



Entscheidung Nr. 2332 (V) vom 27.08.1985  
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 162 vom 31.08.1985

Antragsteller:

Der Senator für Jugend und Familie  
Am Karlsbad 8-10  
1000 Berlin 30

Az.: III D 32

Verfahrensbeteiligte:

Ariola Eurodisc GmbH

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 26.07.1985 eingegangenen Antrag am 27.08.1985 im vereinfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Jugendwohlfahrt:

Verleger:

einstimmig beschlossen:

"Seafox/Seawolf"  
Computerspiel  
Ariola-Eurodisc, München  
wird in die Liste  
der jugendgefährdenden Schriften  
aufgenommen.

Sachverhalt

1. Das Computerspiel "Seafox/Seawolf" ist auf dem Computersystem Commodore 64 zu spielen. Zum Spiel benötigt man einen Joystick.
2. Der Spieler hat als Kommandant eines U-Bootes die Aufgabe, einen Konvoi feindlicher Schiffe zu zerstören. Je mehr Schiffe und gegnerische U-Boote zerstört werden, desto mehr Punkte kann der Spieler erlangen.
3. Der Senator für Jugend und Familie des Landes Berlin hat am 25.07.1985 beantragt,

das Computerspiel "Seafox/Seawolf" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Der Antragsteller hält das Spiel für besonders sittlich gefährdend und verrohend für jugendliche Computerspieler. Die Realität des Seekrieges werde verharmlost und bagatellisiert, indem Schiffe, die von Menschen als Transportmittel benutzt würden, zu problemlosen Zielen erklärt würden. Durch deren Vernichtung könne man Punkte sammeln. Durch die Verwendung eines Delphins als Auftankfahrzeug, werde eine Verniedlichung des destruktiven Spielinhaltes vorgenommen. Das Versenken von Frachtschiffen sei selbst in Kriegszeiten ein geächtetes und belastetes Vorgehen. Durch diesen Hintergrund für ein Computerspiel werde der Seekrieg verharmlost und letztlich als ungefährlich hingestellt. Der Spieler werde zu einem kaltblütigen Kalkulieren und zu einem ökonomischen Verbrauch der Torpedos angehalten. Auch deshalb sei dieses Computerspiel besonders geeignet, sozial-ethisch desorientierend auf jugendliche Benutzer zu wirken.

4. Dem Verfahrensbeteiligten wurde die Abschrift des Antrages zugeleitet. Ihm wurde im Rahmen des § 9 Abs. 1 Satz 3 DVO GJS Gelegenheit gegeben, Einwendungen gegen den Antrag und gegen die Behandlung im vereinfachten Verfahren zu erheben. Bis zum Zeitpunkt der Entscheidung hat sich der Verfahrensbeteiligte nicht geäußert.
5. Das Prüfungsgremium hatte Gelegenheit, daß Computerspiel "Seafox/Seawolf" zu spielen.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte sowie auf den des Spieles, Bezug genommen.

#### G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Seafox/Seawolf" 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 im Sinne des GJS gleich.
7. Der Antragsteller hat Inhalt und Spielverlauf von "Seafox/Seawolf" korrekt und ausführlich wie folgt geschildert:

Das Spiel simuliert eine "Gleitzugsschlacht", d. h., U-Bootangriffe auf Fracht- und Tankschiffe, die von Zerstörern gesichert werden. Zu Spielbeginn werden Takte eines lustigen "Seemanns-Shanties" gespielt. Der Bildschirm ist in schwarzen, grauen und blauen Farben getönt und zeigt im unteren Teil (d. h. unter Wasser) die Silhouette eines U-Bootes, welches mit dem Joystick gesteuert werden kann. Der Spieler muß die "Frachtschiffe", die im oberen Bildschirmteil als Silhouetten vorbeilaufen, mit dem "Feuerknopf" des Joysticks torpedieren. Dabei hat er die "Laufzeit" des Torpedos und die relative Geschwindigkeit des Zieles zu berücksichtigen. Lancierte Torpedos ziehen eine realistische Blasenspur und wenn ein "Dampfer" getroffen ist, so wird in Licht- und Toneffekten eine Explosion angedeutet. Vor den "Dampfern" laufen schnellere "Begleitschiffe", die Torpedos abfangen und auf das U-Boot zurückschießen können. Im unteren Bildschirmteil (d. h. unter Wasser) tauchen blaue U-Boote auf, die

gleichfalls zu torpedieren sind und dann explodieren. Nach einiger Zeit sind der "Treibstoff" und die "Torpedos" des U-Bootes erschöpft und ein grünes "Versorgungs-U-Boot" erscheint, das phantastischerweise einen Delphin absetzt. Wenn es dem Spieler durch geschickte Steuerung gelingt, diesen Delphin zu berühren, so ist das U-Boot damit wieder "aufgetankt".

Der Spieler muß geeignete Ziele auswählen und anvisieren und so viele wie möglich von ihnen "torpedieren". Im Unterschied zu anderen Computerspielen, die häufig eine Orgie sturen "Geballers" verlangen, setzt "Seawolf/Seafox" auf ein abgewogenes und maßvolles "Vernichten" des Feindes. Weder dürfen Torpedos verschwendet noch zu früh ausgelöst werden, wobei die verschiedenen Geschwindigkeiten der "Ziele" einzukalkulieren sind. Damit ist eine wesentliche Eigenschaft des Spielers, die Kaltblütigkeit, d. h. das rationale "Vernichten" des Feindes, was durch "eindrucksvolle Explosionen" über und unter Wasser "belohnt" wird. Der realistische Hintergrund des Spieles wird auch nicht dadurch abgemildert, daß in einigen Sequenzen ein Versorgungsdelphin "ein phantastisches Element" darstellt.

8. Das Computerspiel "Seafox/Seawolf" ist sozialetisch 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 offenbar kriegsverherrlichend und kriegsverharmlosend, es hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Es 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 schmerzhaften Auswirkungen werden nicht dargestellt.

Das Computerspiel "Seafox/Seawolf" stellt - wie der Antragsteller korrekt schildert - im Spielverlauf Kriegsereignisse dar: Von einem U-Boot aus, das unter der Wasseroberfläche bewegt werden kann, kann der Spieler vertikal und horizontal Torpedos abschießen. Feindliche Objekt, seien es Kriegsschiffe, Fracht- oder Tankschiffe, oder sogar Passagierschiffe, gegnerische U-Boote oder Torpedos sowie Minen, werden abgeschossen und zerstört. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Das U-Boot steuern, präzise zielen, abschießen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, die Schiffe kommen von der linken Seite in unterschiedlicher Höhe, U-Boote und andere Unterwasserobjekte kommen von der linken wie der rechten Bildschirmseite, das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben aber gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Seafox/Seawolf" 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.

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 "Seafox/Seawolf" bagatellisiert. Darüberhinaus zwingt das Spielgeschehen den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamverhältnis", indem die Erbringung von Gehorsamsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Feindes erscheint in diesem Computerspiel als ein selbstverständliches Mittel zur Entscheidung von Kriegssituationen. In dieser vom Spiel "Seafox/Seawolf" aufgezwungenen Perspektive muß kriegerische Gewalt als ein gerechtfertigtes Mittel empfunden werden.

Die Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt in dem Spiel "Seafox/Seawolf" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen und Vernichten des Feindes wird mit Punkten belohnt. Aber nicht nur hohe Abschubleistungen werden honoriert, auch ein gutes Haushalten mit den zur Verfügung stehenden Torpedos wirkt sich positiv aus. Der Spieler wird dazu angehalten, mit seinen Waffen haushalten und sie nur unter außerordentlich günstigen Umständen abzufeuern. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich im Spiel "Seafox/Seawolf" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze, der wegen des begrenzten Vorrats an Torpedos exakt zielen muß. Das Töten wird belohnt. Das Spiel erweist sich nicht als sachliche und nüchterne Darstellung von Kriegsereignissen, das Kriegsgeschehen auf See wird im Spiel "Seafox/Seawolf" vielmehr als romantisches Abenteuer dargestellt, in denen männliche Tugenden bewiesen und spielerisch eingeübt werden können. In diesem Computerspiel 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. Kriegsereignisse zur See werden außerdem als automatisierte, durch technische Hilfsmittel herbeigeführte Geschehnisse vorgestellt und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen.

Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich 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 "Seafox/Seawolf" aktives Handeln fordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Die Gefahr besteht, daß Kinder und Jugendliche die Spielsituation in ihre Lebenswirklichkeit übertragen. Über die Fähigkeit, während eines Spieles ein klares Bewußtsein von der Spielsituation aufrecht zu erhalten, können Erwachsene weit besser verfügen als Kinder (vgl. Kampe, Kurzgutachten über das Videospiel "River Raid" (Pr. 454/84), im Auftrag der BPS angefertigt).

9. Das Computerspiel "Seafox/Seawolf" hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Das Computerspiel hat einfache Regeln, es erfordert hohe Leistungsbereitschaft. Im Bereich der motorischen Geschicklichkeit. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen u.a. (vgl. im einzelnen Fritz "Videospiele - regelbare Welten am Draht", Teil IV, in "Spielemittel", Seite 23 ff, Nostheideverlag, Bamberg, 1983). Der Computer erzeugt durch das Spielen Aggression im Zusammenhang kriegerischer Ereignisse; das 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.

10. Die von dem Computerspiel "Seafox/Seawolf" ausgehende sozioethische Desorientierung ist auch offenbar i.S.v. § 15a GjS. Angesichts in Permanenz angebotenen und durchzuführenden Tötungsaufträge bei Negierung der schrecklichen Folgen des Krieges und mangels jeden Angebotes friedlicher Konfliktlösungsstrategien tritt dies für den unbefangenen Betrachter zweifelsfrei zutage.
11. Ausnahmetatbestände i.S.v. § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich. Das Spiel hat rein unterhaltenden Charakter.
12. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen der weiten Verbreitung des Computerspiels und dem hohen 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). Außerdem können Sie innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er-Gremium stellen (§ 15a Abs. 4 GjS).