

Pr. 89/89

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3533 (V) vom 11.04.1989
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 82 vom 29.04.1989

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

Discovery Ltd.
Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 17.03.1989 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GJS am 11.04.1989 in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Jugendwohlfahrt:

Literatur:

einstimmig beschlossen:

"Sword of Sodan"
Computerspiel
Discovery Ltd.,
Anschrift unbekannt

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
eingetragen.

Sachverhalt

Das Computerspiel "Sword of Sodan" ist auf vier 3 1/2 Zoll Disketten, lauffähig auf dem Amiga, gespeichert. Die Disketten haben keinen Kopierschutz; sie können beliebig vervielfältigt und verbreitet werden.

Das hat die Indizierung des Computerspiels beantragt. Zum Inhalt und zur jugendgefährdenden Wirkung werden folgende Angaben gemacht:

"Der Spieler wird zunächst über die Funktionen des Joy-Sticks und der Feuerknöpfe informiert; dann hat er auszuwählen, ob der Kämpfer, den er während des Spieles steuert, männlich oder weiblich sein soll. Der Unterschied der Figuren besteht nicht nur in der reinen Physis, sondern auch in der 'Qualität' der Schreie im Falle der Verletzung bzw. des Todes.

Der Hero bzw. die Heroine führen ein Schwert, mit dem gegen Widerstände mannigfacher Art gekämpft wird. Der erste Schauplatz ist das Stadttor. Dort ist gegen die mit Hellebarden ausgestattete Stadtwache zu kämpfen. Bei Verletzungen der Gegner spritzt deutlich sichtlich das Blut.

Nach Überwindung der Wache ist ein Gang zu durchschreiten, in dem angespitzte Pfähle aus dem Erdboden kommen und darauf zielen, den Akteur, während dieser mit weiteren Gegnern kämpft, aufzuspießen.

Im Falle einer Unachtsamkeit dringt der Pfahl in den Rücken des Kämpfers ein und erscheint auf der Bauchseite rot 'verziert'. Gleichzeitig ist eine lachende Stimme zu vernehmen.

Der nächste Schauplatz sind die Straßen der Stadt. Dort sind wiederum diverse Gegner mit dem Schwert zu erstechen. Gleichzeitig rollen Fässer die Straße hinab, und der Kämpfer muß durch entsprechende Sprünge diesen ausweichen. Das Ableben eines Gegners wird jeweils durch entsprechende Schreie bzw. durch Blutspritzer dokumentiert. Als Abschluß dieser Sequenz ist ein Riese zu überwältigen, dessen mit dem Schwert abgeschlagener Kopf letztendlich über das Pflaster rollt.

Der nächste Schauplatz des Kampfes ist im Herzen der Festung. Dort steht der Kämpfer in einem Wald Monstern, die offensichtlich Skorpionen ähneln sollen, gegenüber. Sobald die Schwanzspitze getroffen wird, skelettieren sich die Tiere; zurück bleibt nur ein Knochengerüst. Im weiteren Verlauf ist das Land des Todes zu durchqueren: Auf einem Friedhof erstehen Tote, denen der Kämpfer Gliedmaßen abschlägt; spritzendes Blut und läutende Totenglocken runden das Bild ab.

Am Eingang des Schlosses - hier herrscht 'namenloser Horror' - wird der Kämpfer vor Fallgruben gewarnt. Fällt er trotzdem hinein, ertönt ein schauderhafter Schrei. Er durchquert eine Folterkammer, in der ein halbes Skelett angekettet an der Wand baumelt. Fliegende Monster unterstützen die auch hier allenthalben auftauchenden Gegner, die sich mit magischen Waffen des Eindringlings zur Wehr setzen.

Tiefer in der Erde rollen Feuerkugeln am Boden, die den Kämpfer zu Luftsprüngen zwingen, während Eisenspitzen auf ihn abgefeuert werden. Treffer werden wiederum durch spritzendes Blut dokumentiert. Das nächste Hindernis ist ein lavagefülltes Erdloch, in dem der Kämpfer zischend verglühen kann oder über schwimmende Inseln zu seinem nächsten Kampfziel, einem Drachen, in den Katakomben gelangt. Hier greifen zusätzlich wiederum Vögel an, die nur durch

Attacken mit dem Schwert zu bekämpfen sind. Nach der Überwindung dieser Klippe findet sich der Kämpfer auf dem Rücken eines Fabelwesens, das halb Mensch, halb Ente ist, wieder. In einem geschlossenen Raum steigt das Wasser; beide, Reiter und Ente, drohen zu ertrinken. Gleichzeitig greifen wiederum unter entsprechender akustischer Untermalung Gegner an, die durch das Schwert des Kämpfers abgewehrt werden und deren Körper herabfallen. Es schließen sich weitere Kampfsequenzen an, bei denen Magiere, Urviecher und Vögel explodieren bzw. im Kampf mit dem Schwert des Akteurs ihr Leben aushauchen. Auch hier ist sowohl die akustische als auch die optische Untermalung durch Blutspritzer gesichert. Die musikalische Untermalung steigert in dieser Phase des Spiels die Spannung zusätzlich.

Nachdem der Magier laut schreiend sein Leben verloren hat, treten der Hereo und die Hereoine, die durch digitalisierte Videobilder dargestellt sind, an das Fenster eines Raumes. Dort werden sie von einem Volk bejubelt, während sie sich in den Armen liegen.

Das gesamte Spielgeschehen wird gespeichert und kann anschließend abgerufen werden und quasi als Videofilm betrachtet werden.

Das Videospiel beinhaltet eine Vielzahl gewaltverherrlichender Sequenzen, die sowohl durch die hohe grafische als auch die akustische Qualität äußerst realistisch dargestellt werden. Hier werden nicht abstrakte grafische Konstrukte bekämpft, sondern Lebewesen, die ggfs. ihr Leben mit all zu menschlichen akustischen und optischen Signalen aushauchen.

Diese Konstellation beinhaltet bei der Nutzung des Spiels durch Kinder und Jugendliche, deren Werte und Normen noch nicht gefestigt sind, eine ganz erhebliche Gefährdung durch sozialetische Desorientierung."

Eine Anschrift der Verfahrensbeteiligten konnte nicht ermittelt werden, so daß keine Benachrichtigung von dem Verfahren erfolgen.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsache und auf den des Computerspiels, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen.

Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben "Sword of Sodan" persönlich gespielt. Sie haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung gebilligt.

Gründe

Das Computerspiel "Sword of Sodan" besteht aus vier Disketten und war auf Antrag des Kreisjugendamtes Osnabrück in die Liste der jugendgefährdenden Schriften einzutragen.

Es ist aufgrund seiner verrohenden Wirkung (§ 1 Abs. 1 Satz 2 GjS) offenbar geeignet (§ 15a GjS), Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS auszulegen ist.

Insoweit kann auf die zutreffenden Ausführungen des antragstellenden Kreisjugendamtes Osnabrück vollinhaltlich Bezug genommen werden.

Die Jugendgefährdung des Computerspiels war auch offenbar im Sinne des § 15a GjS. Dies tritt für den unvoreingenommenen Betrachter, angesichts der brutalen

Gewaltszenen, denen der Spieler ausgesetzt ist, klar und zweifelsfrei zutage.

Ausnahmetatbestände im Sinne von § 1 Abs. 2 GjS kamen nicht in Betracht. Dafür lag nicht der geringste Anhaltspunkt vor.

Ein Fall geringer Bedeutung im Sinne von § 2 GjS schied wegen der weiten Verbreitung der Computerspieldiskette und der leichten Kopiermöglichkeit aus.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht in 5000 Köln, Appellhofplatz 1, 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).