

**Entscheidung Nr. 8796 (V) vom 08.07.2009
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 112 vom 31.07.2009**

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligter:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat auf den am 29.4.2009 eingegangenen Antrag am 08.07.2009 gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Stellvertretende Vorsitzende:

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:

Kirchen, jüdische Kultusgemeinden
und andere Religionsgemeinschaften:

einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel
**„Wanted - Weapons of Fate“
(EU-Version)**
PC DVD-ROM
Warner Bros. Entertainment Inc.
Burbank, USA

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 Computerspiels „Wanted - Weapons of Fate“, die im März 2009 veröffentlicht wurde. Das Spiel wird von der Firma Warner Bros. Entertainment Inc., Burbank, USA, vertrieben.

Die Texte auf der Umverpackung und im Handbuch des Spiels, die Menüs sowie die Untertitel sind in deutscher Sprache, die Sprachausgabe hingegen in englischer Sprache gehalten. Dem Spiel liegt eine DVD mit dem im Jahr 2008 veröffentlichten Spielfilm namens „Wanted“ bei, in dem Morgan Freeman und Angelina Jolie die Hauptrollen verkörpern.

Das Spiel wurde der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) nicht zur Erteilung eines Alterskennzeichens vorgelegt. Eine in den Gewaltdarstellungen reduzierte Fassung (u.a. fehlende Blutdarstellungen und Nahkampfangriffe) erhielt das Alterskennzeichen „Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG“.

Laut Aufdruck auf der Umverpackung wird zur Inbetriebnahme des Spiels ein PC mit den folgenden minimalen Systemvoraussetzungen benötigt: Zweikern-Prozessor, 2 GB RAM, 8 GB freier Festplattenspeicherplatz, DirectX 9.0c kompatible Grafikkarte mit Unterstützung für Shader Modell 3.0, DirectX 9 kompatible Soundkarte, DVD-ROM Laufwerk, Windows Vista oder XP SP2. Die Steuerung kann wahlweise über Maus und Tastatur oder einen Xbox 360 Controller erfolgen.

„Wanted - Weapons of Fate“ ist ein Actionspiel, das aus der Perspektive der dritten Person dargestellt wird. Es verfügt über einen Einzelspieler- oder Singleplayermodus, ein Mehrspieler- oder Multiplayermodus ist nicht enthalten. Die Rahmenhandlung des Spiels schließt sich an die des Spielfilms an. Der Spieler steuert die Profikiller Wesley bzw. - in Kapiteln die in Form von Rückblenden erzählt sind - dessen Vater Cross. Wesley und seine Eltern Allyse und Cross gehören bzw. gehörten einer geheimen Bruderschaft von Profikillern an. Entgegen dem Codex des Geheimbundes gingen Wesleys Eltern eine Beziehung ein, aus der Wesley hervorging. Seine Mutter Allyse wird das vermeintliche Opfer des ebenfalls zur Bruderschaft gehörenden Unsterblichen. Wesley will den Mörder seiner Mutter finden und für seine Taten zur Rechenschaft ziehen. Im Verlauf seines Rachefeldzugs bekämpft Wesley zahlreiche Mitglieder verschiedener Bruderschaften und findet heraus, dass nicht der Unsterbliche, sondern sein Vater seine Mutter getötet hat. Letztendlich spürt Wesley den Unsterblichen auf und besiegt ihn im Kampf. Er tötet ihn aber nicht, sondern schießt absichtlich knapp neben dessen Kopf und uriniert auf sein Gesicht. Die Rahmenhandlung wird durch nicht-interaktive Videosequenzen erzählt.

In der oberen linken Ecke des Spielinterface zeigen Pistolenkugeln verfügbares Adrenalin an, dass durch die Tötung von Gegnern freigesetzt wird. Die rechte untere Ecke zeigt die gewählte Waffe samt im Magazin befindlicher und insgesamt verfügbarer Munition an. Ein als Zielhilfe dienender Kreis wird nur angezeigt wenn der Spieler in den Zielmodus wechselt. Weitere Elemente des Interface werden kontextsensitiv eingeblendet, etwa wenn die Spielfigur von einer Deckung zur nächsten laufen oder einen Nahkampfangriff ausführen kann. Wird die vom Spieler gesteuerte Spielfigur verletzt, bilden sich Blutspritzer auf der virtuellen Kameralinse und der Bildschirm färbt sich grau. Erleidet die Figur eine bestimmte Zeit lang keinen Schaden, regeneriert sich ihre Lebensenergie automatisch.

Die Spielfigur wird im Spielverlauf von zahlreichen Gegnern angegriffen, die sich allesamt menschlich darstellen. Um sich gegen Angreifer zu verteidigen, können Wesley bzw. Cross auf verschiedene Pistolen zurückgreifen. An einigen Stellen können die Spielfiguren stationäre Maschinengewehre mit einem unlimitierten Munitionsvorrat benutzen. Gegner können auf kurze Distanz mit Nahkampfangriffen eliminiert werden, bei denen ihnen beispielsweise ein Bein gebrochen, mit dem Knie ins Gesicht gestoßen oder ein Messer in den Bauch gestochen wird. Einem besonderen Gegnertyp kann die Kehle durchgeschnitten werden. Wird solch ein Nahkampfangriff ausgelöst, läuft automatisch eine von fünf

verschiedenen Videosequenzen ab, in der die Tötung des Gegners gezeigt wird. Der Spieler lernt im Spielverlauf Adrenalin zu seinem Vorteil einzusetzen, indem er etwa die Zeit verlangsamt oder die Flugbahn von Pistolenkugeln beeinflusst. Um sich im Kampf einen Vorteil zu verschaffen, können die Spielfiguren sich von hinten an Gegner heranschleichen und diese als menschlichen Schutzschild missbrauchen. Die Geisel stirbt entweder durch gegnerischen Beschuss oder wenn die vom Spieler gesteuerte Spielfigur ihr die Kehle durchschneidet. In den Spielabschnitten finden sich neben Pistolenmunition auch Gasflaschen, die unter Beschuss explodieren und umstehende Opponenten verletzen oder töten.

Das Spiel untergliedert sich in neun Spielabschnitte, die streng linear durchlaufen werden und sich neben einem Flugzeug, einer Kathedrale und einem Glockenturm vor allem als urbane Umgebungen darstellen. Durch das Einsammeln von in den Spielabschnitten verteilten Gegenständen kann der Spieler u.a. Konzeptzeichnungen und Videos freischalten. Der Spieler kann zu Spielbeginn aus den Schwierigkeitsgraden „Weichei“ und „Attentäter“ auswählen, nach dem erfolgreichen Absolvieren des Spieles steht mit „The Killer“ eine besonders anspruchsvolle Stufe zur Verfügung. Der Spielfortschritt wird zu Beginn eines Levels sowie an „checkpoints“ des aktuellen Spielabschnittes automatisch gesichert, der Spieler kann seinen Fortschritt nicht zu einem beliebigen Zeitpunkt speichern. Die Spieldauer für den Einzelspielermodus liegt bei etwa fünf bis sieben Stunden.

Mit Schreiben vom 28.04.2009 beantragte das ... die Indizierung des Spiels. Alleiniger Spielinhalt des vorliegenden Titels sei das Eliminieren von Hunderten von Opponenten. Der Spieler könne dazu verschiedene Waffen wie Pistolen, Gewehre und Granaten einsetzen. Angriffe auf Opponenten rufen Blutwolken und -spritzer hervor und stellen sich zum Teil als hochgradig brutale Nahkampfangriffe dar. Es gebe keine zur Anwendung von Gewalt alternativen Spielinhalte.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht davon 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 Prüfsakte 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.

G R Ü N D E

Die EU-Version des Computerspiels „Wanted - Weapons of Fate“, Firma Warner Bros. Entertainment Inc., Burbank, USA, 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.

Nach § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG sind Medien u.a. dann jugendgefährdend, wenn sie unsittlich sind, verrohend wirken, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizen oder wenn

sie Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert darstellen oder Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe legen.

Verrohend wirkende Medien sind dabei solche, die geeignet sind, auf Kinder und Jugendliche durch Wecken und Fördern von Sadismus und Gewalttätigkeit, Hinterlist und gemeiner Schadenfreude einen verrohenden Einfluss auszuüben. Das ist der Fall, wenn mediale Gewaltdarstellungen Brutalität fördern bzw. ihr entschuldigend das Wort reden. Dies ist vor allem dann gegeben, wenn Gewalt ausführlich und detailliert gezeigt wird und die Leiden der Opfer ausgeblendet werden bzw. die Opfer als ausgestoßen, minderwertig oder Schuldige dargestellt werden (Nikles, Roll, Spürck, Umbach; Jugendschutzrecht, 2. Auflage; § 18 Rdnr. 5). Daneben ist unter dem Begriff der Verrohung in § 18 Abs. 1 S. 2 JuSchG aber auch die Desensibilisierung von Kindern und Jugendlichen im Hinblick auf die im Rahmen des gesellschaftlichen Zusammenlebens gezogenen Grenzen der Rücksichtnahme und der Achtung anderer Individuen zu verstehen, die in dem Außerachtlassen angemessener Mittel der zwischenmenschlichen Auseinandersetzung sowie dem Verzicht auf jedwede mitmenschliche Solidarität ihren Ausdruck findet (Jörg Ukrow, Jugendschutzrecht, Rdnr. 277).

Mediale Gewaltdarstellungen wirken nach der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle u.a. dann verrohend, wenn Gewalt- und Tötungshandlungen das mediale Geschehen insgesamt prägen. Das ist z.B. dann der Fall, wenn das Geschehen ausschließlich oder überwiegend auf dem Einsatz brutaler Gewalt bzw. auf Tötungshandlungen basiert und/oder wenn das Medium Gewalt in großem Stil und in epischer Breite schildert. 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.

Mit dem Ersten Gesetz zur Änderung des Jugendschutzgesetzes vom 01.07.2008 wurden die in § 18 JuSchG genannten Indizierungskriterien in Bezug auf mediale Gewaltdarstellungen erweitert und präzisiert. Der Gesetzgeber hat klargestellt, dass Medien, in denen Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden, jugendgefährdend sind.

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 Gremium erachtet insbesondere folgende Indizierungsgründe als erfüllt:

- Gewalt- und Tötungshandlungen gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen prägen das mediale Geschehen insgesamt

Alles dominierender Spielinhalt ist das Töten von Gegnern. Die Opponenten stellen sich ausnahmslos als heterogen gezeichnete Menschen dar.

- Gewalthandlungen, insbesondere Mord- und Metzelszenen, werden selbstzweckhaft und detailliert dargestellt

Dem Spieler eröffnen sich verschiedene Möglichkeiten angreifende Opponenten zu eliminieren. Der Beschuss von Gegnern ruft Blutflecken hervor, das implementierte „ragdoll“-System setzt physikalische Einflüsse scheinbar korrekt auf die Spielfiguren um, die unter Beschuss zucken oder durch Explosionen herumgewirbelt werden. Als rein selbstzweckhaft wertete das Gremium die akustische und visuelle Darstellung der verschiedenen Nahkampfangriffe, in denen brutale Gewalt gezeigt wird. Die Nahkampfangriffe laufen teilweise in Zeitlupe ab, wodurch sie nochmals intensiviert dargestellt werden, und rufen Blutspritzer auf der virtuellen Kameralinse hervor. Neben der Visualisierung wird die besondere Brutalität dieser Sequenzen durch die akustische Untermalung nochmals erhöht, indem etwa das Brechen von Knochen und das Stöhnen der Opfer zu hören ist. Auch die scheinbar zufällig ausgelöste „bullet cam“, bei der eine Kamera eine abgefeuerte Kugel bis in ihr Ziel verfolgt, wurde vom Gremium als rein selbstzweckhaft bewertet. Als verrohend und damit jugendgefährdend stufte das Gremium das mehrfach dargestellte Abtrennen von Armen ein, auf denen für Wesley wichtige Informationen eintätowiert sind. Als jugendgefährdend sah das Gremium zudem die Möglichkeit an, Opponenten als Geisel zu nehmen; in der Anleitung des Spiels wird in diesem Zusammenhang der Terminus „Fleischschild“ verwendet. Als erniedrigend und ebenfalls jugendgefährdend wurde der Umstand bewertet, dass Wesley in der finalen Videosequenz auf das Gesicht des verletzten Unsterblichen uriniert.

- wesentliche alternative Handlungsmöglichkeiten oder gewaltfreie Spielelemente liegen nicht vor

Das Spiel verfügt über keine zu den vorbeschriebenen Gewaltanwendungen alternativen Lösungsmöglichkeiten. Will der Spieler das Spiel erfolgreich absolvieren, muss er zwingend alle Opponenten töten. Alternativ stirbt die von ihm gesteuerte Spielfigur. Das Umgehen von Gegnern ist fast nie möglich. Vielmehr stellen Standardgegner den einzigen Weg zur Erlangung von Adrenalin dar, dessen Einsatz zur erfolgreichen Bekämpfung von besonders starken Zwischengegnern zwingend nötig ist. Opponenten verkommen so - unter Vernachlässigung von Einzelschicksalen - zum Mittel zum Zweck.

Die durch viele Videosequenzen präsentierte Rahmenhandlung kann die massiven Gewaltdarstellungen nicht relativieren. Vielmehr erscheint die Handlung als Nebensache, der Spieler wird mit seiner Spielfigur von Schauplatz zu Schauplatz gehetzt und tötet dort jeweils Dutzende von Opponenten. Zudem ist das Gremium der Auffassung, dass die im Spiel gezeigten Gewaltdarstellungen durch keine wie auch immer gearteten gewaltfreien Spielinhalte in dem Maße relativiert werden könnten, dass nicht mehr von einer offensichtlichen Jugendgefährdung auszugehen wäre.

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

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

Die bisher vorliegenden Befunde belegen gleichzeitig sowohl unmittelbare als auch langfristig wirksam werdende Effekte des Spielens mit aggressionshaltigen Videospielen. Als wichtigster unmittelbarer Effekt konnte in zwei voneinander unabhängigen Maßen eine

Einschränkung der empathischen Reaktionen auf die Darstellungen von Leid und Not bei Tieren und Menschen nachgewiesen werden. Kinder, die zuvor mit dem Street-Fighter-Spiel gespielt hatten, zeigten beim Anschauen der emotional belastenden Bilder weniger Anzeichen von Mitgefühl und betrachteten diese Bilder länger als die Kinder, die zuvor mit dem Joshi-Spiel konfrontiert waren.

Langfristig kann diese Herabsetzung der empathischen Reagibilität zu einer emotionalen Abstumpfung führen, die einen wesentlichen Hemmmechanismus für das Aggressionsmotiv schwächt. Aus den dargestellten Befunden ist eine solche langfristige Wirkung des Umgangs mit aggressionshaltigen Videospielen ableitbar. Es scheint, als würde durch das Spielen mit aggressiven Videospielen die dispositionelle Sensitivität gegenüber emotionalen Zuständen anderer herabgesetzt. Die Kinder, deren Mitgefühl für andere gering ausgeprägt ist, haben nach eigenen Angaben bereits viel Erfahrung mit Videospielen, insbesondere mit solchen Spielen, deren Spielinhalt von aggressionsspezifischer Thematik ist. Gleichzeitig ist bei diesen Kindern der sprachliche Umgang mit Begriffen körperlicher Auseinandersetzung erleichtert. In ihren Phantasiegeschichten berichten sie häufiger als andere Kinder über Streit in Form physischer Aggression, und zwar unabhängig von der Art des unmittelbar zuvor gespielten Spiels. Allerdings gibt es auch eine Teilgruppe von Kindern, die ein hohes Aggressionsniveau aufweist und viel Erfahrung mit aggressiven Videospielen hat, die trotzdem empathisch auf die emotional belastenden Bilder reagieren. Diese empathische Reaktion ist allerdings nur zu beobachten, wenn sie zuvor mit dem Joshi-Spiel gespielt haben.

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

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

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

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

Vielfach wird in diesem Zusammenhang Herr Professor Fritz zitiert, der in einer Untersuchung zu dem Ergebnis kommt, dass bestimmte Computerspiele durchaus auch

positive Wirkungen haben können, was von den Gremien der Bundesprüfstelle nicht negiert wird. Ein Auszug dieser Ergebnisse wird im Einzelnen wie folgt dargestellt:

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

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

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

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

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

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

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

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

Schwieriger wird die Entscheidung bei Spielen, die sich der Thematik `Krieg` zuwenden. Virtuelle Kriege zu führen, hat `naturgemäß` wenig mit Empathie zu tun. Der Blick vom `Feldherrenhügel`, auf die `strategische Karte` oder aus dem Cockpit eines Kampfflugzeuges

erfasst nicht das menschliche Leid, das in der realen Welt mit Krieg verbunden ist. Wird durch die eingegrenzte Perspektive der virtuelle Krieg bereits `verharmlost` oder `verherrlicht`? Werden virtuelle Kriege problematischer, je näher sie an reale Ereignisse der jüngsten Vergangenheit rücken und daher als Simulation einer historischen Gegebenheit erscheinen können? Um ein `Nein` zu `Kriegsspielen` moralisch zu rechtfertigen, müssen die `Kriegshandlungen` auf der Spieloberfläche in einer speziellen Weise ideologisch oder emotional befrachtet werden, so dass sich ein nicht zu übersehender Widerspruch zu empathischen Einstellungen auftut. Beispielsweise müsste der virtuelle Krieg, der sich durch entsprechende Spielhandlungen auch realisiert, als ein witziges Unternehmen erscheinen, bei dem man sich prächtig unterhalten kann.

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

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

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

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

Basierend auf technischen Aspekten wie Grafik, Sound, Steuerung und künstlicher Intelligenz der gegnerischen Spielfiguren kann die EU-Version des Computerspiels „Wanted - Weapons of Fate“ als durchschnittlich beurteilt werden. Die Internetseiten „gamerankings.com“ und „metacritic.com“ sammeln die Bewertungen von Online- und Print-Spielemagazinen und bilden aus den einzelnen Testergebnissen einen Durchschnittswert. Der vorliegende Titel konnte auf den vorgenannten Internetseiten 63 bzw. 62 von 100 möglichen Punkten erzielen, basierend auf 13 bzw. 23 Bewertungen.

Nach Ansicht des Gremiums sind folglich keine Aspekte zu erkennen, welche „Wanted - Weapons of Fate“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten. Insgesamt sehen die Mitglieder des Dreiergremiums daher im vorliegenden Fall aufgrund der zahlreichen detaillierten und selbstzweckhaften Gewaltdarstellungen die Belange des Jugendschutzes als vorrangig an.

Die Jugendgefährdung ist auch offensichtlich.

Das OVG Münster hat in einer Entscheidung (Urteil vom 24.10.1996, Az.: 20 A 3106/96) noch einmal betont, „dass der Zweck des § 15a GjS (vereinfachtes Verfahren, nunmehr § 23 Abs. 1 JuSchG) die Vereinfachung und die Beschleunigung des Verfahrens sowie Entlastung des 12er-Gremiums ist (...). Das 12er-Gremium soll von der routinehaften Anwendung seiner Bewertungsmaßstäbe sowie von solchen Entscheidungen freigestellt werden, die auf der Grundlage seiner bisherigen Praxis zweifelsfrei nicht anders als im Sinne des Indizierungsantrages ausfallen können. Danach spricht alles dafür, eine Jugendgefährdung als „offenbar gegeben“ im Sinne des § 15a Abs. 1 GjS (§ 23 Abs. 1 JuSchG) anzusehen, wenn sie sich aus denjenigen abstrakt-generellen Kriterien und Bewertungsgrundlagen ergibt, die im Plenum der Bundesprüfstelle Anerkennung gefunden haben und als feststehend gehandhabt werden (...).“ Dies ist vorliegend zu bejahen, da das Zwölfergremium der Bundesprüfstelle Spiele, deren Spielzweck einzig oder zum ganz überwiegenden Teil in der Tötung von menschlichen oder menschenähnlichen Gegnern besteht und in denen diese Tötungshandlungen in großem Stil und in epischer Breite dargestellt werden, stets als jugendgefährdend indiziert hat.

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

Über die Veröffentlichung von „Wanted - Weapons of Fate“ wurde auf zahlreichen genrespezifischen Internetseiten berichtet, etwa von Magazinen, die sich mit Computerspielen befassen. Durch Tests des Spiels in verschiedenen auflagenstarken Spielmagazinen sowie die Veröffentlichung einer kostenlosen Demoversion wird erfahrungsgemäß die Aufmerksamkeit - gerade auch jugendlicher Spieler - auf den entsprechenden Titel gelenkt. Zudem erhöhte sich der Bekanntheitsgrad durch den Kinofilm, der dem Spiel in Form einer DVD beiliegt. Darüber hinaus 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.

Nach alledem ist das Dreiergremium der Bundesprüfstelle der Auffassung, dass aufgrund des verrohenden und damit jugendgefährdenden Inhalts des Computerspiels eine Indizierung zu erfolgen hatte.

Der Inhalt des Spieles ist, wie bereits ausgeführt, jugendgefährdend, verletzt jedoch nach Auffassung des Dreiergremiums keine der in § 18 Abs. 2 Nr. 2 JuSchG genannten Strafnormen, so dass es gemäß § 18 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG in Teil A der Liste der jugendgefährdenden Medien aufzunehmen war.

Aus der Indizierungsentscheidung ergeben sich folgende Verbreitungs- und Werbebeschränkungen:

§ 15 Jugendgefährdende Trägermedien

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

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

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

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

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

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung des Dreiergremiums im vereinfachten Verfahren ist vor einer Klageerhebung zunächst innerhalb eines Monats nach Zustellung der Entscheidung die Entscheidung des 12er-Gremiums der Bundesprüfstelle zu beantragen.

Eine Anfechtungsklage gegen diese abschließende Entscheidung kann sodann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht Köln, Appellhofplatz 1, 50667 Köln, erhoben werden. Die Klage ist gegen die Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch die Bundesprüfstelle zu richten (§§ 25 Abs. 1, 2, 4 JuSchG; 42 VwGO). Sie hat keine aufschiebende Wirkung.