

Pr. 142/88

**Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften**

Entscheidung Nr. 3249(V) vom 19.05.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 100 vom 31.05.1988

Antragsteller:

Stadtjugendamt Köln
Schaevenstr. 1b
5000 Köln 1

Verfahrensbeteiligte:

Capom Inc., USA,
Anschrift unbekannt

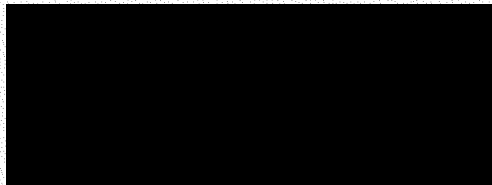
Antrag vom 24.03.88 (29.03.88)
Az.: 51/514/11

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 29.03.1988 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß Paragraph 15a GjS am 19.05.1988 in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:



einstimmig entschieden:

Gun Smoke
Computerspiel
Capom Inc., USA
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 "Gun Smoke" hergestellt. Das Spielprogramm ist auf einer Diskette für die Computerversion Commodore VC 64 erhältlich. Zum Spielen benötigt man außer dem Grundgerät einen Joystick.
2. Der Spieler übernimmt in "Gun Smoke" die Rolle eines Kopfgeldjägers, der auf der Suche nach Verbrechern ist. Zu Beginn des Spiels wird ein Steckbrief des Gesuchten eingeblendet. Der Spieler muß seine Spielfigur durch eine Westernstadt steuern, in der er laufend von Revolverschützen angegriffen wird. Er hat zur Aufgabe, diese Gegner abzuschießen und am Ende der Straße den Gesuchten zu finden. Dieser muß mit mehreren Schüssen niedergestreckt werden.

Am Michaelshof 8, Postfach 20 03 55, 5300 Bonn 2, Tel.: 0228/356021

3. Das Jugendamt der Stadt Köln hat beantragt,

das Computerspiel "Gun Smoke" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Zur Begründung führt das Stadtjugendamt aus, das Töten von Gegnern, die klar und deutlich als Menschen erkennbar seien, sei wesentlicher Spielinhalt. Durch die Vergabe von Punkten werde Gewaltanwendung und Töten belohnt. Dadurch erführen Kinder und Jugendliche eine positive Bewertung von Gewaltanwendung. Der Spielverlauf erfordere vom Spieler ein sehr hohes Maß an Geschicklichkeit und ständige Konzentration. Dadurch werde er intensiv in das Geschehen eingebunden, besonders da er ständig um das eigene "Überleben" kämpfen müsse. Hierdurch werde bei Kindern und Jugendlichen Spannungszustände und Stress aufgebaut. Diese Spannungen könnten außerhalb des Spieles nicht abgebaut werden, besonders weil jüngere Spieler nur wenig Unterschied zwischen Realität und Spiel machen.

4. Die Beteiligten haben sich zu dem Indizierungsverfahren, insbesondere zu dem Antrag, nicht geäußert.
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 "Gun Smoke" persönlich gespielt. Mit ihrer Unterschrift erklären die Beisitzer ihr Einverständnis mit der Entscheidung in der vorliegenden Form.

G r ü n d e

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

Computerspiele sind Ton- und Bildträger i. S. d. Paragraph 1 Abs. 3 GJS. Die Datenträger, die die Information des Spielprogramms tragen, sind den Videokassetten oder anderen vergleichbaren Tonbildträgern vergleichbar.

7. Das Computerspiel "Gun Smoke" 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 auszulegen ist. Für jeden Betrachter ist klar und zweifelsfrei einsichtig, daß Tötungshandlungen in diesem zum wesentlichen Spielzweck erhoben werden. Der Spieler wird in die Position eines Kopfgeldjägers versetzt, der um die ausgeschriebene Belohnung zu erhalten, rücksichtslos und ohne Gnade den Gesuchten umbringt und auf dem Weg zu ihm die ihn angreifenden Passanten der Westernstadt liquidiert.

Wie der Antragsteller zu Recht und zur Überzeugung des Prüfungsausschusses hervorgehoben hat, ist das Töten von Menschen wesentlicher Spielinhalt in "Gun Smoke". Das Computerspiel hält den Spieler dazu an, sich an brutalen und grausamen Kampf- und Tötungshandlungen aktiv zu beteiligen, Killermanieren werden als positive Werte dargestellt.

Das Computerspiel stellt im Spielverlauf Kampfhandlungen vor leicht variierten Spielhintergründen dar. Die angreifenden Schützen und der gesuchte Verbrecher müssen besiegt und umgebracht werden. Die Angreifer müssen vernichtet werden, sonst wird der Spieler selbst erschossen. Benutzt er seine Waffe nicht, nimmt er sie nicht in Gebrauch, riskiert er, liquidiert zu werden; wird er getroffen, erscheint an der Stelle an der er getroffen ist ein Grab mit einem Grabstein "RIP". Ohne Einsatz von Gewalt ist kein Erfolg in "Gun Smoke" zu erzielen. Die Gegner müssen umgebracht werden. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Die Spielfigur vor den verschiedenen Häuserreihen steuern, gegnerischen Schüssen und Kugeln ausweichen, präzise auf die jeweiligen Opfer zielen, schießen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich leicht aber das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben immer dieselben.

Der Spieler wird in "Gun Smoke" 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 Anwendung brutaler Kampf- und Schußtechniken, mithin das Verletzen und Töten erfährt im Spiel "Gun Smoke" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Treffen und Töten des Feindes wird mit Punkten belohnt, die später angezeigt werden. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich in "Gun Smoke" auf die Leistungen des Spielers als totbringender Killer und Scharfschütze, mithin auch seine Leistungen beim Töten. In dem Spiel geht es nur um Vernichten 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 "Gun Smoke" 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, könne Erwachsene weit besser verfügen als Kinder (vgl. Kampe, Kurzgutachten über das Computerspiel "River Raid" (Pr. 454/84) im Auftrag der Bundesprüfstelle angefertigt).

8. Ausnahmetatbestände i. S. v. Paragraph 1 Abs. 2 GJS waren nicht ersichtlich.
9. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen dem hohen Maß an Jugendgefährdung des Computerspiel "Gun Smoke" 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 (Paragraphen 20, 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).

