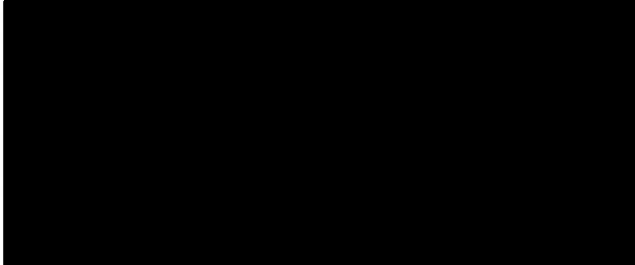


Pr. 27/95 und 149/95

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 4774 (V) vom 24.03.1995
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 64 vom 31.03.1995

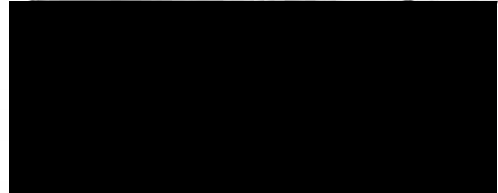
Antragsteller:



Verfahrensbeteiligte:

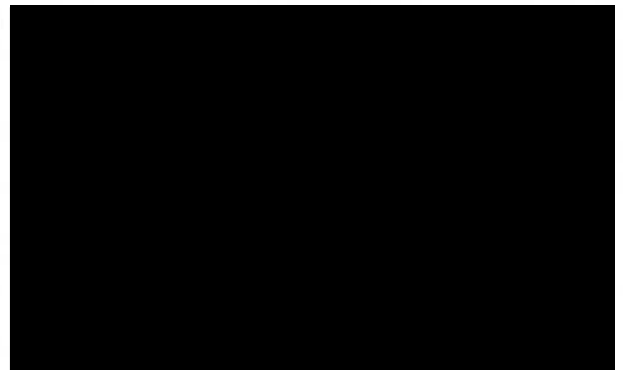


Prozessbevollmächtigter der



Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf die am 12.01. und 16.02.1995 eingegangenen Indizierungsanträge am 24.03.1995 gemäß § 15a Abs. 1 GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Vorsitzende:



Literatur:

Kunst:

einstimmig beschlossen:

Die Computerspiele
"Quarantine" (PC und CD-ROM)
Game Tek GmbH,
Mönchengladbach und
Game Tek, Florida

werden in die Liste der
jugendgefährdende Schriften
eingetragen

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

S A C H V E R H A L T

Das PC-Spiel "Quarantine" wurde 1994 von der US-amerikanischen Firma Game Tek (Florida) im amerikanischen Original ediert. Für die Herausgabe der vorliegenden, deutschsprachigen Versionen zeichnet die Game Tek GmbH, Mönchengladbach, verantwortlich. "Quarantine" kann zu einem Preise zwischen DM 59,- und DM 99,- im einschlägigen Softwarefach- und Versandhandel sowie in entsprechenden Abteilungen großer Kaufhäuser erworben werden. Als Träger identischer Programmabläufe werden wahlweise herkömmliche 3,5 Zoll-Disketten oder aber eine CD-ROM zur Verfügung gestellt.

Zwecks Inbetriebnahme muß "Quarantine" auf der Festplatte eines IBM-kompatiblen PC's mit einer Mindestkapazität von 4 MB RAM bzw. 20 MB freiem Festplattenspeicherplatz installiert werden. Zur Steuerung empfiehlt sich das "Keyboard".

Die CD-ROM-Version des verfahrensgegenständlichen Spieles hat der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) zur Prüfung vorgelegen. Dort wurde "Quarantine" bescheinigt, Gewalt als allgemein gültiges probates Handlungskonzept zur Erreichung wünschenswerter Ziele darzustellen:

So sei das Ausüben brutaler Gewaltakte gegen Menschen unumgänglich wolle man das Spielziel erreichen; werde zudem in visuell und akustisch ansprechender, realitätsnaher Manier dargestellt. Im Ergebnis wurde "Quarantine" für jugendgefährdend befunden, was die Verweigerung einer Kennzeichnung zur Folge hatte.

Das [REDACTED] sowie das [REDACTED] haben die Indizierung der CD-ROM sowie der PC-Version des Spieles "Quarantine" beantragt, da diese jugendgefährdend i.S.v. § 1 Abs. 1 Satz 1 GJS seien. Nach Auffassung der Antragsteller leistet bereits die dem Spiel zugrunde liegende Rahmenhandlung (Endzeitszenario, großflächiger Einsatz von Psychodrogen) einer moralisch und sozialetisch desorientierenden Wirkung Vorschub. Da die dem Spieler zgedachte Aufgabe zudem im wesentlichen in der reaktionsschnellen Liquidation zahlreicher Gegner bestehe, wobei der Darstellung der Tötungsszenarien sowohl optisch als auch akustisch große Aufmerksamkeit gewidmet werde, werde Gewalt sowohl verharmlost als auch zum einzig erfolgversprechenden Konfliktlösungsmittel erhoben.

Beide Indizierungsanträge beinhalten eine zutreffende und prägnante Wiedergabe des Spielgeschehens.

Dieses gestaltet sich im wesentlichen wie folgt:

Kemo ist ein fiktives amerikanisches Städtchen des 21. Jahrhunderts, dessen Bewohner durch eine Psychodroge namens "Hydergine 344" zu kriminellen Psychopathen avanciert sind. Dem Spieler ist in diesem Quarantäne-Städtchen nun die Rolle eines Taxifahrers zgedacht.

Als solcher hat er per Zufallsprinzip im Stadtgebiet verteilte Passagiere zu diversen Zielorten zu kutschieren, was sich angesichts mit glutäugigen, mit Ninjasternen und sonstigen Instrumenten schleudernden Horrorgestalten und eines einzuhaltenden Zeitlimits, äußerst schwierig darstellt. Um das "Endzeit-szenario" dennoch spielbar zu gestalten, werden Drake Edgewaters, so der Name des Taxifahrers, folgende hilfreiche Optionen zur Verfügung gestellt.

Unliebsame Fahrgäste, d. h. solche, die das Fahrgeld aufgrund eines nicht eingehaltenen Zeitlimits zu verweigern drohen, können durch eine spezielle Taste aus dem Fahrzeug geschleudert werden, woraufhin sie schreiend auf dem Asphalt zerplatzen.

Weiterhin besteht die Möglichkeit sogenannte Reparatur- bzw. Waffenstationen anzufahren. Hier kann evtl. verlorene Lebensenergie aufgefrischt, der Wagen mit einer speziellen Panzerung bzw. diversen Waffen (Raketenwerfern, Sprengstoff, Flammenwerfern, Kettensägen etc.) bestückt werden. Dabei erweist sich insbesondere der Einkauf effektiver Waffen als unumgänglich, da die Fahrgäste bisweilen nicht nur transportiert werden wollen, sondern vielmehr äußerst seltsam anmutende Wünsche äußern.

So sieht man sich z. B. in der zweiten Spielstufe ("Der Park") aufgefordert 40 Schrumpfköpfe im Kemo-Zoo auszurotten, 20 Piraten auf dem Friedhof zu liquidieren, eine bestimmte Anzahl von Jeeps abzuschießen sowie einen roboterähnlichen, mit Raketen bestückten Endgegner auszulöschen. Den Fahrgästen ihre Wünsche abzuschlagen, erweist sich als wenig ratsam, da allein die stufenweise Erledigung derartiger Aufträge den Einstieg in weiterführende Spielstufen ermöglicht.

Das Erschießen oder Überfahren, Zersägen etc. von Fußgängern bzw. anderen zum Angriffsziel erhobenen Menschen; das Abschießen und Sprengen anderer Fahrzeuge wird damit zum spielbeherrschenden Handlungselement. Die Tötungsszenarien werden dem Nutzer, der unsichtbar hinter einer bildschirmfüllenden Windschutzscheibe sowie diversen Steuerungsinstrumenten agiert, in subjektiver Perspektive präsentiert. Ihre Inszenierung ist durch einen hohen Realitätsgrad gekennzeichnet. So prallen überfahrene oder aus dem Fahrzeug geschleuderte Personen zunächst auf die zerberstende Frontscheibe, um späterhin unter markerschütternden Schreien auf dem Asphalt zu zerplatzen.

Die Verfahrensbeteiligten, namentlich die US-amerikanische Herstellerfirma sowie die für den bundesdeutschen Vertrieb verantwortliche GmbH wurden über die Absicht, gemäß § 15a GJS zu entscheiden, form- und fristgerecht in Kenntnis gesetzt. Einwände gegen eine Indizierung haben sie im Ergebnis nicht formuliert.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsachen und den der Computerspiele, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen.

Die Mitglieder des 3er-Gremiums haben beide Versionen in ihren wesentlichen Teilen gesichtet und dabei von der Möglichkeit der selbsttätigen Steuerung Gebrauch gemacht. Sie haben sich weiterhin der zutreffenden Wiedergabe des Diskussionsverlaufes versichert.

G R Ü N D E

Die PC und CD-ROM Version des Computerspiels "Quarantine" waren antragsgemäß zu indizieren.

Das Computerspiel ist geeignet, Kinder und Jugendliche sozial-ethisch 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 i.S.v. § 15a Abs. 1 GJS. "Quarantine" fordert den Nutzer vorrangig im Sinne der reflexartigen, reaktionsschnellen Tötung menschlicher bzw. menschenähnlicher Gegner. Damit ist die Jugendgefährdung für jeden Zuschauer klar und zweifelsfrei erkennbar. Es erfüllt damit die Voraussetzung, die eine Behandlung im vereinfachten Verfahren rechtfertigt.

Das Computerspiel wirkt, in dem es die Anwendung brachialer Gewalt gegenüber Menschen verharmlost und mehr noch als gerechtfertigt ausweist, verrohend und damit in hohem Maße sozial-ethisch desorientierend. Es enthält ausweislich der programmimmanenten READ ME-Datei, "Szenen voller Gewalt, roher Gewalt, irritierende Bilder, Verachtung menschlichen Lebens ..."

Der Spieler wird durch die konzeptionelle Gestaltung und den Spielablauf in der Tat gezwungen, Maschinengewehre, Kanonen, Raketen, Sprengstoff, Flammenwerfer und Kettensägen gegen zahlreiche menschliche bzw. menschenähnliche Gegner einzusetzen. Die Tötungsszenarien sind dank "subjektiver Kameraführung" - durch einen hohen Realitätsgrad gekennzeichnet.

So ist insbesondere das Überfahren bzw. aus dem Fahrzeug Schleudern menschlicher Gegenspieler visuell und akustisch gleichermaßen aufwendig inszeniert. Brutale Tötungs- und Zerstückelungsakte werden zudem, als im Rahmen einer bedrohlichen Endzeitatmosphäre zum "normalen Alltag" gehörig, gerechtfertigt.

Innerhalb der Wirkungsforschung werden die Folgen computerspielvermittelter Gewaltszenarien überaus unterschiedlich beurteilt. Jedoch ist "von den Forschungsergebnissen" eindeutig gesichert, daß durch Mediengewalt keine Aggressionsverminderung bewirkt wird... "(KUNZCIK, Gewaltforschung in: SCHENK M. Medienwirkungsforschung, Tübingen 1987, S. 170)".

Der Psychologe KAMPE kommt nach vergleichbarer Lektüre "Computer-Wirkungsforschung" 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 Medienangeboten bestehende Tendenzen zur Gewaltausübung stützen (s. KAMPE, "Das Videospiel im Unterricht" in SCHMELZLE (Herausgeber HRFG.): Neue Medien - mehr Verantwortung! Bonn 1992, S. 130).

Auch FRITZ spricht von "einem Rückschritt in der Konfliktverarbeitung". (vgl. FRITZ (Hrsg.) Programmiert zum Kriegsspielen, Bonn 1988, S. 205 f.).

Der Autor legt am Beispiel kriegerischer Inhalte "moralische Indifferenz" und "emotionale Gleichgültigkeit" gegenüber Gewalt, als fatale Folgen häufigen Bespielens dar (vgl. ders. abda.).

Folgt man den Ausführungen KAMPES, so ist die Gefahr videospielduzierten psychisch aggressiven Verhaltens nicht vollständig von der Hand zu weisen. Dennoch sah das Entscheidungsgremium der Bundesprüfstelle die jugendgefährdende Wirkung des verfahrensgenständlichen 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 dem vom Programmablauf ausschließlich geforderten reflexartig instinktiven "Überfahren, Zerstückeln, Erschießen, etc." 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 Anderer in sich und setzt damit die Hemmschwellen, die jeder Tötungs- und Verletzungshandlung entgegenstehen, herab.

Ausnahmetatbestände i.S.d. § 1 Abs. 2 GJS liegen nicht vor. Eine Entscheidung nach § 2 GJS verbietet sich im Hinblick auf die Schwere der Jugendgefährdung, die sich aus dem gezielten Einüben "brachialgewalttätiger" Verhaltensmuster ergibt. Zugleich läßt die actionreiche Aufbereitung des Computerprogrammes sowie die

Unterlegung mit eingängiger Rockmusik erwarten, daß "Quarantine" insbesondere bei männlichen Heranwachsenden auf starkes Interesse stößt.

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).

