

Entscheidung Nr. 7220 (V) vom 7.7.2006
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 140 vom 28.7.2006

Antragssteller:

Verfahrensbeteiligte:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat auf den am 9.5.2006 eingegangenen Indizierungsantrag am 7.7.2006 gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Vorsitzende:

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:

Kirchen und jüdische Kultusgemeinden:

einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel
„**Vivisector**“
(**englischsprachige Version**)
1C Company,
Moscow, Russland

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 englischsprachige Version des PC-Spieles „Vivisector“. Das Spiel wird von der Firma 1C Company, Moskau, Russland, 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 1 Ghz Taktfrequenz, 512 MB RAM, eine GeForce 3 oder Radeon 7000 Grafikkarte mit 64 MB Speicher, 3 GB freiem Festplattenspeicherplatz, einer DirectSound kompatible Soundkarte, DVD-Laufwerk, Tastatur und Maus, Windows 2000 oder XP und DirectX 9.0c.

Die verfahrensgegenständliche Version des Spiels „Vivisector“ umfasst mehr als 20 verschiedene Spielabschnitte („Level“). Ein Multiplayermodus ist nicht implementiert. Die Spieldauer liegt bei ca. 8 bis 10 Stunden.

Bei vorliegendem Spiel handelt es sich um einen Ego-Shooter. Der Spieler verkörpert den Soldaten „Kurt Robinson“, der mit seinem Team auf einer Insel abgesetzt wird. Bis auf den Protagonisten wird die gesamte Gruppe bei einem Angriff von Monstern ausgelöscht. In der Folge ist „Kurt“ auf sich alleine gestellt, muss die Geheimnisse der Insel sowie seiner eigenen Vergangenheit aufklären und sich darüber hinaus gegen zahlreiche Soldaten und Monster zur Wehr setzen.

Im Spielverlauf treten dem Spieler massenhaft Gegner entgegen, die er mit verschiedenen Waffen wie etwa Messer, Pistole, Schrotflinte, Scharfschützengewehr, Maschinengewehr, Panzerfaust, Energiewaffen und Granaten eliminieren kann.

Der Gesundheitszustand der Spielfigur ist durch einen Zahlenwert dargestellt, ebenso wie die verbleibende und die maximal tragbare Munition der momentan gewählten Waffe. Zudem werden die bislang erreichten Erfahrungspunkte aufgeführt, die dazu benutzt werden können, verschiedene Attribute des Spielers – Geschwindigkeit, Resistenz gegen Schaden, Zielgenauigkeit und maximale Gesundheit – zu verbessern. Der Spieler kann Erfahrungspunkte sammeln, indem er Gegner in schneller Folge eliminiert („Speed Kill“), mehrere Monster gleichzeitig tötet („Multi Kill“), Gegner nach ihrem Tod an deren kritischen Punkten trifft („Fatality“), Opponenten nach Eliminierung mit dem Messer zerstückelt („Vivisection“), die Umgebung erkundet, geheime Areale entdeckt, genau schießt und bei Kämpfen unverletzt bleibt. Grundsätzlich werden dem Spieler auch für das alleinige Eliminieren von Gegnern Erfahrungspunkte gutgeschrieben.

Im Spiel finden sich Verbandspäckchen („Medi-Packs“), die den Gesundheitswert der Spielfigur verbessern. Zudem können Waffen und Munition aufgenommen werden.

Die enthaltenen Level schließen aneinander an und sind allesamt auf einer Insel lokalisiert, wobei Gangsysteme und große, offene Außenareale alternieren. Die Spielabschnitte sind linear zu durchlaufen. Der Spieler kann sich dazu an weithin sichtbaren Wegpunkten orientieren. Erreicht er einen Wegpunkt, erlischt dieser und der nächste leuchtet auf. Die Orientierung wird zudem durch eine ständig eingeblendete Karte erleichtert, auf der Gegner und Wegpunkte eingezeichnet sind. Opponenten stellen sich als menschliche Figuren, Tiere oder als Mischung aus beidem dar.

Das ... beantragte mit Schreiben vom 8.5.2006 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 überdurchschnittlich stark visualisiert, was vor allem in den rein selbstzweckhaften Gewaltdarstellungen – allem voran dem „rag-doll“-Verhalten und den „Vivisektionen“ – zum Ausdruck komme.

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

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der 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 englischsprachige Version des Computer-Spiels „Vivisector“, 1C Company, Moskau, Russland, 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. Diese basiert vor allem auf dem sehr differenziert angelegten rag-doll-Verhalten, welches es ermöglicht, dem Gegenüber Fleischstücke von den Knochen zu schießen beziehungs-

weise zu schneiden. Die Visualisierungen von Gewalt gipfeln in vollständigen Zerstückelungen von Körpern, die noch dazu mit einem Bonus an Erfahrungspunkten belohnt werden.

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 auf sämtliche Spielfiguren umsetzt. Durch Beschuss oder Angriffe mit dem Messer werden lebenden oder bereits getöteten Gegnern Fleischstücke vom Körper gerissen oder geschnitten, darunter liegende Knochen kommen zum Vorschein. Das führt mitunter zu barbarisch wirkenden Erlebnissen, wenn etwa ein schwer verletzter Gegner mit von den Knochen hängenden Fleischetzen auf den Spieler zustürmt und weiterhin angreift. Einschlagende Kugeln und Messerangriffe resultieren in Blutwolken, -spritzern, -flecken und -fontänen. Zudem zucken Gegner auch nach ihrem Tod im Kugelhagel, die Extremitäten bewegen sich dabei grotesk hin und her. Vivisektionen bieten Gelegenheit, Spielfiguren nach deren Ableben mit dem Messer zu zerstückeln, so dass blutige Fleischbrocken umherfliegen. Wird die vom Spieler gesteuerte Figur verletzt, sind auf der virtuellen Linse Blutspritzer oder Kratzer von den Krallen tierischer Gegner zu erkennen. Opponenten stöhnen nach Treffern auf oder sterben röchelnd. Die eigene Spielfigur stöhnt bei Verletzungen ebenfalls. Im Spielverlauf wird auf die selbstzweckhafte Darstellung von massivster Gewalt abgestellt; vor allem das „rag-doll“-Verhalten und die Vivisektionen – die lediglich mit einem einzigen Erfahrungspunkt belohnt werden – sind vollkommen überflüssig und erfüllen keinen tieferen Spielzweck. So heißt es auch im Handbuch: „Vivisektionen bringen dir nicht viele Erfahrungspunkte ein, aber der Anblick umherfliegender Fleischbrocken erfüllt einem doch das Herz mit Freude, oder nicht?“ („This will not give you that many experience points, but the sight of the gibs flying around just fills one’s heart with joy, doesn’t it?“). Diese auf den „Spaß“ am Zerstückeln von Menschen oder menschenähnlichen Wesen gemünzte Äußerung wurde vom Gremium ebenfalls als sehr bedenklich und somit indizierungsrelevant angesehen. Als verrohend und damit aus Sicht des Jugendschutzes höchst fragwürdig sind nach Ansicht des Gremiums auch die so genannten „Fatalities“ zu bewerten, bei denen dem Spieler Punkte gutgeschrieben werden, wenn er nach dem Tod eines Gegners dessen kritischer Zone – zumeist dem Kopf – durch Waffeneinwirkung weiterhin Schaden zufügt.

Neben den vorgenannten Gewaltdarstellungen enthält das verfahrensgegenständliche Spiel nur sehr wenige gewaltfreie Elemente, die sich im Allgemeinen auch noch als simple und leicht durchschaubare Aufgaben wie das Bedienen von Hebeln und Schaltern beschränken. Rätsel im eigentlichen Sinne oder über die simple Steuerung der Spielfigur hinausgehende Geschicklichkeitsaufgaben sind ebenfalls kaum vorzufinden. Der Spielablauf besteht beinahe ausschließlich aus dem linearen Durchqueren der Spielumgebung und der Liquidierung aller auftretenden Gegner. Dadurch entsteht ein tumber Spielablauf, der durch das Fehlen von Alternativen die Gewaltdarstellungen stark intensiviert. Auf den ersten Blick erscheinen manche Spielabschnitte als weitläufig und differenziert, erweisen sich dann aber doch als sehr gradlinig, da etwa viele Türen nur als Kulisse dienen und nicht begehbar sind. Zudem sind die Spielabschnitte dann auch noch von zahlreichen, weithin sichtbaren Wegpunkten durchsetzt, die die Linearität nochmals erhöhen.

Die Hintergrundgeschichte ist an das Buch „Die Insel des Dr. Moreau“ von H. G. Wells angelehnt und erzählt von den Versuchen, Hybriden aus Menschen und Tieren zu erschaffen. Während der Roman den Sinn von Tierversuchen kritisch hinterfragt, dient die Rahmenhandlung im Spiel lediglich als zu vernachlässigender Aufhänger für die omnipräsenten, kruden Gewalttaten des Protagonisten. Insgesamt werden im Spiel keinerlei Ansprüche an taktisches oder überlegtes Vorgehen gestellt. Gegner gehen bei Angriffen weder intelligent vor, noch

sprechen sie sich ab, geben einander Feuerschutz oder laden in Deckung nach. Vielmehr dienen sie der weit überlegenen Spielfigur als Kanonfutter, zumal dem Spieler Munition im Übermaß angeboten wird und so selbst unüberlegtes Dauerfeuer ermöglicht wird. Insgesamt umfassen die immanenten, gewaltfreien Spielinhalte einen lediglich verschwindend geringen Anteil am kompletten Spielgeschehen und können so, ebenso wie die marginale Rahmehandlung, keine Distanz schaffenden Elemente bilden. 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 vom Spieler 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. Ein Umgehen von Opponenten um Munition zu sparen ist nicht zweckmäßig, da im gesamten Spiel genügend Munition vorhanden ist. Oftmals sind Bereiche auch erst komplett von Angreifern zu säubern, will man das Spiel fortsetzen. Insgesamt hat sich dem Gremium der Eindruck erschlossen, dass die Ausübung und Darstellung von Gewalt das allem übergeordnete Spielziel darstellen und die Darstellung von Gewalt rein selbstzweckhaft und ästhetisierend zu bewerten ist.

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 langfristig wirksam werdende Effekte des Spielens mit aggressionshaltigen Videospielen. Als wichtigster unmittelbarer Effekt konnte in zwei voneinander unabhängigen Maßen eine Einschränkung der empathischen Reaktionen auf die Darstellungen von Leid und Not bei Tieren und Menschen nachgewiesen werden. Kinder, die zuvor mit dem Street-Fighter-Spiel gespielt hatten, zeigten beim Anschauen der emotional belastenden Bilder weniger Anzeichen von Mitgefühl und betrachteten diese Bilder länger als die Kinder, die zuvor mit dem Joshi-Spiel konfrontiert waren.

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

Es scheint, als würde durch das Spielen mit aggressiven Videospielen die dispositionelle Sensitivität gegenüber emotionalen Zuständen anderer herabgesetzt. Die Kinder, deren Mitgefühl für andere gering ausgeprägt ist, haben nach eigenen Angaben bereits viel Erfahrung mit Videospielen, insbesondere mit solchen Spielen, deren Spielinhalt von aggressionsspezifischer Thematik ist. Gleichzeitig ist bei diesen Kindern der sprachliche Umgang mit Begriffen kör-

perlicher Auseinandersetzung erleichtert. In ihren Phantasiegeschichten berichten sie häufiger als andere Kinder über Streit in Form physischer Aggression, und zwar unabhängig von der Art des unmittelbar zuvor gespielten Spiels.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

„wertfreien Raum“ befinden, der anderen Prinzipien als denen der realen Welt folgt. Insofern sehen sie diese Welt „realistischer“ als viele Erwachsene. In der Tat: Die virtuelle Welt ist eine eigene Welt.

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

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

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

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

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

Gleichwohl sollten Normen formuliert und durchgesetzt werden, die im Umgang mit virtuellen Welten deutliche Grenzen markieren. Spieloberflächen, die in eklatantem Widerspruch stehen zu empathischen Verhalten, setzen Sozialisationsimpulse, die unter moralischen Gesichtspunkten nicht zu billigen sind. Die Notwendigkeit, deutlicher als bisher die Normen- und Wertefrage bei virtuellen Welten zu stellen, erwächst auch aus der 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 vorliegende Version des PC-Spiels „Vivisector“ kann als technisch mäßig gelungen bezeichnet werden. Die Grafik und die akustische Umsetzung sind als durchschnittlich zu bezeichnen, vor allem die unscharfen Texturen fallen negativ auf. 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. Der Titel konnte im Test der Zeitschrift „PC Games“ und des Online-Spielemagazins „4players.de“ (www.4players.de) im Test jeweils 51 von 100 möglichen Punkten erzielen.

Insgesamt sind keine Aspekte zu erkennen, welche die englischsprachige Version von „Vivisector“ 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. Das gegenständliche Spiel erregte zudem durch zwei Demoversionen Aufsehen. Der Bekanntheitsgrad eines Spieles lässt sich unter anderem an den Downloadzahlen ablesen, die Aufschluss darüber geben, wie oft die Demoversion eines Spiels von einer bestimmten Seite heruntergeladen wurde. Seit dem Erscheinen der Demoversion Ende des Jahres 2005 wurde das Spiel alleine über das Downloadportal „Gamer’s Hell“ (www.gamershell.com) mehr als 25.000 Mal heruntergeladen. 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.

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 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.