

Entscheidung Nr. 5340 vom 02.11.2005

Antragsteller:
Empire Interactive
Ballindamm 13
20095 Hamburg

Verfahrensbeteiligte:
Empire Interactive
Ballindamm 13
20095 Hamburg

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat in ihrer

560. Sitzung vom 02. November 2005

an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:

Vorsitzende:

[REDACTED]

als BeisitzerInnen der Gruppe:

Kunst
Literatur
Buchhandel und Verlegerschaft
Anbieter von Bildträgern
und von Telemedien
Träger der freien Jugendhilfe
Träger der öffentlichen Jugendhilfe
Lehrerschaft
Kirchen und Religionsgemeinschaften

[REDACTED]

[REDACTED]

LänderbeisitzerInnen:

Berlin
Brandenburg
Bremen

[REDACTED]

Protokollführerin:

[REDACTED]

Für den Antragsteller:

[REDACTED]

Für den Verfahrensbeteiligten:

[REDACTED]

beschlossen:

Das Computerspiel „**Operation Wolf**“,
Ocean Software, Manchester, Großbritannien

bleibt in der Liste der jugendgefährdenden
Medien eingetragen.

Sachverhalt

Das Computerspiel „**Operation Wolf**“, Ocean Software, Großbritannien, wurde durch Entscheidung Nr. 3538 (V) vom 17.04.1989, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 82 vom 29.04.1989, in die Liste der jugendgefährdenden Medien aufgenommen.

Zur Begründung führte das Dreiergremium der Bundesprüfstelle damals aus, die Spielhandlung, die ausschließlich auf das gezielte Töten des Gegners ausgerichtet sei, sei geeignet, Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren.

Besonders hat das Gremium darauf verwiesen, dass der Spieler, wenn er nicht selbst sein „Leben“ verlieren wolle, was mit dem Abbruch des Spieles bestraft werde, genötigt sei, die Gegner reihenweise auf die unterschiedlichste Weise zu liquidieren. Der Spieler werde seiner Aufgabe nur gerecht, wenn er reaktionsschnell und bedenkenlos töte. Eine friedliche Konfliktlösung sei nicht vorgesehen und auch ein Ausweichen sei nicht möglich. Sobald sich der Spieler passiv verhalte, würde er im Kampf getötet und von dem Programm aufgefordert, eine weitere Diskette einzulegen, die sodann das Standbild eines sterbenden Soldaten in Großaufnahme zeige. Die Darstellung der getöteten Gegner sei ebenfalls überaus realistisch und die Auflösung des Bildes sei von hervorragender Qualität, so seien bei den im Vordergrund kämpfenden Gegnern einzelne Gesichtszüge zu erkennen. Die akustische Untermalung mit Schuss- und Explosionsgeräuschen sowie Schreien der getroffenen Gegner vervollständige das Spiel. Vorliegend werde spielerisch das Töten eingeübt, wodurch kriegerische Handlungen verharmlost und auf eine sportliche Auseinandersetzung reduziert würden. Hierdurch werde der Respekt vor dem Leben, die Hemmschwelle, die jeder Verletzungs- und Tötungshandlung entgegenstehe, stark herabgesetzt, wodurch eine abstumpfende Wirkung zu befürchten sei.

Der Antragsteller beantragt mit Schreiben vom 03.09.2005, das Computerspiel aus der Liste der jugendgefährdenden Medien zu streichen.

Er führt hierzu aus, dass es sich bei dem verfahrensgegenständlichen Spiel um einen „First Person Shooter“ handle, bei dem man kein Blut, Gemetzel oder Zerstückelung wie z.B. den Verlust von Gliedmaßen sähe. Die Grafik des Spiels sei comicartig. Ferner werde man bestraft, wenn man auf Zivilisten schieße und auch die Gegner lösten sich in Luft auf, sobald sie getroffen würden. Verglichen mit anderen auf dem Markt befindlichen Spielen, wirke dieses Spiel in der heutigen Zeit eher altmodisch. Der Verfahrensbeteiligte übersandte eine Videokassette, die die wesentlichen Spielzüge des Computerspiels beinhaltete.

Das verfahrensgegenständliche Computerspiel hat zunächst im Rahmen des vereinfachten Verfahrens gemäß § 23 Abs. 1, S.1 JuSchG dem Dreiergremium der Bundesprüfstelle zur Begutachtung vorgelegen.

Da jedoch eine einstimmige Entscheidung nicht erzielt werden konnte, wurde das Computerspiel gemäß § 23 Abs.1, S. 2 JuSchG dem 12er-Gremium vorgelegt.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfkarte und auf den der Videokassette Bezug genommen. Die Mitglieder des 12er-Gremiums haben sich die von dem Verfahrensbeteiligten übersandte Videokassette in voller Länge und bei normaler Laufgeschwindigkeit angesehen.

G r ü n d e

Das Computerspiel „Operation Wolf“ war nicht, wie beantragt, aus der Liste der jugendgefährdenden Medien zu streichen.

Die Listenstreichung eines indizierten Mediums kann nur in solchen Fällen erfolgen, in denen die Voraussetzungen für eine Aufnahme in die Liste nicht mehr vorliegen (§ 18 Abs. 7 Satz 1 JuSchG), d.h. wenn das Medium seine jugendgefährdende Wirkung verloren hat.

Das 12-er Gremium der Bundesprüfstelle hat bei seiner Entscheidung berücksichtigt, dass die in der damaligen Indizierungsentscheidung als entscheidungsrelevant bezeichnete realistische graphische Darstellung des Spiels nach dem heutigen Stand der Technik als veraltet zu bewerten ist.

Das 12er-Gremium sieht den Inhalt des verfahrensgegenständlichen Computerspiels jedoch nach wie vor als geeignet an, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden.

Ausgangspunkt der Indizierungsentscheidung der Bundesprüfstelle ist die Jugendgefährdung, die über die Schwelle der Jugendbeeinträchtigung hinaus reicht.

Das Zwölfergremium der Bundesprüfstelle hat in den letzten Jahren Grundsätze dahingehend aufgestellt, wann ein Medieninhalt seines Erachtens nicht mehr jugendgefährdend ist, wobei die Frage, ob der Inhalt u.U. als jugendbeeinträchtigend einzustufen ist, den Obersten Jugendbehörden der Länder obliegt.

Ein Medium ist unter folgenden Voraussetzungen nach Auffassung des Zwölfergremiums nicht jugendgefährdend:

- Wenn sein Inhalt als nicht jugendaffin angesehen werden kann.
- Wenn Nachahmungseffekte nicht zu vermuten sind.
- Wenn Handlungen als übertrieben, aufgesetzt, unrealistisch, abschreckend und irreal eingestuft werden können.
- Wenn die Anwendung von Gewalt als nicht gerechtfertigt eingestuft wird bzw. Gewaltanwendung im Prinzip abgelehnt wird.

Nach der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sind Computerspiele zu indizieren, wenn Gewaltanwendung gegen Menschen als einzig mögliche Spielhandlung dargeboten wird und wenn Gewalttaten gegen Menschen deutlich visualisiert bzw. akustisch untermalt werden (blutende Wunden, zerberstende Körper, Todesschreie).

Wie schon in der ursprünglichen Indizierungsentscheidung ausgeführt, enthält das Computerspiel eine Spielhandlung, die ausschließlich auf das gezielte Töten von Gegnern ausgerichtet ist. Eine friedliche Konfliktlösung ist nicht vorgesehen und auch ein Ausweichen ist nicht möglich. Verhält sich der Spieler passiv, so wird auch seine Spielfigur getötet.

Die Darstellung der getroffenen Gegner ist auch keinesfalls als übertrieben, aufgesetzt oder unrealistisch einzustufen. Sobald ein Gegner getroffen wird, färbt sich die Brust der Spielfigur blutrot. Das Gremium hat besonders darauf verwiesen, dass diese reale Wirkung durch die akustische Untermalung durch lautes Schreien der getroffenen Gegner noch verstärkt wird.

Zusammenfassend hat das Gremium der Bundesprüfstelle festgestellt, dass das glorifizierende Darstellen von realitätsbezogenen, grausamen Kriegsszenarien ein hinreichendes Indiz für eine verrohende Wirkung ist, die von diesem Spiel ausgeht.

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 1997)

Unabhängig von den bisherigen Ergebnissen zur Wirkungsforschung, die, wie es einmal Professor Groebel in einem Aufsatz zusammen gefasst hat, im Prinzip belegen, dass es mehr Hinweise dahingehend gibt, dass mediale Gewaltdarstellungen eher schädlich denn nützlich

sind, sind auch die Gremien der Bundesprüfstelle der Auffassung, dass nicht generell jede Art von Gewaltdarstellung als verrohend einzustufen ist. Es muss an dieser Stelle zwar noch einmal betont werden, wenngleich dieses auch in der Wirkungsforschung hinreichend bekannt ist, dass nicht die Medien allein verantwortlich sind für eine bestimmte Aggressionsbereitschaft unter Jugendlichen. Hinzukommen 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 Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte zu subsumieren ist.

Vielfach wird in diesem Zusammenhang Herr Professor Fritz zitiert, der in seiner 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, Disstress, aggressive Impulse. Dies kann zum Spielabbruch führen oder zur Bereitschaft, die sekundären Spielhandlungen zu intensivieren. Größeres Maß an Konzentration und Anstrengung, Entwicklung der Fähigkeit, Stress zu ertragen und Zunahme der Misserfolgsresistenz könnten mögliche Folgen sein. Kommt der Spieler mit dem Spiel klar, gelingt es ihm, Kontrolle über das Spiel auszuüben und ausreichend Spielerfolge zu erlangen, ist mit positiv-emotionalen Spielfolgen zu rechnen: Erfolgsgefühle, Spaß, Erlebnis der Kompetenz. Zu den Folgen gehört auch, dass der Spielreiz steigt und das Spiel fortgesetzt wird – es sei denn, dass vom Spiel keine Herausforderung mehr ausgeht. Die Steigerung des Spielreizes verbindet sich in der Regel mit einer Intensivierung der sekundären 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 Spielermacher 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 Basiswerte 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 auftritt. 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 ungebremsen Weiterentwicklung dieser Welten und ihrer zunehmenden Nutzung durch Kinder, Jugendliche und Erwachsene.“

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

Abschließend ist festzustellen, dass Beeinflussungen durch Computerspiele nicht von vornherein zu verneinen sind. So kann insgesamt wie folgt zusammengefasst werden:

„Das Verschwimmen von Grenzen zwischen den Welten könnte dazu führen, dass der Transfer zwischen den Welten unkontrolliert zunimmt, dass Gedanken, Gefühle, Wünsche, Informationen, Kenntnisse, Werthaltungen allzu rasch zwischen den Welten hin und her fließen.“
(vgl. Heike Esser, Tanja Witting a.a.O.).

Nach all dem hat das 12-er Gremium festgestellt, dass von dem Computerspiel auch nach heutigen Maßstäben und Erkenntnissen noch eine Jugendgefährdung ausgeht.

Das Grundrecht der Kunstfreiheit aus Art. 5 Abs. 3 GG ist grundsätzlich in allen Entscheidungen der Bundesprüfstelle zu beachten. Nach der vom Bundesverfassungsgericht vorgegebenen Definition ist dabei alles Kunst, was sich darstellt als „freie schöpferische Gestaltung, in der Erfahrungen, Eindrücke oder Phantasien des Urhebers zum Ausdruck kommen“. Nach dem Beschluss des Bundesverfassungsgerichts vom 27.11.1990 (NJW 91, 1471 ff.) hat jedoch auch der Jugendschutz Verfassungsrang, abgeleitet aus Art. 1 Abs. 1, Art. 2 Abs. 2 und Art. 6 Abs. 2 GG. Der Bundesprüfstelle ist durch die benannte Entscheidung des Bundesverfassungsgerichts aufgegeben, zwischen den Verfassungsgütern Kunstfreiheit und Jugendschutz abzuwägen und festzustellen, welchem der beiden Rechtsgüter im Einzelfall der Vorrang einzuräumen ist. Dabei ist bei einem Werk nicht nur die künstlerische Aussage, sondern auch die reale Wirkung zu berücksichtigen.

Nach der vom Bundesverfassungsgericht vorgegebenen Definition ist alles Kunst, was sich darstellt als „freie schöpferische Gestaltung, in der Erfahrungen, Eindrücke oder Phantasien des Urhebers zum Ausdruck kommen“. Ohne Zweifel wird auch das verfahrensgegenständliche Computerspiel von der Kunstfreiheit umfasst, denn auch die Verwendung eines jugendgefährdenden Themas steht dem Urheber im Rahmen dieses Grundrechts zu.

Insgesamt ergeben sich jedoch keine Anhaltspunkte, die „Operation Wolf“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten. Daher ist das 3er-Gremium im Rahmen des Abwägungsprozesses zwischen Kunst- und Jugendschutz zu der Überzeugung gelangt, dass die Gefahr einer jugendgefährdenden Wirkung vorliegend schwerer wiegt als der Anspruch des Kunstwerks, vor Eingriffen geschützt zu werden.

Dem Antrag auf Listenstreichung konnte daher nicht entsprochen werden.

Rechtsbehelfsbelehrung

Eine Klage gegen diese Entscheidung kann 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.



Gebührenerhebung

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