



Entscheidung Nr. 2895 (V) vom 06.05.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr.97 vom 26.05.1987

Antragsteller:



Antragsgegnerin:



Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 07.01.1987 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 06.05.1987 in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:



einstimmig entschieden:

G.i. Joe
Computerspiel

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Das verfahrensgegenständliche Computerspiel "G.i. Joe" ist für die Computerkonfiguration Commodore VC 64 programmiert. Das Spielprogramm ist auf zwei Disketten gespeichert.
2. Bei dem Spiel "G. i. Joe" kämpft der Titelheld gegen die Verbrecherorganisation "Cobra". Es gilt für den Spieler zu vermeiden, daß der Gegner die Weltherrschaft erhält. Zu Beginn einer jeden Spielrunde erscheint eine Weltübersichtskarte, auf der verschiedene Krisenherde aufblinken. Der Spieler kann sich eines dieser Gebiete als Kampfplatz wählen. Neben dem Kampfplatz kann sich der Spieler auf verschiedenen Schauplätzen einen Panzer, ein Flugzeug, einen Hubschrauber oder einen Jeep mit Maschinengewehr als Angriffswaffe aussuchen. Er wird dann jeweils in eine mit Büschen und Bäumen bestandene Landschaft versetzt, die er durchfahren bzw. überfliegen muß. Die Stütz-

punkte der Cobra, Maschinengewehre und andere Gerätschaften, versuchen ihn daran zu hindern. Folgende Personen, die durch Lichtbild eingangs dem Spieler vorgestellt werden, verkörpern die Organisation Cobra: Destro, Baroness, Zartan, Firefly, Cobra Commander, Storm Shadow, Major bludd, Serap iron.

In anderen Landschaftsteilen wird der Spieler mit einer Schneelandschaft, oder mit einem Kampfgebiet konfrontiert, in dem Kakteen aufgepflanzt sind. In diesen Landstrichen stehen ihm persönlich Gegner gegenüber, die mit verschiedenen Waffen wie Panzerfaust und Maschinenpistolen nach ihm zielen. Als Gegner stehen ihm hier gegenüber: Duke, Scarlett, Reconde, Torpedo, Snake Eyes, Roadblock, Spirit, ZAP, Gung Ho, Snowjob, Blowtorch, Stalker (auch diese Personen werden mit einem Lichtbild zu Beginn jeder Partie vorgestellt). Eine Anzeige links oben im Bild zeigt mit einem Diagramm an, wieviel Kraft dem Spieler als G. i. Joe oder dem Kämpfer auf Seiten der Cobra noch zur Verfügung steht.

G. i. Joe wird vorgestellt als "a real American hero". Mit Waffengewalt muß er die Gegner überwinden und deren Stellungen zerstören, um deren Sieg und Machtergreifung über die ganze Welt zu verhindern.

3. Das [REDACTED] hat beantragt,
das Computerspiel "G.i. Joe"
in die Liste der jugendgefährdenden
Schriften aufzunehmen.

Zur Begründung führt das [REDACTED] aus, der Spieler müsse gegen die Verbrecherorganisation "Cobra" kämpfen. Cobra sei eine Weltmacht. Der Spieler könne mit verschiedensten Waffen (Panzer, Flammenwerfer, MG, Flugzeuge etc.) kämpfen. Das verfahrensgegenständliche Computerspiel sei gemäß den §§ 1 Abs. 1 und 15a GJS in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Inhalt und Darstellung ließen eine sozialethische Desorientierung der in ihrer Entwicklung befindlichen Kinder und Jugendlichen befürchten, da hier zum Zweck der Bekämpfung einer weltweiten Verbrecherorganisation brutale Gewalt angewendet werden muß. Der Spieler übe quasi Selbstschutz aus, er werde zum Helden, der eine mächtige Verbrecherorganisation in die Knie zwingen könne.

4. Mangels ladungsfähiger Anschrift konnte die Antragsgegnerin von dem Indizierungsantrag und dem Listenaufnahmeverfahren nicht benachrichtigt werden.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfkakte sowie auf den des verfahrensgegenständlichen Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses hatten Gelegenheit, das Computerspiel "G. i. Joe" zu spielen. Durch ihre Unterschrift erklären die Beisitzer das Einverständnis mit der vorliegenden Entscheidung.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "G. i.

Joe" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Das Computerspiel ist ein Ton- und Bildträger i. S. von § 1 Abs. 3 GjS. Auf den beiden Computerdisketten ist eine Ton- und Bildfolge in magnetischer Ordnung gespeichert. Daher steht das Computerspiel den Schriften im Sinne des GjS gleich.

7. Das Computerspiel "G. i. Joe" 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 kriegsverherrlichend und kriegsverharmlosend, es hat Aggressionen steigernde Eigenschaften; es erfüllt damit die Voraussetzungen des § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS. Das Computerspiel 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, für die Menschen schmerzhaften Auswirkungen werden negiert.

Der Spieler wird in die Figur von "G. i. Joe", einem wahren amerikanischen Helden (a real American hero) hineinprojiziert. Es ist seine Aufgabe, die Verbrecherorganisation Cobra mit verschiedenen Waffensystemen daran zu hindern, die Weltherrschaft zu erreichen. Mit Hubschraubern, Schießpistolen, Panzern, und Düsenjets sowie Handfeuerwaffen muß er die jeweils in persona vorgestellten Gegner vernichten. Teils wird mit motorisiertem Kriegsgerät operiert, teils steht "G. i. Joe" dem Gegner Mann gegen Mann gegenüber. Ständig wird mit Kriegsgerät in diesem Spiel hantiert. Die Gestaltungsmöglichkeiten des Spielers beschränken sich auf das Aufweichen vor fremden Geschossen und das Abschießen und Vernichten fremder Waffenträger oder ihm persönlich gegenüber stehenden Gegner. Ständig wird geschossen. Ständig wird erschossen.

Der Vorgang ist immer derselbe: Das Flugzeug, den Hubschrauber, den Jeep, den Panzer oder die eiserne Handfeuerwaffe steuern, präzise zielen, einen Schuß auslösen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen - insbesondere die Landschaft - und die Waffenart - verändern sich zwar, aber das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben gleich.

Der Spieler wird im Spiel "G.i. Joe" 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 "G. i. Joe" bagatellisiert. Die Auswirkungen der jeweiligen Schüssen werden nicht dargestellt, Verletzungen und Tötungen und die damit verbundenen Qualen und Schmerzen erfährt und erlebt der Spieler nicht. Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamsverhältnis", indem die Erbringung von Gehorsamsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Feindes erscheint im Spiel "G. i. Joe" als ein selbstverständliches Spiel zur Entscheidung von Kriegssituationen. Nur der Spieler kann die Übernahme der Weltherrschaft durch die Verbrecherorganisation Cobra verhindern, er allein kann die freie Welt retten. In dieser, vom Spiel "G. i. Joe" aufgezwängten Perspektive muß kriegerische Gewalt als ein gerechtfertigtes Mittel empfunden werden.

Die Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt im Spiel "G. i. Joe" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistungen des Spielers beim Abschießen und Vernichten des Feindes wird belohnt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermittelt Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Die positive Wertung bezieht sich im Spiel "G. i. Joe" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze, - mithin auf seine Leistungen beim Töten. Das Kriegsgeschehen wird als romantisches Abenteuer hingestellt, in denen männliche Tugenden bewiesen und spielerisch eingeübt werden können. Im Spiel "G. i. Joe" geht es um Zerstören und Vernichten, es wird beliebig abgeschossen und getötet.

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 "G. i. Joe" aktives Handeln erfordert 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.

8. Das Computerspiel "G. i. Joe" hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Das Spiel hat einfache Regeln, es fordert hohe Leistungsbereitschaft im Bereich der motorischen Geschicklichkeit. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen von "G. i. Joe" zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen u. a. (vgl. i. E. Fritz, "Videospiele - regelbare Welten am Draht", Teil 4 in "Spielmittel", S.23ff, Nostheide Verlag, 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 zwingend 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 außerspie-

lerischen 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 ständige 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.

9. Die von dem Computerspiel "G.i. Joe" ausgehende Jugendgefährdung ist auch offenbar i. S. v. § 15a GjS. Dies wird für den unvoreingenommenen Betrachter angesichts der klaren Aufforderung zur kriegerischen Auseinandersetzung deutlich. Kriegerisches Heldentum wird im Spiel verlangt und positiv bewertet, kriegerische Ereignisse werden verherrlicht und verharmlost.
10. Ausnahmetatbestände i. S. v. § 1 Abs.2 GjS sind nicht ersichtlich.
11. Ein Fall von geringer Bedeutung i. S. v. § 2 GjS konnte nicht angenommen werden. Dies zum einen wegen der hohen Jugendgefährdung, die von dem Spiel für Jugendliche ausgeht. Zum anderen war die hohe Anzahl von Disketten zu berücksichtigen, auf denen das Computerspiel - auch als Raubkopie - Verbreitung findet.

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).

11

The first of these is the fact that the
the second is the fact that the
the third is the fact that the
the fourth is the fact that the
the fifth is the fact that the
the sixth is the fact that the
the seventh is the fact that the
the eighth is the fact that the
the ninth is the fact that the
the tenth is the fact that the

The eleventh is the fact that the

The twelfth is the fact that the

The thirteenth is the fact that the

The fourteenth is the fact that the

The fifteenth is the fact that the

The sixteenth is the fact that the

The seventeenth is the fact that the

The eighteenth is the fact that the

The nineteenth is the fact that the

The twentieth is the fact that the

The twenty-first is the fact that the

The twenty-second is the fact that the

The twenty-third is the fact that the

The twenty-fourth is the fact that the

The twenty-fifth is the fact that the

The twenty-sixth is the fact that the

The twenty-seventh is the fact that the