

Entscheidung Nr. 7316 (V) vom 7.11.2006
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 225 vom 30.11.2006

Antragssteller:

Verfahrensbeteiligte:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat auf den am 29.3.2006 eingegangenen Indizierungsantrag am 7.11.2006 gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

stellvertretende Vorsitzende:

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:

Träger der öffentlichen Jugendhilfe:

Das Computerspiel
„25 to life“
PC DVD-ROM, US-Version
Eidos Interactive,
San Francisco, USA

einstimmig beschlossen:

wird in Teil **A** der Liste der jugendgefährdenden Medien
einge-tragen.

SACHVERHALT

Verfahrensgegenständlich ist die US-Version des PC-Spieles „25 to life“. Das Spiel wird von der Firma Eidos Interactive, San Francisco, USA vertrieben.

Das Spiel trägt kein Alterskennzeichen der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK).

Laut Aufdruck auf der Verpackung müssen die folgenden minimalen Systemvoraussetzungen erfüllt sein, um das Spiel in Betrieb nehmen zu können: Personal-Computer mit 1,4 Ghz Taktfrequenz, 256 MB RAM, DirectX 9.0 kompatibler 64 MB Direct3D Grafikkarte mit Pixel Shader 1.1 Unterstützung, DVD-ROM Laufwerk, DirectX 9 kompatibler Soundkarte, Tastatur und Maus, 2,5 GB freiem Festplattenspeicherplatz und Windows 2000 oder XP. Für die Verwendung des Multiplayer-Modus wird ein lokales Netzwerk bzw. eine Breitbandinternetverbindung benötigt.

Der Einzelspieler-Modus des verfahrensgegenständlichen Titels ist in vier Kapitel mit insgesamt 12 Missionen untergliedert. Nach deren Absolvierung erhält der Spieler Zugang zu einem Extra-Level, in dem Wellen anstürmender Gegner eliminiert werden müssen. Im Multiplayer-Modus stehen vier verschiedene Spielvarianten zur Verfügung. „War“ beinhaltet den Kampf von Kriminellen gegen Polizisten, in „Tag“ müssen Teams Wegpunkte kontrollieren und so Punkte sammeln. In den Modi „Raid“ und „Robbery“ müssen entweder Polizisten oder Kriminelle Gegenstände finden und zu einem bestimmten Wegpunkt bringen, wobei das jeweils andere Team diese daran zu hindern versucht.

Im Singleplayer-Modus steuert der Spieler je nach Kapitel eine unterschiedliche Figur. Zu Beginn und im vierten Kapitel ist es „Freeze“, ein Drogendealer der aussteigen will, um ein normales Leben zu führen und sich um seine Familie kümmern zu können. Im zweiten Abschnitt spielt man auf der Seite der Strafverfolgungsbehörden und verkörpert den Kriminalbeamten „Lester Williams“. Im dritten und vorletzten Kapitel lenkt man den Anführer einer Straßengang, „Shaun Calderon“. Die mit den verschiedenen Charakteren verwobene Hintergrundgeschichte entwickelt sich durch zahlreiche Videosequenzen und handelt davon, dass „Freeze“ seine kriminelle Karriere beenden will, daran aber von seiner Gang gehindert wird. Um „Freeze“ unter Druck zu setzen, entführt seine ehemalige Gang seine Frau und seinen Sohn. Zu vorgenannter Bande gehört „Shaun Calderon“, der wiederum vom Polizeibeamten „Lester Williams“ gejagt wird. Die korrupte Polizistin „Mendoza“ tötet „Lester Williams“, als dieser den Gesuchten „Shaun Calderon“ festgenommen hat und hängt diesem den Mord an. Schließlich steht „Freeze“ seinem alten Freund „Shaun Calderon“ gegenüber und will wissen, was mit seiner entführten Familie passiert ist. Als oberstes Spielziel stellt sich der abschließende Endkampf gegen „Calderon“ dar, die einzelnen Kapitel verfügen aufgrund der verschiedenen vom Spieler gesteuerten Figuren über spezifische Zwischenziele wie etwa die Verhaftung von „Shaun Calderon“ zum Ende des zweiten Abschnitts. Der Multiplayer-Teil des Titels entbehrt einer Hintergrundgeschichte und definiert sich vielmehr an den klar vorgegebenen Aufgaben.

Standardmäßig wird das Spiel in der Perspektive der dritten Person dargestellt, der Spieler blickt von hinten auf die von ihm gesteuerte Spielfigur. Es besteht jedoch jederzeit die Möglichkeit, in die Sichtweise der ersten Person, der typischen Ego-Shooter-Ansicht, und zurück zu wechseln.

Der Spielinhalt setzt sich fast ausnahmslos aus verschiedenen Gewalttaten zusammen, gewaltfreie Elemente sind in den linear zu durchlaufenden Spielabschnitten nur vereinzelt zu absol-

vieren und stellen sich dann etwa als das Aktivieren von Schaltern dar. Klassische Rätsel oder Denksportaufgaben sind nicht implementiert. Opponenten sind allesamt als Menschen gezeigt und stellen sich als Angehörige von Straßengangs, Polizisten oder Mitglieder eines SWAT-Teams dar. Zur Bekämpfung von Gegnern kann auf eine Vielzahl von Nahkampf-, Schuss- und Explosivwaffen zurückgegriffen werden, darunter Baseballschläger, Pistolen, Gewehre und Molotow-Cocktails. Unter Waffeneinwirkung zeigen Opponenten Wunden, es bilden sich Blutlachen und Kopftreffer lassen Köpfe aufplatzen. Sterbende Widersacher schreien, stöhnen und röcheln. Der Soundtrack des Spieles besteht aus Rap-Musik, die von bekannten Künstlern wie 2Pac, Xzibit, Public Enemy oder DMX beigesteuert wurde.

Die Lebensenergie des Protagonisten ist durch eine Figur in der linken unteren Bildschirm-ecke dargestellt und kann durch das Aufnehmen von Medi-Packs verbessert werden. Neben einer Anzeige der aktuell gewählten Waffe – die Spielfigur kann zwei verschiedene Schuss-waffen sowie je eine Nahkampf- und Explosivwaffe mit sich führen – enthält der Spielbildschirm eine Art Radar, auf dem unter anderem die Position von Gegnern angezeigt wird.

Die Spieldauer für den Einzelspielermodus liegt bei ungefähr acht bis zehn Stunden.

Das beantragte mit Schreiben vom 28.3.2006 die Indizierung des oben genannten Spieles, da dessen Inhalt geeignet sei, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortli-chen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden. Der Sinn des Spieles liege fast ausschließlich in der stark überzogenen Gewaltdarstellung. Dem Spieler blieben keine alterna-tiven Lösungsmöglichkeiten. Gewalt werde überdurchschnittlich stark visualisiert, was vor allem in unter Beschuss aufplatzenden Köpfen zum Ausdruck komme.

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 Computerspiels Bezug genommen. Das Spiel wurde den Mitgliedern des Dreiergremiums in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert. Sie haben die Ent-scheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einstimmig beschlos-sen und gebilligt.

G R Ü N D E

Die US-Version des Computer-Spieles „25 to life“, Eidos Interactive, San Francisco, USA, war antragsgemäß zu indizieren.

Sein Inhalt 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 gemein-schaftsfähigen Persönlichkeit“ in § 18 Abs. 1 Satz 1 JuSchG nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung auszulegen ist.

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

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

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

Das verfahrensgegenständliche Spiel zeigt nach Auffassung des Dreiergremiums die Darstellung von Gewalt in grausamer Form sowie mit erschreckender Selbstverständlichkeit. Ein Teil der Gewalt ist zudem gegen Angehörige von Exekutivbehörden, Polizisten und Mitglieder von Spezialeinheiten gerichtet. Zusätzlich verstärkt wird die Gewaltdarstellung durch die starke Visualisierung von Kopftreffern.

Beim Beschuss von gegnerischen Spielfiguren kommt es zu Blutspritzern sowie Blutlachen, außerdem sind Wunden sichtbar. Kopftreffer lassen den Kopf einer gegnerischen Spielfigur aufplatzen und Opponenten lassen sich in Brand stecken. Stirbt die vom Spieler gesteuerte Figur, fällt diese zu Boden und liegt in einer Blutlache. Oftmals wird sie dann von Gegnern weiter beschossen oder mit Nahkampfwaffen malträtirt, wobei auch der Kopf des Protagonisten zerplatzen kann. Verletzte oder sterbende Gegner stöhnen, schreien oder röcheln.

Als jugendgefährdender Spielinhalt wurde vom Gremium die Möglichkeit gewertet, beliebige Zivilisten als Schutzschild missbrauchen zu können. Auffällig ist in diesem Zusammenhang, dass der oder die Gekidnappte wimmert, wenn sie sich in der Gewalt des Geiselnehmers befindet. Die Option des Kidnappings kann zum einen vom Spieler selber genutzt werden, um sich vor feindlichem Beschuss zu schützen. In der Praxis eröffnen Opponenten aber oftmals trotz Schutzschild das Feuer, töten erst die Geisel und feuern dann weiter auf den Protagonisten. Zum anderen nehmen im Spielverlauf auch Gegner Geiseln. Als Spieler kann man dann den Geiselnehmer durch einen Kopfschuss töten oder man erschießt zunächst die Geisel und dann den Kidnapper. Die Tötung der Geisel hat dabei weder positive noch negative Effekte für den Spieler. Selbst wenn man als Polizist seinen Partner tötet, hat dies nur dahingehend Konsequenzen, dass dieser einen nicht mehr im Kampf unterstützt. Zudem können unbewaffnete, mit erhobenen oder hinter dem Kopf verschränkten Händen und auf dem Boden kniende Zivilisten eliminiert werden, ohne dass dem Spieler dadurch ein spielerischer Nachteil entsteht. In anderen Spielen ist es beispielsweise üblich, dass beim Tod eines Unbeteiligten die Mission sofort gescheitert oder zumindest schwerer zu erfüllen ist.

Die Atmosphäre des Spiels basiert zum Großteil auf den real wirkenden Schauplätzen wie einem Einkaufszentrum, Hinterhöfen oder einem Gefängnis und der dazu passenden Rap-Musik. Abgerundet wird dieser Eindruck durch Ausrufe wie „Jemand hat meinen 900 Dollar

teuren Fernseher geklaut!“ („Someone stole my \$ 900 TV!“). Als hochgradig problematisch ist die Gewalt gegen die ausnahmslos menschlich dargestellten Spielfiguren anzusehen. Besonders schwer wiegt in diesem Zusammenhang die selbstverständlich anmutende Gewaltdarstellung gegen Gesetzeshüter. Dass es sich bei Gegnern um Menschen handelt, wird unter anderem dadurch unterstrichen, dass die Spieler Ausdrücke wie „Gib auf, Sackgesicht!“ („Give up, fuckface!“) oder kurz vor ihrem Tode „Jesus Christus, vergib mir all meine Sünden!“ („Jesus Christus, forgive me all my sins!“) fallen lassen. Polizisten rufen sich gegenseitig Kommandos zu und setzen Funksprüche wie „Schickt sofort eine K9-Einheit!“ („Requesting K9-unit at once!“) ab. Im Online-Modus kann durch die Möglichkeit, selbst kleinste Details wie verschiedene Bärte oder gar Armbanduhren auswählen zu können, eine stark personalisierte Spielfigur erstellt werden. Die ehemals uniformen und anonymen Gegner in Onlinespielen erhalten somit eine eigene Persönlichkeit und verlieren ihre Gesichtslosigkeit.

Vom Gremium wurden auch die Vernachlässigung gewaltfreier Spielinhalte und die Abstellung des gesamten Spielsystems auf die Darstellung von Gewalt evaluiert und für eindeutig jugendgefährdend erachtet. Die Interaktivität mit der Spielumgebung ist auf das Einsammeln von Medi-Packs, Waffen und Munition fokussiert. Lediglich gelegentlich vorkommende und mit einem Tastendruck zu absolvierende Aufgaben wie die Bedienung von Schaltern, das Klettern über ein Hindernis oder das Anbringen von Graffiti (sog. „tags“) sind als nicht gewalttätige Spielelemente anzuführen. Zu allem Überfluss sind wichtige Gegenstände mit einem grünen Nebel umgeben, so dass man die Spielabschnitte nicht aufmerksam durchqueren muss, sondern sich der gewalttätigen Spielhandlung widmen kann. Den gewaltfreien Inhalten gegenüber stehen die zahlreichen verschiedenen Waffen, die sich alleine bei den Nahkampfwaffen aus Baseballschläger, Radmutternschlüssel, Schlagstock, Messer und Elektroschocker rekrutieren und zusammen mit Schuss- und Explosivwaffen laut Aufdruck auf der Verpackung mehr als 50 verschiedene Waffen ausmachen. Die starke Gewichtung von gewalttätigen Spielinhalten kommt auch in den in einer Mission zu erfüllenden Zielen sowie in der zum Abschluss einer Mission angezeigten Statistik zum Ausdruck. Als Zielsetzungen werden z.B. acht anzubringende Kopfschüsse, eine Treffergenauigkeit von 25% oder die Eliminierung von 60 Gegnern angegeben. Erfüllte Nebenziele werden dabei mit Kleidungsstücken belohnt, mit denen der Online-Charakter individueller gestaltet werden kann. Eine Statistik hat etwa die im letzten Level getöteten Gegner und Zivilisten, die Anzahl von Kopftreffern, die Treffergenauigkeit und die Anzahl genommener Geiseln zum Inhalt. Das auf dem Spielbildschirm enthaltene Radar, welches unter anderem die Position von Gegnern anzeigt, dient in erster Linie der Vereinfachung von Kämpfen, da es selbst die Aufenthaltsorte von durch Türen oder Mauern verdeckten Gegnern anzeigt und somit als weiterer Bestandteil der auf Gewaltanwendung optimierten Spieloberfläche zu bewerten ist.

Auf dem Weg zur Erfüllung der Mission rückt das Leid jedes einzelnen Gegners in den Hintergrund. Die feindlichen Figuren stehen dem Spieler entgegen und müssen vom Spieler getötet werden, will er vermeiden, dass seine Spielfigur verletzt wird oder stirbt. Theoretisch können Gegner im Singleplayer-Modus zwar umgangen oder passiert werden, jedoch ist dies nicht sinnvoll, da man ansonsten von Gegnern eingekreist oder in die Zange genommen werden könnte. Zudem wird die Eliminierung einer bestimmten Anzahl von Opponenten oftmals als Nebenziel einer Mission ausgegeben. Im Multiplayer-Modus ist die Eliminierung aller auftretenden Gegner alleiniges Spielziel bzw. eng mit diesem verknüpft. Somit ist die Ausübung und Darstellung von Gewalt als einziges bzw. als alle anderen Elemente überlagerndes Spielziel anzusehen.

Der Spielablauf im Singleplayer-Modus ist streng linear aufgebaut. Zahlreiche sichtbare Türen suggerieren zwar eine frei begehbare Spielwelt, sind aber zum Großteil nur aufgemalte

Kulisse. Als erschwerend ist in diesem Zusammenhang anzumerken, dass Videosequenzen nicht abgebrochen werden können, sondern komplett angesehen werden müssen. Erwähnenswert ist zudem, dass nicht frei gespeichert werden kann. Der Spieler kann den Fortschritt des Spieles nicht zu einem beliebigen Zeitpunkt sichern, sondern ist an die vom Spiel vorgegebenen Speicherpunkte („checkpoints“) gebunden. Möchte der Spieler aufgrund seiner momentanen Gemütslage das Spiel beenden, so wird er dies vermutlich nicht tun, da er ansonsten beim Weiterspielen erneut beim letzten vom Spiel gesicherten Speicherpunkt zu beginnen hätte. So müssen schon bereits absolvierte Abschnitte des Spieles nochmals absolviert werden. Das Spiel zwingt den Spieler somit dazu, dass Spiel nur an bestimmten Speicherpunkten und folglich zu bestimmten Zeitpunkten zu unterbrechen. Auch nach dem virtuellen Tod muss der Spieler beim Wiedereinstieg in das Spiel bereits absolvierte Abschnitte erneut erkunden und sich nochmals mit den dort auftretenden Gegnern auseinandersetzen. Damit wird der Spieler eng an das Spielgeschehen gebunden. Die Gewaltdarstellungen werden so durch die technischen Gegebenheiten des Spiels wiederholt dargeboten und letztendlich verstärkt. Die künstliche Intelligenz der Spielfiguren ist schlecht, da Opponenten z.B. nur selten Deckung suchen und stattdessen direkt auf den Spieler zulaufen. Andere bemerken den Protagonisten nicht, selbst wenn dieser direkt vor ihnen steht und sie beschießt. Auch halten sich Gruppen von Gegnern bevorzugt in der Nähe von explosiven Gegenständen auf und lassen sich, indem man das entsprechende Objekt zur Explosion bringt, in der Gruppe auslöschen.

Durch den Umstand, dass die Spielfigur im zweiten Kapitel einen Kriminalbeamten verkörpert, wird zu allem Überflus der Eindruck erweckt, die gewalttätigen Aktionen seien legitim, da der Spieler sich und seine Spielfigur als Teil der Exekutive wähnt. Dieser Umstand vermittelt den Eindruck von Gewalt im Namen einer scheinbar guten Sache.

Zusammenfassend hält das Dreiergremium der Bundesprüfstelle ebenso wie der Antragsteller die auf hohem grafischem Niveau dargestellte Brutalität in Form von kugelzerfetzten Körpern oder abgeschossenen Köpfen 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 `Grenzpfiler` sein für das Maß an Gewalt, das Kindern und Jugendlichen in der virtuellen Welt zugemutet werden darf. Wie könnte das im Hinblick auf eine Indizierung möglicherweise aussehen?

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

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

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

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

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

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

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

Die verfahrensgegenständliche Version des PC-Spieles „25 to life“ kann als technisch mäßig bezeichnet werden. Grafik, Soundeffekte und Sprachausgabe sind als maximal durchschnittlich zu bezeichnen. Positiver fällt lediglich der Soundtrack des Spieles auf, für den viele bekannte Rap-Künstler wie „DMX“, „2Pac“ oder „Public Enemy“ verantwortlich zeichnen. Auf die stark unterdurchschnittliche künstliche Intelligenz der Gegner wurde bereits ausführlich eingegangen. Die Steuerung erfolgt über Tastatur und Maus. Das verfahrensgegenständliche Spiel konnte, basierend auf den Bewertungen von elf verschiedenen Online-Spielemagazinen 38 von 100 möglichen Punkten erzielen (<http://www.metacritic.com/games/platforms/pc/25tolife>).

Insgesamt sind keine Aspekte zu erkennen, welche die verfahrensgegenständliche Version von „25 to life“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten. Hingegen sehen die Mitglieder des Dreiergremiums aufgrund der sehr drastischen und detaillierten Gewaltdarstellungen die Belange des Jugendschutzes als vorrangig an.

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. Das Spiel erregte schon vor Veröffentlichung starke Aufmerksamkeit, da es zum einen

von verschiedenen amerikanischen Politikern namentlich für die Möglichkeit, im Spielverlauf Zivilisten als Geiseln nehmen zu können, angeprangert wurde. Zudem soll der Autor des Spieles nach eigenen Angaben Gewissensbisse gehabt haben, als er an dem verfahrensgegenständlichen Spiel gearbeitet hat. Weiterhin hat der US-amerikanische „National Law Enforcement Officers Memorial Fund“, der sich für die Angestellten der Strafverfolgungsbehörden einsetzt, zum Boykott des Spieles aufgerufen. Zahlreiche verschiedene Internetseiten die sich mit Computer- und Videospielen befassen, haben über den Titel berichtet. Weiterhin ist aufgrund des sehr jugendaffinen und durch die entsprechende Musik untermalten Settings von einem großen Interesse an dem Spiel auszugehen. Zudem schätzt das Gremium der Bundesprüfstelle aufgrund der oben geschilderten Gewaltdarstellungen den Grad der vom Spiel ausgehenden Jugendgefährdung als nicht nur gering ein.

Die englische Sprache des verfahrensgegenständlichen Spieles stellt sich nicht als Argument gegen eine Akzeptanz beim Spieler dar. Zum ersten ist das Niveau der verwendeten Sprache bis auf wenige Ausdrücke im Bereich des durchschnittlichen Schulenglisch anzusiedeln. Zudem ist zum Spielen eines Spieles wie dem vorliegenden im Allgemeinen das Studium einer Anleitung nicht notwendig, da die Bedienung über die gleichen Tasten und Mausgesten erfolgt wie in vielen anderen Actionspielen. Der schnelle Einstieg in das Spiel wird in diesem Fall noch durch die Einblendung der wichtigsten Tasten und den damit verknüpften Funktionen im ersten Spielabschnitt erleichtert. Muss die Spielfigur beispielsweise im Spielverlauf zum ersten Mal kriechen, wird ein Hinweis auf die mit der Funktion verbundene Taste eingeblendet. Der Annahme, dass eine fehlende Lokalisierung zu einer verminderten Akzeptanz beim Kunden führen könnte, steht unter anderem auch die Tatsache entgegen, dass sich das ebenfalls rein englischsprachige Spiel „Doom 3“ im Jahre 2004 am zweithäufigsten unter allen PC-Spielen verkaufte. Die Sprache ist bei Actiontiteln, im Gegensatz zu Rollen- oder Strategiespielen, die ein Vielfaches des Textumfanges des verfahrensgegenständlichen Spieles enthalten, generell zweitrangig.

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

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

Aus der Indizierungsentscheidung ergeben sich folgende Verbreitungs- und Werbebeschränkungen:

§ 15 Jugendgefährdende Trägermedien

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

1. einem Kind oder einer jugendlichen Person angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden,
2. an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, ausgestellt, angeschlagen, vorgeführt oder sonst zugänglich gemacht werden,
3. im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder anderen Verkaufsstellen, die Kunden nicht zu betreten pflegen, im Versandhandel oder in ge-

- werblichen 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 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.