

Pr, 73/88

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3248 (V) vom 19.05.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 100 vom 31.05.1988

Antragsteller:

2.

Verfahrensbeteiligte:

1. British Telecommunications PLC
(Label Fire bird)

2. Ariolasoft GmbH, Gütersloh

2.

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf die am 16.02. und 05.04.1988 eingegangenen Indizierungsanträge im vereinfachten Verfahren gemäß Paragraph 15a am 19.05.1988 in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:

einstimmig entschieden:

Flying Shark
Computerspiel
British Telecommunications PLC,
London
Ariolasoft GmbH, Gütersloh

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Am Michaelshof 8, Postfach 203555, 5300 Bonn 2, Tel.: 0228/356021

Sachverhalt

1. Die Verfahrensbeteiligte zu 1) hat das Computerspiel "Flying Shark" unter dem Label Firebird produziert. Die Verfahrensbeteiligte zu 2) ist die deutsche Lizenznehmerin des Computerspiels. Das Spiel ist für die Computerkonfigurationen Commodore VC 64/128 und Spektrum erhältlich.
2. In dem Spiel "Flying Shark" steuert der Spieler ein Kriegersflugzeug. Er muß alleine gegen eine Vielzahl von feindlichen Waffensystemen antreten. Nur durch einen Sieg kann er die Menschheit retten. Der Spieler kann von seinem Flugzeug aus Schüsse mit dem Maschinengewehr abfeuern. Er kann auch eine begrenzte Anzahl von Bomben vom Flugzeug aus abwerfen, die eine Vielzahl gegnerischer Objekte gleichzeitig vernichtet. Auf den fünf angebotenen verschiedenen Levels wird der Spieler von Flugzeugen, Panzern, Gewehrschußständen, Patrouillen und Kampfschiffen attackiert. Er hat die Möglichkeit, durch Ansteuern bestimmter Punkte Nachschub an Waffen an Bord zu nehmen. Die gegnerischen Flugzeuge greifen jeweils in Schwadronen an. Gelingt es dem Spieler, eine komplette Gruppe gelber Flugzeuge abzuschießen, erhält er 1000 Punkte. Kann er eine Gruppe roter Flugzeuge vernichten, und das dazugehörige Symbol aufnehmen, erhält er mehr Schußkraft. Gelingt es ihm schließlich, eine Gruppe blauer Flugzeuge zu vernichten und das dazugehörige Symbol aufzunehmen, erhält er ein neues Flugzeug. Je mehr Gegner vernichtet werden, desto mehr Punkte erhält der Spieler. Die besten Ergebnisse werden im "High Score" eingetragen.
3. Die haben
beantragt,

das Computerspiel "Flying Shark"
in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Zur Begründung führt aus, das Spiel erscheine sozialethisch desorientierend. In ihm werde das Kriegsgeschehen verherrlicht und militärische Tendenzen gefördert. Es werde ständig geschossen und gebombt; ständig müsse angreifenden Objekten ausgewichen werden. Gegnerische Stellungen, Panzer, U-Boote und Flugzeuge würden beschossen. Die gegnerischen Objekte seien realistisch dargestellt. Mit jedem Abschuß werde das Punktekonto des Spielers erhöht. Sein Bestreben werde es also sein, immer mehr "Gegner" zu vernichten, um sich als "Held" in die Punktetabelle eintragen zu können.

Das führt nach der
Beschreibung des Spielinhalts aus, dem Spieler sei in jeder Spielphase klar, gegen wen er momentan antrete. Es sei notwendig, strategisches Gefechtsfelddenken zu entwickeln, daß heißt die "smart bombs" taktisch zu platzieren bzw. bestimmte Geschütze zu zerstören, um weitere Bomben zu erhalten. Die einzige Möglichkeit, die nächste Spielstufe zu erreichen, sei die fast vollständige Vernichtung der Gegner. Dem Spieler dürfte bewußt sein, daß sich in den gegnerischen Flugzeugen, Panzern u.ä. Menschen zur Steuerung befinden müßten, wobei der Tod der Menschen billigend in Kauf genommen werde. Das Spiel sei daher gewaltverherrlichend und wirke

zudem sozialetisch desorientierend. Es lasse dem Spieler nur den Weg der Zerstörung, verbunden mit dem Tod der Gegner, offen, um nicht selbst getötet zu werden.

4. Die Verfahrensbeteiligten haben einer Entscheidung über den Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß Paragraph 15a GjS widersprochen. Das Computerspiel simuliere eine Schlacht im Welt-
raum, in der Androiden auf unbemannte Raketen schießen müßten.
Daher sähen sie die Voraussetzungen des Paragraphen 1 GjS als nicht erfüllt an.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des Computerspiels, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsgremiums haben "Flying Shark" gespielt. Die Beisitzer sind mit der Entscheidung in der vorliegenden Fassung einverstanden.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsanträge sind begründet. Das Computerspiel "Flying Shark" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Computerspiel ist ein Ton- und Bildträger i. S. v. Paragraph 1 Abs. 3 GjS. Auf der Computerdiskette ist eine Ton- und Bildfolge gespeichert. Daher steht das Computerspiel den Schriften des GjS gleich.

7. Das Computerspiel "Flying Shark" ist offenbar (Paragraph 15a GjS) geeignet, Minderjährige "sozialetisch zu desorientieren", wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in Paragraph 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, bestätigt durch die Rechtsprechung, auszulegen ist. Für jeden unbefangenen Betrachter und Spieler ist klar und zweifelsfrei einsichtig, daß "Flying Shark" Kriegshandlungen verherrlicht und verharmlost, Paragraph 1 Abs. 1 Satz 2 GjS. Es läßt kriegerische Kampfhandlungen als positiven Wert erscheinen, das Kriegsgeschehen wird als besonders reizvoll dargestellt.

Das Computerspiel stellt im Spielverlauf Kriegsereignisse dar. Mit dem eigenen Flugzeug werden gegnerische Kampfflugzeuge, Panzer, Geschützstände und Schiffe abgeschossen. Es wird geschossen und zerstört. Der Vorgang ist immer derselbe: auf dem Monitor das Erscheinen der Angriffsobjekte abwarten, das Objekt ansteuern, ins Visier nehmen, abschießen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich leicht. Die Abschußobjekte nähern sich aus unterschiedlichen Richtungen und Winkeln, der Hintergrund ist mal ein Waldgelände, mal ein Meer, oder ähnliches. Das Prinzip des Spielablaufs und die elektronischen Spielrequisiten bleiben jedoch gleich. Der Spieler wird in "Flying Shark" an Vernichtungshandlungen beteiligt, die er aufgrund 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 aufgrund der Spielerreaktionen 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.

Die Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt im Spiel "Flying Shark" eine qualifizierte positive Bewertung. Für jeden Abschuß wird der Schütze 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 "Flying Shark" auf die Leistungen des Spielers als Pilot eines Kriegsflugzeuges, mithin auch auf seine Leistungen beim Töten.

Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nicht so sehr 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 an, insbesondere dann, wenn ein Spiel "Flying Shark" 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. Ausnahmetatbestände i. S. v. Paragraph 1 Abs. 2 GjS sind nicht gegeben. Dafür haben die Beteiligten weder etwas vorgetragen noch ist sonst dafür ein Anhaltspunkt ersichtlich.
9. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen der weiten Verbreitung des Computerspiels und dem durch Besprechungen in Zeitschriften (Aktueller Software Markt Nr. 2/88, S. 12, "Happy Computer Spezial 4", S. 80 oder auch "Computer-Video Games" Febr. '88, S. 35) geweckten Interesse von Kindern und 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 (Paragraphen 20 GjS, 42 VwGO).

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