

Regulationen des Computerspiels in Internetcafés um 2000

Stefan Udelhofen

Im November 2002 ging ein Schreiben der Abteilung für Ordnungs- und Gewerbeangelegenheiten der Stadt Braunschweig in einem lokalen Internetcafé ein. In diesem angemahnt wurden zwei Ordnungswidrigkeiten, die mit sofortiger Wirkung zu unterlassen seien: Einerseits der Ausschank alkoholischer Getränke ohne Ausschanklizenz, andererseits der unerlaubte Betrieb einer erlaubnispflichtigen Spielhalle. Ersteres schien selbsterklärend zu sein und wurde im Schreiben nicht näher ausgeführt. Letzteres hingegen wurde umfassender mit dem Verweis auf eine nur wenige Wochen alte Entscheidung des Berliner Verwaltungsgerichts vom 21. August 2002 begründet. Hiernach sei ein Computer als Spielgerät anzusehen, »wenn durch das Angebot entsprechender Programme auch die Möglichkeit besteht Unterhaltungsspiele zu spielen. Würden nun »mehrere dieser Computer gewerbsmäßig aufgestellt [...], dann handelt es sich bei dem Betrieb um eine Spielhalle, wenn der Gesamteindruck durch die Nutzung der Computer geprägt ist.«¹ Das Urteil war der Beginn einer längeren juristischen Auseinandersetzung und markierte eine Zäsur für die Karriere von Internetcafés in Deutschland. Neben Mehrbelastungen für die Betreiber*innen in Form einer zu entrichtenden Vergnügungssteuer, die unabhängig von den tatsächlichen Einnahmen und in Abhängigkeit von der zuständigen Kommune mehrere hunderte Euro pro Monat und Gerät betragen konnte, war es Jugendlichen laut §8 des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) zudem untersagt, eine Spielhalle zu betreten, was zum »Wegbrechen des gesamten jugendlichen Kundenstamms«² für Internetcafés führen konnte.

Diese Neubewertung von Internetcafés in Deutschland fiel mit medienkritischen Diskursen zum zeitgenössisch breit verhandelten Aspekt der Mediengewalt in Computerspielen zusammen.³ Rund sieben Monate, bevor das Schreiben im Büro einer

1 Brief von H. Ahrens, Fachbereich Bürgerservice, Öffentliche Sicherheit, Abt. Ordnungs- und Gewerbeangelegenheiten an die Netz-Welt GmbH, Braunschweig vom 18. November 2002.

2 Stephan Ott, »Brot und Spiele in Internetcafés«, *Kommunikation & Recht* (K&R) 8, Nr. 12 (2005): 544.

3 Michael Mosel und Christian Waldschmidt, »... und wir sagen immer noch ›Killerspiele‹ Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von *School Shootings*«, *AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 25, H. 46 (2010): 86–98; Wolfgang Bösche und Florian Geserich, »Nutzen und Ri-

kommunalen Verwaltungseinheit erstellt und verschickt wurde, fand der Amoklauf am Erfurter Gutenberg-Gymnasium (26. April 2002) statt.⁴ Neben der sozialen Isoliertheit des Täters, wurde in der medialen Berichterstattung primär dessen »verfehlte Mediennutzung«⁵ hervorgehoben. So sei Robert Steinhäuser durch Ego- oder First-Person-Shooter zur Tat inspiriert, motiviert oder gar trainiert worden.⁶ In der Folge wurde der Begriff »Killerspiele« auf Computerspiele appliziert und einer breiteren Öffentlichkeit bekannt, nachdem dieser bereits zuvor von Seiten der Politik für Computer- und Videospiele, aber auch Outdoor-Combat-Simulationen wie Gotcha, Paintball oder Laser-Tag verwendet wurde.⁷ Für die rechtliche Neubewertung von Internetcafés war zudem noch die frühere Begrifflichkeit der »Killerspielautomaten«⁸ von Interesse, die bereits in den 1980er-Jahren für Gewaltdarstellungen in Automatenspielen geprägt und kritisch unter dem Aspekt der Jugendgefährdung diskutiert wurde. Darüber hinaus kamen der Regulierung und damit einhergehenden Bedeutungsverschiebung von Internetcafés innerhalb der breit geführten Killerspiel-Debatte allenfalls der Stellenwert einer Randnotiz zu, die bislang kaum systematisch reflektiert und historisch eingeordnet wurde. Auch die zwischenzeitliche Bedeutung von Internetcafés als soziale Orte des kollektiven Computerspielens in Deutschland gilt es noch näher zu diskutieren.

Der vorliegende Beitrag unternimmt daher zunächst eine medien- und zeitgeschichtliche Kontextualisierung von Internetcafés in ihrer Funktion und Bedeutung als Spielorte in den 1990er- und frühen 2000er-Jahren, um daran anschließend der rechtlichen Neubewertung und den damit einhergehenden Debatten systematisch zu folgen. Debatten oder Kontroversen sind Momente der Problematisierung, die nach einer Neudefinition, Neukomposition oder Transformation des Sozialen, von menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren, räumlich-materiellen Infrastrukturen oder Wissens- und Machtformationen verlangen.⁹ Entsprechend prädestiniert sind Kontroversen

siken von Gewaltcomputerspielen: Gefährliches Trainingswerkzeug, harmlose Freizeitbeschäftigung oder sozial verträglicher Aggressionsabbau«, *Polizei & Wissenschaft* 8, H. 1 (2007): 45–66.

- 4 Vgl. exemplarisch Jörn Ahrens, »Die unfassbare Tat«. *Gesellschaft und Amok* (Frankfurt a.M. und New York: Campus, 2017), 169ff.
- 5 Christina Bartz, »Der ›Mike Mendez Killers-Coolness-Faktor‹. Warum Robert Steinhäuser Amok läuft«, in: *Formationen der Mediennutzung I: Medienereignisse*, hg. Irmela Schneider und Christina Bartz (Bielefeld: transcript, 2007), 229–244.
- 6 Schi, »Die Software fürs Massaker. Ein Computerprogramm der Firma Sierra Entertainment hat den Amokläufer von Erfurt trainiert«, *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung* vom 28. April 2002, 21; Der Soziologe Waldemar Vogelgesang differenzierte dahingehend, dass die »Rolle der Medien allenfalls darin bestand, eine Art Drehbuch für die Tat geliefert zu haben. Siehe: Waldemar Vogelgesang, »LAN-Partys: Jugendkulturelle Erlebnisräume zwischen Off- und Online«, *Medien und Erziehung* 45, H. 5 (2003): 73.
- 7 Vgl. Mosel und Waldschmidt, »... und wir sagen immer noch ›Killerspiele‹ Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von *School Shootings*«, 87.
- 8 Vgl. Armand Mergen, *Grausame Automatenspiele. Eine kriminologische Untersuchung über Kriegsspiele und Kriegsspielautomaten* (Weinheim/Basel: Beltz Verlag, 1981).
- 9 Vgl. hierzu etwa Michel Callon, »Struggles and Negotiations to Decide What is Problematic and What is Not. The Socio-logic of Translation«, in: *The Social Process of Scientific Investigation*, hg. Karin D. Knorr, Roger Krohn und Richard Whitley (Dordrecht und Boston: Reidel Publishing, 1980), 197–220; Michel Callon, »Some Elements of a Sociology of Translation: Domestication of the Scallops and the Fishermen of St. Brieuc Bay«, in: *Power, Action and Belief. A New Sociology of*

auch, um die Interdependenzen von Medienwandel und medialer Kontrolle, letzteres hier verstanden als Steuerung des Mediengebrauchs durch den Zugang zu einem spezifischen Gebrauchskontext, zu diskutieren.¹⁰ Insofern geht es hier weniger darum, eine rechtswissenschaftliche Überprüfung, Beurteilung oder Kritik der annoncierten Rechtsprechung zu unternehmen.¹¹ Stattdessen steht das Verstehen der historischen Konstellationen und Bedingungen unter denen diese Entscheidungen getroffen worden sind im Vordergrund. Die Grundlage hierfür bildet ein umfangreiches Quellenmaterial aus journalistischen Artikeln, sozialwissenschaftlichen Studien, archivierten Webseiten sowie nicht zuletzt juristischen Entscheidungen und rechtswissenschaftlichen Fachbeiträgen, deren Erkenntnisgehalt als medienkulturgeschichtliche Quellen somit ebenfalls erkundet wird. Dessen Analyse erlaubt sowohl Rückschlüsse auf die Wahrnehmung und Bewertung von Internetcafés als Spielorte und verbindet die hier situierten Praktiken und Kulturen des Computerspielens mit den begleitenden politischen Debatten und rechtlichen Rahmenbedingungen.

Internetcafés als Spielorte

Internet-, mancherorts auch Cybercafés, sind ein globales Phänomen der 1990er-Jahre. Sie entstanden im Zuge der und begleiteten die allmähliche Verbreitung von Internet und World Wide Web als öffentliche Orte des Kennenlernens und Erprobens. Auch waren sie eine Kulisse, vor der diese neuen Medien und medialen Praktiken mit Erwartungen, Hoffnungen und Befürchtungen aufgeladen werden konnten.¹² Zu den wesentlichen Erkennungsmerkmalen gehörten neben den vernetzten Computern als zentrale Artefakte auch ein mehr oder weniger ausgebautes gastronomisches Angebot sowie darüber hinausgehende Services (z. B. Schulungskurse), verpackt in eine mehr oder weniger ansprechende Einrichtungsgestaltung, die sich nicht selten an den Standorten und Hauptzielgruppen einzelner Lokaltäten orientierte.¹³

Neben dem explorativen Surfen und Kennenlernen des World Wide Web sowie dem kommunikativen Chatten rund um den Globus, kam dem digitalen Spielen als Praxis ein nicht unerheblicher Stellenwert zu, womit zugleich eine lange Tradition des Spielens in

Knowledge?, hg. John Law (London: Routledge & Kegan, 1986), 196–230. Michael Callon: »Four Models for the Dynamic of Science«, in: *Handbook of Science and Technology Studies*, hg. Sheila Jasanoff et al. (Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage, 1995), 29–63.

10 Vgl. auch hinsichtlich früherer Debatten: Kaspar Maase, »Disziplinlosigkeit des Wissens und Regulierung neuer Medien um 1900. Jugendmedienschutz im Spiegel des kaiserzeitlichen Schundkampfs«, *Mediale Kontrolle unter Beobachtung* 1 (2012), Nr.1.

11 Vgl. Elmar Edgar Liese, *Internet Cyber Gaming-Cafés als Spielhallen i.S. von § 24 Abs. 1 GlüStV?* (Berlin: Berliner Wissenschafts-Verlag); Nadine Haschke, *Das gesetzliche Verbot von Killerspielen*. (Dissertation, Universität Regensburg, 2013).

12 Vgl. ausführlicher: Stefan Udelhofen, »Von der Erlebnisgastronomie zur Spielhalle. Streifzüge durch ein kurzes Jahrzehnt von Internetcafés in Deutschland«, in: *Zur Geschichte des Digitalen Zeitalters*, hg. Ricky Wichum und Daniela Zetti (Wiesbaden: Springer VS, 2022), 143–64.

13 Zur Differenzierung unterschiedlicher Typen von Internetcafés vgl. etwa Ulrike Vongehr, »Cafés für die Generation @«, *Food Service* 15, H. 1 (1996): 30–33; Anne Sofie Laegran und James Stewart, »Nerdy, trendy or healthy? Configuring the internet café«, *New Media & Society* 5, H. 3 (2003): 357–377.

gastronomischen Einrichtungen fortgesetzt wurde. In einem Atemzug mit Internetcafés diskutiert wurde Anfang der 1990er-Jahre zunächst die Verbreitung von Virtual-Reality-Cafés, die einen Zwischenschritt zu den Arcade- und Automaten Spielen der 1980er-Jahren markierten.¹⁴ Eine Verwandtschaftsbeziehung beider Konzepte war durch das stark rezipierte Konzept des »Cyberspace«¹⁵ gegeben und auch praktisch fanden sich beide Angebote in den kommenden Jahren gemeinsam in einer Lokalität. VR-Spiele erfreuten sich aufgrund technischer Limitationen und zu hoher Preise indes nur kurzzeitiger Beliebtheit.¹⁶ Einen gerade an der Schwelle zum 21. Jahrhundert »in einigen Lokalitäten um sich greifende[n] Spieltrieb der Benutzer«¹⁷, verdanken Internetcafés hingegen der zunehmenden Popularität von Multiplayer-Spielen wie *Doom* (id Software 1993), *Quake* (id Software 1996), *Age of Empires* (Ensemble Studios 1997), *Starcraft* (Blizzard 1998) und nicht zuletzt *Counterstrike* (Valve 1999).

Mit dem *Falken's Maze* eröffnete in Fürth bereits am 1. Juli 1994 eine Lokalität, die ihren Schwerpunkt auf das kollektive Computerspielen legte. Die zentrale Bedeutung des Spielens ließ bereits der Name des sich selbst bezeichnenden »Computerbistro«¹⁸ vermuten, war dieser doch eine Anspielung auf den für die Popularität und Veralltäglichsung von Computern und Computerspielen in den 1980er-Jahren wichtigen Film *War-games* (USA 1983, R: Jonathan Badham).¹⁹ Zwar finden sich auf den archivierten Webseiten keine Angaben zu den angebotenen Spielen, allerdings wurde zwischen Internet- und Spielerechnern auch hinsichtlich der dafür erhobenen Nutzungsgebühren unterschieden. Zudem gab es Sonderangebote für Vielspieler*innen. In der Lokalität wurden allerdings auch Partys veranstaltet oder gemeinsame Ausflüge organisiert. Auch kam es zu regelmäßigen Treffen einer Seniorengruppe, die sich hier mit Computern und dem Internet vertraut machen wollte.²⁰ Überliefert ist zudem der Umstand, dass der Zugang

-
- 14 Vgl. Achim Bühl, *CyberSociety. Mythos und Realität der Informationsgesellschaft*. Köln PapyRossa Verlag 1996, 137; o.A., »Gott sitzt im Rechner«, *Der Spiegel* Nr. 35 vom 29.08.1993, 108–110. In VR-Cafés wurden insbesondere Spiele des Unternehmens W Industries angeboten, etwa das populäre *Dactyl Nightmare* (1991).
 - 15 Vgl. zur Differenzierung: Mike Featherstone und Roger Burrows, »Cultures of Technological Embodiment: An Introduction«, in: *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, hg. Mike Featherstone und Roger Burrows (London: Sage, 1996), 1–19.
 - 16 Vgl. etwa Damaris Stengel, »Cybermania. Über virtuelle Welten«, in: *Freizeit in der Erlebnisgesellschaft. Amüsement zwischen Selbstverwirklichung und Kommerz*, hg. Hans A. Hartmann und Rolf Haubl (Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 1998), 245–264. Weiterentwicklungen von VR-Anwendungen und -Spielen führen seit einigen Jahren zu einer erneuten Verbreitung von Virtual-Reality-Spielorten, die bislang allerdings eher eine Randerscheinung geblieben sind.
 - 17 Andreas Lober, »Spiele in Internet-Cafés. Game over?« *Multimedia und Recht* (2002): 730.
 - 18 Archive.org, »Das Computerbistro Falken's Maze in Fürth«, *Capture* vom 13. Januar 1997, <https://web.archive.org/web/19970113165826/http://www.maze.de/fmf.html> (Letzter Zugriff: 20.01.2023)
 - 19 Die im Film porträtierte Figur des Hackers wurde ebenfalls mit dem Fürther Internetcafé assoziiert. Vgl. Hilmar Schmundt und Thomas Tuma, »Einmal Gott sein«, *Der Spiegel* Nr. 20 vom 14. Mai 2000, <https://www.spiegel.de/politik/einmal-gott-sein-a-f24d6065-0002-0001-0000-000016409510> (Letzter Zugriff: 20.01.2023). Zum Aspekt des Spielerischen in deutschen Hackerkulturen vgl. Julia Gül Erdogan, *Avantgarde der Computernutzung. Hackerkulturen der Bundesrepublik und der DDR* (Göttingen: Wallstein, 2021).
 - 20 Archive.org, »Technische Ausstattung des Falken's Maze«, *Capture* vom 4. Juni 2002, <https://web.archive.org/web/20020604063010/http://www.maze.de/?p=2> (Letzter Zugriff: 20.01.2023).

zum Internet im *Falken's Maze* aufgrund von Problemen mit dem Netzbetreiber erst ab dem 1. September 1995 möglich war, was die Besucher*innen jedoch nicht davon abhielt, bereits zuvor mittels mitgebrachter Nullmodemkabel selbst für einen Teil der notwendigen Infrastruktur zum gemeinsamen Spielen zu sorgen.²¹

Diese Anekdote verdeutlicht die infrastrukturelle Dimension von Internetcafés und ihre Verbindung zur sich zeitgenössisch als differenzierte (Jugend-)Kultur formierenden LAN- und eSports-Szene.²² Die Funktion und Bedeutung von Internetcafés konnte dabei als Einstiegs-, Übergangs- und Schwellenort in die Szene beschrieben werden, mussten doch weder die technischen Voraussetzungen noch das notwendige Wissen und Kompetenzen bei Neulingen bereits zwingend vorhanden sein. Das 1998 eröffnete Kölner Internetcafé *FuturePoint* wurde in Branchenpublikationen gar als einer der Entstehungsherde des deutschen eSports verhandelt. So fanden hier medienwirksame Preisverleihungen oder Ankündigungen neuer Spiele statt.²³ Nicht zuletzt war das *FuturePoint* auch ein Austragungsort der *Friday Night Games*, einer Veranstaltungsreihe der *Electronic Sport League* (ESL), die vom Kölner Unternehmen *Turtle Entertainment* organisiert wurde. In Kooperation mit dem Kölner Telekommunikationsanbieter QSC wurden diese Wettkämpfe live im Internet gestreamt, noch bevor solche Angebote durch giga.tv, YouTube oder Streamingdienste wie Twitch alltäglich wurden. Insgesamt blieb die Szene aber hinter den Entwicklungen anderer Länder, allen voran Südkoreas, zurück.²⁴

An der Schwelle zum 21. Jahrhundert eröffnete das Anbieten von Computerspielen den Betreiber*innen von Internetcafés zunehmend eine Möglichkeit, auf sinkende Einnahmen durch Zugangsgebühren und gastronomische Angebote zu reagieren. Damit einher ging allerdings auch, dass Internetcafés ins Fadenkreuz von Ordnungsbehörden gerieten. Es galt zu verhindern, »dass der Spieltrieb von Kindern kommerziell ausgebeutet wird«,²⁵ berichtete etwa das Nachrichtenmagazin *Der Stern* und sprach pointiert von »einem regelrechten Feldzug [...] gegen Internet-Cafés in der Hauptstadt.«²⁶ Nach »Anrufen von besorgten Eltern« und »Hinweisen auf Gewaltspiele und vereinzelt Drogenkonsum«, wurden in den Jahren 2002 und 2003 alleine in Berlin eine dreistellige Anzahl

21 Archive.org, »Geschichte des Falken's Maze«, Capture vom 7. Juni 2003, <https://web.archive.org/web/20030607171733/http://maze.iguild.de/?p=43> (Letzter Zugriff: 20.01.2023).

22 Vgl. etwa verschiedene Beiträge im Sammelband: *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, hg. Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008); insb. Andreas Hepp und Waldemar Vogelgesang, »Die LAN-Szene. Vergemeinschaftungsformen und Aneignungsweisen«, 97–112; Waldemar Vogelgesang, »LAN-Partys: Die Eventisierung eines jugendkulturellen Erlebnisraums«, in *Populäre Events. Medienevents, Spielevents, Spaßevents* (Opladen: Leske+Budrich, 2003), 147–181. Für eine frühe ethnografische Betrachtung des Spielens in Internetcafés vgl. Ute Süßbrich, »Cyber-Cafés in Frankfurt«, in Frankfurt a.M. Ein kulturanthropologischer Stadtführer, hg. Ina-Maria Greverus u.a. (Frankfurt a.M.: Universität Frankfurt/Institut für Kulturanthropologie, 1998), 301–313.

23 QSC AG, »Mittendrin statt live dabei«, Pressemitteilung vom 25. April 2003, <https://www.qbeyon.d.de/pressemitteilungen/2003/mittendrin-statt-live-dabei> (Letzter Zugriff: 26.03.2023).

24 Vgl. etwa Cyrus Farivar, *The internet of elsewhere. The emergent effects of a wired world* (New Brunswick: Rutgers University Press, 2011), 1670; Michael Wagner, »Virtueller Wettbewerb. eSport in Korea und Deutschland«, *merz medien+erziehung* 9, H. 3 (2006): 43–46.

25 Ulf Schöner, »High Noon in Hellersdorf«, *Der Stern* vom 8. November 2022, 266.

26 Ebd.

an Kontrollen und Razzien durchgeführt.²⁷ Im Februar 2003 wurde daraufhin ein Rückgang von 180 auf 160 Internetcafés in Berlin registriert.²⁸ Die Beamt*innen trafen auf ein »für uns neues Phänomen«²⁹, bemerkte Kriminaloberrätin Gitta Huwe vom Landeskriminalamt Berlin in der *taz*, »düstere[.] Kammern, in denen Kinder und Jugendliche an vernetzten Computern gegeneinander spielen.«³⁰ Eine zunehmend kritischere Haltung gegenüber Computerspielen durch den Amoklauf von Erfurt sowie eine damit einhergehende Dringlichkeit zur Neufassung des Jugendschutzes, um auf die veränderten Anforderungen durch das Internet und Computerspiele reagieren zu können,³¹ beförderten juristische Auseinandersetzungen um Internetcafés, die in Deutschland einen weitgehenden Einschnitt in deren kurze Karriere zur Folge hatten.

Internetcafés als spielhallenähnlicher Betrieb

Die Kontroverse, an deren Ende eine Kategorisierung von Internetcafés als Spielhallen stand, begann rund zwei Wochen vor dem Amoklauf in Erfurt. Im Rahmen einer der zahlreichen Kontrollen in Berlin registrierten Polizeibeamte am 12. April 2002 um 0:45 Uhr den Aufenthalt eines 13-jährigen Jugendlichen in einem Internetcafé, in dem zeitgleich »von anderen Besuchern so genannte ›Baller-Spiele‹ gespielt«³² wurden. Das Bezirksamt Tempelhof-Schöneberg leitete daraufhin »ein Verfahren zur Verhinderung der Fortsetzung eines unerlaubten Betriebes einer Spielhalle ein«³³, womit Internetcafés zum Gegenstand der Verwaltungsgerichtsbarkeit in Deutschland wurden. In den Jahren 2002 bis 2005 kam es zu mehreren Urteilen vor Verwaltungs- und Oberverwaltungsgerichten sowie dem Bundesverwaltungsgericht, in denen sich auch die Bedeutung des Spiels *Counterstrike* für zeitgenössische Debatten widerspiegelte.³⁴ So wurden bei Kontrollen vorgefundene Werbepostkarten für ein »Counterstrike-Special«³⁵ etwa als

27 Hanno Charisius, »Game over im Internetcafé«, *taz. die tageszeitung* vom 17. Oktober 2002, 22.

28 Uta Alexander, »Internetcafés im Visier der Behörden«, *Die Welt* vom 8. Februar 2003, <https://www.welt.de/print-welt/article373536/Internetcafes-im-Visier-der-Behoerden.html> (Letzter Zugriff: 20.01.2023)

29 Charisius, »Game over im Internetcafé«, 22.

30 Ebd.

31 Die Neufassung des Jugendschutzgesetzes und der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag wurden drei bzw. fünf Monate nach dem Amoklauf von Erfurt verabschiedet und traten zum 1. April 2003 in Kraft. Damit einher ging u.a. eine Kennzeichnungspflicht für Computerspiele. Vgl. Thorsten Junge, »Jugendmedienschutz in der Bundesrepublik Deutschland (ab 1949)«, in *Jugendmedienschutz in Deutschland*, hg. Henrike Friedrichs, Thorsten Junge und Uwe Sander (Wiesbaden: Springer VS, 2013), 55.

32 Verwaltungsgericht Berlin, Urteil vom 30. Juni 2003, Aktenzeichen VG 4 328.02.

33 Ebd.

34 Soweit nicht anders angegeben, beziehen sich die folgenden Ausführungen auf die Urteile: Verwaltungsgericht Berlin, Aktenzeichen VG 253.02 vom 21. August 2002; Verwaltungsgericht Berlin, Urteil vom 30. Juni 2003, Aktenzeichen VG 4 328.02; Oberverwaltungsgericht Berlin, Urteil vom 16. Dezember 2002, Aktenzeichen 1 S 55.02; Oberverwaltungsgericht Berlin, Urteil vom 17. Dezember 2002, Aktenzeichen 1 S 67.02; Oberverwaltungsgericht Berlin, Urteil vom 12. Mai 2004, Aktenzeichen 1 B 20.03; Bundesverwaltungsgericht, Urteil vom 9. März 2005, Aktenzeichen 6 C 11.04.

35 VG Berlin 4 253.02.

Beleg dafür angeführt, »dass das Angebot an Computerspielen die Hauptattraktion«³⁶ der Einrichtung sei. In Einklang mit der geltenden Rechtslage, d.h. insbesondere §33i der Gewerbeordnung (GewO) in Verbindung mit §8 des Jugendschutzgesetz (JuSchG), sowie früheren Entscheidungen zu Spielhallen und spielhallenähnlichen Betrieben aus den 1980er-Jahren,³⁷ lässt sich die Argumentation der Urteile auf drei miteinander verwobene Stränge verdichten:

Erstens ging es um die Bewertung des Computers als materiellem Artefakt und die Software Computerspiele. Hier wurde die Auffassung vertreten, dass Computer als Spielgeräte anzusehen seien, wenn damit »auch«³⁸ gespielt werden könne. So seien Computerspiele als »Unterhaltungsspiele ohne Gewinnmöglichkeit« anzusehen und müssten dahingehend von »Informations-, Instruktions- und Lehrprogramme[n]« unterschieden werden, »die vom Anbieter entsprechend gekennzeichnet sind.«³⁹ Weiter differenziert wurde dahingehend, dass es unerheblich sei, ob die Computerspiele auf der Festplatte installiert oder online zugänglich seien. Ausdrücklich wurde auf die Möglichkeit verwiesen, »durch technische Vorkehrungen oder durch Anweisungen des Aufsichtspersonals gegenüber den Besuchern des Betriebes eine Nutzung der Computer zum Spielen zu unterbinden« und somit »genehmigungsfrei ein Internet-Café zu betreiben«.⁴⁰

Zweitens, wurde auf den stationären Aspekt der Computer und die räumliche Dimension eingegangen. Denn zur Beurteilung, ob es sich bei Internetcafés um spielhallenähnliche Betriebe handelt, sei »das Gepräge einer spielhallentypischen Situation entscheidend, die sich von dem Ambiente eines von seriösen Nutzern aufgesuchten Business-Betriebes mit PC-Arbeitsumgebung deutlich abhebt«⁴¹. Insbesondere die räumliche Konzentration von Spielgeräten schaffe ein »typische[s] Spielhallenfluidum«⁴² und animiere so zum Spielen. In einer Urteilsbegründung wurde hierzu ein detailliertes und eher düsteres Bild gezeichnet. Ob der dabei apostrophierte Zusammenhang zwischen Einrichtungsgestaltung und Medienwirkung einer wissenschaftlichen Überprüfung Stand gehalten hätte, darf zumindest angezweifelt werden:

Sämtliche Computer, Stühle, Tische, Tastaturen und Monitore waren in schwarz und der Betriebsraum in einem dunklen Zwielflicht gehalten. Auf allen Computern befand sich eine Auswahlleiste, auf der ca. 20 verschiedene Spiele angewählt werden konnten. Auf allen Computern liefen Computerspiele, insbesondere das Spiel ›Counterstrike‹. Durch die dunkle Beleuchtung und das in schwarz gehaltene Inventar wurde die Wirkung der Computerspiele verstärkt. Internetanwendungen waren weder am 23. April

36 Ebd.

37 Vgl. Bundesverwaltungsgericht, Urteil vom 14. Dezember 1982, Aktenzeichen 1 C 71/79; Werner Sacher, »Jugendgefährdung durch Video- und Computerspiele? Diskussion der Risiken im Horizont internationaler Forschungsergebnisse«, *Zeitschrift für Pädagogik* 39, H. 2 (1993): 313–333; Junge, »Jugendmedienschutz in der Bundesrepublik Deutschland (ab 1949)«, 50–55.

38 VG Berlin, 4 253.02.

39 OVG Berlin, 1 B 20/03.

40 Ebd.

41 Ebd.

42 Ott, »Brot und Spiele« in Internetcafés, *Kommunikation & Recht* 8, H. 12 (2005): 548.

noch am 11. Juli 2002 gestartet. Nach Aussage der Aufsicht, verfügten nur vier Computer über einen Zugang zum Internet. Die an den Spielgeräten angetroffenen Personen waren ganz überwiegend unter 16 Jahre alt.⁴³

Drittens, adressierte die betont düstere Beschreibung nicht zuletzt auch die Gefährdung der primär jugendlichen Nutzer*innen. »Denn diese Geräte bewirken bei den Minderjährigen eine besondere Faszination, der diese sich ohne erzieherische Einwirkung nur schwer entziehen können; zudem ist bis zur Beherrschung dieser Spiele ein nicht unerheblicher finanzieller Aufwand erforderlich«,⁴⁴ was die Gefahr der Beschaffungskriminalität befördere. Widersprochen wurde so auch Einwänden von Seiten der Betreiber*innen, dass Computerspiele gerade nicht nur der »bloßen Unterhaltung« oder der »ziellosten Funktionsausübung« dienen, sondern auch als eine neue Form des Wettbewerbs und Sports gesehen werden müssten. Eine Einschätzung, die vom Bundesverwaltungsgericht dezidiert aufgenommen und zurückgewiesen wurde: »Auch der Umstand, dass viele Spiele auch unter Wettbewerbsbedingungen veranstaltet werden können, führt noch nicht dazu, dass aus der Teilnahme am Spiel Sport wird. Computerspiel ist selbst dann kein Sport, wenn es im Wettbewerb veranstaltet wird. Typischerweise wird ein Computerspiel nicht gespielt, um sich zu »ertüchtigen«.«⁴⁵

Gegenüber früheren Verfahren und Urteilen, etwa zur Haftungsbeschränkung von Internetcafé-Betreiber*innen im Jahre 1997,⁴⁶ fand die gesetzliche Neubewertung von Internetcafés als Spielhallen nicht nur im rechtswissenschaftlichen Spezialdiskurs, sondern auch im massenmedialen Interdiskurs ihren Resonanzraum.⁴⁷ In Tages- und Wochenzeitschriften, Spielezeitschriften, Online-Foren für Computerspieler*innen oder auf Online-Angeboten wie *heise.de* oder *telepolis.de* wurde das Vorgehen der Behörden sowie die juristischen Entscheidungen diskutiert und kommentiert. Betroffene Betreiber*innen kritisierten das pauschalisierte Abstrafen durch die Behörden, bestritten allerdings gar nicht, dass es unter ihnen auch »schwarze Schafe« gäbe. Verschiedentlich wurde zudem angemerkt, dass es den Ordnungsbehörden primär gar nicht um Computerspiele ginge. Diese würden vielmehr als Vorwand gebraucht, um etwas gegen den in Internetcafés vermeintlich praktizierten Drogenhandel oder dortige Urheberrechtsverletzungen zu unternehmen. Letzteres war Gegenstand einer hier

43 VG Berlin, 4 253.02.

44 OVG Berlin, 1 B 20/03.

45 BVerG, 6 C 11/04.

46 Vgl. StA LG München I, Beschluss vom 17. Januar 1997, Aktenzeichen 467, Js 319998/96; Vgl. dazu auch Marc Liesching und Thomas Günther, »Verantwortlichkeit von Internet-Cafe-Betreibern. Besonderheiten bei pornografischen oder sonstigen jugendgefährdenden Inhalten«, *Multimedia & Recht* 3, H. 5 (2000): 260–266.

47 Zur Unterscheidung von Spezial- und Interdiskurs vgl. Jürgen Link, »Sprache, Diskurs, Interdiskurs und Literatur (mit einem Blick auf Kafkas Schloß)«, in: *Sprache – Kognition – Kultur. Sprache zwischen mentaler Struktur und kultureller Prägung*, hg. Heidrun Kämper und Ludwig M. Eichinger (Berlin und New York: de Gruyter 2008), 115–134.

nicht näher betrachteten juristischen Auseinandersetzung zwischen der britischen Internetcafé-Kette easyInternetcafés und der Musikindustrie.⁴⁸

Eine der exponiertesten Stimmen innerhalb der Diskussion gehörte Rechtsanwalt Dr. Andreas Lober, der als Autor sowohl von fachwissenschaftlichen Publikationen als auch Beiträgen in Zeitschriften wie der *c't* in Erscheinung trat sowie als Experte in weiteren journalistischen Auseinandersetzungen zitiert wurde. Rund einen Monat nach dem Urteil des Verwaltungsgerichts, diskutierte Lober »Motivationsfragen«⁴⁹ für das harte Durchgreifen der Berliner Behörden und zog einen direkten Zusammenhang zum Amoklauf von Erfurt und der Killerspiel-Debatte. Dabei bemängelte Lober, »[w]ie wenig einige Behörden teilweise über die Problematik im Bilde sind«⁵⁰. So würde etwa nicht geprüft, welche Versionen von *Counterstrike* gespielt würden, »dessen deutsche Version von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) ausdrücklich nicht indiziert wurde«.⁵¹ In einem umfangreicheren Fachaufsatz führte Lober seine Argumente gegen die juristische Beurteilung von Internetcafés weiter aus. Gegen die Bewertung von Computern als Spielgeräte argumentierte er mit dem Aspekt der Multifunktionalität, handele es sich doch nicht um »eigens für den professionellen Spieltrieb entwickelte Automaten bzw. Spielkonsolen«.⁵² Um diese Vergleichbarkeit weiter zu entkräften, merkte Lober an, dass in Internetcafés nicht für die einzelnen Spiele, sondern für die Nutzungszeit bezahlt würde und Internetcafés somit »nicht die für Spielhallen typische Gefährlichkeit«⁵³ aufweisen würden. Zum Spielen in Internetcafés gehöre nicht zuletzt auch eine »soziale Komponente«⁵⁴, die etwa in der gleichzeitigen Kommunikation via Chat zum Ausdruck komme. Eine Argumentation, die in Einklang mit Erkenntnissen aus den Sozialwissenschaften stand, die ebenfalls auf die Unterschiede zwischen Computerspielen, etwa auf LAN-Partys und Spielhallen bzw. Automaten- oder Glücksspielen aufmerksam machten.⁵⁵

Eine Reaktion von Seiten der Betreiber*innen auf die Rechtsprechung bestand in der Gründung eines Interessenverbandes, der dem Informationsaustausch dienen und zugleich die Position der Branche stärken sollte. Hierzu wurden auch einige statistische Daten präsentiert, um die Bedeutung des Computerspielens in Internetcafés zu unterstreichen.⁵⁶ Dieser Schritt war nötig geworden, nachdem die Politiken der Berliner

48 Vgl. Dominic Free und Nic Garnett, »The Home Copying Loophole Widens: Sony & Others v. Easyinternetcafé«, *Entertainment Law* 2, H. 2 (2003): 84–89.

49 Andreas Lober, »Spielen verboten«, *heise online* vom 26. August 2002, <https://www.heise.de/ct/artikel/Spielen-verboten-288440.html> (Letzter Zugriff: 20.01.2023)

50 Ebd.

51 Ebd. Zum früheren Umgang der BPjS mit Computerspielen vgl. auch Nils Bühler, »Protecting the Youth by Controlling the Ludic. Indexing Practices in 1980s West Germany«, in *Mental Health Atmospheres Video Games. New Directions in Game Research II* (Bielefeld: transcript, 2022), 35–49.

52 Andreas Lober, »Spiele in Internet-Cafés. Game over?«, *Multimedia und Recht* 5, H. 11 (2002): 730–734.

53 Ebd., 733.

54 Ebd., 732.

55 Vgl. Vogelgesang, »LAN-Partys«, 150 FN; Jo Reichertz u.a., *Jackpot. Erkundungen zur Kultur der Spielhallen*, 2. Auflage (Wiesbaden: Springer VS, 2010).

56 Archive.org., »Interessenverband Internet Cafés Deutschland«, *Capture* vom 22. Januar 2003, <http://web.archive.org/web/2003012044728/www.gipnet.com/> (Letzter Zugriff: 20.01.2023). Da es

Ordnungsbehörden auch weitere Bundesländer erreicht hatten. Im Vordergrund stand, Vorwürfe der Jugendgefährdung durch Internetcafés zu entkräften und gegen die sogenannte »Würgesteuer«⁵⁷, gemeint waren Abgaben zur Vergnügungssteuer, vorzugehen. In einer E-Mail an den damaligen Bundeswirtschaftsminister Wolfgang Clement im Februar 2003 wurde dahingehend etwa die Vermutung formuliert, dass die Bewertung von Internetcafés als Spielhallen »einzig und alleine darin zu sehen [ist], dass sich die Städte eine neue Einnahmequelle für Vergnügungssteuer erhoffen.«⁵⁸ Eine Mutmaßung, die gleichwohl mit der jüngeren Vergangenheit begründet werden konnte. So berichtete *Der Spiegel* im Jahre 1998 von der Einführung einer »Strafsteuer für Killerspiel-Automaten [...] um die leeren Kommunalkassen aufzufüllen.« Diese dritte Kategorie an Spielautomaten wurde für »gewaltdarstellende Spiele« geschaffen, damit diese »besonders hoch besteuert werden.«⁵⁹ In der Antwort aus dem Bundeswirtschaftsministerium wurde Verständnis für die Sorge der Betreiber*innen geäußert und zu beschwichtigen versucht, »dass auch von Ihnen vertretene Argumente in die Beratungen einfließen.« Es bleibe aber dabei, »dass Spielhallen, die sich hinter dem unverdächtigen Namen Internet [sic!] verstecken, nicht geduldet werden können [...]«.⁶⁰

Nach der Entscheidung des Bundesverwaltungsgerichts vom 9. März 2005 nahm der Verband nur noch selten zu Fragen des Datenschutzes oder der Jugendgefährdung öffentlich Stellung und stellte seine Aktivitäten mit dem allmählichen Bedeutungsverlust von Internetcafés zunehmend ein. Durchaus im Sinne des Verbandes dürfte es gewesen sein, dass das Bundesverwaltungsgericht die bisherigen Urteile insofern relativierte, als dass die »bloße Nutzungsfähigkeit« nicht hinreichend sei, um einen PC als Spielgerät zu verstehen. Noch weiter ging indes die Europäische Kommission im Jahr 2012, als sie die Erlaubnispflicht für Spielhallen und ähnliche Einrichtungen mit Unterhaltungsspielen für unverhältnismäßig empfand und darin einen Verstoß gegen Artikel 9 der Dienstleistungsrichtlinie sah. Die Sicherung des Jugendschutzes könne auch mit Filterprogrammen oder Alterskontrollen erreicht werden. Der Deutsche Bundestag beschloss daraufhin am 21. September 2012, dass § 33i der Gewerbeordnung zu ändern und die Wörter »oder der gewerbmäßigen Aufstellung von Unterhaltungsspielen ohne Gewinnmöglichkeit« zu streichen sind, womit der hier dargelegten Bewertung von Internetcafés als erlaubnispflichtigen Spielhallen die Grundlage entzogen wurde.⁶¹ Dass Computerspiele

sich um Selbststeingaben von Betreiber*innen handelte, die keiner unabhängigen Überprüfung von wissenschaftlicher Seite unterlagen, müssen die Angaben mit Vorsicht interpretiert werden und dürften keinesfalls als repräsentativ gelten.

57 O. A. »Würgesteuer treibt uns in die Pleite.« Neusser Betreiber fürchten um ihre Existenz«, *Neuß-Grevenbroicher Zeitung* vom 12. Februar 2003, https://rp-online.de/nrw/staedte/rhein-kreis/wuergesteuer-treibt-uns-in-die-pleite_aid-8688397 (Letzter Zugriff: 31.12.2023).

58 Archive.org, »Verband der Internet-Cafés Deutschland«, *NEWS*, <https://web.archive.org/web/20040729013436/http://www.vicd.de/>. Capture vom 2. Juli 2004 (Letzter Zugriff: 20.01.2023).

59 O. A., »Strafsteuer für Killer-Automaten«, *Der Spiegel* Nr. 35 vom 28. August 1998, <https://www.spiegel.de/wirtschaft/strafsteuer-fuer-killer-automaten-a-cc4e3d94-0002-0001-0000-000007968732?context=issue> (Letzter Zugriff: 20.01.2023).

60 Archive.org, Verband der Internet-Cafés Deutschland; *NEWS*.)

61 Vgl. Deutscher Bundestag, »Geszentwurf der Bundesregierung. Entwurf eines Gesetzes zur Änderung der Gewerbeordnung und anderer Gesetze«, Drucksache 17/10961, 12.

gesellschaftlich mittlerweile akzeptierter und zu einem globalen Wirtschaftsfaktor geworden waren, dürfte dieser politischen Entscheidung nicht geschadet haben, obschon medienkritische Diskurse über Computerspiele längst nicht verschwunden waren.

Mediale Kontrolle und Medienwandel

Insgesamt wäre es jedoch verkürzt, den Rückgang und Bedeutungsverlust von Internetcafés in Deutschland alleine auf die vorgestellte Rechtsprechung zurückzuführen, zumal nicht alle Einrichtungen hiervon betroffen waren und sich regionale Unterschiede in der Um- und Durchsetzung gesetzlicher Vorgaben zeigten. Zudem hatten sich Neuigkeits- und Attraktionswert von Internetcafés längst erschöpft, die technische Ausstattung und Verbreitung des Internets im privaten Haushalt war ebenfalls weiter vorangeschritten. Von einer Durchdringung des Internets in Deutschland konnte aber gegen Mitte der 2000er-Jahre noch nicht gesprochen werden, nicht zuletzt aufgrund der damit verbundenen Kosten. Und gerade Jugendlichen aus einkommens- und bildungsschwachen Familien wurde der Zugang zu und der Umgang mit vernetzten Computer und dem Internet eher erschwert, als dass sie durch Internetcafés wirklich gefährdet gewesen wären.⁶²

Aus mediengeschichtlicher Warte könnte die Regulierung, mit dem Medienwissenschaftler Brian Winston, daher als eine Form der Innovations- oder Verbreitungsbremse interpretiert werden, die das »radical potential«⁶³ einer neuen Technologie oder Praxis einhegte, um eine zu große Abweichung vom Status Quo zu unterbinden. So zeigten sich in der Regulierung eine kritisch-zögerliche Haltung von Seiten politischer und juristischer Akteure sowie generationelle Konfliktdimensionen, die seit den 1980er-Jahren gegenüber Video- und Computerspielen ebenso bestanden, wie gegenüber den damit assoziierten neuen Subjektkonstellationen und Sozialfiguren wie Computerkids, Gamern und Hackern, für die Momente des Spielerischen und Subversiven im Umgang mit den neuen Medientechniken zentral waren.⁶⁴ Die weiteren Konturen dieses hier lediglich annoncierten Zusammenhangs von Medienwandel und medialer Kontrolle in eine systematische Linie zu bringen und deutsche Eigenarten und Sonderwege im Kontext global-vergleichender Studien zu beleuchten, muss indes weitergehenden Analysen vorbehalten bleiben.

62 Vgl. Ott, »Brot und Spiele« in Internetcafés.

63 Brian Winston, *Media Technology and Society. A History: From the Telegraph to the Internet* (London/New York: Routledge, 1998), 11–15.

64 Vgl. etwa Matthias Röhr, *Der lange Weg zum Internet. Computer als Kommunikationsmedien zwischen Gegenkultur und Industriepolitik in den 1970er/1980er Jahren* (Bielefeld, transcript, 2021); Kai Denker, »Heroes Yet Criminals of the German Computer Revolution«, in: *Hacking Europe. From Computer Cultures to Demoscenes*, hg. Gerard Alberts und Ruth Oldenziel (London: Springer 2014), 167–187; Erdogan, *Avantgarde der Computernutzung*; Gleb J. Albert »Micro-Clochards« im Kaufhaus. Die Entdeckung der Computerkids in der Bundesrepublik. « *Nach Feierabend. Zürcher Jahrbuch für Wissenschaftsgeschichte* 11 (2017): 8–14.

Medienverzeichnis

- Ahrens, Jörn. »Die unfassbare Tat«. *Gesellschaft und Amok*. Frankfurt a.M. und New York: Campus, 2017.
- Albert, Gleb J. »Micro-Clochards« im Kaufhaus. Die Entdeckung der Computerkids in der Bundesrepublik.« *Nach Feierabend. Zürcher Jahrbuch für Wissenschaftsgeschichte* 11 (2017): 8–14.
- Alexander, Uta. »Internetcafés im Visier der Behörden«. *Die Welt* vom 8. Februar 2003. <https://www.welt.de/print-welt/article373536/Internetcafes-im-Visier-der-Behoerden.html> (Letzter Zugriff: 20.01.2023).
- Archive.org. »Das Computerbistro Falken's Maze in Fürth«. *Capture* vom 13. Januar 1997. <https://web.archive.org/web/19970113165826/http://www.maze.de/fmf.html> (Letzter Zugriff: 20.01.2023).
- Archive.org. »Technische Ausstattung des Falken's Maze«. *Capture* vom 4. Juni 2002. <https://web.archive.org/web/20020604063010/http://www.maze.de/?p=2> (Letzter Zugriff: 20.01.2023).
- Archive.org. »Geschichte des Falken's Maze«. *Capture* vom 7. Juni 2003. <https://web.archive.org/web/20030607171733/http://maze.iguild.de/?p=43> (Letzter Zugriff: 20.01.2023).
- Archive.org. »Interessenverband Internet Cafés Deutschland«. *Capture* vom 22. Januar 2003. <https://web.archive.org/web/2003012044728/www.gipnet.com/> (Letzter Zugriff: 20.01.2023).
- Archive.org. »Verband der Internet-Cafés Deutschland«. *NEWS*. <https://web.archive.org/web/20040729013436/http://www.vicd.de/>. *Capture* vom 2. Juli 2004 (Letzter Zugriff: 20.01.2023).
- Bartz, Christina. »Warum Robert Steinhäuser Amok läuft.« In *Formationen der Mediennutzung I: Medienereignisse*, hg. v. Christina Bartz und Irmela Schneider, 299–243. Bielefeld: transcript, 2007.
- Bösche, Wolfgang und Florian Geserich. »Nutzen und Risiken von Gewaltcomputerspielen: Gefährliches Trainingswerkzeug, harmlose Freizeitbeschäftigung oder sozial verträglicher Aggressionsabbau«. *Polizei & Wissenschaft* 8, H. 1 (2007): 45–66.
- Bühl, Achim. *CyberSociety. Mythos und Realität der Informationsgesellschaft*. Köln: PapyRossa Verlag, 1996.
- Bühler, Nils. »Protecting the Youth by Controlling the Ludic. Indexing Practices in 1980s West Germany«. *Mental Health Atmospheres Video Games. New Directions in Game Research II* (Bielefeld: transcript, 2022), 35–49.
- Bundesverwaltungsgericht. Urteil vom 14. Dezember 1982, Aktenzeichen I C 71/79.
- Bundesverwaltungsgericht. Urteil vom 9. März 2005, Aktenzeichen 6 C 11.04.
- Callon, Michel. »Struggles and Negotiations to Decide What is Problematic and What is Not. The Socio-logic of Translation«. In *The Social Process of Scientific Investigation*, hg. v. Karin D. Knorr, Roger Krohn und Richard Whitley, 197–220. Dordrecht und Boston: Reidel Publishing, 1980.
- Callon, Michel. »Some Elements of a Sociology of Translation: Domestication of the Scallops and the Fishermen of St. Brieuc Bay«. In *Power, Action and Belief. A New Sociology of Knowledge?*, hg. v. John Law, 196–230. London: Routledge & Kegan, 1986.

- Callon, Michel. »Four Models for the Dynamic of Science«. In *Handbook of Science and Technology Studies*, hg. v. Sheila Jasanoff u.a., 29–63. Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage, 1995.
- Charisius, Hanno. »Game over im Internetcafé«. *taz. die tageszeitung* vom 17. Oktober 2002, 22.
- Erdogan, Julia Gül. *Avantgarde der Computernutzung. Hackerkulturen der Bundesrepublik und der DDR*. Göttingen: Wallstein, 2021.
- Denker, Kai. »Heroes Yet Criminals of the German Computer Revolution«. In *Hacking Europe. From Computer Cultures to Demoscenes*, hg. v. Gerard Alberts und Ruth Oldenziel, 167–187. London: Springer 2014.
- Deutscher Bundestag. »Gesetzentwurf der Bundesregierung. Entwurf eines Gesetzes zur Änderung der Gewerbeordnung und anderer Gesetze«, Drucksache 17/10961.
- Farivar, Cyrus. *The internet of elsewhere. The emergent effects of a wired world*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2011.
- Featherstone, Mike, und Roger Burrows. »Cultures of Technological Embodiment: An Introduction.« In *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, hg. v. Mike Featherstone und Roger Burrows, 1–9. London: Sage, 1996.
- Free, Dominic und Nic Garnett. »The Home Copying Loophole Widens: Sony & Others v. Easyinternetcafé«. *Entertainment Law* 2, H. 2 (2003): 84–89.
- Haschke, Nadine. *Das gesetzliche Verbot von Killerspielen*. Dissertation, Universität Regensburg, 2013).
- Hepp, Andreas und Waldemar Vogelgesang. »Die LAN-Szene. Vergemeinschaftungsformen und Aneignungsweisen«. In *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, hg. v. Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling, 97–112. Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften, 2008.
- Mergen, Armand. *Grausame Automaten Spiele. Eine kriminologische Untersuchung über Kriegsspiele und Kriegsspielautomaten*. Weinheim/Basel: Beltz Verlag, 1981.
- Mosel, Michael und Christian Waltdschmidt. »... und wir sagen immer noch ›Killerspiele‹ Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von School Shootings«. *AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 25, H. 46 (2010): 86–98.
- Junge, Thorsten. »Jugendmedienschutz in der Bundesrepublik Deutschland (ab 1949)«. In *Jugendmedienschutz in Deutschland*, hg. v. Henrike Friedrichs, Thorsten Junge und Uwe Sander, 41–62. Wiesbaden: Springer VS, 2013.
- Laegran, Anne Sofie und James Stewart. »Nerdy, trendy or healthy? Configuring the internet café.« *New Media & Society* 5, H. 3 (2003): 357–377.
- Liesching, Marc und Thomas Günther. »Verantwortlichkeit von Internet-Cafe-Betreibern. Besonderheiten bei pornografischen oder sonstigen jugendgefährdenden Inhalten«, *Multimedia & Recht* 5 (2000): 260–266.
- Liese, Elmar Edgar. *Internet Cyber Gaming-Cafés als Spielhallen i.S. von § 24 Abs. 1 GlüStV?* Berlin: Berliner Wissenschafts-Verlag.
- Link, Jürgen. »Sprache, Diskurs, Interdiskurs und Literatur (mit einem Blick auf Kafkas Schloß)«. In *Sprache – Kognition – Kultur. Sprache zwischen mentaler Struktur und kultureller Prägung*, hg. v. Heidrun Kämper und Ludwig M. Eichinger, 115–134 (Berlin und New York: de Gruyter 2008).

- Lober, Andreas. »Spiele in Internet-Cafés: Game over?« *Multimedia und Recht* 5 (2002): 730–734.
- Lober, Andreas. »Spielen verboten«. *heise online* vom 26. August 2002. <https://www.heise.de/ct/artikel/Spielen-verboten-288440.html> (Letzter Zugriff: 20.01.2023)
- Maase, Kaspar. »Disziplinlosigkeit des Wissens und Regulierung neuer Medien um 1900. Jugendmedienschutz im Spiegel des kaiserzeitlichen Schundkampfs«. *Mediale Kontrolle unter Beobachtung* 1 (2012), Nr.1.
- o.A. »Gott sitzt im Rechner«. *Der Spiegel* Nr. 35 vom 29. August 1993, 108–110.
- o.A. »Würgesteuer treibt uns in die Pleite.« Neusser Betreiber fürchten um ihre Existenz.« *Neuß-Grevenbroicher Zeitung* vom 12. Februar 2003. https://rp-online.de/nrw/staedte/rhein-kreis/wuergesteuer-treibt-uns-in-die-pleite_aid-8688397. (Letzter Zugriff: 31.01.2023).
- o.A. »Strafsteuer für Killer-Automaten«. *Der Spiegel* Nr. 35 vom 28. August 1998. <https://www.spiegel.de/wirtschaft/strafsteuer-fuer-killer-automaten-a-cc4e3d94-0002-0001-0000-000007968732?context=issue> (Letzter Zugriff: 20.01.2023).
- Oberverwaltungsgericht Berlin. Urteil vom 16. Dezember 2002; Aktenzeichen 1 S 55.02.
- Oberverwaltungsgericht Berlin. Urteil vom 17. Dezember 2002, Aktenzeichen 1 S 67.02.
- Oberverwaltungsgericht Berlin. Urteil vom 12. Mai 2004, Aktenzeichen 1 B 20.03.
- Ott, Stephan. »Brot und Spiele« in Internetcafés«, *Kommunikation & Recht* 8, H. 12 (2005): 543–550.
- QSC AG. »Mittendrin statt live dabei«. Pressemitteilung vom 25. April 2003. Verfügbar unter: <https://www.qbeyond.de/pressemitteilungen/2003/mittendrin-statt-live-dabei> (Letzter Zugriff: 26.03.2023).
- Quandt, Thorsten, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling, Hg. *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008.
- Reichertz, Jo u.a. *Jackpot. Erkundungen zur Kultur der Spielhallen*, 2. Auflage. Wiesbaden: Springer VS, 2010.
- Röhr, Matthias. *Der lange Weg zum Internet. Computer als Kommunikationsmedien zwischen Gegenkultur und Industriepolitik in den 1970er/1980er Jahren*. Bielefeld: transcript, 2021.
- Sacher, Werner. »Jugendgefährdung durch Video- und Computerspiele? Diskussion der Risiken im Horizont internationaler Forschungsergebnisse«, *Zeitschrift für Pädagogik* 39, H. 2 (1993): 313–333.
- Schi. »Die Software fürs Massaker. Ein Computerprogramm der Firma Sierra Entertainment hat den Amokläufer von Erfurt trainiert.« *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung* vom 28. April 2002, 21.
- Schönert, Ulf. »High Noon in Hellersdorf«. *Der Stern* vom 8. November 2022, 266.
- Schmundt, Hilmar und Thomas Tuma. »Einmal Gott sein«. *Der Spiegel* Nr. 20 vom 14. Mai 2000. <https://www.spiegel.de/politik/einmal-gott-sein-a-f24d6065-0002-0001-0000-000016409510> (Letzter Zugriff: 20.01.2023).
- Staatsanwaltschaft beim Landesgericht München I. Beschluss vom 17. Januar 1997, Aktenzeichen 467, Js 319998/96.
- Stengel, Damaris. »Cybermania. Über virtuelle Welten«. In *Freizeit in der Erlebnisgesellschaft. Amüsement zwischen Selbstverwirklichung und Kommerz*, hg. v. Hans A. Hartmann und Rolf Haubl, 245–264. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 1998.

- Süßbrich, Ute. »Cyber-Cafés in Frankfurt.« In *Frankfurt a.M. Ein kulturanthropologischer Stadtführer*, hg. v. Ina-Maria Greverus u.a., 301–313. Frankfurt a.M.: Universität Frankfurt/Institut für Kulturanthropologie, 1998).
- Udelhofen, Stefan. »Von der Erlebnisgastronomie zur Spielhalle. Streifzüge durch ein kurzes Jahrzehnt von Internetcafés in Deutschland.« In *Geschichte des digitalen Zeitalters*, hg. v. Ricky Wichum und Daniela Zetti, 143–164. Wiesbaden: Springer VS, 2022.
- Verwaltungsgericht Berlin, Urteil vom 21. August 2002, Aktenzeichen VG 253.02
- Verwaltungsgericht Berlin, Urteil vom 30. Juni 2003, Aktenzeichen VG 4 328.02
- Vogelgesang, Waldemar. »LAN-Partys: Jugendkulturelle Erlebnisräume zwischen Off- und Online«. *merz medien+erziehung* 45, H. 5 (2003): 65–75.
- Ders. »LAN-Partys: Die Eventisierung eines jugendkulturellen Erlebnisraums«. In *Populäre Events. Medienevents, Spielevents, Späßevents*, 147–181. Opladen: Leske+Budrich, 2003.
- Vongehr, Ulrike. »Cafés für die Generation @«. *Food Service* 15, H. 1 (1996): 30–33.
- Winston, Brian. *Media, Technology and Society. A History: From the Telegraph to the Internet*. London/New York: Routledge, 1998.

