

Pr. 96/89

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3618 (V) vom 04.08.1989
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 159 vom 25.08.1989

Antragsteller:

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

Verfahrensbeteiligte:

Firma Bomico
[REDACTED]

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 21.03.1989 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 04.08.1989 in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

[REDACTED]

Jugendwohlfahrt:

[REDACTED]

Literatur:

[REDACTED]

einstimmig beschlossen:

"Wanted"
Computerspiel
Firma Bomico,
Frankfurt

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

Das Computerspiel "Wanted" wird von der französischen Firma Infogrames hergestellt. Auf dem deutschen Markt wird es von der Firma Bomico vertrieben.

Das Stadtjugendamt Köln hat die Indizierung des Computerspieles beantragt. Handlungshintergrund und Handlungsverlauf werden vom Antragsteller zutreffend wie folgt wiedergegeben:

"In dem Spiel 'Wanted' übernimmt der Spieler die Rolle eines Kopfgeldjägers im Wilden Westen, der es sich zum Ziel gesetzt hat, gesuchte Schwerverbrecher zu jagen und zu erschießen. Die Gesuchten sind je nach ihrer Gefährlichkeit mit unterschiedlichen Prämien versehen, die zwischen 5.000 und 20.000 Dollar liegen. Zu Beginn wählt man aus, welche Ganoven man jagen möchte, indem man auf das Bild (Steckbrief) des Gesuchten schießt. Um das Spielziel zu erreichen, müssen aber alle vier Verbrecher erschossen werden. Nachdem der Gegner gewählt ist, zeigt der Bildschirm eine Westernstadt aus der Vogelperspektive. Im unteren Teil des Bildes sieht man die eigene Spielfigur, die man durch Bewegen des Steuerknüppels lenken kann. Der Druck auf den Feuerknopf löst einen Schuß aus der Pistole aus, die der Kopfgeldjäger mit sich führt. Im Verlauf des Spieles erfolgen nun pausenlos Angriffe von Ganoven, die verhindern wollen, daß der Spieler zu dem gesuchten Verbrecher vordringt. Durch Treffer kann man die Gegner erschießen, die sich zum Zeichen des Todes in ein Skelett verwandeln und dann verschwinden. Indem man Fässer beschießt, kann man die eigene Ausrüstung, Lebenskraft oder Schnelligkeit verbessern. Wird man von den Gegnern getroffen, so verliert man eines der Leben."

Zur Begründung der Jugendgefährdung führt der Antragsteller aus, daß das Töten von klar als Menschen zu erkennenden Figuren Spielziel sei. Die Verwandlungen der Getroffenen in ein Skelett zeige auch jüngeren Spielern deutlich die Wirkung eines Schusses. Friedliche, gewaltfreie Konfliktlösungen würden nicht angeboten. Die graphische Darstellung und die verwendeten Klangeffekte würden deutlich machen, daß es sich um ein brutales, gewaltverherrlichendes Spiel handle. Dies zeige sich z.B. schon im Anfangsbild, wo auf den Kopf des Gesuchten geschossen werden müsse, um die Jagd auf ihn zu beginnen. Durch den ständigen Kampf um das eigene Überleben würden insbesondere jüngere Spieler intensiv in das Spielgeschehen einbezogen. Das Töten von Menschen werde durch Punktzahlen belohnt, wodurch Kinder und Jugendliche eine positive Bewertung von Gewaltanwendung erfahren würden.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht über die Absicht der Bundesprüfstelle, im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS zu entscheiden, unterrichtet. Sie hat sich nicht geäußert.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und den des Computerspiels, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben das Computerspiel "Wanted" persönlich gespielt. Sie haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung gebilligt.

G r ü n d e

Das Computerspiel "Wanted" war auf Antrag des Stadtjugendamtes Köln in die Liste der jugendgefährdenden Schriften einzutragen.

Das Computerspiel ist ein Ton- und Bildträger i.S.v. § 1 Abs. 2 GjS. Auf der Computerdiskette ist eine Ton- und Bildfolge in magnetischer Ordnung gespeichert.

chert. Diese wird von dem Rechner auf dem Monitor in Bild- und Tondarstellungen umgesetzt. Daher steht das Computerspiel den Schriften i.S.d. GjS gleich.

Das Computerspiel "Wanted" ist offenbar (§ 15a GjS) "sozialethisch desorientierend", wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle auszulegen ist. Für jeden Betrachter ist klar und zweifelsfrei einsichtig, daß das Computerspiel verrohend i.S.v. § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS wirkt.

Nach den empirisch gesicherten Erkenntnissen der sozialpsychologischen Theorie des Lernens am Modell (Lerntheorie) wirken mediale Darstellungen schon dann verrohend auf Kinder und Jugendliche, wenn Gewalt im großen Stil und in epischer Breite geschildert wird und wenn sie so realistisch gezeigt wird, daß die nicht als erfunden, sondern als glaubwürdig und normal erlebt wird (vgl. Herbert Selg "Über Gewaltdarstellungen in Massenmedien" in Heft 3 der Schriftenreihe der BPS, 1972, S. 11-30; Bauer/Selg "Gewaltdarstellungen im Fernsehen - Kennen wir die Folgen?" in BPS-Report 5/81 und Herbert Selg "Irreführungen der Öffentlichkeit über die Wirkungen von Gewaltdarstellungen in Medien" in BPS-Report 4/84, S. 9 ff m.w.N.)

Der Spieler wird in die Rolle eines Kopfgeldjägers versetzt, der verschiedene Verbrecher jagen und töten soll. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen auch zahlreiche andere Angreifer ausgeschaltet werden. Spielziel ist somit das Töten von menschlichen Gegnern.

Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehls- und Gehorsamsverhältnis", in dem die Erbringung von Liquidierungshandlungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Es ist nicht möglich, das Ziel des Spieles mit friedlichen Konfliktlösungen zu erreichen.

Der "Erfolg" der Tötungshandlung wird dem Spieler drastisch vor Augen geführt. Das Sterben der getroffenen Figuren wird klangvoll durch Schreie untermalt. Schließlich verwandeln sie sich in ein Skelett und verschwinden dann von dem Monitor.

Das Verletzen und Töten erfährt im Spiel "Wanted" eine positive Bewertung.. Die Leistung des Spielers beim Treffen und Töten des Feindes wird mit Punkten belohnt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Bewertung bezieht sich im vorliegenden Spiel auf die Leistungen des Spielers beim Töten.

Kinder oder Jugendlichen interessieren sich nicht so sehr für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit. Im Bewußtseinserleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Wanted" aktives Handeln fordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Es besteht die Gefahr, 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).

Ausnahmetatbestände i.S.v. § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich. Dafür ergibt sich aus dem Spiel nicht der geringste Anhaltspunkt. Das Spiel hat rein unterhaltenden Charakter; darüber hinaus soll von ihm keiner der in § 1 Abs. 2 GjS genannten Zwecke erfüllt werden.

Ein Fall geringer Bedeutung gemäß § 2 GjS schied wegen dem hohen Maß an Jugend-

gefährdung aus. Auch die weite Verbreitung des Computerspiels, vor allem auch durch Raubkopien, 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 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).

