

Entscheidung Nr. 5671 (V) vom 15.11.1999
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 226 vom 30.11.1999

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

Mirage Media S.C.
(Anschrift unbekannt)

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 28.10.1999 eingegangenen Indizierungsantrag am 15.11.1999 gemäß § 15a Abs. 1 GjSM im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Vorsitzende:

Verlegerschaft:

Verlegerschaft:

einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel
„Mortyr: 2093-1944 -
The Offical Internet Demo“
Mirage Media S.C.
(Anschrift unbekannt)

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
eingetragen.

Sachverhalt

Das Computerspiel „Mortyr: 2093-1944 – The Official Internet Demo“ wurde 1999 von der polnischen Fa. Mirage Media S.C., Anschrift unbekannt, entwickelt. Der Vertrieb erfolgt ausschließlich über das WorldWideWeb, u.a. über die Mirage-Page mit URL <http://www.mirage.com.pl>.

Ein Computerspiel mit Titel „Mortyr“ (Betriebssystem: PC-DOS) wurde von der „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) auf Antrag der Herstellerfirma HD Interactive Trading BV, Amsterdam/NL, am 09.11.1999 geprüft (USK Reg. Nr. 4626/99) und als „nicht geeignet unter 18 Jahren“ eingestuft. In der Begründung wird u.a. das Folgende ausgeführt: „Obwohl 'Mortyr' im zeitlichen Rahmen des Zweiten Weltkrieges angesiedelt ist und eindeutig gegen deutsche Wehrmachtssoldaten gekämpft wird, wurden keine Symbole aus der Zeit des Nationalsozialismus entdeckt.“

Das beantragt die Indizierung des obenbezeichneten Computerspieles, da dessen Inhalt schwer jugendgefährdend i.S. von § 6 GjSM sei. Schwer kinder- und jugendgefährdend sei zum einen die Darstellung von Flaggen und anderen NS-Insignien, zum anderen aber das Zelebrieren von Gewalt als vorrangigem Konfliktlösungsmittel. Aufgrund des Kultstatus des Vorgängerspieles „Wolfenstein 3D, als dessen Nachfolger „Mortyr: 2093-1999“ gefeiert werde, und aufgrund der einfachen Zugänglichkeit via Internet, sei zudem zu befürchten, dass das Spiel den Weg ins Kinderzimmer sehr schnell finde bzw. bereits gefunden habe.

Spielinhalt und Spielaufgabe werden in der „Readme“-Datei zum Mortyr-Demo sowie in den Anlagen zum Indizierungsantrag zutreffend wie folgt dargestellt:

Das Spiel „Mortyr: 2093-1944“ wird im Internet seit mehreren Monaten marktschreierisch als Neuauflage des Hakenkreuzspieles „Wolfenstein 3D“ angekündigt.

Zur Erinnerung: „Wolfenstein 3D“ gilt als das erste 3D-Computerspiel, das einen wahren Boom sogenannter „Ego Shooter Spiele“ ausgelöst hat. Ort der Spielhandlung war die „Castle Wolfenstein“ - irgendwann während des zweiten Weltkrieges. Der Spieler, dem die Rolle eines amerikanischen Soldaten zugewiesen war, musste mittels diverser Waffen Nazi-gegner bekämpfen und sah sich am Ende Adolf Hitler persönlich gegenübergestellt. Für eine entsprechende Atmosphäre sorgte damals die Ausgestaltung der Gebäudewände mit NS-Symboliken – vom Hakenkreuz bis zum Hitler Porträt. „Wolfenstein 3D“ wurde aufgrund der verrohend wirkenden Gewaltverherrlichung der Spielhandlung zunächst indiziert und späterhin wegen Verbreitung von NS-Symbolen zusätzlich bundesweit beschlagnahmt.

Der nunmehr vorliegenden Internet-Demoversion des Computerspieles „Mortyr: 2093-1944“ liegt der folgende Plot zugrunde:

Im Jahr 2093 steht die Welt unter der Regierung des „Nazi Reichs“. Die nationalsozialistische Weltordnung ist den Menschen zur alltäglichen Selbstverständlichkeit geworden. Erinnerungen an die Vergangenheit und insbesondere andere politische Systeme sind vollständig ausgelöscht. Hierzu kam es, da die Nazis im zweiten Weltkrieg eine Zeitmaschine konstruiert hatten, die den Zugriff auf leistungsfähige Kriessressourcen des 20. Jahrtausends ermöglichte.

So konnten sich nicht nur den zweiten Weltkrieg für sich entscheiden. Auch die militärische Vorherrschaft auf den „Welt-Schlachtfeldern“ der Zukunft war sicher gestellt.

Um die Lebensumstände im Jahre 2093 ist es schlecht bestellt. Einem der militärischen Wissenschaftler, Obersturmbannführer Jürgen Mortyr und seiner Crew, gelingt es, eine Verbindung zwischen der wachsenden Anzahl an Weltkatastrophen (Wetter- und Schwerkraftveränderungen) sowie der Fortentwicklung und dem Einsatz der geheimen Zeitmaschine herzustellen. Durch entsprechende wissenschaftliche Untersuchungen können sie belegen, dass die Zeitreisen in der Tat unmittelbarer Verursacher derartiger katastrophaler Entwicklungen sind, die in naher Zukunft in einer vollständigen Zerstörung des Planeten münden werden. In Konsequenz daraus beschließt Jürgen Mortyr, eine Person seines Vertrauens in das Jahr 1944 zurückzusetzen, wo sie die erste Zeitmaschine zerstören – und der Entwicklung weiterer vorbeugen soll. Die Wahl fällt auf Jürgens Sohn Sebastian. Als perfekt trainierter Tötungsmaschine und jüngstem Befehlshaber der Elitekampftroepen sollte es ihm leicht fallen, den Konstrukteur der Zeitmaschine zu töten und die Detonation der Zeitmaschine herbeizuführen. Doch schließlich kommt alles ganz anders: Statt wie vorgesehen direkt in der Werkstatt des Zeitmaschinenerfinders zu landen, findet sich Sebastian in einer kleinen Kapelle außerhalb der eigentlichen Nazi-Festung wieder. Vollständig auf sich alleine gestellt und ohne jede Waffe hat er (bzw. der Spieler) die Mission dennoch zu einem guten Ende zu führen.

Während die Vollversion aus insgesamt 30 Levels besteht, von denen 19 im Jahr 1944 und 11 in der Zukunft angesiedelt sind, beschränkt sich die vorliegende Demo-Version auf gerade Mal einen Level.

Der Spieler startet, lediglich mit einem Messer bewaffnet, in besagter Kapelle, in der ihm zunächst zwei grünuniformierte Soldaten mit (leicht verfremdeter Hakenkreuzarmbinde) entgegentreten. Mit Erstechen des ersten dieser Soldaten ist der Zugriff auf eine Schusswaffe gesichert – wie auch die nachfolgend getöteten Gegner „Goodies“ wie Waffen, Munition, geheime SS-Dokumente oder Schlüssel freigeben. Das Spielgeschehen wird aus der genre-typischen Ego-Perspektive wahrgenommen, in der man von sich lediglich die eigene, in der Regel bewaffnete Hand sieht. Durch unterirdischen Wasserkanäle führt der Weg in die Räume der Festung, innerhalb derer insbesondere eine weitläufige Halle durch aufwendige optische Gestaltung der Wandarchitektur besticht, Wappen mit stilisierten Reichsadlern sowie ein lebensgroßes und realistisches Porträt von Hitler mit entsprechender rot-weißer Hakenkreuzarmbinde lassen deutliche Anleihen bei „Wolfenstein 3D“ erkennen. Auch hier sind die Gegner ausnahmslos solche, die aufgrund ihrer Uniformen und Armbinden als deutsche Nazi-Offiziere zu erkennen sind. Der Einsatz aufgefundener Schlüssel sowie das Auffinden unterirdischer Verbindungswege bereitet keine wesentlichen Schwierigkeiten und so besteht die wesentliche Spielaufgabe darin, die einzelnen Gegner reaktionsschnell und mit Hilfe einer von insgesamt sechs zur Verfügung stehenden Waffen zu liquidieren. Die Verhaltensweisen der gegnerischen Figuren sind zum Teil so ausgerichtet, dass sie, wenn sie die Figur des Spielers entdecken, zunächst warnende Rufe ausstoßen (z.B. „Hände hoch!“ in deutscher Sprache) und erst Schießen wenn sich der Spieler bewegt. So bleibt genügend Zeit, mit dem Fadenkreuz zu zielen oder das Messer zu ziehen, was gegebenenfalls auch hinterrücks geschehen kann. Die Tötungsanimationen selber sind realistisch, dabei aber zugleich vergleichsweise unspektakulär. Tödlich getroffene gegnerischen Figuren straucheln, gehen zunächst in die Hocke, wo sie lebenswichtige Innenorgane mit vorgehaltenen Händen bedecken, um schließlich zur Seite wegzusacken. Die Internet-Demoversion endet abrupt - in unmittelbarer Umgebung eines Kriegsschiffes, mit Begehung eines unbeleuchteten Ganges.

Die Verfahrensbeteiligte konnte von der Absicht, das Computerspiel gemäß § 15a Abs. 1 GjSM zu indizieren, nicht benachrichtigt werden, da der Bundesprüfstelle eine Anschrift nicht bekannt war.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des Computerspieles Bezug genommen. Die Mitglieder des 3er-Gremiums haben wesentliche Teile des Spieles vorgespielt bekommen und sich zugleich durch eigenhändiges Spielen einen Eindruck von dessen „Erlebnisqualität“ verschafft. Die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung wurde(n) einstimmig beschlossen und gebilligt.

GRÜNDE

Das Computerspiel „Mortyr: 2093-1944 – The Official Internet Demo“ war antragsgemäß zu indizieren.

Der Verweis des ... auf eine schwer jugendgefährdende Wirkung i.S. von § 6 III GjSM ist insofern gerechtfertigt, als die im Spiel zutage tretenden nationalsozialistischen Wappen, Abzeichen, Dokumente etc. unzweifelhaft dem Strafgesetzbuchparagraphen § 86 a (Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Symbole) unterfallen. Kennzeichen i.S. des § 86a sind neben Hitler-Bildern auch solche, die zwar nicht in jeder Einzelheit dem Vorbild entsprechen, dem unbefangenen Betrachter aber den Eindruck eines Kennzeichens einer verbotenen Organisation vermitteln. Dieses gilt insbesondere für Variationen des Hakenkreuzes, so dass die im Spiel vorgenommene Verfremdung (die Haken wurden leicht abgerundet), als nicht ausreichend anzusehen ist.

Da die originäre Aufgabe der BPJS-Gremien jedoch darin besteht, über die jugendgefährdende Wirkung eines Verfahrensgegenstandes zu befinden, ist die Entscheidung für eine Indizierung vorliegend weniger auf die Verwendung der genannten nationalsozialistischen Symbole zurückzuführen, als vielmehr auf die verrohende Wirkung des schnellen und reflexartigen Töten von menschlichen Gegnern, das die wesentliche Spielaufgabe ausmacht und das bereits für sich gesehen offenbar geeignet ist (§ 15a Abs. 1 GjSM), Kinder und Jugendliche sozial-ethisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal „sittlich zu gefährden“ in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjSM nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung auszulegen ist.

Das OVG Münster hat in einer jüngeren Entscheidung (Urteil vom 24. Oktober 1996/20 A 3106/96) noch einmal betont, dass den Zweck des § 15 a GjS die Vereinfachung und Beschleunigung des Verfahrens sowie die Entlastung des Zwölfergremiums darstellt. (...) Das Zwölfergremium 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 § 15 a GjS Abs. 1 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. (...).

Computerspiele, die den Spieler zur Vernichtung menschlichen Lebens auffordern und die Schrecken dieser Vernichtung und deren schmerzhaftige Auswirkungen für die Betroffenen zugleich ausblenden, sind in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle - ungeachtet des Abstraktionsgrades der grafischen Darstellung - stets als verrohend und damit sozial-ethisch desorien-

tierend eingestuft worden. Dies gilt u.a. für eine Reihe 'Mortyr: 2093-1944' gleichgearteter Spiele, in denen die Tötung von Menschen mit Hilfe diverser Waffen eine wesentliche Rolle spielt (z.B. „Wolfenstein 3D“, „Doom“, „Quake“).

Die Tötungsanimationen der verfahrensgegenständliche Internet-Demoversion sind zunächst vergleichsweise kurz und stereotyp gehalten. Die Bewegungen strauchelnder und die Eingeweide schützend bedeckender Gegner sind gleichwohl so realitätsnah gestaltet, dass nicht von einer distanzschaffenden Phantasiewelt gesprochen werden kann. Hinzu kommt, dass bereits die Ich-Perspektive (Ego-Shooter) keine Distanz des Spielers zum Geschehen auf dem Monitor zulässt. Der bei 3D-Shootern durchaus mögliche „schwarze Humor“ geht der Inszenierung ebenso ab, wie eine „sozialsinnhafte Motivation“ der fortgesetzten, exzessiven Tötungshandlungen, die weder im Spiel selbst, noch in dem mitgelieferten Handbuch erkennbar ist. Die diffuse Bedrohung durch ein in ferner Zukunft gelegenes nationalsozialistisches Regime und der hiergegen erfolgende Ein-Mann-Kreuzzug eines Elite-Soldaten mit ausgeprägtem Tötungsinstinkt, beides verquirlt mit einem „Schuss“ Historie, Mystik, Science-Fiction und Endzeitstimmung, stehen kaum im Verdacht, ein gesellschaftspolitisch virulentes Konfliktpotential aufzugreifen. Sofern der Hintergrundgeschichte überhaupt eine Bedeutung für die Rezeption und Verarbeitung des Spieles zukommt, so ist in ihr eine distanzreduzierende Verharmlosung der Gewaltszenarien zu sehen, zumal die Tötungshandlungen der stellvertretenden Identifikationsfigur zum Freiheitskampf gegen Nazi-Zwangsherrschaft und Weltuntergang stilisiert werden.

Die (Text-) Einführung der Identifikationsfigur Sebastian Mortyr als perfekt ausgebildeter Tötungsmaschine; der Spelauftrag der im wesentlichen die offensive Tötung menschlicher Gegner fordert; das abwechslungsreiche Waffenarsenal; die Möglichkeit (noch) nicht aggressive Gegner heimtückisch, weil hinterrücks zu Erstechen oder Erschießen sowie die realitätsnahe Aufbereitung von Sterbeszenen offenbaren eine rücksichtslose, aggressive und unbarmherzige Gesinnung, die Vergnügen und Spaß bereiten soll. Die Spielemacher von „Mortyr: 2093-1944 _ The official Internet Demo“ setzen im wesentlichen auf den „Kick“, der aus dem Bewusstsein herrührt, mit einem ethischen Minimalkonsens: der Unantastbarkeit des menschlichen Lebens, zu brechen und dabei Vergnügen und Spielspaß zu empfinden. Der Versuch ethische Minimalstandards zu unterlaufen offenbart sich ferner in der Verwendung nationalsozialistischer Symbolik. Nicht Distanzierung von, sondern die Identifikation mit diesen Normverstößen ist im Spiel angelegt. Ein empathetischer Mitvollzug der Leiden der Opfer ist, da das einzelne gesichts- und charakterlos verbleibende Tötungsobjekt in der Masse identischer „Klonen“ förmlich untergeht, ohnehin ausgeschlossen. Die realistisch abgebildete Handhabung der mitgeführten (Schuss-)Waffen und die lebensecht animierten Todeskämpfe verdichten sich zu einer Art „Todesrausch“ und damit zu einer Erlebnisqualität, die nur eine „bejahende (An-)Teilnahme“ am Gewaltgeschehen zulässt.

Mit einer derartigen Inszenierung brutaler und menschenvernichtender Gewalt als einzig möglicher bzw. interessanter Spielhandlung wirkt „Mortyr: 2093-1944 _ The official Internet Demo“ der Ausbildung von Empathie entgegen - einer emotionalen Fähigkeit, die im Kindes- und Jugendalter ausgebildet werden muss und eine wesentliche Grundlage für moralische Entscheidungen darstellt. Alleine dieser Beitrag zu einer schwerwiegenden sozioethischen Desorientierung reicht als Indiz für eine Jugendgefährdung hin, die dem oberen Bereich der Skala des § 1 Abs. 1 GjS zuzuordnen ist.

Nicht indiziert werden dürfen Medien gemäß § 1 Abs. 2 GjSM, wenn sie der Kunst oder der Wissenschaft dienen. Der Bundesprüfstelle ist es aufgegeben, in jedem Einzelfall zu prüfen,

ob und wieweit ein Antragsobjekt der Kunst dient und nachfolgend die Abwägung zwischen Jugendschutz und Kunstschutz vorzunehmen. Von Bedeutung hierfür ist/sind u.a. – die selbständige 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.

„Mortyr: 2093-1944 –The Official Internet Demo“ wurde in der „Szene“ als „halbgarer Nazi-Egoshoooter“ aufgenommen. Das Hauptaugenmerk der Spielebesprecher richtet sich stets auf den Versuch der polnischen Macher, die Verkaufszahlen durch das Zelebrieren der Nazi-Ära unter Hitler, in Form von Hakenkreuz-Symbole an Gebäuden und Uniformen, Fahnen und Postern, zu puschen. Was die Qualität der Grafik angeht, so wird in der Regel daraufverwiesen, dass die Probleme, die der Einsatz der „3D-Engine“ von jeher mit sich gebracht hat (ruckelige Bilder, hektische Bewegungen etc.), auch von den „Mortyr“ – Machern nicht gelöst worden seien. Einzig die liebevoll und aufwendig gestaltete Architektur wird überwiegend als überzeugend eingestuft. Die Rahmenhandlung zieht allgemein wenig Aufmerksamkeit auf sich. Man beschränkt sich auf eine kurze Zusammenfassung und enthält sich jeder weiteren Bewertung.

Aus den vorliegenden Rezensionen ergeben in sich in der Gesamtschau keine Anhaltspunkte für ein Kunstwerk von nennenswertem Rang. Das 3er-Gremium ist von daher im Rahmen der Abwägung zu dem Schluss gelangt, dass die Gefahr einer jugendgefährdenden Wirkung vorliegend schwerer wiegt, als der Anspruch des Kunstwerkes vor Eingriffen geschützt zu werden.

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 2 GjSM liegt nicht vor. Die Richtung der Entscheidung nach § 2 GjSM ist stets in der Weise vorgezeichnet, dass die Listenaufnahme einer jugendgefährdenden Schrift dem Gesetz näher steht als das Absehen von der Aufnahme: Der Sinn der Ermessensermächtigung des § 2 GjSM 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 (OVerwG NRW, Urteil vom 23.05.1996, 20 A 298/94). Hinweise auf derartige Umstände lagen dem Gremium nicht vor. Da „Mortyr“ im Internet seit annähernd einem halben Jahr als Nachfolger des Kultspieles „Wolfenstein 3D“ angekündigt wird und der Download der Programmdateien durch keinerlei technische Vorkehrungen erschwert wird, besteht vielmehr die Gefahr einer weiten Verbreitung binnen kürzester Zeit. Hierzu mögen auch Gerüchte einer drohenden Beschlagnahme beitragen, die auf entsprechenden Internetseiten kursieren.

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 GjSM, 42 VwGO). Außerdem kann innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er-Gremium gestellt werden (§ 15a Abs. 4 GjSM).