

Pr. 271/88

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3353 (V) vom 23.8.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 162 vom 31.8.1988

Antragsteller:

Bayerisches
Landesjugendamt
Richelstraße 11
8000 München 19

Verfahrensbeteiligte:

Microdeal



Az.: 1 12 12/2/88

Stadtjugendamt Köln
Schaevenstraße 1b
5000 Köln 1

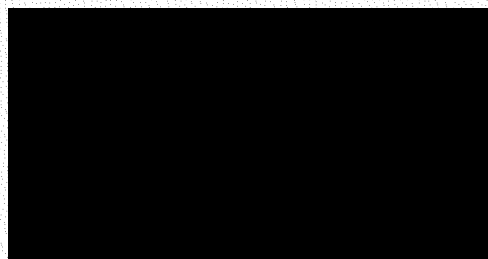
Az.: 51/514/11

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf die am
14.6. und 27.7.1988 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten
Verfahren gemäß § 15a GjS am 23.8.1988 in der Besetzung mit:

Stellv. Vorsitzender:

Schriftstellerin:

Jugendwohlfahrt:



einstimmig entschieden:

Leatherneck
Computerspiel
Microdeal, St. Austell, GB

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Die Verfahrensbeteiligte gibt das Spiel "Leatherneck" heraus. Dieses ist in Versionen für die Computerkonfigurationen Atari ST und Amiga erhältlich.
2. In dem Vorspann von "Leatherneck" zielt ein Mann mit einer großkalibrigen Waffe auf den Zuschauer, fünf Schüsse blitzen auf und auf dem Bildschirm werden fünf Löcher dargestellt.

Nach Einladen des Spiels sind auf der rechten Bildhälfte die zur Verfügung stehenden Leben und die noch vorhandenen Waffensysteme angezeigt. Spielaufgabe ist es, mit insgesamt bis zu vier Spielern sich den Weg durch feindliche Linien zu bahnen und möglichst viele der sich entgegenstellenden Gegner abzuschießen. Vier Spielebenen stehen zur Verfügung, von einem Landungsboot aus muß man sich bis in eine Dschungellandschaft vorkämpfen. Zerstörte Hubschrauber, zerstörte Hütten, Sandsäcke, Gesteinsbrocken und Dickicht bilden Hindernisse, hinter denen gegnerische Soldaten hervorkommen können, oder von denen diese herabspringen, um die Angreifer zu attackieren. Den Spielern stehen jeweils leichtes und schweres Maschinengewehr sowie Granaten zur Verfügung. Werden Gegner getroffen, sind kurzzeitig Reste menschlicher Körper zu sehen, diese verschwinden aber schnell. Die Kampfhandlungen werden von Musik untermalt, Kampfärm und Todesschreie ergänzen den akustischen Hintergrund des Spiels. Neben den fremden Soldaten kann der Spieler auch seine Mitspieler töten.

3. Das Bayerische Landesjugendamt und das Jugendamt der Stadt Köln haben beantragt,

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

Das Bayerische Landesjugendamt schildert den Inhalt des Computerspiels. Es führt zur Begründung des Listenaufnahmeantrages aus, auf grund der gewalthaltigen Spielhandlung würden Kinder und Jugendliche in ihrer ungestörten sozialen Entwicklung beeinträchtigt. Das Spiel erzeuge soziale Desorientierung, hebe auf Aggressionshandlungen ab und induziere kurzschlüssiges Reaktionshandeln. Von einer Jugendgefährdung sei deshalb auszugehen.

Nach Auffassung des Jugendamtes der Stadt Köln ist das Computerspiel "Leatherneck" stark sozialetisch desorientierend. Es verharmlost und verherrlicht die Gewaltanwendung gegen Menschen. Das Töten von Gegnern sei notwendig zum Erreichen des Spielzieles, dies werde durch eine hohe Punktzahl belohnt. Dadurch erfahre die brutale Gewaltanwendung eine positive Bewertung. Nur durch intensives Üben werde ein Erfolg möglich. Durch die ständige Angst um das eigene Überleben werde die Konzentration des Spielers voll gefordert. Dadurch erfolge eine starke gefühlsmäßige Einbindung in das Spielgeschehen. Hierbei würden vor allem bei jugendlichen Computerspielern Aggressionen aufgebaut, die nur in der Realität wieder abgebaut werden können.

4. Die Verfahrensbeteiligte hat sich zu dem Indizierungsantrag und -verfahren nicht geäußert.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des Computerspiels, das Gegenstand des Verfahrens war, Bezug genommen. Verschiedene Spielszenen von "Leatherneck" wurden von dem Vorsitzenden und den Beisitzern gespielt. Spielinhalt und -verlauf wurden diskutiert. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses verständigten sich über den jugendgefährdenden Inhalt von "Leatherneck". Die Beisitzer sind mit der Entscheidung in der vorliegenden Fassung einverstanden.

G r ü n d e

6. Die Indizierungsanträge sind begründet. Das Computerspiel "Leatherneck" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Computerspiele sind Schriften i. S. d. 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 zum Beispiel 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.

7. Das Computerspiel "Leatherneck" ist offenbar (§ 15a GjS) geeignet, Kinder und Jugendliche "sozial-ethisch 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 "Leatherneck" kriegsverherrlichend bzw. -verharmlosend i. S. d. § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS ist.

Zentrale Spielaufgabe ist es, mit den verschiedenen Waffensystemen vor jeweils wechselndem Hintergrund möglichst viele gegnerische Soldaten abzuschießen. "Leatherneck" ist kriegsverherrlichend und kriegsverharmlosend. Das Computerspiel stellt den Krieg im Dschungel und zu Wasser als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten dar und läßt ihn als einzigartige Möglichkeit erscheinen, Anerkennung und Ruhm zu gewinnen. Die Schrecken des Krieges werden negiert.

Das Computerspiel "Leatherneck" stellt Kriegssereignisse dar: Mit leichtem und schwerem Maschinengewehr sowie Handgranaten werden feindliche Soldaten und Objekte zerstört. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Vor verschiedenem Hintergrund sich durch feindliche Reihen bewegen, die eigenen Mitkämpfer im Auge behalten, auf die gegnerischen Subjekte und Objekte präzise zielen, das jeweilige Geschoß auslösen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen - insbesondere der Landschaft - verändern sich zwar, aber das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisi-

ten bleiben gleich.

Der Spieler wird in "Leatherneck" 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 "Leatherneck" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen und Vernichten wird mit Punkten belohnt. Je mehr Gegner und feindliche Einrichtung 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 "Leatherneck" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze - mithin auf seine Leistungen beim Töten.

In "Leatherneck" 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 oder die 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 "Leatherneck" aufgezwängten Perspektive muß kriegerische Gewalt als ein gerechtfertigtes Mittel empfunden werden.

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

Kindern und Jugendlichen ist das Zielobjekt weder gleichgültig, noch empfinden sie "Leatherneck" als reines Geschicklichkeitsspiel. Daß die Kinder Tötungshandlungen vornehmen, wird ihnen bewußt. Das Prüfungsgremium hat sich hierzu der Ansicht 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 JöSchG (vgl. BT-Drucksache Nr. 9/1992; Scholz, Jugendschutz, München, 1985, Bem. 5c zu § 8 JöSchG). Die von Computerspielen erzeugten Darstellungen stehen denen der Automaten Spiele 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 sozial-schädlichen. 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" 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 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).

Alle Mitglieder des Prüfungsausschusses haben sich mit "Leatherneck" in einem für die eigene Urteilsbildung notwendigen 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 "Leatherneck" 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 16.12.1972, BVerwGE 39, 197, veröffentlicht auch in Grundsatzentscheidungen zum Jugendmedienschutz, Heft 2 der Schriftenreihe der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften).

7. Ausnahmetatbestände i. S. v. § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich. Dafür ist auch nichts vorgetragen worden.
8. Ein Fall geringer Bedeutung i. S. v. § 2 GjS konnte nicht angenommen werden. Dies zum einen wegen der hohen Jugendgefährdung, die von "Leatherneck" für Jugendliche ausgeht. Zum anderen mußte berücksichtigt werden, daß dieses Computerspiel in verschiedenen Zeitschriften besprochen und damit beworben wird, die von einem jugendlichen Publikum gelesen werden. In der in Deutschland erhältlichen Zeitschrift "Computer + Videogames" Ausgabe Juli 1988 wird das Spiel positiv bewertet und besprochen. Die Zeitschrift "Aktueller Software Markt", Ausgabe August/September 1988 weist zwar auf

den brutalen und gewaltverherrlichenden Spielinhalt hin, hebt aber dessen technische Qualität und perfekte Gestaltung hervor.

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).

