



Entscheidung Nr. 2675 (V) vom 26.09.1986
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 181 vom 30.09.1986

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

PSS-Software

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 02.06.1986 eingegangenen Antrag am 26.09.1986 im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Jugendwohlfahrt:

Literatur:

entschieden:

"Theatre Europe"
Computerspiel
PSS-Software

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

1. Das Computerspiel "Theatre Europe" wurde von Alan Steel im Jahre 1984 entwickelt. Das Computerspiel ist auf den Systemen Commodore 64, Amstrad, MSX sowie Atari spielbar. Das verfahrensgegenständliche Computerspiel erscheint in der "Wargames-Serie" des Verfahrensbeteiligten.
2. Das Spiel ist ein Konfliktsimulationsspiel: Militärische Konflikte in Mitteleuropa werden in Szene gesetzt. Die Gegner sind der Warschauer Pakt einerseits und die Nato andererseits. Der Konflikt beginnt an der Grenze zwischen diesen beiden Blöcken, nämlich an der Grenze zwischen der Bundesrepublik und der DDR. Das Spielziel besteht entweder in der erfolgreichen Eroberung der Bundesrepublik (als Commander des Warschauer Paktes) oder in der wirksamen Verteidigung der Bundesrepublik (als Nato-Commander) gegen den angreifenden Warschauer Pakt.

Nachdem sich der Spieler für einen der Blöcke entschieden hat, erscheint auf dem Bildschirm eine Landkarte Mitteleuropas, auf der die Festlandblöcke, die jeweiligen Landesgrenzen und Hauptstädte sowie einige Gebirge eingezeichnet sind. Vor allem sind in dieser Landkarte die jeweiligen Standorte der Armee-Corps eingetragen. Mit dem Joy Stick können die Truppen, dargestellt durch rote und blaue Punkte - bewegt werden. Angriffszüge, Versorgungs- und Nachschubzüge können hier geplant und durchgeführt werden.

Zu den einzelnen Armee-Corps zugeordnet sind verschiedene Luftwaffeneinheiten. Diese sind auf einer Tabelle verzeichnet, die neben den Armeestandorten eingezeichnet sind. Die Luftwaffeneinheiten können zu bestimmten Zielen beordert werden.

Neben dieser Landkarte, in der ganz Mitteleuropa dargestellt ist, gibt es noch den sogenannten "Action-Screen", der durch eine Option im Eingangs-menue angewählt werden kann. Der Spieler kann in der Kampfphase einer jeden Runde ein Schlachtfeld auswählen. Hier erhält er die Möglichkeit, möglichst viele gegnerische Panzer, Flugzeuge, Kettenfahrzeuge usw. mit Lenk Waffen abzuschießen. Dieser Spielteil ähnelt herkömmlichen "Abschußspielen". Es geht darum, möglichst viele gegnerische Kampfobjekte zu treffen und damit unschädlich zu machen. Eine hohe Trefferquote - bei möglichst niedrigem Munitionsverbrauch - wirkt sich günstig auf die Gesamtkampfentwicklung aus.

Die bei Kämpfen verloren gegangenen Einheiten können einmal aus einem Reservestock ersetzt werden. Anfangs zur Verfügung stehende Waffenarsenale können teilweise in das Reservelager gebracht werden, mit der Folge, daß sie bei einem evtl. Angriff des jeweiligen Gegners nicht verloren gehen und für spätere Angriffe zur Verfügung stehen.

Zusätzlich zu den Truppenverschiebungen und den Einzelkämpfen auf einem bestimmten Schlachtfeld, gibt es ganz spezielle Einsätze: Chemische Waffen können gezielt auf gegnerische Einsatzfelder abgeschossen werden; Bomben mit Atomsprenköpfen können gezielt auf Hauptstädte gerichtet werden; eine Vielzahl nuklearer Sprengköpfe kann auf die noch verbliebenen, d.h. nicht zerstörten, Städte gerichtet werden. Bei Einzelangriffen mit chemischen oder nuklearen Waffen erscheint in einer Einblendung auf dem Bildschirm die Silhouette der angegriffenen Stadt, Sirenen ertönen, das Einschlagen der Bombe wird gezeigt. Bei Atomsprenköpfen wird bildlich simuliert, daß Häuser und die ganze umliegende Gegend wackelt. Schließlich wird ein Atompilz sichtbar. Sodann erscheint auf einem eingblendeten Telegramm die Meldung, daß die beschossene Stadt zerstört bzw. chemisch verseucht sei. Werden die noch verfügbaren Atomsprenköpfe auf die noch nicht zerbombten Städte gesandt, erfolgt regelmäßig ein atomarer Schlagabtausch, der mit einem totalen Zusammenbruch der weltweiten Zivilisation endet. In dieser Situation ist - so zeigt es eine Einblendung des Computerspiels - ein Überleben der menschlichen Rasse ungewiß.

Das Computerspiel "Theatre Europe" vereint die Möglichkeit, Kampfstrategien zu entwickeln, um entweder den Warschauer Pakt oder die Nato zu schlagen, indem die Bundesrepublik Deutschland erobert oder verteidigt werden kann, mit der Möglichkeit, auf den einzelnen Schlachtfeldern die Gegner zu bekämpfen.

3. Das hat beantragt,

das Computerspiel "Theatre Europe" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Im Indizierungsantrag vom 26. Mai 1986 führt es dazu aus, das Spiel erfülle das Kriterium der Kriegsverharmlosung und müsse daher als jugendgefährdend i.S.d. §§ 1 und 11 Abs. 2 GjS eingestuft werden. Mit dem Spiel seien insbesondere jüngere Konsumenten angesprochen. Kinder und Jugendliche sollen im Spiel "Theatre Europe" nicht nur das Abschießen von Panzern und Flugzeugen einüben, sie sollen auch das strategische Planen des Einsatzes von Armeen erfolgreich ausüben. Dazu würden dem "angehenden Feldherrn" die Möglichkeiten des chemischen und atomaren Krieges geboten. Damit werde auch diese Kriegsform verharmlosend zu einem Spielinhalt gemacht. Nach Meinung des Antragstellers wird mit dem verfahrensgegenständlichen Spiel erstmals der Atomkrieg zu einem Spielinhalt gemacht. Diese Kriegsform könne man auf dem "Radar-screen" mitverfolgen. Vom Leid der Zivilbevölkerung, von realer Zerstörung usw. finde sich nichts im Spiel. Das Kriterium der Kriegsverharmlosung werde erfüllt. Krieg sei zu einem Spiel verkommen, bei dem es lediglich um taktisch-strategische Überlegungen gehe. Maßstäbe jugendlicher Spielanwender müßten dadurch zwangsläufig in Mitleidenschaft gezogen werden.

Da die NATO-im Spiel wie in der Wirklichkeit - mit strategischen Waffen nur ungenügend ausgerüstet ist, werde der Konflikt nicht ausschließlich mit konventionellen Waffen ausgetragen werden müssen. Der Spieler müsse schnell zu atomaren Waffen greifen. Damit löse er aber den im Spiel eingebauten "Gegenschlag-Automatismus" aus. Dadurch werde eine Gewöhnung an die Machbarkeit eines Atomkrieges erreicht. Bedenklich stimme darüber hinaus auch die "Schwarz-weiß-Malerei" des Spieles. Die NATO werde angegriffen und der Angreifer sei der Warschauer Pakt. Dementsprechend sei dann auch das jeweilige Spielziel bestimmt: Entweder gelte es ausschließlich die BRD zu verteidigen, oder es gelte ausschließlich die BRD zu erobern. Dabei sei jedes Mittel recht, Hauptsache das Ergebnis stimme.

Die Wirkung dieser Grundhaltung werde noch dadurch verstärkt, daß das beigefügte Instruktionsmanual den Eindruck vermitteln möchte, der Programmator habe sich umfaßend mit der Friedens- und Konfliktforschung befaßt. So würden in den Abschnitten "The European Battlefield" und "Designers Note" Hintergrundinformationen zum Szenario gegeben. Die Spielanleitung verfüge über eine Bibliographie von 20 Titeln, die sich ausschließlich mit Rüstung in Ost und West befassen. All dies müsse dazu führen, daß viele Programmierer insbesondere Kinder und Jugendliche, das Spiel als realistisch - im Sinne von tatsächlich - einschätzen würden und dadurch für die oben skizzierten Ideologien und Maßstäbe anfälliger würden. Wenn in einem quasi "realen" Spiel das Töten und Zerstören erlaubt, ja sogar notwendig sei, dann müsse dieses Verhalten auch im realen Leben erlaubt sein. Und wenn in einem quasi "realen" Spiel der Einsatz von Atomwaffen funktional ist, dann muß er auch im realen Leben diese Qualität besitzen.

4. Der Verfahrensbeteiligte wurde davon benachrichtigt, daß über den Antrag gemäß § 15a GjS im vereinfachten Verfahren entschieden werden soll. Ihm wurde im Rahmen des § 9 Abs. 1 Satz 3 DVO GjS Gelegenheit zur Äußerung von Einwendungen gegen den Antrag und gegen die Behandlung im vereinfachten Verfahren gegeben. Bis zum Zeitpunkt der Entscheidung hat sich der Verfahrensbeteiligte nicht geäußert.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüffakte, insbesondere auf den Inhalt der Spielanleitung und des Computerspiels, Bezug genommen.

G r ü n d e

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

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, bestätigt durch die Rechtsprechung, auszulegen ist. Das Spiel verherrlicht bzw. verharmlost den Krieg; es erfüllt damit die Tatbestandsvoraussetzungen des § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS. Das Computerspiel stellt den Krieg als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten dar und läßt es als einzigartige Möglichkeit erscheinen, Anerkennung und Ruhm zu gewinnen. Die Schrecken des Krieges und seine zahlreichen, für die Menschen schmerzhaften Auswirkungen werden verniedlicht und vernachlässigt, teilweise nur kurz angedeutet.

7. Das Computerspiel "Theatre Europe" stellt im Spielverlauf Kriegsereignisse dar: Truppen werden verschoben, einzelne atomare und chemische Bomben werden gezielt auf einzelne europäische Hauptstädte abgefeuert, auf einzelnen Kriegsschauplätzen können herkömmliche "Ballerspiele", ein Schußwechsel auf feindliche Angriffsobjekte, durchgeführt werden, der totale atomare Krieg kann durchgespielt werden. In jeder der Spielvarianten geht es um das Töten. Geht es bei den einzelnen Gefechtsfeldern nur um einzelne Kampfflugzeuge, Panzer oder ähnliches Kriegsgerät, geht es auf anderen Spielebenen um die Vernichtung ganzer Hauptstädte und beim nuklearen Schlagabtausch um die Vernichtung ganz Europas. Der Spieler wird im Spiel "Theatre Europe" an kriegerischen Vernichtungshandlungen beteiligt, die er aufgrund der Ausgangssituation im Spielverlauf aktiv mitgestaltet, sei es als Angreifer oder als Verteidiger. Das Spielgerät, oder der gegnerische Spieler (nur bei einigen Computerkonfigurationen möglich) fungieren als Spielpartner, beide Teile - Spieler und Spielgerät - reagieren aufeinander und die elektronische Datenverarbeitung bietet aufgrund der Spielerreaktionen immer wieder, mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad Ausweich-, Angriffs- und Vernichtungsaufträge an. Der Spieler hält mit seinen Reaktionen das Spielgeschehen aufrecht, seine Gestaltungsmöglichkeiten fordern bei Angriffs- wie bei Verteidigungshandlungen den aktiven Einsatz kriegerischer Mittel. Abschießen und Vernichten ist vom Spieler gefordert. Auch bei Verteidigungshandlungen läßt der Spielverlauf keine anderen Entscheidungen zu.

Das Ziel des Spiels ist es, mit kriegerischen Mitteln entweder die Bundesrepublik zu verteidigen, oder sie - von Seiten des Warschauer Pakts aus gesehen - zu erobern. Andere Problemlösungsalternativen werden nicht angeboten. Die kriegerische Auseinandersetzung ist zwingend vorgeschrieben. Sie macht auch gerade den Reiz des Spieles aus. Ob angegriffen werden darf, oder ob verteidigt werden muß, in jedem Fall kann sich der Spieler auf den Gegner stürzen, diesen attackieren und zu vernichten versuchen. Die ganze Phantasie Jugendlicher oder kindlicher Mitspieler wird darauf gerichtet, durch kriegerische Handlungen einen Vorteil zu erzielen. Die Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt im Spiel "Theatre Europe" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen und Vernichten 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 "Theatre Software" auf die Leistungen beim Töten.

Es geht in dem Spiel "Theatre Europe" um Zerstören und Vernichten, egal ob verteidigt oder angegriffen wird. Die Schrecken und Leiden des Krieges werden angedeutet, indem nach einem Sirenengeheul beispielsweise bei einem Atomangriff auf der jeweils getroffenen Stadt ein Atompilz aufsteigt und anschließend ein

Telegramm dem Spieler bestätigt, daß die Stadt vernichtet ist. Diese Darstellungsweise führt dem Spieler das Elend des Krieges aber nicht vor Augen. Ohne moralische Wertung wird in dieser Darstellungsweise dem Mitspieler lediglich neutral mitgeteilt, daß eine Stadt untergegangen ist.

8. Ganz konkret wird das Erfordernis des Tötens in den Spielabschnitten "Action-Screen". Wie der Antragsteller zu Recht hervorhebt, kann sich der Spieler durch die entsprechende Anwahl im Hauptmenue ein beliebiges Schlachtfeld auswählen, auf dem nach Manier üblicher "Ballerspiele" die jeweilige Angriffs- oder Verteidigungsauftrag durch Abschießen ausgeführt wird. Das erfolgreiche Abschießen der Gegner, gesteuert durch den Joystick, beeinflußt die Situation des jeweiligen Spielers positiv. Während im übrigen Spiel Bomben, seien es chemische, seien es atomare, auf einzelne Ziele abgefeuert werden, sieht sich der Spieler auf dieser Ebene verschiedenen Kampfobjekten gegenüber, die er gezielt abschießen kann und auch abschießen muß. Der Tötungsvorgang ist immer derselbe: Das Fadenkreuz auf das gegnerische Kriegsobjekt lenken, präzise zielen, abschießen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen der "Action-Screens" verändern sich zwar, mal kommt ein Flugzeug aus der einen, mal ein Panzer aus der anderen Richtung, aber das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben gleich. Dies verleiht diesem Teilspiel eine gewisse Stereotype und erlaubt es, den Inhalt des Spieles an den geschilderten, realitätsgerechten Geschehnissen festzumachen. Das Gefecht auf den einzelnen Feldern erlaubt auch Spielern, die keine großen kombinatorischen Fähigkeiten haben und sich mit den strategischen Überlegungen in ganz Europa nur schwer auseinandersetzen können, ein Gefechtsspiel auf kleiner Ebene zu führen. Hier sind nicht strategische Überlegungen gefragt, die einzelnen Abschüsse bringen vielmehr den Erfolg. Dieses Unterspiel 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 der Vernichtungsmaschine erfolgt, ohne daß dem Spieler die geringste Chance zum Überdenken des eigenen Tuns gegeben wird. Wie oben bereits dargestellt, erfährt die Anwendung kriegerischer Gewalt und mithin das Töten in diesem Unterspiel eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistungen des Spielers beim Abschießen und Vernichten des Feindes wirken sich positiv auf die Gesamtbilanz aus. Die positive Bewertung bezieht sich im Spiel "Theatre Europe" auf die Leistungen des Spielers als Schütze, mithin auf seine Leistungen beim Töten.
9. Das Computerspiel "Théâtre Software" hat im Bereich der sogenannten "Action-Screen" aggressionssteigernde Eigenschaften. Das Computerspiel hat in diesem Bereich einfache Regeln, der jeweilige Aggressor ist abzuschießen. Auf dieser Spielebene ist hohe Leistungsbereitschaft im Bereich motorischer Geschicklichkeit gefordert. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen dieser Teilebenen zur physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen, u.a. (vgl. im einzelnen Fritz, "Videospiele - regelbare Welten am Draht", Teil 4, in "Spielmittel", S. 23 ff., Nostheideverlag, Bamberg, 1983). Der Computer erzeugt durch das Spielen Aggression im Zusammenhang kriegerischer Ereignisse; da außer dem Befehl-/Gehorsam-Verhältnis (es muß geschossen und der Feind vernichtet werden) auf den einzelnen Gefechtsfeldern 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", Teil 5, in "Spielmittel", a.a.O., Bamberg, 1984). Der Spieler ist in diesem Teilbereich ständig dem Streß ausgesetzt, selbst abgeschossen zu werden. Aggressive Ver-

haltensmuster werden eingeübt.

10. Die kriegsverherrlichende bzw. -verharmlosende Tendenz dieses Computerspiels wird nicht dadurch gemildert, daß es im Laufe des Spieles - wie der Antragsteller zu Recht schreibt - häufig zu atomarer Eskalation kommt und die Zivilisation total zusammenbricht. Das Überleben der Menschheit ist danach ungewiß, wie es in der abschließenden Einblendung des Computerspiels heißt. Diese Einblendung, wie auch der Bezug in der Spielanleitung auf Bücher, die sich mit dem Dritten Weltkrieg und dessen verheerenden Folgen beschäftigen, sind nicht geeignet, die kriegsverherrlichende bzw. -verharmlosende Tendenz zu korrigieren. Die Art der Darstellung zeigt dem Spieler lediglich an, daß er das Spiel verloren hat, weil der Block, den er vertritt, sei es die NATO, sei es der Warschauer Pakt, untergegangen ist. Der Spieler wird nicht geläutert, er erlebt den Krieg nach wie vor als positiven Wert, er muß sich nur mehr anstrengen und sich noch eine bessere Taktik einfallen lassen, um den Krieg zu gewinnen. Das Spiel hat keine friedensstiftende Wirkung, sondern bewirkt im Gegenteil eine Perfektionierung im Einsatz von Gewalt. Das Gewinnen des Krieges wird eingeübt. Daran ändert auch nichts, daß dem Spieler die Möglichkeit gegeben wird, sich allein in die Rolle eines Verteidigers der Bundesrepublik hineinzubegeben. Hat er diese Rolle gut gespielt, wird ihm bei der Verteidigung Erfolg zuteil, wird er angespornt, auch einmal die Rolle des Angreifers einzunehmen. Der kriegserische Erfolg lädt zum Angreifen des Gegners ein. Aggressive Verhaltensmuster werden eingeübt, Angriff wie Verteidigung erfahren im Spielgeschehen keine angemessene moralische Verarbeitung.
11. Ausnahmetatbestände i.S.v. § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich. Das Spiel hat rein unterhaltenden Charakter. Es dient keinesfalls wissenschaftlichen Zwecken.
12. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen der weiten Verbreitung des Videospiels und dem nach wie vor großen Interesse von Kindern und 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).