

Pr. 473/93

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 4601 (V) vom 12.01.1994
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 20 vom 29.01.1994

Antragsteller:
Stadtjugendamt Celle
Postfach 99
29221 Celle
Az.: 51 23 05 schn/kai

Verfahrensbeteiligte:
ID Software

Stadtjugendamt Gießen
Postfach 110880
35353 Gießen
Az.: 51/Ri

Bayerisches Landesjugendamt
Postfach 190254
80602 München
Az.: 2 10 03/1/93

Kreisjugendamt Barnim
Postfach 10 04 46
16204 Eberswalde

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf die am 24.08.1992, 01.04., 14.07. und 27.12.1993 eingegangenen Indizierungsanträge am 12.01.1994 gemäß § 15a Abs. 1 GJS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Vorsitzende:

Literatur:

Kirchen:

einstimmig entschieden:

"Wolfenstein 3 D"
Computerspiel
ID Software Fa. Apogee
Software Gartland/USA

wird in die Liste der
jugendgefährdenden 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 Computerspiel "Wolfenstein 3 D" wird den übereinstimmenden Aussagen des Jugendamtes Celle und einschlägiger Software-Magazine zufolge offiziell nicht auf dem deutschen Markt vertrieben. Die Verbreitung erfolgt im wesentlichen in Form von Raubkopien über Mailboxen. Das Urheberrecht liegt bei der US-amerikanischen Herstellerfirma "ID Software", die die Szenarien 2-6 des Computerspiels auf dem Wege des Versandhandels auch in die BRD einführt.

"Wolfenstein 3 D" ist mit einem Speichererfordernis von 4,8 MB nur von der Festplatte (HD) eines Personalcomputers zu bespielen. Die Steuerung erfolgt über die Tastatur und das Eingabegerät "Maus". Der Bundesprüfstelle lag das Programm in mehreren Diskettenversionen vor. Kopiert man die Dateien dieser Disketten auf eine Festplatte, so entpackt sich die Version nach Eingabe eines bestimmten Kürzels selbsttätig.

Die Stadtjugendämter Celle und Gießen, das Kreisjugendamt Barnim sowie das Bayerische Landesjugendamt beantragen die Indizierung des Computerprogrammes, da dieses jugendgefährdend i.S.d. § 1 Abs. 1 GJS sei. Die Begründung der Antragsgesuche beruhen übereinstimmend auf der Tatsache, daß die dem Spieler zuge dachte Aufgabe im wesentlichen aus der reaktionsschnellen Liquidation zahlreicher Gegner besteht. Betont wird dabei die äußerst realistische Gestaltung der Tötungsszenarien. Da dem Spieler als Identifikationsfigur und Substitut ein amerikanischer Spion zur Verfügung gestellt werde, der in den Fängen nationalsozialistischer Führungskräfte und angesichts stets vergegenwärtigter, akuter Bedrohungen quasi zur lebenserhaltenden Massentötung gezwungen sei, verherrliche "Wolfenstein 3 D" zusätzlich Selbstjustizgedanken, wie sie in weiten Teilen der bundesdeutschen Bevölkerung aktuell ohnehin gegeben seien. Auch wenn das Spiel vorgebe, gegen rechtsextremistische Denk- und Verhaltensmuster anzugehen, so bleibe zu befürchten, daß die stetige Präsenz nationalsozialistischer Bilder und Symbole rechtsextremistische Denk- und Verhaltensmuster unterschwellig verstärke, zumal die vorgegebene Lösung der Spielaufgabe ohnehin eine "rechtsextremistische" sei.

Der Spielablauf des verfahrensgegenständlichen Computerspiels kann unter Einbeziehung der ausführlichen und zutreffenden Inhaltsangaben der Antragsteller wie folgt beschrieben werden.

Dem eigentlichen Spielgeschehen geht ein bebildeter Textvorspann voraus, welcher dem Spieler die zu übernehmende Rolle vergegenwärtigen soll. Der Text ist in englischer Sprache verfaßt: Das Spiel, so heißt es, illustriere die Geschichte des amerikanischen Spiones Blazkowicz, insbesondere dessen Flucht aus der Gefangenschaft des NS-Regimes. Blazkowicz sei stets mit entsetzlichen Gefahren konfrontiert, teilweise stehe nur ein Messer sowie diverse Schußwaffen zwischen ihm und dem Tod. Wenn auch die Vorbereitung der Flucht vorrangig, existenziell sei, so habe Blazkowicz nichts desto trotz mehrere Aufträge zu erledigen. Diese seien im wesentlichen Anschläge auf Drahtzieher eines geplanten

chemischen Krieges: die Liquidation Otto Giftmachers, eines Herstellers chemischer Waffen, das Okkupieren von Plänen, die Strategien des Giftkrieges darstellen sowie letztendlich ein finaler Kampf gegen General Fettgesicht, der den strategischen Kopf nationalsozialistischer Kriegsführung darstelle. Am Ende der Texttafel erfolgt die Darstellung Blazkowicz, als Symbol der Freiheit und Gerechtigkeit. Dem Spieler wird nun anheim gestellt, die Rolle Blazkowicz zu übernehmen und mit Hilfe mehrerer Waffen dessen tödliche Mission zu erfüllen. Abschließend heißt es: "Hey, wenn Du es schaffst, wirst Du Deinen Enkel, was zu erzählen haben... ."

Für den Einstieg in das eigentliche Spielgeschehen stehen dem Nutzer sechs Episoden mit jeweils neun Levels zur Verfügung. Vorab wird der Nutzer genötigt, seine potentielle Leistungsfähigkeit einzustufen und zwischen vier verschiedenen Schwierigkeitsstufen (von "can I play Daddy" bis zu "I am death incarnate") zu wählen. Wählt der Nutzer nun die erste Episode "Escape from Wolfenstein" an, so findet er sich in einem dreidimensional dargestellten Labyrinth aus Gefängnisgängen und -zellen wieder. An den Wänden der Gänge hängen Portraits von Adolf Hitler, Hakenkreuzfahnen und andere nationalsozialistische Symbole. In den Zellen und Gangnischen befinden sich unter anderem abgemagerte Skelette in an der Wand justierten Käfigen, Knochen und blutige Leichenteile etc.. Per Tastatursteuerung durch das Labyrinth irrend, wird der Spieler in der Figur Blazkowicz mit unzähligen uniformierten Nazi-Wächtern sowie aggressiven Schäferhunden konfrontiert. Die sofortige Betätigung der eigenen, jeweils zur Verfügung stehenden Waffen ist unumgänglich, da sonst umgekehrt der Erschießungstod bzw. ein Zerfleischen droht. Die Tötungsszenen werden sehr realistisch durch Blutspritzer und Todesschreie dargestellt. Wird die Spielfigur von den Nazi-Wächtern tödlich getroffen oder gar von Hunden zerfleischt, wird dieses durch den sich spritzerartig rot verfärbenden Bildschirm angezeigt. Dem Spieler stehen, wessen er sich anhand einer Menüleiste des unteren Bildschirmrandes versichern kann, insgesamt drei Leben zur Verfügung. Die Menüleiste gewährt weiterhin Aufschluß über den Punktestand, die zur Verfügung stehende Waffe samt Munition, sowie den Verletzungsgrad der eigenen Person. Letzterer wird durch animierte Bilder des mehr oder weniger versehrten Gesichtes dargestellt.

Während die Präsentation der jeweiligen Gegner durch einen hohen Realitätsgrad gekennzeichnet ist, erfolgt die Darstellung der Spielfigur durch eine in den Bildschirm hineinragende Hand, in der sich jeweils die zum Einsatz zu bringende Waffe befindet. Die Aufstockung bzw. Aufrüstung von Waffen und Munition erfordert zwingend die Liquidation einer größtmöglichen Zahl menschlicher Gegner. Ist diese erfolgt, so kann der Nutzer ehemals in deren Besitz befindliche "Kampfinstrumente" übernehmen. Versuche den Gegner zu schonen, sind also dem Verzicht auf eine Gewährleistung der eigenen körperlichen Unversehrtheit gleichbedeutend; zur Verteidigung bleibt der stellvertretende Identifikationsfigur einzig ein Messer, daß es annähernd unmöglich macht sich der permanenten Angriffe durch Schußwaffen zu erwehren.

Die sieben nachfolgenden Episoden unterscheiden sich von der ersten aufgrund einer veränderten Gestaltung der "architektonischen" Gegebenheiten des Labyrinthes. Die Art des zu erledigenden Spieldauftrages verbleibt hingegen vollständig unverändert: Hier wie dort gilt es sich der permanenten Angriffe menschlicher Uniformträger bzw. Hunde durch reaktionsschnelle, automatisierte Inbetriebnahme der eigenen Waffe zu erwehren. Das Aufsammeln diverser Wertgegenstände (Kronen/Schatzkisten etc.) tritt gegenüber diesem Spieldauftrag eindeutig in den Hintergrund, wirkt sich auch auf den zu maximierenden Punktestand nur geringfügig aus.

Das gesamte Spiel wird durch eine eindrucksvolle Musik- und Geräuschkulisse untermalt. Die Todesschreie Erschossener sind überaus realistisch aufbereitet, wobei die Spannung der Tötungsszenen durch das Unterlegen entsprechender Musikstücke (z.B. des Horst Wessel-Liedes) noch zusätzlich erhöht wird.

Die Benachrichtigung einer Verfahrensbeteiligten entfiel, zumal eine solche -für den Vertrieb auf den bundesdeutschen Markt Verantwortliche- nicht ermittelt werden konnte.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und des Computerspieles, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen. Die Mitglieder des 3er-Gremiums haben das Computerspiel in seiner Gänze gesichtet und die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung gebilligt.

G r ü n d e

Das Computerspiel "Wolfenstein 3 D" war antragsgemäß zu indizieren.

Sein Inhalt ist offenbar geeignet (§ 15a I 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.

Wesentlicher Inhalt des Computerspieles ist die bedenkenlose, realistisch inszenierte Tötung menschlicher Individuen, was für jeden Zuschauer klar und zweifelsfrei erkennbar ist. Damit erfüllt das verfahrensgegenständliche Objekt die Voraussetzung, die eine Behandlung im vereinfachten Verfahren rechtfertigen.

Die sozialetische Desorientierung rührt hier insbesondere 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 zahlloser menschlicher Gegner ausmacht. Möglichkeiten des Ausweichens oder ähnlicher non-aggressiver Konfliktlösung existieren nicht. So wird ein Zugewinn lebenserhaltender bzw. spielverlängernder Waffen sowie der dazugehörigen Munition ausschließlich über die Ausschaltung einer ausreichenden Anzahl gegnerischer Figuren gewährleistet. Ein erfolgreiches Durchspielen des Programmes ist somit in jedem Falle an die Li-

liquidation zahlloser Gegner gebunden, wobei diese gleichzeitig auf manigfaltige Art und Weise positiv verstärkt wird. So z.B. durch die aufwendige Simulation blutig zeretzter gegnerischer Körper.

Die Tötungsakte und ihre Folgen werden weitgehend realistisch visualisiert. So ist die Art der zur Liquidation bestimmten Waffen bzw. der ausgelösten Munition einwandfrei identifizierbar. Der Tod des Gegners wird, wie bereits mehrfach angesprochen, auf extrem blutige Art und Weise inszeniert und durch eine entsprechende akustische Untermalung (Geräusche der ausgelösten Munition/Todesschreie) zusätzlich verdeutlicht. 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 mittelmäßige bis 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.

Die im Vorspann zitierte Hintergrundgeschichte erfüllt einzig den Zweck jene programmimmanent geforderte unablässige Liquidation menschlicher Gegner zu rechtfertigen. So wird die stellvertretende Identifikationsfigur, angesichts der Tatsache, daß ihre Massentötungen lediglich "Nazis" ausschalten und zugleich den hehren Ziel dienen, einen vorstehenden "chemischen Krieg" zu verhindern, explizit zum Symbol der Freiheit und Gerechtigkeit erhoben.

Jedoch kamen die Mitglieder des Entscheidungsgremiums nach selbsttätiger Beschäftigung mit dem Computerspiel zu dem Schluß, daß die Aussage des pseudo-legitimierenden Hintergrund szenariums bald zugunsten einer eigen-dynamischen Wirkung der allseits präsenten nationalsozialistischen Symbolik (s.o.) in den Hintergrund tritt. Ob die stetige visuelle und akustische Präsenz dieser Symbole geeignet ist, rechtsextremistische Denk- und Verhaltensmuster zu verstärken, vermochten sie jedoch nicht zu beurteilen. Ausschlaggebend für die Indizierung war vielmehr die spielimmanente Verherrlichung des Selbstjustizgedankens sowie die positive Bewertung und Gewichtung anreißerisch gestalteter Todesszenarien.

Durch derartige Spielszenarien wird in einer entscheidende Entwicklungsphase des Heranwachsenden die angemessene Auseinandersetzung mit irrationalen aggressiven und destruktiven Impulsen blockiert. Kinder und Jugendliche müssen lernen, Aggressionen, Zerstörungswut und Zorn zu beherrschen. Hierbei ist der Werteaspekt von wesentlicher Bedeutung. Tritt an die Stelle einer aktiven Auseinandersetzung eine primitive Bilderwelt, die die unreflektierte Veräußerlichung aggressiver Impulse ermöglicht bzw. fordert und explizit positiv bewertet, so kann diese Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu sozialetisch verantwortungsbe- wußten Persönlichkeiten beeinträchtigen.

Betrachtet man "Wolfenstein 3.D" zudem im Kontext der eskalierenden Gewaltdarstellungen innerhalb des Medienverbundes, so gewinnt zusätzlich die vielerorts geäußerte wissenschaftliche These der "Normativen Kraft des Faktischen" an Bedeutung. Der Umstand, daß medienimmanente Darstellungen, die den absichtlichen und normwidrigen Einsatz von Gewaltmitteln qualifiziert positiv bewerten, uneingeschränkt Verbreitung finden, kann insbesondere bei Heranwachsenden den Eindruck entstehen lassen, daß die Anwendung derartiger Verhaltensmuster eigentlich als eine soziale Selbstverständlichkeit zu gelten hat.

Dementsprechend sah das Entscheidungsgremium 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 darin zu sehen, daß der Spieler innerhalb des strikt einzuhaltenden Programmschemas gezwungen ist, menschliche Hindernisse reflexartig, nahezu instinktiv auszuschalten. In diesem spielerischen Einüben des Tötens ist die Gefahr zu sehen, daß der Respekt vor dem Leben der körperlichen Unversehrtheit, den Hemmschwellen, die jeder Tötungs- und Verletzungshandlung entgegenstehen herabgesetzt wird.

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 im Einüben des gezielten Tötens menschlicher Lebewesen offenbart. Zahlen über den Umfang des Vertriebes lagen der Bundesprüfstelle nicht vor. Die positiven werbenden Besprechungen zahlreicher Software-Fachmagazine sowie die Aussagen der antragstellenden Jugendämter zum hohen Ansehen, daß das Spiel bei Jugendlichen genießt (vgl. Antrag des Jugendamtes Celle), lassen jedoch auf einen hohen Verbreitungsgrad schließen.

Ein Fall von geringer Bedeutung lag somit nicht vor.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht in 50667 Köln, Appellhofplatz, Anfechtungsklage erhoben werden. Die vorherige Einlegung eines Widerspruchs entfällt. Die Klage hat keine aufschiebende Wirkung. Sie ist gegen den Bund, vertreten durch die Bundesprüfstelle, zu richten (§§ 20 GjS, 42 VwGO). Außerdem können Sie innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er-Gremium stellen (§ 15a Abs. 4 GjS).