

Pr. 15/88

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3273 (V) vom 24.06.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 118 vom 30.06.1988

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

Bevollmächtigter Rechtsanwalt:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 19.01.1988 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 30.06.1988 in der Besetzung mit:

Stellvertr. Vorsitzender:

Jugendwohlfahrt:

Literatur:

einstimmig entschieden:

Soldier
Computerspiel

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

1. Die Verfahrensbeteiligte hat das Computerspiel "Soldier" entwickelt. Sie vertreibt es auf dem bundesdeutschen Markt.
2. Das Computerspiel "Soldier" ähnelt Programmen wie "Who dares wins", "Star Soldier" und "Rambo", die sich bereits in der Liste der jugendgefährdenden Schriften befinden. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Einzelkämpfers, der versuchen muß, bestimmte Geländeabschnitte zu durchqueren. Hindernisse wie Zäune, Bäche, Bäume, Gräben müssen umgangen werden. Panzern sowie gegnerischen Soldaten und deren Geschossen muß ausgewichen, bzw. diese müssen vernichtet werden. Hunde können nicht liquidiert werden; diesen kann man nur durch Ausweichen entkommen. Während der Soldat zunächst mit einer Schußwaffe ausgerüstet ist, wird diese vom Programm durch ein Messer ersetzt, wenn eine bestimmte Anzahl an Schüssen abgegeben wurde. Der Spieler verfügt zu Beginn des Spiels über fünf Leben. Der Status des jeweiligen Lebens wird auf einer Energieanzeige dem Spieler vor Augen geführt. Sinkt das Balkendiagramm gegen Null, ist das Leben verloren.
3. Das hat beantragt,

3. Das

hat beantragt,

das Computerspiel "Soldier" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Zur Begründung führt das aus, in "Soldier" würden Gewaltanwendung und Tötung als positiv und gerecht dargestellt. Das Abschießen werde durch die Punktbewertung positiv beurteilt. Das Computerspiel "Soldier" sei für jugendliche Spieler sittlich gefährdend und sozialetisch desorientierend. Wesentlicher Inhalt sei das Töten von menschlichen Gegnern. Ohne Ausübung von aggressiven Gewalthandlungen sei das Spielziel nicht erreichbar. Friedliche Konfliktlösungen würden dem Spieler nicht angeboten. Durch die realistische graphische Darstellung werde die gewaltverherrlichende Spielidee noch unterstützt.

4. Die Verfahrensbeteiligte führt im wesentlichen aus, das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften lasse eine Listenaufnahme von Computerspielen nicht zu. Der Verfahrensbevollmächtigte hat die Vermutung geäußert, daß die Gremiumsmitglieder das Computerspiel nicht spielten. Ihnen würden vielmehr vorgefertigte Entscheidungen zur Zustimmung im Gremium vorgelegt. Beisitzer, die das Spiel selbst nicht spielten, müßten wegen Besorgnis der Befangenheit abgelehnt werden.

Die Verfahrensbeteiligten haben weiter vorgetragen, bei Computerspielen gehe es in der Regel um einen sportlichen Wettkampf, auf das zu treffende Objekt komme es im Ergebnis nicht an. Ausschlaggebend seien bei den Computerspielen Geschicklichkeit und Reaktionsschnelle. Computerspiele erzeugten keine Aggressionen. Auch andere schädliche Auswirkungen von Computerspielen hätten nicht nachgewiesen werden können. Der Verfahrensbevollmächtigte nimmt Bezug auf Veröffentlichungen von Prof. Dr. Jürgen Fritz und Prof. Dr. Hermann Rosemann.

Der Verfahrensbevollmächtigte teilt die Einschätzung des Antragstellers zu dem Computerspiel "Soldier" nicht. Er regt an, nach § 2 GjS zu verfahren, weil von der Beteiligten bislang nur 443 Stück verkauft worden seien und die Nachfrage gleich Null sei. Während die Verfahrensbeteiligte zunächst beantragt hat, das Indizierungsverfahren auszusetzen, hat sie mit Schreiben vom 09.06.1988 sinn- gemäß beantragt,

gemäß § 2 GjS von der Listenaufnahme abzusehen.

5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfkakte und auf den des Computerspiels Bezug genommen. Vorsitzender und Beisitzer haben "Soldier" gespielt. Spielinhalt und -verlauf wurden diskutiert. Die Mitglieder des Prüfungsgremiums verständigten sich über den jugendgefährdenden Inhalt von "Soldier". Die Beisitzer sind mit der Entscheidung in der vor- liegenden Fassung einverstanden.

Gründe

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

Computerspiele sind Schriften im Sinne des GjS. Das auf der Daten- diskette enthaltene Programm erzeugt Bild- und Tondarstellungen im Sinne von § 1 Abs. 3 GjS. Für den Schriftenbegriff ist es unerheb- lich, ob die Wahrnehmung der auf der Diskette gespeicherten Bildin- formationen unmittelbar oder nur durch den Einsatz technischer Hilfsmittel, z.B. Telefon, Videorecorder, Bildschirm möglich ist. Wie bei einem Videofilm werden bei einem Computerspiel von dem je- weiligen Datenträger die Bild- und Toninformationen durch Eingabe- geräte in den Rechner eingelesen und auf den Monitor projiziert bzw. an den Lautsprecher vermittelt. Wie bei Videofilmen ist daher auch eine Zuständigkeit der Bundesprüfstelle gegeben (vgl. für Vi- deofilme VG Köln, Urteil vom 11.03.1986, 17 K 4052/85). Auch sind die Rechtsfolgen der §§ 3-5 GjS ohne weiteres auf Computerspiele anwendbar. "Soldier" wird als Datendiskette und damit als körper- licher Gegenstand vertrieben (vgl. VG Köln, Urteil vom 14.10.1986, 17 K 3157/86). Schließlich läßt sich auch aus der Zusammensetzung des Prüfungsgremiums keine Unzuständigkeit für Computerspiele herlei- ten. Da die Bundesprüfstelle zur Indizierung von Computerspielen zuständig ist, bestand kein Grund für die Aussetzung des Listenauf- nahmeverfahrens.

7. Das Computerspiel "Soldier" 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 auszulegen ist. Für jeden Betrachter ist dies klar und zweifelsfrei einsichtig, weil "Soldier" kriegsverherrlichend bzw. -verharmlosend i.S.d. § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS ist. "Soldier" stellt den Krieg und dessen kämpferische Handlungen als hervorragende Be- währungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten dar und läßt den Krieg als einzigartige Möglichkeit erscheinen, Aner- kennung und Ruhm zu gewinnen. Die Schrecken des Krieges werden ne- giert.

Das Computerspiel "Soldier" stellt - wie geschildert - im Spielverlauf Kriegsereignisse dar: Mit Gewehr oder Messer werden feindliche Soldaten umgebracht. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Durch die verschiedenen Spiellevel schreiten, den aufgebauten Hindernissen wie Bäumen usw. ausweichen, auf die gegnerischen Subjekte und Objekte präzise zielen, Geschöß auslösen oder zustechen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen - insbesondere der Landschaft - verändern sich zwar, aber das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben gleich.

Der Spieler wird in "Soldier" 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, mit aufsteigenden Schwierigkeitsgrad, 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 Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt in "Soldier" - wie der Antragsteller zu Recht hervorhebt, eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen und Vernichten wird mit Punkten belohnt. Je mehr Gegner und feindliche Einrichtungen vernichtet werden, desto mehr Punkte erhält der Spieler. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Die positive Wertung bezieht sich in "Soldier" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze und Messerstecher, mithin auf seine Leistungen beim Töten.

Im Spiel "Soldier" geht es um Zerstören und Vernichten, es wird beliebig abgeschossen und getötet. Die Schrecken und Leiden eines Krieges werden weder erwähnt, noch in irgend einer Form angedeutet. Sie werden verniedlicht und die Kampfhandlungen damit verharmlost. Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamsverhältnis", in dem die Erbringung von Tötungsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Feindes erscheint als ein selbstverständliches Mittel zur Entscheidung von Kriegssituationen. In dieser, von "Soldier" aufgezwängten Perspektive, muß kriegerische Gewalt als ein gerechtfertigtes Mittel empfunden werden.

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

Das Prüfungsgremium hat sich den Ansichten der von dem Verfahrensbevollmächtigten zitierten Hochschullehrern nicht angeschlossen. Insbesondere ist deren Schlußfolgerung, von Computerspielen gehe eine jugendgefährdende Wirkung nicht aus, nach derzeit wissenschaftlichem Stand nicht nachgewiesen. Herbert Selg führte 1983 in einem Gutachten über die Wirkung von Video-Automaten-Spiele auf Kinder und Jugendliche vor der Bundesprüfstelle aus (unveröffentlichtes Manuskript, S. 15): "Schädigende Einflüsse sind zur Zeit weder nachgewiesen noch auszuschließen; endgültig anmutende Aussagen verbieten sich daher gegenwärtig noch. Aus der Aggressionsforschung

gibt es Hinweise, daß untersuchte aggressive Spiele die Aggressionsbereitschaft bei Kindern erhöhen." Diese Aussagen haben auch heute noch Gültigkeit, wie Stephan Kolfhaus anhand neuerer Untersuchungen festgestellt hat (Kolfhaus, "Bilanz von Wirkungsstudien zum Videospiel" in Jürgen Fritz (Hrsg.) "Programmiert zum Kriegsspielen", Bonn, 1988, S. 189 ff, 196).

Kindern und Jugendlichen ist das Zielobjekt weder gleichgültig, noch empfinden sie "Soldier" als reines Geschicklichkeitsspiel. Daß die Kinder Tötungshandlungen vornehmen, wird ihnen bewußt. Das Prüfungsgremium hat sich hierzu der Ansicht von Prof. Dr. phil. Helmut Kampe angeschlossen. Im Indizierungsverfahren "River Raid" hat dieser als Gutachter der BPS ausgeführt: "... kindliche und jugendliche Spieler (interessieren sich) selbst für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit nicht so sehr. Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel (...) 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 und Jugendliche" (S. 7).

Kriegsverherrlichende Medien sind nach dem ausdrücklichen Willen des Gesetzgebers "sozialethisch desorientierend", § 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.) "Programmiert zum Kriegsspielen", Bonn, 1988, S. 114). Das Erzeugen kriegsbezogener Darstellungen auf Spielautomaten führte zu deren Aufstellverbot in § 8 Abs. 5 JOSchG (vgl. BT-Drucksache Nr. 9/1991; Scholtz, Jugendschutz, München, 1985, Bem. 5c zu § 8 JOSchG). 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: "Bemerkenswert 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 § 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).

Alle Mitglieder des Prüfungsgremiums haben sich mit "Soldier" in einem für die eigene Urteilsbildung notwendigen Maße beschäftigt (vgl. OVG Münster, Urteil vom 04.06.1987, 20 A 1148/84). Vorsitzender und Beisitzer haben das Spiel selbst gespielt; allen ist klar geworden, welchen Spielinhalt und -verlauf "Soldier" auf dem Monitor generiert.

Das GjS schützt nicht nur den durchschnittlichen Jugendlichen, sondern den Jugendlichen schlechthin einschließlich der gefährdungsgeneigten Jugendlichen; auszunehmen sind lediglich Extremfälle (vgl. Urteil des BVerwG vom 16.12.1971, BVerwGE 39, 197, veröffentlicht auch in "Grundsatzentscheidungen zum Jugendmedienschutz", Heft 2 der Schriftenreihe der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, (Hrsg. Rudolf Stefen), Bonn, 1972).

9. Ein Fall von geringer Bedeutung i.S.v. §2 GjS konnte nicht angenommen werden. Dagegen sprach zum einen das hohe Maß an Jugendgefährdung, das von dem Computerspiel "Soldier" ausgeht. Dieses befaßt den Spieler massiv mit Tötungshandlungen. Des weiteren mußte berücksichtigt werden, daß Originaldisketten in der Regel nur gering verbreitet sind, auf dem bundesdeutschen Markt aber eine Fülle von Raubkopien mit identischem Inhalt im Umlauf sind.

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 12-er Gremium stellen (§ 15a Abs. 4 GjS).