Entscheidung Nr. 4742 (V) vom 13.01.1995 bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 21 vom 31.01.1995

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 02.11.1994 eingegangenen Indizierungsantrag am 13.01.1995 gemäß § 15a Abs. 1 GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Vorsitzende:

Literatur:

Kirchen:

einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel (PC)
"Blake Stone - Aliens of Gold"
Pearl Agency, Buggingen,
CDV, Karlsruhe,

wird in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufgenommen.

Kennedyallee 105-107 . 53175 Bonn . Telefon 0228/376631 Postfach 26 01 21 . 53153 Bonn . Telefax 0228/379014

SACHVERHALT

Das PC-Spiel "Blake Stone - Aliens of Gold" wird von der US-amerikanischen Firma Apogee-Software ediert. Dem eigentlichen, aus sechs Missionen mit jeweils neun Spielszenarien bestehenden Programm (Vollversion) schickt die Verlegerin eine lediglich die erste Mission umfassende Shareware-Version voraus. Diese "Shareware-Version" garantiert aufgrund ihres niedrigen Preises (Kopierkosten) einen größtmöglichen Verbreitungsgrad, fungiert daher als eine Art "Werbe-Trailer" für die erheblich kostenintensivere kommerzielle Vollversion (ca. 60 Pfund + Versandkosten). Beide Versionen können auf dem postalischen Wege direkt bei Apogee angefordert werden; für den Vertrieb auf dem deutschen Markt zeichnen die Firmen Pearl Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH, Buggingen, sowie CDV, Karlsruhe, verantwortlich.

Das Spiel "Blake Stone - Aliens of Gold" kann nur von der Festplatte eines IBM-kompatiblen Personalcomputers (PC) gespielt werden. Zur Installation sind ca. 4 MB (Shareware-Version) bzw. ca. 15 MB (Vollversion) Speicherkapazität erforderlich. Zur Steuerung des Programmes empfiehlt sich das "Keybord".

Das beantragt die Indizierung des Computerspieles "Blake Stone - Aliens of Gold", da dieses jugendgefährdend im Sinne des § 1 Abs. 1 GjS sei. Die Antragsbegründung erfolgt in Form eines umfangreichen Gutachtens, das der Diplompädagoge

Form eines umfangreichen Gutachtens, das der Diplompädagoge erstellt hat. Den Ausführungen des Gutachtens zufolge, besitzt "Blake Stone" die Eignung, das Norm- und Wertesystem kindlicher bzw. jugendlicher Nutzer nachhaltig zu beeinflussen, da es uneingeschränkt die Anwendung brachialer Gewalt propagiert. Durch die spannungsgeladene Situation, entsprechende Musik- bzw. Geräuschuntermalung, werde der Spieler zudem in einen Sog von Verstecken und Töten versetzt.

Der Bundesprüfstelle haben sowohl die Shareware-Version, als auch die kommerzielle Vollversion des verfahrensgegenständlichen Spieles zur Prüfung vorgelegen. Mit Durchsicht der vorgelegten Antragsobjekte ergab sich eine vollständige Inhaltsangleichheit der Shareware-Version und der 1. Episode der kommerziellen Vollversion. Diese gestaltet sich nach eigenen Anschauungen sowie den zutreffenden Ausführungen des Gutachters zufolge im Wesentlichen wie folgt:

Inhalt und Aufbau der Spielszenarien werden durch eine dürftige Rahmenhandlung motiviert. Ort des Geschehens ist das London des Jahres 2114 ff. Die Einwohner der Metropole (insbesondere die Familie Blake Stones) sind durch Bombenattentate außerirdischer Bösewichte stark in Mitleidenschaft gezogen. Anlaß genug für Blake Stone, seine heldischen Qualitäten unter Beweis zu stellen und der "BRITISH ROYAL NAVY" beizutreten. Dort bringt ihm der erfolgreiche Kampf gegen extraterrestrische Unsympathen, nebst zahlreicher Orden, die Position eines "Spezial Operations Kommanders", späterhin die eines "Spezialagenten" ein.

Als solcher hat er im wesentlichen einen Genetiker zu bekämpfen, der mit feindlich gesinnten Planetariern paktiert und den Namen "Goldfire" trägt.

Hat man das Programm erfolgreich auf der Festplatte installiert, so bedarf es lediglich des Eingabebefehles "BSTONE" um seinen Inhalt abzurufen:

Der Präsentation des Firmenlogos APOGEE, des Spieltitels, sowie einem werbeträchtigen Warnhinweis ("Warning: graphic violence") folgt eine automatisch abspulende Demonstrationssequenz. Diese kann durch Betätigen der Space-Taste unterbrochen werden. Zur Verfügung stehen alsdann sogenannte "Main-Options". Das Optionsmenü beinhaltet neben der Möglichkeit, die eigentlichen Spielsequenzen zu starten, Spielstände zu jedem beliebigen Zeitpunkt zu speichern bzw. gespeicherte Spielstände abzurufen, Informationen über Vertriebsmodalitäten (sowohl der Shareware- als auch der Vollversion) und die dem Spielverlauf zugrundeliegende Geschichte, weiterhin können Musik und Sound variiert werden. Mit Anklicken der Kategorie "New Game" gilt es in eine der sechs zur Wahl stehenden Missionen einzusteigen. Die einzelnen Missionen unterscheiden sich voneinander einzig hinsichtlich einer veränderten Gestaltung der architektonischen Gegebenheiten des Labyrinthes; weiterhin werden bis dato auftretende Gegenspieler durch weitere ergänzt. Die Art des zu erledigenden Spielauftrages erfährt hingegen keinerlei Veränderung.

Die erste Mission trägt den Namen "Starinstitut". Sie ist, wie alle folgenden, in neun sogenannte "Floors" aufgeteilt. Spielauftrag - und gestaltung folgen dem mit "Wolfenstein 3D" etablierten Prinzip:

Die Darstellung des Spielersubstitutes erfolgt in Form der jeweils in Betrieb genommenen Waffe, die in das 3-dimensional anmutende Bildszenario hinein ragt. Am oberen, wie auch am unteren Bildschirmrand befinden sich sogenannte Statusanzeigen, die Aufschluß über in der Nähe befindliche Gegner, die eigene Position innerhalb des Labyrinthes, die Anzahl zur Verfügung stehender Leben bzw. den aktuellen Gesundheitszustand, sowie die aktuell in Betrieb befindliche Waffe nebst Munitionsvorrat gewähren. Seitens des Spielers gilt es nun ein unüberschaubares Gewirr verschachtelter Forschungslaboratorien zu entwirren. Dabei zeigt sich das zu beschreitende Terrain durch zahlreiche lebensbedrohliche Gegenspieler besetzt: Weißgekleidete Biotechniker, der blaubekittelte senil anmutende Dr. Goldfire, grüngewandete Soldaten (Startrooppers), überdimensionale Monster sowie variantenreiche Roboter, gehen in der Regel zum sofortigen Angriff auf das Spielersubstitut über. Will man dem Abbruch des Spieles vorbeugen bzw. den eigenen Erschießungstod abwenden (der Bildschirm verfärbt sich zur rotgesprenkelten Fläche, verhöhnende Kommentare Goldfires gehen dem Rückschritt zum Spielanfang vorran), so ist das sofortige und reaktionsschnelle Betätigen der eigenen Waffe unumgänglich. Während sich der Nutzer zunächst auf eine sogenannte Auto-Charge-Pistole verwiesen sieht, können im Zuge der Spielhandlung weitaus effektivere Waffen aufgesammelt und in Betrieb genommen werden. Die Tötungsszenarien werden sehr realistisch und überaus blutig inzeniert. So wird der zielgenaue Waffeneinsatz - im Falle menschlicher Gegner - durch blutige Einschußlöcher, Blutspritzer und verzweifelte Todesschreie belohnt. Dabei ist die Heftigkeit des "Zurückgeschleudert Werdens" der Effektivität der Todeswaffe angepaßt. Mit der Liquidation des Gegners geht in der Regel die Aufstockung des Munitionsarsenales einher. Weitergehende Spielaufträge, wie das Aufsammelns von Verbandszeug, Nahrung, Keycards bzw. die Befragung

"harmloser" Wissenschaftler verkommen aufgrund der effektheischenden, akkustisch wie visuell aufwendigen Gestaltung der Tötungsszenen zur Nèbensache.

Mit erfolgreichem Durchschreiten der einzelnen Flure (es muß eine entsprechende Schlüsselkarte gefunden und daraufhin eine Art Aufzug betreten werden) wird die Leistungsstärke des Spielers unter anderem an der prozentual ausgewiesenen Tötungsrate bemessen.

Die Verfahrensbeteiligten wurden form- und fristgerecht von der Einleitung des vereinfachten Verfahrens gemäß § 15a Abs. 1 GjS in Kenntnis gesetzt.

Die Firma Pearl Agency, Allgmeine Vermittlungsgesellschaft mbH, teilte - stellvertreten durch den bevollmächtigten Rechtsanwalt - mit, sie habe den Vertrieb des verfahrensgegeständlichen Spieles zwischenzeitlich eingestellt.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfakte, des Gutachten des Pädagogen , sowie den der als Antragsobjekt vorliegenden Computerdisketten Bezug genommen.

Den Mitgliedern des 3er-Gremiums wurden sowohl die Shareware - als auch die Vollversion in ihren wesentlichen Teilen vorgespielt. Dabei hat jeder der Prüfer von der Möglichkeit der selbsttätigen Steuerung Gebrauch gemacht. Die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung spiegelt den einstimmigen Konsens des Gremiums. Die Prüfer haben sich der zutreffenden Wiedergabe des Diskussionsverlaufes versichert.

GRÜNDE

Sowohl die Shareware-Version als auch die Vollversion des Computerspieles "Blake Stone - Aliens of Gold" waren antragsgemäß zu indizieren. Für beide zeichnet urheberrechtlich die amerikanische Firma ID-Software/Apogee verantwortlich.

An der inhaltlichen Übereinstimmung von Shareware- und Vollversion bestanden nach detaillierter Prüfung keinerlei Zweifel:

So erwies sich der Inhalt der Shareware-Version als lückenlos identisch mit der ersten Spielmission der Vollversion.

Die verfahrensgegenständlichen Versionen des Computerspieles "Blake Stone - Aliens of Gold" sind offenbar geeignet (§ 15a Abs. 1 GjS), Kinder und Jugendliche sozialethisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal "sittlich zu gefährden" § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung auszulegen ist.

Ihren wesentlichen Inhalt stellt das bedenkenlose, realistisch inszenierte Töten überwiegend menschlicher Gegner dar, was für jeden Zuschauer klar und zweifelsfrei erkennbar ist. Damit erfüllen die verfahrensgegenständlichen Objekte die Voraussetzung, die eine Behandlung im vereinfachten Verfahren rechtfertigt.

Die sozialethische Desorientierung rührt hier aus der Einübung des gezielten Tötens. Die programmimmanente Logik bindet den Spieler an ein automatisiertes Befehls- und Gehorsamsverhältnis, dessen wesentlichen Kern das reaktionsschnelle, bedenkenlose Töten menschen - bzw. roboterähnlicher Gegenüber ausmacht. Möglichkeiten des Ausweichens oder ähnlicher non-aggressiver Konfliktlösungen existieren nicht. So ist ein Zugewinn lebenserhaltener bzw. spielverlängernder Munition über weite Strecken an das Ausschalten gegnerischer Figuren gebunden. Ein erfolgreiches Durchspielen des Programmes wird somit einzig durch die Liquidation zahlloser Gegner gewährleistet, wobei die Akte der Liquidation gleichzeitig auf manigfaltige Art und Weise positiv verstärkt werden. So z. B. durch die akkustisch und visuell aufwendige Aufbereitung von Todesschreien bzw. blutig zerfetzten gegenerischen Körpern.

Die Tötungsakte und ihre Folgen werden weitgehend realistisch in Szene gesetzt. So ist die Art der zur Liquidation bestimmten Waffen bzw. der ausgelösten Munition einwandfrei identifizierbar. Der Tod des Gegners wird auf extrem blutige Art und Weise dargestellt und durch eine entsprechende akkustische Untermalung (Geräusche der einwirkenden Waffe/Todesschreie) zusätzlich verdeutlicht.

Daß es sich bei den Gegnern annähernd ausnahmslos um "Außerirdische" handelt, tritt während des eigentlichen Spielverlaufes deutlich in den Hintergrund. Dem Spieler treten einzig Menschen (Soldaten/ Mediziner etc.) entgegen.

Da sich der Spieler im stetigen Kampf um das eigene Überleben befindet, wird er gefühlsmäßig intensiv in das Spielgeschehen einbezogen. Die Art der Steuerung verlangt stetige Konzentration, schnelle und zuverlässige Reizaufnahme, sowie hohe Leistungen im Bereich der Feinmotorik. Eine kritische kognitive Bewertung des aggressiven Spielinhaltes/-kontextes ist dem Spieler aufgrund einer derart hohen psycho-physischen Beanspruchung nicht möglich. Das Töten wird, den hohen Leistungsmotivationen insbesondere männlicher Heranwachsender entgegenkommend, spielerisch eingeübt und zum sportlichen Vergnügen verniedlicht.

Doch sah das Entscheidungsgremium der Bundesprüfstelle die jugendgefährdende Wirkung des verfahrensgegenständlichen Objektes weniger in der Möglichkeit, Heranwachsende könnten das Gespielte und im Spiel gefühlsmäßig Miterlebte in der alltäglichen Lebenswelt umsetzten. Die jugendgefährdende Wirkung des Computerspieles ist vielmehr darin zu sehen, daß der Programmablauf den Spieler ausschließlich zu einem reflexartig ausgeführten, instinktiven "Abschießen" der gegenerischen Figuren auffordert.

Hier werden Verhaltensweisen trainiert, die die körperliche Integrität und Unversehrtheit des Gegenübers negieren. Das birgt die Gefahr in sich, daß der Respekt vor dem Leben und der körperlichen Unversehrtheit anderer herabsinkt. Hemmschwellen, die jeder Tötungsund Verletzungshandlung entgegenstehen, werden auf diese Weise abgebaut.

Ausnahmetatbestände im Sinne des § 1 Abs. 2 GjS liegen nicht vor. Eine Entscheiung nach § 2 GjS verbietet sich im Hinblick auf die schwere der Jugendgefährdung, die sich im gezielten Einüben gefühlloser Tötungsakte offenbart. Wenn sich auch der Vertriebsumfang diesseitig nicht ermitteln ließ, so legt die Tatsache, daß das verfahrensgegenständliche Spiel als Nachfolger des populären "Wolfenstein 3D" beworben wurde, die Annahme eines hohen Verbreitungsgrades nahe.

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).

Auβerdem kann innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er-Gremium gestellt werden (§ 15 a Absatz 4 GjS).