

**Entscheidung Nr. 9256 (V) vom 7.5.2010
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 79 vom 28.5.2010**

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:
SEGA Europe Ltd.

**Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat
von Amts wegen auf den am 22.3.2010 eingegangenen Antrag am 7.5.2010
gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:**

Stellvertretende Vorsitzende:

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:

einstimmig beschlossen:

Das PC-Spiel
„**Aliens vs. Predator**“
(EU-Version)
PC-DVD-ROM
SEGA Europe Ltd.

wird in Teil **B** der Liste
der jugendgefährdenden Medien
eingetragen.

**Rochusstraße 10 . 53123 Bonn . Telefon: 0228/9621030
Postfach 14 01 65 . 53056 Bonn . Telefax: 0228/379014
S a c h v e r h a l t**

Verfahrensgegenständlich ist die am 19.2.2010 erschienene EU-Version des PC-Spiels „Aliens vs. Predator“. Das Spiel wird von der Firma Sega Europe Ltd., vertrieben. Die Texte auf der Umverpackung sowie das Handbuch sind in englischer Sprache verfasst. Die Menüführung im Spiel kann wahlweise in mehreren Sprachen dargestellt werden, darunter Deutsch und Englisch. Die Dialoge im Spiel werden in englischer Sprache präsentiert, können jedoch wahlweise mit deutschen Untertiteln unterlegt werden.

Das Spiel weist keine Altersfreigabe der Obersten Landesjugendbehörden auf.

Laut Umverpackung wird zur Inbetriebnahme ein PC mit folgenden Mindestanforderungen benötigt: Betriebssystem Windows 7/Vista/XP; 3,4 GHz Prozessor; 4,6GB Festplattenspeicher; 1 GB Ram für Windows XP bzw. 2 GB für Vista; DirectX 9.0 kompatible Grafikkarte mit 256 MB. Die Steuerung des Spiels erfolgt über Maus und Tastatur.

Bei „Aliens vs. Predator“ handelt es sich um einen Ego-Shooter. Das Spiel verfügt über einen umfangreichen Online-Modus sowie einen Story-Modus, der sich wiederum in drei Erzählstränge aufteilt. Der Spieler kann wahlweise als Mensch, Alien oder Predator auftreten. Je nachdem, als welche Spezies er agiert, stellen die beiden anderen die feindlichen Gegner dar.

Variante 1 (Mensch):

Die eigene Spielfigur ist ein Angehöriger der US-Marine, der über den gesamten Spielverlauf hinweg nur als „Rookie“ („Anfänger“) bezeichnet wird. Zu Beginn findet sich der Rookie nach dem Absturz seines Raumschiffes auf einem Planeten wieder, der von dem aus den „Alien“-Filmen bekannten Karl Bishop Wayland zur Forschung benutzt wird. Der Spieler muss sich durch diverse Level kämpfen, in denen ihm hauptsächlich Aliens als Gegner begegnen. Zur Verfügung stehen ihm dabei diverse Schusswaffen, wie z.B. Pistole, Schrotgewehr, Maschinengewehr und Flammenwerfer. Bis auf die Pistole müssen alle weiteren Waffen durch das Finden von Munition wieder aufgeladen werden.

Das zentrale Element des Interface bildet ein Fadenkreuz. Unten links befindet sich ein Bewegungsmelder, der umso schneller Alarm schlägt, je näher ein bewegliches Objekt kommt. Oben rechts befindet sich der Gesundheitsbalken. Direkt darunter ist die Anzeige der noch verbleibenden STIM-Packs dargestellt, welche man zum Aufladen der Gesundheit verwenden kann. Diese müssen genau wie die Munition gefunden werden. Unten rechts befindet sich die Munitionsanzeige der Primär- und Sekundärwaffe. Nutzt der Spieler beispielsweise das Maschinengewehr, so kann er als Sekundärwaffe Granaten verschießen.

Die einzigen menschenähnlichen Gegner, die einem als Marine begegnen, sind Roboter, die Menschen in Rüstungen ähnlich sehen. Tötet man diese, wird durch das Auftreten von Funken etc. deutlich, dass es sich um Roboter handelt.

Variante 2 (Predator):

Als Predator spielt man ebenfalls einen Anfänger, der soeben die militärische Ausbildung der Predators beendet hat, die der Spieler zur Eingewöhnung an die Spielsteuerung durchläuft. Nun gelangt man auf denselben Planeten, auf dem bereits „Rookie“ gelandet ist. Da der Planet eine heilige Stätte der Predators ist, versucht der Spieler die eindringenden Menschen und Aliens zu töten, um der Entweihung ein Ende zu bereiten. Dem Predator stehen ebenfalls mehrere Waffen zur Verfügung. Kämpft er am Anfang nur mit einem Zwei-Klingen-Messer, welches an der Hand des Protagonisten befestigt ist, so kommen im Laufe des Spiels Speere und Wurfgeschosse hinzu. Durchgehend steht dem Spieler eine Laserwaffe zur Verfügung, die jedoch an bestimmten Energiestationen aufgeladen werden muss.

Das Interface des Predator ist mehr oder weniger identisch mit dem des Menschen. Es gibt allerdings keinen Bewegungsmelder und die Lebensenergieanzeige befindet sich unten rechts.

Da man in diesem Teil des Spiels sowohl die Aliens als auch die Menschen zum Gegner hat, treten zu ca. 50% menschliche Opponenten auf. Lädt der Spieler seine Laserwaffe auf die volle Schusskraft auf und schießt damit auf einen menschlichen Opponenten, so wird dieser in mehrere Stücke zerrissen. Greift der Predator aus dem Hinterhalt an, was angesichts der Anfälligkeit gegenüber den Schusswaffen der Gegner ratsam ist, ergibt sich die Möglichkeit der verdeckten Tötung. Aktiviert der Spieler die Tarnung des Predators, kann er sich gut unmerkelt an die Opponenten annähern. Durch entsprechenden Tastendruck wird eine kurze Sequenz gestartet, in welcher der Opponent getötet wird. Dies kann auf diverse Weise geschehen. Wird bei der einen Tötung der Kopf des Gegners durch einen schnellen Schnitt abgetrennt, so wird während einer anderen Tötung langsam der Kopf vom Rumpf gerissen, wobei auch die Wirbelsäule aus dem Torso gezogen wird.

Variante 3 (Alien):

Als Alien wird man auf demselben Planeten, auf dem auch die anderen beiden Protagonisten später landen, als Versuchsobjekt Nummer 6 geboren. Nachdem sich die Spielfigur während eines Stromausfalls genau wie die anderen Versuchsobjekte befreien kann, versucht sie im Folgenden von dem Planeten zu entkommen. Als Waffe stehen dem Alien nur der „leichte Angriff“, bei welchem es mit seinen Krallen zuschlägt, und der „schwere Angriff“, bei welchem es mit dem Schwanz zusticht, zur Verfügung.

Das Interface des Alien besteht lediglich aus einem Fadenkreuz in der Mitte, welches durch die Helligkeit anzeigt, ob man sich im Schatten oder im Licht befindet, und der Gesundheitsanzeige am oberen Bildschirmrand.

Da der Spieler als Alien waffentechnisch unterlegen ist, ist es auch in dieser Variante ratsam aus dem Hinterhalt anzugreifen. Im Schatten ist man getarnt, was dem Spieler einen deutlichen Vorteil gegenüber den menschlichen Opponenten verschafft, mit denen er es am häufigsten zu tun bekommt. Nähert man sich diesen, so wird auch hier durch entsprechenden Tastendruck eine kurze Sequenz eingeleitet, in der die Tötungshandlung vollzogen wird. Auch hier kann durch einen kurzen Schnitt der Kopf abgetrennt werden. Bei einem anderen Vorgang wird dem Opfer der Schwanz des Alien in den Bauch gerammt, wobei das Opfer fortwährend Blut erbricht, bis es nach mehreren Sekunden stirbt. Auch der so genannte Kopfbiss ist möglich. Hierbei hält das Alien den Kopf des Opfers in den Händen und beißt frontal in das Gesicht. Das Interface färbt sich kurz rot vom Blut, dann sinkt das Opfer mit einem großen Loch im Gesicht zu Boden.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht davon benachrichtigt, dass über das Spiel gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren entschieden werden solle. Sie hat sich hierzu nicht geäußert.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfkarte und auf den des PC-Spiels Bezug genommen. Das Spiel wurde den Mitgliedern des Dreiergremiums in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert. Sie haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einstimmig beschlossen und gebilligt.

G r ü n d e

Die EU-Version des PC-Spiels „Aliens vs. Predator“, der Firma Sega Europe Ltd., war antragsgemäß zu indizieren.

Zu den nach § 18 Abs. 1 JuSchG jugendgefährdenden Medien zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien,

sowie Medien, in denen Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird.

Verrohend wirkende Medien sind dabei solche, die geeignet sind, auf Kinder und Jugendliche durch Wecken und Fördern von Sadismus und Gewalttätigkeit, Hinterlist und gemeiner Schadenfreude einen verrohenden Einfluss auszuüben. Das ist der Fall, wenn mediale Gewaltdarstellungen Brutalität fördern bzw. ihr entschuldigend das Wort reden. Dies ist vor allem dann gegeben, wenn Gewalt ausführlich und detailliert gezeigt wird und die Leiden der Opfer ausgeblendet werden bzw. die Opfer als ausgestoßen, minderwertig oder Schuldige dargestellt werden (Nikles, Roll, Spürck, Umbach; Jugendschutzrecht; 2. Auflage; § 18 Rdnr. 5). Daneben ist unter dem Begriff der Verrohung in § 18 Abs. 1 S. 2 JuSchG aber auch die Desensibilisierung von Kindern und Jugendlichen im Hinblick auf die im Rahmen des gesellschaftlichen Zusammenlebens gezogenen Grenzen der Rücksichtnahme und der Achtung anderer Individuen zu verstehen, die in dem Außerachtlassen angemessener Mittel der zwischenmenschlichen Auseinandersetzung sowie dem Verzicht auf jedwede mitmenschliche Solidarität ihren Ausdruck findet (Jörg Ukrow, Jugendschutzrecht, Rdnr. 277).

Mediale Gewaltdarstellungen wirken nach der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle u.a. dann verrohend, wenn Gewalt- und Tötungshandlungen das mediale Geschehen insgesamt prägen. Das ist z.B. dann der Fall, wenn das Geschehen ausschließlich oder überwiegend auf dem Einsatz brutaler Gewalt bzw. auf Tötungshandlungen basiert und/oder wenn das Medium Gewalt in großem Stil und in epischer Breite schildert.

Mit dem Ersten Gesetz zur Änderung des Jugendschutzgesetzes vom 1.7.2008 wurden die in § 18 Abs. 1 JuSchG genannten Indizierungskriterien in Bezug auf mediale Gewaltdarstellungen erweitert und präzisiert. Der Gesetzgeber hat klargestellt, dass Medien, in denen Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden, jugendgefährdend sind.

Unter einer detaillierten Darstellung von Gewalt und Gewaltfolgen im o.g. Sinne sind insbesondere Mediengeschehen zu verstehen, in denen Gewalt deutlich visualisiert bzw. akustisch untermalt wird (blutende Wunden, zerberstende Körper, Todesschreie, zynische Kommentare). Unter Umständen kann auch das Herunterspielen von Gewaltfolgen eine Gewaltverharmlosung zum Ausdruck bringen und somit in Zusammenhang mit anderen Aspekten (z.B. thematische Einbettung, Realitätsbezug) jugendgefährdend sein, soweit nicht bereits die Art der Visualisierung oder die ernsthafte inhaltliche Auseinandersetzung mit Gewalt die notwendige Distanzierung erkennbar werden lässt.

Spiele, die den Spieler zur Vernichtung menschlicher bzw. menschenähnlicher Wesen auffordern und diese Vorgänge detailfreudig und darüber hinaus so darstellen, dass die Tötungsvorgänge als besonders brutal eingestuft werden müssen, sind in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle stets als jugendgefährdend eingestuft worden.

Das verfahrensgegenständliche Spiel enthält nach Auffassung des Dreiergremiums selbstzweckhafte und detaillierte Gewalt gegen menschliche Gegner in äußerst drastischer Form. Dies zeigt sich vor allem bei den verdeckten Tötungen. Hierbei werden die menschlichen Gegner unter Austritt großer Mengen von Blut und untermalt von ihren Angst- und Schmerzensschreien in Nahaufnahme getötet. Ihnen werden die Köpfe oder andere Gliedmaßen abgerissen. Auch bei Verwendung der Laserwaffe des Predators treten große Blutwolken auf und Körperteile fliegen durch die Luft. Greift der Spieler die menschlichen Gegner mit seinen

normalen Waffen an, ist es zwar nicht möglich Gliedmaßen abzutrennen, jedoch geht der Spieler dann auch die Gefahr ein, dass der Opponent noch einen oder mehrere Schüsse abgibt, wodurch wiederum andere Gegner aufmerksam werden. Die verdeckte Tötung mit all ihrer beschriebenen Brutalität bietet also einen taktischen Vorteil, will man nicht entdeckt werden. Auch die von dem Alien verursachten Verletzungen menschlicher Gegner stellen sich als äußerst drastisch dar. Hier werden den Menschen ebenfalls ihre Köpfe abgetrennt, der Bauch aufgerissen oder das Gesicht zerbissen.

Passagen, in denen der Spieler Geschicklichkeitsspiele oder gar Rätsel lösen muss, sind nicht vorhanden. Alternative, die gezeigte Gewalt unter Umständen relativierende Spielelemente gibt es somit nicht.

Dass solche Inhalte auf Kinder und Jugendliche verrohend wirken können, belegen folgende Ergebnisse der Wirkungsforschung:

„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 Hemmmechanismus 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 haben.

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, herausgegeben 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 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 muss 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 könnte, dass Computerspiele ohnehin „süchtig“ machen oder ähnliches. Dies ist ohnehin kein Tatbestand, der unter das Jugendschutzgesetz zu subsumieren ist.

Vielfach wird in diesem Zusammenhang Herr Professor Fritz zitiert, der in einer 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 Spielhandlung 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 Spielhandlung 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, Distress, 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 Spielhandlungen: 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 Spielfolgen dazu, dass die (nicht erlangten) Spielreize immer begehrllicher werden 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 schwierige 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`, mal 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 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, 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 im Hinblick auf die reale Welt den moralischen Normen im Grundsatz nicht widersprechen, beharren sie darauf, dass sie 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 im 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 zugemutet 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 auftut. 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 nahe legen, 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 empathischen 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 ungebremsten 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.).

Die Jugendgefährdung ist auch offensichtlich.

Das OVG Münster hat in einer Entscheidung (Urteil vom 24.10.1996, Az.: 20 A 3106/96) noch einmal betont, „dass der Zweck des § 15a GjS (vereinfachtes Verfahren, nunmehr § 23 Abs. 1 JuSchG) die Vereinfachung und die Beschleunigung des Verfahrens sowie Entlastung des 12er-Gremiums ist (...). Das 12er-Gremium soll von der routinehaften Anwendung seiner Bewertungsmaßstäbe sowie von solchen Entscheidungen freigestellt werden, die auf der Grundlage seiner bisherigen Praxis zweifelsfrei nicht anders als im Sinne des Indizierungsantrages ausfallen können. Danach spricht alles dafür, eine Jugendgefährdung als „offenbar gegeben“ im Sinne des § 15a Abs. 1 GjS (§ 23 Abs. 1 JuSchG) anzusehen, wenn sie sich aus denjenigen abstrakt-generellen Kriterien und Bewertungsgrundlagen ergibt, die im Plenum der Bundesprüfstelle Anerkennung gefunden haben und als feststehend gehandhabt werden (...).“ Dies ist vorliegend zu bejahen, da das Zwölfergremium der Bundesprüfstelle Spiele, deren Spielzweck einzig oder zum ganz überwiegenden Teil in der Tötung von menschlichen oder menschenähnlichen Gegnern besteht und in denen diese Tötungshandlungen detailliert und in drastischer Art und Weise dargestellt werden, stets als jugendgefährdend indiziert hat.

Nicht indiziert werden dürfen Medien gem. § 18 Abs. 3 Nr. 2 JuSchG, wenn sie der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre 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 Kunstfreiheit vorzunehmen. Entscheidend für die künstlerische Wertigkeit eines Objekts sind nach Vorgabe des Bundesverfassungsgerichts die selbständige künstlerische Gestaltung der jugendgefährdenden Passagen und ihre Einbindung in die Konzeption des Gesamtwerkes, die Eindimensionalität bzw. Vieltufigkeit übermittelter Botschaften, und das Ansehen, das ein Werk bei Fachöffentlichkeit und Publikum genießt.

„Aliens vs. Predator“ ist hinsichtlich seiner technischen Umsetzung insgesamt als gut zu beurteilen. Das Spiel ist eines der ersten, das die neue DirectX 11 Software unterstützt, welche grafische Details noch genauer abbilden kann. Die Level und Gegner sind dementsprechend detailliert dargestellt und erzeugen eine sehr düstere Atmosphäre. Die künstliche Intelligenz zeigt sich komplexer als in den meisten genreähnlichen Spielen, da die Gegner den Spieler oft nicht direkt angreifen, sondern sich verstecken, weglaufen und Hilfe ordern.

Dem Spiel ist auch zuzugestehen, dass es die aus den „Alien“- und „Predator“-Filmen bekannten Figuren mitsamt der dazugehörigen Geräuschkulisse und den typischen visuellen Effekten (so kann der Predator sein Umfeld wie eine Art Wärmebildkamera wahrnehmen) überzeugend in das Spielgeschehen überträgt.

Insgesamt sind nach Ansicht des Gremiums allerdings keine Aspekte zu erkennen, die „Aliens vs. Predator“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben. Das Spiel erschöpft sich letztlich in einer endlosen Aneinanderreihung von Kämpfen mit hauptsächlich menschlichen Gegnern, die beinahe wie am Fließband eliminiert werden müssen. Aufgrund der sehr detaillierten und nur als äußerst drastisch zu bezeichnenden Gewaltdarstellungen ist das Dreiergremium daher der Auffassung, dass in der Abwägung zwischen Jugendschutz und Kunstfreiheit dem ersteren eindeutig der Vorrang einzuräumen ist.

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 18 Abs. 4 JuSchG liegt nicht vor. Die Richtung der Entscheidung nach dieser Vorschrift ist stets in der Weise vorgezeichnet, dass die Listenaufnahme eines jugendgefährdenden Mediums dem Gesetz näher steht als das Absehen von der Aufnahme: Der Sinn der Ermessensermächtigung des § 18 Abs. 4 JuSchG 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 (OVG NRW, Urteil vom

23.05.1996, Az. 20 A 298/94). Hinweise auf derartige Umstände lagen dem Gremium nicht vor.

Über die Veröffentlichung von „Aliens vs. Predator“ wurde auf zahlreichen genrespezifischen Internetseiten berichtet, etwa von Magazinen, die sich mit Computerspielen befassen. Durch Tests des Spiels in verschiedenen auflagenstarken Spielmagazinen wird erfahrungsgemäß die Aufmerksamkeit – gerade auch jugendlicher Spieler – auf den entsprechenden Titel gelenkt. Zudem sind die „Alien“- und „Predator“-Filme bei Jugendlichen sehr bekannt; so wurde zuletzt 2007 der Film „Aliens vs. Predator 2“ veröffentlicht. Darüber hinaus stuft das Dreiergremium der Bundesprüfstelle aufgrund der oben geschilderten Gewaltdarstellungen den Grad der vom Spiel ausgehenden Jugendgefährdung als nicht nur gering, sondern vielmehr als erheblich ein.

Nach alledem ist das Dreiergremium der Bundesprüfstelle der Auffassung, dass aufgrund des in hohem Maße verrohenden und damit jugendgefährdenden Inhalts dieses PC-Spiels eine Indizierung zu erfolgen hatte.

Das Dreiergremium geht über die Jugendgefährdung hinaus auch von einer Verwirklichung des § 131 StGB aus. Darunter versteht die ausdrückliche Benennung in § 131 Abs. 1 StGB Darstellungen, die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise schildern.

Eine Gewaltverharmlosung (§ 131 Abs. 1, 1. Alt. StGB) liegt vor, wenn Gewalttätigkeiten bagatellisiert und als akzeptables Mittel zur Lösung von Konflikten präsentiert werden oder wenn der Eindruck vermittelt wird, es handele sich im Kern um fast alltägliche Verhaltensformen im menschlichen Zusammenleben.

Die Tötungsszenen des Spiels zeigen ausschließlich massivste Gewaltanwendungen. Durch die ständige Aneinanderreihung dieser Sequenzen entsteht der Eindruck, es gebe kein anderes Konfliktlösungsmittel. Die Einzeltat wird bereits durch die Quantität der Darstellungen bagatellisiert und damit verharmlost.

Mit dem Tatbestandsmerkmal einer „die Menschenwürde verletzenden Weise“ der Darstellung in § 131 Abs. 1, 2. Alt. StGB wird erkennbar an den Gehalt des Art. 1 Abs. 1 S. 1 GG angeknüpft. Das Bundesverfassungsgericht versteht ihn als tragendes Konstitutionsprinzip im System der Grundrechte. Mit ihm ist der soziale Wert- und Achtungsanspruch des Menschen verbunden, der es verbietet, den Menschen zum bloßen Objekt des Staates zu machen oder ihn einer Behandlung auszusetzen, die seine Subjektqualität prinzipiell in Frage stellt. Menschenwürde in diesem Sinne ist nicht nur die individuelle Würde der jeweiligen Person, sondern die Würde des Menschen als Gattungswesen. Jeder besitzt sie, ohne Rücksicht auf seine Eigenschaften, seine Leistungen und seinen sozialen Status. Sie ist auch dem eigen, der aufgrund seines körperlichen oder geistigen Zustands nicht sinnhaft handeln kann. Selbst durch „unwürdiges“ Verhalten geht sie nicht verloren. Sie kann keinem Menschen genommen werden. Verletzbar ist aber der Achtungsanspruch, der sich aus ihr ergibt.

Eine die Menschenwürde verletzende Darstellung liegt nicht bereits dann vor, wenn rohe Gewalttaten in aufdringlicher Weise anreißerisch und ohne jegliche sozial sinnhafte Motivation um ihrer selbst willen gezeigt werden. Gewalttätigkeit in Angeboten verletzt für sich genommen die Menschenwürde nicht. Das ergibt sich schon daraus, dass die Darstellung in einer die Menschenwürde verletzenden Weise im Tatbestand als besonderes Merkmal genannt ist, das zusätzlich zur Schilderung der Gewalttätigkeit erfüllt sein muss. Deswegen kann auch weder

die Häufung noch die aufdringliche und anreißerische Darstellung von Gewalttätigkeiten für sich allein den Tatbestand erfüllen.

Erfasst werden durch das Tatbestandsmerkmal der die Menschenwürde verletzenden Darstellungen zum einen solche Fälle, in denen durch die filmische Darstellung konkrete Personen in ihrer Würde verletzt werden. Aus Wortlaut und systematischem Zusammenhang ergibt sich, dass das Tatbestandsmerkmal ferner auch Fälle erfassen soll, in denen die Schilderung des Grausamen und Unmenschlichen eines Vorgangs darauf angelegt ist, beim Betrachter eine Einstellung zu erzeugen oder zu verstärken, die den fundamentalen Achtungsanspruch leugnet, der jedem Menschen zukommt. Das geschieht insbesondere dann, wenn grausame oder sonst wie unmenschliche Vorgänge gezeigt werden, um beim Betrachter ein sadistisches Vergnügen an dem Geschehen zu vermitteln, oder um Personen oder Menschen als menschenunwert erscheinen zu lassen (Jörg Ukrow, Jugendschutzrecht, Rdnr. 347 ff.).

Insbesondere bei den verdeckten Tötungen, die an menschlichen Gegnern mit äußerst drastischer Gewaltanwendung ausgeübt werden (Abtrennen von Köpfen und anderen Gliedmaßen, Zerbeißen des Gesichts, jeweils untermalt von den Schmerzensschreien der Opfer), finden sich nach Auffassung des Dreiergremiums Darstellungen menschenunwürdiger, grausamer und brutaler Art, die auch nicht durch das Umfeld einer Science-Fiction-Geschichte so weit relativiert werden, dass eine Strafbarkeit der genannten Darstellungen nicht mehr zu vermuten wäre.

Der Inhalt des Spieles ist, wie bereits ausgeführt, jugendgefährdend und verletzt nach Auffassung des Gremiums eine der in § 18 Abs. 2 Nr. 2 JuSchG genannten Strafnormen (§ 131 StGB), so dass es gemäß § 18 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG in Teil B der Liste der jugendgefährdenden Medien aufzunehmen war.

Aus der Indizierungsentscheidung ergeben sich folgende Verbreitungs- und Werbebeschränkungen:

§ 15 Jugendgefährdende Trägermedien

Abs. 1 Trägermedien, deren Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien nach § 24 Abs. 3 Satz 1 bekannt gemacht ist, dürfen nicht

1. einem Kind oder einer jugendlichen Person angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden,
2. an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, ausgestellt, angeschlagen, vorgeführt oder sonst zugänglich gemacht werden,
3. im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder anderen Verkaufsstellen, die Kunden nicht zu betreten pflegen, im Versandhandel oder in gewerblichen Leihbüchereien oder Lesezirkeln einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,
4. im Wege gewerblicher Vermietung oder vergleichbarer gewerblicher Gewährung des Gebrauchs, ausgenommen in Ladengeschäften, die Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich sind und von ihnen nicht eingesehen werden können, einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,
5. im Wege des Versandhandels eingeführt werden,
6. öffentlich an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, oder durch Verbreiten von Träger- oder Telemedien außerhalb des Geschäftsverkehrs mit dem einschlägigen Handel angeboten, angekündigt oder angepriesen werden,

7. hergestellt, bezogen, geliefert, vorrätig gehalten oder eingeführt werden, um sie oder aus ihnen gewonnene Stücke im Sinne der Nummern 1 bis 6 zu verwenden oder einer anderen Person eine solche Verwendung zu ermöglichen.

Abs. 3 Den Beschränkungen des Absatzes 1 unterliegen auch, ohne dass es einer Aufnahme in die Liste und einer Bekanntmachung bedarf, Trägermedien, die mit einem Trägermedium, dessen Aufnahme in die Liste bekannt gemacht ist, ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich sind.

Abs. 5 Bei geschäftlicher Werbung darf nicht darauf hingewiesen werden, dass ein Verfahren zur Aufnahme des Trägermediums oder eines inhaltsgleichen Telemediums in die Liste anhängig ist oder gewesen ist.

Abs. 6 Soweit die Lieferung erfolgen darf, haben Gewerbetreibende vor Abgabe an den Handel die Händler auf die Vertriebsbeschränkungen des Absatzes 1 Nr. 1 bis 6 hinzuweisen.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung des Dreiergremiums im vereinfachten Verfahren ist vor einer Klageerhebung zunächst innerhalb eines Monats nach Zustellung der Entscheidung die Entscheidung des 12er-Gremiums der Bundesprüfstelle zu beantragen.

Eine Anfechtungsklage gegen diese abschließende Entscheidung kann sodann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht Köln, Appellhofplatz 1, 50667 Köln, erhoben werden. Die Klage ist gegen die Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch die Bundesprüfstelle zu richten (§§ 25 Abs. 1, 2, 4 JuSchG; 42 VwGO). Sie hat keine aufschiebende Wirkung.