

Entscheidung Nr. 5380 (V) vom 17.6.1998
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 117 vom 30.6.1998

Antragsteller:

Stadtjugendamt Bochum
- Jugendförderung -
Postfach
44777 Bochum
Az.: 51 31

Verfahrensbeteiligte:

Head Games
800 Transfer Road
St. Paul MN 55114, USA

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 2.4.1998 eingegangenen Indizierungsantrag am 17.6.1998 gemäß § 15a Abs. 1 GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Vorsitzende:

Träger d. öffentl. Jugendhilfe:

Verlegerschaft:



einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel
„Juggernaut-The new Story
for Quake II“
Head Games, St. Paul/USA

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
eingetragen.

S a c h v e r h a l t

Das Computerspiel „Juggernaut-The new Story for Quake II“ wurde konzipiert von der Firma Head Games, St. Paul/USA und befindet sich auch in deren Vertrieb.

Es ist seit Februar 1998 als CD-ROM-Version (bestehend aus einer CD-ROM) verfügbar. Das Spiel besteht aus Zusatz-Levels für das indizierte Programm „Quake II“ und läuft unter DOS und im DOS-Modus von Windows 95.

Es werden folgende Hardware-Voraussetzungen genannt: Prozessor: mindestens Pentium, 90 Mhz., 16MB RAM; 45 MB freier Festplattenplatz, CD-ROM (2x), VGA-Monitor (256 Farben), diverse Soundkarten werden unterstützt. Die Vollversion des indizierten Programms „Quake II“ wird benötigt. Das Spiel belegt nach der kompletten Installation der Shareware-Version auf der Festplatte ca. 25 MB.

Es handelt sich bei „Juggernaut-The new Story for Quake II“ um zusätzliche Level für das bereits indizierte Spiel „Quake II“.

Auch bei den Spielabschnitten von „Juggernaut-The new Story for Quake II“ hat sich an der ursprünglichen Handlung von „Quake II“ nichts geändert: Der Spielende steuert einen Helden auf der Suche nach Geheimtüren, verschiedenen Gegenständen und stärkeren Waffen durch ein Labyrinth, wobei es alle ihm begegnenden Lebewesen zu töten gilt.

Für den Versuch, die verschiedenen Level zu durchstreifen, stehen verschiedene Waffen zur Verfügung. Der unvermeidbare Einsatz dieser Waffen läßt das Zusammentreffen mit den unterschiedlichen Gegnern zu einer - je nach Art der gewählten Waffe- sehr blutig dargestellten Angelegenheit werden.

Nach dem Starten des Spiels findet sich der Spielende leicht bewaffnet im ersten Level wieder. Im oberen Teil des Bildschirms ist die Spielhandlung zu sehen, während am unteren Bildschirmrand befindliche Anzeigen den Spielenden permanent über seinen Gesundheitszustand und bereits gefundene Schlüssel, Gegenstände und weitere Details informieren.

Zu Beginn der eigentlichen Spielphase betritt der Spielende nur leicht bewaffnet ein Labyrinth. Die Spielhandlung ist aus der Sicht der zu steuernden Spielfigur dargestellt, d.h. der Spielende sieht von der Identifikationsfigur lediglich eine Hand, die eine Waffe führt. Die Aufgabe des Spielenden besteht nun darin, die einzelnen Labyrinth (Level) zu durchstreifen, und einen Ausgang aus dem Labyrinth zu suchen. Da die Spielfigur im Laufe dieser Suche von den unterschiedlichen gegnerischen Figuren angegriffen wird, besteht das wichtigste Ziel eines jeden Levels zunächst darin, die sich hier befindenden Gegner zu töten. Hierzu ist es unumgänglich beim Durchstreifen des Labyrinths herumliegende Waffen, Munition und Sanitätskisten aufzusammeln.

Der Antragsteller beantragt die Indizierung, weil der Inhalt des Spiels auf Kinder und Jugendliche verrohend wirke, da der Inhalt des Spiels im wesentlichen aus der reaktionsschnellen Liquidation zahlreicher Gegner bestehe. Gewalt werde ähnlich wie in „Quake II“ in epischer Breite und in großem Stil dargestellt.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht davon benachrichtigt, daß über den Antrag nach § 15a GjS entschieden werden soll. Sie hat sich nicht geäußert.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfkarte sowie den des Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Dreiergremiums haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung gebilligt.

G r ü n d e

Das Computerspiel „Juggernaut-the new Story for Quake II“ war antragsgemäß zu indizieren.

Sein Inhalt ist offenbar geeignet (§ 15a Abs. 1 GjS), Kinder und Jugendliche sozial-ethisch 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.

Die jugendgefährdende Wirkung ist auch offenbar i.S.v. § 15a Abs. 1 GjS. Der Hauptinhalt des Computerspiels besteht darin, menschliche Gegner auf unterschiedliche Art und Weise zu vernichten, wobei die Tötungsvorgänge detailfreudig inszeniert sind. Die jugendgefährdende Wirkung tritt daher auch für den unvoreingenommenen Betrachter klar und zweifelsfrei zu Tage.

Übereinstimmend mit dem Antragsteller ist auch das Dreiergremium der Bundesprüfstelle zu der Überzeugung gelangt, daß das vom Spiel ausschließlich geforderte Handeln aus exzessiven, fortgesetzten Tötungen von Menschen besteht. Möglichkeiten einer non-aggressiven Konfliktlösung existieren nicht. Ein erfolgreiches Durchspielen des Programms ist untrennbar mit der Liquidierung aller Gegner verbunden. Die Tötungsvorgänge werden teilweise besonders brutal dargestellt (Blutspritzer, zerberstende Körper, Todesschreie) und darüber hinaus insofern „positiv“ gratifiziert, als nur das Töten der zahlreichen Gegner es ermöglicht, in das nächste Level zu gelangen. Durch ständiges Wiederholen dieser Vorgänge wird darüber hinaus das Töten von Menschen verharmlost. Im übrigen hat das Dreiergremium auf die Indizierungsentscheidung zu „Quake II“ verwiesen.

Die Tatsache, daß solche Inhalte auf Kinder und Jugendliche verrohend wirken können, wird von den Wissenschaftlern bestätigt. So führt Prof. FRITZ in seinem Referat, gehalten auf der Jahrestagung der Bundesprüfstelle in Leipzig am 27. und 28. November 1996 „Gewaltaspekte in Computerspielen und ihre Wirkspektren“ dazu folgendes aus:

„Da es Menschen sind, die die virtuellen Welten schaffen, müssen sie auch die Normen festlegen, die in diesen Welten Gültigkeit haben sollen. In dieser Festlegung unterliegen die „Spielemacher“ dem demokratischen Grundkonsens ebenso wie Jugendschutz und Medienpädagogen. Empathie als grundlegende emotionale Fähigkeit für moralische Entscheidungen kann ein „Grundpfeiler“ sein für das Maß an Gewalt, daß Kinder und Jugendliche in der virtuellen Welt zugemutet werden darf.“

Wie könnte ein solche „Grundpfeiler“ konkret aussehen? Was ist Kinder und Jugendlichen im Hinblick auf die Notwendigkeit, emphatisches Verhalten auszubilden, nicht mehr zumutbar? Brutale, ungehemmte, menschenverachtende und -vernichtende Gewalt als einzig mögliche Spielhandlung überschreitet eindeutig die Grenzen dessen, was Kindern und Jugendlichen zugemutet werden darf - unabhängig davon, ob eine solche Gewaltdarstellung schädigende Wirkung hat oder sozial-ethisch desorientierend wirken kann.

Ebenso wird diese Einschätzung durch aktuelle Ergebnisse psychologischer Wirkungsforschung gestützt:

Niemand geht soweit, gewaltorientierte Videospiele als Verursachungsmedium für die Steigerung von Gewalttätigkeiten anzusehen, annähernd wissenschaftlicher Konsens ist aber, daß sie -

als ein Element in wechselseitiger Verstärkung mit anderen gewaltorientierten Medienangeboten - bestehende Tendenzen zur Gewaltanwendung stützen (s.u.a. KAMPE, Das Videospiel im Unterricht in: SCHMÄLZLE (Hrsg.): Neue Medien - Mehr Verantwortung! Bonn, S. 130). „Rückschritte in der Konfliktverarbeitung“, „moralische Indifferenz und emotionale Gleichgültigkeit gegenüber Gewalt“ stellen einen Teil der Wirkungsrisiken dar, die als Folge häufigen Bespielens benannt werden (vgl. FRITZ (Hrsg.): Programmiert zum Kriegsspielen, Bonn 1988, S. 205 f.).

So schlägt der Dipl. Pädagoge JÖRNS die Brücke von der „Gewalt Lust“, die auch „Die Hard Trilogy“ wie ein roter Faden durchzieht, zur „puren Zerstörungslust“, als einer bei Kindern und Jugendlichen vermehrt zu beobachtenden Verhaltensweise, auf die Gesellschaft meist ohnmächtig reagiert. Für ihn ist das 3D-Labyrinth virtuelles Abbild der komplexen kindlichen bzw. jugendlichen Lebenswelt; nährt die Allgegenwart feindlich gesonnener Figuren Gefühle der Bedrohung, die im realen Alltag fortwirken und Ängste schüren, die wiederum häufig genug Auslöser für Gewalthandlungen sind. Er konnte im Rahmen einer fortlaufenden Auswertung von Mailboxnachrichten des Fidonet-Bereiches „Spiele“ zudem beobachten, daß die geforderten Gewalthandlungen, samt dazugehöriger Tötungsanimation, nur in den ersten Spielminuten bewußt wahrgenommen werden! Daß hierzu allein der tödliche Einsatz von Waffen verhilft, gerät aus dem Blickfeld. (Unveröffentlichtes Gutachten zum Computerspiel „Duke Nukem 3D“ erstellt im Auftrag des Jugendamtes der Stadt Peine).

Dieses ist um so bedenklicher, als für den Wirkungsforscher und Psychologen KAMPE sowohl sprachliche als auch bildhaft vermittelte Inhalte von Videospielen von zentraler Bedeutung für die Frage „welche moralischen Bewertungsdispositionen hinsichtlich des eigenen und fremden sozialen Handelns als Lerninhalte übermittelt werden“ sind. Er sieht die Gefahr, daß *alltags-sprachliche Ausdrucksformen, die allzu häufig einem gewissen Imponiergehabe männlicher Jugendlicher dienlich sind und einen mehr oder weniger starken aggressiven Nebensinn haben können, erweitert und mit eindeutigen eindrucksvollen und handlungsanleitenden aggressivbildhaften Vorstellungen verknüpft werden. (...) Eine „Mediale Sozialisation“ in der „sprachlich-aggressive“ Ausdrucksformen mit gewalttätigen Bildvorstellungen verknüpft werden, ist geeignet (...) langfristig den Übergang zur physischen Aggression zu erleichtern, insbesondere, wenn die in den Spielsituationen kollektiv bestätigten bildhaften Vorstellungen von gewaltsamen Auseinandersetzungen zu einer subjektiv gültigen Realitätsbeschreibung geraten.* (vgl. KAMPE: Das Videospiel im Unterricht in: SCHMÄLZLE (Hrsg.): Neue Medien - Mehr Verantwortung! Bonn 1992, S. 130 ff.).

Nicht indiziert werden dürfen Medien gemäß § 1 Abs. 2 GjS, wenn sie der Kunst oder der Wissenschaft 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 Kunstschutz vorzunehmen. Von Bedeutung hierfür sind unter anderem die selbstständige künstlerische Gestaltung der jugendgefährdenden Passagen und ihre Einbindung in die Konzeption des Gesamtwerkes - die Eindimensionalität bzw. Vielstufigkeit übermittelter Botschaften, das Ansehen, das ein Werk beim Publikum genießt. Regelmäßig ist es so, daß bei Computerspielen, das Gewicht, welches das Werk in der Gesellschaft genießt, daran festgelegt wird, wie gelungen die technische, graphische und akustische Umsetzung ist. Abgesehen von der mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit gut gelungenen technischen Umsetzungen bietet der Inhalt des Spiels ausschließlich Anhaltspunkte dafür, daß die jugendgefährdende Wirkung im oberen Bereich des §§ 1 i.V.m. 15a GjS anzusiedeln ist. „Juggernaut the new Story for Quake II“ ist ein äußerst brutales Spiel, dessen wesentlicher Inhalt in dem detailfreudig gezeigten Töten von Menschen besteht. Der gesamte Spielinhalt konzentriert sich darauf, Geg-

ner mit unterschiedlichen Waffen und Gegenständen in äußerst brutaler Manier zu liquidieren. Dabei erweisen sich manche Gegner insofern als besonders „schwierig“, als sie nur durch mehrere Schüsse ermordet werden können.

Übereinstimmend mit den Ergebnissen der Wirkungsforschung, in der solche Spiele als die Würde des Menschen verletzend eingestuft werden, ist auch das Dreiergremium der Bundesprüfstelle zu der Überzeugung gelangt, daß dem Jugendschutz Vorrang vor dem Kunstschutz einzuräumen ist.

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 2 GjS liegt nicht vor.

Die Bundesprüfstelle kann dann einen Fall von geringer Bedeutung annehmen, wenn ein Medium einen weniger jugendgefährdenden Inhalt hat bzw. nur in geringem Maße vertrieben wird. Daß das Medium einen hohen Grad an Jugendgefährdung besitzt, wurde durch die Entscheidung belegt. Anhaltspunkte dahingehend, daß das Medium nur in geringem Umfang vertrieben wird, liegen der Bundesprüfstelle nicht 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). Außerdem kann innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er-Gremium gestellt werden (§ 15a Abs. 4 GjS).

