

**Entscheidung Nr. 5066 (V) vom 05.02.1997
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 41 vom 28.02.1997**

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 14.01.1997 eingegangenen Indizierungsantrag am 05.02.1997 gemäß § 15a Abs. 1 GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Vorsitzende:

Verlegerschaft:

Träger der öffentlichen Jugendhilfe:

einstimmig beschlossen:

Das Videospiel „Project Overkill“,
KONAMI

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
eingetragen.

SACHVERHALT

Das Videospiel „Project Overkill“ ist seit 1996 als CD-ROM-Version für die Sony Playstation erhältlich. Das Spiel wurde von Konami hergestellt.
In der Bundesrepublik Deutschland wird es vertrieben von der Konami

Der Antragsteller, das , gibt den Inhalt des Spieles zutreffend wie folgt wieder:

In ferner Zukunft streiten sich mehrere intergalaktische Zusammenschlüsse um den Besitz einzelner Planeten. Terracom (die Bösen in dem Spiel) versuchen durch die Auslöschung allen Lebens auf einem Planeten (die Action läuft unter dem Namen „Project Overkill“) auszulöschen und diesen so in Besitz zu nehmen. „Da gemäß Bundesrecht Ansprüche von Unternehmen auf Planetenstandorte auf bereits eingerichteten, bevölkerten Planeten untersagt sind, hat Terracom beschlossen, einige wünschenswerte Regionen zu 'entvölkern'. Nicht eingerichtete oder verlassene Siedlungen galten schon immer als Freiwild. Allerdings hatte bisher noch kein Unternehmen die Nerven, einen solchen Kraftakt zu versuchen.“ (Zitat der Spielanleitung) Der Spieler vertritt die gute Seite und muß die von Terracom angeheuerten Söldner an der Durchführung ihres Auftrages hindern, indem er alle Söldner tötet.

Der Auftrag an den Spieler wird auf der Packungsrückseite folgendermaßen beschrieben: „Ihre Mission ist eindeutig: Steuern Sie vier wahnsinnige Terminatoren und beenden Sie die Herrschaft von Viscera 5. Koste es, was es wolle. Demolieren, Sabotieren, Exekutieren: Lösen Sie die Dinge auf Ihre eigene (...) Weise“.

Im größten Teil des Bildschirms ist die Spielhandlung zu sehen, während einige am Bildschirmrand befindliche Anzeigen den Spieler permanent über seinen Gesundheitszustand, Gegenstände des Inventars (bspw. Waffen und Munition) und weitere Details informieren.

Zu Beginn der eigentlichen Spielphase betritt der Spieler - nur mit einer leichten Pistole bewaffnet - einen Gebäudekomplex. Die Spielhandlung und die Spielfigur sind in einer isometrischen Perspektive dargestellt. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, das Spielfeld zu durchstreifen und alle ihm begegnenden Gegner zu töten und die eigene Bewaffnung und Lebensenergie dadurch aufzubessern, daß herumliegende Gegenstände eingesammelt werden. Da die Spielfigur im Laufe dieser Suche von den unterschiedlichen gegnerischen Figuren angegriffen wird, besteht das einzige Ziel darin, die sich hier befindenden Gegner zu töten. Die einzelnen Tötungen sind sehr realistisch dargestellt.“

Der Antragsteller beantragt die Indizierung, weil der Inhalt des Videospiels geeignet sei, Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren. Zur Begründung führt er aus, daß sich die mögliche sozialetische Desorientierung insbesondere aus dem Einüben des gezielten unreflektierten Tötens der Gegner ergebe. Möglichkeiten einer non-aggressiven Konfliktlösung existieren nicht. Ein erfolgreiches Durchspielen des Programms sei untrennbar mit der Liquidierung aller Gegner verbunden.

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

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsache und auf den des Videospiels Bezug genommen. Die Mitglieder des 3er-Gremiums haben die

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

G R Ü N D E

Das Videospiel „Project Overkill“ 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.

Die sozialetische Desorientierung rührt insbesondere aus der gezielten Einübung des Tötens der diversen Gegner.

Das Spiel ist in der Weise konzipiert, daß es aus der Sicht der zu steuernden Figur dargestellt ist. Die Spielfigur betritt zu Beginn des Spiels ein Labyrinth ausgestattet mit einer Feuerwaffe. Er hat nun die Aufgabe, alle ihm entgegen kommenden Spielfiguren auf unterschiedliche Art und Weise zu töten. Sobald einer der Gegner getroffen ist - meistens mit mehreren gezielten Schüssen - sinkt er blutüberströmt zu Boden. Dabei hinterlassen die Figuren große Blutlachen bzw. Blutspritzer an der Wand. Sobald die Munition der Spielfigur erschöpft ist, hat sie die Möglichkeit, die Gegner noch mittels eines schwertähnlichen Messers zu zerstückeln. Im Laufe des Spieles hat die Spielfigur mehrfach die Möglichkeit zusätzliche Lebensenergie bzw. Waffen und Munition aufzusammeln. Die programmimmanente Systematik zwingt den Spieler innerhalb des automatisierten Befehls- und Gehorsamsverhältnisses zur stetigen Mißachtung der körperlichen Integrität bzw. Unversehrtheit des computergenerierten menschlichen bzw. menschenähnlichen Gegenüber. Ein erfolgreiches Durchspielen zwingt den Spieler pausenlos Tötungshandlungen vorzunehmen. Dieses wird gleichzeitig auf mannigfaltige Art und Weise positiv gratifiziert. Die Gegner fallen blutüberströmt und stöhnend zu Boden. Gleichzeitig gelingt es dem Spieler nur dann, das Endziel des Spiels zu erreichen, wenn er alle Figuren, die ihm entgegen kommen, getötet hat. Die Tatsache, daß solche Spiele dazu geeignet sein können, aggressionsfördernde Wirkung bei Kindern und Jugendlichen hervorzurufen, wird durch die Wirkungsforschung belegt.

Eine aggressionsvermindernde kathartische Wirkung von Mediengewalt, wie sie Dr. F.F. Eichhorn unter Bezugnahme auf selektiv hervorgehobene Textstellen aus Publikationen des Spiel- und Interaktionspädagogen J. Fritz unterstellt, gilt innerhalb der Medienwirkungsforschung 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., Medienwirkungsforschung, Tübingen 1987, S. 170)

Der Psychologe KAMPE kommt nach vergleichender Lektüre 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, Zerstö-

rungs- 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 kommt keinesfalls zu dem Schluß „eine Konfliktverarbeitung über ein Videospiel sei besser als gar keine“ (vgl. Eingabe des Verfahrensgegners, S. 10); spricht vielmehr von „einem Rückschritt in der Konfliktverarbeitung“ den „das passive Abnutzenlassen aggressiver Impulse durch die Maschine“ zeitige (vgl. ebda. Anlage S. 1 ff.).

Ebenso legt der Autor am Bsp. kriegersicher Inhalte „moralische Indifferenz“ und „emotionale Gleichgültigkeit“ gegenüber Gewalt, als fatale Folgen häufigen Bespielens dar. Nichts anderes aber besagt der Begriff „verrohende Wirkung“, den das Jugendamt zur inhaltlichen Fundierung seines Indizierungsantrages - mit Recht - verwendet.

Die von Dr. F.F. Eichhorn aufgegriffene „Bedeutungslosigkeit der inhaltlichen Thematik eines Videospiels“ (vgl. Eingabe S. 8) wird von FRITZ selber an anderer Stelle partiell widerlegt, wenn er beschreibt, daß in Kriegsspielen „immer die gleichen, schematischen Handlungsmuster“ (nämlich das bedenkenlose „Abschießen“) trainiert werden müssen (vgl. Eingabe der Verfahrensgegnerin/Anlage S. 4).

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.): Neuen 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 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.). Anleitung zur „Narrativierung“ bieten nicht zuletzt schriftliche Anleitungen zu Handhabung und Inhalt des jeweiligen Programmes. Enthalten diese, in Ergänzung zur aggressiven Handlungsanleitung in bildhaften Darstellung (bspw. Kampfszenen), aggressionsanreizendes Vokabular, so besteht die Gefahr, daß ...alltagsprachliche 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 Auseinandersetzung in Konfliktsituationen zu einer subjektiv gültigen Realitätsbeschreibung geraten“ (vgl. ders. ebda.).

Obwohl also die Gefahr videospielinduzierten 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 reflexartigen, instinktiven Zufügen schwerster Körperverletzungen zu sehen. Das Training von Verhaltensweisen, die die körperliche Integrität des Gegenübers - des eigenen Profits wegen - negieren, birgt die Gefahr eines Herabsinkens des Respektes vor dem Leben und der körperlichen Unversehrtheit, und damit den Hemmschwellen, die jeder Tötungs- und Verletzungshandlung entgegenstehen, in sich.

Ausnahmetatbestände i. S. des § 1 Abs. 2 GjS liegen offensichtlich nicht vor. Eine Entscheidung nach § 2 GjS verbietet sich im Hinblick auf die Schwere der Jugendgefährdung, die sich im gezielten Einüben von Kampftechniken mit größtmöglicher Verletzungsfolge 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 (§ 15a Abs. 4 GjS).