

Pr. 10/87

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3350 (V) vom 22.8.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 162 vom 31.8.1988

Antragsteller:

Stadtjugendamt Krefeld
Postfach 27 40
4150 Krefeld 1

Az.: 513 Lä/Ne (js)

Verfahrensbeteiligte:

Doctor Bit
Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 7.1.1987 eingegangenen Indizierungsantrag am 22.8.1988 im vereinfachten Verfahren nach § 15a GjS in der Besetzung mit:

Stellv. Vorsitzender:

[REDACTED]

Literatur:

[REDACTED]

Jugendwohlfahrt:

[REDACTED]

einstimmig entschieden:

1942 Trainer
Computerspiel
Doctor Bit, Anschrift unbekannt

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Das Computerspiel "1942" wurde von Stephen Green für das Computersystem Commodore VC 64 programmiert. Der Beteiligte hat eine Trainerversion dieses Spiels entwickelt und in Umlauf gebracht. Durch Entscheidung Nr. 2897 (V) vom 6.5.1987, bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 97 vom 26.5.1987, ist das verfahrensgegenständliche Computerspiel unter dem Titel "1942 Trainer" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufgenommen worden. Durch Berichtigungsverfügung, bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 177 vom 23.9.1987, wurde der Zusatz "Trainer" im Titel des Computerspiels gestrichen. Die Indizierungsentscheidung wurde wegen eines formalen Mangels schließlich durch Entscheidung Nr. A 5/88 vom 10. Mai 1988, bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 100 vom 31.5.1988 aufgehoben. Die mittlerweile aufgehobene Indizierungsentscheidung war Gegenstand von Verwaltungsrechtsstreiten. In dem Verfahren 17 K 2668/87 vor dem Verwaltungsgericht Köln hat die Klägerin, die Fa. Rushware Microhandelsgesellschaft, die Klage zurückgenommen, weil sie die Trainerversion von "1942" nicht im Programm hat. In dem Verfahren 17 K 2724/87 vor dem VG Köln hat die Klägerin, die Fa. Elite Systems Ltd., vorgetragen, das verfahrensgegenständliche Computerspiel sei in der vorliegenden Fassung nicht von ihr hergestellt worden.
2. Der Spieler steuert im Computerspiel "1942 Trainer" einen Doppeldecker. Er startet von einem Flugzeugträger aus und fliegt über das Meer. Dabei überfliegt er Kontinente und Inseln, die real existierenden (etwa Australien) nachgebildet sind. Der Spieler hat die Aufgabe, einen anderen Flugzeugträger zu erreichen, dabei muß er möglichst viele gegnerische Flugzeuge abschießen.

Der Spieler wird mit einem Doppeldecker von verschiedenen Flugzeugen attackiert, die laufend aus ihren Bordwaffen auf ihn feuern. Die Flugzeuge müssen abgeschossen werden, sie dürfen nicht berührt oder überflogen werden. Teilweise können sie das Feuer auf ihn eröffnen. Soweit die Flugzeuge nicht abgeschossen werden, wenden sie am Bildrand und fliegen im Winkel von 180° wieder zurück. Die gegnerischen Flugzeuge kommen aus unterschiedlichen Himmelsrichtungen und verschiedenen Winkeln sowie in unterschiedlicher Anzahl: Mal kommen einzelne Flugzeuge, mal ganze Geschwader. Besondere Schwierigkeiten bereitet ein etwas größeres Flugzeug, das nicht durch einen einzigen Schuß mit den Bordwaffen zerstört werden kann. Dieses ist auch in der Lage, aus dem Heck zu schießen.

Dem Spieler stehen verschiedene Schwierigkeitsstufen zur Verfügung. Je schwieriger die Spielstufe wird, desto schneller fliegen die Flugzeuge, und desto mehr Flugobjekte kommen auf den Spieler zu. Die Flugzeuge können mehrfach auf dem Bildschirm ihre ansonsten gradlinige Flugrichtung ändern.
3. Das Jugendamt der Stadt Krefeld hat beantragt,

das Computerspiel "1942 Trainer"
in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Stadtjugendamt führt aus, der Spieler sei Pilot eines Bombenflugzeuges, er müsse versuchen, so viele feindliche Flugzeuge abzuschießen, wie er schaffe. Das Spiel gehe über 24 Levels, d.h. Schwierigkeitsgrade. Das Spiel sei jugendgefährdend. Inhalt und Darstellung ließen eine sozialetische Desorientierung befürchten. Das Spiel sei kriegsverherrlichend und reize zu Gewalttätigkeiten an. Das Spiel verfolge alleine den Zweck, möglichst schnell und präzise so viele Flugzeuge wie möglich abzuschießen, um so das Spiel lange aufrecht zu erhalten.

4. Der Beteiligte hat sich zu dem Indizierungsverfahren nicht geäußert.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte, der Gerichtsakten und insbesondere auf das zu dieser gereichten, auf einer 5 1/4 Zoll Diskette enthaltenen Spielprogramm Bezug genommen.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "1942 Trainer" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Computerspiele sind Schriften im Sinne des GjS. Das auf der Datendiskette enthaltene Programm 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. "1942 Trainer" 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.
7. Das Computerspiel "1942 Trainer" ist offenbar (§ 15a GjS) sozial-ethisch desorientierend wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften und nach ständiger Rechtsprechung auszulegen ist. Für jeden Betrachter ist klar einsehbar, daß das Computerspiel "1942 Trainer" den Krieg verherrlicht und verharmlost, § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS. Es läßt kriegerische Kampfhandlungen als positiven Wert erleben, das Kriegsgeschehen wird als besonders reizvoll dargestellt. Das Computerspiel stellt im Spielverlauf Kriegseignisse dar. Mit dem eigenen Doppeldecker werden gegnerische Kampfflugzeuge abgeschossen. Es wird geschossen und zerstört, es wird schlechthin getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Auf dem Monitor ein Angriffsobjekt ausmachen, gegenfliegen, das Objekt ins Visier nehmen, abschießen, töten. Die

Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich leicht. Die Abschußobjekte nähern sich aus unterschiedlichen Richtungen und Winkeln, der Hintergrund ändert sich leicht. Das Prinzip des Spielablaufs und die elektronischen Spielrequisiten bleiben jedoch gleich. Der Spieler wird im Spiel "1942 Trainer" an kriegerischen Vernichtungshandlungen beteiligt, die er auf Grund der Ausgangssituation im Spielverlauf aktiv mitgestaltet und nachvollzieht. Das Spielgerät fungiert als Spielpartner, beide Teile, Spieler und Computer, reagieren aufeinander und die elektronische Datenverarbeitung bietet auf Grund 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 im Spiel "1942 Trainer" eine qualifizierte positive Bewertung. Gelingt es dem Spieler, den Flugzeugträger zu erreichen, so wird auf dem Bildschirm angezeigt, wieviel Prozent der gegnerischen Truppen er abgeschossen hat. Darüber hinaus werden die Leistungen des Spielers beim Abschießen und Vernichten des Feindes mit Punkte belohnt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich im Spiel "1942 Trainer" auf die Leistungen des Spielers als Pilot eines Jets; mithin auch auf seine Leistungen beim Töten. Das Kriegsgeschehen wird im Spiel "1942 Trainer" als romantisches Abenteuer dargestellt, in denen männliche Tugenden bewiesen und spielerisch eingeübt werden können. Die Folgen des Abschusses eines gegnerischen Kampfbobjektes werden bagatellisiert.

Die technische Ausstattung des Spieles mit seinen hohen Anforderungen an die Geschicklichkeit führt nicht zu einem Verfremdungseffekt. Im Gegenteil wird dem Spieler ein bewußtes Erleben - trotz Doppeldecker - moderner Kriegshandlung vermittelt, indem er in der kindlichen bzw. jugendlichen Vorstellung Risiken eingehen und in kindlicher bzw. jugendlicher Abenteuerlust das Ungewisse herausfordern kann.

Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nicht für den Unterschied einerseits zwischen Spiel und Wirklichkeit, andererseits für den Unterschied zwischen Angriff, Krieg, Verteidigung. Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität in ihrem Bewußtsein an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "1942 Trainer" aktives Handeln fordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Über die Fähigkeit, während eines Spiels ein klares Bewußtsein von der Spielsituation aufrecht zu erhalten, können Erwachsene weit besser verfügen als Kinder.

8. Das Computerspiel "1942 Trainer" hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen von "1942 Trainer" zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen und anderem (vgl. im einzelnen Fritz, "Videospiele - regelbare Welten am Draht", Teil 4, in "Spielemittel", S. 23ff., Nostheideverlag, Bamberg, 1983; Selg, Vortrag ovm 24.10.1984 auf der Jahrestagung der Aktion Jugendschutz (ajs), Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg Stuttgart). Bei dem Spiel "1942 Trainer" handelt es sich nämlich nicht um ein einfaches Geschicklichkeits- oder Trefferspiel, in dem es lediglich um das Gewinnen geht. Das Computerspiel knüpft an die sehr hohe Leistungsbereitschaft von Kindern und Jugendlichen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit an, spielspezifisch kann das Erfassen und Bearbeiten von visuellen Informationen trainiert werden. Die Handlungs- und Entscheidungsmöglichkeiten des Spielers sind auf Ausweichen, Abschießen und Vernichten/Töten des Feindes begrenzt, indem der Spieler in eine automatisierte Befehl- und Gehorsamsituation integriert wird. Hohe Leistungen stärken durch Belohnungen, vermitteln Selbstbestätigung und Selbstzweck, bringen soziale Anerkennung ein und können Stolz begründen. Das Computerspiel "1942 Trainer" fasziniert, es macht Kindern und Jugendlichen außergewöhnlichen Spaß. "1942 Trainer" ist - wie andere Action-Computerspiele auch - gleichzeitig aber äußerst anstrengend. Höchste Konzentration ist erforderlich. Ein Versagen oder das Erzielen geringer Punktzahlen führt zur Frustration.

Der Computer erzeugt durch das Spiel Aggression im Zusammenhang kriegerischer Ereignisse; da außer dem Befehl-/Gehorsamverhältnis (es muß geschossen und der Feind vernichtet werden) keine differenzierten sozialen Regeln angeboten werden und möglich sind für die Bewältigung von Wut und Zerstörungsgefühlen, kann davon ausgegangen werden, daß etwa auftretende Aggressionsneigungen auch in außerspielerischen Situationen insbesondere von gefährdungsgeneigten Kindern und Jugendlichen nicht adäquat beherrscht werden können. Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt.

9. Ausnahmetatbestände i.S.v. § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich. Durch die Wahl seines Titels will das Spiel offensichtlich an kriegerische Situationen aus dem zweiten Weltkrieg anknüpfen. Diese sind aber allenfalls ein Hintergrund, auf dem das Kriegsspiel dargestellt werden kann. In keinem Fall geht es um eine Dokumentation historischer Kriegsereignisse. Das Spiel hat vielmehr rein unterhaltenden Charakter.
10. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen der weiten Verbreitung des nicht kopiergeschützten Computerspiels sowie dem bekanntermaßen großen Interesse von Jugendlichen an diesem Spiel aus.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht in 5000 Köln, Appellhofplatz, Anfechtungsklage erho-

ben 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).

