
Entscheidung Nr. 5350 (V) vom 22.05.1998
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 99 vom 30.05.1998

Antragsteller:
Stadtjugendamt Bochum
- Jugendförderung -
Postfach
44777 Bochum
Az.: 51 31

Verfahrensbeteiligte:
Underworld Software
520 Washington Blvd.
Suite 247
Marina Del Rey
CA 90292-5442, USA

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 2.4.1998 eingegangenen Indizierungsantrag am 22.05.1998 gemäß § 15a Abs. 1 GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Vorsitzende:



Verlegerschaft:



Träger d. öffentl. Jugendhilfe:



einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel
„Bloodbath at Red Falls“
(Shareware-Version)
Underworld Software,
Marina Del Rey/USA

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
eingetragen.

Sachverhalt

Das Computerspiel „Bloodbath at Red Falls“ kann im Internet kostenlos downgeloaded werden. Information zum Spiel und die Möglichkeit zum Download findet sich unter folgender Internet-Adresse: „[REDACTED]“.

Das Spiel wird von Underworld Software, Marina Del Rey/USA, hergestellt und vertrieben. Als technische Voraussetzung für die Vollversion werden genannt: mind. Pentium-Prozessor mit 90 Mhz, 16 MB RAM, 4fach-CD-ROM-Laufwerk, VGA-Karte und -Monitor. Diverse Soundkarten werden unterstützt.

Die Rahmenhandlung von „Bloodbath at Red Falls“ ist in einem Horror- und Friedhofsszenario angesiedelt. Im oberen Teil des Bildschirms ist die Spielhandlung zu sehen, während am unteren Bildschirmrand befindliche Anzeigen den Spieler über seinen Gesundheitszustand Verfügbarkeit der Munition sowie andere Details informieren.

Die Spielhandlung ist aus der Sicht der zu steuernden Figur dargestellt, das heißt der Spieler sieht von der Identifikationsfigur lediglich eine Hand, die eine Waffe führt. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, sich die ihm in den Weg stellenden Gegner zu liquidieren, um das nächste Level zu erreichen.

Der Antragsteller führt zu Begründung seines Antrages aus, daß das Spiel auf Kinder und Jugendliche verrohend wirke, da die dem Spieler zugedachte Aufgabe im wesentlichen in der reaktionsschnellen Liquidation zahlreicher Gegner bestehe. Die Tötungsszenarien seien grausam und realistisch (Blutspritzer). Der zielgerichtete Einsatz einer jeweils zur Verfügung stehenden Waffe sei unumgänglich, da sonst umgekehrt der eigene Erschießungstod drohe. Gewalt werde in diesem Spielprogramm in großem Stil und epischer Breite dargestellt und als vorrangiges Konfliktlösungsmittel propagiert. Gewalt sei der einzige Inhalt des Spiels.

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 Prüfsakte und den des Computerspiels Bezug genommen. Den Mitgliedern des Dreiergremiums ist das Spiel in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert worden, sie haben selbst die Gelegenheit genutzt, die Steuerung des Spiels zeitweilig zu übernehmen.

Gründe

Das Computerspiel „Bloodbath at Red Falls“ 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.

Bei dem Spiel „Bloodbath at Red Falls“ handelt es sich um ein typisches 3D-Spiel im Sinne der bekannten 3d-Engine Shooter. Der Spieler ist hierbei wie bei anderen genretypischen Programmen darauf aus, alle auf dem Bildschirm erscheinenden Menschen auszulöschen, wobei das Ableben der getroffenen Gegner sehr effektiv in Szene gesetzt ist: Blutige Einschüßlicher, die Opfer schreien, Blutspritzer auf dem Bildschirm. Das Beenden eines Levels und das

Erreichen der nächsten Spielstufe setzt in der Regel die Eliminierung der gesamten anzutreffenden Lebewesen voraus.

Daraus ergibt sich auch im wesentlichen die Beurteilung des Spielprogramms als jugendgefährdend. Dem Spielenden obliegt es, alle menschlichen Gegner erbarmungslos zu vernichten. Dabei erscheint es ohne Bedeutung, wer dem Spieler den Weg verstellt. Zwar stellen sich die menschlichen Gegner als immer wiederkehrende Typen und nicht als Individuen dar, jedoch ändert dies an der Wirkung des Spieles nichts. Gleichzeitig wird die im Vordergrund stehende Tötungshandlung zu einem harmlosen und erstrebenswerten Vergnügen heruntergespielt.

Nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle besteht die Jugendgefährdung im Sinne des § 1 GjS in einer sozialetischen Desorientierung des Rezipienten. Diese wird in der spielerischen Einübung des gezielten und ausschließlichen Waffengebrauchs gegen menschliche Spielfiguren gesehen. Raum für eine gewaltfreie Konfliktlösung ist nicht vorgesehen.

Das Spaß an der Jagd und der Reiz des immer effektvolleren Abschlachtens von menschlichen Gegnern bei Computerspielen ist nach bestehender Erkenntnis als ein Element in wechselseitiger Verstärkung mit anderen gewaltorientierten Medienangeboten zu sehen und bewirkt dementsprechend tendenziell die mögliche Unterstützung von Gewaltbereitschaft und Gewaltbejahung als Mittel zur Konfliktlösung. Durch die Art der Darstellung werden alle handelnden Figuren herabgewürdigt; einzige Spielmotivation liegt im permanenten Ausüben brutaler Aggressionen in verniedlichender Art und Weise. Dadurch steht bei längerem Bespielen des Programmes das Einsetzen einer verrohenden Wirkung bei Kindern und Jugendlichen zu befürchten.

Zwar sieht das Dreiergremium der Bundesprüfstelle weniger die Gefahr, daß Kinder und Jugendliche das im Spiel erlebte in der alltäglichen Lebenswelt umsetzen, jedoch ist die Gefährlichkeit des Spiels vielmehr in der Tatsache zu sehen, daß der Spielende vom Programm zum reflexartigen Abschießen gefordert wird. Dies birgt die Möglichkeit eines Herabsinkens des Respektes vor dem Leben und der körperlichen Unversehrtheit anderer Menschen und der Gefahr des Absinkens der Hemmschwelle zur Gewalttätigkeit.

Ein Ausnahmetatbestand gemäß § 1 Abs. 2 GjS liegt nicht vor.

Ein nicht besonders hoher künstlerischer Anspruch des Spielprogrammes spricht schon gegen eine derartige Entscheidung. Die Sichtung des Spiels zeigt, daß das Computerspiel von Gestaltung und Inhalt im unteren Bereich einer künstlerischen Bewertung anzusiedeln ist. Demnach ist der erläuterten jugendgefährdenden Wirkung, die in jedem Fall im oberen Bereich des § 1 Abs. 1 GjS einzuordnen ist, größeres Gewicht beizumessen, so daß die Kunstfreiheit hier vor den Belangen des Jugendschutzes zurückzutreten hat.

Aus den gleichen Gründen scheidet die Anwendung des § 2 GjS (Fall von geringfügiger Bedeutung) aus.

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).

