



Entscheidung Nr. 2805 (V) vom 19.02.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 41 vom 28.02.1987

Antragsteller:

Stadtjugendamt Krefeld
Postfach 27 40
4150 Krefeld 1

Antrag vom 30.12.1986
Az.: 513 LÄ/Ne (js)

Antragsgegner:

1. Broderbund Software
Label von Ariolasoft

2. [REDACTED]

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 07.01.1987 eingegangenen Antrag am 19.02.1987 im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:

einstimmig entschieden:

Raid on Bungeling Bay
Ariola Soft, Gütersloh
(Label: Broderbund Software)

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Die Antragsgegnerin vertreibt das verfahrensgegenständliche Computerspiel in der Bundesrepublik. Es ist auf dem Computersystem Commodore VC 64 zu spielen. Programmierer ist Will Wright.
2. Die Aufgabe des Spielers bei "Raid on Bungeling Bay" ist es, sechs feindliche Fabriken zu zerstören. Der Spieler übernimmt hierzu das Kommando über einen Hubschrauber, der auf einem Flugzeugträger stationiert ist. Hier ist auch eine Reparaturwerkstatt und der Munitionsvorrat. Der Hubschrauber fliegt über einen Landkartenausschnitt hinweg, der ständig, je nach Flugrichtung verschoben wird. In der linken unteren Ecke wird ein Radarschirm gezeigt, auf dem sämtliche Objekte der näheren Umgebung eingezeichnet sind.

Hat der Spieler eine Fabrik zerstört, treten ihm Abfangjäger als Gegner gegenüber. Nach Zerstörung der dritten Fabrik werden Raketenwerfer gegen den Hubschrauber eingesetzt. Diese feuern

lenkbare Raketen ab, die den Hubschrauber eine Zeitlang verfolgen. Außerdem sind noch Kanonenboote und Panzer unterwegs. Während der Hubschrauber die feindlichen Fabriken bombadiert, baut der Feind ein Kampfschiff, das den Angreifer später attackiert.

3. Das Jugendamt der Stadt Krefeld hat beantragt,

das Computerspiel "Raid on Bungeling Bay"
in die Liste der jugendgefährdenden Schriften
aufzunehmen.

Zur Begründung führt das Stadtjugendamt aus, es handele sich um ein Kriegsspiel. Der Spieler müsse versuchen, Schiffe zu vernichten, um selbst nicht abgeschossen zu werden. Ziel sei es, möglichst viel zu zerstören. Das verfahrensgegenständliche Computerspiel sei gemäß § 1 Abs. 1 GjS in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Inhalt und Darstellung ließen eine sozialetische Desorientierung der in ihrer Entwicklung befindlichen Kinder und Jugendlichen befürchten, da das Spiel kriegsverherrlichend und zu Gewalttätigkeiten anreizend sei.

4. Der Antragsgegnerin wurde eine Kopie des Indizierungsantrages zugeleitet. Es wurde ihr Gelegenheit gegeben zu diesem sowie zu der Absicht der Bundesprüfstelle, nach den §§ 1 und 15a GjS zu verfahren, eine Stellungnahme abzugeben. Die Antragsgegnerin hat sich nicht geäußert.
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, das Computerspiel "Raid on Bungeling Bay" zu spielen. Sie haben die Indizierungsentscheidung in der vorliegenden Form durch ihre Unterschrift gebilligt.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet.
Das Computerspiel "Raid on Bungeling Bay" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Computerspiel ist ein Ton- und Bildträger i. S. v. § 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 "Raid on Bungeling Bay" ist sozialetisch desorientierend, wie der Begriff "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 "Raid on Bungeling Bay" verherrlicht und verharmlost den Krieg, § 1 Abs. 2 GjS. Es läßt kriegerische Kampfhandlungen als positiven Wert erleben, Kriegsgeschehen wird als besonders reizvoll dargestellt. Das Computerspiel "Raid on Bungeling Bay" stellt im Spielverlauf Kriegsergebnisse dar: Mit einem Hubschrauber werden feindliche Fabriken bombadiert. Es wird geschossen und zerstört, es wird mithin getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Auf dem Radarbildschirm des Monitors ein Angriffsobjekt ausmachen, dieses ins Visier

nehmen, abschießen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich leicht, die Abschußobjekte nehmen mit steigendem Spielverlauf zu, deren Quantität, Qualität und Kampfkraft steigert sich. Das Prinzip des Spielablaufes und die Spielrequisiten bleiben aber gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Raid on Bungeling Bay" 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 mit - wahlweise - aufsteigendem Schwierigkeitsgrad 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 im Spiel "Raid on Bungeling Bay" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung beim Abschießen und Vernichten des Feindes werden 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 "Raid on Bungeling Bay" auf die Leistungen des Spielers als Schütze an Bord eines Hubschraubers - mithin auf seine Leistungen beim Töten.

Die technische Ausstattung des Spieles mit seinen hohen Anforderungen an die Geschicklichkeit führt nicht zu einem Verfremdungseffekt. Ganz im Gegenteil wird dem Spieler ein bewußtes Erleben moderner 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, Krieg, Verteidigung. 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 "Raid on Bungeling Bay" 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 "Raid on Bungeling Bay" hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Bei älteren Jugendlichen führt das Be-spielen von "Raid on Bungeling Bay" zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrations-schwierigkeiten, Kopfschmerzen u.a. (vgl. i.E. Fritz, "Video-spiele - regelbare Welten am Draht", Teil 4, in "Spielmittel", S. 23ff, Nostheide Verlag, Bamberg, 1983; Selg, Vortrag vom 24.10.1984, auf der Jahrestagung der Aktion Jugendschutz (AJS), Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg, Stuttgart). Bei dem Spiel "Raid on Bungeling Bay" 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 Leistungsbereitschaft von Kindern und Jugendlichen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit an, spielspezifisch kann das Erfassen und Bearbeiten von visuellen Informationen trainiert werden. Die Handlungs- und Entscheidungsmöglichkeiten des Spielers sind auf das Ausweichen, Abweichen und Vernichten/Töten des Feindes begrenzt, indem der Spieler in eine automatisierte Befehl- und Gehorsam-Situation integriert wird. Hohe Leistungen stärken durch Belohnungen, vermitteln Selbstbestätigung und Selbstzweck, bringen soziale Anerkennung ein und können Stolz begründen. Das Computerspiel "Raid on Bungeling Bay" fasziniert, es macht Kindern und Jugendlichen außergewöhnlichen Spaß. Das Computerspiel ist gleichzeitig aber auch äußerst anstrengend. Höchste Konzentration ist erforderlich. Ein Versagen oder das Erzielen geringer Punktzahlen führt zur Frustration. Der Computer erzeugt durch das Spiel Aggression im Zusammenhang kriegerischer Ereignisse; da außer dem Befehl-/Gehorsam-Verhältnis (es muß geschossen und feindliche Fabriken und Waffensysteme vernichtet werden) keine differenzierten 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 adäquat beherrscht werden können. Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt.

9. Die Jugendgefährdung ist auch offenbar i. S.vv. § 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 ausgehende Jugendgefährdung für den unbefangenen Betrachter klar und zweifelsfrei einsichtig.
10. Ausnahmetatbestände i. S. v. § 1 Abs.2 GjS sind nicht ersichtlich. Das Spiel hat rein unterhaltenden Charakter.
11. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen weiter Verbreitung des Computerspiels sowie dem bekanntermaßen großen Interesse von 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). Außerdem können Sie innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er-Gremium stellen (§ 15a Abs. 4 GjS).

