

Pr. 148/88

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3252 (V) vom 24.05.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 100 vom 31.05.1988

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

1. Ocean Software

2. Strike Force

Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 05.04.1988 eingegangenen Antrag am 24.05.1988 gemäß Paragraph 15a GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Stellvertretender Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:

einstimmig entschieden:

"Platoon"
Computerspiel
Ocean Software, Manchester GB,

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

1. Die Firma "Ocean Software" hat das Computerspiel "Platoon" entwickelt. Es wird für die Computersysteme Atari ST, Commodore 64, Spektrum, Schneider angeboten. Auf Diskette kostet das Programm ca. 49,-- DM. Das Programm wird vom Hersteller und Vertriebsfirmen umfangreich beworben.
2. Das Computerspiel "Platoon" setzt Teile des Inhalts des in den USA 1986 entstandenen Films "Platoon" auf den Computer um. Held dieses Films ist der Kriegsfreiwillige Chris Taylor, der im Vietnamkrieg die Zugführer Barnes und Elias kennen lernt. Während Elias Verständnis für die Sorgen und Nöte seiner Leute hat, bedeutet für Barnes ein Menschenleben in Vietnam wenig. Barnes und ein Teil seiner Leute ermorden im Vietnamkrieg kaltblütig Zivilisten. Elias kann zwar ein größeres Massaker verhindern, macht sich jedoch damit den Widersacher Barnes zum Todfeind und wird bei einem Spähtrupp von ihm niedergeschossen und verletzt zurückgelassen. Der Held Taylor muß tatenlos zusehen, wie Elias von den Vietkong in Fetzen geschossen wird. Dafür ist Barnes verantwortlich. In einem abschließenden Showdown kann er den Verantwortlichen umbringen.

Das Computerspiel "Platoon" besteht aus sechs Sektoren, die in ihrer Spielgestaltung an dem Film orientiert sind. Eine Vielzahl von Kämpfen muß der Spieler gewinnen, um das Spiel zu überleben.

3. Das _____ hat beantragt,
das Computerspiel "Platoon" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Es führt zur Begründung aus, das Computerspiel sei sittlich verrohend und sozialetisch desorientierend für jugendliche Computerspieler. Wesentlicher Spielinhalt sei das Töten von Gegnern, die eindeutig als Menschen erkennbar seien. Der Spieler sei gezwungen, sich an aggressiven militärischen Vernichtungshandlungen zu beteiligen. Konfliktfreie Lösungsmöglichkeiten würden nicht angeboten. Es sei unmöglich, das Spielziel ohne massenhafte Tötungen von Gegnern zu erreichen. Brutale Gewaltanwendung werde als positiv dargestellt, da sie durch Punkte und namentliche Eintragung in eine Bestenliste belohnt werde. Durch die Spielidee werde der Spieler in ein Befehls-Gehorsamverhältnis gezwungen.

Das spielen von "Platoon" erfordere große Geschicklichkeit im Umgang mit dem Steuerknüppel. Nur durch andauerndes Üben und Einüben von Gewaltanwendung sei das Erreichen des Spielzieles möglich. Ständige Angriffe von Gegnern und das Abwehren sonstiger Gefahren erforderten völlige Konzentration auf das Spiel. Dies bewirke einen intensiven gefühlsmäßigen Einstieg in das Spielgeschehen besonders durch den ständigen Kampf um das eigene Überleben. Hierdurch könnten gerade bei Kindern und Jugendlichen Streß und Aggressionen aufgebaut werden, die nur außerhalb des Spiels wieder abgebaut werden könnten.

Das Computerspiel "Platoon" gehöre sicherlich zu den brutalsten und gefährlichsten Computerspielen überhaupt, die bislang auf den Markt gekommen seien. Das Spiel besitze eine sehr gute graphische Darstellung, die der Realität nahe komme. Auch die verwendeten Klangeffekte, wie Schüsse, Gewehrsalven und digitalisierte Todesschreie seien sehr realistisch. Obwohl es unter dem gleichen Titel wie der

Film angeboten werde, habe das Computerspiel keine kritische Aussage. Es sei kein Antikriegsspiel, sondern gewaltverherrlichend und kriegsverherrlichend. Dies erscheine besonders bedenklich, wenn sich Käufer vom Spiel ähnliche Aussagen erhofften wie vom Film.

4. Die Verfahrensbeteiligten haben sich zu dem Indizierungsverfahren nicht geäußert.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfkarte und auf den des Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben "Platoon" persönlich gespielt. Die Beisitzer sind mit der Entscheidung in der vorliegenden Form einverstanden.

Gründe

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

Computerdisketten sind Ton- und Bildträger im Sinne des Paragraphen 1 Abs. 3 GjS. Bei einem Computerspiel sind die Datenträger, welche die Information des Spielprogramms und damit die bildlichen und akustischen Darstellung tragen, ebenso wie bespielte Videokassetten vergleichbare Ton-Bildträger.

Das Computerspiel "Platoon" ist offenbar (Paragraph 15a GjS) geeignet, Kinder und Jugendliche sozial-ethisch zu desorientieren, wie der Begriff sittlich zu gefährden in Paragraph 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften auszulegen ist. Für jeden Betrachter ist dies klar und zweifelsfrei einsichtig, weil das Computerspiel "Platoon" kriegsverherrlichend und -verharmlosend ist; es erfüllt eine der Tatbestandsvoraussetzungen des Paragraphen 1 Abs. 1 Satz 2 GjS.

Der Spieler hat in "Platoon" fünf Soldaten (eine Truppe), die jeweils dreimal getroffen werden können, bevor sie als tot gelten und damit nicht mehr zur Verfügung stehen. Er hat eine begrenzte Anzahl von Schusswaffen. Am unteren Bildschirmrand ist eine "Moralanzeige" installiert. Diese kennzeichnet die Moral der Truppe. In den ersten beiden Spielsektoren mit den Bezeichnungen "Dschungel" und "Dorf" befindet sich der von dem Spieler geleitete Spieltrupp im Urwald. Bei seiner Suche wird der Spieler ständig von Vietkongs angegriffen, die aus Bäumen, von vorn oder hinten auf den Helden springen oder schießend auf ihn zulaufen. Nach der Brücke gelangt man in ein Dorf mit verschiedenen Hütten, die man untersuchen muß. Von dort gelangt man durch einen geheimen Eingang zu einem unterirdischen Tunnelsystem. Eine Übersicht über dieses Labyrinth wird im rechten Bildschirmsektor angezeigt. Dem Fadenkreuz kann man durch die Gänge umherwandern und verschiedene Räume aufsuchen. Den vierten Sektor erreicht man, wenn man den Tunnel verläßt. Hier muß man mit vorher aufgenommenen Leuchtkugeln den Himmel erhellen und die erscheinenden und sichtbar werdenden Vietkongs abschießen. Elias wird, einer der Truppenführer, von Vietkong erschossen. Mit Barnes muß der Spieler aus dem Labyrinth der Spielszenarie entfliehen, um einem flächendeckenden Angriff der Amerikaner zu entgehen.

In einem weiteren Sektor kommt es zum Showdown zwischen dem Spieler und dem Gegner Barnes. Mit fünf gezielten Granatenschüssen kann dieser Gegner überwältigt werden.

Während aller Spielszenen wird der Spieler von Vietkong angegriffen, die er abschießen muß, um nicht selbst erschossen zu werden.

Das Computerspiel "Platoon" stellt im Gegensatz zum titelgleichen Film kriegerische Handlungen als hervorragende Bewährungsproben für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten dar und läßt Kriegshandlungen als einzigartige Möglichkeit erscheinen, Anerkennung und Ruhm zu gewinnen.

Das Computerspiel "Platoon" ist kriegsverherrlichend und -verharmlosend, weil der Spieler fortlaufend an kriegerischen Vernichtungshandlungen beteiligt wird, die er aufgrund der Ausgangssituation im Spielverlauf aktiv mitgestaltet und nachvollzieht. Die Gestaltungsmöglichkeiten in "Platoon" beschränken sich auf das Abschießen angreifender Vietkong oder des Feindes Barnes, ständig werden gegnerische Stellungen und gegnerische Krieger beschossen. Das Computerspiel stellt Kriegsereignisse dar. Der Spieler hat die Aufgabe zu töten. Der Vorgang ist immer der selbe: Mit dem Joystick das jeweilige Tötungsinstrument steuern, präzise zielen, abschießen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, insbesondere ist der Spielhintergrund unterschiedlich gestaltet, Prinzip des Spielablaufes bleibt aber gleich. 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 absolut keine anderen Entscheidungen zu. Das Spielgeschehen zwingt dem Spieler ein automatisiertes "Befehls- und Gehorsamverhältnis" auf, in dem die Erbringung von Tötungsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Feindes erscheint in "Platoon" als ein selbstverständliches Mittel zur Entscheidung von Kriegssituationen. In dieser, von "Platoon" aufgezwängten Perspektive muß kriegerische Gewalt als ein gerechtfertigtes Mittel empfunden werden.

Die Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt in "Platoon" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen und Vernichten des Feindes wird belohnt. Die höchsten Punktzahlen, die beim Abschießen erreicht werden können, kann der jeweilige Spieler im "Highscore" eintragen lassen. Dieser wird auf Diskette gespeichert und steht den nachfolgenden Spielern als Anhaltspunkt und zum Leistungsanreiz beim Abschießen zur Verfügung. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich im Computerspiel "Platoon" 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. Von der Absicht des Filmherstellers, einen engagierten Anti-Kriegs-Film zu entwickeln und eine engagierte inhaltliche Aussage gegen den Wahnsinn und die zerstörerische Wirkung des Krieges zu vermitteln, ist im Computerspiel nicht ersichtlich. "Die Motivation beim Spiel "Platoon" rührt gerade daraus, Menschen

umzubringen, um weiter zu kommen und um Punkte zu sammeln. Unzweifelhaft macht das Game-Spiel Spaß und bringt die Handlung gut rüber, aber inhaltlich steht es eher konträr zum Film und besitzt ein paar Geschmacklosigkeiten" (so die Zeitschrift "Aktueller Software Markt"). In "Platoon" geht es um Zerstören und Vernichten, es wird beliebig abgeschossen und getötet. Die Schrecken und Leiden des Krieges werden bagatellisiert. Eine Vielzahl der getroffenen Soldaten stößt digitalisierte Todesschreie aus. Dies bewirkt keinerlei Abschreckung, im Gegenteil: wegen seiner Echtheit bietet er dem jugendlichen Spieler einen zusätzlichen Anreiz, möglichst viele Soldaten zu liquidieren. Kriegereignisse werden als automatisierte, durch technische Hilfsmittel herbeigeführte Geschehnisse vorgestellt und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen. Daran kann auch der mit dem Titelbild eingeblendete Satz "The first casualty of war is innocence" nichts ändern.

Wie der Antragsteller zu Recht hervorhebt, interessieren sich Kinder und Jugendliche 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 "Platoon" realistisch und attraktiv gestaltet ist, 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 Computerspiel "River Raid" (PR 454/84) im Auftrag der BPS an-gefertigt). Kriegsverherrlichende Medien sind nach dem ausdrücklichen Willen des Gesetzgebers "sozialethisch desorientierend" Paragraph 1 Abs. 1 Satz 2 GjS. Ihnen haftet die Eignung an, die Jugend zu einer sittlichen Fehlhaltung gegenüber Erscheinungen des menschlichen Lebens, insbesondere des Gemeinschaftslebens zu führen (vgl. BVerwGE, 23, 112 ff im Anschluß an Rauschert in Recht der Jugend, 1959, S. 81, 82). Kriegsverherrlichende Medien widersprechen der Wertordnung des Grundgesetzes, die auf eine Politik verpflichtet, die auf den Erhalt des Friedens ausgerichtet ist (vgl. Stefen/Adams, Kriegsverherrlichung - Kriegsverharmlosung: Problematische Begriffe? in Jürgen Fritz (Hrsg. Programmirt zum Kriegsspielen, Bonn 1988). Das Erzeugen kriegsbezogener Darstellungen auf Spielautomaten führte zu deren Aufstellverbot in Paragraph 8 Abs. 5 JÖSchG (vgl. BT-Drucksache Nr. 9/1992; Scholz, Jugendschutz, München, 1985, Bem. 5c zu Paragraph 8 JÖSchG). Die von Computerspielen erzeugten Darstellungen stehen denen der Automaten Spiele in der Regel gleich. Im Staatsvertrag zur Neuordnung des Rundfunkwesens vom 03.04.1987, in Kraft getreten am 01.12.1987, sind kriegsverherrlichende Sendungen auf eine Stufe gestellt mit den sozialschädlichen. Von Heyl hat in seinem Vortrag auf der Jahrestagung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften am 30.09.1987 in Bonn zum Thema "Die Jugendschutzbestimmungen des neuen Rundfunkstaatsvertrages" ausgeführt: "Bermerkenswert ist, daß in gleicher Weise durch Art. 10 Abs. 1 Nr. 2 jede Sendung verboten wird, die geeignet ist, den Krieg zu verherrlichen. Hier ist einer der Tatbestände aus Paragraph 1 Abs. 1 GjS herausgegriffen und in Bezug auf die Rechtsfolgen für die Verbreitung im Rundfunk den schweren Jugendgefährdungen gleichgestellt" (zit. nach "Jugendforum", Zeitschrift für Praxis, Wissenschaft und Politik der Jugendhilfe in Schleswig Holstein, Nr. 1/88, S. 19 ff, 20).

8. Ausnahmetatbestände im Sinne von Paragraph 1 Abs. 2 GJS sind nicht ersichtlich.
9. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen der weiten Verbreitung des Computerspiels aus. Es mußte insbesondere auch berücksichtigt werden, daß das Spiel "Platoon" in vielen Computerzeitschriften, die von 12-16jährigen gerne gelesen werden, besprochen, sowie in diesen umfangreich durch Anzeigen beworben wird. In der englischsprachigen, in Deutschland erhältlichen Computerzeitschrift "Computer + Video Games", Ausgabe Febr. 1988, S. 139 ist eine ganzseitige Anzeige für "Platoon" enthalten. Der der folgenden Ausgabe derselben Zeitschrift ist eine dreiseitige, detaillierte Spielanleitung enthalten. Die Zeitschrift "Aktueller Software Markt", Ausgabe 5/88, S. 33 führt "Platoon" auf Platz 1 der "Hotline" im Mai auf; auf dem gleichen Platz steht das Spiel in der seit Mitte Mai 1988 erhältlichen Folgeausgabe Nr. 6/7 derselben Zeitschrift. Auf Seite 33 der Zeitschrift "Aktueller Software Markt", Ausgabe 6/7 steht das Computerspiel "Platoon" auf Platz 28 der "Ewigen-Liste" auf Platz fünf der Hitliste für Computerspiele mit der besten Graphik.

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 (Paragraphen 20 GJS, 42 VwGO). Außerdem können Sie innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er-Gremium stellen (Paragraph 15a Abs. 4 GJS).