

Entscheidung Nr. 8086 (V) vom 12.3.2008
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 48 vom 28.3.2008

Antragssteller:

Verfahrensbeteiligte:

Verfahrensbevollmächtigter:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat auf den am 12.2.2008 eingegangenen Indizierungsantrag am 12.3.2008 gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Vorsitzende:

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:

Kirchen und Religionsgemeinschaften:

einstimmig beschlossen:

Das Xbox 360-Spiel
„The Club“ (EU-Version)
SEGA Europe, Brentford, UK,

wird in **Teil A** der Liste der
jugendgefährdenden Medien
eingetragen.

SACHVERHALT

Verfahrensgegenständlich ist die EU-Version des Xbox 360-Spiels „The Club“. Das Spiel wird von der Firma SEGA Europe, Brentford, UK, vertrieben. Sämtliche Inhalte des Spieles wie Benutzeroberfläche, Sprachausgabe, Untertitel sowie die Texte im 25-seitigen Handbuch und auf der Umverpackung des Spieles sind in englischer Sprache gehalten.

Das Spiel wurde der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) zur Erteilung eines Alterskennzeichens vorgelegt, die Vergabe eines Kennzeichens wurde jedoch abgelehnt.

Laut Aufdruck auf der Umverpackung wird zur Inbetriebnahme des Spiels eine Microsoft X-Box 360 benötigt. Für einige Mehrspieler- oder Multiplayermodi sind ein lokales Netzwerk (System Link) oder eine Breitbandinternetverbindung sowie ein kostenpflichtiges Konto bei X-Box Live nötig. Andere Mehrspielermodi erlauben mehreren Spielern das gleichzeitige Spielen an einer Konsole im so im genannten „split screen“-Modus, bei dem der Bildschirm in zwei oder vier Teile untergliedert ist.

Im vorliegenden „third-Person“-Shooter „The Club“ steuert der Spieler die von ihm manövrierte Spielfigur aus der Perspektive der dritten Person. Das Spiel untergliedert sich in einen Einzelspieler- oder Singleplayermodus sowie einen Mehrspieler- oder Multiplayermodus.

Der Namens gebende „Club“ stellt eine höchst geheime Gemeinschaft aus Drogenbaronen, Bandenchefs, Milliardären, Rockstars, Präsidenten und Hollywood Superstars dar, die Verbrecher als moderne Gladiatoren rekrutiert, die dann im Untergrund um ihr Leben kämpfen müssen, ganz nach dem Motto „Töten, oder getötet werden.“ („Kill, or be killed.“).

Im Einzelspielermodus übernimmt der Spieler die Kontrolle über eine von insgesamt acht Spielfiguren, die sich durch Schnelligkeit, Stärke und Ausdauer voneinander unterscheiden. Die vom Spieler gesteuerte Spielfigur muss sich durch acht verschiedene Orte, bestehend aus insgesamt 49 Spielabschnitten („Leveln“), kämpfen, um schließlich dem „Club“ entkommen zu können. Dazu müssen acht Turniere gewonnen werden, die sich aus mehreren Leveln zusammensetzen, die nacheinander in einem von fünf unterschiedlichen Spielmodi absolviert werden müssen. Im Modus „Sprint“ muss die Spielfigur lebend das Ende des Spielabschnitts erreichen. In „Belagerung“ („Siege“) muss sie in einem begrenzten Gebiet verbleiben und sich eine vorgegebene Zeit lang gegen Angreifer verteidigen. „Time Attack“ fordert das Absolvieren von Runden in einem Level innerhalb eines Zeitlimits, wobei die vom Spieler gesteuerte Spielfigur durch das Einsammeln von Bonusgegenständen und das Töten von Gegnern Zeitgutschriften erhält. In „Überlebender“ („Survivor“) muss sich die Spielfigur, ähnlich dem Modus „Belagerung“, eine vorgegebene Zeit lang gegen Angreifer verteidigen und dabei eine Mindestanzahl an Punkten erzielen. Beim „Spießrutenlauf“ („Run the gauntlet“) muss man schließlich in einem Zeitlimit das Ende des Spielabschnitts erreichen und gleichzeitig eine bestimmte Anzahl an Punkten erzielen. Während eines Turniers darf der Spieler maximal fünf Mal scheitern, ansonsten muss er das entsprechende Turnier von vorne beginnen. Um einzelne Spielabschnitte zu trainieren, kann der Modus „Single Event“ genutzt werden. „Gunplay“ erlaubt eine beliebige Zusammenstellung von bereits im Turniermodus erspielten Leveln, Waffen und Spielfiguren.

Der Mehrspielermodus stellt sich losgelöst von einer Rahmenhandlung dar. Die dort verwendeten Level sind an die Spielabschnitte der acht Orte angelehnt, die schon im Einzelspielermodus Verwendung finden. Mehrspielermodi untergliedern sich in zwei

Gruppen: Während die Spieler in „Score Match“, „Kill Match“ und „Hunter/Hunted“ einzeln gegeneinander antreten, kämpfen sie in „Team Siege“, „Team Skullshots“, „Team Capture“, „Team Kill Match“ und „Team Fox Hunt“ in Mannschaften gegeneinander. In „Score Match“ gewinnt der Spieler, der zuerst das vorgegebene Punktelimit erreicht hat, in „Kill Match“ derjenige, der als Erster die festgelegte Anzahl von Opponenten eliminiert hat. In „Jäger/Gejagter“ („Hunter/Hunted“) wird ein Spieler durch eine Tötung zum Gejagten und muss für eine maximale Punktzahl möglichst lange Überleben. „Team Siege“ und „Team Kill Match“ leiten sich von den Namens gebenden Spielmodi ab. In „Team Skullshots“ zerstören zwei Teams um die Wette die jeweils gegnerischen Schilder mit Totenköpfen. In „Team Gefangennahme“ („Team Capture“) muss der Fuchs des eigenen Teams in die gegnerische Basis gelangen um Punkte zu erzielen, während das Team gleichzeitig die eigene Basis gegen den feindlichen Fuchs verteidigen muss. Diesem Modus ähnlich ist „Team Fuchsjagd“ („Team Fox Hunt“), bei dem der gegnerische Fuchs bei gleichzeitiger Verteidigung des eigenen eliminiert werden muss.

Der Spielbildschirm („Interface“) weist in der Bildmitte ein Fadenkreuz auf, darüber werden ein eventuell vorhandenes Zeitlimit sowie optional besondere Ereignisse eingeblendet. Dabei handelt es sich beispielsweise um Kopfschüsse („head shots“), Treffer aus großer Distanz („great shot“), tödliche Treffer aus großer Distanz („crack shot“), Treffer nach einer schnellen Drehung („snap shot“) oder das Töten von mehr als zwei Gegnern mit einer Explosion („multi-kill“). In der unteren rechten Ecke gibt eine Silhouette der Spielfigur samt Zahlenwert Auskunft über die Gesundheit der Spielfigur. Die linke untere Ecke des Interface zeigt die für die aktuell genutzte Waffe verbleibende Munition sowie verfügbare Granaten. Die rechte obere Ecke weist eine eventuell vorgegebene Punkteanzahl aus, die zum erfolgreichen Absolvieren des Levels erreicht werden muss, sowie die bereits erzielten Punkte. Je nach Gegnertyp, Entfernung des Gegners und Trefferzone erhält der Spieler unterschiedlich viele Punkte für eine Tötung. Darunter findet sich die Anzeige für erfolgreiche Kombinationen („Combos“), die mit der in der aktuellen Kombination erzielten Punktzahl multipliziert wird. Wird eine gegnerische Spielfigur getötet, startet ein Countdown. Wird innerhalb dieser Zeitspanne kein weiterer Gegner eliminiert, sinkt zunächst der Multiplikationsfaktor ab, bis schließlich die Kombination beendet ist. Je höher der Multiplikator, desto kürzer ist das Zeitlimit. Wird hingegen schnell genug ein weiterer Opponent getötet, erhöht sich der Multiplikationsfaktor um eins. Um den Faktor zu erhöhen, kann alternativ zum Töten eines Gegners ein so genannter „Skullshot“ angebracht werden, ein Treffer von in den Spielabschnitten verteilten Schilder mit Totenköpfen.

Die Spielfigur kann sich eines umfangreichen Waffenarsenals bedienen, um Opponenten anzugreifen oder sich gegen diese zu verteidigen. Neben verschiedenen Pistolen finden sich diverse Schrotflinten, Maschinenpistolen, Sturmgewehre, Scharfschützengewehre sowie schwere Waffen, darunter etwa ein mehrläufiges Maschinengewehr oder ein Raketenwerfer, und Granaten. Die Spielfigur kann die bei getöteten Gegnern gefundenen Waffen ebenfalls verwenden. Zudem finden sich in den Spielabschnitten verteilt Waffen, Munition sowie Erste-Hilfe-Koffer, welche die Gesundheit der eigenen Spielfigur verbessern.

Der Spielverlauf ist linear angelegt, die einzelnen Spielabschnitte müssen nacheinander durchlaufen werden. Die einzelnen Level sind beispielsweise in einem deutschen Stahlwerk, in Venedig, einem Gefängnis, einem Herrenhaus oder einem Bunker angesiedelt. Der Spielfortschritt wird nach jedem erfolgreich absolvierten Level automatisch gesichert, der Spieler kann den Fortschritt innerhalb eines Spielabschnitts nicht sichern. Die Spieldauer des Einzelspieler-Modus liegt, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad und Können des Spielers, bei etwa sechs bis acht Stunden.

Wie bei allen Spielen für die Xbox 360 werden für das Erfüllen bestimmter Voraussetzungen neben 50 Auszeichnungen („awards“) auch 1000 Punkte („gamer points“) vergeben, die auf dem Xbox 360-Profil des Spielers verzeichnet und, falls dieser am Onlinedienst Xbox Live teilnimmt, einsehbar sind. Auszeichnungen und Punkte werden zum Beispiel für das Absolvieren von Turnieren, das erstmalige Absolvieren einer 10er-Kombination, das Treffen aller Skullshots in allen Levels, das Erreichen eines Levelendes mit einer maximalen Kombination oder das Gewinnen eines Ranglistenspiels vergeben.

Das ... beantragte mit Schreiben vom 12.02.2008 die Indizierung des oben genannten Spieles, da dessen Inhalt geeignet sei, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden. Als Mitglied des Namens gebenden „Club“ nehme der Spieler an Menschenjagden teil, bei denen es darum gehe, auf verschiedenen Parcours in urbanen Umgebungen in möglichst kurzer Zeit ein Maximum an Menschen zu töten. Dem Spieler blieben keine alternativen Lösungsmöglichkeiten.

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

Der Verfahrensbevollmächtigte der Verfahrensbeteiligten beantragte mit Schreiben vom 5.3.2008 die Verhandlung im 12er-Gremium, da keine offensichtliche Jugendgefährdung festzustellen sei, was er wie folgt begründete:

I. Das Spielprinzip

„The Club“ sei zunächst ein Shooterspiel mit dem typischen Genrespielprinzip, wie es hinlänglich bekannt sei. Das Grundmuster „Eliminiere Deinen Gegner, bevor er Dich eliminiert“, ohne dass es für die Erreichung des Spielzieles wirklich relevante Alternative Lösungswege gebe, sei zwar recht simpel, aber nicht per se jugendgefährdend. Vielmehr basiere bekanntermaßen eine Vielzahl von Videospielen auf diesem Muster.

Jüngstes deutliches Beispiel sei etwa das überaus populäre, von der Spielergemeinde lang ersehnte und von den Fachmagazinen als Referenztitel bewertete Ego-Shooter-Spiel „Unreal Tournament 3“, in welchem der im Spieler Einzel- oder auch Mehrspielermodus mithilfe eines großen Arsenal an High-Tech-Feuerwaffen gegen unterschiedliche Gegner auf hoch detaillierten Schlachtfeldern kämpfe: „Unreal Tournament 3“ als deutsche Version für die Playstation 3 habe die Kennzeichnung „Freigegeben ab 16 Jahren“ erhalten - ebenso wie die vergleichbaren Vorgänger „Unreal Tournament 2003“ sowie „Unreal Tournament 2004“.

Das Shooterspielprinzip als solches könne mithin nur dann tatsächlich zu einer Jugendgefährdung führen, wenn im Einzelfall weitere Faktoren hinzukämen, welche die Jugendgefährdung begründeten. Dies sei vorliegend jedoch gerade nicht der Fall, vielmehr weise „The Club“ – nicht zuletzt auch im direkten Vergleich zum Genre-Referenztitel „Unreal Tournament 3“ – erhebliche Unterschiede und Merkmale auf, welche die Gefahr der Jugendgefährdung deutlich reduzierten.

II. Grad der dargestellten Gewalt

Der wichtigste Unterschied und damit auch allgemein das deutlichste Argument, das vorliegend gegen eine Jugendgefährdung spreche, sei der Umstand, dass „The Club“ zum einen allgemein grafisch eher einfach gestaltet sei, zum anderen gerade die Gewaltszenen wiederum sehr zurückhaltend und fast schon klinisch langweilig wiedergegeben würden.

Von jeher sei die Qualität der Grafik und der Gewaltszenen ein entscheidendes Kriterium für die Beurteilung einer eventuellen Jugendgefährdung. Während beispielsweise der 16er-Titel

„Unreal Tournament 3“ von Spielern und Fachpresse für seine hoch detaillierte und realistische Grafik in höchsten Tönen gelobt werde, die neue Unreal Engine 3 gar völlig neue Maßstäbe bei Grafik und Gameplay setzen solle, sei im Fall von „The Club“ das Gegenteil der Fall.

Die Grafik von „The Club“ sei allgemein bestenfalls als unterdurchschnittlich zu beurteilen. Obwohl es ein Titel für die „Next-Gen“-Konsole Xbox 360 sei, nutze es deren grafische Möglichkeiten nicht aus: Die gesamten Spielumgebungen, sämtliche Spielfiguren, Gegenstände und auch die im Spiel benutzbaren Waffen seien relativ gering detailliert dargestellt.

Die im Spiel gezeigten Gewaltszenen seien – gemessen an aktuellen Shooterspielen – ebenfalls äußerst moderat visualisiert: Vom Spieler getroffene Gegner fielen um, beim Treffer erscheine jedoch lediglich eine kleine angedeutete Blutwolke. Die eigentlich genretypischen Splattereffekte blieben indes aus. Zu Boden gefallene, eliminierte Gegner lösten sich darüber hinaus stets nach einigen Sekunden in Luft auf. Etwaiges Rag-dolling etc. finde überhaupt nicht statt. Es erfolge auch keine besondere akustische Untermalung der Tötungshandlungen wie etwa durch laute Todesschreie o.ä.

Selbst diejenigen Spielszenen, bei denen der Spieler schon von der Natur der Sache her eine gewisse Gewaltintensität erwarte, seien grafisch gerade nicht detailliert wiedergegeben. Beispielsweise habe das Beschießen eines Gegners mit einem Raketenwerfer keine zusätzliche Wirkung, ein zu erwartendes Zerfetzen des Körpers o.ä. finde nicht statt.

III. Realismus und Spielerperspektive

Schon eine kurze und oberflächliche Sichtung von „The Club“ lasse mithin erkennen, wie steril und unspektakulär das Spiel und insbesondere die darin enthaltene Gewalt dargestellt sei. Eine Jugendgefährdung sei schon insoweit nicht zu befürchten. Der für eine Beurteilung einer eventuellen Jugendgefährdung ebenfalls entscheidende Faktor des Realismus, der weitestgehend mit der Qualität der Grafik korrespondiert, sei bei „The Club“ entsprechend geringer.

Hinzu komme, dass sämtliche Level-Landschaften in „The Club“ aus räumlich strikt abgetrennten Bereichen bestünden, in denen sich der Spieler nahezu ausschließlich linear fortbewege. Diese schmälere die Illusion einer realistischen Spielwelt ungemein. Während frei zugängliche, offene Spielwelten wie die von „Grand Theft Auto“ das Gefühl freier Beweglichkeit suggerierten und damit gemeinhin als realistischer gölten, merke der Spieler von „The Club“ sofort, dass die ihm dort gebotene Spielumgebung vollständig inszeniert und damit unreal sei. Der von den Medienwissenschaftlern mitunter befürchtete Transfer zwischen virtueller und realer Welt aufgrund großer Realitätsnähe des Videospiele sei in „The Club“ mithin nicht gegeben. Dies gelte im Übrigen auch für die hinter dem Spiel stehende Storyline, die ebenfalls eindeutig rein fiktiv sei. Ferner seien die vom Spieler auszuwählenden Spielcharaktere allesamt deutlich überzeichnet.

Der Realismus werde noch weiter reduziert durch den Umstand, dass der Spieler bei „The Club“ aus der sog. Third-Person-Perspektive agiere. Anders als beim klassischen Ego-Shooter – wie im Übrigen auch bei „Unreal Tournament 3“ der Fall – werde das Spielgeschehen somit nicht „durch die eigenen Augen“ erlebt und ganz so, als würde der Spieler leibhaftig in das Spiel eingreifen. Diese objektivierte Third-Person-Spielerperspektive reduziere zum einen den erlebten Realismus, zum anderen auch die Identifikation des Spielers mit der Spielfigur, da der Spieler nun genau sehen könne, dass nicht etwa er selbst handle, sondern lediglich eine der vorgegebenen Spielfiguren gesteuert werde. Diese Figuren seien im Übrigen auch nicht frei vom Spieler gestaltbar, wie bei anderen Spielen dieses Genres mitunter der Fall, was dort wiederum zu einer größeren Identifikation führen könne.

IV. Rechtfertigungshintergrund

Ebenfalls gegen eine Jugendgefährdung spreche, dass die in „The Club“ stattfindende Gewalt nicht etwa mutwillig und „aus Spaß“ von den Spielfiguren ausgeübt werde, sondern stets auf einer klaren rechtfertigenden Zuordnung basiere:

Allen auswählbaren Charakteren wie auch sämtlichen Gegnern sei nämlich gemein, dass diese bereits in der Vergangenheit die Grenze zur Straffälligkeit, zumeist aufgrund der Verwirklichung erheblicher Straftaten, überschritten hätten. So kämpfe der Spieler stets gegen „Gesetzlose“, die ihn zudem ohne Vorwarnung und in deutlicher Überzahl angriffen, sodass der Einsatz von Gegengewalt insoweit erforderlich sei. Der Spieler kämpfe mithin um das eigene Überleben, wobei mit der Hilfe staatlicher Ordnungsbehörden nicht zu rechnen sei, sodass er sich selbst verteidigen müsse.

V. Erwachsene Zielgruppe

Ein weiterer wesentlicher Punkt, der im vorliegenden Fall eine Jugendgefährdung ausschließe, sei der Umstand, dass sich „The Club“ nahezu ausschließlich an erwachsene Spieler richte.

Wie bereits dargestellt, sei die Grafik des Spiels eindeutig von geringer Qualität. Gerade den jüngeren Eigentümern von „Next Gen“-Konsolen wie der Xbox 360 komme es jedoch vordringlich darauf an, dass die von ihnen erworbene Spielsoftware das Hardwarepotenzial auch ausnütze, mithin eine hoch auflösende und ebenso detaillierte Grafik aufweise. Dies sei bei „The Club“ nicht der Fall.

Überdies seien der Schwierigkeitsgrad und die Geschwindigkeit des Spiels dermaßen hoch, dass jüngere Spieler die einzelnen Missionen kaum erfolgreich absolvieren könnten und folglich schnell demotiviert wären.

Der Faktor Zeit spiele in „The Club“ – wie auch in jedem anderen bekannten Shooterspiel – eine wichtige Rolle. Jedes Shooterspiel orientiere sich an dem Prinzip der ablaufenden Spielzeit, welches den Spieler dazu zwingt, den Gegner auszuschalten, bevor er selbst ausgeschaltet wird – egal ob der Spieler gegen virtuelle Gegner im Einzelspielermodus oder reale im Multiplayermodus antritt. Wer zuerst treffe, also am schnellsten, der gewinne. Schnelligkeit und Zeit seien mithin spielentscheidend.

Dies Zeitprinzip sei auch in „The Club“ vorhanden, wobei dort der Zeitrahmen zudem durch genaue spielseitige Vorgabe bestimmt sei, was das Spiel insgesamt überaus schwierig werden lasse. Der Spieler müsse sich nämlich stets genau überlegen, mit welcher Taktik er die jeweilige Mission schnellstmöglich absolvieren könne. Hierfür sei erforderlich, dass der Spieler sich den kürzesten Weg durch die komplexe Spiellandschaft genauestens einprägen und auch die jeweils von ihm vorzunehmenden Spielaktionen zuvor sorgfältig plane, um keine Zeit für ineffektive Aktionen zu verschwenden. Das viel kritisierte „Drauflosballern“ finde in „The Club“ somit gerade nicht statt – hierfür habe der Spieler schlicht keine Zeit.

Zu guter Letzt sei nicht zu vergessen, dass „The Club“ als nicht von der USK gekennzeichnetes Spiel ohnehin nur an Käufer ab 18 Jahren abgegeben werden dürfe. Die in anderen Fällen von Erwachsenenspielen ggf. vermutete Reizwirkung auf Jugendliche bliebe indes aufgrund der soeben genannten, für diese Zielgruppe demotivierenden Spieleigenschaften aus.

Nach alledem sei eine Jugendgefährdung nicht festzustellen.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsache und auf den des Xbox 360-Spiels 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.

GRÜNDE

Die EU-Version des Xbox 360-Spiels „The Club“, SEGA Europe, Brentford, UK, war antragsgemäß 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.

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, 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 wird eine verrohende Wirkung angenommen, 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.

Zehn der 13 Spielmodi von „The Club“ zielen ausnahmslos auf die – oftmals möglichst schnell aufeinander folgende – Eliminierung von möglichst vielen Gegnern und eine daraus resultierende hohe Punktzahl ab. In drei weiteren Modi ("Sprint", "Team Skullshots", "Team Capture") ist die Tötung von Opponenten nicht vornehmliche Aufgabe, aber untrennbar mit dieser verbunden. Zwar kann der Spieler den Modus „Sprint“ erfolgreich absolvieren, wenn er mit seiner Spielfigur den Ausgang erreicht, allerdings ist dies ohne die Eliminierung von Gegnern weitaus schwieriger, da die vom Spieler gesteuerte Spielfigur von allen passierten Opponenten beschossen wird, und so Gefahr läuft den virtuellen Tod zu sterben. Die anderen beiden Modi lassen sich ohne die Tötung von gegnerischen Spielfiguren kaum erfolgreich bestreiten, da das gegnerische Team mit Waffengewalt gegen die andere Mannschaft vorgehen wird, um ihre Interessen durchzusetzen. Folglich prägen die Gewalt- und Tötungshandlungen das gesamte mediale Geschehen. Das Gremium sah vor allem aufgrund

der in hoher zeitlicher Folge stattfindenden Tötungen die Gewalt als in großem Stil präsentiert an.

Zur Gewaltanwendung alternative Vorgehensweisen sind folglich mit Ausnahme des Modus „Sprint“ nicht möglich. Dort stellt die gewaltfreie Vorgehensweise allerdings keine wirkliche Alternative dar, da sie den Spielablauf verkompliziert. Zudem sind zur Gewaltanwendung alternative Lösungsmöglichkeiten im Spiel auch nicht vorgesehen, was schon aus dem auf der Umverpackung des Spieles zu findenden Credo des Spieles „Töte um Punkte zu erzielen. Punkte bringen Erfolg. Erfolgt bedeutet Überleben.“ („Kill to earn scores. Scores bring success. Success means survival.“) zu entnehmen ist. Auch die Tatsache, dass im Spiel grundsätzlich die Tötung von Menschen mit Punkten belohnt wird, erachtete das Gremium als verrohend. Darüber hinaus sieht das Gremium ein zusätzliches Element der Jugendgefährdung darin, dass im Spiel Tötungen von Menschen als „stylish“, also „stilvoll“, angesehen werden. So erhält der Spieler für die Eliminierung eines Gegners besonders viele Punkte, wenn er diesen direkt nach einem „action move“, beispielsweise einer Rolle, tötet. Dieser Umstand wird dem Spieler schon im einführenden und das Spiel erklärenden Tutorial vermittelt, wo es heißt „Der Club belohnt `stylische` Tötungen.“ („The Club will reward stylish kills.“). Ein weiterer Anreiz für ein besonders gewaltsames und rücksichtsloses Vorgehen ist der Umstand, dass der Spieler im Modus „Time Attack“ für die Tötung von Gegnern Zeitgutschriften erhält, was den weiteren Spielverlauf wesentlich vereinfacht.

Die Opfer der Gewalttaten stellen sich ausnahmslos als Menschen dar, die vielgestaltig visualisiert sind. Die Kämpfe sind in realen Umgebungen wie z.B. einer Stadt angesiedelt. Zudem sind selbst die im Alltag relativ unüblichen Orte wie ein Stahlwerk oder ein Herrenhaus derart gestaltet, dass sie vielmehr an urbane Hinterhöfe oder Lagerhallen erinnern. Der Beschuss von Opponenten ruft Blutwolken hervor, getroffene Gegner stöhnen. Der Verfahrensbevollmächtigte gibt hierzu an, die im Spiel gezeigten Gewaltszenen seien – gemessen an aktuellen Shooterspielen – äußerst moderat visualisiert, vom Spieler getroffene Gegner fielen um, beim Treffer erscheine jedoch lediglich eine kleine angedeutete Blutwolke. Die eigentlich genretypischen Splattereffekte blieben aus, zu Boden gefallene, eliminierte Gegner lösten sich darüber hinaus stets nach einigen Sekunden in Luft auf, etwaiges Rag-dolling etc. finde überhaupt nicht statt. Es erfolge auch keine besondere akustische Untermalung der Tötungshandlungen wie etwa durch laute Todesschreie o.ä.. Das Gremium stimmt diesen Ausführungen dahingehend zu, dass die Darstellungen im Vergleich zu manch anderen aktuell indizierten Shooterspielen moderater visualisiert sind. Jedoch ist nach Auffassung der Mitglieder des Gremiums aufgrund der vorliegenden Gewaltdarstellungen dennoch von einer Jugendgefährdung auszugehen, die nicht per se an Splattereffekten und einem „rag-doll“-Verfahren, d.h. dem physikalisch korrekten Verhalten von Opponenten auf äußere Einflüsse, festzumachen ist.

Die Gewaltdarstellungen relativierende Elemente sind nach Auffassung des Gremiums in „The Club“ nicht enthalten. So trägt beispielsweise die Perspektive der dritten Person nicht grundsätzlich zu einer Distanzierung bei, erst recht nicht bei einer so hohen Gewaltdichte wie im vorliegenden Fall. Auch die marginale Rahmenhandlung, die im Spielverlauf nur in sehr kleinem Umfang aufgegriffen und transportiert wird, stellt kein Gegengewicht zur Gewalt dar. Die Ansicht des Verfahrensbevollmächtigten, dass der ab 16 Jahren freigegebene Titel „Unreal Tournament 3“ von Spielern und Fachpresse für seine hoch detaillierte und realistische Grafik in höchsten Tönen gelobt werde und die neue Unreal Engine 3 gar völlig neue Maßstäbe bei Grafik und Gameplay setzen solle, was im Fall von „The Club“ nicht zutreffe, sondern die Grafik von „The Club“ bestenfalls als unterdurchschnittlich zu beurteilen sei und die gesamten Spielumgebungen, sämtliche Spielfiguren, Gegenstände und

auch die im Spiel benutzbaren Waffen relativ gering detailliert dargestellt seien, teilte das Gremium nicht. Die Bewertungen der Fachpresse, die im Schnitt bei 76 von 100 möglichen Punkten liegen und damit alles andere als zu „Unreal Tournament 3“ gegenteilig sind, zeigen, dass „The Club“ anderen, grafisch besser gestalteten Spielen durchaus ebenbürtig ist. Im Übrigen mögen die Darstellungen von „The Club“ qualitativ zwar hinter Genregrößen wie dem vom Verfahrensbevollmächtigten angesprochenen „Unreal Tournament 3“ zurück stehen, sie sind aber bei Weitem nicht in dem Maße undetailliert, dass darauf basierend nicht von einer Jugendgefährdung auszugehen wäre. Dies wäre unter Umständen dann der Fall, wenn die Grafik des verfahrensgegenständlichen Titels als um mehrere Generationen von Computer- und Videospielgrafik veraltet anzusehen wäre. In diesem Zusammenhang ist aber darauf hinzuweisen, dass eine qualitativ schlechte grafische Darstellung von Gewalt- und Tötungsdarstellungen nicht automatisch ohne das Potential einer verrohenden Wirkung ist.

Die Ausführungen des Verfahrensbevollmächtigten, wonach allen auswählbaren Charakteren wie auch sämtlichen Gegnern gemein sei, dass diese bereits in der Vergangenheit die Grenze zur Straffälligkeit, zumeist aufgrund der Verwirklichung erheblicher Straftaten, überschritten hätten, lassen ebenfalls nicht die jugendgefährdende Wirkung der Gewaltdarstellungen entfallen. Wird eine Person straffällig, wobei die Schwere des Verbrechens in diesem Zusammenhang irrelevant ist, ist sie trotzdem niemals „gesetzlos“. Somit ist eine Gewaltanwendung gegen diese Person genau so zu bewerten wie gegen jeden anderen Menschen. Dass die Spielfigur sich gegen zahlreiche Angreifer verteidigen muss, ist auf ihr eigenes Vorgehen zurückzuführen, da sie sich vom Namens gebenden Club hat rekrutieren lassen. Dem Argument des Verfahrensbevollmächtigten, dass überdies der Schwierigkeitsgrad und die Geschwindigkeit des Spiels dermaßen hoch seien, dass jüngere Spieler die einzelnen Missionen kaum erfolgreich absolvieren könnten und folglich schnell demotiviert wären, folgte das Gremium ebenfalls nicht. Oftmals sind gerade jugendliche Spieler besonders geschickt im Umgang mit Video- und Computerspielen.

Insgesamt hält das Dreiergremium der Bundesprüfstelle ebenso wie der Antragsteller die im Spiel enthaltenen Gewaltdarstellungen, mithin die in hoher zeitlicher Folge stattfindenden Tötungen, 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. Vielstufigkeit übermittelter Botschaften, und das Ansehen, das ein Werk bei Fachöffentlichkeit und Publikum genießt.

Die EU-Version des Xbox 360-Spieles „The Club“ ist als technisch gelungen zu bezeichnen. So stellen sich beispielsweise Grafik, Sound, Steuerung und künstliche Intelligenz der Gegnerfiguren als deutlich überdurchschnittlich dar. Die Internetseiten „gamerankings.com“, „metacritic.com“ und „critify.com“ sammeln die Bewertungen von Online- und Print-Spielezeitschriften und bilden aus den einzelnen Testergebnissen einen Durchschnittswert. Der vorliegende Titel konnte auf den vorgenannten Internetseiten 78, 76 bzw. 71 von 100 möglichen Punkten erzielen, basierend auf 50, 59 bzw. 18 Bewertungen.

Nach Ansicht des Gremiums sind allerdings keine Aspekte zu erkennen, welche „The Club“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten. Insgesamt sehen die Mitglieder des Dreiergremiums daher im vorliegenden Fall aufgrund der zahlreichen 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 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 Club“ wurde auf zahlreichen genrespezifischen Internetseiten berichtet, etwa von Magazinen die sich mit Computerspielen befassen. Zudem wurde das Spiel in verschiedenen auflagenstarken Spielemagazinen getestet und eine Demoversion des vorliegenden Titels veröffentlicht, was erfahrungsgemäß die Aufmerksamkeit – gerade auch jugendlicher Spieler – 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 in einem Tutorial die Bedienung des Spieles 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 leicht verständlich. 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. Weiterhin ist die Sprache bei Actiontiteln, im Gegensatz zu Rollen- oder Strategiespielen, die ein Vielfaches des Textumfanges dieses Spieles enthalten, generell zweitrangig, da das Spielerlebnis nicht maßgeblich auf der – in diesem Fall zudem besonders marginal behandelten – Hintergrundgeschichte und dem Verständnis dieser beruht, sondern sich vielmehr aus dem action- und gewaltlastigen Spielablauf ergibt.

Nach alledem ist das Dreiergremium der Bundesprüfstelle der Auffassung, dass aufgrund des verrohenden und damit jugendgefährdenden Inhalts dieses Xbox 360-Spieles 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 Strafnormen, so dass es gemäß § 18 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG in Teil A der Liste der jugendgefährdenden Medien aufzunehmen war.

Aus der Indizierungsentscheidung ergeben sich folgende Verbreitungs- und Werbebeschränkungen:

§ 15 Jugendgefährdende Trägermedien

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

1. einem Kind oder einer jugendlichen Person angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden,
2. an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, ausgestellt, angeschlagen, vorgeführt oder sonst zugänglich gemacht werden,
3. im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder anderen Verkaufsstellen, die Kunden nicht zu betreten pflegen, im Versandhandel oder in gewerblichen Leihbüchereien oder Lesezirkeln einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,
4. im Wege gewerblicher Vermietung oder vergleichbarer gewerblicher Gewährung des Gebrauchs, ausgenommen in Ladengeschäften, die Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich sind und von ihnen nicht eingesehen werden können, einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,
5. im Wege des Versandhandels eingeführt werden,
6. öffentlich an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, oder durch Verbreiten von Träger- oder Telemedien außerhalb des Geschäftsverkehrs mit dem einschlägigen Handel angeboten, angekündigt oder angepriesen werden,
7. hergestellt, bezogen, geliefert, vorrätig gehalten oder eingeführt werden, um sie oder aus ihnen gewonnene Stücke im Sinne der Nummern 1 bis 6 zu verwenden oder einer anderen Person eine solche Verwendung zu ermöglichen.

Abs. 3 Den Beschränkungen des Absatzes 1 unterliegen auch, ohne dass es einer Aufnahme in die Liste und einer Bekanntmachung bedarf, Trägermedien, die mit einem Trägermedium, dessen Aufnahme in die Liste bekannt gemacht ist, ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich sind.

Abs. 5 Bei geschäftlicher Werbung darf nicht darauf hingewiesen werden, dass ein Verfahren zur Aufnahme des Trägermediums oder eines inhaltsgleichen Telemediums in die Liste anhängig ist oder gewesen ist.

Abs. 6 Soweit die Lieferung erfolgen darf, haben Gewerbetreibende vor Abgabe an den Handel die Händler auf die Vertriebsbeschränkungen des Absatzes 1 Nr. 1 bis 6 hinzuweisen.

Rechtsbehelfsbelehrung

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.