

Pr. 307/88

**Bundesprüfstelle für
jugendgefährdenden Schriften**

Entscheidung Nr. 3358 (V) vom 7.9.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 184 vom 30.9.1988

Antragsteller:

Bayerisches
Landesjugendamt
Richelstraße 11
8000 München 19

Verfahrensbeteiligte:

Daniel Cardenas


Az.: 2 12 12/3/88

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 29. Juni 1988 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GJS am 7.8.1989 in der Besetzung mit:

Stellv. Vorsitzender:

Jugendwohlfahrt:

Literatur:

einstimmig entschieden:

Experts only mercenary simulator
(Outbacks of Arkansas)
Computerspiel ^{USA}
Daniel Cardenas, Scottsdale, ~~USA~~

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Die Verfahrensbeteiligte hat das im Tenor angegebene Computerspiel hergestellt. Es wird auf Disketten lauffähig für die Computerkonfiguration Amiga 500 verbreitet. Das Computerspiel ist als public domain-Software erhältlich; Kennzeichen dieser Disketten ist, daß sie kostenlos ohne Geltendmachen von Urheberrechten weitergegeben werden können.
2. Auf verschiedenen Spielebenen mit unterschiedlicher, meist einfach strukturierter Landschaft treten dem Spieler eine Fülle von Soldaten entgegen. Diese nähern sich ihm aus einiger Entfernung und sindzunächst klein, mit geringer werdendem Abstand in größeren Figuren dargestellt. Aufgabe des Spielers ist es, mit dem Fadenkreuz der eigenen Waffe die gegnerischen Soldaten anzuvisieren und sie zu töten. Es werden verschiedene Spiellevel angeboten, bei denen jeweils die Landschaft unterschiedlich gestaltet ist.
3. Das Bayerische Landesjugendamt hat beantragt,
das Computerspiel "Experts only mercenary simulator
(Outbacks of Arkansas)"
in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Nach einer inhaltlichen Schilderung des Spiels führt das Bayerische Landesjugendamt aus, die Jugendgefährdung liege in diesem Spiel in der Hinführung zu selbstverständlicher Kampfhandlung, wobei in bisher selten gezeigter Deutlichkeit Menschen frontal aus der eigenen Subjektiven heraus erschossen würden. Die schnelle eigene Vorwärtsbewegung hindere die Feinde, dem Egosoldaten zum Exitus zu verhelfen. Daraus resultiere ein Handlungszwang, welcher Reflexion des Tuns verhindere. Der menschenverachtende Inhalt führe zur Desorientierungen und könne bei empfindsamen Personen zu Verstörungen, bei abgehärteten Personen zu weiterer Abstumpfung führen.

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, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen. Verschiedene Spielszenen wurden von dem Vorsitzenden und den Beisitzern gespielt, Spielinhalt und Verlauf wurden diskutiert. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses verständigten sich über den jugendgefährdenden Inhalt von "Experts only mercenary simulator (Outbacks of Arkansas)". Die Beisitzer sind mit der Entscheidung in der vorliegenden Fassung einverstanden.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Experts only mercenary simulator (Outbacks of Arkansas)" 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. "Experts only mercenary simulator (Outbacks of Arkansas)" 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 "Experts only mercenary simulator (Outbacks of Arkansas)" 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 "Experts only mercenary simulator (Outbacks of Arkansas)" kriegsverherrlichend bzw. -verharmlosend i. S. d. § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS ist.

In dem Spiel "Experts only mercenary simulator (Outbacks of Arkansas)" stehen dem Spieler 8 Munitionseinheiten und fünf Leben zu Verfügung. Der jeweilige Status wird auf der rechten Hälfte des Bildschirms angezeigt. Mit dem Joystick lenkt der Spieler den Soldaten, aus dessen Blickwinkel die Landschaft dargestellt ist. Mit der Maus wird das Fadenkreuz gesteuert und der Befehl zum Abschuß durch Durchdrücken der linken Taste gegeben. Im Level 1 des Spiels läuft der Soldat als Spieler durch weites flaches Gelände, das mit postmodern gestalteten Baumbestand aufgelockert ist. Schematisch und zweidimensional figurieren in der subjektiven Vorwärtsbewegung auch einige Berge. Am Horizont erscheinen gegnerische Söldner, die sich je nach eigener Geschwindigkeit schneller oder langsamer auf den Betrachter zubewegen. Beim Näherkommen erwachsen diese Söldner zu differenziert dargestellten, Bart tragenden Menschen im Kampf- bzw. Söldneruniform. Des Spielers Aufgabe besteht darin, diese Personen durch Schüsse zu eliminieren, bevor diese in unmittelbarer Nähe heranrücken können und den eigenen Soldaten vernichten. Zweck des Spiels ist, nebst eigenem Überleben alle heranrückenden Menschen zu erschießen. Während dieses Geschehens explodieren abseits über der Landschaft und in ihr Granaten. In den folgenden Levels geschieht inhaltlich nahezu gleiches. Die Grünlandschaft mit Bäumen ist lediglich ausgetauscht durch andere, z. Bsp. durch eine Wüstenlandschaft, in der sich Steinquader und Kakteen befinden. Der einzige auffindbare, belangvolle Unterschied findet sich in der Definition der Gegend als mexikanische Wüste.

"Experts only mercenary simulator (Outbacks of Arkansas)" ist

kriegsverherrlichend und verharmlosend. Das Computerspiel stellt den Krieg gegen gegnerische Soldaten 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 stellt - wie geschildert - Kriegereignisse dar: Mit der eigenen Waffe müssen gegnerische Soldaten, die sich allmählich nähern, getötet werden. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Soldaten nähern sich und müssen abgeschossen werden. Der Spieler wird in "Experts only mercenary simulator (Outbacks of Arkansas)" an kriegesischen 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-, Angriff- 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 "Experts only mercenary simulator (Outbacks of Arkansas)" 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 Wertung bezieht sich in "Experts only mercenary simulator (Outbacks of Arkansas)" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze - mithin auf seine Leistungen beim Töten.

In dem Computerspiel 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 gleicht 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 dem Computerspiel 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.

Kindern und Jugendlichen ist das Zielobjekt weder gleichgültig, noch empfinden sie "Experts only mercenary simulator (Outbacks of Arkansas)" 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 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).

Alle Mitglieder des Prüfungsausschusses haben sich mit "Experts only mercenary simulator (Outbacks of Arkansas)" 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 "Experts only mercenary simulator (Outbacks of Arkansas)" 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 waren nicht ersichtlich. Dafür lag nicht der geringste Anhaltspunkt vor.
8. Ein Fall geringer Bedeutung schied bereits deshalb aus, weil das Computerspiel als public-domain-Software vertrieben wird.

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).

