
Entscheidung Nr. 5099 vom 10.10.2002
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 21 vom 31.1.2002

Antragsteller:
Stadt Köln
Amt f. Kinder, Jugend u. Familie
Postfach 10 35 64
50475 Köln

Verfahrensbeteiligte:
Take 2 Interactive
Agnesstrasse 14
80798 München

bevollmächtigter Rechtsanwalt:

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat in ihrer
513. Sitzung vom 10. Januar 2002
an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:
Vorsitzende

[REDACTED]
[REDACTED]

als Beisitzer der Gruppe:
Kunst
Literatur
Buchhandel
Verleger
Träger der freien Jugendhilfe
Träger der öffentlichen Jugendhilfe
Lehrerschaft
Kirche

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

Länderbeisitzer:
Niedersachsen
Nordrhein-Westfalen
Rheinland-Pfalz

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

Protokollführerin:
Für den Antragsteller:
Für den Verfahrensbeteiligten:

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

beschlossen:

Das Computerspiel „**RUNE – Gold Pack**“
(enthält: „Rune-Halls of Valhalla“ und
„Rune“)
Take 2 Interactive, München

wird in die Liste der jugendgefährdenden
Schriften eingetragen.

S a c h v e r h a l t

Das PC-Windows-CD-ROM-Computerspiel „Rune – Gold Pack“ besteht aus zwei Spielen mit den Titeln „Rune“ und „Rune-Halls of Valhalla“. Das Spiel wurde im Jahre 2000 von der Firma Gathering of Developers, Inc., London, entwickelt. In der Bundesrepublik Deutschland ist es im Jahre 2000 auf den Markt gekommen. Den bundesdeutschen Vertrieb hat die Firma Take 2 Interactive, München, übernommen.

Die Unterhaltungs-Software-Selbstkontrolle (USK), hat dem Computerspiel die Altersempfehlung „nicht geeignet unter 18 Jahren“ erteilt.

Die USK hat den Inhalt des Computerspiels in ihrem Gutachten zutreffend wie folgt beschrieben:

Der Spielcharakter, Ragnar, wird als ein junger Wikinger vorgestellt, der sich im Kampf bewähren will. Zusammen mit anderen macht er sich auf, um Conrack, einen bösen Gegenspieler, zu vernichten, weil dieser friedliche Wikinger-Dörfer überfiel. Bei der Überfahrt über das Meer geht jedoch das Schiff unter, Ragnar überlebt als einziger und muss sich nun seinen Weg durch die Unterwelt zurück in die Menschenwelt bahnen. Bei dieser nordischen Odyssee-Computerspiel-Variante hat der Spieler 25 Level zu überwinden. Ziel ist es, jeweils den Ausgang zu finden. Adventuretypische Aktionen sind dabei: Türen öffnen mittels Schalter, die umgelegt werden müssen, Schlüssel und Waffen finden. Zeitgemäß handelt es sich dabei um Schwerter, Streitaxt u.ä., aber der Spieler verfügt auch über einige Zauberkräfte. Gegnerische Spielfiguren, die ihm den Weg verstellen, gibt es in der düster ungemütlichen Unterwelt reichlich und in allen Phantasyformen – kleine und große Krabben, Kobolde und einige Wikinger-Zombies.“

Die beiden Computerspiele sind so gestaltet, dass die Story als inhaltsgleich einzustufen ist. Das Computerspiel „Rune“ kann überwiegend im Single-Modus-Player gespielt werden, während das Computerspiel „Rune-Halls of Valhalla“ im wesentlichen im Multi-Player-Modus zu bewältigen ist. Auch unterscheidet sich das Computerspiel „Rune-Halls of Valhalla“ dadurch, dass in dieser Variante erheblich mehr menschenähnliche Gegner auftauchen und dass es in dieser Variante zwei zusätzliche Modi gibt.

Der Antragsteller, das Stadtjugendamt Köln, hat die Indizierung der beiden Spiele im wesentlichen aus dem Grund beantragt, weil die Spiele aus einer fortlaufenden Gewalt- und Verstümmelungsorgie bestünden. Der Spieler werde fortwährend dazu aufgefordert, spielerische Gewalt und Tötungshandlungen vorzunehmen, ohne andere Handlungsalternativen zu erhalten. Auch hat das Jugendamt darauf verwiesen, dass sich die Tötung der menschenähnlichen Gegner als besonders brutal erweise. Diesen könne man den Kopf vom restlichen Körper abtrennen. Es spritze Blut, Körperteile würden abgetrennt und flögen durch die Gegend. Auch hinterließen die Treffer deutliche Spuren und das Blut des getöteten Gegners bleibe an Ragnars Armen oder Waffen haften. Nach einem Todesstoß falle der Gegner zu Boden und bleibe für einige Zeit in einer Blutlache liegen. Nachdem man seinen Kontrahenten getötet habe und ihm die unterschiedlichsten Körperteile abgetrennt habe, bestehe desweiteren die Möglichkeit diese vom Boden aufzuheben und damit andere Gegner zu bewerfen. Dabei fließe weiterhin Blut aus den abgetrennten Gliedmaßen und man ziehe eine Blutspur durch das gesamte Szenario. Schlage man noch weiter auf den verstümmelten Körper ein, zerspringe dieser in undefinierbare Fleischklumpen und löse sich auf.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht davon benachrichtigt, dass über den Antrag in der Sitzung vom 10.1.2002 entschieden werden soll.

Der Verfahrensbevollmächtigte der Verfahrensbeteiligten beantragt Ablehnung des Indizierungsantrages bzw. hilfsweise gem. § 2 GjS von der Indizierung abzusehen.

Bezüglich beider Computerspiele führt der Verfahrensbevollmächtigte aus, dass diese keinen jugendgefährdenden Inhalt hätten. „Rune“ zeige weder Gewalt im großen Stil noch in epischer Breite, insbesondere würden Tötungsszenarien nicht selbstzweckhaft und detailliert dargeboten. So werde die dargestellte Gewalt nicht aus der Nähe und nicht in allen Details präsentiert sondern in einer gewissen Distanz gezeigt. Dadurch werde die Art der Darstellung relativiert. Die Gewalt richte sich überwiegend gegen menschenunähnliche Wesen so z.B. gegen Kobolde, Riesenkrabben und Zombies. Auch bewegten sich die Figuren mechanisch und stereotyp, was auch für die Tötungshandlungen gelte. Abgeschlagene Körperteile flögen immer in der gleichen Weise in hohem Bogen von den Körpern. Optisch erinnere der Tötungsvorgang eher an das Zerschlagen eines Tongefäßes, dessen Teile in alle Richtungen springen, als an eine Tötung. Auch die dazu gehörigen Geräusche hätten mit der Tötung eines Menschen bzw. menschenähnlichen Wesens nichts gemein. Schließlich sei die Darstellung der Tötungsfolgen durch verschwimmende große rote Pixelfelder dargestellt d.h. also auch übertrieben.

Gewalt werde zwar in dem Computerspiel als Konfliktlösungsmittel angeboten, dieses Mittel werde aber durch mythologischen Rahmen erklärt und damit relativiert.

Bezüglich der Annahme des § 2 GjS hat der Verfahrensbevollmächtigte ausgeführt, das Spiel werde seit Juli 2001 verkauft und lasse keine wesentlichen Umsätze mehr für die Zukunft erwarten.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des Computerspiels Bezug genommen.

G r ü n d e

Das Computerspiel „Rune Gold Pack“ bestehend aus den beiden Computerspielen „Rune“ und „Rune-Halls of Valhalla“ war antragsgemäß zu indizieren.

Sein Inhalt ist geeignet, 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.

Nach § 1 Abs. 1 Satz 1 u. 2 sind Medien jugendgefährdend, wenn sie geeignet sind Kinder und Jugendliche sittlich zu gefährden. Dazu zählen unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende sowie den Krieg verherrlichende Medien.

Geeignet, sittlich zu gefährden, sind Medien, die nach menschlicher Erfahrung im Stande sind, die gesunde sittliche Entwicklung von Menschen unter 18 Jahren zu beeinträchtigen. Dies ist dann anzunehmen, wenn zu befürchten ist, dass durch die Lektüre das sittliche Verhalten des Kindes oder Jugendlichen im Denken, Fühlen, Reden oder Handeln von den Normen des Erziehungsziels wesentlich abweicht. Das Erziehungsziel ist in unserer pluralisti-

schen Gesellschaft vor allem dem Grundgesetz, insbesondere der Menschenwürde und den Grundrechten, aber auch den mit dem Grundgesetz übereinstimmenden pädagogischen Erkenntnissen und Wertmaßstäben, über die in der Gesellschaft Konsens besteht, zu entnehmen.

So gibt es insbesondere Gewaltdarstellungen bezüglich derer sowohl die pluralistische Gesellschaft als auch die Wirkungsforschung davon ausgehen, dass sie die Grenzen der Zumutbarkeit, der moralischen Vertretbarkeit überschreiten. Bezüglich solcher Inhalte, die eindeutig die Grenze dessen überschreiten, was als ethischer Minimalkonsens in dieser Gesellschaft zu werten ist, hat Professor Fritz ausgeführt:

„Die Wirkungsforschung kann zur Legitimierung der staatlichen Eingriffe (gemeint ist im Hinblick auf Computerspiele: Anm. der Verfasserin) wenig beitragen: Zu Inkonsistenz und relativierend präsentieren sich ihre Ergebnisse. Da es Menschen sind, die virtuelle Welten schaffen, müssen sie auch die Normen festlegen, die in diesen Welten Gültigkeit haben sollen. In diesen Festlegungen unterliegen die Spiellemacher dem demokratischen Grundkonsens ebenso wie Jugendschützer und Medienpädagogen. Empathie und die grundlegende emotionale Fähigkeit für moralische Entscheidungen kann ein Grenzpfiler sein für das Maß an Gewalt, dass Kindern und Jugendlichen in der virtuellen Welt zugemutet werden darf. Wie könnte ein solcher Grenzpfiler konkret aussehen? Was ist Kindern und Jugendlichen im Hinblick auf die Notwendigkeit empathisches Verhalten auszubilden, nicht mehr zumutbar? Brutale, ungehemmte, menschenverachtende und vernichtende Gewalt als einzig mögliche Spielehandlung überschreitet eindeutig die Grenze dessen, was Kindern und Jugendlichen zugemutet werden darf, unabhängig davon, ob eine solche Gewaltdarstellung schädigende Wirkungen hat oder sozialetisch desorientierend wirken kann. Eine Befrachtung der Spielfläche mit rassendiskriminierender oder frauenverachtender Ideologie unabhängig davon, wie sie im Einzelfall gemeint ist oder wirkt, verschärft die Eigenart der Computerspiele, die empathischen Gefühle der Spieler zu vermindern so erheblich, dass ein unüberbrückbarer Widerspruch zu wichtigen moralischen Werten unserer Gesellschaft entsteht.“

Mit einer solchen Gewalt, die Kindern und Jugendlichen nicht mehr zugemutet werden sollte, ist der Inhalt dieser Spiele befrachtet.

Die Gremien der Bundesprüfstelle haben Computerspiele in den letzten Jahren immer dann indiziert, wenn Gewalt gegen Menschen als einzig mögliche Spielehandlung dargeboten wird, wenn Gewalttaten gegen Menschen deutlich visualisiert sind (blutende Wunden, zerberstende Körper, Todesschreie) und Gewalt gegen Menschen präsentiert sind, wobei die Gewaltanwendung „positiv belohnt wird“ so z.B. Punktegewinn, erfolgreiches Durchspielen bei Anwendung von Gewalt.

Wie bereits der Antragsteller zutreffend ausgeführt hat, werden in einigen Leveln Gewaltdarstellungen präsentiert, die die Grenzen des Wertekonsenses weit überschreiten. So wird dem Spieler die Möglichkeit geboten, seine Gegner in diesem Fall Wikinger-Krieger die menschenähnliche Wesen sind, zu zersplattern. Dabei spritzt Blut, Körperteile werden abgetrennt und fliegen durch die Gegend. Nach jedem Todesstoß fällt der Gegner zu Boden und bleibt für einige Zeit in einer Blutlache liegen. Nach dem man den Kontrahenten getötet hat und ihm die unterschiedlichen Körperteile abgetrennt hat, besteht desweiteren die Möglichkeit diese vom Boden aufzuheben und damit andere Gegner zu bewerfen. So fließt dann auch das Blut durch die abgetrennten Gliedmaßen.

Das Zwölfergremium der Bundesprüfstelle hat eindeutig dahingehend votiert, dass solche Szenen, die in einer die Menschenwürde verletzenden Art und Weise konstruiert sind, eindeutig das Maß dessen überschreiten, was Kindern und Jugendlichen zugemutet werden kann.

Das Zwölfergremium hat bei seiner Entscheidung nicht verkannt, dass dieses Spiel auch Elemente enthält, die nicht als jugendgefährdend einzustufen sind. So sind nicht in jedem Level die Gegner in menschenähnlicher Gestalt vorhanden. Es gilt durchaus auch Wesen zu töten, die kein menschliches Aussehen tragen. Ebenso hat der Spieler etliche Aufgaben zu lösen, so dass nicht von vornherein gesagt werden kann, dass das Spiel ausschließlich aus einer Aneinanderreihung von Tötungssequenzen besteht.

Doch hat das Zwölfergremium der Bundesprüfstelle deutlich betont, dass in diesem Spiel Splatter- und Horrorelemente vorhanden sind, bezüglich derer eine eindeutig menschenverachtende Tendenz zum Ausdruck kommt, die daher als jugendgefährdend zu qualifizieren war.

So mag es vielleicht der Programmierer als lustig oder satirisch empfinden, wenn man mit Körperteilen um sich werfen kann, dem ethischen moralischen Minimalkonsens in der Gesellschaft entspricht diese Art der Darstellung nicht. Auch sind die anderen in dem Computerspiel vorhandenen nicht jugendgefährdenden Elemente auf Grund der Darstellung dieser äußerst brutalen Aggression in den jugendgefährdenden Sequenzen nicht dazu angetan, das Maß der Jugendgefährdung zu relativieren.

Nicht indiziert werden dürfen Medien gem. § 1 Abs. 2 GjS, wenn sie der Kunst oder der Wissenschaft dienen. Der Bundesprüfstelle ist es aufgegeben, in jedem Einzelfall zu prüfen, ob und wie weit ein Antragsobjekt der Kunst dient und nachfolgend die Abwägung zwischen Jugendschutz und Kunstschutz vorzunehmen. Entscheidend für die künstlerische Wertigkeit eines Objektes sind nach Vorgabe des Bundesverfassungsgerichts die selbständige künstlerische Gestaltung der jugendgefährdenden Passagen und ihre Einbindung in die Konzeption des Gesamtwerkes, die Eindimensionalität bzw. Vielstufigkeit übermittelter Botschaften, das Ansehen, das ein Werk bei Fachöffentlichkeit und Publikum genießt.

Es steht sicherlich außer Frage, dass das Computerspiel mit seinen Einzelementen programmiertechnisch gut gelungen ist. Was jedoch die Eindimensionalität bzw. Vielstufigkeit der übermittelten Botschaften anbelangt, wurde bereits ausgeführt, dass relativierende Elemente weitgehend abwesend sind und dass die Tötungsszenarien nicht in ein Konzept eingebunden sind. Ganz im Gegenteil, in den Sequenzen, in denen die menschenähnlichen Gegner vermehrt auftauchen, gerät der Spieler geradezu, wie es der Antragsteller zutreffend formuliert, in einen Tötungsrausch, so dass das Maß der Jugendgefährdung als hoch einzustufen ist.

Die Wertschätzung des Publikums ist als mittelmäßig einzustufen, Anhaltspunkte dafür bieten lediglich die Verkaufszahlen, die in der mittleren Skala so ca. bei 50.000 verkauften Objekten anzusiedeln sind.

Aus allen diesen Erwägungen heraus, war dem Jugendschutz Vorrang vor dem Kunstschutz einzuräumen.

Das Gremium der Bundesprüfstelle hat sich auch über die Annahme eines Falles von geringer Bedeutung gem. § 2 GjS unterhalten. Die Annahme eines Falles von geringer Bedeutung hat das Gremium verneint. Dieses Computerspiel ist noch auf dem Markt und insbesondere ist auch nicht auszuschließen, dass solche Spielinhalte auch auf anderen Plattformen so z.B.

Spielkonsolen erneut auf den Markt gebracht wird, was dazu führen würde, dass das Spiel, wenn es indiziert ist, auf einer anderen Plattform ebenfalls gem. § 18 GjS als indiziert anzusehen ist.

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).

██████████
██████████