



Entscheidung Nr. 2893 (V) vom 06.05.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 97 vom 26.05.1987

Antragsteller:

Antragsgegner:

1. Muse Software .

2. Silas S. Warner (Programmierer)

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 31.12.1986 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am

Literatur:

Jugendwohlfahrt:

einstimmig entschieden:

Castle Wolfenstein
Muse Software, Anschrift unbekannt
bei Silas S. Warner
Computerspiel

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Der Antragsgegner zu 2. programmierte das Computerspiel "Castle Wolfenstein" für die Antragsgegnerin zu 1. Es ist auf der Homecomputerkonfiguration Commodore VC 64 zu spielen.

Das Computerspiel wird auch für andere Computersysteme angeboten.

2. Der Spieler ist Gefangener im Schloß Wolfenstein, das den Nazis als Gefängnis dient. Der Gefangene muß versuchen, aus dem Gefängnis zu fliehen, dabei die Wachen und Angehörige der SS zu erschießen und während der Flucht geheime Kriegspläne der Nazis zu finden, um diese an die Alliierten weiter zu geben. Gelingt ihm dies nicht, wird er von den Nazis gefoltert.

3. Das hat beantragt das Computerspiel "Castle Wolfenstein" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Der Antragsteller führt zum Inhalt des Spiels aus, es herrsche Kriegszustand, der Spieler sei ein feindlicher Agent, der bestimmte Dokumente suche. Dabei versuche die deutsche Abwehr, die Figuren sind gekennzeichnet durch Hakenkreuze auf der Brust, diesen Agenten zu erschießen. Der Spieler habe aber auch seinerseits die Möglichkeit, die Nazijäger zu erschießen. Werde eine Spielfigur getroffen, so sei dies durch einen Todesschrei auch zu hören. Das antragstellende Jugendamt hält das Computerspiel für offenbar jugendgefährdend im Sinne der § 1 und 15a GjS. Inhalt und Darstellung ließen eine sozialethische Desorientierung von Kindern und Jugendlichen befürchten, da das Computerspiel gewaltverherrlichend und rassendiskriminierend sei.
4. Ladungsfähige Anschriften der Antragsgegner konnten nicht ermittelt werden.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte sowie auf den des verfahrensgegenständlichen Computerspiels Bezug genommen, das - gespeichert auf einer 5 1/4 Zoll Diskette - zur Akte genommen ist. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses hatten Gelegenheit, das Computerspiel "Castle Wolfenstein" zu spielen. Durch ihre Unterschrift unter diese Entscheidung dokumentieren sie ihr Einverständnis mit dessen Inhalt.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Castle Wolfenstein" 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. Nach Laden des Computerspiels in den Arbeitsspeicher des Computersystems erscheinen folgende 4 Standbilder, die - wie nebenstehend durchgeführt - zu übersetzen sind:

1. Bild:

Welcome to 'Castle Wolfenstein',
mate!
The nazis brought you here to get
information out of you before they
kill you. That's what this place
is for - if you listen you can
hear the screams. They've already
worked me over and I'll never get
out alive, but maybe you can with
this gun. I got it off a dead
guard before they caught me. It's
standard issue - each clip holds
10 bullets and it's fully loaded.

1. Bild:

Willkommen im Schloß Wolfenstein,
Kamerad.
Die Nazis brachten Dich hier hin,
um Informationen aus Dir heraus zu
bekommen, bevor Sie Dich töten.
Aus diesem Grund gibt es diesen
Ort hier - wenn Du hinhörst, kannst
Du die Schreie hören. Sie haben
mich schon bearbeitet und ich werde
niemals lebend hier herauskommen,
aber vielleicht kannst Du es mit
diesem Gewehr. Ich nahm es von einem
toten Wächter bevor sie mich
schnappten. Es ist eine Standard-
marke - jedes Magazin enthält 10
Kugeln und es ist ganz geladen.

2. Bild:

Be careful, mate, because every room in the castle is guarded. The regular guards can't leave their posts without orders, but watch out for the SS stormtroopers. They've the ones in the bullet-proofs vests and they're like bloody hounds. Once they've picked up your trail, they won't stop chasing you until you kill them and you almost need a grenade to do that.

3. Bild:

Castle Wolfenstein is full of supplies, too. I know one chap who found a whole German uniform and almost sneaked out past the guards. He might have made it if he hadn't shot some poor sod and got the SS on his trail. If you can't unlock a supply chest, try shooting it open. Now I wouldn't go shooting at chests full of explosives.

4. Bild:

One more thing. The battle plans for operation Rheingold are hidden somewhere in the castle. I'm sure you know what it would mean to the allied high command if we could get our hands on those

...

They're coming for me! Good luck!
AIIIIIEEE.....

2. Bild

Sei vorsichtig, Kamerad, denn jeder Raum im Schloß ist bewacht. Die normalen Wachen können ihre Posten nicht ohne Befehle verlassen, aber achte auf die SS-Sturmtruppen. Sie haben Leute mit kugelsicheren Westen und sie sind wie Bluthunde. Wenn sie einmal deine Spur haben, werden sie nicht aufhören, Dich zu jagen, bis Du sie tötest und Du brauchst fast eine Granate, um das zu tun.

Schloß Wolfenstein ist auch voller Ausrüstung. Ich kenne einen Kerl, der fand eine komplette deutsche Uniform und drückte sich beinahe an den Wachen vorbei. Er hätte es geschafft, wenn er nicht irgendeinen armen Soldaten erschossen hätte und die SS auf seine Spur gelenkt hätte. Wenn Du eine Kiste mit Ausrüstung nicht aufschließen kannst, versuche sie aufzuschießen. Nun, ich würde nicht auf eine Kiste mit Munition schießen.

Noch eins. Die Kriegspläne für Operation Rheingold sind irgendwo im Schloß versteckt. Ich bin sicher, Du weißt, was es für die Alliierten bedeuten würde, wenn wir sie in die Hände bekommen würden.

Sie kommen, um mich zu holen!
Viel Glück!
AIIIIIEEE.....

Inhaltlich gestaltet sich das Spiel wie folgt:

Bei dem Computerspiel "Castle Wolfenstein" befindet sich der Spieler in der Situation eines Gefangenen in einem Schloß, das den Nazis als Gefängnis dient. Der Gefangene versucht aus dem Gefängnis zu fliehen und während der Flucht geheime Kriegspläne der Nazis zu finden, um diese an die Alliierten weiter zu geben. Gelingt es ihm nicht zu fliehen, wird er von den Nazis gefoltert.

In der ersten Spielstufe erhält der Spieler den Rang "Private", also den Rang eines einfachen Gefreiten.

In jeder Spielsituation erscheint auf dem Bildschirm ein Laby-

rinth von Räumen, in denen sich der Gefangene, ausgerüstet mit einer Pistole und 10 Kugeln, befindet. Außerdem befinden sich in den Räumen Kisten mit Ausrüstung und 2 oder mehrere Wachen. In den Räumen kann sich auch ein Mitglied der SS-Sturmtruppen als Wache aufhalten. Diese Wachen können nur mit Handgranaten getötet werden.

Der Spieler steuert mit dem Joystick die Figur des Gefangenen und dessen Pistole.

Um aus dem Labyrinth von Räumen hinauszugelangen, muß der Gefangene die Wachen erschießen oder die Mitglieder der SS-Sturmtruppen mit Handgranaten in die Luft sprengen, da er sonst wieder gefangen wird. In diesem Fall erscheint auf dem Bildschirm die Schrift: "You're caught!" Beim Schießen ertönt ein Schußgeräusch.

Hat der Gefangene die Wachen erschossen, kann er diese nach Kugeln und Granaten und außerdem die Kisten nach weiterer Ausrüstung durchsuchen, um dadurch seine eigene Ausrüstung zu ergänzen. Die Kisten können an nützlicher Ausrüstung enthalten: Kugeln, Granaten, Uniform (mit der der Gefangene von den Wachen nicht mehr erkannt werden kann), kugelsichere Westen oder Kriegspläne. Die Kisten können jedoch auch leer sein oder unnütze Dinge enthalten, wie Schnaps, Sauerkraut oder Bratwurst.

Findet der Gefangene eine Uniform, wird er mit der Uniform von den Wachen nicht mehr erkannt. Er kann sie nun problemlos abschießen oder sich an ihnen vorbeibewegen. Außerdem kann der Gefangene mit der Uniform die einzelnen Wachen durchsuchen. Er richtet dann seine Pistole auf die Wachen und es ertönt der Ausruf: "Hände hoch!". Die Wachen strecken ihre Arme hoch und können dann durchsucht werden.

Hat der Gefangene alle Wachen erschossen, die Wachen und die Kisten nach weiterer Ausrüstung durchsucht, kann er aus dem Labyrinth von Räumen austreten.

In der folgenden Spielszene befindet er sich wieder in einem Labyrinth von Räumen und das Spiel beginnt von neuem. Die Spielszenen werden solange wiederholt, bis der Spieler alle Räume durchlaufen hat. Dann erhält er in der zweiten Spielstufe den höheren Rang eines "Corporate". Jetzt muß er wieder alle Räume durchlaufen.

8. Das Computerspiel "Castle Wolfenstein" ist sozial-ethisch desorientierend, wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften und nach ständiger Rechtsprechung auszulegen ist. Das Computerspiel "Castle Wolfenstein" verherrlicht und verharmlost den Krieg, § 1 Abs. 2 GjS. Es läßt kriegerische Kampfhandlungen als positiven Wert erleben. Das Kriegsgeschehen wird als eine besondere Herausforderung dargestellt. Um aus dem Labyrinth des Schlosses herauszukommen und gegebenenfalls die Pläne der Operation Rheingold zu stehlen, muß der Spieler die Wachen und die Mitglieder der SS-Sturmtruppen töten. Mit einem Gewehr oder mit Handgranaten sind die Gegner zu liquidieren. Es wird geschossen und zerstört, es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: In den einzelnen Räumen des Labyrinths gegnerische Wachen und SS-Angehörige ausmachen und - wo immer möglich - erschießen. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich leicht, die Räume haben einen unterschiedlichen Zuschnitt und verschieden verlaufende Gänge. Das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben jedoch gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Castle Wolfenstein" an kriegerischen Vernichtungshandlungen beteiligt, die er auf Grund der Ausgangssituation im Spielverlauf aktiv mitgestaltet und nachvollzieht. Das Spielgerät fungiert als Spielpartner, beide Teile, Spieler und Computer, reagieren aufeinander, und die elektronische Datenverarbeitung bietet auf Grund der Spielerreaktionen immer wieder Ausweich-, Angriffs- und Vernichtsaufträge 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 kriegerischer Gewalt und das Töten erfährt im Spiel "Castle Wolfenstein" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistungen des Spielers beim Abschießen und Vernichten des Feindes werden belohnt. Das Auffinden einer Uniform, mit der der Gefangene von den Wachen nicht mehr erkannt werden kann, erleichtert das Töten sowie das Durchsuchen der Gegner. Sind alle Gegner umgebracht und alle Räume durchsucht, erhält der Spieler einen höheren Rang. Seine kriegerische Kampfstärke und seine hohen Abschußleistungen werden damit belohnt. Diese positive Wertung bezieht sich im Spiel "Castle Wolfenstein" auf die Leistungen des Spielers beim Töten.

In der Spielanleitung zum Kriegsspiel "Castle Wolfenstein" wird das Kriegsgeschehen als reizvoll, ja als lebensnotwendig dargestellt. Der Spieler ist in die Situation des Zweiten Weltkrieges versetzt, er allein ist in der Lage, in dem Falterschloß die Wachen und die SS-Soldaten umzubringen und möglicherweise die Pläne für die Operation Rheingold zu erlangen, um diese den Alliierten zuzuspielen. Durch sein überlegenes Handeln kann der Zweite Weltkrieg für die Alliierten positiv beeinflusst werden, der Spieler kann eine positive Wendung des Zweiten Weltkrieges für die Alliierten herbeiführen. Durch Umbringen der Wachen und SS-Angehörigen kann es ihm auch gelingen, für die anderen Gefangenen des Falterschlosses "Castle Wolfenstein" eine bessere Situation herbeizuführen, er kann möglicherweise deren Befreiung erreichen. Kriegsgeschehnisse werden im Spiel "Castle Wolfenstein" als romantisches Abenteuer dargestellt, in dem männliche Tugenden bewiesen und spielerisch eingeübt werden können. Die Folgen des Abschießens eines Wachsoldaten oder eines SS-Angehörigen werden bagatellisiert. Das täuschend echt simulierte Schußgeräusch bietet einen zusätzlichen Anreiz für Kinder und Jugendliche auf ihre Gegner zu ballern.

Dem Spieler wird ein bewußtes Erleben von Kriegshandlungen vermittelt, indem er in der kindlichen bzw. jugendlichen Vorstellung Risiken eingehen und in kindlicher Abenteuerlust das Unge-wisse herausfordern kann.

Die Unterschiede zwischen Spiel und Wirklichkeit werden durch die teils recht realistische Darstellung verwischt: Der Gefangene spricht, während er die Pistole auf eine Wache richtet, es klingt wie: "Hände hoch!". Wenn eine Wache den Gefangenen entdeckt hat, spricht sie mehrere Sätze, während sie sich ihm nähert. Beim Schießen ertönt ein realistisches Schußgeräusch. Auch die Schritte der Figuren auf dem Bildschirm sind akustisch nachgeahmt und werden von dem Computer täuschend echt simuliert. Das Spiel nimmt durch diese Einzelheiten "Realität" an. Im übrigen interessieren sich kindliche und jugendliche Spieler nicht für den Unterschied

zwischen Spiel und Wirklichkeit, andererseits für den Unterschied zwischen Angriff, Krieg und Gefangenenbefreiung. Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität in ihrem Bewußtsein an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Castle Wolfenstein" 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.

9. Das Computerspiel "Castle Wolfenstein" hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Bei älteren Jugendlichen führt das Spielen von "Castle Wolfenstein" zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrations-schwierigkeiten, Kopfschmerzen und anderem (vgl. im einzelnen Fritz, "Videospiele - regelbare Welten am Draht", Teil 4, in "Spielmittel", S. 23ff, Nostheideverlag, Bamberg, 1983; Selg, Vortrag vom 24.10.1984 auf der Jahrestagung der Aktion Jugendschutz (ajs), Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg, Stuttgart). Bei dem Spiel "Castle Wolfenstein" handelt es sich nämlich nicht um ein einfaches Geschicklichkeits- oder Trefferspiel, in dem es lediglich um das Gewinnen geht. Das Computerspiel knüpft an sehr hohe Leistungsgereitschaft 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 Ausweichen, Abschießen 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 "Castle Wolfenstein" fasziniert, es macht Kindern und Jugendlichen auch wegen der oben dargelegten

täuschend echten Simulation außergewöhnlichen Spaß. "Castle Wolfenstein" ist - wie andere Action-Computerspiele auch - gleichzeitig aber 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 der Feind vernichtet werden) keine differenzierten sozialen Regeln abgeboten 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.

10. Ausnahmetatbestände im Sinne von § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich. Der NS-Hintergrund hat keinerlei dokumentarischen Charakter, dient vielmehr ausschließlich der Einbettung und als Spielrahmen für Tötungs- und Liquidierungshandlungen.

11. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen der weiten 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).

