



Entscheidung Nr. 3779 vom 01.10.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 187 vom 07.10.1987

Antragsteller:

Kreisjugendamt Plön
Postfach 7
2320 Plön
Az.: 2200/Jugendschutz 87

Verfahrensbeteiligte:

Flora Soft,
Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat in ihrer
345. Sitzung vom 01. Oktober 1987
an der teilgenommen haben:

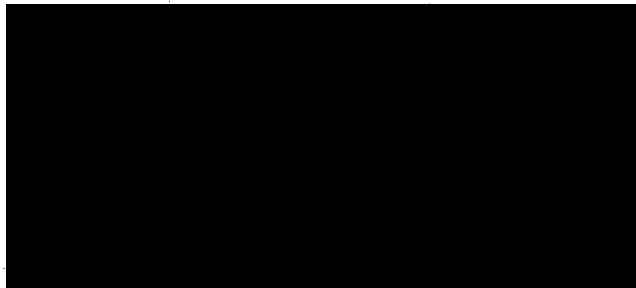
von der Bundesprüfstelle:

Vorsitzender



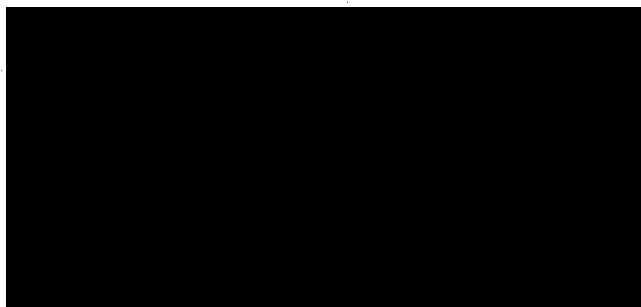
als Beisitzer der Gruppen:

Kunst
Literatur
Buchhandel
Verleger
Jugendverbände
Jugendwohlfahrt
Lehrerschaft
Kirchen



Länderbeisitzer:

Berlin
Hessen
Niedersachsen



Protokollführerin:

für den Antragsteller:

für den Verfahrensbeteiligten:

entschieden:

"Terror"
Computerspiel
Flora Soft, Anschrift unbekannt

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

1. Das Computerspiel "Terror" wird für die Computersysteme Commodore C 16, C 116 und +4 angeboten. Die Spielinformation ist auf einer Datenkassette gespeichert.
2. Zentrales Ziel und Anliegen des Spieles "Terror" ist es, bekannte Politiker der Bundesrepublik umzubringen. Um dies zu erreichen, muß der Spieler sich verschiedene Waffen und ein Fahrzeug beschaffen. Das dazu erforderliche Geld kann er sich durch ehrliche Arbeit oder verschiedene Verbrechen verschaffen. Versagt der Spieler bei einer der Geldbeschaffungsmöglichkeiten, Verbrechen oder Attentate auf Politiker, riskiert er, ins Gefängnis "Stammheim" gebracht zu werden. Je mehr Politiker umgebracht werden, desto mehr Punkte bekommt der Spieler. Die politisch profilierten Personen sind mit unterschiedlich hohen Punkten bewertet. Am Ende des Spiels wird der Spieler bewertet: die Bewertungsskala reicht von "Totaler Versager" bis "Champ of Terror".
3. Das Jugendamt des Landkreises Plön hat beantragt,
das Computerspiel "Terror" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Kreisjugendamt schildert den Inhalt wie folgt:

Bei dem Spiel -so das Jugendamt- geht es darum, daß der Spieler durch Tastendruck wählen könne, welchen Politiker er beseitigen (ermorden) möchte. Die Auswahl reiche u.a. vom Bundeskanzler Dr. Kohl über Strauß, Zimmermann, Vogel, Bangemann, Blüm, Wörner, Lafontaine, Stoltenberg bis zu Frau Kelly. Die Vorgehensweise sei denkbar einfach. Zur Vorbereitung gehöre die Auswahl der "Objekte", der Waffenkauf, die Geldbeschaffung, eine Spielbank und das Ausschalten der Objekte. Da jeder Politiker einer Wertigkeit durch Geld entspreche, müsse der Spieler durch "normale Arbeit", Diebstahl, Einbruch, Bankraub oder Spielbank sein Startkapital vermehren, um entsprechende Waffen einzukaufen. Da ebenfalls ein Zeitfaktor beim Spiel vorgegeben sei, könne der Spieler durch normale Arbeit ein entsprechend hohes Kapital für den Waffenkauf sich nicht aneignen und sei so neben der Spielbank auf Diebstahl, Einbruch und Bankraub angewiesen. Durch einen Zufallsgenerator werde ihm z.B. beim Bankraub noch prozentual angegeben, mit welchen Erfolgsaussichten er zu rechnen habe. Gelingen dem Spieler ausnahmsweise die kriminelle Handlung nicht, so sei das Spiel beendet und er müsse in das Gefängnis "Stammheim". Zur Auswahl der Waffen gehörten Autos, Tarnkleidung, Pistolen, Handgranaten, Messer, Schalldämpfer und Pässe. Diese Gegenstände kosteten entsprechend Geld, das von dem Kapital des Spielers abgezogen werde. Mit der erworbenen Ausrüstung könne nun der letzte Akt, nämlich die Objektausschaltung, in Angriff genommen werden. Das Töten des Objektes könne auch einmal schief gehen und eine Flucht durch Schüsse der Polizei verhindert werden. Gelingen die Objektausschaltung, werde der Leistungsstand des Spielers, der sich als Terrorist verstehe, in Wertigkeitskategorien vom blutigen Anfänger bis zum Terroristenchef eingestuft und belohnt. Denn der eliminierte Politiker entspreche einem Wert, der seinem noch verbleibenden Kapital hinzugerechnet werde, so daß ein weiteres Objektausschalten vorgenommen werden könne.

Das Kreisjugendamt Plön hält das Computerspiel "Terror" für im höchsten Maße sittlich gefährdend für jugendliche Computerspieler. Weder staatsbürgerliche Werte noch demokratische Vorgehensweisen sondern gewaltbelohnende Straftaten seien notwendig, um einen Eliminierungserfolg zu erreichen. Eine Indizierung sei erforderlich, weil das Computerspiel

"Terror" durch die Möglichkeit der Verbreitung durch Raubkopien weite Verbreitung finden kann.

4. Eine ladungsfähige Anschrift des Herstellers des Computerprogramms konnte nicht ermittelt werden. Dieser konnte daher nicht am Verfahren beteiligt werden.
5. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben im Sitzungstermin sich mit dem Computerspiel "Terror" vertraut gemacht. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt des Spiels und auf den der Prüfsache Bezug genommen.

Gründe

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Terror" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Computerspiel steht den Darstellungen des § 1 Abs. 3 GjS gleich; es ist eine Schrift im Sinne des GjS.

Wie der Antragsteller zu Recht hervorgehoben hat, ist es Ziel des Spieles "Terror", prominente Politiker auszuschalten. Folgende Politiker werden dem Spieler angeboten, bzw. als "Objekt" seiner terroristischen Aktion bezeichnet:

Kohl, Strauß, Genscher, Bangemann, Blüm, Zimmermann, Wörner, Stoltenberg, Albrecht, Vogel, Lafontaine, Brandt, Apel, Kelly.

Ohne ausreichendes Geld kann der Spieler keine Waffen erwerben und insofern auch das Endziel, den terroristischen Anschlag, nicht erfolgreich durchführen. Geld kann der Spieler einmal im Spielcasino erwerben, außerdem werden ihm folgende Geldbeschaffungsmöglichkeiten angeboten: Ehrliche Arbeit, Bankraub, Diebstahl, Einbruch. Im Spielcasino kann der Spieler -entsprechend der Realität- sein Geld durch Glück und Zufall vermehren oder sein Kapital verspielen. Bei den Geldbeschaffungsmöglichkeiten Bankraub und Einbruch werden ihm die Beute angezeigt und die Erfolgsgarantie ausgedruckt. Zugleich wird ihm mitgeteilt, wieviel Zeit ihm durch die einzelne Aktion verloren geht. Bei Bankraub und Einbruch kann der Spieler schnell viel Geld erwerben, er riskiert dabei aber, bei einer Entdeckung seines Vergehens oder Verbrechens ins Gefängnis zu kommen; es ist ebenfalls möglich, daß der Spieler am Ort des Deliktes von Ordnungshütern getötet wird. Dieses Risiko geht der Spieler bei "ehrlicher Arbeit" nicht ein; die Arbeit wird aber im Vergleich zu den anderen Geldbeschaffungsmöglichkeiten am schlechtesten honoriert: der Spieler kann nur wenig Lohn erwirtschaften und benötigt verhältnismäßig viel Zeit, um zu Geld zu kommen. Schließlich ist es für den Spieler möglich, durch Diebstahl sich Autos, Pistolen, Handgranaten und Pässe zu beschaffen. In diesem Fall muß er sich nicht erst Geld besorgen, um die Utensilien für seinen Terroranschlag zu erlangen. Ein Diebstahl gelingt nicht immer, es ist durchaus möglich, daß der Spieler bei der Verbrechensausübung getötet wird.

Der Spieler hat nur 1000 Zeiteinheiten zur Verfügung, um seine verbrecherischen Vorhaben ausführen zu können.

Hat der Spieler alle für sein Attentat benötigte Waffen beisammen, kann er es wagen, sein "Objekt" an dessen jeweiligen Aufenthaltsort "auszuschalten". Er kann dabei Polizeikontrollen gegebenenfalls nur überwinden, indem er einen Paß vorzeigt oder mit Waffengewalt Polizeisperren durchbricht. Er riskiert,

daß seine Tarnung auffliegt, er fliehen muß oder andere -zufällige Hindernisse- sich ihm in den Weg stellen. Gelingt sein Attentat, erhält er die Punkte, die am Anfang zu Beginn des Spiels bei der Auswahl des Objekts angegeben wurde.

Der Spieler wird nach Beendigung des Spiels mit einem der folgenden Attribute belegt:

Totaler Versager, absolut untauglich, blutiger Anfänger, Amateur, Newcomer, RAF-Mitglied, erfahrener Terrorist, Profi, professioneller Killer, Superterrorist 3. Klasse, Superterrorist 2. Klasse, Superterrorist 1. Klasse, King of Terror, Emperor of Terror, Champ of Terror.

7. Das Computerspiel "Terror" ist offensichtlich geeignet, Kinder und Jugendliche sittlich schwer zu gefährden, § 6 Nr. 3 GjS. Das Computerspiel animiert den Spieler zu terroristischen Handlungen, fordert ihn auf, prominente Politiker zu töten und im Vorfeld dazu mit Hilfe von kriminellen Machenschaften in Besitz von Geld und terroristischen Utensilien zu gelangen. Die positive Bewertung des Terrorismus, die Projektion und Beschäftigung mit Tötungshandlungen und anderen Verbrechen ist geeignet, das Wertebewußtsein von Kindern und Jugendlichen nachhaltig negativ zu verändern.

Das Computerspiel "Terror" beschäftigt den Spieler -wie der Name bereits sagt- mit terroristischen Handlungen. Zentraler Spielinhalt ist es, möglichst viele Punkte dadurch zu erwerben, daß namentlich genannte Politiker umgebracht werden. Wie in den Gewalttaten einzelner terroristischer Aktionen der jüngsten Vergangenheit der Bundesrepublik geht es darum, möglichst bekannte, die Staatsmacht repräsentierende Personen zu liquidieren. Die Anwendung von Gewalt wird durchgespielt, die zum Ziel hat, durch die von den Verbrechern ausgehenden Schrecken weitere Gewaltbereitschaft in der Bevölkerung zu wecken. Bewaffneter Widerstand, Tötungen als Initialzündungen für einen Aufstand sind mit terroristischen Aktionen beabsichtigt. Durch das Spiel "Terror" wird der Spieler in die Situation eines Attentäters hineinversetzt, der durch Geschick und Glück seine Attentate, belohnt durch hohe Punktzahlen, vollenden kann. Es werden Mord- und Tötungshandlungen positiv bewertet, die nicht nur das Leben eines einzelnen Politikers als unmaßgeblich und unbedeutend darstellen, sondern darüberhinaus grundsätzlich gegen das System der freiheitlich-demokratischen Grundordnung des Bonner Grundgesetzes gerichtet sind. Der Staat und seine Ordnungsorgane sowie die ihn tragenden politischen Repräsentanten werden nicht nur respektlos behandelt sondern sogar als Feindbilder aufgebaut, deren Bekämpfung zu höchster Anerkennung führt. Kann der Spieler möglichst viele der Politiker mit sehr hoher Punktzahl töten, kann er es bis zum "Champ of Terror" bringen. Dabei geht er das Risiko ein, im Gefängnis "Stammheim" einsitzen zu müssen. Das Spiel ist allerdings so angelegt, daß die Mehrzahl der verbrecherischen Handlungen von Erfolg gekrönt sind.

Das Computerspiel "Terror" beschäftigt den Spieler mit dem Liquidieren prominenter Politiker und fordert ihn auf, neben Kapitalverbrechen andere Straftaten wie Bankraub, Diebstahl und Einbrüche zu begehen. Politiker werden nicht als Menschen mit personalem Eigenwert, als Subjekte mit Menschenwürde präsentiert, im Computerspiel "Terror" erscheinen sie vielmehr als Objekte, die um ihrer Punkte willen liquidiert werden können bzw. müssen. Das Umbringen namhafter Politiker wird als ein Sport präsentiert, bei dem man eine hohe Punktzahl erlangen kann. Das Umbringen der Politiker ist Spielzweck; das Spiel ist darauf angelegt, das "Objekt auszuschalten". Das Spiel versetzt den Spieler in eine "Befehl- und Gehorsamssituation", in der der Spieler gezwungen ist, die Repräsentanten der Demokratischen Parteien eines gewaltsamen Todes sterben zu lassen; alternative Handlungsmöglichkeiten gibt es nach dem Spielverlauf und dessen Gesamtkonzeption nicht. Das Attentat auf den ausgewählten Politiker wird zum Ereignis. Ein der Rechts- und Wertordnung unserer Gesellschaft diametral entgegengesetztes Verständnis vom Wert menschlichen Lebens wird geschürt.

Darüberhinaus wird der Spieler mit anderen lukrativen Verbrechen beschäftigen. Ihm stehen Bankraub, Diebstahl und Einbruch zur Auswahl, um kriminelle Energie umzusetzen. Bei den einzelnen verbrecherischen Handlungen steht zwar für den Spieler das Risiko, getötet zu werden oder ins Gefängnis zu gelangen. Der Reiz der verbrecherischen Aktionen in dem Computerspiel "Terror" besteht aber darin, daß man mit den illegalen Beschaffungsmöglichkeiten viel Geld erlangen kann und dies in möglichst kurzer Zeit. Den größten Spielerfolg kann der spielende Jugendliche nur dann erreichen, wenn er seinen Kapitalstock möglichst hoch steigern kann und in der knappen zur Verfügung stehenden Zeit möglichst vielen Politiker liquidiert. Damit bietet das Spiel dem Jungterroristen einen hohen Spielanreiz, auch durch Vermögensdelikte und damit durch Verstöße gegen die Rechts- und Wertordnung verschiedenste Utensilien sich zu beschaffen. Spielerische Energie wird auf destruktive Erscheinungen nach dem Spielinhalt gelenkt.

8. Da ein Fall schwerer Jugendgefährdung i. S. de. § 6 Nr. 3 GjS vorliegt, kommen weder Ausnahmetatbestände des § 1 Abs. 2 GjS noch ein Fall geringer Bedeutung nach § 2 GjS in Betracht (vgl. Urteil des BVerwG vom 03.03.1987, abgedruckt im BPS-Report Nr. 2/87, S. 1 ff.).

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht in 5000 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).

