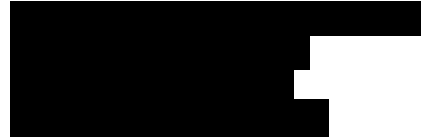

Entscheidungen Nr. VA 1/15 und VA 2/15 vom 9.2.2015
bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT vom 11.2.2015

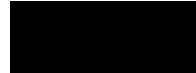
von Amts wegen auf Anregung von:
Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und
Jugendschutz (BAJ)



Verfahrensbeteiligte:
Warner Bros. Interactive
Entertainment Inc.



nachrichtlich:
Warner Bros. Entertainment GmbH



Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat
auf die am 4.2.2015 eingegangene Indizierungsanregung am 9.2.2015
gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG i.V.m. § 23 Abs. 5 JuSchG
im vereinfachten Verfahren und im Wege der vorläufigen Anordnung in der Besetzung:

Stellvertretende Vorsitzende:



Anbieter von Bildträger und von Telemedien:



Kirchen, jüdische Kultusgemeinden
und andere Religionsgemeinschaften:



einstimmig beschlossen:

Das Xbox One Spiel
„**Dying Light**“ (US-Version)
und das Playstation 4 Spiel
„**Dying Light**“ (US-Version)
Warner Bros. Interactive
Entertainment, Inc., Burbank/USA

werden gemäß § 23 Abs. 5 JuSchG
vorläufig in **Teil A** der Liste der ju-
gendgefährdenden Medien eingetra-
gen.

Die Frist des § 23 Abs. 6 Satz 1
JuSchG wird um einen Monat
verlängert.

Sachverhalt

Verfahrensgegenständlich ist das am 28.1.2015 veröffentlichte Spiel „Dying Light“ (US-Version) für die Xbox One sowie für die Playstation 4. Es wird von der Firma Warner Bros. Interactive Entertainment Inc., Burbank/USA, vertrieben.

Die Texte auf der Umverpackung sowie die Sprachausgabe des Spiels sind in englischer Sprache verfasst. Zur Inbetriebnahme des Spiels wird eine handelsübliche Xbox One bzw. Playstation 4 benötigt. Die Steuerung erfolgt über den Xbox-One- bzw. über den PS4-Controller.

Das Spiel „Dying Light“ wurde der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) in der verfahrensgegenständlichen Fassung zur Erteilung eines Alterskennzeichens vorgelegt. Mit Jugendscheid vom 27.11.2014 lehnte der Berufungsausschuss wie bereits der Arbeitsausschuss zuvor die Kennzeichnung ab, weil der Spielinhalt aufgrund der drastischen Gewaltdarstellungen gegen menschenähnliche Wesen (Zombies) als indizierungsrelevant einzustufen sei.

Die Spielhandlung von „Dying Light“, einer Veröffentlichung aus dem sogenannten „Survival Horror“ Genre, stellt sich wie folgt dar:

Die Spielenden übernehmen die Rolle des Protagonisten Kyle Crane. Seine Aufgabe ist es für die Hilfsorganisation GRE eine Akte wiederzubeschaffen, in welcher sich unvollständige Informationen für ein Heilmittel befinden sollen, die im jetzigen Zustand nicht an die Öffentlichkeit gelangen dürfen. Hierfür landet der Protagonist in der fiktiven Stadt Harran, deren Bewohner vor ein paar Monaten mit einem in der Akte beschriebenen Virus infiziert wurden. Der Protagonist muss im Verlauf des Spiels zwischen verschiedenen Auftraggebern wechseln, eine zeitliche Komponente bei einigen Missionen berücksichtigen sowie den Wechsel von Tag und Nacht beachten. Die zeitliche Komponente ist z.B. beim Abwurf von Hilfsgütern ein nicht zu unterschätzender Faktor, da ansonsten rivalisierende NPCs (Non-Player-Characters) sich die Hilfsgüter holen und diese entsprechend bewachen. Weiterhin ist das Missionsdesign relativ offen gestaltet, was den Spielenden eine große Freiheit in der Erledigung der Aufgaben gibt (Open World Szenario).

Weiterhin ist ein Rollenspielelement in das Spiel implementiert, welches den Spielenden verschiedene Fertigkeiten ausbauen lässt. Hierdurch gelangt der Protagonist besonders am Anfang des Spiels relativ schnell an die physischen Grenzen und kann beispielsweise keine langen Strecken rennen. Der Ausbau der Fähigkeiten (Level Ups) macht sich im weiteren Verlauf des Spiels bemerkbar, so dass sich ein Ausbau der entsprechenden Fähigkeiten spieltechnisch lohnt.

Während seiner Missionen trifft der Spielende immer wieder auf menschenähnliche Gegner (Zombies), aber auch hin und wieder auf menschliche Gegner (rivalisierende Banden). Einzelne Gegner lassen sich jeweils ohne größere Schwierigkeiten töten; treten die Gegner in Gruppen auf, muss taktisch geschickt vorgegangen werden.

Eine Besonderheit des Spiels ist der dynamisch fließende Tag-Nacht-Wechsel, der die Spielenden vor besondere Herausforderungen setzt:

Am Tag sind Zombies über die ganze Stadt verteilt, zum Teil in großen Ansammlungen. Sie agieren aber relativ langsam, so dass der Spielende auch mehrere Gegner gleichzeitig bewältigen kann. Da die Waffen des Protagonisten nur eine begrenzte Haltbarkeit und damit auch

nur zeitlich begrenzt eine verletzend Wirkung haben, ist es für die Spielenden nicht möglich, große Massen von Zombies am Stück zu töten. Auch ist der Aufenthalt unter den Zombies zwecks Attacke einzelner von ihnen riskant, da die anderen hierdurch angelockt werden und den Protagonisten angreifen.

In der Nacht werden neben den normalen Gegnern (Zombies) auch die sogenannten „Volatiles“ aktiviert. Diese speziellen Nachtgegner sind mit den normalen Zombies nicht zu vergleichen; eine Begegnung endet besonders in der ersten Hälfte des Spiels in der Regel für den Protagonisten schnell, wenn nicht fast immer, tödlich. Diese Gegner werden auf der Mini-Map inklusive deren Sichtfeld angezeigt, so dass die Spielenden die Chance haben, diese zu meiden und sich entsprechend zu verstecken oder an ihnen vorbeizuschleichen. Die Spielenden erhalten zudem zusätzliche Punkte, wenn sie die Nacht überleben. Die Punktevergabe erfolgt differenziert, ein reines Verstecken an einem Platz gibt weniger Punkte, als wenn man sich durch die Nacht bewegt und damit dem Risiko aussetzt, von den Volatiles entdeckt zu werden.

Generell müssen alle Distanzen zu Fuß zurückgelegt werden. Durch im Spiel freischaltbare Safe-Zones können bestimmte Wege innerhalb einer Mission beim Ableben verkürzt werden, da der Protagonist immer in der letzten bzw. der nächsten Safe-Zone „respawnt“ wird, d.h. wieder in das Spiel eintritt.

Die Grafik ist sehr detailliert und für die Next-Generation-Konsolen optimiert. So werden z.B. am Boden liegende Zombies mit einem Tritt auf den Schädel getötet, bei dem Vorgang platzt der Schädel, dies wird entsprechend blutig dargestellt. Die Spielenden können die jeweiligen Gegner mit unterschiedlichen Gegenständen für den Nahkampf (Rohr, Zange, Holzlatte, Messer, etc. sowie diversen Modifikationsmöglichkeiten regulärer Waffen, z.B. elektrische Machete) verletzen, verstümmeln und töten.

Die Spielzeit für den reinen Storymodus beträgt ungefähr 20-25 Spielstunden in dem Open-World-Spiel.

Mit Schreiben vom 2.2.2015 regte die Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (BAJ) die Indizierung der Spiele an. Die im Spiel enthaltenen Kampf- und Tötungsszenen schilderten die Vorgänge jeweils sehr detailliert. Die Kämpfe unterschieden sich danach, ob es Tag oder Nacht sei. Bei Tage könnten sich die gegnerischen Zombies nur langsam bewegen, so dass der Spieler sie einfacher töten könne. Bei Dunkelheit müsse der Spieler vorsichtiger agieren, da sich die Zombies dann schneller bewegten. Den Gegnern könnten Arme, Beine und/oder Kopf abgetrennt werden, was jeweils mit Blutfontänen untermalt werde. Dem Spieler stünden Waffen wie z.B. Schwerter und Schusswaffen zur Verfügung.

Am 4.2.2015 stellte die Bundesprüfstelle eine Recherche über die Verfügbarkeit von „Dying Light“ (US-Version) an. Der Titel wurde zu diesem Zeitpunkt u.a. von verschiedenen Online-Versandhändlern (z.B. „Amazon.de“) angeboten und war in einschlägigen Verkaufsportalen auf den vordersten Plätzen zu finden. Den Informationen auf den Verkaufsplattformen ist zu entnehmen, dass die Verfahrensbeiträge selbst das Spiel nicht in Deutschland vertreibt.

Die Verfahrensbeiträge wurde am 5.2.2015 per Telefax bzw. Mail davon benachrichtigt, dass über das Xbox One- und das Playstation 4 Spiel gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG i.V.m. § 23 Abs. 5 JuSchG im vereinfachten Verfahren im Wege der vorläufigen Anordnung entschieden werden solle. Ihr wurde Gelegenheit zur kurzfristigen Stellungnahme bis zum Mittag des 6.2.2015 gegeben. Sie hat sich hierzu nicht geäußert.

Zu dem Spiel wird in den Rezensionen der Spielemagazine u.a. ausgeführt:

„Der Mix aus Survival und Hüpferei ist Techland sehr gut gelungen und sorgt für angenehm frischen Wind. Die Stadt ist zudem ausreichend groß, bis zum Rand gefüllt mit Loot und Truhen und auch abseits der Story gibt es genug zu tun. Deshalb fühlt sich Dying Light wie ein optimiertes und vor allem flotteres Dead Island an (...)“

(http://www.gamestar.de/spiele/dying-light/test/dying_light,49574,3082565,fazit.html)

„Dying Light schafft es letztlich nicht, seine beeindruckende Länge mit genug Abwechslung zu füllen, irgendwie machen wir doch immer das Gleiche. Die Hauptmissionen können diesen Mangel nicht ganz ausgleichen. Zwar wagt die Kampagne zuweilen einen willkommenen Ausflug ins Horror-Genre oder verwandelt das nahkampflastige Spiel für kurze Zeit in einen (mittelmäßigen) Ego-Shooter mit menschlichen Widersachern. Allerdings beobachten wir auch immer wieder Design-Sünden wie minutenlange Tauchgänge, bei denen exakt nichts passiert.“

(<http://www.pcgames.de/Spiele-Thema-239104/Tests/Test-mit-Video-Review-So-gross-und-gut-wie-Far-Cry-4-Wertungs-Update-1149134/>)

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfkarten und auf den des Xbox-One- und Playstation 4 Spiels Bezug genommen. Das Spiel „Dying Light“ (US-Version) wurde den Mitgliedern des 3er-Gremiums vom Spieletester der Bundesprüfstelle in seinen wesentlichen Bestandteilen vorgeführt und erläutert. Sie haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einstimmig beschlossen und gebilligt.

G r ü n d e

Die US-Version des Xbox-One- und Playstation 4 Spiels „Dying Light“ war anregungsgemäß zu indizieren.

Die vorläufige Listenaufnahme des Spiels war anzuordnen, da die Gefahr einer kurzfristigen Verbreitung in großem Umfang besteht. Die Frist zur Entscheidung über die endgültige Listenaufnahme gemäß § 23 Abs. 6 Satz 1 JuSchG wird um einen Monat verlängert, weil der frühestmögliche Termin zur mündlichen Verhandlung des 12er-Gremiums der 9.4.2015 ist.

Die endgültige Listenaufnahme ist zu erwarten, denn der Inhalt des Spiels ist offensichtlich geeignet (§ 23 Abs. 1 JuSchG), Kinder und Jugendliche sozialethisch 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.

Zu den nach § 18 Abs. 1 JuSchG jugendgefährdenden Medien zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien, sowie Medien, in denen Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird.

Verrohend wirkende Medien sind dabei solche, die geeignet sind, auf Kinder und Jugendliche durch Wecken und Fördern von Sadismus und Gewalttätigkeit, Hinterlist und gemeiner Schadenfreude einen verrohenden Einfluss auszuüben. Das ist der Fall, wenn mediale Gewaltdar-

stellungen 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, Erdemir, Gutknecht; Jugendschutzrecht; 3. 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.

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

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

„Dying Light“ zeigt nach Auffassung des 3er-Gremiums detaillierte und selbstzweckhafte Gewalt- und Tötungsszenen. Maßgeblicher Spielinhalt ist – trotz diverser Nebenaufgaben – letztlich das Töten einer Vielzahl menschenähnlicher Gegner (Zombies). Die zahlreichen Zombies, welche dem Spieler im Verlauf des Spiels entgegentreten und von ihm – soweit in der jeweiligen Situation möglich – getötet werden müssen, und die sehr brutalen und blutigen Tötungssequenzen reduzieren das Spiel zum überwiegenden Teil auf eine Aneinanderreihung von Mord und Metzelszenen, gegenüber denen die weiteren Spielelemente in den Hintergrund treten. Das Spiel selbst lenkt den Fokus auf die Gewaltdarstellungen, indem z.B. beim Eintreten auf den Kopf eines am Boden liegenden Gegners automatisch der Blickwinkel nach unten schwenkt. Als hochgradig bedenklich stuft das 3er-Gremium dabei die zahllosen Alltagsgegenstände ein, die im Spiel als Waffen genutzt oder in Kombination mit anderen Gegenständen zu solchen umfunktioniert bzw. modifiziert werden können (Eisenrohr, mit Nägeln gespickte Holzlatte, etc.).

Dass die Gegner zum überwiegenden Teil Zombies sind, nimmt den vorliegenden Gewaltszenen nicht ihren verrohenden Charakter. Die gegnerischen Figuren sind so menschenähnlich

gestaltet, dass die sozialetisch desorientierende Wirkung, die aus Sicht des Jugendschutzes im Hinblick auf die Darstellung von Gewalt zu befürchten ist (Empathieverlust, Abstumpfung), auch hier zum Tragen kommt. Die Auswirkungen der Waffen auf die gegnerischen Körper werden in allen realistischen Details präsentiert. Schläge mit einem Eisenrohr gegen den Kopf des Gegners oder wuchtig ausgeführte Messerstiche gehen einher mit spritzenden Blutfontänen; auch auf am Boden liegende Gegner kann weiter eingetreten werden.

Alternative Spielelemente wie z.B. Geschicklichkeitsaufgaben sind im Verhältnis zu den zahlreichen drastischsten Gewaltszenen nicht geeignet, ein relativierendes Gegengewicht bilden zu können.

Die Annahme, dass Inhalte wie die hier beschriebenen auf Kinder und Jugendliche verrohend wirken können, wird durch die Ergebnisse der Wirkungsforschung gestützt: Ganz eindeutig zeigen Untersuchungen, die sich gezielt mit der kurzfristigen Wirkung gewalthaltiger Computerspiele befassen, dass bei Nutzerinnen und Nutzern violenter Computerspiele Wirkeffekte nachweisbar sind.

Dies belegt etwa die Metastudie von Anderson (Anderson, Craig A., 2004: An update on the effects of violent video games. In: Journal of Adolescence. S. 113-122), „in der ausschließlich Experimente betrachtet werden, die hohe Qualitätsstandards erfüllen“ (Hartmann, Thilo, 2006: Gewaltspiele und Aggression. Aktuelle Forschung und Implikationen. In: Kaminski, W./ Lorber, M. [Hrsg.], Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München. S. 89).

Thilo Hartmann (ebenda) beschreibt die Ergebnisse der Überblicksstudie zur kurzfristigen Wirkung von Computerspielgewalt wie folgt: "Der Analyse zufolge fördert die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele kurzfristig *aggressive Gedanken*. Zu dieser Wirkung zählt die erhöhte Zugänglichkeit aggressiver Gedanken [...], die „Einordnung“ von Gehirnaktivitäten auf Aggression auch schon während des Computerspielens [...], eine Überschätzung von feindseligen Absichten bei negativen/ambivalenten Erlebnissen wie zum Beispiel Anrempeln, eine erhöhte Erwartung, dass andere Personen mit Gewalt und nicht defensiv auf Probleme/Konflikte reagieren werden [...] und eine intensivierete Selbstwahrnehmung des Nutzer als aggressive Menschen [...]. Ferner fördert die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele kurzfristig aggressive emotionale Gemütszustände [...] und erhöht zugleich die Erregung der Spieler, was wiederum aggressives Verhalten begünstigt [...]. Tatsächlich erhöht die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele kurzfristig die Wahrscheinlichkeit, dass aggressives Verhalten geäußert wird [...]. Prosoziale Verhaltensweisen werden hingegen kurzfristig abgeschwächt [...].“

Dass der nachgewiesene kurzfristige Effekt von Computerspielgewalt bei wiederholter Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen eine langfristige Änderung des Verhaltens nach sich zieht, lässt sich aus den „Laboruntersuchungen“ zum kurzfristigen Effekt von Computerspielgewalt noch nicht evident schließen. Um aufzuklären, ob und inwieweit Computerspielgewalt ein Risikofaktor in der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen darstellen kann, bedarf es ergänzend Querschnitts- und vor allem Längsschnittsanalysen. Die in den letzten Jahren vorgelegten Ergebnisse solcher Analysen konnten einen Beitrag zur Bestimmung der Risikofaktoren leisten. Doch „angesichts der Vielzahl möglicher Einflussvariablen und deren Zusammenspiel ist zur Präzisierung der Wirkungsbedingungen von Mediengewalt allerdings weitere Forschungsarbeit nötig“ (Kunczik, Michael; Zipfel, Astrid, 2010: Medien und Gewalt. Befunde der Forschung 2004-2009. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Kurzbericht. Berlin. S. 14).

Aufgrund der derzeit vorzufindenden Forschungslage ist jedoch schon heute davon auszugehen, dass vor allem bei gefährdungsgeneigten Jugendlichen durch wiederholte Nutzung ge-

walthaltiger Computerspiele negative, verrohende Effekt auftreten können. Die vorliegenden Quer- und Längsschnittstudien weisen darauf hin, dass die Ausbildung einer aggressiven Persönlichkeit und die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele sich offensichtlich gegenseitig bedingen: „Mit Ausnahme der methodisch problematischen Studie von Williams und Skoric [...] zeichnen die Ergebnisse beider Klassen von Studien ein weitestgehend übereinstimmendes Bild, das die Befunde der Querschnittsstudien bestätigt und zugleich um Aussagen zur Selektion von gewalthaltigen Computerspielen erweitert. Demnach erhöht jede Nutzung gewalthaltiger Computerspiele die aggressive Tendenz beziehungsweise das aggressive innere Milieu der Nutzer (Wirkung). Je ausgeprägter wiederum das innere aggressive Milieu ist, desto eher wenden sich die Nutzer gewalthaltigen Computerspielen zu (Selektion). Die Ausbildung einer aggressiven Persönlichkeit und die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele bedingen sich also gegenseitig. Im Zeitverlauf summieren sich die geringen bis mittelstarken kurzfristigen Effekte der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele über die große Anzahl einzelner Spielesitzungen auf und stabilisieren auf diese Weise aggressiv verzerrte Gedankenstrukturen und Gefühle der Nutzer, was wiederum aggressives Verhalten (und eine Minderung prosozialen Verhaltens) begünstigt. Wie insbesondere die Studien von Gentile et al. (2004) und Slater et al. (2003) zeigen, führt die aggressivere Persönlichkeitsstruktur dabei nicht nur zu einer verstärkten Zuwendung zu gewalthaltigen Computerspielen, sondern fördert auch die Nutzung anderer gewalthaltiger Medienangebote (z. B. Horrorfilme). Das so genutzte Repertoire an gewalthaltigen Medienangeboten wirkt im Verbund auf die individuelle Persönlichkeitsstruktur ein. Slater et al. (2003) sprechen deswegen von einer Abwärtsspirale, die unter anderem über die Nutzung gewalthaltiger Medienangebote vorangetrieben wird [...]“ (Hartmann, a.a.O., S. 92).

Wie Michael Kunczik und Astrid Zipfel (Kunczik/Zipfel, a.a.O., S. 10) feststellen, haben die von Thilo Hartmann beschriebenen Ergebnisse sich in den Folgejahren auch in den Forschungen im deutschsprachigen Raum bestätigt: „Große Bedeutung für Erkenntnisfortschritte in der Medien-und-Gewalt-Forschung besitzen Langzeit- bzw. Längsschnittstudien, da sie zum einen kumulative Effekte berücksichtigen und zum anderen in der Lage sind, Aussagen über die Kausalitätsrichtung festgestellter Zusammenhänge zu treffen. In den letzten Jahren sind auch für den deutschsprachigen Raum mehrere Untersuchungen dieser Art hinzugekommen. Trotz mancher Mängel und Widersprüchlichkeiten sprechen die Befunde dafür, dass Mediengewalt einen, wenn auch nicht besonders starken Beitrag zur Entstehung einer violenten Persönlichkeit und von Gewaltverhalten leisten kann (Wirkungspfad), die Aggressivität des Rezipienten aber umgekehrt auch die Zuwendung zu violenten Medieninhalten beeinflusst (Selektionspfad). Die Ergebnisse deuten auf einen Wechselwirkungsprozess zwischen Zuwendung zu und Wirkung von Mediengewalt hin, wie ihn Michael Slater u.a. in ihrem Modell der Abwärtsspirale annehmen.“

Die Bedingungen, die gegeben sein müssen, damit negative, verrohende Einflüsse auftreten, lassen sich allerdings nicht so exakt bestimmen, dass eine individuelle Verhaltensvorhersage möglich ist. Faktoren, die, wenn sie gegeben sind, die Gefahr negativer Einflüsse erhöhen, können

1. in der Person der Mediennutzerin bzw. des -nutzers und
2. in inhaltlichen Faktoren der medialen Gewaltdarstellung gegeben sein.

Risikofaktoren in der Person der Mediennutzerin und des -nutzers, die die Möglichkeit negativer Auswirkungen von Mediengewalt erhöhen (Personenvariablen), sind, wie Michael Kunczik und Astrid Zipfel in ihrem Überblick über die Forschungssituation (Kunczik/Zipfel, a.a.O., S. 8) feststellen:

- „Männliches Geschlecht (v.a. wegen der Präferenz für violente Inhalte); Alter, in dem violente Handlungsabläufe nachvollzogen und verstanden werden können, es aber noch an einem System von Verhaltensmustern und Wertvorstellungen zu deren Einordnung und Relativierung fehlt;

- aggressive Prädispositionen;
- hoher Risiko- und Erregungsbedarf (Sensation-Seeking);
- soziales Umfeld (Familie, Freundeskreis) mit hohem Medien(gewalt)konsum und ausgeprägtem Gewaltverhalten, das die Angemessenheit in den Medien gezeigter violenten Verhaltensweisen zu bestätigen scheint (Effekt der „doppelten Dosis“).

Welche inhaltlichen Faktoren bei medialen Gewaltdarstellungen in Computerspielen ein erhöhtes Risikopotenzial darstellen, ist noch nicht abschließend untersucht. Die Erforschung verschiedener Aspekte, wie z.B. die Bedeutung einer Spielgeschichte bzw. der Einfluss der Möglichkeit zur Wahl bzw. eigenen Gestaltung des Avatars steht noch ganz am Anfang (vgl. Kunczik/Zipfel, a.a.O., S. 9). Als Risikofaktoren wurde in der Forschung bisher Folgendes identifiziert:

- "Darstellung von Gewalt als gerechtfertigt;
- Gewaltausübung durch attraktive, identifikationsträchtige Protagonisten;
- Belohnung bzw. fehlende Bestrafung violenten Verhaltens;
- Ausblendung negativer Folgen für das Opfer".

Auf Basis des derzeitigen Forschungsstandes ist somit zu folgern, „dass die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele die Aggressivität der Nutzer, also das innere 'aggressive Milieu', die aggressive Tendenz und geäußertes aggressives Verhalten, kurz- und langfristig fördert“ (Hartmann 2006, S. 93). Die vorliegenden Untersuchungen lassen keinen anderen Schluss zu, als dass violente Computerspiele verrohend wirken können.

Auch wenn die Nutzung gewalthaltiger Medien keinesfalls zwangsläufig einen schädlichen Einfluss auf die Entwicklung von Kinder und Jugendlichen hat, so haben die Entscheidungen der Bundesprüfstelle auch gefährdungsgeneigte Jugendliche (Mediennutzerinnen und -nutzer mit erhöhten Risikofaktoren in der Person) mit zu berücksichtigen.

Vorliegend erachtet das Gremium aufgrund der zahlreichen drastischen Gewaltszenen, die den Hauptbestandteil des Spiels darstellen, eine in hohem Maße verrohende Wirkung als gegeben.

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 12er-Gremium der Bundesprüfstelle Medien, in denen Verletzungen und Tötungen von menschlichen oder menschenähnlichen Gegnern in selbstzweckhafter und drastischer Weise präsentiert werden, stets als jugendgefährdend indiziert hat.

Nicht indiziert werden dürfen Medien gemäß § 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.

„Dying Light“ (US-Version) ist hinsichtlich seiner technischen Umsetzung als gut zu bezeichnen. Die grafische Darstellung der Schauplätze ist detailliert und hochauflösend visualisiert. Dementsprechend detailliert sind auch die Verletzungsszenen visualisiert. Die Tonkulisse besteht aus Musik sowie Umgebungs-, Waffen- und Gegnergeräuschen, kann als Surround-Sound ausgegeben werden und ist zusammenfassend ebenfalls als gut zu bezeichnen. Die Besonderheit, dass sich die Zombies je nach Tages- und Nachtzeit unterschiedlich verhalten, kann als durchaus innovativ im Genre des Survival Horrors angesehen werden. Die Internetseiten „gamerankings.com“ und „metacritic.com“ sammeln die Bewertungen von Online- und Print-Spielmagazinen und bilden aus den einzelnen Testergebnissen einen Durchschnittswert. Der vorliegende Titel konnte auf den vorgenannten Internetseiten jeweils ca. 75 % der möglichen Punkte erzielen.

Insgesamt sind allerdings keine Aspekte zu erkennen, die „Dying Light“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben. Den Spielere Rezensionen ist zu entnehmen, dass der Fokus des Spiels auf den Kämpfen gegen die Zombies liegt; die Handlung ist letztlich nebensächlich. So stellt es sich auch dem 3er-Gremium dar. Der Spielinhalt wird insgesamt von der Aneinanderreihung von Kämpfen mit menschenähnlichen Gegnern dominiert, die es nacheinander zu eliminieren gilt, was immer wieder auf drastische Art und Weise präsentiert wird. Im Ergebnis sieht das Gremium aufgrund der zahlreichen drastischen Gewaltszenen die Belange des Jugendschutzes als vorrangig an.

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 „Dying Light“ wurde auf zahlreichen genrespezifischen Internetseiten berichtet, etwa von Magazinen, die sich mit Computerspielen befassen. Durch Tests des Spiels in verschiedenen auflagenstarken Spielmagazinen wird erfahrungsgemäß die Aufmerksamkeit – gerade auch jugendlicher Spieler – auf den entsprechenden Titel gelenkt. Schließlich stuft das Gremium der Bundesprüfstelle aufgrund der oben geschilderten Gewaltdarstellungen den Grad der vom Spiel ausgehenden Jugendgefährdung als nicht nur gering, sondern vielmehr als hoch ein.

Das Gremium ist der Auffassung, dass aufgrund des in hohem Maße jugendgefährdenden Inhalts des Spiels und aufgrund der Vertriebslage eine zeitnahe Indizierung unbedingt zu erfolgen hatte. Daher war in diesem Fall eine vorläufige Anordnung nach § 23 Abs. 5 JuSchG zu erlassen. Der aus den vorgenannten Gründen hohe Bekanntheitsgrad des Titels und sein aus der Verkaufschart-Platzierung ersichtlicher umfangreicher Absatz sind evidente Anhaltspunkte für die Annahme einer kurzfristigen Verbreitung im großen Umfang.

Der Inhalt von „Dying Light“ ist jugendgefährdend, verstößt darüber hinaus nach Einschätzung des 3er-Gremiums jedoch nicht gegen in § 18 Abs. 2 Nr. 2 JuSchG benannte Strafnormen. Eine strafbare Gewaltdarstellung nach § 131 StGB ist vorliegend nicht gegeben, da das Spiel nach Ansicht des Gremiums die Gewalt insgesamt nicht in verherrlichender, verharmlosender oder die Menschenwürde verletzender Weise schildert. Das Spiel war nach alledem vorläufig gemäß § 18 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG in Teil A 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 3er-Gremiums im Verfahren der Vorläufigen Anordnung ist vor einer Klageerhebung zunächst die Entscheidung des 12er-Gremiums der Bundesprüfstelle abzuwarten.

Eine Anfechtungsklage gegen diese abschließende Entscheidung kann sodann innerhalb eines Monats ab Zustellung 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.

