



Entscheidung Nr. 3075 (V) vom 13.10.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 205 vom 31.10.1987

Antragsteller:

Stadtjugendamt Krefeld
Postfach 27 40
4150 Krefeld
Az.: -513 - Lö/Ne (he)

Verfahrensbeteiligte:

Hersteller:
Mastertronic Inc.
Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 16.09.1987 eingegangenen Antrag am 13.10.1987 gemäß § 15a GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Vorsitzender:



Kirchen:



Literatur:



einstimmig entschieden:

"S.W.A.T."
Computerspiel
Mastertronic Inc., Anschrift unbekannt

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Das Computerspiel "S.W.A.T." wurde von "Sculptured Software" entwickelt. Das Copyright liegt laut Hinweis auf dem Eingangsmenü bei der Verfahrensbeteiligten. Das Spiel ist in der vorliegenden Diskettenversion abspielbar auf dem Computersystem Commodore VC 64, es wird auch für andere Computerkonfigurationen angeboten.
2. In dem Computerspiel "S.W.A.T." patrouilliert der Spieler durch die Straßen einer Stadt. Er hat zur Aufgabe, mit seinem Gewehr die Verbrecher unschädlich zu machen, d.h. zu erschießen. Unschuldige Menschen sollen so geschützt werden. Dem Spieler stehen dabei drei Personen zur Verfügung, die versetzt hintereinander durch die Straßen gehen; der Spieler steuert jeweils nur eine Figur, solange bis diese von den Verbrechern umgebracht worden ist. Dann kann er die zweite Figur und bei deren Tod die letzte Figur steuern. Trifft der Spieler mit seinen Gewehrschüssen ein Opfer, sackt dieses zusammen, bevor es stirbt. Schießt der Spieler nicht, wird er von den Verbrechern mit Knütteln erschlagen. Mit mehreren Schlägen haut der Verbrecher dann auf die Spielfigur ein, bis auch diese zusammensackt. Je mehr Personen liquidiert

werden, desto mehr Punkte erhält der Spieler. Die höchste Punktzahl wird jeweils im High Score gespeichert.

3. Das Jugendamt der Stadt Krefeld hat beantragt,
das Computerspiel "S.W.A.T." in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Zum Spielinhalt führt das Stadtjugendamt aus, in einer von Häuserzeilen flankierten und dadurch als real anmutenden Straße treffe der Spieler im Spiel "S.W.A.T." auf Personen, die, um nicht selbst getötet zu werden, erschossen werden müßten. Mit zunehmender Spieldauer steige die Anzahl der Gegner und die Stärke deren Waffen. Zur Begründung des Listenaufnahmeantrages führt das Stadtjugendamt aus, Inhalt und Darstellung ließen eine sozialetische Desorientierung der in ihrer Entwicklung befindlichen Kinder und Jugendlichen befürchten, da das Spiel gewaltverharmlosend und -verherrlichend sei. Der einzige Spielzweck bestehe darin, andere fiktive Menschen zu töten, bevor man selbst getötet werde, um dadurch das Spiel in Gang zu halten.

4. Eine ladungsfähige Anschrift der Verfahrensbeteiligten konnte nicht ermittelt werden.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüffakte und auf den des Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben das Computerspiel "S.W.A.T." gespielt. Mit ihrer Unterschrift erklären die Beisitzer ihr Einverständnis mit dem Wortlaut der vorliegenden Entscheidung.

Gründe

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "S.W.A.T." war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Das Spiel ist als Ton- Bildfolge auf Disketten gespeichert. Es steht damit den Schriften im Sinne des GjS gleich, § 1 Abs.3 GjS.
7. Das Computerspiel "S.W.A.T." ist offenbar (§ 15a GjS) geeignet, Kinder und Jugendliche "sozialetisch zu desorientieren", wie das Tatbestandsmerkmal "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS auszulegen ist. Für jeden unbeteiligten Spieler wird klar und zweifelsfrei einsichtig, daß das Computerspiel Tötungshandlungen verherrlicht. Das Computerspiel stellt das Töten von Menschen in den Mauern einer Stadt als hervorragende Leistung dar, bewertet das Liquidieren von Gegnern positiv. Je mehr Menschen umgebracht werden, desto mehr Punkte gewinnt der Spieler. Die Schrecken einer Tötung und die zahlreichen für Menschen schmerzhaften Auswirkungen sind nicht zu sehen.

Das Computerspiel "S.W.A.T." stellt im Spielverlauf Tötungsvorgänge dar: der Spieler muß mit seinen drei Spielfiguren die durch die Straßen streifenden Verbrecher und Gewalttäter erschießen. Der Vorgang ist immer der selbe: Die Spielfigur steuern, präzise auf die sich nähernden Männer zielen, diese ins Visier nehmen, abdrücken. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, aber das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben gleich.

Der Spieler wird an dem Spiel "S.W.A.T." 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, mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad Ausweich- und Tötungsaufträge an. Der Spieler hält mit seinen Reaktionen das Spielgeschehen aufrecht, seine Gestaltungsmöglichkeiten bestehen im Ausweichen vor den Gegnern, d. h. vor deren tödlichen Schlägen und das aktive Erschießen der Verbrecher. Der Spielverlauf läßt keine anderen Entscheidungen zu. Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamverhältnis", die Erbringung von Tötungsfunktionen wird als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt.

Das Töten erfährt im Spiel "S.W.A.T." eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen der Gegner wird mit Punkten belohnt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich im Spiel "S.W.A.T." auf die Leistungen der Spielers als Scharfschütze, mithin auf seine Leistungen beim Töten. Das Töten von Passanten wird als Abenteuer vorgestellt, männliche Tugenden können bewiesen und spielerisch eingeübt werden. Das Ermorden verbrecherischer Passanten durch Erschießen wird im Spiel "S.W.A.T." als vorbildlich und nachahmenswert geschildert. Das Erschießen ist danach ein herrlicher Sport.

Das Computerspiel erscheint darüberhinaus auch deshalb jugendgefährdend, weil es Selbstjustiz darstellt und den Spieler aktiv ausüben läßt. Der Spieler wird zu der Ordnungsmacht erhoben, die ohne jede Vorwarnung die durch die Straßen vagabundierenden Verbrecher umbringen kann. Ein rechtstaatliches Verfahren zur Verfolgung von Straftaten gibt es offenbar nicht; der Spieler ist aufgerufen, in eigener Person durch seine Schüsse sofort zu richten und zu vollstrecken. Legitimiert wird das Auftreten des Spielers als Scharfschütze und Killer durch die in Massen auftretenden Verbrecher, die ihrerseits unschuldige Passanten umbringen. Der Spielverlauf ist geeignet, Kinder und Jugendliche glauben zu machen, in bestimmten Situationen könne man das Recht selbst in die Hand nehmen und abseits von jeglicher Rechtsordnung das selbst für richtig Empfundene durchsetzen.

8. Anhaltspunkte dafür, das Ausnahmetatbestände im Sinne des § 1 Abs. 2 GJS in Betracht kommen, lagen nicht vor.
9. Ein Fall geringer Bedeutung schied vor allem wegen der Möglichkeit der Verbreitung des Spiels durch Raubkopien 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).