

Pr. 255/88

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3319 (V) vom 21.7.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 140 vom 30.7.1988

Antragsteller:

1. Kreisjugendamt
Pinneberg
Postfach 17 20
2080 Pinneberg

Az.: 422-07/23.1.I.

2. Stadtjugendamt
Augsburg
Postfach 11 19 60
8900 Augsburg 11

Az.: 510-Abt.2-a1-sa

Verfahrensbeteiligte:

Imagine Software Ltd.
[REDACTED]

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf die am 6.6. und 20.6.1988 eingegangenen Indizierungsanträge im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 21.7.1988 in der Besetzung mit:

Stellv. Vorsitzender:

[REDACTED]

Literatur:

[REDACTED]

Jugendwohlfahrt:

[REDACTED]

einstimmig entschieden:

Target (Target Renegade)
Computerspiel
Imagine Software Ltd.,
Manchester, 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 "Target" hergestellt. Dies wird auch unter dem Titel "Target Renegade" vertrieben. Das Programm ähnelt dem durch Entscheidung Nr. 3179 (V) vom 18.2.1988, bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 40 vom 27.2.1988, indizierten Computerspiel "Renegade". Das Computerspiel "Target" wird auf dem bundesdeutschen Markt umfangreich beworben.
2. Auf dem Cover des Computerspiels ist die Spielaufgabe wie folgt umschrieben: "Kämpfe Dir Deinen Weg durch Betonschluchten, mit ihren hohlen Gassen und Parkhäusern, kämpfe Dir Deinen Weg durch, daß die Unterwelt mit ihren Skinheads, den Beasty Boys und den Rauschmeißern. Das ist erst die Spitze des Eisberges in Deinem Kampf gegen "Mr. Big". " Der Spieler muß sich durch verschiedene Spielszenen bewegen, in denen er von den eben geschilderten Verbrechern angegriffen wird. Er hat zur Aufgabe, die sich ihm entgegenstellenden Widersacher durch Schläge und Tritte niederzuschlagen.
3. Das Jugendamt des Landkreises Pinneberg und das der Stadt Augsburg haben beantragt,

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

Zur Begründung führt das Kreisjugendamt Pinneberg aus, bei diesem Computerspiel handele es sich um ein Machwerk aus dem Bereich der "Brutalo-Spiele". Der Held kämpfe gegen Motorradrocker, er müsse sie mit Fausthieben oder Fußtritten vom Motorrad holen. Diese wehrten sich dann mit Baseballschlägern. Pech habe der Spieler, wenn er von einem Bösewicht festgehalten werde und vom anderen mit dem Baseballschläger erschlagen werde. Da der Spieler mehrere Leben habe, dauere dieses relativ lange. So und ähnlich gehe es in den einzelnen Levels weiter. Habe man genügend Leute umgebracht, erhalte man ein neues Leben. Die Gewalt, die in diesem Spiel dargestellt werde, richte sich nicht gegen Sachen oder irgendwelche irrationalen Wesen, sondern klar erkennbar gegen Menschen. Freude am Austeilen von Gewalt und Tod werden vermittelt.

Das Jugendamt der Stadt Augsburg beschreibt den Spielverlauf im Indizierungsantrag. Es führt dann aus, daß Spiel selbst bestehe nur aus Inhalten, in denen Gewalttätigkeiten und Brutalitäten gegen Menschen den Anreiz ausmachten. Der jugendliche Spieler solle sich mit einem brutalen Muskelprotz identifizieren, der gegen noch brutalere und skrupellosere Gegner zu kämpfen habe. Diese Tatsache soll anscheinend als Rechtfertigung für seine Gewalttaten dienen (Selbstjustiz). Das Jugendamt ist der Auffassung, daß von dem Spiel eine verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit aufrufende Wirkung auf Kinder und Jugendliche ausgehe. Das Jugendamt der Stadt Augsburg hat sich Kenntnis von dem Inhalt des Computerspiels verschafft.

4. Die Verfahrensbeteiligte hat sich zu dem Indizierungsantrag und dem -verfahren 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. Den Mitgliedern des Prüfungsgremiums stand das Computerspiel "Target" zur Verfügung. Vorsitzender und Beisitzer haben das Spiel persönlich gespielt. Die Spielanleitung stand während des Sitzungstermins zur Verfügung.

G r ü n d e

6. Die Indizierungsanträge sind begründet. Das Computerspiel "Target" 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 im Sinne von Paragraph 1 Abs. 3 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.B. Telefon, Videorecorder, Bildschirm möglich ist. Wie bei einem Videofilm werden bei einem Computerspiel von dem jeweiligen Datenträger die Bild- und Toninformationen durch Eingabegeräte in den Rechner eingelesen und auf den Monitor projiziert bzw. an den Lautsprecher vermittelt. Wie bei Videofilmen ist daher auch eine Zuständigkeit der Bundesprüfstelle gegeben (vgl. für Videofilme VG Köln, Urteil vom 11.3.1986, 17 K 4052/85). Auch sind die Rechtsfolgen der Paragraphen 3-5 GjS ohne weiteres auf Computerspiele anwendbar. "Renegade" wird als Datendiskette und damit als körperlicher Gegenstand vertrieben (vgl. VG Köln, Urteil vom 14.10.1986, 17 K 3157/86).

7. Das Computerspiel "Target (Target Renegade)" ist offenbar (§15a GjS) geeignet, Kinder und Jugendliche "sozialethisch zu desorientieren, wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 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 "Target (Target Renegade)" Tötungshandlungen selbstzweckhaft darstellt, und Selbstjustiz propagiert.

Der Spielverlauf und die Spielaufgabe sind im Programm wie folgt beschrieben:

"Target

Er ist wieder da - gemeiner, schrecklicher, hagarter und rache-süchtiger!

Ihr Bruder Matt wurde bei seinen Nachforschungen in die anrühigen Machenschaften von "Mr. Big" ertappt. Der Gangsterboß hat seine illegale Strafvollziehung nach seiner üblichen grausamen Methode erteilt. Als Ihnen das zu Ohren kommt ist Ihre Empörung schwer zu beschreiben. Sie überlegen sich ihre Alternativen: Aug um Aug und Zahn um Zahn - so heißt ihr Motto. Ihr Plan ist gemacht. Sie machen sich auf den Angriff. Beim Durchdringen der verschiedenen Abwehrstufen treffen Sie auf die verschiedensten Gegner. Die gegnerischen Taktiken müssen rechtzeitig erkannt werden. Ihre Taktik muß sich

den Gegnern anpassen. Ganz gewöhnliche Gegenstände sind manchmal als Waffen nützlich, Sie dürfen diese aber nicht verlieren, man könnte sie auch gegen Sie einsetzen.
Ihre Objektive: Sie müssen die ersten fünf Stufen heil durchleben bis sie Ihrem mächtigen Gegner, Mr. Big gegenüberstehen können!

Das Spiel

Die Handlung findet in Scumville, einer zwielichtigen Stadt, statt. Sie müssen durch fünf Nachbarschaften, eine jede härter als die vorhergehende. In einer jeden Szene treffen Sie auf eine andere Art von Gewalttäter, gegen die Sie sich verteidigen müssen. Am Ende einer jeden Stufe ist eine Tür zur nächsten Szene. Sie können sich durch eine Kombination von Faustschlägen, Tritten und Handhaben verschiedener Waffen, die herumliegen, verteidigen. Sie müssen diese Gegner überwältigen um sich den Weg zur endgültigen schrecklichen Gegenüberstellung mit Mr. Big durchzukämpfen. Waffen sind auf verschiedene Arten greifbar.
Entweder Sie können einen Gegner überwältigen und ihm seine Waffen entreißen, oder Sie finden einen geeigneten Gegenstand, der herumliegt.

Szene 1 - Parkgarage

Hier treffen Sie auf eine Gang von Motorrädern. Die versuchen Sie zu überfahren oder mit ihren Waffen zu schlagen. Die Radfahrer müssen erst von ihren Motorrädern gestoßen werden, das macht sie aber nur für kurze Zeit betäubt. Passen Sie auch auf andere Mitglieder des Gangs auf, die versuchen Sie von hinten zu überfallen.

Szene 2 - Heruntergekommene Straße bei Nacht

Sie treffen auf "undämenhafte" Weise zu überrumpeln. Sie tragen Waffen. Noch dazu ist ihr "Boss" nicht weit, der ihnen tatkräftig zur Seite steht. Er ist bewaffnet, hat aber nur ein paar Schuß. Sie müssen seinen Schüssen ausweichen, bis ein Magazin leerschossen ist, dann können Sie ihn Mann-zu-Mann angreifen.

Szene 3 - Im Park

Hier werden Sie von einigen böartigen Skinheads angegriffen. Diese versuchen Sie totzuschlagen. Sie können sich nur durch Treten, Faustschläge, usw. verteidigen.

Szene 4 - Einkaufszentrum

Die Beastly Boys sind angekündigt! Einige ihrer böartigsten Fans haben sich getroffen. Sie warten auf Sie! Sie wissen, daß Sie auf dem Weg zu Mr. Big sind. Zusammen mit ihren wilden Kötern haben Sie sich verbunden um Ihren Weg zu Mr. Big zu versperren.

Stufe 5 - In der Kneipe

Bevor Sie Mr. Big selbst zu Gesicht bekommen, müssen Sie erst seine Leibwächter aus dem Weg räumen. Diese gefährlichen und blutdürstigen Kerle haben keinerlei Hemmungen um ihren Boss zu beschützen (Achtung - auch wenn sie alle diese Gefahren überstehen - das ist alles noch nichts verglichen mit der Bosartigkeit und Tücke von Mr. Big!).

Status und Trefferverzeichnis

Die Anzeige unten am Bildschirm zeigt an, auf welcher Stufe die Handlung derzeitig abspielt, die verzeichneten Treffer, eine Ausdauerbewertung, dann die Anzahl der verbleibenden Leben und die verbleibende Zeit. Die Augen zeigen den zunehmenden Verletzungsgrad. Das Spiel wird mit drei Leben begonnen - ein extra Leben kann erhalten werden, wenn Sie 50.000 Punkte und zwei extra Leben wenn Sie 100.000 Punkte bekommen. Erfolgreiche Handlungen verdienen zwischen 200 bis 2000 Punkte."

Wie die antragstellenden Jugendämter übereinstimmend korrekt heraus gearbeitet haben, ist es Aufgabe des Spielers, in "Target" möglichst schnell Gegner zu liquidieren,. Das Computersprogramm hält den Spieler dazu an, sich an brutalen und grausamen Kampf- und Tötungshandlungen aktiv zu beteiligen. Es stellt diese Liquidierungsaufgaben als positiven Wert dar. Das Computerspiel fordert den Spieler auf, mit verschiedenen Kampftechniken Verbrecher zu bekämpfen. Vor den Fassaden und in dem Straßen muß der Spieler Gegner schlagen und umbringen. Es wird gekämpft. Der Vorgang ist immer derselbe: Vor wechselndem Hintergrund die Spielfigur mit Joystick steuern, präzise auf die Gegner zielen, zuschlagen oder zu treten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, verschiedene Spiellevel werden angeboten, der Hintergrund verändert sich, das Prinzip des Spielablaufes und die elektornischen Spielrequisiten bleiben aber immer gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Target (Target Renegade)" 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 eventuelle Ausweichen, ansonsten auf das Zuschlagen. Der Spielverlauf läßt bei "positiven" Spielausgang keine andere Entscheidung zu. Kampf- und Tötungshandlungen werden glorifiziert.

Die Anwendung der Karatetechniken und mithin das Verletzen des Gegners erführt im Spiel "Target" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Treffen und Töten des Feindes wird mit Punkten belohnt, die im Bildschirm angezeigt werden. Je nach Wirksamkeit des Schlages werden Punkte zugeteilt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese Wertung bezieht sich in "Target" auf die Leistung des Spielers als Karatekämpfer, auf seine Leistungen beim Töten. Im Spiel geht es nur um Vernichten und Verletzen. Die Kampfsituation wird vorgegeben und damit vordergründig eien moralischen Wertung entzogen. Das Spielgeschehen zwingt dem Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamsverhältnis", in dem die Erbringung von Liquidierungshandlungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird.

Das Computerspiel "Target" propagiert Selbstjustiz. Der Spieler wird in die Rolle eines Mannes versetzt, der die dunkle Stadt von den angreifenden Verbrechern befreien muß. Er muß gegen eine Motorradgang, Prostituierte, Skinheads, Beastly Boys und den Gangsterboß Mr. Big kämpfen. Diese Sichtweise wird durch die Spielanleitung und den Spielverlauf vermittelt. Durch diese Sichtweise wird der Spieler in die Rolle eines Richters und Henkers in einer Person gedrängt. Er nimmt die Position desjenigen ein, der abseits rechtsstaatlicher Strukturen und Organisationen zum Rechtsvollstrecker werden kann. Der Spieler kann sich an die Stelle staatlicher Vollzugsorgane setzen und Verbrecher hemmungslos und ohne Beachtung rechtlicher Bestimmungen bekämpfen. Der Spieler identifiziert sich auf diese Weise mit einem Killer, der ohne Konsequenzen befürchten zu müssen, Verbrecher liquidieren kann. Diese Art der Darstellung ist geeignet, Kinder und Jugendliche glauben zu machen, in gewissen Situationen könne man selbst zu gewaltsamen Handlungen greifen, um bestehende Probleme zu lösen. Selbstjustiz wird propagiert und rechtsstaatliches Denken negiert.

Kindliche und jugendliche Spieler interessierten sich nicht so sehr für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit. Im Bewußtsein von Kindern und Jugendlichen nehme Spielaktivitäten und -situationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Target" aktives Handeln fordert 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 BPS angefertigt).

8. Es war kein Anhaltspunkt dafür ersichtlich, daß einer der Ausnahmetatbestände des § 1 Abs. 2 GJS in Betracht kommen. Das Spiel beabsichtigt reine Unterhaltung.
9. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen dem hohen Maß an Jugendgefährdung des Computerspiels "Target" aus. Auch die weite Verbreitung dieses Computerspiels, das in der auf die Zielgruppe der Jugendlichen zugeschnittenen Fachpresse umfangreich beschrieben und beworben wird sprach gegen die Annahme eines Falles geringer Bedeutung.

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).

