



Entscheidung Nr. 3099 (V) vom 19.11.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 223 vom 28.11.1987

Antragsteller:

[REDACTED]

Verfahrensbeteiligte:

[REDACTED]

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 10.09.1987 eingegangenen Antrag am 19.11.1987 gemäß § 15a GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Vorsitzenden:

[REDACTED]

Jugendwohlfahrt:

[REDACTED]

Literatur:

[REDACTED]

einstimmig entschieden:

"Shockway Rider"
Computerspiel

[REDACTED]

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

G r ü n d e

1. Die Verfahrensbeteiligte hat das Computerspiel "Shockway Rider" hergestellt. Es ist in einer Diskettenversion für die Computerkonfiguration Commodore VC 64 erhältlich. Außerdem wird es für die Computerfabrikate Schneider CPC und Spektrum hergestellt.
2. Die Handlung des Computerspieles "Shockway Rider" spielt in der Zukunft. Es gilt, eine bestimmte Strecke in möglichst kurzer Zeit zurückzulegen. Das Beförderungssystem besteht aus drei Bändern, die in unterschiedlicher Geschwindigkeit parallel zueinander verlaufen. Die Spielfigur darf nach belieben die Laufstege wechseln, um diversen Hindernissen auszuweichen. Tut er dies nicht, wird er geköpft und sein Haupt wird auf den Bändern allein weitertransportiert. Außerdem terrorisieren Straßengangs dieses Fortbewegungsmittel und rauben unschuldige Passanten aus. Mit Backsteinen oder Flaschen, die man unterwegs auflesen kann, kann sich der Spieler verteidigen. Auch mit den Fäusten kann er Gegner abwehren und überwältigen.
3. Das [REDACTED] hat beantragt,
das Computerspiel "Shockway Rider" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das [REDACTED] hebt hervor, das Computerspiel sei für jugendliche Spieler sittlich gefährdend und verrohend. Wesentlicher Spielinhalt und die Grundlage für den Spielerfolg sei das Töten von Menschen. Der Spieler übernehme die Steuerung eines Fußgängers, der einen Weg auf Fließbänder zurücklegen müsse. Verschiedene Passanten stellten sich dem Helden in den Weg und griffen ihn an. Nur durch geschicktes Ausweichen und Töten der Gegner sei es möglich, den Weg zurückzulegen. Durch diesen Spielverlauf werde der Spieler gezwungen, Gegner zu eliminieren; friedliche Möglichkeiten der Konfliktlösung würden nicht angeboten. Besonders brutal werde der Spielablauf durch die graphische Darstellung. Gegner könnten durch Faustschläge, Steine, Flaschen und anderen Wurfgeschossen "umgelegt" werden. Die eigene Figur werde beim Kontakt mit dem Gegner enthauptet, der Kopf rolle auf dem Fließband weiter, der Körper löse sich auf und der Gegner hebe im Triumph die Arme in die Luft. Das Spiel verlange hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit, da nur durch geschickten und lange geübten Umgang mit dem Joystick der eigene Tod vermeidbar sei. Es sei zu befürchten, das brutale Handlungsweisen durch das Spiel eingeübt und übernommen würden. Das Programm erfordere aktives Handeln und ständige Konzentration. Dadurch werde der jugendliche Spieler gefühlsmäßig stark in das Geschehen eingebunden. Kinder und Jugendliche machten nur wenig Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit, durch Erfolge erfüllten sie Stolz und Selbstachtung. Töten von Menschen werde positiv bewertet und als gerecht dargestellt. Das könne Aggressionen aufbauen, die nur außerhalb des Spiels abgebaut werden könnten.

4. Die Verfahrensbeteiligte hat gegen die Listenaufnahme Einwände erhoben. Nach ihrer Ansicht basiere das Spiel auf einer mythischen, futurologischen Gesellschaft, wie Anmerkungen, Spielerfolg, Szenarien und graphische Darstellungen deutlich machten. Es reflektiere nicht das gegenwärtige Verhalten Jugendlicher. Das Computerspiel sei eine Anlehnung an den weltbekannten und -anerkannten amerikanischen Schriftsteller Dr. Isaac Asimov, dessen Bücher ähnliche Darstellungen von utopischen Städten enthielten. Die graphischen Darstellungen und Charaktere seien komischer Natur. Sie seien absichtlich übertrieben und abscheulich sowie humorvoll dargestellt, um ernsthafte gesellschaftliche Kritik und Akte "realer" Gewalt auszuschießen. Seit Februar 1987 werde das Computerspiel in verschiedenen Ländern vertrieben, in keinem dieser Staaten wurde von Seiten der Öffentlichkeit, Medien oder Behörden nachteilige Bemerkungen über das Spiel gemacht.

Die Verfahrensbeteiligte hat sinngemäß beantragt,

von der Listenaufnahme des Computerspiels "Shockway Rider" abzusehen.

5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben "Shockway Rider" persönlich gespielt. Mit ihrer Unterschrift erklären sie ihr Einverständnis mit der Entscheidung in der vorliegenden Form.
6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Shockway Rider" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Computerprogramm ist auf einer 5 1/4 Zoll Diskette gespeichert. Die Ton- und Bildinformationen, die der Computer generiert, sind als Daten auf

diesem Medium abgespeichert. Die Diskette steht daher den Schriften bzw. Darstellungen des § 1 Abs. 3 GjS gleich.

"Shockway Rider" ist offenbar (§ 15a GjS) geeignet, Kinder und Jugendliche "sozialethisch zu desorientieren" wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS auszulegen ist. Dies ist für den unbefangenen Betrachter klar und unmittelbar einsichtig anhand der vielen Tötungsvorgänge, die den wesentlichen Spielinhalt des Computerspiels ausmachen. Der Spieler wird in "Shockway Rider" dazu angehalten, sich an brutalen und grausamen Tötungshandlungen zu beteiligen. Kampf- und Liquidierungshandlungen werden als positiver Wert dargestellt. Das Computerspiel stellt -wie der Antragsteller korrekt schildert- im Spielverlauf diverse Kampfhandlungen in verschiedenen Straßenzügen dar. Der Spieler muß seinen Weg auf den Fließbändern fortsetzen und dabei die Männer der Straßengänge umbringen. Ihm obliegt die Aufgabe, die Gegner umzubringen. Tut er dies nicht, wird er geköpft. Zur Bekämpfung des Gegners muß mit Backsteinen und Flaschen auf diesen geworfen werden, zur Not können die Gegner mit Fäusten überwältigt werden. Dafür ist allerdings ein präzises Timing erforderlich. Die Gegner müssen vernichtet werden, sonst kann der Spieler seinen Weg nicht fortsetzen. Benutzt er weder Fäuste noch Wurfgeschosse, riskiert er, geköpft zu werden. Der Vorgang ist immer derselbe: die Spielfigur in den verschiedenen Straßen steuern, Hindernissen ausweichen und die Gegner attackieren. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, es stehen verschiedene Gegenden als Bildhintergrund zur Verfügung, das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben aber immer gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Shockway Rider" an brutalen und aggressiven Vernichtungshandlungen 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 Ausweich-, Angriffs- und Vernichtungsaufträge an. Der Spieler hält mit seinen Reaktionen das Spielgeschehen aufrecht, seine Gestaltungsmöglichkeiten beschränken sich auf das Ausweichen, Benutzen tödlicher Wurfgeschosse, Zuschlagen und Vernichten. Der Spielverlauf läßt keine andere Entscheidung zu.

Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamverhältnis", in dem die Erbringung von Liquidierungshandlungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Gegners erscheint im Computerspiel "Shockway Rider" als selbstverständliches Mittel. Die Gegner werden als Angehörige einer Straßengänge vorgestellt. Dem Spieler wird eine Perspektive aufgezwängt, in der er zu reaktionsschnellen Kampf- und Tötungshandlungen genötigt ist.

Die Anwendung von Tötungshandlungen erfährt im Spiel "Shockway Rider" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistungen 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 Spiel "Shockway Rider" auf die Leistungen des Spielers als Werfer totbringender Gegenstände und Faustkämpfer, mithin auf seine Leistungen beim Töten. In "Shockway Rider" geht es nur um Vernichten, Verletzen und Töten. Die Kampfsituationen werden vorgegeben und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen.

Das Spiel nutzt ein futurologisches Szenario, um reaktionsschnelle Tötungshandlungen zu inszenieren. Die verschiedenen utopischen Straßenzüge bilden den Hintergrund für Mordhandlungen, und Kampfsituationen, in die der Spieler hereingedrängt wird.

Kindliche und Jugendliche Spieler interessieren sich nicht so 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 "Shockway Rider" aktives Handeln fordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Die Gefahr besteht, 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 BPS angefertigt). Insoweit konnte der Einwand des Verfahrens beteiligten, die Darstellungen seien absichtlich übertrieben, zu keiner anderen Entscheidung führen.

8. Ausnahmetatbestände i.S.v. § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich. Dafür ergibt sich aus dem Spiel nicht der geringste Anhaltspunkt. "Shockway Rider" mag einen Bezug haben zu den Darstellungen anerkannter amerikanischer Schriftsteller. In diesem Spiel geht es aber ausschließlich darum, Tötungshandlungen vor verschiedene Bildhintergründen zu inszenieren. Reaktionsschnelle Kampfhandlungen sind wesentlicher Spielinhalt; der Anknüpfungspunkt zu den Romanen Dr. Isaac Asimov's verblasst zu schmückenden Beiwerk.
9. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen dem hohen Maß an Jugendgefährdung des Computerspiels "Shockway Rider" aus. Auch die weite Verbreitung des Computerprogramms, das in der Fachpresse umfangreich beschrieben und damit beworben wird (vgl. Aktueller Software Markt, Ausgabe 5/87), vorallem auch durch Raubkopien sprach gegen die Annahme eines Falles geringer Bedeutung, § 2 GjS.

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).