

Pr. 93/88

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3221 (V) vom 15.04.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 82 vom 30.11.1988

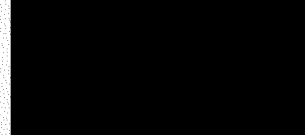
Antragsteller:

Stadtjugendamt Köln
Schaevenstr. 1b
5000 Köln 1

Az.: 51/514/11

Verfahrensbeteiligte:

1. Players



Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 01.03.1988 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß Paragraph 15a am 15.04.1988 in der Besetzung mit:

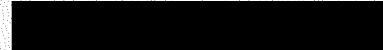
Vorsitzender:



Literatur:



Jugendwohlfahrt:



einstimmig entschieden:

Joe Blade
Computerspiel
Players, Aldermaston, GB

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. Die Verfahrensbeteiligte hat das Computerspiel "Joe Blade" hergestellt. Das Spiel ist auf dem Computersystem Commodore VC 64 spielbar. Es wird u. a. in Kaufhäusern angeboten.
2. Sechs weltführende Politiker sind von Terroristen entführt worden. Der Spieler, Joe Blade, ist die letzte Hoffnung des Weltsicherheitsrates. Er soll sich in das Lager der Terroristen einschleichen, in denen die Entführten gefangen gehalten und von zahlreichen Wächtern bewacht werden. Joe Blade muß gegen die Wächter kämpfen, Schlüssel aufsammeln und seine Munition ersetzen. Wenn es ihm gelingt, alle Terroristen zu töten, Zeitbomben zu entschärfen und die Politiker zu befreien sowie wieder aus dem Lager zu entfliehen, ist das Spiel beendet.

Im unteren Teil des Bildschirms wird dem Spieler angezeigt, welche Waffen er mit sich führt, wieviel Zeit ihm zur Verfügung steht und wieviel Punkte er durch Abschießen von Gegnern bereits erhalten hat.

3. Das Jugendamt der Stadt Köln hat beantragt,

das Computerspiel "Joe Blade"
in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Stadtjugendamt hält das Spiel für sittlich gefährdend und sozialethisch desorientierend. Ohne das Töten von Gegnern, die klar als Menschen zu erkennen seien, sei das Spiel nicht zu erreichen. Das Spielgeschehen versetze den Spieler in ein Befehls-Gehorsamsverhältnis. Der Auftrag werde als Selbstverständlichkeit angenommen. Eine gewaltfreie Lösung des Konflikts sei nicht möglich. Im Spiel erhalte die Anwendung von Gewalt und Belohnung eine positive Bewertung. Das Spiel verlange eine hohe Leistung im Bereich der motorischen Geschicklichkeit. Durch Erfolge erhielten Kinder und Jugendliche Stolz und Selbstachtung. Sie machten nur wenig Unterschied zwischen Spiel und Realität. Durch den Spielverlauf und den ständigen Kampf um das eigene Überleben werde der Spieler zu ständiger Konzentration gezwungen und gefühlsmäßig intensiv eingebunden. Die grafische Darstellung sei sehr realistisch und mache eindeutig klar, daß menschliche Gegner getötet würden. So bliebe von einem getroffenen Gegner nur Knochen auf einem Haufen zurück. Zum Erreichen des Spielziels sei ständiges Üben und das Töten von Gegnern in großer Zahl erforderlich.

4. Die Verfahrensbeteiligte hat sich in dem Indizierungsverfahren nicht geäußert.
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 Prüfungsausschusses haben das Computerspiel "Joe Blade" gespielt.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist zulässig und begründet. Das Computerspiel "Joe Blade" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Computerspiele sind Schriften im Sinne des GjS. Das auf der Datendiskette enthaltene Programm erzeugt Bild- und Tondarstellungen i. S. v. Paragraph 1 Abs. 1 GjS. Für den Schriftenbegriff ist es unerheblich, ob die Wahrnehmung der auf der Diskette gespeicherten Bildinformationen unmittelbar oder nur durch den Einsatz technischer Hilfsmittel, z. Bsp. Telefon, Videorecorder, Bildschirm möglich ist.

7. Das Computerspiel "Joe Blade" ist offenbar (Paragraph 15a GjS) geeignet, Kinder und Jugendliche "sozialethisch zu desorientieren", 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 dies klar und zweifelsfrei einsichtig, weil "Joe Blade" Selbstjustiz bejaht und den Spieler dazu anhält, sich an Tötungshandlungen aktiv zu beteiligen.

Das Computerspiel "Joe Blade" bejaht Selbstjustiz. Der Spieler hat zur Aufgabe, die namhaften Politiker zu befreien. Um dies tun zu können, muß er eine Vielzahl von Wächtern hinrichten. Er kann sich an die Stelle staatlicher Vollzugsorgane setzen und Verbrecher hemmungslos und ohne Beachtung rechtlicher Bestimmungen umbringen. Das Abschießen der Wächter wird mit Punkten belohnt. Ohne Konsequenzen befürchten zu müssen, kann der Spieler wie ein Killer Terroristen wie Hasen abschießen. Diese Art der Darstellung ist geeignet, Kinder und Jugendliche glauben zu machen, in gewissen Situationen könne man selbst zu gewalttätigen Aktionen greifen, um bestehende Probleme zu lösen. Selbstjustiz wird propagiert und rechtsstaatliches Denken negiert.

Der Spieler wird in "Joe Blade" dazu angehalten, möglichst viele Gegner in kurzer Zeit zu töten. Das Spiel wirkt daher verrohend i. S. v. Paragraph 1 Abs. 1 Satz 2 GjS. Brutale und grausame Kampf- und Tötungshandlungen sind der wesentliche Spielinhalt. Immer wieder muß der Spieler töten. Der Vorgang ist immer derselbe: Die Spielfigur in dem Labyrinth steuern, präzise auf die Wächter zielen, abfeuern, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben aber immer gleich.

Der Spieler wird in "Joe Blade" 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-, Angriffs- und Vernichtungsaufträge an. Der Spieler hält mit seinen Reaktionen das Spielgeschehen aufrecht, seine Gestaltungsmöglichkeiten beschränken sich auf das Abschießen der Gegner. Der Spielverlauf läßt keine andere Entscheidung zu. Die Anwendung von Schußwaffen, das

Verletzen und Töten der Gegner erfährt im Spiel "Joe Blade" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Treffen und Töten des Feindes wird mit Punkten belohnt, die im unteren Teil des Bildschirms ständig angezeigt werden. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese Wertung bezieht sich im Spiel "Joe Blade" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze mithin auf seine Leistungen beim Töten. Im Spiel geht es schwerpunktmäßig um Vernichten 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", indem die Erbringung von Liquidierungshandlungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird.

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 -situationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Joe Blade" aktives Handeln erfordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Die Gefahr besteht, daß Kinder und Jugendliche die Spielsituation in ihrer 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 Paragraphen 1 Abs. 2 GJS in Betracht kommt.
9. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen dem hohen Maß an Jugendgefährdung des Computerspiels aus. Durch Hinweise in Fachzeitschriften (etwa Aktueller Software Markt, Ausg. 11/87, S. 12) wird auf dieses Programm hingewiesen und es damit beworben.

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).

