

**Entscheidung Nr. 8884 (V) vom 10.09.2009
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 146 vom 30.09.2009**

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:
Activision UK Ltd.

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat auf den am 17.06.2009 eingegangenen Antrag am 10.09.2009 gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Stellvertretende Vorsitzende:

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:

Kirchen, jüdische Kultusgemeinden
und andere Religionsgemeinschaften:

einstimmig beschlossen:

Das Xbox 360 Spiel
„X-Men Origins: Wolverine“
(EU-Version)
Activision UK Ltd.,
Uxbridge, UK

wird in **Teil B** der Liste der jugend-
gefährdenden Medien eingetragen.

SACHVERHALT

Verfahrensgegenständlich ist die im Mai 2009 erschienene EU-Version des Xbox 360 Spiels „X-Men Origins: Wolverine“. Das Spiel wird von der Firma Activision UK Ltd., Uxbridge, UK, vertrieben. Die Texte auf der Umverpackung und in der 13-seitigen Anleitung sind, genau wie die Sprachausgabe und die Menüs des Spiels, in englischer Sprache gehalten.

Das Spiel wurde der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) zur Erteilung eines Alterskennzeichens vorgelegt; die Kennzeichnung wurde jedoch verweigert.

Laut Aufdruck auf der Umverpackung wird zur Inbetriebnahme des Spiels eine Microsoft Xbox 360 benötigt, die die PAL-Norm erfüllt. Die Steuerung des Spiels erfolgt über einen Microsoft Xbox 360 Controller.

„X-Men Origins: Wolverine“ stellt sich als Actionspiel dar, in dem der Spieler den Protagonisten „Wolverine“ aus der Perspektive der dritten Person steuert. Das Spiel verfügt über einen Einzelspieler- oder Singleplayermodus; ein Mehrspieler- oder Multiplayermodus ist nicht enthalten.

Das Spiel orientiert sich an einer Rahmenhandlung, die sich in fünf Kapitel untergliedert und in großen Teilen mit dem Plot des gleichnamigen Kinofilms übereinstimmt. Nachdem Wolverines Freundin Kayla Silverfox von seinem Bruder Victor Creed anscheinend getötet wurde, begibt der Protagonist sich in die Hände von Colonel William Stryker. Dieser überzieht Wolverines Skelett mit dem unzerstörbaren Metall Adamantium, damit dieser sich an Creed rächen kann. Wolverine flieht, als er erfährt, dass Stryker sein Gedächtnis löschen will, und findet heraus, dass Silverfox gar nicht tot ist und ihr vorgetäuschter Tod ihn nur dazu bringen sollte, freiwillig mit Stryker zusammen zu arbeiten. Als Wolverine andere Mutanten aus einem Gefängnis befreit, will Stryker ihn von „Weapon XI“ töten lassen. Wolverine gewinnt den Kampf, verliert aber daraufhin sein Gedächtnis, als ihn eine von Stryker abgefeuerte Kugel aus Adamantium am Kopf trifft. Silverfox kann sich durch ihre telepathischen Fähigkeiten vor der Erschießung durch Stryker retten und zwingt diesen mit der Kraft ihrer Gedanken dazu, immer in Richtung Süden zu laufen. In der Annahme, dass Wolverine tot ist, ertränkt sie sich scheinbar, indem sie in ein Gewässer geht, bis sie nicht mehr zu sehen ist. Das Spiel endet damit, dass Wolverine sagt, dass er vermutlich bis zum Tag seines Todes alleine sein wird, dieser Tag aber noch nicht gekommen sei („I've always been Wolverine. And I've always been alone. I'll probably be alone until the day I die. But that day ain't here yet.“). Einige Missionen sind als Flashbacks in das Spiel integriert, in denen der Spieler seine Spielfigur etwa drei Jahre vor den Geschehnissen von „X-Men Origins: Wolverine“ steuert. Die Rahmenhandlung wird durch nicht-interaktive Videosequenzen erzählt.

Das Interface des Spiels zeigt in der oberen linken Ecke des Bildschirms die Lebensenergie von Wolverine und die Energie für „Rage“ an. Verletzungen, die mit der Zeit automatisch heilen, sind zudem am Körper zu sehen. Für das Töten von Gegnern und das Zerstören von Gegenständen erhält Wolverine Energie für den Einsatz von „Rage“. Darunter wird nach dem Eliminieren eines Gegners die dafür erhaltene Anzahl an Erfahrungspunkten angezeigt. Gleichzeitig gibt ein Balken Aufschluss über die bis zur nächsten Stufe nötigen Erfahrungspunkte. Diese erhält er hauptsächlich für das Töten von Opponenten, aber auch durch das Einsammeln von Erkennungsmarken gefallener Soldaten. Werden Gegner in schneller Folge getötet, wird die Anzahl der Erfahrungspunkte mit einem Multiplikator verrechnet, was die Ausbeute entsprechend erhöht.

Opponenten stellen sich hauptsächlich menschlich dar, andere etwa als Roboter. Einige besonders vitale und schwer zu besiegende Zwischen- und Endgegner sind Mutanten mit menschlichem Äußeren und übernatürlichen Fähigkeiten, andere stellen sich als eindeutig nicht menschlich dar und ähneln etwa einem Golem („Leviathan“ oder „W.E.N.D.I.G.O.“)

Wolverine setzt gegen Angreifer vor allem seine Klauen ein, mit denen er mehr als 30 verschiedene Angriffe ausführen kann. Gegner können zudem in Brand gesetzt, geworfen, gepfählt oder durch Explosionen getötet werden. Durch das Sammeln von Erfahrungspunkten steigt Wolverine jeweils eine Stufe auf und erhält oder verbessert so Fähigkeiten („skills“), Mutagene („mutagens“), „Reflexe („reflexes“) und Angriffe („fight moves“). Wolverine heilt damit zum Beispiel nach Verletzungen schneller oder richtet mit Angriffen mehr Schaden an.

Die Spielabschnitte stellen sich beispielsweise als Dschungel, Ruine, unterirdisches Labor oder Atomkraftwerk dar. Zu Spielbeginn kann der Spieler aus den beiden Schwierigkeitsgraden „leicht“ („easy“) und „normal“ („normal“) wählen. Nach dem erfolgreichen Absolvieren des ganzen Spiels steht mit „schwer“ („hard“) ein weiterer Schwierigkeitsgrad zur Verfügung. Der Spielfortschritt wird automatisch an so genannten „checkpoints“ gesichert, der Spieler kann den Spielstand nicht frei speichern. Eine Statistik gibt unter anderem Aufschluss über die Anzahl getöteter Gegner, gefundener Erkennungsmarken, von einer Klippe geworfener Opponenten oder erfolgreicher Gegenangriffe. Die Spielzeit für den Einzelspielermodus liegt, auch abhängig vom Können des Spielers, bei etwa acht bis zehn Stunden.

Wie bei allen Spielen für die Xbox 360 werden für das Erfüllen bestimmter Voraussetzungen neben 50 Auszeichnungen („achievements“) auch 1.000 Punkte („gamer points“) vergeben, die auf dem Xbox 360-Profil des Spielers verzeichnet und, falls dieser am Onlinedienst „Xbox Live“ teilnimmt, einsehbar sind. Auszeichnungen und Punkte werden zum Beispiel vergeben, wenn der Spieler 100, 500 oder 2.000 Gegner tötet, alle Erkennungsmarken im Spiel findet, 25 Gegenangriffe erfolgreich ausführt, 100 Gegner verstümmelt, Victor Creed im Kampf aufspießt oder Endgegner besiegt.

Mit Schreiben vom 16.06.2009 beantragte ... die Indizierung des Spiels. Die Tötung aller Opponenten sei vorrangiges Spielziel. Zu dieser Vorgehensweise, bei denen Gegnern unter dem Austritt von Blut teilweise Körperteile abgetrennt werden, gebe es keine Alternativen. Schon die einführende Videosequenz zeige brutale Gewaltdarstellungen.

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

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des Xbox 360 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.

GR Ü N D E

Die EU-Version des Xbox 360 Spiels „X-Men Origins: Wolverine“, Activision UK Ltd., Uxbridge, UK, war antragsgemäß 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.

Nach § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG sind Medien u.a. 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.

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. 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.

Mit dem Ersten Gesetz zur Änderung des Jugendschutzgesetzes vom 01.07.2008 wurden die in § 18 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.

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 Gremium erachtet insbesondere folgende Indizierungsgründe als erfüllt:

- Gewalt- und Tötungshandlungen gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen prägen das mediale Geschehen insgesamt

Laut der im Spiel enthaltenen Statistik tötet der Spieler im Verlauf des Spiels weit über Tausend Gegner, von denen der weit überwiegende Teil als menschlich oder menschenähnlich dargestellt ist. Alles beherrschender Spielinhalt ist somit das Töten von zahlreichen Opponenten, die auf unterschiedlichste Arten und Weisen umgebracht werden. Hierbei kommt erschwerend hinzu, dass zahlreiche der im Spiel zu erringenden 50 Auszeichnungen („achievements“) das Töten von möglichst vielen Gegnern auf möglichst grausame Art voraussetzen.

- Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen werden selbstzweckhaft und detailliert dargestellt

Treffer rufen Blutwolken und Blutflecken auf Wänden und Boden hervor. Bestimmte Angriffe resultieren in abgetrennten Armen oder Köpfen. Einige dieser tödlichen Angriffe werden in Zeitlupe dargestellt. Durch Explosionen werden Gegner zerfetzt, übrig bleiben dann lediglich Fleischbrocken. Die Darstellungen werden vom Schreien und Stöhnen der Opfer untermalt. Wird einem Opponenten ein Arm abgetrennt, so stirbt dieser manchmal nicht sofort, sondern hält sich noch einige Sekunden den blutenden Armstumpf und läuft schreiend umher. Gewalt ist jedoch nicht nur in den interaktiven Elementen des Spiels immanent, sondern findet sich auch in den nicht-interaktiven Videosequenzen. Schon im Intro, der einführenden Videosequenz, sieht man die Gedärme eines Opfers aus dem Bauch herausquellen, anderen Soldaten sticht Wolverine seine Klaue durch den Kopf oder zerfetzt ihre Bauchdecke. Weitere Szenen zeigen zum Beispiel wie Menschen von großkalibrigen Waffen durchsiebt, ihnen Beine gebrochen oder Arme ausgerissen werden.

- wesentliche alternative Handlungsmöglichkeiten oder gewaltfreie Spielelemente liegen nicht vor

Das Spiel verfügt über keinerlei zu den vorgenannten Gewaltanwendungen alternative Lösungsmöglichkeiten. Wenn der Spieler „X-Men Origins: Wolverine“ erfolgreich absolvieren will, muss er Opponenten zwingend eliminieren. Alternativ stirbt die von ihm gesteuerte Spielfigur und das Spielziel kann nicht erreicht werden. Das Umgehen von Gegnern ist nur selten möglich, oftmals müssen erst alle Gegner in einem Abschnitt eliminiert werden, damit Wolverine seinen Weg fortsetzen kann. Zudem bleiben dem Protagonisten durch das vorgenannte Ausweichverhalten Erfahrungspunkte vorenthalten, so dass er seine Fähigkeiten nicht verbessern kann, was wiederum zur Folge hat, dass der weitere Spielablauf schwerer zu bewältigen ist. Darüber hinaus erhält der Spieler für das Töten in schneller Folge einen Bonus an Erfahrungspunkten. Außerdem stellen die als Standardgegner vorkommenden Menschen sogar in Gruppen für Wolverine keine Gefahr dar und dienen im Endeffekt nur als Lieferant für Erfahrungspunkte und „Rage“. Somit ist davon auszugehen, dass der Spieler aktiv jede Konfrontation mit Gegnern sucht, um möglichst viele Erfahrungspunkte und „Rage“ zu erhalten.

Insgesamt sind keine die Gewaltdarstellungen relativierenden Inhalte – etwa relevante gewaltfreie Spielelemente oder eine umfangreiche und auf mehreren Ebenen ablaufende Rahmenhandlung – enthalten. Das Spiel enthält wenige gewaltfreie Aufgaben, etwa das Benutzen von Schalern. Andere, auf den ersten Blick gewaltfreie Inhalte, sind beim genaueren Betrachten untrennbar mit der Anwendung brutaler Gewalt verknüpft. Um zum Beispiel eine elektrisch betriebene Tür nutzen zu können, muss in diese eine Art Batterie eingesetzt werden. Bei der Beschaffung der Stromquelle aus dem Nebenraum muss Wolverine aber mehrere Gegner töten. Die Rahmenhandlung wird mit zahlreichen Videosequenzen präsentiert, kann aber ebenfalls nicht als relativierendes Element herangezogen werden, vor allem da die Videosequen-

zen oftmals brutale Gewalt enthalten. Das Gremium nahm die Tatsache zur Kenntnis, dass Wolverine sich weigert Befehle entgegenzunehmen, die seiner Meinung nach zu weit gehen. Dieser Umstand wiegt aber die omnipräsenten Gewaltdarstellungen nicht einmal ansatzweise auf, zumal Wolverine scheinheilig agiert, da er sich auf der einen Seite weigert Befehle auszuführen, auf der anderen Seite aber Hunderte oder Tausende von Gegnern auf grausame Art und Weise tötet. Das Gremium ist letztlich zu der Auffassung gelangt, dass die im vorliegenden Spiel gezeigten drastischen Gewaltdarstellungen durch keine wie auch immer gearteten gewaltfreien Spielinhalte in dem Maße relativiert werden könnten, dass nicht mehr von einer offensichtlichen Jugendgefährdung auszugehen wäre.

Insgesamt hält das Dreiergremium der Bundesprüfstelle ebenso wie der Antragssteller die im Spiel enthaltenen drastischen und detaillierten Gewaltdarstellungen 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 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).

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.

Basierend auf Aspekten wie beispielsweise Grafik, Sound, Steuerung und künstlicher Intelligenz der gegnerischen Spielfiguren kann die EU-Version des Xbox 360 Spiels „X-Men Origins: Wolverine“ als technisch leicht überdurchschnittlich beurteilt werden. Die Internetseiten „gamerankings.com“ und „metacritic.com“ sammeln die Bewertungen von Online- und Print-Spielemagazinen und bilden aus den einzelnen Testergebnissen einen Durchschnittswert. Der vorliegende Titel konnte auf den vorgenannten Internetseiten 77 bzw. 75 von 100 möglichen Punkten erzielen, basierend auf 65 bzw. 41 Bewertungen.

Nach Ansicht des Gremiums sind allerdings keine Aspekte zu erkennen, welche „X-Men Origins: Wolverine“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten. Das Spiel erschöpft sich letztlich in einer endlosen Aneinanderreihung von Kämpfen mit menschlichen oder menschenähnlichen Gegnern, die beinahe wie am Fließband eliminiert werden müssen. Insgesamt sehen die Mitglieder des Dreiergremiums daher im vorliegenden Fall aufgrund der zahlreichen detaillierten und selbstzweckhaften Gewaltdarstellungen die Belange des Jugendschutzes als vorrangig an.

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 in großem Stil und in epischer Breite dargestellt werden, stets als jugendgefährdend indiziert hat.

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 „X-Men Origins: Wolverine“ wurde auf zahlreichen genrespezifischen Internetseiten berichtet, etwa von Magazinen, die sich mit Computerspielen befas-

sen. Durch Tests des Spiels in verschiedenen auflagenstarken Spielmagazinen wird erfahrungsgemäß die Aufmerksamkeit – gerade auch jugendlicher Spieler – auf den entsprechenden Titel lenkt. Zudem verfügt das Spiel durch die mehr als 30 Videospiele aus dem Universum der X-Men, die seit 1989 auf allen erdenklichen Systemen erschienen sind, sowie die in den Jahren 2000, 2003, 2006 und zeitgleich zum Spiel im Jahre 2009 veröffentlichten Kinofilme über einen sehr hohen Bekanntheitsgrad. Darüber hinaus stuft das Gremium der Bundesprüfstelle aufgrund der oben geschilderten Gewaltdarstellungen den Grad der vom Spiel ausgehenden Jugendgefährdung als nicht nur gering, sondern vielmehr als erheblich ein.

Das Dreier-Gremium geht über die Jugendgefährdung hinaus auch von einer Gewaltverherrlichung im Sinne 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.

Mit seinen Klauen kann Wolverine fast jedem Opponenten Extremitäten oder den Kopf vom Körper abtrennen. Gegner können außerdem gepfählt, in Brand gesetzt oder durch Explosionen zerfetzt werden. Einige dieser Darstellungen werden in Zeitlupe gezeigt, während der Spieler die Kamera frei positionieren kann. Das Töten von Opponenten stellt das einzig mögliche Konfliktlösungsmittel dar und geschieht darüber hinaus auch häufig automatisiert. Jede Tötung der zahlreichen Opponenten wird somit durch den Umfang der Darstellungen bagatellisiert und 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.).

Das Dreiergremium sieht die Grenze zur Strafbarkeit durch das jederzeit mögliche Verstümmeln und Köpfen von Gegnern quasi im gesamten Spielverlauf als klar überschritten an. Das Spiel enthält omnipräsente und in allen Details dargestellte Verstümmelungen. Nach Auffassung des Gremiums lassen die im gesamten Spiel enthaltenen Gewaltdarstellungen im Hinblick auf Umfang und Intensität ein hohes Maß an menschenverachtender Geisteshaltung erkennen.

Das verfahrensgegenständliche Spiel war daher gemäß § 18 Abs. 2 Nr. 2 JuSchG in Teil B der Liste aufzunehmen.

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.