Entscheidung Nr. 2801 (V) vom 19.02.1987
 bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 41 vom 28.02.1987

Antragsteller:

1. Der Senator für Jugend und
 Familie Berlin
 Am Karlsbad 8-10
 1000 Berlin 30
 Az.: IIIC 22
2. Stadtjugendamt Krefeld
 Postfach 27 40
 4150 Krefeld 1
 Az.: 513 Lä/Ne (js)

Verfahrensbeteiligte:

1. Japan Castle Computers US LTD
 (Hersteller)
2. Chris Butler (Programming)
3. Rory Green (Graphics)
4. Chris Harvey (Graphics)
5. Bob Hubbard (Sound)
6. Capcon (Copyriht)

1-6 Anschrift unbekannt

7. Firma Rushware

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf die am 09.12.1986 und 07.01.1987 eingegangenen Indizierungsanträge am 19.02.1987 im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GJS in der Besetzung mit:

Vorsitzender: [REDACTED]

Literatur [REDACTED]

Jugendwohlfahrt: [REDACTED]

einstimmig entschieden:

"Commando"
 Computerspiel
 Japan Castle Computers US Ltd.,
 Anschrift unbekannt
 Rushware, Kaarst

wird in die Liste der
 jugendgefährdenden Schriften
 aufgenommen.

Sachverhalt

1. Die Verfahrensbeteiligte Nr. 1-6 haben das verfahrensgegenständliche Computerspiel hergestellt. Es ist für die Computerversion Commodore VC 64 programmiert. Die Verfahrensbeteiligte Nr. 7 betreibt das verfahrensgegenständliche Computerspiel auf dem deutschen Markt.

2. Der Spieler des Spiels "Commando" wird in eine Landschaft mit Palmen, Felsen, Bäumen, Mauern, Büschen und anderen Hindernissen hineinversetzt. Hinter und neben diesen bedrohen ihn gegnerische Soldaten. Es ist Aufgabe des Spielers, durch die Landschaft einen Weg zu finden. Dabei hat er die vielen angreifenden Gegner zu überwinden. Seine Feinde und auch der Spieler selbst feuern mit Schußwaffen aufeinander. Dem Spieler stehen fünf Leben zur Verfügung, für die Vernichtung eines jeden Gegners gibt es Punkte. Die höchsten Spielergebnisse werden in den "High Score" eingetragen.

3. Die Jugendämter des Landes Berlin und der Stadt Krefeld haben beantragt, das Computerspiel "Commando" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Der Senator für Jugend und Familie des Landes Berlin führt in seinem Indizierungsantrag aus, das Spiel "Commando" sei in der "Scene" hinreichend bekannt und werde als Kopie ungeschützt weiter vervielfältigt und besonders auf dem "grauen Markt" weiterverkauft und getauscht.

Nach einer Inhaltsangabe führt das antragstellende Jugendamt aus, daß die Realität einer militärischen Auseinandersetzung verharmlost und bagatellisiert würde, indem in dem Spiel Menschen als wesentlicher Spielinhalt eliminiert werden müssten und nur so eine hohe Punktausbeute erreicht werden könne. Das vorliegende Spiel zwingt den Spieler, sich an aggressiven militärischen Vernichtungshandlungen zu beteiligen. Die Tötung von menschlichen Spielfiguren werden aktiv mitgestaltet und nachvollzogen. Andere Spielhandlungen wie z.B. unmilitärische Konfliktlösungen seien nicht vorgehen und würden mit der "Vernichtung" des Spielers quittiert. Um in diesem Spiel "überleben" zu können, müssten intellektuelle Bedürfnisse und Motive unterdrückt werden. Nur ein "cooles" reagieren ermögliche einen hohen militärischen Punkteerfolg. Trügerische Gewalttätigkeiten würden in diesem Spiel bagatellisiert. Gehorsam und selbstverständlich reagiere der Spieler bei der Vernichtung des Feindes.

Das Jugendamt der Stadt Krefeld führt zur Begründung seines Indizierungsantrages aus, der Spieler habe im Computerspiel "Commando" die Aufgabe, Soldaten zu erschießen. Dafür bekomme er pro getöteten Soldat bestimmte Punkte, die addiert würden. Der Spieler habe Handgranaten und ein Maschinengewehr zur Verfügung. Das Spiel ähnele in Inhalt und Aufmachung dem indizierten Computerspiel "Rambo". Inhalt und Darstellung ließen eine sozial-ethische Desorientierung der in ihrer Entwicklung befindlichen Kinder und Jugendliche befürchten. Das Spiel sei Gewaltverharmlosend. Der Spieler habe allein die Aufgabe, Menschen zu erschießen und dafür Punkte gutgeschrieben zu bekommen. Es sei nicht ersichtlich, warum er dies tun soll: Einziger Spielzweck sei das Töten.

4. Der Verfahrensbeteiligten zu 7 sind die Indizierungsanträge zugeleitet worden, gleichzeitig wurde sie davon unterrichtet, daß die Bundesprüfstelle im Verfahren nach § 15a GjS entscheiden möchte. Die Verfahrensbeteiligte zu 7 hat sich dazu nicht geäußert. Die Verfahrensbeteiligte zu 1-6 konnte mangels ladungsfähiger Anschrift von dem Verfahren nicht informiert werden.

5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte sowie auf den des verfahrensgegenständlichen Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses hatten Gelegenheit, daß Computerspiel "Commando" zu spielen. Sie haben die Indizierungsentscheidung in der vorliegenden Form durch ihre Unterschrift gebilligt.

Gründe

6. Die Indizierungsanträge sind begründet. Das Computerspiel "Commando" 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 bestimmte Ton- und Bildfolge gespeichert. Daher steht das Computerspiel den Schriften des GJS gleich.

7. Das Computerspiel "Commando" ist sozialetisch desorientierend, wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GJS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdenden Schriften und der Rechtsprechung auszulegen ist. Das Computerspiel "Commando" verherrlicht und verharmlost den Krieg, § 1 Abs. 2 GJS. Es läßt kriegerische Kampfhandlungen als positiven Wert erleben, Kriegsgeschehen als besonders reizvoll dargestellt. Das Computerspiel "Commando" stellt im Spielverlauf Kriegsereignisse dar: Der Spieler hat die Aufgabe, eine Reihe von feindlichen Soldaten zu durchbrechen und möglichst viele von ihnen zu liquidieren. Es wird geschossen, es wird getötet. Der Vorgang ist immer der selbe: Einen Gegner ausmachen, auf diesen anlegen, abschießen, töten. Die Konzeptionen der Rahmenbedingungen verändern sich leicht, die Gegner kommen aus verschiedenen Richtungen und in unterschiedlicher Anzahl, mal allein, mal zu mehreren. Das Prinzip des Spielablaufes und die Spielrequisiten bleiben aber gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Commando" an kriegerischen Vernichtungshandlungen 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 Spielerreaktionen immer wieder Ausweich-, Angriffs- 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.

Die Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt das Spiel "Commando" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung beim Abschießen und Vernichten des Feindes werden mit Punkten belohnt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kinder und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Besonders gute Leistungen werden im "High Score" festgeschrieben und sind Maßstab für die Mitspieler bzw. nachfolgenden Spieler. Die positive Wertung bezieht sich im Spiel "Commando" auf die Leistungen des Spielers als Schütze -mithin auf seine Leistungen beim töten.

Die technische Ausstattung des Spieles mit seinen hohen Anforderungen an die Geschicklichkeit führt nicht zu einem Verfremdungseffekt. Im Gegenteil wird dem Spieler ein bewußtes erleben von Kriegshandlungen vermittelt, indem er in kindlicher bzw. jugendlicher Vorstellung Risiken eingehen und in kindlicher bzw. jugendlicher Abenteuerlust das Ungewisse herausfordern kann. Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nicht für den Unterschied einerseits zwischen Spiel und Wirklichkeit, andererseits für den Unterschied Angriff, Kriegverteidigung. Im Bewußtsein und erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität in ihrem Bewußtsein ein, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Commando" aktives Handeln fordert, 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 Erwachsene weit besser verfügen, als Kinder und Jugendliche.

8. Das Computerspiel "Commando" hat aggressionsteigende Eigenschaften. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen von "Commando" zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrations-schwierigkeiten, Kopfschmerzen und anderem (vgl. im einzelnen Fritz "Video-spiele - Regelbare Welten am Draht", Teil 4, in "Spielemittel", Seite 23 ff, Nostheide Verlag, Bamberg, 1983; Selg, Vortrag vom 24.10.1984 auf der Jahres-tagung der Aktion Jugendschutz (AJS), Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg, Stuttgart). Bei dem Spiel "Commando" handelt es sich nämlich nicht um ein einfaches Geschicklichkeits- oder Trefferspiel, in dem es lediglich um das Gewinnen geht. Das Computerspiel knüpft an die sehr hohe Leistungsbereit-schaft von Kindern und Jugendlichen im Bereich der motorischen Geschick-lichkeit an, Spielspezifisch kann das Erfassen und das Bearbeiten von visuellen Informationen trainiert werden. Die Handlungs- und Entscheidungs-möglichkeiten des Spielers sind auf das Ausweichen, Abweichen und Vernichten/Töten des Feindes begrenzt. Eine automatisierte Befehl- und Gehorsam-situation wird geschaffen und der Spieler darin integriert. Hohe Leistungen beim Abschießen des Gegners werden durch Belohnungen verstärkt, vermitteln Selbstbestätigung und Selbstzweck, bringen soziale Anerkennung ein und können Stolz begründen. Das Computerspiel "Commando" fasziniert, es macht Kindern und Jugendlichen außergewöhnlichen Spaß. Das Computerspiel ist gleichzeitig aber auch äußerst anstrengend. Höchste Konzentration ist er-forderlich. Ein Versagen oder das Erzielen geringer Punktzahlen führt zur Frustration. Der Computer erzeugt durch das Spiel Aggression im Zusammenhang kriegerischer Ereignisse; da außerdem Befehl-/Gehorsam- Verhältnis (es muß geschossen und der Feind vernichtet werden) keine deferenzierten sozialen Regeln angeboten werden und möglich sind 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 Adequat beherrscht wer-den können. Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt.
9. Die Jugendgefährdung ist auch offenbar im Sinne von § 15a GJS. Die kriegerische Auseinandersetzung steht im Mittelpunkt des Spiels. Töten und vernichten werden eintrainiert. Anhand dieser Kriegsverherrlichenden und -verharmlosenden Tendenzen ist die von dem Spiel ausgehenden Jugendge-fährdung für den unbefangenen Betrachter klar und zweifelsfrei einsichtig.
10. Ausnahmetatbestände im Sinne von § 1 Abs. 2 GJS sind nicht ersichtlich. Das Spiel hat rein unterhaltenen Charakter.
11. Ein Fall geringer Bedeutung im Sinne von § 2 GJS scheidet wegen der weiten Ver-breitung des Computerspiels vor allem auch durch Raubkopien sowie dem be-kanntermaßen 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 Verwaltungs-gericht in 5000 Köln, Appellhofplatz, Anfechtungsklage erhoben wer-den. 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).