

Pr. 9/97

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 5090 (V) vom 14.03.1997
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 60 vom 27.03.1997

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:
GT Interactive

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 14.01.1997 eingegangenen Indizierungsantrag am 14.03.1997 gemäß § 15a Abs. 1 GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel (CD-ROM)
„Area 51“
GT Interactive, Palmetto/USA

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
eingetragen.

Sachverhalt

Das PC-Spiel „Area 51“ (CD-ROM), ist seit Herbst 1996 erhältlich. Das Spiel läuft unter Windows 95 und wurde von Midway Home Entertainment hergestellt und von GT Interactive, USA, vertrieben. Als technische Voraussetzung werden genannt: Prozessor mindestens Pentium, Betriebssystem Windows 95, mindestens 8 MB RAM, SVGA Monitor, CD-ROM-Laufwerk zweifach, diverse Soundkarten und Joystick.

Der Antragsteller gibt den Inhalt des Spieles zutreffend wie folgt wieder:

„Die Rahmenhandlung von „Area 51“ wird folgendermaßen beschrieben:

‘Your gear ist strapped on, your gun is loaded and now you are ready to clean house. As soldiers in the Special Tactical Advanced Alien Response (S.T.A.A.R.) Team, you have been trained to deal with this exact situation. Your assignment is to penetrate the security of the air base and eliminate all threat of the deadly alien infection that has spread throughout the base. You can’t trust any base personnel - you must assume that all of them have been exposed to alien infection. The personnel may act in a hostile manner and may mobilize the base’s resources against you. (...)’

Nach dem Starten des Spiels beginnt eine selbstablaufende Demo-Sequenz, in der dem Spieler kurz der Auftrag dargestellt wird. Weiterhin werden in dieser Sequenz einige typische Szenen des Spiels gezeigt.

Wird die Demo-Sequenz abgebrochen, so gelangt der Spieler zu dem üblichen Hauptmenü, das neben ‘High Scores’, ‘Exit’ und einer Übungsmöglichkeit (‘Practice’) die Möglichkeit bietet, zur Spielfeldauswahl zu wechseln (‘Beginning’ oder ‘Warp ahead’).

Der Bereich ‘Practice’ bietet die Möglichkeit, den Umgang mit der Maus als Waffe zu üben. Der Spieler kann in diesem Bereich die Gegner erschießen, ohne an Lebensenergie zu verlieren. Anders ist dies im eigentlichen Spiel (‘Arcade’).

Nach Auswahl von ‘Beginning’ oder ‘Warp ahead’ ist im größten Teil des Bildschirms die Spielhandlung zu sehen, während am Bildschirmrand befindliche Anzeigen den Spieler permanent über seinen Gesundheitszustand, Bewaffnung und verbliebene Leben informieren.

Zu Beginn der eigentlichen Spielphase betritt der Spieler mit einer Pistole bewaffnet den Flughafenbereich. Die Spielhandlung ist aus der Sicht der zu steuernden Figur dargestellt. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, das Spielfeld auf vorgegebenen Bahnen zu durchstreifen, und alle ihm begegnenden Gegner zu töten. Da die Spielfigur im Laufe dieser Suche von unterschiedlichen gegnerischen Figuren angegriffen wird, besteht das wichtigste Ziel eines jeden Levels darin, die sich hier befindlichen Gegner zu töten. Im Laufe des Spiels können verschiedene zusatzgegenstände (‘Power up’s’ oder ‘Ammo crates’) eingesammelt/angeschossen und eingesetzt werden. Geschossen wird mit der linken Maustaste, nachgeladen wird mittels Klicken auf den linken Spielfeldrand.“

Zur Begründung seines Indizierungsantrages führt der Antragsteller aus:

„Das Spiel ‘Area 51’ ist offenbar jugendgefährdend, da die dem Spieler zugedachte Aufgabe im wesentlichen in der reaktionsschnellen Liquidation zahlreicher Gegner besteht. Die Tötungsszenarien sind grausam und realistisch (Blutspritzer und Todesschreie) dargestellt. Der zielgerichtete Einsatz einer jeweils zur Verfügung stehenden Waffe ist unumgänglich, da sonst umgekehrt der eigene Tod, z.B. durch Erschießen droht.

Eine mögliche sozialetische Desorientierung ergibt sich insbesondere aus dem Einüben des gezielten und unreflektierten Tötens der Gegner. Möglichkeiten einer non-aggressiven Konfliktlösung existieren nicht. Ein erfolgreiches Durchspielen des Programms ist untrennbar mit der Liquidierung aller Gegner verbunden. Die Gegner werden zwar als Aliens beschrieben, sind jedoch - da sie, so die Rahmenhandlung, aus Menschen hervorgegangen sind - menschenähnlich dargestellt.

Gewalt wird in diesem Spielprogramm in großem Stil und epischer Breite dargestellt und als vorrangiges Mittel zur Konfliktlösung propagiert.

Da sich der Spieler im stetigen Kampf um das eigene Überleben befindet, wird er gefühlsmäßig sehr intensiv in das Spielgeschehen hineingezogen. Eine wünschenswerte kritische kognitive Reflektion des aggressiven Spielinhalts scheint dem Spieler aufgrund einer hohen psychophysischen Beanspruchung während des Spiels daher nicht möglich.

Aufgrund der Inhaltsgleichheit von 'Area 51' mit bereits indizierten Programmen wie z.B. 'Crime Patrol', 'Mad Dog II', 'Space Priates', etc. können zur Begründung der Indizierungsentscheidung die gleichen Argumente herangezogen werden.

Daher bitte ich um eine baldige Listenaufnahme des Spiels 'Area 51' im vereinfachten Verfahren auch deshalb, weil Spiele dieser Art eine große Verbreitung innerhalb kürzester Zeit erreichen."

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 Prüfskizzen und auf den des Videofilmes Bezug genommen. Die Mitglieder des 3er-Gremiums haben sich den Videofilm in voller Länge und bei normaler Laufgeschwindigkeit angesehen und die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einstimmig beschlossen und gebilligt.

G r ü n d e

Das PC-Spiel „Area 51“ 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.

Die jugendgefährdende Wirkung ist auch offenbar i.S.v. § 15a Abs. 1 GjS, da die dem Spieler zugedachte Aufgabe nahezu ausschließlich aus einem zielgenauen unreflektierten Töten menschlicher Gegner besteht. Damit ist die Jugendgefährdung klar und zweifelsfrei erkennbar.

Die Eignung zur sozialetischen Desorientierung wird in Übereinstimmung mit dem Antragsteller in der spielerischen Einübung des gezielten und gegen Menschen gerichteten Schußwaffengebrauchs gesehen.

Schon der sogenannte Übungsmodus des Spiels versetzt den Spieler in die Lage, zahlreiche auf dem Bildschirm erscheinenden Menschen zu erschießen. Schon hier unterscheidet sich das

Spiel von anderen auch indizierten Spielen dadurch, daß schon im Übungsmodus menschliche Gegner als Zielscheibe dienen.

Der eigentliche Spielablauf gestaltet sich ebenso brutal. In jedem der Level tauchen zahlreiche menschliche Gegner hinter verschiedenen Gegenstände auf. Einige wenige Menschen dürfen nicht erschossen werden, weil sie zur eigenen Mannschaft gehören. Sobald die Feinde getroffen sind, platzt der Brustkorb auf, der Mensch mutiert zum Skelett. Neben Pistolen kann der Spieler Zusatzmunition wie Granaten oder ähnliches erwerben. Die Wirkung dieser Geschosse ist beinahe identisch mit denen der Pistolen außer daß der Eindruck noch größerer Verletzungen hervorgerufen werden.

Die Spruchpraxis der Bundesprüfstelle ist seit Jahren so gestaltet, das Spiele dann als offenbar jugendgefährdend indiziert werden, wenn ihr wesentlicher Spielinhalt aus dem bedenkenlosen zielgerichteten Töten menschlicher Gegner besteht und die Verletzungshandlungen detailliert visualisiert werden. Das Gremium der Bundesprüfstelle geht davon aus, daß solche Medien eine aggressionsfördernde Wirkung haben können.

Generell gilt, daß eine aggressionsvermindernde kathartische Wirkung von Mediengewalt innerhalb der Medienwirkungsforschung eindeutig widerlegt ist:

Von den Forschungsergebnissen eindeutig gesichert ist, daß durch Mediengewalt keine Aggressionsminderung in Form eines Abfließens der Aggressionstriebes bewirkt wird ... (s. KUNZCIK; Gewaltforschung in: SCHENK M., Medienwirkungsforschung, Tübingen 1987, S. 170).

Der Psychologe KAMPE kommt nach vergleichender Lektüre „Computer-Wirkungsforschungs“-relevanter Literatur zu folgendem Schluß:

Die Ergebnisse zeigen das Dilemma der Wirkungsforschung in diesem Bereich: Wirkungen sind vielfältig und hängen von vielen Bedingungen ab. Ein Gesichtspunkt sollte jedoch immer hervorgehoben werden: Die in der Kooperation gültigen und auch von Jugendlichen praktizierten Verhaltensregeln für den Umgang mit negativen Affekten wie Zorn, Wut, Ärger, Zerstörungs- und Angriffstendenzen müssen im lebendigen sozialen Zusammenhang gelernt und ausprobiert werden können. Das einsame Spiel vor dem Videobildschirm scheint jedenfalls Aggressionstendenzen ebenso zu fördern wie das passive Fernsehen. Gleichwohl dürfen gewaltorientierte Videospiele nicht als Verursachungsmedium für die Steigerung von Gewalttätigkeiten angesehen werden. Sie können aber als ein Element in wechselseitiger Verstärkung mit anderen gewaltorientierten Medienangeboten bestehende Tendenzen zur Gewaltanwendung stützen (s. KAMPE, Das Videospiel im Unterricht in: SCHMÄLZLE (Hrsg.): Neue Medien - Mehr Verantwortung! Bonn, S. 130).

Auch FRITZ spricht von „einem Rückschritt in der Konfliktverarbeitung“ den „das passive Abnutzenlassen aggressiver Impulse durch die Maschine“ zeitige (vgl. FRITZ (Hrsg.): Programmiert zum Kriegspielen, Bonn 1988, S. 205 f.).

Ebenso legt der Autor am Bsp. kriegsrischer Inhalte „moralische Indifferenz“ und „emotionale Gleichgültigkeit“ gegenüber Gewalt, als fatale Folgen häufigen Bespielens dar.

Von Seite der Verfahrensbeteiligten wird nicht selten unterstellt, sowohl inhaltliche Thematik als auch Handlungsmuster seien für die Wirkung auf Kids ohne Belange. Dieses wird u.a. durch KAMPE eindeutig widerlegt.

Für KAMPE sind sowohl sprachliche als auch bildhaft vermittelt Inhalte von Videospielen von zentraler Bedeutung für die Frage „welche moralischen Bewertungsdispositionen hinsichtlich des eigenen und fremden sozialen Handelns“ als Lerninhalte übermittelt werden (vgl. KAMPE: Das Videospiel im Unterricht, in: SCHMÄLZLE (Hrsg.): Neue Medien - Mehr Verantwortung! Bonn 1992, S. 130 ff.). Daß die Inhalte jedes einzelnen Games wahrgenommen und auch behalten werden, steht für ihn - entgegen der von anderer Seite hervorgehobenen Gleichgültigkeit gegenüber Spielinhalten - außer Frage: „Denn, einerseits verlangt das erfolgreiche Durchspielen eines Programmes das Erschießen implizierter Spielregeln, andererseits besteht die kognitive Leistung des Nutzers darin, die schnellen, unzusammenhängenden Bild- und Reaktionssequenzen im Videospiel mit Hilfe von Narrativierung so aufzubereiten, daß sie erlebnisfähig werden“ (vgl. ders. ebda.).

Obwohl also die Gefahr videospielduzierten physisch aggressiven Verhaltens nicht vollständig von der Hand zu weisen ist, sah das Entscheidungsgremium der Bundesprüfstelle die jugendgefährdende Wirkung des verfahrensgegenständlichen Objektes weniger in der Möglichkeit, Heranwachsende könnten das Gespielte und im Spiel gefühlsmäßig Miterlebte in der alltäglichen Lebenswelt umsetzen. Die Jugendgefährdung ist vielmehr in der Tatsache des vom Programmablauf ausschließlich geforderten reflexartig, instinktiven Abschießens zu sehen. Das Training von Verhaltensweisen, die die körperliche Integrität des Gegentübers - des eigenen Profits wegen - negieren, birgt die Gefahr eines Herabsinkens des Respektes vor dem Leben und der körperlichen Unversehrtheit, und damit den Hemmschwellen, die jeder Tötungs- und Verletzungshandlung entgegenstehen, in sich. Die von dem vorliegenden Spiel ausgehende Jugendgefährdung ist damit dem oberen Bereich der Skala des § 1 Abs. 1 GjS zuzuordnen.

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 ein Werk einmal Kunst ist bzw. der Kunst dient und zum anderen eine Abwägung zwischen dem Jugendschutz und Kunstschutz zu treffen. Von Bedeutung ist bei dieser Abwägung, ob und inwieweit die jugendgefährdenden Passagen selbstständig künstlerisch gestalten und in die Konzeption eines Kunstwerkes eingebunden sind. Darüber hinaus ist von Bedeutung, das Ansehen, das das Werk beim Publikum genießt.

Das Gremium hat in diesem Zusammenhang hervorgehoben, daß das Computerspiel sowohl von technischer, graphischer oder sonstiger Eigenschaften her keine Anhaltspunkte bietet, es als ein Kunstwerk einzustufen. Dessen ungeachtet hat das Gremium aber ebenso betont, daß aufgrund der besonderen Brutalität mit der die Tötungsvorgänge präsentiert werden, auf jedenfall dem Jugendschutz der Vorrang einzuräumen ist.

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 2 GjS liegt nicht vor. Anhaltspunkte über den Umfang des Vertriebes liegen der Bundesprüfstelle nicht vor. Es ist vielmehr davon auszugehen, daß das Computerspiel, welches erst Ende 1996 auf den Markt gekommen ist, auch in großem Umfang vertrieben werden wird.

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).