



Entscheidung Nr. 3495 vom 08.08.1985
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 162 vom 31.08.1986

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

1.

Ariolasoft

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat in ihrer
321. Sitzung vom 08. August 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:

"Blue Max"
Computerspiel

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

1. Der Verfahrensbeteiligte vertreibt das Computerspiel "Blue Max". Es ist auf dem Computersystem Commodore VC 64 mit einem Joystick zu spielen. Das Spiel wurde von Bob Polin ursprünglich für den Atari Computer geschrieben, wird aber seit 1984 auch für den Commodore 64 auf Kassette und Diskette angeboten (Computer Kontakt Nr. 10/84, Seite 12). Das Spiel kostet etwa 109,-- DM.
2. In der Zeitschrift Computer Kontakt Ausgabe Nr. 10/84 ist der Inhalt und der Verlauf des Spieles "Blue Max" korrekt wie folgt beschrieben:

Nach dem Laden meldet sich der Computer mit dem Anfangsbild und einer wunderschönen Melodie. Nun kann der Spieler zwischen folgenden Punkten wählen:

Taste F3 = Menue anzeigen

Taste F5 = Menue ändern

Taste F7/Fire = Spiel starten
Entscheidet man sich für F3, so erscheint folgendes Menue:

1. Zeile: Gravity off - on (Erdschwerkraft ein - aus)

2. Zeile: Normal Control - Pilot Control

3. Zeile: Beginner - Advanced - Expert (Beginner - Fortgeschrittener - Experte)

Der Spieler ist Max Chatsworth, bekannt als Blue Max. Er muß versuchen, einen Angriff auf die drei wichtigsten Stützpunkte zu fliegen, hat dabei aber nur ein Flugzeug zur Verfügung und sehr wenig Zeit, um die Mission zu erfüllen.

Nach dem Start kann man das Flugzeug ab 100 Meilen/Stunde in die Luft ziehen. Hat man »Normal Control« gewählt, gilt folgende Joystickbelegung:
Joystick nach oben - Flug nach oben

Joystick nach unten - Flug nach unten

Für den Flug erfahren kann »Pilot Control« eingestellt werden. Die Steuerung erfolgt dann genauso wie in einem richtigen Flugzeug.

Schießziele sind alle Brücken, Gebäude, feindliche Flugplätze, Fahrzeuge und Schiffe, also alles was »das Herz begehrt«. Von Zeit zu Zeit müssen folgende Ziele abgeschos-

sen werden, um in das nächste Level zu gelangen:

- Gebäude und Brücken mit blinkendem rot-weißen Zeichen,

- blau blinkende feindliche Fahrzeuge und Autos,

- rote Schiffe.

Gerät man zu tief, wird die Anzeigetafel im unteren Drittel braun. Sinkt man noch weiter, zerschellt das Flugzeug am Boden.

Wenn man den Feuerknopf drückt und dabei den Steuerknüppel nach unten zieht, lassen sich Bomben abwerfen. Drückt man nur den Feuerknopf, legt das Maschinengewehr los, und andere Flugzeuge können abgeschossen werden. Dabei hilft die Anzeigetafel: Erscheint rechts ein Pfeil, z.B. nach oben, so muß man selbst steigen, um mit dem feindlichen Flugzeug auf gleicher Höhe zu sein.

Nach einer gewissen Zeit erklingt ein Ton, und ein grosses

»L« erscheint auf der Anzeigetafel, was soviel bedeutet wie: jetzt kommt ein Landeplatz.

Auf der Anzeigetafel stehen folgende Angaben:

ALT = Höhe

Speed = Geschwindigkeit

Fuel = Treibstoff

P = feindliches Flugzeug kommt

W = Windfaktor

L = Landebahn in Sicht

Auch werden die Schäden angezeigt und zwar mit folgenden Abkürzungen:

F = Leck im Treibstofftank

B = Bombengerät defekt

M = Lenkung defekt

G = Maschinengewehr defekt

3. Der

hat am

21. Februar 1985 beantragt,

das Videospiel "Blue Max" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Der Antragsteller hält das Spiel für besonders sittlich gefährdend und verrohend für jugendliche Videospieler. Er sieht in diesem Spiel eine sowohl graphische wie auch akustische Weiterentwicklung des bereits im Dezember 1984 indizierten Videospiels "River Raid". Die graphische Gestaltung sei bereits dreidimensional, die akustischen Hintergrundgeräusche wie Schießen und Bombenabwürfe seien sehr realistisch. Das Spiel sei sehr aufwendig programmiert worden und bedürfe einer Speicherkapazität von 32.000 Zeichen in Maschinensprache.

Nach einer ausführlichen und inhaltlich richtigen Spielbeschreibung weist der Antragsteller darauf hin, daß das Spiel "Blue Max" den Spieler zwingt, sich an aggressiven militärischen Vernichtungshandlungen zu beteiligen. "Der Krieg beginnt auf Knopfdruck", werde aktiv mitgestaltet und nachvollzogen. Es müsse geschossen werden. Nur militärische Konfliktlösungen seien vorgesehen. Kriegerische Gewalttätigkeiten würden in diesem Spiel bagatellisiert. Gehorsam und selbstverständlich vernichtet der Spieler den Feind mit gezielten Bombenwürfen und Maschinengewehrfeuer.

Der Antragsteller weist auf das im Verfahren "River Raid" (Az. Pr. 454/84 der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften) vorgetragene Kurzgutachten von Professor Helmut Kampe hin und nimmt darauf Bezug. Kindliche und jugendliche Spieler würden das Spielgeschehen als eigenständige Realität annehmen. Dies gelte umso mehr in diesem Spiel, als "Blue Max" noch realistischer gestaltet sei als "River Raid". Aus Untersuchungen sei bekannt, daß Jugendliche lange Zeit ununterbrochen mit "Kriegsspielen" auf ihrem Computer spielten. Hier bestehe die Gefahr eines Gewöhnungseffektes, hoch aggressive Handlungen würden banalisiert. Es würde den Strukturen erzogen, die häufig zu unkritischem Handeln im Alltag führten.

Das Computerspiel "Blue Max" sei in die Rubrik der Kriegsspiele einzuordnen und als sozial-ethisch desorientierend für den Minderjährigen anzusehen.

Das Spiel würde trotz Indizierungsverfahren nach wie vor in der Fachpresse angeboten.

4. Der Verfahrensbeteiligte weist in seinem Schriftsatz vom 20.03.1985 darauf hin, daß bis zum Abschluß des Indizierungsverfahrens das betreffende Programm von jeglichem Vertrieb zurückgezogen würde und dafür keinerlei Promotion oder sonstige Verkaufsaktivitäten mehr entwickelt würden. Der Erste Weltkrieg werde in satirischer Form dargestellt, nicht etwa kriegshetzerisch.

Das Spiel enthalte parodistische Elemente: "Blue Max" sei die saloppe Bezeichnung des deutschen Pour-le-Merit-Ordens für Tapferkeit gewesen. Daß dieser Spitzname nun auf einen Träger des verballhornten Namen Max Chatsworth I angewandt werde, also eines Mannes, der sein Land verteidigt habe, zeige folgendes: Es gehe nicht um Kriegshetze, sondern es solle versucht werden, die Elemente Reaktionsvermögen, Treffsicherheit, Ansporn zu Leistungen und Wettbewerb zu schulen.

Im Verhältnis zum Spiel "River Raid" könne nur zu einer technologischen, nicht aber inhaltlichen Weiterentwicklung gesprochen werden. Der Verfahrensbeteiligte bietet an, eine neue Version des verfahrensgegenständlichen Computerspiels auf den Markt zu bringen, in der die vom Antragsteller beanstandeten Gefährdungsmomente nicht enthalten sind. Der Verfahrensbeteiligte verspricht sich davon, daß nur die neue Version des Computerspiels dann vorhanden sei. Verbunden mit der Verpflichtung, das verfahrensgegenständliche Spiel "Blue Max" überhaupt nicht mehr zu verkaufen und vorhandene Lagerbestände zu vernichten, wird dies für das probatere Mittel gehalten, auf die begründeten Bedenken zu reagieren.

Von einer Indizierung müsse dann abgesehen werden, da sie sich auch auf das neue Spiel erstrecken würde, das aber inhaltlich mit dem indizierten nichts mehr zu tun hätte. Für die Nichtindizierung verbunden mit den obigen Maßnahmen spreche auch, daß dies nicht zu den üblichen Seiteneffekten führen würde: Verstärkte Nachfrage in den betreffenden Kreisen, die dann über graue Kanäle (entweder Grauimporte oder die mit echt angesprochenen Raubkopien) abgedeckt würden.

Der Verfahrensbeteiligte beantragt,

den Indizierungsantrag zurückzuweisen.

Den Termin zur mündlichen Verhandlung hat der Verfahrensbeteiligte nicht wahrgenommen.

5. Im Termin zur mündlichen Verhandlung hatten die Mitglieder des Prüfungsausschusses Gelegenheit, das Computerspiel "Blue Max" zu spielen.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsache, insbesondere aber auf den des verfahrensgegenständlichen Computerspiels Bezug genommen.

Gründe

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Blue Max" 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 "Blue Max" ist sozialerisch 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 Aggressionen steigernde Eigenschaften. Das Computerspiel 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 des Krieges und seine zahlreichen, für die Menschen schmerzhaften Auswirkungen werden negiert.

Das Spiel knüpft an eine Situation aus dem Ersten Weltkrieg an: Der Spieler ist Max Chatsworth, bekannt als Blue Max. Es ist seine Aufgabe, einen Angriff auf die drei wichtigsten Stützpunkte zu fliegen. Der Spieler hat dafür aber nur ein Flugzeug zur Verfügung und sehr wenig Zeit, seine Mission zu erfüllen. Ständig wird mit Kriegsgerät in diesem Spiel hantiert, entweder werden Bomben abgeworfen oder Maschinengewehrsalven abgefeuert. Die Gestaltungsmöglichkeiten des Spielers beschränken sich auf das Ausweichen vor fremden Geschossen und das Abschießen und Vernichten fremder Waffenträger oder baulicher Objekte. Ständig wird geschossen. Ständig wird erschossen.

Das Computerspiel "Blue Max" stellt - wie geschildert - im Spielverlauf Kriegseignisse dar: Mit Maschinengewehr und Bomben werden feindliche Objekte zerstört: Brücken, Gebäude, feindliche Flugplätze, Fahrzeuge und Schiffe. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Das Flugzeug steuern, präzise zielen, Bombe abwerfen oder Maschinengewehrsalve auslösen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen - insbesondere der Landschaft - verändern sich zwar, aber das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Blue Max" 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 vom Verfahrensbeteiligten gepriesenen Geschicklichkeitsübungen werden im Zusammenhang mit Tötungsvorgängen absolviert.

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 "Blue Max" bagatellisiert. Darüberhinaus zwingt das Spielgeschehen den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamsverhältnis", in dem die Erbringung von Gehorsamsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Feindes erscheint im Spiel "Blue Max" als ein selbstverständliches Spiel zur Entscheidung von Kriegssituationen. In dieser, vom Spiel "Blue Max" aufgezwängten Perspektive muß kriegerische Gewalt als ein gerechtfertigtes Mittel empfunden werden.

Die Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt im Spiel "Blue Max" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen und Vernichten des Feindes wird mit Punkten belohnt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Die positive Wertung bezieht sich im Spiel "Blue Max" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze - mithin auf seine Leistungen beim Töten. Das Spiel erweist sich nicht als historische, sachlich-nüchterne Darstellung von Kriegseignissen aus dem Ersten Weltkrieg, genauso wenig stellt es eine Parodie oder Satire auf damalige Vorkommnisse dar. Das Kriegsgeschehen wird im Spiel "Blue Max" vielmehr als romantisches Abenteuer dargestellt, in denen männliche Tugenden bewiesen und spielerisch eingeübt werden können. Im Spiel "Blue Max" 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 - wie der Antragsteller zu Recht hervorhebt - 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 "Blue Max" aktives Handeln erfordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Über die Fähigkeit, während eines Spieles klares Bewußtsein von der Spielsituation aufrecht zu erhalten, können Erwachsene weit besser verfügen als Kinder (vgl. Kampe, Kurzgutachten über das Videospiel "River Raid", angefertigt im Auftrag der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften). Es besteht demnach durchaus die Gefahr, daß in dem Horizont von Kindern und Jugendlichen das Spiel eine eigenständige Realität annimmt.

8. Das Computerspiel "Blue Max" hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Das Spiel hat einfache Regeln, es fordert hohe Leistungsbereitschaft im Bereich der motorischen Geschicklichkeit; dies sieht der Verfahrensbeteiligte ebenso. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen von "Blue Max" zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrations-schwierigkeiten, Kopfschmerzen und anderem (vgl. im einzelnen Fritz, "Videospiele - Regelbare Welten am Draht", Teil 4 in "Spielmittel", Seite 23 ff, Nostheide Verlag, Bamberg, 1983; Selg, Vortrag vom 24.10.1984 auf der Jahrestagung der Aktion Jugendschutz (AJS), Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg, Stuttgart). 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 keinen satirischen oder parodierenden Charakter. Die Ereignisse des Ersten Weltkrieges und die Berühmtheit des als "Blue Max" bekannten Piloten Max Chatsworth hat der Verfahrensbeteiligte zum Anlaß genommen, ein für Jugendliche attraktives Spiel zu entwickeln. Das Spiel hat rein unterhaltenden Charakter.
10. Ein Fall von geringer Bedeutung i.S.v. § 2 GjS konnte nicht angenommen werden. Dies zum einen wegen der hohen Jugendgefährdung, die von dem Spielen für Jugendliche ausgeht. Das Angebot des Verfahrensbeteiligten, das Spiel nicht mehr zu vertreiben und stattdessen ein neues, nicht mehr jugendgefährdendes Spiel mit ähnlichem Titel anzubieten, konnte das Prüfungsgremium nicht zu einer anderen Entscheidung bewegen. Die Ankündigung des Verfahrensbeteiligten, das Spiel nicht weiter zu verbreiten, ist widerlegt durch verschiedene Anzeigen in auch Jugendlichen zugänglichen Computerzeitschriften, in denen nach wie vor für die im Indizierungsverfahren befindliche Spieldiskette geworben wird. Vor allem war aber auch die Vielzahl der Raubkopien zu berücksichtigen, die unter Jugendlichen im Umlauf sind. Nur eine Indizierung kann die weitere Verbreitung

: auch dieser "auf dem grauen Markt hergestellten und vertriebenen 'Spieldis-
ketten' " verhindern.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung schrift-
lich 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).