

Pr. 455/95

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 494/M vom 09.02.1996
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 42 vom 29.02.1996

Antragsteller:
Stadtjugendamt Frankfurt
Zeil 57
60275 Frankfurt
[REDACTED]

Verfahrensbeteiligte:
Microforum
1 Woodborough Avenue
Toronto,
Ontario/Kanada M6M 5A1

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 22.12.1995 eingegangenen Indizierungsantrag am 09.02.1996 gemäß § 15a Abs. 1 GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Vorsitzende:

[REDACTED]

Verleger:

[REDACTED]

Träger der öffentlichen:
Jugendhilfe:

[REDACTED]

einstimmig beschlossen:

Die CD-ROM
"Expect no Mercy"
Microforum, Toronto,
Ontario/Kanada M6M 5A1

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
eingetragen.

S a c h v e r h a l t

Die CD-ROM "Expect no Mercy" wurde 1995 von der kanadischen Firma Microforum produziert und wird als sogenannter Grauiimport in die Bundesrepublik Deutschland eingeführt. Spielidee und -handlung entstammen dem gleichnamigen Science-Fiction/Action-Thriller. Dieser entstand 1994 unter der Regie Zaile Dalens in den USA.

Die Inbetriebnahme der CD-ROM verlangt (als Minimalanforderung) eines IBM-Kompatiblen PC mit 486er Prozessor, 8 MB RAM, double-speed CD-ROM drive sowie Windows 3.1.

"Expect no Mercy" hat weder der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) noch der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) zur Prüfung vorgelegen.

Das Stadtjugendamt Frankfurt beantragt die Indizierung der CD-ROM, da ihr Inhalt jugendgefährdend i.S.v. § 1 Abs. 1 Satz 1 GJS sei. Zur Begründung der vermuteten soziaethisch desorientierenden Wirkung wird ausgeführt, daß das Kampfsportspiel (das im übrigen deutliche Mortal Kombat-Anleihen erkennen lasse) Sequenzen extremster Gewalt, namentlich Hinrichtungsszenen beinhalte und damit im höchsten Maße verrohend, gewaltverharmlosend und -verherrlichend sei.

Die Inhaltsangabe des Antragstellers liefert, ergänzt um aus eigener Anschauung gewonnene Erkenntnisse, folgendes Bild:

Mit Installation des Spieles wird unter Windows automatisch eine eigenständige Programmgruppe angelegt. Diese beinhaltet insgesamt drei Piktogramme. Abrufbar sind neben dem sogenannten Microforumkatalog jeweils ein Trailer für den Videofilm "Expect no Mercy" sowie das gleichnamige, vorliegende Computerspiel (Icon: Videogallery). Letzterer beinhaltet eine Aneinanderreihung von Game-Highlights: Sichtbar ist, wie der unterlegene Gegner blutig geköpft, von Strahlen eines Lasergewehres versengt wird etc.

Das dritte Piktogramm gewährleistet einen problemlosen Spieleinstieg. Den eigentlichen Spielszenarien vorgeschaltet ist ein Vorspann, der zunächst sogenannte Credits enthält und darüberhinausgehend dem Vortrag der Hintergrundgeschichte gewidmet ist (Texttafeln in Verbindung mit mündlichem Vortrag). Erzählt wird -in enger Anlehnung an den Plot des Videofilmes- die Geschichte der "Virtual Arts Fighting Academy (VAFA)": Einer als Kampfsportschule getarnten Vereinigung von Profikillern unter Federführung eines Mannes namens Warbeck. Dem Spieler selber wird die Rolle des Agenten des "Federal Security Büro" angedient. Ziel ist es den Kreis engster Warbeck-Mitarbeiter zu unterwandern und schließlich zu zerschlagen.

Dem Vorspann folgt ein Optionsbildschirm, der es zunächst ermöglicht den Schwierigkeitsgrad (drei Stufen: Expect no Mercy/Tough guy/Childs-play), Musik und Sound sowie die Art der Steuerung zu variieren. Ferner kann ein sogenannter Blutmodus (Blood) aktiviert oder deaktiviert werden, die Anzahl der Kampfrunden fest-

gelegt werden (drei bzw. fünf), was ebenso für die Dauer einer solchen Kampfunde gilt (zwei/drei/fünf Minuten). Mit dem Optionsmenüitem: "Versus" steht ein sogenannter Zweispielermodus zur Verfügung. Jeder der gegeneinander antretenden Partner hat zunächst eine unter insgesamt 12 Kämpfercharakteren auszuwählen. Zur Verfügung stehen ein sympathisch aussehender, jugendlicher Kung-Fu-Kämpfer namens Player, der Shaolin Khan, eine attraktive Tae Kwon Do-Kämpferin namens Dominatrix, eine monstergesichtige männliche Figur namens Fango, Evil Clown: ein Wushu-Kämpfer, dessen Äußeres dem Namen alle Ehre macht, Virtual Ninjas in drei Farbgebungen, der Kung-Fu bzw. Karatekämpfer Head Enforcer, der Streetfighter Spider, der Shotokan-Karate-Kämpfer Damian sowie Warbeck. Ist beider Wahl erfolgt, so befinden sich die bevorzugten Kämpfer im Vordergrund eines von insgesamt sechs frei wählbaren Kampfschauplätzen. Nunmehr gilt es dem Gegenüber zuvor zu kommen und Schlag- und Trittserien derart zu platzieren, daß dessen Lebensenergie (ausgewiesen am oberen Bildschirmrand) rapide abnimmt. Mit jedem Einwirken auf den gegnerischen Körper spritzt das Blut in großflächigen Pfützen über den Bildschirm. Eine Kampfunde ist gewonnen, wenn der gegnerische Kämpfer endgültig aus den "Latschen kippt" und am Boden liegen bleibt oder das vorgesehene Zeitlimit überschritten ist. Als Sieger geht hervor, wer zwei von insgesamt drei Kampfunden obsiegt.

Der Versusmodus gilt, ausweislich des Handbuches, als eine Art "Trainingslevel" und damit als Vorbereitung der eigentlichen Mission ("Begin mission"): In ihr wird der Spieler zunächst über ein Bild-Handy mit dem FSB-Agenten Eric konfrontiert. Dieser berichtet, daß der gemeinsame Kollege von den Bastarden Warbecks umgebracht wurde. Derart wird die Kampfbereitschaft um ein weiteres Motiv bereichert: Rache bzw. in den juristischen terminus technicus übersetzt: Selbstjustiz. Die nachfolgende Mission zeigt sich -ebenfalls ausweislich des Handbuches- in insgesamt drei aufeinanderfolgende Einzelmissionen gegliedert: 1. Train as a student, 2. Defeat the assassins und 3. Defeat Warbeck.

In Einzelmission 1 gilt es zunächst gegen Khan, Fango, Dominatrix und Evil Clown zu obsiegen. Die Reihenfolge in der dieses geschieht ist beliebig. Dem eigentlichen Kampfgeschehen wird jeweils ein Steckbrief des Gegners vorangeschaltet, der Aussagen über Größe, Gewicht, bevorzugten Kampfstiel etc. trifft. Im Vordergrund jener, aus dem Versus-Modus bekannten Kampfschauplätze, gilt es nunmehr das computergesteuerte Gegenüber auf die ebenfalls bekannte Art und Weise zu attackieren. Augenfällig ist dabei ein im Vergleich zum Versus-Modus erheblich angezogener Schwierigkeitsgrad. Schläge und Tritte des computergenerierten Gegenübers jagen einander mit unglaublicher Rasanz (eine Waffe in Form einer Freddy Krueger ähnlichen Krallenhand ist einzig der Amazone Dominatrix zu eigen). Blut schwappt in Strömen über den Bildschirm, und der immense Blutverlust ist gleichbedeutend einem Verlust an Lebensenergie, so daß es dem Spieler annähernd unmöglich ist auch nur eine einzige Kampfunde siegreich zu überstehen. Hat das computergenerierte Gegenüber jedoch drei Gewinnrunden in Serie für sich entscheiden können, so reagiert es am Ende der dritten Kampfunde regelmäßig mit einem sogenannten "No Mercy Move", dessen Ausgestaltung je nach Gegenspieler variiert. "Khan" speit Flammen, die "Player" zunächst im Genitalbe-

reich ansengen um ihn späterhin förmlich zu skelettieren. Ähnlich verfährt Fango, in dessen Fängen Player zum Skelett herunterbrennt. Variantenreich indes der Todesstoß der Kampfamazone "Dominatrix": Sie schlägt angesichts des wehrlos taumelnden Gegners zunächst hämisch lachend einen Salto, bringt dann ein metallenes Instrument am Ende ihres Zopfes derart in Schwung, daß der Kopf Players fein säuberlich und blutig vom Rumpfe getrennt wird. Die aus dem Rumpf herausragende Wirbelsäule wird alsdann mit den Händen herausgerissen. "Evil Clown" "schockgefriert" den Kopf Players, woraufhin dieser blutigst zerplatzt.

Der Trailer zum vorliegenden Computerspiel (siehe Piktogramm: Videogalerie) sowie die Angaben des 21seitigen, ausschließlich englischsprachigen Handbuches lassen vermuten, daß die Gegner der weiterführenden Mission bzw. des Boss Level über ähnlich getartete "Fatalitys" verfügen.

Auf einem Aufkleber der Spielverpackung wird in werbeträchtiger Manier auf "Scenes of extreme violence, which may be offensive to some audiences" verwiesen. Das Versprechen "extremer Gewalt" wird im aufklappbaren Deckel der Packung sogleich eingelöst. Auf der linken Seite einer DIN A 4-formatigen Farbfotografie verharret eine Krallenhändige, leicht bekleidete Amazone. Ihr zu Füßen und dem Zuschauer zugewandt, findet sich das vollständig zerschnittene Gesicht eines asiatischen Kung-Fu-Kämpfers ("Player"). Blut rinnt aus zahlreichen Schnittwunden. Die Gurgel wird - fein säuberlich durchtrennt - von blutbesudelten Händen unfasst. Der Gesichtsausdruck, die blutgefüllte Mundhöhle etc. lassen kaum Zweifel daran, daß der Tod des Jungen unmittelbar bevorsteht.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht über die Absicht der Bundesprüfstelle, im vereinfachten Verfahren gemäß § 15 a I GJS zu entscheiden, unterrichtet. Sie hat sich nicht geäußert.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und den des Computerspieles, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen. Die Mitglieder des 3er-Gremiums haben das Computerspiel in seinen wesentlichen Teilen gesichtet und dabei von der Möglichkeit der selbsttätigen Steuerung Gebrauch gemacht.

G r ü n d e

Das Computerspiel "Expect no Mercy" war antragsgemäß zu indizieren.

Es ist offenbar geeignet, Kinder und Jugendliche sozialethisch 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 offenbar im Sinne von § 15a Abs. 1 GJS. "Expect no Mercy" fordert den Nutzer einzig im Sinne

der Perfektionierung brutaler, jeglicher sportlicher Fairneß zuwiderlaufender Kampfsporthandlungen, was für jeden Zuschauer klar und zweifelsfrei erkennbar ist. Die Voraussetzungen, die eine Behandlung im vereinfachten Verfahren rechtfertigen, werden damit erfüllt.

Die sozialetische Desorientierung rührt somit in erster Linie aus der gezielten Einübung brutaler kämpferischer Attacken, die das Erreichen eines größtmöglichen Verletzungsgrades oder gar den Tod des menschlichen Gegenübers zum Ziel haben. Die programmimmanente Logik zwingt den Spieler innerhalb des automatischen Befehls- und Gehorsamsverhältnisses zur stetigen Mißachtung der körperlichen Integrität bzw. Unversehrtheit des computergenerierten menschlichen Gegenübers. Ein erfolgreiches Durchspielen des Programmes ist zwingend an das pausenlose Zufügen schwerster Körperverletzungen gebunden. Dieses wird gleichzeitig mehrfach honoriert.

Weder akustische noch graphische Animationen sind geeignet, das abgebildete Geschehen als "realitätsfernes" bzw. "phantastisches" auszuweisen: Aufgrund enger Anlehnung an den Film zum Computerspiel ist es unnötig den Spielfiguren - unter Zuhilfenahme der Phantasie - Leben einzuhauchen. Dieses ist bereits im Vorfeld der Spielsituation geschehen: Äußere Gestalt und Lebensphilosophie der Kämpfer sind dank des Filmes bestens bekannt. Dort gesteht bspw. "PLAYER" - vom Meister nach Wünschen für die Zukunft befragt - "I expect love, pain... a "Mortal Kombat"! Im Spiel zur Verfügung stehende Grundbewegungen entstammen zudem dem Repertoire real existierender Kampftechniken: Kung Fu, Tae Kwon Do, Ninjitsu etc. - worauf im Handbuch bewußt hingewiesen wird.

Blut, das in steter Regelmäßigkeit über den Bildschirm schwappt, versengte, gesprengte oder auf sonstige Art zerteilte Körper der "No Mercy-Sequenzen" sowie die überaus realistische Sterbeszene des Innencovers laufen - als anreißerische "Appetit"häppchen plazierte - der grundgesetzlich gewährleisteten Menschenwürde in bewußter und zynischer Manier zuwider.

Nach dem Stand derzeitiger Forschungsergebnisse ist eine hohe Wahrscheinlichkeit dafür vorhanden, daß von "Expect no Mercy" eine verrohende Wirkung ausgeht: So gilt innerhalb der Wirkungsforschung eine aggressionsvermindernde kathartische Wirkung von Mediengewalt als eindeutig widerlegt:

Von den Forschungsergebnissen eindeutig gesichert ist, daß durch Mediengewalt keine Aggressionsminderung in Form eines Abfließens des Aggressionstriebes bewirkt wird...

(s. KUNZCIK, Gewaltforschung in: SCHENK M., Medienwirkungsfor-schung, 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 Be-

dingungen 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 1992, S. 130).

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

Derselbe Autor legt am Beispiel kriegerischer Inhalte "moralische Indifferenz" und "emotionale Gleichgültigkeit" gegenüber Gewalt, als fatale Folgen häufigen Bespielens dar.

Für KAMPE sind sowohl sprachliche als auch bildhaft vermittelte 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 häufig hervorgehobenen Gleichgültigkeit gegenüber Spielinhalten - außer Frage: Denn, einerseits verlangt das erfolgreiche Durchspielen eines Programmes das Erschließen impliziter 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.). Anleitungen zur "Narrativierung" bieten nicht zuletzt schriftliche Anleitung zu Handhabung und Inhalt des jeweiligen Programmes. Enthalten diese, in Ergänzung zur aggressiven Handlungsanleitung in bildhaften Darstellungen (bspw. Kampfszenen), aggressionsanreizendes Vokabular, so besteht die Gefahr, daß ...alltagssprachliche Ausdrucksformen, die häufig einem gewissen Imponiergehabe männlicher Jugendlicher dienen und die einen mehr oder weniger starken affektiv-aggressiven Nebensinn haben können, erweitert und eindeutig mit eindrucksvollen, handlungsanleitenden aggressiv-bildhaften Vorstellungen verknüpft werden. Der aggressive Affekt wird mit Hilfe derartiger Bildvorlagen mit gewalttätigen Vorstellungen verknüpft und so zu einem Signal für physisch-aggressives Verhalten (ders. ebda.).

Eine "mediale Sozialisation" in der "sprachlich-aggressive Ausdrucksformen mit gewalttätigen Bildvorstellungen verknüpft werden" ist daher geeignet, "langfristig den Übergang zur physischen Aggression zu erleichtern, insbesondere, wenn die in den

Spielsituationen kollektiv bestätigten bildhaften Vorstellungen von gewaltsamen Auseinandersetzungen in Konfliktsituationen zu einer subjektiv gültigen Realitätsbeschreibung geraten" (vgl. ders. ebda.).

Obwohl also die Gefahr videospiegelinduzierten 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 intensiv miterlebte in der alltäglichen Lebenswelt umsetzen. Die Jugendgefährdung ist vielmehr in der Tatsache des vom Programmablauf ausschließlich geforderten reflexartig, instinktiven Zufügens schwerster Körperverletzungen bis hin zur Tötung zu sehen. Das Training von Verhaltensweisen, die die körperliche Integrität des Gegenübers - pseudophilosophischen Lebensleitlinien folgend - negieren birgt die Gefahr eines Herabsinken des Respektes vor dem Leben und der körperlichen Unversehrtheit und damit den Hemmschwellen, die jeder Tötungs- und Verletzungshandlung entgegenstehen, in sich.

An einem weiten Verbreitungsgrad von "Expect no Mercy" bestanden keinerlei Zweifel, da das Spiel als Ergänzung zum Videofilm umfangreich beworben und zudem als unmittelbarer Ableger der "Mortal Combat" Serie gehandelt 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 (§ 15 a Absatz 4 GJS).

