

Entscheidung Nr. 4721 (V) vom 22.11.1994
bekanntgemacht im Bundesanzeiger 224 vom 30.11.1994

Antragsteller:

Min.-f. Arbeit, Gesundheit u.
Sozialordnung Ba-Wü.
Postfach 10 34 43
70029 Stuttgart

Verfahrensbeteiligte:

Millennium Interactive Ltd
Quern House, Mill Court,
Great Shelford,
Cambridge CB 2 5 LD, UK

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den
am 17.06.1994 eingegangenen Indizierungsantrag am 22.11.1994
gemäß § 15a Abs. 1 GjS im vereinfachten Verfahren in der
Besetzung:

Vorsitzende:

Literatur:

Kunst:

einstimmig beschlossen:

"Brutal Football"
Computerspiel
Quern House/Cambridge

wird in die Liste der
jugendgefährdenden
Schriften aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

Das PC-Spiel "Brutal Football" wird von der britischen Softwarefirma Millennium Interactive Ltd, Cambridge, hergestellt. Eine für den bundesweiten Vertrieb verantwortliche deutsche Verfahrens-beteiligte konnte nicht identifiziert werden.

"Brutal Football" kann über den einschlägigen Softwarefach- und Versandhandel sowie die Softwareabteilungen großer Kaufhäuser zum Preise von ca. DM 40,- bezogen werden.

Der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat die, für den Personalcomputer (PC) zugeschnittene Version des Computerspiels "Brutal Football" zur Prüfung vorgelegen. Die Originaldiskette wird durch ein dreisprachiges 60seitiges Handbuch ergänzt. Dort sind Daten zur Handhabung des Programmes, ferner Erläuterungen zur inhaltlichen Ausgestaltung zunächst in englischer Sprache ausgewiesen; eine italienische bzw. französische Übersetzung schließt sich an.

Das Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Sozialordnung Baden-Württemberg beantragt die Indizierung des Computerspiels "Brutal Football", da dieses jugendgefährdend i.S.d. § 1 I GjS sei. Der Antragsteller verweist zur Begründung auf eine gewaltverherrlichende Spielidee. Da stetig wiederholte brutale Gewalt- und Tötungsszenen spielimmanent eine positive Bewertung erfahren (Beifall des Publikums/Preisgelder) sei in Folge häufigen Be-spielens nicht nur mit zunehmender Abstumpfung gegenüber realen Gewaltanwendungen zu rechnen, vielmehr sei zu befürchten, daß die Motivation Heranwachsender, bei eigener sportlicher Betätigung unfaire Mittel und Gewalt einzusetzen, steige.

Der wesentliche Inhalt des PC-Programmes "Brutal Football" gestaltet sich den zutreffenden Angaben des Indizierungsantrages, sowie eigenen durch die spielerische Erschließung gewonnenen Erkenntnissen zu Folge im wesentlichen wie folgt:

Bereits mit der Umverpackung wird dem potentiellen Käufer in werbender Absicht suggeriert, im vorliegenden Fall handle es sich um ein Spiel, dessen Brutalität alles bisher dagewesene übertreffe. So heißt es auf dem Verpackungsrücken annähernd wörtlich: Magst Du Sportspiele und denkst gleichzeitig das American Football etwas für Nonnen ist? Magst Du Action, hast aber erkannt, daß das Kettensägenmassaker bestensfalls für Großmutter's Teepartys beschaffen ist? Wenn das so ist, dann ist Brutal Sportfootball das richtige für Dich. In diesem veränderten Fußballkampf, der eine einzige Verletzungszeit darstellt und Köpfe zum Rollen bringt, seien dem Spieler keinerlei Grenzen gesetzt. So könne er zermahlen, niederschlagen, zerstampfen usw.

Zum eigentlichen Spielinhalt:

Die Einstiegsgrafik gewährt dem Nutzer unter dem Titel "Select Game" mehrere Optionen:

1. league
2. unfriendly
3. knock out
4. load game

Zu 1): league

Mit Entscheidung für die Kategorie league werden zunächst 8 Teams vorgestellt: Es gilt zwischen Barbarians, Pit Fiends, Crushers, Slashers, Dragons, Hot Heads, Marauders und Creamers auszuwählen. Jedes der Teams besteht aus insgesamt 9 Spielern. Diese sind zu einem überwiegenden Teil von menschlicher oder zumindest menschenähnlicher Gestalt. Allerdings erinnert der Personalstamm einiger Leagues eher an Ziegenböcke, Echsen, Drachen bzw. Nashörner. Hat man sich für ein Team entschieden, so gilt es dessen Leistungsstärke zu bestimmen (von novize über beginner über intermediate und advanced bis hin zu experte). Der gewählte Schwierigkeitsgrad bestimmt den Grad der Unterstützung, den der Computer der Steuerung der eigenen Spielfiguren angedeihen läßt.

Nunmehr erfolgt der eigentliche Spieleinstieg. Die ausgewählte League wird einer der "verschmähten" Basis-Mannschaften gegenübergestellt. Der Spielparcour ist in Form eines herkömmlichen Football-Platzes gestaltet. An einer Leiste des oberen Bildschirmrandes werden das Energiepotential der Mannschaft, zur Verfügung stehende Extras sowie die Anzahl der erzielten Tore ausgewiesen. Nachdem sich beide Mannschaften an der Mittellinie versammelt haben, der Schiedsrichter das Football-Ei in die Luft befördert hat, geht man zum gegenseitigen Angriff über. Ziel der nun folgenden Auseinandersetzung ist keineswegs ausschließlich der Ballbesitz bzw. das sich anschließende Tor, vielmehr sind einige Spieler von vorne herein mit Schwertern ausgestattet; weitere Schwerter und Bomben können auf dem Parcour aufgesammelt werden. Diese, sowie Füße und Fäuste gilt es im folgenden möglichst effektiv einzusetzen. Die Folgen, d. h. in die Luft gesprengte oder niedergestöchene Gegner werden überaus drastisch visualisiert: Auseinanderstrebende Blutpartikel, abplatzende Köpfe etc. stellen nur die Spitze des Eisberges dar.

Eine Turnierrunde dauert exakt 7 Minuten. Aus dieser geht siegreich hervor, wer mehr Tore als der Gegner geschossen hat, sofern es der gegnerischen Mannschaft nicht gelungen ist, mehr als 6 Spieler der toremäßig überlegenen "abzuschlachten". Hat nach Zeitablauf keines der Teams das Spiel für sich entscheiden können, so schließt sich eine Extrarunde an, bei der es nunmehr ausschließlich darum geht, den Gegner niederzuzumetzeln. Sieger ist auch hier, wer zuerst 6 der gegnerischen Spieler geschlachtet hat. Am Ende jeder Runde werden unter dem Schriftzug "Victory" die Bilanzen beider Mannschaften gegenübergestellt. Ausgewiesen wird neben der Zahl der erzielten Tore, die "eroberten Köpfe". Pro Tor wird eine Geldprämie von \$ 2.000, pro Kopf hingegen von \$ 2.500 (!) gewährt.

Die erfolgreiche Bewältigung der nachfolgenden Spielrunden setzt den Erhalt einer möglichst großen Geldsumme voraus, da in einem sogenannten "Locker-Room" neue Lebensenergien für versehrte Mitglieder der eigenen Mannschaft erkaufte werden müssen.

Die vom Computer zur Verfügung gestellten Teams sind - je nach Leistungsstärke - in 3 aufeinanderfolgende mehr-oder weniger ruhmreiche "Leagues" gestaffelt. Das über den einzelnen Spielerfolg hinausgehende Ziel besteht nun darin, innerhalb dieser Leaguesstaffel soweit wie möglich empor zu rücken. Der Aufstieg in die nächst höhere League wird stets nach 6 aufeinanderfolgenden Gewinnrunden gewährt.

Obschon eine Minderheit der auftretenden Spielfiguren eher dem Genre Fantasy zuzurechnen ist, zeichnen sich sowohl die visuelle als auch akustische Animation durch realitätsnahe Gestaltung aus. So werden auf der Tonebene sowohl Tore als auch niederge-metzelte Gegner durch Begeisterungsäußerungen der Zuschauer, Begeisterungsrufe desjenigen, der im Besitz des Balles war bzw. das qualvolle Stöhnen der Angestochenen oder Niedergetretenen kommentiert. Im Falle eines Eigentores oder des Spielverlustes senken die Verlierer den Kopf; bedecken die tränenüberfluteten Augen mit ihren Händen. Die Sieger hingegen recken mit siegreichem Gebrüll ihre Arme empor.

Zu 2): unfriendly

Die "unfriendly-Variante" weist zur vorangegangenen nur geringfügige Unterschiede auf. Während unter der Kategorie "League" automatisch der Computer die gegnerische Mannschaft stellt, besteht hier die Möglichkeit gegen einen "human Player" anzutreten. Ferner kann der Zeitpunkt des siegreichen Ausganges der "unfriendly"-Variante selbst bestimmt werden (single match/ best of three/best of five). Während die "Wiederauffrischungsrunde" im "Locker-Room" entfällt, weist der eigentliche Spielverlauf geringstfügige Abweichungen auf. So wurde die Anzahl zum Auflesen bereitstehender Parcoursymbole unwesentlich ergänzt; z. B. um eine Art Feuerkreis der die federführende Spielfigur von potentiellen Gegnern abschirmt.

Zu 3): knock out

Variante 3 nimmt im wesentlichen den aus den beiden Vorläufern bekannten Verlauf. Hier besteht jedoch im Einzelspielermodus die Möglichkeit, potentielle computergenerierte gegnerische Mannschaften vorab auszuschließen. Wiederum zeigt sich der Parcours durch zusätzliche Symbole ergänzt, so z. B. um Richtungspfeile, die die Bewegungsfähigkeit der gegnerischen Mannschaft blockieren. Der Gegner bleibt stehen und bietet sich zum Abschlachten nach gerade an. Obwohl hierfür nach wie vor Schwerter zur Verfügung stehen und Blut in Strömen fließt, ist der agierenden Person die Möglichkeit des Kopfabtrennens ausnahmsweise genommen. Der Zugewinn eines weiteren Symboles ermöglicht es, die Gegner zum Eigentor zu bewegen.

Das eigentliche Spielziel: nämlich das Erzielen einer größtmöglichen Anzahl von Toren bzw. die Eroberung einer größtmöglichen Anzahl gegnerischer Köpfe verbleibt in jeder der drei Varianten identisch.

Die britische Herstellerin Millennium Interactive Ltd. wurde form- und fristgerecht, von der Absicht einer Indizierung gemäß § 15 a GjS in Kenntnis gesetzt. Eine für den innerdeutschen Vertrieb verantwortliche Verfahrensbeteiligte konnte nicht ermittelt werden.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und dem des Computerspieles Bezug genommen.

Die Mitglieder des 3er-Gremiums haben das Computerspiel "Brutal Football" in seinen wesentlichen Teilen gesichtet und dabei die Möglichkeit zur selbsttätigen Steuerung wahrgenommen. Die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung spiegelt den einstimmigen Konsens des Prüfungsgremiums.

G r ü n d e

Das Computerspiel "Brutal Football" war antragsgemäß zu indizieren.

Seine jugendgefährdende Wirkung ist offenbar i. S. v. § 15 a Abs. 1 GjS. "Brutal Football" fordert den Nutzer vorrangig im Sinne der Perfektionierung brutaler, jeglicher sportlicher Fairness zuwider laufender Verletzungs- und Tötungshandlungen, obwohl das von ihm aufgegriffene Genre des "Football Spieles" einen sportlichen, annähernd fairen Wettkampf suggeriert. Da dieses für jeden Zuschauer klar und zweifelsfrei erkennbar, ist werden die Voraussetzungen, die eine Behandlung im vereinfachten Verfahren rechtfertigen, erfüllt.

Die sozialetische Desorientierung rührt hier aus der gezielten Einübung brutaler kämpferischer Attacken, die das Erreichen eines größtmöglichen Verletzungsgrades bzw. des Ablebens überwiegend menschlicher Gegenüber zum Ziel haben. Die programmatische Logik zwingt den Spieler innerhalb des automatisierten Befehls- und Gehorsamsverhältnisses zur stetigen Mißachtung der körperlichen Integrität bzw. Unversehrtheit der computergesteuerten bzw. mitspielergesteuerten menschlichen bzw. menschenähnlichen Gegenüber. Ein erfolgreiches Durchspielen des Programmes ist zwingend an das pausenlose Zufügen schwerster Körperverletzung (bis hin zur Tötung) gebunden. Dieses wird gleichzeitig auf mannigfaltige Art und Weise positiv bewertet: Begeisterungsschreie des Auditoriums, eine drastische überaus blutige Animation des gegnerischen Ablebens kommen der Befriedigung während des Spielverlaufes aufgebauten, aggressiv-sadistischer Bedürfnisse entgegen.

Weder akustische noch graphische Animationen sind geeignet, das abgebildete Geschehen, als realitätsfernes auszuweisen. So sind Spielparcour und Spielverlauf zunächst an den eines herkömmlichen - "Football-Spieles" angelehnt.

Auf das menschliche Äußere zum "Abschlachten" zur Verfügung stehender Gegner, die weitgehend realistische Aufbereitung von Tötungs- und Verletzungsabläufen wurde bereits an anderer Stelle verwiesen.

Da sich der Spieler im stetigen Kampf um das eigene Überleben findet, wird er gefühlsmäßig intensiv in das Spielgeschehen mit einbezogen. Die Art der Steuerung verlangt stetige Konzentration, schnelle und zuverlässige Reizaufnahme, sowie deren ständige motorische Umsetzung. Eine kritische kognitive Bewertung des aggressiven Spielinhaltes, - kontextes ist dem Spieler aufgrund einer derart hohen psychophysischen Beanspruchung nicht möglich. Das Töten bzw. Verletzen wird, den hohen Leistungsmotivationen männlicher Heranwachsender entgegenkommend, spielerisch eingeübt und zum sportlichen Vergnügen stilisiert. Durch ein derartiges Spielszenario wird in einer entscheidenden Entwicklungsphase des Heranwachsenden die angemessene Auseinandersetzung mit irrationalen aggressiven Impulsen blockiert. Kinder und Jugendliche müssen lernen Aggressionen, Zerstörungswut und Zorn zu beherrschen. Hierbei ist der Wertaspekt von wesentlicher Bedeutung. Tritt an die Stelle einer aktiven Auseinandersetzung eine primitive Bilderwelt, die die unreflektierte Veräußerlichung aggressiver Impulse ermöglicht bzw. fordert und explizit positiv bewertet, so kann dieses die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu sozial-ethisch verantwortungsbewußten Persönlichkeiten beeinträchtigen.

Betrachtet man das Spiel zu dem Kontext der eskalierenden Gewaltdarstellung innerhalb des Medienverbundes, so gewinnt zusätzlich die vielerorts geäußerte wissenschaftliche These der "Normativen Kraft des Faktischen" an Bedeutung. Der Umstand, daß medienimmanente Darstellungen, die den absichtlichen und normwidrigen Einsatz von Gewaltmitteln positiv bewerten, uneingeschränkte Verbreitung finden, kann - insbesondere bei Heranwachsenden - den Eindruck entstehen lassen, daß die Anwendung derartiger Verhaltensmuster eigentlich als eine soziale Selbstverständlichkeit zu gelten hat. Dementsprechend und im Einklang mit Ergebnissen aktueller Medienwirkungsforschung sahen die Mitglieder des Entscheidungsgremiums die Jugendgefährdung des Spieles nicht so sehr in einer Gefahr, Minderjährige könnten das Gespielte und das im Spiel gefühlsmäßig intensiv Miterlebte in der alltäglichen Wirklichkeit umsetzen. Die Jugendgefährdung ist vielmehr darin zu sehen, daß der Spieler innerhalb des strikt einzuhaltenden Programmschemas gezwungen ist, menschliche Hindernisse reflexartig, nahezu instinktiv auszuschalten. In dem spielerischen Einüben des Tötens ist die Gefahr zu sehen, daß der Respekt vor dem Leben und vor der körperlichen Unversehrtheit, den Hemmschwellen, die jeder Verletzungs- und Tötungshandlung entgegenstehen, herabgesetzt wird.

Außnahmetatbestände im Sinne von § 1 Abs. 2 GjS liegen nicht vor. Eine Entscheidung nach § 2 GjS verbietet sich im Hinblick auf die Schwere der Jugendgefährdung, die sich im Einstudieren blutiger Tötungs- bzw Verletzungsakte offenbart. Zahlen über den Umfang des Vertriebes lagen dem Entscheidungsgremium nicht vor.

Die Tatsache, daß "Brutal Football" auf einer herkömmlichen 3 1/2 Zoll Diskette abgespeichert ist, der Verbreitung per Raubkopien somit keine Grenzen gesetzt sind, legt die Annahme einer flächendeckenden Verbreitung nahe.

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 (§ 15 a Abs. 4 GjS).

