
Entscheidung Nr. 5309 vom 31.8.2005
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 186 vom 30.9.2005

Anregungsberechtigte:

Verfahrensbeteiligte:

bevollmächtigter Rechtsanwalt:

2.

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat auf die am 24.5.2005 und 25.5.2005 eingegangenen Indizierungsanregungen in ihrer

556. Sitzung vom 31.8.2005

an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:
Stellvertretende Vorsitzende:

Beisitzer/-innen der Gruppe:
Kunst
Literatur
Buchhandel und Verlegerschaft
Anbieter von Bildträgern und von Telemedien

Träger der öffentlichen Jugendhilfe
Lehrerschaft
Kirchen

Länderbeisitzer/-innen:
Sachsen
Sachsen-Anhalt
Schleswig-Holstein

Protokollführerin:
Für die Anregungsberechtigten:
Für die Verfahrensbeteiligte:

beschlossen:

Das Computerspiel
„Cold Fear“
Playstation 2
Ubisoft

wird in Teil A der Liste der jugendgefährdenden Medien eingetragen.

**Rochusstraße 10 . 53123 Bonn . Telefon: 0228/962 103-0
Postfach 14 01 65 . 53056 Bonn . Telefax: 0228/37 90 14
S A C H V E R H A L T**

Verfahrensgegenständlich ist das Spiel „Cold Fear“ in der multilingualen Version (Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch und Spanisch) für die Playstation 2. Der Titel wurde von Darkworks, Paris entwickelt und wird in Deutschland vom Publisher Ubisoft vertrieben. Das Spiel wurde am 3.3.2005 veröffentlicht.

Zur Inbetriebnahme des Spieles wird eine handelsübliche Sony Playstation 2 benötigt.

Das vorliegende Spiel wurde der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) zur Erteilung eines Alterskennzeichens vorgelegt. Die Vergabe eines Kennzeichens wurde jedoch abgelehnt. Nach Auffassung der USK erschienen insbesondere Anhaltspunkte für die Kriterien „Gewalt wird als vorrangiges Konfliktlösungsmittel propagiert und es wird auf die Brutalität der Gewaltdarstellung abgestellt“ sowie „Mord- und Metzelszenen werden selbstzweckhaft und detailliert geschildert“ erfüllt zu sein. Folglich wurden die Kriterien einer „Jugendgefährdung“ nach Spruchpraxis der BPjM und ein daraus resultierendes Indizierungsrisiko als gegeben angesehen.

Der Spielinhalt stellt sich im Wesentlichen wie folgt dar:

In „Cold Fear“ steuert der Spieler die Figur Tom Hansen, ein Mitglied der US-Küstenwache, aus der Perspektive der dritten Person über einen russischen Walfänger und eine Ölbohrplattform, wo er verschiedene merkwürdige Vorkommnisse untersuchen soll, die, wie sich im Spielverlauf zeigt, auf einen Parasiten zurückzuführen sind, der von ihm befallene Menschen in Zombies („Exomutanten“) verwandelt. Der Spielverlauf besteht zum Großteil aus der Eliminierung von Opponenten und zudem aus verschiedenen anderen Komponenten, die Anforderungen an die Geschicklichkeit des Spielers stellen oder das Finden und Kombinieren von bestimmten Gegenständen zum Ziel haben.

Der Spielfigur stehen zahlreiche genretypische Waffen zur Verfügung, die dem Setting des Spieles angepasst sind. So finden Pistolen, Schrotflinten, Maschinenpistolen, Sturmgewehre, Granatwerfer, Flammenwerfer und Harpunen, deren Projektile einen Lockstoff verströmen, Anwendung. Zu Beginn des Spieles ist die Spielfigur bereits mit einer Pistole samt passender Munition ausgestattet. Bei getöteten Gegnern und in den verschiedenen Räumen lassen sich Munition oder Waffen finden, die dann auch verwendet werden können. Die Gegner stellen sich zum stark überwiegenden Teil als Söldner und menschliche oder zumindest menschenähnliche Exomutanten, vom Parasiten infizierte Menschen, dar. Darüber hinaus stellen sich dem Spieler verschiedene fiktive Gegner wie die vorgenannten Parasiten oder mutierte und somit nicht menschenähnliche Exomutanten gegenüber, wobei letztere über verschiedene Spezialfähigkeiten wie Unsichtbarkeit oder besonders hohe Körperkraft verfügen.

Der Gesundheitszustand der Spielfigur wird über einen Balken am unteren linken Bildschirmrand visualisiert. Eine weitere Anzeige gibt die Ausdauer der Spielfigur an, die etwa bei Sprints absinkt. Verlorene Lebensenergie kann durch die Verwendung von Verbandsmaterial („Medipacks“), welches in den Spielabschnitten oder bei toten Gegnern zu finden ist, Ausdauer durch Inaktivität der Spielfigur wieder aufgefüllt werden.

Die Geschichte des Spieles wird in zahlreichen Videoclips vorangetrieben. Man erfährt im Laufe des Spieles von der Entdeckung des Parasiten, den Verwickelungen und Geheimnissen der wichtigsten Charaktere wie Dr. Viktor Kamsky oder dessen Tochter Anna, die mit dem Hauptdarsteller im fortgeschrittenen Spielverlauf eine Liaison eingeht.

Die regte mit Schreiben vom 17.5.05 die Indizierung des hier verfahrensgegenständlichen Spieles an. Beschreibungen in diversen Computerzeitschriften und im Internet legten eine Jugendgefährdung nahe.

Das regte mit Schreiben vom 19.5.05 ebenfalls die Indizierung des oben genannten Spiels an, da dessen Inhalt laut Rückseite des Covers nur von der Vernichtung und Zerstörung anderer Wesen handle. Auf der Coverrückseite sei eine Szene mit einem sich in Blut auflösenden Kopf zu erkennen. Die Spielbeschreibung auf der Coverrückseite lasse darauf schließen, dass das Ziel des Spieles lediglich gewaltverherrlichender Art sein dürfte.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht darüber benachrichtigt, dass über das Spiel gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren entschieden werden solle. Ihr wurde Gelegenheit zur Stellungnahme gegeben.

Der Verfahrensbevollmächtigte der Verfahrensbeteiligten beantragte mit Schreiben vom 15.6.2005 die Ablehnung des Indizierungsantrages im vereinfachten Verfahren. Eine Prüfung des Spieles sei nur im regelmäßigen Verfahren vor dem 12er-Gremium möglich, da keine offensichtliche Jugendgefährdung vorliege. Gesicherte Beurteilungsmaßstäbe aus der bisherigen Praxis der Bundesprüfstelle seien auf den vorliegenden Fall nicht übertragbar.

Die Verfahrensbeteiligte wurde sodann über ihren Verfahrensbevollmächtigten form- und fristgerecht benachrichtigt, dass über das Spiel in der Sitzung des 12er-Gremiums am 31.8.2005 verhandelt werden solle. An der Sitzung nahm die Verfahrensbeteiligte mit ihrem Verfahrensbevollmächtigten teil. Sie reichten Bildmaterial (Monster, Rätsel) zur Akte sowie die Dokumentation der Storyline und beantragten die Zurückweisung der Anregungen.

Zum verfahrensgegenständlichen Titel führten sie im Wesentlichen folgendes aus: Die von der USK als erfüllt angesehen Indizierungskriterien „Gewalt wird als vorrangiges Konfliktlösungsmittel propagiert und es wird auf die Brutalität der Gewaltdarstellung abgestellt“ sowie „Mord- und Metzelszenen werden selbstzweckhaft und detailliert geschildert“ seien - entgegen der Einschätzung der USK - nicht erfüllt. Man könne Gegnern ausweichen oder sie umgehen, um etwa Munition zu sparen. Das Spiel verfüge zudem über verschiedene, Distanz zum Spielgeschehen schaffende Elemente wie Rätsel und die Perspektive der dritten Person. Das Spielgeschehen sei in eine sehr umfangreiche Hintergrundgeschichte eingebettet, was man alleine an den ausgeteilten, sehr umfangreichen Dokumenten der Storyline festmachen könne. Darüber hinaus handele es sich bei den Gegnern um fiktive Wesen und außerdem um eine fiktionale Geschichte, wie man an den auftretenden Monstern erkennen könne. Außerdem würden Gewalttaten nicht zynisch kommentiert. Das Spiel hätte sich seit Veröffentlichung in der Version für die Playstation 2 lediglich ca. 6.000 Mal verkauft. Andere Titel für diese Spielekonsole seien weitaus öfter abgesetzt worden.

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 12er-Gremiums in der Sitzung vom 31.8.2005 in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert.

G R Ü N D E

Das Computerspiel „**Cold Fear**“, Ubisoft war anregungsgemäß zu indizieren.

Sein Inhalt ist geeignet, Kinder und Jugendliche sozialetisch 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.

Der Oberbegriff des Gesetzes „sittlich zu gefährden“, der im Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte (GjS) formuliert war, ist in dem seit dem 1.4.2003 geltenden Jugendschutzgesetz nunmehr ersetzt worden durch o.g. Begriff. Gleichwohl ist der anzulegende Prüfungsmaßstab für die Jugendgefährdung davon nicht berührt.

Auch in der Begründung zum Jugendschutzgesetz (Drucks. 14/9013, S. 58) wird ausdrücklich erwähnt, dass sich die Beurteilungskriterien inhaltlich nicht durch die neue Formulierung verändert haben.

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 hier verfahrensgegenständliche Spiel zeigt nach Auffassung des 12er-Gremiums die Darstellung von Gewalt gegen menschliche oder menschenähnliche Gegner in grausamer Form. Zusätzlich verstärkt wird die Gewaltdarstellung durch die sehr starke Visualisierung der Tötungsvorgänge, was sich vor allem in den so genannten „finishing moves“ widerspiegelt. Hierbei können die Schädel von Gegnern, grafisch aufwendig inszeniert, durch Beschuss zum Platzen gebracht oder durch einen Tritt auf den Kopf des bewusstlos am Boden liegenden Exomutanten zermalmt werden. Obwohl die Darstellung zerplatzender Köpfe schon brutal zu nennen ist, sind im Anschluss an die Tötung zusätzlich aus dem Hals austretende pulsierende Blutfontänen sichtbar. Exomutanten werden durch Körpertreffer lediglich bewusstlos und bleiben für wenige Sekunden auf dem Boden liegen, bevor sie nach etwa 10 Sekunden wieder aufstehen, um die vom Spieler gesteuerte Spielfigur erneut anzugreifen. Um die Exomutanten endgültig zu eliminieren, muss ein „finishing move“ ausgeführt und der Schädel des Mutanten mit dem darin enthaltenen Parasiten zerstört werden. Die Zerstörung des Kopfes ist dabei spielimmanent, ist sie doch auch Teil der Hintergrundgeschichte des Spieles. Sie erklärt sich durch den Umstand, dass sich die Parasiten („Exocels“) im Kopf des Gegners einnisten und nur durch Zerstörung des Kopfes eliminiert werden können. Das Zermalmen des Kopfes wird unter eben dieser Überschrift auch im Handbuch erklärt. Dort heißt es: „Die Exomutanten in Cold Fear können nur getötet werden, indem Sie den Exocel eliminieren, der ihr Gehirn befallen hat. Dazu können Sie entweder einem Exomutanten in den Kopf schießen, oder seinen Kopf zermahlen, während er bewusstlos am Boden liegt.“ In diesem Zusammenhang wandte die Verfahrensbeeteiligte mit Verweis auf das verteilte Dokumentationsmaterial ein, es handle sich bei den Opponenten um überzogene, mutierte Wesen mit unmenschlichem Aussehen (z.B. übertrieben große Extremitäten; Tentakel, die aus dem Rücken wachsen; kein Kopf; Menschen, aber auch Feinde mit unmenschlichen Eigenschaften, z.B. Feinde, die an der Decke entlang klettern, um sich auf den Protagonisten fallen zu lassen; Außerirdische). Dazu ist

festzustellen, dass solche Gegner sicherlich im Spiel enthalten sind, jedoch gegenüber den menschlichen und menschenähnlichen Gegnern nur zu einem verschwindend geringen Prozentsatz auftreten.

Eine weitere spektakuläre Kampftechnik, die teilweise auch zum Tod des Gegners führt, kann der Spieler immer dann anwenden, wenn er von einem Exomutanten ergriffen wurde, um gebissen oder gewürgt zu werden. Durch das Drücken einer im Vergleich zu anderen Titeln sehr einfach zugänglichen Tastenkombination kann ein kritischer Treffer gelandet werden, bei dem in der Folge eine Waffe in das Gesicht des Angreifers abgefeuert wird.

Wird ein Gegner getötet, löst sich seine Leiche nach wenigen Sekunden auf, ein „rag-doll“-Verhalten, also physikalisch korrekte Reaktionen auf äußere Einflüsse wie Beschuss und Schwerkraft, ist nicht zu beobachten. Körper getöteter Gegner zeigen jedoch unter Beschuss Blutspritzer.

Der Tod eines Gegners wird mit einer Wahrscheinlichkeit von etwa 50% mit bei der Leiche zu findender Munition oder Medipacks belohnt. Dazu muss die Leiche durchsucht werden. Hinzuweisen ist auf den Umstand, dass verbrannte Gegner keinerlei Gegenstände hinterlassen.

Auch tritt statische Gewalt in Form von in Blutlachen herumliegenden Gliedmaßen oder von der Decke herabhängenden Leichen auf.

Als schwerwiegend im Hinblick auf die Entwicklung von Jugendlichen sind auch die folgenden Spielelemente zu beurteilen: So ist die vom Spieler kontrollierte Spielfigur weitaus mächtiger als die ihr gegenüberstehenden Figuren. Sie kann gleichzeitig zahlreichen Spielfiguren gegenüberreten und wird dabei nicht getötet, sondern nur verletzt. Diese Vorgehensweise kann zu einer Selbstüberschätzung des Spielers, auch im realen Leben, führen, da die Wirkung von Waffen verharmlost und diese somit unterschätzt werden können.

Die Interaktivität der Spielfigur mit der Spielwelt ist eingeschränkt. Es können lediglich wenige spezielle Gegenstände wie Dokumente oder Codekarten genutzt werden. Die Spielfigur verfügt zudem über kein Inventar. Alles in allem sind keine Rätsel im eigentlichen Sinne enthalten, vielmehr geht es in erster Linie um die Kombination von Codekarten und den entsprechenden verschlossenen Türen beziehungsweise das Benutzen von Ventilen, um etwa einen Brand zu löschen, der den Hauptdarsteller am Betreten bestimmter Bereiche des Schiffes hindert.

Eine andere Möglichkeit der Konfliktlösung als die oben beschriebene gewalttätige ist weder geplant noch im vollen Umfang möglich. Das Umgehen von Gegnern ist oftmals nicht praktikabel, man kann allenfalls an Gegnern vorbei- oder vor ihnen davonlaufen. Teilweise wird dem Spieler der Zutritt zu einem neuen Spielabschnitt so lange verwehrt, bis er in einem bestimmten Abschnitt alle Gegner getötet hat. Das Umgehen von Gegnern ist jedoch grundsätzlich nicht empfehlenswert, da nicht getötete Gegner die Spielfigur verfolgen und der Spieler dann einer Überzahl an Gegnern gegenübersteht. Des Weiteren würden dem Spieler durch die beschriebene Vorgehensweise Munition und Medipacks entgehen, die er bei den getöteten Gegnern finden kann.

Im Spielverlauf begegnet die Spielfigur des Tom Hansen ihm neutral gesonnenen Personen, wie etwa Anna Kamsky. In einem Abschnitt des Spieles muss er diese vor angreifenden Monstern beschützen. Scheitert er damit, weil Anna von Gegnern oder ihm selber tödlich ver-

letzt wird, ist das Spiel vorbei und kann nur vom letzten Speicherpunkt aus wieder aufgenommen werden. Anderen neutralen Figuren begegnet der Spieler nicht im Spiel selber, sondern er sieht sie lediglich in automatisch ablaufenden Videosequenzen. Mit Ausnahme von Anna, deren erster Kontakt mit Tom in einer Videosequenz dargestellt wird, kann der Spieler also alle im Spiel auftauchenden Figuren gefahrlos töten, ohne Konsequenzen oder Nachteile fürchten zu müssen. So kann beim Spieler ein reflexartiges Töten hervorgerufen werden, da er nicht grundsätzlich zwischen ihm neutral und feindlich eingestellten Opponenten differenzieren muss. Durch die Tatsache, dass die Parasiten den Kopf der Exomutanten bewohnen, bildet sich im Laufe des Spieles ein folgenschwerer Automatismus aus, in dessen Folge der Spieler bei der Bekämpfung von Gegnern automatisch den Kopf als primäres Ziel auswählt. Dies hat einen doppelten Nutzen. Einerseits benötigt man bei einem Kopftreffer nur einen Schuss und spart somit Munition im Vergleich zu den bis zu zehn Körpertreffern, die nötig sind, bis ein Exomutant bewusstlos wird, auf den Boden fällt und dann schließlich dessen Kopf zermalmt werden kann. Zweitens kann man durch das Ausführen von Kopfschüssen den Gegner endgültig töten und läuft keine Gefahr, dass dieser wiederaufersteht.

Die visuelle und akustische Darstellung von Gewalt erreicht ein hohes Ausmaß an Brutalität.

Die Visualisierung der Gewalt ist hauptsächlich in der „in game“-Grafik evident. Im Spiel selber treten bei fast allen Kämpfen Blutspritzer oder -fontänen auf. Nach dem Tod von Gegnern bleiben Blutlachen an Wänden und Boden zurück. Die schon erwähnten „finishing moves“ und kritischen Treffer, bei denen Schädel in einer roten Blutwolke zerplatzen und in deren Verlauf pulsierende Blutfontänen austreten, machen einen Großteil der Gewaltdarstellung aus und intensivieren diese darüber hinaus in erheblichem Maße. Als weiterer Faktor seien die vom Spieler etwa durch den Einsatz des Flammenwerfers in Brand gesteckten und schreiend und brennend umherlaufenden Gegner genannt.

Bei manchen Angriffen spritzt Blut auf die virtuelle Kameralinse und verläuft dort, wodurch eine greifbare Nähe zum Spielgeschehen aufgebaut wird. Das Argument der Verfahrensbeteiligten, dass durch diese Visualisierung eine Distanzierung des Spielers erfolge, war für die Beisitzerinnen und Beisitzer des 12er-Gremiums nicht nachvollziehbar. Sie sehen in diesem Umstand vielmehr die Gefahr einer Intensivierung des Erlebten und Gesehenen beim jugendlichen Spieler gegeben.

Die akustische Untermalung besteht neben einem Soundtrack vorwiegend aus den Schreien der Gegner sowie Kampfgeräuschen. Vor allem die Schreie von brennenden Gegnern zeigen die Grausamkeit der Szenerie.

Zwar können die Vorkommnisse des Spieles in eine sich stetig weiter entwickelnde Rahmenhandlung eingeordnet werden, jedoch kann der gewalttätige Spielinhalt so keineswegs relativiert werden. Die Verfahrensbeteiligte stellte zu diesem Punkt fest, dass in der Storyline des Spieles NPCs dem Spieler hilfreiche Tipps geben, ohne die das Spiel nicht bis zum Ende durchzuspielen sei. In diesen Dialogen würde die Geschichte erzählt und dem Spieler würden durch ihre cineastische Machart Pausen geboten. Diesbezüglich ist zu bemerken, dass die Videosequenzen sicherlich kurze Pausen bieten, diese jedoch aufgrund der kurzen Laufzeit der Videos nicht wirklich lang sind. Im Übrigen ist der Umfang aller Videoclips im Vergleich zum gesamten und zum gewalttätigen Spielinhalt als sehr knapp zu beurteilen. Zudem vertritt das 12er-Gremium die Meinung, dass bei dem im hier verfahrensgegenständlichen Spiel gezeigten Gewaltpotential eine ausführlichere Handlung keinen nennenswerten Einfluss auf die Entscheidung genommen hätte.

Auch das Fehlen einer freien Speicherfunktion erschwert die Distanzierung vom Spielgeschehen. Der Spieler kann den Fortschritt des Spieles nicht zu einem beliebigen Zeitpunkt sichern, sondern ist an die vom Spiel vorgegebenen Speicherpunkte gebunden. Möchte der Spieler aufgrund seiner momentanen Gemütslage das Spiel beenden, so wird er dies vermutlich nicht tun, da er ansonsten beim Weiterspielen erneut beim letzten vom Spiel gesicherten Speicherpunkt zu beginnen hätte. So müssen schon bereits absolvierte Abschnitte des Spieles nochmals gespielt werden. Das Spiel zwingt den Spieler somit dazu, dass Spiel nur an bestimmten Speicherpunkten und folglich zu bestimmten Zeitpunkten zu unterbrechen. Auch nach dem virtuellen Tod muss der Spieler beim Wiedereinstieg in das Spiel bereits absolvierte Abschnitte erneut erkunden und sich nochmals mit den dort auftretenden Gegner auseinandersetzen. Damit wird der Spieler eng an das Spielgeschehen gebunden. Die von den Gewaltdarstellungen ausgehende verrohende Wirkung wird so durch die technischen Gegebenheiten des Spiels verstärkt.

Durch den mit wenigen Ausnahmen linearen Aufbau der einzelnen Level und die zumeist klar vorgegebene Vorgehensweise entsteht für den Spieler keine intellektuelle Herausforderung in Form von alternativen Lösungswegen. Vor dem Hintergrund der auftretenden Gewaltdarstellungen treten die gewaltfreien Spielelemente in Form von Geschicklichkeits- oder Kombinationsaufgaben, bei denen etwa Codekarten oder ein Zahlencode gefunden werden müssen, deutlich in den Hintergrund und verändern den Gesamteindruck des Spieles - wenn überhaupt - marginal. In diesem Zusammenhang machte die Verfahrensbeteiligte auf verschiedene Rätsel aufmerksam, bei denen der Spieler beispielsweise Wege entdecken müsse, um z.B. Wasser abzupumpen und so blockierte Türen öffnen zu können oder der Protagonist Wege finden müsse, um die Sprinkleranlage an Bord wieder in Betrieb zu nehmen, um so Brände zu löschen und weitere Durchgänge benutzbar machen zu können. Insgesamt sind Anspruch, Komplexität und Schwierigkeit der enthaltenden Rätsel als sehr gering zu beurteilen. Unter dem Oberbegriff „Rätsel“ verwies die Verfahrensbeteiligte weiterhin auf die Tatsache, dass der Spieler nicht bloß gegen Feinde kämpfe, sondern auch gegen das Unwetter. Ohne schnelle Reaktion fege der Sturm ihn vom Schiff ins Meer. Gutes Timing zur Überquerung des Decks fordere seine Reflexe und erfordern taktisches Vorgehen. Das ist nur bedingt richtig. Die Spielfigur kann in der Tat an verschiedenen Punkten im Spiel ins Meer gespült werden. Allerdings stirbt die Spielfigur oftmals nicht sofort. Vielmehr erhält der Spieler häufig eine Chance Tom Hansen zu retten, indem die Spielfigur nicht direkt über Bord gespült wird, sondern sich noch mit einer Hand festhalten und dann wieder an Bord ziehen kann. Davon abgesehen ist hier taktisches Vorgehen - was laut Duden als „auf genauen Überlegungen basierende, von bestimmten Erwägungen bestimmte Art und Weise des Vorgehens“ definiert ist - wohl kaum gefragt. Eine solch vielschichtige und komplexe Vorgehensweise ist nicht nötig, vielmehr lassen sich die vorgenannten Passagen mit wenig Timing und Übung problemlos bewältigen. Davon abgesehen ist es auch für ungeübte Spieler relativ einfach, sich auf den Beinen zu halten und nicht von Bord gespült zu werden. Der nicht gewalttätige Spielinhalt ist, wie die Verfahrensbeteiligte auch einräumte, darüber hinaus mit maximal einem Drittel bis einem Viertel des Spielumfangs zu veranschlagen. Wie die Verfahrensbeteiligte aber korrekterweise anmerkte, enthält das Spiel zumindest keine zynisch kommentierten Tötungs- oder Gewaltdarstellungen.

Ebenso wie die Anregungsberechtigten hält das 12er-Gremium aus allen oben genannten Gründen die Grausamkeit und Brutalität, die in „Cold Fear“ stattfindet, für jugendgefährdend. Besonders bedenklich ist hierbei, dass die Tötungshandlungen in detaillierter Art und Weise dargestellt werden und für die ausführenden Personen ohne Konsequenzen bleiben.

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 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 `Grenzpfiler` sein für das Maß an Gewalt, das Kindern und Jugendlichen in der virtuellen Welt zugemutet werden darf. Wie könnte das im Hinblick auf eine Indizierung möglicherweise aussehen?

Brutale, ungehemmte, menschenverachtende und -vernichtende Gewalt als einzig mögliche Spielhandlung überschreitet eindeutig die Grenze dessen, was Kindern und Jugendlichen zugemutet werden darf - unabhängig davon, ob eine solche Gewaltdarstellung schädigende Wirkungen hat oder sozialetisch desorientierend wirken kann. Dies gilt insbesondere, wenn die Gewalthandlungen des Spielers aus der Perspektive der `subjektiven` Kamera erfolgen und Waffengebrauch jeglicher Art einschließen. Eine solche virtuelle Welt stünde in einem eklatanten Widerspruch zum menschlichen Gebot der Empathie.

Eine Befrachtung der Spieloberfläche mit rassendiskriminierender oder frauenverachtender Ideologie, unabhängig davon wie sie im Einzelfall gemeint ist oder wirkt, verschärft die Eigenart der Computerspiele, die empathischen Gefühlen der Spieler zu vermindern, so erheblich, dass ein unüberbrückbarer Widerspruch zu wichtigen moralischen Werten unserer Gesellschaft entsteht.

Schwieriger wird die Entscheidung bei Spielen, die sich der Thematik `Krieg` zuwenden. Virtuelle Kriege zu führen, hat ´naturgemäß` wenig mit Empathie zu tun. Der Blick vom `Feldherrenhügel`, auf die `strategische Karte` oder aus dem Cockpit eines Kampfflugzeuges erfasst nicht das menschliche Leid, das in der realen Welt mit Krieg verbunden ist. Wird durch die eingegrenzte Perspektive der virtuelle Krieg bereits `verharmlost` oder `verherrlicht`? Werden virtuelle Kriege problematischer, je näher sie an reale Ereignisse der jüngsten Vergangenheit rücken und daher als Simulation einer historischen Gegebenheit erscheinen können? Um ein `Nein` zu `Kriegsspielen` moralisch zu rechtfertigen, müssen die `Kriegshandlungen` auf der Spieloberfläche in einer speziellen Weise ideologisch oder emotional befrachtet werden, so dass sich ein nicht zu übersehender Widerspruch zu empathischen Einstellungen 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. Vielstufigkeit übermittelter Botschaften, und das Ansehen, das ein Werk bei Fachöffentlichkeit und Publikum genießt.

„Cold Fear“ ist hinsichtlich seiner technischen Umsetzung insgesamt als mittelmäßig bis gut zu beurteilen. Die Grafik weist beispielsweise gelungene Wettereffekte auf, die Animationen der Figuren hingegen wirken teilweise schlecht umgesetzt. Durch die guten Effekte entsteht der Eindruck, man befände sich auf einem auf hoher See schwankenden Schiff. Die im Spiel-

verlauf eingeblendeten Videoclips sind von durchschnittlicher Qualität. Die Soundkulisse ist ordentlich umgesetzt, besonders die Synchronstimmen der Hauptdarsteller fallen positiv auf. Die Steuerung ist leicht zugänglich, wirkt jedoch oft umständlich. Die Hintergrundgeschichte des Spieles wird zwar durch viele im Spiel auffindbare Dokumente und durch die vorgenannten Videosequenzen gestützt, bleibt aber dennoch von geringer Qualität und ohne Tiefgang. Das Spiel erlaubt kein freies Sichern des Spielfortschritts, sondern ermöglicht das Anlegen eines Speicherstandes nur an bestimmten Punkten. Durch eine unregelmäßige Verteilung dieser Speicherpunkte kommt es oftmals zu unfairen Situationen, in denen man trotz bevorstehender schwerer Kämpfe nicht abspeichern kann. Die künstliche Intelligenz der Gegner ist als unterdurchschnittlich zu bezeichnen. Während die menschlichen Söldner manchmal noch hinter Fässern oder Kisten Deckung suchen, laufen vor allem die Exomutanten direkt auf die Spielfigur zu und suchen keine Deckung. Die verschiedenen Gegnertypen treffen keine taktischen Absprachen um beispielsweise ihr Vorgehen dahingehend zu koordinieren, dass sie den Spieler einkreisen. Die Spieldauer des Titels liegt mit circa 12 Stunden im genretypischen Umfang.

Ordnet man das Spiel aufgrund von Gewaltdarstellung und technischer Umsetzung auf dem aktuellen Computerspielmekmarkt ein, so ist zu erkennen, dass „Cold Fear“ in erster Linie durch seine brutale Gewaltdarstellung aus der Masse heraussticht. Es handelt sich vorliegend um ein Spiel, das als Hauptaussage die Botschaft vermittelt, dass das Töten von menschlichen und menschenähnlichen Wesen in Namen eines vermeintlich guten Zwecks gerechtfertigt sei und ohne Konsequenzen bleibe.

Insgesamt sind keine Aspekte zu erkennen, die „Cold Fear“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten. Die Fachpresse bewertete den Titel in 38 verschiedenen Online- und Printmagazinen im Durchschnitt mit 69 von 100 möglichen Punkten (u.a. bei <http://www.metacritic.com/games/platforms/ps2/coldfear>). Damit steht der Titel weit hinter ähnlichen Action-Adventures für die Playstation 2 wie „Silent Hill 2“ oder „Devil may cry“ zurück, die im Durchschnitt Bewertungen von 89 bzw. 95 Punkten erzielen konnten. (<http://www.metacritic.com/games/platforms/ps2/devilmaycry>; <http://www.metacritic.com/games/platforms/ps2/silenthill2>)

Zudem ist das Gremium der Überzeugung, dass das im Spiel enthaltene Maß an Brutalität, mit dem die Kampf- und Tötungsvorgänge sowie vor allem das Zermalmen oder Zerschießen von Köpfen dargestellt werden, eine grausame und unmenschliche Gesinnung erkennbar macht. Diese grausame und unmenschliche Gesinnung überwiegt deutlich alle etwaigen künstlerischen Aspekte und verleiht der Jugendgefährdung eine Intensität, die eine andere Entscheidung als die zu Gunsten des Jugendschutzes nicht zulässt.

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 18 Abs. 4 JuSchG liegt schließlich 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 Interesse der Spielergemeinde an „Cold Fear“ ist durch zahlreiche Tests in diversen Fachzeitschriften, in denen u.a. auf das hohe Maß an Gewalt hingewiesen und durch Screenshots des Spieles zum Ausdruck gebracht wird, gegeben. Das 12er-Gremium geht davon aus, dass der Inhalt des Spieles aufgrund seiner Thematik als sehr jugendaffin einzuschät-

zen ist, da sich technisch und inhaltlich ähnliche Spielereihen wie „Silent Hill“, „Devil may cry“ oder „Resident Evil“ in der Vergangenheit sehr gut verkauft und auch einen sehr hohen Bekanntheitsgrad erreicht haben. Insofern ist die Zahl der vom verfahrensgegenständlichen Spiel verkauften Exemplare zwar nicht mit Bestsellern der Branche zu vergleichen, aber nach Auffassung der Beisitzerinnen und Beisitzer nicht geeignet, eine „geringe“ Menge auszumachen. Zudem schätzt das Gremium der Bundesprüfstelle aufgrund der oben geschilderten Gewaltdarstellungen auch den Grad der vom Spiel ausgehenden Jugendgefährdung als nicht nur gering ein.

Nach alledem ist das 12er-Gremium der Bundesprüfstelle der Auffassung, dass aufgrund des verrohenden und damit jugendgefährdenden Inhalts dieses Spieles eine Indizierung zu erfolgen hatte.

Der Inhalt des Spieles ist, wie bereits ausgeführt, jugendgefährdend, verletzt jedoch nach Auffassung des 12er-Gremiums keine Strafrechtsvorschriften, so dass es gemäß § 18 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG in Teil A der Liste der jugendgefährdenden Medien aufzunehmen war.

Aus der Indizierungsentscheidung ergeben sich folgende Verbreitungs- und Werbebeschränkungen:

§ 15 Jugendgefährdende Trägermedien

Abs. 1 Trägermedien, deren Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien nach § 24 Abs. 3 Satz 1 bekannt gemacht ist, dürfen nicht

1. einem Kind oder einer jugendlichen Person angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden,
2. an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, ausgestellt, angeschlagen, vorgeführt oder sonst zugänglich gemacht werden,
3. im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder anderen Verkaufsstellen, die Kunden nicht zu betreten pflegen, im Versandhandel oder in gewerblichen Leihbüchereien oder Lesezirkeln einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,
4. im Wege gewerblicher Vermietung oder vergleichbarer gewerblicher Gewährung des Gebrauchs, ausgenommen in Ladengeschäften, die Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich sind und von ihnen nicht eingesehen werden können, einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,
5. im Wege des Versandhandels eingeführt werden,
6. öffentlich an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, oder durch Verbreiten von Träger- oder Telemedien außerhalb des Geschäftsverkehrs mit dem einschlägigen Handel angeboten, angekündigt oder angepriesen werden,
7. hergestellt, bezogen, geliefert, vorrätig gehalten oder eingeführt werden, um sie oder aus ihnen gewonnene Stücke im Sinne der Nummern 1 bis 6 zu verwenden oder einer anderen Person eine solche Verwendung zu ermöglichen.

Abs. 3 Den Beschränkungen des Absatzes 1 unterliegen auch, ohne dass es einer Aufnahme in die Liste und einer Bekanntmachung bedarf, Trägermedien, die mit einem Trägermedium, dessen Aufnahme in die Liste bekannt gemacht ist, ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich sind.

Abs. 5 Bei geschäftlicher Werbung darf nicht darauf hingewiesen werden, dass ein Verfahren zur Aufnahme des Trägermediums oder eines inhaltsgleichen Telemediums in die Liste anhängig ist oder gewesen ist.

Abs. 6 Soweit die Lieferung erfolgen darf, haben Gewerbetreibende vor Abgabe an den Handel die Händler auf die Vertriebsbeschränkungen des Absatzes 1 Nr. 1 bis 6 hinzuweisen.

Rechtsbehelfsbelehrung

Eine Anfechtungsklage gegen diese Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht Köln, Appellhofplatz 1, 50667 Köln, erhoben werden. Die Klage ist gegen die Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch die Bundesprüfstelle zu richten (§§ 25 Abs. 1, 2, 4 JuSchG; 42 VwGO). Sie hat keine aufschiebende Wirkung.