

**Entscheidung Nr. 11572 (V) vom 11.8.2014
bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT vom 29.8.2014**

Antragsteller:

Bundesministerium für Familie,
Senioren, Frauen und Jugend
Referat 503
Rochusstraße 8 – 10
53123 Bonn

Verfahrensbeteiligte:

City Interactive S.A.
ul. Puławska 182
02-670 Warschau
Polen

**Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat
auf den am 4.6.2014 eingegangenen Indizierungsantrag am 11.8.2014
gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:**

Stellvertretende Vorsitzende:



Kunst:



Kirchen, jüdische Kultusgemeinden
und andere Religionsgemeinschaften:



einstimmig beschlossen:

Das PC-Spiel
„Crimes of War (Übersoldier 2)“
(UK-Version)
City Interactive S.A.,
Warschau/Polen

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

S a c h v e r h a l t

Verfahrensgegenständlich ist die im Jahre 2008 erschienene UK-Version des PC-Spiels "Crimes of War". Das Spiel wird von der Firma City Interactive S.A., Warschau/Polen, vertrieben. Die Texte auf der Umverpackung sowie der 8-seitigen Bedienungsanleitung sind in englischer Sprache gehalten, die Sprachausgabe des Spiels ist in Englisch verfasst und in Englisch untertitelt.

Der Name des Spiels lautet in für andere Länder bestimmten Fassungen "Übersoldier 2" oder auch "Übersoldier 2" (Schreibweise ohne Umlautpunkte, speziell im englischen Sprachraum). „Crimes of War“ ist der Nachfolger des Computerspiels „Übersoldier“ (indiziert mit Entscheidung Nr. 7205 (V) vom 19.6.2006, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 120 vom 30. Juni 2006, Listenteil A).

Das vorliegende Spiel wurde der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) nicht zur Erteilung eines Alterskennzeichens eingereicht. Eine in den Gewaltdarstellungen reduzierte Fassung hat unter dem Titel „Übersoldier 2“ das Alterskennzeichen "Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG" erhalten.

Die folgenden minimalen Systemvoraussetzungen müssen laut Aufdruck auf der Verpackung erfüllt sein, um das Spiel in Betrieb nehmen zu können: Personal-Computer mit Windows 98 SE/ME/2000/XP(SP2) und DirectX 9.0c, Prozessor mit 2,4 Ghz Taktfrequenz, 512 MB RAM, einer Grafikkarte Nvidia FX5900 oder ATI Radeon 9600 mit 128 MB RAM, 6 GB freiem Festplattenspeicherplatz, 8-fach DVD-Laufwerk, Maus, Tastatur und DirectX 9.0 kompatible Soundkarte.

Bei dem Spiel „Crimes of War“ („Übersoldier 2“) handelt es sich um einen Ego-Shooter, der in einen Einzelspieler- und einen Mehrspielermodus untergliedert ist.

Im Einzelspieler- oder auch Singleplayermodus verkörpert der Spieler – wie schon im indizierten Vorgängerspiel – „Karl Stolz“. Stolz ist ein extrem kampfstarker "Übersoldier" und kämpft erneut an der Seite der Widerstandskämpferin Maria gegen die Nazis, die 1945 kurz vor Ende des Zweiten Weltkrieges die wichtigsten Personen des Dritten Reichs aus Berlin evakuieren wollen. Die Rahmenhandlung wird durch Videosequenzen und Texteinblendungen zwischen den Spielabschnitten erzählt.

Das zentrale Element des Spielinterface ist ein Fadenkreuz. Um dieses herum zeigt ein Indikator die Richtung an, aus der die Spielfigur angegriffen wird. Die Lebensenergie und die Ausdauer bzw. Schildenergie der Spielfigur sind durch Balken in der linken unteren Ecke des Spielbildschirms dargestellt. Verlorene Lebensenergie kann Stolz durch das Einsammeln von Verbandskästen regenerieren. Ausdauer bzw. Schildenergie benötigt Stolz um zu sprinten und den sogenannten Zeitschild einzusetzen, mit dem Stolz sich vor Kugeln und Granatsplittern schützen kann. Ausdauer bzw. Schildenergie regeneriert sich automatisch, sobald Stolz nicht rennt und den Schild nicht einsetzt. Die rechte untere Ecke des Spielbildschirms gibt Aufschluss über die im Magazin und insgesamt für die aktive Waffe verfügbare Munition. In der oberen rechten Ecke des Interface werden erfolgreiche Kopfschüsse und Tötungen mit dem Messer angezeigt. Vom Spieler zu erledigende Aufgaben werden temporär in der Bildschirmmitte eingeblendet und können vom Spieler jederzeit wieder aufgerufen werden.

Der Einzelspielermodus umfasst verschiedene Spielabschnitte („Level“), die in acht verschiedenen Umgebungen angesiedelt sind. Die enthaltenen Level stellen sich beispielsweise als

Fabrik, Hauptquartier der Widerstandskämpfer, fahrender Zug, afrikanische Stadt, Festung in Tibet und als Hauptquartier der Nazis in Berlin dar. Die Spielabschnitte sind fast ausnahmslos schlauchförmig angelegt und linear zu durchlaufen. Durch aufgemalte und damit nicht nutzbare Türen wird dem Spieler häufig ein komplexerer Aufbau der Spielabschnitte vorgegaukelt. Lediglich an wenigen Stellen, etwa einem Marktplatz einer afrikanischen Stadt, muss der Spieler sich innerhalb der Grenzen der Spielabschnitte nicht streng linear bewegen. Bei der Durchquerung der linearen Spielabschnitte muss der Spieler an manchen Stellen Schlüssel finden und einsetzen oder Umgebungshindernisse aus dem Weg räumen.

Gegner stellen sich weit überwiegend als männliche, im späteren Spielverlauf auch als weibliche deutsche Soldaten dar, die Deutsch sprechen (z.B. "Rebellen!", "Die Rebellen sind hier!", "Alarm!", "Das war's - Du bist tot", "Runter!", "Granate!"). Die Opponenten werden von den Widerstandskämpfern als Nazis bezeichnet. Selten sieht sich Karl Stolz besonders kampfstarken Gegner wie Telekinetikern, schwer bewaffneten Riesensoldaten, anderen Übersoldiers oder Figuren aus der Rahmenhandlung wie Ernst Scheffer, Dietrich Schneider oder Klaus Drecksler gegenüber.

Die zahlreichen Opponenten kann Stolz mit verschiedenen Waffen wie etwa Messer, Pistolen, Schrotflinten, Maschinenpistolen, automatischen Gewehren, Flammenwerfern, Raketenwerfern, Molotowcocktails, Stab- und Eierhandgranaten eliminieren. An einigen Punkten kann Stolz stationäre Waffen wie Maschinengewehre und Flugabwehrkanonen nutzen, die über einen unlimitierten Munitionsvorrat verfügen. Waffen, Munition und Verbandskästen finden sich in den Spielabschnitten und bei eliminierten Gegnern.

Nach einem Kopfschuss bzw. einer Tötung mit dem Messer hat der Spieler jeweils 10 Sekunden Zeit für eine weitere Tötung auf die gleiche Art. Gelingen ihm so innerhalb von 20 Sekunden drei Tötungen per Kopfschuss oder mit dem Messer, erhält er dafür Erfahrungspunkte. Tötungen mit dem Messer bringen dabei deutlich mehr Erfahrungspunkte. Zudem hat er nach drei Tötungen 60 Sekunden Zeit für eine weitere Tötung auf die gleiche Art. Gelingt ihm dies, wird bei der vom Spieler gesteuerten Spielfigur eine von zwei „Emotionen“ ("Emotion Time") aktiviert. Nach vier Kopfschüssen innerhalb von 80 Sekunden ist Karl Stolz im Modus "Ubersniper", bei dem er unverwundbar ist, über einen unendlichen Munitionsvorrat verfügt und das Spielgeschehen für eine einige Sekunden verlangsamt wird. Nach vier Tötungen mit dem Messer innerhalb von 80 Sekunden gelangt der Spieler in den Modus "Berserker", in dem er ebenfalls unverwundbar ist und das Spielgeschehen ebenfalls für eine bestimmte Zeit langsamer abläuft. Zudem kann der Protagonist durch jede weitere Tötung in diesem Modus verlorene Lebensenergie regenerieren. Aktive „Emotionen“ kann der Spieler jederzeit abbrechen. Die Dauer einer „Emotion“ kann der Spieler durch das Aufwenden von Erfahrungspunkten verlängern.

Erfahrungspunkte kann der Spieler am Ende eines Spielabschnittes dazu verwenden, seine Spielfigur in den Kategorien Gesundheit ("Health"), Energie ("Energy"), Zeitschild ("Stasis Shield"), Emotion ("Emotion Time") und Zielgenauigkeit ("Accuracy") zu verbessern.

Stolz kämpft im Großteil des Spiels alleine, wird aber an einigen Punkten von Widerstandskämpfern unterstützt, die autonom agieren. Es gibt kein "friendly fire", Widerstandskämpfer können also vom Spieler nicht durch Waffengewalt verletzt werden.

Die Gewaltdarstellungen in „Crimes of War“ sind detailliert visualisiert. Treffer werden durch Blutwolken, Blutspritzer an Wänden und auf Böden, auslaufende Blutlachen unter Leichen und Wunden dargestellt. Getroffene Gegner greifen sich an den Arm. Opponenten können in

Brand gesetzt werden. Die Visualisierung der Gewalt kommt auch durch die Verwendung eines sogenannten „rag-doll“-Systems zum Ausdruck. Dieses System setzt physikalische Einflüsse wie Schwerkraft korrekt auf die Figuren im Spiel um. So werden die Körper von lebenden und toten Spielfiguren durch Beschuss zurückgeworfen oder durch Explosionen durch die Luft geschleudert. Bringt der Spieler im Nahkampf mit dem Messer einen Treffer an, spritzt großflächig Blut auf die virtuelle Kameralinse. Die Darstellungen werden akustisch durch Stöhnen, Röcheln oder die Schmerzensschreie der Opfer untermalt. Dazu kommen nicht interaktive Gewaltdarstellungen in Videosequenzen, deren Verlauf der Spieler nicht beeinflussen kann.

Die Spieldauer des Einzelspielermodus liegt bei etwa 8 bis 12 Stunden.

Im Mehrspielermodus kann der Spieler aus drei Spieltypen wählen. Im Modus "Deathmatch" bekämpfen sich alle Spieler solange, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Bei "Team Deathmatch" treten sich zwei Teams gegenüber. Es gewinnt das Team, das alle Spieler des gegnerischen Teams eliminiert. Im Modus "Über Knife Deathmatch" verfügen alle Spieler nur über ein Messer. Sieger ist hier, analog zum Modus "Deathmatch", der Spieler, der als letzter überlebt.

Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend beantragte mit Schreiben vom 4.6.2014 die Indizierung des Spieles, da dessen Inhalt geeignet sei, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden. "Crimes of War" stelle sich als Ego-Shooter dar, in dem der Spieler alle auftretenden Gegner, die sich als überwiegend menschlich darstellen, töten müsse. Der Spieler könne Opponenten mit einem umfangreichen Waffenarsenal bekämpfen, wodurch es zu brutalen Gewaltdarstellungen käme. Die ohnehin schon drastischen Darstellungen würden überdies durch eine optionale Zeitlupe intensiviert. Es gebe keine zur Gewaltanwendung alternativen Lösungsmöglichkeiten.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht darüber benachrichtigt, dass über das Spiel im vereinfachten Verfahren gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG 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 PC-Spiels Bezug genommen. Das Spiel „Crimes of War“ wurde den Mitgliedern des 3er-Gremiums vom Spieletester der Bundesprüfstelle in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert. Sie haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einstimmig beschlossen und gebilligt.

G r ü n d e

Die UK-Version des PC-Spiels „Crimes of War“ war antragsgemäß zu indizieren.

Der Inhalt des Spiels 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, sowie Medien, in denen Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird.

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, Erdemir, Gutknecht; Jugendschutzrecht; 3. 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. 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.

Weiterhin liegt eine Jugendgefährdung vor, wenn Gewalthandlungen wie 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 das Herunterspielen von Gewaltfolgen auch 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.

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 drastisch eingestuft werden müssen, sind in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle stets als jugendgefährdend eingestuft worden.

„Crimes of War“ zeigt nach Auffassung des 3er-Gremiums die Darstellung von drastischer Gewalt. Maßgeblicher Spielinhalt ist das Töten einer Vielzahl menschlicher Gegner, was durch Darstellungen von Blutwolken, Blutspritzern, Blutlachen, Wunden, das rag-doll Verhalten und die akustische Untermalung detailliert präsentiert wird.

Zudem wird der Spieler durch die zwei „Emotion“-Varianten "Ubersniper" und "Berserker" zu einem möglichst aggressiven und gewalttätigen Spielen animiert, nämlich dem möglichst schnellen Eliminieren von Gegnern mit Kopfschüssen oder Messerattacken. Durch diese Vorgehensweise erlangt der Spieler einen kurz- und einen langfristigen Vorteil. Kurzfristig ist er während einer „Emotion“ z.B. unverwundbar, verfügt über einen unendlichen Munitionsvorrat und kann sogar verlorene Lebensenergie regenerieren. Zudem erhält er für dieses besonders gewalttätige Ausschalten von Opponenten Erfahrungspunkte, mit denen er die Charakterwerte seiner Spielfigur verbessern und so langfristig das Spiel einfacher absolvieren kann. Erfahrungspunkte erhält der Spieler jedoch nicht für „normale“ Tötungen, so dass er durch die „Emotionen“ dazu angehalten wird, unter Zeitdruck und dadurch ohne jegliche Reflektion möglichst schnell eine möglichst große Anzahl an Gegnern zu töten.

Neben den vom Spieler aktiv auszuübenden Gewalthandlungen enthält "Crimes of War" auch nicht interaktive Sequenzen, in denen drastische Gewalt geschildert wird. So werden beispielsweise in einer Szene zwei Wissenschaftler von Nazis in Brand gesetzt und winden sich dann unter Schmerzensschreien einige Sekunden, bevor sie tot zu Boden sinken. In einer anderen Sequenz werden fünf unbewaffnete Wissenschaftler von einem Erschießungskommando der Nazis exekutiert.

Der Spieler muss hin und wieder kleine Aufgaben lösen, um im Spiel voran zu kommen, jedoch stellen diese nur geringe Ansprüche an den Spieler und haben zumeist einen Umfang von nur wenigen Sekunden. Außerdem muss der Spieler nicht selber eine Lösung suchen, um etwa eine Barriere aus dem Weg zu räumen oder einen Schlüssel zu finden, sondern wird vom Spiel explizit zur Ausführung der ausstehenden Aktion aufgefordert mit Vorgaben wie "Öffne die Tore" ("Open the gates.") und dann bei Erreichen des dafür zuständigen Schalters mit "Drücke E zum Aktivieren." ("Press E to activate the item."). Diese gewaltfreien Spielbestandteile bilden somit kein nennenswertes Gegengewicht zu den permanenten brutalen Tötungshandlungen. Dementsprechend gibt es keine Spielinhalte, welche die Masse an intensiv visualisierten Gewaltdarstellungen relativieren könnten.

Die Annahme, dass Inhalte wie die hier beschriebenen auf Kinder und Jugendliche verrohend wirken können, wird durch die Ergebnisse der Wirkungsforschung gestützt: Ganz eindeutig zeigen Untersuchungen, die sich gezielt mit der kurzfristigen Wirkung gewalthaltiger Computerspiele befassen, dass bei Nutzerinnen und Nutzern violenter Computerspiele Wirkeffekte nachweisbar sind.

Dies belegt etwa die Metastudie von Anderson (Anderson, Craig A., 2004: An update on the effects of violent video games. In: Journal of Adolescence. S. 113-122), „in der ausschließlich Experimente betrachtet werden, die hohe Qualitätsstandards erfüllen“ (Hartmann, Thilo, 2006: Gewaltspiele und Aggression. Aktuelle Forschung und Implikationen. In: Kaminski, W./ Lorber, M. [Hrsg.], Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München. S. 89).

Thilo Hartmann (ebenda) beschreibt die Ergebnisse der Überblicksstudie zur kurzfristigen Wirkung von Computerspielgewalt wie folgt: "Der Analyse zufolge fördert die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele kurzfristig *aggressive Gedanken*. Zu dieser Wirkung zählt die erhöhte Zugänglichkeit aggressiver Gedanken [...], die „Einordnung“ von Gehirnaktivitäten auf Aggression auch schon während des Computerspiels [...], eine Überschätzung von feindseligen Absichten bei negativen/ambivalenten Erlebnissen wie zum Beispiel Anrempeln, eine erhöhte Erwartung, dass andere Personen mit Gewalt und nicht defensiv auf Probleme/Konflikte reagieren werden [...] und eine intensivierte Selbstwahrnehmung des Nutzer als aggressive Menschen [...]. Ferner fördert die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele kurz-

fristig aggressive emotionale Gemütszustände [...] und erhöht zugleich die Erregung der Spieler, was wiederum aggressives Verhalten begünstigt [...]. Tatsächlich erhöht die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele kurzfristig die Wahrscheinlichkeit, dass aggressives Verhalten geäußert wird [...]. Prosoziale Verhaltensweisen werden hingegen kurzfristig abgeschwächt [...].“

Dass der nachgewiesene kurzfristige Effekt von Computerspielgewalt bei wiederholter Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen eine langfristige Änderung des Verhaltens nach sich zieht, lässt sich aus den „Laboruntersuchungen“ zum kurzfristigen Effekt von Computerspielgewalt noch nicht evident schließen. Um aufzuklären, ob und inwieweit Computerspielgewalt ein Risikofaktor in der Entwicklung von Kinder- und Jugendlichen darstellen kann, bedarf es ergänzend Querschnitts- und vor allem Längsschnittsanalysen. Die in den letzten Jahren vorgelegten Ergebnisse solcher Analysen konnten einen Beitrag zur Bestimmung der Risikofaktoren leisten. Doch „angesichts der Vielzahl möglicher Einflussvariablen und deren Zusammenspiel ist zur Präzisierung der Wirkungsbedingungen von Mediengewalt allerdings weitere Forschungsarbeit nötig“ (Kunczik, Michael; Zipfel, Astrid, 2010: Medien und Gewalt. Befunde der Forschung 2004-2009. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Kurzbericht. Berlin. S. 14).

Aufgrund der derzeit vorzufindenden Forschungslage ist jedoch schon heute davon auszugehen, dass vor allem bei gefährdungsgeneigten Jugendlichen durch wiederholte Nutzung gewalthaltiger Computerspiele negative, verrohende Effekte auftreten können. Die vorliegenden Quer- und Längsschnittstudien weisen darauf hin, dass die Ausbildung einer aggressiven Persönlichkeit und die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele sich offensichtlich gegenseitig bedingen: „Mit Ausnahme der methodisch problematischen Studie von Williams und Skoric [...] zeichnen die Ergebnisse beider Klassen von Studien ein weitestgehend übereinstimmendes Bild, das die Befunde der Querschnittsstudien bestätigt und zugleich um Aussagen zur Selektion von gewalthaltigen Computerspielen erweitert. Demnach erhöht jede Nutzung gewalthaltiger Computerspiele die aggressive Tendenz beziehungsweise das aggressive innere Milieu der Nutzer (Wirkung). Je ausgeprägter wiederum das innere aggressive Milieu ist, desto eher wenden sich die Nutzer gewalthaltigen Computerspielen zu (Selektion). Die Ausbildung einer aggressiven Persönlichkeit und die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele bedingen sich also gegenseitig. Im Zeitverlauf summieren sich die geringen bis mittelstarken kurzfristigen Effekte der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele über die große Anzahl einzelner Spielesitzungen auf und stabilisieren auf diese Weise aggressiv verzerrte Gedankenstrukturen und Gefühle der Nutzer, was wiederum aggressives Verhalten (und eine Minderung prosozialen Verhaltens) begünstigt. Wie insbesondere die Studien von Gentile et al. (2004) und Slater et al. (2003) zeigen, führt die aggressivere Persönlichkeitsstruktur dabei nicht nur zu einer verstärkten Zuwendung zu gewalthaltigen Computerspielen, sondern fördert auch die Nutzung anderer gewalthaltiger Medienangebote (z. B. Horrorfilme). Das so genutzte Repertoire an gewalthaltigen Medienangeboten wirkt im Verbund auf die individuelle Persönlichkeitsstruktur ein. Slater et al. (2003) sprechen deswegen von einer Abwärtsspirale, die unter anderem über die Nutzung gewalthaltiger Medienangebote vorangetrieben wird [...]“ (Hartmann, a.a.O., S. 92).

Wie Michael Kunczik und Astrid Zipfel (Kunczik/Zipfel, a.a.O., S. 10) feststellen, haben die von Thilo Hartmann beschriebenen Ergebnisse sich in den Folgejahren auch in den Forschungen im deutschsprachigen Raum bestätigt: „Große Bedeutung für Erkenntnisfortschritte in der Medien-und-Gewalt-Forschung besitzen Langzeit- bzw. Längsschnittstudien, da sie zum einen kumulative Effekte berücksichtigen und zum anderen in der Lage sind, Aussagen über die Kausalitätsrichtung festgestellter Zusammenhänge zu treffen. In den letzten Jahren sind auch

für den deutschsprachigen Raum mehrere Untersuchungen dieser Art hinzugekommen. Trotz mancher Mängel und Widersprüchlichkeiten sprechen die Befunde dafür, dass Mediengewalt einen, wenn auch nicht besonders starken Beitrag zur Entstehung einer violenten Persönlichkeit und von Gewaltverhalten leisten kann (Wirkungspfad), die Aggressivität des Rezipienten aber umgekehrt auch die Zuwendung zu violenten Medieninhalten beeinflusst (Selektionspfad). Die Ergebnisse deuten auf einen Wechselwirkungsprozess zwischen Zuwendung zu und Wirkung von Mediengewalt hin, wie ihn Michael Slater u.a. in ihrem Modell der Abwärtsspirale annehmen.“

Die Bedingungen, die gegeben sein müssen, damit negative, verrohende Einflüsse auftreten, lassen sich allerdings nicht so exakt bestimmen, dass eine individuelle Verhaltensvorhersage möglich ist. Faktoren, die, wenn sie gegeben sind, die Gefahr negativer Einflüsse erhöhen, können

1. in der Person der Mediennutzerin bzw. des -nutzers und
2. in inhaltlichen Faktoren der medialen Gewaltdarstellung gegeben sein.

Risikofaktoren in der Person der Mediennutzerin und des -nutzer, die die Möglichkeit negativer Auswirkungen von Mediengewalt erhöhen (Personenvariablen), sind, wie Michael Kunczik und Astrid Zipfel in ihrem Überblick über die Forschungssituation (Kunczik/Zipfel, a.a.O., S. 8) feststellen:

- „Männliches Geschlecht (v.a. wegen der Präferenz für violente Inhalte); Alter, in dem violente Handlungsabläufe nachvollzogen und verstanden werden können, es aber noch an einem System von Verhaltensmustern und Wertvorstellungen zu deren Einordnung und Relativierung fehlt;
- aggressive Prädispositionen;
- hoher Risiko- und Erregungsbedarf (Sensation-Seeking);
- soziales Umfeld (Familie, Freundeskreis) mit hohem Medien(gewalt)konsum und ausgeprägtem Gewaltverhalten, das die Angemessenheit in den Medien gezeigter violenter Verhaltensweisen zu bestätigen scheint (Effekt der „doppelten Dosis“).“

Welche inhaltlichen Faktoren bei medialen Gewaltdarstellungen in Computerspielen ein erhöhtes Risikopotenzial darstellen, ist noch nicht abschließend untersucht. Die Erforschung verschiedener Aspekte, wie z.B. die Bedeutung einer Spielgeschichte bzw. der Einfluss der Möglichkeit zur Wahl bzw. eigenen Gestaltung des Avatars steht noch ganz am Anfang (vgl. Kunczik/Zipfel, a.a.O., S. 9). Als Risikofaktoren wurde in der Forschung bisher Folgendes identifiziert:

- "Darstellung von Gewalt als gerechtfertigt;
- Gewaltausübung durch attraktive, identifikationsträchtige Protagonisten;
- Belohnung bzw. fehlende Bestrafung violenten Verhaltens;
- Ausblendung negativer Folgen für das Opfer".

Auf Basis des derzeitigen Forschungsstandes ist somit zu folgern, „dass die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele die Aggressivität der Nutzer, also das innere 'aggressive Milieu', die aggressive Tendenz und geäußertes aggressives Verhalten, kurz- und langfristig fördert“ (Hartmann 2006, S. 93). Die vorliegenden Untersuchungen lassen keinen anderen Schluss zu, als dass violente Computerspiele verrohend wirken können.

Auch wenn die Nutzung gewalthaltiger Medien keinesfalls zwangsläufig einen schädlichen Einfluss auf die Entwicklung von Kinder und Jugendlichen hat, so haben die Entscheidungen der Bundesprüfstelle auch gefährdungsgeneigte Jugendliche (Mediennutzerinnen und -nutzer mit erhöhten Risikofaktoren in der Person) mit zu berücksichtigen.

Vorliegend erachtet das Gremium aufgrund der zahlreichen drastisch visualisierten Tötungsszenen, die der Spieler zudem unter hohem Zeitdruck zu absolvieren hat, eine verrohende Wirkung als gegeben.

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 12er-Gremium der Bundesprüfstelle Medien, in denen Verletzungen und Tötungen von menschlichen Gegnern in selbstzweckhafter und drastischer Weise präsentiert werden, stets als jugendgefährdend indiziert hat.

Nicht indiziert werden dürfen Medien gemäß § 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.

„Crimes of War“ ist hinsichtlich seiner technischen Umsetzung – also in Bezug auf Grafik, Sound und Steuerung – als durchschnittlich zu bezeichnen. Die Internetseite „metacritic.com“ bildet aus den Testergebnissen von Fachmagazinen eines Computer- bzw. Videospiele den Durchschnittswert. Das Spiel konnte dabei im Durchschnitt 62 von 100 möglichen Punkten erzielen, basierend auf den Bewertungen von sechs verschiedenen Spielmagazinen (<http://www.metacritic.com/game/pc/ubersoldier-ii>, Stand Juli 2014).

Insgesamt sind keine Aspekte zu erkennen, die „Crimes of War“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben. Das Spiel erschöpft sich letztlich in einer endlosen Aneinanderreihung von Tötungen menschlicher Gegner. Im Ergebnis sehen die Mitglieder des 3er-Gremiums deshalb 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 „Crimes of War“ wurde auf zahlreichen genrespezifischen Internetseiten berichtet, etwa von Magazinen, die sich mit Computerspielen befassen. Durch Tests des Spiels in verschiedenen auflagenstarken Spielmagazinen wird erfahrungsgemäß die Aufmerksamkeit – gerade auch jugendlicher Spieler – auf den entsprechenden Titel gelenkt, außerdem handelt es sich um den Nachfolger eines indizierten Spieletitels. Weiterhin ist das Spiel auch über die internetbasierte Spielvertriebsplattform "Steam" erhältlich und wird auch dort beworben. Zudem stuft das Gremium der Bundesprüfstelle aufgrund der oben geschilderten Gewaltdarstellungen den Grad der vom Spiel ausgehenden Jugendgefährdung als nicht nur gering, sondern vielmehr als erheblich ein.

Der Inhalt des Spiels ist jugendgefährdend, verstößt nach Einschätzung des Gremiums darüber hinaus jedoch nicht gegen eine in § 18 Abs. 2 Nr. 2 JuSchG genannte Strafnorm. Das Spiel war daher gemäß § 18 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG in Teil A der Liste der jugendgefährdenden Medien einzutragen.

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 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 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.

