



Entscheidung Nr. 13990 (V) vom 23.07.2019
bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT 30.08.2019

Antragstellerin/Verfahrensbeteiligte:

Verfahrensbevollmächtigte:

**Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat
auf den am 05.06.2019 eingegangenen Antrag
gemäß §§ 18 Abs. 1, 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:**

Stellvertretender Vorsitzender:

Literatur:

Länderbeisitzerin Hamburg:

einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel
„Quake II“,
ID Software, Anschrift unbekannt
Activision UK Ltd., West Dray-
ton/GB

wird aus der Liste der jugendge-
fährdenden Medien **gestrichen**.

Sachverhalt

Verfahrensgegenständlich ist PC CD-ROM-Spiel „Quake II“. Das 1997 erschienene Spiel wurde von ID Software entwickelt. Derzeitige Inhaberin der Nutzungsrechte für Deutschland ist die Antragstellerin.

Die Spielenden übernehmen die Rolle eines Soldaten, der in einer fernen Zukunft die Erde und die Menschheit gegen die „Strogg“ verteidigt. Die „Strogg“ sind eine Alien-Rasse, die aus biologischen sowie technischen Teilen besteht (sog. „Cyborgs“) und es sich zum Ziel gesetzt haben, die Erde als Ressource für biologisches Material zur Erschaffung ihrer eigenen Spezies auszubeuten. Bei den „Strogg“ handelt es sich nicht lediglich um eine einzige Alien-Rasse, sondern vielmehr um eine Kombination verschiedener assimilierte außerirdischer Rassen. Um diese feindliche Übernahme abzuwehren, reagiert die Menschheit mit der Entsendung von militärischen Truppen zu „Stroggos“, dem Heimatplaneten der Außerirdischen. Der Spielcharakter wird durch eine verunglückte Landung vom Rest seiner Kameraden getrennt und muss sich alleine durchschlagen. Über Funk mit seiner Kommandozentrale verbunden erkundet er die Alien-Welt und erhält Missionsziele von der Basis. Hauptziel ist es, bestehende Infrastrukturen auszuschalten, die Aliens möglichst auszulöschen sowie den Alien-Anführer zu eliminieren. Am Ende des Spiels gelingt es dem Spielercharakter den Anführer der Aliens zu töten und er flieht mit einer Raumkapsel vom Planeten „Stroggos“, welcher kurze Zeit darauf explodiert.

Bei „Quake II“ handelt sich um einen „First-Person-Shooter“, d.h. die Spielenden erleben und steuern das Geschehen aus der Ich-Perspektive. Die Gesundheit und Munition werden am Bildschirmrand angezeigt. Es gibt insgesamt zehn Spielareale in unterschiedlichen Settings: „Base“, „Bunker“, „Jail“, „Mines“, „Factory“, „Power Plant“, „Big Gun“, „Hangar“, „Palace“ und „Final Showdown“. Die einzelnen Areale unterteilen sich in kleinere Abschnitte, die miteinander verbunden sind und nicht-linear erkundet werden können. Mit dem Abschluss eines der Spielareals erhalten die Spielenden eine kurze „Leistungsbilanz“, in der ihnen mitgeteilt wird, wie viel Zeit sie für das Absolvieren der Mission benötigt haben, wie viele Gegner sie besiegt haben sowie wie viele Geheimnisse sie entdeckt haben.

Der Protagonist bewegt sich frei durch die teils komplexen Level und steht einer Reihe von verschiedenen Gegnern gegenüber. Neben der Eliminierung von feindlichen Einheiten müssen die Spielenden auch Rätsel lösen, Sprungpassagen bewältigen oder Schalter finden und betätigen, um eine bestimmte Tür zu öffnen.

Zu den Außerirdischen gehören Gegnerklassen wie „Enforcer“, „Gunner“, „Gladiator“ oder „Tank Commander“, welche die Spielenden bei Blickkontakt verfolgen und attackieren. Wenn die Gegner durch Waffenbeschuss verletzt werden, verlieren diese „Blutwolken“. Bei weiterem Beschuss, gehen die Gegner zu Boden und zerbersten bei weitergehendem Beschuss in mehrere Teile. Sowohl die Leichen als auch die Leichenteile lösen sich nicht auf.

Um gegen die im Spielverlauf zunehmend stärkeren Gegner bestehen zu können, wird der Protagonist mit immer besseren Waffen ausgestattet. Einige der besten Waffen liegen gut versteckt an Orten, die es zu entdecken gilt.

Neben den „Strogg“ treffen die Spielenden im Verlauf des Spiels an verschiedenen Stellen auf menschliche Gefangene, welche von den „Strogg“ gefoltert werden bzw. wurden. Die Gefangenen werden teilweise humpelnd und teilweise kriechend dargestellt. Einige Gefangene wurden von den „Strogg“ an „Kreuzen“ fixiert. Sie geben stöhnende Laute von sich, welche zwischendurch von Sätzen wie „it hurts“ (zu dt. „es tut weh“), „make it stop“ (zu dt. „mach, dass es aufhört“), „help me“ (zu dt. „hilf mir“) oder „kill me now“ (zu dt. „töte mich“)

sofort“) unterbrochen werden und sind ansonsten nicht in der Lage, mit den Spielenden zu kommunizieren. Es ist möglich, die Gefangenen zu töten. Werden Gefangene erschossen, besteht die Chance, dass diese Munition verlieren. Im Spielabschnitt „Torture Chambers“ müssen die Spielenden einen an einem Kreuz fixierten Gefangenen töten, um einen Schlüssel für den Spielabschnitt „Grid“ zu erhalten.

Mit Entscheidung Nr. VA 4/97 vom 18.12.1997, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 239 vom 20.12.1997 wurde das Spiel vorläufig in die Liste der jugendgefährdenden Medien eingetragen. Zur Begründung wurde im Wesentlichen ausgeführt, dass das in „Quake II“ annähernd ausschließlich geforderte Handeln in dem exzessiven, fortgesetzten Töten von Menschen bzw. menschenähnlichen Wesen bestehe. Die von den Spielenden begangenen Tötungen würden gleichzeitig detailfreudig inszeniert. Das Spiel enthalte blutige Splatterdarstellungen und biete keinerlei Distanzierungsmöglichkeiten. Insbesondere der Handlung käme nahezu keine Bedeutung bei. Die überaus realistische grafische Umsetzung des Spiels, das auf der Höhe seiner Zeit sei, intensiviere die jugendgefährdende Wirkung.

Mit Schreiben vom 04.06.2019 hat die Verfahrensbeteiligte beantragt, das Spiel aus der Liste der jugendgefährdenden Medien zu streichen. Ihren Antrag begründete sie im Wesentlichen damit, dass das Spiel Gewalthandlungen aus heutiger Sicht nicht detailliert darstelle. Alle enthaltenen Gewaltdarstellungen seien sowohl in technischer, als auch in spielerischer Hinsicht nach heutigen Maßstäben als veraltet und abstrakt zu bezeichnen. Auch die Sterbeanimationen der „Strogg“ wirkten nach heutigen Standards eher mechanisch und repetitiv. Neben den fantastischen Monstern würden die Spielenden auch mit den architektonischen Gegebenheiten des Levels konfrontiert werden. Die Herausforderung sei hier, Hindernisse zu überwinden und durch geschickte Navigation Umwelteinwirkungen oder Fallen auszuweichen. Im Mittelpunkt des Einzelspielermodus stünden daher Reaktion und taktisches Geschick. Die Spielenden müssten auf die jeweiligen Gegner durch die Wahl der richtigen Waffen reagieren oder günstige Kampfplätze und Höhenvorteile ausnutzen. Außerdem wies „Quake II“ – anders als aktuelle „Shooter“ – zahlreiche versteckte Bonusräume auf, was den Fokus des Spiels stärker auf das Suchen und Entdecken verlagere.

Am 06.06.2019 erschien mit „Quake II RTX“ eine Version des Spiels, welche sich durch eine aktuellere Grafik sowie durch die Verwendung sog. „ray-tracing“-Technologie auszeichnet. Diese Version ist nicht Gegenstand dieses Verfahrens.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfskizzen und auf den des PC-Spiels Bezug genommen.

Das Spiel „Quake II“ wurde dem 3er-Gremium in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert.

G r ü n d e

Das PC-Spiel „Quake II“ war antragsgemäß aus der Liste der jugendgefährdenden Medien zu streichen.

Die Listenstreichung eines indizierten Mediums ist in den Fällen möglich, in denen die Voraussetzungen für eine Aufnahme in die Liste nicht mehr vorliegen (§ 18 Abs. 7 Satz 1 JuSchG), das heißt, wenn das Medium seine jugendgefährdende Wirkung verloren hat.

Die Voraussetzungen für eine Aufnahme liegen insbesondere dann nicht mehr vor, wenn aufgrund eines nachhaltigen Wertewandels oder neuer Erkenntnisse aus der Medienwirkungsforschung ausgeschlossen werden kann, dass die betreffenden Medieninhalte weiterhin geeignet sind, Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung oder Erziehung zu gefährden. Die Bundesprüfstelle darf an einer tiefgreifenden und nachhaltigen Änderung dieser Anschauungen nicht vorbeigehen, sofern der Wandel nicht lediglich vorübergehenden Charakter trägt (BVerwGE 39, 197, 201).

Daraus ergibt sich, dass das Medium in seiner Gesamtheit an der heute gesellschaftlich vorherrschenden Werteordnung gemessen werden muss. Nur wenn von dem Medium insgesamt nach dem heutigen Stand der Medienwirkungsforschung vor dem Hintergrund der aktuellen Werte keine jugendgefährdende Wirkung mehr vermutet wird, kommt eine Aufhebung der Indizierung in Betracht. Geht hingegen auch nur von einem Teil des Mediums aus heutiger Sicht eine Jugendgefährdung aus, hat das Medium als solches in der Liste zu verbleiben.

Ausgangspunkt der Indizierungsentscheidung der Bundesprüfstelle ist mithin die Jugendgefährdung, die über die Schwelle der Jugendbeeinträchtigung hinaus reicht.

Als jugendgefährdend sind gemäß § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien sowie solche Medien, in denen Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird, anzusehen.

Das Spiel wirkt nach Ansicht des Gremiums nach heutigen Maßstäben nicht (mehr) verrohend.

Verrohend wirkende Medien sind 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. Das ist vor allem dann gegeben, wenn Gewalt ausführlich und detailliert gezeigt wird und die Leiden der Opfer ausgeblendet werden (Nikles, Roll, Spürck, Erdemir, Gutknecht; Jugendschutzrecht; 3. Auflage; § 18 Rdnr. 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, Rdnr. 277).

Aufgrund der Annahme einer durch passive bzw. interaktive Rezeption von Medien zu unterscheidenden Medienwirkung haben sich in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle zusätzlich nachfolgende Kriterien im Hinblick auf Gewalthandlungen gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in Videospielen entwickelt, die für die Annahme einer jugendgefährdenden Wirkung sprechen:

- kaum oder keine alternativen Handlungsoptionen/Konfliktlösungsmöglichkeiten,
- alternative Handlungsoptionen/Konfliktlösungsmöglichkeiten sind zwar möglich, aber für die Erreichung des Spielzieles nachteilig oder irrelevant,

- das Ausüben von entsprechender Gewalt erscheint unproblematisch oder gesellschaftlich normal, ist nicht mit negativen Folgen oder Sanktionen versehen oder wird im Rahmen des Spiels belohnt,
- Gewalt gegen Unbeteiligte ist Bestandteil des Spiels und wird nicht oder nur eingeschränkt sanktioniert,
- die jugendgefährdende Wirkung der Darstellungen wird durch realitätsimitierende Steuerungs- und Bedienungselemente verstärkt.

Gleichmaßen gibt es auf der Grundlage der gefestigten Spruchpraxis nachfolgende Kriterien, die bezogen auf interaktive Medien/ Videospiele dafür sprechen, dass eine jugendgefährdende Wirkung nicht gegeben ist:

- die Verletzung und/oder Tötung von Menschen stellt eine unter mehreren möglichen Spielhandlungen dar und das Ergebnis der Kampfhandlung wird unblutig präsentiert,
- andere Elemente als Gewalttaten gegen Menschen spielen eine wesentliche Rolle,
- Tötungsvorgänge gegen Menschen werden verfremdet dargestellt und zwar in einer Form, die Parallelen zur Realität nicht nahe legt,
- Tötungsvorgänge werden ausschließlich gegen solche Wesen dargestellt, denen eine Menschenähnlichkeit fehlt,
- trotz enthaltener Horror- und Splatterelemente sind nicht gewalthaltige Anteile spielbestimmend, wobei die Horrorelemente dann nicht so gestaltet sein dürfen, dass auf Grund deren besonderen Brutalität die anderen Spielelemente in den Hintergrund treten.

Wenngleich sich das Spiel als „First-Person-Shooter“ genretypisch durch eine Vielzahl von Waffengefechten auszeichnet, erreichen die Gewaltdarstellungen in der Gesamtschau nicht die Schwelle der Jugendgefährdung. Dabei berücksichtigt das Gremium zum einen, dass Jugendliche heute über eine weitaus höhere Medienkompetenz verfügen und daher Gewaltdarstellungen differenzierter betrachten können, als noch zur Zeit der Veröffentlichung des verfahrensgegenständlichen Spiels. Vor dem Hintergrund dürfte zudem das futuristische Fantasy-Setting, in welchem das Spiel stattfindet, hinreichend distanzschaffende Wirkung entfalten, um eine desensibilisierende Wirkung in jugendgefährdender Qualität auszuschließen. Die Spielenden finden sich im Rahmen der Handlung als Soldat in einen futuristischen Weltraumkrieg auf einem fernen fiktiven Planeten wieder und bekämpfen eine scheinbar übermächtige Armee von Außerirdischen, welche teils Lebewesen und teils Maschine sind. Auch die verwendeten Waffen unterstreichen das Science-Fiction-Setting des Spiels. So können die Spielenden im Verlauf futuristische Waffen wie die „Railgun“ oder die „BFG 10k“ finden, welche Laserstrahlen und Energiebälle verschießen.

Das Motiv einer aus biologischen und technologischen Teilen bestehenden Alien-Rasse, welche fremde Völker unterwirft und „assimiliert“, ist gerade im Science-Fiction Genre durchaus beliebt und dürfte Jugendlichen etwa aus dem „Star Trek“-Franchise bekannt sein (dort die Alien-Rasse „Borg“), was dazu beiträgt, dass das Setting des Spiels auch für gefährdungsge-neigte Jugendliche erkennbar unreal wirkt.

Das Gremium verkannte dabei nicht, dass das Spiel keine Handlungsalternative zum Töten der gegnerischen Spielfiguren bietet. Dennoch bewegt sich die ausgeübte Gewalt insoweit noch im Rahmen des rechtlich Zulässigen, als sich die Spielenden hier in einem Szenario wiederfinden, in dem sie sich gegen die Angriffe verteidigen müssen, da die „Strogg“ als Aggressoren in Erscheinung treten, welche die Existenz der Menschheit bedrohen und die Spielenden bei Sichtkontakt umgehend attackieren, sodass die eingesetzte Waffengewalt durch Notwehr gerechtfertigt wäre.

Auch die im Spiel enthaltenen „Dismemberment“-Effekte, d.h. die Möglichkeit, Gegner durch Waffenbeschuss zu zerstückeln, wirken nicht verrohend. Die grafische Darstellung der Effekte ist nach heutigen Maßstäben nicht mehr geeignet, Jugendliche zu desensibilisieren. Sofern Gegner in „Einzelteile“ zerbersten, sind diese Teile für die Spielenden einzelnen Körperteilen nicht zuzuordnen, da die Animationen nach heutigen Maßstäben grafisch und akustisch nur wenig aufwändig in Szene gesetzt werden. Die Gegner zerbersten in undefinierbare Klumpen, sodass auch kein hinreichender Realitätsbezug besteht. Insgesamt erscheinen die Darstellungen nicht realistisch und wirken schon fast comichaft.

Hinsichtlich der Passagen, in denen es den Spielenden möglich ist, unbewaffnete menschliche Gefangene zu töten, hat sich das Gremium intensiv damit auseinandergesetzt, ob hierdurch eine Desensibilisierung der Spielenden zu befürchten ist. Im Ergebnis hat es dies verneint.

Zwar sieht es das Gremium grundsätzlich (weiterhin) als verrohend und mithin jugendmedienschutzrechtlich relevant an, dass unbewaffnete menschliche Gefangene, welche Opfer von Folter geworden sind, getötet werden können und an einer Stelle sogar getötet werden müssen, um im Spiel voranzuschreiten. Das Gremium verweist diesbezüglich auf den Spielabschnitt „Torture Chamber“ im Spielareal „Jail“, in dem die Spielenden einen Gefangenen töten müssen, um einen Schlüssel zu erhalten, mit dem sie im weiteren Spielverlauf in den Spielabschnitt „Grid“ gelangen. Den Spielenden entsteht durch das Töten der Gefangenen auch kein echter Nachteil. Insbesondere wird in der Levelabschlussstatistik nicht auf das Herbeiführen von zivilen Verlusten hingewiesen.

Das Gremium geht jedoch aufgrund der konkreten Gestaltung des Spiels davon aus, dass dieser Umstand trotz der zweifellos gegebenen jugendbeeinträchtigenden Wirkung gleichwohl aufgrund der vorhandenen distanzschaffenden Spielelemente nicht als jugendgefährdend zu bewerten ist.

Zum einen dürfte auch dieses Szenario an eine aus der Popkultur und dem Science-Fiction Genre bekannte Referenz angelehnt und mithin vielen Jugendlichen bekannt sein. Etwa wird im Film „Aliens – Die Rückkehr“ eine Gruppe Soldaten von einer von Aliens gefangen genommenen Person mit den Worten „tötet mich“ aufgefordert, sie von ihrem Leid zu erlösen. Im verfahrensgegenständlichen Spiel zählt der Satz „kill me now“ auch zu dem Repertoire der von den Gefangenen in zufälliger Reihenfolge geäußerten Sätze.

Des Weiteren ist zu berücksichtigen, dass die menschlichen Spielfiguren aufgrund der veralteten Grafik nach heutigen Maßstäben äußerst detailarm erscheinen. Gesichtszüge sind nicht zu erkennen und die Umrisse der polygonarmen Charaktermodelle wirken eher eckig. Auch lassen sich die menschlichen Spielfiguren nicht voneinander unterscheiden, was eine tiefergehende Immersion verhindert und die Spielfiguren eher wie Puppen erscheinen lässt. Auch das Verhalten der Gefangenen hat keine menschlichen Züge mehr. Die Personen wandern oder kriechen ziellos im jeweiligen Raum umher, ohne auf die Anwesenheit der Spielenden oder der Gegner zu reagieren. Daher geht das Gremium davon aus, dass die jugendlichen Rezipierenden hinreichend Distanz zu dem Geschehen haben, sodass eine emotionale Desensibilisierung hierdurch nicht zu befürchten ist.

Ferner liegt der inhaltliche Schwerpunkt des Mediums eindeutig auf der Bekämpfung der außerirdischen Bedrohung, sodass das Gremium davon ausgeht, dass die konkrete Darstellung der Gefangenen als narratives Mittel dazu dient, die feindliche Alien-Rasse weiter als grausam und boshaft zu charakterisieren und den Spielenden dadurch aufzuzeigen, was die Menschheit im Falle einer Niederlage erwartet und so weitere Anreize zum Erreichen des Missionsziels zu geben. Dabei wird berücksichtigt, dass die technischen Möglichkeiten zur damaligen Zeit weitaus limitierter waren und narrative Inhalte in moderneren Spielen auf direkteren Wegen vermittelt werden.

Da schon eine jugendgefährdende Wirkung nicht vorliegt, kam es auf eine Abwägung zwischen den Belangen des Jugendschutzes und dem künstlerischen Gehalt des Spiels nicht an.

Ob von dem Spiel eine jugendbeeinträchtigende Wirkung ausgeht, war von dem Gremium nicht zu beurteilen.