



3

Entscheidung Nr. 2804 (V) vom 19.02.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 41 vom 28.02.1987

Antragsteller:

Antragsgegnerin:

Hersteller unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 31.12.1986 eingegangenen Indizierungsantrag am 19.02.1987 im vereinfachten Verfahren nach § 15a GjS in der Besetzung mit:

einstimmig entschieden:

Friday the 13th
Computerspiel
Hersteller unbekannt

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Für das Homecomputersystem VC 64 ist das Computerspiel "Friday the 13th" erhältlich. Es ist als sogenannte Raubkopie stark verbreitet.
2. Der Spieler hat die Aufgabe, mit einer Reihe ihm zur Verfügung stehender Waffen, Jason umzubringen. Er muß diesen aufspüren und erschlagen bzw. erstechen. Ist ihm dies gelungen, beginnt die Jagd auf "Wendy Watson". Diese entpuppt sich bisweilen ebenfalls als Jason.

Das

hät beantragt,

das Computerspiel "Friday the 13th"
in die Liste der jugendgefährdenden
Schriften aufzunehmen.

Zur Begründung des Indizierungsantrages führt das
t aus, der Spieler habe die Aufgabe, mit allerlei Mordwerk-
zeugen (Axt, Speer, Messer, Schwert usw.) Menschen zu erschla-
gen, die dann bei einem erfolgreichen Angriff laut schreiend
stürben. Das Jugendamt hält das Computerspiel für jugendge-
fährdend. Inhalt und Darstellung ließen eine sozial-ethische
Desorientierung von Kindern und Jugendlichen befürchten, da
das Spiel zutiefst gewaltverherrlichend und verrohend sei.
Sämtliche zwischenmenschliche Bezüge würden ausgeklammert,
es gehe nur darum, schneller zu sein als die anderen: entweder
zu töten oder selbst getötet zu werden!. Es sei zu befürchten,
daß dieses Spiel dazu beitrage, die menscheigenen Aggressions-
kontrollmechanismen abzubauen und Gewalt als etwas Legitimes er-
scheinen zu lassen.

4. Mangels ladungsfähiger Anschrift konnte der Antragsgegner nicht von dem Indizierungsverfahren, insbesondere nicht in dem Indizie-
rungsantrag, in Kenntnis gesetzt werden.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des Computerspiels Bezug genommen.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Friday the 13th" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Das Spiel ist als Ton- und Bildfolge gespeichert. Es steht damit den Schriften im Sinne des GJS gleich, § 1 Abs. 3 GJS.
7. Das verfahrensgegenständliche Computerspiel ist geeignet, Kin-
der und Jugendliche "sozial-ethisch zu desorientieren", wie
das Tatbestandsmerkmal "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1
Satz 1 GJS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle
für jugendgefährdende Schriften und der Rechtsprechung auszu-
legen ist. Das Spiel verherrlicht und verharmlost Tötungs-
vorgänge, es legitimiert Kapitalverbrechen und steht damit
den Tatbestandsvoraussetzungen des § 1 Abs. 1 Satz 2 GJS gleich.
Das Computerspiel stellt das Töten von Jason und Wendy Watson
als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und
heldische Fähigkeiten dar und läßt dieses als einzigartige
Möglichkeit erscheinen, Anerkennung und Ruhm zu gewinnen. Die
Schrecken eines Mordes und seine zahlreichen schmerzhaften Aus-
wirkungen werden in lächerliche gezogen.

Mit folgendem Eingangsstandbild fordert das Computerspiel
"Friday the 13th" den Spieler auf, Helden aufzuspüren und mit
den auf der Suche gefundenen Waffen umzubringen:

Can you find and kill Jason?

Jerry has a taste for adventure. He would never

refuse to help anyone and is a natural leader.
He uses his combination of strength and intelligence
with great success. But what is his hidden weakness?

Die Suche nach Jason beginnt in einer Kirche, von hier aus kann er mehrere Räume durchqueren, ins Freie gelangen. Die um die Kirche angeordnete Landschaft bietet eine Fülle von Versteckmöglichkeiten, sowohl für Waffen, als auch für den Gegner. Eine Scheune, ein Traktor mit Anhänger, Bäume, Getreidegärten, Zäune, Hecken und anderes kann als Versteck für das Opfer des Spielers dienen. Diese Versteckmöglichkeiten sind zugleich Hindernisse, die der Spieler jeweils umgehen muß.. Sie erschweren seine Verfolgungsjagd.

Wird der Spieler von Jason umgebracht, erscheint folgender, den Akteur verspottenden Text auf dem Monitor:

Oh dear!

You seem to have lost your head. What a shame ...

Hahaha

Ist Jason von dem Spieler gefunden und mit einer der vielen Waffen umgebracht worden, erscheint folgendes Bild auf dem Monitor:

Jason is dead ... But for how long?

Wendy Watson

Wendy is a shy girl who finds life quite a struggle. Always depresses, she has earned her nickname of "waterworks wendy" over the years. Her parents sent her to the camp to meet people.

Das Computerspiel "Friday the 13th" bietet im Spielverlauf Tötungsvorgänge an. Einziges Ziel ist es, die Gegner umzubringen. Das Spiel besteht daraus, sich Waffen anzueignen, den Gegner zu suchen, ihn gegebenenfalls zu verfolgen, und ihn schließlich zur Strecke zu bringen. Dieser Spielverlauf bleibt immer gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Friday the 13th" an Tötungshandlungen beteiligt, die er aufgrund der Ausgangssituation im Spielverlauf aktiv mitgestaltet und nachvollzieht. Das Spielgerät fungiert als Spielpartner, beide Teile - Spieler und Spielgerät - reagieren aufeinander und die elektronische Datenverarbeitung bietet aufgrund der Spielerreaktionen immer wieder Verfolgungs- und Tötungsaufträge an. Der Spielverlauf läßt keine anderen Entscheidungen zu.

Die geistigen und emotionalen Funktionen werden ausschließlich auf das Umbringen der Opfer gelenkt. Die dargestellten Tötungshandlungen im Computerspiel "Friday the 13th" werden bagatellisiert. Der Tötungsvorgang wird als glückliches Ereignis und erfolgreiche Heldentat beschrieben; der eigene Tod durch den Gegner Jason wird dagegen als Schande beschrieben. Die

durch das Standbild "What a shame ... Hahaha" verspottet wird. Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamverhältnis", in dem Erbringung von Gehorsamsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung von Jason und von Wendy Watson erscheint im Spiel "Friday the 13th" wie selbstverständlich. In dieser, von dem Spiel aufgezwängten Perspektive muß das Umbringen der Gegner als gerechtfertigt empfunden werden.

Das Töten erfährt im Spiel "Friday the 13th" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Liquidieren der Opfer wird mit Punkten belohnt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich im Spiel "Friday the 13th" auf die Leistungen des Spielers beim Erstechen, Erschlagen oder sonstigem Vernichten des Gegners mithin auf seine Leistungen beim Töten. Das Töten von Verfolgten wird als romantisches Abenteuer dargestellt, männliche Tugenden können bewiesen und spielerisch eingeübt werden.

Das Liquidieren des Gegners wird im Spiel "Friday the 13th" als vorbildlich und nachahmenswert geschildert. Der eigene Tod durch den Gegner wird dagegen verspottet; der Verlierer macht sich lächerlich. Das Umbringen ist danach ein herrlicher Sport. Es besteht die Gefahr, daß Kinder und Jugendliche, die in diesem Spiel eingeübten Verhaltensweisen übernehmen. Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nämlich nicht zu sehr für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit. Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Friday the 13th" aktives Handeln fordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Über die Fähigkeit, während des Spieles ein klares Bewußtsein von der Spielsituation aufrecht zu erhalten, können Erwachsene weit besser verfügen als Kinder (vgl. Kampe, Kursgutachten über das Videospiel "River Raid" (Pr. 454/84) im Auftrag der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften angefertigt).

8. Ausnahmetatbestände im Sinne von § 1 Abs. 2 GJS sind nicht ersichtlich.
9. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen der weiten Verbreitung des Computerspiels, vor allem durch Raubkopien, und dem großen Interesse von Kindern und Jugendlichen an diesem Spiel aus.

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).

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

