



Entscheidung Nr. 3073 (V) vom 16.10.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 205 vom 31.10.1987

Antragsteller:

Jugendamt Köln
Schaevenstraße 1b
5000 Köln 1

Az.: 51/514/11

Verfahrensbeteiligte:

Konami, Japan
weitere Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 28.05.1987 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 16.10.1987 in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

[REDACTED]

Jugendwohlfahrt:

[REDACTED]

Schriftstellerin:

[REDACTED]

einstimmig entschieden:

Jailbreak
Computerspiel
Konami, Japan,
weitere Anschrift unbekannt

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Das Computerspiel "Jailbreak" wurde von der Software Firma Konami hergestellt. Das Spiel wird für die Computer Commodore VC 64/128, Schneider CPC und Sinclair Spectrum angeboten. Das Spielprogramm ist sowohl auf Cassette als auch auf Diskette erhältlich.
2. Im Spiel "Jailbreak" ist der Spieler in der Rolle eines Gefängniswärters, der gegen ausgebrochene Sträflinge kämpft. Diese sind bewaffnet und können den Spieler töten. Der Wärter kämpft zunächst mit einer Pistole, kann aber im Verlauf des Spieles seine Ausrüstung verbessern.
3. Die Zeitschrift "Happy Computer", Ausgabe 4/87, schildert auf der S. 85 den Spielverlauf wie folgt: "Der Spieler verkörpert einen schußfreudigen Polizisten, der für einen recht unbürokratischen Strafvollzug sorgt. Sie steuern Ihre Spielfigur von links nach rechts durch die Stadt, in der sich die Sträflinge versteckt haben. Sie lassen auch nicht lange auf sich warten und schießen munter drauflos. ... Wenn man einen braven Bürger durch Berührung (...) rettet, winken neben einem Punktebonus eine Extrawaffe." Die Zeitschrift "Aktueller Software Markt" führt in ihrer Ausgabe 3/87 auf der S. 16 aus, im Computerspiel "Jailbreak" steure man einen "Strafvollzugsbeamten (Made in USA)", der von rechts nach links auf vermeindliche Ausbrecher feuere. Wörtlich führt das Magazin aus: "So kommen also wahllos Ausbrecher auf sie zu, die ihrerseits das Feuer eröffnen. Was macht der "gute Beamte"? Na? Ja, er ballert alles schonungslos nieder." Das Spielgeschehen ist damit mit ein paar Worten schon sehr detailliert umrissen, finde ich".
4. Das Jugendamt der Stadt Köln hat beantragt,

das Computerspiel "Jailbreak"

in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Nach einer Inhaltsangabe führt das Stadtjugendamt zur Begründung seines Indizierungsantrages aus, das Spiel "Jailbreak" sei für jugendliche Computerspieler sittlich gefährdend und verrohend. Wesentlicher Spielinhalt und Grundlage für die Punkteberechnung sei das Töten von Menschen. Der Spieler sei im Verlauf der Handlung gezwungen, auf die Strafgefangenen tödliche Schüsse abzugeben. Die gewaltverherrlichende Darstellung werde durch die grafische Darstellung in bestimmten Spielsituationen gesteigert. Die Zahl der zu tötenden Gegner sei groß. Werde die eigene Spielfigur getroffen, so erscheine an der gleichen Stelle ein Grabkreuz. Das Spiel "Jailbreak" verlange hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit, da nur durch gekonnten und lange geübten Umgang mit dem Joystick der eigene Tod vermeidbar und das Erschießen von Gegnern möglich sei. Der Spieler werde für das Töten belohnt, es werde als gerechte Strafe und als angemessene Maßnahme für den Ausbruch vermittelt. Es sei zu befürchten, daß Handlungsweisen durch das Spiel eingeübt und übernommen würden. Es erfordere aktives Handeln und ständige Konzentration. Dadurch werde gerade der jugendliche Spieler gefühlsmäßig stark in das Geschehen eingebunden. Kinder und Jugendliche machten nur wenig Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit, durch Erfolge erführen sie Stolz und Selbstachtung. Das Spiel vermittele positive Wertungen für das Töten der Gefangenen. Menschliche Schicksale, die in der Realität Menschen ins Gefängnis bringen oder unerträgliche Zustände,

die sie zum Ausbruch veranlassen würden, spielten keine Rolle. Eine andere Möglichkeit als brutale Gewalt werde dem Spieler nicht angeboten. Der ständige Wechsel vom Überlebenskampf und Todesschüssen können zu Aggressionen führen, die nur außerhalb des Spiels abgebaut werden könnten.

5. Die Anschrift des Herstellers des Computerspiels konnte nicht ausfindig gemacht werden. Auch ein sonstiger Beteiligter i. S. v. § 12 GjS konnte nicht ermittelt werden.
6. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den Computerspiel "Jailbreak" Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsgremiums haben das Computerspiel selbst gespielt. Mit ihrer Unterschrift erklären die Beisitzer ihr Einverständnis mit der Entscheidung in der vorliegenden Form.

G r ü n d e

7. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Jailbreak" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Die das Spiel ausmachenden Ton- und Bildsequenzen sind auf Diskette bzw. Cassette gespeichert. Es steht damit den Schriften im Sinne des GjS gleich, § 1 Abs. 3 GjS.
8. Das Computerspiel "Jailbreak" 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 Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften und der Rechtsprechung auszulegen ist. Für jeden unvoreingenommenen Betrachter wird klar und zweifelsfrei ersichtlich, daß in diesem Spiel Tötungshandlungen verharmlost werden und Selbstjustiz geübt wird.

Das Computerspiel versetzt den Spieler in die Situation eines "Strafvollzugsbeamten, Made in USA", dessen Aufgabe es ist, gegen ausgebrochene Sträflinge zu kämpfen, d. h. sie beliebig abzuknallen. Der Spieler muß eine weitere Flucht der ehemals Gegangenen mit Waffengewalt verhindern. Er ist - wie der Antragsteller richtig hervorhebt - gezwungen, tödliche Schüsse abzugeben, andernfalls wird er von den Gefangenen überwältigt. Das Computerspiel "Jailbreak" fordert vom Spieler Tötungshandlungen. Er muß die Spielfigur steuern, präzise auf die sich nähernden Sträflinge zielen, und dann durch Drücken der Feuertaste auf dem Joystick den Gegner vernichten. Die Rahmenbedingungen des Spiels verändern sich leicht, das Hintergrundbild wechselt, im übrigen bleibt der Spielablauf konstant, ständig nähern sich dem Spieler neue ausbrechende oder ausgebrochene Strafgefangene, die es zu liquidieren gilt.

Der Spieler wird zu Tötungshandlungen aufgefordert, 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, mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad Ausweich- und Tötungsaufträge an. Der Spieler hält mit seinen Reaktionen das Spielgeschehen aufrecht, seine Gestaltungsmöglichkeiten beschränken sich auf das Vermeiden von gegnerischen Attacken und das Liquidieren der Gefangenen. Der Spielverlauf läßt keine anderen Entscheidungen zu. Das Erschießen des Gegners

wird als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt und nicht problematisiert. Die Vernichtung der sich nähernden Gefangenen erscheint im Spiel "Jailbreak" wie selbstverständlich. In dieser, vom Spiel aufgezwängten Perspektive, muß das Umbringen der Sträflinge als gerechtfertigt empfunden werden.

Wie der Antragsteller zu Recht hervorhebt, erfährt im Spiel "Jailbreak" das Töten eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen des Sträflings wird mit Punkten belohnt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kinder und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich im Spiel "Jailbreak" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze, mithin auf seine Leistungen beim Töten. Das Töten der Sträflinge, das Richten über deren Leben wird als Abenteuer dargestellt, männliche Tugenden können hierbei bewiesen und spielerisch eingeübt werden. Wie der Antragsteller zu Recht hervorhebt, geht es weder um Probleme des Strafvollzuges noch um andere menschliche oder soziale Mißstände; das Spiel versetzt den Spieler in die Situation eines Gefangenenausbruchs, um ihm Gelegenheit zu geben, das Abschießen von Menschen aktiv durchführen zu können. Es geht im Spiel "Jailbreak" um Zerstören und Vernichten, um Liquidieren.

Die Beschäftigung mit Tötungshandlungen im Computerspiel ist bedenklich; es besteht die Gefahr, daß Kinder und Jugendliche die in diesem Spiel eingeübten Verhaltensweisen positiv bewerten. Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nämlich nicht so sehr für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit. Im Bewußtsein von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und -situationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Jailbreak" aktives Handeln erfordert 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).

9. Anhaltspunkte dafür, daß eine der Ausnahmetatbestände des § 1 Abs. 2 GjS in Betracht käme, waren nicht gegeben.
10. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen der weiten Verbreitung des Computerspiels vor allem auch durch Raubkopien, und dem großen Interesse von Kindern und Jugendlichen an dem 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).

