

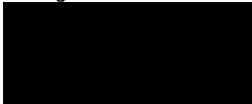


Entscheidung Nr.3097 (V) vom 12.11.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 223 vom 28.11.1987

Antragsteller:

Kreisjugendamt Hameln-Pyrmont
Postfach 10 13 35
3250 Hameln
Az.: 512.41 fi.hi

Verfahrensbeteiligte:

Kingsoft


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

Vorsitzender:



Literatur:



Jugendwohlfahrt:



einstimmig entschieden:

"Legionnaire"
Computerspiel
Kingsoft, Roetgen

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Die Verfahrensbeteiligte vertreibt das Computerspiel "Legionnaire". Sie vertreibt dieses für die Computerversionen Commodore 116, 16 und +4. In der Cassettenversion kostet das Spiel etwa DM 10,--.
2. Auf der Umschlaghülle der Cassette wird das Spiel von der Verfahrensbeteiligten wie folgt vorgestellt:

"Legionnaire"

"Ein rasantes Einzelkämpfer-Spiel mit hervorragender Animation und einer starken, scrollenden Hintergrundgrafik mit Flüssen, Palmen, Brücken, Bunkern, Stacheldraht, usw. Werden Sie es schaffen, das Hauptquartier zu erreichen?"

Die Aufgabe des Spielers wird in der Spielbeschreibung vom Hersteller des weiteren wie folgt beschrieben:

"Spielbeschreibung: In Legionnaire müssen Sie -mit einem Gewehr bewaffnet- Ihren Weg durch feindliche Stellungen bis zum Hauptquartier kämpfen. Die Steuerung erfolgt mit einem Joystick in Port 2. Sie starten das Spiel mit einem Druck auf den Joystick-Knopf. Sie müssen insgesamt 7 Levels überstehen (Level 00-06), um Ihren Auftrag auszuführen. Weichen Sie Ihren Gegnern aus und schießen Sie mit Ihrem Gewehr zurück. Am Ende jedes Levels erscheint die Endzone (das Scrollen des Bildschirms stoppt). Hier werden Sie auf offenem Feld 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 (06) geschafft haben, gelangen Sie ins Hauptquartier und können einen neuen, schwierigeren Auftrag ausführen."

Der Spieler steuert im Spiel "Legionnaire" einen Mann (in Uniform, Helm und Gewehr). Dieser soll sich als Einzelkämpfer gegen feindliche Soldaten durchsetzen. Er kann in alle Richtungen laufen und schießen. Die jeweiligen Gegner erscheinen schießend von links und rechts. Den Hintergrund bilden Palmen, Sandsäcke, Flüsse, Brücken, Bunker, Stacheldraht und anderes. Trifft der Spieler einen seiner Gegner und kann ihn erschießen, erhält er 10 Punkte gutgeschrieben. Ein akustisches Signal zeigt einen Treffer an. In einer Spielszene wird der Spieler von etwa 20 Gegnern attackiert. Wird der Kämpfer selbst getroffen, muß er die Spielsequenz von neuem beginnen.

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

Im Indizierungsantrag ist Inhalt und Verlauf des Computerspiels zutreffend geschildert. Zur Begründung des Listenaufnahmeantrages führt das Kreisjugendamt aus, das Computerspiel sei geeignet, Kinder und Jugendliche sittlich zu gefährden, da es verrohend wirke zu Gewalttätigkeiten anreize und Kriegshandlungen verherrliche oder zumindest verharmlose. Im Vergleich zu vielen Videospielen (gerade sogenannten Weltraumspielen) würden hier keine Symbole oder abstrahierte Figurenformen verwandt, sondern die Menschen seien als solche deutlich 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 seien damit erfüllt.

4. Der Verfahrensbeteiligten wurde ein 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. Die Verfahrensbeteiligte hat keine Einwendungen gegen den Antrag und die Behandlung im vereinfachten Verfahren vorgetragen.

5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfskizzen und auf den des Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben das Spiel "Legionnaire" gespielt. Mit ihrer Unterschrift erklären sie ihr Einverständnis mit der Entscheidung in der vorliegenden Form.

G r ü n d e

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

Das Computerspiel ist ein Ton- und Bildträger im Sinne von § 1 Abs. 3 GjS. Auf der Cassette ist eine Ton- und Bildfolge in magnetischer Ordnung gespeichert. Daher steht das Computerspiel der Cassette den Schriften im Sinne des GjS gleich.

7. Das Computerspiel "Legionnaire" ist offenbar (§ 15a GjS) "sozioethisch 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 der Verwaltungsgerichte, auszulegen ist. Für jeden Betrachter und Spieler ist zweifelsfrei einsichtig, daß das Computerspiel "Legionnaire" kriegsverherrlichend und kriegsverharmlosend im Sinne von § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS ist. Angesichts der Spielinhalte ist für jedermann klar einsichtig, daß in dem Computerspiel Krieg gespielt und positiv bewertet wird. Kriegshandlungen erscheinen als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten, das Spiel läßt den Krieg als einzigartige Möglichkeit erscheinen, Ruhm und Anerkennung zu gewinnen.

Das Computerspiel "Legionnaire" stellt -wie schon aus der Spielbeschreibung und dem Indizierungsantrag hervorgeht- im Spielverlauf Kriegsereignisse dar: Der Spieler als Einzelkämpfer hat die Aufgabe, in von feindlichen Truppen besetztes Gebiet vorzudringen, das Terrain abschnittsweise unter seine Herrschaft zu bringen, indem er die gegnerischen Soldaten abschießt und vernichtet. Mit dem Gewehr bewaffnet müssen die Gegner erledigt werden, die ihrerseits den Spieler mit Schusswaffen bedrängen. Feindliche Soldaten müssen in großer Zahl getötet werden. Abschnitt für Abschnitt will erobert sein, der Kampf nimmt erst nach sieben Levels sein Ende.

Zur Bekämpfung der Gegner müssen Waffen eingesetzt werden. Die gegnerischen Soldaten müssen vernichtet werden, sonst ist kein Spielerfolg oder auch nur ein Überleben möglich. Es besteht zwar die Möglichkeit, ohne Waffengewalt voranzumarschieren, dabei riskiert der Spieler aber, sofort im Kugelhagel der gegnerischen Soldaten umzukommen. Ohne Einsatz von Gewalt ist kein Erfolg zu erzielen. Feindliche Objekte, nämlich die gegnerischen Soldaten, müssen erschossen werden. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Die Spielfigur zwischen den Hindernissen wie Palmen, Brücken, Steinen hindurchmanövrieren, gegnerischen Projektilen ausweichen, präzise auf die Opfer zielen, abschießen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen ändern sich zwar, die Hintergründe ändern sich, gegnerische Soldaten nähern sich aus den verschiedenen Winkeln und Richtungen, das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben aber immer gleich. Der Spieler

wird in dem Spiel "Legionnaire" 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 wider 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 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 kriegerischen Gewalttätigkeiten bagatellisiert. Getroffene Soldaten verschwinden sang- und klanglos vom Bildschirm. Sie sind einfach weg, der Tötungsvorgang wird nicht problematisiert. Das Umbringen eines Gegners wird in den Spielen dem Treffer in einem Ballspiel gleichgesetzt.

Das Spielgeschehen zwingt den Spieler in dem Computerspiel gleichsam in ein automatisiertes "Bewehl- und Gehorsamverhältnis", in dem die Erbringung von Gehorsamsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Feindes erscheint 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 aufzuzwängten Perspektive als ein gerechtfertigtes Mittel. Der Einsatz massiver Gewalt und sofortige und unbarmherzige Liquidierung jeden Gegners ist erforderlich, um im Spiel zu bestehen.

Die Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt in dem Spiel "Legionnaire" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistungen des Spielers beim Abschießen und Vernichten der Feinde wird mit Punkten belohnt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kinder und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich im Spiel "Legionnaire" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze, mithin auf seine Leistungen beim Töten. Im 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, wie auch der Antragsteller zu Recht hervorhebt. Im Bewußsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn Spiele wie "Legionnaire" aktives Handeln fordern und dabei eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführen. 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 ist kein Anhaltspunkt dafür erkennbar, das einer der Ausnahmetatbestände des § 1 Abs. 2 GjS in Betracht kommt.
9. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen der weiten Verbreitung des Computerspiels und dem hohen Maß an Jugendgefährdung aus, das von ihm ausgeht.

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).

