



Entscheidung Nr. 307² (V) vom 16.10.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 205 vom 31.10.1987

Antragsteller:

1. Stadtjugendamt Neuss
Postfach 10 14 52
4040 Neuss 1
Az.: 514 1a-sl, BPS 15/87
2. Kreisjugendamt Limburg-Weilburg
Limburger Straße 8-10
6290 Weilburg
Az.: 407.18.1

Verfahrensbeteiligte:

1. Palace Software

2. ariola soft


Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf die am 03.08.1987 und 15.09.1987 eingegangenen Anträge am 16.10.1987 gemäß § 15a GJS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:

einstimmig entschieden:

"Barbarian - der mächtigste Krieger"
Computerspiel
Palace Software, London/GB

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

1. Die Verfahrensbeteiligte zu 1. ist Herstellerin des verfahrensgegenständlichen Computerprogramms. Dieses ist auf Kassette oder Diskette für das Computersystem Commodore VC 64 und VC 128 erhältlich. Auch für andere Computersysteme wird das Spielprogramm angeboten. Die Verfahrensbeteiligte zu 2. vertreibt das Computerspiel auf dem deutschen Markt.
2. Handlungshintergrund und Handlungsverlauf werden von der Herstellerfirma in der Bedienungsanleitung wie folgt beschrieben:
"Der finstere Zauberer Drax begehrt Prinzessin Mariana. Er hat den Bewohnern der Juwelenstadt mit einem unaussprechlichen Fluch gedroht, wenn ihm die Prinzessin nicht ausgeliefert werden sollte. Drax hat sich jedoch bereit erklärt, Mariana die Freiheit zu schenken, wenn sich ein Kämpfer finden sollte, der die Wächter des Bösen schlägt. Doch: ein tapferer Ritter nach dem anderen unterliegt - alles scheint verloren. Da kommt eines Tages, vom vergessenen Ödland des Nordens her, ein unbekannter Barbar, ein mächtiger Kämpfer, der sein Breitschwert mit tödlichem Geschick zu führen weiß. Kann er die Mächte der Dunkelheit besiegen und die Prinzessin befreien? Es liegt allein an Dir..."

In dem Spiel stehen zwei Schwertkämpfer einander gegenüber mit der Absicht, den jeweils anderen zu überwinden. Mit dem Joystick können eine Vielzahl von Bewegungen der Figuren gesteuert werden, Bewegungen nach rechts und links, Sprünge, in die Hocke gehen, Tritte, unter dem Körper des anderen herrollen sowie schlagen. Trifft man den Gegner, verfärbt sich die getroffene Stelle blutrot, so daß der Eindruck einer Wunde entsteht. Bei geschickter Handhabung der Klinge kann der Gegner enthauptet werden: der Kopf fliegt herum, der Korpus bricht zusammen. Stirbt der Spieler oder der Gegner durch Köpfen oder weil er wegen zu vieler Wunden (sprich Schläge) tödlich verletzt ist, erscheint ein froschähnliches Männchen, stößt ein Gequake aus, und verläßt mit der Leiche den Bildschirm. Dieser Vorgang wiederholt sich von Runde zu Runde vor wechselndem Bildhintergrund, bis alle Gegner besiegt sind. Das Zischen des Schwertes durch die Luft, das Auftreffen auf den Körper und der Klang zweier aufeinander treffenden Klingen ist akustisch täuschend echt simuliert.

3. Die Jugendämter der Stadt Neuss und des Landkreises Limburg Weilburg haben beantragt:

das Computerspiel "Barbarian - der mächtigste Krieger" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Computerspiel Barbarian gehört nach Ansicht des Stadtjugendamtes Neuss zu den "Sword-fighting-games", die zur Gruppe der Actionspiele zählen. Die Handlung sei einfach; der Spieler habe lediglich die Möglichkeit, eine Figur im Kampf gegen die andere zu steuern. Zwei barbarische Schwertkämpfer ständen einander gegenüber mit der Absicht, sich im Kampf um die Prinzessin, die im Hintergrund abgebildet sei, gegenseitig zu töten. Das mit Hilfe des sogenannten Joysticks zu bedienende Spiel lasse dabei lediglich Verteidigungs- und Angriffspositionen zu. Die vom Hersteller dafür benutzten Begriffe in der Bedienungsanleitung gäben mit Bezeichnungen wie "Nackenschlag" und "Todeswirbel" den tödlichen Ernst des Spiels nicht wieder. Geradezu verniedlicht werde die vom Spieler auszuführende Gewalt durch eine Bezeichnung wie "fliegender Nackenschlag", - führe dieser Spielzug bei richtiger Anwendung doch zur Enthauptung des realistisch dargestellten Gegenübers.

Die Art des Computerspiels lasse keine andere Handlungsalternative als die kämpferische Auseinandersetzung zu. Der Gegner müsse getötet werden, um das Ziel, die Prinzessin zu erretten, zu erreichen. Seine Beseitigung erfolge dann wie ein Stück Abfall. Die Handlungen des Helden würden gegenüber dem kindlichen oder jugendlichen Benutzer des Spiels durch eine lapidare Bemerkung wie "es liegt allein an Dir..." sozusagen im Namen des Guten gerechtfertigt. Das Töten werde dabei zum Spielinhalt des Geschehens. Der Tod des Gegners sei als zwangsläufige logische Folge programmiert und könne über den Bildschirm, also aus großer Distanz, durch leichte Bewegungen des Joysticks erreicht werden. Die im Grundgesetz verankerte Unantastbarkeit der Würde des Menschen werde durch dieses Spiel buchstäblich mit Füßen getreten.

Das Jugendamt des Landkreises Limburg-Weilburg führt zur Begründung seines Indizierungsantrages aus, daß Spiel sei jugendgefährdend. Es nimmt zunächst auf die Darstellung des dem Programm beigefügten Hochglanzposters Bezug, auf dem der Held des Spiels, der sogenannte "Barbar", die zu befreiende Prinzessin "Marianna", sowie ein überdimensionales Schwert dargestellt würden. Als äußerst bedenklich wertet das Stadtjugendamt Limburg-Weilburg die Spielvariante, die durch Drücken der Feuertaste und Bewegen des Joysticks nach links bewirkt werde: Der Barbar dreht sich um die eigene Achse und trennt dem aufrecht stehenden, sich nicht schützenden und entsprechend positionierten Gegner den Kopf vom Körper.

Dabei spritzt Blut und der Körper des Gegners werde von einem grünen Gnom aus dem Bild gezogen, wobei der herumliegende Kopf - mit entsprechender Tonuntermalung - aus dem Bild gekickt werde. Nach weiteren Angaben zum Inhalt des Spiels wird zur Jugendgefährdung weiter ausgeführt, die Anwendung von Gewalt sei bei diesem Spiel eindeutig positiv besetzt und lasse einen "barbarischen Tod" (Köpfen) als akzeptabel erscheinen und wirke letztendlich gewaltverherrlichend. Das Spiel laufe darauf hinaus, schnellstmöglich den Gegner zu köpfen und dessen zwangsläufigen Tod zu akzeptieren. Die Handlungs- und Entscheidungsmöglichkeit des Spielers werde lediglich auf Ausweichen, Kämpfen und Töten begrenzt und es bestehe die Gefahr, daß durch das Versagen im Spiel Aggressionen erzeugt bzw. aggressive und verrohende Verhaltensweisen spielerisch eingeübt werden.

4. Den Verfahrensbeteiligten wurde ein Doppel des Indizierungsantrages zugeleitet. Ihnen wurde Gelegenheit gegeben, sich zu dem Indizierungsantrag sowie zu der Absicht der Bundesprüfstelle, im vereinfachten Verfahren nach § 15a GjS zu entscheiden, zu äußern. Von dieser Möglichkeit haben sie keinen Gebrauch gemacht.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte sowie auf den des Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben das Computerspiel "Barbarian - der mächtigste Krieger" gespielt. Mit ihrer Unterschrift erklären die Beisitzer ihr Einverständnis mit der Entscheidung in der vorliegenden Form.

G r ü n d e

6. Die Indizierungsanträge sind begründet. Das Computerspiel "Barbarian - der mächtigste Krieger" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Computerspiel ist ein Ton- und Bildträger im Sinne von § 1 Abs. 2 GjS. Auf der Computerkassette/-diskette ist eine Ton- und Bildfolge in magnetischer Ordnung gespeichert. Diese wird von dem Rechner auf dem Monitor in Bild- und Tondarstellungen umgesetzt. Daher steht das Computerspiel den Schriften im Sinne des GjS gleich.

7. Das Computerspiel "Barbarian - der mächtigste Krieger" ist offenbar (§ 15a GjS) "sozialethisch 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 jeden Betrachter ist klar und zweifelsfrei einsichtig, daß das Computerspiel "Barbarian" verrohend im Sinne von § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS ist und aggressionssteigernde Eigenschaften hat.

Das Computerspiel ist verrohend, weil es den Spieler dazu anhält, sich an brutalen und grausamen Kampf- und Tötungshandlungen aktiv zu beteiligen. Es stellt Kampf- und Tötungshandlungen als positiven Wert dar und läßt die kämpferische Auseinandersetzung mit dem Schwert als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten erscheinen. Das Kampffeld erscheint als einzigartige Möglichkeit, Anerkennung und Ruhm zu gewinnen.

Das Computerspiel stellt - wie der Antragsteller korrekt schildert - im Spielverlauf diverse Kampfhandlungen vor vier verschiedenen Hintergründen dar. Die Wächter des Bösen müssen geschlagen werden; dem Kämpfer als "Barbarian" obliegt die schwere Aufgabe, den Gegner zu liquidieren. Eine umfangreiche Bewegungspalette steht dem Spieler wie auch dem Gegner zur Verfügung, um selbst Angriffe zu starten bzw. sich dieser erwehren zu können. Tritte, Sprünge, Schläge, Rollen vorwärts und rückwärts, all dies sind Elemente des Bewegungspotentials der Spieler. Zur Bekämpfung des Gegners muß das Schwert eingesetzt und gegen den Gegner gerichtet werden. Die Gegner müssen vernichtet werden, sonst kann der Spieler als Barbarian nicht die Befreiung der Prinzessin erreichen. Benutzt der Spieler die Waffe nicht, riskiert er, sehr schnell von dem Wächter des Bösen umgebracht zu werden. Ohne Einsatz von Gewalt ist kein Erfolg zu erzielen. Die Gegner müssen umgebracht werden; mit dem Schwert müssen Hiebe gegen ihn ausgeteilt werden, die blutrote Verletzungen ihm zufügen oder seinen Kopf abschlagen. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer der selbe: die Spielfigur vor dem wechselnden Hintergrund steuern, gegnerische Schläge ausweichen, präzise auf das Opfer zielen, schlagen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben aber immer gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Barbarian - der mächtigste Krieger" an brutalen und aggressiven Vernichtungshandlungen beteiligt, die er aufgrund der Ausgangssituation im Spielverlauf aktiv mitgestaltet und nachvollzieht. Das Spielgerät fungiert als Spielpartner, beide Teile -Spieler und Spielgerät - reagieren auf einander 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, Zuschlagen und Vernichten. Der Spielverlauf läßt keine andere Entscheidung zu. Der Tötungsvorgang wird im Spiel bagatelisiert und ins lächerliche gezogen. Ein froschartiger Gnom nimmt die jeweilige Leiche bzw. den enthaupteten Kopf und transportiert diese nach einem Gequake vom Bildschirm. Danach erscheint der Spieler oder der Gegner neu; der Tote ist wieder lebendig.

Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamverhältnis", indem die Erbringung von Liquidierungshandlungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Gegners erscheint in diesem Computerspiel als selbstverständliches Mittel, um die Prinzessin zu befreien. Die Anwendung einer List und die Hinzuziehung staatlicher Vollzugsorgane ist durch die Gestaltung des Spiels und die Vorgaben der Spielanleitung ausgeschlossen. Dem Spieler wird eine Perspektive aufgezwängt, in der er zu rohen und blutigsten wie reaktionsschnellen Kampf- und Verteidigungshandlungen genötigt ist.

Die Anwendung brutaler Schwertkampftechniken und mithin das verletzen und töten erfährt im Spiel "Barbarian - der mächtigste Krieger" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim treffen und töten des Feindes wird mit Punkten belohnt, die im oberen Feld des Monitors angezeigt werden. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich im Spiel "Barbarian - der mächtigste Krieger" auf die Leistungen des Spielers als Scharfrichter und Schwertkämpfer, mithin auf seine Leistungen beim Töten. In dem Spiel geht es nur um vernichten, verletzen und töten. Die Kampfsituationen werden vorgegeben und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen.

Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nicht so sehr für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit. Im Bewußtsein unterleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Barbarian - der mächtigste Krieger" aktives Handeln fordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Die Gefahr besteht, daß Kinder und Jugendliche die Spielsituation in ihrer 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).

8. Das Computerspiel "Barbarian - der mächtigste Krieger" hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Das Computerspiel hat einfache Regeln, es fordert hohe Leistungsbereitschaft im Bereich der motorischen Geschicklichkeit. Die Vielzahl der Bewegungsmöglichkeiten, die ständigen Angriffe erfordern höchste Aufmerksamkeit des Spielers. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen des Computerspiels zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen und anderem (vgl. im einzelnen Fritz "Videospiele - regelbare Welten am Draht", Teil 4, in "Spielmittel", Seite 23 ff., Nostheide Verlag, Bamberg, 1983). Der Computer erzeugt durch das Spielen Aggression im Zusammenhang gewalttätiger und kämpferischer Ereignisse; da außer dem Bewehl- Gehorsam-Verhältnis (es muß geschlagen und der Feind vernichtet 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 gefährdungsgeneigten Kindern und Jugendlichen nicht adäquat beherrscht werden können (vgl. Dorst "Videospiele - regelbare Welten am Draht", am angegebenen Ort). Der Spieler ist ständig dem Streß ausgesetzt, selbst getroffen und getötet zu werden. Diesen Druck kann er im Spiel nicht loswerden. Aggressionsabbau kann demnach nur außerhalb des Spieles stattfinden. Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt.
9. Ausnahmetatbestände im Sinne von § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich. Dafür ergibt sich aus dem Spiel nicht den geringsten Anhaltspunkt. Das Spiel hat rein unterhaltenden Charakter; darüberhinaus soll von ihm keiner der im § 1 Abs. 2 GjS genannten Zwecke erfüllt werden.
10. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen dem hohen Maß an Jugendgefährdung Computerspiels "Barbarian - der mächtigste Krieger" aus. Auch die weite Verbreitung des Computerspiels, daß in der Fachpresse umfangreich beschrieben wird und damit beworben wird, vor allem auch durch Raubkopien sprach gegen die Annahme eines Falles geringer Bedeutung.

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).