



Pr. 11/87

Entscheidung Nr. 2773 (V) vom 23.01.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 21 vom 31.01.1987

Antragsteller:

Stadtjugendamt Krefeld
Postfach 27 40
4150 Krefeld 1

Antragsgegnerin:

Virgin Games
Anschrift unbekannt

Antrag vom 30.12.86 (07.01.87)
Az.: 513 LÄ/Ne (js)

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 07.01.1987 eingegangenen Antrag am . . . in dem vereinfachten Verfahren nach § 15a GjS in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Kirchen:

Verleger:



entschieden:

Falcon Patrol
Computerspiel
Virgin Games, Anschrift unbekannt

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Das Computerspiel "Falcon Patrol" wurde von Steve Lee für die Antragsgegnerin programmiert. Es ist auf dem Computersystem Commodore VC 64 abzuspielen.
2. Der Spieler muß bei dem Spiel "Falcon Patrol" mit einem Abfangjäger einen Angriff feindlicher Bomben auf eine Wüstenstadt mit Hochhäusern, Öltanks, Palmen und Flugplätzen abwehren. In der ersten Spielrunde wird der Spieler von einer Kampfgruppe, bestehend aus zwei gegnerischen Flugzeugen, bedrängt. Auf einem Radarbildschirm, unten in der Mitte des Bildes angeordnet, kann der Pilot die sich nähernden Flugobjekte wahrnehmen. Beim Abschluß des ersten Bombers bekommt der Spieler 25 und beim zweiten 50 Punkte. Nach Erreichen von 450 Punkten erscheinen jeweils 3 Flugzeuge, für deren Abschluß es 25, 50 und 100 Punkte gibt.

Der Spieler muß zwischendurch auf einem der Flugplätze Benzin und Munition nachladen. Da der Gegner die Flugplätze ebenfalls bombadiert, ist das Spiel zu Ende, wenn die drei eigenen Jets abgeschossen wurden oder wenn kein funktionsfähiger Flugplatz mehr vorhanden ist.

Nach jedem Spiel hat der Spieler Gelegenheit, sofern seine Punktzahl reicht, sich in die Bestenliste namentlich einzutragen, die auf Diskette gespeichert wird.

3. Das Jugendamt der Stadt Krefeld hat beantragt,
das Computerspiel "Falcon Patrol"
in die Liste der jugendgefährdenden Schriften
aufzunehmen.

Es handelt sich - so führt das Jugendamt aus - um ein Kriegsspiel, bei dem der Spieler versuchen muß, möglichst viele gegnerische Flugzeuge zu vernichten. Inhalt und Darstellung ließen eine sozialetische Desorientierung der in ihrer Entwicklung befindlichen Kinder und Jugendlichen befürchten, da das Spiel kriegsverherrlichend und gewaltverharmlosend sei. Der einzige Zweck des Spiels bestehe darin, möglichst schnell und präzise viele feindliche Flugzeuge abzuschießen und selbst dabei nicht vernichtet zu werden.

4. Eine ladungsfähige Anschrift der Antragsgegnerin wie des Programmierers konnte nicht ermittelt werden.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte, insbesondere auf das zu dieser gereichten, auf einer 5 1/4 Zoll Diskette enthaltenen Spielprogramm Bezug genommen.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Falcon Patrol" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Computerspiel ist ein Ton- und Bildträger im Sinne von § 1 Abs. 3 GjS. Auf der Computerdiskette ist eine bestimmte Ton- und Bildfolge gespeichert. Daher steht das Computerspiel den Schriften des GjS gleich.

8. Das Computerspiel "Falcon Patrol" ist sozialetisch desorientierend, wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften und nach ständiger Rechtsprechung auszulegen ist.

Das Computerspiel "Falcon Patrol" verherrlicht und verharmlost den Krieg, § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS. Es läßt kriegerische Kampfhandlungen als positiven Wert erleben, Kriegsgeschehen wird als besonders reizvoll dargestellt. Das Computerspiel stellt im Spielverlauf Kriegereignisse dar: Mit einem eigenen Jet

werden gegnerische Kampfflugzeuge abgeschossen. Es wird geschossen und gestört, es wird mithin getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: auf dem Radarbildschirm ein Angriffsobjekt ausmachen, dieses verfolgen oder diesem entgegen fliegen, das Objekt ins Visier nehmen, abschießen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich leicht, die Abschußobjekte nähern sich aus unterschiedlichen Richtungen. Das Prinzip des Spielablaufs und die elektronischen Spielrequisiten bleiben jedoch gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Falcon Patrol" 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 Computer - 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. Der Spielverlauf läßt keine anderen Entscheidungen zu.

Die Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt im Spiel "Falcon Patrol" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistungen des Spielers beim Abschießen und Vernichten des Feindes werden mit Punkten belohnt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich im Spiel "Falcon Patrol" auf die Leistungen des Spielers als Pilot eines Jets; mithin auch auf seine Leistungen beim Töten. Der beste Spieler kann jeweils sich namentlich in eine Bestenliste eintragen, die auf der Diskette gespeichert wird und damit weiteren Spielern als Maßstab und Anreiz dienen kann.

In der Spielanleitung zum Kriegsspiel "Falcon Patrol" wird das Kriegsgeschehen als besonders reizvoll, ja als lebensnotwendig dargestellt. Der Spieler ist der Führer eines Jets, der ganz alleine verhindern kann, daß die gegnerischen Kampfflugzeuge Bomben auf die dargestellte Landschaft mit all ihrer Infrastruktur abwerfen können. Nur er kann das Treiben der Gegner aufhalten. Durch Abschießen der Jets kann er nur einer Vernichtung von Menschenleben und Sachwerten entgegen wirken. Auch seine eigene Existenz kann er nur durch Abschießen der Gegner aufrecht erhalten; gibt es keinen Flugplatz mehr, auf dem er landen kann, ist er auch dem Untergang geweiht. Dies ist keine sachliche und nüchterne Darstellung von Kriegssereignissen. Kriegsgeschehnisse werden im Spiel "Falcon Patrol" als romantische Abenteuer dargestellt, in denen männliche Tugenden bewiesen und spielerisch eingeübt werden können. Die Folgen des Abschusses eines gegnerischen Kampfbjektes werden bagatellisiert.

Die technische Ausstattung des Spieles mit seinen hohen Anforderungen an die Geschicklichkeit führt nicht zu einem Verfremdungseffekt. Ganz im Gegenteil wird dem Spieler ein bewußtes Erleben moderner Kriegshandlungen vermittelt, in dem er in der

kindlichen bzw. jugendlichen Vorstellung Risiken eingehen und in kindlicher bzw. jugendlicher Abenteuerlust das Ungewisse herausfordern kann. Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nicht für den Unterschied einerseits zwischen Spiel und Wirklichkeit, andererseits für den Unterschied zwischen Angriff, Krieg, Verteidigung. Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität in ihrem Bewußtsein an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Falcon Patrol" aktives Handeln fordert 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.

8. Das Computerspiel "Falcon Patrol" hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen von "Falcon Patrol" zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen und anderem (vgl. im einzelnen Fritz, "Videospiele - regelbare Welten am Draht", Teil 4, in "Spielmittel", S. 23ff, Nostheideverlag, Bamberg, 1983; Selg, Vortrag vom 24.10.1984 auf der Jahrestagung der Aktion Jugendschutz (ajs), Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg, Stuttgart). Bei dem Spiel "Falcon Patrol" handelt es sich nämlich nicht um ein einfaches Geschicklichkeits- oder Trefferspiel, in dem es lediglich um das Gewinnen geht. Das Computerspiel knüpft an sehr hohe Leistungsbereitschaft von Kindern und Jugendlichen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit an, spielspezifisch kann das Erfassen und Bearbeiten von visuellen Informationen trainiert werden. Die Handlungs- und Entscheidungsmöglichkeiten des Spielers sind auf Ausweichen, Abschießen und Vernichten/Töten des Feindes begrenzt, indem der Spieler in eine automatisierte Befehl- und Gehorsam-Situation integriert wird. Hohe Leistungen stärken durch Belohnungen, vermitteln Selbstbestätigung und Selbstzweck, bringen soziale Anerkennung ein und können Stolz begründen. Das Computerspiel "Falcon Patrol" fasziniert, es macht Kindern und Jugendlichen außergewöhnlichen Spaß. "Falcon Patrol" ist -wie andere Action-Computerspiele auch gleichzeitig aber äußerst anstrengend. Höchste Konzentration ist erforderlich. Ein Versagen oder das Erzielen geringer Punktzahlen führt zur Frustration.

Der Computer erzeugt durch das Spiel Aggression im Zusammenhang kriegerischer Ereignisse; da außer dem Befehl-/Gehorsam-Verhältnis (es muß geschossen und der Feind vernichtet werden) keine differenzierten sozialen Regeln abgeboten werden und möglich sind 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. Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt.

9. Ausnahmetatbestände i.S.v. § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich. Das Spiel hat rein unterhaltenden Charakter.

10. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen der weiten Verbreitung des Computerspiels sowie dem bekanntermaßen großen 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).

Außerdem können Sie innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er-Gremium stellen (§ 15a Abs. 4 GjS).

