
Entscheidung Nr. 4671 vom 10.04.1997
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 81 vom 30.04.1997

Antragsteller:
Stadt Bochum
Postfach
44777 Bochum
Az.: 51 31

Verfahrensbeteiligte:
1. Merit Studios
13707 Gamma Road, Dallas
Texas 75244-4409 /USA
2. Digi FX Interactive
Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat in ihrer
453. Sitzung vom 10. April 1997
an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:

[REDACTED]

[REDACTED]

als Beisitzer der Gruppe:

[REDACTED]

[REDACTED]

Länderbeisitzer:

[REDACTED]

[REDACTED]

Protokollführerin:

Für den Antragsteller:

Für den Verfahrensbeteiligten:

[REDACTED]

Niemand

Niemand

beschlossen:

Das Computerspiel (CD-ROM)
„Harvester“
Merit Studios, Dallas/USA, Digi FX
Interactive, Anschrift unbekannt,

wird in die Liste der jugendgefährdenden
Schriften eingetragen.

Sachverhalt

Das Computerspiel „Harvester“ wird von Merit Studios in Dallas, Texas, USA, hergestellt und vertrieben. Der Antragsteller erwarb dieses Spiel am 03.01.1997 als PC-Spiel auf CD-ROM in München. Das Spiel weist eine amerikanische Alterseinstufung auf („mature ages 17 +“), ein Zusatz vermerkt („realistic blood, realistic blood and gore“). Da es sich offenbar um einen Grauimport handelt, ist eine Kennzeichnung durch irgendwelche deutsche Institutionen (FSK oder USK) nicht erfolgt.

Das Spiel benötigt folgende Hardwarevoraussetzungen: 486/DX mit 33 Mhz., DOS (5.0), Windows 3.1 oder Windows 95, 8 MB RAM, 30 MB freier Festplattenplatz, SVGA-Monitor (256 Farben), CD-ROM-Laufwerk (2fach), Soundkarte.

Zum Inhalt des Spiels:

„Harvester“ spielt in einer kleinen amerikanischen Stadt namens Harvest. Protagonist des Spiels, der von dem Spieler zu führen und zu bewegen ist, ist der 17jährige Steve. Er hat sein Gedächtnis verloren und ist daher darauf angewiesen, durch möglichst viele Fragen die Bewohner Harvests kennenzulernen und seinen Auftrag zu erfahren.

Seltsame Dinge passieren in Harvest, denen Steve auf den Grund gehen möchte. Was ihn seinem Ziel näher zu bringen scheint, ist ein Beitritt in die Loge der Stadt. Dafür aber muß er zunächst eine ganze Reihe von Aufgaben erfüllen, die Steve von dem Wächter der Loge mitgeteilt bekommt.

Das Stadtjugendamt Bochum beantragt die Indizierung des Spieles, da sein Inhalt jugendgefährdend im Sinne von § 1 Absatz 1 GjS sei. Neben einer ausführlichen Inhaltsangabe sowie eines im Detail beschriebenen Lösungsweges fügt der Antragsteller seinem Antrag eine Begründung bei, in der er ausführt, dass die Jugendgefährdung aus den zahlreichen Gewaltdarstellungen resultiere. Der Spieler sei aufgerufen, in den späteren Spielleveln seine Gegner wahllos zu töten. Die blutigen Tötungsszenarien seien mit Todesschreien untermalt und damit äußerst realistisch. Aber auch im ersten Spiellevel sei der Spieler unentwegt aufgefordert, Straftaten zu begehen, ansonsten drohe Spielabbruch. Dies wird vom Antragsteller mit weiteren Beispielen näher belegt.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht über die Absicht der Bundesprüfstelle, im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a Abs. 1 GjS zu entscheiden, unterrichtet. Sie hat sich nicht geäußert.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfkarte und auf den des Computerspiels Bezug genommen. Das Spiel „Harvester“ ist in der Sitzung des 12er-Gremiums vom 10.04.1997 dem Entscheidungsgremium in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert worden, so dass sich die Mitglieder ein umfassendes Bild von dem zu entscheidenden Sachverhalt machen konnten.

Gründe

Das Computerspiel „Harvester“, Merit Studios in Dallas, Texas, USA, wird in die Liste der jugendgefährdenden Schriften eingetragen.

Sein Inhalt ist geeignet, Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal „sittlich zu gefährden“ in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung auszulegen ist.

Von dem Spiel geht eine verrohende Wirkung aus. Sie ist insbesondere zu erwarten von den Spielleveln, die Steves Suche nach Stephanie in der Loge simulieren.

Der Beitritt zur Loge ist das erste Spiellevel, das außerordentlich viel Zeit in Anspruch nimmt. Denn auf dieser Spielebene scheinen die Unterhaltungen, die Steve zwangsläufig mit den verschiedenen Einwohnern Harvests führen muß, schier endlos. Die Interaktivität dieses Computerspiels ist auf diesem Spiellevel auch am höchsten, gestattet das Unterhaltungsfeld im Verlauf der verschiedenen Gespräche nicht nur das Anklicken weiterer, gesprächsfortführender Begriffe, es gibt zudem ein weiteres Feld, in welchem der Spieler einen beliebigen Begriff selbst eintippen kann, um zu sehen, ob der Gesprächspartner auf dieses Stichwort hin die Unterhaltung fortführen kann oder will.

Bemerkenswert ist aber auch schon hier, obgleich Gewaltdarstellungen auf diesem Level nicht zu beklagen sind, daß Steve, um dem Ziel eines Logenbeitrittes näher zu kommen, eine ganze Reihe von Straftaten begehen muß. Steht am Beginn der verschiedenen Aufgaben zunächst nur der Auftrag, den Wagen eines Einwohners Harvests zu zerkratzen und einige Gegenstände zu stehlen, so eskaliert der Initiationsritus schließlich in Brandstiftung. Durch diverse Aktionen ist dabei leichtfertig der Tod von drei Personen verursacht worden.

Nach dem langwierigen ersten Level schließen sich die Logenlevel 1-3 an. Auffallend ist, daß ab hier die Konversation zwischen den unterschiedlichen Spielfiguren immer spärlicher wird und schließlich, auf dem Logenlevel 3, sich nur noch in knappen Sätzen erschöpft, die - unabhängig von der Antwort, die Steve gibt - schließlich in Gewalttätigkeiten eskalieren.

Es ist festzustellen, daß Steve in Logenleveln vornehmlich nur noch durch Gewaltanwendung vorwärts kommt. Ihm stehen diverse Waffen zur Verfügung, die er im Verlaufe der Kämpfe auf sammeln kann: Gewehr, Motorsäge, Baseballschläger, das „Harvester“-Messer, Sense, nur um einige zu nennen. Auch müssen einige Schlüssel oder andere Gegenstände auf gesammelt werden, um in dem Spiel weiter zu kommen. Jeder sich in den Weg stellende Gegner ist zu töten. Die Tötung ist eindrucksvoll in Szene gesetzt: Von den gegnerischen Figuren bleibt nicht viel mehr als blutiger Fleischmatsch übrig, was durch eine entsprechende akustische Untermalung verstärkt wird.

Während des Spiels werden zeitweilig Szenen in Gang gesetzt, die eine Filmhandlung zeigen und von dem Spieler nicht beeinflussbar sind. In diesen Szenen werden u.a. weitere Tötungen präsentiert, diese sind detailverliebt und äußerst blutig angelegt (z.B. Eindringen der Axt in den Kopf des Schachmeisters; Verzehr bei lebendigem Leibe durch drei „Zombie“-Kinder).

Das Spiel ist auf zwei Endmöglichkeiten angelegt: Entweder entscheidet sich Steve dafür, ein Harvester zu werden, womit ihm die Aufgabe obliegt, Stephanie zu erschlagen und ihr den Schädel mit samt Rückrat herauszureißen, oder aber er entscheidet sich gegen die Loge, darf Stephanie zwar heiraten, stirbt mit ihr aber zusammen.

Die Wirkungsweise von Computerspielen war bislang umstritten.

Eine aggressionsvermindernde kathartische Wirkung von Mediengewalt gilt innerhalb der Medienwirkungsforschung jedoch als eindeutig widerlegt:

Von den Forschungsergebnissen eindeutig gesichert ist, daß durch Mediengewalt keine Aggressionsminderung in Form eines Abfließens des Aggressionstriebes bewirkt wird... (s. KUNZCIK, Gewaltforschung in: SCHENK M., Medienwirkungsforschung, Tübingen 1987, S. 170)

Der Psychologe KAMPE kommt nach vergleichender Lektüre „computer-Wirkungsforschungs“ - relevanter Literatur zu folgendem Schluß:

Die Ergebnisse zeigen das Dilemma der Wirkungsforschung in diesem Bereich: Wirkungen sind vielfältig und hängen von vielen Bedingungen ab. Ein Gesichtspunkt sollte jedoch immer hervorgehoben werden: Die in der Kooperation gültigen und auch von Jugendlichen praktizierten Verhaltensregeln für den Umgang mit negativen Affekten wie Zorn, Wut, Ärger, Zerstörungs- und Angriffstendenzen müssen im lebendigen sozialen Zusammenhang gelernt und ausprobiert werden können. Das einsame Spiel vor dem Videobildschirm scheint jedenfalls Aggressionstendenzen ebenso zu fördern wie das passive Fernsehen. Gleichwohl dürfen gewaltorientierte Videospiele nicht als Verursachungsmedium für die Steigerung von Gewalttätigkeiten angesehen werden. Sie können aber als ein Element in wechselseitiger Verstärkung mit anderen gewaltorientierten Medienangeboten bestehende Tendenzen zur Gewaltanwendung stützen. (s. KAMPE, Das Videospiele im Unterricht in: SCHMÄLZLE (Hrsg.): Neue Medien - Mehr Verantwortung! Bonn, S. 130).

Auch FRITZ spricht von „einem Rückschritt in der Konfliktverarbeitung“ den „das passive Abnutzenlassen aggressiver Impulse durch die Maschine“ zeitige (vgl. FRITZ (Hrsg.): programmiert zum Kriegsspielen, Bonn 1988, S. 205 f.)

Ebenso legt der Autor am Bsp. kriegerischer Inhalte „moralische Indifferenz“ und „emotionale Gleichgültigkeit“ gegenüber Gewalt, als fatale Folgen häufigen Bespielens dar.

Von Seite der Verfahrensbeteiligten wird nicht selten unterstellt, sowohl inhaltliche Thematik als auch Handlungsmuster seien für die Wirkung auf Kids ohne Belange. Dieses wird u. a. durch KAMPE eindeutig widerlegt.

Für KAMPE sind sowohl sprachliche als auch bildhaft vermittelte Inhalte von Videospiele von zentraler Bedeutung für die Frage „welche moralischen Bewertungsdispositionen hinsichtlich des eigenen und fremden sozialen Handelns“ als Lerninhalte übermittelt werden (vgl. KAMPE: Das Videospiele im Unterricht. in: SCHMÄLZLE (Hrsg.): Neue Medien - Mehr Verantwortung! Bonn 1992, S. 130 ff.). Daß die Inhalte jedes einzelnen Games wahrgenommen und auch behalten werden, steht für ihn - entgegen der von anderer Seite hervorgehobenen Gleichgültigkeit gegenüber Spielinhalten - außer Frage: „Denn, einerseits verlangt das erfolgreiche Durchspielen eines Programmes das Erschließen implizierter Spielregeln, andererseits besteht die kognitive Leistung des Nutzers darin, die schnellen, unzusammenhängenden Bild- und Reaktionssequenzen im Videospiele mit Hilfe von Narrativierung so aufzubereiten, daß sie erlebnisfähig werden“ (vgl. ders. ebda.). Anleitung zur „Narrativierung“ bieten nicht zuletzt schriftliche Anleitungen zu Handhabung und Inhalt des jeweiligen Programmes. Enthalten diese, in Ergänzung zur aggressiven Handlungsanleitung in bildhaften Darstellung (bspw. Kampfszenen), aggressionsanreizendes Vokabular, so besteht die Gefahr, daß

„...alltagsprachliche Ausdrucksformen, die häufig einem gewissen Imponiergehabe männlicher Jugendlicher dienen und die einen mehr oder weniger starken affektiv-aggressiven Nebensinn haben können, erweitert und eindeutig mit eindrucksvollen, handlungsanleitenden aggressiv-bildhaften Vorstellungen verknüpft werden. Der aggressive Affekt wird mit Hilfe derartiger Bildvorlagen mit gewalttätigen Vorstellungen verknüpft und so zu einem Signal für physisch-aggressives Verhalten“ (ders. ebda.).

Eine „mediale Sozialisation“ in der „sprachlich-aggressive Ausdrucksformen mit gewalttätigen Bildvorstellungen verknüpft werden“ ist daher geeignet, „langfristig den Übergang zur physischen Aggression zu erleichtern, insbesondere, wenn die in den Spielsituationen kollektiv bestätigten bildhaften Vorstellungen von gewaltsamen Auseinandersetzung in Konfliktsituationen zu einer subjektiv gültigen Realitätsbeschreibung geraten“ (vgl. ders. ebda.).

Obwohl also die Gefahr videospielinduzierten physisch aggressiven Verhaltens nicht vollständig von der Hand zu weisen ist, sah das Entscheidungsgremium der Bundesprüfstelle die jugendgefährdende Wirkung des verfahrensgegenständlichen Objektes weniger in der Möglichkeit, Heranwachsende könnten das Gespielte und im Spiel gefühlsmäßig Miterlebte in der alltäglichen Lebenswelt umsetzen. Die Jugendgefährdung ist vielmehr in der Tatsache des vom Programmablauf ausschließlich geforderten reflexartig, instinktiven Zufügens schwerster Körperverletzungen zu sehen. Das Training von Verhaltensweisen, die die körperliche Integrität des Gegenübers - des eigenen Profits wegen - negieren, birgt die Gefahr eines Herabsinkens des Respektes vor dem Leben und der körperlichen Unversehrtheit, und damit den Hemmschwellen, die jeder Tötungs- und Verletzungshandlung entgegenstehen in sich.

Die Tatsache, daß die erste Spielebene sehr viel Zeit in Anspruch nimmt und -wenn man einmal von dem Begehen von Straftaten absieht- keinesfalls die jugendschutzrelevante Bedeutung erreicht, wie sie in den Logenleveln vorzufinden ist, spielt für die Indizierung keine Rolle. Denn kurz nach Erscheinen des Spiels sind sogenannte „Cheats“ in Umlauf gekommen und daher (auch über Internet) problemlos erhältlich, die es dem Spieler erlauben, in jeden beliebigen Level einzusteigen. Auch sind dies „Cheats“ zur Erleichterung des Spielablaufes, deren Eintippen dem Spieler alle Möglichkeiten zum Bestehen des Spieles an die Hand gibt:

NICK	Volle Gesundheit
BRUCE	God Mode
DUSTIN	Logenlevel 1
BOSTON STRANGLER	Logenlevel 2
HELTER SKELTER	Logenlevel 3
CHARLES MANSON	Schluß-LEvel
MURDERER	alle Waffen
SON OF SAM	alle benötigten Gegenstände

Voraussetzung für das Spielen der Kampflevel im Logenbereich ist also nicht, daß zunächst die erste Spielebene durchgespielt und bestanden wurde. Ein Einstieg in andere Level ist jederzeit möglich.

Soweit der Kunstbereich durch diese Entscheidung betroffen sein mag, wäre sicherlich zu berücksichtigen, daß das Spiel mit einem gewissen Aufwand gestaltet worden ist. Auf der anderen Seite hat es jedoch sogar in dem gewaltgewöhnten Amerika für gewissen Aufruhr gesorgt: Wegen seiner exzessiven Gewaltdarstellungen, die auch in Amerika weitestgehend auf Ablehnung gestoßen sind, hat es eine amerikanische Alterseinstufung von 17 Jahren aufwärts erhalten. Die detaillierte Brutalität, die in dem Spiel präsentiert wird, macht es daher nötig, bei einer

Abwägung zwischen Kunstfreiheit und Jugendschutz dem Jugendschutz das größere Gewicht und damit den Vorrang einzuräumen.

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 2 GjS ist wegen der Schwere der Jugendgefährdung nicht gegeben, im übrigen liegen der Bundesprüfstelle keine Angaben über den Vertrieb des Spieles in der Bundesrepublik Deutschland vor.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht Köln, Appellhofplatz 1, 50667 Köln, Anfechtungsklage erhoben werden. Die vorherige Einlegung eines Widerspruchs entfällt. Die Klage hat keine aufschiebende Wirkung. Sie ist gegen die Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch die Bundesprüfstelle zu richten (§§ 20 GjS, 42 VwGO).

