



Entscheidung Nr. 15673 (V) vom 23.08.2022
bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT 29.09.2022

Antragsstellerin:

ZeniMax Germany GmbH
Schillerstraße 15/17
60313 Frankfurt a.M.



**Die Prüfstelle für jugendgefährdende Medien hat
auf den am 19.05.2022 eingegangenen Antrag
gemäß §§ 18 Abs. 7 Satz 1 23 Abs. 1 JuSchG in der Besetzung:**

Stellvertretende Vorsitzende:



Buchhandel und Verlegerschaft:



**Kirchen, jüdische Kultusgemeinden
und andere Religionsgemeinschaften:**



einstimmig beschlossen:

Das Spiel
**„Quake II Mission Pack:
The Reckoning“**
Activision, Phenix/USA

wird aus der Liste der jugendgefähr-
denden Medien **gestrichen**.

Sachverhalt

Gegenstand des Verfahrens ist das PC CD-ROM Spiel „Quake II Mission Pack: The Reckoning“. Das von id Software entwickelte Spiel ist 1998 erschienen und stellt eine Erweiterung des 1997 erschienenen Spieles „Quake II“ dar.

Die Spielenden übernehmen die Rolle des „Joker“, eines Soldaten einer Elitetruppe der Marine, der sich auf der Mission befindet, eine Mondbasis zu infiltrieren. Gegner sind – wie in „Quake II“ – auch hier die „Stroggs“. Bei den „Stroggs“ handelt es sich nicht lediglich um eine einzige Alien-Rasse, sondern vielmehr um eine Kombination verschiedener assimilierter außerirdischer Rassen. Die „Stroggs“ sind der Menschheit gegenüber feindlich eingestellt und wollen diese auslöschen. Im vorliegenden Spiel bereiten die „Stroggs“ eine ihrer Flotten auf den Angriff vor, was durch die Elitetruppe verhindert werden soll. Der Spieler stürzt als „Joker“ in den Sümpfen außerhalb des Geländes ab, wo seine Mannschaftskameraden auf ihn warten. „Joker“ muss sich durch die äußeren Verteidigungsanlagen kämpfen, um zu seinem Trupp zurückzufinden. Als er diesen erreicht, wird er allerdings Zeuge, wie die „Stroggs“ seine Kameraden vernichten. Daraufhin muss „Joker“ die Mondbasis alleine vernichten und die „Stroggs“ aufhalten.

Bei „Quake II Mission Pack: The Reckoning“ handelt sich um einen „First-Person-Shooter“, d.h. die Spielenden erleben und steuern das Geschehen aus der Ich-Perspektive. Die Umgebung wird in einer 3D-Perspektive wahrgenommen. Die Gesundheit und Munition werden am Bildschirmrand angezeigt. Das Spiel besteht aus 5 Units: „Wilderness“, „Compound“, „Industrial“, „Spaceport“ und „Moon Base“. Zu den aus „Quake II“ bekannten Gegnerklassen der „Stroggs“ werden hier 9 neue Gegnerklassen hinzugefügt, wobei die meisten von ihnen verbesserte Versionen älterer Gegner darstellen.

Bei dem Spiel handelt es sich um ein Zusatzlevel zu „Quake II“, das ohne das Ausgangsspiel nicht spielbar ist. Außer neu hinzugefügter Waffen und den neu hinzugefügten Gegnern ergeben sich keine wesentlichen Unterschiede zum Hauptspiel.

Das Spiel wurde mit Entscheidung Nr. 5440 (V) vom 08. 09. 1998, bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 183 vom 30. 09. 1998, in die Liste der jugendgefährdenden Medien aufgenommen. Zur Begründung wurde ausgeführt, die sozial-ethische Desorientierung rühre aus der gewaltverharmlosenden Tendenz, die durch das spielerische Einüben des gezielten und ausschließlichen Waffengebrauchs gegen menschliche Spielfiguren entstehe, wobei Raum für eine gewaltfreie Konfliktlösung nicht vorgesehen sei. Die reflexartige Liquidation bedinge, dass den Gegner jegliche Integrität abgesprochen werde. Dies bringe die Möglichkeit eines Herabsinkens des Respekts vor dem Leben und der körperlichen Unversehrtheit anderer Menschen und der Gefahr des Absinkens der Hemmschwelle zur Gewalttätigkeit mit sich. Die Darstellung der Vernichtung auf eine Weise, die die Betroffenen ins Lächerliche ziehe, habe zudem eine verrohende Wirkung. Die Detailfreudigkeit der exzessiven Tötungshandlungen stehe – wie auch bei „Quake II“ – im Vordergrund, wodurch eine rücksichtslose, menschenverachtende und unbarmherzige Gesinnung offenbar werden. Eine sozialsinnhafte Motivation fehle dagegen auch hier vollständig. Die Rahmenhandlung diene lediglich als Vehikel für die Gewalthandlungen.

Mit Schreiben vom 19.05.2022 hat die Verfahrensbevollmächtigte die Streichung des Spiels aus der Liste der jugendgefährdenden Medien beantragt.

Die Verfahrensbevollmächtigte führt hierzu im Wesentlichen aus, dass die im Spiel enthaltenen Gewaltszenen aufgrund des technischen als auch graphischen Fortschrittes bei Videospielen heutzutage keine verrohende oder zu Gewalttätigkeit anreizende Wirkung mehr habe. Die graphische Qualität sei in allen Belangen weit entfernt vom heutigen Standard. Bei der Veröffentlichung noch

als „detailliert“ eingestufte Gewaltdarstellungen wirkten aus heutiger Sicht nur noch abstrakt und cartoonhaft und gerade nicht mehr detailliert oder gar realistisch. Dadurch wirkten auch die Gegnerfiguren abstrakt, was eine tiefergehende Immersion verhindere. Es verbleibe sowohl auf der visuellen Ebene als auch auf der Tonebene der Eindruck von abstrakten und somit auch deutlich als fiktiv und unrealistisch zu erkennenden Schilderungen. Eine Eignung, heutigen Minderjährigen als Vorbild für reale Handlungsmuster zu dienen, fehle dadurch. Dies gelte auch für die im Spiel enthaltenen „Dismemberment“-Effekte, d.h. die Möglichkeit, Gegner durch Waffenbeschuss zu zerstückeln. Im Übrigen sei auch anzumerken, dass sich die Gewalt im Spiel im Rahmen des rechtlich zulässigen bewege, da die Spielenden sich hier in einem Szenario wiederfänden, in dem sie sich gegen Angriffe verteidigen müssen, welche die Existenz der Menschheit bedrohten. Der Einsatz von Waffengewalt erfolge auf konkrete Angriffe und damit aus Notwehr. Dies alles entspreche den wesentlichen Gründen, aus denen im Jahr 2019 auch das Spiel „Quake II“ von der Liste der jugendgefährdenden Medien gestrichen worden sei.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den Inhalt des Spiels Bezug genommen. Das Spiel wurde dem Gremium in seinen wesentlichen Bestandteilen vorgeführt und erläutert.

G r ü n d e

Das PC-CD-ROM Spiel „Quake II Mission Pack: The Reckoning“ war antragsgemäß aus der Liste der jugendgefährdenden Medien zu streichen.

Nach § 18 Abs. 7 S. 1 JuSchG muss eine Streichung eines Mediums aus der Liste erfolgen, wenn die Voraussetzungen des § 18 Abs. 1 bzw. des § 15 Abs. 2 JuSchG nicht mehr vorliegen. Die Voraussetzungen für eine Aufnahme liegen insbesondere dann nicht mehr vor, wenn aufgrund eines nachhaltigen Wertewandels oder neuer Erkenntnisse aus der Medienwirkungsforschung ausgeschlossen werden kann, dass die betreffenden Medieninhalte weiterhin geeignet sind, Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung oder Erziehung zu gefährden. Die Prüfstelle darf an einer tiefgreifenden und nachhaltigen Änderung dieser Anschauungen nicht vorbeigehen, sofern der Wandel nicht lediglich vorübergehenden Charakter trägt (BVerwGE 39, 197, 201).

Daraus ergibt sich, dass das Medium in seiner Gesamtheit an der heute gesellschaftlich vorherrschenden Werteordnung gemessen werden muss. Nur wenn von dem Medium insgesamt nach dem heutigen Stand der Medienwirkungsforschung vor dem Hintergrund der aktuellen Werte keine jugendgefährdende Wirkung mehr vermutet wird, kommt eine Aufhebung der Indizierung in Betracht. Geht hingegen auch nur von einem Teil des Mediums aus heutiger Sicht eine Jugendgefährdung aus, hat das Medium als solches in der Liste zu verbleiben.

Träger- und Telemedien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden, sind von der Bundesprüfstelle gemäß § 18 Abs. 1 Satz 1 JuSchG in die Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen. Nach § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG zählen dazu vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien sowie solche 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.

Nach § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG sind Medien insbesondere dann jugendgefährdend, wenn sie unsittlich sind, verrohend wirken, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizen oder wenn sie Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert darstellen oder Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe legen.

Das Spiel wirkt nach Ansicht des Gremiums nach heutigen Maßstäben nicht (mehr) verrohend.

Eine verrohende Wirkung setzt voraus, dass der Inhalt eines Mediums so gestaltet ist, dass eine gleichgültige oder positive Einstellung zum Leiden Dritter als eine dem verfassungsrechtlichen Wertebild entgegen gesetzte Anschauung entsteht (vgl. Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, 5. Auflage, § 18 JuSchG, Rdnr. 33). Dies ist der Fall, wenn mediale Gewaltdarstellungen Brutalität fördern bzw. ihr entschuldigend das Wort reden. Das 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).

Aufgrund der Annahme einer durch passive bzw. interaktive Rezeption von Medien zu unterscheidenden Medienwirkung haben sich in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle zusätzlich nachfolgende Kriterien im Hinblick auf Gewalthandlungen gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in Videospielen entwickelt, die für die Annahme einer jugendgefährdenden Wirkung sprechen:

- kaum oder keine alternativen Handlungsoptionen/Konfliktlösungsmöglichkeiten,
- alternative Handlungsoptionen/Konfliktlösungsmöglichkeiten sind zwar möglich, aber für die Erreichung des Spielzieles nachteilig oder irrelevant,
- das Ausüben von entsprechender Gewalt erscheint unproblematisch oder gesellschaftlich normal, ist nicht mit negativen Folgen oder Sanktionen versehen oder wird im Rahmen des Spiels belohnt,
- Gewalt gegen Unbeteiligte ist Bestandteil des Spiels und wird nicht oder nur eingeschränkt sanktioniert,
- die jugendgefährdende Wirkung der Darstellungen wird durch realitätsimitierende Steuerungs- und Bedienungselemente verstärkt.

Gleichmaßen gibt es auf der Grundlage der gefestigten Spruchpraxis nachfolgende Kriterien, die bezogen auf interaktive Medien/ Videospiele dafür sprechen, dass eine jugendgefährdende Wirkung nicht gegeben ist:

- die Verletzung und/oder Tötung von Menschen stellt eine unter mehreren möglichen Spielhandlungen dar und das Ergebnis der Kampfhandlung wird unblutig präsentiert,
- andere Elemente als Gewalttaten gegen Menschen spielen eine wesentliche Rolle,
- Tötungsvorgänge gegen Menschen werden verfremdet dargestellt und zwar in einer Form, die Parallelen zur Realität nicht nahe legt,
- Tötungsvorgänge werden ausschließlich gegen solche Wesen dargestellt, denen eine Menschenähnlichkeit fehlt,
- trotz enthaltener Horror- und Splatterelemente sind nicht gewalthaltige Anteile spielbestimmend, wobei die Horrorelemente dann nicht so gestaltet sein dürfen, dass auf Grund deren besonderen Brutalität die anderen Spielelemente in den Hintergrund treten.

Im Rahmen der Prüfung eines Computerspieles sind regelmäßig folgende Faktoren im Hinblick auf die Entscheidung über die Jugendgefährdung zu berücksichtigen:

- Setting bzw. Handlungsumfeld
- Auftrag bzw. Spielziel
- Gegner
- Formen der Gewalt und
- die entsprechende Visualisierung der Vorgänge

Wenngleich sich das Spiel als „First-Person-Shooter“ genretypisch durch eine Vielzahl von Waffengefechten auszeichnet, erreichen die Gewaltdarstellungen in der Gesamtschau nicht die Schwelle der Jugendgefährdung.

Dabei berücksichtigt das Gremium zum einen, dass Jugendliche heute über eine weitaus höhere Medienkompetenz verfügen und daher Gewaltdarstellungen differenzierter betrachten können, als noch zur Zeit der Veröffentlichung des verfahrensgegenständlichen Spiels. Vor dem Hintergrund dürfte zudem das futuristische Fantasy-Setting, in welchem das Spiel stattfindet, hinreichend distanzschaffende Wirkung entfalten, um eine desensibilisierende Wirkung in jugendgefährdender Qualität auszuschließen. Die Spielenden finden sich im Rahmen der Handlung als Soldat in einen futuristischen Weltraumkrieg auf einem fernen fiktiven Planeten wieder und bekämpfen eine scheinbar übermächtige Armee von Außerirdischen, welche teils Lebewesen und teils Maschine sind. Auch die verwendeten Waffen unterstreichen das Science-Fiction-Setting des Spiels. Das Motiv einer aus biologischen und technologischen Teilen bestehenden Alien-Rasse, welche fremde Völker unterwirft und „assimiliert“, ist gerade im Science-Fiction Genre durchaus beliebt und dürfte Jugendlichen etwa aus dem „Star Trek“-Franchise bekannt sein (dort die Alien-Rasse „Borg“), was dazu beiträgt, dass das Setting des Spiels auch für gefährdungsgeneigte Jugendliche erkennbar unreal wirkt.

Dadurch, dass eine Übertragung in die Lebenswirklichkeit eines Kindes oder Jugendlichen ausgeschlossen werden kann, ist es gleichzeitig unwahrscheinlich, dass das Kind oder der Jugendliche Respekt vor dem Leben oder der körperlichen Unversehrtheit seiner Mitmenschen verliert.

Das Gremium verkannte dabei nicht, dass das Spiel keine Handlungsalternative zum Töten der gegnerischen Spielfiguren bietet. Dennoch bewegt sich die ausgeübte Gewalt insoweit noch im Rahmen des rechtlich Zulässigen, als sich die Spielenden hier in einem Szenario wiederfinden, in dem sie sich gegen die Angriffe verteidigen müssen, da die „Strogg“ als Aggressoren in Erscheinung treten, welche die Existenz der Menschheit bedrohen und die Spielenden bei Sichtkontakt umgehend attackieren, sodass die eingesetzte Waffengewalt entsprechend dem Vortrag der Antragstellerin tatsächlich durch Notwehr gerechtfertigt wäre.

Die in „Quake II Mission Pack: The Reckoning“ dargestellten Tötungshandlungen sind nach heutigen Maßstäben nicht mehr als detailliert oder gar als realistisch/realitätsnah einzustufen. Die spezifische Form der Darstellung und Visualisierung von Gewalt ist immer auch unter Heranziehung des technischen Wandels zu berücksichtigen. Aufgrund des seit der Indizierung erfolgten technischen und graphischen Fortschritts können die gezeigten Gewaltszenen nicht mehr die Wirkung entfalten, die heutzutage mit verrohenden Darstellungen assoziiert werden. Die fehlende Realitätsnähe der Grafik verhindert zusätzlich eine emotionale Involvierung des Spielers in das Spielgeschehen.

Auch die im Spiel enthaltenen „Dismemberment“-Effekte, d.h. die Möglichkeit, Gegner durch Waffenbeschuss zu zerstückeln, wirken nicht verrohend. Die grafische Darstellung der Effekte ist nach heutigen Maßstäben nicht mehr geeignet, Jugendliche zu desensibilisieren. Sofern Gegner in „Einzelteile“ zerbersten, sind diese Teile für die Spielenden einzelnen Körperteilen nicht zuzuordnen, da die Animationen nach heutigen Maßstäben grafisch und akustisch nur wenig aufwändig in Szene gesetzt werden. Die Gegner zerbersten in undefinierbare Klumpen, sodass auch kein

hinreichender Realitätsbezug besteht. Insgesamt erscheinen die Darstellungen nicht realistisch und wirken schon fast comichaft.

Als weiteres distanzschaffendes Element ist zu berücksichtigen, dass die Spielfiguren aufgrund der veralteten Grafik nach heutigen Maßstäben äußerst detailarm erscheinen. Gesichtszüge sind nicht zu erkennen und die Umrisse der polygonarmen Charaktermodelle wirken eher eckig. Bei den Gegnern handelt es sich oftmals um Fabelwesen, die höchstens zum Teil menschenähnlich gestaltet sind. Weder das Aussehen noch die Bewegungen der gegnerischen Figuren sind menschenähnlich, sondern wirken unscharf, abgehackt und dadurch entfremdet. Die Gegner haben kein individuelles Aussehen und interagieren abseits des Angreifens auch nicht mit dem Spieler. Die Bewegungen sind oftmals unnatürlich synchron und roboterhaft. Ein Vergleich mit einem realen, menschlichen Lebewesen ist daher auch bei solchen Gegnerfiguren ausgeschlossen, menschenähnlich angelegt worden sind. Insbesondere sind die Sterbevorgänge durch die qualitativ überholte Grafik so unrealistisch dargestellt, dass sie keinen Bezug zu menschlichem Sterben herstellen können. Auf visueller Ebene als auch auf der Tonebene werden abstrakte und damit auch überdeutlich als fiktiv und unrealistisch zu erkennende Handlungen geschildert. Gewaltfolgen werden entweder vollkommen realitätsfern oder comichaft überzeichnet dargestellt, sodass eine verharmlosende Wirkung von realen Waffen durch die Darstellungen nicht anzunehmen ist. Das dargestellte Blut lässt sich durch die starke Verpixelung höchstens als solches erahnen. Das Zerbersten der Gegner in grobpixelige Stückchen erscheint dabei auch weniger gewaltdetailliert, sondern bestärkt den Eindruck einer unrealistischen und lebensfremden Gewaltdarstellung. Auch stoßen die Gegner keine menschlichen Laute wie Schmerzensschreie aus, sondern lediglich animalisches Gebrüll oder vergleichbare Töne ohne klare Sprachabfolgen.

Es ist insgesamt somit nicht davon auszugehen, dass eine weniger empathische Reaktion von Kindern und Jugendlichen auf reales, menschliches Leid durch die Darstellungen bewirkt wird. Vielmehr genügt die Darstellung der Gegner als eindeutig fiktive Fantasiewesen einer ausreichenden Distanzierung. Den Spielenden wird es möglich sein, einerseits durch das klare Fantasie-Setting und andererseits durch die völlig realitätsferne Grafik, die Spielsituation eindeutig von der Lebensrealität trennen.

Da von dem Spiel schon keine jugendgefährdende Wirkung im Sinne des § 18 Abs. 1 JuSchG ausgeht, kam es auf eine Abwägung widerstreitender Grundrechtspositionen nicht mehr an.

Dem Antrag auf Listenstreichung war nach alledem zu entsprechen.



Gebührenerhebung:

Die Festsetzung der Kosten für dieses Verfahren bleibt einer gesonderten Entscheidung vorbehalten.