



BUNDESPRÜFSTELLE
für jugendgefährdende Schriften

Pr. 568/85

Entscheidung Nr. VA 16/85 vom 21.11.1985
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 223 vom 30.11.1985

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

Acces Software, Unit 10

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf
den am 06.11.1985 eingegangenen Antrag im Verfahren nach § 15
Abs. 1 GjS am 21.11.1985 in der Besetzung des Gremiums mit:

Vorsitzender:

Jugendwohlfahrt:

Verleger:

entschieden:

Beach Head II
Computerspiel
Access Software

wird vorläufig in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

1. Der Verfahrensbeteiligte entwickelte das Spiel "Beach Head II". Dieses ist auf Disketten und Cassetten in Softwareläden und über den Versandhandel für ca. 50,00 DM zu erhalten.
2. Bei dem Spiel "Beach Head II" handelt es sich um ein Kriegsspiel, das gleichzeitig von zwei Personen gespielt werden kann. Im Spiel geht es um Kriegshandlungen. Vier unterschiedliche Spielsequenzen sind zu spielen.

In der ersten Sequenz kämpft der "Diktator" gegen die "Alliierten". Der Spieler ist in der Situation des Diktators, er bedient mit dem Joystick ein Geschütz. Die Alliierten setzen von einem Hubschrauber aus Fallschirmjäger ab, die sich der Festung des Spielers nähern. Der Spieler muß die Fallschirmspringer abschießen, um einer Eroberung zu entgehen. Die Fallschirmjäger können Deckung suchen hinter Mauern, die zwischen dem Landeplatz und der Festung des Spielers aufgebaut sind. Sowohl der Abschluß der alliierten Soldaten als auch die Vernichtung des diktatorischen Geschützes werden jeweils mit Punkten honoriert. Erreichen die Fallschirmspringer die Festung des Diktators, hat dieser diese Spielsequenz verloren.

Die Schuß- und Fluggeräusche sind täuschend-echt simuliert und die von einer Schußsalve getroffenen Fallschirmspringer stoßen realistisch klingende Todesschreie aus.

Die folgende Spielsequenz spielt vor einer Festung. Ein dem Diktator zuzuordnender Mann versucht, vor der Mauer herzugehen. Er wird dabei von gegnerischen Objekten beschossen, außerdem sind ihm Hindernisse in den Weg gelegt. Aufgabe des Spielers ist es, die den Fußgänger beschießenden Objekte und Fahrzeuge zu zerstören. Für den eigenen Mann besteht außerdem die Gefahr, daß ein Soldat auf der Brüstung der Festungsmauer erscheint und diesen erschießt.

In der folgenden Spielsequenz ist der Spieler Pilot eines Hubschraubers. Er muß eine Straße entlang fliegen und die gegnerischen Objekte abschießen. Barrieren müssen überwunden werden.

Die letzte Spielsequenz spielt in einer Flußlandschaft. Zwei Anlegestellen liegen sich gegenüber. Auf jeder der hölzernen Stege ist ein Spieler postiert. Beide werfen Bumerangenähnliche Wurfgeschosse aufeinander. Der Spieler steuert den am rechten Flußufer postierten Werfer. Darauf der linken Seite postierte Werfer ruft provozierend: "You can't hurt me!" (Du kannst mich nicht verletzen!). Wird er von dem Spieler getroffen, stürzt er in den Fluß, wobei er einen nachgemachten Todesschrei ausstößt.

3. Der
29.10.1985 beantragt,

hat am

das Computerspiel "Beach Head II" in die
Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzu-
nehmen.

Der Antragsteller hält das Computerspiel für kriegsverherrlichend und besonders sittlich gefährdend für den minderjährigen Computerspieler. Im Gegensatz zu anderen Kriegsspielen, bei denen Panzer, Flugzeuge, Hubschrauber, Schiffe usw. abzuschießen sind, geht es bei diesem Spiel um das Abschießen von menschlichen Figuren, die ebenfalls mit Handgranaten das feindliche Feuer bekämpfen sollen. Ein Novum dieses Spieles sei es, daß die getroffenen Soldaten mit einem sehr realitätsnahen Todesschrei sterben und dann vom Bild verschwinden. In der ersten Spielstufe hinterließen die angreifenden Soldaten Fußspuren, die, nachdem sie getötet wurden, dann im Nichts enden und dann weiterhin auf dem Bildschirm sichtbar bleiben. Der Titel "Beach Head II" verweise auf den ersten Teil des Computerspiels, der auf Antrag des Landesjugendamtes Berlin bereits wegen seines Inhaltes indiziert worden ist.

In dem Spiel müßten Menschen vernichtet, erschossen und zum "zerplatzen" gebracht werden. Das Spiel zwingt den Spieler, sich programmbedingt an einem aggressiven Spielinhalt zu beteiligen - Vernichtung des Gegners -, um es nicht zu verlieren. Dem Spieler sei nicht die Möglichkeit einer unmilitärischen Konfliktlösung gegeben. Diese sei im Programm nicht vorgesehen. Auch für dieses Spiel dürfte die Feststellung von Herrn Professor Dr. phil. Helmut Kampe zutreffen, daß "im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigene Realität annehmen." Bei dieser Art von Spielen bestehe die Gefahr eines Gewöhnungseffektes - hoch-aggressive Handlungen würden banalisiert. Es werde zu Denkstrukturen erzogen, die zu unkritischem Handeln im Alltag und zur Gewöhnung an eine Kriegssituation führen könne.

4. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses hatten Gelegenheit, das Computerspiel "Beach Head II" zu spielen.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsache sowie auf den Inhalt und Verlauf des Computerspiels Bezug genommen.

Gründe

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

Computerspiele speichern eine bestimmte Ton- und Bildfolge, sie stehen daher den Schriften im Sinne des GjS gleich.

6. Die endgültige Anordnung der Aufnahme des Computerspiels "Beach Head II" ist zu erwarten, da dieses geeignet ist, Kinder und Jugendliche "sozialethisch zu desorientieren", wie das Tatbestandsmerkmal "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften bestätigt durch die Rechtsprechung auszulegen ist, § 15 Abs. 1 GjS. Das Computerspiel verherrlicht bzw. verharmlost den Krieg; es erfüllt damit die Tat-

bestandsvoraussetzungen des § 1 Abs. 1 Satz 2 GJS. Das Computerspiel stellt kriegerische Handlungen als hervorragende Bewährungsproben für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten dar und läßt Kriegshandlungen als einzigartige Möglichkeit erscheinen, Anerkennung und Ruhm zu gewinnen. Die Schrecken eines Krieges und seine zahlreichen, für die Menschen schmerzhaften Auswirkungen werden verniedlicht, bzw. ins Lächerliche gezogen.

Das Computerspiel "Beach Head II" ist ebenso wie das Spiel "Beach Head" kriegsverherrlichend und -verharmlosend, weil sich u. a. die Gestaltungsmöglichkeiten des Spielers auf das Ausweichen vor fremden Geschossen und das Abschießen sowie Vernichten fremder Truppen und Waffenträger beschränkt. Ständig wird mit Kriegsgerät hantiert, ständig wird angreifenden Objekten ausgewichen oder ständig gegnerische Stellungen ins Visier genommen oder beschossen. Fallschirmspringer muß der Spieler abschießen, gegnerische Truppenfahrzeuge und andere Waffenträger müssen liquidiert werden, Barrieren müssen durch Maschinengewehrsalven beseitigt werden und ständig wird geschossen, ständig wird erschossen. Das Computerspiel stellt Kriegssereignisse dar : mit einer Schußwaffe sind Fallschirmspringer abzuschießen, vor der Festung sind Soldaten und Kriegsgerät zu zerstören, der Hubschrauber muß bewegliche und feste Objekte mit Waffengewalt beseitigen und schließlich ist ein einzelner Soldat mit einem tödlichen Wurfgeschosß zu treffen. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Mit dem Joystick das jeweilige Tötungsinstrument steuern, präzise zielen, abschießen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, aber das Prinzip des Spielablaufes bleibt gleich. Die elektronischen Spielrequisiten ändern sich nur unwesentlich.

Im Spiel "Beach Head II" wird der Spieler an kriegerischen Vernichtungshandlungen beteiligt, die er auf Grund 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 auf Grund der Spielerreaktionen immer wieder 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. Daran ändert sich auch nichts, wenn - was das Spiel zuläßt - zwei Spieler gegeneinander spielen. Hier gestaltet sich das Spiel genauso, als wenn der Computer der alleinige Spielpartner wäre.

Das Spielgeschehen zwingt dem Spieler ein automatisiertes "Befehls- und Gehorsamverhältnis auf, in dem die Erbringung von Gehorsamsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Verichtung des Feindes erscheint im Spiel "Beach Head" als ein selbstverständliches Mittel zur Entscheidung von Kriegssituationen. In dieser, vom Spiel "Beach Head II" 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 II" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen und Vernichten des Feindes wird belohnt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich im Spiel "Beach Head II" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze - mithin auf seine Leistungen beim Töten. Das Spiel erweist sich nicht als sachliche und nüchterne Darstellung von Kriegseignissen, das Kriegsgeschehen wird im Spiel "Beach Head II" vielmehr als romantisches Abenteuer dargestellt, in denen männliche Tugenden bewiesen und spielerisch eingeübt werden können. Im Spiel "Beach Head II" geht es um Zerstören und Vernichten, es wird beliebig abgeschossen und getötet. Die Schrecken und Leiden des Krieges werden bagatellisiert und ins Lächerliche gezogen: Eine Vielzahl der getroffenen Soldaten stößt Todesschreie aus, die täuschend echt simuliert werden. Der Todesschrei erscheint "schrecklich-schön". Er bewirkt keinerlei Abschreckung, im Gegenteil: Wegen seiner Echtheit bietet er dem jugendlichen Spieler einen zusätzlichen Anreiz, möglichst exakt auf den gegnerischen Soldaten zu schießen.

Kriegseignisse werden außerdem als automatisierte, durch technische Hilfsmittel herbeigeführte Geschehnisse vorgestellt und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen.

Wie der Antragsteller zu Recht hervorhebt interessieren sich Kinder und Jugendliche 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 II" aktives Handeln fordert, und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Über die Fähigkeit, während eines Spieles ein klares Bewußtsein von der Spielsituation aufrechtzuerhalten, können Erwachsene weit besser verfügen als Kinder (vgl. Kampe, Kurzgutachten über das Videospiel "River Raid" (Pr. 454/84), im Auftrag der BPS angefertigt).

Das Computerspiel "Beach Head II" hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Es hat einfache Regeln, fordert hohe Leistungsbereitschaft im Bereich der motorischen Geschicklichkeit. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen von "Beach Head II" zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen u. a. (vgl. im einzelnen Fritz, "Videospiele - Regelbare Welten am Draht", Teil 4, in "Spielmittel", S. 23ff, Nostheideverlag, Bamberg, 1983; selb. Vortrag vom 24.10.1984 auf der Jahrestagung der Aktion Jugendschutz (AJS), Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg, Stuttgart). Das Spiel knüpft an die sehr hohe Leistungsbereitschaft von Kindern und Jugendlichen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit an, spielspezifisch kann das Erfassen und Bearbeiten von visuellen Informationen trainiert werden. Die Handlungs- und Entscheidungsmöglichkeiten des Spielers sind auf Ausweichen, Abschießen und Vernichten/Töten des Feindes begrenzt, indem der Spieler in eine automatisierte Befehl- und Gehorsamsituation integriert wird. Hohe Leistungen stärken durch Belohnungen, vermitteln Selbstbestätigung und Selbstwert, bringen soziale Anerkennung ein und können Stolz be-

gründen. Das Computerspiel "Beach Head II" fasziniert, es macht Kindern und Jugendlichen außergewöhnlichen Spaß. Es ist gleichzeitig aber auch äußerst anstrengend. Höchste Konzentration ist erforderlich. Ein Versagen oder das Erzielen geringer Punktzahlen führt zur Frustration. Der Computer erzeugt durch das Spiel Aggression im Zusammenhang kriegerischer Ereignisse; da außer dem Befehl-/Gehorsamverhältnis (es muß geschossen und der Feind vernichtet werden) keine differenzierten sozialen Regeln angeboten werden und möglich sind 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 Spiels stattfinden. Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt.

7. Ausnahmetatbestände im Sinne von § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich.
8. Es besteht die Gefahr, daß das Computerspiel kurzfristig in großem Umfange vertrieben wird, § 15 Abs. 1 GjS. Nicht nur durch den Verkauf des Computerprogramms, vielmehr vor allem durch die weite Verbreitung von Raubkopien wird das jugendgefährdende Spiel breiten Kreisen von Kindern und Jugendlichen zugänglich werden.

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).

Außerdem können Sie innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er Gremium stellen (§ 15a Abs. 4 GjS).



Pr. 568/85

Entscheidung Nr. 3565 vom 09.01.1986
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 8 vom 14.01.1986

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

1. Access Software, Unit 10

2. U. S. Gold Ltd.

Bevollmächtigte Rechtsanwälte zu 2:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat in ihrer

326. Sitzung am 09.01.1986

an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:

Vorsitzender

als Vertreter der Gruppen:

Kunst
Literatur
Buchhandel
Verleger
Jugendverbände
Jugendwohlfahrt
Lehrerschaft
Kirchen

Länderbeisitzer:

Berlin
Bremen
Hamburg

Protokollführerin:

für den Antragsteller:

für die Verfahrensbeteiligte:

entschieden:

Beach Head II
Computerspiel
Access Software,

U.S. Gold Ltd.

wird endgültig in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

1. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat durch Entscheidung VA 13/85 vom 21.11.1985, bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 223 vom 30.11.1985, das Computerspiel "Beach Head II" vorläufig in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufgenommen.
2. Gegen die vorläufige und endgültige Listenaufnahme wendet sich der Verfahrensbevollmächtigte des Beteiligten zu 2. Im Schriftsatz vom 03.01.1986 führt er dazu aus, das Computerspiel "Beach Head II" erfülle nicht die Voraussetzungen des § 1 GjS. Es werde kein Kriegsgeschehen als thematischer Inhalt im Spiel vermittelt, abstrakte Probleme würden behandelt. Bestimmte Spielsituationen hinter denen sich logisch-abstrakte Probleme verbergen würden, seien zu simulieren. Der Spieler werde zur Lösung des abstrakten Problems herausgefordert.

Spiele, bei denen der Gegner geschlagen werde, gehörten zum Kulturgut. Durch das Spiel "Beach Head II" werde die Wertewelt von Kindern nur marginal berührt.

Computerspiele übten eine wertvolle erzieherische Funktion aus, weil sie Kinder und Jugendliche in die Technik der Datenverarbeitungstechnologien einführten. Im vorliegenden Computerspiel habe der Spieler den Part des Guten zu spielen und sich gegen das Böse zu verteidigen. Eine Gefahr für Kinder und Jugendliche gehe von dem Spiel daher nicht aus.

Von einer Indizierung sei wenigstens nach § 2 GjS abzusehen. Bisher seien nur 1900 Kassetten bzw. Disketten dieses Spiels verkauft worden.

Der Verfahrensbevollmächtigte hat beantragt,

1. die vorläufige Listenaufnahme des Computerspiels "Beach Head II" vom 21.11.1985 aufzuheben,
2. den Antrag auf endgültige Listenaufnahme zurückzuweisen.

Den Termin zur mündlichen Verhandlung hat der Verfahrensbevollmächtigte nicht wahrgenommen.

3. Im Termin zur mündlichen Verhandlung hatten die Mitglieder des Prüfungsausschusses Gelegenheit, das Computerspiel "Beach Head II" selbst zu spielen.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsache sowie auf den Verlauf und den Inhalt des Computerspiels Bezug genommen.

4. Das Computerspiel "Beach Head II" war endgültig in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Das Prüfungsgremium schloß sich abschließend der Entscheidung über die vorläufige Listenaufnahme voll inhaltlich an. Das Computerspiel ist jugendgefährdend im Sinne des § 1 Abs. 1 Sätze 1 und 2 GjS.

Das Spiel macht das Abschießen von Menschen, das Töten und Vernichten zum zentralen Inhalt. Der Spieler mordet, bringt seine Gegner um. Tötungsvorgänge werden von ihm gefordert.

Der Krieg und die mit ihm verbundenen Handlungen werden als positive Werte dargestellt, die Folgen des Krieges werden bagatellisiert und ins Lächerliche gezogen.

Auch bei einem Verkauf von nur 1900 Kassetten und Disketten, auf denen das Spielprogramm gespeichert ist, kann wegen der weiten Verbreitung von Raubkopien nicht von einem Fall geringer Bedeutung im Sinne von § 2 GjS gesprochen werden.

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).