

Pr. 163/88

**Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften**

Entscheidung Nr. 3250 (V) vom 24.05.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 100 vom 31.05.1988

Antragsteller:

Ministerium für Arbeit,
Gesundheit, Familie u.
Sozialordnung Baden-
Württemberg
Postfach 12 50
7000 Stuttgart 1

Verfahrensbeteiligte:

A.E.H.

Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 11.04.1988 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß Paragraph 15a GjS am 24.05.1988 in der Besetzung mit:

Stellv. Vorsitzender:

[REDACTED]

Jugendwohlfahrt:

[REDACTED]

Literatur:

[REDACTED]

einstimmig entschieden:

Judge Dredd
Computerspiel
A.E.H.
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. Der Hersteller des Computerspiels "Judge Dredd" ist unbekannt. Die Beteiligte hat das Spiel in der vorliegenden Version in Umlauf gebracht.

Das Spiel ist auf der Computergeräteversion, Commodore VC 64 abspielbar.

2. Im Computerspiel "Judge Dredd" ist auf einer Übersichtskarte der Ausschnitt einer Stadt vorgeführt. Es wird jeweils angezeigt, in welchen Häusern gerade welche Verbrechen begangen werden. Dem Spieler obliegt es, einen dieser Orte aufzusuchen. In der dann eingeblendeten Spielszenerie ist es seine Aufgabe, Verbrecher ausfindig zu machen und zu liquidieren.
3. Das Ministerium für Arbeit, Gesundheit, Familie und Sozialordnung Baden-Württemberg hat beantragt,

das Computerspiel "Judge Dredd"
in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Der Antragsteller hält das Spiel für jugendgefährdend. Er trägt vor, in diesem Spiel "sehe ein Mann rot". Mit Gewalt säubere er eine Stadt von Verbrechern verschiedenster Art. Es kämen in dem Spiel wüste und brutale Szenen vor. Die Anwendung von Gewalt und das Töten von Menschen erscheine als selbstverständlich. Beides werde in dem Spiel rein mechanisch vollzogen ohne ethische Reflexion. Dies zerstöre die Segsibilität junger Menschen für Recht und Unrecht und entfremde sie dem Geist der Humanität und der rechtsstaatlichen Ordnung.

4. Die Verfahrensbeteiligte hat sich 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 Prüfungsgremiums haben "Judge Dredd" persönlich gespielt. Sie sind mit der Entscheidung in der vorliegenden Form einverstanden.

G r ü n d e

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

Das Computerspiel gehört zu den Ton- und Bildträgern i. S. v. Paragraph 1 Abs. 3 GjS.

7. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel ist offenbar (Paragraph 15a GjS) geeignet, Kinder und Jugendliche "sozial-ethisch zu desorientieren" wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in Paragraph 1 Abs. 1 Satz 1 GjS auszulegen ist. Für jeden Betrachter wird klar und zweifelsfrei einsichtig, daß "Judge Dredd"

Selbstjustiz propagiert und Tötungshandlungen zum wesentlichen Spielzweck erhebt. Wie der Antragsteller zu Recht hervorhebt, propagiert das Computerspiel Selbstjustiz. In "Judge Dredd" setzt sich der Spieler an die Stelle staatlicher Vollzugsorgane. Er stellt anhand der Übersichtskarte Verbrechen fest und versucht, der Täter habhaft zu werden. Die Verfolgungsjagden enden aber nicht damit, daß der Täter den Strafvollzugsorganen zugeführt wird. Er wird vielmehr sofort hingerichtet und erschossen. Der Spieler setzt sich damit an die Stelle rechtsstaatlich legitimierter Organe. Er ist Richter und Henker in einer Person. Der vermittelte Spielinhalt läßt befürchten, daß Kinder und Jugendliche derartige Handlungsweisen bejahen und übernehmen.

Das Computerspiel erscheint darüber hinaus auch deshalb jugendgefährdend, weil Tötungshandlungen zum Selbstzweck erhoben werden. Die Verbrecher müssen nicht nur gesucht, gejagt und aufgefangen werden, zentraler Spielinhalt ist es vielmehr auch, diese sofort zu töten. Das Computerspiel "Judge Dredd" hält den Spieler dazu an, sich an brutalen und grausamen Kampf- und Tötungshandlungen aktiv zu beteiligen. Ohne Einsatz von Gewalt ist kein Erfolg zu erzielen. Die Gegner müssen umgebracht werden. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Die Spielfigur vor den wechselnden Spielhintergründen (Hochhäuser, Straßen usw. steuern, gegnerischen Objekten und Hindernissen ausweichen, präzise auf das Opfer zielen, Schießen, Töten.) Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben aber immer gleich.

Der Spieler wird in "Judge Dredd" an brutalen und aggressiven Vernichtungshandlungen beteiligt, die er aufgrund der Ausgangssituation im Spielverlauf aktiv mitgestaltet und nachvollzieht. Das Computerspiel bietet immer wieder neue Ausweich-, Angriffs- und Vernichtungsaufträge an. Das Töten erfährt im Spiel "Judge Dredd" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Treffen und Töten der Gegner wird mit Punkten belohnt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendliche erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich in "Judge Dredd" auf die Leistungen des Spielers als todbringender Killer und Scharfschütze, mithin auf seine 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 "Judge Dredd" aktives Handeln erfordert 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 Bundesprüfstelle angefertigt).

8. Ausnahmetatbestände i. S. v. Paragraph 1 Abs. 2 GjS waren nicht ersichtlich. Dafür ergab sich aus dem Spiel nicht der geringste Anhaltspunkt.
9. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen dem hohen Maß an Jugendgefährdung des Computerspiels "Judge Dredd" 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 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).

