



Entscheidung Nr. 3433 vom 13.12.1984
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 238 vom 19.12.1984

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligter:

Ariola Vertrieb "Tele Spiele"

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat
in ihrer 314. Sitzung am 13.12.1984
an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:

Vorsitzender

Vertreter der Gruppen:

Kunst
Literatur
Buchhandel
Verleger
Jugendverbände
Jugendwohlfahrt
Lehrerschaft
Kirchen

Länderbeisitzer:

Nordrhein-Westfalen
Rheinland-Pfalz
Saarland

Protokollführerin:

für den Antragsteller:

für d. Verfahrensbeteiligte:

entschieden:

River Raid
Videospiel
Hersteller: Activision
Ariola Vertrieb "Tele Spiele"

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

1. Das Videospiel "River Raid" wird von der Firma Activision International, Inc., hergestellt. Der Verfahrensbeteiligte vertreibt dieses Spiel auf dem deutschen Markt. Das Spiel kann auf dem Video-Computersystem "Atari 2600" gespielt werden. Wahlweise können ein oder zwei Spieler das System benutzen.
2. Bei dem Spiel "River Raid" geht es darum, mit einem Jet auf einer Flußlandschaft entlang zu fliegen. Der Bereich des Flusses darf nicht verlassen werden. Auf dem Weg zum Ziel verändert sich dauernd die Flußlandschaft und auch die Hindernisse, die durch Abschießen von Raketen zu zerstören sind. Als Gegner des Jagdbombers tauchen auf; Tanker, Hubschrauber, Jets und Brücken. Jeder abgeschossene Feind oder jede abgeschossene feindliche Einrichtung bringen für den Jetpiloten Punkte. Gelingt es dem Piloten nicht, dem Gegner auszuweichen oder ihn zu zerstören, verliert er sein eigenes Flugzeug. Dem Spieler stehen drei eigene Flugzeuge zur Verfügung und alle 10.000 Punkte bekommt er einen zusätzlichen Jet. Begleitet wird das Spiel von Triebwerks- und Schießgeräuschen.
3. Das t beantragt,
das Videospiel "River Raid" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Zur Begründung führt das Jugendamt in seinem Indizierungsantrag vom 26.07.1984 aus, bei dem Spiel "River Raid" handele es sich um ein reines Kriegsspiel. Wie sich der Jugendliche in die Rolle des kompromißlosen Kämpfers und Vernichters hineindenken solle, gehe schon aus der Spielanleitung hervor: "Um erfolgreiche Einsätze zu fliegen, brauchen sie das Fingerspitzengefühl und die Scharfschützenqualitäten eines Fliegerasses. Aber dazu ist Zeit und Übung nötig." Die Designerin des "River Raid" gebe sogar noch taktische Ratschläge, welche die Realitätsbezogenheit des Spielers noch verstärken sollten. Das Jugendamt nimmt auf die dem Antrag beigelegte Spielanleitung Bezug.

Dieses Spiel sei im Gegensatz zu Arcadenspielen (in Spielhallen) nicht für Spielernaturen ab 18 Jahren, sondern für Kinder und Jugendliche konzipiert, denn sie bildeten die Hauptzielgruppe der Videospielsysteme. Hier fände im Kindesalter schon eine paramilitärische Ausbildung statt. Kinder sollten offensichtlich militärtaktische Überlegungen und Handlungsweisen spielerisch nahegebracht werden. Eindeutiger könne eine Kriegsverharmlosung kaum noch dargestellt werden.

4. Der Verfahrensbeteiligte wurde mit Schreiben vom 23.10.1984 davon unterrichtet, daß über den Indizierungsantrag in der mündlichen Verhandlung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften am 13. Dezember 1984 verhandelt werden soll. Mit Einschreiben vom 31.10.1984, zur Post gegeben am 02.11.1984, wurde der Verfahrensbeteiligte zum Termin zur mündlichen Verhandlung geladen.

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

5. Prof. Dr. phil. Helmut Kampe hat im Auftrag der Bundesprüfstelle die Frage der Jugendgefährdung des Videospieles "River Raid" geprüft. Dieses Gutachten wurde dem Antragsteller, dem Verfahrensbeteiligten und den Beisitzern drei Wochen vor der Sitzung zugänglich gemacht. Das Gutachten kommt zu dem Ergebnis, daß das Videospiel "River Raid" jugendgefährdend ist. Das vorstehende Gutachten war Gegenstand der Beratungen in der mündlichen Verhandlung.
6. Im Termin zur mündlichen Verhandlung hatten die Beisitzer Gelegenheit, das Videospiel "River Raid" zu spielen.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakten, insbesondere auf das Gutachten des Herrn Prof. Kampe sowie auf das Videospiel und dessen Spielanleitung Bezug genommen.

G r ü n d e

7. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Videospiel "River Raid" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Videospiel ist ein Ton- und Bildträger i.S.v. § 1 Abs. 3 GjS. Auf der Videokassette ist eine bestimmte Ton- und Bildfolge gespeichert. Daher steht das Videospiel den Schriften im Sinne des GjS gleich.

8. Das Videospiel "River Raid" ist sozialetisch desorientierend, wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften und der Rechtsprechung auszulegen ist. Das Videospiel ist kriegsverherrlichend und kriegsverharmlosend, es hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Das Prüfungsgremium hat sich in der Frage der Jugendgefährdung dem Votum des Herrn Prof. Kampe angeschlossen. Das Gutachten ist dieser Entscheidung als Anlage beigefügt.

Das Videospiel "River Raid" ist kriegsverherrlichend und -verharmlosend. Wie der Antragsteller zu Recht hervorhebt, soll sich der Spieler in die Rolle eines kompromißlosen Kämpfers und Vernichters hineindenken. Dies geht klar aus der Spielanleitung hervor. Scharfschützenqualitäten sind im Spiel gefordert. Der Abschluß feindlicher Ziele wird hoch belohnt. Die Vernichtung eines gegnerischen Tankers, Hubschraubers, Treibstofflagers oder Jets bringt bis zu 100 Punkten, die Vernichtung einer gegnerischen Brücke 500. Die Anwendung kriegerischer Gewalt wird belohnt; wer die meisten Ziele zerstört hat, bekommt die meisten Punkte. Er hat die Möglichkeit, die Auszeichnung des "River Raider" zu erhalten.

Das Spiel "River Raid" ist auch kriegsverharmlosend, weil der Krieg nicht sachlich nüchtern dargestellt wird; Kriegsereignisse werden als automatisierte, durch technische Hilfsmittel herbeigeführte Geschehnisse vorgestellt und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen. Die Schrecken und Leiden des Angriffskrieges werden weder erwähnt, noch in irgend einer Weise angedeutet.

Das Videospiel "River Raid" hat emotionssteuernde und aggressionssteigernde Eigenschaften. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen von "River Raid" 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. 23 ff., Nostheideverlag, 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. Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt.

9. Ausnahmetatgestände im Sinne von § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich. Das Spiel hat rein unterhaltenden Charakter.
10. Ein Fall geringer Bedeutung scheidet wegen der weiten Verbreitung des Videospiels sowie in dem Gutachten geschilderten großen 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).

PROF. DR. phil. HELMUT KAMPE

An den
Vorsitzenden der
Bundesprüfstelle
- BPS -

Am Michaelshof 8

5300 Bonn 2

Betr.: Kurzgutachten über das Videospiele 'RIVER RAID' (Jagdflieger),
Hersteller ACTIVISION, INC. (U.S.A.)

Bezug: Schreiben der BPS vom 22.10.1984, Az.: PR 454/84

Das Videospiele 'River Raid' ist nach Auffassung des Gutachters
i.S. des Gjs § 1 Abs. 1 geeignet, Kinder und Jugendliche bis
18 Jahre sozialetisch zu desorientieren.

B E G R Ü N D U N G

I. BESCHREIBUNG DES VIDEO-SPIELES 'RIVER RAID'

1. Allgemeine Angaben

Es handelt sich um ein sogenanntes Video-Spiel, das von der Firma 'ACTIVISION, INC. (U.S.A.)' hergestellt wird. In der Bundesrepublik Deutschland wird das Spiel von dem 'ARIOLA-Vertrieb' 'Tele Spiele', München, über den Einzelhandel zum Kauf angeboten. Das Spiel ist somit auch Kindern und Jugendlichen zugänglich.

'RR' wird seit Anfang 1983 angeboten (vgl. TeleMatch 4/83, S. 22) und kostet zwischen 80,-- und 150,-- DM. Es gehörte zu den beliebtesten Video-Spielen (vgl. TeleMatch 2/84, S. 10).

Zwischenzeitlich wird eine Version dieses Spieles für den Heimcomputer angeboten. Inhaltlich und in wesentlichen Aspekten des Ablaufes ist die Computerversion mit der VCS- (Videocomputer-) Version identisch. Lediglich mehr feindliche Spielfiguren (Ballons, Panzer) treten auf und die Landschaft wird geringfügig plastischer dargestellt (vgl. TeleMatch, 1/84, S. 57). Das folgende Gutachten bezieht sich lediglich auf die Videocomputer-Version des Spieles 'RR'.

Für das Bespielen des in der Form einer Programmspeicherkassette angebotenen Spieles sind ein Videocomputersystem (ATARI 2600), ein Bildschirmgerät (Fernsehgerät) und ein Steuerknüppel mit Feuerknopf (sog. JOYSTICK) erforderlich.

2. Werbung und Spielanleitung

Das Spiel 'RR' wird mit dem deutschen Untertitel 'Jagdflieger am Fluß ohne Wiederkehr' (Aktivision-Werbung in: TeleMatch 5/83, S. 5) angepriesen. Dies sei die nichtssagende Übersetzung des englischen Titels (vgl. Computer-Videospiele, A.C.-Verlags GmbH, 8922 Grünwald, S. 13, o.J.), der in ["]wirklicher Übersetzung etwa 'Fluß-Raubzug, Fluß-Beutezug, Fluß-Überfall, Fluß-Angriff' u.ä. bedeutet.

'RR' war Bestandteil der TeleMatch-Meisterschaft 1983 (vgl. TeleMatch 5/83, S. 18 f).

Das Spiel wird als '... verdammt heie Sache' vorgestellt: 'Hier fliegen die Fetzen. Ganz schnell kann es den mutigen Piloten erwischen. Das Spiel ist eine Herausforderung.' 'Wertung: Alles andere als ein friedfertiges Spiel.' (Computer-Videospiele, o.J., s.o.). In der Activision-Werbung (vgl. TeleMatch 4/84, S. 44) heit es: 'Freiwillige vor! Ein uerst gefhrlicher Auftrag erwartet Sie und Ihren Dsenkampf jetzt. Das Einsatzgebiet: ein zerklftetes Tal, durch das sich ein endlos langer Flu windet, der leicht zum Flu ohne Wiederkehr werden kann, denn Ihre Gegner stellen Ihnen eine bermacht von Tankern, Hubschraubern und Flugzeugen entgegen. (...) Ihre einzige Chance: ein perfekter Strategieplan, genaue Gebietskenntnisse und hchste Konzentration.'

Die Werbung und die sinnstiftende Hintergrundgeschichte zum Videospiel 'RR', die in der Spielanleitung aufgebaut wird, decken sich inhaltlich. In der Militrfachsprache wird von einem 'Einsatzauftrag' ausgegangen (vgl. Spielanleitung, S. 12): 'Ihr Einsatzauftrag lautet: die hchstmgliche Punktzahl zu erzielen, indem Sie feindliche Tanker, Hubschrauber, Treibstofflager, Jets und Brcken zerstren, bevor Ihr eigener Jet abstrzt oder Ihnen der Treibstoff ausgeht.' 'Um erfolgreiche Einstze zu fliegen, brauchen Sie das Fingerspitzengefhl und die Scharfschtzenqualitten eines Fliegerasses.' (vgl. Spielanleitung, S. 14).

In der Umgangssprache versteht man unter einem Scharfschtzen einen Schtzen, der mit hoher Sicherheit feindliche Personen/Soldaten treffen und tten kann (hnlich auch: Scharfrichter). Unverhllt wird in der Spielanleitung der Ttungsakt als ein zentrales Sinn-element in das Spielgeschehen eingefhrt.

Laut Spielanleitung mssen Entscheidungen hierfr im Bruchteil einer Sekunde getroffen werden und man mu genau wissen, wie der Spieler und sein Angriffsjet in einer Stre-Situation reagieren. Hierfr sei bung ntig.

In der Spielanleitung (vgl. S. 15) wird ebenfalls versprochen, da man sich auf besondere Gefahren und Herausforderungen auf dem 'Flu ohne Rckkehr' gefat machen mu. Die eigenen berlebenschancen erhhen sich, wenn man u.a. genau weit, '... wo sich der Feind am zahlreichsten eingemistet hat ...'. Schlielich wird der Spieler aufgefordert, dem Designer von seinen eigenen Erlebnissen zu berichten.

3. Konzeption und Spielverlauf

Das Spiel 'RR' ist als Einzelspiel konzipiert. Es können aber auch zwei Personen, eine nach der anderen, gegeneinander spielen. Gewinner ist dann, wer die meisten Scharfschüsse erzielt hat.

Die Spielaufgabe besteht darin, einen Düsenjäger so mit dem Steuerknüppel zu steuern,

- daß durch Abschuß einer Rakete feindliche Düsenjäger, Hubschrauber, Tankschiffe, Brücken, Treibstofflager getroffen und zerstört, mithin Tötungsakte ausgeführt werden;
- daß der eigene Angriffsjet nicht mit verschiedenen Hindernissen zusammenstößt und der eigene Treibstoffvorrat nicht vor dem Auftanken verbraucht wird.

Die Spielaufgabe wird mit der variablen Spieldauer schwieriger: Treibstofflager treten seltener im Spielverlauf auf, Hindernisse und feindliche Düsenjäger, Hubschrauber usw. greifen häufiger an. Das Verlustrisiko und damit die Bedrohung der Existenz der eigenen Spielfigur steigert sich im Spielverlauf.

Das Spiel hält zwei Schwierigkeitsstufen bereit: Auf der Stufe (a) bewegen sich die abgefeuerten Raketen geradeaus, auf der Stufe (b) kann die Bewegungsbahn der Rakete durch Betätigung des Steuerknüppels beeinflusst werden.

Der Erfolg des Spielers beim Zerstören und Erschießen der Feinde wird durch Punkte cumulativ angezeigt. Der Abschuß eines Hubschraubers wird beispielsweise mit 60 Punkten, die Zerstörung einer Brücke mit 500 Punkten bewertet. Hat ein Spieler jeweils 10 000 Punkte erreicht, erhält er einen zusätzlichen Angriffsjet als Reserve für den Verlustfall.

Das Spiel findet in einer Flußlandschaft statt. Diese Flußlandschaft ist in Abschnitte eingeteilt. Das Ende eines jeden Abschnittes wird durch eine Brücke markiert. Beim Überfliegen der Landschaft mit dem eigenen Angriffsjet treten die Hindernisse auf, die den Absturz des eigenen Flugzeuges bedingen können, wenn der Spieler diesen Hindernissen nicht ausweicht. Der Fluß wird im Spielverlauf enger, Inseln und Tankschiffe treten vermehrt auf, feindliche Hubschrauber und Düsenjäger kreuzen die eigene Flugbahn häufiger. Neigt sich der eigene Treibstoffvorrat dem Ende, so ertönt ein Alarmsignal und der

Spieler muß zum Auftanken Tanklager anfliegen und seine Geschwindigkeit verlangsamen.

Wird der Steuerknüppel nach links gedrückt, dreht der Angriffsjet nach links ab, entsprechende Flugbewegungen werden veranlaßt, wenn der Steuerknüppel nach rechts gedrückt wird. Wird der Steuerknüppel nach vorne bzw zurückgezogen, beschleunigt bzw bremst der Jet ab. Durch drücken des Feuerknopfes werden Raketen abgefeuert, Dauerbeschuß ist ebenso möglich. Es kommt darauf an, auftretende Hindernisse und Feinde schnell zu erfassen und den Angriffsjet mit dem Steuerknüppel präzise zu lenken und zu zielen, um Scharfschüsse zu erzielen bzw Hindernissen auszuweichen. Die Spielhandlungen werden auf Geschicklichkeitsreaktionen, auf die Lösung stereotyper Scharfschußprobleme reduziert.

4. Wirklichkeitsnähe

Der Spieler befindet sich in der Situation eines Piloten, der einen Angriffsjet fernsteuert. Im oberen Teil des Bildschirms erscheint das Geschehen, unterhalb des Bildes die Punktwertangabe, die Treibstoffanzeige und die verfügbaren Reservejets. Auf dem Bildschirm wird eine schematisch dargestellte Landschaft vorstellungsnah gezeigt. In der Bildmitte wird ein Fluß durch blaue Farbe, rechts und links davon Festland sowie Inseln durch grüne Farbe verdeutlicht. Auf den Inseln stehen Häuser und Sträucher. Die Flußlandschaft verändert ständig ihre Konturen, so daß ein realitätsnaher Eindruck des Überfliegens entsteht.

Der Angriffsjet des Spielers vollzieht die natürlichen Bewegungen eines Flugzeuges im Kurvenflug nach. Die Tankschiffe haben charakteristische Schiffsaufbauten und rote Unterwasserfarbe. Die Drehflügel der Hubschrauber werden beweglich dargestellt, ihre Flugbewegungen gleichen den Vorbildern. Von rechts und links nähern sich der Flugbahn des Angriffsjets feindliche Düsenjäger.

Das Szenarium ist ständig mit den typischen Geräuschen von Düsenjägern akkustisch untermalt, die sich mit der Geschwindigkeit des eigenen Angriffsjets verändern. Vom Angriffsjet aus werden Raketen abgefeuert, deren Flugbahn unabhängig von der des Angriffsjets ist und realitätsgerecht durch Leuchtspuren verdeutlicht wird. Der Abschuß einer Rakete wird durch einen Pipston zurückgemeldet. Trifft eine Rakete ein feindliches Ziel, so wird eine Explosion durch ein

dumpfes Geräusch verdeutlicht. Wird eine Brücke getroffen, so werden zusätzlich rötliche Blitze und ein unübersichtliches Bild dargestellt.

Im Videospiel 'RR' werden also keine verfremdenden, abstrakte Symbole für die Darstellung der Ereignisse verwendet, sondern bildhaft-konkrete, vorstellungs- und wirklichkeitsnahe Objekte. Eine Landschaft wird aus einer bestimmten Höhe ebenfalls eher schematisch wahrgenommen, d.h. Wiesen werden als Grünflächen gesehen u.ä.

Die technische Ausrüstung (Videocomputer, Bildschirmgerät usw) und die technischen Angaben auf dem Bildschirm (z.B. Treibstoffvorrat) vermitteln den Eindruck eines realistischen Werkzeuges aus der Welt der Erwachsenen. Beides zusammen - die realitätsgerechte Darstellung des Geschehens auf dem Bildschirm und das Angebot eines Werkzeuges aus der Welt der Technik als Spielmittel - faszinieren Kinder und Jugendliche. Die Spielsituation gleicht dann in der Vorstellungs- und Erlebniswelt der Kinder und Jugendlichen beispielsweise einer Trainingssituation in der Ausbildung von 'Jagdfliegern', in der man sich als 'Fliegerass' bewähren kann.

II. JUGENDGEFÄHRDENDE EIGENSCHAFTEN DES VIDEOSPIELES

'RIVER RAID'

1. Kriegsverherrlichung und Kriegsverharmlosung

Das Videospiel 'RR' stellt im Spielverlauf Kriegereignisse dar: Von einem Angriffsjet werden feindliche Brücken, Düsenjäger, Hubschrauber, Schiffe u.ä. abgeschossen und zerstört - mithin wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Den Angriffsjet steuern, präzise Zielen, Abschießen, Töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen (z.B. Treibstoffvorrat, Eigenarten der Flußlandschaft u.ä.) verändern sich zwar, aber das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben gleich. Dies verleiht dem Spiel eine gewisse Stereotypie und erlaubt es, den Inhalt des Spieles an den geschilderten und wie bereits erläutert, realitätsgerechten Geschehnissen festzumachen.

Der Spieler wird im Spiel 'RR' 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 technische Ausstattung des Spieles mit seinen hohen Anforderungen an die Geschicklichkeit (vgl. auch weiter unten) führt nicht zu einem Verfremdungseffekt. Ganz im Gegenteil wird dem Spieler ein bewußtes Erleben moderner Kriegshandlungen vermittelt, indem er in der kindlichen Vorstellung Risiken eingehen und in kindlicher Abenteuerlust das Ungewisse herausfordern kann. Darauf, daß das Spielgeschehen zu erlebnisfähigen Reaktionsmustern führt, stellt auch der Hersteller ab: Die Konsumenten des Spieles 'RR' sind aufgefordert, über ihre persönlichen Erlebnisse als 'River Raider' zu berichten (vgl. Spielanleitung, S. 15).

Das Spiel 'RR' ist für Kinder und Jugendliche zweifellos spannend und aufregend. Wie noch zu zeigen sein wird, erzeugt es ein hohes Maß emotionaler Beteiligung beim Spieler und fordert Konzentrationshöchstleistungen. Der schnelle Ablauf des Geschehens zwingt pausenlos zum motorischen und emotionalen Reagieren. Der Einsatz der Vernichtungsmaschine erfolgt, ohne daß dem Spieler die geringste Chance zum Überdenken des eigenen Tuns gegeben wird. Auch dadurch, daß das Töten und die Anwendung von Gewalt im Spiel 'RR' lediglich durch Taktik und Zweckmäßigkeit den Bezug auf die Lösung der Spiel-aufgabe begrenzt wird, erfährt der kindliche bzw jugendliche Spieler keine Aufklärung über die rechtlichen und moralischen Grenzen der Anwendung kriegerischer Gewalt.

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 Videospiel 'RR' bagatellisiert. Darüber hinaus zwingt das Spielgeschehen den Spieler gleichsam in

ein automatisiertes 'Befehl-und-Gehorsam-Verhältnis', in dem die Erbringung von Gehorsamsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Feindes erscheint im Spiel 'RR' als ein selbstverständliches Mittel zur Entscheidung von Kriegssituationen. In dieser, vom Spiel 'RR' aufgezwängten Perspektive, muß kriegerische Gewalt als ein gerechtfertigtes Mittel empfunden werden.

Mitunter wird argumentiert, daß es auch Kindern und Jugendlichen bewußt sei, daß sie lediglich den Krieg spielen und keinen Krieg machen, daß sie ein Bewußtsein von der Spielsituation hätten. Insofern könne nicht von einer Gefährdung von Kindern und Jugendlichen durch Kriegsspiele ausgegangen werden. In diesem Zusammenhang ist jedoch zu bedenken, daß sich kindliche und jugendliche Spieler selbst für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit nicht so sehr interessieren. Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität in ihrem Bewußtsein an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie 'RR' 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 und Jugendliche.

Das Szenarium 'RR', seine Bilder und die Ereignissequenzen rufen unmittelbar bildhafte Vorstellungen realer Kriegsberichte aus Film und Fernsehen hervor. Beispielsweise Szenen aus den 'Deutschen Wochenschauen' vom August 1944, gezeigt im Dritten Fernsehprogramm des Hessischen Rundfunks am 1.9.1984, in denen von 'Schlachtflugzeugen' aus Tankfahrzeuge mit Bordwaffen zerstört werden und das Flugzeug im anschließenden Tiefflug durch die Explosionsrauchwolken fliegt. Derartige Kriegsberichte sind heutzutage auch Kindern und Jugendlichen zugänglich, solche und ähnliche Szenen gehören zu ihrer Vorstellungswelt vom Krieg. Die Realistik des Spielgeschehens im Spiel 'RR' und das Werkzeug aus der Erwachsenenwelt als Spielmittel (Spielcomputer und Bildschirm) erzeugen bei den kindlichen und jugendlichen Spielern nur einen begrenzt bewußtseinsfähigen Unterschied zwischen der Spielsituation und der realen Kriegssituation. Es handelt sich bei dem Spiel 'RR' nicht um eine phanta-

stische, irrealer Spielsituation, die dem kindlichen und jugendlichen Phantasieverhalten gerecht werden könnte, sondern um eine Situation, die einem vormilitärischen Training sehr ähnlich ist. Angesichts dieser Umstände ist es unerheblich, ob auf gezieltes Befragen im Nachhinein eine derartige Situation als Spielsituation von Kindern und Jugendlichen bewußt gemacht werden kann - während des Spielens steht das emotional bestimmte Erleben subjektiv im Vordergrund des Bewußtseins und dies bestimmt die Verarbeitung der Spielereignisse zu Erfahrungen mit, zumal das Spiel 'RR' keine Gelegenheit oder Anregung zur Reflexion des eigenen Handelns gibt.

Die Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt im Spiel 'RR' eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistungen des Spielers beim Abschießen und Vernichten des Feindes werden mit Punkten belohnt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit (vgl. auch weiter unten) vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich im Spiel 'RR' auf die Leistungen des Spielers als Fliegerass und Scharfschütze - mithin auf seine Leistungen beim Töten.

In der Werbung und Spielanleitung zum Kriegsspiel 'RR' wird das Kriegsgeschehen als besonders reizvoll dargestellt. Die für das Verständnis des Kriegsgeschehens angebotene Hintergrundgeschichte in der Spielanleitung und der Werbung vermittelt einen Sinn, der darauf hinausläuft, daß der Spieler als 'Fliegerass' mit 'Scharfschützenqualitäten' 'erfolgreiche Einsatzaufträge' gegen den sich auf dem 'Fluß ohne Rückkehr' 'zahlreich eingestetzten Feind' ausführen muß. Den 'mutigen Piloten' erwartet ein 'äußerst gefährlicher Auftrag', eine 'Herausforderung' und aufreißerisch heißt es: 'Freiwillige vor!', denn es kann einen selbst schnell erwischen.

Hier wird jede, für die soziale, politische und ethische Erziehung notwendige Rationalität außer Acht gelassen. Dies ist keine sachliche und nüchterne Darstellung von Kriegereignissen, sondern Kriegsgeschehnisse werden im Spiel 'RR' als romantische Abenteuer dargestellt, in denen männliche Tugenden bewiesen und spielerisch eingeübt werden können.

Im Spiel 'RR' geht es um Zerstören und Vernichten, es wird beliebig abgeschossen und getötet. Die Schrecken und Leiden des Krieges werden weder erwähnt noch in irgendeiner Form angedeutet. Kriegereignisse werden außerdem als automatisierte, durch technische Hilfsmittel herbeigeführte Geschehnisse vorgestellt und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen.

Der Krieg wird im Spiel 'RR' verherrlicht und verharmlost.

2. Emotionssteuernde und aggresionssteigernde Eigenschaften des Videospieles 'RR'

Insofern als die Spielanleitung nur eine begrenzte Bedeutung für die Abfolgen der Reiz- und Reaktionssituationen hat, könnte es sich bei dem Spiel 'RR' um ein primitives Baller-, Kampf- oder Trefferspiel handeln, zumal es für den Erfolg auf das Können und nicht auf den Zufall ankommt. Die Bedeutung der elektronisch dargestellten Figuren wird aber nicht nur von der Spielanleitung oder von der bildhaft-konkreten Gestaltung (Grafik des Spieles) her bestimmt, sondern ganz wesentlich von ihren im Spielprogramm definierten Funktionen: Es geht auch in dem Spiel 'RR' ganz allgemein um die Erfüllung eines offensiven Kampfauftrages in aggressiven Gefechten mittels Abschießen und Ausweichen und um die Abwehr der existenziellen Bedrohung der Spielfigur des Spieles (vgl. FRITZ, 1983).

Im Folgenden soll das Spiel 'RR' unter psychologischen Gesichtspunkten betrachtet werden. In ihren Spielen entwickeln und erlernen Kinder und Jugendliche ganz wesentliche seelische und geistige Fähigkeiten. Das Videospiel 'RR' vereinigt in sich einige Charakteristika des kindlichen Spielens. Es kann sowohl als Übungsspiel, als auch als Symbol- und Nachahmungsspiel betrachtet werden. Zunächst wird auf das Spiel 'RR' im Hinblick auf seine Eigenschaften als Übungsspiel eingegangen.

Das Spiel 'RR' ist einfach, denn es hat wenige Regeln. Von Kindern und Jugendlichen kann die Spielaufgabe schnell verstanden werden. Auch aus diesem Grunde wird das Spielangebot 'RR' von ihnen akzeptiert.

'RR' ist ein attraktives Spiel. Es kommt dem Bedürfnis von Kindern und Jugendlichen nach motorischer Aktivität entgegen und knüpft an ihrer hohen Leistungsbereitschaft in diesem Verhaltensbereich an.

Das Beispiel von 'RR' fordert visuell-motorische Koordinationsleistungen, die Kinder in einfachen und Jugendliche in komplexer werdenden Zusammenhängen - auch sozialen - durch beständige Wiederholung üben (Beispiel: Laufen des Kleinkindes; Hürdenlauf des Sportlers). 'RR' stellt hohe Anforderungen an die Erfassung und Verarbeitung der mit hoher Geschwindigkeit auf dem Bildschirm erzeugten Reizgegebenheiten und ebensolche Anforderungen an die Reaktionsschnelligkeit und -genauigkeit am Steuerknüppel und Feuerknopf. Ein spielspezifisches Training führt zu einer Verbesserung der laufenden Abstimmung des eigenen Verhaltens auf seine Wirkungen hin. Im Spielverlauf ergeben sich Schwierigkeitssteigerungen die zu einer immer schnelleren Erfassung der Reizgegebenheiten und zu immer schnelleren Reaktionen zwingen, ohne daß im Spielverlauf Pausen möglich wären.

Das Spiel 'RR' vermittelt dem Spieler zu Beginn sofortige Erfolgserlebnisse, die ihn zum Weiterspielen motivieren. Seine Leistungen werden mit Punkten belohnt und durch optische und akustische Signale rückgemeldet, d.h. im lernpsychologischen Sinne verstärkt.

Kinder und Jugendliche können so ein außergewöhnlich hohes Leistungsniveau beim 'RR'-Spielen erreichen, das auch eine hohe soziale Anerkennung finden kann - beispielsweise bei Meisterschaften im ACTIVISION TELE-SPIEL-CLUB (offizielles River-Raider-Abzeichen) oder bei der TeleMatch-Meisterschaft 1983. So erfährt das kriegerrische Handeln und mithin das Töten eine qualifizierte soziale Anerkennung, die den Spieler zu Höchstleistungen in diesem kriegerrischen Sinnzusammenhang motivieren kann.

Die Spielaktionen in 'RR' werden als Elemente eines Mensch-Maschine-Systems vom Spielprogramm kalkuliert. Indem der Spieler die vorgegebenen Reaktionsmöglichkeiten ausnutzt, gehorcht er den Situationsbedingungen, die sich aus der Verrechnung seiner Reaktionen mit denen der Programmbefehle ergeben. In der Spielanleitung wird dieser Aspekt durch die Empfehlung verdeutlicht, sich Notizen über die Abfolge der Rahmenbedingungen (z.B. Flußabschnitte) der einzelnen Abschlußsequenzen zum Zwecke der Scharfschußoptimierung zu

machen.

Nimmt ein Spieler den militärischen Einsatzauftrag als Spiel-
aufgabe an, so begibt er sich in eine Situation der programmier-
ten Instruktionsbefolgung, die einem Rollenverhaltensmuster von
'Befehl und Gehorsam' entspricht, Die Bedeutungen der elektroni-
schen Spielrequisiten und deren Zusammenwirken legen dabei die
Inhalte der Befehle und Gehorsamsleistungen fest. Die Instruk-
tionsbefolgung wird über den Verstärkungsmechanismus etabliert,
der Spieler wird zu einem funktionstüchtigen Subsystem des Mensch-
Maschine-Systems 'RR' konditioniert. Die Funktionen des Spielers
bestehen darin, in diesem technologisierten Befehls- und Gehorsams-
mechanismus hohe Leistungen als Scharfschütze zu erbringen. Dabei
bestehen keine Chancen zur Reflexion der begrifflich-abstrakten,
ethischen Implikationen der Voraussetzungen und Folgen des eigenen
Handelns.

Aus all dem wird deutlich, daß es sich bei dem Spiel 'RR' nicht
nur um ein einfaches Geschicklichkeits- oder Trefferspiel handelt,
in dem es lediglich um das Gewinnen geht. Das Spiel 'RR' knüpft
an die hohe Leistungsbereitschaft von Kindern und Jugendlichen im
Bereich der motorischen Geschicklichkeit an und spielspezifisch
kann das Erfassen und Verarbeiten von visuellen Informationen
trainiert werden. Seine Handlungs- und Entscheidungsmöglichkeiten
sind auf Ausweichen, Abschießen und Vernichten/Töten des Feindes
begrenzt, indem der Spieler in eine automatisierte Befehl-und-Ge-
horsam-Situation integriert wird. Hohe Leistungen stärken durch
Belohnungen, vermitteln Selbstbestätigung und Selbstwert, bringen
soziale Anerkennung ein und können Stolz begründen.

Das Videospiele 'RR' fasziniert, es macht Kindern und Jugendlichen
außergewöhnlichen Spaß. 'RR' ist - wie andere Action-VideoSpiele
auch - gleichzeitig aber äußerst anstrengend. Hierfür scheint die
Dynamik der Spielverläufe selbst und nicht so sehr die inhaltliche
Verkleidung verantwortlich zu sein. Das Spiel 'RR' teilt die Eigen-
schaft mit anderen Video-Actionspielen (vgl. im folgenden: FRITZ
1983, 1984).

Insbesondere bei älteren Kindern und Jugendlichen führt das Be-
spielen von 'RR' zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität,
Fähigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen
u.a.

Diese Effekte sind bei jüngeren Spielern nicht so deutlich ausgeprägt. Der Intensitätssteigerung in diesen Gefühlsbereichen steht eine spezifische Gefühlsabflachung gegenüber. Sie betrifft Gefühle der Aktiviertheit (Erschöpfung), Neugierde, Fröhlichkeit, Zufriedenheit, Friedlichkeit, Freundlichkeit u.ä. Diese Effekte waren bei allen Spielergruppen gleichermaßen zu beobachten. In diesem Zusammenhang wird ein ambivalentes emotionales Reaktionsmuster deutlich. Das automatisierte Spielgeschehen in 'RR' steuert das Gefühlsverhalten gleichzeitig in zwei gegensätzliche Richtungen: Einerseits vermittelt das Bespielen von 'RR' Spaß, Spannung und Erfolgserlebnisse, es stärkt den Selbstwert und die Selbstbestätigung kurzfristig und bedingt eine gewisse Befriedigung. Andererseits erschöpft es den Spieler physisch und psychisch, intensiviert Frustrationsgefühle und dämpft generell Gefühle, die für das Gemeinschaftsleben bedeutsam sind.

Entscheidend für das Spiel 'RR' ist, daß Spaß, Erfolgserlebnisse usw. über die direkte Belohnung - Verstärkung aggressiver Reaktionsmuster im Sinnzusammenhang destruktiver Kriegereignisse vermittelt werden. Im Spielverlauf wird daher die Aufrechterhaltung aggressiver Reaktionsbereitschaften unter der Bedingung zunehmender psychischer und physischer Erschöpfung und zunehmender Intensivierung negativer Gefühlslagen trainiert. Der Spiel^{ver}lauf bietet kaum Gelegenheiten zu einer unmittelbaren Befriedigung etwa auftretender Aggressionsneigungen i.S. des Abreagierens. Im Spielgeschehen können negative Gefühlsreaktionen nicht aufgefangen werden, sie werden dagegen eher intensiviert.

Im Gegensatz zu den von Kindern und Jugendlichen im freien Spiel selbst erfundenen Aggressionsspielen, die der stellvertretenden Erforschung und Bewältigung von Wutgefühlen, von Gefühlen des Ärgers, von destruktiven Neigungen usw dienen, zwingt das Spiel 'RR' zu stereotypen Aggressionsreaktionen. Im Zusammenhang mit dem Umstand, daß in der Spielsituation 'RR' keine differenzierten sozialen Regeln (Ausnahme: Befehl und Gehorsam) für die Selbstkontrolle oder Bewältigung von Wut und Zerstörungsgefühlen angeboten werden, kann davon ausgegangen werden, daß etwa auftretende

Aggressionsneigungen auch in außerspielerischen Situationen insbesondere von gefährdungsgeneigten Kindern und Jugendlichen nicht adäquat beherrscht werden können. Derartige Konsequenzen, d.h. impulsive Aggressionstendenzen, die der Spielkonzeption 'Abschießen' entsprechen, sind nach längerdauerndem Videospiele beobachten und werden auch in der Literatur berichtet (vgl. DORST 1984).

Da der Rechner immer schneller als der Spieler ist, bleibt ihm eine annehmbare Befriedigung versagt, bzw. Frustrationsgefühle werden im Spielverlauf immer gleichzeitig erzeugt. Inwieweit dieser Umstand einen Spielzwang (Spielsucht) evtl. bei pathologischen Außenseitern begründen kann, ist unklar und soll an dieser Stelle nicht weiter erörtert werden.

Die Streßbelastung des Spielers hängt aber nicht nur von der Dynamik der Spielverläufe ab, sondern auch von den Identifikationsmöglichkeiten, die ein Spiel dem Spieler anbietet - und insofern wiederum von seinem Inhalt. Spiele, die den Spieler psychisch hoch belasten, sind typischerweise solche, in denen eine existentielle Bedrohung erlebt wird, in denen der Spieler der Gefahr ausgesetzt ist, durch Erschießen, Raketen, Bomben, Zusammenstöße uws. ausgelöscht zu werden. Durch aggressive Reaktionsmöglichkeiten wird die Streßbelastung jedoch nur unwesentlich gemildert. Auch in diesem Zusammenhang bietet das Spiel 'RR' mit seinen Identifikationsangeboten kaum andersartige emotionale Reaktionsmöglichkeiten an: Permanentes Reagieren, große Ich-Nähe des Geschehens durch hohe Emotionalisierung und existentielle Bedrohung der eigenen Spielfigur steigern Streßreaktionen und somit auch Aggressionsbereitschaft.

Im Spiel 'RR' werden durch die Aufgabenstellung und den Spielverlauf aggressive Verhaltensmuster spielerisch eingeübt.

3. Sozialethisch desorientierende Eigenschaften des Spieles 'RR'

In der Entwicklungspsychologie mißt man den Symbol- und Nachahmungsspielen der Kinder und Jugendlichen eine besondere Bedeutung für die Entwicklung der geistigen und emotionalen Grundlagen des sozialen Handelns zu.

Im Symbolspiel erwerben Kinder und Jugendliche spielerisch die Bedeutungen der Dinge und Vorgänge aus ihrer Umwelt und aus ihrem

Inneren. Die Differenzierung und Verknüpfung von Bedeutungsgehalten wird im Laufe der Entwicklung durch die spielerische Entdeckung der Welt vorangetrieben. Spiel- und Sprachsymbole stehen in diesen Entwicklungsprozessen für subjektiv entworfene Bedeutungen, die sich im spielerischen Handeln offenbaren. Die Bedeutungen der Dinge/Vorgänge entstehen aus den Erfahrungen im handelnden Umgang mit ihnen. Es sind subjektive Sinngebungen, die Kinder und Jugendliche im Rahmen und in den Grenzen des Entwicklungsstandes ihrer Verstandestätigkeiten vornehmen (Beispiel: Gegenstände werden als belebt angesehen, wenn sie sich bewegen; Vorgänge in der Umwelt werden beseelt, ihnen werden eigene Absichten zugeschrieben: die Radiomusik wird von kleinen Männchen im Radio gemacht).

Die im Spiel dargestellten Symbole beruhen immer auch auf Nachahmung der Wirklichkeit: das Spielsymbol ahmt einen Gegenstand/Vorgang nach, es hat eine vom Spieler bestimmte Ähnlichkeit mit dem Gegenstand. Diese Ähnlichkeit des Symbols mit seinem Gegenstand beruht auf der geistigen Rekonstruktion des Gegenstandes durch das Kind. Diese Rekonstruktion muß keineswegs den objektiven Gegebenheiten und dem objektiven Wissen entsprechen (Beispiel: Eisenbahnspielen, ein Flugzeug nachahmen u.ä.). Spielsymbole und Sprachsymbole stehen für Handlungen, Spielschemata, Vorstellungen, Bilder und später auch für begrifflich-sprachliche Rekonstruktionen der Wirklichkeit.

Nachahmung ist demnach kein mechanisches Kopieren, ein Kind oder Jugendlicher ahmt nur das nach, was es andeutungsweise bereits verstehen kann. Ein Kind ahmt einen Menschen nach, den es gerne hat oder einen Vorgang, der ihn beeindruckt. Es empfindet dann das nachgeahmte Verhalten als sein eigenes, es unterscheidet in seinem Realitätsverständnis nicht zwischen dem eigenen Standpunkt und dem Standpunkt des anderen.

Symbol- und Nachahmungsspiele dienen der Entwicklung des Erkennens, der sprachlich-begrifflichen Verschlüsselung und der Bildung einer systematisch-vernünftigen Ordnung wichtiger Erfahrungen mit sich und anderen. Mit anderen Worten: Wichtige Grundlagen für die Entwicklung der begrifflich-abstrakten Konzepte der Erscheinungen des

menschlichen Gemeinschaftslebens entstehen im Symbol- und Nachahmungsspiel.

Symbolspiele werden mit einem hohen Maß emotionaler Beteiligung gespielt und das in diesen Spielen zu beobachtende, natürlich auftretende Aggressionsausmaß ist relativ hoch: Wilde und gefährliche Tiere, gruselige Monster, furchterregende Gespenster, bedrohliche Verkehrssituationen (Auto-, Eisenbahnrennen und -unfälle u.ä.) symbolisieren im spielerischen Handeln den Umgang mit dem inneren Erleben von Angst, Furcht und Zerstörungsgefühlen. Im Verlaufe der Entwicklung bevorzugen Kinder immer realistischere Situationen und Werkzeuge. Aggressive Verfolgungsspiele (z.B. Verbrecherjagd), in denen mit Spielzeugpistolen, Messern u.ä. oftmals riskant hantiert wird, sorgen für Angst, Wut, Ärger, Angriff, Verteidigung usw. - aber auch für Spannung, Aufregung und unvergesslichen Spaß.

Kinder und auch noch Jugendliche erforschen spielerisch-aktiv ihre Gefühle und Empfindungen in ähnlicher Weise, wie sie die Vorgänge in ihrer Umwelt allmählich erfassen. Sie probieren dabei ihre Reaktionsmöglichkeiten aus und erkunden die Möglichkeiten und Wirkungen ihres Verhaltens. Das Spiel bietet dabei stellvertretend Lernerfahrungen für den inneren Umgang mit Angst-, Wut- und Ärgergefühlen und auch für die innere Bewältigung von Aggressionsstrebungen.

Entscheidend ist jedoch, daß die Beherrschung von Angst, Wut, Ärger, Aggression, Aufregung usw. im Zusammenspiel mit anderen Kindern und Jugendlichen unter Beachtung immer komplexerer sozialer Regeln eingeübt werden können. Kinder toben ihre Aggressionsneigungen auch in einer Spielgruppe nicht zügellos aus - sie begrenzen sich hierin selbst, beispielsweise durch Verpflichtungen zur Gruppenloyalität, Parteinahme aus Mitgefühl u.ä.

Beim Videospiegel schreiben Spieler den elektronischen Spielfiguren und deren Zusammenwirken psychische Qualitäten zu: 'Die feindlichen Figuren wollen mich kaputt machen' 'Manchmal machen die gerade, was sie wollen!' u.ä. (Erfahrungen d.V. aus Befragungen von jugendlichen Videospieglerern). Nur wenige Spieler kommen auf die Idee, daß die Aktionen der gegnerischen Figuren Reaktionen des Computers darstellen. Dies dürfte im Spiel 'RR' nicht anders sein. Das Bildschirmgeschehen auch des Spieles 'RR' dient als eine Projektions-

ebene, auf der das Geschehen eine Ichnahe, mit Emotionen besetzte und vorstellungsnahen Sinnbilder gefüllte Realität annimmt.

Der Spaß am Videospiele (Aufregung, Spannung) wird zu einem beträchtlichen Teil durch Punktgewinne vermittelt. Wichtige Ziele sind persönliche Rekorde und spannend wird es, wenn der Spieler zu verlieren scheint, wenn Leistungssteigerung im Spielverlauf gefordert wird. So richtig spannend wird es aber erst '... wenn man die Fiecher kaputt schießen kann.'; '... wenn man seinen Mann verliert.'; '... wenn alle Feinde kaputt gemacht sind.'; '... wenn man erwischt wird vom Feind.'; '... wenn die einen umbringen wollen.'

Dies macht deutlich, welche Bedeutung das Spielgeschehen in der subjektiven Sinnwelt des kindlichen und jugendlichen Spielers annehmen kann. Das Spielgeschehen im 'RR' symbolisiert eine Regel:

Gewinnen durch Vernichten und Überleben
oder Verlieren durch Abstürzen und Ausgelöscht werden.

Das geistige Konstrukt des Spielgeschehens besteht vorwiegend aus den bildhaft-konkreten Vorstellungen, die aus den Erfahrungen im Umgang mit Steuerknüppel und Feuerknopf beim Bespielen des Videospieles 'RR' erwachsen und sprachlich auf einer Ebene des 'Kaputt machens oder Kaputtgemacht werdens' verallgemeinert werden.

Das Bedenkliche an diesem Sachverhalt besteht darin, daß die Spielkonzeption des Videospieles 'RR' einer bestimmten Entwicklungsstufe der moralischen Urteilsfähigkeit entspricht, nämlich der Orientierung des instrumentellen Realismus. Auf dieser Stufe der Moralentwicklung ist eine richtige Handlung eine solche, die der Befriedigung eigener und gelegentlich fremder Bedürfnisse dient (also als 'Instrument' für eine Bedürfnisbefriedigung dient). Zwischenmenschliche Beziehungen werden wie 'Handel' verstanden. Gegenseitigkeit ist also keine Sache der Loyalität, Dankbarkeit oder Gerechtigkeit, sondern sie wird verstanden von 'Wie du mir, so ich dir'.

Im Spielverlauf 'RR' wird die existentielle Bedrohung der eigenen Spielfigur ständig gesteigert, Vorstellungs- und Erlebnishöhe des Spielgeschehens, existentielle Bedrohungen und Identifikation des Spielers mit dem Geschehen aus der Perspektive des Aggressors

bedingen sich im Spiel 'RR' wechselseitig. Hinzu kommt, daß der Spieler die Befehle des Spielprogrammes zur Aggression mit seinen eigenen Absichten verwechseln kann: Er selbst ist der Angreifer (Nachahmung), der unendlich viele Feinde mit unendlich vielen Raketen abschießen und töten kann.

Das Spiel 'RR' bietet als Kommunikationsmöglichkeit mit anderen allenfalls einen Vergleich der Punktgewinne oder aber Unterhaltungen über die technische Ausstattung dieses Videospieles. Kommunikation während des Spielverlaufes ist aufgrund der hohen Anforderungen an die Konzentrationsfähigkeit und die Reaktionsschnelligkeit nicht möglich. Der Spieler ist nicht, wie im freien Spiel möglich, in eine kommunikative Situation eingebunden, die soziale Regeln für die Steuerung, ~~Körper~~^{etwas} Beherrschung und Bewältigung von Frustrationsreaktionen und Zerstörungsgefühlen bereithält.

Für die Entwicklung und Differenzierung von Begriffen über Unanschauliches, komplexe Sachverhalte und über etwas, was man nicht selbst erlebt hat (Gerechtigkeit, Toleranz, Leben, Tod, Mut, Politik, Krieg usw) ist aber gerade der sprachliche, gedankliche Austausch mit anderen entscheidend. Je älter Kinder werden, umso wichtiger werden abstrakte und ethische Vorstellungen und Begriffe. Kinder und Jugendliche müssen in diesem Zusammenhang viele neue Begriffe lernen. Der nachahmende Wortgebrauch, d.h. verbal richtiger Umgang mit Wörtern ohne ein Verstehen der Bedeutungen (leeres Wortwissen) ist zu Beginn des Prozesses der Aneignung neuer Begriffsinhalte auch bei Erwachsenen recht häufig zu beobachten. Tritt nun in einer wichtigen Entwicklungsphase des abstrakt-moralischen Denkens eine primitive Bilderwelt des 'Abschießens oder Abstürzens' an die Stelle der gedanklichen Auseinandersetzung, so kann dies die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu sozial ethisch verantwortungsbewußten Persönlichkeiten beeinträchtigen.

Leistungsanforderungen (Konzentration), Spielverlauf (beliebige Wiederholbarkeit des Tötungsvorganges) und Spielsituation (Kommunikationseinschränkung) entziehen das Spielgeschehen im Spiel 'RR' einer entwicklungsmäßig angemessenen moralischen Verarbeitung. Das Spiel ist daher geeignet, sozialetisch zu desorientieren.

III. ABSCHLIEßENDE BEURTEILUNG DES SPIELES 'RIVER RAID'

1. Kriegsverherrlichung und Kriegsverharmlosung

Das Spiel 'RR' stellt Kriegereignisse realitätsnahe dar. Die Anwendung kriegerischer Gewalt, mithin das Töten von Menschen, erfährt im Spiel 'RR' eine qualifizierte positive Wertung, indem das Abschießen der Feinde mit Punkten belohnt wird. Die Reduktion des aggressiven Handelns auf ein Punktesammeln bagatellisiert kriegerische Gewalttätigkeiten und lassen diese als gerechtfertigte Mittel im Bewußtsein der kindlichen und jugendlichen Spieler erscheinen.

Der Krieg wird in den Begleitinformationen zu 'RR' als romantische Abenteuer vorgestellt, das Gelegenheiten für den Beweis männlicher Tugenden anbietet. Die Schrecken und Leiden des Krieges werden nicht erwähnt oder dargestellt.

2. Aggressionssteigernde Eigenschaften

Aggressionshandlungen werden in 'RR' belohnt, was Selbstbestätigung und Selbstwert fördert und zu sozialer Anerkennung führen kann.

Das Spielgeschehen steuert das Gefühlsverhalten kindlicher und jugendlicher Spieler gleichzeitig in eine positive und negative Richtung. In diesem Prozeß wird die Aufrechterhaltung aggressiver Reaktionsbereitschaften unter der Bedingung zunehmender psychischer und physischer Erschöpfung und zunehmender Intensivierung negativer Gefühlslagen trainiert. Darüber hinaus bietet das Spiel dem Spieler gute Identifikationsmöglichkeiten mit dem Aggressor an.

3. Sozialethische Desorientierung

Das Spiel 'RR' knüpft an der hohen Leistungsbereitschaft von Kindern und Jugendlichen im Bereich der motorischen Aktivität an und nutzt den kindlichen, spielerischen Umgang mit Aggressionen aus - 'RR' ist ein attraktives Spiel.

Das Spielgeschehen symbolisiert eine soziale Regel: Gewinnen durch Vernichten oder Verlieren durch ausgelöscht werden. Das geistige Konstrukt des Spielgeschehens besteht vorwiegend aus bildhaft-konkreten Vorstellungen aufgrund der gewonnenen Spielerfahrungen. Sprachlich werden diese auf einer Ebene des 'Kaputtmachens oder

Kaputtgemacht werdens' verallgemeinert.

Bei Kindern und Jugendlichen bestehen viele Begriffe nicht aus logisch-abstrakten Beziehungen, sondern eher aus faktischen Beziehungen, die sich aus dem individuell-praktischen Umgang mit den Dingen ergeben. Tritt in einer wichtigen Phase der Entwicklung des moralischen Denkens eine primitive Bilderwelt des Abschießens und Abstürzens an die Stelle einer gedanklichen Auseinandersetzung mit anderen Menschen, so kann dies die Entwicklung zu einer sozial-ethisch verantwortungsbewußten Persönlichkeit beeinträchtigen.

Das Spiel 'RR' ist geeignet, Kinder und Jugendliche sozial-ethisch zu desorientieren.

IV. LITERATUR

Im Text des Gutachtens wurde nicht jeder Rückgriff auf die vorliegende Literatur kenntlich gemacht.

- ACTIVISION: River RAID, Plan of Operation, Mountain View, CA, U.S.A.
- DORST, B.: Videospiele - Regelbare Welten am Draht, Teil V.
In: Spielmittel 1, 1984
- EWERT, O.: Entwicklungspsychologie des Jugendalters,
Kohlhammer, Stuttgart 1983
- FRITZ, J.: Videospiele - Regelbare Welten am Draht, Teil IV.
In: Spielmittel 5, 1983
- FRITZ, J.: Videospiele - Regelbare Welten am Draht, Teil VI.
In: Spielmittel 2, 1984
- HORSTMANN, J. (Hrsg.): Videospiele im Wohnzimmer, Dokumentation 9
der Katholischen Akademie Schwerte, 1983
- LURIA, A.R.: Cognitive Development. Harvard University Press,
Cambridge/Mass. 1976
- KNOLL, J.: Automatenenspiel und Freizeitverhalten Jugendlicher.
Gutachten im Auftrag der BPS, unveröffentlicht,
Bochum 1983
- MERGEN, A.: Grausame Automaten Spiele, Beltz, Weinheim und Basel 1981
- METZNER, J.: Videospiele - Regelbare Welten am Draht, Teil VII.
In: Spielmittel 3, 1984
- MILLAR, S.: Psychologie des Spiels. Otto Maier Verlag,
Ravensburg 1973
- PIAGET, J.: Nachahmung, Spiel und Traum. Klett Verlag, Stuttgart 1975
- PSYCHOLOGIE HEUTE: Videospiele und Computer, Nichts für Mädchen?
April 1984
- SCHMIDTCHEN, S. und ERB, A.: Analyse des Kinderspiels. Kiepenhauer
und Witsch, Köln 1976
- SELG, H.: Gutachten über die Wirkung von Video-Automaten-Spielen
auf Kinder und Jugendliche. Unveröffentlicht, Bamberg o.J.
- SZAGUN, G.: Bedeutungsentwicklung beim Kind. Urban und Schwarzenberg,
1984
- TeleMatch: 4/83; 5/83; 1/84; 2/84
- Computer Videospiele: A.C. Verlags-GmbH, Grünwald, o.J.