

**Entscheidung Nr. 5574 (V) vom 12.04.1999
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 81 vom 30.04.1999**

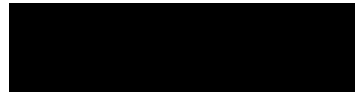
Antragsteller:
Stadt Bochum
Jugendamt/Jugendförderung
44777 Bochum

Verfahrensbeteiligte:
GT Interactive Software
Warburgstr. 35
20354 Hamburg

Antrag vom 26.01.99
Az.: 51 31

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 01.02.1999 eingegangenen Indizierungsantrag am 12. April 1999 gemäß § 15a Abs. 1 GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Vorsitzende:



Literatur:



Träger der öffentlichen Jugendhilfe:



einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel
NAM
GT Interactive Software, Hamburg

wird in die Liste der
jugendgefährdende Schriften
eingetragen.

Sachverhalt

Das PC/CD-ROM Spiel "Nam" wurde 1998 von der Firma GT Interactive Software, New York, entwickelt. Die Firma hat auch den weltweiten Vertrieb übernommen.

Zur Inbetriebnahme der CD-ROM benötigt man einen Prozessor mindestens 486er, 100 Mhz, 16 MB RAM, 60 MB freier Festplattenplatz, CD-ROM, mindestens DOS 6.2 als Betriebssystem, VGA-Monitor (256 Farben), diverse Soundkarten werden unterstützt.

Das Spiel belegt nach der kompletten Installation ca. 45 MB auf der Festplatte. Das Spiel kann für ca. 80,-- DM in diversen Computerläden erworben werden.

Informationen zum Spiel und die Möglichkeit zum Down Load der Shareware Version befinden sich auch im Internet unter folgender Adresse: <http://www.gtgames.com/games/nam/>

Bei dem Spiel handelt es sich um eine Kriegsspielsimulation des Vietnamkrieges. Das Spielersubstitut hat die Aufgabe, diverse Aufträge zu erfüllen, die alle einen militärischen Charakter haben. Jedem Feind, der sich dem Spielersubstitut bei der Lösung der Aufgaben entgegenstellt, gilt es, jedenfalls zu liquidieren. Das Spiel besteht aus zwei "Tour of Duty" wobei diese Hauptlevel wiederum in diverse Einzellevel unterteilt sind.

Der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) hat das Spiel nicht vorgelegen.

Das Jugendamt Bochum beantragt die Indizierung des Computerspiels, weil der Inhalt offenbar geeignet sei, Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren. Es ist der Auffassung, daß das Spiel aus dem Grunde jugendgefährdend sei, da die dem Spielenden zugedachte Aufgabe im wesentlichen in der reaktionsschnellen Liquidation zahlreicher Gegner bestehe. Diese Tötungsszenen seien zentraler Bestandteil der Handlung und zum erfolgreichen Durchspielen des Programms unumgänglich. Darüber hinaus seien die Tötungen sehr realistisch dargestellt (Blutspritzer und Todesschreie) und verharmlosten durch ständiges Wiederholen das Töten. Der zielgerichtete Einsatz der jeweils zur Verfügung stehenden Waffe sei unumgänglich, da sonst der eigene Tod drohe.

Eine mögliche sozialetische Desorientierung ergebe sich insbesondere aus dem Einüben des gezielten Tötens. Möglichkeiten einer non-aggressiven Konfliktlösung existiert nicht. Ein erfolgreiches Durchspielen des Programms sei untrennbar mit der Liquidation der Gegner verbunden.

Die Verfahrenseteiligte wurde form- und fristgerecht davon benachrichtigt werden, 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 Prüfkakte und auf den des Computerspiels Bezug genommen. Den Mitglieder des 3er-Gremiums wurde das Computerspiel vorgeführt und in seinen wesentlichen Teilen erläutert. Sie haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einstimmig beschlossen und gebilligt.

Gründe

Das Computerspiel "Nam", GT Interactive, New York, 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.

Computerspiele, die den Spieler zur Vernichtung menschlichen Lebens auffordern und die einzelnen Verletzungsaktionen in allen Einzelheiten präsentieren, sind in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle im Regelfall als verrohend und damit als sozialetisch desorientierend eingestuft worden. Dies gilt u.a. für eine Reihe "Nam" gleichgearteter Spiele, in denen die Tötung von Menschen mit Hilfe diverser Waffen eine wesentliche Rolle spielt (z.B.: "Wolfenstein 3D", "Doom", "Quake").

Das in "Nam" annähernd ausschließlich geforderte Handeln besteht aus exzessiven, fortgesetzten Tötungen von Menschen oder menschenähnlichen Wesen. Vom Spieler begangene Tötungen werden gleichzeitig mit einer Detail-Freude inszeniert, die einer Befürwortung der Gewaltanwendung gleichkommt und damit auf Kinder und Jugendliche in hohem Maße verrohend wirkt.

Die Tatsache, daß solche Inhalte auf Kinder und Jugendliche verrohend wirken können, wird von den Wissenschaftlern bestätigt. So führt Prof. FRITZ in seinem Referat, gehalten auf der Jahrestagung der Bundesprüfstelle in Leipzig am 27. und 28. November 1996 "Gewaltaspekte in Computerspiele und ihre Wirkspektren" dazu folgendes aus:

"Da es Menschen sind, die die virtuelle Welten schaffen, müssen sie auch die Normen festlegen, die in diesen Welten Gültigkeit haben sollen. In dieser Festlegung unterliegen die 'Spielemacher' dem demokratischen Grundkonsens ebenso wie Jugendschützer und Medienpädagogen.

Empathie als grundlegende emotionale Fähigkeit für moralische Entscheidungen kann ein 'Grundpfeiler' sein für das Maß an Gewalt, daß Kinder und Jugendliche in der virtuellen Welt zugemutet werden darf.

Wie könnte ein solcher 'Grundpfeiler' konkret aussehen? Was ist Kindern und Jugendlichen im Hinblick auf die Notwendigkeit, emphatisches Verhalten auszubilden, nicht mehr zumutbar? Brutale, ungehemmte, menschenverachtende und -vernichtende Gewalt als einzige mögliche Spielhandlung überschreitet eindeutig die Grenzen dessen, was Kindern und Jugendlichen zugemutet werden darf - unabhängig davon, ob eine solche Gewaltdarstellung schädigende Wirkung hat oder sozialetisch desorientierend wirken kann.

Ebenso wird diese Einschätzung durch aktuelle Ergebnisse psychologischer Wirkungsforschung gestützt:

Niemand geht soweit, gewaltorientierte Videospiele als Verursachungsmedium für die Steigerung von Gewalttätigkeiten anzusehen, annähernd wissenschaftlicher Konsens ist aber, daß sie - als ein Element in wechselseitiger Verstärkung mit anderen gewaltorientierten Medienangeboten - bestehende Tendenzen zur Gewaltanwendung stützen (siehe u.a. KAMPE, Das Videospiele im Unterricht in: SCHMÄLZLE [Hrsg.]: Neue Medien - Mehr Verantwortung! Bonn, S. 130).

'Rückschritte in der Konfliktverarbeitung', 'moralische Indifferenz und emotionale Gleichgültigkeit gegenüber Gewalt' stellen einen Teil der Wirkungsrisiken dar, die als Folge häufigen Bespielens benannt werden (vgl. FRITZ [Hrsg.]: Programmiert zum Kriegsspielen, Bonn 1988, S. 205 f.).

So schlägt der Dipl.Pädagoge JÖRNS die Brücke von der 'Gewalt-Lust', die auch 'Time Crises' wie ein roter Faden durchzieht, zur 'puren Zerstörungslust', als einer bei Kindern und Jugendlichen vermehrt zu beobachtenden Verhaltensweise, auf die Gesellschaft meist ohnmächtig reagiert. Für ihn ist das 3D_Labyrinth virtuelles Abbild der komplexen kindlichen

bzw. jugendlichen Lebenswelt; nährt die Allgegenwart feindlich gesonnener Figuren Gefühle der Bedrohung, die im realen Alltag fortwirken und Ängste schüren, die wiederum häufig genug Auslöser für Gewalthandlungen sind. Er konnte im Rahmen einer fortlaufenden Auswertung von Mailboxnachrichten des Fidonetz-Bereiches 'Spiele' zudem beobachten, daß die geforderten Gewalthandlungen samt dazugehöriger Tötungsanimation, nur in den ersten Spielminuten bewußt wahrgenommen werden! Daß hierzu allein der tödliche Einsatz von Waffen verhilft, gerät aus dem Blickfeld. (Unveröffentlichtes Gutachten zum Computerspiel DUKE NUKEM 3D - erstellt im Auftrag des Jugendamtes der Stadt Peine.)

Dieses ist um so bedenklicher, als für den Wirkungsforscher und Psychologen KAMPE sowohl sprachliche als auch bildhaft vermittelte Inhalte von Videospiele von zentraler Bedeutung für die Frage, welche moralischen Bewertungsdispositionen hinsichtlich des eigenen und fremden sozialen Handelns als Lerninhalte übermittelt werden, sind. Er sieht die Gefahr, daß *alltagssprachliche Ausdrucksformen, die allzu häufig einem gewissen Imponiergehabe männlicher Jugendlicher dienlich sind und einen mehr oder weniger starken aggressiven Nebensinn haben können, erweitert und mit eindeutigen eindrucksvollen und handlungsanleitenden aggressivbildhaften Vorstellungen verknüpft werden (...). Eine 'Mediale Sozialisation' in der 'sprachlich-aggressive' Ausdrucksformen mit gewalttätigen Bildvorstellungen verknüpft werden, ist geeignet (...) langfristig den Übergang zur physischen Aggression zu erleichtern, insbesondere, wenn die in den Spielsituationen kollektiv bestätigten bildhaften Vorstellungen von gewaltsamen Auseinandersetzungen zu einer subjektiv gültigen Realitätsbeschreibung geraten* (vgl. KAMPE: Das Videospiele im Unterricht in: SCHMÄLZLE [Hrsg.]: Neue Medien - Mehr Verantwortung! Bonn 1992, S. 130 ff.).

Nicht indiziert 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 und inwieweit ein Antragsobjekt der Kunst dient und nachfolgend die Abwägung zwischen Jugendschutz und Kunstschutz vorzunehmen. Entscheidend für die künstlerische Wertigkeit eines Objekts sind nach Vorgabe des Bundesverfassungsgerichts a) die selbständige künstlerische Gestaltung der jugendgefährdenden Passagen und ihre Einbindung in die Konzeption des Gesamtwerkes; b) die Eindimensionalität bzw. Vielstufigkeit übermittelter Botschaften, c) das Ansehen, das ein Werk in Fachöffentlichkeit und Publikum genießt.

"Nam" ist noch nicht einmal programmiertechnisch gut gelungen. Die Grafik erinnert eher an Spiele aus dem Jahre Anfang 1990. Es ist daher davon auszugehen, daß das Werk ein eher geringes Ansehen beim Publikum genießt.

Was die Vielstufigkeit übermittelter Botschaften anbelangt, so hat das Gremium bereits darauf hingewiesen, daß die Botschaft, die im wesentlichen vermittelt wird, diejenige ist, daß das Töten von Menschen auf besonders brutale Art und Weise zu einem besonderen Spielspaß verhilft. Blutige Splatterdarstellungen dieser Art offenbaren eine rücksichtslose, menschenverachtende und unbarmherzige Gesinnung, die Vergnügen und Spaß bereiten soll. Der "Kick" rührt vorliegend gerade aus dem Bewußtsein, mit einem ethischen Minimalkonsens, nämlich der Unantastbarkeit des menschlichen Lebens, zu brechen und dabei Vergnügen und Spielspaß zu empfinden. Nicht Distanzierung von sondern die Identifikation mit diesem Normverstoß ist im Spiel angelegt. Ein etwaiger empathischer Mitvollzug der Leiden der Opfer ist, da das einzelne gesichts- und charakterlos verbleibende Tötungsobjekt in der Masse identischer Klonen förmlich untergeht, ausgeschlossen. Das Spiel hat insbesondere wegen der amerikanischen Originalfassung ein solches Maß an Jugendgefährdung, daß es im oberen Bereich der Skala anzusiedeln ist. Aus dem Grunde ist das 3er-Gremium zu der Überzeugung gelangt, dem Jugendschutz den Vorrang vor dem Kunstschutz einzuräumen.

Die Jugendgefährdung tritt aufgrund dieser Inhalte auch klar und zweifelsfrei zutage, so daß die Behandlung im vereinfachten Verfahren gerechtfertigt ist.

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 2 GjS liegt nicht vor. Die Richtung der Entscheidung nach § 2 GjS 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 GjS 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.

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).

