

Entscheidung Nr. VA 3/07 vom 03.12.2007
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 228 vom 06.12.2007

Antragssteller:

Verfahrensbeteiligte:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat auf den am 28.11.2007 eingegangenen Indizierungsantrag am 03.12.2007 gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Stellvertretende Vorsitzende:

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:

Kirchen und Religionsgemeinschaften:

einstimmig beschlossen:

Das PC-Spiel
„Soldier of Fortune: Payback“
(US-Version), PC DVD-ROM
Activision Inc., Santa Monica/USA

wird gemäß § 23 Abs. 5 JuSchG vorläufig in **Teil B** der Liste der jugendgefährdenden Medien eingetragen.

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

SACHVERHALT

Verfahrensgegenständlich ist die US-Version des PC-Spieles „Soldier of Fortune: Payback“. Das Spiel wird von der Firma Activision Inc., Santa Monica, USA, vertrieben. Alle Inhalte des Spieles wie Menüs, Sprachausgabe und Untertitel sind, ebenso wie die Texte in der vierseitigen Anleitung und auf der Umverpackung des Spieles, in englischer Sprache verfasst.

Das Spiel trägt kein Alterskennzeichen der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK). Das Cover des vorliegenden Spiels trägt das in Deutschland nicht rechtsverbindliche Alterskennzeichen „M“ (Mature 17+) des US-amerikanischen „Entertainment Software Rating Board“ (ESRB).

Laut Aufdruck auf der Verpackung müssen die folgenden minimalen Systemvoraussetzungen erfüllt sein, um das Spiel in Betrieb nehmen zu können: Personal-Computer mit 2,5 Ghz Pentium 4 CPU, 512 MB RAM, DVD-ROM Laufwerk, 256 MB DirectX9.0c kompatibler 3D-beschleunigter Grafikkarte mit Pixel- und Vertexshader v2.0, DirectX9.0c (auf gegenständlichem Datenträger enthalten), Maus und Keyboard, 2,3 GB unkomprimiertem Festplattenspeicherplatz, DirectX9.0c kompatibler Soundkarte und Windows 98SE, 2000, XP, ME oder Vista.

„Soldier of Fortune: Payback“ stellt sich als Ego-Shooter dar, der Spieler betrachtet das Geschehen aus der Ich-Perspektive. Das Spiel verfügt über einen Einzelspieler- sowie einen Mehrspieler-Modus.

Der Einzelspielermodus ist in fünf Kapitel mit insgesamt 14 Spielabschnitten („Level“) gegliedert. Die Hintergrundgeschichte handelt von dem vom Spieler manövrierten Söldner Thomas Mason, der Missionen an verschiedenen Einsatzorten erfüllt. Der Protagonist eskortiert den chinesischen Menschenrechtlers Quan Li, der Beweise dafür hat, dass die chinesische Regierung von Sklaven eine illegale Ölpipeline in Myanmar bauen lässt. Quan Li wird vom verbündeten Söldner Miller erschossen, weil ihm vermutlich die chinesische Regierung mehr Geld geboten hat. Nachdem Mason Miller getötet hat, findet er im Anschluss in Myanmar heraus, dass Miller den Chinesen beim Bau der Pipeline geholfen hat. Mason zerstört die Pipeline um die daraus resultierenden Einnahmen, die vermutlich für terroristische Aktivitäten genutzt werden sollen, zu stoppen. Danach verfolgt der Spieler den afghanischen Terroristen Imad Al-Din im Irak, um dessen Verwicklungen in die Vorkommnisse aufzuklären. Al-Din kooperiert mit The Moore, einem der meist gesuchten Terroristen der Welt. Mason tötet Al-Din und schließlich The Moore. In der nächsten Mission sucht Mason den Waffenspezialisten Gavon Wall, der von einer aus der Demokratischen Republik Kongo stammenden Militäreinheit gekidnappt wurde. Nachdem Wall von seinem Bruder befreit wurde, bekämpft Mason beide in der Ukraine und kann schließlich einen Koffer mit einem geheimen Gerät an sich bringen, nur um im Abspann von einer Frau k.o. geschlagen zu werden, die dann mit dem Koffer verschwindet. Die Rahmenhandlung wird in nicht-interaktiven Szenen erzählt, die sich entweder als gerenderte oder in der Spielgrafik präsentierte Videosequenzen darstellen. Mason steht darüber hinaus in häufigem Funkkontakt zu einer weiblichen Vorgesetzten, die er gegen ihren Willen mit „lady boss“ titulierte.

Das Interface zeigt unten in der Mitte neben dem Namen der aktiven Waffe die dazugehörige im Magazin befindliche und insgesamt vorhandene Munition sowie die Anzahl noch verfügbarer Handgranaten an. Wird die Spielfigur verletzt, färbt sich der Bildschirm in den Ecken beginnend rot, bis die Spielfigur schließlich stirbt. Eine gesonderte Anzeige für die Lebensenergie Masons existiert nicht. Wird er eine Zeit lang nicht verletzt, regeneriert sich seine Ge-

sundheit automatisch. Zudem findet sich eine die Spielfigur repräsentierende Silhouette, die Aufschluss darüber gibt, ob Mason kniet oder steht. In der Mitte des Bildschirms findet sich ein Fadenkreuz, das je nach Bewegung der Spielfigur seine Größe ändert. Rennt Mason, ist das Zielen schwieriger, weil die Zielhilfe größer wird; steht er still, kann der Spieler ein kleines Fadenkreuz nutzen und genauer schießen. Zudem ändert sich die Farbe des Kreuzes beim Anvisieren von Spielfiguren, wobei grün auf eine dem Spieler neutral gegenüberstehende Figur und rot auf einen Opponenten hindeutet. Unter Beschuss wird die Richtung, aus welcher der Angriff kommt, mit einem roten, konzentrisch um das Fadenkreuz angeordneten und einem Blutfleckchen ähnelnden Symbol angezeigt. Ein Wegweiser zeigt die Richtung und Entfernung zum nächsten Auftragsziel an. Weiterhin werden auf dem Bildschirm diverse Texte angezeigt, die sich entweder als Aufträge, Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt wie das Aktivieren einer Bombe, die Nachricht, dass ein Kontrollpunkt erreicht und der Spielstand gesichert wurde oder als Funksprüche mit Masons Vorgesetzter darstellen. Aktive und somit noch zu absolvierende Aufträge können jederzeit eingesehen werden.

Im Spielverlauf sieht sich der Spieler mit seiner Spielfigur zahlreichen Opponenten gegenüber, die sich allesamt als Menschen darstellen und Mason bei Sichtkontakt umgehend attackieren. Gegner sind entsprechend dem jeweiligen Spielabschnitt visualisiert und stellen sich beispielsweise als Iraker, Afghanen, Kongolesen oder Ukrainer dar. Sie sind heterogen gezeichnet, verfügen über unterschiedliche Kleidung und Bewaffnung und äußern sich in einer zum jeweiligen Land passenden Sprache. Wenige Opponenten stellen sich als besonders vitale Endgegner dar, die schwer zu besiegen sind, bei Angriffen besonders viel Schaden anrichten und zeitgleich einen Platz in der Rahmenhandlung des Spieles einnehmen. Neben mehreren Hundert gegnerischer Spielfiguren muss ein Helikopter bekämpft werden.

Um sich gegen angreifende Opponenten verteidigen zu können, kann der Spieler auf eine Vielzahl an Waffen zurückgreifen, die realen Waffen entsprechen oder sich an diesen orientieren. Neben einer Primär- und Sekundärwaffe kann der Spieler eine weitere Nebenwaffe wählen und zusätzlich Handgranaten nutzen. Neben Pistolen kann aus insgesamt mehr als 30 verschiedenen Waffen wie Sturmgewehren, Schrotflinten, Maschinenpistolen und -gewehren, Scharfschützengewehren sowie Granat- und Raketenwerfern gewählt werden. Pistolen und einige Maschinenpistolen können sowohl ein- als auch beidhändig genutzt werden. Waffen können zu Beginn eines Spielabschnittes ausgewählt werden und finden sich zudem bei getöteten Gegnern. Darüber hinaus liegen Waffen, wenn auch relativ selten, in den Spielabschnitten. Zudem verfügt die vom Spieler gesteuerte Spielfigur über ein Messer, welches im Nahkampf eingesetzt werden kann. An bestimmten Stellen kann der Spieler die Kontrolle über ein stationäres Maschinengewehr mit einem unendlichen Vorrat an Munition übernehmen. Des Weiteren können durch das Beschießen von Benzinfässern Explosionen ausgelöst werden.

Dem Spieler obliegt die Erfüllung unterschiedlicher Aufgaben, wie zum Beispiel das Töten von bestimmten Gegnern, die Erforschung von Spielabschnitten, das Beschützen von Personen oder das Zerstören von Störsendern, die eine Kommunikation verhindern.

„Soldier of Fortune: Payback“ spielt in der Gegenwart und ist in fünf Städten in fünf verschiedenen Ländern angesiedelt, die wie folgt lauten: Al-Qa’im (Irak), Mogaung (Myanmar), Eshkashem (Afghanistan), Ilebo (Demokratische Republik Kongo) und Donetsk (Ukraine). Die Spielabschnitte müssen linear durchlaufen werden, wobei der Spielfortschritt automatisch an bestimmten Kontrollpunkten gesichert wird. Er kann folglich nicht zu einem beliebigen Zeitpunkt vom Spieler gespeichert werden. Einmal absolvierte Kapitel und Level sind vom Hauptmenü aus zugänglich und können einzeln ausgewählt werden. Level stellen sich bei-

spielsweise als Straßen und Hinterhöfe, Dschungelareale, Höhlensysteme oder Bergdörfer dar.

Zu Spielbeginn kann der Spieler aus den drei Schwierigkeitsgraden „Easy“, „Normal“ und „Hard“ wählen. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad liegt die Spielzeit des Einzelspielermodus bei ungefähr fünf bis acht Stunden.

Beim Mehrspieler- oder Multiplayer-Modus wird über ein lokales Netzwerk (LAN) bzw. das Internet eine Verbindung zu weiteren Spielern hergestellt, die jeweils eine einzelne Spielfigur steuern. Insgesamt sind sechs Spielmodi enthalten, die sämtlich keine so genannten „bots“ enthalten, also Spielfiguren die von der künstlichen Intelligenz des Spieles gesteuert werden. Somit werden alle im Multiplayer-Modus vorkommenden Figuren von Menschen gesteuert. Die Spielmodi stellen sich wie folgt dar:

„Deathmatch“ hat das möglichst schnelle Eliminieren von anderen Spielfiguren zum Inhalt. Wer zuerst eine bestimmte Anzahl an Tötungen („frag limit“) erreicht, gewinnt die Runde. Hat kein Spieler innerhalb eines Zeitlimits das „frag limit“ erreicht, gewinnt derjenige, der bis zum Ablauf der Zeit die meisten Tötungen für sich verbuchen konnte. Der Modus „Team Deathmatch“ ähnelt „Deathmatch“, hier bekämpfen sich zwei Teams. In „Capture the flag“ bekämpfen sich zwei Mannschaften, um die gegnerische Fahne zur eigenen zu tragen und so Punkte zu erzielen. „Elimination“ ähnelt dem Modus „Deathmatch“, jedoch verfügt jeder Spieler nur über eine begrenzte Anzahl von Leben; er scheidet aus dem Spiel aus wenn sein letztes Leben verloren hat. In „Team Elimination“ bekämpfen sich zwei Mannschaften basierend auf den Regeln des Modus „Elimination“. Die Spielart „Demolition“ fordert je nach Teamzugehörigkeit das Legen oder Entschärfen einer Bombe. Die Karten im Mehrspieler-Modus dienen im Gegensatz zu den Spielabschnitten im Einzelspieler-Modus als Arenen und damit zur Begrenzung des Spielfeldes; ein lineares Absolvieren wie im Einzelspieler-Modus ist nicht möglich. Der Spielfortschritt kann im Mehrspielermodus nicht gesichert werden.

Im Gegensatz zum Einzelspielermodus weist der Mehrspielermodus zwei Unterschiede auf. Zum einen sind die Gewaltdarstellungen reduziert, es sind zum Beispiel keine Splattereffekte enthalten, und zum anderen kann der Spieler neben Handgranaten auch Blendgranaten benutzen.

Das ... beantragte mit Schreiben vom 27.11.2007 die Indizierung des oben genannten Spiels, da dessen Inhalt geeignet sei, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden. Maßgeblicher und alles bestimmender Spielinhalt sei die Tötung auftretender Gegner, die sich ausnahmslos als Menschen darstellten. Opponenten griffen den Spieler bei Sichtkontakt an und könnten mit einem umfangreichen Repertoire an realistischen Waffen wie Pistolen, Schrotflinten, Gewehren und Granaten bekämpft werden. Durch Waffeneinsatz könnten Gegnern Gliedmaßen angetrennt werden, Kopfschüsse ließen Köpfe explodieren und feindliche Spielfigur gäben Schmerzens- und Todesschreie von sich. Es seien keine gewaltfreien Spielinhalte enthalten, das Spiel bestünde aus in dichter Folge ablaufenden Tötungen von Opponenten. Wolle der Spieler das Spiel erfolgreich absolvieren, müsse er zwangsläufig brutalste Gewalt anwenden, die oftmals mit Verstümmelungen der gegnerischen Spielfiguren einhergehe. Dem Spieler blieben keine alternativen Lösungsmöglichkeiten.

Die Verfahrensbeteiligte wurde per Telefax benachrichtigt, dass über das Spiel gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren und im Wege einer vorläufigen Anordnung nach §

23 Abs. 5 JuSchG entschieden werden solle. Ihr wurde kurze Gelegenheit zur Stellungnahme gegeben. Sie hat sich hierzu nicht geäußert.

In Vorbereitung auf die Sitzung des Dreiergremiums am Nachmittag des 03.12.2007 stellte die Bundesprüfstelle eine Recherche über die Verfügbarkeit der vorliegenden Version von „Soldier of Fortune: Payback“ bei Online-Versandhändlern an. Die Internetseite eines führenden Versandhändlers listete das Computerspiel auf dem ersten Platz seiner Verkaufscharts, die sich aus den Verkaufszahlen der letzten 30 Tage errechnen.

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

GR Ü N D E

Die US-Version des PC-Spieles „Soldier of Fortune: Payback“, Activision Inc., Santa Monica/USA, war antragsgemäß zu indizieren. Darüber hinaus war die vorläufige Listenaufnahme des Spieles 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 frühest mögliche Termin zur mündlichen Verhandlung des Zwölfergremiums der 10.01.2008 ist.

Die endgültige Listenaufnahme ist zu erwarten, denn der Inhalt des Computerspiels 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.

Verrohend wirkende Medien sind dabei solche, die geeignet sind, auf Kinder und Jugendliche durch Wecken und Fördern von Sadismus und Gewalttätigkeit, Hinterlist und gemeiner Schadenfreude einen verrohenden Einfluss auszuüben. Das ist der Fall, wenn mediale Gewaltdarstellungen Brutalität fördern bzw. ihr entschuldigend das Wort reden. Dies ist vor allem dann gegeben, wenn Gewalt ausführlich und detailliert gezeigt wird und die Leiden der Opfer ausgeblendet werden bzw. die Opfer als ausgestoßen, minderwertig oder Schuldige dargestellt werden (Nikles, Roll, Spürck, Umbach; Jugendschutzrecht; 2. Auflage, § 18 Rdnr. 5). Daneben ist unter dem Begriff der Verrohung in § 18 Abs. 1 S. 2 JuSchG aber auch die Desensibilisierung von Kindern und Jugendlichen im Hinblick auf die im Rahmen des gesellschaftlichen Zusammenlebens gezogenen Grenzen der Rücksichtnahme und der Achtung anderer Individuen zu verstehen, die in dem Außerachtlassen angemessener Mittel der zwischenmenschlichen Auseinandersetzung sowie dem Verzicht auf jedwede mitmenschliche Solidarität ihren Ausdruck findet (Jörg Ukrow, Jugendschutzrecht, Rdnr. 277).

Spiele, die den Spieler zur Vernichtung menschlicher bzw. menschenähnlicher Wesen auffordern und diese Vorgänge detailfreudig und darüber hinaus so darstellen, dass die Tötungsvor-

gänge als besonders brutal eingestuft werden müssen, sind in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle stets als verrohend eingestuft worden.

Das verfahrensgegenständliche Spiel zeigt nach Auffassung des Dreiergremiums die Darstellung von Gewalt gegen Menschen in brutaler und grausamer Form. Verstärkt werden die Gewaltdarstellungen durch die sehr intensive grafische und akustische Präsentation der selbstzweckhaften Tötungsvorgänge.

Der alles bestimmende, bis auf sehr wenige Ausnahmen vorherrschende und sich aus dem Spielverlauf zwangsläufig ergebende Spielinhalt ist die möglichst schnelle und effektive Tötung aller auftretenden Gegner.

Im Spielverlauf sind demnach beinahe keine Elemente vorhanden, die nicht die Gewaltanwendung gegen menschlich gestaltete Spielfiguren beinhalten. Dem Spieler wird im Spielverlauf nach und nach eine Reihe von Aufträgen erteilt. Diese fordern teilweise explizit die Tötung bestimmter Spielfiguren, wie das Eliminieren eines Scharfschützen („Kill the sniper“) oder von Figuren die in der Rahmenhandlung eine Rolle spielen („Kill Min“, „Kill Al-Din“ oder „Kill Bashar“). Andere Anweisungen sind allgemeiner gehalten und befehlen die Zerschlagung jeglichen Widerstands, der von nicht namentlich benannten Gegnern ausgeht („Eliminate any resistance“). Alle übrigen Instruktionen verlangen nicht direkt die Tötung von gegnerischen Spielfiguren, bei der Erfüllung der Aufgabe stellt sich diese aber als absolut essentiell heraus. Der Spieler kann die entsprechende Aufgabe nur dann erfolgreich lösen und seine Spielfigur nur dann überleben, wenn alle auftretenden Opponenten getötet werden, wie beispielsweise bei der Sprengung einer Pipeline („Destroy Primary Stage (3 bombs)“) oder der Zerstörung von Sidewinder-Raketen („Destroy sidewinder storage area“). Dieser Umstand gilt darüber hinaus selbst für harmlos klingende Aufträge wie „Gelage zum Dorf“ („Reach the village“) oder „Erreiche den Treffpunkt“ („Reach the extraction point“).

Daraus resultierend ergeben sich im Vergleich zu den permanenten Gewaltdarstellungen inhaltlich und umfänglich verschwindend geringe Anteile an alternativen Spielinhalten. Die an einer Hand abzuzählenden Passagen, wie ein einziger Punkt im Spiel, an dem der Spieler mehrere zeitlich abgestimmte Sprünge in Folge anbringen muss um nicht von austretendem Wasserdampf verletzt zu werden, haben einen zeitlichen Umfang von wenigen Sekunden und stehen somit Stunden voller intensiver und selbstzweckhafter Gewaltdarstellungen gegenüber. Fordernde Aufgabestellungen, die vom Spieler über die Steuerung der Spielfigur hinausgehende Geschicklichkeit oder gar Kombinationsgabe, das Lösen von Rätseln oder Denksportaufgaben erfordern, sind nicht enthalten. Sogar die Suche nach dem richtigen Weg in den Spielabschnitten wird durch zwei Umstände obsolet. Zum einen sind die Spielabschnitte streng linear gehalten. Wenige Abzweigungen sind nicht auf den ersten Blick als Sackgassen auszumachen und der Spieler muss einige Schritte zurücklaufen um den einzig möglichen Weg fortzusetzen. Zum anderen kann der Spieler einfach dem jederzeit eingeblendeten Wegweiser folgen, ohne dabei aktiv den Level zu erkunden. So verliert selbst das Suchen von Eingängen in Höhlen oder das Aufspüren von Endgegnern jeglichen Anspruch. Insgesamt ist darüber hinaus noch die Interaktivität der Spielfigur mit der Umwelt stark eingeschränkt, so dass Mason nur an wenigen definierten Punkten seine Umgebung manipulieren oder lediglich Waffen und Munition aufheben kann.

Die Rahmenhandlung kann gleichermaßen nicht als Distanz schaffendes oder die Gewalt relativierendes oder erklärendes Element betrachtet werden. Durch die Verstrickung verschiedenster Verbrecher, Söldner und Soldaten in die Geschehnisse leistet sie eher der Anwendung von Gewalt Vorschub und legitimiert diese zudem. Der Mehrspieler-Modus entbehrt jeglicher

Rahmenhandlung, er zielt je nach Spielart ausschließlich oder zumindest zu großen Teilen auf die Kämpfe zwischen menschlich gestalteten Spielfiguren und dem damit einhergehenden möglichst schnellen und effektiven Töten aller Gegner ab. Der Spieler muss im Einzelspieler- und Mehrspielermodus nie zwischen Freund und Feind differenzieren. Dieser Effekt wird visuell dadurch intensiviert, dass sich das weiße Fadenkreuz rot färbt, sobald es auf einen Gegner positioniert wird und dass die wenigen Spielfiguren, die Mason neutral oder freundlich gegenüber stehen, von ihm nicht erschossen werden können. Nach Ansicht des Gremiums begünstigen die vorgenannten Umstände die Ausbildung von reflexartigem Töten, da der Spieler nicht wie bei anderen Titeln laufend zwischen Opponenten und ihm neutral oder freundlich gesonnenen Figuren unterscheiden muss und ständig das Scheitern der Mission zu befürchten hat, was ihm bei Tötung einer nicht feindlichen Person passieren würde. Der Spieler muss, wie bereits erwähnt, keine Rätsel lösen und nicht den Weg erkundschaften, sondern kann sich vielmehr komplett auf das Eliminieren der Opponenten konzentrieren.

Das vorliegende Spiel beinhaltet keine alternativen Lösungsmöglichkeiten. Theoretisch kann der Spieler versuchen Angreifer zu umgehen, allerdings werden diese ihn dann verfolgen und durch Angriffe von hinten schwer verletzen. Besonders im späteren Spielverlauf kommen Opponenten so zahlreich vor und sind so stark bewaffnet, dass sich das Umgehen als nicht praktikabel oder hochgradig schwierig erweist. Der Spieler tut also gut daran sich den Rücken frei zu halten, sich nicht umzingeln zu lassen und auftretende Opponenten möglichst schnell zu eliminieren. Weiterhin können mehrere Gegner nicht umgangen werden, da sie als Endgegner zwingend getötet werden müssen oder das Spiel erst dann fortgesetzt werden kann, wenn alle Gegner in einem begrenzten Areal getötet wurden. Darüber hinaus finden sich bei getöteten Opponenten Waffen samt passender Munition. Da der Spieler im Spielverlauf für viele der von ihm zu Beginn eines Levels ausgewählten Waffen keine Munition finden kann, ist er zwingend auf die Benutzung gefundener Waffen angewiesen. Auch dieser Umstand legt somit eine offensive Konfrontation des Spielers mit auftretenden Opponenten mehr als nah. Dabei muss der Spieler aufgrund der Vielzahl der von ihm zu tötenden Gegner nicht mit Munition haushalten, da sich diese samt passender Waffe in ausreichender Menge bei getöteten Gegnern findet.

Die feindlichen Figuren stehen zwischen dem Spieler und dem Erfüllen der jeweiligen Mission und müssen zum fast ausschließlichen Teil zwangsläufig getötet werden. Opponenten verkommen dabei zu Statisten in einer aus reinem Selbstzweck dargebotenen Gewaltorgie. Als Beispiel sei hier das Gespräch mit Bashar genannt, der sich darüber wundert, dass Mason ihn leben lassen will. Nachdem er gegenüber dem Söldner sagt, dass er in seiner Situation nicht zögern würde ihm eine Kugel in den Kopf zu schießen („You - you're going to let me live? Weak American, were our situation reversed, I would not hesitate to put a bullet into your head.“), entgegnet Mason: „Das ist ein Argument.“ („Good point.“) und exekutiert Bashar aus nächster Nähe. In dem direkt darauf folgenden Dialog wird lediglich die neue Zielperson für Mason bekannt gegeben. Mehrfach wird auf Masons Beruf als Söldner eingegangen und auf die Tatsache abgestellt, dass er lediglich an Geld interessiert ist und das Leid Einzelner ihn nicht interessiert, wie aus folgenden Äußerungen ersichtlich ist: „Sie sollten mir hierfür mehr bezahlen.“ („They should be paying me more for this.“) oder „[...] vielleicht kann ich [...] über einen Bonus verhandeln“ („[...] maybe I can talk [...] about a bonus“). Durch die lockere Art des Protagonisten mit der jeweiligen Situation umzugehen, erscheinen die bewaffneten Konflikte, an denen er teilnimmt, vermeintlich harmlos, während gleichzeitig Gewalt als probates Mittel zur Konfliktbewältigung propagiert wird und das Leid von Einzelnen keine Berücksichtigung findet. Da Mason als Söldner und nicht als Soldat zu betrachten ist, wertete das Dreiergremium die Tatsache, dass der Protagonist die Tötung vermeintlicher Verbrecher zu verantworten hat, zudem als Selbstjustiz.

Insgesamt kann „Soldier of Fortune: Payback“ somit nur durch die Ausübung von Gewalt gegen alle auftretenden Gegner erfolgreich abgeschlossen werden, was sich zudem als alles dominierender Spielinhalt darstellt. Die gewalthaltigen Spielhandlungen werden dem Spieler optisch und akustisch sehr intensiv präsentiert.

Der im Spiel dargestellte Gewaltgrad ist als sehr hoch zu beurteilen, auch die Grundintention des Spieles ist als brutal einzustufen. Die grafischen Darstellungen diverser Tötungshandlungen wertete das Dreiergremium zudem fast ausnahmslos als rein selbstzweckhaft.

Spieldfiguren sind ausnahmslos menschlich dargestellt und erscheinen durch heterogene Darstellungen von Aussehen und Kleidung sowie durch die Verwendung diverser zur Spielumgebung passender Sprachen auch so. Durch Beschuss zeigen sich Blutspritzer, -flecken und -lachen, die auf Boden, Wänden, Gegenständen sowie Haut und Kleidung von Personen zu sehen sind. Durch einen implementierten „rag-doll“-Effekt werden physikalische Einflüsse auf die Spieldfiguren umgesetzt, so dass sich etwa unter Waffeneinwirkung Extremitäten vom Rumpf ablösen. Während Arme oder Beine umherfliegen, pulsiert aus dem entsprechenden Stumpf eine Blutfontäne. Abgetrennt Extremitäten weisen ebenfalls Blutflecken auf, teilweise sind Knochen sichtbar. Kopfschüsse lassen Schädel ganz oder teilweise zerplatzen, es tritt ebenfalls eine Fontäne aus. Weiterer Beschuss eines Körpers wirft diesen zurück, Blutspritzer treten aus. Explosionen durch Benzinfässer oder Handgranaten zerfetzen Körper und reißen unter Umständen mehrere Extremitäten auf einmal ab. Als besonders grausam und unmenschlich muten weiterhin bestimmte Trefferanimationen an, die je nach Körperregion unterschiedlich und automatisch ablaufen. Schießt man einem Opponenten einen Arm ab, hält dieser sich den verbleibenden Stumpf und läuft dann noch einige Meter, um erst nach einigen Sekunden tot zusammenzubrechen. Wird ein Gegner im Nahkampf mit dem Messer am Hals getroffen, greift dieser sich in einigen Fällen an den Hals, taumelt noch einige Sekunden umher und fällt danach tot um. Nach einem Treffer im Intimbereich greift sich der Getroffene mit beiden Händen dort hin und sackt dann tot zusammen. Leichen und Teile davon verschwinden nach ca. 20 Sekunden. Sämtliche Kampfhandlungen werden durch Schmerzensschreie und Geräusche von Verletzten wie etwa von Röcheln untermalt. Durch die Kombination von in hochmoderner Grafik dargestellten brutalen Gewaltdarstellungen, der zugehörigen Akustik und realen Szenarien entsteht in solchen Situationen eine erdrückende Nähe zur Realität.

Die Gewaltdarstellungen sind dabei nicht auf die vom Spieler aktiv zu beeinflussenden Inhalte beschränkt, vielmehr zeigen auch Zwischensequenzen brutale Gewalt. Neben der bereits erwähnten Exekution des Mittelsmannes Bashar ist die Exekution eines Unbeteiligten durch Chira zu nennen.

Zusammenfassend hält das Dreiergremium der Bundesprüfstelle ebenso wie der Antragsteller die auf hohem grafischem Niveau dargestellte Brutalität in Form von kugelzerfetzten Körpern, zerteilten Leibern oder abgeschossenen Köpfen für in hohem Maße jugendgefährdend.

Darüber hinaus liegt nach Auffassung des Dreiergremiums eine schwere Jugendgefährdung nach § 15 Abs. 2 Nr. 2 JuSchG vor, da der Inhalt des Spiels den Krieg verherrlicht.

Der Gesetzgeber hat den Begriff der Kriegsverherrlichung mit Inkrafttreten des Jugendschutzgesetzes am 1.4.2003 in den Katalog der schwer jugendgefährdenden Medien aufgenommen. Diese Medien unterliegen damit auch ohne eine Aufnahme in die Liste der jugendgefährdenden Medien den Verbreitungsbeschränkungen des § 15 Abs. 1 JuSchG.

Eine jugendgefährdende Kriegsverherrlichung ist gegeben, wenn Krieg als reizvoll dargestellt oder als Möglichkeit beschrieben wird, zu Anerkennung und Ruhm zu gelangen (vgl. Ukrow, Jugendschutzrecht, Rn. 256). Hinzukommen muss nach der Rechtsprechung des VG Köln ein konkreter Realitätsbezug. Je realer das politische Konfliktmuster, je „personifizierbarer“ die Akteure der Gegenseite, desto eher ist eine starke Identifikationsmöglichkeit des Spielers und damit ein erhöhtes Gefährdungspotential gegenüber Minderjährigen gegeben.

Die Gegenden, in denen „Soldier of Fortune: Payback“ angesiedelt ist, sind zum Teil reale derzeitige Kriegsschauplätze (Afghanistan, Irak, Kongo). Die Handlung glorifiziert das Leben eines Söldners, der quasi als Privatsoldat bewaffnete Kämpfe mit diversen Gegnern, seien es islamistische Terroristen, feindliches Militär oder paramilitärische Gruppen, bestehen muss. Das Spiel schildert diese Vorgehensweise in ausschließlich positiver Weise, so dass aus Sicht des Gremiums die erhebliche Gefahr besteht, dass Kinder und Jugendliche dazu verleitet werden, den Krieg als Abenteuer aufzufassen und als Gelegenheit, heldenhafte Taten zu vollbringen. Die unvermeidlichen Schattenseiten kriegerischer Auseinandersetzungen – das Leiden der Zivilbevölkerung, Tod und Zerstörung – werden hingegen in keiner Weise thematisiert. Es verbleibt vorliegend bei einer einseitigen, romantisierenden Darstellung.

Dass solche Inhalte auf Kinder und Jugendliche sozialetisch desorientierend 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 schaf-

fen, 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 Weiter-

entwicklung 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.

„Soldier of Fortune: Payback“ kann als technisch mäßig bezeichnet werden. Während die Grafik als gut bewertet werden kann, sind die Toneffekte im Mittelmaß anzusiedeln. Die künstliche Intelligenz, sowohl der befreundeten als auch der gegnerischen Spielfiguren, stellt sich als mäßig bis schlecht dar. Gegner gehen nicht vor Handgranaten und Beschuss in Deckung und laufen häufig ohne zu schießen in gerader Linie auf Mason zu. Einige Opponenten schießen aus kurzer Distanz auf explosive Benzinfässer und kommen in der so hervorgerufenen Detonation ums Leben. Die Steuerung ist zweckmäßig und erfolgt über Maus und Tastatur. Ereignisse laufen gascripted ab, treten also immer bei Erreichen eines bestimmten Punktes ein. Der Fachpresse sind durchweg durchschnittliche Bewertungen zu entnehmen. Die Internetseiten „www.gamerankings.com“ und „www.metacritic.com“ sammeln die Bewertungen von Online- und Print-Spielmagazinen und bilden aus den einzelnen Bewertungen einen Durchschnittswert. „Soldier of Fortune: Payback“ konnte dabei 51 bzw. 52 von 100 möglichen Punkten erzielen. Die Werte basieren dabei auf jeweils vier Testberichten.

Das Gremium konnte insgesamt keine Aspekte erkennen, welche die US-Version von „Soldier of Fortune: Payback“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten. Zudem sah das Gremium die Präsentation der zahlreichen Gewaltspitzen als rein selbstzweckhaft und in keiner Weise als künstlerisch wertvoll gestaltet an.

Demgegenüber ist das Gremium der Überzeugung, dass das im Spiel enthaltene Maß an Brutalität, mit dem die Kampf- und Tötungsvorgänge präsentiert werden, eine rücksichtslose und unmenschliche Gesinnung erkennbar macht. Diese überwiegt in ihrer Darstellungsart deutlich die etwaigen künstlerischen Aspekte 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.

Die Spielereihe „Soldier of Fortune“ verfügt über einen hohen Bekanntheitsgrad, was unter anderem auf die expliziten Gewaltdarstellungen zurückzuführen ist, die neben denen im vorliegenden Titel bereits in den ersten beiden Spielen der Reihe enthalten waren. Zudem ist über das Spiel in Form von Vor- als auch Testberichten in den Print- und Onlineausgaben zahlreicher Spielemagazine berichtet worden. Die Platzierung des vorliegenden Spiels auf dem ersten Platz der Verkaufscharts eines Online-Versandhändlers, die sich aus den verkauften Stückzahlen der letzten 30 Tage errechnen, verdeutlicht den Bekanntheitsgrad des Spieles und das Interesse der Käufer.

Das Dreiergremium der Bundesprüfstelle ist der Auffassung, dass aufgrund des verrohenden bzw. kriegsverherrlichenden und damit jugendgefährdenden bzw. schwer jugendgefährdenden Inhalts dieses Computerspieles sowie aufgrund der derzeitigen Vertriebslage eine zeitnahe Indizierung unbedingt zu erfolgen hatte. Daher war in diesem Fall durch eine vorläufige Anordnung nach § 23 Abs. 5 JuSchG zu entscheiden. Der aus den vorgenannten Gründen hohe Bekanntheitsgrad des Titels und daher absehbare umfangreiche Absatz des Titels sind nach Ansicht des Dreiergremiums evidente Anhaltspunkte für die Annahme einer kurzfristigen Verbreitung im großen Umfang.

Der Inhalt des Spiels ist jugendgefährdend bzw. aufgrund des Vorliegens einer Kriegsverherrlichung schwer jugendgefährdend. Er erfüllt nach Einschätzung des Dreiergremiums darüber hinaus auch den Tatbestand des § 131 StGB und ist somit auch aus diesem Grund als schwer jugendgefährdend (§ 15 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG) einzustufen. Das Spiel war deshalb nach § 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 Dreiergremiums zeigt sich in den zahlreichen Szenen, in denen die eigene Spielfigur Gegner töten muss und diese dabei optional zerstückeln bzw. in Fetzen schießen kann, was mit umherfliegenden Extremitäten und Köpfen en detail visualisiert wird, eine in äußerstem Maße menschenverachtende Haltung. Hinzu kommen die sehr realistischen Reaktionen der sterbenden Gegner, deren Todeskampf teilweise mehrere Sekunden andauert. Diese Szenen sind deshalb nach Ansicht des Gremiums als Darstellungen im Sinne des § 131 StGB 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, 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 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.