



Entscheidung Nr. 3497 vom 08.08.1985
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 162 vom 31.08.1985

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

Access Software
Micro-Händler

Antrag vom 22.02.1985

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat
in ihrer 321. Sitzung am 08.08.1985

in der Besetzung mit:

von der Bundesprüfstelle:

Vorsitzender

als Vertreter der Gruppen:

Kunst
Literatur
Buchhandel
Verleger
Jugendverbände
Jugendwohlfahrt
Lehrerschaft
Kirchen

Länderbeisitzer:

Saarland
Schleswig-Holstein
Baden-Württemberg

Protokollführerin:

f.d.Antragsteller:

f.d.Verfahrensbeteiligte:

entschieden:

"Raid over Moscow"
Computerspiel
Access-Micro-Händler,

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

1. Das Computerspiel "Raid over Moscow" wird von dem Verfahrensbeteiligten vertrieben. Es kann auf dem Computersystem Commodore 64 gespielt werden. Das Computerspiel kann über den Versandhandel oder auch in Computerfachgeschäften zum Preis von ca. 59,-- DM erstanden werden. Das Spiel ist auf dem deutschen Markt als Raubkopie bereits ebenfalls im Umlauf.
2. Der Spieler hat in dem Spiel "Raid over Moscow" den Auftrag, als Teil eines Selbstmordkommandos die Startrampen sowjetischer Atomraketen in Moskau zu zerstören. Auf der Rückseite der Kassettenhülle heißt es dazu:

"Die Sowjets starten einen Atomangriff gegen Hauptstädte in den USA und Kanada. Entsprechend den Salt IV Waffenvereinbarungen, aufgrund derer unser eigenes nukleares Arsenal offengelegt wurde, glauben die Sowjets, ihr Verrat würde zu einer Herrschaft über die ganze Welt führen. Unsere einzige Hoffnung ist unsere Raumstation, die mit unseren geheimen Bombern ausgerüstet ist; die unentdeckt in den sowjetischen Luftraum einfliegen können.

Als Staffelführer mußt Du Dein Kommando zu einem wirksamen Selbstmordkommando führen. Mache die sowjetischen Startrampen funktionsunfähig und fliege weiter in das Zentrum von Moskau. Nur mit Deinen mitgeführten Waffen mußt Du das sowjetische Abwehrzentrum suchen und zerstören, um den Angriff zu stoppen."

Der Weg nach Moskau führt im Computerspiel über verschiedene Spielebenen. In jeder muß der Spieler versuchen, Hindernisse und Barrieren zu überwinden, sich den Weg freizuschießen und feindlichen Geschossen auszuweichen. Der Spieler hat mehrere Versuche frei, um das Ziel zu erreichen; um dies auszudrücken, stehen ihm in dem verfahrensgegenständlichen Computerspiel mehrere "Menschenleben" zur Verfügung. Bei den meisten der verschiedenen Spielebenen zeigt eine Uhr an, in wieviel Minuten bzw. Sekunden die sowjetische Atombombe in den USA einschlagen wird. Unter entsprechendem Zeitdruck steht der Spieler.

3. Der
beantragt,

dat am 22.03.1985

das Computerspiel "Raid over Moscow" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Zur Indizierungs begründung führt der Senator aus, das Spiel sei gemäß § 1 und 15a GJS besonders sittlich gefährdend für den minderjährigen Computerspieler. Es handele sich bei diesem Spiel um ein Kriegsspiel, das den Atomkrieg zwischen den Vereinigten Staaten und der Sowjetunion realitätsnah simuliere. Im Gegensatz zu den bisher üblichen Kriegs- und Reaktionsspielen müsse der Spieler hier über mehrere Spielszenen auch strategische Entscheidungen treffen, die nicht nur motorische, sondern auch interlektuelle Leistungen erforderten.

Das vorliegende Spiel zwingt den Spieler, sich programmbedingt an einem aggressiven, militärischen Atomkrieg zwischen den beiden Supermächten zu beteiligen. Im Gegensatz zu den bisher bekannten Computerspielen habe in diesem Spiel der Spieler einen Entscheidungsspielraum, der ihn veranlasse, bewußt die Kriegshandlungen durchzuführen. Nur ein unbewußtes, reflexhaftes Spielen sei hier nicht möglich. Allerdings sei dem Spieler auch nicht die Möglichkeit einer unmilitärischen Konfliktlösung gegeben. Dieses sei im

Programm nicht vorgesehen. Um als Verteidiger der Vereinigten Staaten überleben zu können, müßten selbstmörderische Aktionen durchgeführt werden. Die Spielsimulation gehe von einem Vertragsbruchverrat der Sowjetunion aus und stelle fest, daß ihr Ziel die Weltherrschaft sei. Der Spieler sei gezwungen, gehorsam und selbstverständlich den Feind zu vernichten.

Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nähmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigene Realität in deren Bewußtsein an. Bei dieser Art von Computerspielen bestehe die Gefahr eines Gewöhnungseffektes - hoch-aggressive Handlungen würden banalisiert. Es werde zu Denkstrukturen erzogen, die häufig zu unkritischem Handeln im Alltag und zur Gewöhnung an den Gedanken eines atomaren Holocaust's führen.

4. Der Verfahrensbeteiligte wurde vom Termin zur mündlichen Verhandlung benachrichtigt. Ihm wurden Antragsabdrucke sowie die Namen der zur Entscheidung berufenen Mitglieder der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften und deren Vertreter mitgeteilt. Der Verfahrensbeteiligte wurde auf die Möglichkeit schriftlicher Stellungnahmen hingewiesen.

Er hat den Termin zur mündlichen Verhandlung nicht wahrgenommen und sich auch nicht schriftlich geäußert.

5. Im Sitzungstermin wurde das Spiel von _____ der für den _____, am Termin teilnahm, erläutert. Den Beteiligten wurde Gelegenheit gegeben, das verfahrensgegenständliche Computerspiel "Raid over Moscow" zu spielen.
6. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte, insbesondere auf das Computerspiel, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen.

G r ü n d e

7. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Raid over Moscow" 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 i.S.d. GjS gleich.

8. Der Antragsteller schildert Inhalt und Verlauf des Computerspiels "Raid over Moscow" in seinem Indizierungsantrag zutreffend wie folgt:

"Die Chancen für Dich und Deine Männer sind sehr gering. Wenn Du Dich immer noch freiwillig für diesen Kampf bereiterklärst, dann starte das Programm. Das Spiel geht insgesamt über 7 Spielsequenzen:

Sequenz I

Die Eröffnungssequenz ist eine Weltübersicht des Strategic Air Command headquarter's (SAC).

Die Computerübersicht macht das US-Kommando auf jede nukleare Aktivität des sowjetischen Gegners aufmerksam. Falls eine Rakete erscheint, wird sie als weißer Punkt auf dem Bildschirm sichtbar.

Der Computer identifiziert dann sofort

- a) den Startpunkt der Rakete,
- b) das Ziel der Rakete,
- c) und die Zeit bis zum Aufschlag.

Die sowjetischen Raketen sind auf dem Bildschirm als Zusammenballung von mehreren weißen Punkten erkennbar, die sich auf die USA zu bewegen. Über der Erde ist eine weiße Figur - die US-Raumstation - ausgerüstet mit speziellen Abwehrflugzeugen.

Nachdem eine gegnerische Rakete beim Start entdeckt wird, können sie die Raumstation betreten.

Sequenz II

In der Raumstation steigen die Piloten in ihre Maschinen. Aufgrund des halb-schwerelosen Zustandes ist die Manövrierung der Flugzeuge aus der Raumstation entsprechend schwierig. Das Berühren mit der Wand oder mit der Hangartür führt zur sofortigen Explosion der Maschine. Außerhalb der Station wechselt das Bild wieder zum Gesamtüberblick von SAC.

Sequenz III

Der Flieger befindet sich im sowjetischen Luftraum und versucht, entsprechende Ziele anzugreifen. Hierbei ist auf die gegnerische Abwehrraketen zu achten, die möglichst, damit es nicht zu einem Zusammenstoß und zur Explosion der eigenen Rakete kommt, unterflogen werden müssen.

Sequenz IV

Wenn die gegnerischen Raketensilos erreicht sind, ist über die Kontrolle zu prüfen, wieviel Zeit noch zur Verfügung steht, bis die sowjetische Rakete ihr amerikanisches Ziel erreicht. Der Hauptkontrollsilos ist von 4 weiteren Silos umgeben. In jedem Silo ist ein kleines Fenster, das es gilt zu zerschießen. Die feindlichen Raketen feuern zurück, ihnen ist auszuweichen. Der Hauptsilos ist der Kontrollsilos, wenn dieser zerstört ist, können die sowjetischen Atomraketen nicht mehr kontrolliert werden.

Sequenz V

Der Angriff auf Moskau ist erst möglich, wenn Du Leningrad, Minsk und Saratow zerstört hast. Beim Sieg in dieser Sequenz versetzt Du die Verteidigungskraft der Sowjetunion um 10 Jahre zurück.

Sequenz VI

Ein US-Kommando befindet sich hinter einer Steinmauer vor dem Zentrum der sowjetischen Verteidigung. Aufgabe ist es

1. Soldaten an der Verteidigungsmauer auf beiden Seiten des Zentrums abzuschießen,
2. die Türen des Zentrums zu treffen,
3. eine Tür führt zum Reaktorraum (weiß),
4. feindliche Panzer durch Beschuss zu stoppen.

Nachdem alle Soldaten und Panzer eliminiert sind, erfolgt der Übergang in

Sequenz VI

im Reaktorraum.

Der Arbeitsroboter sorgt für Kühlung der Zellen. Bei Unterbrechung des Kühlprozesses ergibt sich eine kritische Phase, die zur Explosion führen kann. Es ist Aufgabe des Spielers, den Arbeitsroboter zu neutralisieren, dieser kann sich jedoch verteidigen. Es gilt, ihn von hinten zu treffen. Die Waffe des Spielers ist eine kleine runde Granate, die von den Wänden im "Billardeffekt" zurückgeworfen wird.

Sequenz VII

In der letzten Szene wird dem Spieler mitgeteilt, welche Leistungen und Erfolge er erbracht hat.

Gelingt es dem Spieler im Laufe des Spieles nicht, die gegnerischen Aktivitäten zu unterbinden, so erfolgt kurz vor dem Einschlag der sowjetischen Atomrakete in der vorgesehenen amerikanischen Stadt eine Umschaltung des Bildes auf die Szene der Weltkarte. Der Einschlag der Atombombe mit einer entsprechenden Wolke wird sichtbar, auf der Anzeige erfolgt eine entsprechende blinkende Einblendung, daß die Stadt vernichtet ist.

9. Das verfahrensgegenständliche Computerspiel ist geeignet, Kinder und Jugendliche "sozialethisch zu desorientieren", wie das Tatbestandsmerkmal "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 Spiel verherrlicht bzw. verharmlost den Krieg; es erfüllt damit die Tatbestandsvoraussetzungen des § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS. Das Computerspiel stellt den Krieg als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten dar und läßt es als einzigartige Möglichkeit erscheinen, Anerkennung und Ruhm zu gewinnen. Die Schrecken des Krieges und seine zahlreichen, für die Menschen schmerzhaften Auswirkungen werden nicht dargestellt.

Das Computerspiel "Raid over Moscow" stellt im Spielverlauf Kriegsereignisse dar: Sobald eine nukleare Aktivität des sowjetischen Gegners erkannt ist, muß der Spieler seinen Jet besteigen, im sowjetischen Luftraum Ziele angreifen, gegnerische Raketensilos zerschießen, die Städte Leningrad, Minsk und Saratow zerstören, das Zentrum der sowjetischen Verteidigung zerstören und im Reaktorraum Schaden anrichten. Auf den einzelnen Kriegsschauplätzen finden herkömmliche "Ballerspiele" statt. Ein Schußwechsel auf feindliche Angriffsobjekte wird durchgeführt. Ab Sequenz drei geht es in jeder der folgenden Spielvarianten um das Töten. Geht es bei einzelnen Gefechtsfeldern nur um das einzelne Kampfflugzeug oder gegnerische Abwehrraketen, geht es auf anderen Spielebenen um das Liquidieren von Soldaten, Abschießen von Panzern, Zerstören kerntechnischer Anlagen bis hin zum Vernichten ganzer Städte. Der Spieler wird im Spiel "Raid over Moscow" an kriegerischen Vernichtungshandlungen beteiligt, die er aufgrund der Ausgangssituation im Spielverlauf aktiv mitgestaltet. 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 fordern bei An-

griffs- wie bei Verteidigungshandlungen den aktiven Einsatz kriegerischer Mittel. Abschießen und Vernichten ist vom Spieler gefordert.

Das Ziel des Spieles ist es, die sowjetischen Startrampen für Atomraketen zu zerstören. Auf dem Weg dahin sind einzelne Soldaten, Kriegsgerät und ganze Städte zu vernichten. Friedliche Problemlösungsalternativen werden nicht angeboten. Die kriegerische Auseinandersetzung ist zwingend vorgeschrieben. Sie macht auch gerade den Reiz des Spieles aus. In jedem Fall kann sich der Spieler auf den Gegner stürzen, diesen attackieren und vernichten. Die ganze Phantasie jugendlicher oder kindlicher Mitspieler wird darauf gerichtet, durch kriegerische Handlungen einen Vorteil zu erzielen. Die Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt im Spiel "Raid over Moscow" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen und Vernichten wird belohnt. Die hohe Leistung im Bereich strategischer Überlegungen bzw. motorischer Geschicklichkeit vermittelt Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Bewertung bezieht sich im Spiel "Raid over Moscow" auf die Leistungen beim Töten.

Es geht in dem Spiel "Raid over Moscow" um Zerstören und Vernichten, egal ob ausgewichen oder angegriffen wird. Die Schrecken und Leiden des Krieges werden nicht einmal angedeutet, und dies obwohl ganze Städte untergehen. Ohne moralische Wertung wird in dieser Darstellungsweise neutral lediglich die Vernichtung der Stadt vermittelt.

Das Erfordernis des Tötens ist in den Spielabschnitten ab Sequenz drei ganz konkret. Während Sequenz eins nur eine Übersicht über die Weltkarte zeigt und dem Spieler anzeigt, wann die sowjetische Atomwaffe in den USA einschlägt, und während es bei der Sequenz zwei vor allem darum geht, den Jet mit Gefühl aus dem Hangar zu steuern, sieht sich der Spieler auf den anderen Ebenen verschiedenen Kampfobjekten gegenüber, die er gezielt abschießen kann und auch abschießen muß. Der Tötungsvorgang ist immer derselbe: Das gegnerische Kriegsobjekt anvisieren, präzise zielen, abschießen, töten. Das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben gleich. Nicht strategische Überlegungen sind gefragt, die einzelnen Abschüsse bringen den Erfolg. Die einzelnen Spiele erzeugen ein hohes Maß an emotionaler Beteiligung beim Spieler und fordern Konzentrationshöchstleistungen. Der schnelle Ablauf des Geschehens zwingt pausenlos zum motorischen und emotionalen Reagieren. Ein Count down ist vorgegeben. Der Einsatz der Vernichtungsmaschine erfolgt, ohne daß dem Spieler die geringste Chance zum Überdenken des eigenen Tuns gegeben wird. Wie oben dargelegt, erfährt die Anwendung kriegerischer Gewalt und mithin das Töten eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistungen des Spielers beim Abschießen und Vernichten des Feindes wirken sich positiv auf die Gesamtbilanz aus.

Das Computerspiel "Raid over Moscow" hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Das Computerspiel hat einfache Regeln, der jeweilige Aggressor ist abzuschießen. Hohe Leistungsbereitschaft im Bereich motorischer Geschicklichkeit ist gefordert. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen dieser Teilebenen 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", Seite 23 ff., Nostheideverlag, Bamberg, 1983). Der Computer erzeugt durch das Spielen Aggression im Zusammenhang kriegerischer Ereignisse; da außer dem Befehl-/Gehorsam-Verhältnis (es muß geschossen und der Feind vernichtet werden) auf den einzelnen Gefechtsfeldern keine differenzierten sozialen Regeln angeboten werden für die Bewältigung von Wut und Zerstörungsgefühlen kann davon ausge-

gangen 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", Teil 5, in "Spielemitteln", a.a.O., Bamberg, 1984). Der Spieler ist ständig dem Streß ausgesetzt, selbst abgeschossen zu werden. Aggressive Verhaltensmuster werden eingeübt.

10. Die kriegsverherrlichende bzw. verharmlosende Tendenz dieses Computerspiels wird nicht dadurch gemildert, daß der Spieler den Kampfauftrag verfolgt, um die westliche Hemisphäre zu retten und dabei sogar den eigenen Tod in Kauf nehmen muß. Diese Ausgangslage wirkt aber eher motivationssteigernd. Der Spieler wird nicht im Hinblick auf die Folgen des Krieges geläutert, er erlebt den Krieg nach wie vor als positiven Wert, er muß sich gerade anspornen und sich eine noch bessere Taktik einfallen lassen, um den Krieg und damit den Untergang der USA zu verhindern. Das Spiel hat keine friedensstiftende Wirkung, es bewirkt eine Perfektionierung im Einsatz von Gewalt. Das Gewinnen des Krieges wird eingeübt.

Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Raid over Moscow" aktives Handeln fordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Über die Fähigkeit, während des Spieles ein klares Bewußtsein von der Spielsituation aufrecht zu erhalten, können Erwachsene weit besser verfügen als Kinder (vgl. Kampe, Kurztgutachten über das Videospiele "River Raid" im Auftrag der BPS angefertigt). Es besteht die Gefahr, daß Kinder und Jugendliche die eingeübten aggressiven Verhaltensweisen übernehmen.

11. Ausnahmetatbestände i.S.v. § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich. Das Spiel hat rein unterhaltenden Charakter. Das Kriegsspiel dient dem Zeitvertreib.
12. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen der weiten Verbreitung des Computerspiels und dem starken 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).