



Entscheidung Nr. 2576 (V) vom 10.06.1986
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 115 vom 28.06.1986

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

U.S.Gold Computerspiele GmbH

Antrag vom 07.05.86 (13.05.86)

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 13.05.1986 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 10.06.1986 in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Verleger:

Kirchen:

einstimmig beschlossen:

Desert Fox
Computerspiel
U.S.Gold Computerspiele GmbH

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Die Verfahrensbeteiligte vertreibt das Computerspiel "Desert Fox". Es ist auf den Computerkonfigurationen Commodore VC 64 und Commodore VC 128 zu spielen.
2. Der Spielinhalt bezieht sich auf eine Situation im Zweiten Weltkrieg, als die deutsche Wehrmacht und englische Truppen in Nordafrika gegeneinander kämpfen. Eine Übersichtskarte wird eingeblendet. Von dieser Karte aus hat der Spieler die Möglichkeit, sich bestimmte Kampffelder auszusuchen. Durch entsprechende Auswahl im Hauptmenü kann er sich verschiedene Gefechtsarten aussuchen, wie das Abschießen von deutschen Kampfflugzeugen (Stuka), Panzerkampf, Kampf auf einem Minenfeld, Konvoi Angriff und Fahrt

durch einen Hohlweg. Auf diesen Gefechtsfelder geht es darum, möglichst viele der gegenerischen Kriegsobjekte abzuschießen.

3. Der hat
beantragt,

das Computerspiel "Desert Fox"
in die Liste der jugendgefährdenden Schriften
aufzunehmen.

Das Computer-Kriegsspiel sei besonders sittlich gefährdend und verrohend für jugendliche Computerspieler. Nach ausführlicher Inhaltsangabe führt der Antragsteller aus, das vorliegende Kriegsspiel verharmlose die Schrecken und die hohe Zahl der Toten des Zweiten Weltkrieges, in diesem Falle des Afrikafeldzuges. Durch diesen Hintergrund für ein Computerspiel werde der Wüstenkrieg verharmlost und letztlich als ungefährlich dargestellt. Der Spieler gewöhne sich an den Gedanken militärischer Auseinandersetzungen. Das vorliegende Spiel zwingt den Spieler, sich - programmbedingt - an aggressiven militärische Vernichtungshandlungen zu beteiligen. "Der Krieg beginnt auf Knopfdruck", werde aktiv mitgestaltet und nachvollzogen. Es müsse geschossen, vernichtet werden. Andere Spielhandlungen, wie z. B. un militärische Konfliktlösungen, seien nicht vorgesehen. Gehorsam und selbstverständlich reagiere der Spieler bei der Vernichtung des Feindes. Die jetzige moderne Kriegsführung habe eine Abstraktionsstufe erreicht, der sich die Computergraphik der "Kriegsspiele" immer mehr annähere. Dieses in verschiedenen Spielhandlungen an der historischen Realität angelehnte komplexe Spiel lasse die Grenzen zwischen Wirklichkeit und Spiel verschwimmen. Die Feststellungen von Prof. Dr. phil. Helmut Kampe, daß "im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigene Realität in ihrem Bewußtsein annehmen", treffe für dieses Spiel voll zu. Besonders bei diesem Spiel bestehe die Gefahr eines Gewöhnungseffektes; hoch aggressive Kriegshandlungen würden hier banalisiert. Das Computerspiel "Desert Fox" sei in die Rubrik der Kriegs- und Schießspiele einzuordnen und als ein sozialethisch desorientierend für den minderjährigen Spieler anzusehen.

4. Die Verfahrensbeteiligte hat sich gegen die Indizierung des verfahrensgegenständlichen Computerspiels gewandt. Zur Begründung der Antragszurückweisung führt die Verfahrensbeteiligte zunächst aus, nach den eigenen Beobachtungen und denen in den Fachzeitschriften "Happy Computer" und "64er" kämen auf ein auf Diskette gespeichertes Computerspiel ca. 500 Raubkopien. Die Motivation der Raubkopierer liege in dem "Reiz", verbotene Spiele zu besitzen und zu tauschen. Es sollte nicht Sinn einer Indizierung sein, den Umlauf eines Spieles zu erhöhen.

Das Spiel beziehe sich auf die Situation im Zweiten Weltkrieg in Nordafrika. Die Zahl der Opfer werde nicht verschwiegen und sei mit Sicherheit den Spielern bekannt. Dessen ungeachtet erfolge in dem Computerspiel keine Verherrlichung oder gar Verharmlosung von Kriegsereignissen, da die Spielanleitung lediglich technische Anleitungen für das Spiel gebe.

Lediglich ein Teil der Lieferung von Disketten beinhalte im

Programm die Darstellung eines Hakenkreuzes für das Symbol des Gegners. Der weitaus überwiegende Teil verwendet zur Bezeichnung des Gegners ein schlichtes Kreuz.

Die monoton aufgestellte Behauptung, daß eine unmilitärische Konfliktlösung nicht vorgesehen sei, könne in Anlehnung an die Rahmenhandlung und den damit verbundenen historischen Verlauf nicht Gegenstand dieser Software sein. Es gebe eine ganze Reihe von sogenannten Strategiespielen, die eigens dafür programmiert wurden, unmilitärische Lösungen zu erreichen.

Die Verfahrensbeteiligte beantragt,

den Antrag auf Indizierung zurückzuweisen.

5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte insbesondere auf die zu den Akten gereichten Schriftsätze und das Prüfobjekt Bezug genommen.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Desert Fox" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Das Computerspiel ist ein Ton- und Bildträger im Sinne von § 1 Abs. 3 GjS. Auf der Computerdiskette ist eine Ton- und Bildfolge in magnetischer Ordnung gespeichert. Daher steht das Computerspiel den Schriften im Sinne des GjS gleich.
7. Das Computerspiel "Desert Fox" ist offenbar sozialethisch desorientierend, wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS, § 15a GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, bestätigt durch die Rechtsprechung auszulegen ist.

Der Antragsteller gibt den Inhalt des verfahrensgegenständlichen Computerspiel wie folgt zutreffend und präzise wieder:

Der Spielinhalt bezieht sich auf die Situation im 2. Weltkrieg, als die deutsche und die englische Wehrmacht in Nordafrika einander bekämpften. Als Titel des Spiels wird der Name Desert FOX eingeblendet, links wird das Bild eines deutschen Generals aus dem 2. Weltkrieg - General Rommel - gezeigt. In der nächsten Spielstufe hat der Spieler die Möglichkeit, zwischen den verschiedenen Schwierigkeitsgraden und den verschiedenen Arten der Kampfführung wie Abschießen von deutschen Kampfflugzeugen (Stuka), Panzerkampf, Minenfeld, Konvoi Angriff und Fahrt durch einen Hohlweg zu wählen. Der Bildschirm zeigt eine Übersichtskarte von Nordafrika, so ist beispielsweise auch die Stadt Tobuk verzeichnet und die Stellung der gegnerischen Einheiten, gekennzeichnet durch ein Hakenkreuz. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, vier Lager zu befreien. Hier kann entschieden werden, welches Lager angegriffen wird. Die gegnerische Bewaffnung (Anzahl der Panzer, Soldaten und Treibstoff) wird angezeigt. Nachdem der Spieler seinen Panzer auf das entsprechend gewählte Lager lenkt, wird er sprachlich vom Rechner auf die folgende Kampart, wie z.B. "Stuka", aufmerksam gemacht. Hier in dieser Sequenz wird der Blick aus einem Panzer simuliert, wobei ein Radarschirm beim Aufsuchen der angreifenden Flugzeuge behilf-

lich ist. Außerdem informiert ein eingeblendeter Kompaß, eine Energieanzeige und eine Punkteanzeige den Spieler. Das Fadenkreuz ist in Deckung mit dem gegnerischen Flugzeug zu bringen, Schüsse werden über den Feuérknopf ausgelöst. Ist das gegnerische Flugzeug getroffen, so verschwindet es, nachdem es rot explodiert ist, vom Bildschirm. Schieß- und Einschlaggeräusche sind zu hören. Bei der Fahrt durch ein Minenfeld sind die sichtbaren Minen zu beschießen und zur Explosion zu bringen. Ist ein Lager erobert, so erscheint die Gesamtübersicht, die englische Nationalfahne wird eingeblendet und die Nationalhymne ertönt. Ist der Kampf für den Spieler nicht erfolgreich verlaufen, so erscheint auf der Übersichtskarte die Hakenkreuzfahne, untermalt mit dumpfen Tönen.

Der Angriff auf gegnerische Panzerfahrzeuge verläuft ähnlich wie bei den Flugzeugen; das getroffene gegnerische Fahrzeug verlöscht in einer roten Explosionswolke. Weiterhin hat der Spieler die Möglichkeit, den gegnerischen General Rommel im direkten Kampf zu besiegen. Hat er ihn gefunden, so wird dieses durch die Sprachausgabe "Rommel" kundgetan. Der Panzer des Generals kann nicht zerstört werden, es gilt, dieses häufig die Richtung wechselnde Fahrzeug mehrfach zu treffen. Bei genügender Trefferquote wird die weiße Fahne aus der Panzerkanzel gehißt, es ertönt die englische Nationalhymne."

8. Das Computerspiel ist offenbar sozialetisch desorientierend, weil es kriegsverherrlichend und kriegsverharmlosend ist und Aggressionen steigernde Eigenschaften enthält. Das Computerspiel stellt den Krieg als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten dar und läßt ihn als einzigartige Möglichkeit erscheinen, Anerkennung und Ruhm zu gewinnen. Die Schrecken des Krieges und seine zahlreichen, für die Menschen schmerzhaften Auswirkungen werden negiert.

Das Spiel knüpft an seine Situation aus dem Zweiten Weltkrieg an: in einer auf der Übersichtskarte dargestellten historischen Region in Nordafrika hat der Spieler mit verschiedenen Waffen zu versuchen, gegnerische Kriegsobjekte abzuschießen und den Angriffen der Gegner zu entgehen. Ständig wird mit Kriegsgerät in diesem Spiel hantiert, entweder werden mit dem Sherman-Geschütz gegnerische Panzer oder feindliche Stukas abgeschossen, mit der eigenen Panzerkanone gegnerische Flugobjekte oder Minen beschossen oder mit dem automatischen Maschinengewehr der eigenen Konvoi beschützt oder fremde Mörser beschossen. Die Gestaltungsmöglichkeiten des Spielers beschränken sich auf das Ausweichen vor fremden Geschossen und das Abschießen und Vernichten fremder Waffenträger oder baulicher Objekte. Ständig wird geschossen, Ständig wird erschossen.

Das Computerspiel "Desert Fox" stellt - wie geschildert - im Spielverlauf Kriegereignisse dar. Der Vorgang ist immer derselbe: den Panzer steuern, mit der eigenen Waffe, sei es die Kanone, sei es das Maschinengewehr, präzise zielen, feuern, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, aber das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Desert Fox" an kriegserischen Vernichtungshandlungen 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-, Angriff- und Vernichtungsaufträge an. Der Spieler hält mit seinen Reaktionen das Spielgeschehen aufrecht, seine Gestaltungsmöglichkeiten beschränken sich auf das Vermeiden, Abschießen und Vernichten. 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 kriegserischen Gewalttätigkeiten im Computerspiel "Desert Fox" bagatelisiert. Entgegen der Ansicht der Verfahrensbeteiligten sind die Folgen von Kriegshandlungen insoweit vernachlässigt, als dem Spieler nicht deutlich wird, daß mit dem Abschuß eines Panzers oder eines Stukas die Vernichtung von Menschenleben verbunden ist. Die Zerstörung einer gegnerischen Maschine samt Besatzung erscheint dem Spieler nicht anders als wenn er beim Fußballspielen ein Tor schießt.

Darüber hinaus 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 Feindes erscheint im Spiel "Desert Fox" als ein selbstverständliches Mittel zur Entscheidung von Kriegssituationen. In dieser, vom Spiel "Desert Fox" aufgezwängten Perspektive muß kriegserische Gewalt als ein gerechtfertigtes Mittel empfunden werden. Wie der Antragsteller zu Recht hervorhebt wird keine unmilitärische Konfliktlösung dargestellt. Der Spieler muß - um zu gewinnen - feindliche Truppen zerstören und menschliches Leben vernichten. Der Einwand der Verfahrensbeteiligten, in anderen Computerspielen würden friedliche Strategien zur Lösung von Konflikten vermittelt, hat keine Auswirkungen auf die Beurteilung des Spielinhalts des verfahrensgegenständlichen Computerspiels. Nur weil andere Spiele für Home Computer friedliche Lösungsmodelle entwickeln und einüben, fehlt es dem vorliegenden nicht an jugendgefährdenden Gehalt.

Die Anwendung von kriegserischer Gewalt und mithin das Töten erfährt im Spiel "Desert Fox" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen und Vernichten des Feindes wird mit Punkten belohnt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Die positive Wertung bezieht sich im Spiel "Desert Fox" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze mithin auf seine Leistungen im Töten. Das Spiel erweist sich nicht als historische, sachlich-nüchterne Darstellung von Kriegserereignissen aus dem Zweiten Weltkrieg. Das Kriegsgeschehen wird in dem Spiel "Desert Fox" vielmehr als romantisches Abenteuer dargestellt, in denen männliche Tugenden bewiesen und spielerisch eingeübt werden können. Im Spiel "Desert Fox" geht es um Zerstören und Vernichten, es wird beliebig abgeschossen und getötet.

Die Schrecken und Leiden des Krieges werden weder erwähnt noch in irgendeiner Form angedeutet. Kriegsergebnisse werden außerdem als automatisierte, durch technische Hilfsmittel herbeigeführte Geschehnisse vorgestellt und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen. Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich - wie der Antragsteller zu Recht hervorhebt - 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 "Desert Fox" aktives Handeln erfordert 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 Erwachsenen weit besser verfügen als Kinder (vgl. Kampe, Kurzgutachten über das Videospiel "River Raid" (Pr. 454/84), angefertigt im Auftrag der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften). Es besteht demnach durchaus die Gefahr, daß in dem Horizont von Kindern und Jugendlichen das Spiel eine eigenständige Realität annimmt.

9. Das Computerspiel "Desert Fox" hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Das Spiel hat einfache Regeln, es fordert hohe Leistungsbereitschaft im Bereich der motorischen Geschicklichkeit. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen von "Desert Fox" zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen u. a. (Vgl. i. E. Fritz, "Videospiele - regelbare Welten am Draht", Teil 4 in "Spielmittel", S. 23 ff, Nostheideverlag, Bamberg, 1983; Selg, Vortrag vom 24.10.1984 auf der Jahrestagung der Aktion Jugendschutz (AJS), Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg, Stuttgart). Der Computer erzeugt durch das Spielen Aggression im Zusammenhang kriegerischer Ereignisse; da außer dem Befehl-/Gehorsamverhältnis (es muß geschossen und der Feind vernichtet werden) keine differenzierten sozialen Regeln angeboten werden für die Bewältigung von Wut und Zerstörungsgefühlen, kann davon ausgegangen werden, daß etwa auftretende Aggressionsneigungen auch in außerspielerischen Situationen insbesondere von gefährdungsgeneigten Kindern und Jugendlichen nicht adäquat beherrscht werden können (vgl. Dorst, "Videospiele - regelbare Welten am Draht", a. a. O.). Der Spieler ist ständig dem Streß ausgesetzt, selbst abgeschossen zu werden. Diesen Druck kann er selbst im Spiel nicht loswerden. Aggressionsabbau kann demnach nur außerhalb des Spiels stattfinden. Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt.
10. Die Jugendgefährdung ist auch offenbar im Sinne von § 15a GjS, denn sie tritt für den unvoreingenommenen Betrachter sofort und zweifelsfrei zu Tage.
11. Ausnahmetatbestände im Sinne von § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich. Ereignisse des Zweiten Weltkrieges und "historisches Gelände" haben die Verfahrensbeteiligten zum Anlaß genommen, ein für Jugendliche attraktives Spiel zu entwickeln. Das Spiel hat rein unterhaltenden Charakter.
12. Ein Fall von geringer Bedeutung im Sinne von § 2 GjS konnte nicht angenommen werden. Dies zum einen wegen der hohen Jugendgefährdung, die von dem Spiel für Jugendliche ausgeht. Zum anderen sprach die weite Verbreitung des Computerspiels gegen die An-

nahme eines Falles geringer Bedeutung. Wie die Verfahrensbeteiligte selbst vorträgt, sind von dem Computerspiel etwa pro Diskette 500 Raubkopien im Umlauf. Da es sich hierbei um Vervielfältigungen des verfahrensgegenständlichen Spiels handelt, sind diese Raubkopien von den Wirkungen einer Indizierung mit umfaßt. Die Aufnahme des verfahrensgegenständlichen Computerspiels in die Liste der jugendgefährdenden Schriften erscheint daher als sinnvolles und zugleich notwendiges Mittel, einer weiteren Verbreitung entgegen zu wirken. Für die Disketten der Verfahrensbeteiligten sowie für die Raubkopien gelten ab dem Zeitpunkt der Indizierung die Vertriebs- und Werbebeschränkungen der § 3-5 GjS sowie bei Verstößen die Strafvorschriften des § 21 GjS.

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).

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