
Entscheidung Nr. 4981 vom 09.03.2000
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 64 vom 31.03.2000

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:
Electronic Arts GmbH

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat in ihrer
492. Sitzung vom 09. März 2000
an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:
Vorsitzende

als Beisitzer der Gruppe:
Kunst
Literatur
Buchhandel
Verleger
Träger der freien Jugendhilfe
Träger der öffentlichen Jugendhilfe
Lehrerschaft
Kirchen

Länderbeisitzer:
Hessen
Mecklenburg-Vorpommern
Niedersachsen

Das Computerspiel
„Aliens versus Predator“ Electronic
Arts GmbH,

Protokollführerin:
Für den Antragsteller:
Für den Verfahrensbeteiligten:

beschlossen:

wird in die Liste der jugendgefährdenden
Schriften eingetragen.

S a c h v e r h a l t

Das PC-Windows CD-ROM Computerspiel „Aliens versus Predator“ wurde 1999 von der Twentieth Century Fox Film Cooperation konzipiert. Die Firma ist auch Inhaberin aller Rechte. In der Bundesrepublik Deutschland wird es vertrieben von der Firma Electronic Arts GmbH,

Zur Inbetriebnahme der CD-ROM benötigt man den Pentium MX mit 200 MHz, direktX 6, direktX-compatible Grafikkarte, direktX-compatibler 3D-Beschleuniger, direktX-compatible Soundkarte, 4fach CD-ROM-Laufwerk, 32 MB RAM Arbeitsspeicher, 200 MB RAM Festplattenplatz sowie Windows 95/98.

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) hat das Spiel eingestuft mit „nicht unter 18 Jahren“ und hat den Spielinhalt zutreffend wie folgt dargestellt:

Die gesamte Spielehandlung ist einfach strukturiert. Es gibt drei Typen von handelnden Figuren (wählbare Seiten), wobei jeweils zwei in den einzelnen Missionen am Spiel als jeweilige Gegenparteien beteiligt sind. Dazu zählen die Marines (Menschen), der Predator (intergalaktische Jägerfigur) und die Aliens (außerirdische primitive Fabelwesen). Jeder handelnde Typus hat ihm eigene Fähigkeiten und Waffen, um den/die Gegner zu vernichten.

Die Aliens sind extrem schnelle Kämpfer und geschickte Kletterer. Sie bevorzugen im Kampf ihre messerscharfen Krallen, gegnerisches Blut spritzt demnach in Strömen. Ihre Körpersäfte nutzen sie als alles verätzende Waffe. Der Predator ist mit seiner Handklinge und dem Speer deshalb besonders gefährlich, weil er sich äußerst geschickt und unerkannt an seine Gegner heranzoomen kann. Der US-Marine ist nicht so beweglich wie die anderen beiden Typen, dafür steht ihm eine ganze Reihe von Waffen zur Auswahl, die kaum einen Spielerwunsch offen lassen. Von der „einfachen“ Superpistole über Flammen-, Granaten- oder Raketenwerfer bis hin zur Minigun. Zu Beginn kann der Spieler auswählen, in welcher Form er agieren und gegen welchen Gegner er kämpfen möchte. Als Handlungsorte existieren unterirdische Labyrinth, verlassene Raumstationen oder fiktive Forschungslabore.

Der Antragsteller beantragt die Indizierung, weil der Inhalt des Spiels geeignet sei, Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren. Zur Begründung führt er aus, dass das ganze Spiel aus einer fortlaufenden Gewalt- und Schießorgie bestehe, in der der Spieler fortwährend dazu aufgefordert werde, spielerische Gewalt- und Tötungshandlungen vorzunehmen. Andere Handlungsalternativen als die Gewalt stünden dem Spieler zur Lösung seiner Aufgaben nicht zur Verfügung.

Die Darstellung der Tötungen im Spielverlauf seien ausführlich grafisch umgesetzt und szenarisch im Mittelpunkt der Spielhandlung eingebettet. Werde ein computergenerierte Gegner getroffen, so spritze das Blut und der Spieler höre ein Stöhnen oder Schreien des getroffenen Gegners. Erblicke ein computergesteuerter Marinesoldat seinen Feind, so könne es sein, dass dieser schreiend vor Angst davonlaufe und vom Spieler ohne Gegenwehr auch von hinten getötet werde könne. In der Rolle des Predators habe der Spieler die Möglichkeit, den gegnerischen Marinesoldaten die Köpfe von den Leibern oder einzelne Gliedmaßen vom Körper abzutrennen. Der Spieler sehe, wie Blut aus dem Körper spritze. Die Leichen der Gegner blieben für kurze Zeit am Boden liegen und könnten noch weiter in Stücke zerlegt werden. Stapfe der Spieler mit einer Figur durch eine Blutlache, so sehe man auf dem Boden die blutgetränkten Fußabdrücke.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht davon benachrichtigt, dass über den Antrag in der Sitzung vom 09.03.2000 entschieden werden soll. Sie hat sich nicht geäußert.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfskizzen sowie den des Computerspiels Bezug genommen.

In der Sitzung vom 09.03.2000 wurde den Mitgliedern des 12er-Gremiums das Computerspiel in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert.

G r ü n d e

Das Computerspiel „Aliens versus Predator“ war antragsgemäß zu indizieren.

Sein Inhalt ist geeignet, Kinder und Jugendliche sozial-ethisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal „sittlich zu gefährden“ in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung auszulegen ist.

Das Computerspiel fordert den Spieler ausschließlich zur Vernichtung menschlichen Lebens auf, wobei die einzelnen Verletzungsaktionen in allen Einzelheiten präsentiert werden.

Das in „Aliens versus Predator“ annähernd ausschließlich geforderte Handeln besteht aus exzessiven, fortgesetzten Tötungen von Menschen oder menschenähnlichen Wesen. Vom Spieler begangene Tötungen werden gleichzeitig mit einer Detailfreude inszeniert, die einer Befürwortung der Gewaltanwendung gleichkommt und damit auf Kinder und Jugendliche in hohem Maße verrohend wirkt.

Dies hat der Antragsteller zutreffend dargelegt. Diese Ausführungen hat das Gremium der Bundesprüfstelle durch folgende Komponenten ergänzt:

Dass in „Aliens versus Predator“ einzig geforderte Handeln ist die reaktionsschnelle Liquidation der überwiegend menschlichen Gegner. Die Tötungsvorgänge gestalten sich insbesondere dann als äußerst brutal, wenn der Spieler in die Rolle des Predators schlüpft. Sobald die menschlichen Gegner von Geschossen des Predators getroffen werden, spritzt das Blut fontänenartig in die Luft. Je nach dem, welche Waffe der Predator verwendet, wird es ihm ermöglicht, die Gliedmaßen der Gegner abzutrennen oder den Kopf vom Rumpf zu trennen. Zurück bleibt eine blutige breiige Masse, wobei die Gliedmaßen ebenfalls in der Gegend herum liegen. Die Gegner bleiben eine Weile getroffen am Boden liegen und können anschließend weiter zersplattert werden. Stapft der Spieler mit seiner Figur durch die Blutlache, so sieht man auf dem Boden die blutgetränkten Fußabdrücke. Ebenfalls spritzt Blut an die Wände und auf den Boden, sobald die Gegner getroffen werden.

In der bisherigen Spruchpraxis der 12er-Gremien der Bundesprüfstelle, sind Inhalte, die dazu auffordern, Menschen oder menschenähnliche Wesen zu vernichten und die gleichzeitig einen „Spielspaß“ dahingehend vermitteln, dass eine solche Aufforderung zur Vernichtung „Freude“ bereiten kann, als jugendgefährdend eingestuft worden.

In diesem Zusammenhang ist darauf hinzuweisen, dass das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften ähnlich wie die Vorschriften der §§ 131 und 184 StGB von einer sogenannten Wirkungsvermutung ausgehen. Gesetzgeberisches Motiv des § 184 StGB war z.B. die Erwägung, dass angesichts des Fehlens wissenschaftlich gesicherter Erkenntnisse über die Möglichkeit schädlicher Auswirkungen der Pornographie die Freiheit des erwachsenen Bürgers, selbst zu bestimmen, was er lesen will, so lange den Vorrang hat, als die Er-

möglichung dieser Selbstbestimmung nicht ernst zu nehmende Gefahren für andere Rechtsgüter schafft. Solche hat der Gesetzgeber vor allem in der ungestörten sexuellen Entwicklung Jugendlicher gesehen – obwohl ein schädlicher Einfluß der Pornographie auch hier nicht erwiesen ist – ferner in dem Interesse des Einzelnen nicht ungewollt mit Pornographie konfrontiert zu werden (vgl. Schönke/Schroeder, § 184 Anm. 1).

Dies bedeutet, dass die Gremien der Bundesprüfstelle so lange von einer Gefährdungsvermutung ausgehen können, so lange die Vermutung nicht durch einschlägige wissenschaftliche Erkenntnisse widerlegt worden ist.

Eine solche Wirkungsvermutung gibt es in der einschlägig wissenschaftlichen Forschung nicht. Vielmehr ist davon auszugehen, dass solche Inhalte eine verrohende Wirkung haben. Beispielhaft kann auf folgende Ergebnisse verwiesen werden.

„Nach dem jetzigen Stand der Auswertungen können noch keine endgültigen Schlußfolgerungen gezogen werden und die Frage nach den Wirkungen ist noch nicht eindeutig zu beantworten. Doch zeichnen sich bei den bisher vorliegenden Ergebnissen einige Trends ab, die Aufmerksamkeit verdienen und die bereits wichtige Hinweise auf potentielle Wirkmechanismen geben können.

Die bisher vorliegenden Befunde belegen gleichzeitig sowohl unmittelbare als auch langfristig wirksam werdende Effekte des Spielens mit aggressionshaltigen Videospielen. Als wichtigster unmittelbarer Effekt konnte in zwei voneinander unabhängigen Maßen eine Einschränkung der empathischen Reaktionen auf die Darstellungen von Leid und Not bei Tieren und Menschen nachgewiesen werden. Kinder, die zuvor mit dem Street-Fighter-Spiel gespielt hatten, zeigten beim Anschauen der emotional belastenden Bilder weniger Anzeichen von Mitgefühl und betrachteten diese Bilder länger als die Kinder, die zuvor mit dem Joshi-Spiel konfrontiert waren.

Langfristig kann diese Herabsetzung der empathischen Reagibilität zu einer emotionalen Abstumpfung führen, die einen wesentlichen Hemmechanismus für das Aggressionsmotiv schwächt. Aus den dargestellten Befunden ist eine solche langfristige Wirkung des Umgangs mit aggressionshaltigen Videospielen ableitbar.

Es scheint, als würde durch das Spielen mit aggressiven Videospielen die dispositionelle Sensitivität gegenüber emotionalen Zuständen anderer herabgesetzt. Die Kinder, deren Mitgefühl für andere gering ausgeprägt ist, haben nach eigenen Angaben bereits viel Erfahrung mit Videospielen, insbesondere mit solchen Spielen, deren Spielinhalt von aggressionsspezifischer Thematik ist. Gleichzeitig ist bei diesen Kindern der sprachliche Umgang mit Begriffen körperlicher Auseinandersetzung erleichtert. In ihren Phantasiegeschichten berichten sie häufiger als andere Kinder über Streit in Form physischer Aggression, und zwar unabhängig von der Art des unmittelbar zuvor gespielten Spiels.

Allerdings gibt es auch eine Teilgruppe von Kindern, die ein hohes Aggressionsniveau aufweist und viel Erfahrung mit aggressiven Videospielen hat, die trotzdem empathisch auf die emotional belastenden Bilder reagieren. Diese empathische Reaktion ist allerdings nur zu beobachten, wenn sie zuvor mit dem Joshi-Spiel gespielt hatten.

Was die emotionale Reagibilität dieser Kinder gegen den langfristigen Einfluß häufigen Spielens mit aggressionshaltigen Videospielen immunisiert, ist anhand der Daten unserer Untersuchung bisher nicht auszumachen. Hier ist weitere Forschung nötig, die die Einflüsse der familiären und schulischen Umwelt und der Beziehung zu Gleichaltrigen mitberücksichtigt.“

(vgl. Rita Steckel und Clemens Trudewind „Aggression in Videospielen: Gibt es Auswirkungen auf die Spieler?“ in: Handbuch Medien: Computerspiele Theorie, Forschung, Praxis, he-

erausgegeben von Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn)

Unabhängig von den bisherigen Ergebnissen zur Wirkungsforschung, die wie es einmal Professor Groebel in einem Aufsatz zusammen gefasst hat, im Prinzip belegen, dass es mehr Hinweise dahingehend gibt, dass mediale Gewaltdarstellungen eher schädlich denn nützlich sind, sind auch die Gremien der Bundesprüfstelle der Auffassung, dass nicht generell jede Art von Gewaltdarstellung als verrohend einzustufen ist. Es muß an dieser Stelle zwar noch einmal betont werden, wenngleich dieses auch in der Wirkungsforschung hinreichend bekannt ist, dass nicht die Medien allein verantwortlich sind für eine bestimmte Aggressionsbereitschaft unter Jugendlichen. Hinzukommen müssen eine Vielzahl weiterer Faktoren, deren Aufzählung hier im Einzelnen ausgespart werden soll.

Ebenso sind die Gremien der Bundesprüfstelle nicht der Auffassung, wie unter Umständen gemeinhin vertreten werden könnten, dass Computerspiele ohnehin „süchtig“ machen oder ähnliches, dies wäre auch schon kein Tatbestand der unter das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften zu subsumieren ist.

Vielfach wird in diesem Zusammenhang Herr Professor Fritz zitiert, der in einer neueren Untersuchung zu dem Ergebnis kommt, dass bestimmte Computerspiele durchaus auch positive Wirkungen haben können, was von den Gremien der Bundesprüfstelle nicht negiert wird. Ein Auszug dieser Ergebnisse wird im Einzelnen wie folgt dargestellt:

„Durch Aufforderungsreize und Spielhandlungen rückt immer stärker ein wesentlicher Faktor der Computerspiele ins Blickfeld: Leistung, Erfolg und Spielkontrolle. Die sekundären Spielhandlungen dienen genau diesem Ziel. Verwoben mit den Motivstrukturen des Spielers entwickelt sich daraus der primäre Spielreiz: Erfolg zu haben, zu siegen, das Gefühl der Kompetenz zu genießen. Dies ist unmittelbar an die Kontrolle des Spiels gebunden. Das Spiel entwickelt seine Spannung und Dynamik aus der (offenen) Frage, ob es mir gelingt, durch meine Spielhandlungen das Spiel unter meine Kontrolle zu bringen. Neben dem primären Spielreiz gibt es bei zahlreichen Spielern auch sozial-emotionale Spielreize: Geselligkeit; mit anderen Spaß haben und lachen können; Gefühle spüren und sie in der Gemeinschaft zeigen dürfen. Diese Spielreize ordnen sich zum einen den primären Spielreizen unter (auch die Spielgemeinschaft wünscht sich Spielerfolg), zum anderen können sie die Einseitigkeit des primären Spielreizes ein wenig relativieren (z.B. durch die Situationskomik beim Spielen).

Kann der Spieler trotz Bemühen die mit dem primären Spielreiz verbundenen Ziele nicht erreichen, gelingt es ihm also nicht, das Spiel zu kontrollieren, kommt es zu negativ-emotionalen Spielfolgen: Versagensgefühle, Frustration, Wut, Disstreß, aggressive Impulse. Dies kann zum Spielabbruch führen oder zur Bereitschaft, die sekundären Spielhandlungen zu intensivieren. Größeres Maß an Konzentration und Anstrengung, Entwicklung der Fähigkeit, Streß zu ertragen und Zunahme der Mißerfolgsresistenz könnten mögliche Folgen sein.

Kommt der Spieler mit dem Spiel klar, gelingt es ihm, Kontrolle über das Spiel auszuüben und ausreichend Spielerfolge zu erlangen, ist mit positiv-emotionalen Spielfolgen zu rechnen: Erfolgsgefühle, Spaß, Erlebnis der Kompetenz. Zu den Folgen gehört auch, dass der Spielreiz steigt und das Spiel fortgesetzt wird – es sei denn, dass vom Spiel keine Herausforderung mehr ausgeht. Die Steigerung des Spielreizes verbindet sich in der Regel mit einer Intensivierung der sekundären Spielhandlung: Die Spieler verschmelzen mit dem Spiel, sie gehen auf in die Spieltätigkeit („Flow“), haben Schwierigkeiten aufzuhören und ‚vergessen‘ die Zeit. Die Sogwirkung des Computerspiels kann durch zwei Teil-Funktionskreise entstehen: durch die ‚Frustrations-Spirale‘ und die ‚Flow-Spirale‘. Bei der ‚Frustrations-Spirale‘ führen negativ-emotionale Spielerfolge dazu, dass die (nicht erlangten) Spielreize immer begehrtlicher wer-

den und den Spieler ‚zwingen‘, immer mehr Zeit und Konzentrationskraft in das Spiel zu ‚investieren‘. Die ‚Flow-Spirale‘ schöpft aus den positiv-emotionalen Spielfolgen die Erwartung, dass diese ‚Lust‘ sich immer wieder herstellen läßt. Von daher bleibt der Spieler in der für ihn befriedigenden Spielaktivität. Er steigert die Intensität der sekundären Spielhandlungen durch noch größere Konzentration, um auch schwierigere Levels des Spiels ‚in den Griff zu kriegen und im Flow zu bleiben. Im konkreten Spielgeschehen verbinden sich beide Teil-Funktionskreise miteinander und bilden dadurch die entscheidende ‚Energiequelle‘ für die Spielmotivation. Mal befindet sich der Spieler in der ‚Frustrations-Spirale‘, mals in der ‚Flow-Spirale‘. Das Überwinden der ‚Frustrations-Spirale‘ führt unmittelbar in die ‚Flow-Spirale‘, und die ‚Flow-Spirale‘ birgt das unmittelbare Risiko in sich, in die ‚Frustrations-Spirale‘ zu geraten, wenn es nicht mehr gelingt, die Spielforderungen zu erfüllen (durch Nachlassen der Konzentrationskraft oder durch einen zu schwierigen Level). Dieser ‚Zwei-Wege-Generator‘ liefert die motivationale ‚Energie‘ für das Computerspielen. Er ist es, der die ‚Erwartung‘ der Spieler und das ‚Entgegenkommen‘ des Spiels in spielerische Aktivität verwandelt. Die emotionale Wirkung der Computerspiele erwächst aus ihrer Fähigkeit, auf diese Weise Lebenszeit und Lebensenergie von Menschen zu binden.“

(vgl. Jürgen Fritz, Langeweile, Stress und Flow, Gefühle beim Computerspiel in: Handbuch Medien Computerspiele, a.a.O.)

Diese Ergebnisse lassen jedoch umgekehrt nicht den Schluß zu, dass jeder Inhalt eines Computerspiels, der unabhängig davon, ob das Computerspiel einen gewissen Flow ermöglicht oder nicht, von vornherein keine jugendgefährdenden Wirkungen ausüben kann. Bestimmte Inhalte werden nach wie vor als möglicherweise jugendgefährdend eingestuft. Wörtlich wird dazu ausgeführt:

„Wo also liegt das Problem des Jugendmedienschutzes, der Gefährdungseinschätzung und Indizierung von Computerspielen? Und wie könnte man es lösen? Die Wirkungsforschung kann zur Legitimierung der staatlichen Eingriffe wenig beitragen: zu inkonsistent und relativierend präsentieren sich ihre Ergebnisse. Jugendliche nutzen die virtuellen Welten in ihrem Sinne, und sie können sehr wohl zwischen der virtuellen und der realen Welt unterscheiden. Vielleicht wenden sie sich der virtuellen Welt gerade deshalb zu, weil sie wissen, wie schmerzhaft die reale Welt in ihrer verdeckten Gewaltorientierung sein kann. Jugendliche haben ihre eigenen Bewertungsmuster für reale und für virtuelle Gewalt, die ihrer Lebenssituation angemessen sind und die viel deutlicher als bei älteren Erwachsenen zwischen beiden Welten trennen. Während sie in Hinblick auf die reale Welt den moralischen Normen im Grundsatz nicht widersprechen, beharren sie darauf, dass die sich im Computerspiel in einem ‚wertfreien Raum‘ befinden, der anderen Prinzipien als denen der realen Welt folgt. Insofern sehen sie diese Welt ‚realistischer‘ als viele Erwachsene. In der Tat: Die virtuelle Welt ist eine eigene Welt.“

Wenn dem so ist, und die Entwicklungslinien dieser virtuellen Welten machen es nach jedem ‚Innovationssprung‘ deutlicher denn je, dann müssen die Menschen, die diese Welten schaffen, auch die Normen festlegen, die in diesen Welten Gültigkeit haben sollen. In dieser Festlegung unterliegen die ‚Spielemacher‘ dem demokratischen Grundkonsens ebenso, wie Jugendschützer. Diese urteilen ‚nach moralischen Kriterien, und das muß so sein. Wichtig ist allerdings, dass nicht persönliche Grundhaltungen zum Maß der Beurteilung werden, sondern dass man sich auf die Grundwerte bezieht, die das Grundgesetz als Grundkonsens vorgibt. Empathie als die grundlegende emotionale Fähigkeit für moralische Entscheidungen kann ein ‚Grenzpfeiler‘ sein für das Maß an Gewalt, das Kindern und Jugendlichen in der virtuellen Welt zugemutet werden darf. Wie könnte das in Hinblick auf eine Indizierung möglicherweise aussehen?

Brutale, ungehemmte, menschenverachtende und –vernichtende Gewalt als einzig mögliche Spielhandlung überschreitet eindeutig die Grenze dessen, was Kindern und Jugendlichen zu-

gemutet werden darf –unabhängig davon, ob eine solche Gewaltdarstellung schädigende Wirkungen hat oder sozialetisch desorientierend wirken kann. Dies gilt insbesondere, wenn die Gewalthandlungen des Spielers aus der Perspektive der ‚subjektiven Kamera‘ erfolgen und Waffengebrauch jeglicher Art einschließen. Eine solche virtuelle Welt stünde in einem eklatanten Widerspruch zum menschlichen Gebot der Empathie.

Eine Befrachtung der Spieloberfläche mit rassendiskriminierender oder frauenverachtender Ideologie, unabhängig davon wie sie im Einzelfall gemeint ist oder wirkt, verschärft die Eigenart der Computerspiele, die empathischen Gefühlen der Spieler zu vermindern, so erheblich, dass ein unüberbrückbarer Widerspruch zu wichtigen moralischen Werten unserer Gesellschaft entsteht.

Schwieriger wird die Entscheidung bei Spielen, die sich der Thematik ‚Krieg‘ zuwenden. Virtuelle Kriege zu führen hat ‚naturgemäß‘ wenig mit Empathie zu tun. Der Blick vom ‚Feldherrenhügel‘, auf die ‚strategische Karte‘ oder aus dem Cockpit eines Kampfflugzeuges erfaßt nicht das menschliche Leid, das in der realen Welt mit Krieg verbunden ist. Wird durch die eingegrenzte Perspektive der virtuelle Krieg bereits ‚verharmlost‘ oder ‚verherrlicht‘? Werden virtuelle Kriege problematischer je näher sie an reale Ereignisse der jüngsten Vergangenheit rücken und daher als Simulation einer historischen Gegebenheit erscheinen können? Um ein ‚Nein‘ zu ‚Kriegsspielen‘ moralisch zu rechtfertigen, müssen die ‚Kriegshandlungen‘ auf der Spieloberfläche in einer speziellen Weise ideologisch oder emotional befrachtet werden, so dass sich ein nicht zu übersehender Widerspruch zu empathischen Einstellungen aufzutut. Beispielsweise müßte der virtuelle Krieg, der sich durch entsprechende Spielhandlungen auch realisiert, als ein witziges Unternehmen erscheinen, bei dem man sich prächtig unterhalten kann.

Das Problem ist nicht, dass Gewalt in der virtuellen Welt ‚verharmlost‘ oder ‚verherrlicht‘ werden könnte, sondern als das angemessene und notwendige Mittel erscheint, Macht und Kontrolle über das Spiel zu erlangen. Dabei treten Erscheinungsformen der Gewalt auf, die ästhetisch akzeptiert sind und die es nahelegen, sich von empathischen Gefühlen zu dispensieren. Dies liegt jedoch in der Struktur der Computerspiele begründet, die allesamt auf Macht, Kontrolle und Herrschaft ausgelegt sind und deren Ziel (in der realen Welt) es ist, ‚umsatzstark‘ verkauft zu werden, d.h. ein möglichst breites Publikum zu finden.

Gleichwohl sollten Normen formuliert und durchgesetzt werden, die im Umgang mit virtuellen Welten deutliche Grenzen markieren. Spieloberflächen, die in eklatantem Widerspruch stehen zu empathischem Verhalten, setzen Sozialisationsimpulse, die unter moralischen Gesichtspunkten nicht zu billigen sind. Die Notwendigkeit, deutlicher als bisher die Normen- und Wertefrage bei virtuellen Welten zu stellen, erwächst auch aus der ungebremsen Weiterentwicklung dieser Welten und ihrer zunehmenden Nutzung durch Kinder, Jugendliche und Erwachsene.“

(vgl. Jürgen Fritz, Wolfgang Fehr, „Aggression, Gewalt und Krieg in Computerspielen“ in: Handbuch Medien: Computerspiele, a.a.O.).

Abschließend ist festzustellen, dass Beeinflussungen von Computerspielen nicht von vornherein zu verneinen sind. So kann es insgesamt wie folgt zusammengefaßt werden: „Das Verschwimmen von Grenzen zwischen den Welten könnte dazu führen, dass der Transfer zwischen den Welten unkontrolliert zunimmt, das Gedanken, Gefühle, Wünsche, Informationen, Kenntnisse, Werthaltungen all zu rasch zwischen den Welten hin und her fließen.“ (vgl. Heike Esser, Tanja Witting a.a.O.).

Nicht indiziert dürfen Medien gemäß § 1 Abs. 2 GjS, wenn sie der Kunst oder der Wissenschaft dienen. Der Bundesprüfstelle ist es aufgegeben, in jedem Einzelfall zu prüfen, ob und inwieweit ein Antragsobjekt der Kunst dient und nachfolgend die Abwägung zwischen Jugendschutz und Kunstschutz vorzunehmen. Entscheidend für die künstlerische Wertigkeit

eines Objekts sind nach Vorgabe des Bundesverfassungsgerichts a) die selbstständige künstlerische Gestaltung der jugendgefährdenden Passagen und ihre Einbindung in die Konzeption des Gesamtwerkes; b) die Eindimensionalität bzw. Vielstufigkeit übermittelter Botschaften, c) das Ansehen, das ein Werk in Fachöffentlichkeit und Publikum genießt.

„Aliens versus Predator“ ist programmiertechnisch als gut gelungen einzustufen. Die Rezensionen, die in etlichen Fachzeitschriften zu finden sind, sprechen für ein mittelmäßig hohes Ansehen, dass das Werk bei der Fachöffentlichkeit und im Publikum genießt.

Was die Vielstufigkeit übermittelter Botschaften anbelangt, so hat das Gremium bereits darauf hingewiesen, dass die Botschaft, die im Wesentlichen vermittelt wird, diejenige ist, dass das Töten von Menschen auf besonders brutale Art und Weise zu einem besonderen Spielspaß verhilft. Blutige Splatterdarstellungen dieser Art offenbaren eine rücksichtslose, menschenverachtende und unbarmherzige Gesinnung, die Vergnügen und Spaß bereiten soll. Der „Kick“ rührt vorliegend gerade aus dem Bewußtsein, mit einem ethischen Minimalkonsens, nämlich der Unantastbarkeit des menschlichen Lebens, zu brechen und dabei Vergnügen und Spielspaß zu empfinden. Nicht Distanzierung von sondern die Identifikation mit diesem Normverstoß ist im Spiel angelegt. Ein etwaiger empathischer Mitvollzug der Leiden der Opfer ist, da das einzelne gesichts- und charakterlos verbleibende Tötungsobjekt in der Masse identischer Klonen förmlich untergeht, ausgeschlossen. Das Spiel hat ein solches Maß an Jugendgefährdung, dass es im oberen Bereich der Skala anzusiedeln ist. Aus dem Grunde ist das 12er-Gremium zu der Überzeugung gelangt, dem Jugendschutz den Vorrang vor dem Kunstschutz einzuräumen.

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 2 GjS liegt nicht vor. Die Richtung der Entscheidung nach § 2 GjS ist stets in der Weise vorgezeichnet, dass die Listenaufnahme einer jugendgefährdenden Schrift dem Gesetz näher steht als das Absehen von der Aufnahme: Der Sinn der Ermessensermächtigung des § 2 GjS besteht darin, der Bundesprüfstelle zu ermöglichen, von einer nach der grundsätzlichen Zielsetzung des Gesetzes an sich gebotenen Listenaufnahme abzusehen, wenn ihr dies aufgrund besonderer Umstände im Einzelfall –ausnahmsweise– angemessen erscheint (OverwG NRW, Urteil vom 23.05.1996, 20 A 298/94). Hinweise auf derartige Umstände lagen dem Gremium nicht vor.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht Köln, Appellhofplatz 1, 50667 Köln, Anfechtungsklage erhoben werden. Die vorherige Einlegung eines Widerspruchs entfällt. Die Klage hat keine aufschiebende Wirkung. Sie ist gegen die Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch die Bundesprüfstelle zu richten (§§ 20 GjS, 42 VwGO).