



Entscheidung Nr. 3945 vom 13. April 1989
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 82 vom 29. April 1989

Antragsteller:

Stadtjugendamt Köln
Schaevenstr. 1 b, 5000 Köln 1

Verfahrensbeteiligter:

Kupke Computertechnik GmbH
[REDACTED]

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat in ihrer
362. Sitzung vom 13. April 1989
an der teilgenommen haben:

Von der Bundesprüfstelle:

Vorsitzender

[REDACTED]

Für die Gruppen:

Kunst
Literatur
Buchhandel
Verleger
Jugendverbände
Jugendwohlfahrt
Lehrerschaft
Kirche

[REDACTED]

Als Länderbeisitzer:

Baden-Württemberg
Bayern
Berlin

[REDACTED]

Protokollführerin:

[REDACTED]

Für den Antragsteller:

[REDACTED]

Für den Verfahrensbeteiligten:

[REDACTED]

entschieden:

Das Computerspiel "P.O.W.", Kupke Computertechnik
GmbH, Dortmund,
wird in die Liste der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

Das Computerspiel "P.O.W.", Hersteller unbekannt, wird auf dem deutschen Markt von der Firma Kupke Computertechnik GmbH, Dortmund vertrieben.

Das Spiel ist für den Computer Commodore Amiga auf Diskette abgespeichert. Zum Spielen benötigt man außer dem Grundgerät das Eingabegerät Maus; das Programm läßt sich aber auch mit einer Lichtpistole (light-gun) spielen, die von dem Vertreiber wahlweise zu dem Spiel gegen Aufpreis mitgeliefert oder aber gesondert verkauft wird.

Das Jugendamt Köln beantragt die Indizierung des Computerspieles, hilfsweise zusammen mit der Lichtpistole "Light-Gun". Den Spielverlauf gibt es wie folgt richtig wieder:

Der Spieler übernimmt im Programm die Rolle eines Soldaten, der gegen feindliche Truppen ankämpfen muß. Hierbei muß er in verschiedenen Landschaften oder militärischen Einrichtungen gegen die Feinde antreten. Seine Gegner sind Infantristen, Fallschirmspringer, Heckenschützen, Panzer u.a.. Eine Spielfigur ist nicht zu sehen, der Spieler agiert auf dem Bildschirm mit einem Fadenkreuz. Zur Vernichtung der Feinde stehen ihm ein Maschinengewehr und Raketen zur Verfügung. Diese Waffen werden durch Knopfdruck auf der Maus bzw. durch die Lichtpistole ausgelöst.

Der obere Teil des Bildschirms zeigt den jeweiligen Kampfschauplatz, im unteren Drittel werden dem Spieler Informationen über seine Lebensenergie, seine Bewaffnung, sein Munitionsvorrat etc. gegeben. Außerdem kann der Spieler durch Treffer auf dargestellt Munitionskisten und Medizinkoffer seinen Munitionsvorrat vergrößern bzw. Lebensenergie auftanken.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht benachrichtigt, daß über eine Listenaufnahme entschieden werden soll. Sie hat sich nicht geäußert und nahm auch nicht an der mündlichen Verhandlung teil.

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 "P.O.W." war antragsgemäß zu indizieren.

Es ist geeignet, 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 aus der Einübung des gezielten Tötens der gegnerischen Soldaten, der den wesentlichen Inhalt des Spieles ausmacht. Der Spieler ist, will er nicht selbst sein Leben verlieren, was mit dem Abbruch des Spieles "bestraft" wird, genötigt, die Gegner reihenweise zu erschießen. Der Spieler wird seiner Aufgabe nur gerecht, wenn er reaktionsschnell und bedenkenlos tötet.

Die Szenarien variieren; der Spieler wird nacheinander mit einem Camp, einem Dschungel, einer Fluß- und einer Berglandschaft etc. konfrontiert und muß sich den Angriffen der gegnerischen Figuren erwehren, die sich seitlich nähern und ihn beschießen.

Eine friedliche Konfliktlösung ist nicht vorgesehen. Ein Ausweichen ist nicht

möglich; passives Verhalten hat den Abbruch des Spieles zur Folge. Dem Spieler bleibt gar nichts anderes übrig, als pausenlos zu schießen. Die einzelnen Kampfszenen sind realistisch dargestellt, die akkustische Untermalung vervollständigt das Spiel: Es sind MG-Salven und Explosionen zu vernehmen.

In dem Computerspiel geht es ausschließlich darum, andere Menschen zu liquidieren. Da sich der Spieler im ständigen Kampf um das eigene Überleben befindet, wird er gefühlsmäßig intensiv in das Spielgeschehen einbezogen. Das Programm erfordert hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit, da der Spieler seine Ziele recht genau anvisieren muß. Dadurch wird das Töten der gegnerischen Figuren spielerisch eingeübt; kriegsrische Auseinandersetzungen werden so verharmlost und auf eine sportliche Auseinandersetzung reduziert.

Dabei sehen die Mitglieder des Entscheidungsgremiums die Jugendgefährdung des Spieles nicht so sehr in einer Gefahr, Minderjährige könnten das Gespielte und das im Spiel gefühlsmäßig intensiv Miterlebte in der alltäglichen Wirklichkeit umsetzen.

Die Jugendgefährdung ist vielmehr darin zu sehen, daß durch das in hoher Geschwindigkeit ablaufende Programm der Spieler reflexartig, fast instinktiv alles tötet, was sich auf dem Bildschirm bewegt.

In dem spielerischen Einüben des Tötens ist die Gefahr zu sehen, daß der Respekt vor dem Leben und der körperlichen Unversehrtheit, die Hemmschwelle, die jeder Verletzungs- und Tötungshandlung entgegensteht, herabgesetzt wird.

Eine besondere Bewertung erfährt das Spiel durch die Lichtpistole "Light-Gun". Mit ihr kann der Spieler wie mit einer echten Pistole auf die auf dem Monitor abgebildeten Soldaten, Panzer, Helikopter etc. schießen. Der Einsatz der Pistole läßt das Kampfgeschehen besonders realitätsnah erscheinen. Zwar ist die Pistole ungefährlich und läßt sich nur im Zusammenhang mit dem Computerspiel sinnvoll einsetzen. Jedoch ist zu bedenken, daß mit ihrer Handhabung ein leichtfertiger und bedenkenloser Umgang mit Waffen einhergehen kann, an den sich insbesondere Jugendliche schnell gewöhnen können. Hier gilt in besonderem Maße die Befürchtung, daß Minderjährige, sollten echte Waffen in ihre Hände gelangen, von diesen in der gleichen leichtfertigen Weise Gebrauch machen könnten wie von der Lichtpistole.

Die Lichtpistole "Light-Gun" war allerdings nicht zu indizieren. Als Spielzeug, das sich in seiner Gegenständlichkeit erschöpft und nur im Zusammenhang mit dem Computerspiel einen Sinn enthält, fällt sie nicht unter den Schriftbegriff des § 1 III GJS. Schriften im Sinne der Vorschrift sind nur solche Objekte, die über ihr Dasein hinaus eine weitere Gedankenerklärung vermitteln. Das ist bei der Pistole nicht der Fall. Sie kann nicht in die Liste aufgenommen werden.

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 sich in dem Einstudieren des gezielten Tötens anderer Menschen offenbart.

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 (§§ 20 GJS, 42 VwGO).

