
Entscheidung Nr. 5444 (V) vom 20. 10. 1998
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 205 vom 31. 10. 1998

Antragsteller:
Stadt Bochum
Jugendamt/Jugendförderung
44777 Bochum

Verfahrensbeteiligte:
Interplay Productions
Harleyford Manor
Henley Road, Harleyford
Great Britain

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 13. 08. 1998 eingegangenen Indizierungsantrag am 20. 10. 1998 gemäß § 15a Abs. 1 GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Vorsitzende:



Verlegerschaft:



Träger d. öffentl. Jugendhilfe:



einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel (CD-Rom)
„Redneck Rampage-Rides again“,
Interplay Productions,

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
eingetragen.

Sachverhalt

Das Computerspiel „Redneck Rampage – Rides again“ ist als Vollversion auf CD-Rom erhältlich und kann als Shareware-Version aus dem Internet heruntergeladen werden. Es handelt sich dabei um die Fortsetzung des Vorgängerspiels „Redneck Rampage“. Produziert wurde es von Xatrix Entertainment Inc.

Bei dem Spiel handelt es sich um ein typisches 3D-Spiel im Sinne der bekannten 3D-Shooter. Der Spieler sieht von seiner Spielfigur selbst lediglich die bewaffnete Hand und muß mit dieser verschiedene labyrinthartige Szenarien durchkreuzen. Das Erreichen der nächsten Spielstufe setzt voraus, verschiedene Hebel und Schalter zu finden, durch deren Betätigung weiterführende Türen etc. geöffnet werden. Das Szenario ist in diesem Fall in einer wildwestähnlichen Landschaft angesiedelt mit Farmhäusern, Scheunen, Fabrikhallen und ähnlichem.

Die Hintergrundgeschichte weicht im wesentlichen von der des Vorgängerspiels nicht ab: eine kleine Südstaatenstadt ist von Aliens heimgesucht worden und wird nun von diesen belagert. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, die Stadt wieder zu befreien. Die Gegend erscheint ausgestorben. Es treten dem Spieler unablässig sich wiederholende Spielfiguren entgegen. Dies wird damit erklärt, daß die Aliens die ursprünglichen Einwohner der Stadt geklont haben und zu bewaffneten Knechten ihrer Besatzung gemacht haben. Auf dem Weg zum Ausgang eines jeden Levels verstellen diese Figuren dem Spieler den Weg, gegen die sich der Spieler mittels verschiedener Waffen zur Wehr setzen muß. Das Erreichen des Endes eines Levels setzt in der Regel die Eliminierung aller gegnerische Spielfiguren voraus.

Das Stadtjugendamt Bochum beantragt die Indizierung des Spieles, da sein Inhalt jugendgefährdend im Sinne des § 1 Abs. 1 GjS sei. Zur Begründung wird angeführt, daß es sich bei dem Spiel um eine Fortsetzung zu dem bereits indizierten Vorgängerspiel „Redneck Rampage“ handelt und sich von diesem nur wenig unterscheidet.

Wie in diesem Vorgängerspiel bestünde auch in der vorliegenden Fassung die Hauptaufgabe des Spielers darin, eine größtmögliche Zahl von Gegnern zu liquidieren. Der Spieler werde zur Einübung des gezielten und unreflektierten Tötens der Gegner angehalten, wobei die Möglichkeit einer non-aggressiven Konfliktlösung nicht vorgesehen sei. Gewalt stelle demnach das einzige Konfliktlösungsmittel dar. Schließlich ist nach Ansicht des Jugendamtes eine wünschenswerte kritische kognitive Reflektion des aggressiven Spielinhalts ausgeschlossen. Als Grund hierfür wird der stetige Kampf des Spielers um das eigene Überleben und die damit verbundene gefühlsmäßig intensive Einbeziehung des Spielers in das Spielgeschehen angeführt. Daraus ergebe sich die Einstufung als sozialethisch desorientierend.

Der englische Vertreiber, Interplay Productions, wurde als Verfahrensbeteiligte im Sinne des § 12 GjS form- und fristgerecht davon in Kenntnis gesetzt, daß über den Antrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS entschieden werden soll. Sie hat sich nicht geäußert.

Den Mitgliedern des 3er-Gremiums ist das Spiel „Redneck Rampage – Rides again“ 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 Prüfsakte sowie den des Computerspiels „Redneck Rampage – Rides again“ Bezug genommen.

G r ü n d e

Das Computerspiel „Redneck Rampage – Rides again“ der Firma Xatrix Entertainment Inc. war antragsgemäß zu indizieren.

Sein Inhalt ist offenbar geeignet (§ 15a Abs. 1 GjS), 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

Bei dem Spiel „Redneck Rampage – Rides again“ handelt es sich wie bei seinem Vorgänger „Redneck Rampage“ 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.

Ausschlaggebend für die Beurteilung des Spiels als jugendgefährdend ist der spielimmanente Auftrag, die menschlich erscheinenden Gegner erbarmungslos zu vernichten. Daß sich die gegnerischen Figuren nur als wiederkehrende Typen, nicht als Individuen darstellen, ändert an der Wirkung des Spiels und der Tötungshandlungen nichts. Unumgänglich ist es, sich den Weg freizuschießen unabhängig davon, wer den Weg verstellt. Die Darstellung der Tötungsvorgänge ist visuell und akustisch ansprechend dargestellt. Die getroffenen Gegner sinken unter Stöhnen zu Boden und Blut spritzt. Das Geschehen wird dabei von einer eingängigen Country-Musik begleitet; gelegentlich sind zynische Kommentare der Spielfiguren zu hören. Diese Darstellungsweise erhöht die Identifikationsmöglichkeit des Spielers mit seiner eigenen Figur und reduziert die Abstraktion des Geschehens.

Schließlich entbehrt das Spiel auch jeder sozialsinnhaften Motivation. Die Einbettung in die erwähnte Hintergrundgeschichte findet im Laufe des Spiels keinerlei Einbindung in das Geschehen. Das Spielgeschehen vollzieht sich völlig unabhängig von dieser Geschichte und dient demnach nur als Vehikel zur Einführung in das Geschehen und als Rechtfertigung des Geschehens.

Was die Wirkung von Computerspielen anbetrifft, deren Grundidee der Spaß an der Jagd auf menschliche Gegner ist, so ist mittlerweile bestehende Erkenntnis, daß ein solcher Spielinhalt als ein Element in wechselseitiger Verstärkung mit anderen, gewaltorientierten Medienangeboten zu sehen ist und entsprechende Tendenzen zur Gewaltbereitschaft bzw. Gewaltbejahung zu stützen vermag. Bei „Redneck Rampage – Rides again“, das wie viele der rein auf Aggression setzenden Computerspiele sich durch eine zusätzliche Spracharmut auszeichnet, ist – wie bei seinem Vorgänger „Redneck Rampage“ – bei längerem Bespielen eine „moralische Indifferenz“ und „emotionale Gleichgültigkeit“ des Spielers zu befürchten (vgl. FRITZ (Hrsg.): „Programmiert zum Kriegsspielen“, Bonn 1988, S. 205 ff.).

Demnach sieht das Gremium der Bundesprüfstelle die jugendgefährdende Wirkung weniger in der Möglichkeit, Heranwachsende könnten das Gespielte und im Spiel gefühlsmäßig Miterlebte in der alltäglichen Lebenswelt umsetzen. Vielmehr trainiert der Spieler durch das

vom Spiel geforderte reflexartige Abschießen der Gegner Verhaltensweisen ein, die die körperliche Integrität des Gegenübers absprechen und birgt damit die Gefahr eines Herabsinkens des Respektes vor dem Leben und der körperlichen Unversehrtheit anderer in sich. Entsprechende Hemmschwellen könnten dadurch abgebaut werden. Die von dem vorliegenden Spiel ausgehende Jugendgefährdung ist in jedem Fall im oberen Bereich der Skala des § 1 Abs. 1 GjS einzuordnen.

Die jugendgefährdende Wirkung ist auch offenbar i.S.v. § 15a Abs. 1 GjS. Der Hauptinhalt des Computerspiels besteht darin, menschliche wirkende 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.

Eine Abwägung mit der grundgesetzlich garantierten Kunstfreiheit kann zu keinem anderen Ergebnis führen. Aufgrund der eindimensionalen Handlungsmöglichkeiten und der fehlenden sozialsinnhaften Motivation zeigt die Sichtung des Spieleinhaltes und dessen Vermittlung, daß das Computerspiel von Gestaltung und Inhalt im unteren Bereich einer künstlerischen Bewertung anzusiedeln ist. Dem stehen die zuvor erläuterten Gefahren entgegen, denen größeres Gewicht beizumessen ist, so daß vorliegend dem Jugendschutz der Vorrang vor der Kunstfreiheit einzuräumen ist.

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

Die Bundesprüfstelle kann dann ein 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).

