



4
Entscheidung Nr. 2808 (V) vom 19.02.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 41 vom 28.02.1987

Antragsteller:

Stadjugendamt Krefeld
Postfach 27 40
4150 Krefeld 1

Antragsgegnerin:



Az.: 513, LÄ/Ne (js)

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 07.01.1987 eingegangenen Indizierungsantrag am 19.02.1987 im vereinfachten Verfahren nach § 15a GjS in der Besetzung mit:

Vorsitzender:



Kirchen:



Literatur:



einstimmig entschieden:

"Teacherbusters"
Computerspiel



wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Gründe

1. Der beteiligte Programmierer stellte das verfahrensgegenständliche Computerspiel her. Es ist auf dem Computersystem, Commodore VC 64 zu spielen.
2. Bei dem Spiel "Teacherbusters" geht es darum, in der Person eines Verbrechers bestimmte Personen eines Lehrerkollegiums umzubringen. Zunächst wird der Spieler aufgefordert, sich einen Decknamen zu wählen. Vorgeschlagen werden ihm 4 Namen; in einem Steckbrief mit dazugehörigen Lichtbild wird dem Spieler mitgeteilt, wer sich hinter der jeweiligen Person verbirgt. So werden dem Spieler Jay Pee the Ripper, Bruno der Barbar, Conny on the Rocks und Tuschelda die Schöne vorgestellt. Bei jedem ist im einzelnen aufgeführt, welche Vorstrafen er hat und welche Verbrechen er schon ausgeübt hat. Der eine quält gerne hilflose Kinder, der andere hat sich beispielsweise mit Flugzeugentführungen beschäftigt oder den Papst mit Darts beworfen der dritte wiederum hat Attentate ausgeübt und Tuschelda beispielsweise einen Parfümdiebstahl begangen.

Nachdem der Spieler sich für einen der Decknamen entschieden hat, muß er sich aussuchen, welchen Lehrer er gerne beseitigen möchte. Dazu wird ihm das Kollegium der Schule namentlich vorgestellt. Hat er gewählt, findet sich der Spieler als Fahrer und Schütze eines Panzers in einem Labyrinth wieder. Seine Aufgabe besteht nun darin, den Lehrer ausfindig zu machen und abzuschießen, bevor dieser sein rettendes Zuhause erreicht. Als Fahrer des Panzers wird ihm der Weg insoweit erschwert, als er mit dem Fahrzeug jeweils nur Drehungen um etwa 45 Grad ausüben kann, ansonsten nur vorwärts und rückwärts fahren und selbstverständlich die Kanone bedienen kann.

Kann der Spieler sein Opfer abschießen, erscheint folgende Meldung:

"Auftrag erledigt. Lehrer (der jeweilige Name wird eingesetzt) platt gefahren.

"50 DM Gebühr für Reinigung der Ketten. Der CCC ist hocherfreut, bezahlt dir 1.000,-- DM und schickt dich erneut los".

Jetzt wird das Spiel solange fortgesetzt, bis das Kollegium umgebracht ist. Kann der Spieler sein Opfer nicht erreichen, stirbt er selbst. Das Spiel kann dann von Neuem begonnen werden.

3. Das Jugendamt der Stadt Krefeld hat beantragt, das Computerspiel "Teacherbusters" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.
Zur Begründung führt das Jugendamt aus, der Spieler habe in dem Spiel die Aufgabe, Lehrer eines Lehrerkollegiums zu ermorden. Er habe dazu verschiedenste Mordwerkzeuge zur Verfügung (z.B. Panzer, MG usw.). Inhalt und Darstellung ließen eine soziaethische Desorientierung der in ihrer Entwicklung befindlichen Kinder und Jugendlichen zu befürchten, da das Spiel verrohend wirke und zu Gewalttätigkeiten anreize. Einziger Zweck des Spieles sei es, Lehrer zu töten. Von seiner Gesamtaussage her wirke diese Spiel besonders jugendgefährdend, da hier ein Gewaltpotential gegen eine bestimmte Bezugsgruppe von Kindern und Jugendlichen freigelegt werde, daß zu Gewalttätigkeiten und einem Abbau von Aggressionskontrollmechanismen führe. Besonders verwerflich sei darüber hinaus, daß man dem Lehrer/Lehrerin den Namen einer real existierenden Person geben kann.
4. Mangels ladungsfähiger Anschrift konnten weder der Programmierer, ein Vertriebsunternehmen, noch sonst ein Beteiligter geladen werden.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des verfahrensgegenständlichen Computerspiels Bezug genommen. Die Beisitzer des Prüfungsausschusses hatten die Gelegenheit, das Computerspiel zu spielen. Mit ihrer Unterschrift unter dieser Entscheidung dokumentieren die Beisitzer ihr Einverständnis mit deren Wortlaut.

Gründe

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Teacherbusters" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Das Spiel ist als Ton- Bildfolge auf Disketten gespeichert. Es steht daher den Schriften im Sinne des GjS gleich, § 1 Abs. 3 GjS.
7. Das verfahrensgegenständliche Computerspiel ist geeignet, Kinder und Jugendliche "sozialethisch zu desorientieren", wie das Tatbestandsmerkmal "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften und der Rechtsprechung auszulegen ist. Das Spiel verherrlicht und verharmlost Tötungshandlungen. Es übt spielerisch das "plattfahren" und damit das Töten von Menschen ein. Vom Potential der Jugendgefährdung her steht das Spiel damit den in § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS enumerativ aber nicht abschließend angeführten Tatvoraussetzungen gleich. Das Computerspiel stellt das Töten von Lehrern als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldischen Fähigkeiten dar und läßt dieses als einzigartige Möglichkeit erscheinen, Anerkennung und Ruhm zu gewinnen. Die Schrecken eines Mordes und seine zahlreichen für die Mitmenschen schmerzhaften Auswirkungen werden ins Lächerliche gezogen.

Das Computerspiel "Teacherbusters" stellt im Spielverlauf Tötungsvorgänge dar. Ein Mitglied des Lehrerkollegiums nach dem anderen muß mit dem Panzer aufgespürt und dann erschossen werden. Der Vorgang ist immer der selbe: einen Lehrer nach Belieben aussuchen (bzw. mit einem eigenen Namen benennen), das Opfer im Labyrinth aufspüren, das Fahrzeug entsprechend steuern, präzise zielen, abschießen. Der eigene Deckname und das Opfer sind variabel, diese Rahmenbedingungen verändern sich zwar, aber das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Teacherbusters" an Tötungshandlungen beteiligt, die er aufgrund der Ausgangssituation im Spielverlauf aktiv mitgestaltet und nachvollzieht. Das Spielgerät fungiert als Spielpartner, beide Teile - Spieler und Spielgerät - reagieren aufeinander und die elektronische Datenverarbeitung bietet aufgrund der Spielerreaktionen immerwieder Tötungsaufträge an. Der Spieler hält mit seinen Reaktionen das Spielgeschehen aufrecht, seine Gestaltungsmöglichkeiten beschränken sich auf das schnelle Aufsuchen des Opfers, um die eigene Tötung zu verhindern, und das Abschießen des Gegners. Der Spielverlauf läßt keine andere Entscheidungen zu.

Die geistigen und emotionalen Funktionen werden ausschließlich auf die Bewältigung von Tötungshandlungen konzentriert. Diese werden in dem Spiel "Teacherbusters" ins Lächerliche gezogen und damit bagatellisiert. Die Tötung des Lehrers wird als "Auftrag" nüchtern bezeichnet, der zu erledigen ist. Ohne Respekt für das

menschliche Leben lautet die Meldung nach der Liquidierung eines Opfers, der Lehrer sei "platt gefahren". Nicht das Grausame des Tötungsvorganges und die Vernichtung menschlichen Lebens wird dem Spieler bewußt; diese Formulierung erzeugt vielmehr Heiterkeit.

Darüber hinaus zwingt das Spielgeschehen den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamsverhältnis", in dem die Erbringung von Gehorsamsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung der Lehrer und die Identifizierung des Spielers mit Verbrechern erscheint im Spiel "Teacherbusters" wie selbstverständlich. In dieser, vom Spiel aufgezwängter Perspektive muß das Umbringen von Lehrern als gerechtfertigt empfunden werden.

Das Töten erfährt im Spiel "Teacherbusters" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung der Spieler beim "platt fahren" der Lehrer wird mit Punkten belohnt. Der Spieler hat Gelegenheit, sich in die "Bestenliste" einzutragen, die bei Beginn des Spieles auf dem Monitor jeweils eingeblendet wird. Bei entsprechend großen Erfolgen kann der jugendliche Spieler daher seine hohe Leistungsfähigkeit beim Töten etwaigen Mitspielern demonstrieren. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich im Spiel "Teacherbusters" auf die Leistungen der Spieler beim Töten. Das Töten von Lehrern wird als romantisches Abenteuer dargestellt, männliche Tugenden können bewiesen und spielerisch eingeübt werden. Im Spiel "Teacherbusters" geht es um Zerstören und Vernichten, um Überfahren und Ermorden. Es wird beliebig getötet. Die Schrecken und Leiden der Morde werden weder erwähnt noch in irgendeiner Form angedeutet.

Zur Scheinlegitimation der Morde dient auch, daß der Spieler in einen "Decknamen" schlüpfen kann. Er ist dann einer der im Sachverhalt vorgestellten Verbrecher, die teilweise Kapitalverbrechen schon begangen haben. Durch die Annahme eines Decknamens wählt sich der Spieler eine neue Identität, er tötet nicht in eigener Person, vielmehr bedient er sich mit der Wahl eines Decknamens eines Strohmanns. In seinen Tötungshandlungen kann sich daher der jugendliche Spieler hinter einem Verbrecher verstecken. Er muß daher dadurch in ihrer Gefährlichkeit um nichts nachlassenden Kapitalverbrechen nicht auf seine Person beziehen.

Die Identifizierung mit schweren Verbrechern ist zudem geeignet bei Kindern und Jugendlichen die Vorstellung zu erwecken, nur dieser Gruppe von Mitmenschen angehören zu müssen, um eine Legitimation für das Töten zu haben. Die Zugehörigkeit zu einer Verbrechergruppe wird positiv bewertet und als nachahmenswert dargestellt.

Es besteht die Gefahr, daß Kinder und Jugendliche die in diesem Spiel eingeübten Verhaltensweisen übernehmen. Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nämlich nicht so sehr für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit. Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und

Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Teacherbusters" aktives Handeln fordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Über die Fähigkeit, während eines Spieles ein klares Bewußtsein von der Spielsituation aufrecht zu erhalten, können Erwachsene weit besser verfügen als Kinder (vgl. Kampe, Kurzgutachten über das Videospiel "River Raid" (Pr. 454/84), im Auftrag der Bundesprüfstelle angefertigt).

8. Die Jugendgefährdung ist auch offenbar im Sinne von § 15 a GjS. Anhand der Verherrlichung und Verharmlosung von Tötungshandlungen wird dies für den unbefangenen Spieler offenbar.
9. Ausnahmetatbestände im Sinne von § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich.
10. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen der weiten Verbreitung des Computerspiels vor allem auch durch Raubkopien und dem großen Interesse von Jugendlichen an diesem Spiel aus.

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).

Außerdem können Sie innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er Gremium stellen (§ 15a Abs. 4 GjS).

