



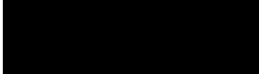
Entscheidung Nr. 3094 (V) vom 12.11.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 223 vom 28.11.1987

Antragsteller:

Kreisjugendamt Hameln-Pyrmont
Postfach 10 13 35
3250 Hameln

Az.: 512.41 fi.hi

Verfahrensbeteiligte:

Fa: Kingsoft Fritz Schäfer.


Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 13.02.1987 eingegangenen Listenaufnahmeantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 12.11.1987 in der Besetzung mit:

Vorsitzender:



Jugendwohlfahrt:



Literatur:



einstimmig entschieden:

Bridgehead (Legionnaire 2)
Computerspiel
Firma Kingsoft, Roetgen

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

1. Die Verfahrensbeteiligte entwickelte und vertreibt das Computerspiel "Bridgehead". Das Spiel wird für die Computerkonfigurationen, Commodore 16, 116 und +4 angeboten. Das Spielprogramm ist auf Kassette gespeichert erhältlich. Es kostet etwa 20,--DM.
2. Auf der Umschlaghülle der Kassettenverpackung wird das Computerspiel "Bridgehead" wie folgt angekündigt: "Bridgehead (Legionnaire 2). Der bekannte Legionnaire ist wieder da: Diesmal soll er auf feindlichem Gebiet einen Brückenkopf errichten. Horizontal in beide Richtungen scrollende Spitzengraphik mit vielen verschiedenen Bildern.

Der Hersteller beschreibt das Spiel wie folgt:

"Spielbeschreibung

In Bridgehead müssen Sie - nur mit einem Messer bewaffnet - Ihren Weg durch feindliche Stellungen bis zum Hauptquartier kämpfen. Die Steuerung erfolgt mit einem Joystick in Port Joy 1. Sie starten das Spiel mit einem Druck auf den Joystick-Knopf. Bei der Plus/4-Version können Sie außerdem mit Joystick Unten bis zu 4 Mitspieler auswählen.

Sie müssen insgesamt acht Levels (zu je 8 Bildschirmseiten) überstehen, um Ihren Auftrag auszuführen. Weichen Sie Ihren Gegnern aus und wehren Sie sich mit Ihrem Messer(Joystick-Knopf). Wenn Sie den Joystick nach OBEN und gleichzeitig den Knopf drücken, so können Sie eine Handgranate werfen. Sie haben aber nur eine beschränkte Anzahl davon zur Verfügung. Wenn Sie einen Kasten mit Munition finden, so erhalten Sie aber 5 neue Granaten. Mit Joystick UNTEN kann man sich ducken, um einer Rakete auszuweichen. Mit Joystick OBEN/UNTEN kann man Treppen rauf- und runterklettern. Achtung: es ist nicht möglich, auf der Treppe umzukehren.

Folgende Hindernisse stellen sich Ihnen in den Weg:

Tretmine - Die Berührung ist tödlich. Man kann sie aber durch eine Handgranate vernichten.

Commander (weiß) - Läuft Ihnen kontinuierlich hinterher.

Soldat 1 (dunkelgrün) - Benutzt die Treppen.

Soldat 2 (hellgrün) - Läuft auf einer Ebene und ignoriert die Treppen.

Bazooka (dunkelrot) - Feuert Raketen ab, wenn der Spieler sich auf der gleichen Ebene befindet; benutzt die Treppen.

Rocket (dunkelblau) - Feuert Raketen ab, die sich durchs ganze Bild auf den Spieler zu bewegen; benutzt die Treppen.

Am Ende jedes Levels erscheint die Endzone (das Scrollen des Bildschirms stoppt). Hier werden Sie von einem letzten Aufgebot feindlicher Soldaten attackiert, die Sie bekämpfen müssen. Wenn alle Gegner verschwunden sind, ist der Level beendet und Sie gelangen in den nächsten. Sobald Sie den letzten Level geschafft haben, gelangen Sie ins Hauptquartier und können einen neuen, schwierigen Auftrag ausführen".

3. Das Jugendamt des Landkreises Hameln-Pyrmont hat beantragt,
das Computerspiel "Bridgehead (Legionnaire 2)"
in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Zum Spielverlauf führt das Kreisjugendamt aus, ein Spieler laufe in einer fiktiven Landschaft umher und bringe Menschen um. Pro Spielebene habe er sechs eigene Leben. Des weiteren stünden ihm sieben Granaten für Hindernisse zur Verfügung, ergänzend sei er mit einem Messer bewaffnet. Die Anzahl der getöteten Opfer werde auf dem Bildschirm oben rechts angezeigt;

links oben existiere eine Punkt-Anzeige, wobei es für jeden getöteten Mann zehn Punkte gäbe. Von Bedeutung für den Spieler sei die richtige Distanz zum Gegner; sei der Soldat (Spieler) zu nahe am Gegner, so werde er selbst getötet. Sei er jedoch zu weit vom Gegner entfernt, gäbe er einen Fehlschuß ab und werde wiederum selbst getöte. Der Spielhintergrund bestehe aus Bergen mit verschiedenen Ebenen, die mit Leitern verbunden seien. Diese Ebenen seien mit Palmen geschmückt, Seilbrücken müßten überquert werden, es existierten Waffenlager für den Nachschub von Granaten. Mit diesen Granaten müßten unsichtbare Wände gesprengt werden.

Das Computerspiel sei geeignet, Kinder und Jugendliche sittlich zu gefährden, da es verrohend wirke, zu Gewalttätigkeit anreize und Kriegshandlungen verherrliche oder zumindest verharmlose. Im Vergleich zu vielen Videospielen (gerade sog. Weltraumspielen) würden hier keine Symbole oder abstrahierte Figurenformeln verwandt, sondern die Menschen seien als solche doch völlig zu erkennen. Je schneller und perfekter der Spieler töte, umso mehr Punkte erhalte er und umso schneller komme er zum Ziel des Spielvorganges, ein Gebiet "zu säubern" und das Hauptquartier zu erreichen. Die Bedingungen des § 1 GjS würden hiermit als erfüllt angesehen.

4. Der Verfahrensbeteiligten wurde Doppel des Indizierungsantrages zugestellt. Ihr wurde Gelegenheit gegeben, sich zu diesem sowie zu der Absicht der Bundesprüfstelle, im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS zu entscheiden, zu äußern. Verfahren und Antrag sind unbeanstandet geblieben.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfkakte und auf den des Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsgremiums haben das Spiel "Bridgehead (Legionnaire 2)" gespielt. Mit ihrer Unterschrift erklären sie ihr Einverständnis mit der Entscheidung in der vorliegenden Form.

Gründe

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Bridgehead (Legionnaire 2)" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Computerspiel ist auf einer Kassette als Ton- und Bildträger i.S.v. § 1 Abs. 3 GjS gespeichert. Es steht daher den Schriften i.S.d. GjS gleich.

7. Das Computerspiel "Bridgehead (Legionnaire 2)" ist offenbar (§ 15a GjS) geeignet, Kinder und Jugendliche "sozialethisch zu desorientieren", 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 der Verwaltungsgerichte, auszulegen ist. Für jeden unbefangenen Spieler ist zweifelsfrei und klar einsichtig, daß das Computerspiel kriegsverherrlichend und kriegsverharmlosend ist. Jedermann wird deutlich, daß in dem Computerspiel "Bridgehead (Legionnaire 2)" Krieg gespielt wird; dieser erscheint als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten; die kämpferische Auseinandersetzung erscheint als einzigartige Möglichkeit, Anerkennung und Ruhm zu gewinnen. Die Schrecken des Krieges und seiner zahlreichen für die Menschen schmerzhaften Auswirkungen werden nicht dargestellt.

Das Computerspiel stellt im Spielverlauf Kriegssereignisse dar: Der Spieler hat als Einzelkämpfer oder zusammen mit Mitspielern die Aufgabe, in feindliches Gebiet vorzudringen, und -mit Messer und Handgranaten bewaffnet- gegnerische Soldaten zu überwältigen. Die verschiedenen Gegner haben unterschiedliche Stärken; manche laufen nur auf einer Ebene des Spieles auf den Spieler zu, andere verfolgen ihn überall hin. Einige können Waffen abfeuern, die sich durch das ganze Bild auf den Spieler zu bewegen. Andere benutzen nur Stichwaffen. Tretminen und andere unüberwindliche Hindernisse erschweren dem Spieler das Fortkommen; mit einer Handgranate können sie überwunden werden. Acht verschiedene Spielebenen werden von dem Computerprogramm generiert. Hindernisse und Gegner bleiben dabei aber immer gleich.

Zur Bekämpfung der Gegner müssen Messer und Handgranate eingesetzt werden. Die gegnerischen Soldaten müssen vernichtet werden, sonst ist kein Spielerfolg oder auch nur ein Überleben möglich. Es besteht zwar die Chance, ohne Waffengewalt voranzumarschieren, dabei riskiert der Spieler aber, sofort von gegnerischen Soldaten durch eine Bazooka oder einen Messerstich umzukommen. Ohne Einsatz von Gewalt ist kein Erfolg zu erzielen. Feindliche Objekte, nämlich die gegnerischen Soldaten, müssen umgebracht werden. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Die Spielfigur über die einzelnen Spielebenen steuern, über Leitern hinauf oder hinabsteigen, präzise auf die sich nähernden Soldaten unterschiedlicher Kategorie zielen, im richtigen Augenblick zustechen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen ändern sich zwar, die Hintergründe bestehen aus acht verschiedenen Szenen, gegnerische Soldaten nähern sich aus verschiedenen Ebenen und Richtungen, das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben aber immer gleich. Der Spieler wird in dem Spiel "Bridgehead (Legionnaire 2)" 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 Abschießen und Vernichten. Der Spielverlauf läßt keine andere Entscheidung zu. In einer Spielsituation, in der die geistigen um emotionalen Funktionen ausschließlich für die Bewältigung schneller Abfolgen von Reaktionsaufgaben dienen können, werden die kriegerischen Gewalttätigkeiten bagatelisiert. Getroffene Gegner verschwinden sang- und klaglos vom Bildschirm. Sie sind einfach weg, der Tötungsvorgang wird nicht problematisiert. Das Umbringen eines Gegners wird in dem Spiel dem Treffer in einem Ballspiel gleichgesetzt.

Das Spielgeschehen zwingt den Spieler in den beiden Computerspielen gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamverhältnis", in dem die Erbringung von Gehorsamsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Feindes erscheint in diesen Computerspielen als selbstverständliches Mittel zur Entscheidung von Kriegssituationen. Der Spieler muß Gewalt einsetzen, um das Hauptquartier zu erobern. Gewalt erscheint ihm in der von dem Spiel vorgegebenen und ihm aufgezwängten Perspektive als ein gerechtfertigtes Mittel.

Die Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt in dem Spiel "Bridgehead (Legionnaire 2)" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistungen des Spielers beim Abschießen und Vernichten der Feinde wird mit

Punkten belohnt, pro erlegten Gegner erhält der Spieler 10 Punkte. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich in dem Spiel "Bridgehead (Legionnaire 2)" auf die Leistungen des Spielers als Messerstecher und Granatwerfer, mithin auf seine Leistungen beim Töten. In dem Computerspiel geht es um Zerstören und Vernichten, es wird beliebig geschossen und getötet. Die Schrecken und Leiden des Krieges werden weder erwähnt, noch in irgendeiner Form angedeutet. Die Kampfsituation wird 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 und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Bridgehead (Legionnaire 2)" aktives Handeln fordert und dabei 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).

8. Es bestand kein Anhaltspunkt dafür, das einer der Ausnahmetatbestände des § 1 Abs. 2 GjS in Betracht kam.
9. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen dem hohen Maß an Jugendgefährdung aus, das von dem Computerspiel "Bridgehead (Legionnaire 2)" ausgeht. Zum anderen war die weite Verbreitung des Computerspiels 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).

