

**Entscheidungen Nr. 10414 (V) – 10416 (V) vom 20.3.2012
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 52 vom 30.3.2012**

Antragssteller:

Verfahrensbeteiligte:

Take-Two Interactive Software Europe Ltd.
United Kingdom

Verfahrensbevollmächtigter:

**Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat
auf die am 15.2.2012 eingegangenen Indizierungsanträge am 20.3.2012
gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:**

Stellvertretende Vorsitzende:

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:

Träger der freien Jugendhilfe:

einstimmig beschlossen:

Das PC-, das Playstation 3- sowie
das Xbox 360 Spiel
“The Darkness II” (EU-Version)
Take-Two Interactive Software Europe Ltd.,
Windsor/UK

werden in **Teil A** der Liste der ju-
gendgefährdenden Medien einge-
tragen.

SACHVERHALT

Verfahrensgegenständlich ist die EU-Version des PC-, Playstation 3- und Xbox 360 Spiels „The Darkness II“, die im Februar 2012 veröffentlicht wurde. Das Spiel wird von der Firma Take-Two Interactive Software Europe Ltd., Windsor/UK, vertrieben.

Die Texte auf der Umverpackung und im 6-seitigen Handbuch des Spiels sind in deutscher Sprache gehalten. Das Spiel und die Menüs sind in deutscher Sprache gehalten.

Laut Aufdruck auf der Umverpackung wird zur Inbetriebnahme des PC-Spiels ein PC mit Windows XP, Intel Core 2 Prozessor, 8 GB Festplattenspeicher und eine NVIDIA GeForce 8600 benötigt. Die Steuerung des Spiels erfolgt über Tastatur und Maus. Zur Inbetriebnahme der Konsolenspiele wird eine PAL-Version der Xbox 360 bzw. eine handelsübliche Playstation 3 benötigt. Die Steuerung erfolgt über die jeweiligen Controller.

„The Darkness II“ ist die Fortsetzung des 2007 veröffentlichten Spiels „The Darkness“. Dieses wurde in der EU-Version für die Xbox 360 sowie für die Playstation 3 indiziert (Bundesanzeiger Nr. 182 vom 27.9.2007 bzw. Nr. 148 vom 30.9.2008).

Bei „The Darkness II“ handelt es sich um einen Ego-Shooter, dessen Handlung auf der US-amerikanischen Comic-Serie „The Darkness“ basiert. Das Spiel untergliedert sich in einen Einzelspieler- und einen sogenannten „Blutrache“- oder „Vendetta“-Modus. Das Spiel verfügt über insgesamt vier Schwierigkeitsstufen, die sich darin unterscheiden, wie viel Schaden die gegnerischen Figuren aushalten bzw. verursachen.

Im Einzelspielermodus steuert der Spieler, wie schon im ersten Teil der Spielreihe, Jackie Estacado. Mittlerweile ist Jackie Estacado Kopf der Franchetti Mafiamfamilie. Er glaubt, die „Darkness“ in sich gebannt zu haben. Diese Darkness ist eine dämonische Macht, die bei Bedrohung und bei Dunkelheit aus ihm aufsteigt und sich in zwei schlangenartigen zusätzlichen Armen manifestiert, an deren Ende Köpfe mit messerscharfen Zähnen sitzen. Während eines Restaurantbesuches wird ein Mordanschlag auf Jackie verübt, bei dem er tödlich verwundet wird. Nur durch die Reaktivierung der Darkness kann er sein Leben retten und es gelingt ihm, sich mit ihrer Hilfe aus der tödlichen Falle zu befreien und alle Angreifer abzuwehren. Hinter diesem Anschlag steht ein Geheimbund, die sogenannte Bruderschaft. Diese versucht die Macht der Finsternis an sich zu reißen. Vor diesem Hintergrund führt das Spiel den Spieler durch acht linear gehaltene Spielabschnitte. Schauplätze sind dabei u.a. ein Restaurant, ein Jahrmarkt, ein Friedhof, ein Irrenhaus sowie die Hölle. Durchbrochen werden diese Spielabschnitte immer wieder von alptramartigen Sequenzen, in denen sich Jackie in einem Irrenhaus wiederfindet und Personen voriger Spielabschnitte in nun anderen Rollen begegnet, sowie von Szenen, in denen Jackie in Monologen seine Gedanken äußert. In verschiedenen Halluzinationen begegnet Jackie seiner toten Freundin Jenny, deren Tod er nicht verwunden hat. Im Laufe der Spielgeschichte verschmelzen so Realität und Wahnvorstellung miteinander und bilden ein surreales Setting. Grafisch unterstrichen wird dieses Setting durch die comic-artige Celshaded-Visualisierung, die im Spiel Verwendung findet. Akustisch ist das Spiel mit Musik (Rockmusik und choral-artige Klänge) und einer die grafische Visualisierung unterstreichen den Tonkulisse ausgestattet (u.a. Soundeffekte der Waffen, Schreie der Gegner). Darüber hinaus präsentiert sich das Spiel streckenweise dialogreich, in einer derben, das Mafiammilieu charakterisierenden Sprache.

Die überwiegende Spielzeit in „The Darkness II“ steuert der Spieler den Protagonisten Jackie Estacado. In zwei Spielabschnitten schlüpft der Spieler in die Rolle des Darklings, des ko-

boldhaften Begleiters von Jackie. In den „Vendetta“-Modi kann der Spieler vier Charaktere verkörpern: Inugami, Shoshanna, JP Dumond oder Jimmy Wilson. Jeder von diesen hat spezielle Waffen und Taktiken.

Die Hauptaufgabe stellt das Bekämpfen verschiedener Gegner dar. Hierzu steht dem Spieler ein umfangreiches Waffenarsenal zur Verfügung. Ohne die sogenannte „Darkness“ kann Jackie Estacado nur mit Feuerwaffen seine Feinde bekämpfen. Sobald er jedoch von der Darkness beherrscht wird, erhält er die zwei sichtbaren Köpfe der Darkness als zusätzliche Arme. Der Spieler hat damit die Möglichkeit, gleichzeitig bis zu vier Attacken auszuführen („Quad-Wielding“). So kann er beidhändig schießen und gleichzeitig die Fähigkeiten der Darkness-Köpfe anwenden. Mit den zusätzlichen Armen kann er Gegner betäuben, hinrichten und die Herzen getöteter Feinde herausreißen. Das Fressen der Herzen dient der direkten Heilung; Jackie heilt aber auch, wie in Shootern üblich, wenn er eine gewisse Zeit keinen Schaden nimmt.

Da die Kräfte der Darkness nur in der Dunkelheit zur Verfügung stehen, muss der Spieler dafür sorgen, dass möglichst alle Lichtquellen ausgeschaltet sind. Gerät die Figur in einen Lichtkegel, so ist sie geblendet und die Darstellung der Welt zerfließt auf dem Bildschirm in weißen, schlecht wahrnehmbaren Strukturen. In dieser Zeit können keine Fähigkeiten der Darkness eingesetzt werden.

Durch das Besiegen von Gegnern, das Fressen von Herzen und das Finden von Reliquien und Schreinen erhält der Spieler „Essenz“. Mit dieser Essenz können an in den in Spielabschnitten verteilten Energiefeldern neue Talente erworben werden, mit deren Hilfe der Spielstil angepasst werden kann. Die Anpassungen umfassen z.B. eine Vergrößerung der Waffenmagazine, den Einsatz von Darkness-Fähigkeiten wie des Darkness-Schwarms, der umstehende Gegner verletzt und betäubt, oder das Kanalisieren von dunkler Energie durch die Schusswaffen. Hinzu kommt das Erlernen der Finishing Moves der Darkness-Köpfe. Im Laufe des Spiels und abhängig von der Menge der gesammelten Essenz und ihrer Verteilung durch den Spieler werden den Hinrichtungen taktische Vorteile zugeordnet wie z.B. das Auffüllen der Lebensenergie, der Munition, ein Schild aus dunkler Energie und Beschleunigung des Cool Downs von Schwarm und Gun Channeling. Der Spieler kann die Finishing Moves, nachdem Jackie sie erlernt hat, per Tastendruck wählen.

Die Opponenten, die sich dem Protagonisten entgegenstellen, sind menschlich bzw. humanoid gestaltet. Zu Beginn des Spiels bekämpft der Spieler ausschließlich Opponenten gegnerischer Mafiafamilien, später Mitglieder der Bruderschaft und schließlich die humanoiden Horden der Hölle.

Die Tötungsarten werden unterschiedlich gewertet. So erhält der Spieler für einen Kopfschuss mehr Essenz als für einen einfachen Tötungsschuss. Die Visualisierung der Treffer unterscheidet sich je nach verwendeter Waffe. An getroffenen Gegnern entstehen Blutwolken und blutige Schadenstexturen. Es besteht auch die Möglichkeit Körperteile abzutrennen. So können z.B. Köpfe abgebissen werden oder Menschen entzweigerissen werden. Besiegte Gegner können nachträglich bewegt werden (Ragdoll-Effekte). Leichen können ergriffen und als Geschoss verwendet werden. Im Booklet wird u.a. ausgeführt: *„Du kannst betäubte Gegner mit dem Dämonenarm ergreifen und festhalten. Festgehaltene Gegner sind dir ausgeliefert. Du kannst sie auf ihre Mitkämpfer werfen, sie im Nahkampf angreifen oder sie hinrichten. Zu Beginn des Spiels kann Jackie seine Gegner nur auf eine Weise hinrichten. (...) Je mehr Essenz er sammelt, desto mehr Macht, Killer- und dämonische Hinrichtungen stehen ihm zur Auswahl. (...) Eine Autotür zu werfen, ist enorm effektiv, da du ungeschützten Gegnern damit Gliedmaßen oder sogar den Kopf abtrennen kannst. Wenn du gegen einen geschützten oder schwer zu erreichenden Gegner kämpfst, wirf einen Propantank auf ihn, um deine Chancen zu erhöhen. Billardqueues eignen sich hervorragend als Speere und Automotoren sind ausgezeichnete Wurfgeschosse.“*

Hinrichtungsarten sind z.B. folgende:

- „Head Whip“: der Gegner wird am Hals gepackt und mit dem Darkness-Arm wie mit einem Schwert geköpft
- „Torso Smash“: der Gegner wird zu Boden geschmettert und sein Unterleib zertrümmert
- „Wishbone“: der Gegner wird an beiden Beinen gepackt und auseinandergerissen
- Vendetta (Inugami): Schwertstich in den Bauch, beim Herausziehen werden Ober- und Unterkörper in zwei Hälften geteilt
- „Assecution“: Gegner wird in der Luft gehalten, ein Darkness-Arm dringt rektal ein und reißt die Wirbelsäule heraus
- „Butchered“: Gegner wird an den Beinen hochgehoben, dann von einem Darkness-Arm zunächst in der Mitte durchgeteilt und dann noch einmal quer.
- „Daisy Pop“: der Gegner wird am Hals gepackt, der andere Darkness-Arm reißt den Kopf ab.

Der Darkling greift die Menschen auf unterschiedliche Weise an: So sticht er ihnen bei einer Attacke von vorne z.B. mit seinen Krallen die Augen aus. Andere Gegner tötet er, indem er ihnen mit der Kralle die Kehle aufschlitzt. In einer anderen Szene reißt er einer Person den Kopf ab. In manchen Szenen uriniert der Darkling auch auf am Boden liegende, getötete Gegner.

Die Kampfszenen sowie die Szenen im Irrenhaus müssen vom Spieler absolviert werden, die Monolog-Szenen können hingegen übersprungen werden.

Der Spielfortschritt wird an festgelegten Punkten im Spiel gespeichert. Scheitert der Spieler im Verlauf eine Mission, kann er das Spiel an automatisch gespeicherten „checkpoints“ wieder aufnehmen und muss so die Mission nicht von Anfang an beginnen.

Die Spielzeit von „The Darkness II“ liegt je nach Spielweise bei ca. 10 bis 12 Stunden.

Rezensionen des Spiels in Online-Spielmagazinen betonen dessen gewalthaltigen Charakter („Metzel-Titel“, www.ichspiele.cc; „Blutiges Gemetzel“, www.gamezone.de; „sehr blutige Finisher“, www.gamestar.de).

Die der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) zur Prüfung der Alterskennzeichnung vorgelegte ungeschnittene Spielefassung wurde seitens des dortigen Gremiums als Zweifelsfall nach § 14 Abs. 4 Satz 3 JuSchG eingestuft und der Bundesprüfstelle zur gutachterlichen Stellungnahme vorgelegt. Das 12er-Gremium der Bundesprüfstelle kam in seiner gutachterlichen Stellungnahme vom 10.11.2011 zu dem Ergebnis, dass die ungeschnittene Fassung die Voraussetzung für eine Aufnahme in die Liste der jugendgefährdenden Medien erfülle. Die ungeschnittene Spielefassung erhielt in der Folge kein Alterskennzeichen.

Eine in den Gewaltdarstellungen entschärfte Version (u.a. kein Abtrennen von Körperteilen, verringerte Finishing Moves; keine Ragdoll-Effekte) erhielt das Kennzeichen „Keine Jugendfreigabe“.

Mit Schreiben vom 15.2.2012 beantragte das die Indizierung des PC-, des Playstation 3- sowie des Xbox 360 Spiels „The Darkness II“ (EU-Version). Vorherrschender Spielinhalt sei das Eliminieren von menschenähnlichen Opponenten, zu dem es keine alternativen Lösungsmöglichkeiten gebe. Der Einsatz von verschiedensten Waffen resultiere in brutalen Gewaltdarstellungen, bei denen Opponenten teilweise verstümmelt würden. Sämtliche Darstellungen

seien auf hohem grafischem Niveau visualisiert. Der Schwerpunkt liege dabei auf Nahkampf und einem Waffenarsenal mit vielen Anpassungsmöglichkeiten.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht davon benachrichtigt, dass über das Spiel im vereinfachten Verfahren gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG entschieden werden solle. Mit Schreiben vom 1.3.2012 bestellte sich der Verfahrensbevollmächtigte. Mit ergänzendem Schreiben vom 15.3.2012 teilte er mit, dass seitens der Verfahrensbeteiligten keine Stellungnahme abgegeben werde.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsache und auf den des PC-, des Playstation 3- sowie des Xbox 360 Spiels Bezug genommen. Das Spiel wurde den Mitgliedern des 3er-Gremiums von dem Spieletester der Bundesprüfstelle 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

Das PC-, das Playstation 3- sowie das Xbox 360 Spiel „The Darkness II“ (EU-Version), Take-Two Interactive Software Europe Ltd., Windsor/UK, waren antragsgemäß zu indizieren.

Der Spielinhalt ist offensichtlich geeignet (§ 23 Abs. 1 JuSchG), Kinder und Jugendliche sozial-ethisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal „Gefährdung der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihrer Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit“ in § 18 Abs. 1 Satz 1 JuSchG nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung auszulegen ist.

Nach § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG sind Medien u.a. dann jugendgefährdend, wenn sie unsittlich sind, verrohend wirken, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizen oder wenn sie Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert darstellen oder Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe legen.

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, Erdemir, Gutknecht; Jugendschutzrecht, 3. Auflage; § 18 Rn. 5). Daneben ist unter dem Begriff der Verrohung in § 18 Abs. 1 Satz 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, Rn. 277).

Mediale Gewaltdarstellungen wirken nach der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle u.a. dann verrohend, wenn Gewalt- und Tötungshandlungen das mediale Geschehen insgesamt prägen. Das ist z.B. dann der Fall, wenn das Geschehen ausschließlich oder überwiegend auf dem Einsatz brutaler Gewalt bzw. auf Tötungshandlungen basiert und/oder wenn das Medium

Gewalt in großem Stil und in epischer Breite schildert. Unter Umständen kann auch das Herunterspielen von Gewaltfolgen eine Gewaltverharmlosung zum Ausdruck bringen und somit in Zusammenhang mit anderen Aspekten (z.B. thematische Einbettung, Realitätsbezug) jugendgefährdend sein, soweit nicht bereits die Art der Visualisierung oder die ernsthafte inhaltliche Auseinandersetzung mit Gewalt die notwendige Distanzierung erkennbar werden lässt.

Mit dem Ersten Gesetz zur Änderung des Jugendschutzgesetzes vom 1.7.2008 wurden die in § 18 JuSchG genannten Indizierungskriterien in Bezug auf mediale Gewaltdarstellungen erweitert und präzisiert. Der Gesetzgeber hat klargestellt, dass Medien, in denen Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden, jugendgefährdend sind.

Unter einer detaillierten Darstellung von Gewalt und Gewaltfolgen im o.g. Sinne sind insbesondere Mediengeschehen zu verstehen, in denen Gewalt deutlich visualisiert bzw. akustisch untermalt wird (blutende Wunden, zerberstende Körper, Todesschreie, zynische Kommentare).

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 drastisch eingestuft werden müssen, sind in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle stets als jugendgefährdend eingestuft worden.

Das 3er-Gremium hat sich mit dem Spielinhalt ausführlich auseinandergesetzt und hat hierbei auch die gutachterliche Stellungnahme des 12er-Gremiums vom 10.11.2011 berücksichtigt. Insbesondere war zu erörtern, ob das Vorhandensein von Fantasy-/Horror-Elementen in den Gewaltdarstellungen (u.a. die Darkness-Greifarme; der Darkling; Schlusskampf in einer Höllenwelt) sowie die vielschichtige Handlung des Spiels eine sozialetisch desorientierende Wirkung der Gewaltdarstellungen in der Gesamtbetrachtung entfallen lässt. Das 3er-Gremium ist hierbei zu der Auffassung gelangt, dass vorliegend eine solche Relativierung der dargestellten Gewalt nicht erfolgt.

Das Gremium hat berücksichtigt, dass die Rahmenhandlung des Spiels durchaus aufwändig und vielschichtig gestaltet ist, dass im Spiel mit mehreren Ebenen von Realität gearbeitet wird und immer wieder auch gewaltfreie Sequenzen enthalten sind (Irrenanstalt, Monologszenen). Dies alles führt dazu, dass das Spiel eine sehr dichte, stimmige Atmosphäre entwickelt. Gerade die gewaltfreien Monologszenen lassen sich jedoch überspringen, womit bereits der Spielaufbau selbst diesem Element nicht das gleiche Gewicht einräumt wie den Gewaltszenen. Darüber hinaus machen die gewalthaltigen Szenen einen deutlich größeren Teil des Spiels aus als die gewaltfreien Sequenzen. Schließlich enthält das Spiel zwar Fantasy-/Horror-Elemente, die Spielewelt selbst ist jedoch – bis auf die finale Szene in einer Höllenwelt – in der realen Welt angesiedelt. Schauplatz ist eine von der Mafia beherrschte Stadt mit normalen Straßen, Häusern, Restaurants, U-Bahn-Stationen, etc.. Ein für Kinder und Jugendliche erkennbarer Realitätsbezug der Spielewelt ist damit nach Auffassung des Gremiums vorhanden.

Viele der Gewaltdarstellungen sind zudem sehr realitätsnah bzw. realistisch inszeniert und die Gewalt im Spiel darüber hinaus immer gegen menschliche Wesen gerichtet (Jackie erschießt im Verlauf des Spiels unzählige feindliche Gangmitglieder; Jackies Kreuzigung wird en detail präsentiert, u.a. das Einrammen des Pflocks in die Hand; Jackie rammt einem Gegner einen Holzpflöck in den Schädel; im Vendetta-Modus wird ein Gegner durch Pistolenschuss in den Mund hingerichtet; der Darkling sticht Menschen die Augen aus oder schlitzt ihnen die Kehle auf; etc.). In einer Szene (Erschießung von Passanten in einer U-Bahn-Station) ist diese Gewalt sogar gegen vollkommen unbeteiligte Personen gerichtet.

Darüber hinaus enthält das Spiel eine Fülle an zwar an das Horror-Genre angelehnten, aber deshalb auch besonders drastischen und selbstzweckhaften Mord- und Metzelszenen (In-der-Luft-Zerreißen von gegnerischen Personen; Kopfabtrennen, Pfählen, Körperteile durch die Gegend schmeißen, etc.), die im Schlusskampf in der Höllenwelt ihre absolute Steigerung erreichen. Dem Spieler bietet sich dabei eine große Bandbreite möglichst drastischer Tötungsarten. So stehen ihm über zehn Exekutionsvarianten zur Verfügung. Sämtliche weiteren Elemente und Aspekte des Spiels werden von diesen Metzeleien vollkommen in den Hintergrund verdrängt. Es verbleibt der Eindruck, der Spieler solle möglichst rücksichtslos gegen all seine Gegner vorgehen. Dieser rücksichtslose Umgang mit Gegnern wird auch in den Szenen deutlich, in denen der Darkling auf bereits getötete Gegner uriniert. Der Umstand, dass in einigen Gewaltszenen die Sicht verschwommen erscheint, nimmt den Gewaltdarstellungen nach Ansicht des Gremiums nicht ihre sozialethisch desorientierende Wirkung; auch bei dieser Visualisierung ist das Abtrennen von Körperteilen und das Zerreißen von Gegnern weiterhin deutlich zu erkennen.

Das Gremium stuft die Gewaltszenen des Spiels aufgrund ihrer Fülle und Drastik auch als das insgesamt prägende Element des Spiels ein. Den Rezensionen zu dem Spiel ist ebenfalls zu entnehmen, dass die Gewaltdarstellungen in „The Darkness II“ das Spiel letztlich definieren.

Die Annahme, dass Inhalte wie die hier beschriebenen auf Kinder und Jugendliche verrohend wirken können, wird durch die Ergebnisse der Wirkungsforschung gestützt: Ganz eindeutig zeigen Untersuchungen, die sich gezielt mit der kurzfristigen Wirkung gewalthaltiger Computerspiele befassen, dass bei Nutzerinnen und Nutzern violenter Computerspiele Wirkeffekte nachweisbar sind.

Dies belegt etwa die Metastudie von Anderson (Anderson, Craig A., 2004: An update on the effects of violent video games. In: Journal of Adolescence. S. 113-122), „in der ausschließlich Experimente betrachtet werden, die hohe Qualitätsstandards erfüllen“ (Hartmann, Thilo, 2006: Gewaltspiele und Aggression. Aktuelle Forschung und Implikationen. In: Kaminski, W./ Lorber, M. [Hrsg.], Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München. S. 89).

Thilo Hartmann (ebenda) beschreibt die Ergebnisse der Überblicksstudie zur kurzfristigen Wirkung von Computerspielgewalt wie folgt: "Der Analyse zufolge fördert die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele kurzfristig *aggressive Gedanken*. Zu dieser Wirkung zählt die erhöhte Zugänglichkeit aggressiver Gedanken [...], die „Einordnung“ von Gehirnaktivitäten auf Aggression auch schon während des Computerspielens [...], eine Überschätzung von feindseligen Absichten bei negativen/ambivalenten Erlebnissen wie zum Beispiel Anrempeln, eine erhöhte Erwartung, dass andere Personen mit Gewalt und nicht defensiv auf Probleme/Konflikte reagieren werden [...] und eine intensivierte Selbstwahrnehmung des Nutzer als aggressive Menschen [...]. Ferner fördert die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele kurzfristig aggressive emotionale Gemütszustände [...] und erhöht zugleich die Erregung der Spieler, was wiederum aggressives Verhalten begünstigt [...]. Tatsächlich erhöht die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele kurzfristig die Wahrscheinlichkeit, dass aggressives Verhalten geäußert wird [...]. Prosoziale Verhaltensweisen werden hingegen kurzfristig abgeschwächt [...].“

Dass der nachgewiesene kurzfristige Effekt von Computerspielgewalt bei wiederholter Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen eine langfristige Änderung des Verhaltens nach sich zieht, lässt sich aus den „Laboruntersuchungen“ zum kurzfristigen Effekt von Computerspielgewalt noch nicht evident schließen. Um aufzuklären, ob und inwieweit Computerspielgewalt ein Risikofaktor in der Entwicklung von Kinder- und Jugendlichen darstellen kann,

bedarf es ergänzend Querschnitts- und vor allem Längsschnittsanalysen. Die in den letzten Jahren vorgelegten Ergebnisse solcher Analysen konnten einen Beitrag zur Bestimmung der Risikofaktoren leisten. Doch „angesichts der Vielzahl möglicher Einflussvariablen und deren Zusammenspiel ist zur Präzisierung der Wirkungsbedingungen von Mediengewalt allerdings weitere Forschungsarbeit nötig“ (Kunczik, Michael; Zipfel, Astrid, 2010: Medien und Gewalt. Befunde der Forschung 2004-2009. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Kurzbericht. Berlin. S. 14).

Aufgrund der derzeit vorzufindenden Forschungslage ist jedoch schon heute davon auszugehen, dass vor allem bei gefährdungsgeneigten Jugendlichen durch wiederholte Nutzung gewalthaltiger Computerspiele negative, verrohende Effekt auftreten können. Die vorliegenden Quer- und Längsschnittstudien weisen darauf hin, dass die Ausbildung einer aggressiven Persönlichkeit und die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele sich offensichtlich gegenseitig bedingen: „Mit Ausnahme der methodisch problematischen Studie von Williams und Skoric [...] zeichnen die Ergebnisse beider Klassen von Studien ein weitestgehend übereinstimmendes Bild, das die Befunde der Querschnittstudien bestätigt und zugleich um Aussagen zur Selektion von gewalthaltigen Computerspielen erweitert. Demnach erhöht jede Nutzung gewalthaltiger Computerspiele die aggressive Tendenz beziehungsweise das aggressive innere Milieu der Nutzer (Wirkung). Je ausgeprägter wiederum das innere aggressive Milieu ist, desto eher wenden sich die Nutzer gewalthaltigen Computerspielen zu (Selektion). Die Ausbildung einer aggressiven Persönlichkeit und die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele bedingen sich also gegenseitig. Im Zeitverlauf summieren sich die geringen bis mittelstarken kurzfristigen Effekte der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele über die große Anzahl einzelner Spielesitzungen auf und stabilisieren auf diese Weise aggressiv verzerrte Gedankenstrukturen und Gefühle der Nutzer, was wiederum aggressives Verhalten (und eine Minderung prosozialen Verhaltens) begünstigt. Wie insbesondere die Studien von Gentile et al. (2004) und Slater et al. (2003) zeigen, führt die aggressivere Persönlichkeitsstruktur dabei nicht nur zu einer verstärkten Zuwendung zu gewalthaltigen Computerspielen, sondern fördert auch die Nutzung anderer gewalthaltiger Medienangebote (z. B. Horrorfilme). Das so genutzte Repertoire an gewalthaltigen Medienangeboten wirkt im Verbund auf die individuelle Persönlichkeitsstruktur ein. Slater et al. (2003) sprechen deswegen von einer Abwärtsspirale, die unter anderem über die Nutzung gewalthaltiger Medienangebote vorangetrieben wird [...]“ (Hartmann, a.a.O., S. 92).

Wie Michael Kunczik und Astrid Zipfel (Kunczik/Zipfel, a.a.O., S. 10) feststellen, haben die von Thilo Hartmann beschriebenen Ergebnisse sich in den Folgejahren auch in den Forschungen im deutschsprachigen Raum bestätigt: „Große Bedeutung für Erkenntnisfortschritte in der Medien-und-Gewalt-Forschung besitzen Langzeit- bzw. Längsschnittstudien, da sie zum einen kumulative Effekte berücksichtigen und zum anderen in der Lage sind, Aussagen über die Kausalitätsrichtung festgestellter Zusammenhänge zu treffen. In den letzten Jahren sind auch für den deutschsprachigen Raum mehrere Untersuchungen dieser Art hinzugekommen. Trotz mancher Mängel und Widersprüchlichkeiten sprechen die Befunde dafür, dass Mediengewalt einen, wenn auch nicht besonders starken Beitrag zur Entstehung einer violenten Persönlichkeit und von Gewaltverhalten leisten kann (Wirkungspfad), die Aggressivität des Rezipienten aber umgekehrt auch die Zuwendung zu violenten Medieninhalten beeinflusst (Selektionspfad). Die Ergebnisse deuten auf einen Wechselwirkungsprozess zwischen Zuwendung zu und Wirkung von Mediengewalt hin, wie ihn Michael Slater u.a. in ihrem Modell der Abwärtsspirale annehmen.“

Die Bedingungen, die gegeben sein müssen, damit negative, verrohende Einflüsse auftreten, lassen sich allerdings nicht so exakt bestimmen, dass eine individuelle Verhaltensvorhersage möglich ist. Faktoren, die, wenn sie gegeben sind, die Gefahr negativer Einflüsse erhöhen, können

1. in der Person der Mediennutzerin bzw. des -nutzers und

2. in inhaltlichen Faktoren der medialen Gewaltdarstellung gegeben sein.

Risikofaktoren in der Person der Mediennutzerin und des -nutzer, die die Möglichkeit negativer Auswirkungen von Mediengewalt erhöhen (Personenvariablen), sind, wie Michael Kunczik und Astrid Zipfel in ihrem Überblick über die Forschungssituation (Kunczik/Zipfel, a.a.O., S. 8) feststellen:

- „Männliches Geschlecht (v.a. wegen der Präferenz für violente Inhalte); Alter, in dem violente Handlungsabläufe nachvollzogen und verstanden werden können, es aber noch an einem System von Verhaltensmustern und Wertvorstellungen zu deren Einordnung und Relativierung fehlt;
- aggressive Prädispositionen;
- hoher Risiko- und Erregungsbedarf (Sensation-Seeking);
- soziales Umfeld (Familie, Freundeskreis) mit hohem Medien(gewalt)konsum und ausgeprägtem Gewaltverhalten, das die Angemessenheit in den Medien gezeigter violenter Verhaltensweisen zu bestätigen scheint (Effekt der „doppelten Dosis“).“

Welche inhaltlichen Faktoren bei medialen Gewaltdarstellungen in Computerspielen ein erhöhtes Risikopotenzial darstellen, ist noch nicht abschließend untersucht. Die Erforschung verschiedener Aspekte, wie z.B. die Bedeutung einer Spielgeschichte bzw. der Einfluss der Möglichkeit zur Wahl bzw. eigenen Gestaltung des Avatars steht noch ganz am Anfang (vgl. Kunczik/Zipfel, a.a.O., S. 9). Als Risikofaktoren wurde in der Forschung bisher Folgendes identifiziert:

- "Darstellung von Gewalt als gerechtfertigt;
- Gewaltausübung durch attraktive, identifikationsträchtige Protagonisten;
- Belohnung bzw. fehlende Bestrafung violenten Verhaltens;
- Ausblendung negativer Folgen für das Opfer".

Auf Basis des derzeitigen Forschungsstandes ist somit zu folgern, „dass die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele die Aggressivität der Nutzer, also das innere ´aggressive Milieu`, die aggressive Tendenz und geäußertes aggressives Verhalten, kurz- und langfristig fördert“ (Hartmann 2006, S. 93). Die vorliegenden Untersuchungen lassen keinen anderen Schluss zu, als dass violente Computerspiele verrohend wirken können.

Vorliegend erachtet das Gremium aufgrund der zahlreichen drastischen Gewaltszenen eine verrohende Wirkung als gegeben.

Das Grundrecht der Kunstfreiheit aus Art. 5 Abs. 3 GG ist grundsätzlich in allen Entscheidungen der Bundesprüfstelle zu beachten. Nach der vom Bundesverfassungsgericht vorgegebenen Definition ist dabei alles Kunst, was sich darstellt als „freie schöpferische Gestaltung, in der Erfahrungen, Eindrücke oder Phantasien des Urhebers zum Ausdruck kommen“. Dass es sich beim vorliegenden Spiel grundsätzlich um ein künstlerisches Werk handelt, steht für das 3er-Gremium außer Frage.

Nach dem Beschluss des Bundesverfassungsgerichts vom 27.11.1990 (NJW 91, 1471 ff.) hat jedoch auch der Jugendschutz Verfassungsrang, abgeleitet aus Art. 1 Abs. 1, Art. 2 Abs. 2 und Art. 6 Abs. 2 GG. Der Bundesprüfstelle ist durch die benannte Entscheidung des Bundesverfassungsgerichts aufgegeben, zwischen den Verfassungsgütern Kunstfreiheit und Jugendschutz abzuwägen und festzustellen, welchem der beiden Rechtsgüter im Einzelfall der Vorrang einzuräumen ist. Dabei ist bei einem Werk nicht nur die künstlerische Aussage, sondern auch die reale Wirkung zu berücksichtigen. Entscheidend für die künstlerische Wertigkeit eines Objekts sind nach Vorgabe des Bundesverfassungsgerichts zudem die selbständige künstlerische Gestaltung der jugendgefährdenden Elemente 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.

Basierend auf Aspekten wie Grafik, Sound, Steuerung und künstlicher Intelligenz der gegnerischen Spielfiguren kann die EU-Version von „The Darkness II“ als gut beurteilt werden. Die Internetseiten „gamerankings.com“ und „metacritic.com“ sammeln die Bewertungen von Online- und Print-Spielmagazinen und bilden aus den einzelnen Testergebnissen einen Durchschnittswert. Der vorliegende Titel konnte auf den vorgenannten Internetseiten 80 bzw. 81 von 100 möglichen Punkten erzielen, basierend auf 64 bzw. 44 Bewertungen.

Die Rahmenhandlung der Hauptmission ist durchaus aufwändig und vielschichtig gestaltet. Es existieren mehrere Handlungsebenen, die den Unterschied zwischen Realität und Halluzination verwischen lassen. Auch die grafische Gestaltung ist anspruchsvoll und vielschichtig. Dies alles führt dazu, dass das Spiel eine sehr dichte, stimmige Atmosphäre entwickelt. Der Kunstgehalt ist nach alledem als über dem Durchschnitt liegend einzustufen.

Das Spiel weist auf der anderen Seite eine Vielzahl an besonders drastischen und die Rahmenhandlung immer wieder in den Hintergrund verdrängenden Metzelszenen auf. Auf diesen liegt letztendlich der Schwerpunkt des Spiels, wie auch die Rezensionen deutlich machen. Den Grad der Jugendgefährdung stuft das Gremium aufgrund der Masse von zerfetzenden Körpern und umherfliegenden Gliedmaßen als ganz erheblich ein, zumal viele Tötungen mit realen Waffen oder Gegenständen und in äußerst brutaler Art und Weise erfolgen. Insgesamt sehen die Mitglieder des 3er-Gremiums aufgrund der in großer Anzahl vorhandenen Gewalt- und Tötungshandlungen, die das mediale Geschehen insgesamt prägen, die Belange des Jugendschutzes als vorrangig an.

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 12er-Gremium der Bundesprüfstelle Spiele, deren Spielzweck einzig oder zum ganz überwiegenden Teil in der Tötung von menschlichen Gegnern besteht und in denen diese Tötungshandlungen in großem Stil und in epischer Breite 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.

Über die Veröffentlichung von „The Darkness II“ wurde auf zahlreichen genrespezifischen Internetseiten berichtet, etwa von Magazinen, die sich mit Computerspielen befassen. Durch Tests des Spiels in verschiedenen auflagenstarken Spielmagazinen wird erfahrungsgemäß die Aufmerksamkeit – gerade auch jugendlicher Spieler – auf den entsprechenden Titel gelenkt. Darüber hinaus stuft das Gremium der Bundesprüfstelle aufgrund der oben geschilderten Gewaltdarstellungen den Grad der vom Spiel ausgehenden Jugendgefährdung als nicht nur gering, sondern vielmehr als erheblich ein.

Der Inhalt von „The Darkness II“ (EU-Version) ist jugendgefährdend. Das 3er-Gremium hat darüber hinaus erörtert, ob eine strafbare Gewaltdarstellung i.S.d. § 131 StGB gegeben ist. Es ist jedoch zu der Einschätzung gelangt, dass das Spiel die darin enthaltenen Gewalttätigkeiten nicht in einer verherrlichenden oder die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt. Das PC-, das Playstation 3- sowie das Xbox 360 Spiel waren daher gemäß § 18 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG in Teil A der Liste der jugendgefährdenden Medien aufzunehmen.

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 vereinfachten Verfahren ist vor einer Klageerhebung zunächst innerhalb eines Monats nach Zustellung der Entscheidung die Entscheidung des 12er-Gremiums der Bundesprüfstelle zu beantragen.

Eine Anfechtungsklage gegen diese abschließende Entscheidung kann sodann innerhalb eines Monats ab Zustellung 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.