

**Entscheidung Nr. 5442 vom 2.11.2006
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 225 vom 30.11.2006**

Anregungsberechtigte:

Verfahrensbeteiligte:

bevollmächtigter Rechtsanwalt:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat in ihrer
578. Sitzung vom 2. November 2006
an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:
Stellvertretende Vorsitzende

als Beisitzer/-innen der Gruppe:
Kunst
Literatur
Buchhandel und Verlegerschaft
Anbieter von Bildträgern und von Telemedien
Träger der freien Jugendhilfe
Träger der öffentlichen Jugendhilfe
Lehrerschaft
Kirche

Länderbeisitzer/-innen:
Hessen
Mecklenburg-Vorpommern
Niedersachsen

Protokollführerin:
Für den Anregungsberechtigten:
Für die Verfahrensbeteiligte:

beschlossen:

Das XBox-Spiel
„**Area 51**“, EU-Version,
Midway Games Ltd., London/GB,

wird in Teil **A** der Liste der jugendgefährden-
den Medien eingetragen.

**Rochusstraße 10 . 53123 Bonn . Telefon: 0228/962 103-0
Postfach 14 01 65 . 53056 Bonn . Telefax: 0228/37 90 14**

SACHVERHALT

Verfahrensgegenständlich ist die EU-Version des XBox-Spieles „Area 51“. Das Spiel wird von der Firma Midway Games Ltd., London/GB, vertrieben. Alle Inhalte des Spieles wie Menü, Untertitel und Sprachausgabe sind, ebenso wie die Texte in der Anleitung und auf der Umverpackung des Spieles, in deutscher Sprache verfasst.

Das verfahrensgegenständliche Spiel hat von der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) kein Alterskennzeichen erhalten. Eine andere, für den deutschen Markt veränderte Fassung von „Area 51“ wurde mit „keine Jugendfreigabe“ gekennzeichnet.

Zur Inbetriebnahme des verfahrensgegenständlichen Titels wird laut Aufdruck auf der Verpackung eine handelsübliche Microsoft XBox benötigt, die den PAL-Standard unterstützt. Für die Nutzung des Multiplayer-Modus werden eine Breitbandinternetverbindung und eine Mitgliedschaft bei „XBOX Live“ vorausgesetzt.

„Area 51“ stellt sich als Ego-Shooter dar, d.h. der Spieler steuert seine Spielfigur aus der Perspektive der ersten Person. Der verfahrensgegenständliche Titel verfügt über einen Einzelspieler- sowie einen Mehrspieler-Modus.

Im Einzelspieler-Modus steuert der Spieler den Protagonisten „Ethan Cole“ durch 19 Spielabschnitte („Level“), um merkwürdige Geschehnisse im namens gebenden Militärkomplex „Area 51“ aufzuklären. Wie sich im Spielverlauf herausstellt, arbeiten die Illuminati mit der Alienrasse der „Gray“ zusammen. Die Aliens befinden sich in ihrer Heimat im Krieg und forschen an der Entwicklung einer übermächtigen Waffe. Da die Forschung gefährlich ist und ihren Heimatplaneten gefährden könnte, experimentieren sie auf der Erde. Die Illuminati gewähren den „Gray“ Aufenthalt und versorgen sie mit den nötigen Ressourcen, unter anderem mit Menschen, die für Experimente benötigt werden. Im Gegenzug erhalten sie von den Außerirdischen die entwickelten Waffentechnologien. Menschen und Aliens haben in Kooperation die Waffe „Theta“ entwickelt, ein übermächtiges Wesen. Parallel erforschen der menschliche „Dr. Winston Cray“ und der bruchgelandete Alien „Edgar“ ein Virus, welches „Theta“ perfektionieren und zur lange gesuchten Über-Waffe machen soll. „Dr. Cray“ allerdings kommen gegen Ende der Forschung Bedenken, dass die „Gray“ mit der neuen Waffe die Erde zerstören könnten. Daher entlässt er das von ihm kreierte Virus, um so auf sich aufmerksam zu machen und Hilfe herbei zu rufen. In der Folge wird der Militärstützpunkt infiziert, das Virus breitet sich aus. Ein „Hazmat“-Team wird abgesetzt, um die Lage zu untersuchen, wird aber kurz darauf vermisst. Daraufhin wird ein zweites „Hazmat“-Team eingesetzt, zu dem der vom Spieler manövrierte „Ethan Cole“ gehört.

Dem Spieler begegnen im Verlauf des verfahrensgegenständlichen Titels zahlreiche Opponenten, darunter mutierte Wissenschaftler, Klon-Soldaten („Black Ops“), „Grays“ oder „Thetas“. Um die Opponenten bekämpfen zu können, stehen dem Spieler konventionelle Waffen und Alien-Technologien zur Verfügung. So kann er auf der einen Seite Pistolen, Sturmgewehre, Schrotflinten, Scharfschützen-Gewehre und Granaten und auf der anderen Seite Partikelstrahler („BBG“) und -kanone („Meson-Kanone“) einsetzen. Einige Waffen können zudem im Nahkampf genutzt werden und erlauben etwa das Zuschlagen mit dem Gewehrkolben. Zu Beginn des Spieles verfügt der Spieler nur über eine Pistole, erst im Spielverlauf erhält der Spieler Zugang zu allen im Spiel verfügbaren Waffen. Diese lassen sich, genau wie Munition, im gesamten Spielverlauf finden, wobei nur eine definierte Anzahl an Patronen mitgeführt werden kann. Der Spieler kann an einigen Stellen im Spiel stationäre Geschütze mit einem unendlichen Vorrat an Munition bedienen. Im späten Spielverlauf wird die Spielfigur selber

vom vorgenannten Virus infiziert und kann sich in einen Mutanten verwandeln, was ihr drei neue Angriffsvarianten ermöglicht. Sie kann Nahkampfangriffe mit ihren mit Klauen bewehrten Armen ausführen. Auch kann „Cole“ Gegner mit Parasiten angreifen, welche die Opponenten entzogene Lebensenergie auf ihn transferieren und so heilen. Schließlich kann die Spielfigur Gegner infizieren, die daraufhin Amok laufen und alle Personen in Sichtweite angreifen. Dabei attackieren sie vorzugsweise zunächst ihre einstigen Kollegen, greifen aber „Cole“ an, wenn keine sonstigen Gegner mehr präsent sind. Die Verwandlung in einen Mutanten und die Nutzung der Mutanten-Waffen verbraucht Mutagen. Dieses regeneriert sich nach Verbrauch langsam selber, kann aber auch durch die Aufnahme von Mutagen-Spritzen aufgenommen oder durch Nahkampfattacken im Mutanten-Modus gewonnen werden. Alternativ kann es auch infizierten Leichen entzogen werden.

Zu Beginn des Spieles wird „Cole“ von seinem Team unterstützt. Dessen Mitglieder werden nach und nach eliminiert, so dass der Protagonist schließlich alleine kämpft. Teammitglieder reagieren autonom und können nicht befehligt werden. „Cole“ kann seine Kollegen nicht töten.

Der Spielbildschirm zeigt ein Fadenkreuz und je einen Balken für Lebensenergie sowie das verfügbare Mutagen. Weiterhin werden die im Magazin befindliche und insgesamt verfügbare Munition sowie vorrätige Granaten angezeigt. Ein grüner Pfeil signalisiert den Weg zum nächsten Missionsziel. Verlorene Lebensenergie kann durch Verwendung von Spritzen regeneriert werden.

Das Spiel verfügt mit „leicht“, „mittel“ und „schwer“ über drei Schwierigkeitsgrade, von denen zunächst nur die beiden ersten wählbar sind. Komplettiert man das Spiel, steht für ein neuerliches Spiel auch „schwer“ zur Auswahl.

Der Mehrspieler-Modus gliedert sich in die Optionen „Split Screen“, die das Spielen mit bis zu vier Personen an einer Konsole erlaubt und „XBOX Live“, bei dem man im Internet spielen kann. Neben den üblichen Modi „Deathmatch“ (Jeder tötet jeden) und „Capture the flag“ (Eroberung der gegnerischen bei gleichzeitiger Verteidigung der eigenen Fahne) findet sich etwa der Modus „Infektion“, bei dem Soldaten gegen Mutanten antreten.

Die einzelnen Level des Spieles sind in der „Area 51“ und auf Raumschiffen lokalisiert. Im Einzelspieler-Modus sind die einzelnen Spielabschnitte linear zu durchlaufen, der Spielfortschritt wird automatisch an bestimmten Kontrollpunkten gesichert; er kann nicht zu einem beliebigen Zeitpunkt vom Spieler gespeichert werden. Im Gegensatz dazu dienen die Karten im Mehrspieler-Modus als Arenen; ein lineares Durchlaufen ist hier spieltechnisch weder sinnvoll noch möglich.

Das Polizeirevier Reutlingen regte mit Schreiben vom 16.01.2006 die Indizierung des oben genannten Spiels an, da dessen Inhalt geeignet sei, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden. Ein Bild auf der Verpackung zeige eine Person in Soldatenuniform, die einer anderen Person mit einer Schusswaffe den Kopf vom Körper schieße. Auf demselben Bild liege eine Person in einer Blutlache. Unter diesem Bild stehe der Satz „Heftige Multiplayer-Teamkämpfe per Splitscreen, Netzwerk und Online.“. Unter einem anderen Bild sei der Satz „Entfesseln Sie einen Sturm der Gewalt mit Furcht erregenden Waffen – menschlichen und außerirdischen“ notiert. Auf der Verpackungsvorderseite werde vom Vertreiber des Spiels auf die „Abgabe nur an Personen über 18 Jahren hingewiesen“ auf einem rot unterlegten Label hingewiesen.

Die Verfahrensbeteiligte wurde zunächst form- und fristgerecht benachrichtigt, dass über das Spiel gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren entschieden werden solle. Mit Schreiben vom 28.4.2006 bestellte sich der Verfahrensbevollmächtigte und führte aus, es werde die Entscheidung des Zwölfergremiums beantragt, da der Inhalt des Spiels nicht offensichtlich jugendgefährdend sei. Er übersandte hierzu eine Stellungnahme der Verfahrensbeteiligten. In dieser wird ausgeführt, dass die Spielsituation, welcher die Hauptfigur Ethan Cole zunächst gegenüberstehe, für den Spieler zunächst verworren und undurchsichtig aussehen möge. Der Nebel um die Geschehnisse in der Area 51 lichte sich aber im Verlauf des Spiels. Die dichte Story werde zum Spieler per Text und Videobotschaft und über zahlreiche Zwischensequenzen transportiert, so dass alle Elemente im Spiel einen Sinn ergäben. Die Filmsequenzen, eine aufwendige Szenerie und nicht zuletzt Synchronsprecher wie David Duchovny oder Marilyn Manson trügen zu einer atmosphärischen Dichte bei, wobei aber in keinerlei Hinsicht Gewaltanwendung als solche besonders in Szene gesetzt werde. Es treffe nicht zu, dass Gewaltanwendung als die einzig mögliche Spielhandlung dargeboten werde, denn durch die Vielzahl der Spielziele, wie z.B. das Finden von Zugängen, das Beschützen von Zivilistenfiguren oder das Auffinden von anderen Teams oder Punkten, seien Alternativen geboten. Als Treffersymbolik enthalte das Spiel Animationseffekte, wobei auf die Darstellung von Details bewusst verzichtet werde. Eine Ästhetisierung oder aufwendige Inszenierung von Gewalt liege nicht vor, denn Gegnertreffer oder deren Eliminierung werde weder grafisch noch akustisch als Besonderheit herausgestellt oder in einer besonders detailreichen oder separierten Form untermalt. Die verwendete Symbolik sei absolut genretypisch. Virtuelle Verletzungs- oder Eliminierungsvorgänge würden in keiner Weise zynisch oder vermeintlich komisch kommentiert. Schließlich stelle das Bild auf der Verpackung, auf welches im Anregungsschreiben Bezug genommen wird, ein Monster dar, welches nach hinten falle. Im Spiel sei es nicht möglich, einem Gegner den Kopf wegzuschießen.

Die Verfahrensbeteiligte wurde über ihren Verfahrensbevollmächtigten sodann form- und fristgerecht benachrichtigt, dass über das Spiel nunmehr in der Sitzung des Zwölfergremiums vom 2.11.2006 entschieden werden solle. An der mündlichen Verhandlung nahmen der Verfahrensbevollmächtigte sowie zwei Mitarbeiter der Verfahrensbeteiligten teil. Sie führten ergänzend zu der Stellungnahme aus, durch die Vielfalt der im Spiel enthaltenen Missionen entstehe eine hollywoodreife Geschichte, das Spiel sei so sehr künstlerisch gestaltet. Spielzweck sei die Rettung der Menschheit. In England habe das Spiel zudem die Einstufung „15+“ erhalten. Der Verfahrensbevollmächtigte wies außerdem darauf hin, dass die deutsche Version des Spiels ein Alterskennzeichen der USK erhalten habe; das Gremium der Bundesprüfstelle habe daher darüber zu entscheiden, ob die zusätzlichen Inhalte wie z.B. die Darstellung von Blut oder das Rag-doll-Verhalten der Figuren jugendgefährdend seien.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des XBox-Spiels Bezug genommen. Das Spiel wurde den Mitgliedern des 12er-Gremiums in der Sitzung in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert.

GR Ü N D E

Die EU-Version des XBox-Spieles „Area 51“, Midway Games Ltd., London/GB, war anregungsgemäß zu indizieren.

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

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

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

Das verfahrensgegenständliche Spiel zeigt nach Auffassung des 12er-Gremiums die Darstellung von Gewalt in intensiver und grausamer Form. Verstärkt werden die Gewaltdarstellungen vor allem durch das „rag-doll“-Verhalten und die Grafik-Engine des Spieles.

Der Inhalt des Spiels besteht zum stark überwiegenden Teil aus dem Töten von Gegnern. Hauptsächlich treten diverse Mutanten und „Black Ops“ als Opponenten auf. Eine Zwischensequenz hat die Verwandlung von Coles Teammitglied „Crispy“ in einen Mutanten zum Inhalt. Dadurch wird dem Spieler nochmals verdeutlicht, dass es sich bei den bekämpften Gegnern um mutierte Menschen handelt. Im Spielverlauf finden sich auch gewaltfreie Aufgaben wie Sprung- und Kletterpassagen. Diese sind aber aufgrund ihres vom Gremium als gering eingestuften Anspruchs in keiner Weise geeignet, die Gewaltdarstellungen zu relativieren. Zudem stehen sie mit einem zeitlichen Gesamtumfang von wenigen Minuten der Gesamtspieldauer von etwa 10 Stunden gegenüber. Darüber hinaus sind keine relativierenden Elemente wie Rätsel oder Denksportaufgaben zu erkennen. Die im Spiel gestellten Aufgaben, die zumeist das Besorgen eines Gegenstandes zum Inhalt haben, stellen auch keinen Faktor dar, der die Gewaltdarstellungen abschwächen könnte. So sind Aufgaben fast immer untrennbar mit der Eliminierung von Gegnern verbunden, die dem Spieler auf dem Weg zu einer Schlüsselkarte oder einem Schalter begegnen.

Die eingangs erwähnte Rahmenhandlung ist im Vergleich zu inhaltlich ähnlichen Titeln, bei denen ein Plot meist nicht einmal existent ist, durchaus umfangreicher. Dennoch erlaubt sie keine Einordnung der Geschehnisse, sondern versucht vielmehr die Angriffe auf die menschenähnlichen Gegner zu rechtfertigen. Die prominenten Synchronsprecher wirken hier ebenfalls nicht als Faktor, der Einfluss auf die Verhältnisse zwischen gewalthaltigen und -freien Inhalten nehmen könnte. Der Mehrspieler-Modus lässt jegliche Hintergrundgeschichte vermissen, es geht ausschließlich um das möglichst schnelle und effektive Töten aller Opponenten.

Alternative Lösungsmöglichkeiten sind im Spiel nicht implementiert. Beispielsweise kann der Spieler zwar Opponenten umgehen, jedoch werden diese ihm mit hoher Wahrscheinlichkeit in den Rücken fallen und in der Folge zumindest schwer verletzt. Des Weiteren finden sich bei

ausgeschalteten Gegnern Waffen und Munition, was einen zusätzlichen Anreiz zur Tötung derselbigen darstellt und eine eventuelle Ausweichhandlung unwahrscheinlich erscheinen lässt. Darüber hinaus wäre beim Umgehen von Gegnern auch fraglich, worin der Sinn des auf die Darstellung von bewaffneten Kämpfen ausgelegten Spieles liegen würde.

Im ganzen Spiel ist kein taktisches oder durchdachtes Vorgehen nötig. Da jederzeit ausreichend Munition zur Verfügung steht, muss der Spieler sich diese auch nicht einteilen. Auf dem Weg zur Erfüllung des Spielzieles rückt das Leid jedes einzelnen Gegners in den Hintergrund. Die feindlichen Figuren stehen zwischen dem Spieler und dem Gelingen der jeweiligen Mission und müssen zum Großteil zwangsläufig getötet werden.

Insgesamt führt beim Spiel also nur die Anwendung von Gewalt gegen alle Gegner zum erfolgreichen Absolvieren des Spieles und stellt sich demzufolge als deutlich überwiegender Spielinhalt dar. Die gewalthaltigen Spielhandlungen werden dem Spieler optisch und akustisch intensiv präsentiert.

Der im Spiel dargestellte Gewaltgrad ist als hoch zu beurteilen. Der Beschuss von noch lebenden und bereits toten Opponenten ruft Blutspritzer hervor, die auch auf dem Boden und an Wänden haften bleiben. Es werden Einschusswunden dargestellt. Die enthaltene „rag-doll“-Technologie setzt physikalische Einflüsse wie einschlagende Kugeln auf die Körper von Spielfiguren um. So zucken Körper auch nach dem Tod von Spielfiguren unter Beschuss, Körper werden durch Druckwellen von Granatenexplosionen umher geschleudert. Auffällig sind zudem verschiedene Sterbeanimationen, in denen tödlich getroffene Figuren beispielsweise einfach umfallen oder sich an die Brust greifen. Leichen lösen sich nach kurzer Zeit auf und verschwinden. Die Tötungsdarstellungen werden darüber hinaus auch akustisch untermauert. So stoßen manche Gegner einen Schrei aus, wenn sie sterben.

Insgesamt hält das 12er-Gremium der Bundesprüfstelle ebenso wie der Anregungsberechtigte die auf hohem grafischem Niveau dargestellte Brutalität für jugendgefährdend.

Dass solche Inhalte auf Kinder und Jugendliche verrohend wirken können, belegen folgende Ergebnisse der Wirkungsforschung:

„Nach dem jetzigen Stand der Auswertungen können noch keine endgültigen Schlussfolgerungen gezogen werden und die Frage nach den Wirkungen ist noch nicht eindeutig zu beantworten. Doch zeichnen sich bei den bisher vorliegenden Ergebnissen einige Trends ab, die Aufmerksamkeit verdienen und die bereits wichtige Hinweise auf potentielle Wirkmechanismen geben können.

Die bisher vorliegenden Befunde belegen gleichzeitig sowohl unmittelbare als auch langfristig wirksam werdende Effekte des Spielens mit aggressionshaltigen Videospielen. Als wichtigster unmittelbarer Effekt konnte in zwei voneinander unabhängigen Maßen eine Einschränkung der empathischen Reaktionen auf die Darstellungen von Leid und Not bei Tieren und Menschen nachgewiesen werden. Kinder, die zuvor mit dem Street-Fighter-Spiel gespielt hatten, zeigten beim Anschauen der emotional belastenden Bilder weniger Anzeichen von Mitgefühl und betrachteten diese Bilder länger als die Kinder, die zuvor mit dem Joshi-Spiel konfrontiert waren.

Langfristig kann diese Herabsetzung der empathischen Reagibilität zu einer emotionalen Abstumpfung führen, die einen wesentlichen Hemmmechanismus für das Aggressionsmotiv schwächt. Aus den dargestellten Befunden ist eine solche langfristige Wirkung des Umgangs mit aggressionshaltigen Videospielen ableitbar.

Es scheint, als würde durch das Spielen mit aggressiven Videospielen die dispositionelle Sensitivität gegenüber emotionalen Zuständen anderer herabgesetzt. Die Kinder, deren Mitgefühl für andere gering ausgeprägt ist, haben nach eigenen Angaben bereits viel Erfahrung mit Videospielen, insbesondere mit solchen Spielen, deren Spielinhalt von aggressionsspezifischer Thematik ist. Gleichzeitig ist bei diesen Kindern der sprachliche Umgang mit Begriffen körperlicher Auseinandersetzung erleichtert. In ihren Phantasiegeschichten berichten sie häufiger als andere Kinder über Streit in Form physischer Aggression, und zwar unabhängig von der Art des unmittelbar zuvor gespielten Spiels.

Allerdings gibt es auch eine Teilgruppe von Kindern, die ein hohes Aggressionsniveau aufweist und viel Erfahrung mit aggressiven Videospielen hat, die trotzdem empathisch auf die emotional belastenden Bilder reagieren. Diese empathische Reaktion ist allerdings nur zu beobachten, wenn sie zuvor mit dem Joshi-Spiel gespielt haben.

Was die emotionale Reagibilität dieser Kinder gegen den langfristigen Einfluss häufigen Spielens mit aggressionshaltigen Videospielen immunisiert, ist anhand der Daten unserer Untersuchung bisher nicht auszumachen. Hier ist weitere Forschung nötig, die die Einflüsse der familiären und schulischen Umwelt und der Beziehung zu Gleichaltrigen mitberücksichtigt.“

(vgl. Rita Steckel und Clemens Trudewind „Aggression in Videospielen: Gibt es Auswirkungen auf die Spieler?“ in: Handbuch Medien: Computerspiele Theorie, Forschung, Praxis, herausgegeben von Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn)

Unabhängig von den bisherigen Ergebnissen zur Wirkungsforschung, die, wie es einmal Professor Groebel in einem Aufsatz zusammen gefasst hat, im Prinzip belegen, dass es mehr Hinweise dahingehend gibt, dass mediale Gewaltdarstellungen eher schädlich denn nützlich sind, sind auch die Gremien der Bundesprüfstelle der Auffassung, dass nicht generell jede Art von Gewaltdarstellung als verrohend einzustufen ist. Es muss an dieser Stelle noch einmal betont werden, wenngleich dieses auch in der Wirkungsforschung hinreichend bekannt ist, dass nicht die Medien allein verantwortlich sind für eine bestimmte Aggressionsbereitschaft unter Jugendlichen. Hinzukommen muss eine Vielzahl weiterer Faktoren, deren Aufzählung hier im Einzelnen ausgespart werden soll.

Ebenso sind die Gremien der Bundesprüfstelle nicht der Auffassung, wie unter Umständen gemeinhin vertreten werden könnte, dass Computerspiele ohnehin „süchtig“ machen oder ähnliches. Dies ist ohnehin kein Tatbestand, der unter das Jugendschutzgesetz zu subsumieren ist.

Vielfach wird in diesem Zusammenhang Herr Professor Fritz zitiert, der in einer Untersuchung zu dem Ergebnis kommt, dass bestimmte Computerspiele durchaus auch positive Wirkungen haben können, was von den Gremien der Bundesprüfstelle nicht negiert wird. Ein Auszug dieser Ergebnisse wird im Einzelnen wie folgt dargestellt:

„Durch Aufforderungsreize und Spielhandlung rückt immer stärker ein wesentlicher Faktor der Computerspiele ins Blickfeld: Leistung, Erfolg und Spielkontrolle. Die sekundären Spielhandlungen dienen genau diesem Ziel. Verwoben mit den Motivstrukturen des Spielers entwickelt sich daraus der primäre Spielreiz: Erfolg zu haben, zu siegen, das Gefühl der Kompetenz zu genießen. Dies ist unmittelbar an die Kontrolle des Spiels gebunden. Das Spiel entwickelt seine Spannung und Dynamik aus der (offenen) Frage ob es mir gelingt, durch meine Spielhandlung das Spiel unter meine Kontrolle zu bringen. Neben dem primären Spielreiz gibt es bei zahlreichen Spielern auch sozial-emotionale Spielreize: Geselligkeit; mit ande-

ren 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 Spielfläche 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 Spielfläche in einer speziellen Weise ideologisch oder emotional befrachtet werden, so dass sich ein nicht zu übersehender Widerspruch zu empathischen Einstellungen auftut. Beispielsweise müsste der virtuelle Krieg, der sich durch entsprechende Spielhandlungen auch realisiert, als ein witziges Unternehmen erscheinen, bei dem man sich prächtig unterhalten kann.

Das Problem ist nicht, dass Gewalt in der virtuellen Welt `verharmlost` oder `verherrlicht` werden könnte, sondern als das angemessene und notwendige Mittel erscheint, Macht und Kontrolle über das Spiel zu erlangen. Dabei treten Erscheinungsformen der Gewalt auf, die ästhetisch akzeptiert sind und die es nahe legen, sich von empathischen Gefühlen zu dispensieren. Dies liegt jedoch in der Struktur der Computerspiele begründet, die allesamt auf Macht, Kontrolle und Herrschaft ausgelegt sind und deren Ziel (in der realen Welt) es ist, `umsatzstark` verkauft zu werden, d.h. ein möglichst breites Publikum zu finden.

Gleichwohl sollten Normen formuliert und durchgesetzt werden, die im Umgang mit virtuellen Welten deutliche Grenzen markieren. Spieloberflächen, die in eklatantem Widerspruch stehen zu empathischen Verhalten, setzen Sozialisationsimpulse, die unter moralischen Gesichtspunkten nicht zu billigen sind. Die Notwendigkeit, deutlicher als bisher die Normen- und Wertefrage bei virtuellen Welten zu stellen, erwächst auch aus der ungebremsten Weiterentwicklung dieser Welten und ihrer zunehmenden Nutzung durch Kinder, Jugendliche und Erwachsene.“

(vgl. Jürgen Fritz, Wolfgang Fehr: „Aggression, Gewalt und Krieg in Computerspielen“ in: Handbuch Medien: Computerspiele, a.a.O.).

Nicht indiziert werden dürfen Medien gem. § 18 Abs. 3 Nr. 2 JuSchG, wenn sie der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre dienen. Der Bundesprüfstelle ist es aufgegeben, in jedem Einzelfall zu prüfen, ob und inwieweit ein Antragsobjekt der Kunst dient und nachfolgend die Abwägung zwischen Jugendschutz und Kunstfreiheit vorzunehmen. Entscheidend für die künstlerische Wertigkeit eines Objekts sind nach Vorgabe des Bundesverfassungsgerichts die selbständige künstlerische Gestaltung der jugendgefährdenden Passagen und ihre Einbindung in die Konzeption des Gesamtwerkes, die Eindimensionalität bzw. Vieltufigkeit übermittelter Botschaften, und das Ansehen, das ein Werk bei Fachöffentlichkeit und Publikum genießt.

„Area 51“ ist als technisch gelungen anzusehen. Jedoch stechen weder Grafik, Sound, Steuerung oder sonstige Aspekte besonders hervor. Die Steuerung erfolgt über einen Xbox-Controller. Ereignisse laufen gascripted ab, treten also immer bei Erreichen eines bestimmten Punktes ein. Die Hintergrundgeschichte ist zumindest ausgefeilter als in vergleichbaren Spielen, auch die Verwendung von bekannten Schauspielern und Musikern als Synchronsprecher (David Duchovny, Powers Boothe und Marilyn Manson) hebt sich positiv hervor. In der Fachpresse erhielt das Spiel durchweg gute Bewertungen. Die Internetseiten www.gamerankings.com und www.metacritic.com sammeln die Bewertungen von Online- und Print-Spielemagazinen und bilden aus den einzelnen Bewertungen einen Durchschnittswert. Der verfahrensgegenständliche Titel konnte auf vorgenannten Internetseiten 74 bzw. 72 von 100 möglichen Punkten erzielen. Das Gremium konnte insgesamt jedoch keine Aspekte ausmachen, welche die EU-Version des Spieles „Area 51“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten.

Demgegenüber ist das Gremium der Überzeugung, dass das im Spiel enthaltene Maß an Brutalität, mit dem die Kampf- und Tötungsvorgänge präsentiert werden, eine grausame und unmenschliche Gesinnung erkennbar macht. Diese grausame und unmenschliche Gesinnung 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.

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 18 Abs. 4 JuSchG liegt nicht vor. Die Richtung der Entscheidung nach dieser Vorschrift ist stets in der Weise vorgezeichnet, dass die Listenaufnahme eines jugendgefährdenden Mediums dem Gesetz näher steht als das Absehen von der

Aufnahme: Der Sinn der Ermessensermächtigung des § 18 Abs. 4 JuSchG besteht darin, der Bundesprüfstelle zu ermöglichen, von einer nach der grundsätzlichen Zielsetzung des Gesetzes an sich gebotenen Listenaufnahme abzusehen, wenn ihr dies aufgrund besonderer Umstände im Einzelfall - ausnahmsweise - angemessen erscheint (OVG NRW, Urteil vom 23.05.1996, Az. 20 A 298/94). Hinweise auf derartige Umstände lagen dem Gremium nicht vor. Über die Veröffentlichung des Spiels wurde auf zahlreichen genrespezifischen Internetseiten, etwa von Magazinen die sich mit Computerspielen befassen, berichtet. Zudem wurde das Spiel in verschiedenen auflagenstarken Spielmagazinen getestet, was erfahrungsgemäß die Aufmerksamkeit der Spieler auf den entsprechenden Titel lenkt. Als besonders jugendaffin sind die Synchronsprecher Duchovny und Manson einzuordnen, die durch ihre Filme bzw. Musik bei Jugendlichen einen hohen Bekanntheitsgrad erfahren. Das wiederum dürfte bei diesen das Interesse an dem verfahrensgegenständlichen Titel nochmals verstärken und ihm erhöhte Aufmerksamkeit zukommen lassen. Folglich sind keine Aspekte zu erkennen, die das Spiel zu einem Fall von geringer Bedeutung werden lassen könnten.

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

Der Inhalt des Spieles ist, wie bereits ausgeführt, jugendgefährdend, verletzt jedoch nach Auffassung des 12er-Gremiums keine der in § 18 Abs. 2 Nr. 2 JuSchG genannten 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.