



Entscheidung Nr. 2804 (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 30.12.1986
Az.: 513 LÄ/Ne (js)

Antragsgegner:

1. Synapse
Anschrift unbekannt
2. Ariolasoft
Carl-Bertelsmann-Str. 270
4830 Gütersloh

3.



4.



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:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:



einstimmig entschieden:

Protector II
Computerspiel
Synapse, Anschrift unbekannt
Ariolasoft, Gütersloh,

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Die Antragsgegner zu 3. und 4. entwickelten das verfahrensgenständliche Computerspiel. Es ist für die Computerkonfiguration Commodore VC 64 programmiert.
2. In Protector II soll der Spieler mit einem kleinen Flugzeug von einer Basis aus losfliegen und Menschen von Hochhausdächern retten. Gleichzeitig sind gegnerische Verteidigungsanlagen zu überwinden und nach Möglichkeit durch gezielte Schüsse auszuschießen. Herumfliegende Meteore und ein unberechenbarer, lavaspuckender Vulkan machen das Unternehmen riskant. Die Menschen

müssen außerdem schnell gerettet und zur Basis zurückgebracht werden, da sie sonst von einem feindlichen Raumschiff über einen chronischen Transporterstrahl eingefangen, zum Vulkan gefahren und hineingeworfen werden.

3. Das Jugendamt der Stadt Krefeld hat beantragt,

das Computerspiel Protector II
in die Liste der jugendgefährdenden Schriften
aufzunehmen.

Zur Begründung führt das Stadtjugendamt aus, der Spieler fliege in dem Computerspiel "Protector II" durch eine Stadt mit einem Flugzeug. Er müsse versuchen, seine Leute aus der Stadt zu retten, er könne sie aber auch selber erschießen. Das vorgelegte Computerspiel sei gemäß § 1 Abs. 1 in Verbindung mit § 15a in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Inhalt und Darstellung ließen eine sozialetische Desorientierung der in ihrer Entwicklung befindlichen Kinder und Jugendlichen befürchten, da das Spiel gewaltverherrlichend bzw. -verharmlosend sei.

4. Der Antragsgegnerin zu 2. wurde ein Indizierungsantrag zugeleitet, gleichzeitig wurde ihr die Absicht der Bundesprüfstelle mitgeteilt, im Verfahren nach § 15a GjS über den Indizierungsantrag zu entscheiden. Dazu hat die Antragsgegnerin zu 2. sich nicht geäußert. Die übrigen Betroffenen konnten mangels ladungsfähiger Anschrift nicht von dem Indizierungsverfahren informiert werden.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte sowie auf den des Verfahrensgegenständlichen Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses hatten Gelegenheit, das Computerspiel "Protector II" zu spielen. Durch ihre Unterschrift erklären die Beisitzer ihr Einverständnis mit der vorliegenden Entscheidung.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Protector II" 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 im Sinne des GjS gleich.

7. Das Computerspiel "Protector II" ist sozialetisch desorientierend, wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, bestätigt durch die Rechtsprechung, auszulegen ist. Das Computerspiel ist kriegsverherr-

lichend und kriegsverharmlosend, § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS. Das Computerspiel stellt den Krieg als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten dar und läßt ihn als einzigartige Möglichkeit erscheinen, Ruhm und Anerkennung zu gewinnen. Die Schrecken des Krieges und seine zahlreichen, für den Menschen schmerzhaften Auswirkungen werden negiert.

Es ist Aufgabe des Spielers, in einer gefährlichen Kriegssituation die eigenen Leute vor den Angriffen fremder Mächte zu retten; mit seinem eigenen Jet muß er sie der potentiellen Bedrohung entziehen, gleichzeitig muß er die Gegner vernichten. Die Gestaltungsmöglichkeiten des Spielers beschränken sich auf das Ausweichen vor fremden Geschossen und das Abschießen und Vernichten fremder Waffenträger oder Flugobjekte. Ständig wird geschossen, ständig wird erschossen.

Der Spieler wird im Spiel "Protector II" an kriegserischen Vernichtungshandlungen beteiligt, die 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 Spielerreaktion immer wieder, mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad Ausweich-, Angriff- 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 "Protector II" bagatellisiert. 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 "Protector II" als ein selbstverständliches Mittel zur Entscheidung von Kriegssituationen. In dieser, vom Spiel "Protector II" aufgezwungenen Perspektive muß kriegserische Gewalt als ein gerechtfertigtes Mittel empfunden werden.

Die Anwendung von kriegserischer Gewalt und mithin das Töten erfährt im Spiel "Protector II" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen und Vernichten des Feindes wird mit Punkten belohnt. Im einzelnen könne pro Abschuß folgende Punkte erzielt werden:

Launcher	500 Pts
Laser Base	200 Pts
Pulse Tracker	100 Pts
Chomper	50 Pts
Meteor	10 Pts

Die positive Wertung bezieht sich im Spiel "Protector II" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze - mithin auf seine Leistungen beim Töten. In dem Spiel "Protector II" steht

nicht die Rettung von Menschenleben im Vordergrund. Es geht vielmehr darum, möglichst viele der gegnerischen Objekte abzuschießen, und zwar in möglichst kurzer Zeit. Das dies die Intention des Spieles ist, wird anhand der Punktezeile deutlich, die als erstes Standbild des Computerspiels vor jedem Spielversuch eingeblendet wird. Kein defensives Handeln ist gefordert, aggressive Strategien sind zu entwickeln und durchzuführen. Das Kriegsgeschehen wird im Spiel "Protector II" als romantisches Abenteuer dargestellt, in dem männliche Tugenden bewiesen und spielerisch eingeübt werden können. Im Spiel "Protector II" dient die Rettung von Menschenleben im Krieg als Alibi, um Zerstören und Vernichten, um beliebig schießen und liquidieren zu können. Die Schrecken und Leiden des Krieges werden weder erwähnt noch in irgendeiner Form angedeutet. Kriegsereignisse werden außerdem als automatisierte, durch technische Hilfsmittel herbeigeführte Geschehnisse herbeigeführt 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 "Protector II" 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.

8. Das Computerspiel "Protector II" hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Das Spiel hat einfache Regeln, es fordert hohe Leistungsbereitschaft im Bereich der motorischen Geschicklichkeit. Bei älteren Jugendlichen spielt das Bespielen von "Protector II" zu physischer Verkrüppelung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen u.a. (vgl. i. E. Fritz, "Videospiele - regelbare Welten am Draht", Teil 4 in "Spielmittel", S. 23ff, Nostheide Verlag, Bamberg, 1983; Selg, Vortrag vom 24.10.1984 auf der Jahrestagung der Aktion Jugendschutz (AJS), Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg, Stuttgart). Der Computer erzeugt durch das Spielen Aggression im Zusammenhang kriegerischer Ereignisse; da außer dem Befehl-/Gehorsamverhältnis (es muß geschossen und der Feind vernichtet werden) keine differenzierten sozialen Regeln angeboten werden für die Beseitigung 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. Aggressionsabbau kann demnach nur außerhalb des Spieles stattfinden. Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt.
9. Ausnahmetatbestände i. S. v. § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich.
10. Ein Fall von geringer Bedeutung i. S. v. § 2 GjS konnte nicht angenommen werden. Dies zum einen wegen der hohen Jugendege-

fährdung, die angesichts der Kriegsverherrlichung bzw. -verharmlosung von dem Spiel für Jugendliche ausgeht. Zum anderen aber auch wegen der weiten Verbreitung des Computerspiels vor allem auch durch Raubkopien.

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).

