



BUNDESPRÜFSTELLE
für jugendgefährdende Schriften

Pr. 490/87

Entscheidung Nr. 3098 (V) vom 12.11.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 223 vom 28.11.1987

Antragsteller:

Stadtjugendamt Köln
Postfach 10 80 20
5000 Köln 1

Az.: 51/514/11

Ministerium für Arbeit, Gesundheit,
Familie und Sozialordnung
Postfach 12 50
7000 Stuttgart 1

Az.: IV/2-7244.1

Verfahrensbeteiligte:

Artworx
Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf die am 22.09.1987 und 04.11.1987 eingegangenen Indizierungsanträge im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 12.11.1987 in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

[REDACTED]

Literatur:

[REDACTED]

Jugendwohlfahrt:

[REDACTED]

einstimmig entschieden:

Police Cadet
Computerspiel
Artworx, 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 "Police Cadet" entwickelt; sie vertreibt es. Das Spiel ist auf einer 5 1/4" Diskette gespeichert; das Programm ist auf den Computerversionen Commodore C 64/128 lauffähig.
2. Der Spieler ist in dem Spiel "Police Cadet" ein Polizeikadett, der zur Aufgabe hat, in verschiedenen Szenen Verbrecher zu erschießen.

Im Eingangsbild wird ein Bild des Polizeikadetten generiert, der die Mündung seiner Pistole auf den vor dem Monitor befindlichen Zuschauer richtet. In den folgenden Spielszenen steuert der Spieler mit dem Joystick ein Fadenkreuz, das er über die Bildschirmfläche beliebig steuern kann. Drückt er den Feuerknopf, löst er Schüsse aus. In der ersten Spielsequenz hat der Polizeikadett die Aufgabe, die U-Bahn-Station zu überwachen. Im Auftrag seiner Dienststelle soll er flüchtige Mörder, Terroristen und andere Verbrecher auffinden und erschießen. Die Kriminellen sind an einer kleinen Pistole in ihrer Hand zu erkennen. Der Spieler hat die Möglichkeit, durch Salven aus seiner Pistole alle Verbrecher und darüber hinaus auch sämtliche übrigen Passanten umzubringen. Um diese - wie auch die anderen Aufgaben zu erfüllen - hat der Spieler nur eine begrenzte Zeit. Nach Ablauf der Frist teilt ihm das chief office mit, wieviele Punkte er durch das Liquidieren der Verbrecher erlangt hat und auf welcher Schwierigkeitsstufe er gespielt hat. Darüber hinaus wird sein Schießeinsatz kommentiert, insbesondere wird moniert, wenn er zu viele harmlose Passanten erschossen hat.

Die zweite Spielszene ist mit "Shoot Out" betitelt. An den Fenstern eines Hauses zeigen sich hier in beliebiger Reihenfolge für ganz kurze Zeit Verbrecher, die das Feuer auf den Spieler eröffnen. Der Spieler muß möglichst viele dieser Schützen erschießen; tut er dies nicht, und muß er seinerseits zu viele Treffer einstecken, verliert er in dieser Spielszene.

In der folgenden Sequenz mit "Night shift" betitelt, hat der Spieler wiederum die Aufgabe, im Dunkeln Verbrecher abzuschießen.

In der letzten Spielszene, mit der Überschrift "Shop Lifter" versehen, machen dem Spieler Ladendiebe zu schaffen. Er hat zur Aufgabe, diese umzubringen. Wiederum auf zwei Ebenen werden Reihen von Regalen abgebildet, vor denen sich die Personen, Diebe wie Einkäuferinnen bewegen.

Am unteren linken Bildschirmrand geben ein "Dispatch monitor" und das Feld "Status Messages" die konkrete Aufgabenstellung für jede Spielsituation an.

3. Das Jugendamt der Stadt Köln und das Ministerium für Arbeit, Gesundheit, Familie und Sozialordnung des Landes Baden-Württemberg haben beantragt,

das Computerspiel "Police Cadet"

in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Jugendamt der Stadt Köln führt nach einer Inhaltsbeschreibung des Spiels zur Begründung des Indizierungsantrages aus, das Spiel habe einen besonders brutalen Handlungsablauf. Der Spieler schlüpfe in die Rolle eines Killers, der mit dem Fadenkreuz seiner Waffe auf Menschen ziele, sie blitzschnell in gefährlich oder harmlos einteile und danach entscheide, ob er sie töte

oder nicht. Durch den schnellen Spielverlauf und den Zeitdruck würden viele unschuldige Passanten erschossen. Für diese bedauerlichen Fehlentscheidungen werde der Spieler jedoch nicht zur Verantwortung gezogen. Bestraft werde er nur, wenn er zu viele Kugeln auf harmlose Fußgänger verschossen hat. Das die Grafik des Programms sehr realistisch sei, verstärke die Brutalität noch. Betroffene Personen rissen die Arme hoch und sanken in sich zusammen. Das Spiel "Police Cadet" verlange hohe Konzentration und Geschicklichkeit im motorischen Bereich. Dadurch werde der jugendliche Spieler gefühlsmäßig intensiv in das Spielgeschehen eingebunden. Das Spiel zwingt den Teilnehmer aus der Position eines Heckenschützen heraus tödliche Salven auf Menschen abzufeuern. Er tue dies in der Funktion eines Polizisten. Dadurch werde das brutale Vorgehen gegen andere Menschen gerechtfertigt. Eine Verhaftung der Verdächtigen oder eine ähnliche gewaltfreie Konfliktlösung seien nicht vorgesehen. Das Computerspiel "Police Cadet" sei für jugendliche Computerspieler sittlich gefährdend und verrohend. Das Töten von Menschen werde belohnt und spielerisch eingeübt. Besonders stark wirke die Grausamkeit des Spieles, da im Unterschied zu ähnlichen Programmen auf wehrlose Menschen geschossen und der Tod von Unbeteiligten einkalkuliert werde.

Das Ministerium für Arbeit, Gesundheit, Familie und Sozialordnung Baden-Württemberg hält das Computerspiel "Police Cadet" für geeignet, Jugendliche sozialethisch zu verwirren und sittlich zu gefährden. Der Spieler übe hier die Rolle eines Polizisten aus, der die Aufgabe habe, möglichst viele Menschen zu erschießen. Die Spielregeln zwingen ihn also dazu, aktiv das an sich Böse zu tun, um zu einem Erfolgserlebnis zu kommen. Das Konzept dieses Computerspiels sei menschenverachtend, gewaltverharmlosend, verantwortungslos. Jugendliche würden durch dieses Spiel dem Geist der Humanität entfremdet, ihre Sensibilität für Gut und Böse werde abgestumpft. Ihre Entwicklung zu einer sittlich reifen, verantwortungsbewußt handelnden Persönlichkeit werde damit beeinträchtigt.

4. Eine ladungsfähige Anschrift der Verfahrensbeteiligten konnte nicht ermittelt werden.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben das Spiel "Police Cadet" gespielt. Mit ihrer Unterschrift erklären sie ihr Einverständnis mit der Entscheidung in der vorliegenden Form.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Police Cadet" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Die Daten des Computerprogramms sind auf einer 5 1/4" Diskette abgespeichert. Das Spiel steht damit den Schriften i. S. d. § 1 Abs. 3 GjS gleich

7. Das Computerspiel "Police Cadet" 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 Betrachter und Spieler wird unmittelbar und zweifelsfrei klar, daß das Spiel Selbstjustiz verherrlicht, Spaß am Töten wecken will und Kopfgeldjagden heroisiert. Diese jugendgefährdenden Befunde stehen denen in § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS enumerativ aber nicht abschließend angegebenen Tatbestandsvoraussetzungen gleich.

Das Computerspiel "Police Cadet" bewertet Selbstjustiz positiv. Der Spieler befindet sich in der Rolle eines Kadetten, der zur Aufgabe hat, ohne jede Vorwarnung und ohne jeden Versuch einer irgendwie gearteten gütlichen Verfahrensweise Verbrecher, manchmal auch Passanten, umzubringen. Der Spieler ist als Kadett zwar Gesetzeshüter, kennt selbst aber weder normative Regeln, gesetzliche Vorschriften, Menschenrechte, noch kennt er Gnade oder humane Wesenszüge. Der Spieler geht auf Menschenjagd, er nimmt nicht gefährliche Verbrecher fest und führt sie den staatlichen Vollzugsorganen zu, er richtet vielmehr sofort und vollstreckt das selbstgefällige Todesurteil. Das Spiel ist damit geeignet, Kinder und Jugendliche glauben zu machen, in bestimmten Situationen könne man das Recht selbst in die Hand nehmen und vollstrecken. Das Computerspiel "Police Cadet" stellt das Liquidieren von Verbrechern positiv heraus. Das Computerspiel 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 nach dem anderen aufsuchen, Straßenzüge, Ladenregale oder Häuserfronten dazu abfahren, das Fadenkreuz steuern, präzise zielen, abschießen, töten. Der Hintergrund verändert sich leicht, das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben aber gleich. Der Spieler wird im Spiel "Police Cadet" 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 Auffinden des Opfers und dessen Hinrichtung. Der Spielverlauf läßt keine anderen Entscheidungen zu. Die geistigen und emotionalen Folgen werden ausschließlich auf die Bewältigung von Tötungshandlungen konzentriert. Diese werden im Spiel "Police Cadet" 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, in einigen Spielszenen 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 und unschuldige Menschen umzubringen, sei es nur, um einen Todesschrei zu hören.

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

Das Computerspiel stellt das Töten von Gangstern als hervorragende Bewährungsprobe für jugendliche Tugenden und heldische Fähigkeiten dar und läßt das Liquidieren als einzigartige Möglichkeit erscheinen, Anerkennung

zu gewinnen. Dabei stört noch nicht mal das versehentliche Umbringen von harmlosen Passanten, die ebenfalls en masse auf dem Bildschirm erscheinen. Wie die Antragsteller zu Recht ausführen, ist es für den Spielverlauf nahezu ohne Belang, wenn auch völlig unschuldige Passanten oder Einkäufer im Supermarkt ihr Leben aushauchen.

Das Spiel "Police Cadet" drängt den jungen Polizisten als Spieler in die Rolle eines Kopfgeldjägers. Die Leistungen des Spielers beim Umbringen der Gangster wird nämlich mit Punkten belohnt. Je mehr Verbrecher umgebracht werden, um so mehr Punkte werden dem Spieler gutgeschrieben. Die Leistungen des Spielers werden am oberen Bildschirmrand und nach jeder Spielszene in der "Personal Report Card" ausgewiesen. Bei entsprechend großen Erfolgen kann der jugendliche Spieler 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 "Police Cadet" auf die Leistungen des Spielers beim Töten. Killermanieren werden belohnt und als positiv dargestellt.

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 "Police Cadet" 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 scheidet 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).

