

Pr. 204/88

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3316 (V) vom 21.07.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 140 vom 30.07.1988

Antragsteller:
Kreisjugendamt Paderborn
Postfach 19 40
4790 Paderborn
Az.: 51/2

Verfahrensbeteiligte:
1. Imagine Software Ltd.

2. Konami
Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 11.05.1988 eingegangenen Antrag am 21.07.1988 gemäß Paragraph 15a GJS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Stellvertretender Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:

einstimmig entschieden:

"Green Beret"
Computerspiel
Imagine Software Ltd., Manchester
Konami, Anschrift unbekannt

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

1. Die Beteiligten haben Rechte an dem Computerspiel "Green Beret". Dies wird auf einer Spieldiskette unter anderem für den Computer "Commodore VC 64" vertrieben. Das Spiel wird auf dem bundesdeutschen Markt vertrieben.
2. "Green Beret" ist eine amerikanische Eliteeinheit, die sich vor allem im Vietnamkrieg hervorgetan hat. In dem Spiel ist der Held Mitglied dieser Kampftruppe. Er hat zur Aufgabe, möglichst viele Gegner bei seinen Missionen umzubringen. Er muß vielen Soldaten und deren abgefeuerten Geschossen ausweichen, oder diese direkt aus dem Weg räumen, sprich töten.
3. Das Jugendamt des Kreises Paderborn hat beantragt,
das Computerspiel "Green Beret" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Kreisjugendamt hält das Computerspiel für jugendgefährdend und bittet um eine Indizierung gemäß dem GjS.

Spielaufgabe sei es, möglichst viele Gegner zu erledigen. Je mehr Widersacher umgebracht würden, desto besser sei der Spieler. Das Spiel sei verrohend und gewaltverherrlichend, denn der Spieler freue sich über die erledigten Widersacher.

4. Die Verfahrensbeteiligten haben sich zum Indizierungsantrag und -verfahren nicht geäußert.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt des Computerspiels und auf den der Prüfsache die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen.
Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben "Green Beret" persönlich gespielt. Sie haben sich ein Bild von den Kampfhandlungen und dem Spielverlauf gemacht. Sie haben selbst den Joystick bedient, um Spielverlauf und -gestaltung von "Green Beret" zu beurteilen.

Gründe

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

Computerspiele sind Ton- und Bilddarstellungen im Sinne von Paragraph 1 Abs. 3 GjS. Wie bei einem Videofilm werden bei einem Computerspiel von dem jeweiligen Datenträger die Bild- und Toninformationen durch Eingabegeräte in den Rechner eingelesen, auf den Monitor projiziert bzw. an den Lautsprecher vermittelt. Wie bei den Videofilmen ist daher auch eine Zuständigkeit der BPS für Computerspiele gegeben.

7. Das Computerspiel "Green Beret" ist offenbar (Paragraph 15a GjS) geeignet, Kinder und Jugendliche "sozial-ethisch zu desorientieren", wie das Tatbestandsmerkmal "sittlich zu gefährden" in Paragraph 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften und der Rechtsprechung auszulegen ist. Für jeden Betrachter ist klar und zweifelsfrei einsichtig, daß "Green Beret" Tötungshandlungen verherrlicht und ver-

harmlos. Das Computerspiel stellt das Töten von Gegnern als einzigartige Möglichkeit dar, Ruhm und Anerkennung zu gewinnen. Das Umbringen von Gegnern wird als positiv bewertet.

Das Computerspiel "Green Beret" bietet im Spielverlauf Tötungsvorgänge an. Einziges Ziel ist es, die Gegner umzubringen. Das Spiel besteht daraus, die einzelnen Spiellevels zu durchschreiten, um zum Ziel zu gelangen. Dabei stellen sich dem Gegner eine Fülle von Widersachern in den Weg, die ihn attackieren. Durch diese feindlichen Reihen muß der Kämpfer seinen Weg sich bahnen.

Die geistigen und emotionalen Funktionen werden in "Green Beret" ausschließlich auf das Umbringen der Opfer gelenkt. Die dargestellten Tötungshandlungen werden bagatellisiert.

Das Töten erfährt in "Green Beret" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Liquidieren der Opfer wird mit Punkten belohnt. Je mehr Gegner vernichtet werden, desto mehr Punkte erhält der Spieler. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich in "Green Beret" auf die Leistungen des Spielers beim Erstellen, Erschlagen oder sonstigen Vernichten des Gegners, mithin auf seine Leistungen beim Töten.

Das Liquidieren der Gegner wird in "Green Beret" als vorbildlich und nachahmenswert geschildert. Das Umbringen ist danach eine herrliche Sache. Es besteht die Gefahr, daß Kinder und Jugendliche die in diesem Spiel eingeübten Verhaltensweisen bejahen. Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nämlich 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 "Green Beret" aktives Handeln fordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Über die Fähigkeit, während des 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 für jugendgefährdende Schriften angefertigt).

Alle Mitglieder des Prüfungsausschusses haben sich mit "Green Beret" in einem für die Urteilsbildung notwendigen Maße beschäftigt (vgl. OVG Münster, Urteil vom 04.06.1987, Az.: 20 A 1148/84). Vor allem die im Hinblick auf die Jugendgefährdung relevanten Umstände sind im Sitzungstermin erkannt und besprochen worden.

8. Ausnahmetatbestände im Sinne von Paragraph 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich.
9. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen der weiten Verbreitung des Computerspiels, vor allem auch durch Raubkopien, und dem großen Interesse von Kindern und Jugendlichen an diesem Spiel 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).

