

Pr. 188/88

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3317 (V) vom 21.7.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 140 vom 30.7.1988

Antragsteller:

Stadtjugendamt Köln
Schaevenstraße 1b
5000 Köln 1

Az.: 51/514/11

Verfahrensbeteiligte:

Ariolasoft
Hauptstr. 70
4835 Riedberg

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 4.5.1988 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 21.7.1987 in der Besetzung mit:

Stellv. Vorsitzender:

Jugendwohlfahrt:

Literatur:

einstimmig entschieden:

Jackal
Computerspiel
Ariolasoft, Riedberg

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Die Verfahrensbeteiligte vertreibt das im Tenor genannte Computerspiel. Es wird in verschiedenen Computerkonfigurationen angeboten. Das Spiel kostet zwischen 30,- und 45 DM.
2. Im Spiel "Jackal" hat der Spieler die Aufgabe, sich nach einem kriegerischen Angriff hinter feindliche Linien wagen zu müssen, um eigene Soldaten aus dem Gefangenenlager zu befreien. Dazu müssen die entsprechenden Hütten ausfindig gemacht werden. Die eigenen Leute sind zu versammeln, wenn möglich sollen Waffen aufgelesen werden. Im Text der Spielanleitung heißt es wörtlich: "Keiner rechnet damit, daß sie lebend von ihrer Mission zurückkommen".

Dem Spieler stehen vier Panzer zur Verfügung, wobei immer nur einer eingesetzt werden kann. Hat der Spieler alle Panzer verloren, ist das Spiel beendet. Der Spieler muß den Panzer durch die feindlichen Linien steuern. Die Grafik zeigt eine Landschaft aus der Vogelperspektive mit Gebäuden, militärischen Einrichtungen, Bäumen, Flüssen, Brücken usw. Das Fahrzeug des Spielers muß bestimmte Geländeabschnitte durchqueren, deren Ende eine Mauer bildet. Darin befindet sich jeweils ein großes geschlossenes Tor, das aufgesprengt werden muß. Während des Vorrückens wird der Spieler ständig von gegnerischen Truppen angegriffen, deren Schußprojektilen er ausweichen muß. Der Spieler muß die Gegner abschießen. Sowohl Panzer als auch Hubschrauber, Lkws, Jeeps sowie Infanteristen treten ihm entgegen und müssen abgeschossen werden. Der Abschluß der Gegner wird mit Punkten belohnt. Auf der Score Leiste links oben auf dem Bildschirm wird der jeweilige Punktestand angezeigt.

3. Das Jugendamt der Stadt Köln hat beantragt,

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

Zur Begründung führt das Jugendamt aus, "Jackal" sei für jugendliche Computerspieler sittlich gefährdend und verrohend. Wesentlicher Spielinhalt sei das Vernichten von Gegnern, die zum Teil als Menschen klar erkennbar seien. Die gegnerischen Soldaten trügen Uniformen und würden bei einem Treffer die Arme nach oben werfen. Dies stelle anschaulich dar, daß der Spieler soeben einen Menschen tödlich getroffen habe. Nach dem Treffer verschwänden die getöteten Gegner vom Bildschirm. Der Spieler werde durch die Spielanlage gezwungen, sich an aggressiven militärischen Vernichtungshandlungen zu beteiligen. Eine gewaltfreie Konfliktlösung werde nicht angeboten. Das Töten von menschlichen Gegnern werde durch eine Erhöhung der Punktzahl belohnt. Dadurch erfahre die Anwendung von brutaler Gewalt eine positive Bewertung. Dies könne besonders bei Kindern und Jugendlichen nicht ohne negative Folgen bleiben. Das Spiel verlange eine hohe Leistung im Bereich der motorischen Geschicklichkeit. Erfolge vermittelten Kindern und Jugendlichen Selbstachtung und Stolz. Gewaltanwendung werde positiv bewertet, das Töten von Gegnern spielerisch eingeübt. Die Schrecken und die Leiden des Krieges würden weder erwähnt noch angedeutet.

4. Die Verfahrensbeteiligte hat sich zu dem Indizierungsantrag und

-verfahren nicht geäußert.

5. Alle Mitglieder des Prüfungsgremiums haben sich mit "Jackal" in einem für die eigene Urteilsbildung notwendigem Maße beschäftigt (vgl. OVG Münster, Urteil vom 4. Juni 1987, 20 A 1148/84). Vorsitzender und Beisitzer haben das Spiel selbst gespielt; allen ist klar geworden, welchen Spielinhalt und -verlauf "Jackal" auf dem Monitor generiert. Das Prüfungsgremium verständigte sich über den jugendgefährdenden Inhalt von "Jackal". Die Beisitzer sind mit der Entscheidung in der vorliegenden Fassung einverstanden.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Jackal" 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. "Jackal" 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 Prüfungsgremiums keine Unzuständigkeit für Computerspiele herleiten.

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

"Jackal" ist kriegsverherrlichend und kriegsverharmlosend, weil es den Krieg als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten darstellt und ihn als einzigartige Möglichkeit erscheinen läßt, Anerkennung und Ruhm zu gewinnen. Die Schrecken des Krieges werden negiert.

Das Computerspiel "Jackal" stellt - wie geschildert - im Spielverlauf Kriegsereignisse dar: Mit den eigenen Waffen werden feindliche Soldaten und Objekte zerstört. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Durch die feindlichen Reihen sich fortbewegen, auf die gegnerischen Subjekte und Objekte präzise zielen, Geschöß auslösen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern

sich zwar leicht, das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben aber gleich. Der Spieler wird in "Jackal" 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 aufsteigendem 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 "Jackal" 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. Diese werden auf der High Score Leiste am oberen Bildschirmrand links angezeigt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Die positive Wertung bezieht sich in "Jackal" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze, mithin auf seine Leistungen beim Töten.

In "Jackal" 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. Durch das Hochreißen der Arme der getroffenen Gegner werden sie vielmehr verniedlicht und die Kampfhandlungen damit verharmlost. Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamverhältnis", 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 "Jackal" 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.

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 ist, 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 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 Staatsvertrag 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).

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 16.12.1972, BVerwGE 39,197, veröffentlicht auch in Grundsatzentscheidungen zum Jugendmedienschutz, Heft 2 der Schriftenreihe der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften).

7. Ausnahmetatbestände nach § 1 Abs. 2 GjS kamen nicht in Betracht. Dafür lag nicht der geringste Anhaltspunkt vor.
8. Ein Fall geringer Bedeutung i.S.v. § 2 GjS schied wegen der hohen Jugendgefährdung und der weiten Verbreitung des Computerspiels, vor allem auch durch die Raubkopien, aus.

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).

