

**Entscheidung Nr. 7053 (V) vom 12.10.2005
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 206 vom 29.10.2005**

Anregungsberechtigte:

Verfahrensbeteiligte:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat auf die am 25.5.2005 eingegangene Anregung am 12.10.2005 gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

stellvertretende Vorsitzende:

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:

Träger der öffentlichen Jugendhilfe:

einstimmig beschlossen:

Das Playstation 2-Spiel
„Predator Concrete Jungle“
(englische Version für den
Vertrieb in Europa ohne UK)
Vivendi Universal Games
Deutschland, Langen,

wird in Teil A der Liste der
jugendgefährdenden Medien
eingetragen.

**Rochusstraße 10 . 53123 Bonn . Telefon: 0228/962 103-0
Postfach 14 01 65 . 53056 Bonn . Telefax: 0228/37 90 14**

S A C H V E R H A L T

Verfahrensgegenständlich ist die englischsprachige Version des Playstation 2-Spieles **„Predator Concrete Jungle“**. Die vorliegende Version des Spieles ist für den Vertrieb in Europa mit Ausnahme des UK bestimmt. Das Spiel wird von Vivendi Universal Games Deutschland, Langen, vertrieben.

Das vorliegende Spiel wurde der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) zur Erteilung eines Alterskennzeichens vorgelegt. Die Vergabe eines Kennzeichens wurde jedoch abgelehnt. Der USK erschien der Tatbestand rein selbstzweckhafter Gewalt als erfüllt und sie sah die Kriterien einer Jugendgefährdung nach Spruchpraxis der BPjM und ein daraus resultierendes Indizierungsrisiko als gegeben an.

Zur Inbetriebnahme des verfahrensgegenständlichen Spieles wird eine handelsübliche Playstation 2 (PS2) benötigt.

Das Spiel umfasst einen Singleplayer-Modus, ein Multiplayer-Modus ist nicht implementiert. Die Spieldauer für den Einzelspieler-Modus beträgt etwa 15 bis 18 Stunden.

Der Spieler steuert die namensgebende und aus verschiedenen Computerspielen und Kinofilmen bekannte Figur des Predator aus der third-person-Perspektive. Dabei besteht jedoch auch die Möglichkeit in die first-person-Perspektive umzuschalten. Im Laufe des Spieles kämpft sich der Spieler durch 27 Missionen und acht so genannte „ritual challenges“, die mit fortschreitendem Spielverlauf freigeschaltet werden.

Die Hintergrundgeschichte stellte sich wie folgt dar: Im Jahr 1930 kämpft der Predator auf der Erde gegen die Mafia und fällt während dieses Kriegszuges durch die Verletzung von Ritualen bei seinem Clan in Ungnade. Als Strafe wird er für 100 Jahre auf einem fremden Planeten ausgesetzt. Um nun seine Ehre wiederzuerlangen muss der Predator auf die Erde zurückkehren und verschiedene Waffentechnologien, die er bei seinem letzten Besuch auf dem blauen Planeten zurückgelassen hat, zurückerobern. Auf dem Weg dorthin kämpft sich der Protagonist durch die unterschiedlichen Level und muss dabei neben zahlreichen Kämpfen seltener auch verschiedene Geschicklichkeitseinlagen meistern.

Die Spielfigur ist mit verschiedenen Nah- und Fernkampfwaffen ausgerüstet. Zudem verfügt sie über eine Art Tarnkappe und verschiedene Sichtmodi, wie eine Wärmebildkamera. Mit dieser Ausrüstung kann sich der Predator der verschiedenen Gegner erwehren, die sich zum Großteil als eindeutig zu erkennende menschliche Wesen darstellen. Im Laufe des Spieles treten der Spielfigur mehrere besonders schwer zu besiegende Zwischen- und Endgegner gegenüber, deren Bekämpfung zum Teil einer besonderen Strategie bedarf.

Beim Einsatz von Waffengewalt kommt es neben dem Auftreten von Blutspritzern und -lachen auch zu Enthauptungen oder Zerstückelungen von Gegnern. Es bestehen zahlreiche Möglichkeiten Gegner zu töten. So können andere Spielfiguren beispielsweise in der Körpermitte auseinander gerissen oder in Brand gesteckt werden. Weiterhin kann man ihnen die Kehle durchschneiden, das Rückgrat brechen, sie aufspießen oder ihnen den Kopf zerquetschen, um nur einige der unterschiedlichen Tötungsarten zu nennen. Der vom Spieler gesteuerte Predator kann zudem andere Spielfiguren häuten, ihren Schädel, der dann als Trophäe dient, entfernen oder bereits am Boden liegende Spielfiguren aufspießen.

Die Soundkulisse setzt sich aus den Geräuschen des Predator und denen der anderen Spielfiguren zusammen. Letztere geben vor allem Hilfeschreie oder wenn sie verletzt oder getötet werden, Schmerzen- und Todesschreie von sich.

Der Gesundheitszustand wird über Zahlenwerte dargestellt. Durch das Aufnehmen von „health packs“ kann sich der Predator heilen. Das Einsammeln verschiedener Upgrades erlaubt einen erhöhten maximalen Gesundheitswert oder verbesserte Waffenfähigkeiten.

Der Spielverlauf ist linear angelegt und besteht hauptsächlich aus der Bekämpfung verschiedener Gegner. Dementsprechend sind auch die Missionen gestaltet, die zwar immer wieder kurze Schleichpassagen und verschiedene Aufgaben enthalten, aber auch dann immer noch auf die Anwendung von Gewalt abzielen, etwa während Erfüllung der unterschiedlichen Vorgaben.

Die ... regte mit Schreiben vom 17.5.2005 die Indizierung des oben genannten Spieles an, da es aufgrund von Beschreibungen in diversen Computerzeitschriften bzw. im Internet als jugendgefährdend einzuschätzen sei.

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 Spieles 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 englischsprachige, für den Vertrieb in Europa mit Ausnahme des UK konzipierte Version des Computer-Spieles „**Predator Concrete Jungle**“, Vivendi Universal Games Deutschland, Langen, war anregungsgemäß zu indizieren.

Sein Inhalt ist offensichtlich geeignet (§ 23 Abs. 1 JuSchG), Kinder und Jugendliche sozial-ethisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal „Gefährdung der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihrer Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit“ in § 18 Abs. 1 Satz 1 JuSchG nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung auszulegen ist. Der Oberbegriff des Gesetzes „sittlich zu gefährden“, der im Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte (GjS) formuliert war, ist in dem seit dem 1.4.2003 geltenden Jugendschutzgesetz nunmehr ersetzt worden durch o.g. Begriff. Gleichwohl ist der anzulegende Prüfungsmaßstab für die Jugendgefährdung davon nicht berührt. Auch in der Begründung zum Jugendschutzgesetz (Drucks. 14/9013, S. 58) wird ausdrücklich erwähnt, dass sich die Beurteilungskriterien inhaltlich nicht durch die neue Formulierung verändert haben.

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

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; § 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).

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 verrohend eingestuft worden.

Das hier verfahrensgegenständliche Spiel zeigt nach Auffassung des Dreiergremiums die Darstellung von Gewalt gegen menschliche oder menschenähnliche Gegner in grausamer Form. Zusätzlich verstärkt wird die Gewaltdarstellung durch die sehr starke Visualisierung der Tötungsvorgänge, was sich vor allem in den zahlreichen Tötungsvarianten widerspiegelt. Weiterhin erfolgt durch die hoch detaillierten Tötungsstatistiken eine Verharmlosung des Leids jedes einzelnen Gegners und eine Degradierung der Opponenten zu Zahlen in einer Statistik.

Am auffälligsten stellt sich zunächst das große Repertoire an Tötungsmöglichkeiten dar, über welches der Predator verfügt. Verschiedene Waffen und Schlagkombinationen („Combos“) ermöglichen hier eine Vielzahl von Attacken. Gegnern und sich neutral verhaltende Personen kann der Hauptdarsteller beispielsweise Gliedmaßen abschlagen, sie enthaupten, in der Körpermitte auseinander reißen, das Rückgrat brechen, in Brand stecken, aufspießen, die Wirbelsäule herausreißen, Häupter durch Kopfschüsse mit einer harpunenähnlichen Waffe abtrennen und an die Wand heften oder ihnen die Kehle durchschneiden. Als besonders eklatant und grotesk sind die nach dem Tod der anderen Spielfiguren an diesen durchführbaren Attacken wie das Aufspießen auf dem Boden liegender Gegner, das dem Sammeln von Trophäen dienende Enthaupten von Gegnern und das Häuten selbiger zu beurteilen. Die Ermordung bestimmter Zwischengegner wird durch verschiedene Boni, wie etwa Waffenupgrades oder einen höheren maximalen Gesundheitswert belohnt.

Als schwerwiegend im Hinblick auf die Entwicklung von Jugendlichen sind auch die folgenden Spielelemente zu beurteilen. So ist die vom Spieler kontrollierte Spielfigur weitaus mächtiger als die ihr gegenüberstehenden Figuren. Sie kann gleichzeitig zahlreichen Spielfiguren gegenüberreten und wird dabei nicht getötet, sondern nur verletzt. Diese Vorgehensweise kann zu einer Selbstüberschätzung des Spielers, auch im realen Leben, führen, da die Wirkung von Waffen verharmlost und diese somit unterschätzt werden können.

Die Interaktivität der Spielfigur mit der Spielwelt ist stark eingeschränkt. Es können lediglich spezielle Gegenstände eingesammelt und genutzt werden, bei denen es sich vor allem um für die Spielfigur wichtige Gegenstände wie Waffen und „health packs“ handelt. Viele Zwischensequenzen laufen, wenn sie erst mal initiiert wurden, automatisch ab und bedürfen so keiner konzentrierten Durchführung.

Eine andere Möglichkeit der Konfliktlösung als die oben beschriebene gewalttätige ist weder geplant noch möglich. Das Umgehen von Gegnern ist oftmals nicht möglich, man kann allenfalls an Gegnern vorbei, oder vor ihnen davonlaufen. Häufig wird dem Spieler der Zutritt zu einem neuen Spielabschnitt so lange verweigert, bis er die aktuelle Aufgabe erfüllt hat, die

oftmals auf die Ermordung eines oder mehrerer bestimmter Gegner abzielt. Das Umgehen von Gegnern ist grundsätzlich nicht empfehlenswert, da nicht getötete Gegner die Spielfigur verfolgen und der Spieler dann einer Überzahl an Gegnern gegenübersteht. Beim Spieler kann ein reflexartiges Töten hervorgerufen werden, da er nicht zwischen ihm neutral und feindlich eingestellten Opponenten differenzieren muss.

Die visuelle und akustische Darstellung von Gewalt erreicht ein extrem hohes Ausmaß an Gewalt und Brutalität. Die Visualisierung der Gewalt kommt in den mannigfaltigen Tötungsvarianten, die allesamt in der leicht comichaften „in game“-Grafik dargestellt werden, zum Ausdruck: Menschen wird unter Austritt von Blut der Schädel zerquetscht, sie werden in der Körpermitte durchgerissen oder gehäutet, wobei Blut auf die virtuelle Linse der Kamera spritzt. Im Spiel selber treten bei fast allen Kämpfen Blutspritzer oder -fontänen auf. Zum Teil werden Körperteile oder Köpfe abgetrennt.

Die akustische Untermalung besteht neben einem Soundtrack vorwiegend aus den Schreien der Gegner sowie Kampfgeräuschen. Vor allem die Schmerzens- und Todesschreie von anderen Spielfiguren forcieren nochmals die Grausamkeit der Szenerie.

Sicherlich findet die Handlung vor dem Hintergrund einer sich mit zunehmendem Spielverlauf entwickelnden Geschichte statt, jedoch erscheint es so, als legitimiere diese vielmehr den Einsatz von Gewalt zur Erfüllung des obersten Spielzieles. Der brutale Spielinhalt wird durch die Rahmenhandlung keineswegs relativiert. Zudem vertritt das Dreiergremium die Meinung, dass bei dem im hier verfahrensgegenständlichen Spiel gezeigten Gewaltpotential keine wie auch immer geartete Handlung Einfluss auf die Entscheidung genommen hätte.

Durch den mit wenigen Ausnahmen linearen Aufbau der einzelnen Level und die zumeist klar vorgegebene Vorgehensweise innerhalb der einzelnen Missionen entsteht für den Spieler keine intellektuelle Herausforderung in Form von alternativen Lösungswegen. Sämtliche Missionen führen letztendlich immer zum Einsatz von brutalster Gewalt, auch wenn auf dem Weg dorthin zum Beispiel zuerst die verschiedenen Sichtmodi oder die Tarnkappenfunktion des Predator verwendet werden müssen, um Gegner zum Beispiel unentdeckt zu verfolgen.

Zusammenfassend hält das Dreiergremium der Bundesprüfstelle, ebenso wie der Antragssteller, die auf hohem grafischem Niveau dargestellte Brutalität in Form von kugelzerfetzten Körpern, zerteilten Leibern oder abgeschossenen Köpfen für jugendgefährdend.

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 aggressionspezifischer 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 begehrtlicher 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 `Grenzpfiler` 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).

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. Vielstufigkeit übermittelter Botschaften, und das Ansehen, das ein Werk bei Fachöffentlichkeit und Publikum genießt.

Die verfahrensgegenständliche englischsprachige Version zum PS2-Spiel „Predator Concrete Jungle“ ist technisch als mäßig gelungen anzusehen. Die grafische und akustische Umsetzung sowie die Steuerung sind als durchschnittlich anzusehen. Lediglich das Modell des Predators als auch die Zwischensequenzen stechen hier positiv heraus. Missionsdesign, Steuerung und Speichersystem sind als schlecht zu bezeichnen. Zum einen ähneln sich alle Missionen sehr stark und zum anderen ist die Steuerung sehr ungenau, was sich vor allem im Zusammenhang mit dem unfairen Speichersystem stark negativ auf die Motivation des Spielers auswirkt. Die Soundkulisse erreicht Mittelmaß. Die Fachpresse bewertete den Titel in 14 verschiedenen Online- und Printmagazinen im Durchschnitt mit 47 von 100 möglichen Punkten (<http://www.metacritic.com/games/platforms/ps2/predatorconcretejungle>).

Insgesamt sind keine Aspekte zu erkennen, welche die hier vorliegende englischsprachige Version von „Predator Concrete Jungle“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten.

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.

Die Figur des Predator hat durch die in den vergangenen Jahren veröffentlichten Computer- und Konsolenspiele sowie Kinofilme einen hohen Bekanntheitsgrad erreicht. Dies ist wohl vermutlich auch auf die Indizierung des Computerspieles „Alien versus Predator“ im Jahre 2000 zurückzuführen. Im Allgemeinen erfahren indizierte Spiele und deren Nachfolger eine stark erhöhte Aufmerksamkeit seitens der Spielergemeinde.

Die englische Sprache des verfahrensgegenständlichen Spieles stellt sich nicht als Argument gegen eine Akzeptanz beim Spieler dar. Im Spiel und im Handbuch findet relativ leicht verständliches Schulenglisch Verwendung, so dass beispielsweise die Hintergrundgeschichte oder Hinweise leicht verständlich sind. Außerdem sind sämtliche Zwischensequenzen zum leichteren Verständnis untertitelt. An die Steuerung des Spieles wird der Spieler in drei Tutorials Schritt für Schritt herangeführt, so dass ein Studium der Anleitung zum Erlernen der Steuerung gar nicht nötig ist. Der Annahme, dass eine fehlende Lokalisierung zu einer verminderten Akzeptanz beim Kunden führen könnte, steht unter anderem auch die Tatsache entgegen, dass sich das rein englischsprachige PC-Spiel „Doom 3“ im Jahre 2004 am zweithäufigsten unter allen PC-Spielen verkaufte. Die Sprache ist bei Actiontiteln, im Gegensatz zu Rollen- oder Strategiespielen, die ein Vielfaches des Textumfanges des verfahrensgegenständlichen Spieles enthalten, generell zweitrangig.

Nach alledem ist das Dreiergremium der Bundesprüfstelle der Auffassung, dass vor allem aufgrund des verrohenden und damit jugendgefährdenden Inhalts dieses Spieles eine Indizierung zu erfolgen hatte.

Der Inhalt des Spieles ist, wie bereits ausgeführt, jugendgefährdend, verletzt jedoch nach Auffassung des Dreiergremiums keine in § 18 Abs. 2 Nr. 2 JuSchG genannten Strafrechtsvorschriften, so dass es gemäß § 18 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG in Teil A 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 3er-Gremiums im vereinfachten Verfahren ist vor einer Klageerhebung zunächst eine Entscheidung des 12er-Gremiums der Bundesprüfstelle herbeizuführen.

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.