

Pr. 494/87



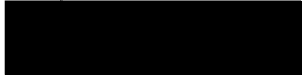
BUNDESPRÜFSTELLE
für jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3093 (V) vom 19.11.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 223 vom 28.11.1987

Antragsteller:

Stadtjugendamt Köln
Postfach 10 80 20
5000 Köln 1
Az.: 51/514/11

Verfahrensbeteiligte:

Imagine Software Ltd.


Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 22.09.87 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 19.11.1987 in der Besetzung mit:

Vorsitzender:



Literatur:



Kirchen:



einstimmig entschieden:

Army Moves
Computerspiel
Imagine Software Ltd., Großbritannien

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

G r ü n d e

1. Die Verfahrensbeteiligte hat "Army Moves" hergestellt. Dieses Computerspiel wird angeboten für die Computersysteme Commodore C 64/128, Spektrum, Schneider und MSX.
2. Das Computerspiel "Army Moves" besteht aus sieben Spielebenen. In der ersten steuert der Spieler einen Geländewagen, der mit einer Flak bestückt ist. Der Spieler fährt mit diesem Fahrzeug über eine Brücke, die starke Schäden (Löcher) aufweist. Diese Hindernisse müssen übersprungen werden. Der Spieler wird attackiert von Hubschraubern, die auf den Geländewagen schießen; außerdem nähern sich dem Spieler Panzer, die das eigene Fahrzeug ebenfalls unter Beschuß nehmen. Der Spieler muß die ihn attackierenden Hubschrauber und Panzer abschießen, sonst verliert er sein eigenes Leben. In den weiteren Spielebenen muß man sich ebenfalls unter Beschuß durch feindliche Linien schlagen. Waffen und Gegend ändern sich von Fall zu Fall. Mal kann man mit einer Pistole auskommen, zuweilen muß man Missiles einsetzen. In der vorletzten Spielebene muß der Spieler als Einzelkämpfer gegnerische Soldaten abschießen, die sich ihm in den Weg stellen. In einer Art "Hauptquartier" muß er sich durch das ganze Gebäude kämpfen. Der Spieler muß alle Feinde abschießen. Je mehr Gegner vernichtet werden, um so mehr Punkte erhält man.
Während des Spielverlaufs ertönt der "River Kwai-Marsch". Das Spiel ist in zwei Spielebenen unterteilt; die letzten drei Spielsequenzen lassen sich nur dann laden, wenn man den Nummerncode einläd, den man nach Bewältigung der ersten vier Spielteile erhält.

3. Das Jugendamt der Stadt Köln hat beantragt,

das Computerspiel "Army Moves"

in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Es trägt zur Begründung des Indizierungsantrages vor, es handle sich um ein Kriegsspiel mit gewaltverherrlichenden Inhalt. Der Spieler müsse sich als Hubschrauberpilot und Einzelkämpfer bewähren. Er könne verschiedene Waffen einsetzen. Der Spieler übernehme die Rolle eines heldenhaften Supersoldaten, der bestimmte Aufgaben in blindem Gehorsam erledige und dabei massenhaft Gegner umbringe. Die gute Grafik ermögliche einen realistischen Spielablauf. "Army Moves" zwingt den Spieler, sich an aggressiven Vernichtungshandlungen zu beteiligen. Nur durch das Töten von Gegnern sei ein Erreichen des Spielzieles und eine hohe Punktzahl möglich. Krieg werde als Bewährungsprobe für männliche Tugenden dargestellt. Das Spielgeschehen versetze den Spieler automatisch in ein Befehl- und Gehorsamsverhältnis. Eine gewaltfreie Konfliktlösung werde dem Spieler nicht angeboten. Die Anwendung von Gewalt erhalte durch Belohnung eine positive Bewertung.

4. Der Verfahrensbeteiligten wurde eine Abschrift des Indizierungsantrages zugesandt. Ihr wurde zugleich Gelegenheit gegeben, sich zu diesem sowie zu der Absicht der Bundesprüfstelle, im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS zu entscheiden, zu äußern. Von dieser Möglichkeit hat sie keinen Gebrauch gemacht.

5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsache und auf den des Computerspiels Bezug genommen.
- 6: Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Army Moves" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften ist auf Computerprogramme anwendbar. Diese sind nämlich auf Datenträgern gespeichert. Die Ton- und Bildinformationen sind dauerhaft auf einer Diskette fixiert. Daher steht das Computerspiel "Army Moves" einer Darstellung i. S. v. § 1 Abs. 3 GjS gleich.

Das Computerspiel ist offenbar (§ 15a GjS) geeignet, Kinder und Jugendliche "sozialethisch zu desorientieren" wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS auszulegen ist. Für jeden Betrachter wird klar und zweifelsfrei einsichtig, daß "Army Moves" kriegsverherrlichend i. S. v. § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS ist.

Wie der Antragsteller zu Recht hervorhebt, stellt das Computerspiel kriegerische Handlungen als hervorragende Bewährungsproben für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten dar und läßt Kriegshandlungen als einzigartige Möglichkeit erscheinen, Anerkennung und Ruhm zu gewinnen. Im Spiel "Army Moves" wird der Spieler 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 Gestaltungsmöglichkeiten des Spielers beschränken sich auf das Ausweichen vor fremden Geschossen sowie auf das Abschießen und Vernichten fremder Kriegsgeräte und Waffenträger. Ständig wird mit Kriegsgerät hantiert, ständig wird angreifenden Objekten ausgewichen, andauernd gegnerische Stellungen ins Visir genommen und beschossen. Das Computerspiel stellt Kriegsereignisse dar: Mit dem eigenen Kriegsgerät, mal mit Pistole, mit Raketenwerfer oder Flak sind gleichartige gegnerische Geräte oder gewöhnliche Soldaten abzuschießen. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Mit dem Joystick das jeweilige Tötungsinstrument steuern, präzise zielen, abschießen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, aber das Prinzip des Spielablaufes bleibt gleich.

Das Spielgeschehen zwingt dem Spieler ein automatisiertes "Befehls- und Gehorsamsverhältnis" auf, indem die Erbringung von Tötungshandlungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Feindes erscheint im Spiel "Army Moves" als ein selbstverständliches Mittel zur Entscheidung von Kriegssituationen. In dieser, von dem Computerspiel aufgezwängten Perspektive, muß kriegerische Gewalt als ein gerechtfertigtes Mittel empfunden werden.

Die Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt im Spiel "Army Moves" eine qualifizierte positive Berwertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen und Vernichten des Feindes wird belohnt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln

Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Bewertung bezieht sich im Spiel "Army Moves" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze - mithin auf seine Leistungen beim Töten. Das Spiel erweist sich nicht als sachliche und nüchterne Darstellung von Kriegsereignissen, das Kriegsgeschehen wird vielmehr als romantisches Abenteuer dargestellt, in dem männliche Tugenden bewiesen und spielerisch eingeübt werden können. Im Spiel "Army Moves" geht es um Zerstören und Vernichten, es wird beliebig abgeschossen und getötet.

Kriegsereignisse werden außerdem als automatisierte, durch technische Hilfsmittel herbeigeführte Geschehnisse herbeigeführt und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen.

Kinder und Jugendliche interessieren sich nicht so sehr für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit. Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Army Moves" 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 (vgl. Kampe, Kurzgutachten über das Videospiel "River Raid" (Pr. 454/84), im Auftrag der BPS angefertigt).

7. Es bestand kein Anhaltspunkt für einen der Ausnahmetatbestände des § 1 Abs. 2 GjS. Das Spiel "Army Moves" präsentiert Kriegshandlungen zur Unterhaltung.
8. Ein Fall geringer Bedeutung i. S. v. § 2 GjS war nicht gegeben. Dem stand die weite Verbreitung des Computerspiels entgegen, das in von Jugendlichen viel gelesenen Zeitschriften, u. a. in dem Magazin "Aktueller Software Markt", Ausg. 6 und 7/87, S. 31, positiv besprochen und damit beworben wird. Zum anderen war die weite Verbreitung durch Raubkopien zu berücksichtigen.

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).

