

Pr. 382/91

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 4230 (V) vom 15.11.1991
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 221 vom 29.11.1991

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

Zeppelin Games
England
(Anschrift unbekannt)

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 23.09.1991 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 15.11.1991 in der Besetzung mit:

Vorsitzende:

Literatur:

Kirche:

einstimmig beschlossen:

"Sharkey's Moll"
Computerspiel
Zeppelin Games, England
(Anschrift unbekannt)

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
eingetragen.

Am Michaelshof 8 . Postfach 20 03 55 . 5300 Bonn 2 . Telefon (0228)356021

Sachverhalt

Das Computerspiel **Sharkey's Moll** wird von der Softwarefirma Zeppelin Games, Großbritannien, ediert. Eine für den deutschen Markt zuständige Vertriebsfirma konnte nicht ermittelt werden. Es ist jedoch davon auszugehen, daß das Spiel sowohl über die Computerabteilungen der Warenhäuser, als auch über den Computerversandhändler erhältlich ist. Der Kaufpreis beträgt, nach Angaben des Antragstellers, sowie des Fachmagazins ASM (Aktueller Software Markt), 25 DM. Der für ein Computerspiel vergleichsweise niedrige Preis wirkt insbesondere auf Jugendliche als Kaufanreiz, so daß eine hohe Verbreitung in Kreisen Heranwachsender zu befürchten ist.

Das Spiel wird für die Computer Atari ST und Commodore Amiga hergestellt. Der BPS liegt es in einer Diskettenversion für den Commodore Amiga vor. Zum Spielen benötigt der Benutzer neben dem Grundgerät lediglich das Eingabemedium Maus.

Das beantragt die Indizierung des Computerspiels, da sein Inhalt jugendgefährdend im Sinne des § 1 I GJS sei. Die Ausübung von Gewalt bzw. das massenhafte Töten von Gegnern, die eindeutig als Menschen erkennbar sind, sei ausschließlicher Spielinhalt, so daß eine sozial-ethisch-desorientierende, verrohende Wirkung auf heranwachsende Benutzer zu befürchten sei. Diese werde durch die Tatsache, daß es sich bei der die Tötungsakte vollstreckenden Figur um einen Polizisten handle, deren Handeln somit als durch "law and order" legitimiert erscheine, verstärkt. Das Töten von Gegnern werde weiterhin durch die Vergabe von Punkten positiv bewertet und belohnt.

Der Antragsteller beschreibt Spielhandlung und -aufgabenstellung zutreffend wie folgt:

Von seinem Spielverlauf und der Handlung her entspricht das Spiel im Wesentlichen dem bereits indizierten Programm "Al Capone". Der Spieler wird in die 20er Jahre nach Chicago versetzt, wo sich die Polizei im harten Kampf gegen das organisierte Verbrechen befindet. Er übernimmt die Rolle des Sergeanten Sharkey, eines Polizisten, der gegen den Gangsterboss Rubber Malone und seine zahllosen Helfer vorgeht. Mit seiner Pistole bewaffnet muß der Held sich durch verschiedene Stadtviertel kämpfen, um schließlich zu dem Boss zu gelangen.

Ausführliche Beschreibungen des eigentlichen Spielverlaufs lassen sich einer Besprechung des Fachmagazins Aktueller Softwaremarkt (ASM, 9/91) entnehmen:

So muß sich der Cop durch die einzelnen Stadtviertel kämpfen, lediglich in Begleitung von Susi, seiner geliebten wohlgeformten Fünfundvierziger. Optisch stellt sich die Sache in horizontal scrollender Form dar.....zahllose Gangsterspritzen plus Gangsterautosprites lümmeln sich ins Bild. Sie müssen mittels eines Fadenkreuzes anvisiert und per Mausklick eliminiert werden. Für größere Gangsteransammlungen stehen Molotow-Cocktails bereit, die genauso wie die Munition während des Games aufgesammelt werden.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsache und auf den des Computerspiels, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen. Den Mitgliedern des 3er-Gremiums wurde das Computerspiel in seinen wesentlichen Teilen vorgespielt. Sie haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einstimmig gebilligt.

G r ü n d e

Das Computerspiel **Sharkey's Moll** war antragsgemäß zu indizieren. Sein Inhalt ist offenbar geeignet (§15 a GJS) Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal "sittlich zu gefährden" in § 1 I S.1 GJS nach ständiger Spruchpraxis der BPS sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung auszulegen ist.

Die sozialetische Desorientierung rührt hier insbesondere aus der Einübung des gezielten Tötens der Gegner.

Die Handlungsmöglichkeiten des unbeweglichen Computeragitors beschränken sich auf das Eliminieren einer unendlichen Anzahl gegnerischer Personen mittels eines Fadenkreuzes bzw. fire-Knopfes. Ein Verzicht auf derartige Aktivitäten führt zum Abbruch des Spieles, da auch bewaffneten Gegner in ununterbrochener Abfolge auf die im Vordergrund des screens in Rückenansicht dargestellte Hauptperson zielen. Auch die gegnerischen Figuren werden als eine Art "Al Capone Verschnitt" in Vorderansicht dargestellt. Sie agieren auf drei verschiedenen Bildschirmenebenen und sind als Menschen deutlich zu erkennen. Hinzu tritt, daß sie auf spektakuläre Weise sterben, werden sie von dem Spieler getroffen:

Im Vordergrund unmittelbar vor dem Akteur befindliche Figuren halten sich nach der gezielten Betätigung des fire-Knopfes eine Hand vor das rechte Auge um daraufhin nachuntenhin aus dem Bildschirm zu sacken. Kleinere im Hintergrund befindliche Figuren kippen nach hinten weg und lösen sich anschließend auf. Auf der Mittelachse des Bildschirms scrollen in geringen Abständen bemannte Limusinen am Spieler vorbei. Diese können durch ununterbrochene Betätigung der fire-Taste, oder gezielten Einsatz von Molotowcocktails per Leertaste eliminiert werden. Es erfolgt eine Explosion, die durch lodernde Flammen illustriert wird.

Die akkustische Untermalung suggeriert dem Spieler eine real anmutende Kampfsituation. Das Spielgeschehen wird von eindringlicher Musik begleitet. Abgegebene Schüsse werden akkustisch realistisch wiedergegeben, gleiches gilt für die durch den Einsatz von Molotowcocktails verursachten Explosionen, sowie die lodernden Flammen der brennenden Limusinen. Die Schreie getroffener Spielfiguren sind deutlich wahrnehmbar.

Die unendliche Anzahl gegnerischer Figuren, deren durch Flammen hervorgehobener Pistolenlauf den Spieler ständig bedroht, verlangt auf Seiten des Spielers äußerste Konzentration, sowie Reaktionsschnelligkeit. Selbst der geübte Spieler ist zum zigfachen Durchspielen gezwungen, will er das Spielende erreichen, wodurch die Intensität der emotionalen Involviertheit durch die als persönliche Fehlleistung empfundenen Fehlversuche zusätzlich gesteigert wird. Da sich der Spieler im ständigen Kampf ums eigene Überleben befindet, wird er gefühlsmäßig intensiv in das Spielgeschehen einbezogen. Das Töten, als Menschen klar und deutlich erkennbarer Gestalten, wird in Form eines sportlichen Wettkampfes spielerisch eingeübt. Darüberhinaus wird das Töten zahlreicher Gegner als Polizeiarbeit dargestellt. Das brutale, illegale Vorgehen des Polizisten wird gerechtfertigt und Gewaltanwendung legitimiert. Da der Spieler mit der Rolle des Helden auch seine Legitimation übernimmt, kann er das brutale Vorgehen ohne Bedenken und schlechtes Gewissen ausüben, da er ja als Polizist für eine angebliche gute Sache kämpft.

Die Mitglieder des 3er Gremiums sehen die Jugendgefährdung des Spieles nicht so sehr in der 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.

Die aus dem Spiel resultierende Jugendgefährdung ist offenbar (§ 15 a GJS), da sie aufgrund der zahlreichen, für den Verlauf des Spieles unbedingt notwendigen Tötungsakte für jeden Betrachter, der sich damit befaßt, sofort klar und zweifelsfrei erkennbar ist.

Ausnahmetatbestände im Sinne von § 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. Zahlen über den Umfang des Vertriebs lagen dem Entscheidungsgremium nicht vor. Da darüber hinaus zu befürchten ist, daß das Computerspiel aufgrund seines niedrigen Einkaufspreises, sowie der Möglichkeit der Raubkopie bei Kindern und Jugendlichen in großem Umfang Verbreitung findet, konnte ein Fall von geringfügiger Bedeutung nicht angenommen werden.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung können Sie innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er-Gremium stellen (§ 15 a Abs. 4 GJS).