



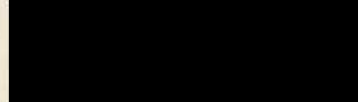
Entscheidung Nr. 3129 (V) vom 10.12.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 244 vom 31.12.1987

Antragsteller:

Kreisjugendamt Limburg-Weilburg
Limburger Straße 8-10
6290 Weilburg
Az.: 407.18.1

Verfahrensbeteiligte:

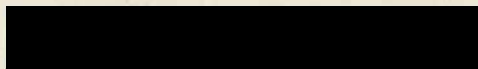
1. Gremlin Graphics Software Ltd.



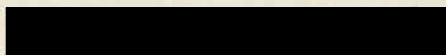
2. Cannon Productions N.V.
Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 13.11.1987 eingegangenen Antrag am 10.12.1987 gemäß § 15a GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Vorsitzenden:



Literatur:



Jugendwohlfahrt:

einstimmig entschieden:

"Death Wish III"
Computerspiel
Gremlin Graphics Software Ltd, Großbritannien

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Die Verfahrensbeteiligte zu 1. vertreibt das Computerspiel "Death Wish III". Das Spiel wird für verschiedene Homecomputerversionen verbreitet.
2. Bei dem Computerspiel "Death Wish III" hat der Spieler zur Aufgabe, verschiedene Verbrecher mit unterschiedlichen Waffen abzuschießen und zu eliminieren.
In der Spielanleitung werden Spielaufgabe -verlauf und -bedienung wie folgt geschildert: "Allzu lange schon werden die Straßen von Banden terrorisiert, die keine Gnade und kein Erbarmen kennen. Überfälle auf offener Straße und Einbrüche sind an der Tagesordnung. Die Polizei scheint machtlos gegen die Unterwelt. Sowie der Polizeiinspektor von der Szene verschwindet, nehmen Sie das Recht in Ihre eigenen Hände."

Sie sind CHARLES BRONSON in der Rolle von Paul Kersey, einem der selbsternannten Gerechtigkeitskämpfer, wie es sie nur in New York gibt, und haben es darauf abgesehen, die Stadt von den zwielichtigen Gestalten und Ganoven zu säubern, die die Straßen unsicher machen.

Nach einem verzweifelten Anruf eines alten Freundes machen Sie sich auf nach New York, um überall die Bösewichter aus ihren Schlupfwinkeln zu holen und mit ihnen kurzen Prozeß zu machen. Die Hüter der Ordnung helfen Ihnen, soweit dies in ihrer Macht steht, aber Sie sind davon überzeugt, daß die Sicherheit der anständigen Bürger von New York allein in ihren Händen liegt.

Leicht ist die Sache nicht. Auch andere Mitbürger werden in die Handgemenge verwickelt, doch zum Glück gibt es Ärzte, die Erste Hilfe leisten. Vergessen Sie nicht, daß die Bullen auf ihrer Seite sind, vorausgesetzt, Sie knallen nicht zuviele von Ihnen in der Hitze des Gefechts versehentlich ab. Die Straßengangster sind leicht auszumachen, aber die eigentlichen Bösewichter, denen man ins Handwerk legen muß, sind die berüchtigten Bandenführer, die sich hinter ihren schweren Schreibtischen verschanzen.

Spielverlauf

DEATH WISH III zeichnet sich durch ein realistisches dreidimensionales Szenario aus. Sie können sich auf der Ferse umdrehen und in jede beliebige Richtung schauen; rundum erhalten Sie eine geographisch richtige Ansicht. Straßen und Gebäude ergeben ein stimmiges Bild, so daß Sie sich anhand des Kompasses im unteren Bildschirmbereich zurechtfinden können. Die vier Himmelsrichtungen werden ebenfalls angezeigt.

Ihr Standort in der Stadt wird auf Straßenkarte neben dem Kompaß angezeigt und bezieht sich stets auf Ihre Blickrichtung. Die Karte kann auf Wunsch auch die Standorte der Bandenführer oder Waffenlager anzeigen.

Es stehen Ihnen vier Arten von Waffen zur Verfügung: Ihre berühmte 475 WILDEY MAGUM, ein pumpenartiges Schießisen, ein Maschinengewehr und ein Raketen-Launcher. Sie alle haben ihre ganz besondere, verheerende Wirkung, doch ist die Munition beschränkt. Die gerade in Benutzung befindliche Waffe und die verbleibende Munition werden am unteren Bildschirmrand gezeigt. Sobald einer Waffe die Munition ausgeht, entfällt sie automatisch, bis eine weitere gefunden wird. Kersey meldet sich, wenn die Munition alle ist!

Der untere Bildschirmbereich enthält alle Informationen, die Sie benötigen, um die Straßen von New York zu säubern. Der Computerausdruck vom Hauptquartier der Polizei hält Sie auf dem laufenden über die Schauplätze der Straßenkämpfe. Die Banden aus den umliegenden Quartieren kämpfen um die Kontrolle des Stadt-zentrums - und dies ist auch das weitaus gefährlichste Terrain. Sie werden außerdem über den Zustand Ihrer kugelsicheren Jacke und Ihre gesundheitliche Verfassung informiert. Eine zerlöchernte Jacke oder ein Volltreffer in die Herzgegend sind fatal.

Im oberen Bildschirmbereich spielt sich die ganze Action ab. Sie können in Gebäude eindringen und dort nach Waffen oder Bandenführer suchen. Wenn Sie durch die Fenster spähen, erscheint ein Visier, mit dem Sie Ihre Ziele draußen anpeilen können. Das Schießen durchs Fenster bringt mehr Punkte ein, aber aufgepaßt, daß sich keiner von hinten an Sie heranmacht."

Auf der Umschlaghülle der Diskette ist Charles Bronson alias Paul Kersey in einer Pose aus dem Kino- und Videofilm "Death Wish III" abgebildet. Auf dem Cover heißt es: "You are Bronson in ...Death Wish III".

Der Videofilm "Death Wish III" ist durch Entscheidung Nr. 2864 (V) vom 18.05.1987, bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 97 vom 26.05.1987, in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufgenommen worden. Ausschlaggebend für die Indizierung des Videofilms war dessen verrohende Wirkung und die Propagierung von Selbstjustiz.

Die Zeitschrift "Aktueller Softwaremarkt" Ausgabe 11/87 Seite 35, bewertet das Spiel "Death Wish III" wie folgt: "Es ist halt ein typisches Actionspiel, das jedoch in Punkto Härte (fast) alles bisher dagewesene in den Schatten stellt, oft über die Grenzen des Vertretbaren hinausgeht und zur Geschmacklosigkeit abfällt. Hat beispielsweise "Kerle" Bronson mit seiner Panzerfaust mal wieder so richtig hingelangt, so sinkt sein getroffener Gegner zu Boden, um dann zu einem Häufchen roten Matsches zu zerfallen. Wahrlich kein schöner Anblick!"

3. Das Jugendamt des Landkreises Limburg-Weilburg hat beantragt,
das Computerspiel "Death Wish III" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Jugendamt führt im Indizierungsantrag aus, bei diesem Computerspiel handele es sich um eine sogenannte Konvertierung des Spielfilms "Death Wish III" in dem der Hauptdarsteller Charles Bronson quasi als Einzelkämpfer versuche, Bandenkriege auf seine Art und Weise, d.h. in Form der Selbstjustiz und mit Hilfe einer Reihe verschiedener Waffen zu bereinigen. Dem jugendlichen Spieler werde auf dem Cover des Spiels durch die Abbildung des Schauspielers Charles Bronson und der Aufforderung "You are Charles Bronson in...Death Wish III" der Eindruck vermittelt, "stellvertretend" als Charles Bronson aufzutreten. Es könne in diesem Zusammenhang nicht unerwähnt bleiben, daß sich der Schauspieler Charles Bronson durch spannende Filme einen Namen gemacht habe und sich bei Kindern und Jugendlichen einer großen Popularität erfreue. Charles Bronson sei aber auch in einer Reihe sehr gewalttätiger und brutaler Filme aufgetreten und habe des weiteren die Diskussion um die "Selbstjustiz" durch den Film "Ein Mann sieht Rot" belebt. Kinder und Jugendlichen böten sich daher genügend Anhaltspunkte, sich mit dem Helden des Spieles zu identifizieren, was wohl auch eindeutig vom Hersteller beabsichtigt sei. Dem jugendlichen Spieler obliege es in diesem Spiel, in die Rolle des Paul Kersey (=Charles Bronson) zu schlüpfen und in den Straßen von New York, das von Bandenkriegen heimgesucht werde, für Recht und Ordnung zu sorgen. Im Rahmen dieser Bandenkriege würden unschuldige Bürger, die vorwiegend als Frauen mit Handtasche bzw. "neckische Frauen" (sie heben während des Spiels den Rock hoch) dargestellt werden, ausgeraubt bzw. umgebracht. Die Straßengangster seien leicht auszumachen - so lasse sich zumindest der Anleitung entnehmen -, da es sich bei ihnen überwiegend um "Punker" bzw. "Maskierte" handele.

Das Jugendamt des Landkreises Limburg-Weilburg hält das Computerspiel für jugendgefährdend. Es übertreffe bezüglich der dargestellten Brutalität fast alles bisher dagewesene. Das Spiel lasse dem Spieler, um die gestellte Aufgabe zu bewältigen, nur die Möglichkeit, realistisch dargestellte Menschen "schnellstmöglich" zu töten. Lasse er sich auf ein Handgemenge mit den Gegnern ein oder werde er von einem bewaffneten Punker getroffen, nehmen die "Injury Skala" am linken unteren Bildrand zu, was letztendlich im roten Bereich zum Ende des Spieles führe bzw. einen Herzschuß nach sich ziehen könne. Das

Spiel biete die Möglichkeit, das Anwachsen dieser Skala zu verhindern bzw. die Werte sogar zu verringern, jedoch nur durch das schnelle Töten der Gegner. Der Antragsteller wertet es als äußerst bedenklich, daß bei dem Einsatz der Panzerfaust vom Gegner nur noch "roter Matsch" übrigbleibt und beim Schußwaffeneinsatz Blut spritzt und die Rücken der Gegner quasi "aufgerissen werden. Inwieweit bei solchen Verletzungen die dargestellte ärztliche Hilfe überhaupt noch sinnvoll sei, erscheine sehr zweifelhaft. Vielmehr setze sich bei dem Antragsteller der Eindruck fest, daß sich die ärztliche Hilfe darauf beschränke, "menschlichen Müll" aus dem Bild zu räumen. Es sei des weiteren regelrecht geschmacklos, eine Gruppe von Gleichgesinnten (hier: Punker) mit dem Stigma des Kriminellen zu belegen, eines Kriminellen, dessen einziges Ansinnen darin bestehe, Menschen zu töten bzw. ältere Menschen zu berauben. Das Computerspiel sei verrohend, weil es grausame Tötungshandlungen positiv bewerte und Selbstjustiz als probates Mittel darstelle, Konflikte zu bereinigen. Der Tod des Gegners sei die einzige Möglichkeit, weiterzukommen. Zu diesem Zweck ständen vier unterschiedliche Waffensysteme zur Verfügung, die auch in ihrer Wirkungsweise den nötigen Realitätsbezug nicht vermissen ließen. Die Handlungs- und Entscheidungsmöglichkeiten des Spielers beschränkten sich auf Töten, neue Waffen finden und Bandenführer liquidieren. Desweiteren werde die Tötung des Gegners aus dem Hinterhalt besonders positiv (= hohe Punktzahl) bewertet, was den Spieler dazu verleite, so oft wie möglich aus dem Hinterhalt zu agieren. Die Gefahr bestehe, daß Kinder und Jugendliche die realistisch dargestellte Spielsituation auf die Lebenswirklichkeit übertragen und so auch Selbstjustiz als Mittel akzeptierten, gewalttätige Konflikte zu bereinigen bzw. diese Verhaltensweise auch internalisierten. Das Spiel habe aggressionssteigernde Eigenschaften. Der Spieler stehe ständig unter Druck, da er permanent der Gefahr ausgesetzt sei, selbst getroffen und getötet zu werden.

4. Der Verfahrensbeteiligten wurde ein Doppel des Indizierungsantrages zugestellt. Ihr wurde Gelegenheit gegeben, sich zu diesem sowie zu der Absicht der Bundesprüfstelle, im vereinfachten Verfahren nach § 15a GjS zu entscheiden, zu äußern. Von dieser Möglichkeit hat sie keinen Gebrauch gemacht.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfkarte und auf den des Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben "Death Wish III" gespielt. Mit ihrer Unterschrift erklären die Beisitzer ihr Einverständnis mit der vorliegenden Entscheidung.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Death Wish III" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Computerspiel ist ein Ton- und Bildträger im Sinne von § 1 Abs. 3 GjS. Auf der Computerdiskette ist eine Ton- und Bildfolge in magnetischer Ordnung gespeichert. Diese wird vom Rechner auf dem Monitor in Bild- und Tondarstellungen umgesetzt. Daher steht das Computerspiel den Schriften i.S. des GjS gleich.

7. Das Computerspiel "Death Wish III" ist offenbar (§ 15a GjS) geeignet, Kinder und Jugendliche "sozialethisch zu desorientieren", wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften auszulegen ist. Für jeden Betrachter ist klar und zweifelsfrei einsichtig, daß "Death Wish III" Tötungshandlungen selbstzweckhaft darstellt und Selbstjustiz propagiert.

Wie das antragstellende Jugendamt korrekt herausgearbeitet hat, ist es Aufgabe des Spielers, möglichst schnell Gegner zu liquidieren. Das Computerprogramm hält den Spieler dazu an, sich an brutalen und grausamen Kampf- und Tötungshandlungen aktiv zu beteiligen. Es stellt diese Liquidierungsaufgaben als positiven Wert dar. Das Computerspiel fordert den Spieler auf, mit verschiedenen Waffen Verbrecher zu bekämpfen, d.h. abzuschießen. Vor Häuserfasaden oder in Räumen muß der Spieler in der Rolle von Charles Bronson alias Paul Kersey Gegner umbringen. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Die Spielfigur vor dem wechselnden Hintergrund steuern, präzise auf das Opfer zielen, abfeuern, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben aber immer gleich. Wie der Antragsteller zu Recht hervorgehoben hat, kann der Spieler es nicht auf ein Handgemenge mit den Verbrechern ankommen lassen; tut er dies, nimmt seine Lebensenergie auf der "Injury Skala" ab.

Trifft der Spieler einen Gegner, zerspritzt dessen Körper; es bleibt von dem Übeltäter nur ein Haufen Fleischbrei übrig. Der Spieler verwandelt durch seine Schüsse den Widersacher in "roten Matsch". Der Fleischklumpen wird in der Spielhandlung von Sanitätern weggeschleift.

Der Spieler wird im Spiel "Death Wish III" an brutalen Vernichtungshandlungen 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 neue Ausweich-, Angreifs- und Vernichtungsaufträge an. Der Spieler hält mit seinen Reaktionen das Spielgeschehen aufrecht, seine Gestaltungsmöglichkeiten beschränken sich auf das Vermeiden von Handgemengen, Abschießen und Zerfetzen des Gegners. Der Spielverlauf läßt keine andere Entscheidung zu. Tötungshandlungen werden glorifiziert.

Die Anwendung der effektvollen Feuerwaffen und mithin das Verletzen und Töten des Gegners erfährt im Spiel "Death Wish III" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Treffen und Töten des Feindes wird mit Punkten belohnt, die im oberen Feld des Bildschirms angezeigt werden. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese Wertung bezieht sich im Spiel "Death Wish III" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze, mithin auf seine Leistung beim Töten. Im Spiel geht es nur um Vernichten, Verletzen und Töten. Die Kampfsituation wird vorgegeben und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen. Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamverhältnis", in dem die Erbringung von Liquidierungshandlungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird.

Das Computerspiel "Death Wish III" propagiert Selbstjustiz. Der Spieler wird in die Rolle von Charles Bronson alias Paul Kersey hineinversetzt, der die Stadt New York von Verbrechern "reinigen" muß. Diese Sichtweise wird einmal vermittelt durch das Cover der Diskette, zum anderen durch die Inhaltsbeschreibung. Aber auch das Computerprogramm selbst generiert die Selbstjustizaufgabe auf dem Monitor, in dem es dort in Laufschrift abbilden läßt: "Keep the city safe to live in!" durch diese Hinweise wird der Spieler in die Rolle eines Richters und Henkers in einer Person gedrängt. Er nimmt die Position desjenigen ein, der Abseits rechtstaatlicher Strukturen und Organisationen private Rache üben kann. Der Spieler kann sich an die Stelle staatlicher Vollzugsorgane setzen und Verbrecher hemmungslos und ohne Beachtung rechtlicher Bestimmungen diese umbringen. Der Spieler identifiziert sich auf diese Weise mit einem Killer, der ohne Konsequenzen befürchten zu müssen auf Menschenjagd gehen kann. Diese Art der Darstellung ist geeignet, Kinder und Jugendliche glauben zu machen, in gewissen Situationen könne man selbst zur Waffe oder zu Gewalt greifen, um bestehende Probleme zu lösen. Selbstjustiz wird propagiert und rechtstaatliches Denken negiert.

Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich 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 "Death Wish III" 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. Es war kein Anhaltspunkt dafür ersichtlich, daß einer der Ausnahmetatbestände des § 1 Abs. 2 GjS in Betracht kommt. Das Spiel hat rein unterhaltenden Charakter.
9. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen dem hohen Maß an Jugendgefährdung des Computerspiels aus. Auch die weite Verbreitung von "Death Wish III", das in der Fachpresse umfangreich beschrieben und damit beworben wird, vorallem auch 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).