

Pr. 231/88

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3331 (V) vom 5.8.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 162 vom 31.8.1988

Antragsteller:

Ministerium für Arbeit,
Gesundheit, Familie und
Sozialordnung Baden-
Württemberg
Postfach 10 34 43
7000 Stuttgart 10

Az.: IV/2-7244.1

Verfahrensbeteiligte:

Casio-Computer Co Ltd., Japan

Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am
26.5.1988 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren
gemäß § 15a GjS am 5.8.1988 in der Besetzung mit:

Stellv. Vorsitzender:

[REDACTED]

Jugendwohlfahrt:

[REDACTED]

Literatur:

[REDACTED]

einstimmig entschieden:

Border Army
Computerspiel
Casio-Computer Co. Ltd., Japan
Anschrift unbekannt

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Unter der Bezeichnung "Electronic Game" CG-390 bietet die Verfabrensbeteiligte "Border Army" an. Bei diesem handelt es sich um ein trapezförmiges Gerät. In der oberen Hälfte befindet sich ein Display, auf dem ein Küstenabschnitt dargestellt ist. In der unteren Hälfte des Elektronikspieles befindet sich ein Startknopf, ein Ausschalter und eine Taste, mit der vom Gerät generierte Musik an- und ausgeschaltet werden kann. "Border Army" enthält einen kleinen Lautsprecher. Eine Taste dient dazu, die auf dem Display dargestellte Spielfigur nach rechts bzw. nach links wandern zu lassen. Zwei Tasten auf der linken unteren Hälfte des Gerätes ermöglichen dem Spieler, zwischen verschiedenen Waffen zu wählen, bzw. diese abzufeuern.
2. Der Spieler hat zur Aufgabe, eine Spielfigur zu steuern. Diese muß sie attackierende feindliche Truppen abschießen. Infanterie, Panzer und Raketen attackieren die eigene Linie. Mit einem Gewehr, einer Bazooka und mit Raketen sowie einer geheimen Waffe können die Gegner vernichtet werden. Das Spiel besteht aus einer Vielzahl von Spielstufen; bei Erreichen einer bestimmten Punktzahl kommt der Spieler in das nächst höhere Level. Hier wird die Spielaufgabe schwieriger; die einzelnen Waffensysteme nähern sich der zu bewachenden Linie schneller und in unregelmäßigerer Reihenfolge.

Je mehr feindliche Systeme der Spieler vernichten kann, desto mehr Punkte bekommt er. In den verschiedenen Spielstufen ist der jeweilige Abschuß eines Feindes höher bewertet. Die Anzahl der zu erledigenden Feinde nimmt in jeder Spielstufe zu.

3. Das Ministerium für Arbeit, Gesundheit, Familie und Sozialordnung des Landes Baden-Württemberg hat beantragt,

das Elektronikspiel "Border Army"
in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Objekt ist geeignet, so führt der Antragsteller aus, Jugendliche sozial-ethisch zu verwirren und sittlich zu gefährden. Der Spieler des Elektronikspieles "Border Army" schlüpfe in die Rolle eines Soldaten, der irgendeine Grenze verteidigen müsse. Dabei stehe ihm eine Übermacht an Gegnern gegenüber. Eine einzige Unterstützung bilde ein Hubschrauber, der drei Teile einer Geheimwaffe in drei Anflügen abwerfe. Der Soldat müsse diese Teile fangen. Wenn er alle drei Teile gefangen habe, könne er die Geheimwaffe einsetzen. Er könne dabei mit einem Knopfdruck sämtliche sichtbaren Gegner eliminieren. Dazwischen müsse er aber an der Grenze hin- und herrennen, um die Gegner mit seinem Gewehr, seiner Bazooka oder seiner Abwehrrakete auszuschalten. Für jeden so eliminierten Gegner erhalte der Spieler 10 Punkte, beim Einsatz der Geheimwaffe sogar 20 Punkte. Bei einem Sieg der Soldaten gehe der Kampf auf einer höheren Ebene weiter. Hier gebe es mehr Feinde und Waffen, es seien aber auch mehr Punkte zu erzielen. Während des Spiels seien die Schußgeräusche der Waffen deutlich zu hören. Der Krieg werde als ein abenteuerliches Erleben dargestellt, indem man "Punkte sammeln" bzw. Erfolge buchen könne. Das Überleben sei nur eine Frage der Geschicklichkeit. Die wirklichen Dimensionen des

Krieges, die mit ihm verbundenen Opfer an Menschen, die Realität des Grauens würden verschwiegen bzw. "überspielt". Getötete Gegner verschwinden einfach von der Bildfläche. Der eigene Tod sei reparabel: Durch einen Knopfdruck (Start/On) könne man sich wieder ins Leben zurückrufen. Dieses Elektronikspiel sei gewaltverharmlosend und kriegsverherrlichend i. S. d. GjS.

4. Eine Anschrift der Verfahrensbeteiligten war nicht bekannt. Auf öffentliche Zustellung hin hat diese sich nicht geäußert.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des Elektronikspiels, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsgremiums haben "Border Army" gespielt. Sie haben sich über den jugendgefährdenden Inhalt verständigt. Die Beisitzer sind mit der Entscheidung in der vorliegenden Fassung einverstanden.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Elektronikspiel "Border Army" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Elektronikspiel erzeugt eine Schrift i. S. d. GjS. Das Gerät generiert Bild- und Tondarstellungen i. S. v. § 1 Abs. 3 GjS auf dem Display bzw. über den eingebauten Lautsprecher. Für den Schriftenbegriff ist es unerheblich, ob die Wahrnehmung der intern gespeicherten Bild- und Toninformationen unmittelbar oder nur durch den Einsatz technischer Hilfsmittel möglich ist.

Wie bei einem Videofilm werden bei diesem Elektronikspiel von dem internen Datenträger die Bild- und Toninformationen auf dem Display projiziert bzw. an den Lautsprecher vermittelt. Wie bei Videofilmen ist daher eine Zuständigkeit der BPS gegeben (vgl. für Videofilme VG Köln, Urteil vom 11.3.1986, 17 K 4052785). Auch sind die Rechtsfolgen der §§ 3-5 GjS auf Computerspiele ohne weiteres anwendbar, da die Elektronikspiele als körperlicher Gegenstand betrieben werden (vgl. VG Köln, Urteil vom 14.10.1986, 17 K 3157/86).

7. Das Elektronikspiel "Border Army" 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 klar und zweifelsfrei einsichtig, daß "Border Army" kriegsverherrlichend bzw. -verharmlosend i. S. d. § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS ist. Das Elektronikspiel stellt den Krieg als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten dar und läßt ihn als einzigartige Möglichkeit erscheinen, Anerkennung und Ruhm zu gewinnen. Die Schrecken eines Krieges werden negiert.

Das Elektronikspiel "Border Army" stellt im Spielverlauf Kriegsergebnisse dar: In den einzelnen Spielstufen geht es darum, mit den jeweils geeigneten Waffen den eigenen Abschnitt zu verteidigen und alle angreifenden Objekte abzuschießen. Der Vorgang ist immer derselbe: Es wird getötet. Der Spieler hat zu diesem Zweck die rich-

tige Stellung an der durch Stacheldraht gekennzeichneten Feindlinie aufzusuchen, auf die Angreifer und die Zielobjekte präzise zu zielen, die geeignete Waffe zu wählen, die Schüsse auszulösen, zu vernichten und zu töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar leicht, insbesondere nimmt mit aufsteigendem Level die Anzahl und die Schnelligkeit der Widersacher zu, das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben aber gleich.

Der Spieler wird in "Border Army" 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 neue, mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad Vernichtungsaufträge an. Der Spieler hält mit seinen Reaktionen das Spielgeschehen aufrecht, seine Gestaltungsmöglichkeiten beschränken sich auf das Abschießen und Vernichten. Der Spielverlauf läßt keine anderen Entscheidungen zu.

Die Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt in "Border Army" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistungen des Spielers beim Abschießen und Vernichten werden belohnt. Je mehr gegnerische Objekte vernichtet werden, desto mehr Punkte erhält er. Die Spielergebnisse werden auf dem Monitor angezeigt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich in "Border Army" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze mithin auf seine Leistungen beim Töten.

In "Border Army" 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", 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 "Border Army" aufgezwängten Perspektive muß kriegerische Gewalt als ein gerechtfertigtes Mittel empfunden werden. Kriegereignisse werden außerdem als automatisierte, durch technische Hilfsmittel herbeigeführte Geschehnisse vorgestellt und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen.

Den Mitgliedern des Prüfungsausschusses ist klar geworden, welchen Spielinhalt und -verlauf das Elektronenspiel "Border Army" generiert. Alle Mitglieder des Prüfungsausschusses haben sich mit "Border Army" in einem für die eigene Urteilsbildung notwendigen Maße beschäftigt.

Das GjS schützt nicht nur den durchschnittlichen Jugendlichen, sondern den Jugendlichen schlechthin einschließlich der Gefährdungsgezeiten; auszunehmen sind lediglich Extremfälle (vgl. Urteil des BVerwG vom 16.12.1972, BVerwGE 39,197).

8. Ausnahmetatbestände i. S. v. § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich. Dafür ist auch nichts vorgetragen worden.
9. Ein Fall geringer Bedeutung i. S. v. § 2 GjS konnte nicht angenommen werden. Dies vor allem wegen der hohen Jugendgefährdung, die von dem Elektronenspiel für Minderjährige 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 (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).

