

Pr. 314/88

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3332 (V) vom 5.8.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 162 vom 31.8.1988

Antragsteller:

Stadtjugendamt Köln
Schaevenstraße 1b
5000 Köln 1

Az.: 51/514/11

Verfahrensbeteiligte:

1. Ocean Software
Ocean House
6 Central Street
GB - Manchester M2 5NS

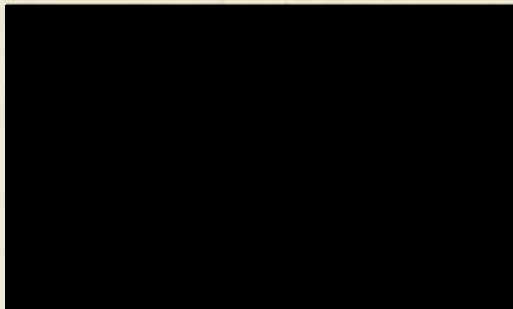
2. Ariolasoft GmbH
Hauptstraße 70
4835 Riedberg 2

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 4.7.1988 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 5.8.1988 in der Besetzung mit:

Stellv. Vorsitzender:

Jugendwohlfahrt:

Literatur:



einstimmig entschieden:

Gryzor
Computerspiel
Ocean Software, Manchester/GB
Ariolasoft GmbH, Riedberg

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Die Verfahrensbeteiligte zu 1) hat das im Tenor genannte Computerspiel hergestellt. Die Verfahrensbeteiligte zu 2) hat daran Vertriebsrechte auf dem bundesdeutschen Markt.
2. Im Computerspiel "Gryzor" sind feindliche Aliens auf der Erde gelandet und haben eine Wetter-Manipulationsstation gebaut, um eine künstliche Eiszeit zu erzeugen. Der Spieler hat zur Aufgabe, die Aliens, die Wetterstation und das Raumschiff zu vernichten. In dem Spiel muß man drei Sektoren durchqueren, die teilweise in Unterabschnitte gegliedert sind. In der ersten Szene muß beispielsweise der Vorposten vernichtet und der Eingang zur Abwehrstation gesprengt werden, in der zweiten kämpft man sich durch die Gänge der Station, in der dritten Szene muß die Zentrale der Station gesprengt werden. Die folgenden Sektoren bieten ähnliche Handlungen, sind aber schwieriger zu spielen.

Das Spielfeld besteht aus Wegen an einem Hang; Brücken müssen überquert werden, auf verschiedene Vorsprünge am Hang kann man springen. Am oberen Bildrand ist ein Dschungel als Hintergrund dargestellt. Der Spieler kann teilweise im Wasser herumlaufen, an der Oberfläche der verschiedenen Hänge hoch- und herunterklettern. In den Felswänden sind kleine Löcher, die sich öffnen und schließen. Schießt man auf ein Loch, während es geöffnet ist, so fliegt ein kleiner Vogel heraus und teilt dem Spieler eine neue Waffe zu. In weiteren Spielszenen führt das Abschießen einer Fülle von Soldaten dazu, daß man statt des Gewehres mit einem "Scater" oder sogar mit einem Lasergewehr schießen darf. Die letztgenannten Waffen sind effektiver.

Der Spieler muß sich ständig gegen angreifende Gegner wehren, die auf ihn schießen. Bei den Gegnern handelt es sich um uniformierte Soldaten, Mit dem Joystick kann sich die menschliche Spielfigur auf den Boden werfen, sich ducken, springen, vorwärts und rückwärts laufen.

3. Das Jugendamt der Stadt Köln hat beantragt,

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

Das Stadtjugendamt führt zur Begründung des Indizierungsantrages aus, "Gryzor" sei für Kinder und Jugendliche sittlich gefährdend, verrohend und sozialetisch desorientierend, da die Vernichtung von Gegnern wesentlicher Spielinhalt sei, die als Menschen klar erkennbar seien. Das Spiel zwingt den Spieler durch den Handlungsablauf, sich aktiv an militärischen Vernichtungshandlungen zu beteiligen. Nur das Töten von Menschen in großer Zahl mache das Erreichen des Spielzieles möglich. Brutale Gewaltanwendung werde durch hohe Punktzahlen belohnt und damit für Kinder und Jugendliche positiv bewertet. Das Spiel sei gewaltverherrlichend und gewaltverharmlosend. Es versetze den Spieler automatisch in ein Befehl-/Gehorsamverhältnis. Eine gewaltfreie Lösungsmöglichkeit werde nicht angeboten.

4. Die Verfahrensbeteiligten haben sich zu dem Indizierungsantrag und - verfahren nicht geäußert.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfskizzen und auf den des Computerspiels, des Gegenstandes des Verfahrens verwiesen, Bezug genommen. Verschiedene Spielszenen wurden von dem Vorsitzenden und den Beisitzern gespielt. Spielinhalt und -verlauf wurden diskutiert. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses verständigten sich über den jugendgefährdenden Inhalt von "Gryzor". Die Beisitzer sind mit der Entscheidung in der vorliegenden Fassung einverstanden.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Gryzor" 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 i. S. v. § 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. März 1986, 17 K 4052/85). Auch sind die Rechtsfolgen der §§ 3-5 GjS ohne weiteres auf Computerspiele anwendbar. "Gryzor" wird als Datendiskette und damit als körperlicher Gegenstand vertrieben (vgl. VG Köln, Urteil vom 14.10.1986, 17 K 3157/86). Schließlich läßt sich auch aus der Zusammensetzung des Prüfungsausschusses keine Unzuständigkeit für Computerspiele herleiten.

Das Computerspiel "Gryzor" ist offenbar (§ 15a GjS) geeignet, Kinder und Jugendliche "sozialethisch zu desorientierend", 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 dies klar und zweifelsfrei einsichtig, weil Tötungshandlungen in diesem Spiel zum wesentlichen Spielzweck erhoben werden. Der Spieler wird in "Gryzor" in die Position eines Mannes versetzt, der - um die Menschheit zu retten - rücksichtslos und ohne Gnade unter anderem Menschen in Gestalt von Wächtern umbringen muß. Wie der Antragsteller zu Recht und zur Überzeugung des Prüfungsausschusses hervorgehoben hat, ist das Töten von Menschen wesentlicher Spielzweck des Computerspiels. Dieses hält den Spieler dazu an, sich an brutalen und grausamen Kampf- und Tötungshandlungen aktiv zu beteiligen.

Das Computerspiel stellt im Spielverlauf diverse Kampfhandlungen vor verschiedenen Hintergründen dar. Die jeweiligen Verteidiger der Wetterstation müssen im Kampf besiegt und umgebracht werden. Dem Spieler als Helden obliegt die schwere Aufgabe, alle Soldaten und gegnerischen Kampfroboter umzubringen. Die Wächter müssen zwingend vernichtet werden, sonst verliert der Spieler das Spiel. Benutzt er die Waffen nicht und nutzt er nicht die Möglichkeit zusätzliche Waffen sich zu nehmen, nimmt er diese vor allem nicht in Gebrauch, riskiert er, liquidiert zu werden. 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 wechselndem Hintergrund steuern, gegnerischen Schußprojektilen ausweichen, präzise auf die gegnerischen Opfer zielen, abschießen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich von Szene zu Szene und von Sektor zu Sektor, das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben aber immer gleich.

Der Spieler wird in "Gryzor" 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, oder der jeweilige Mitspieler - reagieren aufeinander und die elektronischen Datenverarbeitung oder der eigene Kontrahent bietet immer wieder neue Ausweich-, Angriffs- und Vernichtungsaufträge an. Der oder die Spieler halten mit ihren Reaktionen das Spielgeschehen aufrecht, die Gestaltungsmöglichkeiten beschränken sich auf das Vermeiden, Schießen und Vernichten. Der Spielverlauf läßt keine anderen Entscheidungen zu.

Die Anwendung brutaler Schußtechniken, mithin das Verletzen und Töten, erfährt im Spiel "Gryzor" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Treffen und Töten des Feindes wird mit Punkten belohnt. Der Anleitung kann man entnehmen, daß jeder abgeschossene Mensch 200 Punkte wert ist. bei dem Einsatz von "Scatter" und "Laser" ergibt der Abschuß eines feindlichen Soldaten sogar 500 Punkte. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich in "Gryzor" auf die Leistungen des Spielers als todbringender Killer und Scharfschütze und mithin auf seine Leistungen beim Töten. In dem Spiel geht es nur um Vernichten, Verletzen und Töten. Die Kampfsituation wird vorgegeben und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen.

Kindern und Jugendlichen ist das Zielobjekt weder gleichgültig, noch empfinden sie "Gryzor" als reines Geschicklichkeitsspiel. Daß die Kinder Tötungshandlungen vornehmen, wird ihnen bewußt. Das Prüflingegremium hat sich hierzu der Ansicht Prof. 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) Alle Mitglieder des Prüfungsgremiums haben sich mit "Gryzor" in einem für die eigene Urteilsbildung notwendigen Maße beschäftigt (vgl. OVG Münster, Urteil vom 4. Juni 1987, 20 A 1148/84). Vorsitzender und Beisitzer haben das Spiel selbst gespielt; allen ist klar geworden, welchen Spielinhalt und -verlauf "Gryzor" auf dem Monitor generiert. Das GjS schützt nicht nur den durchschnittlichen Jugendlichen, sondern den Jugendlichen schlechthin einschließlich der gefährdungsgeneigten Jugendlichen; auszunehmen sind lediglich Extremfälle (vgl. Urteil des BVerwG vom 16.12.1972, BVerwGE 39,197, veröffentlicht auch in Grundsatzentscheidungen zum Jugendmedienschutz, Heft 2 der Schriftenreihe der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften).

7. Ausnahmetatbestände i. S. v. § 1 Abs. 2 GjS waren nicht ersichtlich. Dafür lag kein Anhaltspunkt vor.
8. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen der weiten Verbreitung des Computerspiels aus. Dieses wird in Besprechungen verschiedener Computerspielzeitschriften, die von Kindern und Jugendlichen zwischen 12 und 16 gern gelesen werden positiv besprochen. So führt etwa die Zeitschrift "Aktueller Software Markt" Ausgabe 2/88, S. 42 aus: "Wer auf harte Action Games steht, kommt an "Gryzor" einfach nicht vorbei!". Auch im übrigen wird die Technik und der Inhalt des Spiels gelobt. Zusätzlich war zu berücksichtigen, daß auf eine verkaufte Originaldiskette eine Fülle von Raubkopien kommen, die unter Jugendlichen ohne die Beachtung irgendwelcher Weitergabebeschränkungen verbreitet werden.

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).

