



Entscheidung Nr. 3535 (V) vom 12. April 1989
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 82 vom 29. April 1989

Antragsteller:

Stadtjugendamt Köln
Postfach 10 80 20, 5 Köln 1

Verfahrensbeteiligter:

Novagen Software Ltd


Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den
am 16.02.89 eingegangenen Antrag am 12.4.89 gemäß § 15 a GjS im
vereinfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Vorsitzender:



Literatur:



Jugendwohlfahrt:



einstimmig entschieden:

Das Computerspiel "Battle Island"
Novagen Software, England
wird in die Liste der jugendgefährdenden
Schriften eingetragen.

Sachverhalt

Das Computerspiel "Battle Island" wird von der Firma Novagen Software, England, hergestellt. Der Vertrieb auf dem deutschen Markt erfolgt über Kaufhäuser und den Versandhandel.

Das Spiel ist für den Computer Commodore C 64/128 auf Diskette abgespeichert. Zum Spielen benötigt man außer dem Grundgerät einen Joystick.

Das Stadtjugendamt Köln beantragt die Indizierung des Computerspieles und gibt den Spielverlauf wie folgt richtig wieder:

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Kämpfers, der die Aufgabe hat, auf einer Insel zu landen, die von feindlichen Truppen besetzt ist. Dort soll er Kameraden finden, die von den Gegnern gefangen genommen wurden. Die Spielerfigur ist mit einer blauen Uniform bekleidet und mit einer automatischen Waffe ausgerüstet. Durch Bewegen des Steuerknüppels steuert der Spieler den Kämpfer durch ein Labyrinth von Mauern, Zäunen, Befestigungsanlagen und Schützengräben. Dabei stellen sich ihm zahlreiche Gegner in den Weg, die ihn attackieren. Diese kann der Spieler mit seiner automatischen Waffe, die er durch Druck auf den Feuerknopf auslöst, töten. Bei manchen der getöteten Gegner flackert für kurze Zeit dann ein Stern. Gelingt es dem Spieler, diesen aufzusammeln, erlangt er dadurch Pluspunkte. Außerdem hat der Spieler die Möglichkeit, während des Kampfes weitere Ausrüstungsgegenstände aufzusammeln und somit den Vorrat an Munition zu ergänzen.

Die Verfahrensbeeteiligte wurde form- und fristgerecht benachrichtigt, daß über eine Aufnahme des Computerspieles in die Liste der jugendgefährdenden Schriften im vereinfachten Verfahren nach § 15 a GjS entschieden werden soll. Sie hat sich nicht geäußert.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsache sowie des Spieles, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen.

Gründe

Das Computerspiel "Battle Island" war antragsgemäß zu indizieren.

Es ist offenbar geeignet (§ 15 a GjS), Kinder und Jugendliche sozial-ethisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal "sittlich zu gefährden" in § 1 I S. 1 GjS auszulegen ist.

Die sozial-ethische Desorientierung rührt hier insbesondere aus der Einübung des gezielten Tötens der Gegner. Das Spiel fordert von dem Spieler eine geschickte Kombination aus Ausweichen der Angriffe und Erschießen der gegnerischen Figuren. Diese sind als Menschen gut zu erkennen, so daß bei dem Spieler kein Zweifel darüber aufkommt, daß er durch Druck auf den Feuerknopf seine Joysticks Menschen eliminiert.

Der Spieler wird seiner Aufgabe nur gerecht, wenn er reaktionsschnell und bedenkenlos die sich ihm in den Weg stellenden Figuren durch Schüsse beseitigt. Zusätzlich bringt ihm das Pluspunkte, wenn er den flackernden Stern, den einige getötete Feinde hinterlassen, aufammelt.

Dem Spieler steht es am Anfang des Spieles frei, zwischen begrenzt oder unbegrenzt vorhandenem Leben bzw. begrenzt oder unbegrenzt zur Verfügung stehender Munition zu wählen. Entscheidet er sich für das erstere, wird passives

oder langsames Reagieren auf gegnerische Angriffe mit dem Abbruch des Spieles "bestraft".
Bei unbegrenzter Munition und unbegrenzt vorhandenen Leben kann der Spieler unbehelligt vorwärts dringen, seine Gegner töten und dadurch Pluspunkte sammeln.

Eine friedliche Konfliktlösung ist nicht vorgesehen. Ein permanentes Ausweichen ist nicht möglich, da die Gegner zu zahlreich sind. Das vorgegebene Ziel des Spieles, die Befreiung von Kameraden, ist lediglich ein Vorwand, der dem Spieler eine scheinbare moralische Rechtfertigung für sein Tun bieten soll.

Durch die akkustische Untermalung - es sind Schüsse und Detonationen wahrnehmbar - wird dem Spieler eine echte Kampfsituation suggeriert. Da sich der Spieler im ständigen Kampf um das eigene Überleben befindet, wird er gefühlsmäßig intensiv in das Spielgeschehen einbezogen. Durch die komplizierte Art der Steuerung verlangt das Programm mittelmäßige bis hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit. Das Töten wird spielerisch eingeübt; kriegerische Auseinandersetzungen werden so verharmlost und auf eine sportliche Auseinandersetzung reduziert.

Dadurch wird der Respekt vor dem Leben und der körperlichen Unversehrtheit anderer, die Hemmschwelle, die jeder Verletzungs- und Tötungshandlung entgegensteht, stark herabgesetzt, eine abstumpfende Wirkung ist zu befürchten.

Die aus dem Spiel resultierende Jugendgefährdung ist offenbar (§ 15 a GjS), da sie für den unvoreingenommenen Betrachter, der sich mit dem Spiel befaßt, sofort klar und zweifelsfrei zutage tritt.

Ausnahmetatbestände im Sinne des § 1 Ii GjS liegen nicht vor.

Eine Entscheidung nach § 2 GjS verbietet sich im Hinblick auf die Schwere der Jugendgefährdung, die sich in dem Einstudieren des gezielten Tötens anderer Menschen offenbart.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle bei dem 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). Außerdem können Sie innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er-Gremium stellen (§ 15 a IV GjS).

