

Pr. 755/86

E 2806 (V)

Antragsteller:

Antragsgegnerin:

U.S. Gold  
GmbH

4

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 08.12.1986 eingegangenen Indizierungsantrag am im vereinfachten Verfahren § 15a GjS in der Besetzung mit:

Silent Service  
Computerspiel  
U.S. Gold, Computerspiele GmbH,  
Kaarst

wird in die Liste der  
jugendgefährdenden Schriften  
aufgenommen

S a c h v e r h t

- Die Antragsgegnerin vertreibt das Computerspiel "Silent Service". Das Spiel wird für IBM kompatible Personal Computer und für die Home Computer Systeme Apple, Commodore 64 und Atari ST vertrieben.

Der Spieler des Computerspiels "Silent Service" wird in den Zweiten Weltkrieg versetzt; als Kapitän eines U-Bootes muß er einen Teil der Kriegsführung zwischen den Vereinigten Staaten und Japan übernehmen. Der Spieler kann sich in dem U-Boot bewegen, auf einer Karte oder durch das Periskop den Gegner ausmachen, und die feindlichen Truppenverbände vernichten. Auf einer

Instrumententafel werden außer der Geschwindigkeit, dem Treibstoffvorrat, der Wassertiefe und anderen technischen Daten auch der Vorrat an Torpedos angezeigt, der dem U-Boot-Schützen noch zur Verfügung steht. Außerdem wird jeweils der Abstand zu den gegnerischen Schiffen angezeigt. Der Spieler hat möglichst viele der gegnerischen Schiffe zu versenken, gleichzeitig muß er darauf achten, von gegnerischen Zerstörern nicht getroffen zu werden.

3. Der Senator für Jugend und Familie des Landes Berlin hat beantragt,

das Computerspiel "Silent Service",  
U.S. Gold Computerspiele GmbH,  
in die Liste der jugendgefährdenden  
Schriften aufzunehmen.

Nach einer ausführlichen Schilderung des Inhalts des Computerspiels führt der Antragsteller zur Begründung seines Indizierungsantrages aus, das Spiel sei besonders sittlich gefährdend und verrohend für jugendliche Computerspieler. Das Spiel unterscheide sich von den bisher indizierten Computerkriegsspielen im wesentlichen dadurch, daß es auch auf sogenannten "Bürocomputern" gespielt werden könne und dort inzwischen eine zweifelhafte Beliebtheit erlangt habe. Es sei als Simulationsspiel mit verschiedenen, durch den Spieler beeinflussbaren Variablen erheblich komplexer als die üblichen "Abschieß- und Ballerspiele". Weiterhin sei als neuer psychologischer Faktor in dieses Spiel die Zeit mit einbezogen worden. War es bisher bei den Spielen die Regel, daß nach Starten des Programms die Kriegshandlung umgehend begann, so muß bei diesem Spiel der "Aggressor" sein Unterseeboot erst in die Nähe des gegnerischen Flottenverbandes dirigieren. Dieses kann durchaus bis zu einer Viertelstunde dauern. Um dieses Spiel überhaupt "sinnvoll" durchführen zu können, muß der Spieler gegnerische Versorgungskriegsschiffe oder Truppentransporte versenken. Dadurch, daß in diesem Spiel, Schiffe, die von Menschen als Transportmittel benutzt werden, zu problemlosen Zielen erklärt würden, deren Vernichtung Punkte sammelt, werde die Realität des Seekrieges verharmlost und bagatellisiert.

In Verbindung mit den zum erfolgreichen Spiel gehörenden Eigenschaften des kaltblütigen Kalkulierens und der ökonomischen Nutzung der Schiffressourcen (Torpedos, Energie, Geschwindigkeit, Entfernung zum Gegner) sei dieses Computerspiel besonders geeignet, sozialetisch desorientierend auf Jugendliche zu wirken.

4. Der Antragsgegnerin wurde eine Kopie des Indizierungsantrages übermittelt. Ihr wurde Gelegenheit gegeben, sich zu diesem und der Absicht der Bundesprüfstelle, im Verfahren nach § 15a GjS zu verfahren, zu äußern. Die Antragsgegnerin hat jedoch keine Stellungnahme abgegeben.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses hatten Gelegenheit, das Computerspiel "Silent Service" zu spielen. Durch

ihre Unterschrift unter diese Entscheidung dokumentieren sie ihr Einverständnis mit deren Wortlaut.

### G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Silent Service" ist in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Computerspiele speichern eine bestimmte Ton- und Bildfolge, sie stehen daher den Schriften des GJS gleich, § 1 Abs. 3 GJS.

7. Das Computerspiel "Silent Service" 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.

Dem Computerspieler werden drei verschiedene Variationsmöglichkeiten zur Verfügung gestellt. Er kann in dem Spiel "Silent Service" zwischen

1. Torpedokanonenübungen
2. Angriff auf einen Geleitzug
3. Kriegspatrouillenfahrt

wählen. Die "Torpedokanonenübung" ist vom Antragsteller wie folgt präzise geschildert:

Während das Programm in den Rechner geladen wird, zeigt der Bildschirm eine Übersichtskarte über den Pazifischen Ozean. Die Umrisse von Nordaustralien und Indonesien bis hinauf nach Japan sind klar zu erkennen. Als nächstes wird das Bild des "Kriegsschauplatzes" eingeblendet. Das U-Boot des Spielers steht gegenüber vier blinkenden Punkten, die sich im späteren Spiel als gegnerische Schiffe erweisen. Unterhalb dieser Übersichtskarte sind verschiedene Angaben eingeblendet, wie z. B. die Motorgeschwindigkeit zwischen 0 und 4, die Tauchtiefe in Fuß, die Geschwindigkeit des Bootes und die Himmelsrichtung, in die das Boot sich bewegt (Angabe in Grad). Weiterhin besteht die Möglichkeit, über eine Art Lupe einen Ausschnitt dieser Karte zu erfassen und die Geschwindigkeit des Angriffsablaufes in acht verschiedenen Stufen zu variieren. Von diesem Kartenausschnitt kann jederzeit per Feuerknopf auf den Blick in die Kommandozentrale umgeschaltet werden. Hier kann die dort abgebildete Person auf das Periskop gesteuert werden, auf Knopfdruck zeigt der Bildschirm dann den Blick durch das Periskop. Weiterhin kann diese Person zu einem Kartentisch dirigiert werden, der dann die Situation der Kampfhandlung in der Übersicht zeigt. Außerdem kann er auch noch zur Instrumententafel geführt werden, wo Angaben über Geschwindigkeit, Tauchtiefe, Himmelsrichtung, Anzahl der vorhandenen Torpedos, Füllung der Akkus und u. a. der Geschwindigkeitsmesser abgelesen werden können. Der Spieler hat die Möglichkeiten, das Schiff in

den vier verschiedenen Himmelsrichtungen zu bewegen, er kann es tauchen lassen, kann es wiederum auftauchen lassen, kann Torpedos abschießen und kann auch mit der Bordkanone, wenn das Boot aufgetaucht fährt, schießen.

Das alleinige Ziel dieser Tauchfahrt besteht darin, möglichst viele gegnerische Schiffe mit entsprechend hoher Tonnage abzuschießen und zu versenken. Beim Blick durch das Periskop kann der Abstand zum "Gegner" abgelesen werden, die Geschwindigkeit des gegnerischen Zieles, der Kurs des gegnerischen Schiffes, der Winkel des gegnerischen Schiffes in Relation zum eigenen Kurs. Hier wird die Komplexität eines U-Boot-Angriffs auf ein gegnerisches Schiff verdeutlicht, da bei dieser Fahrt verschiedene Variable berücksichtigt werden müssen. So ist es beispielsweise wichtig, nur über einen begrenzten Zeitraum zu tauchen, da ansonsten die Energie der Batterien verbraucht und somit das Schiff bewegungsunfähig wird. Weiterhin muß berücksichtigt werden, daß von einer bestimmten Tauchtiefe an das Sehrohr nicht mehr ausgefahren werden kann und auch die "Brücke" nicht mehr begehbar ist. Wird das eigene U-Boot getroffen und dabei versenkt bzw. kollidiert es mit einem anderen Schiff, so geht es unter.

Der Bildschirm wird dann von unten nach oben blau eingefärbt. Zum Ende des Spieles kann der Spieler auf eine Schautafel umschalten, auf der angezeigt wird, welche Schiffe mit jeweils wieviel Tonnen er versenkt hat. Danach hat der Spieler die Möglichkeit, sich mit seinem Namen in der "Ruhmeshalle der Unterseeschiffer" einzutragen.

Bei den anderen beiden Spielvarianten "Angriff auf einen Geleitzug" und "Kriegspatrouillenfahrt" operiert der Spieler ähnlich wie in der ersten Variante. Er hat auch hier das U-Boot zur Verfügung mit all seinen Instrumenten und Bordwaffen; Die Auffindbarkeit der gegnerischen Flotten, deren Bewaffnung, Anzahl und andere Faktoren, steigert sich jedoch, so daß für den Spieler der "Kampf" schwieriger wird.

Das Computerspiel ist kriegsverherrlichend und kriegsverharmlosend; das Spiel 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 demgegenüber negiert.

Der Spieler wird in dem Spiel "Silent Service" in den Pazifischen Ozean versetzt. Es ist seine Aufgabe, eine unterschiedliche Anzahl von Schiffen aufzuspüren, und zu vernichten. Dazu steht ihm sein U-Boot zur Verfügung, das ihm durch den Radar, die Kartenausschnitte und das Periskop hilft, den Gegner aufzuspüren. Hat der Spieler Sichtkontakt zu den anzugreifenden Schiffen, kann er diese mit Torpedos oder Maschinengewehrfeuer vernichten. Die Spielhandlung konzentriert sich auf das Aufspüren und Abschießen gegnerischer Schiffe mit den Instrumenten, technischen Einrichtungen und Waffensystemen eines U-Bootes. Der Spieler muß mit seinem Waffenarsenal sparsam umgehen, wenn er zu viele Torpedos abfeuert, stehen ihm zum Schluß keine mehr zur Verfügung, um die verbleibenden Gegner zu vernichten. Auch muß der Spieler etwa darauf achten,

nicht zu lange unter Wasser zu bleiben, weil sonst die zum Unterwasservortrieb erforderlichen Batterien nicht mehr die nötige Spannung haben.

Die Gestaltungsmöglichkeiten des Spielers beschränken sich im Spiel "Silent Service" auf das Aufsuchen fremder Flottensysteme, das Abschießen dieser gegnerischen Schiffe und das Ausweichen vor feindlichen Zerstörern. Ständig wird geschossen. Ständig wird erschossen.

Das Computerspiel "Silent Service" stellt im Spielverlauf Kriegereignisse dar: Mit Torpedos und Maschinengewehrfeuer werden feindliche Objekte zerstört. Der Vorgang ist immer derselbe: das U-Boot steuern, den Feind auf dem Weltmeer auffindig machen, sich diesem Feind nähern, das Torpedo abschießen oder eine Maschinengewehrsalve auslösen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, mal ist ein Geleitzug anzugreifen, mal eine Patrouillenfahrt zu unternehmen, das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben aber gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Silent Service" an kriegerischen Vernichtungshandlungen beteiligt, die er auf Grund 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 auf Grund 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. Abgesehen von einer Schifffahrt in eine Gegend, in der keine gegnerischen Schiffe zu vermuten sind - diese Variante kann nie zu einem Sieg in diesem Spiel führen - läßt dieses 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 "Silent Service" bagtellisiert. Darüber hinaus zwingt das Spielgeschehen den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamsverhältnis", in dem die Erbringung von Gehorsamsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Feindes erscheint im Spiel "Silent Service" als selbstverständliches Mittel zur Entscheidung von Kriegssituationen. In dieser, vom Spiel "Silent Service" aufgezwängten Perspektive muß kriegerische Gewalt als ein gerechtfertigtes Mittel empfunden werden.

Die Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt im Spiel "Silent Service" 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. Diese positive Bewertung bezieht sich im Spiel "Silent Service" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze - mithin auf seine

Leistungen beim Töten. Das Spiel erweist sich nicht als historische, sachlich nüchterne Darstellung von Kriegseignissen. Das Kriegsgeschehen wird vielmehr als romantisches Abenteuer dargestellt, in denen männliche Tugenden bewiesen und spielerisch eingeübt werden können. Im Spiel "Silent Service" geht es um Zerstören und Vernichten, es wird - soweit Schiffe da sind - abgeschossen und getötet. Die Schrecken und Leiden des Krieges werden weder erwähnt, noch in irgendeiner Form angedeutet. Kriegseignisse werden außerdem als automatisierte, durch technische Hilfsmittel herbeigeführte Geschehnisse vorgestellt 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 Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Silent Service" 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 (vgl. Kampe, Kurzgutachten über das Videospiel "River Raid", angefertigt im Auftrag der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften). Es besteht demnach durchaus die Gefahr, daß in dem Horizont von Kindern und Jugendlichen das Spiel eine eigenständige Realität annimmt.

Soweit die in Sichtweite gelangten Objekte beschossen werden müssen, gehört, wie der Antragsteller zu Recht hervorhebt, zu den Eigenschaften eines erfolgreichen Spiels, das kaltblütige Kalkulieren und die ökonomische Nutzung der Schiffsressourcen (Torpedos, Energie, Geschwindigkeit, Entfernung zum Gegner). Die erfolgreiche Kriegführung und der verantwortungsbewußte Einsatz der dazu nötigen Mittel wird durch "Silent Service" spielerisch geübt. Kampftaktiken und -strategien werden im Spiel vermittelt.

8. Die von dem Computerspiel "Silent Service" ausgehende Jugendgefährdung ist auch offenbar im Sinne von § 15a GJS. Angesichts der Kriegsverherrlichenden und -verharmlosenden Tendenzen wird dies für den unbefangenen Spieler offenbar. Für den unvoreingenommenen Betrachter ist klar erkennbar, daß es in dem Computerspiel "Silent Service" um das Abschießen möglichst vieler gegnerischer Schiffe und damit um die Erlangung eines möglichst großen kriegerischen Ruhmes geht. Der Seekrieg wird verherrlicht und seine schrecklichen Auswirkungen verharmlost.
9. Ausnahmetatbestände im Sinne von § 1 Abs. 2 GJS sind nicht ersichtlich.
10. Ein Fall von geringer Bedeutung im Sinne von § 2 GJS konnte nicht angenommen werden. Dies zum einen wegen der hohen Jugendgefährdung, die von dem Spiel für Jugendliche ausgeht. Zum anderen von wegen der hohen Verbreitung des Spieles vor allem durch Raubkopien. Schließlich aber auch deshalb, weil das Computerspiel "Silent Service" für viele verschiedene Computersysteme - wie der Antragsteller zu Recht hervorgehoben hat -

angeboten wird. Die noch weitere Verbreitung des Computerspiels muß durch die Indizierung für Kinder und Jugendliche eingeschränkt werden.

#### 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).

