



Entscheidung Nr. 2992 (V) vom 05.08.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 152 vom 19.08.1987

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

American Action
S - Malmö

weitere Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 09.07.1987 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 05.08.1987 in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:

einstimmig entschieden:

Blood'n Guts
Computerspiel
American Action, Malmö

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Das Computerspiel "Blood'n Guts" wurde von der Verfahrensbe- teiligten hergestellt. Eine ladungsfähige Anschrift dieser Gesellschaft ist nicht bekannt. Das Computerspiel ist im Handel in der Bundesrepublik zu erwerben. Das Spiel ist für den Computer Commodore VC 64/128 programmiert und in Disketten- und Cassettenversion erhältlich.
2. Das Computerspiel "Blood'n Guts" hat den Untertitel "Ancient barbarian games". Nach Laden des Programms kann sich der Spieler verschiedene Kämpfer aussuchen, gegen die er in den verschiedenen Spielsequenzen des Spiels antreten möchte: Knorr, Hawk, Hip, Dog. Nachdem der Schwierigkeitsgrad und der Gegner vom Spieler festgelegt wurden, kann dieser verschiedene Spiele auswählen.

Beim Spiel "Tug of War" stehen sich die Kontrahenten an einem Bachlauf gegenüber. Beide müssen am Seil ziehen, der Verlierer fällt ins Wasser und versinkt. Beim Spiel "Tower Jump" muß der Spieler von einem hohen Turm herunterspringen. Es gewinnt derjenige, der am weitesten springen kann. Beim Spiel "Rock Roller" stehen die Spieler an Berghängen. Mit aller Kraft müs- sen sie zwei Steinblöcke festhalten; können sie das Gestein nicht halten, werden sie überrollt. Durch seitliches Rücken des Joy Sticks wird bestimmt, wohin der Stein rollt.

In der Spielsequenz "Ate Drinking" gewinnt derjenige, der am schnellsten die alkoholische Flüssigkeit zu sich nehmen kann. Der Flüssigkeitspegel im Körper wird an Übergroßen schemati- siert dargestellten Körperansichten gezeigt; Der Flüssigkeits- stand ist in der schematisierten Darstellung sichtbar. Im Spiel "Human Hit" ist ein Mensch so in einen Pranger einge- spannt, daß nur sein Kopf und die Gliedmaßen aus diesen heraus- ragen. Aufgabe des Spielers ist es, mit dem Joy Stick ein Fadenkreuz über eine weißmarkierte Stelle der jeweiligen Extre- mität oder des Kopfes zu steuern. Ist das Ziel anvisiert, wirft die im Spielvordergrund stehende Figur auf Druck des Feuer- knopfes einen Stein auf die im Fadenkreuz bezeichnete Stelle. Ist der weiße Fleck zweimal getroffen, färbt sich die Körper- stelle rot. In der Spielepisode "Pole Eight" sitzen sich die Kontrahenten auf einem Baumstamm über einem Abgrund gegenüber. Der eine muß versuchen, den jeweils anderen durch Stockschläge so zu traktieren, daß dieser vom Baumstamm fällt. Das Spiel "Cat Throwing" ist mit Hammer- oder Diskuswerfen zu vergleichen. Auf Druck des Feuerknopfes beginnt sich die Spielfigur zu drehen und auf einen weiteren Knopfdruck hin läßt die Spielfigur den herumgewirbelten Gegenstand los und schleudert ihn auf diese Weise auf eine Sandbahn. Statt einer Diskusscheibe oder einem Hammer schleudert der Spieler hier eine gut dargestellte Katze von sich, diese bleibt mit allen Vieren von sich gestreckt im Sand liegen.

Im Spielabschnitt "Mountain walk" ist von dem Gipfel eines Berges zum anderen ein Seil gespannt. Der Spieler muß sich auf dem Seil vorwärtsbewegen und dabei das Gleichgewicht halten.

Gelingt ihm dies nicht oder stößt er mit seinem Gegner zusammen, fällt er von dem Seil auf den Berghang hinab. In der Spielsequenz "Axe throwing" werfen der Spieler und sein Gegner abwechselnd mit Äxten aufeinander. Beide können jeweils durch Springen oder durch Bücken den scharfen Fluggeschossen ausweichen. Im letzten Spiel "Arm wreck" müssen die Kämpfer durch Armdrücken beweisen, wer der Stärkere ist. Auf den Verlierer wartet eine Überraschung besonderer Art: Ein Vogel fliegt über die Kampfszene und läßt Kot fallen, der genau auf den Kopf des Unterlegenen fällt.

3. Das _____ hat beantragt,
das Computerspiel "Blood'n Guts"
in die Liste der jugendgefährdenden Schriften
aufzunehmen.

Es hebt in dem Indizierungsantrag insbesondere den Katzenweitwurf, das Axtwerfen, den Knüppelkampf und den Steinwurf "Human Hit" hervor. Durch die genannten Teilabschnitte sei das Spiel für Kinder und Jugendliche gefährdend und verrohend. Es beinhalte brutale Spielideen, die von Kindern auch in der Realität ausprobiert werden könnten. Das Spiel belohne brutales Vorgehen gegen wehrlose Gegner, Tierquälerei und Gewaltanwendungen. Durch die Wettkampfsituation werde eine starke gefühlsmäßige Einbindung in die Handlung bewirkt. Das Spiel erfordere aktives Handeln und die volle Konzentration des Spielers. Brutale Handlungsweisen würden spielerisch eingeübt und übernommen. Es sei zu befürchten, daß durch das Spiel Aggressionen aufgebaut werden, die der jugendliche Spieler nur in der Realität abbauen kann.

4. Eine ladungsfähige Anschrift des Verfahrensbeteiligten war nicht bekannt, weder auf der Diskette noch in einem sonstigen Nachschlagewerk war seine Anschrift ausfindig zu machen. Daher konnte er von dem Indizierungsantrag und -verfahren nicht benachrichtigt werden.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüffakte sowie des Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben das Spiel "Blood'n Guts" gespielt. Mit ihrer Unterschrift erklären die Beisitzer ihr Einverständnis mit dem Wortlaut der vorliegenden Entscheidung.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Blood'n Guts" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Computerspiel ist ein Ton- und Bildträger i. S. v. § 1 Abs. 3 GJS. Auf der Computerdiskette ist eine Ton- und Bildfolge in magnetischer Ordnung gespeichert. Daher steht das Computerspiel den Schriften i. S. d. GJS gleich.

7. Das Computerspiel "Blood'n Guts" ist offenbar (§ 15a GjS) sozialetisch desorientierend, wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, bestätigt durch die Rechtsprechung, auszulegen ist. Für jeden Betrachter des Spiels ist zweifelsfrei und klar einsichtig, daß das Computerspiel verrohend i. S. v. § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS ist. Verletzungs- und Tötungshandlungen gegen Menschen sind der Spielinhalt einiger Spiele. Gewaltakte werden aktiv eingeübt und vom Spiel positiv bewertet.

Im Spiel "Human Hit" muß der Spieler mit dem Fadenkreuz bestimmte Stellen an Kopf, Beinen und Armen des in einem Holzgestell wehrlos eingespannten Opfers treffen. Auf einen hilflosen Mann muß der Spieler Steine werfen. Das einzelne, besonders gekennzeichnete Feld muß besonders getroffen werden, damit sich dieses blutrot färbt und damit als verletzt gekennzeichnet ist. In dem Spiel ist ein Zeitfaktor enthalten, je weniger Zeit der Spieler benötigt, um alle Punkte zu treffen, als um so besserer Scharfschütze kann er sich gegenüber seinen Mitspielern brüsten.

Der Spieler wird in der Spielepisode "Human Hit" an gewaltsamen Vernichtungshandlungen beteiligt, die er aufgrund der Ausgangssituation im Spielverlauf aktiv mitgestaltet und nachvollzieht. Das Spielgerät präsentiert das Opfer auf dem Monitor, der Spieler hat dieses zu treffen und zu verletzen. Das Spiel und dessen Verlauf fordert vom Spieler das Verletzen des Gegners. Der Spielverlauf läßt keine andere Entscheidung zu.

Die Anwendung von brutaler Gewalt, das Töten und Ermorden erfährt im Spiel "Blood'n Guts" eine qualifizierte positive Bewertung. Wer in der kürzesten Zeit dem Opfer die meisten Blessuren beibringen kann, ist der Sieger. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese Wertung bezieht sich im Spielabschnitt "Human Hit" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze, mithin auf seine Leistungen beim Töten.

Verrohend sind auch die Spielabschnitte "Axe Throwing" und "Pole Fight". Bei beiden geht es darum, den Gegner entweder mit Axthieben oder mit Stockschlägen zu verletzen oder gar umzubringen. Der Tod oder schlimme und schwere Blessuren sind hier der Spielinhalt. Der Spieler muß aktiv Gewalt anwenden, um selbst zu überleben. Das Spielgerät fungiert als Spielpartner, beide Teile - Spieler und Spielgerät - reagieren aufeinander und die elektronische Datenverarbeitung bietet aufgrund der Spielerreaktionen immer wieder Ausweich-, Angriffs- und Vernichtungsaufträge an. Der Spieler hält mit seinen Reaktionen das Spielgeschehen aufrecht, seine Gestaltungsmöglichkeiten beschränken sich auf das Vermeiden von Verletzungen, das Verletzen des Gegners. Der Spielverlauf läßt keine andere Entscheidung zu. Wer den Gegner trifft und tötet und dies in kürzester Zeit vollbringt, ist der Sieger.

Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich 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 "Blood'n Guts" mit seinen einzelnen Spielepisoden aktives Handeln fordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Die Gefahr besteht, daß Kinder und Jugendliche die Spielsituation in ihre Lebenswirklichkeit übertragen. 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 BPS angefertigt).

8. Ausnahmetatbestände i. S. v. § 1 Abs. 2 Gjs sind nicht ersichtlich. Weder Gestaltung noch Spielverlauf haben eine über den Unterhaltungszweck hinausgehende Intention.
9. Ein Fall geringer Bedeutung scheidet wegen dem hohen Maß an Jugendgefährdung dieses Spieles aus. Auch die weite Verbreitung des Computerspiels, vor allem durch Raubkopien, sprach gegen die Annahme eines Falles geringer Bedeutung.

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).