

**Entscheidung Nr. 7527 (V) vom 13.06.2007
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 118 vom 29.06.2007**

Anregungsberechtigter:

Verfahrensbeteiligte:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat auf die am 12.01.2007 eingegangene Indizierungsanregung am 13.06.2007 gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

stellvertretende Vorsitzende:

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:

Träger der öffentlichen Jugendhilfe:

einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel
„The Mark“
(EU-Version), PC-DVD
JoWoOD Productions Software GmbH

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

**Rochusstraße 10 . 53123 Bonn . Telefon: 0228/962 103-0
Postfach 14 01 65 . 53056 Bonn . Telefax: 0228/37 90 14
S A C H V E R H A L T**

Verfahrensgegenständlich ist die EU-Version des PC-Spieles „The Mark“. Das Spiel wird von der Firma JoWoOD Productions Software GmbH, Liezen, Österreich vertrieben. Alle Inhalte des Titels wie Menüs, Untertitel und Sprachausgabe sind, ebenso wie die Texte in der Anlei-

tung und auf der Umverpackung des Spieles, in deutscher Sprache gehalten. In wenigen Videosequenzen sprechen Personen miteinander russisch, die Unterhaltung ist jedoch untertitelt.

Das Spiel wurde der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) zur Erteilung eines Alterskennzeichens vorgelegt, eine Kennzeichnung wurde jedoch abgelehnt.

Laut Aufdruck auf der Verpackung müssen die folgenden minimalen Systemvoraussetzungen erfüllt sein, um das Spiel in Betrieb nehmen zu können: Personal-Computer mit 1,8 Ghz Taktfrequenz, 512 MB RAM, DirectX 9 kompatible Grafikkarte mit 128 MB Speicher und Pixel Shader 2.0, kompatible Soundkarte, DirectX 9.0c und Windows XP mit Service Pack 2.0. Für die Verwendung des Multiplayermodus wird ein lokales Netzwerk bzw. eine Breitbandinternetverbindung benötigt.

Der Einzelspieler- oder Singleplayermodus des verfahrensgegenständlichen Spieles „The Mark“ gliedert sich in sechs Kapitel, die wiederum in insgesamt 36 Spielabschnitte („Level“) unterteilt sind. Die durchschnittliche Spieldauer beläuft sich auf ungefähr acht bis zehn Stunden.

Darüber hinaus ist ein Mehrspieler- oder Multiplayermodus enthalten, der zwei Modi zum kooperativen Spielen umfasst, bei dem zwei bzw. bis zu 16 Spieler zusammen gegen Terroristen kämpfen. Darüber hinaus sind die Spielmodi „Team Deathmatch“ (Zwei Teams, wobei das Team gewinnt, welches nach Ablauf einer bestimmten Zeit die meisten Gegner getötet hat oder zuerst eine vorgegebene Anzahl an Tötungen erreicht) und „Occupation“ (Einnehmen und Verteidigen von Kontrollpunkten) enthalten.

Der Spieler steuert in den einzelnen Kapiteln wahlweise einen der beiden Protagonisten, während der Zweite vom Computer gesteuert wird und den Spieler unterstützt. Die jeweilige Spielfigur wird aus der Perspektive der ersten Person, der so genannten Ego-Perspektive, manövriert. „Steven ‚Fletch‘ Fletcher“ ist ein Captain des US Marine Corps und verfügt über eine Spezialfähigkeit, die es ihm ermöglicht, das Geschehen um ihn herum für eine bestimmte Zeit in Zeitlupe ablaufen zu lassen. Der Söldner „Austin Hawke“ ist ehemaliger Officer des SAS, einer britischen Spezialeinheit und kann für kurze Zeit Gegner durch Wände sehen. Der Spieler soll nun mit Hilfe der beiden Hauptdarsteller einen Atomangriff auf London verhindern, den Terroristen in Zusammenarbeit mit dem Sohn des russischen Milliardärs „Ilya Rakov“ planen. Außerdem wurde Sandy, die Schwester von „Fletcher“, von den Terroristen entführt und „Hawke“ von „Ilya Rakov“ angeheuert um „Fletcher“ zu beschützen.

Gegner stellen sich im Spielverlauf durchgehend als Menschen dar, wobei sich die Gegner aus den verschiedenen Kapiteln stark unterscheiden. In Sibirien treten etwa russisch sprechende Männer in Militärkleidung auf, im Irak hingegen treten Araber mit Bart und Turban auf, die teilweise Sprengstoffgürtel tragen und Selbstmordattentäter darstellen. Opponenten greifen die Protagonisten bei Sichtkontakt umgehend an. Um sich gegen Angreifer zu verteidigen, können „Fletcher“ und „Hawke“ auf eine Vielzahl an Waffen zurückgreifen, wobei zum Beispiel Kampfmesser, Pistolen, Maschinenpistolen, Schrotflinten, Sturmgewehre mit Zielfernrohr und Granaten zu nennen sind. Außerdem kann der Spieler mit der aktiven Waffe im Nahkampf zuschlagen. Waffen und Munition liegen in den Leveln herum und finden sich bei getöteten Gegnern.

Der Gesundheitszustand der Spielfigur ist durch Zahlenwerte und den Umriss eines Menschen in der linken unteren Ecke des Interface dargestellt. Im Spiel finden sich Verbandspäckchen („Medi-Packs“), die den Gesundheitswert der Spielfigur verbessern. Zudem ist daneben die

Anzahl der momentan mitgeführten „Medi-Packs“ sichtbar. In der unteren rechten Ecke des Spielbildschirms ist der Umriss der momentan genutzten Waffe gezeigt. Weitere Anzeigen geben Aufschluss über die für die aktuelle Waffe insgesamt verfügbare und im Magazin befindliche Munition sowie die verfügbaren Granaten. Oben rechts befindet sich eine Art Radar, das die Position von Gegnern und das Missionsziel anzeigt. Zudem zeigt es die Richtung an, aus der die Spielfigur beschossen wird. Zentriert auf dem Bildschirm ein Fadenkreuz visualisiert.

Zu Beginn des Spieles stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. Der Spielverlauf ist streng linear. Die Schauplätze sind auf der ganzen Welt angesiedelt und stellen sich etwa als ein Turm in Sibirien, eine Mine im Irak oder als Flugzeugträger dar.

Die ... regte mit Schreiben vom 12.01.2007 die Indizierung des oben genannten Spieles an, da dessen Inhalt geeignet sei, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden. Der Titel beinhalte keine gewaltfreien Spielelemente wie zum Beispiel Rätsel oder Passagen, die besondere Ansprüche an die Geschicklichkeit, Intelligenz oder Kombinationsfähigkeit des Spielers stellen. Insgesamt stellten sich im linearen Spielverlauf keine Inhalte dar, die etwa eine Relativierung der Gewaltdarstellungen zur Folge haben könnten. Die Geschehnisse ließen sich zwar in die Rahmenhandlung einordnen, aber diese trage gleichfalls nicht zu einer Abschwächung der Gewalt bei. Dem Spieler blieben keine alternativen Lösungsmöglichkeiten. Der Sinn des Spieles liege somit fast ausschließlich in den beschriebenen Gewaltdarstellungen.

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 Prüfskizzen und auf den des Computerspieles 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 PC-Spieles „The Mark“, JoWood Productions Software GmbH, Liezen, Österreich, war anregungsgemäß 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 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; § 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 mit erschreckender Selbstverständlichkeit. Zudem werden Tötungsvorgänge von den beiden Protagonisten zynisch kommentiert.

Der Beschuss von Opponenten ruft Blutspritzer und -wolken hervor. Opponenten geben Todeschreie von sich.

In Bezug auf Spielinhalte verwies das Gremium zunächst auf den alles dominierenden Inhalt, das bedingungslose Eliminieren von Gegnern. Der Spielverlauf stellt durch seinen stark linearen Ablauf keinerlei Ansprüche an überlegtes oder taktisches Vorgehen, da es im Großen und Ganzen genügt, alle Waffen einzusammeln, sämtliche auftauchenden Gegner zu töten und dem einzig möglichen Weg zu folgen. Selbst mit Munition muss der Spieler nicht haushalten, da sich selbige stets in ausreichenden Mengen findet. Anzumerken ist in diesem Zusammenhang, dass Kopftreffer weitaus effektiver sind als Körpertreffer. Spielbausteine, die etwa Geschicklichkeit, Intelligenz oder Kombinationsfähigkeit seitens des Spielers voraussetzen, sind im Spiel nicht enthalten. Nur selten muss der Spieler etwa auf Knopfdruck eine Tür öffnen. Dazu muss er allerdings jeweils nur eine Taste drücken, wobei die entsprechende Taste auch noch auf dem Spielbildschirm eingeblendet wird. Insgesamt kann hierbei jedoch aufgrund des äußerst geringen zeitlichen Umfangs und des minimalen Anspruchs nicht von alternativen Spielinhalten ausgegangen werden. Die Rahmenhandlung wird durch Videosequenzen vorangetrieben und erzählt die Geschehnisse um „Fletcher“ und „Hawke“, die schließlich darin gipfeln, dass „Hawke“ den Auftrag erhält „Fletcher“ zu töten. Insgesamt verfügt die Hintergrundgeschichte weder über Tiefgang, noch erlaubt sie eine Distanzierung zum Spielgeschehen, da sie vielmehr den Spieler zur Ausübung von Gewalt anstiftet und anscheinend auch dazu legitimiert. Vor allem die Position von „Hawke“ in seiner Funktion als Söldner vermittelt dem Spieler den Eindruck von Gewalt im Namen einer scheinbar guten Sache, d.h. es wird vorliegend die Anwendung von Selbstjustiz propagiert, was wiederum auf Jugendliche desorientierend wirken kann. Insgesamt wird somit eine Einschätzung der erwähnten Inhalte als Distanz schaffende Elemente unmöglich.

Als indizierungsrelevant wurden vom Gremium zudem die zynischen Kommentare der beiden vom Spieler zu steuernden Figuren bewertet, die diese laufend fallen lassen. Getötete Gegner werden beispielsweise mit Sätzen wie „Es tut mir ja so leid!“, „Ihnen auch einen schönen Tag, Sir!“ oder „Auf Wiedersehen“ bedacht.

Die Interaktivität der Spielfigur mit der Umwelt ist stark limitiert und beschränkt sich auf das Aufnehmen von Waffen, Munition und Verbandspäckchen sowie das vorgenannte Benutzen von Gegenständen, also fast ausschließlich das Öffnen von Türen.

Moniert wurde vom Gremium weiterhin der Umstand, dass auf dem Weg zur Erfüllung der Mission das Leid jedes einzelnen Gegners in den Hintergrund rückt. Die feindlichen Figuren stehen dem Spieler als „Kanonenfutter“ gegenüber und müssen vom Spieler zwingend getötet werden, will er vermeiden, dass seine Spielfigur verletzt wird oder stirbt. Dieser Umstand wird auch durch Äußerungen der Protagonisten wie „Hab Einen!“ verstärkt. Theoretisch können Gegner im Singleplayer-Modus umgangen oder passiert werden, jedoch ist dies nicht sinnvoll, da man ansonsten von Gegnern eingekreist oder in die Zange genommen werden könnte. Zudem würde man die bei toten Opponenten aufzufindenden Waffen sowie Munition nicht nutzen können, was im Spielverlauf einen entscheidenden Nachteil bedeuten kann. Im Multiplayer-Modus ist, wie einführend erwähnt, je nach Spielmodus die möglichst effektive Eliminierung von Opponenten vorrangiges, wenn nicht gar alleiniges und ausschließliches Spielziel.

Insgesamt hält das Dreiergremium der Bundesprüfstelle, ebenso wie der Anregungsberechtigte, beim vorliegenden Spiel die dargestellte Brutalität vor allem, aber nicht ausschließlich, im Zusammenhang mit den zahlreichen zynischen Kommentaren 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 langfristige wirksam werdende Effekte des Spielens mit aggressionshaltigen Videospielen. Als wichtigster unmittelbarer Effekt konnte in zwei voneinander unabhängigen Maßen eine Einschränkung der empathischen Reaktionen auf die Darstellungen von Leid und Not bei Tieren und Menschen nachgewiesen werden. Kinder, die zuvor mit dem Street-Fighter-Spiel gespielt hatten, zeigten beim Anschauen der emotional belastenden Bilder weniger Anzeichen von Mitgefühl und betrachteten diese Bilder länger als die Kinder, die zuvor mit dem Joshi-Spiel konfrontiert waren.

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

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

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

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

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

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

Ebenso sind die Gremien der Bundesprüfstelle nicht der Auffassung, wie unter Umständen gemeinhin vertreten werden könnte, dass Computerspiele ohnehin „süchtig“ machen oder ähnliches. Dies ist ohnehin kein Tatbestand, der unter das Jugendschutzgesetz zu subsumieren ist.

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

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

Kann der Spieler trotz Bemühen die mit dem primären Spielreiz verbundenen Ziele nicht erreichen, gelingt es ihm also nicht, das Spiel zu kontrollieren, kommt es zu negativ-emotionalen Spielfolgen: Versagensgefühle, Frustration, Wut, Distress, aggressive Impulse.

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

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

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

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

sehen sie diese Welt `realistischer` als viele Erwachsene. In der Tat: Die virtuelle Welt ist eine eigene Welt.

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

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

Eine Befrachtung der Spielfläche 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 Spielfläche 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 ungebremsen 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 „The Mark“ kann technisch als mangelhaft bezeichnet werden. Grafik, Sound und künstliche Intelligenz sowie die Gesamtdarstellung sind als höchstens durchschnittlich anzusehen und auf dem Stand von vor drei bis vier Jahren anzusiedeln. Die Steuerung erfolgt über Maus und Tastatur. Die Internetseite „metacritic.com“ fasst die Bewertungen von Computerspielen durch Fachmagazine zusammen und bildet daraus einen Durchschnittswert. Der verfahrensgegenständliche Titel konnte auf der vorgenannten Internetseite 27 von 100 möglichen Punkten erreichen, wobei sich die durchschnittliche Bewertung aus fünf Tests errechnet.

Insgesamt sind folglich keine Aspekte zu erkennen, welche „The Mark“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten. Zudem sehen die Mitglieder des Dreiergremiums aufgrund der vorgenannten brutalen und detaillierten sowie zudem zynisch kommentierten 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. Über die Veröffentlichung von „The Mark“ wurde auf zahlreichen genrespezifischen Internetseiten, etwa von Magazinen die sich mit Computerspielen befassen, berichtet. Zudem wurde das Spiel in verschiedenen auflagenstarken Spielmagazinen getestet, was erfahrungsgemäß die Aufmerksamkeit der Spieler auf den entsprechenden Titel lenkt. Darüber hinaus schätzt das Gremium der Bundesprüfstelle aufgrund der oben geschilderten Gewaltdarstellungen den Grad der vom Spiel ausgehenden Jugendgefährdung als nicht nur gering ein.

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 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.