

Pr. 162/88

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3315 (V) vom 21.07.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 140 vom 30.07.1988

Antragsteller:
Ministerium für Arbeit,
Gesundheit, Familie und
Sozialordnung Baden-Württemberg
Postfach 12 50
7000 Stuttgart 1
Az.: V/2-7244.1

Verfahrensbeteiligte:
Pandora Mercury House

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 11.04.1988 eingegangenen Antrag am 21.07.1988 gemäß § 15a GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Stellvertretender Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:

einstimmig entschieden:

"Eagles Nest (Into the Eagles Nest)"
Computerspiel
Pandora, Aldermaston, Großbritannien

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

1. Die Verfahrensbeteiligte hat das Computerspiel "Eagles Nest" hergestellt. Dies wird auch unter dem Titel "Into the Eagles Nest" vertrieben. Das Computerspiel ist für diverse Computerkonfigurationen erhältlich.
2. Bei dem Computerspiel "Eagles Nest" muß der Spieler die gleichnamige Festung zerstören. In der Festung treten dem Spieler eine Fülle feindlicher Soldaten gegenüber, die ihn -wenn er nicht schneller ist- erschießen. Bevor die gegnerischen Soldaten nicht abgeschossen sind, kann der Spieler nicht weitergehen. Neben der Aufgabe, die Festung zu sprengen, muß der Spieler diverse Gefangene befreien und andere Sabotagemaßnahmen durchführen.
3. Das Ministerium für Arbeit, Gesundheit, Familie und Sozialordnung des Landes Baden-Württemberg hat beantragt,

das Computerspiel "Eagles Nest" (Into the Eagles Nest) in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Zur Begründung führt das Ministerium aus, in diesem Spiel habe der Spieler den Auftrag, einen Gefangenen zu befreien. Dabei müßten mehrere Gegner getötet werden. In dem Spiel kämen wüste und brutale Szenen vor. Die Anwendung von Gewalt und das Töten von Menschen erscheine als selbstverständlich. Beides werde im Spiel rein mechanisch vollzogen, ohne ethische Reflexion. Dies zerstöre die Sensibilität junger Menschen für Recht und Unrecht und entfremde sie dem Geiste der Humanität und der rechtsstaatlichen Ordnung.

4. Die Verfahrensbeteiligte hat sich zu dem Indizierungsantrag und -verfahren nicht geäußert.
5. Vorsitzender und Beisitzer haben das Spiel selbst gespielt. Allen ist klar geworden, welchen Spielinhalt und -verlauf "Eagles Nest" auf dem Monitor generiert. Das Prüfungsgremium verständigte sich über den jugendgefährdenden Inhalt von "Eagles Nest". Die Beisitzer sind mit der Entscheidung in der vorliegenden Fassung einverstanden.

Gründe

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Eagles Nest" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.
Computerspiele sind Schriften im Sinne des GjS. Das auf der Datendiskette enthaltene Programme erzeugt Bild- und Tondarstellungen i. S. v. § 1 Abs. 3 GjS. Für den Schriftenbegriff ist es unerheblich, ob die Wahrnehmung der auf der Diskette gespeicherten Bildinformationen 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 jeweiligen Datenträger die Bild- und Toninformationen durch Eingabegeräte 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 Videofilme VG Köln, Urteil vom 11. März 1986, 17 K 4052/85). Auch

sind die Rechtsfolgen der §§ 3-5 GjS ohne weiteres auf Computerspiele anwendbar. "Eagles Nest" wird als Datendiskette und damit als körperlicher Gegenstand vertrieben (vgl. VG Köln, Urteil vom 14.10.1986, 17 K 3157/86). Schließlich läßt sich auch aus der Zusammensetzung des Prüfungsausschusses keine Unzuständigkeit für Computerspiele herleiten.

Das Computerspiel "Eagles Nest" 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 "Eagles Nest" kriegsverherrlichend bzw. -verharmlosend i. S. d. § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS ist.

Das Spiel konfrontiert den Spieler mit folgendem Auftrag und bezeichnet die Ziele des Spiels wie folgt:

Auftrag:

Das "Adlernest" ist eine strategisch gelegene Garnisonsfestung, die wahrscheinlich die Hauptkommandostelle bei einer bevorstehenden feindlichen Gegenoffensive ist. **Stärke: Sechs komplette Divisionen.** Sie stellt eine Hauptbedrohung für die Fortsetzung unseres Vormarsches dar und muß ausgeschaltet werden, bevor die Schlußoffensive beginnen kann.

Die wirkungsvollste Methode zur Zerstörung von "Adlernest" ist Sabotage, da die Festung über bedeutende und umfassende Verteidigungsanlagen zum Schutz vor Panzer- und Truppenangriffen verfügt. Ein früherer Sabotageversuch ist fehlgeschlagen, aus Geheimdienstberichten geht jedoch hervor, daß es den drei Männern gelang, vor ihrer Gefangennahme an Schlüsselstellen überall in der Festung ein Netz von Sprengladungen aufzubauen. Man wird wissen, ob die Lage dieser Sprengladungen entdeckt wurde. Unseren Geheimdienstquellen gelang es auch, die Pläne für das Erdgeschoß sicherzustellen.

Ziele:

Ihr Ziel ist es, in die Festung einzudringen und die drei Gefangenen zu befreien, bevor sie unter der Folter zusammenbrechen. Verursachen Sie soviel Chaos und Verwirrung wie möglich, suchen Sie die Sprengladungen und bringen Sie sie auf allen Stockwerken zur Explosion. Es liegt in Ihrem Interesse, alles, was Sie finden, zu untersuchen, da Sie für die Festungstüren und den Aufzug Schlüssel und Passierscheine benötigen werden. Es liegt ebenso in Ihrem Interesse, jegliche Kunstschatze und Juwelen aus der Privatsammlung des Befehlshabers, die Sie finden können, mitzunehmen. Sie werden in der Festung Munitionslager finden - nehmen Sie nicht mehr mit, als Sie benötigen. Seien Sie vorsichtig bei Auseinandersetzungen - abgefeuerte Schüsse können zur Explosion der in den vielen Räumen gelagerten riesigen Mengen an Sprengstoffen führen. Dies zerstört "Adlernest" nicht, es beendet lediglich Ihren Auftrag.

Unsere Hauptoffensive beginnt um "E" Plus vier Stunden. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie ihren Auftrag beendet haben.

Viel Glück - wir sind auf Sie angewiesen.

Wesentlicher Spielinhalt ist es danach, in der Festung "Eagles Nest" einzudringen, die Gefangenen zu befreien, Sabotage zu betreiben und schließlich die Festung zu zerstören. Das besonders Bedenkliche ist dabei aber, das der Spieler eine Fülle von Soldaten abschießen muß, die sich ihm immer wieder in den Weg stellen, oder nach sprengen oder öffnen einer Tür hinter dieser erscheinen.

Die wesentliche und ständig wiederkehrende Aufgabe des Spielers ist es, feindliche Soldaten umzubringen. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer der selbe: sich durch das Labyrinth der Gänge einen Weg bahnen, Türen aufsprengen, auf die gegnerischen Soldaten zielen, Töten.

Der Spieler wird in "Eagles Nest" 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 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 "Eagles Nest" 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 Bewertung bezieht sich in "Eagles Nest" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze - mithin auf seine Leistungen beim töten.

Im Spiel "Eagles Nest" geht es um Zerstören und Vernichten, es wird beliebig abgeschossen und getötet. Die Schrecken und Leiden eines Krieges werden weder erwähnt noch in irgendeiner Form angedeutet. Sie werden verniedlicht und die Kampfhandlungen damit verharmlost. Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamverhältnis", indem die Erbringung von Tötungsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Das Spiel "Eagles Nest" zwingt dem Spieler die Perspektive auf, als müsse kriegerische Gewalt unbedingt angewendet werden. Sie wird als gerechtfertigtes Mittel empfunden, die eigene kriegerische Situation zu lösen.

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

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.). Programmirt zum Kriegsspielen, Bonn 1988, S. 114. Das Erzeugen kriegsbezogener Darstellungen auf Spielautomaten führte zu deren Aufstellverbot in § 8 Abs. 5 JöSchG (vgl. BT-Drucksache Nr. 9/1992; Scholz, Jugendschutz, München, 1985, Bem. 5c zu § 8 JöSchG). Die von Computerspielen erzeugten Darstellungen stehen denen der Automatenspiele in der Regel gleich. Im Staatsvetrag zur Neuordnung des Rundfunkwesens vom 3.4.1987, in Kraft getreten am 1.12.1987, 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 30.9.1987 in Bonn zum Thema "Die Jugendschutzbestimmungen des neuen Rundfunkstaatsvertrages" ausführt: "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 der schweren Jugendgefährdung gleichgestellt" (zit. nach "Jugendforum", Zeitschrift für Praxis, Wissenschaft und Politik der Jugendhilfe in Schleswig Holstein, Nr. 1/88, S. 19 ff. 20).

7. Ausnahmetatbestände im Sinne von § 1 Abs. 2 GJS kamen nicht in betracht. Dafür lag nicht der geringste Anhaltspunkt vor.
8. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen dem hohen Maß an Jugendgefährdung aus. Zum anderen war zu berücksichtigen, daß das Computerspiel in verschiedenen Zeitschriften beworben und zum Verkauf angeboten wird. Vorwiegend sind dies solche Zeitungen, die von Jugendlichen im Alter zwischen 12 und 16 Jahren gern gelesen werden.

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).

