

Pr. 476/87

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3270 (V) vom 24.6.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 118 vom 30.6.1988

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

Bevollmächtigter Rechtsanwalt:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 18.9.1987 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 24.6.1988 in der Besetzung mit:

Stellv. Vorsitzender:

Jugendwohlfahrt:

Literatur:

einstimmig entschieden:

Express Raider
Computerspiel

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Die Verfahrensbeteiligte hat das Computerspiel "Express Raider" hergestellt. Dieses wird auf dem deutschen Markt vertrieben.

Das Computerspiel "Express Raider" wurde durch Entscheidung Nr. 3096/88 (V) vom 19.11.1987, bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 223 vom 28.11.1987 in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufgenommen worden. Diese Entscheidung wurde in der 346. Sitzung der Bundesprüfstelle vom 10.12.1987 mit Entscheidung Nr. 3798 bestätigt. Wegen eines formalen Mangels wurde die Entscheidung Nr. 3096 (V) aufgehoben. Die Aufhebung durch Entscheidung Nr. A 2/88 vom 21. 3. 1988 wurde im Bundesanzeiger Nr. 63 vom 31.3.1988 bekanntgegeben. Damit war über den Listenaufnahmeantrag erneut zu entscheiden.

2. Im Spiel "Express Raider" ist der Spieler in die Rolle eines Zugräubers im Wilden Westen versetzt. Seine Aufgabe ist es, einen Zug zu überfallen und aus diesem Gold zu stehlen. Das Spiel begrüßt den Spieler mit dem Auftrag: "Get the gold. Defeat the banker. Then fight your way to Engine." Der Spieler steht dann vor einer Dampfloklokomotive und muß einen auf ihn zutretenden Mann überwältigen. Hunde werden auf ihn gehetzt; er kann ihren Attacken entgehen, indem er über sie springt. Im weiteren Spielverlauf muß der Spieler auf den letzten Waggon aufspringen und sich dann über die verschiedenen Wagen bis zu der Dampfloklokomotive voranbewegen. Auf jedem der Waggon erwartet ihn ein Gegner, den er im Kampf überwinden muß. Teilweise sind die Männer unbewaffnet und teilen Tritte und Schläge aus, um den Spieler vom Dach hinabzustürzen. Einer der Wächter wirft mit Messern nach dem Helden. Ein anderer schießt mit dem Gewehr auf den Spieler. Der Spieler hat eine bestimmte Lebensenergie. Wird er geschlagen oder von einer der Waffen getroffen, nimmt seine Energie ab. Kann er selbst auf den Gegner einschlagen oder diesen treten, vermehrt sich seine Energie. Ist das am oberen Bildschirmrand angebrachte Energiefeld vollständig gefüllt, ist der Gegner überwunden und der Spieler kann zum nächsten Waggon hinüberspringen. Auf der Lokomotive erhält der Spieler zwei Beutel mit Gold.

In der zweiten Spielrunde reitet der Spieler an dem Zug vorbei. Er muß von dem Pferd aus Schüsse auf die Wächter abfeuern. Ein Waggon kann erst dann passiert werden, wenn alle Wächter liquidiert sind. Erst am letzten Waggon kann wiederum das Gold in Empfang genommen werden.

Der Spieler verliert, wenn er mehr Schläge, Tritte, Stich- oder Schußwunden erhält, als er selbst austeilen kann; das Spiel endet endgültig, wenn die knapp bemessene Spielzeit abgelaufen ist oder dem Spieler keines der fünf Leben mehr zur Verfügung steht.

3. Das _____ hat beantragt,
das Computerspiel "Express Raider"
in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Im Listenaufnahmeantrag führt das aus, bei "Express Raider" übernehme der Spieler die Rolle eines Zugräubers im Wilden Westen. In dem ersten Teil des Spieles müsse der Räuber auf den fahrenden Zug aufspringen und über die Wagendächer zum Lokführer vordringen. In der zweiten Spielphase reite der Räuber neben dem fahrenden Zug her und schieße auf die mitfahrenden Wächter. Der Spieler kontrolliere die Spielfigur mit Hilfe des Joysticks. So könne der Räuber Bewegungen ausführen wie ducken, springen, angreifen usw. Im ersten Teil sei der Räuber unbewaffnet, könne jedoch tödliche Karateschläge austeilen. Um zum erstrebten Gold zu kommen, müßten Gegner (Wächter) in großer Zahl getötet werden. Der Spieler befinde sich ständig in der Situation, tödlichen Gefahren (Messer, Schüssen u.s.) ausweichen zu müssen. Gleichzeitig müsse er innerhalb eines bestimmten Zeitlimits den Gegner töten. Werde der Held dreimal getroffen, reiße er die Arme hoch und stürze vom Zugdach. Der Spielablauf zwinge den Spieler die Wächter, die das Gold bewachten, zu töten, um in dessen Besitz zu gelangen. Andere Möglichkeiten als das Töten der Gegner sei nicht möglich. Das Töten werde durch Punkte und das Erreichen des nächsten Teilzieles belohnt. Das Spiel "Express Raider" sei für jugendliche Computerspieler sittlich gefährdend und sozialetisch desorientierend, da es das Töten menschlicher Gegner zum wesentlich Spielinhalt habe. Das Spiel verlange eine hohe Leistung im Bereich der motorischen Geschicklichkeit. Erfolge seien bei voller Konzentration und Übung erreichbar. Das Spiel beinhalte eine "Practice" - Option, die es ermögliche, das geschickte Töten der Wächter einzuüben. Ziel des Spiels sei die Ausführung eines Raubes, also einer strafbaren Handlung. Da Kinder und Jugendliche nur wenige Unterschiede zwischen Realität und Spiel machten, sei zu befürchten, daß sie die Spielsituation in ihre eigene Lebenswirklichkeit übertragen. Im Spiel werden strafbare Handlungen als positiv dargestellt und belohnt. Die Anwendung von Gewalt wird gerechtfertigt.

4. Die Verfahrensbeteiligte führt im wesentlichen aus, das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften lasse eine Listenaufnahme von Computerspielen nicht zu. Der Verfahrensbevollmächtigte hat die Vermutung geäußert, daß die Gremiumsmitglieder das Computerspiel nicht spielen. Ihnen würden vielmehr vorgefertigte Entscheidungen zur Zustimmung im Gremium vorgelegt. Beisitzer, die selbst das Spiel nicht spielten, müßten wegen Besorgnis der Befangenheit abgelehnt werden.

Die Verfahrensbeteiligte hat weiter vorgetragen, bei Computerspielen gehe es in der Regel um einen sportlichen Wettkampf, auf das zutreffende Objekt komme es im Ergebnis nicht an. Ausschlaggebend seien bei den Computerspielen Geschicklichkeit und Reaktionsschnelle. Computerspiele erzeugten keine Aggressionen. Auch andere schädlichen Auswirkungen von Computerspielen hätten nicht nachgewiesen werden können. Der Verfahrensbevollmächtigte nimmt Bezug auf Veröffentlichungen von Prof. Dr. Jürgen Fritz und Prof. Dr. Hermann Rosemann.

Um das Spiel zu spielen, seien erhebliche technische Vorkenntnisse erforderlich. Bei der Frage der Jugendgefährdung sei nicht auf den anfälligen Teil der Jugendlichen, sondern auf den Durchschnitt abzustellen. Junge Leute seien heute stark belastet durch grausame Kampf- und Tötungshandlungen, die im großen Umfang in anderen Medien vermittelt würden. Die Antragsgegnerin hat beantragt,

das Listenaufnahmeverfahren auszusetzen,
hilfsweise den Indizierungsantrag abzulehnen.

5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und Gerichtsakten und auf den des Computerspiels, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen. Mit einer Originaldiskette wurde von den Mitgliedern des Prüfungsausschusses "Express Raider" gespielt. Spielinhalt und -verlauf wurden diskutiert. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses verständigten sich über den jugendgefährdenden Inhalt von "Express Raider". Die Beisitzer sind mit der Entscheidung in der vorliegenden Fassung einverstanden.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Express Raider" 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 Toninformation 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. März 1986, 17 K 4052/85). Auch sind die Rechtsfolgen der Paragraphen 3-5 GjS ohne weiteres auf Computerspiele anwendbar. "Express Raider" 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.

Das Computerspiel "Express Raider" ist offenbar (§ 15a GjS) geeignet, Kinder und Jugendliche "sozialethisch zu desorientieren" wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften auszulegen ist. Für jeden Betrachter ist dies klar und zweifelsfrei einsichtig, weil Tötungshandlungen in diesem Spiel zum wesentlichen Spielzweck erhoben werden. Der Spieler wird in "Express Raider" in die Position eines Mannes versetzt, der - um Gold zu rauben - rücksichtslos und ohne Gnade die "Banker" umbringt. Das

Prüfngremium hat sich der schriftlich formulierten Ansicht der Entscheidungen Nr. 3096 (V) bestätigt durch Entscheidung Nr. 3798 voll inhaltlich angeschlossen.

Wie der Antragsteller zu Recht und zur Überzeugung des Prüfngremiums hervorgehoben hat, ist das Töten von Menschen wesentlicher Spielinhalt in "Express Raider". Das Computerspiel hält den Spieler dazu an, sich an brutalen und grausamen Kampf- und Tötungshandlungen aktiv zu beteiligen. Killermanieren werden als positiver Wert dargestellt.

Das Computerspiel stellt im Spielverlauf diverse Kampfhandlungen vor verschiedenen Hintergründen dar. Die Wächter des Zuges und des Geldes müssen im Kampf besiegt und umgebracht werden. Dem Helden obliegt die schwere Aufgabe, alle Wächter umzubringen. Eine Bewegungspalette steht Spielern, wie dem Gegner zur Verfügung, um selbst töten zu können bzw. sich Kampfhandlungen erwehren zu können. Tritte, Sprünge und Schläge sind möglich. In der zweiten Spielsequenz kann der Spieler vom Pferd aus schießen. Zur Bekämpfung der Wächter müssen Fäuste, Füße und Schußwaffen eingesetzt werden. Die Wächter müssen zwingend vernichtet werden, sonst verliert der Spieler das Spiel, er stürzt vom Zug oder vom Pferd. Benutzt er Hände und Füße nicht als Waffen oder nimmt er sein Gewehr nicht in Gebrauch, riskiert er, liquidiert zu werden. Ohne Einsatz von Gewalt ist kein Erfolg zu erzielen. Die Gegner müssen umgebracht werden. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Die Spielfigur vor dem wechselnden Hintergrund (mal auf dem Zug, mal vor dem Zug) steuern, gegnerischen Schlägen, Messerstichen und Gewehrschüssen ausweichen, präzise auf das Opfer zielen, auf dieses einschlagen, treten oder schießen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, das Prinzip des Spielablaufs und die elektronischen Spielrequisiten bleiben aber immer gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Express Raider" 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 Vermeiden, Zuschlagen und Vernichten. Der Spielverlauf läßt keine andere Entscheidung zu.

Die Anwendung brutaler Kampf- und Schußtechniken, mithin das Verletzen und Töten, erfährt im Spiel "Express Raider" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Treffen und Töten des Feindes wird mit Punkten belohnt, die im oberen Feld des Monitors angezeigt werden. Wer eine besonders hohe Punktzahl erreicht, kann sich im "Highscore" verewigen. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich in "Express Raider" auf die Leistungen des Spielers als totbringender Killer und Scharfschütze mithin auf seine Leistungen beim Töten. In dem Spiel geht es nur um Vernichten, Verletzen und Töten. Die Kampfsituationen werden vorgegeben und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen.

Dem Spieler wird keine Schießscheibe oder ein sonstiges totes Objekt als Ziel präsentiert. Es muß all seine Energie aufwenden, um Menschen umzubringen. Menschenleben und Menschenwürde sind die höchsten Werte, die in der Bundesrepublik bestehen. Das menschliche Leben ist das teuerste Gut in unserer Wertordnung. Im Bonner Grundgesetz sind diese Werte an höchstrangiger Stelle verankert, Art. 1 und 2 GG. Das Spiel "Express Raider" vermittelt eine andere Sichtweise: Hier zählt ein Menschenleben nichts, es ist gerade soviel wert, als es dem Spieler an Punkten einbringt. Es wird als Sport angesehen, möglichst viele Männer in möglichst kurzer Zeit umzubringen.

Das Prüfungsgremium hat sich den Ansichten der von dem Verfahrensbevollmächtigten zitierten Hochschullehrern nicht angeschlossen. Insbesondere ist deren Schlußfolgerung, von Computerspielen gehe eine jugendgefährdende Wirkung nicht aus, nach derzeit wissenschaftlichem Stand nicht nachgewiesen. Herbert Selg führte 1983 in einem Gutachten über die Wirkung von Video-Automaten-Spielen auf Kinder und Jugendliche vor der Bundesprüfstelle aus (unveröffentlichtes Manuskript, S. 15): "Schädigende Einflüsse sind zur Zeit weder nachgewiesen noch auszuschließen; endgültig anmutende Aussagen verbieten sich daher gegenwärtig noch. Aus der Aggressionsforschung gibt es Hinweise, daß untersuchte aggressive Spiele die Aggressionsbereitschaft bei Kindern erhöhen." Diese Aussagen haben auch heute noch Gültigkeit, wie Stephan Kolfhaus anhand neuerer Untersuchungen festgestellt hat (Kolfhaus, Bilanz von Wirkungsstudien zum Videospiel, in Jürgen Fritz (Hrsg.) "Programmiert zum Kriegsspielen" Bonn, 1988, S. 189 ff., 196).

Kindern und Jugendlichen ist das Zielobjekt weder gleichgültig, noch empfinden sie "Express Raider" als reines Geschicklichkeitsspiel. Daß die Kinder Tötungshandlungen vornehmen, wird ihnen bewußt. Das Prüfungsgremium hat sich hierzu der Ansicht Prof. Dr. phil. Helmut Kampe angeschlossen. Im Indizierungsverfahren "River Raid" hat dieser als Gutachter der BPS ausgeführt: "..., kindliche und jugendliche Spieler (interessieren sich) selbst für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit nicht so sehr. Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel (...) aktives Handeln fordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Über die Fähigkeit, während eines Spieles ein klares Bewußtsein von der Spielsituation aufrecht zu erhalten, können Erwachsene weit besser verfügen als Kinder und Jugendliche" (S. 7).

Die Mitglieder des 3er-Gremiums haben sich mit "Express Raider" in einem für die eigene Urteilsbildung notwendigem Maße beschäftigt. Allen ist klar geworden, welchen Spielinhalt und -verlauf das Computerprogramm "Express Raider" auf dem Monitor generiert. Diese Art der Sachverhaltsermittlung genügt den Anforderungen, die zuletzt das OVG für das Land Nordrhein Westfalen im Urteil vom 21.5.1987 (Az.: 20 A 1148/84) aufgestellt hat. Die Antragstellerin hat weder schriftlich noch mündlich vorgetragen, daß der Sachverhalt fehlerhaft festgestellt oder wesentliche Spielpassagen nicht berücksichtigt worden seien.

Das GjS schützt nicht nur den durchschnittlichen Jugendlichen, sondern den Jugendlichen schlechthin einschließlich der gefährdungsgeneigten Jugendlichen; auszunehmen sind lediglich Extremfälle (vgl. Urteil des BVerwG vom 16.12.1972, BVerwGE 39,197, veröffentlicht auch in Grundsatzentscheidungen zum Jugendmedienschutz, Heft 2 der Schriftenreihe der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (Hrsg. Rudolf Stefen) Bonn 1972.

7. Die Voraussetzungen der § 1 Abs. 2 und § 2 GjS lagen nicht vor. Auf die Entscheidung Nr. 3096 (V) wird hierzu Bezug genommen.

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).

