

**Entscheidung Nr. 6359 (V) vom 15.10.2002
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 204 vom 31.10.2002**

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 05.08.2002 eingegangenen Indizierungsantrag am 15.10.2002 gemäß § 15a Abs. 1 GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Vorsitzende:

Träger d. freien Jugendhilfe:

Verlegerschaft:

einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel
„Gore“

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
eingetragen.

**Rochusstrasse 10 . 53123 Bonn . Telefon: 0228/37 66 31
Postfach 14 01 65 . 53056 Bonn. Telefax: 0228/37 90 14**

S A C H V E R H A L T

Der PC Ego-Shooter „Gore“ ist seit ca. 28 Juni 2002 in Deutschland zum Preis von € 30 erhältlich.

Das Spiel liegt der Bundesprüfstelle in englischsprachiger Original-Fassung (Gore V 1.45) vor. Allein die Texte der Umverpackung sind in deutscher Sprache verfasst. Der Titel des Spieles ist im Programm selber mit dem Zusatz „Gore – Ultimate Soldier“ versehen.

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) hat den PC-Dos Titel „Gore“ in identischer englischer (Sprach-) Fassung mit Gutachten vom 04.06.2002 (Reg.-Nr. 7040/02) als „nicht geeignet unter 18 Jahren“ eingestuft. Damit wurde der beantragten Empfehlung „geeignet ab 16 Jahren“ nicht entsprochen, *da das gesamte einseitig gewaltträchtige Spielkonzept sowie die effektvolle programmtechnische Umsetzung der Folgen der Gewaltanwendung gegen menschenähnliche Gegner* für Kinder und Jugendliche als nicht geeignet angesehen werde. Der Antragsteller wurde seitens der USK zudem daraufhingewiesen, dass der Programminhalt nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle als jugendgefährdend i.S. von § 1 GjS einzustufen ist.

Das Stadtjugendamt München beantragt die Indizierung des Computerspiels „Gore“ in verfahrensgegenständlicher Fassung, da das Spiel aufgrund der dargestellten Gewalt jugendgefährdend im Sinne von § 1 Abs. 1 S. 1 GjS sei und auf in der Entwicklung befindliche Kinder und Jugendliche eine sozial desorientierende Wirkung entfalten könne. Es sieht zudem Anhaltspunkte für die Erfüllung der Tatbestandsmerkmale des § 131 StGB und empfiehlt hier die Klärung durch eine Staatsanwaltschaft herbeizuführen.

Zur Begründung der jugendgefährdenden Wirkung wird im Einzelnen ausgeführt:

- Um das Spielziel, bzw. das nächste Level zu erreichen ist es nicht unbedingt erforderlich, dass sich der Spieler für die Rahmengeschichte oder seine Aufträge interessiert. Auch mussten wir bei Sichtung keinerlei besondere Strategie verfolgen. Es reicht völlig aus, alle Figuren, die einem begegnen, aus dem Weg zu räumen. (...)
- Alle Figuren des Spieles sind menschenähnlich.
- Der Spieler hat die in „Ego-Shootern“ üblichen Waffen zur Verfügung.
- Die Folgen von Gewalt werden regelrecht zelebriert: Breite, rote Blutfontänen spritzen aus getroffenen Figuren, Einschusswunden sind deutlich sichtbar. Sowohl die „feindlichen“ Figuren, als auch die eigene, geben bei Treffern Schmerz- bzw. Todesschreie von sich. Bei Treffern zucken die Figuren zusammen, sinken ein und stürzen zu Boden. Um die „getötete“ Figur eine große Blutlache, teilweise auch Spritzer an Mauern, etc.. Stirbt eine Figur durch Explosion (Sprengbombe, explodierende Feuerlöcher und mehr) zerberstet/ - splattert der Körper, fliegt durch die Luft. Die Einzelteile landen zerstreut am Boden, teilweise sind noch Körperteile zu erkennen (z.B. Kopf mit Rumpf). Geschlagene Figuren bleiben noch einige Sekunden liegen und werden dann ausgeblendet.

Die Rahmenhandlung, die in allen vorliegenden Bewertung als dünn eingestuft wird, lässt sich in enger Anlehnung an die gamesweb.com -Besprechung wie folgt zusammenfassen:

In einer ebenso nahen wie dunklen Zukunft regieren Terrorbanden die Welt. Um die Situation wieder unter Kontrolle zu bekommen, hat die Regierung „gore“ entwickelt: den perfekten Kampftrainingssimulator. Der Spieler wird mit seiner Hilfe zum ultimativen Soldaten gemacht, der den Mob bekämpfen soll. Sein Schlachtfeld: die verwahrlosten Straßen der Stadt. Doch die Hacker der anderen Seite haben sich Zugang zum Herz der Regierung verschafft: Sie haben sich im Trainingscomputer eingenistet. Für den Spieler wird der Einsatz im Trainingscomputer also zur harten Wirklichkeit, denn er muss die Feinde dort bekämpfen.

Der Spieler hat die Wahl aus zehn Charakteren den auszuwählen, mit dem er sich am meisten identifizieren kann. Oder zumindest will. Jeder der Cyberkiller hat eigene Werte für RPG-

Charakteristika wie Ausdauer, Lebensenergie, Stärke, Waffen. Schon in einem der ersten Level rät eine Stimme aus dem Off: „If something moves- shoot it“. Dieser Satz beschreibt eigentlich sowohl die Handlung als auch das Gameplay am treffendsten. „Gore“ ist ein konsequent aufs Wesentliche reduzierte Ego-Shooter. Ein Ballerspiel im wahrsten Sinne. Um das Ende des Levels zu finden, muss man keinen guten Orientierungssinn haben. Es gibt keine Türen, die man öffnen und keine Knöpfe, die man drücken muss. Aber es gibt Waffen. Eine ganze Menge davon. Messer, Pistolen, Handgranaten, Flammen- und Raketenwerfer, Sniper, Maschinengewehre, Pumpgun, C4-Sprengsätze, Kettensäge und so weiter. Dreißig Waffen insgesamt, viele davon mit einem Sekundär-Feuermodus. Auch am Boden liegende Waffen können hilfreich sein: Wenn man auf sie schießt, explodieren sie. Praktisch, wenn ein ahnungsloser Gegner daneben steht. Taktisches Denken gehört ebenso wenig zu den Anforderungen an den Gore-Spieler wie der vorhin erwähnte Orientierungssinn. Taktik beschränkt sich auf das Nachladen im richtigen Augenblick, beziehungsweise auf das rechtzeitige in Deckung gehen für den Magazinwechsel.

In die Verkaufsversion sind vier Mehrspieler-Modi integriert: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag und Tactical. Hier stehen auf beiden Seiten (UMC, MOB) jeweils fünf Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten zur Auswahl. Gekämpft wird auf den Karten der Single-Player-Kampagnen.

Die verfahrensbeteiligte Cryo Interactive S.A. wurde form- und fristgerecht davon benachrichtigt, dass über den Antrag gem. § 15a GjS entschieden werden soll. Sie beantragt mit Schreiben vom 12. September 2002 „die reguläre Prüfung vor dem 12er-Gremium bzw. die Einstellung des Verfahrens“. Zum Einen habe die USK zutreffend dargelegt, dass und warum das Spiel „Gore“ die Tatbestandsmerkmale des § 131 StGB nicht erfülle. Zum Anderen sei auch eine jugendgefährdende Wirkung bei Zugrundelegung der aktuellen Spruchpraxis der Bundesprüfstellen-Gremien nicht gegeben, da sowohl die Umverpackung als auch die Spielgeschichte die Handlung von „Gore“ in einem virtuellen Kampftrainingssimulator in der Mitte des 21. Jahrhunderts ansiedelten. Es werde bewusst beschrieben, „dass sämtliche Aktionen virtuell sind und es wird sich deutlich von der Realität distanziert. In Gore wird also lediglich eine Kampfsimulator dargestellt – so wird folgerichtig lediglich Gewalt gegen virtuelle Simulationen dargestellt und nicht gegen Menschen, oder menschenähnliche Lebewesen.“

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

GR Ü N D E

Das Computerspiel „Gore“ 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.

Das OVG Münster hat in einer richtungsweisenden 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 Routine haften 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 bzw. menschlich anmutenden Lebens auffordern und die Schrecken dieser Vernichtung und deren schmerzhaftes Auswirken für die Betroffenen zugleich als blutreiches und lustvolles Spektakel inszenieren, sind in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle stets als verrohend und damit sozialetisch desorientierend eingestuft worden. Dies gilt u.a. für eine Reihe „Gore“ gleichgearteter Spiele, in denen die Tötung von Menschen mit Hilfe diverser Waffen eine wesentliche Rolle spielt (z.B. „Wolfenstein 3D“, „Doom“, „Quake“, „Blood“, „Blood 2 – The Chosen“, „Kingpin“, „Unreal“, „Unreal Tournament“ etc.).

Der Einwand der Verfahrensbeteiligten, dass der Inhalt des Spieles laut Umverpackungsangaben und Spielgeschichte in einem virtuellen Kampftrainingsimulator der fernen Zukunft angesiedelt sei, erwies sich – wie auch die Spielbeschreibung des Sachverhalts belegt – zunächst als zutreffend. Die Spielbeschreibungen und –bewertungen zu „Gore“ kommen jedoch mehrheitlich zu dem Schluss, dass die Rahmenhandlung des Spieles in der Gesamtwahrnehmung eine zu vernachlässigende Größe darstellt. So schreibt etwa der Rezensent des Internetmagazins

4Players.de: *Die Hintergrundgeschichte von **Gore: the Ultimate Soldier** ist im Grunde genommen nicht vorhanden, sogar die Story von Dungeon Siege wirkt im Direktvergleich wie ein Epos mit zwölf Bänden: Ihr startet mit einer Waffe in der Hand und müsst möglichst viele Terroristen, Datendiebe oder sonstige böse Buben vom Bildschirm putzen. (...)*“

Die rudimentär entwickelte Rahmenhandlung ist folgerichtig nicht im Stande, die Wahrnehmung von Spielfiguren, die vom Phänotyp her eindeutig als Menschen erkennbar sind, entscheidend zu prägen. Sieht man von einem gehörnten, teuflisch anmutenden Gegner des sechzehnten Endlevels, einem erstmals im dreizehnten Spiellevel auftretenden Riesenroboter sowie ab dem elften Level u.a. auftauchenden Skeletten ab, so sind die Gegenspieler qua Äußeren eindeutig als Menschen zu identifizieren. Es handelt sich um eine rothaarige Kampffamazone, einen beliebten Rocker mit Coladose und Schrotflinte, um einen Raver, einen Jesus-ähnlich anmutenden Jüngling mit zwei Keulen, einen Schwarzen mit Schusswaffe etc.. Zum menschlichen Äußeren gesellt sich die menschliche Sprache, der sich die Spielfiguren bedienen, sobald sie des Spieler- Substituts gewärtig werden („Die, die, die....“; „Your Ass is mine“ usw.). Überaus menschlich mutet auch die Art an, in der die Figuren auf einwirkende Projektile reagieren. So erweisen sich in der Regel Kopf- und Herzschnitte als besonders effektiv, wohingegen der behelmte Cyborg am besten durch einen Schuss in die Halsschlagader (aus der dann eine Blutfontäne austritt) unschädlich gemacht werden kann. Die Schmerzenlaute tödlich verletzter Gegner variieren zwischen martialischen Schreien und einem nach Rau-

cherhusten klingenden Röcheln. Einige Figuren halten sich schützend die Arme vor ihre Eingeweide.

„Gore“ gehört nach Auffassung des 3er-Gremiums zu einer neuen Generation von Ego-Shootern, die ihre Töte-oder-werde-getötet - Philosophie mit großer Selbstverständlichkeit verficht und auf moralische Rechtfertigung in Form eines übergelagerten Kontext keinerlei Wert legt. So ist insbesondere in den Maps des Death-Match-Modus die rasant schnelle Tötung einer vorab festgelegten Anzahl an Gegnern reiner Selbstzweck. Es geht um nicht mehr, als das möglichst effektive und lustvolle Abschlachten, Massakrieren menschlich agierender Gegenspieler.

Der immense Stress, der aus der beständig lauernenden Gefährdung durch Mit-Wettbewerber sowie permanenten Zeitdruck entsteht, erhält durch die Möglichkeit des splatter-artigen Zerlegens der Gegner ein vermeintlich „positives“ – und Genugtuung verschaffendes Gegengewicht, was zu einer wohlwollenden Wahrnehmung der an sich brutal angelegten Tötungsszenarien beiträgt.

Festzuhalten bleibt: Die Entwickler von „Gore“ setzen aus absatzstrategischen Gründen vornehmlich auf den „Erbarmungslos-Kick“, 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. Nicht Distanzierung von, sondern die Identifikation mit diesem Normverstoß ist im Spiel angelegt. Das Rattern der mitgeführten (Schuss-)Waffe, lebensecht animierte Todeskämpfe, röchelnde Sterbelaute, auf Boden und gegen Wände klatschende Extremitäten verdichten sich de facto zu einer Art „Todesrausch“ und damit zu einer Erlebnisqualität, die eine „bejahende (An-)Teilnahme“ am Gewaltgeschehen, wie sie die aktuelle Rechtsprechung zum § 131 StGB als Indiz für Gewaltverherrlichung und -verharmlosung fordert, fördert. Die Anwendung eines weiteren Tatbestandsmerkmals des § 131 StGB, des Tatbestandsmerkmals „grausam“, hat den Beisitzern der Bundesprüfstelle vorliegend Schwierigkeiten bereitet, da sie laut aktueller Rechtsprechung das Vorliegen mehrerer hintereinander folgender Gewalttaten gegen den selben Menschen voraussetzt und die Auswirkungen dieser Gewalttaten minutiös geschildert werden müssen.

Unumstritten ist hingegen, dass die Inszenierung brutaler und menschenvernichtender Gewalt, die in „Gore“ den maßgeblich interessanten Teil der Spielhandlung stellt, der Ausbildung von Empathie entgegen wirkt – 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 sozialetischen Desorientierung reicht als Indiz für eine Jugendgefährdung hin, die dem oberen Bereich der Skala des § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS zuzuordnen ist.

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 und wie weit ein Antragsobjekt der Kunst dient und nachfolgend die Abwägung zwischen Jugendschutz und Kunstschutz vorzunehmen. Entscheidend für die künstlerische Wertigkeit eines Objektes sind nach Vorgabe des BVerfG - 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 bei Fachöffentlichkeit und Publikum genießt.

Das 3er-Gremium hat zur Ermittlung der Werkhöhe deutschsprachige Internetseiten mit ausführlichen Spielbeschreibungen und –kommentierungen herangezogen, die über Eingabe des

Spiel-Titels in die Suchmaschinen „Google“ und „AltaVista“ ermittelt wurden. Zusätzlich wurden Spielbesprechungen verbreiteter PC-Magazine ausgewertet. Die hierin zum Ausdruck kommenden Wertungen lassen sich wie folgt zusammenfassen:

- PC ACTION 7/2002 (Benjamin Bezold):, „*Löcher mich bis ich leer bin. Eine Menge Pixelblut erwartet Sie in GORE. Das ist aber auch alles, was dieser Ego-Shooter an Außergewöhnlichem zu bieten hat.*“ Das Fazit des Rezensenten: Hirnlose Ballerorgie mit mangelnder Spieltiefe und innovationslosem Mehrspielermodus. Auszüge aus der Begründung: Schon die Hintergrundstory verrät, GORE ist nichts für Anspruchsvolle. GORE konzentriert sich ausschließlich auf das Niedermetzeln von Kontrahenten. Rätsel, Dialoge oder gar Zwischensequenzen sucht man vergeblich. Hier wird Geballert, bis die Schwarte kracht. Und das erreicht von der ersten Minute an die Grenzen der Geschmacklosigkeit. Blutfontänen spritzen aus den Wunden der Getroffenen und färben den Bildschirm dunkelrot. Positiv wird hier lediglich das gelungene Level-Design ; Abwechslung in punkto verfügbare Waffen, die z.T. sogar über einen Sekundär-Modus verfügen, vermerkt.
- GameStar August 2002: *Das Spiel zelebriert Gewalt (herumliegende Körperteile, Blutfontänen aus Kopfwunden). Mit einer zur Hälfte jugendliche Leserschaft sehen wir uns deshalb in der Verantwortung „Gore“ keine Wertung und damit keine Kaufempfehlung zu geben.*
- gamesweb.com: *Zu einem besseren Ruf der Egoshooter wird „Gore“ sicher nicht beitragen. Im Gegenteil wirkt es auf den ersten Blick extrem gewaltverherrlichend. Wer aber genauer hinsieht, bemerkt, dass dieser übersteigerte Gore-Faktor dazu beiträgt, dass selbst labilste Psychen immer daran erinnert werden: ‘Es ist nur ein Spiel, ‘don’t try this at home, kids!’.* (...) Man darf den Entwicklern ruhig unterstellen, dass genau das ihre Absicht war. Dafür spricht neben der übertriebenen Gewaltdarstellung auch das Setting in einer fiktiven Zukunft und die grellfarbige surrealistisch klobige Szenerie, durch die sich der Spieler bewegt. Auch dass das Blut zwar reichlich, aber alles andere als realistisch fließt, sollte man nach dem Motto ‘Im Zweifel für den Angeklagten’ als Absicht der Programmierer einstufen. Es ging nicht darum, ein Spiel zu machen, der härter als das Leben ist, sondern ein Spiel zum bewussten Abschalten von Realität. Fazit: Was den Vergleich mit anderen Shootern angeht, ist „Gore“ sicher kein Meilenstein. Weder von der Grafik, noch vom Gameplay. Keine der Ideen waren nicht auch schon mal in einem anderen Spiel zu sehen. Wer sich einfach nur mal schnell an die Kiste setzen und daddeln will, ohne das Gehirn überzustrapazieren, hat mit „Gore“ seinen Spaß. Und vor lauter Geballere hat man auch keine Zeit, sich an den kleinen Schönheitsfehlern in punkto Physikengine und Grafik zu stören.

Das Gremium hat sich diesen Einschätzungen angeschlossen und „Gore“ hinsichtlich der Spielidee, -konzeption und technischen Ausführung als eher mittelmäßig eingestuft. Es ist gleichzeitig der Überzeugung, dass in der besonderen Brutalität, mit der die Tötungsvorgänge präsentiert werden, eine grausame und unmenschliche Gesinnung aufscheint und diese der Jugendgefährdung eine Schwere verleiht, die eine andere Entscheidung als die zu Gunsten des Jugendschutzes nicht zulässt. Die Ausführungen des „gamesweb.com“- Rezensenten zur vermeintlich distanzierenden Wirkung des übersteigerten Gore-Faktors weichen deutlich vom Tenor der übrigen Besprechungen ab und stellen von daher die Meinung bzw. Bewertung einer Minderheit dar. Es wurde bereits mehrfach darauf hingewiesen, dass die Rahmenhandlung und der hierin vorhandene Ansatz, das Spielgeschehen in eine fiktive Zukunftsszenerie zu verlegen, in der Wahrnehmung der Spieler eine untergeordnete Rolle spielen. Das Decodieren des Szenerie als „grellfarbig surrealistisch klobig“, setzt eine Genre-Erfahrung voraus, die ältere Kinder und jüngere Jugendliche, die durchaus zur Zielgruppe des Spieles gehören, nicht besitzen.

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).