



Entscheidung Nr. 2894 (V) vom 06.05.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 97 vom 26.05.1987

Antragsteller:

Stadtjugendamt Köln
Schaevenstraße 1b
5000 Köln 1
Az.: 51/514/11

Verfahrensbeteiligter:

Robert Pfitzner
Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 02.04.1987
eingegangenen Antrag am gemäß § 15a GjS im vereinfachten Ver-
fahren in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

[REDACTED]

Literatur:

[REDACTED]

Jugendwohlfahrt:

[REDACTED]

einstimmig entschieden:

"Commando Libya Part I (Blizzard Part I)
Computerspiel
Robert Pfitzner. (Hersteller) Anschrift unbekannt

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

1. Robert Pfitzner programmierte das verfahrensgegenständliche Computerspiel "Commando Libya Part I (Blizzard Part I)". Es ist für die Computerversion Commodore VC 64 programmiert, es kann auch auf dem System Commodore VC 128 abgespielt werden. Das Programm ist auf einer fünf 1/4 Zoll Diskette gespeichert.
2. Auf dem Titelbild wird ausgedruckt "Welcome to 'the sadism game' of the year!"
Unten heißt es: "The only thing you have to do, is to shoot humans...".

In dem Spiel "Commando Libya Part I" steuert der Spieler mit Hilfe eines Joysticks ein Fadenkreuz über dem Monitor. Auf diesem ist eine Wüstenlandschaft dargestellt, von rechts und von links bewegen sich Soldaten zur jeweils gegenüberliegenden Bildschirmseite. Am unteren Bildrand im Mittelpunkt ist eine Flak installiert, die auf Druck des Feuerknöpfes am Joystick das Feuer auf den Punkt eröffnet, der im Visier des Fadenkreuzes ist. In unregelmäßigen Abständen sinken vom oberen Bildschirmrand Dynamitstangen auf das Geschütz herab. Erreicht der Sprengstoff den unteren Bildschirmrand, ist das Spiel verloren. Aufgabe des Spielers ist es dementsprechend, die Dynamitstangen abzuschießen. Gleichzeitig muß er möglichst viele der passierenden Soldaten abschießen, um Punkte zu erhalten.

Ab einer bestimmten Punktzahl kann sich der Spieler Zusatzpunkte verdienen, indem er eine Exekution von gegnerischen Soldaten durchführt. Diese stehen nebeneinander vor einer Wand und können von dem Spieler bequem und problemlos ins Visier genommen und abgeschossen werden. Nach einer erfolgreichen Bonusrunde kann der Spieler folgende Bemerkungen am oberen Bildschirmrand lesen: "What a nice bonus", "Isn't that funny", "This is geil", "That were Ghadafi's children" oder "There is still a lot of work for you". Nachdem der Spieler fünf Spiel- und Bonusrunden absolviert hat, wird er im Schlußteil des Spiels aufgefordert, eine Hinrichtung durch eine Guillotine auszuführen. Danach kann sich der Spieler durch Angabe seines Namens in die Bestenliste eintragen.

Der Spieler wird durch Einblendung von Bemerkungen zu weiteren Gewalttaten ermuntert. So erscheinen im ersten Teil des Spiels folgende Sätze: "Only a Lybian Army", "Not bad for the beginning", "You are better than Rambo" und "I want to see their guts"(Eingeweide).

3. Das Jugendamt der Stadt Köln hat beantragt, das Computerspiel "Commando Libya Part I (Blizzard Part I)" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Nach ausführlicher und präziser Inhaltsangabe führt das Stadtjugendamt zur Begründung des Indizierungsantrages aus, der Spielhintergrund beziehe sich offensichtlich auf den Konflikt und die Feindschaft zwischen den USA und Libyen. Für große Teile der Bevölkerung in den USA und in der übrigen westlichen Welt stehe Ghadafi als Symbol für Terror und Mord. Kampf gegen Libyen, egal mit welchen Mitteln, werde als gerechtfertigt angesehen. Dies zeigten auch die Reaktionen auf die Kampfaktionen seitens der USA. Das Computerspiel "Commando Libya" nutze diese Einstellung aus. Die brutale Spielidee würde vielleicht von Spielern abgelehnt, im Zusammenhang mit Libyen jedoch akzeptiert.

Das Spiel sei für jugendliche Computerspieler sittlich gefährdend und verrohend. Inhalt des Spieles sei es, Menschen zu erschießen. Der Spieler sei gezwungen, sich an aggressiven Vernichtungshandlungen zu beteiligen. Unmilitärische Konfliktlösungen seien nicht vorgesehen. Das Töten von Gegnern werde durch Punkte belohnt. Die gewaltverherrlichende Spielidee werde durch die graphische Darstellung noch zusätzlich unterstützt. Getroffene Gegner wendeten sich auf den Betrachter zu, rissen die Arme hoch und zeigten deutliche Trefferwirkungen. So würden beispielsweise blutige Einschüsse sichtbar oder getroffene Körperteile zerfetzt.

Der Spieler werde durch Einblendung von Bemerkungen ständig zu weiteren Gewalttaten ermuntert.

Das Spiel verlange eine hohe Leistung im Bereich der motorischen Geschicklichkeit. Besonders Kinder und Jugendliche erführen durch Erfolge Stolz und Selbstachtung. Das Spiel vermittele positive Wertungen für das Töten von Menschen. Gewaltanwendung und Vernichtung würden spielerisch eingeübt und als Tugend sowie gerechtfertigt dargestellt. Schrecken und Leiden des Krieges würden weder erwähnt noch angedeutet. Die lockeren Begleitsprüche verharmlosten das Geschehen zusätzlich.

Es sei zu befürchten, daß die Bereitschaft zu brutaler Gewaltanwendung durch das Spiel eingeübt und übernommen werde, da Kinder nur wenig Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit machen. Das Spiel unterscheide sich von anderen mit ähnlichen Spielideen, da hier auch auf "wehrlose" Gegner geschossen werde.

4. Eine ladungsfähige Anschrift des Computerspielprogrammierers konnte nicht ermittelt und demzufolge diesem der Indizierungsantrag nicht zugestellt werden. Auch ein anderer Beteiligter im Sinne von § 12 GJS ließ sich nicht ermitteln.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte sowie auf den des verfahrensgegenständlichen Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses hatten Gelegenheit, das Computerspiel "Commando Libya Part I (Blizzard Part I)" zu spielen. Durch ihre Unterschrift erklären die Beisitzer ihr Einverständnis mit dem Wortlaut der vorliegenden Entscheidung.

Gründe

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Commando Libya Part I (Blizzard Part I)" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Computerprogramm ist auf einer fünf 1/4 Zolldiskette gespeichert. Auf der magnetisierten Oberfläche dieses Speichermediums sind die Daten festgehalten. Diese Art der Darstellung steht den in § 1 Abs. 3 GJS genannten gleich.

7. Das verfahrensgegenständliche Computerspiel "Commando Libya Part I (Blizzard Part I)" 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 anzulegen ist. Das Spiel verherrlicht und verharmlost Tötungshandlungen, ist kriegsverherrlichend und reizt zum Rassenhaß gegen die libysche Bevölkerung. Die Tatbestandsvoraussetzungen des § 1 Abs. 1 Satz 2 GJS werden damit erfüllt.

Das Computerspiel stellt das Töten von libyschen Soldaten als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldischen Fähigkeiten dar und

läßt dieses als einzigartige Möglichkeit erscheinen, Ruhm und Anerkennung zu gewinnen. Der Spieler muß einmal die herabsinkenden Dynamitstangen abschießen. Neben dieser Verteidigungshandlung ist es aber seine Hauptaufgabe, die auf dem Monitor sich von rechts nach links oder umgekehrt bewegenden Soldaten, die keine Bedrohung für ihn darstellen, abzuschießen. Der Spieler wird im Spiel "Commando Libya Part I" 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 immer wieder neue Abschieß- und Tötungsaufträge an. Der Spieler hält mit seinen Reaktionen das Spielgeschehen aufrecht, seine Gestaltungsmöglichkeiten beschränken sich auf das Vermeiden von Kontakten der Dynamitstänge mit dem Untergrund sowie auf das Abschießen von passierenden Soldaten. Bei einer Bonusrunde kommt die Exekution von gegnerischen Soldaten dazu. Darüber hinaus läßt der Spielverlauf keine anderen Entscheidungen zu. Der Vorgang ist immer der selbe: Das Fadenkreuz steuern, präzise Zielen, abschießen. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, aber das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben gleich.

Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamsverhältnis", indem die Erbringung von Gehorsamsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Das Vernichten der Soldaten erscheint im Spiel "Commando Libya Part I" wie selbstverständlich. In dieser vom Spiel aufgezwängten Perspektive ist das Umbringen von Passanten gerechtfertigt. Das Töten erfährt im Spiel "Commando Libya Part I" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen der Soldaten wird mit Punkten belohnt. Erschießt man genügend Gegner, darf man eine Exekution durchführen, die wiederum das Punktekonto nachhaltig erhöht. Zum Schießen wird der Spieler durch eine Vielzahl von Sprüchen motiviert. Diese loben den Spieler bzw. fordern ihn zum Weitermachen und zum brutaleren Einsatz der Waffe auf. Die gleiche Tendenz haben die Einblendungen, die nach jeder Bonusrunde am oberen Bildschirmrand sichtbar werden. Mit makaberen Sprüchen wie "What a nice bonus", "Isn't that funny", "This is geil" und "There is still a lot of work for you" wird das Abschießen der wehrlosen Opfer glorifiziert. Das rücksichts-, erbarmungs- und gnadenlose Abknallen wird emporstilisiert. Töten macht Spaß, so lautet die Botschaft dieses Spiels. Das Töten wird als romantisches Abenteuer dargestellt, männliche Tugenden können bewiesen und spielerisch eingeübt werden. Das Ermorden der Soldaten wird als vorbildlich und nachahmenswert geschildert. Das Abknallen ist ein herrlicher Sport. Es besteht die Gefahr, das Kinder und Jugendliche die in diesem Spiel eingeübten Verhaltensweisen akzeptieren und unreflektiert übernehmen.

8. Das Computerspiel "Commando Libya Part I (Blizzard Part I)" ist zugleich kriegsverherrlichend und kriegsverharmlosend im Sinne von § 1 Abs. 2 GfS. Die geschilderten Tötungshandlungen sind in eine Kriegssituation gebettet. Sie stellen den Krieg als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden dar und lassen den Krieg damit als einzigartige Möglichkeit erscheinen, Ruhm und Anerkennung zu gewinnen. Die Schrecken des Krieges und seine zahlreichen, für die Menschen schmerzhaften Auswirkungen werden nicht dargestellt oder auch nur angedeutet.

9. Das Computerspiel ist auch deshalb jugendgefährdend, weil es zum Rassenhaß anreizt, § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS. Es verunglimpft die Angehörigen des libyschen Volkes, indem es die gegnerischen, libyschen Soldaten mit negativen und verniedlichenden Attributen belegt. Werden einige der Soldaten erschossen, so erscheint beispielsweise im ersten Teil des Spiels der Ausdruck "Only a Libyan Army". Die libysche Volkstruppe wird damit als minderwertig vorgestellt und verächtlich gemacht. Gleiches geschieht, wenn nach der Hinrichtung dieser Soldaten im zweiten Spielteil der Ausdruck erscheint "That were Ghadafi's children". Durch diese Einblendungen weiß der Spieler, daß es sich stets und immer um libysche Soldaten handelt. Das Töten und Liquidieren dieser Gegner wird als lustig, "geil" bewertet. Die Gegner sind Untermenschen, die man wie Hasen abknallen kann. Die Vernichtung menschlichen Lebens wird zu einem Sport verharmlost. Diese Art der Darstellung ist geeignet, bei Kindern und Jugendlichen eine Grundeinstellung zu bewirken, aufgrund derer sie Angehörige der benannten Volksgruppe als minderwertig ansehen (vgl. VG Köln, Urteil vom 21.05.1985, 17 K 24/84).
10. 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 "Commando Libya Part I" 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, könne Erwachsene weit besser verfügen als Kinder (vgl. Kampe, Kurzgutachten über das Videospiel "Riverraid" (Pr. 454/84), im Auftrag der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften angefertigt).
11. Die Jugendgefährdung ist auch offenbar im Sinne von § 15a GjS. Anhand der Verherrlichung und Verharmlosung von Tötungshandlungen und kriegerischen Aktionen sowie den zum Rassenhaß anreizenden Tendenzen wird dies für den unbefangenen Spieler klar und tritt für ihn zweifelsfrei zutage.
12. Ausnahmetatbestände im Sinne von § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich.
13. 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 sowie dessen hohen Grad an Jugendgefährdung 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).