

Pr. 629/87

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3178 (V) vom 18.02.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 40 vom 27.02.1988

Antragsteller:

[REDACTED]

Verfahrensbeteiligte:

[REDACTED]

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf die am 15.12., 18.12., 22.12.1987 und 12.01.1988 eingegangenen Anträge am 18.02.1988 gemäß Paragraph 15a GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

[REDACTED]

Literatur:

Literatur:

einstimmig entschieden:

"Renegade"
Computerspiel

[REDACTED]

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Am Michaelshof 8 . Postfach 200 355 . 5300 Bonn 2 . Telefon:0228/356021

Sachverhalt

1. Die Verfahrensbeteiligte hat das Computerspiel "Renegade" hergestellt. Dies wird auf dem bundesdeutschen Markt vertrieben. Das Computerspiel wird umfangreich beworben. Es ist in Hitlisten von Computerspielzeitschriften aufgeführt.
2. Im Computerspiel "Renegade" hat der Spieler zur Aufgabe, seine Freundin abzuholen. Dazu muß er sich während der Dämmerung durch einen finsternen Stadtteil bewegen, in dem er von verschiedenen Verbrechern angegriffen wird. Der Spieler hat zur Aufgabe, die sich ihm entgegenstellenden Gangster durch Schläge und Tritte niederzuschlagen.
3. Die [REDACTED]
[REDACTED] haben beantragt,

das Computerspiel "Renegade" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das [REDACTED] hebt in der Begründung seines Indizierungsantrages darauf ab, daß Gewalt bzw. Gewaltanwendung verharmlosend dargestellt werde. Das Spiel reize zu Gewalttätigkeiten an. Es bestehe ausschließlich aus einer Aneinanderreihung brutaler Prügel Szenen, bei denen der Spieler alles daransetzen müsse, seine Gegner zu vernichten. Pro Treffer bekomme er Punkte angerechnet, die je nach Wirksamkeit berechnet würden. Besonders problematisch erscheine, daß lediglich das Mittel der Gewalt angewendet werden könne, um das Spiel zu erreichen. Die zu vermutende erzieherische Wirkung des verfahrensgegenständlichen Computerspiels stehe im Gegensatz zu den allgemein anerkannten Werten und Normen unserer Gesellschaft. Vom Spiel gingen keinerlei positiven Lernwirkungen auf Kinder und Jugendliche aus.

Das [REDACTED] führt im Indizierungsantrag aus, der Spieler sei gezwungen, sich an aggressiven und brutalen Vernichtungshandlungen zu beteiligen. Es gebe keine Möglichkeit zu einer friedlichen Konfliktlösung. Der Spielverlauf beschränke sich auf Ausweichen und Attakieren. Wehrt sich der Spieler nicht und läuft statt dessen vor den Gegnern davon, läuft die Zeit ab und das Spiel ist beendet. Gegner müssen also in großer Zahl ausgeschaltet werden. Nur durch aggressives Vorgehen sei das Spiel erfolgreich zu bestehen. Die angewandten Kampftechniken stammten aus dem Bereich tödlicher Karateschläge. Werde die Spielfigur von den Schlägen oder Waffen der Gegner getroffen, verliere sie eines ihrer sechs Leben. Schläge und Tritte träfen die Spielfiguren in das Gesicht oder in den Unterleib. Getroffene Spielfiguren zeigten die Wirkung der Schläge und stürzten zu Boden, wo sie sich nach einiger Zeit auflösten. Bei einigen Spielsituationen werde der Held von einem oder zwei festgehalten und von einem weiteren zusammengeschlagen bis er zu Boden falle. Zusätzlich würden diese brutalen Szenen durch die Tonuntermalung und die sehr realistische graphische Darstellung gesteigert.

Das [REDACTED] führt im Indizierungsantrag aus, Gewalt werde in "Renegade" als notwendig dargestellt, um das Ziel zu erreichen. Dabei werde die Wirkungsweise von gewalttätiger Handlung gegenüber einem menschlichen Gegner verharmlost. Ein mit einem "Kniestoß" oder "gesprungenen Fußtritt" bedachter Gegner stehen nach kurzer Zeit wieder auf, um erneut anzugreifen. Der Spieler

selbst könne mehrere Leben verlieren, bis er aus dem Spiel ausscheide. Für die getöteten Gegner und gut platzierte Schläge gebe es Punkte, die je nach Wirksamkeit berechnet würden. Die restlichen Eigenleben und die Anzahl der getöteten Feinde würde durch kleine Köpfe angezeigt, die unten auf dem Bildschirm erschienen. Das Computerspiel sei nicht nur gewaltverherrlichend sondern auch frauenfeindlich und diskriminierend.

Nach Ansicht des [REDACTED] ist das Computerspiel "Renegade" so aufgebaut, daß ausschließlich gewaltsame Handlungen des Spielers zum Ziel führen bzw. eine hohe Punktzahl ermöglichen. Dem Spieler wird keine Möglichkeit gegeben, Auseinandersetzungen friedlich zu regeln bzw. aggressiven Personen auszuweichen. Er erhält keine Punkte dafür, daß er versuche wegzulaufen oder auf andere Art und Weise der Konfrontation mit Schlägen zu entkommen. Im Gegenteil werde der Spieler mit Extrapunkten dafür belohnt, wenn er sich auf einen niedergeschlagenen Gegner setze und auf diesen zusätzlich einschlage. Außerdem werde der Spieler in der Rolle des Aggressors gedrängt, da die Spielfigur überleben soll. Steht die Spielfigur erst einmal vor dem Gegner, müsse sie immer als erstes zuschlagen und alle Gegner besiegen. Erhalte die Spielfigur zuerst Schläge, werde sie hierdurch geschwächt und könne getötet werden. Gerade bei Kindern und Jugendlichen bestehe ein starkes Interesse an Computerspielen solcher Art, so daß die Verbreitung bei ihnen in besonders hohem Maße zu erwarten ist. Das Jugendamt der Stadt Bremerhaven hält eine Indizierung für dringend erforderlich, damit Kinder und Jugendliche nicht über derartige Spiele Gewaltanwendung und Selbstjustiz verinnerlichten.

4. Die Verfahrensbeteiligte hat sich zu den Indizierungsanträgen und dem -verfahren nicht geäußert.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des Computerspiels Bezug genommen. Den Mitgliedern des Prüfungsausschusses stand das Originalspiel "Renegade" zur Verfügung. Vorsitzender und Beisitzer haben "Renegade" gespielt. Die Spielanleitung stand zur Verfügung.

Gründe

6. Die Indizierungsanträge sind begründet. Das Computerspiel "Renegade" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Computerspiele sind Schriften im Sinne des GjS. Das auf der Datendiskette enthaltene Programm erzeugt Bild- und Tondarstellungen im Sinne von Paragraph 1 Abs. 3 GjS. Für den Schriftenbegriff ist es unerheblich, ob die Wahrnehmung der auf der Diskette gespeicherten Bildinformationen unmittelbar oder nur durch den Einsatz technischer Hilfsmittel, z.B. Telefon, Videorecorder, Bildschirm möglich ist. Wie bei einem Videofilm werden bei einem Computerspiel von dem jeweiligen Datenträger die Bild- und Toninformationen durch Eingabegeräte in den Rechner eingelesen und auf den Monitor projiziert bzw. an den Lautsprecher vermittelt. Wie bei Videofilmen ist daher auch eine Zuständigkeit der Bundesprüfstelle gegeben (vgl. für Videofilme VG Köln, Urteil vom 11.03.1986, 17 K 4052/85). Auch sind die Rechtsfolgen der Paragraphen 3-5 GjS ohne weiteres auf Computerspiele anwendbar. "Renegade" wird als Datendiskette und damit als körperlicher Gegenstand vertrieben (vgl. VG Köln, Urteil vom

14.10.1986, 17 K 3157/86. Schließlich läßt sich auch aus der Zusammensetzung des Prüfungsausschusses keine Unzuständigkeit für Computerspiele herleiten. Da die Bundesprüfstelle zur Indizierung von Computerspielen zuständig ist, bestand kein Grund für die Aussetzung des Listenaufnahmeverfahrens.

7. Das Computerspiel "Renegade" ist offenbar (Paragraph 15a GjS) geeignet, Kinder und Jugendliche "sozial-ethisch zu desorientieren", wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in Paragraph 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften auszulegen ist. Für jeden Betrachter ist klar und zweifelsfrei einsichtig, daß "Renegade" Tötungshandlungen selbstzweckhaft darstellt und Selbstjustiz propagiert.

Die Spielaufgabe wird in dem Spiel wie folgt beschrieben:
Spielverlauf:

Es gibt fünf Schwierigkeitsstufen: U-Bahn, Pier, Slum, Endstraße und Innenraum. An jedem dieser Handlungsorte triffst Du eine Gang, jede unterschiedlich bewaffnet. Um eine Stufe zu bewältigen, mußt du den Anführer besiegen, dessen Status oben am Bildschirm unter Deinem Energie-Balkendiagramm angezeigt wird. Jedesmal, wenn Du den Anführer triffst oder zu Boden schmetterst, verringert sich seine Energie erheblich. Wenn dieses Balkendiagramm Null Energie anzeigt, hast Du ihn, bzw. sie, überwältigt und gehst zur nächsten Stufe über. Übrigens mußt Du darauf achten, daß der Anführer sich erst in den Kampf stürzt, wenn einige seiner Trabanten besiegt sind. In der ersten Phase wirst Du von einer Gang angegriffen, deren Mitglieder teils bewaffnet und teils unbewaffnet sind. Du mußt die Angreifer mit Fauststößen, Fußtritten oder Kniestößen mehrmals bekämpfen, bis sie besiegt sind (normalerweise muß jeder zweimal zu Boden geworfen werden). Du kannst Dich auch, nachdem Du sie einmal zu Boden geworfen hast, auf sie knien und mit wenigen schnellen Fauststößen fertigmachen. In der zweiten Stufe triffst Du auf eine Gang von wilden Motorradfahrern am Pier. Am Anfang dieser Stufe kommen vier Angreifer auf ihren Motorrädern auf Dich zu und wollen Dich überfahren. Um sie zu bezwingen, mußt Du sie von ihren Motorrädern stoßen. Sobald die Motorradfahrer besiegt sind, wirst Du von Hells Angels angegriffen, wovon einige unbewaffnet sind und andere Brechstangen schwingen - schließlich steht der Anführer vor Dir. Die dritte Stufe spielt in den Slums, dem Hauptquartier einer Weißberggang, deren Mitglieder mit Schlagstöcken und Peitschen bewaffnet sind. Sobald einige dieser "Damen" besiegt sind, stürzt sich "Big Bad Bertha" in den Kampf.

Die vierte Stufe besteht aus Verbrechern, die Rasiermesser tragen. In den vorigen Stufen kannst Du einige Male getroffen werden, ohne ein Leben zu verlieren; in dieser Stufe jedoch ist eine Berührung tödlich! Du mußt auf alle Fälle den Rasiermessern ausweichen und gut aufpassen - die kommen auch von hinten! Wenn Du alle Figuren dieser Stufe besiegt hast, kommst Du in den Innenraum, wo noch mehr Mitglieder dieser Gang auf Dich lauern - samt Anführer, welcher mit einem Schießisen bewaffnet ist! Wenn Du diese Stufe bestanden hast, kannst Du die Verabredung mit Lucy, Deiner hinreißenden Freundin, einhalten. Leider kannst Du nur kurz bei ihr bleiben, dann fängt das Ganze wieder von vorne an - nur wird es diesmal schwieriger.

Jeder Abschnitt ist zeitlich begrenzt und wenn Du es nicht schaffst, den Hauptverbrecher jeder Stufe in der vorgeschriebenen Zeit zu besiegen, mußt Du ein Leben einbüßen, also wird es Dir nichts nützen, den Verbrechern aus dem Wege zu gehen. Es gibt verschiedene Techniken, Deinen Angreifer zu bekämpfen. Unten sind alle

abgebildet: 1. FAUSTSTOSS 2. RÜCKWÄRTSTRITT 3. GESPRUNGENER FUST-
STRITT 4. KNIESTOSS 5. KNEIENDER FAUSTSTOSS AUF LIEGENDEN ANGREIFER
Die Straßen sind nicht sicher!...Die Nacht bricht rasch herein wäh-
rend Du Dich durch den finstersten Stadtteil wagst, um Dein Mädchen
abzuholen. So weit so gut...Deine U-Bahn hält an und beim Aus-
steigen spürst Du: Du bist nicht allein!

Die U-Bahn-Station und die darüberliegenden Straßen sind mit miesen
Typen und Verbrechern verseucht...die Zeit ist knapp, Du mußt die-
sen Weg gehen, denn sie wartet auf Dich. Hier kann Dir nur schnel-
les Denken und Deine Kampfkunst helfen. Du steigst aus und weißt,
daß dies der gefährlichste Weg Deines Lebens sein wird!

Fünf Stufen müssen bewältigt werden, zunächst die U-Bahn-Station,
wo Du auf eine Gang von Straßenräubern stößt, die nur eines wollen:
Deinen Weg direkt an Ort und Stelle beenden. In der nächsten Stufe
kommst Du an den Pier, der als bevorzugtes Treff für Motorradgangs
bekannt ist. Das dritte Gebiet sind die Slums; Mädchengangs gehen
in den Straßen um, auf der Suche nach jedem ahnungslosen Mann, der
versucht, ihr Gebiet zu betreten. Danach kommt die Straße, die zu
Deinem Treffpunkt führt: eine gemeine Gang von rasiermesserschwing-
enden Typen, die dafür bekannt sind, daß sie jeden unschuldigen
Passanten nur so zum Jux aufziehen. Schließlich kommst Du zu Deinem
verabredeten Treffpunkt, aber paß auf - die letzte Gang, die Du
überwältigt hast, hat nach Verstärkung gerufen und die Typen lauern
Dir auf, zusammen mit Ihrem Anführer, der mit einem Schießbeisen
bewaffnet ist! Jetzt kannst Du beweisen, daß Liebe alles bewältigt,
indem Du diese Verbrecher bewingst und noch rechtzeitig ankommst!"

Wie die antragstellenden [redacted] übereinstimmend korrekt her-
ausgearbeitet haben, ist es Aufgabe des Spielers, in "Renegade"
möglichst schnell Gegner zu liquidieren. Das Computerprogramm hält
den Spieler dazu an, sich an brutalen und grausamen Kampf- und Tö-
tungshandlungen aktiv zu beteiligen. Es stellt diese Liquidierungs-
aufgaben als positiven Wert dar. Das Computerspiel fordert den
Spieler auf, mit verschiedenen Kampftechniken Verbrecher zu be-
kämpfen. Vor den Fassaden und in den Straßen muß der Spieler Gegner
schlagen und umbringen. Es wird gekämpft. Der Vorgang ist immer der
selbe: Vor wechselndem Hintergrund die Spielfigur mit Joystick und
Tastatur steuern, präzise auf die Gegner zielen, zuschlagen oder zu
treten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich
zwar, verschiedene Spiellevel werden angeboten, der Hintergrund
verändert sich, das Prinzip des Spielablaufes und die elektroni-
schen Spielrequisiten bleiben aber immer gleich. Wie die Antrag-
steller zu Recht hervorgehoben haben, muß der Spieler die Gegner
umbringen, andernfalls verliert er das Spiel durch Zeitablauf.

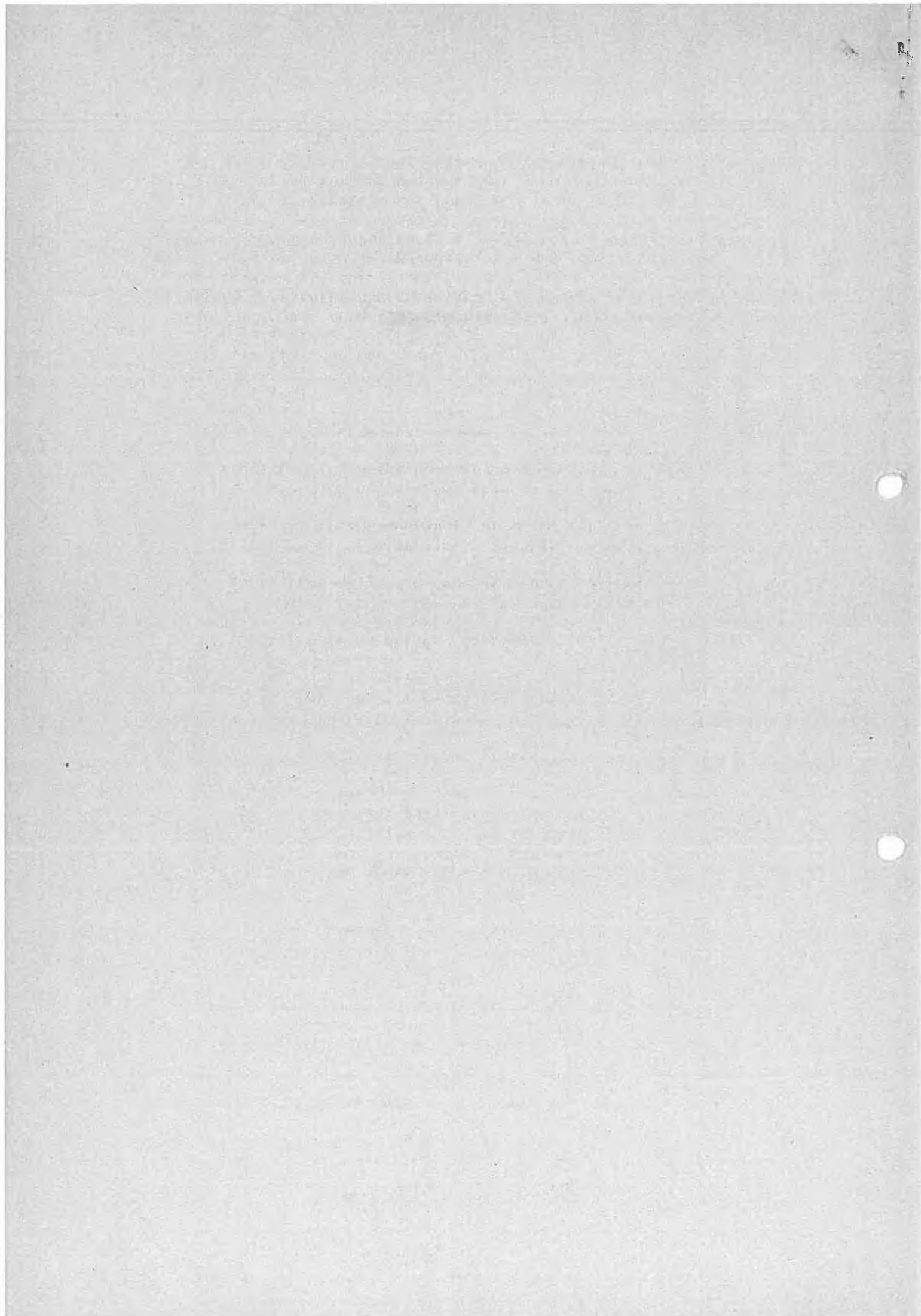
Der Spieler wird im Spiel "Renegade" an brutalen Vernichtungs-
handlungen beteiligt, die er aufgrund der Ausgangssituation im
Spielverlauf aktiv mitgestaltet und nachvollzieht. Das Spielgerät
fungiert als Spielpartner, beide Teile - Spieler und Spielgerät-
reagieren aufeinander und die elektronische Datenverarbeitung bie-
tet aufgrund der Spielerreaktionen immer wieder neue Ausweich-, An-
griffs- und Vernichtungsaufträge an. Der Spieler hält mit seinen
Reaktionen das Spielgeschehen aufrecht, seine Gestaltungsmöglich-
keiten beschränken sich auf das eventuelle Ausweichen, ansonsten
auf das Zuschlagen. Der Spielverlauf läßt bei "positiven" Spieldau-
er keine andere Entscheidung zu. Kampf- und Tötungshandlungen
werden glorifiziert.

Die Anwendung der Karatetechniken und mithin das Verletzen des Gegners erfährt im Spiel "Renegade" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Treffen und Töten des Feindes wird mit Punkten belohnt, die im Bildschirm angezeigt werden. Je nach Wirksamkeit des Schlages werden Punkte zugeteilt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese Wertung bezieht sich in "Renegade" auf die Leistung des Spielers als Karatekämpfer, auf seine Leistungen beim Töten. Im Spiel geht es nur um Vernichten und Verletzen. Die Kampfsituation wird vorgegeben und damit vordergründig eine moralischen Wertung entzogen. Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamsverhältnis", in dem die Erbringung von Liquidierungshandlungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird.

Das Computerspiel "Renegade" propagiert Selbstjustiz. Der Spieler wird in die Rolle eines Mannes versetzt, der die dunkle Stadt von den angreifenden Verbrechern befreien muß. Diese Sichtweise wird durch die Spielanleitung und den Spielverlauf vermittelt. Durch diese Sichtweise wird der Spieler in die Rolle eines Richters und Henkers in einer Person gedrängt. Er nimmt die Position desjenigen ein, der abseits rechtsstaatlicher Strukturen und Organisationen zum Rechtsvollstrecker werden kann. Der Spieler kann sich an die Stelle staatlicher Vollzugsorgane setzen und Verbrecher hemmungslos und ohne Beachtung rechtlicher Bestimmungen bekämpfen. Der Spieler identifiziert sich auf diese Weise mit einem Killer, der ohne Konsequenzen befürchten zu müssen, Verbrecher liquidieren kann. Diese Art der Darstellung ist geeignet, Kinder und Jugendliche glauben zu machen, in gewissen Situationen könne man selbst zu gewaltsamen Handlungen greifen, um bestehende Probleme zu lösen. Selbstjustiz wird propagiert und rechtsstaatliches Denken negiert.

Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nicht so sehr für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit. Im Bewußtsein von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und -situationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Renegade" 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).

8. Es war kein Anhaltspunkt dafür ersichtlich, daß einer der Ausnahmetatbestände des Paragraphen 1 Abs. 2 GJS in Betracht kommen. Das Spiel beabsichtigt reine Unterhaltung.
9. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen dem hohen Maß an Jugendgefährdung des Computerspiels "Renegade" aus. Auch die weite Verbreitung dieses Computerspiels, das in der Fachpresse umfangreich beschrieben und beworben wird sprach gegen die Annahme eines Falles geringer Bedeutung. In der in Deutschland erhältlichen Zeitschrift "Computer + Video Games", Oktober 1987, wird "Renegade" umfangreich beworben. Auf ganzseitigen Anzeigen wird das Spiel positiv hervorgehoben. In der Zeitschrift "Aktueller Software Markt", Ausgabe 11/87 ist das Spiel beschrieben. In der Spielehitparade der letztgenannten Zeitschrift vom Dezember ist "Renegade" platziert.



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 (Paragraphen 20 GjS, 42 VwGO). Außerdem können Sie innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er-Gremium stellen (Paragraph 15a Abs. 4 GjS).