

Pr. 86/89



BUNDESPRÜFSTELLE
für jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3538 (V) vom 17. April 1989
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 82 vom 29. April 1989

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligter:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf die
am 02.03.89, 07.03.89 und 17.03.89 eingegangenen Anträge am 17.4.89
gemäß § 15 a GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:

einstimmig entschieden:

Das Computerspiel "Operation Wolf"
Ocean Software, England
wird in die Liste der jugendgefährdenden
Schriften eingetragen.

Sachverhalt

Das Computerspiel "Operation Wolf" wird von der Firma Ocean Software, England, hergestellt. Es besteht aus 2 Spieldisketten, die abwechselnd, je nach Spielverlauf in den Rechner eingeführt werden müssen.

Das Spiel ist für den Computer Commodore Amiga auf Diskette abgespeichert. Zum Spielen benötigt man außer dem Grundgerät das Eingabegerät Maus.

Die _____ beantragen die Indizierung des Computerspieles und geben den Spielverlauf wie folgt richtig wieder:

Der Spieler, der als "Lone Wolf" agiert, hat die Aufgabe, über 6 Spielstufen hinweg gegnerische Soldaten zu töten, um am Ende Geiseln, die in einem Konzentrationslager gefangen gehalten werden, zu befreien.

Der Spieler selbst ist als Figur nicht abgebildet, lediglich das Fadenkreuz seiner Waffe ist sichtbar, das er mit Hilfe der Maus über den Bildschirm steuert und auf die zu zerstörenden Ziele richtet. Hierbei kann es sich um feindliche Soldaten, Fahrzeuge, Hubschrauber u. ä. handeln. Durch Druck auf den linken Knopf der Maus werden MG-Salven ausgelöst, während mit der rechten Maustaste Granaten geworfen werden können.

Eine Anzeige informiert den Spieler über den Punktestand, über seinen Munitionsvorrat, der nur begrenzt ist, über seinen Gesundheitszustand und über die Anzahl der Gegner, die er noch eliminieren muß, um weiterzukommen.

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

Gründe

Das Computerspiel "Operation Wolf" 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 gegnerischen Soldaten, der den wesentlichen Inhalt des Spieles ausmacht. Der Spieler ist, will er nicht selbst sein Leben verlieren, was mit dem Abbruch des Spieles "bestraft" wird, genötigt, die Gegner reihenweise auf die unterschiedlichste Weise zu liquidieren. Der Spieler wird seiner Aufgabe nur gerecht, wenn er reaktionsschnell und bedenkenlos tötet.

Eine friedliche Konfliktlösung ist nicht vorgesehen. Ein Ausweichen ist nicht möglich; verhält sich der Spieler passiv, wird er im Kampf getötet und von dem Programm aufgefordert, die andere Diskette einzuschieben. Darauf erscheint ein Standbild mit einem sterbenden Soldaten in Großaufnahme und dem Spieler wird mitgeteilt, daß er tödliche Verletzungen erlitten habe, womit das Spiel beendet ist.

Durch die realistische Darstellung - die Auflösung des Bildes ist von hervorragender Qualität, bei den im Vordergrund kämpfenden Gegnern sind sogar einzelne Gesichtszüge auszumachen - wird dem Spieler suggeriert, sich in einer echten Kampfsituation zu befinden. Die akustische Untermalung vervollständigt das Spiel: Außer Schüssen und Explosionen hört man auch Schreie, wenn die

gegnerischen Soldaten verwundet oder getötet werden.

Das vorgegebene Spielziel, die Befreiung von Geiseln, ist lediglich ein Vorwand, der dem Spieler eine scheinbare moralische Rechtfertigung für sein Tun bieten soll. In der Hauptsache geht es ausschließlich darum, andere Menschen zu liquidieren.

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 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, die Hemmschwelle, die jeder Verletzung- 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).

