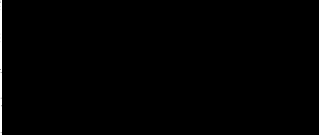


Entscheidung Nr. 3251 (V) vom 24.05.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 100 vom 31.05.1988

Antragsteller:

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

Verfahrensbeteiligte:

CRL Group PLC


Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf dem am 29.03.1988 eingegangenen Indizierungsantrag im Vereinfachten Verfahren gemäß Paragraph 15a am 24.05.1988 in der Besetzung mit:

Stellvertr. Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:

einstimmig entschieden:

"Mandroid"
Computerspiel
CRL Group PLC, London, GB

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 "Mandroid" entwickelt. Das Spiel liegt in einer Version für die Computerkonfiguration Commodore VC 64 vor. Es ist auch für die Systeme Schneider, CPC, Spectrum erhältlich. Das Spiel kann man mit dem Grundgerät und dem Joystick spielen.
2. Nach dem Inhalt des Computerspiels ist der Geheimbauplan für einen "Mandroiden" (Robotermensch) von einem Gangster gestohlen worden. Der Spieler, selbst halb Roboter, halb Mensch, übernimmt die Rolle eines Geheimagenten, der den Auftrag hat, die gestohlenen Pläne wiederzubeschaffen.

Im oberen Drittel des Bildschirms ist ein Ausschnitt der Straße zu sehen, auf der man sich bewegt. Im unteren Teil kommt man auf Tastendruck in zwei Menüs, von denen aus man Waffen und Kommunikation steuert. Man bekommt ein großes Sortiment an Waffen geboten: Gewehre, MGs, Handgranaten, Puls-Laser und Puls-Gewehre. Dem Helden stehen darüber hinaus als Fortbewegungsmittel ein Gleitfahrzeug zur Verfügung.

3. Das Jugendamt der Stadt Köln hat beantragt,

das Computerspiel "Mandroid" in die
Liste der jugendgefährdenden Schriften
aufzunehmen.

Zur Begründung führt das Jugendamt aus, das Computerspiel "Mandroid" sei für Kinder und Jugendliche sittlich gefährdend und verrohend. Das Töten von Gegnern, die klar und deutlich als Menschen erkennbar seien, sei der wesentliche Inhalt des Spielprogramms. Der Spieler werde gezwungen sich an gewalttätigen aggressiven Handlungen zu beteiligen. Eine gewaltfreie Konfliktlösung sei nicht vorgesehen. Selbst bei geschicktestem Ausweichen sei ein Erreichen des Spielzieles ohne das massenhafte Töten von Gegnern nicht möglich. Wenn die eigene Spielfigur ihr Leben verliere, werde sie in den Anfangszustand des Spieles zurückversetzt.

Das Spiel verlange eine hohe Leistungsfähigkeit im Bereich der motorischen Geschicklichkeit. Erfolge vermittelten Kindern und Jugendlichen Stolz und Selbstachtung. Dadurch erführen die Spieler positive Wertungen für das Töten von Gegnern. Es sei zu befürchten, daß Handlungsweisen durch das Spiel eingeübt und übernommen werden, da Kinder und Jugendliche nur wenig Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit machten. Das Spiel erfordere ständige völlige Konzentration und aktives Handeln. Dies bewirke eine starke gefühlsmäßige Einbeziehung in das Spielgeschehen. Der ständige Kampf um das eigene Überleben führe zu Streß und zum Aufbau von Aggressionen, die nur außerhalb des Spieles wieder abgebaut werden könnten.

4. Die Verfahrensbeteiligte hat sich zu dem Indizierungsverfahren, insbesondere zu dem Listenaufnahmeantrag nicht geäußert.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten wird auf den Inhalt der Prüfkarte und auf den des Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben "Mandroid" persönlich gespielt. Die Beisitzer erklären ihr Einverständnis mit der Entscheidung in der vorliegenden Fassung.

G r ü n d e

6. Das Computerspiel "Mandroid" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Computerspiel ist ein Ton- und Bildträger i. S. v. Paragraph 1 Abs. 3 GjS. Es gehört damit zu den Schriften i. S. d. Paragraphen 1 GjS.

Das Computerspiel "Mandroid" 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 dies klar und zweifelsfrei einsichtig, weil Tötungshandlungen zum wesentlichen Spielzweck erhoben werden. Der Spieler wird in die Position eines Killers versetzt, der, um geheime Pläne zurückzugewinnen, seine Gegner umbringt. Der Spieler ist ausgerüstet mit Maschinenpistolen, kann jedoch auf Gewehre, Handgranaten, Puls-Laser und Puls-Gewehre zurückgreifen. Zentraler Spielinhalt von "Mandroid" ist es, die Gegner zu töten, um zu den gestohlenen Plänen zu gelangen. Das Computerspiel hält den Spieler dazu an, sich an brutalen Kampf- und Tötungshandlungen aktiv zu beteiligen.

Diverse Kampfhandlungen vor verschiedenen Hintergründen werden dargestellt. Sowohl zu Fuß als auch mit dem Gleitfahrzeug kann der Schütze agieren. Zur Bekämpfung der Widersacher müssen Waffen eingesetzt werden. Andere Alternativen gibt es nicht. Schießt der Gegner nicht, wird er selbst umgebracht. Anders ist kein Erfolg zu erzielen. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Die Spielfigur vor leicht wechselndem Hintergrund, mal außerhalb, mal innerhalb von Häuser steuern, auf die gegnerischen Objekte zielen, abdrücken, töten.

In "Mandroid" geht es um Zerstören und Vernichten. Es wird beliebig geschossen und getötet. Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamsverhältnis", in dem die Beibringung von Tötungsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird.

"Mandroid" präsentiert Gewalttätigkeiten gegen Menschen. Je mehr Gegner abgeschossen werden können, desto mehr Punkte erhält der Spieler. Er ist nur dann erfolgreich, wenn er viele Gegner töten kann.

"Mandroid" enthält Spielhandlungen, die auf einem Spielautomaten generiert, die Rechtsfolgen des § 8 Abs. 5 JöschG ausgelöst hätten.

Kindern und Jugendlichen ist das Zielobjekt nicht gleichgültig, sie empfinden "Mandroid" nicht als reines Geschicklichkeitsspiel. Daß die Kinder Tötungshandlungen vornehmen, wird ihnen bewußt. Das Prüfungsgremium hat sich hierzu der Ansicht Professors 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" (S.7).

7. Ausnahmetatbestände nach § 1 Abs. 2 GjS kamen nicht in Betracht. Dafür lag nicht der geringste Anhaltspunkt vor.
8. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen der weiten Verbreitung des Computerspiels aus, das in der Zeitschrift "Power Play" Ausgabe Nr. 4, Seite 36 und in der Zeitschrift "Aktueller Software-Markt" Ausgabe 4/88 auf Seite 35 besprochen und damit bekanntgemacht ist.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht in 5000 Köln, Appellhofplatz 1, 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 12er-Gremium stellen (§ 15a Abs. 4 GjS).

