

Pr. 467/89

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3729 (V) vom 09.02.1990
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 41 vom 28.02.1990

Antragsteller:
Stadtjugendamt Köln
Schaevenstraße 1b
500 Köln 1
Az.: 51/514/11

Verfahrensbeteiligte:
Vertreiber in Deutschland:
Atlantis

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 15.12.1989 eingegangenen Antrag am 09.02.1990 gemäß § 15a GjS in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:

einstimmig beschlossen:

████████████████████
████████████████████
████████████████████
"Turbo"
Computerspiel
Micro Illusions (Hersteller)
Vertrieb: Atlantis, Hürth

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
eingetragen.

S a c h v e r h a l t

Das Computerspiel "Turbo" ist auf einer 3 1/2-Zoll-Diskette, lauffähig auf dem Computersystem Commodore Amiga, gespeichert. Die Diskette hat keinen Kopierschutz; sie kann beliebig vervielfältigt und verbreitet werden.

Das Stadtjugendamt Köln hat die Indizierung beantragt. Zum Inhalt und zur jugendgefährdenden Wirkung des Computerspiels werden folgende Ausführungen gemacht:

"Der Spieler übernimmt die Steuerung eines Rennwagens, der an einer Rallye teilnimmt. Das Rennen beginnt zunächst in einer Stadt und führt dann im weiteren Verlauf in verschiedene Landschaften. Ziel ist es, je nach gewähltem Spielmodus, entweder den Kurs in einer bestimmten Zeit zu absolvieren oder einen Mitspieler zu übertrumpfen. Direkt nach dem Start wird deutlich, daß es sich nicht um eine normale Autorallye handelt, sondern um einen brutalen Straßenkampf, bei dem nicht nur die anderen Teilnehmer, sondern auch Passanten aus dem Weg zu räumen sind. Das Fahrzeug wird mit Hilfe des Steuerknüppels gesteuert. Wird der Hebel nach vorn bewegt, erhöht sich die Geschwindigkeit des Wagens; zieht man den Hebel zurück, bremst das Fahrzeug ab. Der Druck auf den Feuerknopf löst die Granaten aus, die während der Fahrt durch Überfahren des entsprechenden Symbols aufgesammelt werden können. Mit diesen Granaten können voranfahrende Wagen oder Motorräder beseitigt werden.

Vorsicht und schnelles Abbremsen ist bei den Zügen geboten, die gelegentlich die Fahrbahn kreuzen. Neben Waffen kann der Spieler auch andere Bonussymbole, wie Spikes und Ölkannister, aufnehmen. Die einzige Taktik, die zum Erfolg führt, ist, alle Gegner durch Abdrängen oder Abschießen aus dem Weg zu räumen. Dies gilt für andere Autos, für die Motorräder, die einfach überfahren werden können, und für die Fußgänger, die ebenfalls zu überfahren sind. Gefährlichster Gegner des Spielers ist die Polizei, die ihn verfolgt, beschießt und abdrängt.

Das Computer-Videospiel 'Turbo' ist für Kinder und Jugendliche sittlich gefährdend, sozialethisch desorientierend und verrohend. Das Spiel vermittelt Werte, die der moralischen Entwicklung junger Menschen Schaden zufügen können.

Der Spielablauf zwingt den Spieler dazu, gegnerische Fahrer abzu drängen oder abzuschießen. Beides hat den Tod der Gegner zur Folge, der durch einen Feuerball und das entsprechende Geräusch dargestellt wird. Werden Fußgänger überfahren, was im übrigen ohne negative Folgen für den Spieler bleibt, so ertönt ein markerschütternder Todesschrei. Dem Spieler wird durch das Geräusch und die bildliche Darstellung - es erscheint ein blutroter Fleck - völlig bewußt, daß er soeben einen Menschen getötet hat. Vermittelt wird dem

jugendlichen Spieler durch die Spielidee, daß es gerechtfertigt ist, ohne Bedenken andere Menschen zu bekämpfen, sogar zu töten, um das eigene Fortkommen zu erleichtern. Das Spiel zeigt deutliche Anlehnung an das bereits seit Jahren indizierte Programm 'Speed Racer'.

Die verfahrensbeteiligte Vertriebsfirma wurde form- und fristgerecht über die Absicht der Bundesprüfstelle, im vereinfachten Verfahren gem. § 15 a GjS zu entscheiden, unterrichtet. Sie hat sich nicht geäußert.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und den des Computerspiels, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben das Computerspiel "Turbo" persönlich gespielt. Sie sind mit der Entscheidung sowie der Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einverstanden.

G r ü n d e

Das Computerspiel "Turbo" war auf Antrag des Stadtjugendamtes Köln in die Liste der jugendgefährdenden Schriften einzutragen.

Es ist aufgrund menschenverachtend brutaler Gewalt offensichtlich geeignet, Kinder und Jugendliche sittlich schwer zu gefährden (§ 6 Nr. 3 GjS). Das Spiel verherrlicht und verharmlost Tötungsvorgänge. Der Spieler wird an Tötungshandlungen aktiv 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 Spieler-Reaktionen immer wieder, mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad, Ausweich- und Tötungs-Aufträge 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 "Turbo" bagatellisiert. Darüber hinaus zwingt das Spielgeschehen den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehls- und Gehorsams-Verhältnis", in dem die Erbringung von Gehorsamsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung der Passanten erscheint im Spiel "Turbo" wie selbstverständlich. In dieser - vom Spiel "Turbo" aufgezwängten - Perspektive muß das Umbringen von Passanten als gerechtfertigt empfunden werden.

Das Töten erfährt im Spiel "Turbo" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Überfahren der Passanten 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 "Turbo" 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.

Ausnahmetatbestände im Sinne von § 1 Abs. 2 GJS sowie ein Fall geringer Bedeutung gemäß § 2 GJS kommen beim Vorliegen einer offensichtlich sittlich schweren Jugendgefährdung gemäß § 6 GJS nicht in Betracht.

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, 43 VwGO).

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

