



Entscheidung Nr. 2334 (V) vom 27.08.1985  
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 162 vom 31.08.1985

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

Rabbit-Software / K.A. Maughtin  
Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf  
den am 20.08.1985 eingegangenen Indizierungsantrag am 27.08.1985  
im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Jugendwohlfahrt:

Literatur:

einstimmig beschlossen:

Stalag I  
Computerspiel  
Rabbit-Software/K:A:Maughtin,  
Anschrift unbekannt

wird in die Liste der  
jugendgefährdenden Schriften  
aufgenommen.

## Sachverhalt

1. Der Verfahrensbeteiligte hat das Computerspiel "Stalag I" hergestellt. Es kann auf dem Computersystem Commodore VC 64 gespielt werden.
2. Der Antragsteller gibt den Inhalt und Verlauf des Computerspiels in seinem Indizierungsantrag wie folgt zutreffend wieder:

Vor Beginn des Spieles wird ein Titel eingeblendet. Hier ist in einem Standbild die Karrikatur eines deutschen Weltkrieg-II-Soldaten zu sehen (Stahlhelm, Hitlerbärtchen, Stechschritt).

Daneben steht ein Hund, der das Eiserne Kreuz um den Hals hat und eine Keule trägt. Der Titel "Stalag I" ist in gotischen Lettern geschrieben. Im Vordergrund ist eine Stacheldrahtlinie gezogen, an einer Holzwand ist ein Plakat angeschlagen, auf dem in englischer Sprache steht: "Das Fluchtkomitee trifft sich um 17.30 Uhr."

Die Aufgabe des Spielers besteht darin, die Flucht der Gefangenen durch von ihnen zu grabende Tunnel zu verhindern. Man sieht einen viereckigen Stacheldrahtzaun mit zwei Wachtürmen im Vordergrund. In der Mitte dieses Feldes sind drei Häuser nochmals extra eingezäunt. Von hier können die Gefangenen Tunnel graben. Aufgabe des Spielers ist es, den bewaffneten Soldaten über dieses Spielfeld zu führen. "Tritt er" auf den Anfang eines gegrabenen Tunnels, so erklingt die deutsche Nationalhymne. Es ergibt sich ein entsprechender Punktgewinn. Sind mehrere Tunnel, ohne daß es durch den Spieler verhindert werden konnte, gegraben worden, so endet das Spiel.

In einer schwierigeren Spielstufe variiert die Geschwindigkeit. Außerdem muß der Soldat einem Hund ausweichen, da dieser ihn in seinen Reaktionsmöglichkeiten stark behindert.

3. Der  
am 23.08.1985 beantragt,

das Computerspiel "Stalag I" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Der Antragsteller hält das Spiel für besonders sittlich gefährdend und verrohend für jugendliche Computerspieler, er regt eine Entscheidung im vereinfachten Verfahren nach § 15a GJS an.

Zur Begründung des Indizierungsantrages führt der  
aus, das Spiel simuliere eindeutig ein Vernichtungslager im Zweiten Weltkrieg. Der Spieler werde gezwungen, die Gefangenen durch seine motorischen Fähigkeiten an der Flucht zu hindern. Hier werde auf einer realistischen historischen Begebenheit ein makaberes Videospiel begründet. Von daher sei dieses Computerspiel besonders geeignet sozialetisch desorientierend auf jugendliche Benutzer zu wirken.

4. Die ladungsfähige Anschrift des Verfahrensbeteiligten konnte nicht ermittelt werden.
5. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses hatten Gelegenheit, das Computerspiel "Stalag I" zu spielen.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfskizze sowie auf den des verfahrensgegenständlichen Computerspiels Bezug genommen.

#### Gründe

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Stalag I" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Computerspiel ist als Ton- und Bildfolge auf Disketten bzw. Cassetten gespeichert. Es steht daher den Schriften im Sinne des GjS gleich, § 1 Abs. 3 GjS.

7. Das verfahrensgegenständliche Computerspiel ist geeignet, Kinder und Jugendliche "sozialethisch 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 Computerspiel stellt die Existenz von Konzentrationslagern während der Zeit der nationalsozialistischen Herrschaft und die Tätigkeit der Aufsichtsbeamten als einen positiven Wert dar. Die Methoden des Nationalsozialismus in Bezug auf Konzentrationslager werden damit befürwortet. Dieser Tatbestand steht den in § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS genannten gleich.

Im Computerspiel "Stalag I" ist der Spieler in die Situation eines wachhabenden Soldaten in einem Konzentrationslager hineinversetzt. Er hat die Aufgabe, Fluchtversuche der KZ-Insassen zu unterbinden. Kann er einen Ausbruchversuch stoppen, ertönt die deutsche Nationalhymne und der Spieler kann einen entsprechenden Punktgewinn verbuchen.

In den Konzentrationslagern des Dritten Reiches waren jüdische Mitbürger, "lebensunwerte" Mitmenschen und sonstige Personen meist ohne ein Gerichtsverfahren interniert. Nur ein Bruchteil der in Konzentrationslagern gefangen gehaltenen Männer und Frauen haben den Aufenthalt überlebt. Das Computerspiel "Stalag I" macht den Spieler zu einem Werkzeug der NS-Herrschaft. Er muß Ausbruchversuche der - allermeistens - zu Unrecht eingesperrten verhindern. Das Stoppen der Fluchtversuche ist vom Spieler gefordert. Der Spielverlauf läßt keine anderen Entscheidung zu. Andere Problemlösungsalternativen werden nicht angeboten, Fluchtversuche müssen gestoppt werden, anderenfalls hat der Spieler verloren. In jedem Fall sind die Insassen zu attackieren, Die ganze Phantasie jugendlicher oder kindlicher Mitspieler wird darauf gerichtet, fluchtversuche zu stoppen und die Internierung der Insassen im Konzentrationslager aufrecht zu erhalten. Die Leistung des Spielers bei der Unterbrechung der Fluchtversuche wird belohnt. Die hohe Leistung im Bereich strategischer Überlegungen bzw. teilweise motorischer Geschicklichkeit vermittelt Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Bewertung bezieht sich im Spiel "Stalag I" auf die

Leistungen bei der Aufrechterhaltung der - rechtswidrigen - Gefangenschaft der Internierten.

Fluchtversuche müssen gestoppt werden. Die Schrecken und Leiden der Insassen im Konzentrationslager oder auch die Folgen einer entdeckten Flucht werden nicht aufgezeigt. Diese Darstellungsweise führt den Spieler das Elend in Konzentrationslagern nicht vor Augen. Ohne moralische Wertung wird das Verhindern einer Flucht neutral dargestellt. Makaber wirkt das Abspielen der deutschen Nationalhymne - wie der Antragsteller zu Recht hervorhebt -, wenn die Flucht gelungen ist.

Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, mal ist der Tunnel auf der linken, mal auf der rechten Seite, mal oben und mal unten, aber das Prinzip des Spielablaufs und die elektronischen Spielrequisiten bleiben gleich. Dies verleiht diesem Spiel eine gewisse Stereotype, unerlaubtes, den Inhalt des Spieles an den geschilderten, realitätsgerechten Geschehnissen festzumachen. Das Stoppen der Ausbruchversuche bringt den Erfolg. Dieses Verhindern erzeugt ein hohes Maß an emotionaler Beteiligung beim Spieler und fordert Konzentrationshöchstleistungen. Der schnelle Ablauf des Geschehens zwingt pausenlos zum motorischen und emotionalen Reagieren. Der Einsatz von Gewalt erfolgt, ohne daß dem Spieler die geringste Chance zum Überdenken des eigenen Tuns gegeben wird. Die Anwendung der vom NS-Regime verliehenen und zu verantwortenden Gewalt erfährt eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistungen des Spielers beim Stoppen von Ausbruchversuchen wirkt sich positiv auf die Gesamtbilanz aus. Diese positive Bewertung bezieht sich im Spiel "Stalag I" auf die Leistungen des Soldaten als Ausführer von Befehlen der NS-Herrschaft. Methoden des Nationalsozialismus als eines faschistischen Herrschaftssystems werden Kindern und Jugendlichen als gut zu heißender Wert nahe gebracht.

Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nicht so sehr für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit. Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nahmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Stalag I" aktives Handeln fordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Über die Fähigkeit, während eines Spiels, ein klares Bewußtsein von der Spielsituation aufrechtzuerhalten, können Erwachsene weit besser verfügen als Kinder (vgl. Kämpfe, Kurzgutachten über das Videospiel "River Raid" (Pr. 454/84), Im Auftrag der Bundesprüfstelle angefertigt).

8. Die Voraussetzungen des § 1 GjS sind offenbar gegeben, § 15a GjS. Das Maß der Jugendgefährdung tritt für den unvoreingenommenen Spieler klar und zweifelsfrei zu Tage. Dies vor allem wegen der Befürwortung der Gefangenenbewachung in Konzentrationslagern als Teil der nationalsozialistischen Methoden und ihrer makaberen Darstellung.

9. Ausnahmetatbestände im Sinne von § 1 Abs. 2 GJS sind nicht ersichtlich.
10. Ein Fall geringer Bedeutung scheidet wegen der weiten Verbreitung des Computerspiels, vor allem durch Raubkopien, und dem großen Interesse von Kindern und Jugendlichen an diesem Spiel aus.

Rechtsbehelfsbelehrungen nach § 15a GJS

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 könne Sie innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er Gremium stellen.

( § 15a Abs. 4 GJS).

