



Pr. 635/84

Entscheidung Nr. 3434 vom 13.12.1984
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 238 vom 19.12.1984

Antragsteller:

U

Verfahrensbeteiligte:

T + T Software Chris Warling

Antrag vom 12.11.1984 (19.11.1984)

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat in ihrer
314. Sitzung am 13.9.1984
an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:

Vorsitzender

als Vertreter der Gruppen:

Kunst
Buchhandel
Verleger
Jugendverbände
Jugendwohlfahrt
Lehrerschaft
Kirchen

Länderbeisitzer:

Nordrhein-Westfalen
Rheinland-Pfalz
Saarland

Protokollführerin:

Für den Antragsteller:

f. d. Verfahrensbeteiligten:

entschieden:

./.

Speed Racer
Telespiel
T + T Chris Warling

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

1. Der Verfahrensbeteiligte stellt das verfahrensgegenständliche Telespiel her. Es ist auf dem Computersystem VC 64 zu spielen.
2. Der Antragsteller schildert den Inhalt des Spiels "Speed Racer" zutreffend wie folgt:
Der Spieler muß mit Hilfe des Joysticks ein Auto auf einer vier-spurigen Straße bewegen. Es können die Geschwindigkeit und Rechts-Links-Bewegungen beeinflußt sowie gehupt werden. Es muß darauf geachtet werden, nicht "gegen" Fahrzeuge, Schlaglöcher oder Bauzäune zu fahren, da dann das Fahrzeug mit lautem Knall explodiert. Von rechts und links bewegen sich Passanten auf die Straße (Oma, Polizist, Handwerker, Kind im Spielzeugauto, Hund etc.), die überfahren werden können. Es ertönt ein platschendes Geräusch, eine "Blutlache" bleibt auf der Straße. Jedes Überfahren wird mit Punkten auf der Anzeige "Horns" quittiert.

3. Der 12.11.1984 beantragt, hat am

das Computerspiel "Speed Racer" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Er führt aus, dieses Spiel sei besonders sittlich gefährdend und verrohend für jugendliche Videospieler. Das Spiel fordere geradezu - wie bei Kindern und Jugendlichen festgestellt wurde - zum "Abräumen" der Passanten heraus. Die Jugendgefährdung werde besonders dort gesehen, wo spielerisch bei der Identifikation mit dem Autofahren Passanten zum Spaß überfahren würden. Eine Spielsituation also, die auf die Wirklichkeit übertragen, verheerende Folgen hätte.

4. Eine ladungsfähige Anschrift des Verfahrensbeteiligten konnte nicht ermittelt werden.
5. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses hatten Gelegenheit, das Computerspiel "Speed Racer" zu spielen.
Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsachen sowie auf Inhalt und Verlauf des verfahrensgegenständlichen Spiels Bezug genommen.

Gründe

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Speed Racer" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Das Spiel ist als Ton-Bildfolge auf Disketten bzw. Cassetten gespeichert. Es steht damit den Schriften im Sinne des GjS gleich, § 1 Abs. 3 GjS.
7. Das verfahrensgegenständliche Computerspiel ist geeignet, Kinder 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 auszulegen ist. Das Spiel verherrlicht und verharmlost Tö-

tungsvorgänge. Es reizt damit die Spieler zu Gewalttätigkeiten und -verbrechen an. Die Tatbestandsvoraussetzungen des § 1 Abs. 1 Satz 2 GJS werden damit erfüllt. Das Computerspiel stellt das Töten von Passanten 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 für die Mitmenschen schmerzhaften Auswirkungen werden ins Lächerliche gezogen.

Das Computerspiel "Speed Racer" stellt den Spielverlauf Tötungsvorgänge dar: Der Fahrer des Pkw muß Omas, Polizisten, Handwerker und andere Passanten, die die Straße überqueren, überfahren. Der Vorgang ist immer derselbe: Das Fahrzeug steuern, präzise Zielen, überfahren. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, aber das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Speed Racer" an Tötungshandlungen beteiligt, die er auf Grund 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 auf Grund der Spielerreaktionen immer wieder, mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad Ausweich- und Tötungsaufträge an. Der Spieler hält mit seinen Reaktionen das Spielgeschehen aufrecht, seine Gestaltungsmöglichkeiten beschränken sich auf das Vermeiden von Kollisionen mit Hindernissen und das Überfahren von Passanten. Der Spielverlauf läßt keine anderen Entscheidungen zu.

In einer Spielsituation, in der die geistigen und emotionalen Funktionen ausschließlich für die Bewältigung schneller Abfolgen von Reaktionsaufgaben dienen können, werden die dargestellten Tötungshandlungen im Computerspiel "Speed Racer" bagatellisiert. Darüberhinaus zwingt das Spielgeschehen den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamverhältnis", in dem die Erbringung von Gehorsamsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Passanten erscheint im Spiel "Speed Racer" wie selbstverständlich. In dieser, vom Spiel "Speed Racer" aufgezwängten Perspektive muß das Umbringen von Passanten als gerechtfertigt empfunden werden.

Das Töten erfährt im Spiel "Speed Racer" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Überfahren der Passanten wird mit Punkten belohnt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kinder und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich im Spiel "Speed Racer" auf die Leistungen des Spielers als "Todesfahrer" - mithin auf seine Leistungen beim Töten. Das Töten von Passanten wird als romantisches Abenteuer dargestellt, männliche Tugenden können bewiesen und spielerisch eingeübt werden.

Im Spiel "Speed Racer" geht es um Zerstören und Vernichten, um Überfahren und Ermorden. Es wird beliebig getötet. Die Schrecken und Leiden der Unfälle werden weder erwähnt noch in irgendeiner Form angedeutet. Die Darstellung einer Blutlache und die Wiedergabe eines platschenden Geräusches relativieren das Geschehen nicht, sie wirken eher belustigend und vermitteln einen weiteren Anreiz, das Überfahren von Passanten fortzusetzen.

Das Ermorden von Passanten durch Überfahren wird im Spiel "Speed Racer" als vorbildlich und nachahmenswert geschildert. Das Überfahren ist danach ein herrlicher Sport. Es besteht die Gefahr, das Kinder und Jugendliche in die-

sem Spiel eingeübte Verhaltensweisen übernehmen. Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nämlich 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 "Speed Racer" aktives Handeln fordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Über die Fähigkeit, während eines Spieles ein klares Bewußtsein von der Spielsituation aufrechtzuerhalten, können Erwachsene weit besser verfügen, als Kinder (vgl. Kampe, Kurzgutachten über das Videospiel "River Raid" (Pr. 454/84), im Auftrag der Bundesprüfstelle 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 auch durch Raubkopien, und dem großen Interesse von 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).