantitativer Ebene, das gesamte Spiel (bzw. den Film) prägen. (vgl. BPjM 2014)

§15 Abs. 2 Nummer 4 JuSchG Posendarstellungen:

§15 Abs. 2 Nummer 4 JuSchG beschreibt sogenannte Posendarstellungen, also Darstellungen von Minderjährigen in unnatürlichen und geschlechtsbetonten Körperhaltungen. Diese Regelungen wurde geschaffen um Abbildungen beikommen zu können die noch nicht unter Kinder- oder Jugendpornographie fallen und eventuell als Einstieg in die Kinderpornographie dienen könnten. Darüber hinaus werden sie als Gefahr wahrgenommen weil sie den Eindruck einer Normalität des sexuellen

Umgangs zwischen Erwachsenen und Kindern erwecken und die Neugier der Kinder fördern könnten. (vgl. BPjM 2014)

Ganz wesentlich ist hier, dass es sich bei den Posendarstellungen um keine realen Abbildungen handeln muss. Sofern es sich um eine fiktive aber dennoch realitätsnahe Abbildung einer Person die augenscheinlich noch nicht 18 ist handelt erfüllt sie den Tatbestand. Dieser ergibt sich überdies aus unnatürlichen und sexuellen assoziierten Posen und Körperhaltungen und nicht daraus ob die Minderjährigen nackt oder leicht bekleidet sind. Um das Alter der dargestellten Person zu bestimmen sind vor allem deren körperliche Entwicklung und Gesichtszüge von Bedeutung. (vgl. BPjM 2014)

§15 Abs. 2 Nummer 5 JuSchG Offensichtliche Jugendgefährdung:

Durch §15 Abs. 2 Nummer 5 JuSchG werden Trägermedien beschrieben die offensichtlich schwer Jugendgefährdend sind. Diese Art der Trägermedien definiert sich über die Offensichtlichkeit mit der deren Inhalte die Entwicklung oder Erziehung von Kindern und Jugendlichen zu eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeiten außerordentlich gefährden. Die Schwere der potentiellen Jugendgefährdung wird dann festgestellt wenn durch Inhalte von Trägermedien, die im extremen Gegensatz zu den Werten des Grundgesetzes stehen, die abstrakte Möglichkeit einer gravierenden sozialetischen Desorientierung besteht. Die Offensichtlichkeit ist dann gegeben wenn eine Jugendgefährdung für unbefangene Personen eindeutig ersichtlich ist. Darüber hinaus wird sie angenommen wenn sich schwer Jugendgefährdende Inhalte und Darstellungen gezielt und verführerisch an minderjähriges Publikum wenden. (vgl. BPjM 2014)

5.5. Das Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen:

Der §86a StGB regelt das strafrechtlich relevante Vergehen der Verwendung von

Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen, das in enger Verbindung mit §86 StGB steht, die Verbreitung von Propagandamitteln verfassungswidriger Organisationen reglementiert. Besonders wichtig an §86 StGB ist, dass sich wesentliche Teile und Definitionen des §86a auf ihn beziehen. (vgl. wiki §86a StGB 2014; StGB §86 und §86a 2014)

So definiert der §86 StGB vor allem, was unter verfassungswidrigen Organisationen zu verstehen ist, nämlich von dem Bundesverfassungsgericht verbotene Parteien, verbotene verfassungswidrige Vereinigungen und dezidiert ehemalige nationalsozialistische Organisationen. Darüber hinaus regelt der Paragraph auch die Ausnahmen, unter denen eine Verbreitung stattfinden darf. Dies ist der Fall, wenn es sich um eine Verbreitung im Sinne der staatsbürgerlichen Aufklärung, der Abwehr von verfassungswidrigen Bestrebungen, der Kunst, der Wissenschaft, der Forschung, der Lehre und der Berichterstattung über Geschichte und das Zeitgeschehen handelt. Sowohl für §86 als auch §86a StGB ist bei einem Verstoß eine Freiheitsstrafe von bis zu drei Jahren oder eine Geldstrafe vorgesehen, bei geringer Schuld kann allerdings auch von einer Bestrafung abgesehen werden. (vgl. StGB §86 und §86a 2014)

Als Kennzeichen von verfassungswidrigen Organisationen können Dinge wie Fahnen, Uniformstücke, Abzeichen, Grußformen, Parolen usw. verstanden werden. Darüber hinaus ist die Verwendung von Kennzeichen, die diesen verbotenen Kennzeichen zum Verwechseln ähnlich sind, ebenfalls verboten. Diese Ähnlichkeit wurde in einem Beschluss des Bundesverfassungsgerichts (2 BvR 2202/08) so definiert, dass sie in Fällen gegeben ist, in denen ein nicht Sachkundiger oder nicht genau prüfender Betrachter Merkmale von verbotenen Symbolen erkennt. (vgl. wiki §86a StGB 2014; StGB §86 und §86a 2014)

Der §86a StGB bzw. der Respekt der Publisher vor diesem Paragraphen sorgt, seitdem 1994 das Spiel „Wolfenstein 3D“ indiziert wurde, immer wieder für Rückrufaktionen und Abänderungen von Spielen. Als Grund dafür ist ein Urteil des Amtsgerichts München (Az. 2 Gs 167/94) zu sehen, das sich konkret mit der Verwendung nationalsozialistischer Symbole in diesem Spiel beschäftigt, während

die Indizierung durch die BPjS ausdrücklich aufgrund der Gewaltdarstellungen und nicht wegen eben dieser Symbole erfolgte. In dem Urteil wird argumentiert, dass eine Verwendung von solchen Symbolen und Kennzeichen zu einer zunehmenden Verwendung dieser Symbole in der Öffentlichkeit führen würde was schließlich dem Grundgedanken des §86a StGB widersprechen würde. (vgl. Gamesmarkt 2010; wiki Wolfenstein 3D 2014)

Bemerkenswert an diesem Urteil ist, dass es sich in keiner Weise mit dem Status von Computerspielen als mögliche Kunstform (wie etwa bei Filmen oder Theaterstücken) beschäftigt sondern diese Frage unbeantwortet lässt. Insbesondere wenn nationalsozialistische Symbole im Kontext eines zu besiegenden Gegners stehen scheint hierbei eine nicht propagandistische Verwendung durchaus offensichtlich. Dem Autor des Artikels „Das Kreuz mit dem Haken“ Konstantin Ewald, Rechtsanwalt bei Osborne Clarke, zu Folge ziehen Spiele-Publisher Rückrufaktionen ihrer Spiele gegenüber eines Musterprozesses vor, weil sich eine strafrechtliche Verfolgung gegen die Geschäftsführung oder andere handelnde Personen richten würde und nicht gegen das Unternehmen. Das etwaige persönliche Risiko seitens einzelner Personen der Spielebranche überwiegt hier also möglicherweise die Aussicht auf eine vollständige Klärung der Rechtslage. (vgl. Gamesmarkt 2010)

Die Gründe für Rückrufaktionen sind durchaus sehr verschieden. Das Unternehmen Ubisoft rief etwa 2010 die Collector's Edition des Spiels „Silent Hunter V“ zurück da im Handbuch ein Hakenkreuz abgebildet war. Im Falle des Spiels „Wolfenstein“ startete Activision ebenfalls einen Rückruf da in der deutschen Lokalisation ein Hakenkreuz übersehen wurde. (vgl. Gamesmarkt 2010)

6. PEGI:

Im Gegensatz zu Deutschland ist in weiten Teilen Europas das PEGI-System verbreitet (Pan European Games Information). Die Entstehung des PEGI geht auf eine Initiative der Interactive Software Federation of Europe (ISFE) zurück. Gegründet wurde die ISFE ursprünglich im Jahr 1998 von nationalen Organisationen des Vereinigten Königreichs, Frankreich, Deutschland und den Niederlanden. 2002 wurden die Mitglieder auf die 27 EU-Mitgliedsstaaten, Norwegen, die Schweiz, Liechtenstein und Island ausgeweitet. Zur Zeit umfasst die ISFE 13 große Publisher und 17 weitere Organisationen im Bereich des Handels von interaktiver Software in Europa. (vgl. ISFE 2014)

Das PEGI Programm wurde im April 2003 nach dem Prinzip der Selbstkontrolle der Computer- und Videospieleindustrie geschaffen. Die Initiative ging auf einen Vorschlag der damaligen schwedischen EU-Präsidentschaft zurück der sich damit befasste eine Vereinheitlichung der verschiedenen Bewertungs- und Einstufungssysteme Europas anzustreben. Im März 2002 erging ein Beschluss des Rats der EU der zu einem besseren Konsumentenschutz durch Alterskennzeichnungen von Spielen aufrief. Im Mai 2002 erfolgte in einer Arbeitsgruppe aus Vertretern der Nationalstaaten, von Verbänden und der Industrie die Entwicklung des PEGI. Damit ging schließlich auch eine Vereinfachung des Verkaufs von Spielen in Europa einher. Darüber hinaus sollte dies eine Verkürzung von Prüfzeiten und eine Kostensenkung für die Unternehmen ermöglichen. (vgl. ISFE 2014; wiki PEGI 2014)

Das PEGI-Verfahren umfasst sowohl Kennzeichnungen für Altersempfehlungen als auch für Inhaltsbeurteilungen. Publisher die das PEGI-System verwenden müssen sich in Form eines Verhaltenskodex vertraglich dazu verpflichten die Öffentlichkeit wahrheitsgemäß über die Inhalte und und Alterseinstufungen ihrer Spiele zu informieren und diese auch entsprechend zu bewerben. Der Beginn des Bewertungsverfahrens ist ein Online-Verfahren das von den Publishern selbst durchgeführt wird. Es besteht zum einen aus Rechtsvorschriften verschiedener europäischer Staaten und zum anderen aus inhaltlichen Angaben des Spiels. Dabei liegt der Fokus vor allem auf sexuellen, gewalthaltigen und andere potentiell

kritischen Bestandteilen des Spiels. Anhand dieser Angaben wird von PEGI eine vorläufige Altersempfehlung und eine Begründung durch Inhaltssymbole ausgegeben. (vgl. PEGI 2014)

Im Anschluss an das Online-Verfahren erfolgt eine Prüfung der vorläufigen Altersempfehlung durch eines von zwei zuständigen PEGI-Administratoren. Werden Spiele mit PEGI 3 oder PEGI 7 geprüft so ist das niederländische Institut für die Klassifizierung audiovisueller Medien (Netherlands Institute for the Classification of Audio-visual Media, NICAM) zuständig. Die Aufgaben von NICAM umfassen darüber hinaus noch die Abhaltung von Schulungen, die Ausgabe von PEGI-Lizenzen und das Archivieren von PEGI-Spielen. Für die Altersempfehlungen PEGI 12, PEGI 16 und PEGI 18 ist der britische Rat für Videostandards (Video Standards Council, VSC) zuständig. Beendet wird das Verfahren schließlich mit der Vergabe einer Lizenz an den Publisher zur Verwendung der Alters- und Inhaltssiegel. Die Inhaltssiegel des PEGI weisen auf „Schimpfwörter“ (sofern Schimpfwörter im Spiel verwendet werden), „Diskriminierung“ (im Spiel wird Diskriminierung gezeigt oder Inhalte fördern Diskriminierung), „Drogen“ (im Spiel wird Drogenkonsum gezeigt oder sich darauf bezogen), „Angst“ (kleine Kinder können durch das Spiel geängstigt werden oder das Spiel ist gruselig), „Glücksspiel“ (durch das Spiel wird zu Glücksspiel aufgefordert oder es wird dazu angeleitet), „Sex“ (im Spiel sind Nacktheit, sexuelle Handlungen oder Anspielungen darauf zu sehen), „Gewalt“ (im Spiel sind Gewaltdarstellungen oder die Verherrlichung bzw. Verharmlosung von Gewalt zu sehen) und „Online“ (das Spiel kann Online gespielt werden) hin. Die Alterssiegel sind auf Vorder- und Rückseite der Spiele zu sehen, die Inhaltssiegel nur auf der Rückseite. (vgl. PEGI 2014)

Neben den beiden PEGI-Administratoren NICAM und VSC die für die Überprüfung und Feststellung der Altersempfehlungen zuständig sind, sind noch einige Ausschüsse und Komitees in das PEGI-System eingebunden um das Funktionieren und die Anpassung an neue Gegebenheiten zu gewährleisten. Seit 2009 hat die ISFE die Geschäfte, Entwicklung und Kontrolle des PEGI-Systems auf die nach belgischem Recht agierende PEGI S.A. (société anonyme) übertragen, die als nicht gewinnorientiertes Unternehmen geführt wird. (vgl. ISFE 2014)

Die laufenden Geschäfte von PEGI leitet ein geschäftsführender Direktor. Als auf einer Selbstkontrolle basierendes System steht im Zentrum des PEGI der PEGI-Verwaltungsrat, der den geschäftsführenden Direktor beratend zur Seite steht. Der Verwaltungsrat setzt sich aus den Publishern, den Herstellern von Spielekonsolen, nationalen Handelsverbänden, den Beauftragten des PEGI-Rates und der PEGI-Expertengruppe zusammen. Diese Zusammensetzung soll die Grundlage für eine optimale Verbindungen aus Vorteilen eines Systems das auf Selbstkontrolle beruht und nötiger Überwachung bilden. (vgl. PEGI 2014)

Die Mitglieder des PEGI-Rates stammen aus den Ländern in denen PEGI verwendet wird. Er setzt sich hauptsächlich aus Behörden stammenden, auf den Jugendschutz in Europa spezialisierten Rechtsberatern, Psychologen, Medienexperten und Beamten zusammen. Die Zuständigkeit des Rates beruht in erster Linie auf Empfehlungen die der europäischen und nationalen Umsetzung und Vermittlung des PEGI-Systems und des Verhaltenskodexes dienen sollen. (vgl. PEGI 2014)

Die PEGI-Expertengruppe wurde gebildet um analog zur Einbindung der Nationalstaaten auch weiterhin gute Beziehungen zu dem Expertennetzwerk, das PEGI beratend zur Seite stand, aufrechtzuerhalten. Seit 2009/2010 wird die Expertengruppe um Fachbereiche erweitert, darunter Psychologie, Online-Spiele, Technologie, Recht, Klassifizierungen und Medienwissenschaften, um umfassende Beratungsoptionen zu ermöglichen. Die Beratungstätigkeit der Expertengruppe bezieht sich speziell auf technologische und inhaltliche Entwicklungen die auf Empfehlungen des PEGI-Verwaltungsrates oder des PEGI-Rates basieren, aber auch auf Ergebnisse von Beschwerdeverfahren. Als Unterausschuss der PEGI-Expertengruppe ist der Kriterienausschuss mit der Anpassung und Abänderung des PEGI-Formulars und dessen Kriterien betraut. Grundlage hierfür bilden inhaltliche und technische Entwicklungen, Empfehlungen des PEGI-Rates und der PEGI-Expertengruppe und Einflüsse die sich aus der Tätigkeit des Beschwerdeausschusses ergeben. (vgl. PEGI 2014)

Der Beschwerdeausschuss wird einberufen, wenn eine Einberufung zu einer Sitzung durch Beschwerdeführer formal beantragt wird. Beschwerdeführer können

Konsumenten oder Publisher sein die gegen eine Altersempfehlung eines Spieles Beschwerde einlegen. Bevor sich jedoch der Beschwerdeausschuss mit der Beschwerde auseinandersetzt versuchen die PEGI-Administratoren durch Diskussionen, Erklärungen und Vermittlungen für alle Seiten zufriedenstellende Lösungen zu finden. Die Entscheidungen des Beschwerdeausschusses sind für alle Publisher die PEGI verwenden bindend. Dementsprechend sind sie verpflichtet auch entsprechenden Korrekturmaßnahmen nachzukommen, die bei Nichtbeachtung entsprechend des Kodex sanktioniert werden. (vgl. PEGI 2014)

Darüber hinaus wird die Tätigkeit des PEGI-Systems noch durch einen Rechts- und einen Vollzugausschuss unterstützt. Die Aufgabe des Rechtsausschusses ist die Information des ISFE über Änderungen von nationalen Rechtslagen sofern diese das freiwillige Altersempfehlungssystem PEGI betreffen könnten. Die Aufgabe des Vollzugausschusses ist es sicherzustellen, dass die Einhaltung der Bestimmungen des PEGI-Verhaltenskodex und darüber hinaus die Umsetzung der Beschlüsse des Beschwerdeausschusses gewährleistet wird. Der Vollzugausschuss setzt sich aus zehn Mitgliedern zusammen, von denen fünf durch den PEGI-Rat bestimmt und fünf von Publishern gestellt werden. (vgl. PEGI 2014)

Das PEGI-System findet auf Basis unterschiedlicher rechtlichen Grundlagen und mit unterschiedlicher rechtlicher Bedeutung bzw. Verankerung in folgenden Ländern ganz oder teilweise Anwendung: Belgien, Bulgarien, Dänemark, Estland, Finnland, Frankreich, Griechenland, Großbritannien, Irland, Island, Israel, Italien, Lettland, Litauen, Luxemburg, Malta, den Niederlanden, Norwegen, Österreich, Polen, Portugal, Rumänien, Schweden, der Schweiz, Slowakische Republik, Slowenien, Spanien, Tschechische Republik, Ungarn und Zypern. Besondere Relevanz wird dem PEGI-System in Finnland, Frankreich, Island, Israel, Litauen, den Niederlanden, Slowenien, der Schweiz, dem Vereinigten Königreich und teilweise Österreich eingeräumt. In diesen Ländern ist der Handel und die Abgabe von Computer- und Videospiele gesetzlich an das PEGI-System gebunden. Darüber hinaus ist das PEGI-System in der französischsprachigen kanadischen Provinz Québec durch Spiele die aus Frankreich importiert werden vertreten. (vgl. PEGI 2014; wiki PEGI en 2014)

7. Situation in Österreich (BuPP):

Der Umgang mit Computer- und Videospiele ist in Österreich grundsätzlich ein anderer als in der Bundesrepublik Deutschland. Dieser andere Umgang manifestiert sich vor allem in der „Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen“ (BuPP) die im Bundesministerium für Familien und Jugend (BMJF) beheimatet ist. Der Jugendschutz ist in Österreich allerdings auf Länderebene geregelt, deshalb gibt es was den Zugang zu Computerspielen gibt keine einheitliche Regelung. (vgl. BuPP 2014)

Das Leitmotiv der BuPP ist „Informieren statt Verbieten“. In diesem Zusammenhang wird die Information für Erziehungsberechtigte und deren Verantwortung für die Kindererziehung in das Zentrum gerückt. Insofern soll es auch deren Aufgabe sein im privaten Rahmen Verbote für konkrete Spiele auszusprechen. Verbote von staatlicher Seite werden als Eingriffe in die Grundfreiheiten generell und in die Freiheiten von Eltern wahrgenommen. Um Eltern in ihrer Verantwortung zu unterstützen wird versucht über die BuPP eine möglichst breite Palette an Spielen zu bewerten und Informationen zu ihnen zur Verfügung zu stellen. Empfehlungen für Spiele auszusprechen zeigt den deutlich anderen Zugang auf als er in Deutschland durch die BPjM verfolgt wird. (vgl. BuPP 2014)

Als Begründung für den Vorzug den Empfehlungen gegenüber Verboten erhalten werden seitens der BuPP sechs gründe angeführt. Als erster Punkt wird die Entwicklung in der Medienpädagogik angemerkt, speziell deren Förderung von Medienkompetenz und der Unterstützung bei der Orientierung von Erziehenden. Im Fokus steht hierbei die Förderung und Stärkung von Kindern und Jugendlichen hin zu einem verantwortungsvollen Umgang mit Medien. Hierbei wird diese Entwicklung als, durch informierte Eltern begleiteter, Lernprozess verstanden in dem Fehler geschehen können und aus ihnen gelernt wird. (vgl. BuPP 2014)

Zweitens wird seitens der BuPP davon ausgegangen, dass Verbote konkreter Computerspiele leicht umgangen werden können, etwa durch das Internet, Tauschbörsen oder Raubkopien. Darüber hinaus wird auf Studien in der

Bundesrepublik Deutschland verwiesen die ergeben, dass große Teile der Jugendlichen indizierte Spiele gespielt haben. (vgl. BuPP 2014)

Drittens soll durch das positive hervorheben von Spielen durch Empfehlungen verhindert werden, dass durch Verbote unerwünschte Werbung für problematische Spiele gemacht wird. Hierbei ist das Ziel, durch die Nichterstellung von Listen verbotener Spiele, keine Listen mit Wunschspielen für Spieler mit Begeisterung für besonders gewalthaltige oder problematische Spiele zu liefern. (vgl. BuPP 2014)

Viertens wird von der BuPP darauf hingewiesen, dass es keine fundierten Rechtfertigungen für Verbote gibt. Dies begründet sich auf den fehlenden wissenschaftlichen Nachweis für die Schädlichkeit von Computer- und Videospiele. Einerseits wird hier das Fehlen von Langzeitstudien die eine schädliche Wirkung von Computerspielen bestätigen aufgezeigt und andererseits, dass Studien, die kurzfristige negative Effekte darstellen, methodisch und interpretativ fragwürdig sind. (vgl. BuPP 2014)

Den fünften Punkt stellt einen Vergleich zwischen Deutschland, in dem es Verbote und Altersbeschränkungen gibt, und Österreich, in dem solche Verbote und Altersbeschränkungen weitestgehend fehlen, an. Laut BuPP gibt es auch hier keine statistischen Hinweise darauf, dass österreichische Kinder und Jugendliche im Vergleich zu deutschen, trotz der nicht vorhandenen Einschränkungen, brutaler oder gewalttätiger wären. (vgl. BuPP 2014)

Der sechste und letzte Punkt drückt die Hoffnung der BuPP aus durch ihre Bewertungen mit positivem Effekt auf Spieleentwickler und den Handel einzuwirken. Diese zu erzielenden positiven Effekte sind vor allem das Eingehen auf Kriterien der BuPP durch Entwickler, etwaige bessere Verkäufe von empfohlenen Spielen und längere bzw. präzisere Auslage von empfohlenen Spielen. In diesem Sinne soll die Empfehlung der BuPP als erwünschte und positive Werbung für wertvolle Titel dienen. (vgl. BuPP 2014)

Im Sinne dieser sechs Punkte ist es also das Ziel der BuPP als unabhängige

Informationsquelle zu einem möglichst breitem Spektrum von Spielen zu dienen, gute Spiele zu empfehlen und weitere Informationsquellen für Erziehende bereitzustellen. Hiermit soll eine Auseinandersetzung von Eltern mit dem Hobby ihrer Kinder gefördert und erleichtert werden. Darüber hinaus soll auch die Eigenverantwortung von Kindern und Jugendlichen gestärkt und gefördert und eine Versorgung mit hochwertigen und aus pädagogischer Sicht unbedenklichen Spielen sichergestellt werden. (vgl. BuPP 2014)

Die BuPP unterstreicht positive Auswirkungen und Fertigkeiten die durch das Spielen von Computer- und Videospiele erlangt werden können. Hierbei werden vor allem die Bedienung von Hard- und Software, Verbesserung der Hand-Auge-Koordination und darüber hinaus positive Effekte auf die Entwicklung von logischem Denken, Teamarbeit oder Reaktionsgeschwindigkeit angeführt. Dies Potentiale aufzuzeigen und nutzbar zu machen wird angestrebt. Als weiteren Aspekt dieses Lernprozesses wird der bewusste Umgang von Erwachsenen, Pädagogen, Kindern und Jugendlichen mit gewalthaltigen Computerspielen dargestellt. (vgl. BuPP 2014)

In diesem Kontext versteht sich die BuPP auch selbst der Aufklärung verpflichtet um den gesellschaftlichen Umgang mit Computerspielen zu prägen. Dabei spielt auch das Verständnis von von Erziehenden um die Faszination von Computerspielen eine tragende Rolle. Die Gründe hierfür sind vielfältig und sollen schließlich die Möglichkeit für effizienteres Lernen durch den Einsatz von Computerspielen bieten. (vgl. BuPP 2014)

Mit Verweis auf Experten führt die BuPP deshalb mehrere Sachverhalte auf. Computerspiele unterhalten die Spieler und fördern die Kommunikation mit anderen Spielenden. Für Kinder und Jugendliche ergeben sich offensichtliche Zusammenhänge zwischen Handlung und Wirkung die in der Realität eventuell weniger eindeutig in Erscheinung treten. Erfolge die sich daraus ergeben können motivieren. Ähnlich wie beim Sport können sogenannte „Flow-Erlebnisse“ erzeugt werden, bei denen eine erhöhte Leistungsfähigkeit durch hohe Konzentration und Entspannung erzeugt wird. In Spielen gibt es die Möglichkeit aus Fehlern unmittelbar zu lernen und Dinge so lange zu wiederholen bis sie gelingen. Ein Scheitern

bedeutet hier, unabhängig von möglichen Gefährdungen in der Realität, keinen Schaden für den Spieler sondern ein vollkommen ungefährliches Testen verschiedener Szenarien. Computerspiele und ihre virtuelle Welt ermöglichen es den Spielern sich selbst und verschiedene Aspekte ihrer Persönlichkeit zu inszenieren, kennenzulernen und einzuschätzen. Sie bieten die Möglichkeit Träume und Fantasien auszuleben bis hin zur Unterstützung bei der Findung der Geschlechtsidentität. (vgl. BuPP 2014)

Potentielle Risiken und Verunsicherungen von Eltern durch gesellschaftliche Diskussionen in Folge von Amokläufen in Erfurt 2002, Emsdetten 2006 oder Winnenden 2009 werden thematisiert. Dies bezieht sich vor allem auf die Sorge, dass Computerspiele Kinder dumm, dick, gewalttätig und süchtig machen würden. Auch hier steht das Bemühen der BuPP um Aufklärung im Zentrum. Altersgerechte Spiele, Dialog zwischen Eltern und Kindern, das Anbieten von Alternativen und externe Beratungen bei offensichtlichen, schwer lösbaren Problemen werden angemahnt um etwaige Risiken zu minimieren. In diesem Zusammenhang werden von der BuPP auch kostenlose Workshops und Online-Angebote zur Verfügung gestellt. Um deren Qualität, wie auch die Qualität der Bewertungen, zu gewährleisten ist neben Erfahrung auch Kooperation mit der Wissenschaft zentral. In diesem Kontext veranstaltet die BuPP im Rahmen der „Game City“, die jährlich im Wiener Rathaus stattfindet, die wissenschaftliche Fachtagung „F.R.O.G. - Future and Reality of Gaming“. (vgl. BuPP 2014)

7.1. Gremien der BuPP:

7.1.1. Die Gutachtenden:

Die Gutachter der BuPP sind für deren Funktion von zentraler Bedeutung. Zu ihren Aufgaben gehört die ständige Beobachtung des Computerspiemarktes, die fortwährende Information der BuPP über aktuelle Informationen zu Spielen und detaillierte Analysen von Spielen in den Kategorien „Info & Pro/Contra“ und „Empfehlungen“ und Prüfberichte zu erstellen, sowie Spiele während Sitzungen der

Bewertungskommission zu präsentieren. Außerdem erstellen die Gutachter auch die „Spiele-Kurzinfos“ die selbst keine Bewertungskategorie darstellen. Für die Tätigkeit erhalten die Gutachter eine Aufwandsentschädigung und etwaige Reisekosten werden erstattet. Zu ihren Aufgaben gehört es auch ihre Erfahrungen in die Bewertungskommission einzubringen und Fragen beantworten zu können. (vgl. BuPP 2014)

Die Aus- und Weiterbildung der Gutachter erfolgt durch die BuPP. Um als Gutachter in Frage zu kommen muss die Person mindestens 18 Jahre alt sein, umfangreiche praktische Erfahrung mit Video- und Computerspielen haben, die technische Ausstattung besitzen die notwendig ist um die grafische Darstellung aktueller Spiele auf zumindest mittlerer Qualitätsstufe zu ermöglichen, pädagogische oder medienpädagogische Praxis (ehren- oder hauptamtlich Tätigkeiten mit Kindern oder Jugendlichen) bzw. entsprechende theoretische Ausbildungen (Psychologiestudium, Pädagogikstudium, Ausbildung zu Sozialarbeit usw. unabhängig davon ob abgeschlossen oder noch in Ausbildung) vorweisen können, zu regelmäßiger und verlässlicher Kommunikation bereit sein, in der Lage und bereit sein die Aus- und Weiterbildungsangebote der BuPP in Anspruch zu nehmen (an einem Informationsgespräch teilnehmen, Probegutachten erstellen, an zwei zweitägigen Schulungen pro Jahr teilnehmen) und schließlich mehrmals im Jahr an Tageterminen der Bewertungskommission teilnehmen, für die in zehn Tagen davor jeweils zwei Spiele intensiv zu testen und Gutachten zu den Spielen zu sind. (vgl. BuPP 2014)

7.1.2. Die Bewertungskommission:

Die Bewertungskommission ist dafür zuständig ein Spiel zu Bewerten und gegebenenfalls eine Empfehlung auszusprechen oder abzulehnen. Sie tagt abhängig vom Bedarf zwei oder dreimal im Monat und setzt sich aus drei bis vier stimmberechtigten Personen zusammen. Die Kommission tritt, bedingt durch die regelmäßigen Treffen, immer wieder in unterschiedlichen Zusammensetzungen zusammen. Sie besteht aus dem Gutachter, der das zu bewertende Spiel getestet

hat, ein oder zwei Beisitzgutachtern, die sich über das Spiel informieren und darüber diskutieren sollen, und einem Vertreter des Jugendministeriums, der die Bewertungskommission leitet und der darüber hinaus für deren Kontinuität garantieren sollen. (vgl. BuPP 2014)

Die Bewertung erfolgt durch eine Abstimmung in der die Mehrheit entscheidet, bei Stimmgleichheit ist die Stimme des Vertreters des Jugendministeriums entscheidend. Darüber hinaus werden Spiele die Thema von Sitzungen der Kommission sind auch in Fokusgruppen mit Jugendlichen besprochen um Perspektiven der Spieler bei der Entscheidungsfindung zu berücksichtigen. (vgl. BuPP 2014)

7.1.3. Das BuPP-Team:

Das fünfköpfige Team der BuPP ist in erster Linie für das Funktionieren der Bundesstelle selbst und deren Verwaltung zuständig. Es kontrolliert und sichtet die eingereichten Spiele der Gutachter und entscheidet über die Zuteilungen der Spiele der Kategorien „Info & Pro/Contra“ und „Empfehlungen“ zu den Gutachtern. Die Leitung von Sitzungen der Bewertungskommission erfolgt abwechselnd durch Mitglieder des BuPP-Teams. Darüber hinaus werden von Mitgliedern des Teams Schulungen und Vorträge zu Themen des BuPPs angeboten. (vgl. BuPP 2014)

7.1.4. Das BuPP-Kuratorium:

Aufgabe des BuPP-Kuratoriums ist es die Bundesstelle und den jeweiligen Jugendminister begleitend zu beraten. Neben dem Leiter des Kuratoriums umfasst es jeweils zwei interne BuPP-Mitglieder und zwei externe Mitglieder. Der Leiter des Kuratoriums ist derzeit Leiter der Abteilung Jugendpolitik im BMFL Herbert Rosenstingl. Bei den internen Kuratoriumsmitgliedern handelt es sich um Mitglieder des BuPP-Teams. Die externen Mitglieder sind Dr. Konstantin Mitgutsch und Dr. Michael Wagner. (vgl. BuPP 2014)

7.2. Bewertungen der BuPP:

Die Bewertungen und Informationen der BuPP von bzw. zu Computer- und Videospiele sind auf der Startseite der Homepage www.bupp.at gelistet. Das Ziel dieser Liste ist eine möglichst umfangreiche Sammlung von Informationen zu aktuellen Titeln um diese zur Verfügung zu stellen. Darüber hinaus enthält die Liste ebenfalls Titel die noch nicht erschienen, aber im Handel bereits vorbestellbar sind. In diesen Fällen findet nach dem Erscheinen noch eine Aktualisierung der Informationen statt. (vgl. BuPP 2014)

Spiele werden auf der Homepage der BuPP mit drei verschiedenen Siegeln versehen. Diese sind das kleine i, das große I und der Stern. Das kleine i steht für die „Spiele-Kurzinfos“. So gekennzeichnete Spiele dienen lediglich dem Ziel zu einem möglichst breiten Spektrum an Spielen Informationen anzubieten. Zu diesen Spielen gibt es keine Bewertungen. (vgl. BuPP 2014)

Die erste Bewertungskategorie wird durch das große I gekennzeichnet, das für „Infos & Pro/Contra“ steht. So gekennzeichnete Spiele sind bei Kindern und Jugendlichen oft sehr bekannt und beliebt. Spiele dieser Kategorie werden genauer geprüft und untersucht und entsprechend ihrer Pros und Contras bewertet. Allerdings werden Spiele dieser Kategorie nicht abschließend beurteilt. (vgl. BuPP 2014)

Die zweite Bewertungskategorie wird durch einen Stern gekennzeichnet, der eine „Empfehlung“ symbolisiert. Diese Art von Spielen wird von der BuPP als besonders gut erachtet. Empfohlen werden Spiele die sich aus der Masse der Computer- und Videospiele besonders positiv herausheben lassen. Dies ist besonders dann der Fall, wenn sie Potentiale die seitens der BuPP in digitalen Spielen gesehen werden erfüllen, speziell hinsichtlich Technik, Spielspaß, pädagogischer Unbedenklichkeit und Förderung bestimmter Fähigkeiten. Spiele mit Empfehlungen sollen ohne Bedenken für eine von der BuPP empfohlenen Altersgruppe erworben werden können. (vgl. BuPP 2014)

7.3. Jugendschutz in Österreich:

Der Jugendschutz basiert, in seiner Interpretation des BMJF und der BuPP, im wesentlichen auf zwei Säulen. Diese sind auf der einen Seite der Schutz der geistigen, seelischen und körperlichen Entwicklung und auf der anderen Seite die Förderung der Entwicklung zu für sich selbst verantwortlichen Personen. In diesem Sinne soll mit zunehmenden Alter der Kinder bzw. Jugendlichen ein immer stärkerer Übergang von Schutz hin zu Eigenverantwortung stattfinden. Der Schutz von Kindern und Jugendlichen wird als gemeinschaftliche Verantwortung von Eltern, Pädagogen, Handel, Spieleindustrie und Kindern und Jugendlichen verstanden. (vgl. BuPP 2014)

Der gesetzliche Jugendschutz bzw. Jugendschutzgesetze können im Sinne der BuPP nur ein Teil einer verantwortungsvollen Erziehung und Mediennutzung sein. Insofern werden von Politik und Verwaltung nur Rahmenbedingungen geschaffen diese Verantwortungen auch wahrnehmen zu können. Deshalb wird von der BuPP davon ausgegangen, dass gesetzliche Regelungen kein Ersatz für Eigenverantwortung darstellen können. (vgl. BuPP 2014)

In diesem Zusammenhang spricht die BuPP von einem zielführenden Jugendschutz wenn eine intensive und fortwährende Auseinandersetzung mit Situationen u.ä. die eventuell problematische Auswirkungen haben könnten stattfindet. Im Bezug auf Computer- und Videospiele steht hier Kommunikation zwischen Eltern und Kindern, Beachtung der Altersempfehlungen von PEGI oder USK und eine durchdachte Auswahl neuer Spiele mit Hilfe der BuPP-Empfehlungen. (vgl. BuPP 2014)

Der Jugendschutz ist in Österreich nach Artikel 15 des Bundesverfassungsgesetzes Aufgabe der Länder. Das BMJF setzt sich hier für eine Vereinheitlichung des Jugendschutzes ein. Auch im Bezug auf den Zugang zu Computer- und Videospiele findet sich hier keine einheitliche Regelungen. Trotzdem enthalten alle Jugendschutzgesetze der Länder Passagen die sich mit Medien oder jugendgefährdenden Medien befassen. In Wien müssen seit 2010 Computerspiele eine PEGI-Kennzeichnung tragen ohne die sie nicht angeboten werden dürfen. In Kärnten ist seit 2011 ebenfalls eine PEGI-Kennzeichnung verpflichtend, wobei eine

Kennzeichnung der deutschen USK ebenfalls anerkannt wird. Sofern beide Kennzeichnungen vorhanden sind gilt die jeweils höhere. In Salzburg müssen Computer- und Videospiele ein Kennzeichen der USK tragen. In den anderen Bundesländern gibt es im wesentlichen unterschiedlich formulierte Verbote jugendgefährdende Medien an Minderjährige abzugeben. Kennzeichnungssysteme werden jedoch nicht vorgeschrieben. (vgl. BuPP 2014)

8. Fallbeispiel „South Park – Der Stab der Wahrheit“:

Ein Beispiel aus dem Jahr 2014 zeigte dieses Problem (dabei war wieder der Publisher Ubisoft betroffen) erneut auf und gab überdies Einblick in das Wirken der USK bzw. des deutschen Modells des Jugendschutzes auf die Publisher. Die Veröffentlichung des Spiels „South Park - Der Stab der Wahrheit“ wurde von Ubisoft ursprünglich für ganz Europa für den 6. März 2014 geplant. (vgl. wiki South Park 2014)

Bei den Versionen die zur Veröffentlichung in Europa (und darüber hinaus den Nahen Osten und Afrika) geplant waren, handelte es sich grundsätzlich um eine im Vergleich zu Versionen anderer Regionen (etwa der US-Version) veränderte Fassung. Die US-Version ist die einzige Version des Spiels die für alle Plattformen unverändert erschienen ist. Entfernt wurden seitens des Publishers insgesamt sieben Szenen mit einer jeweiligen Dauer von etwa 20 Sekunden. Bei zwei dieser Szenen handelte es sich um Abtreibungen die am Charakter des Spielers bzw. dem Charakter „Randy“ vorgenommen werden und bei fünf weiteren handelt es sich um Darstellungen von Rektaluntersuchungen. Betroffen sind davon allerdings nur jene Versionen die für Konsolen (PlayStation 3 und Xbox 360) erscheinen, jedoch nicht die Version die für den PC erscheint. (vgl. derStandard.at South Park 26.2.2014, wiki South Park 2014)

Ubisoft selbst begründete die Entscheidung lediglich damit, dass es sich dabei um Marktentscheidungen handele. Seitens des niederländischen Instituts für die Klassifizierung audiovisueller Medien durch das die Altersempfehlungen des PEGI (Pan European Games Information) vorgenommen werden ist diese Entscheidung jedoch nicht nachzuvollziehen. Es wurde besonders wegen der Veröffentlichung in Großbritannien auf potentiell illegale oder schädigende Inhalte entsprechend der britischen Gesetzeslage hin untersucht. Allerdings gab es seitens des PEGI keine Beanstandungen und das Spiel hätte inklusive der gekürzten Szenen in Europa veröffentlicht werden können. Sowohl für die gekürzte als auch für die ungekürzte Version des Spiels wäre im Rahmen des PEGI eine Altersempfehlung „ab 18“ ausgegeben worden. Einen wesentlichen Unterschied gibt es hier jedoch speziell in

Deutschland und teilweise in Österreich. Während die ungeschnittene PC-Version das Siegel „keine Jugendfreigabe“ erhielt, wurde die gekürzte Konsolen-Version mit einer „Freigabe ab 16 Jahren“ versehen. (derStandard.at South Park 28.2.2014; games.de South Park 2014)

Am 5. März 2014, also einen Tag vor der Veröffentlichung des Spiels in Europa, startete Ubisoft eine Rückrufaktion für alle bereits ausgelieferten Spiele, also PC- und Konsolen-Fassung, der deutschen Version. Betroffen davon waren Händler in Deutschland und Österreich, da laut Ubisoft die Gesetzeslage in beiden Ländern die selbe ist. Der Publisher Ubisoft gab als Grund für den Rückruf an, dass sich in den Spielen „Kennzeichen einer verfassungswidrigen Organisation“ befinden, führte dies allerdings nicht näher aus. Der Vergleich mit der US-Version zeugte, dass es sich bei diesen Kennzeichen um Hakenkreuze handelte. Der Verkaufsstart des Spiels wurde zunächst nicht bekanntgegeben, später jedoch für den 27. März 2014 angekündigt und schließlich auch an diesem Tag veröffentlicht. (vgl. golem.de South Park 2014; derStandard.at South Park 5.3.2014)

Matt Stone, einer der South Park Erfinder, gab eine Stellungnahme zu den entfernten Szenen ab. Stone erklärte, dass sie sich dazu entschieden die entsprechenden Szenen durch Karten zu ersetzen in denen erklärt wird was ursprünglich für die Spieler zu sehen sein sollte. Diese Vorgangsweise wurde gewählt, um nicht dazu gezwungen zu werden den Inhalt zu ändern und sich über die Zensur lustig machen zu können. (vgl. derstandard.at South Park 7.3.2014) Darüber hinaus machte Stone deutlich was er von diesen Veränderungen hielt:

„We're talking about 30 or 40 seconds out of the whole experience but we wanted people to know exactly where the line was: this is what you couldn't see but for some reason the rest of the world could and we have no idea why. It's not cool – it's lame, ridiculous and stupid. (Metro South Park 2014)“

Neben den klaren Worten von Matt Stone wurden die gekürzten Szene auch in anderen Medien entsprechend kommentiert. In der Online-Ausgabe des Standard wurde etwa von einem "Zensur-Debakel" im Kontext des Rückrufs und des neuen Erscheinungstermins gesprochen. (vgl. derstandard.at South Park 12.3.2014)

9. Entwicklung der Zensur in Deutschland:

Es lässt sich also feststellen, dass in Deutschland ein effektives System zur Überprüfung von Computerspielen etabliert wurde. Die Gründung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, die Entstehung der USK und schließlich deren Neuausrichtung durch die Verabschiedung des JuSchG, sowie deren Arbeit und Zusammenspiel dokumentieren diese Effizienz. Wie aber der europäische Vergleich zeigt, stellt sich Deutschland mit diesem eigenen System als Besonderheit dar. Die Analyse, die in dieser Arbeit vorgenommen wurde, bestätigt diese Sonderstellung.

Allerdings wirft dieser Umstand die Frage auf, wie eine solche Sonderstellung zustande kommt. Basierend auf einer Debatte, die bereits im deutschen Kaiserreich vor dem Ersten Weltkrieg geführt wurde, lässt sich die Entstehung dieses Systems zurückverfolgen. Hierbei handelt es sich um die Debatte, die zum Thema "Schmutz und Schund" geführt wurde. Diese Debatte selbst oder ihre Elemente lassen sich schließlich sowohl im Kaiserreich, der Weimarer Republik, während der Zeit des Nationalsozialismus und auch nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs in der Bundesrepublik Deutschland wiederfinden, wo sie schließlich in der Form wie sie in dieser Arbeit beschrieben wurde, institutionalisiert wurden.

Heute bezeichnet der Begriff „Schund“ in der Regel als minderwertig erachtete Werke. Besonders oft wird der Begriff hierbei auf Literatur angewandt, wobei heute in erster Linie Comics oder Romane, die der Trivialliteratur zuordenbar sind, als Schund bezeichnet werden. Im Bereich von Musik und Film findet ebenfalls der Anglizismus „Trash“ Verwendung. Historisch ist hier vor allem der Begriff der „Schundliteratur“ relevant, die als verderbt und unmoralisch wahrgenommen wurde. Besonders im deutschen Sprachraum war bereits vor dem Ersten Weltkrieg ein ständiger Kampf gegen diese Schundliteratur wahrzunehmen, da diese als Angriff auf bestehende Wertesysteme- und Ordnungen der Gesellschaft betrachtet wurde. Um die Problematik des Lesens von Schundliteratur als solche darzustellen, wurde insbesondere im Falle von Frauen und Arbeitern von „Lesesucht“ (also dem exzessiven Lesen von falscher Literatur) gesprochen. Besonders im historischen Kontext kann eine Entstigmatisierung von Werken, die als Schund diskreditiert

wurden, lange Zeiträume beanspruchen. (vgl. wiki Schundliteratur 2015)

Das deutsche Kaiserreich war bis zur Gründung der Weimarer Republik geprägt von der „Schmutz- und Schunddebatte“. Zunächst führte die allgemeine Schulbindung dazu, dass praktisch die gesamte Bevölkerung imstande war, zu lesen. Dieser Umstand führte zu einem erhöhten Bedarf von massentauglichem Lesematerial. Die hier entstehende Jugendkultur war geprägt von dieser neuen Form der Literatur und dem neuen Medium-s des Kinos. Der Schmutz und Schund, der über beide Medien verbreitet wurde, war es auch, der dafür verantwortlich gemacht wurde, dass sich diese Jugendkultur auch gegen das bestehende Wertesystem im Allgemeinen und die Werte des Bürgertums im Speziellen wandte. (vgl. Scienzz 2012)

Hierbei wird deutlich, dass insbesondere von konservativer Seite der Kampf gegen Schund und Schmutz, der besonders die Jugend verdirbt, angeführt wurde. Klare Richtlinien oder Definitionen davon, was Schund und deshalb schlecht sei, gab es zwar keine, allerdings gewisse Tendenzen. Oft wurden besonders kriminelle und sexuelle Thematiken, sozial, kulturell oder politisch unerwünschte Darstellungen oder vermeintlich qualitativ minderwertige Werke als Schund bezeichnet. Billige Produktion und Einbände bestärkten oft diese Einordnungen. Gerade auf politischer Ebene bedeutete eine Nähe zur Sozialdemokratie besonders schnell eine Denunzierung als Schmutz und Schund. (vgl. Scienzz 2012)

Zur Zeit des Ersten Weltkriegs wurde im Deutschen Reich durch einige Stellvertretende Generalkommandos des Armeekorps eine massive Einschränkung des Vertriebs von Schundliteratur vorgenommen, mit dem Sonderfall der Kriegsschundliteratur. Dieses Durchgreifen des Militärs wurde besonders von der Lehrerschaft und der Jugendpflege geschätzt. Gründe hierfür liegen einerseits im Vorgehen gegen Schund und Schmutz an sich, andererseits jedoch auch in der Art des Vorgehens in der sich das Militär als „Starke Hand“ präsentiert, die sich über Justiz und Politik hinwegsetzt. Bemerkenswert ist dies insbesondere bei der Kriegsschundliteratur, die trotz ihrer patriotischen und dem Krieg gegenüber positiven Richtung dennoch indiziert wurde. Gleichzeitig wurden zum Zweck der Aufklärung über Geschlechtskrankheiten die Vorzüge des Films erkannt. (vgl. wiki Schundliteratur 2015; scienzz 2012)

Nach Ende des Kaiserreiches fand die Debatte ihren Höhepunkt in der Weimarer Republik. Am 18. Dezember 1926 verabschiedete der Reichstag das Gesetz zur Bewahrung der Jugend vor Schund- und Schmutzschriften. Es trat am 7. Januar 1927 in Kraft und wurde am 10. April 1935 von den Nationalsozialisten aufgehoben. Besonders konservative und nationale Parteien waren Befürworter dieses Gesetzes, während sich gerade linke Parteien dagegen aussprachen. Treibende Kraft hinter der Etablierung der Nachzensur von Schund in Literatur und allen betroffenen Medien und besonders dieses Gesetzes war der Reichstagsabgeordnete der Deutschnationalen Volkspartei Reinhard Mumm. (vgl. Schundgesetz 2015; wiki Mumm 2015)

In Berlin und München wurden Prüfstellen für Schmutz- und Schundschriften eingerichtet, um das Gesetz durchsetzen zu können. Ihnen oblag Führung der Liste der Schmutz- und Schundschriften und die Entscheidung welche Werke darauf gesetzt wurden. Berechtigt, Anträge zu stellen, waren Landeszentralbehörden und Landesjugendämter. Die Oberprüfstelle für Schmutz- und Schundschriften fungierte als Instanz für Revisionen. Hier konnten betroffene Autoren und Verleger, die Länder und das Reich Anträge auf Nicht-Aufnahme bzw. Streichung aus der Liste stellen. (vgl. Schundgesetz 2015)

Eine Definition darüber, was als Schund- oder Schmutzschrift einzustufen ist, umfasste das Gesetz jedoch nicht. Es nahm lediglich religiöse, weltanschauliche und politische Weltanschauungen von der Möglichkeit einer Indizierung aus. Indiziert wurden in erster Linie Groschenhefte und erotische Literatur. Die Indizierungsfolgen weisen sehr starke Ähnlichkeiten mit den heutigen auf. So durften indizierte Medien nicht an Personen unter 18 Jahren verkauft und nicht beworben werden. An Personen über 18 Jahren durften sie nicht auf öffentlichen Gelände oder an der Haustüre verkauft werden. Darüber hinaus war eine offene Ausstellung in Geschäften verboten und der Verkauf somit nur unter der Ladentheke möglich. Verstöße wurden mit Geldstrafen oder Freiheitsstrafen von bis zu einem Jahr geahndet. (vgl. Schundgesetz 2015)

Das Gesetz hatte bis nach den Zerfall der Weimarer Republik bestand. Außer Kraft gesetzt wurde das Gesetz erst, als das nationalsozialistische Regime mit der

Reichsschrifttumskammer sein eigenes Instrument zur Kontrolle der in Deutschland veröffentlichten Schriften etablierte. Am 25. April 1935 erließ die Reichsschrifttumskammer, dass Indizierungen durch eine Liste der für Büchereien und Jugendlichen ungeeigneten Druckschriften erfolgen sollten. Diese Liste erschien zum ersten Mal 1940 und zum zweiten Mal in einer veränderten Fassung 1943. Werke auf dieser Liste durften nicht offen ausgelegt werden, in Büchereien nicht verliehen werden und Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden. Darüber hinaus führte die Reichsschrifttumskammer eine Liste mit gänzlich verbotenen Büchern. (vgl. Schundgesetz 2015)

Nach dem Ende des Zweiten Weltkrieges und der Herrschaft der Nationalsozialisten forderten besonders konservative und nationalkonservative Politiker der CDU, CSU und DP eine Wiedereinführung eines Schmutz- und Schundgesetzes für die neugegründete Bundesrepublik. Solche Regelungen wurden zunächst nur auf Länderebene getroffen, wie etwa in Rheinland-Pfalz das Landesgesetz zum Schutze der Jugend vor Schmutz und Schund vom 12. Oktober 1949. Erst mit dem Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften vom 9. Juni 1953 wurde hier eine bundesweite Regelung getroffen. (vgl. Schundgesetz 2015)

Kaspar Maase von der Universität Tübingen zog 2012 in seinem Buch „Die Kinder der Massenkultur. Kontroversen um Schmutz und Schund seit dem Kaiserreich“ auch einen Vergleich zu der Situation heute. Er beschreibt, dass die Spannung zwischen Jugendkultur auf der einen und Schule bzw. Eltern auf der anderen Seite noch immer bestand hat. Allerdings haben Computerspiele und Internet von heute die Groschenhefte und das Kino von damals als zentrale Gefahrenherde abgelöst. (vgl. Scienzz 2012)

Maase zieht hier eine direkte Linie vom historischen Kampf gegen Schund und Schmutz ab dem Kaiserreich, über die Entwicklung von Gesetzen und Institutionen zu deren Bekämpfung und schließlich zu dem Thema dieser Arbeit, nämlich wieso Computerspiele in Deutschland zensiert werden. Dabei wird deutlich, dass dieser Kampf gegen sogenannten Schund vor allem ein Kampf konservativer Kräfte war, um eine Entwicklung der Bevölkerung entgegen ihrer Vorstellungen zu verhindern. Die Manifestierung dieses Kampfes als Gesetze, die dem Schutz der Jugend dienen

sollen, scheint hierbei nur logisch, um möglichst früh unerwünschten Entwicklungen vorzubeugen. Die letzte Neufassung des Jugendschutzgesetzes unter einer Rot-Grünen-Regierung zeigt jedoch, dass nicht mehr nur formal konservative Kräfte hier ihren Beitrag leisten.

10. Schluss:

Wie die Analyse der USK und der BPjM zeigt, wird auch innerhalb beider Institutionen Zensur thematisiert. Bei der USK geschieht dies im Rahmen der FAQ und bei der BPjM im Rahmen der Beschreibung der drei Grundfreiheiten, die durch das Grundgesetz garantiert werden. In beiden Fällen wird auf das deutsche Grundgesetz verwiesen, allerdings ist die Erklärung und Interpretation der USK unzureichend. Die Aussage, dass Zensur allgemein verboten wäre, wird durch die Darstellung der BPjM weitestgehend widerlegt, indem sie mit Verweis auf das Bundesverfassungsgericht darauf hinweist, dass sich das Zensurverbot des Grundgesetzes lediglich auf Vorzensur bezieht. Ein wesentlicher Unterschied ist, dass die BPjM eine staatliche Behörde ist, während die USK selbst zunächst als nicht staatlich in Erscheinung tritt. Allerdings findet hier eine enge Zusammenarbeit mit den Obersten Landesjugendbehörden statt und darüber hinaus nehmen diese in Form des Ständigen Vertreters auch die Alterskennzeichnung vor, während die USK als solche hauptsächlich die Infrastruktur für die Prüfung liefert.

Die Aufgabe der USK ist die Beschränkung des Zugangs von gewissen Altersgruppen zu für sie ungeeignete Spiele durch gesetzlich bindende und verpflichtende Alterskennzeichnungen. Die BPjM ist damit betraut, den Zugang Minderjähriger zu jugendgefährdenden Medien durch Indizierung zu verhindern. Der Mechanismus der USK setzt dabei vor der Veröffentlichung und jener der BPjM nach der Veröffentlichung des jeweiligen Spieles an.

Die Aktivität beider Institutionen beschränkt also den Zugang bestimmter Teile der Gesellschaft zu gewissen Medien im Sinne des Jugendschutzes. Im Falle einer Indizierung durch die BPjM ist die Beschränkung auch an ein Werbe- und Verbreitungsverbot gebunden. Diese Indizierungsfolgen führen schließlich dazu, dass der Verkauf indizierter Medien unattraktiv wird und somit auch deren Erwerb selbst für Erwachsene erschwert wird. Zwar bestätigt dieser Sachverhalt die grundlegende Aussage der BPjM, dass es sich bei einer Indizierung um kein generelles Verbot und ebenso wenig um eine Zensur im Sinne des Grundgesetzes (also einer Vorzensur) handelt, allerdings wird gleichzeitig die Erschwernis für Erwachsene billigend in Kauf genommen.

Anders als die Indizierung, die im Sinne des Grundgesetzes im Bezug auf Zensur erst nach der Veröffentlichung erfolgen kann, setzt die Prüfung der USK vor der Veröffentlichung an und ist Bedingung für diese. Da also die Prüfung der USK vor der Veröffentlichung Bedingung ist, käme hier die problematische Vorzensur in Frage. Allerdings zeigt die Analyse, dass weder die USK selbst, noch die ständigen Vertreter, die mit ihr zusammenarbeiten, Inhalte aktiv verändern oder zensieren. Gleichzeitig werden jedoch Änderungen empfohlen und durch alternative und niedrigere Alterseinstufungen attraktiv gemacht. Darüber hinaus kommt es, und das wird durch das Fallbeispiel deutlich, durch die Regulierung des Zugangs zum deutschen Markt, der einzig durch die Prüfung durch die USK gewährleistet wird, zu Selbstzensur. Wie das Beispiel „South Park – Der Stab der Wahrheit“ zeigt, gibt es Fälle, in denen durch die Publisher Spiele selbst abgeändert und bedenkliche Szenen entfernt werden, um entweder günstigere Alterseinstufungen zu erhalten oder der Gefahr einer Indizierung zu entgehen.

Es zeigt sich also, dass sich hier ein Zensursystem herausgebildet hat, das ohne gesetzeswidrige Maßnahmen dazu im Stande ist, Medien zu zensieren. Die BPjM macht dies recht offensichtlich und ist, wie gezeigt wurde, mit ihren Indizierungen jederzeit innerhalb des rechtlichen Rahmens. Zensur im Kontext der USK findet nicht durch sie selbst statt, sondern wird durch Anreize für deren Kunden zur Selbstzensur. Damit führt die USK hier auch keine durch das Grundgesetz verbotene Vorzensur durch. Das zeigt, dass es hier Formen von Zensur gibt, die entweder, wie durch die BPjM, verharmlost werden oder, wie durch die USK, nicht als solche wahrgenommen werden.

Dass dieses Vorgehen politisch gewollt ist, lässt sich aus der Entwicklung des JuSchG und der damit verbundenen Diskussion um Killerspiele ableiten. Insbesondere die Nachbesserungen im Rahmen des JuSchG deuten darauf hin, dass strengere Regelungen im Bereich von Computer- und Videospiele gewünscht sind. Die Politik hat hier über weitere Gesetzesänderungen auch umfangreiche Einflussmöglichkeiten, da sowohl die Tätigkeit der USK als auch die der BPjM direkt auf dem JuSchG basieren. Darüber hinaus lässt sich eine gewisse Nähe zur Verwaltung feststellen, bei der BPjM generell und bei der USK durch die ständigen Vertreter der obersten Landesjugendbehörden. Dagegen scheint eine direkt-

politische Einflussnahme in Form von Forderungen nach Indizierungen, wie der Fall des Wunschs nach einer Indizierung von Counterstrike von Gerhard Schröder, wenig erfolgreich zu sein.

Der Vergleich zwischen dem europaweit verbreitetem PEGI-System und der deutschen USK zeigt, dass das Prinzip der Selbstkontrolle sehr unterschiedlich interpretiert wird. Während die Teilnehmer des PEGI-Systems ihre Spiele selbst kontrollieren und eine Altersempfehlung beantragen, welche anschließend freigegeben oder abgeändert wird, übernimmt in Deutschland eine von den Verbänden der Computerspielowirtschaft finanzierte Organisation in Zusammenarbeit mit den Obersten Landesjugendbehörden diese Aufgabe. Der wesentliche Unterschied besteht also darin, dass das PEGI-System auf einer freiwilligen Selbstkontrolle basiert, während das System der USK institutionalisiert ist und verpflichtend für den Zugang zum deutschen Videospielemarkt ist.

Die Anerkennung des PEGI ist in weiten Teilen Europas und mit der besonderen Ausnahme Deutschland gegeben. In Deutschland ist ausschließlich das Siegel der USK gültig, während das PEGI-System hier gegenstandslos ist. Die Gültigkeit der USK beschränkt sich also auf Deutschland und wenige Bundesländer Österreichs. Trotz der minimalen Bedeutung der USK außerhalb Deutschlands findet sich deren Siegel oft im gesamten deutschsprachigen Raum wieder, da hier oft nur eine einzige deutschsprachige Version erscheint.

Wie die Analyse gezeigt hat, ist die Funktion von Institutionen wie der USK und der Bundesprüfstelle die eines Filters, der auf mehreren Ebenen die Veröffentlichung von Computerspielen regelt. Zunächst wird generell darüber bestimmt, ob Spiele überhaupt verkauft werden dürfen, als nächstes erfolgt die Zulassung für gewisse Altersstufen und je nach Spiel kann schließlich noch eine Nahelegung nach Änderungen, eine Indizierung oder andere repressive Maßnahmen folgen. Darüber hinaus zeigt sich, dass diese Funktionen teilweise auch über Deutschland hinaus wirken, wie etwa die Gesetzeslage in Österreich deutlich macht. Wie die Sachlage um das Verwenden von Symbolen wie Hakenkreuzen in Computer- und Videospiele zeigt, ist speziell in Deutschland darüber hinaus noch die Justiz dazu in der Lage, Medien zu zensieren, sofern diese strafrechtliche Relevanz besitzen. Allerdings ist

speziell in diesem Fall die strafrechtliche Bedeutung im Kontext eines Kunstbegriffes zu diskutieren, der Computerspiele bisher nicht einschließt.

Diese Umstände geben großen Aufschluss darüber, wie sich diese Filterfunktion auf die Reproduktion der Produktionsbedingungen auswirkt und welche Rolle sie für diese spielen. Eine Formulierung, die sich in den Paragraphen des JuSchG wiederfindet, welches die Grundlage für die Arbeit der USK und der BPjM bildet, unterstreicht diese Rolle. Deren Aufgabe ist es nämlich „die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeiten (§ 14 Abs. 1 JuSchG 2014)“ zu gewährleisten. Hier zeigt sich, dass besonders bei Minderjährigen ein Effekt erzielt werden soll, der dazu beitragen soll, diese zu wertvollen Mitgliedern der Gesellschaft zu formen und dies nach Althusser im Sinne der herrschenden Klasse, die die Staatsmacht kontrolliert. Die Hypothese, die zu Beginn dieser Arbeit formuliert wurde, lässt sich also als bestätigt betrachten.

Eine eindeutige Zuordnung zum kulturellen ideologischen Staatsapparat oder dem repressiven Staatsapparat erweist sich aufgrund der aufgezeigten Verflechtungen und der Arbeit auf Basis des JuSchG als schwierig, wenngleich die Unterscheidung zwischen privat und öffentlich nach Althusser mit Verweis auf Gramsci irrelevant ist. Tendenziell lässt sich die USK aufgrund ihrer Organisation eher dem kulturellen ideologischen Staatsapparat und die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien aufgrund ihrer extremen Gesetzesbindung eher dem repressiven Staatsapparat zuordnen. Die Analyse zeigte hier nämlich, dass die Arbeitsweise der USK durch interne Richtlinien definiert wird, während jene der BPjM unmittelbar durch das JuSchG bestimmt wird.

Für die Zusammenhänge, wie sie sich in Deutschland darstellen, bietet Althusser Ansatz also in sich logische Erklärungen. Gleichzeitig zeigt die europäische Ebene, die durch den Vergleich mit Österreich und dem PEGI-System herangezogen wird, auch die Grenzen seines Modells auf. Mit Althusser Ansatz lässt sich etwa nicht erklären, weshalb außerhalb Deutschlands kein ähnlich strenges System Anwendung findet, wenn doch über einen Eingriff in die Jugendkultur wie durch das JuSchG eine wirkungsvolle Methode zur weiteren Etablierung der herrschenden Ideologie und

somit schließlich zur Reproduktion der Produktionsbedingungen geschaffen werden könnte. Wie die Arbeit BuPP zeigt, scheinen selbst national-konservative Regierungen, wie die von 2000 bis 2006 in Österreich regierende Schwarz-Blaue Koalition, Verschärfungen in diesem Bereich zu forcieren. Gründe für Deutschlands Sonderstellung lassen sich durch Althusser also nicht finden.

Wie die Analyse deutlich macht, liegt der Ursprung der Besonderheit des deutschen Jugendschutzsystems und schließlich im Bezug auf Computerspiele in der historischen Debatte darüber, was als Schund zu betrachten sei und wie damit verfahren werden soll. Adorno beschreibt in seinem Aufsatz „Sexualtabus und Recht heute“ einige Momente, die deutliche Parallelen mit der hier vorliegenden Sachlage aufweisen. Er spricht von heutigen Tabus, die als Nachbildungen früherer Tabus deren alte Wirkung auf Neues umgelenkt werden kann und somit zur Repression, insbesondere gegen Andersartigkeit, genutzt werden kann (vgl. Adorno 1963 S. 539). Auch seine Analogie zur Prostitution, speziell die Angst davor, wie der Anblick von Prostituierten Jugendlichen womöglich schaden sollte, obwohl dieser aufgrund diverser Medien wohl gar nichts Neues mehr bietet und somit alle Konsequenzen rein theoretisch sind, überschneidet sich mit der gesetzlichen Behandlung von Computerspielen (vgl. Adorno 1963 S. 541).

Ähnlich verhält es sich mit vermeintlich negativen Auswirkungen von Pornographie auf Jugendliche, wobei Adorno bemerkt, dass rein das Interesse am Sexuellen nichts schädliches sein kann, und dem daraus resultierenden Eingriff in die persönliche Freiheit Erwachsener durch deren Vorenthaltung. Auch hier findet sich die Überschneidung mit Computerspielen heute, die unter dem Vorwand des Schutzes von Kindern und Jugendlichen schließlich auch Erwachsenen in gewissem Maße vorenthalten oder zumindest der Zugang erschwert wird (vgl. Adorno 1963 S. 545). Den Abschluss des Aufsatzes bilden einige Vorschläge, etwa zur Evaluierung von Gesetzen und wissenschaftliche Überprüfung der Beeinflussung, vor der geschützt werden soll. Er mahnt auch eine philosophische Auseinandersetzung mit Begriffen in diesem Kontext an (vgl. Adorno 1963 S. 553-554). Ähnliche Maßnahmen würden auch die Lage im Bereich von Computerspielen entspannen. Etwa die grundlegende Frage, ob Computerspiele auch gesetzlich als Kulturgüter eingestuft werden, Langzeitstudien über die Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen auf

Jugendliche oder Aufarbeitungen von Begriffen wie „Killerspiele“ könnten für mehr Klarheit oder Nachvollziehbarkeit sorgen.

Wie diese Arbeit zeigt, bieten Computerspiele bzw. deren Einbettung in soziale Zusammenhänge, Raum für politikwissenschaftliche Untersuchungen. Im Rahmen dieser Arbeit konnte dieser Raum für eine Analyse der politischen und rechtlichen Grundlagen für Zensur in Computerspielen in Deutschland und Österreich genutzt werden. Wenngleich hier viele Zusammenhänge beschrieben werden konnten, die aufzeigen, wie Zensur in diesem Bereich der Medien funktioniert und wozu sie dient, wirft sie gleichzeitig weitere Fragen auf, die Grundlage für weitere, auch interdisziplinäre, Analysen bieten. Ein Beispiel hierfür wäre etwa Deutschland als europäischer Sonderfall im Bezug auf den Jugendschutz und der damit verbundenen Ablehnung des europaweit etablierten PEGI-Systems zu Gunsten der nationalen USK. Ein weiteres Beispiel hierfür wäre die Frage des Kunstbegriffes und inwiefern hier ein gesellschaftlicher und politischer Diskurs um dessen Ausweitung auf Computerspiele geführt werden sollte.

11. Abkürzungsverzeichnis:

BIU	-	Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.
BPjM	-	Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien
BPjS	-	Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften
BuPP	-	Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen
FAQ	-	Frequently Asked Questions
G.A.M.E.	-	Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V.
GjS	-	Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften, später Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte
ISFE	-	Interactive Software Federation of Europe
luKDG	-	Informations- und Kommunikationsdienste-Gesetz
JöSchG	-	Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit
JuSchG	-	Jugendschutzgesetz
NICAM	-	Netherlands Institute for the Classification of Audio-visual Media
PEGI	-	Pan European Games Information
USK	-	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
VSC	-	Video Standards Council

12. Quellenverzeichnis:

Adorno, Theodor W. 1963: Sexualtabus und Recht heute. In Ders.: Kulturkritik und Gesellschaft Bd. 2: Eingriffe. Frankfurt a. M.: Suhrkamp. 533-554

Althusser, Louis 2010: Ideologie und ideologische Staatsapparate. Hamburg: VSA. 37-123.

Internet:

Sofern nicht gesondert angemerkt wurden sämtliche Texte am 15.6.2014 abgerufen.

amazon 2014

http://www.amazon.de/gp/help/customer/display.html?nodeId=193965011#GUID-EFC76533-8978-4359-8ECB-A33A5E0D08A1__SECTION_28542747F0664713B04C9CD388682888

Bericht Gutenberg-Gymnasium 2004

https://www.thueringen.de/imperia/md/content/text/justiz/bericht_der_kommission_gutenberg_gymnasium.pdf

BIU 2013

<http://www.biu-online.de/de/presse/newsroom/newsroom-detail/datum/2013/08/13/deutscher-markt-fuer-computer-und-videospiele-prognose-fuer-2013-bei-35-prozent-umsatzwachstum.html>

BIU 2014

<http://www.biu-online.de/de/start.html>

BPjM 2014

<http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendgefaehrungstatbestaende/Schwere-Jugendgefaehrung/gewaltbeherrschte-medien.html>

Der Spiegel Counterstrike 2002

<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/erfurter-schulmorde-killer-spiel-counterstrike-wird-nicht-indiziert-a-196419.html>

Der Spiegel Killerspielverbot 2005

<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/game-politik-koalition-will-killerspiele-verbieten-a-384911.html>

Der Spiegel Runder Computer-Tisch 2002

<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/runder-computer-tisch-gewaltspiele-im-kanzleramt-a-196665.html>

Der Spiegel Schröder 2002

<http://www.spiegel.de/politik/deutschland/schroeder-counterstrike-nichtverbot-ein-absolut-verkehrtes-signal-a-196661.html>

Der Westen 2008

<http://www.derwesten.de/spiele/hintergrund/dorothee-baer-im-gespraech-zur-csu-killerspieldebatte-id1196929.html>

derStandard.at Pendl 2014

<http://derstandard.at/2000006071159/SPOe-Sicherheitsprecher-gibt-Ego-Shootern-Mitschuld-an-Jihadismus> (Abgerufen am 26.9.2014)

derStandard.at South Park 26.2.2014

<http://derstandard.at/1392686398483/Abtreibung-und-Analspiele-South-Park-Game-erscheint-zensuriert-in-Europa>

derStandard.at South Park 28.2.2014

<http://derstandard.at/1392686699699/Jugendschutz-griff-nicht-ein-South-Park-Spiel-wegen-Marketing-zensiert>

derStandard.at South Park 5.3.2014

<http://derstandard.at/1392687182933/South-Park-Spiel-Ubisoft-stoppt-Auslieferung-wegen-Nazi-Symbolen>

derstandard.at South Park 7.3.2014

<http://derstandard.at/1392687462690/South-Park-Autor-Zensur-des-Spiels-ist-laecherlich-und-dumm>

derstandard.at South Park 12.3.2014

<http://derstandard.at/1392687961110/South-Park-Spiel-kommt-nach-Zensur-Debakel-nun-Ende-Maerz>

Die Zeit 2009

<http://www.zeit.de/online/2009/28/petition-computerspiele-verbot>

G.A.M.E. 2014

<http://game-bundesverband.de/de/>

gamersglobal.de 2009

<http://www.gamersglobal.de/news/4555>

games.de South Park 2014

<http://games.de/news/south-park-der-stab-der-wahrheit-erhaelt-usk-16-freigabe-auf-konsole-186155>

Gamesmarkt 2010

<http://spielerecht.de/wp-content/uploads/2009/08/Das-Kreuz-mit-den-Haken.pdf>

Gatti wiki 2014

http://fr.wikipedia.org/wiki/Armand_Gatti

golem.de South Park 2014

<http://www.golem.de/news/verfassungsfeindliches-symbol-ubisoft-zieht-south-park-zurueck-1403-104939.html>

Grundsätze USK 2011

http://www.usk.de/fileadmin/documents/Publisher_Bereich/USK_Grundsaeetze_2011.pdf

ISFE 2014

<http://www.isfe.eu>

JuSchG 2014

<http://www.gesetze-im-internet.de/juschg/>

JuSchG Kennzeichnungsänderung 2008

http://www.thueringen.de/imperia/md/content/tmsfg/abteilung4/ref34/jugendschutz/information_zu_der_zum_1._juli_2008_in_kraft_getretenen_nderung_des_jugendschutzgesetzes_in_bezug_auf_die_kennzeichnung_von_filmen_und_film-_und_spielprogrammen.pdf

Leitkriterien USK 2013

http://www.usk.de/fileadmin/documents/2013-12-13_Leitkriterien_USK.pdf

Metro South Park 2014

<http://metro.co.uk/2014/03/07/south-parks-matt-stone-european-censors-cut-abortion-and-anal-probe-scenes-from-our-stick-of-truth-game-4444580/>

PC Games 2011

<http://www.pcgameshardware.de/Spiele-Thema-239104/Tests/xEntscheidend-fuer-die-Bewertung-ist->

[das-gesamte-Spielangebotx-842614/](#)

PEGI 2014

<http://www.pegi.info/at/index/id/1275/>

Sciencz 2012 (abgerufen am 23.3.2015)

<http://www.sciencz.de/magazin/art11464.html>

StGB 2014

<http://www.gesetze-im-internet.de/stgb/>

StGB §86 und §86a 2014

<http://www.gesetze-im-internet.de/stgb/>

Süddeutsche Zeitung 2010

<http://www.sueddeutsche.de/politik/debatte-um-killer-spiele-sie-animieren-jugendliche-andere-menschen-zu-toeten-1.893849>

USK FAQs 2014

<http://www.usk.de/service/faqs/>

USK Kosten 2014

<http://www.usk.de/extramenuue/login/publisher/material/kostenordnung/>

VUD wiki 2014

http://de.wikipedia.org/wiki/Verband_der_Unterhaltungssoftware_Deutschland

wiki §86a StGB 2014

http://de.wikipedia.org/wiki/Verwenden_von_Kennzeichen_verfassungswidriger_Organisationen

wiki Erfurt 2014

http://de.wikipedia.org/wiki/Amoklauf_von_Erfurt

wiki JuSchG 2014

http://de.wikipedia.org/wiki/Jugendschutzgesetz_%28Deutschland%29#Neufassung_23._Juli_2002

wiki Mumm 2015 (abgerufen am 23.3.2015)

http://de.wikipedia.org/wiki/Reinhard_Mumm

wiki PEGI 2014

http://de.wikipedia.org/wiki/Pan_European_Game_Information

wiki PEGI en 2014

http://en.wikipedia.org/wiki/Pan_European_Game_Information

wiki Schundgesetz 2015 (abgerufen am 23.3.2015)

http://de.wikipedia.org/wiki/Gesetz_zur_Bewahrung_der_Jugend_vor_Schund-_und_Schmutzschriften

wiki Schundliteratur 2015 (abgerufen am 23.3.2015)

<http://de.wikipedia.org/wiki/Schundliteratur>

wiki South Park 2014

http://de.wikipedia.org/wiki/South_Park:_Der_Stab_der_Wahrheit

wiki Wolfenstein 3D 2014

http://de.wikipedia.org/wiki/Wolfenstein_3D

wissenschaftlicher Dienst 2006

<http://webarchiv.bundestag.de/archive/2006/1206/bic/analysen/2006/killerspiele.pdf>

13. Anhang:

13.1. Abstract:

Die Basis dieser Arbeit bildet eine detaillierte Darstellung der Strukturen und Arbeitsweisen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle und der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien in Deutschland. Darüber hinaus werden sowohl politische als auch juristische Prozesse beleuchtet die für die Arbeit dieser beiden Institutionen von zentraler Bedeutung sind.

Um diese deutsche Besonderheit besser verständlich zu machen erfolgt die Darstellung des Systems zur Alterseinstufung im Rest Europas und des Systems das in Österreich praktiziert wird. Speziell Österreich ist in diesem Zusammenhang interessant da es zwar europäisch orientiert ist, aber auch teilweise das deutsche System mitverwendet.

Ziel der Analyse ist es also zu erklären wie und ob dieses System in Deutschland Zensur ausübt, wie dies geschieht, wie diese politisch und rechtlich legitimiert ist und wie diese Sonderstellung Deutschlands zu erklären ist. Um die Fragen über Zensur zu klären dienen Beschreibungen der Auswirkungen von Alterskennzeichnungen und Indizierungen auf Konsumenten und Händler. Die Erklärung der Sonderstellung ist durch Verweis auf eine historische Debatte möglich.

Schließlich zeigt die Analyse, dass Althussers Ideologie und ideologische Staatsapparate als theoretische Grundlage der Arbeit zwar auf Deutschland bezogen in sich schlüssige Erklärungen liefert, gleichzeitig aber die Besonderheit im europäischen Kontext nicht erklärt. Als Ergebnisse lassen sich etwa Anregungen zur Klärung des rechtlichen Status von Computerspielen oder zum Durchführen von Studien über deren Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche, mit Verweis auf Adorno, nennen.

13.2. Lebenslauf:

Persönliche Daten:

Name:	Christopher Winkler
Akademischer Grad:	Bachelor of Arts
Staatsangehörigkeit:	Österreich
Geburtsdatum:	20.04.1986

Schulische Ausbildung und Studium:

2012 – 2015	Masterstudium der Politikwissenschaft
2005 – 2011	Diplomstudium der Politikwissenschaft; Abschluss „Bachelor of Arts“
2004 – 2005	Bachelorstudium der Japanologie
1996 – 2004	Bundesrealgymnasium Berndorf; Abschluss Matura
1992 – 1996	Volksschule Enzesfeld

Zivildienst:

01.08.2011 – 30.04.2012	Justizanstalt Hirtenberg
-------------------------	--------------------------