



Entscheidung Nr. 3023 (V) vom 31.08.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 177 vom 23.09.1987

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

1. Fa. Mindscope, Chicago

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 12.06.1987 eingegangenen Antrag am 31.08.1987 gemäß § 15a GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:

einstimmig entschieden:

S.D.I.
Computerspiel
Mindscope, Chicago,

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Das Computerspiel "S.D.I." wurde 1986 von der amerikanischen Software-Firma Mindscope hergestellt. Das Spiel ist erhältlich für die Computer Atari ST, Commodore C 64/128, Apple Macintosh und Commodore Amiga.
2. Held des Computerspiels "S.D.I." ist der amerikanische Commander McCormick. Dieser ist verliebt in die russische Astronautin Natalja. Die Handlung spielt im Oktober des Jahres 2017. Der Spieler wird mit folgender Spielsituation konfrontiert:

October 26th 2017:

Revolution erupts inside the Soviet Union.

The KGB seizes missiles bases and space ports, threatening nuclear war unless its commands are made. The Kreml in must capitulate. Washington must abandon SDI. But the KGB ultimatum is rejected!

and two hours later ...

In der Sowjetunion bricht eine Revolution aus.

Die KGB bemächtigt sich der Raketenbasen und Raumfahrtstationen und droht mit einem nuklearen Krieg wenn ihre Befehle nicht ausgeführt werden. Der Kreml muß kapitulieren. Washington muß SDI aufgeben. Aber das KGB-Ultimatum wird zurückgewiesen.

Zwei Stunden später ...

Nach der Zurückweisung des KGB-Ultimatums fordert der amerikanische Präsident mit folgendem Telegramm den Commander auf, die Revolution niederzuwerfen:

Stand by for Encoding ...

To McCormick, SDI Defense Station:
Multiple Launch detected at Gagarin spaceport. Flight Profile suggests Soviet XB 3 Attack fighters.
Orbital penetration imminent.

Bereit sein für Entschlüsselung ...

An McCormick, SDI-Abwehrstation:
Mehrfache Abschüsse der Gagarin Raumfahrtstation entdeckt. Flugprofil läßt auf sowjetische XB 3 Angriffsflieger schließen. Eindringen in die Umlaufbahn droht.

Nach dem Anfangsmenü steht McCormick vor einer Bildschirmwand in einer Raumstation. Auf drei überdimensionalen Monitoren werden Satelliten, Status, Raketenkoordinaten und Zielgebiete angezeigt. McCormick informiert sich anhand dieser Bildschirme über den momentanen Zustand der Welt. Der Spieler kann nun im Raumschiff mit Hilfe der S.D.I.-Satelliten anfliegende russische Atomraketen abschießen, beschädigte Satelliten reparieren und entsprechend seinem Auftrag russische Raumjäger vernichten. Das Spiel vermittelt den Eindruck, als blicke der Spieler aus dem Cockpit eines Raumjägers in das Weltall und vernichte gegnerische Flugobjekte. Der Spieler hat auch die Möglichkeit, in eine russische Raumstation einzudringen, um seine Geliebte, die gefangene Geheimagentin Natalja zu befreien. Um die Gefangene zu erreichen, muß der Held mehrere Gänge der feindlichen Raumstation durchqueren. Dabei muß er die russischen Wachen mit einer Laserwaffe töten. Die Gegner werden durch die computergraphische Darstellung realistisch dargestellt. Getroffene Gegner strahlen kurz auf, dann wird deren Skelett sichtbar. Wird der Spieler getroffen, nimmt seine Lebensenergie ab.

~~Nach beendeter Mission werden in Art eines Telegramms folgende Mitteilungen an McCormick übermittelt:~~

To McCormick: Congratulations, your performance was very good, but you can do better.

(Gratuliere, Ihre Leistung war sehr gut, aber Sie können es noch besser)

Too many cities were destroyed. Millions of innocent people have died.

(Zu viele Städte wurden zerstört. Millionen unschuldiger Menschen starben)

The President is waiting to see you.

(Der Präsident erwartet Sie)

Nach dieser telegrafischen Mitteilung wird dem Spieler der Eindruck vermittelt, er sitze in einem Kinosaal, ein Film sei gerade beendet worden und der Nachspann werde auf der Filmleinwand gezeigt.

3. Das hat beantragt,
das Computerspiel "S.D.I."
in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Nach einer korrekten Wiedergabe des Inhaltes des Computerspielles führt zu der Begründung des Indizierungsantrages aus, insbesondere die Befreiungsaktion der russischen Geheimagentin, bei der feindliche Wachen mit Laserwaffen getötet werden müßten, sei sittlich gefährdend und verrohend. In besagtem Abschnitt müßten Menschen als wesentlicher Spielinhalt getötet werden. Die Realität einer Kampfhandlung mit Waffen werde verharmlost. Der Spieler sei gezwungen, sich aktiv an tödlichen Kämpfen zu beteiligen, da er ansonsten keine Möglichkeit habe, das Ziel des Spiels zu erreichen. Die gewaltverherrlichende Spielidee werde zusätzlich durch graphische Darstellungen unterstützt. Das Spiel verlange eine hohe Leistung im Bereich der motorischen Geschicklichkeit. Erfolge vermittelten Kindern und Jugendlichen Stolz und Selbstachtung. Dadurch erführen die Spieler eine positive Bewertung ihres Verhaltens. Töten erscheine als gerechte und sinnvolle Lösungsmöglichkeit. Das Töten von Gegnern werde spielerisch eingeübt. Da Kinder und Jugendliche wenig Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit machten, könnten gewalttätige Handlungsweisen als gerechtfertigt und nachahmenswert übernommen werden. Der Spielabschnitt erfordere ständige Konzentration und aktives Handeln, da ständig auch das eigene Leben bedroht sei. Wenn der Spieler von einem Schuß getroffen werde, wechsele das Bild. Es zeige nun die Figur, die der Spieler steuert, während sie vom Schuß getroffen werde. Dies bewirke eine starke gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen. Der ständige Kampf ums Überleben führe zu Streß und Aufbau von Aggressionen, die nur außerhalb des Spiels abgebaut werden könnten.

4. Die ladungsfähige Anschrift eines Beteiligten i. S. v. § 12 GJS, § 4 Abs. 4 DVO GJS konnte nicht ermittelt werden.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt des Computerspiels und auf den der Prüfsakte Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben sich mit dem Inhalt des Spieles vertraut gemacht. Mit ihrer Unterschrift erklären sie ihr Einverständnis mit dem Wortlaut der vorliegenden Entscheidung.

Gründe

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "S.D.I." 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 dieses Medium den Schriften im Sinne des GjS gleich.
7. Das Computerspiel "S.D.I." ist offenbar (§ 15a GjS) geeignet, Kinder und Jugendliche "sozialethisch zu desorientieren", 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.

Das Computerspiel "S.D.I." stellt den Krieg als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten dar und läßt ihn als einzigartige Möglichkeit erscheinen, Ruhm und Anerkennung zu gewinnen. Aufgabe des Spielers ist es, einen Angriff des revoltierenden KGB auf die gesamte Welt, insbesondere auf die USA zu verhindern. Weiter ist das Ziel des Spielers, die Freundin Natalja, russische Geheimagentin, aus ihrer Gefangenschaft im russischen Raumschiff zu befreien. Der Spieler muß einerseits im Weltraum seinen Mann stehen, er muß feindliche Bomber zerstören, beschädigte Satelliten reparieren und russische Raketen vernichten. Andererseits muß er im Raumschiff des Gegners die ihm in Persona gegenüberstehenden Soldaten mit Laserwaffen zum Verglühen bringen, so daß nur noch ihr Skelett sichtbar wird.

Das Computerspiel "S.D.I." stellt im Spielverlauf Kriegsereignisse dar: Mit der fantastischen technischen Ausstattung des Raumschiffs müssen gegnerische Flugobjekte zerstört werden und eigene Kriegsgerätschaften in Funktion gesetzt werden. Daneben müssen die gegnerischen Soldaten liquidiert werden. Die Vorgänge sind immer wieder die selben: Das gegnerische Objekt - entweder Rakete oder russischer Feind - anvisieren, präzise zielen, Salve auslösen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, aber das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben gleich.

Der Spieler wird im Spiel "S.D.I." an kriegerischen Vernichtungshandlungen beteiligt, die er aufgrund der Ausgangssituation im Spielverlauf aktiv mitgestaltet und nachvollzieht. Das Spiel 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 Abschießen und Vernichten. Der Spielverlauf läßt keine anderen Entscheidungen zu. Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamverhältnis", in dem die Erbringung von Tötungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Feindes erscheint im Spiel "S.D.I." als ein selbstverständliches Mittel zur Entscheidung von Kriegssituationen. In dieser, vom Spiel S.D.I. aufgezwängter Perspektive, muß kriegerische Gewalt als ein gerechtfertigtes Mittel empfunden werden.

Die Anwendung kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt im Spiel "S.D.I." eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen und Vernichten des Feindes wird mit Punkten

belohnt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Die positive Wertung bezieht sich im Spiel "S.D.I." auf die Leistungen des Spielers als Scharfschützen, mithin auf seine Leistungen beim Töten.

Das Computerspiel "S.D.I." hat - wie der Antragsteller ebenfalls zu Recht vorträgt - aggressionssteigernde Eigenschaften. Das Spiel fordert hohe Leistungsbereitschaft im Bereich der motorischen Geschicklichkeit. Einzelne Spielabläufe, beispielsweise das Andocken an diverse Raumfahrtstationen, das Anvisieren der Flugobjekte u. a. bereitet Schwierigkeiten. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen von "S.D.I." 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., 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 kriegereischer 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 (vgl. Dorst, "Videospiele - regelbare Welten am Draht", a.a.O.). Der Spieler ist ständig dem Streß ausgesetzt selbst abgeschossen zu werden. Den Druck kann er im Spiel nicht loswerden. Aggressionsabbau kann demnach nur außerhalb des Spieles stattfinden. Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt.

8. Es ist kein Anhaltspunkt dafür ersichtlich, wer auf einen der Ausnahmetatbestände des § 1 Abs. 2 GjS schließen ließe.
9. Ein Fall von geringer Bedeutung i. S. v. § 2 GjS konnte nicht angenommen werden. Dagegen sprach zum einen das hohe Maß an Jugendgefährdung, das von dem Spielprogramm ausgeht. Zum anderen war die große Zahl von Raubkopien zu berücksichtigen, die von dem Spiel gefertigt werden und sich unter Kindern und Jugendlichen im Umlauf befinden.

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).~~

