

Entscheidung Nr. 7480 (V) vom 16.05.2007
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 99 vom 31.05.2007

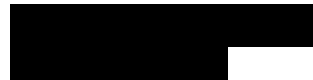


Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat auf den am 04.04.2007 eingegangenen Indizierungsantrag am 16.05.2007 gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Stellvertretende Vorsitzende:



Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:



Träger der öffentlichen Jugendhilfe:



einstimmig beschlossen:

Das Computer-Spiel
„Scarface – The world is yours“
(EU-Version), PC-DVD
Vivendi Universal Games,
Los Angeles, USA

wird in **Teil B** der Liste der jugendgefährdenden Medien eingetragen.

SACHVERHALT

Verfahrensgegenständlich ist das PC-Spiel „Scarface – The world is yours“ in der EU-Version. Das Spiel wird von der Firma Vivendi Universal Games, Los Angeles, USA, vertrieben.

Alle Inhalte des Titels wie Menüs, Texte, Untertitel sowie Texte in der Anleitung und auf der Umverpackung des Spieles sind in englischer Sprache verfasst. Das Spiel kann seit Mitte Oktober 2006 in Deutschland sowohl bei verschiedenen Versandhändlern als auch in Ladenlokalen von Softwarehändlern erworben werden.

Das Spiel wurde der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) nicht zur Erteilung eines Alterskennzeichens vorgelegt.

Laut Aufdruck auf der Verpackung müssen die folgenden minimalen Systemvoraussetzungen erfüllt sein, um das Spiel in Betrieb nehmen zu können: Personal-Computer mit 1,8 Ghz Taktfrequenz, 256 MB RAM, DirectX 9.0c kompatible Grafikkarte (ATI Radeon 9200 oder NVIDIA GeForce FX 5200 mit 128 MB RAM), DirectX 9.0c kompatible Soundkarte mit Lautsprechern oder Kopfhörern, Microsoft kompatible Maus und Tastatur, 16-fach DVD-ROM-Laufwerk, 2,9 GB freier Festplattenspeicherplatz und Windows 2000 oder XP.

Das Spiel verfügt ausschließlich über einen Einzelspieler- oder Singleplayer-Modus. Ein Mehrspieler- bzw. Multiplayermodus, der mehreren Spielern ein zeitgleiches Spielen ermöglicht, ist nicht implementiert.

Die Rahmenhandlung des Spieles lehnt sich an den Spielfilm „Scarface“ von 1984 an, in dem Brian de Palma Regie führte und Al Pacino die Hauptrolle des narbengesichtigen „Tony Montana“ verkörperte, der als kubanischer Flüchtling zum Drogenbaron von Miami aufsteigt. Während „Montana“ im Film stirbt, setzt die Handlung des Spieles kurz davor ein und erzählt ein alternatives Ende der Geschichte, in dem der Protagonist überlebt, aber vor den Ruinen seines ehemaligen Lebens steht. Der Spieler hat die Aufgabe „Tony Montanas“ Imperium neu aufzubauen.

Im virtuellen Miami der 80er Jahre des 20. Jahrhunderts kann der Spieler die Figur des „Tony Montana“ frei bewegen; dabei wird dieser aus der Perspektive der dritten Person dargestellt. Um sich in den vier Stadtteilen fortzubewegen, kann er laufen, schwimmen, eines der zahlreichen Autos oder ein Boot verwenden. Um sein Imperium wieder zu alter Größe auszubauen, muss „Montana“ Geld einnehmen, mit dessen Hilfe er sich einen entsprechenden Status erkaufen kann, der etwa auf Häusern, Autos, Booten, Gefolgsleuten, Frauen und Luxusgegenständen basiert. Zusammen mit seinem Ruf, der sich beispielsweise durch die Eliminierung feindlicher Gangs verbessert, kann er in verschiedenen Stufen und letztendlich wieder zum Herrscher über Miami aufsteigen. Dazu kann „Tony“ verschiedene Missionen erfüllen oder losgelöst von der Rahmenhandlung agieren. Missionen sind teilweise mit der Hintergrundgeschichte verknüpft und beinhalten etwa Kämpfe gegen andere Drogenbarone wie „Nacho“, „Sosa“, „Gaspar Gomez“ oder die Gebrüder „Diaz“. Oftmals müssen kleinere Aufträge wie Botengänge, das Einsammeln von Audiokassetten oder das Verschwindenlassen von Beweisen absolviert werden, bevor „Tony“ etwa mit dem Besitzer eines Geschäftes sprechen kann. In der Folge kann er dann dessen Geschäft kaufen und von dort aus mit Drogen handeln.

Für „Tony“ gibt es verschiedene Möglichkeiten sich das benötigte Geld zu beschaffen. So kann er etwa Autorennen bestreiten, wobei er beim Gewinn eines Rennens ein Preisgeld er-

hält. Hauptstandbeine des neu aufzubauenden Imperiums sind Einnahmen aus kriminellen Aktivitäten. Durch den Handel mit Drogen, anfangs in kleinen, später im Spiel in großen Mengen, lässt sich schnell viel Gewinn erzielen. Um in einem möglichst großen Teil von Miami Drogen verkaufen zu können, müssen bestimmte Gebiete erst von rivalisierenden Banden und Gangs gesäubert werden, die anfangs ein Dealen in einem Großteil der Stadt verhindern. Tötet „Tony“ alle Mitglieder einer Gang, kann er von dann an über deren Gebiete verfügen. Zudem erhält er für die Auslöschung einer Gang einen großen Geldbetrag. Verdientes und erbeutetes Geld muss der Spieler in einer Bank waschen, wobei ein Geschicklichkeitsspiel von wenigen Sekunden Dauer über die Höhe der prozentualen Abgabe an die Bank entscheidet. Das gleiche Spiel bestimmt auch die An- und Verkaufspreise von Kokain.

Der Spielbildschirm enthält Anzeigen für die Gesundheit der Spielfigur, aufgebaute Wut, mitgeführtes und auf der Bank hinterlegtes Geld, momentan vorrätiges Kokain, Aktivität von Gangs und der Polizei sowie eine kleine Karte, auf der wichtige Punkte eingezeichnet sind. Zur Orientierung kann im Spiel jederzeit eine detaillierte Karte aufgerufen werden, auf der auch anstehende Missionen eingesehen werden können. Der Fortschritt im Spiel lässt sich nicht frei speichern, sondern nur an wenigen bestimmten Orten.

Durch öffentliches Tragen einer Waffe, gewalttätige Aktionen oder Vergehen im Straßenverkehr zieht „Tony“ die Aufmerksamkeit der Polizei auf sich. Ebenso können Gangs auf „Tony“ aufmerksam werden. In der Folge wird er, je nach Intensität der Aufmerksamkeit, von Gesetzeshütern oder Gangmitgliedern verfolgt und angegriffen. Um diesem entgegen zu wirken, kann die Polizei bestochen werden, wodurch die Aufmerksamkeit je nach investiertem Betrag absinkt.

Im Spielverlauf stehen dem Spieler Hunderte von menschlich dargestellten Gangmitgliedern gegenüber, die ihn zumeist unvermittelt angreifen. Soll die Spielfigur nicht den virtuellen Tod sterben, muss sich der Spieler den Angreifern zur Wehr setzen. Dazu kann er zahlreiche Waffen benutzen, wie etwa Pistolen, Schrotflinten, Maschinenpistolen, Sturmgewehre, Macheten, Scharfschützengewehren, Kettensägen oder Raketenwerfer. Durch die erfolgreiche Einschüchterung von Opponenten, Fluchen oder die Eliminierung von Gegnern erhält die Spielfigur „balls“ („Eier“, hier ein Synonym für Mut), die wiederum eine Anzeige für Wut („rage meter“) auffüllen. Dabei steigt die Anzeige schneller an, wenn der Spieler manuell auf bestimmte Körperteile des Gegners zielt. Durch die Tötung eines Gangbosses steigt die Anzeige sofort auf 100% an. Mit aufgefüllter Anzeige kann „Tony“ sich in einen Wutausch („blind rage“) versetzen, während dessen er für ca. 10 Sekunden aus der Perspektive der ersten Person auf das Geschehen blickt, über eine erhöhte Zielgenauigkeit und Schnelligkeit sowie unbegrenzte Munition verfügt, unverwundbar ist und für jeden getöteten Gegner etwas Lebensenergie zurück erhält. Diese Anzeige kann durch Exekutionen oder Beleidigen von Opponenten, nachdem man diese beschossen bzw. ihr Auto gerammt hat, schneller als durch „normales“ Töten aufgeladen werden. Exekutionen stellen sich durch nicht interaktive Videosequenzen dar, in denen Gegner etwa durch einen aufgesetzten Kopfschuss getötet werden. Ein hoher Wert in der Kategorie „balls“ sorgt zudem dafür, dass sich Frauen für „Tony“ interessieren. Nachdem dieser mit den Frauen geredet hat, halten diese sich in seiner Villa auf.

Sämtliche Aktionen werden in einer detaillierten Statistik erfasst, die neben der Spielzeit beispielsweise auch eingenommenes Geld, getötete Gegner, Schüsse in verschiedene Körperteile sowie abgetrennte Köpfe und Körperteile ausweist.

Die durchschnittliche Spieldauer beläuft sich, je nach Fähigkeit des Spielers, auf ungefähr 20 bis 30 Stunden.

Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend beantragte mit Schreiben vom 04.04.2007 die Indizierung des oben genannten Spieles, da dessen Inhalt geeignet sei, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden. Die wenigen gewaltfreien Aktionen stünden von Umfang und Intensität weit hinter den vorherrschenden Gewaltdarstellungen zurück. Weder die nicht-gewalthaltigen Inhalte noch die Rahmenhandlung ermöglichten eine Relativierung der gezeigten Gewalt, denn der Sinn des Spieles liege zum stark überwiegenden Teil in den vorgenannten Gewaltdarstellungen. Der Spieler müsse immer wieder gezwungenermaßen Gewalt ausüben, wenn er das Spiel erfolgreich absolvieren wolle. Zahlreiche Darstellungen, vor allem Exekutionen sowie abgetrennte Extremitäten oder Köpfe, erschienen in ihren Darstellungen als rein selbstzweckhaft, da sie keinen spieltechnischen Zweck erfüllten, sondern lediglich brutalste Gewalt zeigten.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht davon benachrichtigt, dass über das Spiel gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren 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 Computerspiels 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.

GRÜNDE

Die EU-Version des PC-Spieles „Scarface – the world is yours“, vertrieben durch Vivendi Universal Games, Los Angeles, USA, 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.

Zu den nach § 18 Abs. 1 JuSchG jugendgefährdenden Medien zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien.

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; § 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).

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.

Das verfahrensgegenständliche Spiel zeigt nach Auffassung des 3er-Gremiums die Darstellung von Gewalt gegen menschliche Spielfiguren in intensiver, grausamer und menschenverachtender Form. Verstärkt wird die Gewaltdarstellung durch die Grafik-Engine des Spieles, welche eine komplexe und differenzierte Darstellung der Tötungsvorgänge ermöglicht, sowie durch die gegebene Realitätsnähe.

Maßgeblicher Spielanteil ist krude Gewalt gegen menschliche Spielfiguren, deren Umfang sich daran ablesen lässt, dass der Spieler insgesamt 83 Gangs in Miami auslöschen muss, wobei Gangs zumeist eine Stärke von mehreren Dutzend Mitgliedern aufweisen. Den Gewaltdarstellungen stehen zwar einige alternative Handlungsmöglichkeiten gegenüber, allerdings sind diese weit weniger umfänglich und zudem nicht immer zwingend für die Lösung des Spieles vorgeschriebener, sondern oftmals optionaler Spielinhalt. Somit ist nach Ansicht des Gremiums ein die Gewaltdarstellungen relativierender Einfluss der gewaltfreien Spielinhalte nicht gegeben. Zudem sticht die Intensität der Gewalt heraus, da es sich nicht nur um Gewaltspitzen handelt, sondern vielmehr im gesamten Spiel ein extensives Gewaltpotential vorherrscht. Vielfach muten die Gewaltdarstellungen zudem rein selbstzweckhaft an, was aus verschiedenen Aspekten ersichtlich wird. So ist etwa die Unterteilung des Körpers in verschiedene Trefferzonen zu erwähnen, die keinen tieferen Zweck erfüllt. Beim Beschuss einer Spielfigur wird dem Spieler angezeigt, ob er zum Beispiel Kopf, Arm, Bein, Nieren, Hoden oder Leiste seines Gegenübers getroffen hat. Der Selbstzweck kommt besonders in der Mission „Babylon Club Redux“ zum Ausdruck, wo der Spieler den nur mit einer Kettensäge bewaffneten „Tony Montana“ durch ein Autohaus steuern muss. In dieser Mission müssen zahlreiche Gangmitglieder und schließlich die Gebrüder Diaz getötet werden. Diese Mission, welche die Nutzung der Kettensäge und die Eliminierung aller Gegner einschließt, ist zwingender Spielinhalt. Als grotesker, rein selbstzweckhafter und hochgradig brutaler Spielinhalt sind zudem die Exekutionen zu nennen. Steht „Tony“ direkt vor einem Opponenten, löst die Aktivierung einer Waffe eine nicht-interaktive Videosequenz aus, in welcher der Gegner etwa mit einer Pistole durch einen aufgesetzten Schuss auf den Hinterkopf exekutiert wird oder ihm mit einem Sturmge-
weh der Kopf abgeschossen wird. Mit jeder Waffe lassen sich mehrere verschiedene Sequenzen auslösen.

Das Töten der menschlichen Gegner mutet teilweise wie sportlicher Wettkampf an, in dem es darum geht, möglichst viele Gegner und dort möglichst bestimmte Körperregionen zu treffen. Opponenten werden zu Objekten degradiert und das Leben und Schicksal einzelner Personen wird dem Spaß des Spielers und den Zahlen der Statistik untergeordnet. Zudem hält es das Gremium für sehr bedenklich, dass der Spieler durch das automatische Zielen – ein Klick auf die rechte Maustaste visiert den am nächsten stehenden Gegner an – ein reflexartiges Töten ausbilden kann, da er nicht zwischen verschiedenen Spielfiguren unterscheiden muss.

Die Hintergrundgeschichte bietet eine sich entwickelnde Rahmenhandlung, die durch Missionen und Videosequenzen vorangetrieben wird. Die Mitglieder des Gremiums kamen allerdings zu der Einschätzung, dass keine wie auch immer geartete Rahmenhandlung die in „Scarface“ enthaltenen Gewaltdarstellungen relativieren oder einordnen können. Somit kann die Handlung nicht als relativierendes Element dienen. In manchen Fällen tragen die nicht-interaktiven Videosequenzen sogar noch zur Intensivierung der gezeigten Gewalt bei. Nach-

dem „Tony“ beispielsweise einem Agenten einige Musikkassetten abgenommen hat, tritt er in der Folge wie von Sinnen auf den am Boden liegenden Mann ein und kommentiert seine Aktion mit den Worten „Die! C'mon, die motherfucker! C'mon, cocksucker! C'mon! C'mon, die motherfucker! Piece of shit!“ (sinngemäß „Stirb! Mach schon, stirb Mutterficker! Komm schon, Schwanzlutscher! Mach schon! Mach schon, Mutterficker! Du Stück Scheiße!“). Entlastend mag auf den ersten Blick die Tatsache wirken, dass sich der Protagonist des Spieles weigert, Waffengewalt gegen Zivilisten anzuwenden. Diese Einschätzung wird allerdings schon im frühen Spielverlauf korrigiert, da der Spieler einen Auftragsmörder verpflichten kann, der beim Eliminieren von Gegnern keine Rücksicht darauf nimmt, ob eine Spielfigur feindlich oder neutral eingestellt ist.

Der Spieler kann den Spielfortschritt nicht an beliebigen Punkten sichern, das Spiel erlaubt vielmehr das Speichern und Fortsetzen des Spieles nur an wenigen bestimmten Punkten. Scheitert der Spieler und stirbt, muss er so bereits absolvierte Abschnitte nochmals durchlaufen. Dadurch muss er unter Umständen bereits absolvierte Bereiche erneut erleben und sieht sich nochmals der bereits erfahrenen Gewalt gegenüber. Dadurch entsteht ein erhöhter Druck das Spiel bis zur nächsten Möglichkeit fortzusetzen, an der man den Spielstand sichern kann, auch wenn der Spieler aufgrund seines emotionalen Zustandes das Spiel lieber umgehend beenden würde.

Wie bereits erwähnt, ermöglicht lediglich die Anwendung von Gewalt gegen auftretende Gegner das erfolgreiche Absolvieren des Spieles und stellt sich zudem als deutlich überwiegende Spielhandlung dar. Dabei werden die gewalttätigen Spielhandlungen dem Spieler optisch und akustisch äußerst intensiv präsentiert.

Opponenten stellen sich ausnahmslos als Menschen dar und sind detailliert gezeichnet. Die Gewaltanwendung gegen Opponenten ruft Blutspritzer und -flecken hervor, die oftmals großflächig auf Wänden zu sehen sind. Nach einem Kopfschuss findet sich häufig Gehirnmasse auf umstehenden Gegenständen. Im Spiel ist ein „rag-doll“-Verhalten implementiert, das physikalische Einflüsse wie einschlagende Kugeln auf die Spielfiguren umsetzt. So lassen sich durch Einsatz von Waffengewalt etwa Arme und Beine eines Opponenten abtrennen, aus dem Rumpf strömt Blut aus. Auch der Kopf einer Spielfigur lässt sich abtrennen, woraufhin aus dem Hals eine pulsierende Blutfontäne austritt und die sterbende Spielfigur sich an den Hals oder in Richtung Gesicht greift. Wird ein Opponent nicht tödlich am Bein verletzt, greift dieser sich daraufhin an sein Bein und hält es fest. Auch die Spielfigur des Protagonisten wird bei ihrem virtuellen Tod zum Teil zerstückelt. Getroffene Spielfiguren stöhnen oder schreien.

Eine Jugendgefährdung liegt auch deshalb vor, weil die Äußerung eines Fluches direkt nach dem Tod eines Gegners dem Spieler mehr „balls“ einbringt als das Töten ohne anschließendes Fluchen. So kommt es in „Scarface“ verstärkt zu zynischen und abfälligen Kommentierungen von Tötungsvorgängen.

Auf dem Weg zur Erfüllung des Spielzieles rückt das Leid jedes einzelnen Gegners in den Hintergrund. Die feindlichen Figuren stehen zwischen dem Spieler und dem Erfüllen der jeweiligen Mission oder sind nur als Punktelieferanten zu sehen, die lediglich dazu dienen, den Status der dem Spieler eigenen Spielfigur zu verbessern. Sie müssen fast immer zwangsläufig getötet werden. Das Umgehen oder Passieren von Gegnern ist theoretisch möglich, aber nicht praktikabel und sinnvoll, da bereits ein flüchtiges Bandenmitglied zur Folge hat, dass die entsprechende Gang im späteren Spielverlauf wieder in voller Stärke auftritt. Durch diesen Umstand und durch Einblendungen wie „Don't let any gangsters escape.“ („Lasse keinen der Gangster entkommen.“) wird der Spieler dazu angehalten sämtliche Mitglieder ein Gang aus-

zuschalten. Zudem sind Opponenten leicht zu besiegen und hinterlassen nach ihrem Tod vielfach Waffen und/oder Geld, so dass alleine dieser Aspekt die Eliminierung auftretender feindlicher Spielfiguren nahe legt.

Als problematisch, letztlich aber nicht indizierungsrelevant wertete das Gremium zudem die Herabwürdigungen von Frauen zu Dekorationsgegenständen und Statussymbolen. Sobald „Tony“ genügend „balls“ gesammelt hat, trifft er auf eine von insgesamt fünf spärlich bekleideten Frauen, die er überreden muss, sich in seinem Haus einzufinden. Um das Spiel zu 100% abzuschließen, müssen sich letztendlich alle fünf Frauen in seiner Villa einfinden. Die Tendenz, Frauen als frei verfügbare Objekte darzustellen, hält das Gremium in ihrer Wirkung auf Jugendliche für sehr bedenklich.

Zusammenfassend hält das 3er-Gremium der Bundesprüfstelle die auf hohem grafischem Niveau dargestellte Brutalität in Form von zerstückelten Körpern und kugelzerfetzten Leibern, untermalt von zynischen Kommentaren, 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 Fest-

legung 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.

Die EU-Version von „Scarface“ wurde technisch gut umgesetzt. Die Grafik erscheint leicht veraltet, aber trotzdem ansprechend. Der Sound ist vor allem aufgrund des sehr umfangreichen Soundtracks, der Lieder von bekannten Künstlern wie beispielsweise „Earth, Wind & Fire“, „Grandmaster Flash“, „Iggy Pop“, „Johnny Cash“, „Judas Priest“, „LL Cool J“, „Motörhead“ und „Run DMC“ enthält, und der Synchronisierung von „Tony Montana“ als sehr gut einzustufen. Die Steuerung ist zweckmäßig und erfolgt über Maus und Tastatur. Die Internetseiten „metacritic.com“ und „gamerankings.com“ fassen die Bewertungen von Computerspielen durch Fachmagazine zusammen und bilden daraus einen Durchschnittswert. Das vorliegende Spiel konnte auf den genannten Internetseiten 73 bzw. 72 von 100 möglichen Punkten erreichen, wobei sich die Bewertungen aus jeweils 18 Tests errechnen.

Das Gremium würdigte die guten Bewertungen und die gute technische Umsetzung, konnte jedoch insgesamt keine Aspekte erkennen, welche die EU-Version von „Scarface“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten.

Demgegenüber ist das Gremium der Überzeugung, dass die im Spiel mit extremer Intensität, aus niederen Beweggründen ausgeführte und in großem Umfang gezeigte Brutalität, mit der die Kampf- und Tötungsvorgänge präsentiert werden, eine grausame und unmenschliche Gesinnung erkennbar macht. Nach dem Dafürhalten der Mitglieder des Gremiums überlagern die enthaltenen brutalen Gewaltdarstellungen in Hinblick auf Intensität und Umfang die gewaltfreien Spielinhalte deutlich. Die grausame und unmenschliche Gesinnung überwiegt in ihrer Darstellungsart somit deutlich etwaigen künstlerischen Aspekten und verleiht der Jugendgefährdung eine Intensität, die eine andere Entscheidung als die zu Gunsten des Jugendschutzes nicht zulässt.

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 detailliert und in brutaler Art und Weise 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.

Das Spiel erfährt schon alleine durch den von Fachpresse und Publikum sehr gut bewerteten Spielfilm eine hohe Aufmerksamkeit. Der Titel wurde zudem in verschiedenen Print- und Onlinemagazinen umfassend behandelt und dürfte alleine aus diesem Grund über einen hohen Bekanntheitsgrad verfügen. Diese Annahme wird auch durch die Meldung gestützt, das sich das Spiel weltweit bislang mehr als zwei Millionen Mal verkauft hat.

Der Annahme, dass eine fehlende Lokalisierung zu einer verminderten Akzeptanz beim Kunden führen könnte, steht unter anderem auch die Tatsache entgegen, dass sich das ebenfalls rein englischsprachige Spiel „Doom 3“ im Jahre 2004 am zweithäufigsten unter allen PC-Spielen verkaufte. Die Sprache ist bei Actiontiteln, im Gegensatz zu Rollen- oder Strategiespielen, die ein Vielfaches des Textumfanges des verfahrensgegenständlichen Spieles enthalten, generell zweitrangig.

Nach alledem ist das 3er-Gremium der Bundesprüfstelle der Auffassung, dass aufgrund des verrohenden und damit jugendgefährdenden Inhalts dieses PC-Spieles eine Indizierung zu erfolgen hatte.

Der Inhalt des Spiels ist ohne jeden Zweifel jugendgefährdend. Er erfüllt nach Ansicht des 3er-Gremiums darüber hinaus auch den Tatbestand des § 131 StGB und ist daher schwer jugendgefährdend (§ 15 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG). Das verfahrensgegenständliche Spiel war daher gemäß § 18 Abs. 2 Nr. 2 JuSchG in Teil B der Liste aufzunehmen.

§ 131 Abs. 1 StGB stellt Schriften unter Strafe, 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 darstellen.

Mit dem Begriff der „Menschenwürde“ knüpft das Gesetz erkennbar an den Gehalt des Art. 1 Abs. 1 Satz 1 GG an. Das Bundesverfassungsgericht (BVerfG v. 20.10.1992, Az 1 BvR 698/89) 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 oder 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.

Unproblematisch ist die Bestimmtheit des auf die Menschenwürde bezogenen Tatbestandsmerkmals i.S. von § 131 StGB, soweit es Fälle erfasst, in denen durch die bildhafte Darstellung konkrete Personen in ihrer Würde verletzt werden. Darin erschöpft sich jedoch der erkennbare Sinn der Vorschrift nicht. Vielmehr ergibt sich aus deren Wortlaut und systematischem Zusammenhang, dass sie vor allem 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 Wert- und Achtungsanspruch leugnet, der jedem Menschen zukommt. Das geschieht insbesondere dann, wenn grausame oder in sonstiger Weise unmenschliche Vorgänge gezeigt werden, um beim Betrachter ein sadistisches Vergnügen an dem Geschehen zu vermitteln, oder um Personen oder Gruppen als menschenunwert erscheinen zu lassen. Eine solche Tendenz schließt die Vorstellung von der Verfügbarkeit des Menschen als bloßes Objekt ein, mit dem nach Belieben verfahren werden kann. Deshalb kann auch eine menschenverachtende Darstellung rein fiktiver Vorgänge das Gebot zur Achtung der Würde des Menschen verletzen. Sie ist zudem geeignet, einer allgemeinen Verrohung Vorschub zu leisten, den Respekt vor der Würde des Mitmenschen beim Betrachter zu mindern und so auch die Gefahr konkreter Verletzungen dieses Rechtsguts zu erhöhen.

Nach Auffassung des 3er-Gremiums zeigt sich insbesondere in den Spielszenen, in denen die eigene Spielfigur Dutzende von Gangmitgliedern mit einer Kettensäge töten muss und optional zerstückeln kann, untermalt von der Darstellung auseinander fliegender Körperteile und Köpfe, eine in äußerstem Maße menschenverachtende Haltung. Diese Szenen sind deshalb nach Ansicht des Gremiums als die Menschenwürde verletzende Darstellungen zu bewerten.

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, ange-

kündigt 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 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.

