



Entscheidung Nr. 2993 (V) vom 05.08.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 152 vom 19.08.1987

Antragsteller:

Stadtjugendamt Köln
Schaevenstr. 1b
5000 Köln 1

Antrag vom 23.07.1987
Az.: 51/514/11

Verfahrensbeteiligte:

Infokom
Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 30.07.1987 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 05.08.1987 in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

[REDACTED]

Literatur:

[REDACTED]

Jugendwohlfahrt:

[REDACTED]

einstimmig entschieden:

Prohibition
Computerspiel
Infokom, Anschrift unbekannt

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Die Verfahrensbeteiligte hat das Computerspiel "Prohibition" entwickelt. Es ist in Programmen für den Computer Atari ST und Schneider CPC erhältlich. Es kann im Einzelhandel und in Kaufhäusern erworben werden.

Das Computerspiel gibt die Zeit der Prohibition in New York wieder. Das organisierte Verbrechen ist in den Vereinigten Staaten weit verbreitet. Die Polizei ist nicht mehr Herr der

Lage und sucht einen bezahlten Killer, der für Geld die Gangster umbringt. In die Position dieses Killers wird der Spieler versetzt. Seine Aufgabe ist es, durch Steuerung der Maus oder der Tastatur ein Fadenkreuz über eine Häuserfront mit vielen Fenstern zu bewegen, aus denen Verbrecher auf ihn zielen. Innerhalb von 5 Sekunden muß ein Gegner an der Front entdeckt und erschossen sein, sonst wird der Spieler selbst umgebracht. Gelegentlich erscheinen die Verbrecher auch auf der Treppe vor den Häusern, auf der Straßenfläche oder aus Kanaldeckeln. Vereinzelt sind auch Geiselnnehmer umzubringen, das Liquidieren der Opfer bringt keinen Gewinn. Ein kleiner Pfeil zeigt dem Spieler an, ob in anderen Teilen der Häuserfront noch Gangster sich aufhalten, auf die er noch zu steuern muß. Schußgeräusche und Todesschreie werden vom Programm täuschend echt simuliert. Durch Anwählen bestimmter Funktionen kann sich der Spieler hinter einen Schutz zurückziehen, durch einen Mauervorsprung wird dieser angedeutet; bei dieser Gelegenheit kann der Spieler auch sich selbst sehen, er steckt in der Figur eines mit einem Hut und mit einem Trenchcoat bekleideten Mannes. Dieser Schutz hinter dem Mauervorsprung ist allerdings nicht in allen Spielsituationen einschaltbar. Die Anzahl der Treffer werden durch Dollar bewertet, im High Score, der Bestenliste, wird das "Kopfgeld" gespeichert. Die besten Ergebnisse werden jeweils auf der Spieldiskette gespeichert. Wer die meisten Gangster liquidieren kann, ist Sieger des Spiels.

3. Das Jugendamt der Stadt Köln hat beantragt,

das Computerspiel "Prohibition"

in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Nach einer Inhaltsangabe führt das Stadtjugendamt aus, der Spielverlauf sei realistisch gestaltet. Die Gangster seien eindeutig als Menschen erkennbar, sie trügen Hüte und Trenchcoats und hielten Waffen im Anschlag. Die Todesschreie der Getroffenen seien digitalisiert in das Programm eingebaut; in der betreffenden Situation würden sie ähnlich wie von einem Tonbandgerät von der Computerkonfiguration wiedergegeben. Auch die Wirkung der Schüsse auf die Getroffenen wirke durch die Darstellung sehr realistisch. Dies bewirke, daß der Spieler voll in das Spielgeschehen integriert werde. Das Videospiel "Prohibition" sei für Kinder und Jugendliche sittlich gefährdend und sozialethisch desorientierend. Wesentlicher Spielinhalt sei das Töten von Menschen. Das Erschießen von Gegnern in großer Zahl werde durch hohe Punktzahlen belohnt und damit positiv bewertet. Das Spiel sehe keine Möglichkeit vor, den Konflikt gewaltfrei zu lösen. Das Spiel erfordere ständige Konzentration und binde den Spieler voll in das Geschehen ein. Hierzu trügen zusätzlich die realistische Darstellung und die Einbeziehung von digitalisierten in das Programm bei.

4. Eine ladungsfähige Anschrift des Herstellers des Programms

war nicht zu ermitteln.

5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte sowie auf den des Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses hatten Gelegenheit, das Computerspiel "Prohibition" zu spielen. Mit ihrer Unterschrift erklären die Beisitzer ihr Einverständnis mit der Entscheidung in der vorliegenden Form.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Prohibition" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Das Computerspiel ist als Programm auf Disketten, abspielbar für die Computersysteme Atari ST 260, 520 und 1040 sowie für Schneider Computer gespeichert. Die Daten sind in magnetischer Ordnung auf einem Datenträger festgehalten. Diese Art der Darstellung steht den in § 1 Abs. 3 GJS genannten gleich.
7. Das verfahrensgegenständliche Computerspiel ist offenbar (§ 15a GJS) geeignet, Kinder und Jugendliche "sozialethisch zu desorientieren", wie das Tatbestandsmerkmal "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GJS nach ständiger Sprachpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften und der Rechtsprechung auszulegen ist. Für jeden Betrachter und Spieler wird unmittelbar klar, daß das Spiel Tötungshandlungen verherrlicht und verharmlost sowie Kopfgeldjagen und Selbstjustiz heroisiert. Es übt spielerisch das Liquidieren und Töten von Menschen ein. Vom Grad der Jugendgefährdung her steht das Spiel damit den in § 1 Abs. 1 Satz 2 GJS enumerativ aber nicht abschließend angegebenen Tatbestandsvoraussetzungen gleich.

Das Computerspiel stellt das Töten von Gangstern und Geiselnehmern als hervorragende Bewährungsprobe für jugendliche Tugenden und heldische Fähigkeiten dar und läßt das Liquidieren als einzigartige Möglichkeit erscheinen, Anerkennung und Ruhm zu gewinnen. Das Computerspiel "Prohibition" stellt im Spielverlauf Tötungsvorgänge dar. Ein Gangster nach dem anderen muß aufgespürt, mit dem Fadenkreuz anvisiert und dann erschossen werden. Der Vorgang ist immer derselbe: Einen Gangster oder Geiselnehmer nach dem anderen aufsuchen, Fassaden und Straßenzüge dazu abfahren, das Fadenkreuz steuern, präzise zielen, abschießen. Der Hintergrund verändert sich leicht, die Häuserfronten und Straßen sind verschieden gestaltet, das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben aber gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Prohibition" 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 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 im Spiel "Prohibition" bagatellisiert. Die Gegner sind Gangster, Menschen minderer Qualität, die wie Sachen oder tote Gegenstände zu beseitigen sind. Ohne Respekt vor dem menschlichen Leben sind diese umzubringen. Ist ein Opfer getroffen, so sackt es in sich zusammen, gelegentlich stößt es einen Schrei aus. Bei diesen optischen und akustischen Vorgängen steht nicht das Grausame des Tötungsvorganges und die Vernichtung menschlichen Lebens im Vordergrund, die Art der detailgetreuen Darstellung reizt vielmehr vermehrt, Gangster umzubringen, sei es nur, um einen Todesschrei zu hören, der perfekt simuliert wird.

Das Spielgeschehen zwingt den Spieler des Spiels "Prohibition" in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamsverhältnis", indem die Erbringung von Tötungsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung der Gangster erscheint im Spiel "Prohibition" wie selbstverständlich. In dieser, vom Spiel aufgezwängten Perspektive muß das Umbringen von Gangstern für Geld als gerechtfertigt empfunden werden.

Das Töten erfährt im Spiel "Prohibition" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung der Spieler beim Umbringen der Gangster wird mit blanken Dollars belohnt. Je mehr Gangster umgebracht werden, um so mehr Dollar werden dem Spieler gut geschrieben. 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 "Prohibition" auf die Leistungen des Spielers beim Töten.

Das Spiel heroisiert Kopfgeldjagden. Kinder und Jugendliche erhalten den Eindruck, in gewissen Situationen, in denen der Rechtsstaat nicht weiterwisse, sei es legitim, mit Waffengewalt sich der Gangster zu entledigen. Unter Mißachtung sämtlicher rechtstaatlicher Grundsätze und im Gegensatz zu vielfältigen verfassungsrechtlichen Garantien wird menschliches Leben ausgelöscht. Die vorgestellten Verbrecher werden nicht nur nicht einem richterlichen Strafverfolgungsverfahren zugeführt, sie werden vielmehr auch sofort hingerichtet und damit einer sofortigen, unserem Strafsystem fremden und diametral entgegenstehenden Strafvollzug zugeführt. Die Leistungen von Kopfgeldjägern werden positiv bewertet und als nachahmenswert vorgestellt.

Darüber hinaus verherrlicht das Spiel Selbstjustiz. Es ist geeignet, Kinder und Jugendliche glauben zu machen, in bestimmten Situationen könne man das Recht selbst in die Hand nehmen und selbst auf Menschenjagd gehen. Dies werde in gewissen Situationen von der Gesellschaft auch noch durch bare Geldmittel belohnt. Mit dieser Darstellung werden Werte als empfehlenswert vorgestellt und eingeübt, die jeder Rechstaatlichkeit widersprechen.

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 "Prohibition" 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 für jugendgefährdende Schriften angefertigt).

8. Es ist kein Anhaltspunkt dafür ersichtlich, daß eine der Ausnahmetatbestände des § 1 Abs. 2 GjS einschlägig sein könnte.
9. 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 (§ 2 GjS).

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).

