

**Entscheidung Nr. 7205 (V) vom 19.6.2006
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 120 vom 30. Juni 2006**

Antragssteller:

Verfahrensbeteiligte:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat auf den am 9.5.2006 eingegangenen Indizierungsantrag am 19.6.2006 gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

stellvertretende Vorsitzende:

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:

Kirchen u. Religionsgemeinschaften:

einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel
„Übersoldier“
(EU-Version)
CDV Software Entertainment AG,

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 „Übersoldier“. Das Spiel wird von der Firma CDV Software Entertainment AG, Karlsruhe, vertrieben.

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

Die folgenden minimalen Systemvoraussetzungen müssen laut Aufdruck auf der Verpackung erfüllt sein, um das Spiel in Betrieb nehmen zu können: Personal-Computer mit 2,4 Ghz Taktfrequenz, 512 MB RAM, einer Grafikkarte mit T&L-Unterstützung, 2,5 GB freiem Festplattenspeicherplatz, einer DirectX kompatiblen Soundkarte, DVD-Laufwerk, Windows 2000 oder XP sowie DirectX 9.0c.

Die verfahrensgegenständliche Version des Spieles „Übersoldier“ umfasst zwölf verschiedene Spielabschnitte („Level“), die in acht verschiedenen Umgebungen angesiedelt sind. Ein Multiplayermodus ist nicht implementiert. Die Spieldauer liegt bei etwa 8 Stunden.

Bei vorliegendem Spiel handelt es sich um einen Ego-Shooter, in dem der Spieler „Karl Stolz“ verkörpert. Dieser war ein Offizier der deutschen Wehrmacht und wurde, nachdem er im Krieg gefallen ist, im Rahmen des Projektes „Übersoldier“ zusammen mit anderen Soldaten wiederbelebt. Die reprimierten Soldaten verfügen durch den Schock den sie bei ihrem Tode erlitten haben, über übernatürliche Kräfte und gehorchen dem Menschen, den sie nach ihrer Wiedererweckung zuerst sehen, üblicherweise einem Nazis. Im Falle des Protagonisten jedoch erblickt dieser als erstes die Widerstandskämpferin „Maria“, folgt daher ihren Anweisungen und bekämpft an ihrer Seite die Nationalsozialisten. Im Spielverlauf kämpft sich „Karl Stolz“ vor diesem Hintergrund durch verschiedene Level und rettet dabei zum Beispiel ein von den Nazis gefangen genommenes Mitglied der Untergrundorganisation.

Im Spielverlauf treten dem Spieler zahlreiche Gegner entgegen, die er mit verschiedenen Waffen wie etwa Messer, Pistole, Gewehr, Maschinenpistole, Panzerfaust und Granaten eliminieren kann.

Der Gesundheitszustand der Spielfigur ist durch einen Zahlenwert dargestellt, ebenso wie die insgesamt verbleibende und die im Magazin befindliche Munition für die momentan gewählte Waffe. Die Energie für den so genannten Zeitschild ist in Form eines Balkens visualisiert. Tötet man innerhalb von 30 Sekunden drei aufeinander folgende Gegner durch eine Messerattacke, erhöht sich die Energie dieses Zeitschildes. Drei sequentiell durch Kopfschuss eliminierte Gegner erhöhen den maximalen Gesundheitswert der Spielfigur.

Im Spiel finden sich Verbandspäckchen, die den Gesundheitswert der Spielfigur verbessern. Zudem können Waffen und Munition aufgenommen werden.

Die enthaltenen Level stellen sich beispielsweise als Krankenhaus, Fabrik, U-Boot, Gefängnis oder Bunkeranlage dar und sind allesamt linear zu durchlaufen. Opponenten sind fast ausnahmslos als menschenähnliche Soldaten, Wissenschaftler oder Techniker visualisiert. Zudem wird der Spieler von unbewaffneten „Psychos“ angegriffen, die aufgrund von auf der Brust eintätowierten Ziffernfolgen an KZ-Häftlinge erinnern.

Das ... beantragte mit Schreiben vom **XX.X.2006** 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. Der Sinn des Spieles liege fast ausschließlich in der extremen Gewaltdarstellung. Dem Spieler blieben keine alternativen Lösungsmöglichkeiten. Die Gewalt sei stark visualisiert, was sich hauptsächlich im „rag-doll“-Verhalten und den bei Spielfiguren sichtbaren Einschusslöchern niederschlage.

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 Computerspiels 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.

GR Ü N D E

Die EU-Version des Computer-Spiels „Übersoldier“, CDV Software Entertainment AG, Karlsruhe, war antragsgemäß zu indizieren.

Sein Inhalt ist offensichtlich geeignet (§ 23 Abs. 1 JuSchG), Kinder und Jugendliche sozial-ethisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal „Gefährdung der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihrer Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und 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 in grausamer Form sowie mit erschreckender Selbstverständlichkeit. Zusätzlich intensiviert wird die Gewaltdarstellung durch die starke Visualisierung der Tötungsvorgänge, die durch die gute Grafik-Engine des Spieles sowie das enthaltene rag-doll-Verhalten ermöglicht wird.

Die visuelle und akustische Darstellung von Gewalt erreicht ein sehr hohes Ausmaß an Brutalität. Die Visualisierung der Gewalt basiert maßgeblich auf der realistischen Grafik und dem implementierten rag-doll-Verhalten, welches physikalische Einflüsse wie etwa Einschüsse und Druckwellen von Detonationen auf die Spielfiguren umsetzt. Lebende und tote Gegner werden durch Explosionen oder Angriffe mit dem Raketenwerfer durch die Luft gewirbelt. Bereits eliminierte Gegner zucken nach ihrem Tod im Kugelhagel grotesk umher. Angriffe auf Opponenten resultieren in Blutwolken, -spritzern und sich unter Leichen bildenden Blutlachen. Durch Verwendung des Raketenwerfers können Spielfiguren getötet werden, wobei diese dann nach ihrem Tod teilweise noch brennen. Der Einsatz eines Flammenwerfers hat sogar bei lebendigem Leibe brennende Opponenten zur Folge, gleiches gilt für Explosionen. Auffällig ist zudem die Darstellung von Wunden am verletzten Körperteil; ein Kopfschuss hat ein Einschussloch im Schädel zur Folge. Die eigene Spielfigur sowie Gegner stöhnen bei Treffern auf. Wird der Spieler verletzt, verfärbt sich der Bildschirm für kurze Zeit rot. Gleiches gilt für drei in Folge angebrachte Kopfschüsse oder mit dem Messer eliminierte Gegner. Schwere Treffer lassen die Sicht für einige Sekunden verschwimmen. Kritisch wurden die durch auf der Brust eintätowierte Nummern an KZ-Häftlinge erinnernde Gegner angesehen, die dem Spieler unbewaffnet gegenüberreten. Als besonders eklatant wurde vom Gremium die Spielszenen bewertet, in welcher der Spieler den Auftrag erhält, ein stationäres Maschinengewehr - mit einem unerschöpflichen Vorrat an Munition - zu besetzen, um damit anstürmende Gegnermassen niederzumähen. Neben den erwähnten Gewaltdarstellungen enthält das verfahrensgegenständliche Spiel fast keine Distanz schaffende Elemente wie Rätsel oder Geschicklichkeitsaufgaben. Es müssen lediglich ab und zu Hebel oder Knöpfe bedient werden. Darauf wird zum einen durch entsprechende Einblendungen immer explizit hingewiesen und zum anderen ist dafür in keinem Fall Denkarbeit zu leisten. Darüber hinaus ist das nächste Ziel des Spielers sehr markant auf einer kleinen Minikarte verzeichnet, die in der rechten, oberen Ecke des Bildschirms abgebildet ist. Schließlich nehmen die vorgenannten Aktionen jeweils nur wenige Sekunden in Anspruch und sind somit vom Anspruch und dem zeitlichen Umfang als äußerst marginal zu bezeichnen. Die Rahmenhandlung basiert zum Großteil auf kurzen, einführenden Texten zu Beginn eines jeden Levels sowie wenigen Videosequenzen, die von „Karls“ Rachefeldzug und der schlussendlichen Wiedervereinigung mit „Maria“ erzählen. Der Spielablauf besteht ausschließlich aus dem linearen Durchqueren der Spielumgebung und der Liquidierung aller auftretenden Gegner. Einzige Ausnahme bildet das Abschießen von Schiffen, Flugzeugen und Torpedos im Spielabschnitt, in welchem der Spieler ein U-Boot manövriert. Auf den ersten Blick erscheinen manche Spielabschnitte als weitläufig und differenziert, erweisen sich dann aber doch als linear, da etwa viele Türen nur als Kulisse dienen und nicht begehbar sind.

Insgesamt werden im Spiel keinerlei Ansprüche an taktisches oder überlegtes Vorgehen gestellt. Der Spieler kann parallel gegen eine Übermacht von Opponenten antreten und die Auseinandersetzung mit hoher Wahrscheinlichkeit nur leicht bis mittelmäßig verletzt für sich entscheiden. Das ist unter anderem darauf zurückzuführen, dass Gegner bei Angriffen nicht intelligent vorgehen, sich nicht absprechen, einander keinen Feuerschutz geben und oftmals nicht in Deckung gehen um nachzuladen. Auch die übernatürlichen Kräfte – vor allem das Schutzschild – mindern die Gewaltdarstellungen in keinsten Weise ab. Sie wirken zwar fiktiv, stehen aber einem massiven Übergewicht an realistisch dargestellten und wirklichkeitsnahen Tötungsszenen gegenüber. Aus diesem Grund beeinflussen sie die wirklichkeitsnahen Gewaltdarstellungen wenn überhaupt nur marginal und können in der Folge nicht relativierend wirken. Durch die vorgenannten Aspekte können ebenso wie durch die zwar vorhandene aber im Endeffekt banale und überflüssige Rahmenhandlung keine Distanz schaffenden Elemente gebildet werden. Die Interaktivität der Spielfigur mit der Umwelt ist zudem stark limitiert und beschränkt sich auf das Aufnehmen von Waffen und Munition.

Auf dem Weg zur Erfüllung der vorgegebenen Spielziele rückt das Leid jedes einzelnen Gegners in den Hintergrund. Die feindlichen Figuren stehen dem Spieler entgegen und müssen von ihm getötet werden, will er vermeiden, dass seine Spielfigur verletzt wird oder stirbt. Theoretisch können Opponenten zwar umgangen oder passiert werden, jedoch ist dies nicht sinnvoll, da man ansonsten von Gegnern eingekreist oder in die Zange genommen werden könnte. Zudem ermöglicht das möglichst grausame Töten von Opponenten durch aufeinander folgende Kopfschüsse bzw. Messerattacken eine Verbesserung der maximalen Lebensenergie der Spielfigur bzw. der Energie des Zeitschildes, was vom Gremium als sehr bedenklich eingestuft wurde. Die Energie des Zeitschildes sinkt durch Beschuss ab, kann aber durch erfolgreiche Treffer wieder aufgeladen werden. Als sehr kritisch bewertet das Gremium in diesem Zusammenhang die Tatsache, dass ein durch einen gezielten Kopfschuss getöteter Gegner dem Schutzschild mehr Energie zuführt, als ein durch Schüsse in den Körper liquidiertem Opponent. Außerdem hinterlassen getötete Gegner oftmals Medi-Packs, die der Spieler nutzen kann um seinen Gesundheitswert zu verbessern. Somit ist davon auszugehen, dass der Spieler jede Konfrontation mit Gegnern aktiv aufsucht, um die Werte seiner Spielfigur zu optimieren und sich damit den späteren Spielverlauf zu erleichtern. Auffällig ist die starke Überlegenheit der vom Spieler gesteuerten Spielfigur, die durch die Nutzung des Zeitschildes nochmals verstärkt wird.

Insgesamt ergibt sich vor allem durch die kruden Gewaltdarstellungen und das ausschließlich auf das Töten von Gegnern ausgelegte Interface des Titels der Eindruck, dass die Ausübung und Darstellung von Gewalt das einzige Spielziel darstellen.

Zusammenfassend hält das Dreiergremium der Bundesprüfstelle ebenso wie der Antragsteller die auf hohem grafischem Niveau dargestellte Brutalität in Form von kugelzerfetzten Körpern, zerteilten Leibern oder abgeschossenen Köpfen für jugendgefährdend.

Dass solche Inhalte auf Kinder und Jugendliche verrohend wirken können, belegen folgende Ergebnisse der Wirkungsforschung:

„Nach dem jetzigen Stand der Auswertungen können noch keine endgültigen Schlussfolgerungen gezogen werden und die Frage nach den Wirkungen ist noch nicht eindeutig zu beantworten. Doch zeichnen sich bei den bisher vorliegenden Ergebnissen einige Trends ab, die Aufmerksamkeit verdienen und die bereits wichtige Hinweise auf potentielle Wirkmechanismen geben können.

Die bisher vorliegenden Befunde belegen gleichzeitig sowohl unmittelbare als auch 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 Lebenssitu-

ation 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 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 dispen-

sieren. Dies liegt jedoch in der Struktur der Computerspiele begründet, die allesamt auf Macht, Kontrolle und Herrschaft ausgelegt sind und deren Ziel (in der realen Welt) es ist, 'umsatzstark' verkauft zu werden, d.h. ein möglichst breites Publikum zu finden.

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

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

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

Die vorliegende EU-Version des PC-Spiels „Übersoldier“ kann als technisch mäßig gelungen bezeichnet werden. Die Grafik und die akustische Umsetzung sind als durchschnittlich zu bezeichnen. Die künstliche Intelligenz der Opponenten ist als eher schlecht zu bewerten. Ereignisse sind gescriptet, treten also immer beim Erreichen eines bestimmten Punktes auf. Die Steuerung erfolgt über Tastatur und Maus. Das verfahrensgegenständliche Spiel konnte im Durchschnitt, basierend auf den Bewertungen von 31 verschiedenen Spielmagazinen, 57 von 100 möglichen Punkten erzielen (<http://www.metacritic.com/games/platforms/pc/ubersoldier>, Stand Juni 2006).

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

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 18 Abs. 4 JuSchG liegt nicht vor. Die Richtung der Entscheidung nach dieser Vorschrift ist stets in der Weise vorgezeichnet, dass die Listenaufnahme eines jugendgefährdenden Mediums dem Gesetz näher steht als das Absehen von der Aufnahme: Der Sinn der Ermessensermächtigung des § 18 Abs. 4 JuSchG besteht darin, der Bundesprüfstelle zu ermöglichen, von einer nach der grundsätzlichen Zielsetzung des Gesetzes an sich gebotenen Listenaufnahme abzusehen, wenn ihr dies aufgrund besonderer Umstände im Einzelfall - ausnahmsweise - angemessen erscheint (OVG NRW, Urteil vom 23.05.1996, Az. 20 A 298/94). Hinweise auf derartige Umstände lagen dem Gremium nicht vor. Über die Veröffentlichung des hier verfahrensgegenständlichen Titels 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. Das Interesse an einem Spiel lässt sich zudem an den Downloadzahlen der Demoversion eines Titels festmachen, die Aufschluss darüber geben, wie oft das Spiel von einer

bestimmten Seite heruntergeladen wurde. Seit dem Erscheinen der Demoversion von „Übersoldier“ Anfang März wurde das Spiel alleine über das Downloadportal „Gamer’s Hell“ (www.gamershell.com) mehr als 84.000 Mal heruntergeladen (Stand Juni 2006). Zudem schätzt das Gremium der Bundesprüfstelle aufgrund der oben geschilderten Gewaltdarstellungen den Grad der vom Spiel ausgehenden Jugendgefährdung als nicht nur gering ein.

Die im Spiel verwendete englische Sprache stellt sich nicht als Argument gegen eine Akzeptanz beim Spieler dar, da zum Spielen eines genretypischen Spieles wie dem vorliegenden im Allgemeinen das Studium einer Anleitung nicht notwendig ist, da die Bedienung über die gleichen Tasten und Mausgesten erfolgt wie in vielen anderen Actionspielen. Der Annahme, dass eine fehlende Lokalisierung zu einer verminderten Akzeptanz beim Kunden führen könnte, steht zudem die Tatsache entgegen, dass sich das ebenfalls rein englischsprachige Spiel „Doom 3“ im Jahre 2004 am zweithäufigsten unter allen PC-Spielen verkaufte. Weiterhin ist die Sprache bei Actiontiteln, im Gegensatz zu Rollen- oder Strategiespielen, die ein Vielfaches des Textumfanges des verfahrensgegenständlichen Spieles enthalten, generell zweitrangig, da das Spielerlebnis nicht maßgeblich auf der Hintergrundgeschichte und dem Verständnis dieser beruht, sondern sich vielmehr aus dem action- und gewaltlastigen Spielablauf ergibt. Zudem sei hier nochmals darauf hingewiesen, dass sich Interessenten das Spiel im Internet kostenlos herunterladen können.

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 ih-

nen eingesehen werden kann, oder durch Verbreiten von Träger- oder Telemedien außerhalb des Geschäftsverkehrs mit dem einschlägigen Handel angeboten, angekündigt oder angepriesen werden,

7. hergestellt, bezogen, geliefert, vorrätig gehalten oder eingeführt werden, um sie oder aus ihnen gewonnene Stücke im Sinne der Nummern 1 bis 6 zu verwenden oder einer anderen Person eine solche Verwendung zu ermöglichen.

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

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

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

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung des 3er-Gremiums im vereinfachten Verfahren ist vor einer Klageerhebung zunächst innerhalb eines Monats nach Zustellung der Entscheidung die Entscheidung des 12er-Gremiums der Bundesprüfstelle zu beantragen. Eine Anfechtungsklage gegen diese abschließende Entscheidung kann sodann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht Köln, Appellhofplatz 1, 50667 Köln, erhoben werden. Die Klage ist gegen die Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch die Bundesprüfstelle zu richten (§§ 25 Abs. 1, 2, 4 JuSchG; 42 VwGO). Sie hat keine aufschiebende Wirkung.