

Entscheidung Nr. 5093 (V) vom 17.03.1997
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 60 vom 27.03.1997

Antragsteller:

Stadt Bochum
Jugendamt/Jugendförderung
44777 Bochum
Az.: 51 31

Verfahrensbeteiligte:

Sega Deutschland GmbH
Hans-Henny-Jahnn-Weg 53
22985 Hamburg

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 10.12.1996 eingegangenen Indizierungsantrag am 17.03.1997 gemäß § 15a Abs. 1 GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Vorsitzende:



Verleger:



Träger d. öffentl. Jugendhilfe:



einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel „Virtua Cop“
(PC-DOS/CD-ROM)
Sega Deutschland, Hamburg

wird in die Liste der
jugendgefährdende Schriften
eingetragen.

Sachverhalt

Der Action-Shooter „**Virtua Cop**“ (PC-DOS/CD-ROM) für Win '95 ist die PC-Umsetzung eines 1995 eingeführten Arcadespiels (Spielautomat), das zudem als SEGA-SATURN - Konsolen-Version verfügbar ist. In Deutschland wird der Vertrieb von der deutschen SEGA-Tochter: SEGA Entertainment Hamburg organisiert. Die Umverpackung ist, wie das Spielhandbuch, in insgesamt sechs Sprachen verfaßt und mit einer „USK-16“ gestickert. Im Spiel selber wird englisch gesprochen. Das Antragsteller hat das Prüfobjekt im für jederman/-frau zugänglichen Softwareeinzelhandel erworben.

Die **UnterhaltungssoftwareSelbstKontrolle (USK)** erteilt einer titel- und inhaltsgleichen SEGA-SATURN/CD-ROM-Version mit Prüfdatum vom 07.11.95 das Age-Rating **nicht geeignet unter 18 Jahren** (USK-Registriernr. 1127/95). Das dazugehörige Gutachten sieht alle Kriterien einer sozialetischen Desorientierung von Kindern und Jugendlichen als erfüllt an und prognostiziert eine hohe Indizierungswahrscheinlichkeit.

Das **Stadtjugendamt Bochum** beantragt die Indizierung von VIRTUA COP, da das Spiel jugendgefährdend i.S. von § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS sei. Es sieht die Gefahr einer sozialetischen Desorientierung im Einüben des gezielten und unreflektierten Tötens sowie der grausamen und realistischen Aufbereitung der Tötungsszenarien begründet. Indiz für einen i.S. der aktuellen Spruchpraxis der BPjS jugendgefährdenden Gehalt sei weiterhin die weitreichende Übereinstimmung mit bereits indizierten Spielen der (inzwischen liquidierten) American Laser Games (Mad Dog I & II, Space Pirates, Crime Patrol). Möglichen Einwänden vorgreifend, wird darauf hingewiesen, daß das Vorhandensein einer „2-Spieler-Option“ keine relativierende Wirkung hat: Es werde zwar gemeinsam gekämpft, aber individuell „gepunktet“, wodurch der sportliche Ehrgeiz zu Töten eine zusätzliche Steigerung erfahre.

Die zutreffenden **Inhaltsangaben** von Antragsteller und USK liefern - um eigene Anschauungen ergänzt - das folgende Bild:

Rahmenhandlung und Spielprinzip werden von dem GAMEPEN Spieletester Andrew Phelan zutreffend auf die folgende Kurzformel gebracht: *You're a member of the Virtua City Police Department, out to destroy a newly discovered gun smuggling syndicate. In other words, shoot everyone in sight before they shoot you.*

Die Animationen des Spielvorspannes: Zwei Polizisten (Rage und Smarty) bekämpfen namenlosen Muskelprotz auf einem Hafengelände, das zugleich als Sega-Verlade-Station dient; verleihen der Geschichte wenig zusätzlichen Gehalt. Das eigentliche Spiel besteht aus drei Szenarien, die jeweils mit einem Schwierigkeitsgrad korrespondieren: Arms Black Market (Beginner)/Underground Weapon Storage (Medium)/Gang Headquarter (Expert): Jedes dieser Szenarien ist separat anwählbar und aus drei Spielabschnitten und einem Endgegner zusammengesetzt. Hafen- und Firmengelände, Braunkohle-Tagebau - inklusive Förderbänder etc. stellen die Hintergrundkulisse. Mit Schusswaffen, Messern, Äxten und Granaten agierende Gangster in dreidimensional gerendertem Szenario und aus Ich-Perspektive zwingen zum sofortigen Handeln (gleichbedeutend Schießen). Geschossen wird mit der Maus. Ein Fadenkreuz gibt die Schußposition an, nachgeladen wird mit einem rechten Doppelklick. Anfangs besitzt man nur einen sechsschüssigen Revolver, schwerere Geschütze gilt es dem Gegner im Fortlaufenden abzurufen. Auch Fahrzeuge und Ölfässer erweisen sich bei Einschuss als effektive Explosivgeschosse. Körperreaktionen der Gegner sind entsprechend der Zielgenauigkeit der Schüsse abgestuft: *Plug an enemy in the leg, and they crouch over to hold their wound. Plug them in the arm, and watch them spin to ground. It's even possible to plug them multiple ti-*

*mes on their way down to the ground if desired!*¹ Es fließt wenig Blut, die Tötungsanimation ist dennoch - wie auch das vorstehende Fremdzitat zeigt - realistisch: Sonnenbebrillte Al Capone-Typen (schwarzer Anzug), blonde Hünen mit weißem T-Shirt und Weste, maskierte Ninjas und vergleichbare Gestalten zucken im Kugelhagel, taumeln, stürzen von höher gelegenen Ebenen, stoßen jeweils einen kurzen Schrei aus und lösen sich dann auf. Vorweg sondert eine Minderzahl der Gegner verhalten Blutpixel ab. Nimmt man unbeteiligte Passanten (teils kindlich) ins Visier, warnen diese per Sprachausgabe: „Don't shoot me!“. Am Schießen selbst wird man durch die Programmierung nicht gehindert. Der Tod von Zivilisten wird mit einem Verlust an Lebensenergie sanktioniert.

Die **Verfahrensbeteiligte** wurde form- und fristgerecht über die Absicht der Bundesprüfstelle, im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a Abs. 1 GjS zu entscheiden, unterrichtet.

Der Pressesprecher der SEGA (Gesellschaft für Videospiele) mbH, Hamburg, widerspricht der Behandlung im vereinfachten Verfahren, da

- a) der Indizierungsantrag in wichtigen Einzelheiten auf einer falschen Wiedergabe von Spielelementen beruhe.
- b) das Spiel einen unter extremen Bedingungen durchgeführten Polizeieinsatz simuliere. Ein Töten nicht stattfinde, der Gegner vielmehr kampfunfähig gesetzt werde: *Trifft der Spieler einen Gangster in die Hand, bekommt er die meisten Punkte.*
- c) der Titel - bedingt durch das Spielprinzip - für Jugendliche unter 18 Jahren ungeeignet ist und dies auch mit der USK Empfehlung: 18 dokumentiert wird.
- d) eine Jugendgefährdung nicht festgestellt werden kann.

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 die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einstimmig beschlossen und gebilligt.

Sie haben die drei Spielszenarien in wesentlichen Teilen vorgespielt bekommen und sich zugleich durch eigenhändiges Spielen einen Eindruck von deren „Erlebnisqualität“ verschafft.

GRÜNDE

Der Action-Shooter „Virtua Cop“ (PC-DOS/CD-ROM) 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 jüngeren Entscheidung (Urteil vom 24. Oktober 1996/20 A 3106/96) noch einmal betont, daß der Zweck des § 15 a GjS die Vereinfachung und Beschleunigung des Verfahrens sowie die Entlastung des Zwölfergremiums ist. (...) Das Zwölfergremium soll von der routinemäßigen Anwendung seiner Bewertungsmaßstäbe sowie von solchen Entscheidungen freigestellt werden, die auf der Grundlage seiner bisherigen Praxis zweifelsfrei nicht anders als im Sinne des Indizierungstrages ausfallen können. Danach

¹ WorldWideWeb-Service: GAMEPEN: <http://www.gamepen.com/gamewire/reviews/vcop.html>

spricht alles dafür, eine Jugendgefährdung als „offenbar gegeben“ im Sinne des § 15 a Abs. 1 GjS 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. (...).

Das letzteres vorliegend der Fall ist, belegt bereits der zutreffende Verweis des Antragstellers auf die weitgehende Übereinstimmungen des Spielprinzips von Virtua Cop mit dem bereits indizierter American-Laser-Games-Produkte. Ausschlaggebend für die Indizierung des Videospiels MAD DOG MC CREE bspw. war „das reflexartige Auslösen finaler Todesschüsse als wesentliche Spielanforderung und in filmähnlich aufgemachten Szenarien von hohem Realitätsgrad“. Annähernd identisches formuliert auf VIRTUA COP bezogen nicht nur der Antragsteller. Es ist vielmehr ebenso die USK, die zur Untermauerung ihres „18er“-Ratings von „allein auf Verletzen und Töten ausgerichtete Waffen“, einer „Konfliktlösungsstrategie (...) basierend auf dem Prinzip: Es wird auf alles geschossen, was sich bewegt“ und „realitätsnah sowie aus einer Perspektive, die dem menschlichen Blickfeld ähnelt, inszenierten Tötungsanimationen“ spricht.

Daß die Verfahrensgegnerin mit ihrer Spielinterpretation des: „Polizeieinsatzes unter Extrembedingungen“ und „nicht stattfindender Tötungen“ alleine steht, belegen an mehreren Stellen dieser Indizierungsentscheidungen eingeflossene Fremdzitate des Webservice GAMEPEN. Unter anderem dieses: ... *enemies die no matter where they are hit, which is slightly unrealistic. Being shot in the foot doesn't mean instantaneous death.* (WorldWideWeb-Service: GamePen: <http://www.gamepen.com/gamewire/reviews/vcop.html>)

Auch das gegen eine Indizierung gewendete Argument eines ausreichenden Jugendschutzes durch USK-Stickerung greift vorliegend allein deshalb nicht, weil sich offensichtlich vom tatsächlichen USK-Votum („nicht geeignet unter 18 Jahren“) abweichend gekennzeichnete Fassungen (USK: „Geeignet ab 16 Jahren“) im Umlauf befinden.

Keinerlei Wirkungsabschwächung geht weiterhin von jenem Lebensenergieabzug aus, der dem Erschießen von Zivilisten nachfolgt. Der Antragsteller sieht in den Todesschreien versehentlich getroffener Zivilisten zurecht einen zusätzlichen Anreiz, Unterschiede zwischen Freund und Feind zu ignorieren.

Für eine Indizierung sprach u.a. eine Steuerung, die so geringe feinmotorische Ansprüche stellt, daß sie schon bald intuitiv beherrscht wird und der im Eiltempo fortschreitenden Action nicht im Wege steht. Damit ist VIRTUA COP auch für die Gruppe jüngerer Heranwachsender attraktiv, für die der Spielspaß im Vordergrund steht und auf die komplexe, schwierig zu handelnde Szenarien eher abschreckend wirken.

Das 3er-Gremium hat seine Entscheidung u.a. auf Ausführungen des Computer-Wirkungsforschers Jürgen FRITZ gestützt. Für FRITZ ist *Empathie als die grundlegende emotionale Fähigkeit für moralische Entscheidung ein(er) der Grenzpfiler ... für das Maß an Gewalt, das Kindern und Jugendlichen in der virtuellen Welt zugemutet werden darf.*

Der Ausbildung empathischen Verhaltens wirken laut FRITZ entgegen (und zwar so entgegen, daß sie in einem unüberbrückbaren Widerspruch zu wichtigen moralischen Werten unserer Gesellschaft stehen):

- *Brutale, ungehemmte, menschenverachtende und -vernichtende Gewalt als einzig mögliche Spielhandlung...*
sowie weiterhin

- Eine Befrachtung der Spieloberfläche mit rassendiskriminierender oder frauenverachtender Ideologie...²

Aus der Summierung der obengenannten Argumente ergibt sich eine Jugendgefährdung, die dem Grad nach dem oberen Bereich der Skala des § 1 Abs. 1 GjS zuzuordnen ist.

Da die Kunstfreiheit auch die Wahl eines jugendgefährdenden, insbesondere Gewalt und Sexualität thematisierenden Sujets sowie dessen Be- und Verarbeitung nach der vom Künstler selbst gewählten Darstellungsart umfaßt, ist zu prüfen, ob die Voraussetzungen des Art. 5 III 1 GG vorliegen und wie die Belange der Kunstfreiheit im vorliegenden Falle zu gewichten sind. Als Maßstab sind die in Rechtsprechung und rechtswissenschaftlicher Literatur entwickelten Strukturmerkmalen anzulegen. Diese hat das BVerfG in seiner Entscheidung zum „Anachronistischen Zug“ in Form dreier tragfähiger Ansätze zur Kunstdefinition benannt:

- 1) Der in der Mephisto-Entscheidung entwickelte *materiale, wertbezogene Lösungsweg* wird von der Erwägung getragen, daß wesentlich für die künstlerische Betätigung die freie schöpferische Gestaltung ist, in der Eindrücke, Erfahrungen und Erlebnisse des Künstlers durch das Medium einer bestimmten Formensprache zu unmittelbarer Anschauung gebracht werden.
- 2) Die *formale, typologische Betrachtung*, als (ideologie-)kritische Gegenposition, fragt einzig danach, ob die Gattungsanforderungen eines Werktypes erfüllt sind, in dessen Formen sich herkömmlicherweise und anerkanntermaßen künstlerische Äußerungen vollzogen haben und vollziehen.
- 3) Der *kunst- bzw. zeichentheoretische Ansatz* bemißt die Qualität einer künstlerischen Äußerung an der Mannigfaltigkeit ihrer Aussage, d.h. daran, ob die künstlerische Darstellung komponierter Zeichen eine über ihre alltägliche Aussageform hinausreichende vielstufige und weitreichende Interpretation zuläßt.

VIRTUA COP ist sowohl bei material, wertbezogener als auch bei formal, typologischer Betrachtung als Kunstwerk i.S. von Art. 5 Abs. 3 Satz 1 GG anzusehen. Das Spiel ist Ergebnis freier schöpferischer Gestaltung des Programmiererteams u.a. und auch Computerprogramme finden zunehmend als eigenständiger (Kunst-) Werktyp Anerkennung.

Auf die Frage nach der Vielstufigkeit der Informationsvermittlung antwortet der WWW-Service GAMEPEN. Er moniert die Eindimensionalität, die, wie jedem Shooter auch VIRTUA COP zueigen sei: *It suffers from the same problems as other games from this genre. The path of the character is pre-determined, which means all that's happening is pointing and shooting.*

Für die Bestimmung des Gewichtes, das der Kunstfreiheit im Einzelfall beizumessen ist, ist von Bedeutung, ob und wie weit die jugendgefährdenden (hier gewalthaltigen) Passagen a) selbstständig künstlerisch gestaltet und b) in die Gesamtkonzeption eines Kunstwerkes eingebunden sind. Indizielle Bedeutung kommt weiterhin dem Ansehen, das das Werk beim Publikum genießt, sowie der Wertschätzung bzw. dem Echo in Kritik und Wissenschaft zu (BVerfG „Mutzenbacher“-Beschluß vom 27. November 1990 Az. 1 BvR 4027/87).

An Kriterien für eine gehobene Güte werden von der Fachpresse übereinstimmend und annähernd ausschließlich Grafik und Sound ins Auge gefaßt. So schreibt das Fachmagazin MCV (12/95) zur Qualität der inhaltsgleichen SEGA-SATURN-Version: *Grafik, Animation und Sound sind ohne Makel* und zieht daraus den Schluß: *Spitzentitel für Action-Zielgruppe...* GAMEPEN benennt an positiven Charakteristika („Pros“):

² FRITZ, Jürgen: Gewaltaspekte in Computerspielen und ihre Wirkpektren. Thesen zum Vortrag am 27.11.1996 in Leipzig auf der Fachtagung der Bundesprüfstelle f. jugendgefährdende Schriften

Excellent graphics, great sound effect, nice background music. Quality and adjustable play control und stellt diesen an negativen Charakteristika („Cons“) gegenüber: Pre-determined path. Repetitive gameplay. Slightly unrealistic deaths. Dead characters flash off the screen.

Vage Hinweise auf das Jugendgefährdungs-Potential liefern die MCV-Formulierung: *Knallhartes 3D-Schießspiel ... (MCV)* und die augenzwinkernde, selbstironische Einschätzung von CD-ROM SPIELE Nr. 02/1997: *Segas „Virtua Cop“ spricht die niedrigsten Instinkte an: Abbal- lern, bevor man selber abgeschossen wird. Und, da muß man sich seine niederen Instinkte wieder einmal eingestehen, es macht einfach Spaß, die bösen Buben von der Gegenseite mit einem gezielten Fadenkreuz-Treffer ins Jenseits zu befördern.* An anderer Stelle: *Virtua Cop ist nichts für empfindliche Gemüter. Hier geht es roh und bluttriefend zur Sache.*

Das 3er-Gremium ist nach sorgfältiger Abwägung der beiden Güter von Verfassungsrang zu dem Ergebnis gelangt, daß auch bei summarischer Prüfung der im unteren Bereich anzusie- delnde künstlerische Stellenwert die extreme Jugendgefährdung nicht aufzuwiegen vermag und somit dem Jugendschutz im vorliegenden Falle der Vorrang zu gewähren 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 jugendgefähr- denden Schrift dem Gesetz näher steht als das Absehen von der Aufnahme: Der Sinn der Er- messensermächtigung 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 - an- gemessen erscheint (OVerwG NRW, Urteil vom 23.05.1996, 20 A 298/94). Hinweise auf der- artige Umstände lagen dem Gremium nicht vor.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Proto- koll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht Köln, Appellhofplatz 1, 50667 Köln, Anfech- tungsklage 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).

