



Pr. 22/87

Entscheidung Nr. 2991 (V) vom 05.08.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 152 vom 19.08.1987

Antragsteller:

Stadtjugendamt Stuttgart
Wilhelmsplatz 12
7000 Stuttgart 1

Antrag vom 30.12.1986
Az.: 51-54

Antragsgegnerin:

Ariola soft GmbH / SEGA
Carl Bertelsmann Straße 161
4830 Gütersloh 1

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den
am 12.01.1987 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten
Verfahren gemäß § 15a GjS am 05.08.1987 in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:

einstimmig entschieden:

Black Belt
Computerspiel
Ariola soft GmbH, Gütersloh

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Die Verfahrensbeteiligte gibt auf dem deutschen Markt Computer der Firma SEGA und dazugehörige Spielprogramme heraus. Der Spielcomputer mit der Firmenbezeichnung "SEGA Power Base" ist mit einem 128 KByteRam-Speicher und mit einem 128 KByteRom-Speicher ausgestattet. An dieses Grundgerät können zwei als "Control Pads" gekennzeichnete Joysticks angeschlossen werden. Der Spielcomputer ist an jeden Fernseher und mit einem entsprechendem Kabel an jeden RGB Monitor anschließbar. Die Spielprogramme für das Computersystem sind entweder auf einer Magnetkarte oder auf der "Sega Cartridge" gespeichert; die letztere kann ein Speichervolumen von bis zu 1024 KByte haben; durch eine Steckleiste kann das auf der "Cartridge" gespeicherte Programm vom Rechner benutzt werden.

Der Spielcomputer kann vom Preis von etwa 299,-- DM auf dem deutschen Markt erworben werden. Das Computerspiel "Black Belt" ist für etwa 79,-- DM zu erwerben. In Kaufhäusern wird das "Sega-System" zu Werbezwecken spielbereit aufgestellt; es kann dort von Kindern und Jugendlichen gespielt werden.

2. Das Computerspiel "Black Belt" ist auf einer "Cartridge" der Firma SEGA gespeichert. Das Spiel kann mit einem oder zwei Spielern gespielt werden. Der jeweilige Mitspieler ist in die Situation des japanischen Karatemeisters "Riki" hineinversetzt. Er hat den schwarzen Gürtel und ist einer der besten in dieser anspruchsvollen Kampfsportart der Selbstverteidigung. Zweck des Spieles ist es, wie auf S. 6 der Spielanleitung nachzulesen ist, nacheinander verschiedene Gegner innerhalb einer bestimmten Zeit zu besiegen. Um die Freundin Kyoto zu retten, muß auch der alte Feind Wang besiegt werden. Als Feinde stehen Riki gegenüber: Ryu, Oni, Rita, Hawk, Gonta. Diese sind in der Spielanleitung als starke Feinde bezeichnet. Daneben attackieren Riki als schwache Feinde chinesische Kung-Fu-Kämpfer, Ringkämpfer, Jiu-Jitsu Männer, Adler, Ninjas, schwarze Frauen. Als mittelstarke Feinde stehen ihm gegenüber: Kung-Fu-Meister, Ringkämpfer mit Peitsche und Messer, ein schwarzer Jiu-Jitsu Mann, Ninja mit roter Peitsche oder rotem Schwert und eine Frau mit Flammenwerfer.

Wenn der Spieler von einem der Gegner angegriffen wird, nimmt die am oberen Rand des Bildschirms dargestellte Kraftanzeige jedesmal ab. Sobald sie den Wert Null erreicht, hat Riki eines seiner drei Leben verloren. Um wieder Energie zu gewinnen, müssen laut Spielanleitung auf S. 9 zehn schwache und ein mittelstarker Gegner besiegt werden. Wenn die vorgegebene Zeit abgelaufen ist, ehe alle Gegner besiegt sind, ist das Leben eines Riki verloren.

In der Spielanleitung ist ausgeführt, wie man die Gegner am besten besiegt.

Es heißt hierzu auf S. 10:

- "Die Technik, um starke Gegner zu besiegen, richtet sich nach dem jeweiligen Feind.
- Ryu, Hawk und Gonta haben jeweils einen schwachen Punkt. Sie werden nur besiegt, wenn Riki sie genau an diesem Punkt trifft.
- Oni wird erfolgreich angegriffen, wenn man ihn genau in dem Moment trifft, in dem er unaufmerksam ist.
- RITAS Schwachstelle wechselt. Richten Sie sich darauf ein. Wo ist gerade der schwache Punkt?
- WANG hat keine verletzliche Stelle. Sie müssen daher ihr Äußerstes geben, um ihn zu besiegen.
- Wenn Sie genau die Schwachstelle der verschiedenen Feinde angreifen, wird hierbei automatisch Ihre in diesem Fall erforderliche spezielle Technik wirksam.
- Versuchen Sie, die anderen Gegner auf verschiedene Weise durch Schläge und Tritte aus der Hocke oder aus dem Sprung heraus zu besiegen."

Folgende Punkte werden dem Spieler gewährt:

Rikis Tritt	100 Pkte.
Rikis Schlag	200 Pkte.
Rikis Sprungangriff	300 Pkte.
Schwacher Gegner auf dem Adler	200 Pkte.
Adler	500 Pkte.
Meister (1. bis 3.)	2.000 Pkte.
Meister (4.)	3.000 Pkte.
Ringkämpfer (mit Peitsche oder Messer)	3.000 Pkte.
Jujitsu-Mann (in Schwarz)	3.000 Pkte.
Frau mit Flammenwerfer	3.000 Pkte.
Ninja (mit roter Peitsche)	4.000 Pkte.
Ninja (mit rotem Schwert)	5.000 Pkte.
Ryu	10.000 Pkte.
Hawk	15.000 Pkte.
Oni	20.000 Pkte.
Gonta	20.000 Pkte.
Rita	30.000 Pkte.
Wang	100.000 Pkte.

Für jeweils 100.000 Punkte erhält der Spieler ein neues Leben, sprich einen neuen Riki.

Auf S. 12 der Spielanleitung heißt es unter dem Titel "Ein

Tip vom Profi-Spieler

- "Setzen Sie Schläge und Tritte nicht unüberlegt ein. Wirkungsvoll sind sie nur, wenn Sie genau im richtigen Moment angewandt werden.
- Versuchen Sie, die fliegenden Feinde im Sprung zu besiegen. Dies wirkt sich später sehr vorteilhaft für Sie aus."

Vor einem sich leicht im Spielverlauf verändernden Hintergrund hat der Spieler die oben geschilderten Gegner zu besiegen. Die Bewältigung der Gegner ist unterschiedlich schwierig, je nach Schwierigkeitsstufe der Widersacher sind diese kampfgewandter, flinker und dem Spieler überlegener. Gelingt es dem Spieler, durch Steuerung des "Control Pads" durch Tritte oder Schläge den Gegner an seiner Schwachstelle zu treffen, zerspritzt dieser: Der Körper löst sich in verschiedene Teile auf, die auseinanderfliegen und dann verschwinden.

3. Das Jugendamt der Stadt Stuttgart hat beantragt,

das Computerspiel "Black Belt"

in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Dem Jugendamt fiel das Spiel in einem Stuttgarter Kaufhaus auf. In der Vorweihnachtszeit 1986 konnten 8-10jährige Kinder beobachtet werden, die an einem Verkaufsstand, an dem für die neuen Videospiele der Firma Sega geworben wurde, sich unentgeltlich mit dem zur Indizierung vorgelegten Spiel beschäftigten.

Zum Spielinhalt führt das Stadtjugendamt aus, ein Karatekämpfer werde in dem Spiel "Black Belt" im Verlauf des Spieles von einem oder mehreren Gegnern angegriffen. Er habe die Möglichkeit auszuweichen oder anzugreifen. Werde der Gegner rechtzeitig angegriffen, zerspritze er regelrecht, er werde in Teile zerfetzt und löse sich spurlos auf. Die Kämpfer seien in einer erstaunlich guten Bildauflösung dargestellt und eindeutig als Menschen zu erkennen. Der Karatekämpfer trage einen weißen Kampfanzug mit schwarzen Gürtel, seine Gegner seien kahlköpfig und hätten nackte Oberkörper. Es handele sich also nicht um symbolhafte, angedeutete Kämpfer, sondern eindeutig um Darstellungen von Menschen.

Das Stadtjugendamt begründet seinen Listenaufnahmeantrag damit, daß in dem Spiel eindeutig Gewalt gegen Menschen dargestellt würde und zwar in einer menschenunwürdigen Weise, die auch eine Verharmlosung von Gewalt beinhalte. Die Angreifer würden nicht etwa kampfunfähig gemacht, was dem Ziel der meisten Kampfsportarten entspreche, sie würden vielmehr zerstört. Ihre Körper würden in Fetzen zerrissen und lösten sich in Luft auf. Gerade der letzte Vorgang sei als Verharmlosung einzustufen: Die Folgen eines brutalen Angriffs sei nicht ein geschädigter, leidender Mensch, den die Folgen des Angriffs anzusehen seien. Der Mensch verschwinde vielmehr. Das Problem

löse sich in nichts auf. Der Vorgang des "Zerspritzens" sei menschenunwürdig und nur dazu geeignet, die Lust auf Sensation, Action und Zerstörung zu befriedigen. Gerade Kindern und Jugendlichen werden bei längerem Spielen an diesem Videospiel unterschwellig mitgeteilt, daß ein Karatekämpfer umso erfolgreicher sei, je mehr Gegner er zerstöre. Die Art wie zerstört werde und sich das Problem des Angriffs löse, sei völlig unrealistisch und könne zu einem Abstumpfen bzw. auch zu einer Umkehrung von Gefühlen wie Mitleid und Trauer führen. Das Spiel ein für Kinder verrohend wirkendes Medium, das zu deren sozialetischen Desorientierung führen könne.

4. Der Verfahrensbeteiligten wurde ein Doppel des Listenaufnahmeantrages zugestellt. Ihr wurde zugleich Gelegenheit gegeben, sich zu dem Indizierungsantrag sowie zu der Absicht der Bundesprüfstelle, im Verfahren nach § 15a GjS zu entscheiden, zu äußern. Von dieser Möglichkeit hat sie keinen Gebrauch gemacht.

Die Anschrift der Firma "Sega" ist unbekannt. Trotz einer entsprechenden Aufforderung hat die Verfahrensbeteiligte nicht die Anschrift des Verfassers mitgeteilt, damit eine Beteiligung im Listenaufnahmeverfahren erfolgen kann, § 12 GjS, § 4 Abs. 4 Satz 1 DVO GjS.

5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte sowie auf den des verfahrensgegenständlichen Computerspiels samt Spielanleitung Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben das Computerspiel "Black Belt" gespielt. Mit ihrer Unterschrift erklären die Beisitzer ihr Einverständnis mit der vorliegenden Entscheidung.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Black Belt" war in die Liste der jugendgefährdenden Listen aufzunehmen. Das Computerspiel ist auf einem "Cartridge" gespeichert. Eine bestimmte Ton- und Bildfolge ist hier festgehalten, die unter Zuhilfenahme des Computersystems auf einem Monitor das Computerspiel "Black Belt" generiert. Dieses Spiel ist daher ein Ton- und Bildträger i. S. v. § 1 Abs. 3 GjS, es steht den Schriften des GjS gleich.
7. Das Computerspiel "Black Belt" ist offenbar (§ 15a) "sozial-ethisch desorientierend", wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, bestätigt durch die Rechtsprechung, auszulegen ist. Für den unbefangenen Betrachter ist nämlich sofort und zweifelsfrei ersichtlich, daß dieses Computerspiel verrohend i. S. v. § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS ist, Gewalttätigkeiten positiv dargestellt werden und dieses Spiel aggressionssteigernde Eigenschaften hat.

Einzigster Sinn des Spieles ist, wie aus der Spielanleitung und dem Spielverlauf hervorgeht, möglichst viele Gegner zu besiegen. In Fülle nähern sich verschiedenartige Gegner von der rechten und linken Bildschirmseite. Am häufigsten stellen sich der Spielfigur Riki schwache Gegner entgegen, die durch einen einfachen Schlag oder einen simplen Tritt getötet werden können, andere, schwierigere Gegner müssen an bestimmten Körperstelle getroffen werden, damit diese besiegt sind. Am kompliziertesten ist es, den Kampf gegen den Meister "Wang" aufzunehmen. Die Überwältigung dieses kampfstarken Gegners erfordert viel Geschick und die Beherrschung sämtlicher Kampffunktionen der Spielfigur. Die Gegner sterben jeweils, indem diverse Körperteile wie der Antragssteller richtig hervorhebt "zerspritzen". Extremitäten, Rumpf und Kopf fliegen, von einem Schlag oder Tritt getroffen, auseinander und lösen sich in nichts auf. Körperbrocken fliegen wie belanglose und bedeutungslose Sachgegenstände auseinander. Die Gegner werden nicht schlicht überwältigt, der Spieler zerfetzt sie. Je mehr Gegner er überwinden kann, desto mehr Punkte kann der Spieler erlangen, jeweils gestaffelt nach dem Schwierigkeitsgrad. Je schwieriger die Widersacher sind, desto mehr Punkte kann der Kämpfer gewinnen. Erreicht der Spieler 100.000 Punkte durch sein mörderisches Vorgehen, erhält er selbst ein Leben mehr. Das Spiel ist zeitgebunden: Dem Spieler steht nur ein gewisses Zeitquantum zur Verfügung, um seine Gegner zu besiegen und seine Freundin zu befreien. Er muß daher möglichst schnell versuchen, seine Gegner zu liquidieren. Das jeweils beste Ergebnis wird in dem Computersystem gespeichert, so daß der jeweils beste abgelesen werden kann und weiteren Mitspielern als Ansporn dient. Das Computerspiel kann von ein oder zwei Personen gespielt werden, wenn zwei Spieler beteiligt sind, steuert jeweils einer nach dem anderen die Spielfigur Riki.

Das Computerspiel "Black Belt" konfrontiert den Spieler mit Kampf- und Gewalthandlungen. Zur Bekämpfung der Gegner können und müssen Tritte und Schläge, Sprünge und Gewaltakte aus der Hocke heraus begangen werden. Die vielen Gegner, seien es Ryu, Oni, Rita, Hawk, Gonta oder Wang, müssen vernichtet werden, ihre Körper müssen auseinanderplatzen. Der Spieler ist gezwungen, kämpferisch und mit Gewalt zu agieren. Es besteht zwar die Möglichkeit, keine Schläge auszuteilen, dabei riskiert der Spieler aber, sofort seine Lebensenergie durch die Schläge der Widersacher entzogen zu bekommen. Ohne Einsatz von Gewalt ist kein Erfolg zu erzielen. Feindliche Objekte müssen liquidiert werden. Es wird getötet: Der Vorgang ist immer derselbe: Die Spielfigur nach rechts oder links steuern, je nach Art des Gegners in die Hocke gehen oder springen und aus dieser Bewegung heraus durch Steuerung des "Control Pads" den Gegner durch einen Schlag mit der Hand oder einen Tritt mit dem Fuß zum Zerspritzen bringen, ihn töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, die Gegner nähern sich aus verschiedenen Richtungen, haben unterschiedliche Kampffähigkeiten, der Spielhintergrund ändert sich (mal kämpft man auf offener Straße, mal in einem Haus), das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten verändern sich aber kaum.

Der Spieler wird im Spiel "Black Belt" an verrohenden und gewaltsamen 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-, Angriffs- und Vernichtungsaufträge an. Der Spieler hält mit seinen Reaktionen das Spielgeschehen aufrecht, seine Gestaltungsmöglichkeiten beschränken sich auf das Zertreten und Erschlagen der Gegner. Der Spielverlauf läßt keine andere Entscheidung zu.

In einer Spielsituation, in der die geistigen und emotionalen Funktionen ausschließlich für die Bewältigung schneller Abfolgen von Reaktionsaufgaben dienen können, werden die dargestellten Kampfhandlungen bagatellisiert. Wie der Antragsteller zu Recht hervorhebt, zerspritzen die Körperbrocken der getroffenen Gegner. Danach sind sie aber einfach vom Bildschirm verschwunden. Nicht ein Körperteil, nicht ein Tropfen Blut bleibt sichtbar. Der Tötungsvorgang wird nicht problematisiert. Das Umbringen eines Gegners wird in dem Spiel dem Treffer bei einem Ballspiel gleichgesetzt.

Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl-Gehorsamverhältnis", in dem die Erbringung von Tötungsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung und Zerfetzung des Feindes erscheint in diesem Computerspiel als ein selbstverständliches Mittel zur Entscheidung einer Konfliktsituation. Riki muß seine Widersacher zerfetzen, um seine Freundin zu befreien. Die Lösung dieses Konflikts auf Verhandlungs- und Gesprächsebene oder die Befreiung seiner Freundin mit List oder unter zu Hilfenahme staatlicher Vollzugsorgane kann vom Spieler nicht erwogen werden; Gewalt erscheint in der von dem Spiel vorgegebenen und ihm aufgezwängten Perspektive als einziges und gerechtfertigtes Mittel.

Die Anwendung von Gewalt und das Töten erfährt in dem Spiel "Black Belt" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Zerschlagen und Zertreten des Feindes wird 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 "Black Belt" auf die Leistungen des Spielers als mordender Karatekämpfer, mithin auf seine Leistungen beim Töten.

Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nicht so sehr für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit, wie auch der Antragsteller zu Recht hervorhebt. Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und -situationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel "Black Belt" aktives Handeln fordert, Figuren realistisch darstellt und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Die Gefahr besteht, daß Kinder und Jugendliche die Spielsituation in ihre Lebenswirklichkeit

übertragen. Über die Fähigkeit, während eines Spieles ein klares Bewußtsein von der Spielsituation aufrecht zu erhalten, können Erwachsene weit besser verfügen als Kinder (vgl. Kampe, Kurzgutachten über das Videospiel "River Raid" (Pr. 454/84), im Auftrag der BPS angefertigt).

Das Computerspiel "Black Belt" hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Das Computerspiel hat einfache Regeln, es erfordert hohe Leistungsbereitschaft im Bereich der motorischen Geschicklichkeit. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen 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. 23f., Nostheideverlag Bamberg, 1983). Der Computer erzeugt durch das Spielen Aggression im Zusammenhang gewaltsamer Ereignisse; da außer dem Befehl-Gehorsam-Verhältnis (es muß gekämpft und der Feind zerjetzt 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 gefährdungsge-neigten Kindern und Jugendlichen nicht adäquat beherrscht werden können (vgl. Dorst, "Videospiele - regelbare Welten am Draht" am a.o.). Der Spieler ist ständig dem Streß ausgesetzt, selbst umgebracht zu werden. Diesen Druck kann er im Spiel nicht loswerden. Aggressionsabbau kann demnach nur außerhalb des Spieles stattfinden. Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt.

8. Ausnahmetatbestände i. S. v. § 1 Abs. 2 GJS sind nicht ersichtlich. Nicht der geringste Anhaltspunkt weist auf einen der enumerativ aufgezählten Tatbestände hin.
9. Ein Fall geringer Bedeutung scheidet wegen dem hohen Maß an Jugendgefährdung aus, das von dem Spiel ausgeht. Zudem war zu berücksichtigen, daß dieses Computerspiel in Kaufhäusern ausgestellt ist und wird, und damit Kindern und Jugendlichen ohne weiteres die Möglichkeit gegeben ist, das Computerspiel "Black Belt" ohne jede Zugangsbeschränkung zu spielen.

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).

