



Entscheidung Nr. 2900 (V) vom 06.05.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 97 vom 26.05.1987

Antragsteller:

Kreisjugendamt Diepholz
Postfach
2840 Diepholz
Az.: DH-IX-431

Verfahrensbeteiligte:

Hersteller unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 11.03.1987
eingegangenen Antrag am gemäß § 15a GjS im vereinfachten Ver-
fahren in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

[REDACTED]

Jugendwohlfahrt:

[REDACTED]

Literatur:

[REDACTED]

einstimmig entschieden:

"Soldier One"
Computerspiel
Hersteller unbekannt

wird in die Liste der
jugendgefährdende Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

1. Das verfahrensgegenständliche Computerspiel ist auf einer fünf 1/4 Zolldiskette gespeichert. Es ist für die Computerversion Commodore VC 64 programmiert, es kann auch auf der Computerversion VC 128 abgespielt werden.
2. Das Computerspiel enthält sieben Spielszenen. Der Spieler ist "Soldier One"; er hat als Einzelkämpfer die Aufgabe, mit einem Schiff auf eine Insel vorzudringen und auf dieser eine Festung zu stürmen. Auf See muß er dazu Flugzeuge und Schiffe vernichten, an Land gegnerische Soldaten mit einer Flak abschießen. Zur nächsten Spielszene gelangt "Soldier One" erst, wenn er in der gegenwärtigen alle Zielobjekte oder eine genügende Zahl abgeschossen hat.

Mit Aussagen wie "Closing in on Island", "Enter the Island" und "Fight them on the beach" jeweils verbunden mit dem Satz "Get ready Soldier One" wird der Spieler zum Weiterkämpfen aufgefordert. Hat er gewonnen, erscheint auf dem Monitor die Meldung "Mission completet".

3. Das Jugendamt des Landkreises Diepholz hat beantragt, das Computerspiel "Soldier One" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Zur Begründung führt das Kreisjugendamt aus, bei dem verfahrensgegenständlichen Spiel habe der Spieler die Aufgabe, eine Insel zu erobern. Um zum Ziel zu gelangen, müßten sieben Szenarios erfolgreich gemeistert werden. Zunächst gelte es, bei der "Battle at sea" Schiffe mittels eines Flakgeschützes auf dem Bug des eigenen Kriegsschiffes zu zerstören. Im zweiten Bild lasse sich eine Insel erkennen, die erobert werden müsse. Weitere Schiffe würden mittels Knopfdruck bombardiert. Im dritten Bild würden feindliche Stellungen auf der Insel bombardiert. Wenn alles zerstört sei, beginne die nächste Szene, bei der ein Landungsboot zu steuern ist, ohne getroffen zu werden. Vor dem fünften Bild erscheine die Aufforderung "Fight them on the beach", wonach sich der Spieler mit menschlichen Figuren konfrontiert sieht, die erschossen werden müssen, um weiter zu gelangen. Die Figuren haben keine Waffen, stellen insofern keine Bedrohung dar. Das sechste Bild sei ähnlich: hier sollten Männer getötet werden, die sich aber wehrten, indem sie Handgranaten werfen. Ein Treffer ihrerseits zeig jedoch keine Wirkung. Im siebten und letzten Szenario steht der Spieler vor einer Festung und müsse solange feindliche Soldaten töten, bis die weiße Fahne geschwenkt werde. Danach erscheine die Meldung "Mission completet".

Die Gefährdung bei diesem Spiel ist -so das antragstellende Jugendamt- darin zu sehen, daß der Spieler selbst die Rolle des Zerstörers und Mörders einnimmt. Er sei "Soldier One", sähe die Szenen wie aus eigenen Augen und töte selbst. Bei vielen anderen Spielen, wie z.B. "Rambo", werde eine auf dem Bildschirm sichtbare Figur gesteuert, die als Medium zum Töten benutzt werde.

Mord als Spiel sei ein Phänomen, daß erst mit Homecomputern salonfähig wurde. Besonders bei Kindern mit noch nicht gefestigtem Weltbild bestehe die Gefahr, daß derartige Simulationen in die Gedankenwelt integriert würden. Töten gerate zum Selbstzweck. Die einzige Konsequenz sei eine Belohnung, nämlich das Erreichen der nächsten Spielstufe. Dem Motiv folge die Tat. Sei durch derartige Spiele der Mensch als tötungswürdiges Objekt einmal erkannt, könne diese Erkenntnis später Hemmschwellen herabsetzen und die Wertschätzung des Lebens gegenüber dem eigenen noch so geringen Vorteil untergeordnet erscheinen lassen.

Ein Betroffener im Sinne von § 12 GJS konnte nicht ermittelt werden.

4. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfkarte sowie auf den des verfahrensgegenständlichen Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben das Computerspiel "Soldier One" gespielt. Mit ihrer Unterschrift erklären die Beisitzer ihr Einverständnis mit dem Wortlaut der vorliegenden Entscheidung.

G r ü n d e

5. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Soldier One" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Spielprogramm ist auf einer Computerkassette gespeichert. Die einzelnen Daten des Programms sind hier magnetisch festgehalten. Diese Art der Speicherung steht den Darstellungen des § 1 Abs. 3 GjS gleich.

6. Das Computerspiel "Soldier One" 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 erfüllt damit ausdrücklich in § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS aufgeführte Gefährdungstatbestände.

Das verfahrensgegenständliche Computerspiel ist kriegsverherrlichend und -verharmlosend, weil in ihm der Krieg als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten dargestellt wird und das Spiel den Krieg als einzigartige Möglichkeit erscheinen läßt, Anerkennung und Ruhm zu gewinnen. Die Schrecken des Krieges und seiner zahlreichen für die Menschen schmerzliche Auswirkungen werden nicht dargestellt.

Das Computerspiel stellt -wie der Antragsteller korrekt schildert- im Spielverlauf Kriegsereignisse dar: zunächst muß er mit einer Flak von einem Schiff aus andere Schiffe bombardieren. Mit der selben Flak muß er in der nächsten Spielszene wiederum einige Schiffe treffen, im Hintergrund ist bereits die Insel zu sehen, auf der "Soldier One" später landen muß. In der nächsten Spielszene hat sich der Spieler weiter der Insel genähert. Hier gilt es, drei Gefechtsstellungen sowie ein rechts neben der Insel gelegenes Schiff zu bombardieren und damit zu zerstören. Die nächstfolgende Szene ist die einzige, bei der Soldier One keine Waffengewalt anwenden kann. Mit einem kleinen Boot muß er in einer Inselbucht einfahren; dabei muß er den feindlichen Geschossen ausweichen. Beim nächsten Bild befindet sich der Spieler auf der Insel, bei diesem -wie bei dem nächsten Bild- tauchen hinter Barrikaden feindliche Soldaten sporadisch auf. Diese sind abzuschießen. Die auf "Soldier One" geworfenen Handgranaten und abgefeuerten Schüsse können ihn nicht verletzen. Im letzten Bild hat "Soldier One" mit seiner Flak Soldaten zu töten, die hinter dem Zaun eines Forts bzw. einem vor diesem gelegenen Hindernis auftauchen. Zur Bekämpfung muß der Spieler jeweils seine Flak einsetzen. Die gegnerischen

Schiffe und Soldaten müssen vernichtet werden, sonst kann der Spieler das Ziel des Spiels nicht erreichen. Ohne Einsatz von Gewalt ist kein Erfolg zu erzielen. Feindliche Objekte müssen erschossen werden. Es wird getötet. Abgesehen von der vierten Spielszene, in der es darum geht, geschickt gegnerischen Schußprojektilen auszuweichen, hat der Spieler die feindlichen Stützpunkte und plötzlich auftauchenden Soldaten auszumachen, präzise auf die Opfer zu zielen, Schußsalven auf diese abzufeuern, zu töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, daß Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben aber immer gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Soldier One" 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 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 andere Entscheidung 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 bagatellisiert. Getroffene Schiffe oder Gefechtsstationen verschwinden, getötete Soldaten tauchen nicht mehr auf. Sie sind einfach weg, der Tötungsvorgang wird nicht problematisiert. Das Umbringen eines Gegners wird in dem Spiel einem Treffer beim Ballspiel gleichgesetzt.

Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamsverhältnis", in dem die Erbringung von Gehorsamsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Feindes in diesem Computerspiel erscheint als ein selbstverständliches Mittel zur Entscheidung von Kriegssituationen. "Soldier One" muß kriegerische Gewalt einsetzen, um die Insel zu stürmen. Die Lösung dieses Konflikts auf diplomatischer Ebene kann vom Spieler nicht erwogen werden, Gewalt erscheint ihm in der von dem Spiel vorgegebenen und ihm aufgezwängten Perspektive als ein gerechtfertigtes Mittel.

Die Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt im Spiel "Soldier One" 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 "Soldier One" auf die Leistungen der Spieler als Scharfschütze, mithin auch seine Leistungen beim Töten.

Wie der Antragsteller zurecht hervorhebt, gerät in diesem Spiel Töten zum Selbstzweck. Es geht im Computerspiel um Zerstören und Vernichten, es wird beliebig abgeschossen und getötet. Die Schrecken und Leiden des Krieges werden weder erwähnt, noch in irgendeiner Form angedeutet. Die Kampfsituation wird vorgegeben 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 -situationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Soldier One" aktives Handeln fordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Die Gefahr besteht, daß Kinder und Jugendliche die Spielsituation in ihrer Lebenswirklichkeit übertragen. Das Spiel ist geeignet, die Hemmschwelle zur Gewalt und zu Tötungshandlungen bei Minderjährigen zu senken. 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 "Riverraid" (Pr. 454/84), im Auftrag der BPS angefertigt).

7. Das Computerspiel "Soldier One" hat aggressionssteigende Eigenschaften. Das Computerspiel hat einfache Regeln, es erfordert hohe Leistungsbereitschaft im Bereich der motorischen Geschicklichkeit. Bei älteren Jugendlichen führt das Respielen zur physischen Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen und anderem (vgl. im einzelnen Fritz "Videospiele - regelbare Welten am Draht" Teil 4, in "Spiel-mittel", Seite 23 ff, Nostheide Verlag, Bamberg, 1983). Der Computer erzeugt durch das Spielen Aggression im Zusammenhang mit kriegerischen Ereignissen; da außerdem 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 Kinder und Jugendlichen nicht adäquat beherrscht werden können. Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt.

8. Die von dem Computerspiel "Soldier One" ausgehende sozioethische Desorientierung ist auch offenbar im Sinne von § 15a GjS. Angesichts der in Permanenz angebotenen und durchzuführenden Tötungsaufträge bei gleichzeitiger Negierung der schrecklichen Folgen des Krieges und mangels jeden Angebots friedlicher Konfliktlösungsstrategien tritt dies für den unbefangenen Betrachter klar und zweifelsfrei zutage.
9. Ausnahmetatbestände im Sinne von § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich. Das Spiel hat rein unterhaltenden Charakter.
10. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen dem hohen Maß an Jugendgefährdung aus, daß von dem Computerspiel ausgeht. Auch die weite Verbreitung vor allem durch Raubkopien sprach gegen die Annahme eines Falles geringer Bedeutung. Die Voraussetzungen des § 2 GjS sind damit nicht gegeben.

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).

