

Pr. 14/88

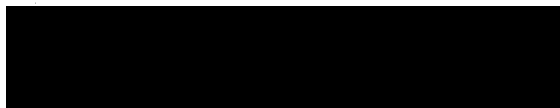
Bundesprüfstelle für  
jugendgefährdende Schriften

-----  
Entscheidung Nr. 3177 (V) vom 18.02.1988  
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 40 vom 27.02.1988

Antragsteller:

Stadtjugendamt Köln  
Postfach 10 80 20  
5000 Köln 1

Verfahrensbeteiligte:



Antrag vom 12.01.1988  
Az.: 51/514/11

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 19.01.1988 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß Paragraph 15a am 18.02.1988 in der Besetzung mit:

Vorsitzender:



Jugendwohlfahrt:



Literatur:



einstimmig entschieden:

Gringo - the duel  
Computerspiel  
Carlo und Lorenzo Barazetta,  
Italien, weitere Anschrift unbekannt  
  
wird in die Liste der  
jugendgefährdenden Schriften  
aufgenommen.

Am Michaelshof 8, Postfach 203555, 5300 Bonn 2, Tel.: 0228/356021

## S a c h v e r h a l t

1. Das Computerspiel "Gringo - the duel" wurde von Carlo und Lorenzo Barazetta programmiert. Das Spiel wurde als Programm für das Computersystem Commodore VC 64 vertrieben.
2. Der Antragsteller schildert den Inhalt des Spiels korrekt wie folgt:

"Sinn des Spiels ist es auf dem Bildschirm ein tödliches Duell mit Revolvern gegen den menschlichen Mitspieler auszutragen. Jeweils einer der Cowboys steht am linken bzw. rechten Bildschirmrand. In der Mitte des Bildschirms ist ein Weg abgebildet, an dessen Rand Kakteen stehen. Von Zeit zu Zeit befährt ein Planwagen den Weg und behindert das Schußfeld der Cowboys. Die teilnehmenden Spieler steuern ihre Spielfigur mit Hilfe des Joysticks. Durch Bewegung des Steuerknüppels kann die Spielfigur in begrenztem Umfang auf und links und rechts bewegt werden. Außerdem läßt sich die Richtung des Revolvers lenken. Durch Druck auf den Feuerknopf werden Schüsse ausgelöst, das Magazin des Revolvers faßt sechs Schuß. Sind diese abgefeuert kann der Spieler, ebenfalls durch Druck auf den Feuerknopf, nachladen. Ziel ist es, freie Schußbahn zu haben und den Gegner auf der anderen Seite des Weges tödlich zu treffen. Der Planwagen und die Kakteen behindern die Schußbahn. Während der Planwagen unüberwindlich ist, lassen sich die Kakteen durch mehrfache Treffer beseitigen.

Wird der Gegner unterhalb der Gütellinie getroffen, so verfärben sich seine Beine hell und er ist nur noch zu langsamen Bewegungen fähig. Wird er in Brust oder Kopf getroffen, so wird der Oberkörper ruckartig nach hinten geworfen, der Cowboy fällt zu Boden und über seinem Kopf erscheint ein Heiligenschein und die Schrift "Dead". Sieger ist der Spieler, der seinen Gegner in insgesamt elf Kämpfen häufiger getötet hat."

3. Das Jugendamt Köln hat beantragt,

das Computerspiel "Gringo - the duel"

in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Zur Begründung führt das Stadtjugendamt aus, alleiniger Spielinhalt sei das Töten des menschlichen Gegners. Nur dadurch sei das Spielziel zu erreichen. Friedliche Konfliktlösungen würden nicht angeboten. Unterstützt werde die gewaltverherrlichende Spielidee noch zusätzlich durch die graphische Gestaltung. Das Spiel verlange hohe Geschicklichkeit im Umgang mit dem Joystick. Durch den Spielablauf würde der Spieler in einen Streßzustand versetzt, der völlige Konzentration von ihm fordere, da er ständig um das eigene Überleben kämpfen müsse. So würden insbesondere Kinder und Jugendliche so intensiv in das Spielgeschehen einbezogen, daß sie sich zumindest teilweise mit den dargestellten Spielfiguren identifizierten. Das Duell, das sie auf dem Bildschirm austrügen, trügen sie somit auch gegen ihre Mitspieler aus. Wenn sie erfolgreich töten, töten sie nicht die gegnerische Spielfigur, sondern ihren menschlichen Kontrahenten. Damit werde das Spiel zu einem inhaltsgleichen Vorläufer verschiedener Videospiele, bei denen die Mitspieler mit einer Art

Pistole ausgerüstet aufeinander schossen. Diese Spiele würden bereits seit einiger Zeit in amerikanischen Vergnügungseinrichtungen angeboten.

4. Eine ladungsfähige Anschrift der Verfahrensbeteiligten war nicht bekannt. Der Indizierungsantrag konnte daher nicht zugestellt werden.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des Computerspiels, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsgremiums haben "Gringo - the duel" gespielt. Mit ihrer Unterschrift erklären die Beisitzer ihr Einverständnis mit der Entscheidung in der vorliegenden Form.

### G r ü n d e

6. Das Computerspiel "Gringo - the duel" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

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

7. Das Computerspiel "Gringo - the duel" ist offenbar (Paragraph 15a GjS) "sozialethisch desorientierend", wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in Paragraph 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, bestätigt durch die Rechtsprechung, auszulegen ist. Für jeden Betrachter ist klar und zweifelsfrei einsichtig, daß das Computerspiel "Gringo - the duel" verrohend i. S. v. Paragraph 1 Abs. 1 Satz 2 GjS ist. Das Computerspiel ist verrohend, weil es die beiden Spieler dazu anhält, sich an Tötungshandlungen aktiv zu beteiligen. Aufgabe beider Kontrahenten ist es, die Spielfiguren so geschickt und so schnell zu steuern, daß der Gegner getötet ist, bevor man selbst tödlichen Verletzungen erliegt. Das Computerspiel bietet kontinuierlich Duelle an, zentrale Aufgabe ist die Vernichtung des Widersachers. Der Gegner muß umgebracht werden. Mit der Pistole muß er liquidiert werden. Der Vorgang ist immer derselbe: Die Spielfigur an den Kakteen vorbeisteuern, den Planwagen abwarten, zielen und schießen.

Der Spieler wird in "Gringo - the duel" an brutalen und aggressiven Vernichtungshandlungen beteiligt, die er aufgrund der Ausgangssituation im Spielverlauf aktiv mitgestaltet und nachvollzieht. Das Spielgerät und der Spielpartner bieten immer wieder Ausweich-, Angriff- und Vernichtungsaufträge an. Beide Spieler halten das Spielgeschehen aufrecht. Ihre Gestaltungsmöglichkeiten beschränken sich auf das Vermeiden, Schießen und Vernichten. Der Spielverlauf läßt keine andere Entscheidung zu.

Das Durchführen dieses Schießduells, das Verletzen und Töten des Gegners, erfährt im Spiel "Gringo - the duel" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung der Spieler beim Treffen und Töten

der jeweiligen Feinde wird mit Punkten belohnt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Bewertung bezieht sich im Spiel "Gringo - the duel" auf die Leistungen der Spieler als Scharfrichter, mithin auf ihre Leistungen beim Töten. In dem Spiel geht es nur um Vernichten, Verletzen und Töten. Die Kampfsituationen werden vorgegeben und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen.

Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich 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 wie "Gringo - the duel" 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.

8. Ausnahmetatbestände i. S. v. Paragraph 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich. Dafür ergibt sich aus dem Spiel nicht der geringste Anhaltspunkt. Das Spiel hat rein unterhaltenden Charakter; darüberhinaus soll von ihm keine der im Paragraphen 1 Abs. 2 GjS genannten Zwecke erfüllt werden.
9. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen dem hohen Maß an Jugendgefährdung aus, das von dem Computerspiel "Gringo - the duel" ausgeht.

#### 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 (Paragraphen 20 GjS, 42 VwGO).

Außerdem können Sie innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er-Gremium stellen (Paragraph 15a Abs. 4 GjS).

