

Verfahrensbeteiligte:
Ubi Soft GmbH
Adlerstraße 74
40211 Düsseldorf

Das Computerspiel „Far Cry (Demo)“ Ubi Soft, Düsseldorf

Rochusstraße 10 . 53123 Bonn . Telefon: 0228/376631
Postfach 14 01 65 . 53056 Bonn . Telefax: 0228/379014

Sachverhalt

Verfahrensgegenständlich ist die Einzelspieler-Demo zum Spiel „Far Cry“ in der englischsprachigen Version für PC.

Sie kann von zahlreichen Internetseiten heruntergeladen werden. Desweiteren ist zu erwarten, dass sie sich, soweit nicht bereits geschehen, auf Datenträgern von Spielezeitschriften des kommenden Monats befinden wird. Das Spiel und die dazugehörige Demo haben von der USK keine Kennzeichnung erhalten.

„Far Cry“ und die dazugehörige Demo wurden von der Firma „Crytek“ programmiert und werden von der „Ubisoft Entertainment GmbH“ vertrieben. Ubisoft ist Inhaberin aller Rechte.

Die Demo enthält ein uneingeschränkt spielbares Level des Spiels, das den Namen "Fort" trägt.

Held des Spiels ist Jack Carver, der im Südpazifik ein Charterunternehmen für Boote betreibt. Ein Auftrag führt ihn zu einer unbewohnten Inselgruppe, die sich bei näherer Betrachtung als durchaus reich bevölkert erweist: zwielichtige Forscher, tatkräftig unterstützt von einer Einheit skrupelloser Söldner, führen auf der Insel geheimnisvolle Experimente durch. Sie lassen Val, Jacks Auftraggeberin, entführen und versenken sein Boot.

Fortan muss sich Jack, durch den Spieler aus der Ego-Perspektive gesteuert, unter Zuhilfenahme von sieben genretypischen Waffen vom Buschmesser über Maschinenpistolen bis hin zum Raketenwerfer der Söldner erwehren, Val befreien und vom Archipel entkommen. Dabei wird er von Harlan Doyle, einem mysteriösen Helfer, per Funk über Geschehnisse auf der Insel informiert und von Mission zu Mission dirigiert.

In der verfahrensgegenständlichen Demo muss Carver eine Kommunikationszentrale der Söldner zerstören, um sein weiteres Vorankommen zu erleichtern.

Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend beantragt, das Spiel gemäß § 18 Abs. 1 JuSchG in die Liste der jugendgefährdenden Medien aufzunehmen, mit der Begründung, es sei geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht von der Absicht der Bundesprüfstelle unterrichtet, über das Spiel im vereinfachten Verfahren nach § 23 Abs. 1 JuSchG zu entscheiden. Sie hat sich nicht geäußert.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des Computerspiels Bezug genommen. Das Spiel wurde den Mitgliedern des Dreiergremiums in der Sitzung vom 08.03.2004 in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert. Sie haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einstimmig beschlossen und gebilligt.

Gründe

Die Einzelspieler-Demo zum Spiel „Far Cry“ war antragsgemäß zu indizieren.

Nach § 18 Abs. 1 JuSchG sind Medien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden, in die Liste der jugendgefährdenden Medien aufzunehmen. Dazu seien vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien zu zählen.

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

Die Grafik des Spiels bzw. der Demo ist höchst detailliert und stellt die Spitze des derzeit technisch Möglichen dar.

Bereits die Umweltgestaltung des Spiels präsentiert sich äußerst realistisch. Allein die grafische Darstellung von Wasserflächen, bislang stets ein Manko bekannter Grafik-Engines, ist derart lebensnah, dass sie schon als foto- bzw. filmrealistisch bezeichnet werden kann. Hinzukommen virtuelle Lichtquellen, die für physikalisch korrekt berechnete Licht- und Schatteneffekte sorgen. Selbst das hohe Gras und die übrige Dschungelvegetation, die große Teile der Außenareale des Spiels überziehen, sind nicht bloße zweidimensionale „Attrappen“, sondern werfen als dreidimensionale Objekte ebenfalls Schatten auf Arme und Waffen der Spielerfigur. Die meisten Objektoberflächen des Spiels sind mit sogenanntem „bump mapping“ texturiert und sehen daher ausgesprochen realistisch aus, vorausgesetzt der Spieler verfügt über eine kompatible Grafikkarte.

Auch ohne schießwütige Gegner ist die Welt von „Far Cry“ alles andere als leblos: das Meer ist von Fischen bevölkert, Wasserpflanzen wiegen sich malerisch in der Strömung, Papageien und Möwen kreisen über dem Kopf des Spielers, und vereinzelt huscht ein Wildschwein durchs Gebüsch.

Im Gegensatz zu anderen Spielen verfügt „Far Cry“ zusätzlich über eine sehr hohe Darstellungsweite, so dass der Blick des Spielers nicht schon nach wenigen hundert Metern künstlich durch virtuellen Nebel begrenzt wird.

Dies alles, gepaart mit der Ich-Perspektive des Spiels, führt dazu, dass sich der Spieler in eine äußerst realistische Umgebung versetzt fühlt.

„Far Cry“ gestaltet sich jedoch nicht als virtueller Südsee-Urlaub, sondern als detailverliebter Ego-Shooter. Denn entsprechend realistisch werden auch die Tötungsakte dargestellt.

Die menschlichen Gegner werden, der hohen Leistungsfähigkeit der Grafikengine entsprechend, sehr lebensnah dargestellt und animiert. Wird eine solche Gegnerfigur beschossen, berechnet das Spiel scheinbar auf das Polygon genau, wo die Kugel einschlägt, und erstellt eine Schadenstextur an der exakten Trefferstelle. Es entstehen neben den obligatorischen Blutspritzern blutrote Einschusslöcher, die je nach benutzter Waffe und Eintrittswinkel unterschiedlich groß ausfallen können und unter Umständen gar freiliegendes Muskelgewebe zu zeigen scheinen. Getötete Gegner bluten langsam aus und bilden dabei ausgedehnte Blutlachen oder, wenn das Opfer im Wasser treibt, regelrechte "Wolken" blutroten Wassers.

Zusätzlich verfügt „Far Cry“ über ein ausgeklügeltes „Ragdoll“-System. Anhand dieses Programmbausteins errechnet das Spiel physikalisch korrekt, wie sich der Körper einer Spielfigur bei Einwirkungen von außen, so z.B. bei Beschuss, verhält. Daher fallen die erschossenen Gegner im Spiel nicht einfach in einer vorberechneten Sterbeanimation um. Vielmehr verhält sich die Leiche der getöteten Spielfigur so, wie es wohl von einem echten Körper in der gegebenen Situation zu erwarten wäre. Wird ein Gegner etwa von vorne durch einen Kopfschuss getötet, reißt die Wucht der Kugel den Kopf nach hinten, woraufhin der Rest des Körpers mitgerissen wird. Erfolgt der tödliche Treffer in den Bauch, sackt die Spielfigur in sich zusammen, trifft man die Beine, kippt der Gegner vornüber. Explosionen lassen die Spielfiguren meterweit durch die Luft fliegen, und mit ausreichendem Schwung rutschen oder rollen diese bisweilen abschüssige Flächen hinab.

„Far Cry“ zelebriert somit mit großem Realismus und Detailverliebtheit die Tötung menschlicher Wesen.

Auch nach dem Ableben des Gegners bleibt das Ragdoll-System erhalten, so dass der Spieler auch an den Leichen die Wirkung seiner Waffen ausgiebig testen kann. Dabei bleiben die Leichen je nach Rechenleistung des PCs beliebig lang im Spiel erhalten.

Dies animiert so manchen Spieler dazu, sich an bereits getöteten Gegnern noch genüsslich "auszutoben". Sicherlich kann man dem Großteil der Spieler, die ein solches Spielverhalten an den Tag legen, keine leichenschänderischen Tendenzen unterstellen. Jedoch haben Diskussionen zu eben diesem Thema in verschiedenen Online-Foren gezeigt, dass die Möglichkeit, Leichen weiterhin unter Beschuss zu nehmen, von Spielern explizit erwünscht wird. Zum einen sei es nunmal schlichtweg realistisch, dass Leichen, wie andere leblose Objekte auch, auf Umwelteinflüsse reagierten. Zum anderen sei es für manche Spieler aber auch eine ausdrückliche Befriedigung, Gegner, die ihnen besonders stark zugesetzt hätten, auch nach der erfolgreichen Bekämpfung weiterhin Schaden zuzufügen, sie somit nicht nur zu vernichten, sondern auch noch zu bestrafen.

Kriegshandlungen im Laufe der Geschichte haben immer wieder gezeigt, dass ein solches Verhalten scheinbar leider nur allzu menschlich ist. Ohne Frage sind derartige Taten jedoch im höchsten Maße menschenverachtend und verabscheuungswürdig. Daher ist das Maß der Jugendgefährdung, das von solchen Spielelementen ausgeht, als besonders hoch einzuschätzen.

Bis zu ihrem virtuellen Tod sind die Gegnerfiguren dank hochentwickelter „künstlicher Intelligenz“ jedoch alles andere als „Lumpenpuppen“. Geraten sie unter Beschuss, suchen sie Deckung oder organisieren sich in Teams. Mitunter ergreifen sie die Flucht, um von anderer Seite erneut zuzuschlagen. Und manch ein Gegner, den man andernorts umgangen hat und als überwunden wähnte, eilt zur Unterstützung seiner Kollegen herbei, wenn er Gefechtslärm hört. Dem hohen Realitätsgrad der Spielphysik entsprechend können Holzwände durchschossen werden, was die feindlichen Söldner auch ausnutzen: geht der Spieler hinter einer Holzwand in Deckung, schießen die Gegner der Bewegungsrichtung des Spielers folgend weiterhin auf das Hindernis, in der computergesteuerten Hoffnung, den Spieler auch hinter der Deckung zu treffen.

So kommt in Feuergefechten beizeiten das Gefühl auf, nicht lediglich gegen tumbe Schießbudenfiguren, sondern gegen denkende Menschen zu kämpfen.

Der hohe Realitätsgrad der Darstellung, der Klangkulisse und der Spielphysik sowie die menschenähnlichen, cleveren Gegner sorgen somit für eine sehr realistisch anmutende Atmosphäre.

Aufgrund dessen ist der Stressdruck auf den Spieler entsprechend hoch, da durch die lebensnahe Umgebung eine Abstraktion des Gespielten weitaus schwerer fällt als in herkömmlichen Spielen. Dieser erhöht sich noch dadurch, dass in der Welt von „Far Cry“ nur das schnelle, gezielte Ausschalten sämtlicher Gegner das eigene Überleben sichert. Dabei differenziert das Spiel nicht zwischen Freund und Feind. Jedes menschliche Wesen in der Demo ist dem Spieler feindlich gesonnen und muss getötet werden. Desweiteren kann der Spieler seinen Fortschritt nicht beliebig, sondern nur an bestimmten Punkten speichern. Er ist daher dem Stress ausgesetzt, im Falle des Ablebens seiner Spielfigur ganze Passagen des Spiels erneut meistern zu müssen, was den Druck auf den Spieler zusätzlich steigert.

Zusammenfassend hat das Gremium der Bundesprüfstelle festgestellt, dass das Demonstrieren kugelzeretzter Körper ein hinreichendes Indiz für eine verrohende Wirkung ist, die von diesen Spielen 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 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 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 müssen 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 zu subsumieren ist.

Vielfach wird in diesem Zusammenhang Herr Professor Fritz zitiert, der in einer neueren 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 begehrtlicher werden und den Spieler ‘zwingen’, immer mehr Zeit und Konzentrationskraft in das Spiel zu ‘investieren’. Die ‘Flow-Spirale’ schöpft aus den positiv-emotionalen Spielfolgen die Erwartung, dass diese ‘Lust’ sich immer wieder herstellen lässt. Von daher bleibt der Spieler in der für ihn befriedigenden Spielaktivität. Er steigert die Intensität der sekundären Spielhandlungen durch noch größere Konzentration, um auch schwierige Levels des Spiels ‘in den Griff’ zu kriegen und im Flow zu bleiben. Im konkreten Spielgeschehen verbinden sich beide Teil-Funktionskreise miteinander und bilden dadurch die entscheidende ‘Energiequelle’ für die Spielmotivation. Mal befindet sich der Spieler in der

‘Frustrations-Spirale’, mal in der ‘Flow-Spirale’. Das Überwinden der ‘Frustrations-Spirale’ führt unmittelbar in die ‘Flow-Spirale’, und die ‘Flow-Spirale’ birgt das unmittelbare Risiko in sich, in die ‘Frustrations-Spirale’ zu geraten, wenn es nicht mehr gelingt, die Spielforderungen zu erfüllen (durch Nachlassen der Konzentrationskraft oder durch einen schwierigen Level). Dieser ‘Zwei-Wege-Generator’ liefert die motivationale ‘Energie’ für das Computerspielen. Er ist es, der die ‘Erwartung’ der Spieler und das ‘Entgegenkommen’ des Spiels in spielerische Aktivität verwandelt. Die emotionale Wirkung der Computerspiele erwächst aus ihrer Fähigkeit, auf diese Weise Lebenszeit und Lebensenergie von Menschen zu binden.“

(vgl. Jürgen Fritz, Langeweile, Stress und Flow, Gefühle beim Computerspiel in: Handbuch Medien Computerspiele, a.a.O.)

Diese Ergebnisse lassen jedoch umgekehrt nicht den Schluss zu, dass jeder Inhalt eines Computerspiels, unabhängig davon, ob das Computerspiel einen gewissen Flow ermöglicht oder nicht, von vornherein keine jugendgefährdenden Wirkungen ausüben kann. Bestimmte Inhalte werden nach wie vor als möglicherweise jugendgefährdend eingestuft. Wörtlich wird dazu ausgeführt:

„Wo also liegt das Problem des Jugendmedienschutzes, der Gefährdungseinschätzung und Indizierung von Computerspielen? Und wie könnte man es lösen? Die Wirkungsforschung kann zur Legitimierung der staatlichen Eingriffe wenig beitragen: zu inkonsistent und relativierend präsentieren sich ihre Ergebnisse. Jugendliche nutzen die virtuellen Welten in ihrem Sinne, und sie können sehr wohl zwischen der virtuellen und der realen Welt unterscheiden. Vielleicht wenden sie sich der virtuellen Welt gerade deshalb zu, weil sie wissen, wie schmerzhaft die reale Welt in ihrer verdeckten Gewaltorientierung sein kann. Jugendliche haben ihre eigenen Bewertungsmuster für reale und für virtuelle Gewalt, die ihrer Lebenssituation angemessen sind und die viel deutlicher als bei älteren Erwachsenen zwischen beiden Welten trennen. Während sie im Hinblick auf die reale Welt den moralischen Normen im Grundsatz nicht widersprechen, beharren sie darauf, dass sie sich im Computerspiel in einem ‘wertfreien Raum’ befinden, der anderen Prinzipien als denen der realen Welt folgt. Insofern sehen sie diese Welt ‘realistischer’ als viele Erwachsene. In der Tat: Die virtuelle Welt ist eine eigene Welt.“

Wenn dem so ist, und die Entwicklungslinien dieser virtuellen Welten machen es nach jedem ‘Innovationssprung’ deutlicher denn je, dann müssen die Menschen, die diese Welten schaffen, auch die Normen festlegen, die in diesen Welten Gültigkeit haben sollen. In dieser Festlegung unterliegen die ‘Spielemacher’ dem demokratischen Grundkonsens ebenso wie Jugendschützer. Diese urteilen ‘nach moralischen Kriterien’, und das muss so sein. Wichtig ist allerdings, dass nicht persönliche Grundhaltungen zum Maß der Beurteilung werden, sondern dass man sich auf die Grundwerte bezieht, die das Grundgesetz als Grundkonsens vorgibt. Empathie als die grundlegende emotionale Fähigkeit für moralische Entscheidungen kann ein ‘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).

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).

Nicht indiziert werden dürfen Medien gem. § 18 Abs. 3 Nr. 2, wenn Sie der Kunst 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 Kunstschutz vorzunehmen. Entscheidend für die künstlerische Wertigkeit eines Objekts sind nach Vorgabe des Bundesverfassungsgerichts die selbständige künstlerische Gestaltung der

jugendgefährdenden Passagen und ihre Einbindung in die Konzeption des Gesamtwerkes, die Eindimensionalität bzw. Vielstufigkeit übermittelter Botschaften, und das Ansehen, das ein Werk bei Fachöffentlichkeit und Publikum genießt.

„Far Cry“ ist programmiertechnisch hervorragend gelungen: wie bereits erwähnt ist die eigens für das Spiel entwickelte Grafik-Engine für eine äußerst lebensechte Spielwelt verantwortlich, die noch einige Zeit ihresgleichen suchen wird. Spielphysik und –ton sowie die künstliche Intelligenz der Spielfiguren sind von vergleichbarer Güte.

Jedoch kann alleine eine ausgezeichnete programmiertechnische Leistung ein Spiel nicht schon zu einem Kunstwerk in dem Sinne erheben, dass der Kunstschutz den Jugendschutz überwiegen müsste. Würde man dieser Ansicht folgen, müsste man unabhängig vom eigentlichen Spielinhalt jeden größeren Schritt in der Spieleentwicklung als Meilenstein der Kunst ansehen, was den Jugendschutz schlichtweg aushebeln würde. Im Übrigen ergibt sich die Jugendgefährdung, die von „Far Cry“ ausgeht, in erheblichem Maße gerade aus eben diesem hohen Realitätsgrad. Unabhängig von der grafischen Umsetzung besteht, was die selbständige künstlerische Gestaltung der jugendgefährdenden Passagen und ihre Einbindung in die Konzeption des Gesamtwerkes angeht, nach Ansicht der Bundesprüfstelle kein Zweifel daran, dass die Tötung möglichst vieler Gegner vorrangiges, wenn nicht gar alleiniges Spielziel der „Far Cry“-Demo ist.

Insgesamt ergeben sich daher keine Anhaltspunkte, die die „Far Cry“-Demo 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.

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

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. Außerdem kann innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er-Gremium gestellt werden (§ 23 Abs. 3 JuSchG).

