



Entscheidung Nr. 3886 (V) vom 25.06.1990
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 119 vom 30.06.1990

Antragsteller:

Stadtjugendamt Köln
Shaevenstr. 1 b, 5 Köln 1

Verfahrensbeteiligter:

Saicon Software Development
Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den
am 23.05.1989 eingegangenen Antrag am 25.6.1990 gemäß § 15 a GjS
im vereinfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

[REDACTED]

Literatur:

[REDACTED]

Jugendwohlfahrt:

[REDACTED]

einstimmig entschieden:

Das Computerspiel "Take 'em out"
Saicon Software Development
wird in die Liste der jugendgefährdenden
Schriften eingetragen.

Sachverhalt

Das Computerspiel "Take 'em out" wird von der schwedischen Softwarefirma "Saicon Software Development" hergestellt. Wer das Spiel auf dem deutschen Markt vertreibt, konnte von der Bundesprüfstelle nicht ermittelt werden.

Das Spiel ist für den Computer Commodore Amiga auf Diskette abgespeichert. Zum Spielen benötigt man außer dem Grundgerät lediglich das Eingabegerät "Maus".

Das Stadtjugendamt Köln gibt den Spielverlauf wie folgt richtig wieder: Der Spieler übernimmt die Rolle eines Heckenschützen, der aus einer Deckung heraus gegen gegnerische Gangster kämpft. Die Bildschirmgraphik zeigt eine Straßenszene mit einem Haus, Fenstern, einer Tür, Straße, Bürgersteig, Zaun, Mülltonnen und Straßenlaternen. Der Spieler selbst ist nicht sichtbar, lediglich das Fadenkreuz seiner Waffe wird gezeigt. Nacheinander oder gleichzeitig erscheinen nun im Fenster, in der Tür, hinter dem Haus oder dem Zaun, hinter einer Straßenlaterne und aus einer Mülltonne bewaffnete Gangster, die sofort das Feuer auf den Spieler eröffnen. Der Spieler muß nun in möglichst kurzer Zeit das Fadenkreuz auf die Gangster richten und durch Druck auf die linke Maustaste einen oder mehrere Schüsse auf die Gegner abfeuern. Ziel des Spieles ist es, die Gangster zu erschießen. Das Töten der Gangster bringt Pluspunkte, die im oberen Bereich des Bildschirms eingeblendet sind.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte sowie des Computerspieles, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen.

Gründe

Das Computerspiel "Take 'em out" war antragsgemäß zu indizieren.

Es ist offenbar geeignet (§ 15 a GjS), Kinder und Jugendliche sozialethisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal "sittlich zu gefährden" in § 1 I S. 1 GjS auszulegen ist.

Die sozialethische Desorientierung rührt hier insbesondere aus der Einübung des gezielten Todesschusses. Der Spieler hat die Aufgabe, möglichst treffsicher auf die Figuren zu schießen, die als Menschen sehr gut zu erkennen sind. Ist er erfolgreich, wird auf dem getroffenen Gegner ein roter, ausgefranster Fleck sichtbar, der die Schußwunde, aus der Blut quillt, darstellt. Der Gegner stürzt zu Boden und verschwindet. Der Eindruck, der Spieler verfüge über eine tödliche Waffe, wird durch akkustische Untermalung (Schüsse und Schreie) unterstrichen.

Daß es sich bei den zu erschießenden Personen um Gangster handelt, soll dem Spieler eine moralische Rechtfertigung für sein Tun bieten, die im tatsächlichen Leben aber so kaum Bestand vor einer gerichtlichen Instanz hätte. Der Spieler ist aufgefordert, reaktionsschnell und bedenkenlos zu töten. Tötet er, wird sein Handeln mit Pluspunkten belohnt. Hierdurch erfährt der Spieler eine positive Bewertung seiner Handlung.

Erschießt der Spieler die Gangster nicht, wird er durch vorzeitiges Spielende "bestraft". Dies kann er allerdings schon zu Spielbeginn ausschließen, indem er die ihm zur Verfügung gestellten Möglichkeiten "unbegrenzt viele Leben" und "unbegrenzte Munition" für sich in Anspruch nimmt. Auf diese Weise ist er unverletzlich und kann in aller Ruhe die Körper der Gangster anpeilen und Schüsse darauf abgeben.

Damit ist der Respekt vor dem Leben, die Hemmschwelle, die jeder Tötungshandlung

entgegensteht, stark herabgesetzt, eine abstumpfende Wirkung ist zu befürchten.

Die aus dem Spiel resultierende Jugendgefährdung ist offenbar (§ 15 a GjS), da sie für den unvoreingenommenen Betrachter, der sich mit dem Spiel befaßt, sofort klar und zweifelsfrei zutage tritt.

Ausnahmetatbestände im Sinne des § 1 II GjS liegen nicht vor.

Eine Entscheidung nach § 2 GjS verbietet sich im Hinblick auf die Schwere der Jugendgefährdung, die in dem Einstudieren des gezielten Tötens von Menschen zu sehen ist.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle bei dem 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 (§§ 20 GjS, 42 VwGO). Außerdem können Sie innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er-Gremium stellen (§ 15 a IV GjS).

