

Pr. 389/95

**Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften**

Entscheidung Nr. 4943 (V) vom 15.01.1996
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 21 vom 31.01.1996

Antragsteller:
Stadtjugendamt Bochum
Postfach 10 22 69
44777 Bochum
Az.: 51 31

Verfahrensbeteiligte:
Capstone Software, USA
Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 16.10.1995 eingegangenen Indizierungsantrag am 15.01.1996 gemäß § 15a Abs. 1 GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Vorsitzende:

Ltd. Regierungsdirektorin
Elke Monssen-Engberding

Verleger:

Verleger Martin Neusser

Träger der öffentlichen
Jugendhilfe:

Bezirksjugendpfleger
Stephan Schmidt

einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel (CD-ROM)
"Operation Body Count"
(Shareware-Version)
Capstone Software, USA,
Anschrift unbekannt

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
eingetragen.

S a c h v e r h a l t

Die Sharewareversion des Spieles "Operation Body Count" ist seit Anfang 1995 für IBM-PC erhältlich. Sie wird angeboten von Capstone Software USA, genaue Anschrift unbekannt. Als technische Voraussetzung werden genannt: mindestens 386er Prozessor mit mindestens 4 MB-RAM, 6 MB freier Festplattenplatz, VGA-Karte und Monitor.

Der Antragsteller beschreibt den Spielverlauf zutreffend wie folgt:

"Das Spielprinzip von 'Operation Body Count' entspricht in großen Teilen anderen bereits indizierten 'shoot-them-up-Spielen', wie beispielsweise 'DOOM', 'DOOM II', 'Heretic', 'Rise of the Triad', etc.: der Spieler steuert einen Helden in einer utopischen Welt auf der Suche nach Lebensenergie, Munition und stärkeren Waffen durch ein Labyrinth, wobei es die ihm begegnenden Wesen zu erschießen gilt.

Eine Rahmenhandlung für die Schießereien im Programm 'Operation Body Count' wird in der vorliegenden Shareware-Version nicht geschildert.

Im Hauptmenü, in das der Spieler nach dem Starten des Spiels gelangt, kann ein neues Spiel gestartet werden, ein Spielabschnitt kann geladen oder gespeichert werden. Weiterhin können hier Einstellungen wie beispielsweise die Bildgröße und der Schwierigkeitsgrad des Spiels geändert werden.

Nach dem Start eines neuen Spiels zeigt (je nach verwendetem Prozessor) nahezu der gesamte Bildschirm die Spielhandlung, während am unteren Bildschirmrand Anzeigen den Spieler permanent über seinen Gesundheits- und Bewaffnungszustand, die zur Verfügung stehende Munition und verbleibende Extra-Leben informieren. Der Spielverlauf kann wahlweise über Tastatur, Joystick oder Maus gesteuert werden.

Zu Beginn der eigentlichen Spielphase betritt der Spieler nur mit einer UZI bewaffnet ein Labyrinth. Die Spielhandlung ist aus der Sicht der zu steuernden Spielfigur dargestellt, d.h. der Spieler sieht von der Identifikationsfigur lediglich die eine Waffe führende Hand.

Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, die einzelnen Labyrinth (Level) zu durchstreifen, alle ihm begegnenden Lebewesen zu töten und einen Zugang zum nächsten Level zu finden. Der Bewegungsradius beträgt 360 Grad, so daß sich aus subjektiver Perspektive dreidimensionale Szenarien darbieten. Da die Spielfigur im Laufe dieser Suche von den unterschiedlichsten gegnerischen Figuren angegriffen wird, besteht das Ziel in jedem Level zunächst darin, die sich darin befindlichen Gegner zu töten. Um den Gegnern im Kampf überlegen zu sein, ist es unumgänglich beim Durchstreifen des Labyrinths herumliegende Waffen, Munition und andere Gegenstände aufzusammeln.

Die Level unterscheiden sich nicht grundlegend. Die Art des zu erledigenden Spieldauftrags erfährt während des gesamten Spielverlaufs keine wesentliche Veränderung. Es geht stets darum, sich der permanenten Angriffe der Gegner durch reaktionsschnelles, automatisiertes Betätigen der eigenen Waffe zu erwehren."

Der Antragsteller beantragt die Indizierung, weil das Spiel offenbar jugendgefährdend sei. Die dem Spieler zugedachte Aufgabe bestehe im wesentlichen in der reaktionsschnellen Liquidation zahlreicher Gegner. Die Tötungsszenarien seien grausam und realistisch (Blutspritzer und Todesschreie) dargestellt.

Die Verfahrensbeteiligte konnte nicht form- und fristgerecht davon benachrichtigt werden, daß über den Antrag nach § 15a GjS entschieden werden soll, da ihre genaue Anschrift unbekannt ist.

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

G r ü n d e

Die Sharewareversion des Computerspiels "Operation Body Count" war antragsgemäß zu indizieren.

Sie ist offenbar geeignet (§ 15a Abs. 1 GjS), 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.

Der wesentliche Inhalt des Computerspiels besteht aus dem bedenkenlosen realistisch inszenierten Töten menschlicher Gegner. Da damit das Töten von Menschen zum sportlichen Vergnügen verniedlicht wird, ist die Jugendgefährdung auch für jeden Zuschauer klar und zweifelsfrei erkennbar.

Die sozialethische Desorientierung rührt hier aus der Einübung des gezielten Tötens. Die programmimmanente Logik bindet den Spieler an ein automatisiertes Befehls- und Gehorsamsverhältnis, dessen wesentlicher Kern das reaktionsschnelle und bedenkenlose Töten menschlicher Gegner ist. Möglichkeiten des Ausweichens oder ähnliche nonaggressiver Konfliktlösungen existieren nicht. So ist ein Zugewinn lebenserhaltender bzw. spielverlängernder Waffen sowie der dazugehörigen Munition an das Ausschalten gegnerischer Figuren gebunden. Sobald der Spieler eine gegnerische Figur getötet hat, muß er über den Leichnam schreiten und erhält so dessen Waffen und Munition. Ein erfolgreiches Durchspielen des Programmes wird somit einzig durch Liquidation zahlreicher Gegner gewährleistet, wobei die Akte der Liquidation gleichzeitig auf mannigfaltige Art und Weise dargestellt werden. Jeder der getöteten Gegner fällt mit einem Schrei zu Boden, wobei der Brustkorb aufspringt und das Blut herausquillt. Der Tod des Gegners wird auf extrem blutige Art und Weise dargestellt und durch die eben angeführte akkustische Untermalung zusätzlich verdeutlicht.

Da sich der Spieler im stetigen Kampf um das eigene Überleben befindet, wird er gefühlsmäßig in das Spielgeschehen mit einbezogen. Die Art der Steuerung verlangt stetige Konzentration, schnelle und zuverlässige Reizaufnahme sowie hohe Leistung im

Bereich der Feinmotorik: Eine kritische, kognitive Bewertung des aggressiven Spielinhalts/-kontextes ist dem Spieler aufgrund einer derart hohen psycho-physischen Beanspruchung nicht möglich. Töten wird, der hohen Leistungsmotivation insbesondere männlicher Heranwachsender entgegenkommend, spielerisch eingeübt und zum unterhaltsamen und vergnüglichen Zeitvertreib erhoben.

Innerhalb der Wirkungsforschung werden die Folgen computerspielvermittelter Gewaltszenarien überaus unterschiedlich beurteilt. Jedoch ist "nach den Forschungsergebnissen eindeutig gesichert, daß durch Mediengewalt keine Aggressionsverminderung in Form eines Abfließens des Aggressionstriebes bewirkt wird..." (s. KUNZCIK, Gewaltforschung in: Schenk M., Medienwirkungsforschung, 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 Bedingungen 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 dürften gewaltorientierte Videospiele nicht als Verursachungsmedium für die Steigerung von Gewalttätigkeiten angesehen werden. Sie können aber - als ein Element in wechselseitiger Verstärkung mit anderen gewaltorientierten Medien angeboten - bestehende Tendenzen zur Gewaltanwendung stützen (s. KAMPE, "Das Videospiel im Unterricht" in SCHMELZLE (HRSG.): Neue Medien - mehr Verantwortung! Bonn 1992, S. 130).

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

Der Autor legt am Beispiel kriegsgerichtlicher Inhalte "moralische Indifferenz" und "emotionale Gleichgültigkeit" gegenüber Gewalt, als fatale Folgen häufigen Bespielens dar (vgl. ders. ebda.). Folgt man den Ausführungen KAMPES, so ist die Gefahr computerspielinduzierten physisch aggressiven Verhaltens nicht vollständig von der Hand zu weisen. Dennoch sah das Entscheidungsgremium der Bundesprüfstelle die jugendgefährdende Wirkung des verfahrensgegenständlichen Objektes weniger in der Möglichkeit, Heranwachsende könnten das Gespielte und im Spiel gefühlsmäßig intensive Miterlebte in der alltäglichen Lebenswelt umsetzen. Die Jugendgefährdung ist vielmehr in der Tatsache des vom Programmablaufs ausschließlich geforderten reflexartig instinktiven "Abschießens" menschlicher Gegner zu sehen. Das Training von Verhaltensweisen, die die körperliche Integrität und Unversehrtheit des Gegenübers negieren, birgt die Gefahr eines Herabsinkens des Respektes vor dem Leben und der körperlichen Unversehrtheit und damit den Hemmschwellen, die jeder Tötungs- und Verletzungshand-

lung entgegenstehen, in sich.

Ausnahmetatbestände i.S.d. § 1 Abs. 2 GjS liegen nicht vor. Eine Entscheidung nach § 2 GjS verbeitet sich im Hinblick auf die Schwere der Jugendgefährdung, die sich im gezielten Einüben "blutiger Mord- und Metzeltaten offenbart".

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).

Monssen-Engberding
A

Neusser

Schmidt