

Entscheidung Nr. 8669 (V) vom 13.05.2009
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 79 vom 29.05.2009

Anregungsberechtigter:

Verfahrensbeteiligte:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat auf die am 18.2.2009 eingegangene Anregung am 13.05.2009 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 Xbox 360 Spiel
**„Brothers in Arms – Hell’s
Highway” (EU-Version)**
Ubisoft Entertainment

wird in **Teil A** der Liste der jugend-
gefährdenden 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 Xbox 360 Spiels „Brothers in Arms – Hell’s Highway“. Das Spiel wird von der Firma Ubisoft Entertainment vertrieben. Die Texte auf der Umverpackung des Spiels, die Benutzeroberfläche, die Sprachausgabe und die Untertitel sind in englischer Sprache gehalten. Dem Spiel liegt ein englischsprachiges Handbuch bei, das beim eingereichten Prüfobjekt allerdings fehlte.

Das Spiel wurde der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) nicht zur Erteilung eines Alterskennzeichens vorgelegt.

Eine zu vorliegender Version inhaltsgleiche Fassung des Spiels wurde von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) im Mai 2008 gemäß § 14 Abs. 4 JuSchG und § 10 Abs. 4 der Prüfordnung der USK als Zweifelsfall eingestuft. Mit gutachterlicher Stellungnahme vom 11.06.2008 hat die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien gemäß § 14 Abs. 4 Satz 3 JuSchG festgestellt, dass das Spiel die Voraussetzungen für eine Aufnahme in die Liste der jugendgefährdenden Medien erfüllt.

Laut Aufdruck auf der Umverpackung wird zur Inbetriebnahme des Spiels eine Microsoft Xbox 360 benötigt, die die PAL-Norm erfüllt. Für den kooperativen Modus wird eine Breitbandinternetverbindung sowie eine kostenpflichtige Mitgliedschaft bei „Xbox Live“, dem Onlinedienst von Microsoft, benötigt. Die Bedienung des Spiels erfolgt über einen Xbox 360 Controller.

„Brothers in Arms – Hells Highway“ ist nach „Brothers in Arms – Road to Hill 30“ und „Brothers in Arms – Earned in Blood“ der dritte Teil der Spielereihe „Brothers in Arms“.

„Brothers in Arms - Hell's Highway“ stellt sich als Taktik-Shooter dar. Im Einzelspieler- oder Singleplayermodus steuert der Spieler seine Spielfigur aus der Perspektive der ersten Person durch zehn Missionen, die im Zweiten Weltkrieg angesiedelt sind. Sie werden von zahlreichen nicht-interaktiven Filmsequenzen unterbrochen, in denen die Rahmenhandlung erzählt wird. Der Spieler ist teilweise auf sich alleine gestellt, wird aber zumeist von einem oder mehreren Teams unterstützt, die mit rudimentären Befehlen instruiert werden können, aber ansonsten autonom agieren. Die Spielfigur bewegt sich zu Fuß fort, in den Missionen 5, 8 und 10 kann sie einen Panzer manövrieren. Vorrangiger Spielinhalt ist das Bekämpfen von Opponenten, die durchweg menschlich visualisiert sind. Um sich gegen Angreifer zu verteidigen, kann der Spieler auf eine Vielzahl von Waffen zurückgreifen, etwa Pistolen, Maschinenpistolen und -gewehre, Scharfschützengewehre, Panzerabwehrraketen und Granaten. Manche Angriffe werden in nicht-interaktiven Zeitlupensequenzen dargestellt.

Der Spieler kann zu Spielbeginn aus den Schwierigkeitsgraden „casual“ und „veteran“ auswählen, nach dem erfolgreichen Absolvieren des Spieles steht mit „authentic“ eine besonders anspruchsvolle Stufe zur Verfügung, bei der sämtliche Bildschirmanzeigen wie etwa das Fadenkreuz fehlen. 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 Singleplayermodus liegt bei circa acht bis zwölf Stunden. Losgelöst vom Einzelspielermodus kann der Spieler im Mehrspielerpart über ein lokales Netzwerk oder das Internet gegen andere Spieler antreten.

Wie bei allen Spielen für die Xbox 360 werden für das Erfüllen bestimmter Voraussetzungen neben 44 Auszeichnungen („achievements“) auch 1000 Punkte („gamer points“) vergeben, die auf dem Xbox 360-Profil des Spielers verzeichnet und, falls dieser am Onlinedienst Xbox Live teilnimmt, einsehbar sind. Auszeichnungen und Punkte werden zum Beispiel vergeben, wenn der Spieler eines der Kapitel absolviert, versteckte Zeichnungen von Figuren („kilroy“) findet, Teams instruiert, durch den Gebrauch von Granaten oder durch Kopftreffer Zeitlupensequenzen („action camera“) auslöst, Multiplayerspiele beendet, das Spiel an sieben bzw. 100 verschiedenen Tagen oder am Jahrestag der Operation „Market Garden“ spielt.

Mit Schreiben vom 06.02.2009 regte ... die Indizierung des Spiels an. Es verweist hierzu auf eine Spielebewertung seitens der Danach beinhalte das Spiel besonders realistische Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt. Zudem werde Krieg als heroisch dargestellt. Ein Weiterkommen im Spiel sei nur möglich, wenn man die Gegner töte. Das Töten der Gegner werde realistisch, mit Blutspritzern und Geräuschen, dargestellt.

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 Prüfkakte und auf den des Xbox 360 Spiels 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 Xbox 360 Spiels „Brothers in Arms – Hell’s Highway“, Ubisoft Entertainment war anregungsgemäß zu indizieren.

Sein Inhalt ist offensichtlich geeignet (§ 23 Abs. 1 JuSchG), Kinder und Jugendliche sozial-ethisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal „Gefährdung der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihrer Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit“ in § 18 Abs. 1 Satz 1 JuSchG nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung auszulegen ist.

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.

Unter einer detaillierten Darstellung von Gewalt und Gewaltfolgen im o.g. Sinne sind insbesondere Mediengeschehen zu verstehen, in denen Gewalt gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen deutlich visualisiert bzw. akustisch untermalt wird (blutende Wunden, zerberstende Körper, Todesschreie, zynische Kommentare).

Für interaktive Medien gilt darüber hinaus als Kriterium für das Vorliegen einer Jugendgefährdung,

- wenn kaum oder keine alternativen Handlungsoptionen/Konfliktlösungsmöglichkeiten vorhanden sind,
- wenn die Wahl alternativer Handlungsoptionen/ Konfliktlösungsmöglichkeiten zwar möglich, aber für die Erreichung des Spielzieles nachteilig oder irrelevant ist,
- wenn das Ausüben von entsprechender Gewalt als unproblematisch oder gesellschaftlich normal erscheint, nicht mit negativen Folgen oder Sanktionen versehen ist oder im Rahmen des Spiels belohnt wird,
- wenn Gewalt gegen Unbeteiligte Bestandteil des Spiels ist und nicht oder nur eingeschränkt sanktioniert wird.

Das vorliegende Spiel ist nach Auffassung des Dreiergremiums als jugendgefährdend einzustufen. „Brothers in Arms - Hell's Highway“ besteht zum Großteil aus der Anwendung von Waffengewalt gegen menschliche Opponenten, die im Verlauf dieser Auseinandersetzungen sterben. Das Spiel stellt die Gewalt zudem in großem Stil und epischer Breite dar, was sich unter anderem aus der Vielzahl an Opponenten ergibt, die der Spieler im Verlauf des Spieles eliminieren muss. Aufgrund der enthaltenen taktischen Komponenten besteht der Spielinhalt nicht ausschließlich aus dem Eliminieren von Opponenten. Allerdings überwiegt dieses Spielelement deutlich anderen Inhalten, wodurch das Spiel klar von Gewalt- und Tötungshandlungen gegen Menschen geprägt ist.

Die Eliminierung von Opponenten ist häufig mit dem Schreien, Stöhnen, Wimmern und Röcheln der Opfer verbunden. Einige Aktionen wie erfolgreiche Kopfschüsse oder Explosionen von Handgranaten werden zu anscheinend zufälligen Zeitpunkten in Zeitlupe und teilweise auch vergrößert dargestellt. Bei einem Kopfschuss zerplatzt oftmals der Kopf des Opfers; es bleiben Überreste des Kopfes bzw. ein Loch im Schädel sichtbar. Durch den Einsatz von Granaten werden Gegner durch die Luft gewirbelt. Dabei werden häufig unter dem Austritt von Blut Gliedmaßen abgerissen. Auch in nicht-interaktiven Sequenzen tritt massive Gewalt zu Tage; so verbrennt beispielsweise zu Beginn des Spiels ein Mensch.

Um das Spiel erfolgreich absolvieren zu können, muss der Spieler alle auftretenden Opponenten eliminieren. Alternative Handlungsmöglichkeiten sind im Spiel nicht implementiert. Ver-

einzel lassen sich Gegner umgehen, was aber schon aus dem Grund nicht praktikabel und sinnvoll ist, dass umgangene Opponenten die vom Spieler gesteuerte Spielfigur häufig von hinten angreifen und diese dabei schwer verletzen oder sogar töten. Beim Umgehen von Gegnern bleiben dem Spieler zudem die bei manchen getöteten Spielfiguren zu findenden Waffen samt Munition vorenthalten. Das Gremium würdigte die umfassende und dicht präsentierte Rahmenhandlung und hat sich ausgiebig über die taktische Komponente des vorliegenden Spiels informiert. Dennoch wurden diese Aspekte nicht als die Gewalt relativierende Elemente gewertet. Zum einen ist nach der Auffassung des Gremiums keine wie auch immer geartete Rahmenhandlung in der Lage, die im Spiel enthaltenen selbstzweckhaften Gewaltdarstellungen in dem Maße zu relativieren, dass nicht mehr von einer Jugendgefährdung auszugehen wäre. Zum anderen ermöglicht nach dem Dafürhalten des Gremiums auch das teilweise vom Spieler geforderte taktische Vorgehen keine Relativierung der jugendschutzrelevanten Aspekte. Zudem kann der Spieler, abhängig von dessen individuellem Können und dem gewählten Schwierigkeitsgrad, das Spiel in großen Teilen auch ohne taktisches Vorgehen wie das Planen von Angriffen anhand der Übersichtskarte oder das Beschießen und anschließende Flankieren von Gegnern erfolgreich absolvieren. Besonders auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad dürfte es selbst ungeübten Spielern möglich sein, große Teile des Spieles ohne Einbeziehung der eigenen Teams und ohne Taktieren abzuschließen.

Das Ausüben von Gewalt wird im Spiel insgesamt belohnt. Das Spiel zeigt zwar vor dem Hintergrund der Rahmenhandlung relativ differenziert die Grausamkeit des Krieges und die Leiden der Beteiligten auf. Auf der anderen Seite löst der Spieler durch das Töten von Gegnern die im Rahmen des jeweiligen Angriffs anscheinend zufällig stattfindenden Zeitlupensequenzen aus. Diese werden, über die bloße grafische und akustische Darstellung hinaus, mit Auszeichnungen und Punkten belohnt, die dann im Profil des jeweiligen Spielers verzeichnet werden.

Insgesamt hält das Dreiergremium der Bundesprüfstelle ebenso wie der Anregungsberechtigte die im Spiel enthaltenen drastischen und detaillierten Gewaltdarstellungen 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 aggressionspezifischer 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. Vieltufigkeit 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 Xbox 360 Spiels „Brothers in Arms - Hell's Highway“ als gelungen 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 77 bzw. 76 von 100 möglichen Punkten erzielen, basierend auf 61 bzw. 65 Bewertungen.

Nach Ansicht des Gremiums sind allerdings keine Aspekte zu erkennen, welche „Brothers in Arms – Hell's Highway“ 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 „Brothers in Arms – Hell’s Highway“ wurde auf zahlreichen genrespezifischen Internetseiten berichtet, etwa von Magazinen, die sich mit Computerspielen befassen. Durch Tests des Spiels in verschiedenen auflagenstarken Spielmagazinen wird erfahrungsgemäß die Aufmerksamkeit – gerade auch jugendlicher Spieler – auf den entsprechenden Titel lenkt. Zudem verfügt die gesamte Spielereihe über einen hohen Bekanntheitsgrad. 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 Xbox 360 Spiels eine Indizierung zu erfolgen hatte.

Das verfahrensgegenständliche Spiel ist jugendgefährdend. Das Gremium hat darüber hinaus intensiv diskutiert, ob der Inhalt des Spiels als Gewalt verherrlichend nach § 131 StGB einzustufen ist. Es hat letztlich das Vorliegen eines strafrechtlich relevanten Inhalts verneint, ordnet die im Spiel enthaltenen Gewaltdarstellungen aber knapp unterhalb der Grenze zur Strafbarkeit ein. Das Spiel war daher gemäß § 18 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG in Teil A der Liste aufzunehmen.

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.