

Entscheidung Nr. 3149 (V) vom 20.01.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 20 vom 30.01.1988

Antragsteller:

Stadtjugendamt Köln
Schaevenstraße 1b
5000 Köln 1
Az. 51/514/11

Verfahrensbeteiligte:

1. Ariolasoft

[REDACTED]

2. Ariolasoft

[REDACTED]

1) und 2) vertreten durch:

Bertelsmann AG

[REDACTED]

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf dem am 27.10.1987 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 20.01.1988 in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

[REDACTED]

Literatur:

Jugendwohlfahrt:

einstimmig entschieden:

Mountie Mick's Deathride
Computerspiel
Ariolasoft, Gütersloh
Ariolasoft, London, Großbritannien

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

1. Die Verfahrensbeteiligte zu 2) hat das Computerspiel "Mountie Mick's Deathride" hergestellt. Dies wird von der Verfahrensbeteiligten zu 1) auf dem Gebiet der Bundesrepublik in Lizenz vertrieben. Das Spielprogramm ist auf eine Fünfeinviertelzoll-Diskette gespeichert, die auf der Homecomputerkonfiguration Commodore VC 64 abspielbar ist.
2. Der Spieler schlüpft in dem Computerspiel in die Rolle von Mountie Mick. Dieser hat es sich um Ziel gesetzt, einen fahrenden Zug von Gangstern zu befreien. Mountie Mick beginnt seinen Weg auf dem letzten Waggon des Zuges. Ständig wird er von schwarzgekleideten Gegnern angegriffen. Diese schießen mit Handfeuerwaffen auf ihn. Gefahren drohen von Handgranaten, die von den Gangstern in den Weg geworfen werden. Aus Tankwaggons strömt Gas aus. Die Verbrecher kann Mountie Mick durch einen Schuß mit seiner Pistole abschießen. Den Schüssen der ihn attackierenden Verbrecher kann er durch Sprünge oder Ducken ausweichen. Bewegt sich Mountie Mick nicht schnell genug vorwärts, fährt er mit dem Wagen rechts aus dem Bild heraus. In diesem Fall verliert er eines seiner drei Leben. Vor dem Gas kann sich Mountie Mick schützen, indem er eine Gasmaske aufnimmt und aufsetzt. Den abgelegten Handgranaten kann Mountie Mick durch Einhalten eines Sicherheitsabstandes oder durch Aufheben und Zurückwerfen entgegnen.
3. Das Jugendamt der Stadt Köln hat beantragt,

das Computerspiel "Mountie Mick's Deathride" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Zur Begründung führt das Stadtjugendamt aus, "Mountie Mick's Deathride" sei für jugendliche Computerspieler sittlich gefährdend und sozialethisch desorientierend. Wesentlicher Spielinhalt sei das Töten von menschlichen Gegnern. Ohne die Ausübung von aggressiven Gewalthandlungen sei das Spielziel nicht zu erreichen. Friedliche Konfliktlösungen würden nicht angeboten. Unterstützt werde die gewaltverherrlichende Spielidee noch zusätzlich durch die graphische Darstellung. So werde Mountie Mick zu Skelett, wenn er von einer gegnerischen Kugel getroffen werde. Weitere Todesarten seien das Hinabstürzen vom Waggon auf die Geleise und der Tod durch ausströmendes Gas. Gegner müßten in großer Zahl umgebracht werden, bevor der Spieler die Zugspitze, das bedeute ein Zwischenziel, erreicht habe. Je nach Spielführung seien allein im ersten Level etwa 20-25 Feinde auszuschalten. Insgesamt seien neun Schwierigkeitsgrade zu bewältigen. Das Spiel verlange hohe Geschicklichkeit im Umgang mit dem Joystick. Nur durch ausdauerndes Üben werde das perfekte Töten möglich und damit das Spielziel erreichbar. Kinder und Jugendliche erführen durch die Punktwertung eine positive Beurteilung ihrer Leistung. Gewaltanwendung, insbesondere das Töten werde dadurch als positiv und gerecht bewertet. Kinder und Jugendliche machten erwiesenermaßen nur wenig Unterschied zwischen Spiel und Realität. Es sei deshalb zu befürchten, daß sie die Spielsituation in ihre eigene Lebenswirklichkeit übertragen könnten.

4. Die verfahrensbevollmächtigte Gesellschaft hat vorgetragen, es bestünden erhebliche Zweifel an der Zuständigkeit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften zur Indizierung von Computerspielen. Diese würden als behördenbekannt vorausgesetzt. Entsprechend der Handhabung in anderen Verfahren müsse einem Aus-

setzungsantrag stattgegeben werden. Der Antrag des Stadtjugendamtes Köln lasse nicht erkennen, warum das beanstandete Computerspiel für Jugendliche sittlich gefährdend und sozialethisch desorientierend sein soll. Ein unzureichender Antrag könne jedoch nicht Grundlage einer Entscheidung im vereinfachten Verfahren sein.

Die Verfahrensbeteiligten haben beantragt,

das Indizierungsverfahren bis zu verwaltungsgerichtlicher Entscheidung über die Zuständigkeit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften auszusetzen und über den Indizierungsantrag durch das Prüfungsgremium in der Besetzung nach § 9 Abs. 3 GjS zu entscheiden.

5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streistandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsgremiums haben "Mountie Mick's Deathride" gespielt. Spielinhalt und -verlauf wurden diskutiert. Die Mitglieder des Prüfungsgremiums verständigten sich über den jugendgefährdenden Inhalt von "Mountie Mick's Deathride". Die Beisitzer sind mit der Entscheidung in der vorliegenden Fassung einverstanden.

Gründe

6. Der Indizierungsantrag ist zulässig. Insbesondere genügt er den inhaltlichen und den Formerfordernissen des § 3 Abs. 1 Satz 1 DVO GjS. Das Jugendamt hat hinreichend dargelegt, worin es die Jugendgefährdung im Spielprogramm sieht.
7. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Mountie Mick's Deathride" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Computerspiele sind Schriften i.S.d. GjS. Das auf der Datendiskette enthaltene Programm erzeugt Bild- und Tondarstellungen i.S.v. § 1 Abs. 3 GjS. Für den Schriftenbegriff ist es unerheblich, ob die Wahrnehmung der auf der Diskette gespeicherten Bild- und Toninformationen unmittelbar oder nur durch den Einsatz technischer Hilfsmittel, z. B. Telefon, Videorecorder, Bildschirm möglich ist. Wie bei einem Videofilm werden bei einem Computerspiel von dem jeweiligen Datenträger die Bild- und Toninformationen durch Eingabegeräte in den Rechner eingelesen und auf den Monitor projiziert bzw. an den Lautsprecher weitergegeben. Wie bei Videofilmen ist daher auch eine Zuständigkeit der Bundesprüfstelle gegeben (vgl. für Videofilme VG Köln, Urteil vom 11.03.1986, 17 K 4052/85). Auch sind die Rechtsfolgen der §§ 3-5 GjS ohne weiteres auf Computerspiele anwendbar. "Mountie Mick's Deathride" wird als Datendiskette und damit als körperlicher Gegenstand vertrieben (vgl. VG Köln, Urteil vom 14.10.1986, 17 K 3157/86). Da die Bundesprüfstelle zur Indizierung von Computerspielen zuständig ist, bestand kein Grund für die Aussetzung des Listenaufnahmeverfahrens.

8. Das Computerspiel "Mountie Mick's Deathride" 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, bestätigt durch die Rechtsprechung,

auszulegen ist. Für jeden Betrachter ist dies klar und zweifelsfrei einsichtig, weil Tötungshandlungen zum wesentlichen Spielzweck erhoben werden und Selbstjustiz befürwortet wird.

Der Spieler wird in "Mountie Mick's Deathride" in die Position eines Rächers versetzt, der alle auf dem Zug befindlichen Verbrecher rücksichtslos abschießt.

Wie der Antragsteller zu Recht und zur Überzeugung des Prüfungsausschusses hervorgehoben hat, ist das Töten von Menschen wesentlicher Spielzweck in "Mountie Mick's Deathride". Das Computerspiel hält den Spieler dazu an, sich an brutalen und grausamen Kampf- und Tötungshandlungen aktiv zu beteiligen. Das Umbringen von Gegnern wird als positiver Wert dargestellt.

Das Computerspiel stellt im Spielverlauf diverse Kampfhandlungen vor gering modifizierten Hintergründen dar. Die Verbrecher auf dem Zug müssen in Schußwechseln besiegt und umgebracht werden. Dem Helden obliegt die Aufgabe, alle Gangster abzuschießen. Dabei kann er sich nach vorne und zurück bewegen, springen und sich ducken. Auf diese Weise kann er einmal von einem zum anderen Wagen springen, zum anderen den auf ihn gerichteten Schußprojektilen ausweichen. Erschwert wird sein Fortkommen durch die Handgranaten und das ausströmende Gas.

Zum Bekämpfung der Gangster muß Mountie Mick Schußwaffen einsetzen. Die Verbrecher müssen zwingend vernichtet werden, sonst verliert der Spieler sein Leben und das Spiel. Benutzt er die Pistolen nicht als Waffen, nimmt er sie nicht in Gebrauch, riskiert er, liquidiert zu werden. Ohne Einsatz von Gewalt ist kein Erfolg zu erzielen. Die Gegner müssen umgebracht werden.

Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Die Spielfigur steuern, gegnerischen Attacken ausweichen, präzise auf die Opfer zielen, Schuß auslösen, töten. Das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben nahezu gleich.

Der Spieler wird in "Mountie Mick's Deathride" an brutalen und aggressiven 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 Ausweich-, Angriffs- und Vernichtungsaufträge an. Der Spieler hält mit seinen Reaktionen das Spielgeschehen aufrecht, seine Gestaltungsmöglichkeiten beschränken sich auf das Vermeiden, Abschießen und Vernichten. Der Spielverlauf läßt keine andere Entscheidung zu.

Die Anwendungen brutaler Schußtechniken, das Verletzen und Töten, erfährt in "Mountie Mick's Deathride" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Treffen und Töten des Feindes wird mit Punkten belohnt. Damit wird der Spieler angehalten, all seine Energie aufzuwenden, um Menschen umzubringen. Menschenleben und Menschenwürde sind die höchsten Werte, die in der Bundesrepublik bestehen. Das menschliche Leben ist das teuerste Gut in unserer Wertordnung. Im Bonner Grundgesetz sind diese Werte an höchstrangiger Stelle verankert, Art. I und II GG. Das Spiel "Mountie Mick's Deathride" vermittelt eine andere Sichtweise: Hier zählt ein Menschenleben nichts, es ist gerade so viel wert, als es

dem Spieler an Punkten einbringt. Es wird als Sport angesehen, möglichst viele Männer in möglichst kurzer Zeit umzubringen. Die Darstellung von Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder Tiere bei Spielautomaten führte zu deren Aufstellbeschränkungen in § 8 Abs. 5 JöSchG (vgl. Bundestagsdrucksache Nr. 9/1992; Scholz, Jugendschutz, München, 1985, Bemerkung 5 C zu § 8 JöSchG).

Kindern und Jugendlichen ist das Zielobjekt weder gleichgültig, noch empfinden sie "Mountie Mick's Deathride" als reines Geschicklichkeitsspiel. Daß die Kinder Tötungshandlungen vornehmen, wird ihnen bewußt. Das Prüfungsgremium hat sich hier der Ansicht von Prof. Dr. phil. Helmut Kampe angeschlossen, im Indizierungsverfahren "River Raid" hat dieser als Gutachter der BPS ausgeführt: "..., kindliche und jugendliche Spieler (interessieren sich) selbst für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit nicht so sehr. Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel (...) 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 und Jugendliche" (Seite

7. Das Computerspiel "Mountie Mick's Deathride" ist darüber hinaus auch deshalb offenbar jugendgefährdend, weil es Selbstjustiz propagiert. Der Spieler wird in die Rolle desjenigen hineinversetzt, der den besetzten Zug von Verbrechern "reinigen" muß. Durch diese Sichtweise 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 muß. Der Spieler setzt sich mit der Person Mountie Mick an die Stelle staatlicher Vollzugsorgane. Er kann Verbrecher hemmungslos und ohne Beachtung rechtlicher Bestimmungen umbringen. Diese Art der Darstellung ist geeignet, Kinder und Jugendliche glauben zu machen, in gewissen Situationen könne man selbst zur Waffe oder zur Gewalt greifen, um bestehende Probleme zu lösen. Selbstjustiz wird propagiert und rechtstaatliches Denken negiert.

Die Mitglieder des Prüfungsgremiums haben sich mit "Mountie Mick's Deathride" in einem für die eigene Urteilsbildung notwendigen Maße beschäftigt (vgl. OVG Münster, Urteil vom 04.06.1987, 20 A 1148/84). Vorsitzender und Beisitzer haben das Spiel selbst gespielt; allen ist klar geworden, welchen Spielinhalt und -verlauf "Mountie Mick's Deathride" auf dem Monitor generiert.

9. Ausnahmetatbestände i.S.v. § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich. Dafür ist auch nichts vorgetragen worden.
10. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen der hohen Jugendgefährdung und der weiten Verbreitung von "Mountie Mick's Deathride" 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 12-er Gremium stellen (§ 15a Abs. 4 GJS).

