

Entscheidung Nr. 5439 (V) vom 07. 09. 1998
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 183 vom 30. 09. 1998

Antragsteller:
Stadt Bochum
Jugendamt/Jugendförderung
44777 Bochum

Az.: 51 31

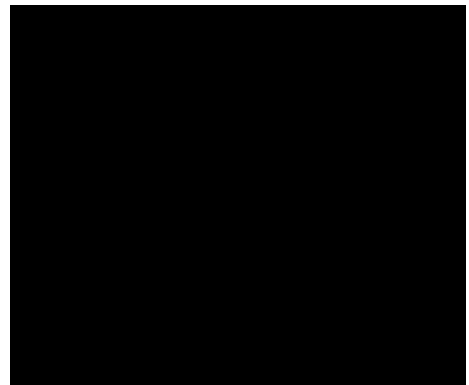
Verfahrensbeteiligte:
Head Games Publishing
4103 E. Lake Street
Minneapolis
MN 55406, USA

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 2. 4. 1998
eingegangenen Indizierungsantrag am 07. 09. 1998 gemäß § 15a Abs. 1 GjS im vereinfachten
Verfahren in der Besetzung:

Vorsitzende:

Verlegerschaft:

Kirchen:



einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel „Tremor“
(Shareware Version), Head Games
Publishing, MN USA, für
PC/CD-ROM,

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
eingetragen.

S a c h v e r h a l t

Das von Head Games Publishing, USA hergestellte Computerspiel „Tremor“ ist als Shareware-Version über das Internet unter der Adresse „<http://www.headgames.net/tremor.htm>“ frei herunterladbar. Eine Vollversion für IBM PC ist auf CD ROM erhältlich.

Bei dem Spiel handelt es sich um die Shareware-Version einer Erweiterung zu dem bereits indizierten Computerspiel „Quake“ (Entsch. Nr. 5015 (V) vom 29. 08. 1996, Bundesanz. Nr. 164 vom 31. 08. 1996). Die Vollversion der Erweiterung ergänzt nach Herstellerangaben das ursprüngliche Spiel um zusätzliche Spielabschnitte, neue Waffen und neue oder modifizierte gegnerische Spielfiguren. Dementsprechend ist diese Zusatzerweiterung weder in der Shareware-Version noch in der Vollversion auch nicht ohne das ursprüngliche „Quake“ spielbar.

Im Vergleich zu „Quake“ liefert das Programm keinerlei Einbettung in eine hinter dem Spiel stehende Hintergrundgeschichte.

Da es sich bei dem vorliegenden Spiel lediglich um Zusatzlevel handelt, gestaltet sich der Spielablauf wie der des Hauptspiels „Quake“: der Spieler sieht seine Umgebung in einer 3D-Perspektive. Er durchwandert verschiedene Szenarien, in denen feindliche Kreaturen auf ihn zukommen, die ausschließlich durch deren Tötung ausgeschaltet werden können. Auf seinem Streifzug durch die Welt des Spiels sind verschiedene und sich in ihrer Effektivität stetig steigernde Waffen zu finden, die das Durchspielen voraussetzt.

Die vorliegende Shareware-Version der Erweiterung zu dem ursprünglichen Spiel bietet lediglich neue Spielabschnitte, die auf „Quake“ aufbauen; ansonsten finden sich in der Art des Spielablaufs keinerlei Unterschiede zum Hauptprogramm.

Das Jugendamt Bochum stützt seinen Antrag auf Indizierung im wesentlichen auf die spielimmanente Aufforderung, alle dem Spieler begegnenden Wesen zu töten. Dadurch obliegt dem Spieler nach Auffassung des Jugendamtes die Aufgabe, die reaktionsschnelle Liquidation der gegnerischen Spielfiguren einzustudieren. Eine non-aggressive Konfliktlösung existiere nicht und eine kritisch kognitive Auseinandersetzung des gewalttätigen Spielablaufs sei aufgrund der hohen psychophysischen Beanspruchung des Spielers ausgeschlossen. Darüberhinaus weist das Jugendamt auf die Argumente hin, die schon für die Indizierung des Vorgängerspiels „Quake“ herangezogen wurden.

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

Den Mitgliedern des 3er-Gremiums ist das Spiel in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert worden; die Beisitzer haben selbst die Gelegenheit genutzt, die Steuerung des Spiels zeitweilig zu übernehmen.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfkakte sowie den des Computerspieles „Tremor“ Bezug genommen.

G r ü n d e

Das Computerspiel „Tremor“ von Haed Games Publishing, Mineapolis USA, war antragsgemäß zu indizieren.

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

Bei dem Spiel „Tremor“ handelt es sich wie bei seinem Hauptprogramm „Quake“ um ein typisches 3D-Spiel im Sinne der bekannten 3D-Engine Shooter. Charakteristisch für derartige Spiele ist die Darstellung der eigenen Spielfigur durch eine Hand im Bildschirmvordergrund. Der Spieler streift so durch die Level des Programms auf der Suche nach dem Ausgang und Einstieg zur nächsten Spielebene.

Der Spieler ist hierbei wie bei anderen genretypischen Programmen darauf aus, alle anderen Lebewesen -Mensch wie Tier- auszulöschen, wobei das Ableben der getroffenen Gegner sehr effektiv in Szene gesetzt ist: Körper zerplatzen, die Opfer schreien, Blutspritzer erscheinen an den Wänden. Das Beenden eines Levels und das Erreichen der nächsten Spielstufe setzt in der Regel die Eliminierung der gesamten anzutreffenden Lebewesen voraus.

Daraus ergibt sich auch im wesentlichen die Beurteilung des Spielprogrammes als jugendgefährdend. Dem Spielenden obliegt es, alle menschlich erscheinenden Gegner erbarmungslos zu vernichten. Dabei erscheint es ohne Bedeutung, wer dem Spieler den Weg verstellt. Zwar stellen sich die menschlichen Gegner als immer wiederkehrende Typen und nicht als Individuen dar, jedoch ändert dies an der Wirkung des Spieles nichts. Gleichzeitig wird die im Vordergrund stehende Tötungshandlung durch die musikalische Untermalung und die technisch fortschrittliche visuelle Umsetzung in eine die Wirkung des Spiels unterstützende bedrohliche Atmosphäre eingekleidet.

Nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle besteht die Jugendgefährdung im Sinne des § 1 GjS in einer sozialethischen Desorientierung des Rezipienten. Diese wird in der spielerischen Einübung des gezielten und ausschließlichen Waffengebrauchs gegen menschliche Spielfiguren gesehen. Raum für eine gewaltfreie Konfliktlösung ist nicht vorgesehen.

Zwar sieht das 3er-Gremium der Bundesprüfstelle weniger die Gefahr, daß Kinder und Jugendliche das im Spiel Erlebte in der alltäglichen Lebenswelt umsetzen, jedoch ist die Gefährlichkeit des Spiels vielmehr in der Tatsachen zu sehen, daß der Spielende vom Programm zum reflexartigen Abschießen gefordert und dadurch die körperliche Integrität des Gegenübers abgesprochen wird. Dies birgt die Möglichkeit eines Herabsinkens des Respekts vor dem Leben und der körperlichen Unversehrtheit anderer Menschen und der Gefahr des Absinkens der Hemmschwelle zur Gewalttätigkeit.

Der Spaß an der Jagd und der Reiz des immer effektvolleren Abschachtens von menschlichen Gegnern bei Computerspielen ist nach bestehender Erkenntnis als ein Element in wechselseitiger Verstärkung mit anderen gewaltorientierten Medienangeboten zu sehen und bewirkt dementsprechend tendenziell die mögliche Unterstützung von Gewaltbereitschaft und Gewaltbejahung als Mittel zur Konfliktlösung.

Wie schon in der Indizierungsentscheidung zum Vorgängerprogramm „Quake“ ausgeführt wurde, muß die Spielaufgabe, die Aufforderung zur Vernichtung menschlichen Lebens, deren Art der Darstellung die Schrecken dieser Vernichtung und deren schmerzhaften Auswirkungen für die Betroffenen zugleich ins Lächerliche ziehen, in ihrer Wirkung als verrohend und sozialethisch desorientierend eingestuft werden. In dieser Einstufung bestehen zwischen dem vorliegenden Spiel und „Quake“ keinerlei Unterschiede. Auch hier steht die Detailfreudigkeit der exzessiven Tötungshandlungen im Vordergrund, wodurch eine rücksichtslose, menschenverachtende und unbarmherzige Gesinnung offenbart wird.

Darüber hinaus entbehrt das Spiel und die dem Spieler gestellte Aufgabe –wie schon in „Quake“– jeder sozialsinnhaften Motivation. Die Rahmenhandlung dient lediglich als Vehikel für die Einführung des Spielers in das Szenario; ihr wird im Verlauf des Spiels keinerlei Bedeutung beigemessen.

Demnach kann in der Bewertung des vorliegenden Spiels „Tremor“ keine abweichende Entscheidung ergehen.

Ausnahmetatbestände gemäß § 1 Abs. 2 GjS liegen nicht vor.

Eine Abwägung des Spiels mit der grundgesetzlich garantierten Kunstfreiheit führt vorliegend zu keinem anderen Ergebnis.

Die Bestimmung des Gewichtes, das der Kunstfreiheit im einzelnen beizumessen ist, richtet sich danach, ob und wie weit die jugendgefährdenden Passagen selbständig künstlerisch gestaltet und in die Gesamtkonzeption eines Kunstwerkes eingebunden sind. Die Umsetzung der Spielidee läßt keine übermäßige Gewichtung einer der beiden Aspekte erkennen. Wie schon dargestellt geht von der Spielgeschichte kein weiterer Einfluß auf den Verlauf des Spiels aus. Im Vordergrund steht ausschließlich das Durchkämpfen der einzelnen Szenarien, wobei die Hintergrundgeschichte nur der atmosphärischen Heranführung dient. Darüber hinaus dient die Gestaltung der Spielvorgänge ausschließlich der visuell anspruchsvollen Umsetzung des Spielgeschehens und läßt somit keine weitere künstlerische Interpretation zu. Die Sichtung des Spiels zeigt, daß das Computerspiel von Gestaltung und Inhalt wie schon sein Vorgänger im unteren Bereich einer künstlerischen Bewertung anzusiedeln ist. Demnach ist der erläuterten jugendgefährdenden Wirkung, die in jedem Fall im oberen Bereich des § 1 Abs. 1 GjS einzuordnen ist, größeres Gewicht beizumessen, so daß die Kunstfreiheit hier vor den Belangen des Jugendschutzes zurückzutreten hat.

Aus den gleichen Gründen scheidet die Anwendung des § 2 GjS (Fall von geringfügiger Bedeutung) aus. Im übrigen kann bezüglich der Argumentation auf die Gründe der Indizierungsentscheidung zum Vorgängerspiel „Quake“ (Entsch. Nr. 5015 (V) vom 29. 08. 1996, Bundesanz. Nr. 164 vom 31. 08. 1996) verwiesen werden.

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).

