



Pr. 9/87

Entscheidung Nr. 2802 (V) vom 19.02. 1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 41 vom 28.02.1987

Antragsteller:

Stadtjugendamt Krefeld
Postfach 27 40
4150 Krefeld 1

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

Antragsgegner:

1. Game Gems
Anschrift unbekannt
2. Charles Teufert (Programmierer)
Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 07.01.1987 eingegangenen Indizierungsantrag am 19.02.1987 im vereinfachten Verfahren nach § 15a GjS in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

[REDACTED]

Kirchen:

[REDACTED]

Literatur:

[REDACTED]

einstimmig beschlossen:

Flyerfox
Computerspiel
Game Gems, Anschrift unbekannt

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Der Antragsgegner zu 2. hat das Computerspiel "Flyerfox" programmiert. Es ist für das Computersystem Commodore VC 64 entwickelt worden. Das Computerspiel ist als Raubkopie weit verbreitet.
2. Aufgabe des Spielers ist es, ein Passagierflugzeug durch ein Kriegsgebiet zu begleiten und es vor evtl. Angriffen zu verteidigen. Der Spieler ist Pilot eines Überschallabfangjägers, der Bildschirm ist so gestaltet, daß es den Anschein hat, der

Spieler säße in diesem Flugzeug. Im unteren Teil des Monitors sind dementsprechend ein Kompass, ein Höhenmesser und andere Instrumente installiert. Auf der linken Seite ist im unteren Bildschirmfeld ein Radar eingebaut, auf dem jeweils die Position des zu schützenden Passagierflugzeuges wie das der angreifenden Jäger ersichtlich ist. Zur Orientierung des Spielers ist ein Fadenkreuz auf dem Bildschirm eingeblendet, das dem Spieler den Punkt anzeigt, auf den die eigenen Bordwaffen ausgerichtet sind. Mit dem Joystick kann der Spieler Höhe und Richtung seines Fluges bestimmen. Drückt er auf den Feuerknopf, werden jeweils zwei Raketen auf den mit dem Fadenkreuz anvisierten Punkt abgefeuert.

In dem Spiel kommen von allen Seiten feindliche Flugzeuge angefliegen. Ein Teil von ihnen greift das Passagierflugzeug an, die restlichen den Abfangjäger. Wird das Passagierflugzeug allzu oft getroffen, so fängt es Feuer und stürzt ab. Damit ist das Spiel dann beendet.

3. Das Jugendamt der Stadt Krefeld hat beantragt,

das Computerspiel "Flyerfox" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Zur Begründung seines Indizierungsantrages führt das Jugendamt aus, der Spieler habe die Aufgabe, gegnerische Flugzeuge möglichst schnell und in großer Zahl abzuschießen. Das verfahrensgegenständliche Computerspiel sei in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen, weil Inhalt und Darstellung eine sozial-ethische Desorientierung, der in ihrer Entwicklung befindlichen Kinder und Jugendlichen befürchten ließen. Das Spiel sei kriegsverherrlichend und reize zu Gewalttätigkeiten an.

4. Eine ladungsfähige Anschrift der Antragsgegner konnte nicht ermittelt werden; daher konnten sie von dem Verfahren insbesondere von dem eingegangenen Indizierungsantrag nicht benachrichtigt werden.
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 "Flyerfox" zu spielen. Mit ihrer Unterschrift unter diese Entscheidung dokumentieren sie ihr Einverständnis mit dieser.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Flyerfox" 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 Ton- und Bildfolge in magnetischer Ordnung gespeichert. Daher steht das

Computerspiel den Schriften im Sinne des § 1 Abs. 1 GjS gleich.

7. Das Computerspiel "Flyerfox" ist sozial-ethisch desorientierend, 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 aggressionssteigernde Eigenschaften.

Das Computerspiel "Flyerfox" ist kriegsverherrlichend und -verharmlosend, weil sich u.a. die Gestaltungsmöglichkeiten des Spielers auf das Ausweichen vor fremden Geschossen und das Abschießen und Vernichten fremder Flugzeuge beschränkt. Ständig wird mit Kriegsgerät hantiert, ständig wird angreifenden Objekten ausgewichen oder selbst ein gegnerischer Jäger auf dem Radar erkannt, ins Visier genommen und beschossen. Ständig wird geschossen. Ständig wird erschossen.

Das Computerspiel "Flyerfox" stellt im Spielverlauf Kriegsergebnisse dar. Mit dem Bordgeschützen muß der Pilot des Abfangjägers gegnerische Jets zerstören. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: auf dem Radarbildschirm sich annähernde gegnerische Flugobjekte erkennen, diese ansteuern, das Fadenkreuz auf das Flugobjekt richten, zielen, abschießen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, mal kommen die Jäger aus der linken, mal aus der rechten Monitorhälfte, das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben aber gleich. Der Spieler wird im Spiel "Flyerfox" an kriegserischen Vernichtungshandlungen beteiligt, die er aufgrund 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 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 Vermeiden, Abschießen und Vernichten. Der Spielverlauf läßt 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 kriegserischen Gewalttätigkeiten im Computerspiel "Flyerfox" bagatellisiert. Darüberhinaus zwingt das Spielgeschehen den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamverhältnis", in dem die Erbringung von Gehorsamsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Feindes erscheint im Spiel "Flyerfox" als ein selbstverständliches Mittel zur Entscheidung von Kriegssituationen. In dieser, vom Spiel "Flyerfox" aufgezwungenen Perspektive, muß kriegserische Gewalt als ein gerechtfertigtes Mittel empfunden werden.

Die Anwendung von kriegserischer Gewalt und mithin das Töten

erfährt im Spiel "Flyerfox" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen und Vernichten des Feindes wird hoch belohnt. Das Erreichen einer hohen Punktzahl im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermittelt Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich im Spiel "Flyerfox" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze - mithin auch auf seine Leistungen beim Töten. Das Spiel erweist sich nicht als sachliche und nüchterne Darstellung von Kriegsereignissen, das Kriegsgeschehen wird im Spiel "Flyerfox" vielmehr als romantisches Abenteuer dargestellt, in denen männliche Tugenden bewiesen und spielerisch eingeübt werden können. Im Spiel "Flyerfox" geht es um Zerstören und Vernichten, es wird beliebig abgeschossen und getötet. Die Schrecken und Leidendes Krieges werden weder erwähnt, noch in irgendeiner Form angedeutet. Kriegsereignisse werden als automatisiert, durch technische Hilfsmittel herbeigeführte Geschehnisse vorgeführt 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 "Flyerfox" 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 (vgl. Kampe, Kurzgutachten über das Videospiel "River Raid", im Auftrag der BPS angefertigt zum Verfahren Pr. 454/84).

8. Das Computerspiel "Flyerfox" hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen von "Flyerfox" 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 "Flyerfox" handelt es sich nämlich nicht um ein einfaches Geschicklichkeits- oder Trefferspiel, indem es lediglich um das Gewinnen geht. Das Computerspiel knüpft an die 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 "Flyerfox" fasziniert, es machte Kindern und Jugendlichen außergewöhnlichen Spaß. "Flyerfox" ist - wie andere Action-Bildschirmspiele 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 angeboten werden und möglich sind für die Bewältigung von Wut und Zerstörungsgedanken, 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 weiteren 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).