



Entscheidung Nr. 3494 vom 08.08.1985
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 162 vom 31.08.1985

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat in ihrer
321. Sitzung am 08.08.1985

an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:

Vorsitzender

als Vertreter der Gruppen:

Kunst
Literatur
Buchhandel
Verleger
Jugendverbände
Jugendwohlfahrt
Lehrerschaft
Kirchen

Länderbeisitzer:

Saarland
Schleswig-Holstein
Baden-Württemberg

Protokollführerin:

f.d.Antragsteller:

f.d.Verfahrensbeteiligte:

entschieden:

"Beach Head"
Computerspiel

der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

1. Das Computerspiel "Beach Head" wurde 1983 von Bruce Carver entwickelt. Ein oder zwei Spieler können dieses Spiel auf dem Computersystem Commodore 64 spielen. Der Verfahrensbeteiligte vertritt das Spiel in der Bundesrepublik.
2. Auf dem Bildschirm erscheint zu Beginn des Spiels eine strategische Karte mit blinkenden taktischen Zeichen. Eine eigene Invasionsflotte kann mittels Joystick entweder an eine bestimmte für eine Invasion vorgesehene Küstenstelle gebracht oder direkt gegen eine gegnerische Flotte geführt werden.

Entscheidet man sich für die erste Möglichkeit, befindet man sich in einem von Minen gesperrten Küstenabschnitt, der von umherfliegenden Torpedos bestrichen wird. Die Aufgabe besteht jetzt darin, einen Durchgang zu finden, um auf diese Weise strategische Vorteile zu erlangen.

Danach wird wiederum die strategische Übersichtskarte eingeblendet, bis es zur Berührung mit der feindlichen Flotte kommt. Es gilt im nächsten Bild, herannahende feindliche Flugzeuge mit einem zweirohrigen Geschütz abzuschießen. Hier besteht die Möglichkeit, sowohl den Anstellwinkel des Geschützes zu verstellen, als auch das Geschütz von links nach rechts und umgekehrt zu bewegen. Mit der Zwillingsflak sind die Tiefflieger abzuschießen. Gleichzeitig ist deren Geschossen auszuweichen.

Hat man genügend Flugzeuge abgeschossen, muß man statt gegen diese gegen die Flotte antreten. Die Schiffe, die mehr oder weniger weit von der eigenen Flak entfernt sind, sind zu treffen. Gleichzeitig feuern die Kriegsschiffe ihre Munition auf den Stützpunkt des Spielers ab. Aufspritzende Wasserfontänen zeigen an, wie nahe der Einschlag zur Position des Spielers ist.

Ist auch diese Auseinandersetzung durchstanden, darf auf dem Festland gelandet werden. Die gelandeten Panzer sind geschickt über eine Landschaft zu fahren. Slalomartig müssen Hindernisse umfahren werden, gelingt dies nicht, explodiert der eigene Panzer.

Ist auch diese Aufgabe erfüllt, so wird das letzte Bild, die gegnerische Festung, angezeigt. Auf diesem Festungsgebilde erscheinen nacheinander weiße Flächen, die Schießscharten ähneln. Der Spieler muß versuchen, möglichst viele dieser Flächen zu treffen. Dabei ist Eile geboten, denn oben auf der Festung befindet sich ein Panzer, dessen Kanonenrohr ziemlich langsam aber bestimmt auf den Spieler gerichtet wird. Gelingt es dem Spieler, 10 Treffer zu landen, ist das Spiel gewonnen. Andernfalls wird der eigene Stützpunkt durch einen Kanonenschuß von der Festung aus zerstört.

Das Spielprogramm ist mit Geräuschen untermalt, die den echten sehr ähneln. Bei dem Flottenmanöver hören wir zu Beginn Geräusche einer Sonarpeilung, wie wir sie von U-Booten her kennen. Die Geräusche von Flugzeugen und Panzern sind täuschend echt nachgeahmt. Auch Schüsse und die Fluggeräusche heran nahender Geschosse werden wirklichkeitsgetreu simuliert. Bei Kollisionen kommt es zu einem lauten blechernen Krachen.

Die besten Spieler können sich auf einer Liste eintragen, die auf der Diskette gespeichert wird, übertrifft in diesem oder einem der nächsten Spiele ein anderer

Schütze die eingetragenen Kandidaten, kann er sich an deren Stelle eintragen.

3.

das Computerspiel "Beach Head" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Zur Indizierungsbegründung führt der Antragsteller aus, das Spiel sei gemäß §§ 1 und 15a GjS offenbar jugendgefährdend. Das Spiel sei besonders sittlich gefährdend und verrohend für jugendliche Computerspieler. Das Spiel sei sowohl über den Handel erhältlich, als auch als Raubkopie im Umlauf.

Das Videospiel "Beach Head" sei eines der ersten Spiele, das über mehrere dreidimensional aufgebaute, realistische Spielsequenzen den Spieler zum Ziel - Vernichtung des Gegners - führe. Es handele sich hierbei um ein Kriegsspiel, bei dem eine Invasion durchzuführen sei.

Der Antragsteller beschreibt den Inhalt des Spieles präzise und führt weiter aus, das vorliegende Spiel zwingt den Spieler, sich - programmbedingt - an aggressiven militärischen Vernichtungshandlungen zu beteiligen. Der Krieg beginne auf Knopfdruck. Er werde aktiv mitgestaltet und nachvollzogen. Es müsse geschossen, vernichtet werden. Andere Spielhandlungen, wie z.B. un-militärische Konfliktlösungen, seien nicht vorgesehen. Um in diesem Spiel überleben zu können, müßten interlektuelle und emotionale Bedürfnisse und Motive unterdrückt werden. Nur ein "codes" reagieren ermögliche eine hohe (militärische) Punktausbeute.

Kriegerische Gewalttätigkeiten würden in diesem Spiel bagatellisiert, gehorsam und selbstverständlich reagiere der Spieler bei der Vernichtung des Feindes (im Abschießen der gegnerischen Flugzeuge und Schiffe). Das Spiel führe den Spieler aus der rein reaktiven, Reflexe trainierenden Tätigkeit heraus in ein bewußtes Kriegsspielen.

4. Dem Verfahrensbeteiligten wurden Kopien der Antragsschrift zugeleitet. Er wurde vom Termin zur mündlichen Behandlung benachrichtigt. Zugleich wurde er auf die Möglichkeit der schriftlichen Stellungnahme hingewiesen.

Der Verfahrensbeteiligte hat den Termin zur mündlichen Verhandlung nicht wahrgenommen, auch hat er sich nicht schriftlich geäußert.

5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsache, insbesondere aber auf das Computerspiel Bezug genommen. Die Beisitzer hatten in dem Termin zur mündlichen Verhandlung Gelegenheit, das Spiel "Beach Head" zu spielen.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Beach Head" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Computerspiel ist ein Ton- und Bildträger i.S.v. § 1 Abs. 3 GjS. Auf der Computerdiskette ist eine Ton- und Bildfolge in magnetischer Ordnung gespeichert. Daher steht das Computerspiel den Schriften i.S.d. GjS gleich.

7. Das Computerspiel "Beach Head" ist sozioethisch desorientierend, wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, bestätigt durch die Rechtsprechung, auszulegen ist. Das Computerspiel ist kriegsverherrlichend und kriegsverharmlosend, es hat aggressionssteigernde Eigenschaften.

Das Computerspiel "Beach Head" ist kriegsverherrlichend und -verharmlosend, weil sich u.a. die Gestaltungsmöglichkeiten des Spielers auf das Ausweichen vor fremden Geschossen und das Abschießen und Vernichten fremder Truppen bzw. Waffenträger beschränkt. Ständig wird mit Kriegsgerät hantiert, ständig wird angreifenden Objekten ausgewichen oder selbst gegnerische Stellungen ins Visier genommen und beschossen. Dem Granatfeuer vor der Küste muß man ausweichen, auf hoher See muß man tieffliegende Bomber oder Fregatten und andere Kriegsschiffe abschießen, nach dem Hindernisslalom mit dem Panzer muß man die letzte Festung stürmen. Ständig wird geschossen. Ständig wird erschossen.

Das Computerspiel "Beach Head" stellt - wie geschildert - im Spielverlauf Kriegsereignisse dar: Mit einer Flak oder einem Panzer werden feindliche Objekte, seien es Kampfbomber, Flotteneinheiten oder Panzer, abgeschossen und zerstört. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Die Flak oder den Panzer steuern, präzise zielen, abschießen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, aber das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Beach Head" 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.

In einer Spielsituation, in der die geistigen und emotionalen Funktionen ausschließlich für die Bewältigung schneller Abfolgen von Reaktionsaufgaben dienen können, werden die dargestellten kriegerischen Gewalttätigkeiten im Computerspiel "Beach Head" bagatellisiert. Darüberhinaus zwingt das Spielgeschehen den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamverhältnis", in dem die Erbringung von Gehorsamsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Feindes erscheint im Spiel "Beach Head" als ein selbstverständliches Mittel zur Entscheidung von Kriegssituationen. In dieser, vom Spiel "Beach Head" aufgezwängten Perspektive, muß kriegerische Gewalt als ein gerechtfertigtes Mittel empfunden werden.

Die Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt im Spiel "Beach Head" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen und Vernichten des Feindes wird mit Punkten belohnt. Der Sieger kann sich auf die Diskette eintragen und damit seine gute Leistung festschreiben und für nachfolgende Spieler dokumentieren. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz, die wegen der Fixierung auf der Diskette lange anhalten und zum neuen Spielen einladen. Diese positive Wertung bezieht im Spiel "Beach Head" auf die Leistungen des Spieler als Scharfschütze - mithin

auch seine Leistungen beim Töten. Das Spiel erweist sich nicht als sachliche und nüchterne Darstellung von Kriegereignissen, das Kriegsgeschehen wird im Spiel "Beach Head" vielmehr als romantisches Abenteuer dargestellt, in denen männliche Tugenden bewiesen und spielerisch eingeübt werden können. Im Spiel "Beach Head" geht es um Zerstören und Vernichten, es wird beliebig abgeschossen und getötet. Die Schrecken und Leiden des Krieges werden weder erwähnt, noch in irgend einer Form angedeutet. Kriegereignisse werden außerdem als automatisierte, durch technische Hilfsmittel herbeigeführte Geschehnisse vorgestellt und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen.

Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nicht so sehr für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit. Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel "wie Beach Head" 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 (vgl. Kampe, Kurzgutachten über das Videospiel "River Raid", im Auftrag der BPS angefertigt zum Verfahren Pr. 454/84).

8. Das Computerspiel "Beach Head" hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Das Computerspiel hat einfache Regeln, es fordert hohe Leistungsbereitschaft im Bereich der motorischen Geschicklichkeit. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen von "Beach Head" 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. 23 ff, Nostheideverlag, Bamberg, 1983). Der Computer erzeugt durch das Spielen Aggression im Zusammenhang kriegerischer Ereignisse; da außer dem Befehl-/Gehorsam-Verhältnis (es muß geschossen und der Feind vernichtet werden) keine differenzierten sozialen Regeln angeboten werden 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 (vgl. Dorst, "Videospiele - regelbare Welten am Draht", a.a.O.). Der Spieler ist ständig dem Streß ausgesetzt, selbst abgeschossen zu werden. Diesen Druck kann er im Spiel nicht loswerden. Aggressionsabbau kann demnach nur außerhalb des Spieles stattfinden. Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt.
9. Ausnahmetatbestände i.S.v. § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich. Das Spiel hat rein unterhaltenden Charakter. Das Kriegsspiel dient dem Zeitvertreib.
10. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen der weiten Verbreitung des Computerspiels und dem ungebrochenen 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 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 (§§ 20 GjS, 42 VwGO).

