

**Entscheidung Nr. 8340 (V) vom 9.9.2008
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 148 vom 30.9.2008**

Anregungsberechtigte:

Verfahrensbeteiligte:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat auf die am 16.5.2008 eingegangene Indizierungsanregung am 9.9.2008 gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Stellvertretende Vorsitzende:

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:

Kirchen und Religionsgemeinschaften:

einstimmig beschlossen:

Das Xbox-Spiel
„The Suffering“ (UK-Version)
Midway Games Ltd.

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 die UK-Version des Xbox-Spiels „The Suffering“. Das Spiel wird von der Firma Midway Games Ltd., London/UK, vertrieben. Sämtliche Inhalte des Spieles wie Benutzeroberfläche, Sprachausgabe, Untertitel sowie die Texte im 26-seitigen Handbuch und auf der Umverpackung des Spieles sind in englischer Sprache gehalten.

Eine für den deutschen Markt in den Gewaltdarstellungen entschärfte Version des Spiels wurde von der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) mit dem Alterskennzeichen „keine Jugendfreigabe“ gekennzeichnet.

Laut Aufdruck auf der Umverpackung wird zur Inbetriebnahme des Spiels eine Microsoft Xbox benötigt.

„The Suffering“ stellt sich als Actionspiel dar, das wahlweise in der Egoperspektive oder der Perspektive der dritten Person gespielt werden kann und ausschließlich über einen Einzelspieler- oder Singleplayermodus verfügt. Ein Mehrspieler- oder Multiplayermodus ist folglich nicht enthalten. Der Spieler steuert den Häftling Torque und versucht mit diesem die im US-Bundesstaat Maryland gelegene Gefängnisinsel Carnate Island sowie das darauf befindliche Gefängnis Abbott State Penitentiary zu verlassen. Der Protagonist soll seine Exfrau und seine beiden Kinder ermordet haben, kann sich aber aufgrund von Blackouts angeblich nicht an die Tat erinnern. Als Torque in Erwartung seiner Exekution in Haft sitzt, wird das Gefängnis nach einem Erdbeben von unterschiedlichsten Wesen attackiert. Nach und nach werden mehr und mehr Aufseher und Häftlinge von den Angreifern abgeschlachtet, während Torque schließlich aus seiner Zelle frei kommt. Im Spielverlauf hört er laufend Stimmen und wird von Halluzinationen und Visionen geplagt, die vor allem seine Frau und seine Kinder sowie deren gewaltsame Tode zum Inhalt haben. Zudem findet Torque heraus, dass er sich, wenn er in Rage gerät, in ein Monster verwandeln kann, was möglicherweise eine Erklärung für die Morde an seiner Familie liefern könnte. Die Rahmenhandlung gipfelt in einer von drei unterschiedlichen Videosequenzen, wobei der Spieler durch seine Entscheidungen im Spielverlauf die „Moral“ seiner Spielfigur und den Ausgang des Spiels beeinflussen kann. Welches Ende der Spieler schließlich erreicht, hängt unter anderem davon ab, wie häufig Torque sich in ein Monster verwandelt und ob er beispielsweise einem Mithäftling hilft oder ihn einfach tötet oder ob er einen in der Gaskammer sitzenden Mann vergast. Zur guten und bösen Vorgehensweise wird er von Stimmen in seinem Kopf animiert, die etwa erklären, der Häftling würde ihn hintergehen wollen und müsse daher getötet werden oder er wäre eine Hilfe und solle verschont werden. Entsprechende Taten beeinflussen die „Moral“ der Spielfigur.

Torque wird bei Sichtkontakt von Opponenten angegriffen, die neben Wärtern in sieben verschiedenen Arten vorkommen und deren Äußeres sich an verschiedenen Exekutionsmethoden orientiert. So gibt es beispielsweise Gegner, deren Kopf mit einem Gestell am Körper befestigt ist und die anstatt von Extremitäten Klingen aufweisen, mit Giftspritzen bewehrte Wesen, Erhängte oder kleine Mädchen, die in Flammen stehen. Neben einem Monster, dem finalen Gegner, gibt es Spielfiguren, die besondere Charaktere des Gefängnisses repräsentieren, wie etwa den Arzt Dr. Killjoy, den auf dem elektrischen Stuhl hingerichteten Killer Horace oder den Henker Hermes. Begegnet Torque einem Gegnertypus erstmals, wird eine Eintragung in einem von einem Mithäftling geführten Notizbuch freigeschaltet, die Hintergrundinformationen über den Opponenten liefert.

Zentrales Element des Interface ist ein Fadenkreuz. Die linke untere Ecke weist neben Torques Lebensenergie eine Anzeige dafür auf, wie wahnsinnig Torque ist; eine gefüllte Anzeige ermöglicht es ihm, sich temporär in ein Monster zu verwandeln. Die rechte untere Ecke gibt Aufschluss über die für die aktive Waffe verbleibende Munition, verfügbare Explosivwaffen wie etwa Granaten sowie Batterien für die Taschenlampe und Schmerzmittel, deren Einnahme durch Angriffe verlorene Lebensenergie wieder herstellt. Ist der Protagonist schwer verletzt, läuft er schleppend und hält sich einen Arm. Zudem ist ständig Torques Herzschlag zu hören, der bei Verletzungen schneller und lauter wird.

Anfangs kann sich die Spielfigur nur mit einem provisorischen Messer verteidigen. Nach und nach kann sie dann eine Axt, Pistolen, Schrotflinten, Maschinenpistolen, einen Flammenwerfer, eine Eier verschießende Pistole sowie verschiedene Explosivwaffen wie Granaten, Molotowcocktails und TNT verwenden. Munition findet sich in den Spielabschnitten. An mehreren Positionen finden sich stationäre Maschinengewehre, die über einen unlimitierten Vorrat an Munition verfügen. Gegenstände wie Gasflaschen und Benzinfässer explodieren unter Beschuss und verletzen oder töten Umstehende.

Die insgesamt 20 Spielabschnitte („Level“) müssen linear absolviert werden, an bestimmten Stellen laufen automatisch so genannte geskriptete Sequenzen ab. Die Level sind ausnahmslos auf der Insel angesiedelt, wobei der Spieler einen Großteil der Zeit im Gefängnis selber verbringt, aber auch Außenareale erkundet. Zum Durchqueren der Level müssen mehrfach verschiedene Aufgaben absolviert werden. Der Spieler muss beispielsweise ein Feuer löschen, indem er die Sprinkleranlage aktiviert und danach einen Abfluss mit einem Warenautomat verschließt oder mit Hilfe von drei Hebeln Gitter so platzieren, dass er seinen Weg fortsetzen kann. Um sich in den größtenteils sehr dunklen Spielabschnitten orientieren zu können, kann Torque zum einen Karten nutzen und zum anderen eine Taschenlampe sowie Leuchtkugeln verwenden. Ähnlich dem Notizbuch, in dem Gegner aufgelistet sind, werden bestimmte Orte ebenfalls in einem Buch verzeichnet, etwa eine Mine, ein Friedhof oder ein Leuchtturm.

Der Spielfortschritt wird an bestimmten Punkten („checkpoints“) automatisch gesichert, der Spieler kann den Fortschritt zudem jederzeit manuell sichern. Zu Spielbeginn stehen mit „Easy“, „Medium“, „Hard“ und „Impossible“ vier Schwierigkeitsgrade zur Verfügung. Nach einmaligem Absolvieren des Spieles erhält der Spieler Zugriff auf den ursprünglichen ersten Level des Spieles. Die Spieldauer des Einzelspieler-Modus liegt, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad und Können des Spielers, bei etwa 12 bis 16 Stunden.

Das... regte mit Schreiben vom 14.5.2008 die Indizierung des oben genannten Spieles an, da dessen Inhalt geeignet sei, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden. Zur Begründung verweist es auf eine Inhaltsbeschreibung der Polizeiinspektion Würzburg-Ost. Danach handle es sich um ein äußerst brutales und grausames sowie blutiges Spiel, dessen Ziel es sei, menschliche und menschenähnliche Gegner zu töten.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht davon benachrichtigt, dass über das Spiel gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren entschieden werden solle. Sie hat sich hierzu nicht geäußert.

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

GR Ü N D E

Die UK-Version des Xbox-Spiels „The Suffering“, Midway Games Ltd., London/UK, war anregungsgemäß zu indizieren.

Sein Inhalt ist offensichtlich geeignet (§ 23 Abs. 1 JuSchG), 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.

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, insbesondere 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, Umbach; Jugendschutzrecht, 2. Auflage; § 18 Rdnr. 5). Daneben ist unter dem Begriff der Verrohung in § 18 Abs. 1 S. 2 JuSchG aber auch die Desensibilisierung von Kindern und Jugendlichen im Hinblick auf die im Rahmen des gesellschaftlichen Zusammenlebens gezogenen Grenzen der Rücksichtnahme und der Achtung anderer Individuen zu verstehen, die in dem Außerachtlassen angemessener Mittel der zwischenmenschlichen Auseinandersetzung sowie dem Verzicht auf jedwede mitmenschliche Solidarität ihren Ausdruck findet (Jörg Ukrow, Jugendschutzrecht, Rdnr. 277).

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. Weiterhin liegt eine Jugendgefährdung vor, wenn Gewalthandlungen, insbesondere Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden. 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). 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.

Darüber hinaus werden Gewaltdarstellungen als verrohend bewertet, wenn Gewalt legitimiert oder gerechtfertigt wird. Dies ist dann gegeben, wenn

- der Medieninhalt Selbstjustiz als einziges probates Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe legt,
- die Anwendung von Gewalt als im Namen des Gesetzes oder im Dienste einer angeblich guten Sache oder zur Bereicherung als gerechtfertigt und üblich dargestellt wird, sie jedoch in Wahrheit Recht und Ordnung negiert,

- Gewalt als Mittel zum Lustgewinn oder zur Steigerung des sozialen Ansehens positiv dargestellt wird.

Zur Erfassung und Bewertung dieser Zusammenhänge kann der Blick auf folgende Aspekte des medialen Geschehens von Bedeutung sein:

- Opfer der Gewalttaten

Mediale Darstellungen, in denen Gewalthandlungen gegen Menschen und menschenähnliche Wesen das Geschehen insgesamt prägen, oder in denen solche Gewalthandlungen, detailliert und selbstzweckhaft dargestellt werden, sind als jugendgefährdend einzustufen. Als menschenähnliche Wesen sind solche Wesen zu betrachten, die dem Menschen nach objektiven Maßstäben der äußeren Gestalt der Figur ähnlich sind. Gewalt im Sinne der vorgenannten Darstellung gegenüber Menschen und menschenähnlichen Wesen kann eine jugendgefährdende Wirkung entfalten, wenn die Opfer im Verletzungs- oder Tötungsfalle "menschlich" reagieren.

- Realitätsbezug von Gewaltdarstellungen

Grundsätzlich sind realistisch dargestellte Gewalthandlungen eher als jugendgefährdend einzustufen als solche, die Gewalt abstrakt darstellen. Handlungsumfelder, die jugendaffin sind oder nahe an der Lebenswirklichkeit sind, sind eher geeignet, jugendgefährdende Wirkungen zu verstärken, als solche, die in einen nicht jugendaffinen und/oder futuristischen oder fantastischen Handlungsrahmen eingebettet sind.

Für interaktive Medien gilt darüber hinaus als Kriterium der Jugendgefährdung,

- wenn kaum oder keine alternativen Handlungsoptionen/Konfliktlösungsmöglichkeiten vorhanden sind,
- wenn bei interaktiven Medien die Wahl alternativer Handlungsoptionen/ Konfliktlösungsmöglichkeiten zwar möglich, aber für die Erreichung des Spielzieles nachteilig oder irrelevant ist,
- wenn das Ausüben von entsprechender Gewalt als unproblematisch oder gesellschaftlich normal erscheint, nicht mit negativen Folgen oder Sanktionen versehen ist oder im Rahmen des Spiels belohnt wird,
- wenn Gewalt gegen Unbeteiligte Bestandteil des Spiels ist und nicht oder nur eingeschränkt sanktioniert wird.

Die Voraussetzungen der verrohenden Wirkung erachtet das Dreiergremium vorliegend als erfüllt.

Deutlich vorherrschender Spielinhalt ist das Eliminieren von Gegnern. Die damit einhergehenden Gewalt- und Tötungshandlungen prägen das gesamte mediale Geschehen. Bei den Opfern der Gewaltanwendungen handelt es sich, neben den als Wärter arbeitenden Menschen, hauptsächlich um die vorgenannten sieben Arten von Gegnern. Während Opponenten wie die sich unterirdisch fortbewegenden Burrower nur entfernt an Menschen erinnern, handelt es sich bei den Infernas um junge Mädchen, die plötzlich in Flammen stehen und dann den Spieler angreifen.

Die Gewaltdarstellungen werden detailliert präsentiert. Angriffe rufen neben Blutspritzern auf Boden und Wänden Blutlachen hervor. Zudem sind Torque selber sowie seine Kleidung und Waffen mit Blutflecken übersät. Kopfschüsse lassen die Köpfe von Gegnern zerplatzen. In der zweiten Hälfte des Spieles müssen alle Slayer zwangsläufig per Kopfschuss an einer

Wiederauferstehung gehindert werden. Wenn Torque in Monsterform agiert oder Explosivwaffen einsetzt, können Gegner zerstückelt werden. Auch der Protagonist selber kann unter den Angriffen von Opponenten, etwa durch zahlreiche Schüsse, so verletzt werden, dass ihm unter Austritt von Blut Gliedmaßen abgetrennt werden. Zudem sind zahlreiche nicht-interaktive Gewaltdarstellungen enthalten. Hier sind auf der einen Seite die zahlreichen zerstückelten Leichen zu nennen, die sich im ganzen Spiel finden. Dabei fehlen Extremitäten oder Kopf oder der Körper wurde auf Höhe der Gürtellinie durchtrennt und zeigt zudem die austretenden Gedärme. Auf der anderen Seite tritt auch in vielen nicht-interaktiven Videosequenzen brutale Gewalt zu Tage. So werden mehrere Menschen exekutiert, von Slayern unter Austritt von Blut aufgespießt und getötet oder von verschiedenen Gegnern erschossen.

Der Spieler hat keine Möglichkeit, das Spiel ohne die Tötung der angreifenden Spielfiguren und damit ohne Anwendung von Gewalt zu absolvieren. Das Umgehen von Opponenten ist wenig sinnvoll, da Gegner Torque verfolgen und immer weiter angreifen. Zudem ist das Fliehen vor feindlichen Spielfiguren wenig sinnvoll, da der Protagonist dabei leicht flankiert und umzingelt werden kann, sodass er in der Folge häufig schwer verletzt wird oder stirbt. Darüber hinaus können bestimmte Areale erst verlassen werden, wenn alle dort befindlichen Opponenten getötet wurden. Als jugendgefährdend wertete das Gremium auch den Umstand, dass bei bestimmten schon toten Gegnern der Kopf mit einem weiteren Schuss zum Platzen gebracht werden muss.

Die Gewaltdarstellungen relativierende Elemente sind nach Auffassung des Gremiums in „The Suffering“ nicht enthalten. Die zu absolvierenden Aufgaben liegen zwar deutlich über dem ansonsten in Actionspielen präsenten Anspruch, sind jedoch im Vergleich zu den Gewaltdarstellungen nur in verschwindend geringem Umfang enthalten. Ebenso wenig relativierend wirkten nach dem Dafürhalten des Gremiums die teilweise recht umfangreichen Level, in denen sich der Spieler teilweise mit einer Karte orientieren muss. Dem Gremium ist die sehr umfangreiche Rahmenhandlung mit den alternativen Enden und die aufgrund dessen stetige Präsenz der Hintergrundgeschichte bewusst, die durch Telefonanrufe, Halluzinationen und Visionen aufrecht erhalten wird. Allerdings relativiert die Rahmenhandlung die gezeigte Gewalt nicht, sondern enthält in den Zwischensequenzen vielmehr eigene, nicht-interaktive Gewalt, sodass die gesamte Rahmenhandlung in Hinblick auf die Jugendgefährdung eher be- als entlastend wirkt. Zudem wurde berücksichtigt, dass der Spieler an mehreren Stellen im Spiel die Möglichkeit hat, zu wählen, ob er ihm neutral gegenüber stehende Spielfiguren töten oder mit ihnen kooperieren will. Dabei ist letztgenannte Möglichkeit teilweise mit deutlichen Vorteilen für den Spieler verbunden, etwa weil ein mit einer Maschinenpistole bewaffneter Wächter den Spieler im Kampf unterstützt. Allerdings entstehen dem Spieler wiederum, von Einflüssen auf seine „Moral“ und das daraus resultierende Spielende abgesehen, keine Nachteile, wenn er sich erst von einem Helfer unterstützen lässt und diesen danach tötet.

Insgesamt hält das Dreiergremium der Bundesprüfstelle ebenso wie der Anregungsberechtigte die im Spiel enthaltenen selbstzweckhaften und detaillierten Gewaltdarstellungen für jugendgefährdend.

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

„Nach dem jetzigen Stand der Auswertungen können noch keine endgültigen Schlussfolgerungen gezogen werden und die Frage nach den Wirkungen ist noch nicht eindeutig zu beantworten. Doch zeichnen sich bei den bisher vorliegenden Ergebnissen einige

Trends ab, die Aufmerksamkeit verdienen und die bereits wichtige Hinweise auf potentielle Wirkmechanismen geben können.

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

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

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

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

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

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

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

Ebenso sind die Gremien der Bundesprüfstelle nicht der Auffassung, wie unter Umständen gemeinhin vertreten werden könnte, dass Computerspiele ohnehin „süchtig“ machen oder

ähnliches. Dies ist ohnehin kein Tatbestand, der unter das Jugendschutzgesetz zu subsumieren ist.

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

„Durch Aufforderungsreize und Spielhandlung rückt immer stärker ein wesentlicher Faktor der Computerspiele ins Blickfeld: Leistung, Erfolg und Spielkontrolle. Die sekundären Spielhandlungen dienen genau diesem Ziel. Verwoben mit den Motivstrukturen des Spielers entwickelt sich daraus der primäre Spielreiz: Erfolg zu haben, zu siegen, das Gefühl der Kompetenz zu genießen. Dies ist unmittelbar an die Kontrolle des Spiels gebunden. Das Spiel entwickelt seine Spannung und Dynamik aus der (offenen) Frage ob es mir gelingt, durch meine Spielhandlung das Spiel unter meine Kontrolle zu bringen. Neben dem primären Spielreiz gibt es bei zahlreichen Spielern auch sozial-emotionale Spielreize: Geselligkeit; mit anderen Spaß haben und lachen können; Gefühle spüren und sie in der Gemeinschaft zeigen dürfen. Diese Spielreize ordnen sich zum einen den primären Spielreizen unter (auch die Spielgemeinschaft wünscht sich Spielerfolg), zum anderen können sie die Einseitigkeit des primären Spielreizes ein wenig relativieren (z.B. durch die Situationskomik beim Spielen).

Kann der Spieler trotz Bemühen die mit dem primären Spielreiz verbundenen Ziele nicht erreichen, gelingt es ihm also nicht, das Spiel zu kontrollieren, kommt es zu negativ-emotionalen Spielfolgen: Versagensgefühle, Frustration, Wut, Distress, aggressive Impulse. Dies kann zum Spielabbruch führen oder zur Bereitschaft, die sekundären Spielhandlungen zu intensivieren. Größeres Maß an Konzentration und Anstrengung, Entwicklung der Fähigkeit, Stress zu ertragen und Zunahme der Misserfolgsresistenz könnten mögliche Folgen sein. Kommt der Spieler mit dem Spiel klar, gelingt es ihm, Kontrolle über das Spiel auszuüben und ausreichend Spielerfolge zu erlangen, ist mit positiv-emotionalen Spielfolgen zu rechnen: Erfolgsgefühle, Spaß, Erlebnis der Kompetenz. Zu den Folgen gehört auch, dass der Spielreiz steigt und das Spiel fortgesetzt wird – es sei denn, dass vom Spiel keine Herausforderung mehr ausgeht. Die Steigerung des Spielreizes verbindet sich in der Regel mit einer Intensivierung der sekundären Spielhandlungen: Die Spieler verschmelzen mit dem Spiel, sie gehen auf in die Spieltätigkeit (‘Flow’), haben Schwierigkeiten aufzuhören und ‘vergessen’ die Zeit. Die Sogwirkung des Computerspiels kann durch zwei Teil-Funktionskreise entstehen: durch die ‘Frustrations-Spirale’ und die ‘Flow-Spirale’. Bei der ‘Frustrations-Spirale’ führen negativ-emotionale Spielfolgen dazu, dass die (nicht erlangten) Spielreize immer begehrllicher werden und den Spieler ‘zwingen’, immer mehr Zeit und Konzentrationskraft in das Spiel zu ‘investieren’. Die ‘Flow-Spirale’ schöpft aus den positiv-emotionalen Spielfolgen die Erwartung, dass diese ‘Lust’ sich immer wieder herstellen lässt. Von daher bleibt der Spieler in der für ihn befriedigenden Spielaktivität. Er steigert die Intensität der sekundären Spielhandlungen durch noch größere Konzentration, um auch schwierige Levels des Spiels ‘in den Griff’ zu kriegen und im Flow zu bleiben. Im konkreten Spielgeschehen verbinden sich beide Teil-Funktionskreise miteinander und bilden dadurch die entscheidende ‘Energiequelle’ für die Spielmotivation. Mal befindet sich der Spieler in der ‘Frustrations-Spirale’, mal in der ‘Flow-Spirale’. Das Überwinden der ‘Frustrations-Spirale’ führt unmittelbar in die ‘Flow-Spirale’, und die ‘Flow-Spirale’ birgt das unmittelbare Risiko in sich, in die ‘Frustrations-Spirale’ zu geraten, wenn es nicht mehr gelingt, die Spielforderungen zu erfüllen (durch Nachlassen der Konzentrationskraft oder durch einen schwierigen Level). Dieser ‘Zwei-Wege-Generator’ liefert die motivationale ‘Energie’ für das Computerspielen. Er ist es, der die ‘Erwartung’ der Spieler und das ‘Entgegenkommen’ des

Spiels in spielerische Aktivität verwandelt. Die emotionale Wirkung der Computerspiele erwächst aus ihrer Fähigkeit, auf diese Weise Lebenszeit und Lebensenergie von Menschen zu binden.“

(vgl. Jürgen Fritz, Langeweile, Stress und Flow, Gefühle beim Computerspiel in: Handbuch Medien Computerspiele, a.a.O.)

Diese Ergebnisse lassen jedoch umgekehrt nicht den Schluss zu, dass jeder Inhalt eines Computerspiels, unabhängig davon, ob das Computerspiel einen gewissen Flow ermöglicht oder nicht, von vornherein keine jugendgefährdenden Wirkungen ausüben kann. Bestimmte Inhalte werden nach wie vor als möglicherweise jugendgefährdend eingestuft. Wörtlich wird dazu ausgeführt:

„Wo also liegt das Problem des Jugendmedienschutzes, der Gefährdungseinschätzung und Indizierung von Computerspielen? Und wie könnte man es lösen? Die Wirkungsforschung kann zur Legitimierung der staatlichen Eingriffe wenig beitragen: zu inkonsistent und relativierend präsentieren sich ihre Ergebnisse. Jugendliche nutzen die virtuellen Welten in ihrem Sinne, und sie können sehr wohl zwischen der virtuellen und der realen Welt unterscheiden. Vielleicht wenden sie sich der virtuellen Welt gerade deshalb zu, weil sie wissen, wie schmerzhaft die reale Welt in ihrer verdeckten Gewaltorientierung sein kann. Jugendliche haben ihre eigenen Bewertungsmuster für reale und für virtuelle Gewalt, die ihrer Lebenssituation angemessen sind und die viel deutlicher als bei älteren Erwachsenen zwischen beiden Welten trennen. Während sie im Hinblick auf die reale Welt den moralischen Normen im Grundsatz nicht widersprechen, beharren sie darauf, dass sie sich im Computerspiel in einem `wertfreien Raum` befinden, der anderen Prinzipien als denen der realen Welt folgt. Insofern sehen sie diese Welt `realistischer` als viele Erwachsene. In der Tat: Die virtuelle Welt ist eine eigene Welt.

Wenn dem so ist, und die Entwicklungslinien dieser virtuellen Welten machen es nach jedem `Innovationssprung` deutlicher denn je, dann müssen die Menschen, die diese Welten schaffen, auch die Normen festlegen, die in diesen Welten Gültigkeit haben sollen. In dieser Festlegung unterliegen die `Spielemacher` dem demokratischen Grundkonsens ebenso wie Jugendschützer. Diese urteilen `nach moralischen Kriterien`, und das muss so sein. Wichtig ist allerdings, dass nicht persönliche Grundhaltungen zum Maß der Beurteilung werden, sondern dass man sich auf die Grundwerte bezieht, die das Grundgesetz als Grundkonsens vorgibt. Empathie als die grundlegende emotionale Fähigkeit für moralische Entscheidungen kann ein `Grenzpfeiler` sein für das Maß an Gewalt, das Kindern und Jugendlichen in der virtuellen Welt zugemutet werden darf. Wie könnte das im Hinblick auf eine Indizierung möglicherweise aussehen?

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

Eine Befrachtung der Spieloberfläche mit rassendiskriminierender oder frauenverachtender Ideologie, unabhängig davon wie sie im Einzelfall gemeint ist oder wirkt, verschärft die Eigenart der Computerspiele, die empathischen Gefühlen der Spieler zu vermindern, so

erheblich, dass ein unüberbrückbarer Widerspruch zu wichtigen moralischen Werten unserer Gesellschaft entsteht.

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

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

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

Basierend auf Grafik, Sound, Steuerung und künstlicher Intelligenz der gegnerischen Spielfiguren kann die UK-Version des Xbox-Spieles „The Suffering“ als technisch überdurchschnittlich beurteilt werden. Die Rahmenhandlung ist zudem aufwändiger gestaltet als in manch anderem Spieletitel. Die Internetseiten „gamerankings.com“ und „metacritic.com“ sammeln die Bewertungen von Online- und Print-Spielemagazinen und bilden aus den einzelnen Testergebnissen einen Durchschnittswert. Der vorliegende Titel

konnte auf den vorgenannten Internetseiten 82 bzw. 77 von 100 möglichen Punkten erzielen, basierend auf 54 bzw. 44 Bewertungen.

Nach Ansicht des Gremiums sind allerdings keine Aspekte zu erkennen, welche „The Suffering“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten. Insgesamt sehen die Mitglieder des Dreiergremiums daher im vorliegenden Fall aufgrund der zahlreichen detaillierten und drastischen Gewaltdarstellungen 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 Zwölfergremium der Bundesprüfstelle Spiele, deren Spielzweck einzig oder zum ganz überwiegenden Teil in der Tötung von menschlichen oder menschenähnlichen Gegnern besteht und in denen diese Tötungshandlungen 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 Suffering“ wurde auf zahlreichen genrespezifischen Internetseiten berichtet, etwa von Magazinen die sich mit Computerspielen befassen. Zudem wurde das Spiel in verschiedenen auflagenstarken Spielmagazinen getestet, was erfahrungsgemäß die Aufmerksamkeit – gerade auch von Jugendlichen – auf den entsprechenden Titel lenkt.

Darüber hinaus stuft das Gremium der Bundesprüfstelle aufgrund der oben geschilderten Gewaltdarstellungen den Grad der vom Spiel ausgehenden Jugendgefährdung als nicht nur gering ein.

Die hier verwendete englische Sprache stellt sich nicht als Argument gegen eine Akzeptanz bei jugendlichen Spielerinnen und Spielern dar. Zum Spielen eines genretypischen Spieles wie dem vorliegenden ist im Allgemeinen das Studium einer Anleitung nicht notwendig, da die Bedienung über die gleichen Tasten erfolgt wie in vielen anderen Actionspielen. Darüber hinaus wird dem Spieler zu Spielbeginn die Bedienung des Spieles Schritt für Schritt

vermittelt. Der Anspruch der dabei und im ganzen Spiel verwendeten Sprache ist nach Auffassung des Gremiums auf dem Niveau von Schulenglisch anzusiedeln und ist somit relativ leicht verständlich. Die Zugänglichkeit der gesprochenen Texte wird zudem durch optional einzublendende Untertitel erhöht. Der Annahme, dass eine fehlende Lokalisierung zu einer verminderten Akzeptanz beim Kunden führen könnte, steht zudem die Tatsache entgegen, dass sich immer wieder auch rein englischsprachige Titel auf den obersten Plätzen der deutschen Verkaufscharts finden.

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

Der Inhalt des Spieles ist, wie bereits ausgeführt, jugendgefährdend. Das Gremium hat darüber hinaus diskutiert, ob eine Tatbestandsmäßigkeit gemäß § 131 StGB zu vermuten ist. Das Gremium hat dies letztlich verneint, stuft den Grad der Jugendgefährdung jedoch als im Grenzbereich zur schweren Jugendgefährdung liegend ein. Das Spiel war somit 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 Dreiergremiums im vereinfachten Verfahren ist vor einer Klageerhebung zunächst innerhalb eines Monats nach Zustellung der Entscheidung die Entscheidung des 12er-Gremiums der Bundesprüfstelle zu beantragen.

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