

Pr. 254/88

**Bundesprüfstelle für  
jugendgefährdende Schriften**

---

Entscheidung Nr. 3357 (V) vom 25.8.1988  
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 162 vom 31.8.1988

Antragsteller:

Bayerisches Landesjugendamt  
Richelstraße 11  
8000 München

Az.: 2 12 12/1/88

Kreisjugendamt Osnabrück  
Postfach 25 09  
4500 Osnabrück

Az.: 50.20.23 Sta/Er

Stadtjugendamt Köln  
Schaevenstraße 1b  
5000 Köln 1

Az.: 51/514/11

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf die am 6.6., 7.7. und 26.7.1988 eingegangenen Indizierungsanträge im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 25.8.1988 in der Besetzung mit:

Stellv. Vorsitzender:

[REDACTED]

Literatur:

[REDACTED]

Jugendwohlfahrt:

[REDACTED]

einstimmig entschieden:

Fire Power  
Computerspiele  
Microillusions; Granada Hills/USA  
Ariolasoft GmbH, Riedberg

wird in die Liste  
der jugendgefährdenden Schriften  
aufgenommen.

Am Michaelshof 8 . Postfach 200355 . 5300 Bonn 2 . Tel.: 0228/356021

## S a c h v e r h a l t

1. Die Verfahrensbeteiligte zu 1) hat das im Tenor angegebene Computerspiel programmiert. Dieses wird von der Beteiligten zu 2) auf dem deutschen Markt vertrieben. Es liegt in Versionen für den Computer Commodore Amiga vor. Das Programm ist auf eine 3 1/2" Diskette gespeichert.
2. Zur Aufgabe des Spielers gehört es in "Fire Power" eine feindliche Flagge zu finden und sie zur eigenen Basis zurückzubringen. Der Spieler steuert dazu einen Panzer, der unter anderem von Hubschraubern attackiert wird. Spielaufgabe ist es ebenfalls, eigene Soldaten zu retten und gegnerische durch Erschießen oder Überfahren zu vernichten. Das Zerstören von gegnerischen Soldaten, Hubschraubern und Festungen führt zu einem Punktegewinn.
3. Das Bayerische Landesjugendamt und die Jugendämter des Landkreises Osnabrück und der Stadt Köln haben beantragt,

das Computerspiel "Fire Power"  
in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Die Antragsteller schildern Inhalt und Verlauf des Computerspiels korrekt und ausführlich.

Das Bayerische Landesjugendamt beantragt die Listenaufnahme von "Fire Power" aufgrund der gewalttätigen und sozial desorientierenden Handlungsweisen. Es geht von einer erheblichen Jugendgefährdung des Spiels aus.

Das Jugendamt des Landkreises Osnabrück beantragt die Listenaufnahme mit der Begründung, daß Computerspiel sei besonders sozial-ethisch desorientierend wegen der Auswahl und Darstellung der Opfer des Spieles: der Jugendliche lebe seine Aggressionen nicht nur gegenüber Sachen oder abstrakten Feindbildern, sondern menschlichen Wesen gegenüber aus. Die Gefahr sei hierbei, daß die Gewöhnung an Gewalt einerseits initiiert werden, andererseits jedoch die Grenzen von Fiktion und Realität immer fließender würden und somit den Jugendlichen die Möglichkeit genommen werde, sich selbst gesunde Werte und Normen zu schaffen.

Das Jugendamt der Stadt Köln hebe in seinem Indizierungsantrag hervor, "Firepower" sei für jugendliche Videospieler sittlich gefährdend und verrohend. Alleiniger Spielinhalt sei das Ausüben von militärischen Vernichtungshandlungen. Dies beschränke sich jedoch nicht nur auf Gegenstände sondern betreffe auch Menschen. Der Spieler könne mit dem Panzer wahllos vor ihm fliehende Soldaten überfahren; dafür erhält er Punkte. Die Soldaten stürben mit einem deutlich hörbaren "Platsch"-Geräusch. Das brutale Überfahren von Menschen werde mit Punkten belohnt und dadurch positiv bewertet. Das Spiel dränge Kinder und jugendliche Spieler in ein Befehl-/Gehorsamverhältnis und biete ihnen keine gewaltfreien Konfliktlösungen an. Krieg und Gewalt würden als selbstverständlich und gerechtfertigt dargeboten. Auch das Töten von wehrlosen, fliehenden Gegnern werde als ehrenvolle Tätigkeit belohnt. Es sei zu befürchten, daß solche Denk- und Handlungsweisen von Kindern und Jugendlichen übernommen würden, da sie nur wenig Unterschied zwischen

Spiel und Realität machten.

4. Die Verfahrensbeteiligte hat sich nicht zu dem Indizierungsantrag bzw. -verfahren geäußert.
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. Verschiedene Spielszenen wurden von dem Vorsitzenden und den Beisitzern gespielt. Spielinhalt und Verlauf wurden diskutiert. Die Mitglieder des Prüfungsgremiums verständigten sich über den jugendgefährdenden Inhalt von "Fire Power". Die Beisitzer sind mit der Entscheidung in der vorliegenden Fassung einverstanden.

### G r ü n d e

6. Die Indizierungsanträge sind begründet. Das Computerspiel "Fire Power" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Computerspiele sind Schriften im Sinne des GjS. Das auf der Datendiskette enthaltene Programme erzeugt Bild- und Tondarstellungen i. S. v. § 1 Abs. 3 GjS. Für den Schriftenbegriff ist es unerheblich, ob die Wahrnehmung der auf der Diskette gespeicherten Bildinformationen unmittelbar oder nur durch den Einsatz technischer Hilfsmittel, z. B. Telefon, Videorecorder, Bildschirm möglich ist. Wie bei einem Videofilm werden bei einem Computerspiel von dem jeweiligen Datenträger die Bild- und Toninformationen durch Eingabegeräte in den Rechner eingelesen und auf den Monitor projiziert bzw. an den Lautsprecher vermittelt. Wie bei Videofilmen ist daher auch eine Zuständigkeit der Bundesprüfstelle gegeben (vgl. für Videofilme VG Köln, Urteil vom 11. März 1986, 17 K 4052/85). Auch sind die Rechtsfolgen der §§ 3-5 GjS ohne weiteres auf Computerspiele anwendbar. "Fire Power" wird als Datendiskette und damit als körperlicher Gegenstand vertrieben (vgl. VG Köln, Urteil vom 14.10.1986, 17 K 3157/86). Schließlich läßt sich auch aus der Zusammensetzung des Prüfungsgremiums keine Unzuständigkeit für Computerspiele herleiten.

7. Das Computerspiel "Fire Power" ist offenbar (§ 15a GjS) geeignet, Kinder und Jugendliche "sozialethisch zu desorientieren", wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften auszulegen ist. Für jeden Betrachter ist dies klar und zweifelsfrei einsichtig, weil "Fire Power" kriegsverherrlichend bzw. -verharmlosend i. S. d. § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS ist.

In "Fire Power" steuert der Spieler einen Panzer. Im Vorfeld kann er aus mehreren Panzertypen den geeigneten auswählen, mit dem er sich auf dem Schlachtfeld bewegen möchte. Unterschiedliche Kriterien sind hierbei die Geschwindigkeit, der Kraftstoffvorrat, die Stärke der Panzerung sowie die Anzahl der Personen, die mit dem Fahrzeug transportiert werden können. Nach dieser Vorauswahl befindet sich der Spieler in dem Schlachtfeld. Der Panzer wird von Hubschraubern attackiert, die ihrerseits schießen, bzw. ihrerseits

Bomben werfen. Aufgabe des Spielers ist es, Gebäude zu zerstören, um eigene Soldaten aus diesen zu befreien. Diese werden von Panzern aufgenommen und zu einem mit einem roten Kreuz gekennzeichneten Gebäude gefahren. Die geretteten Soldaten werden dort abgeliefert. Gleichzeitig müssen gegnerische Soldaten, Festungen und Helicopter zerstört werden. In der Anweisung zu dem Spiel heißt es dazu: "Du sammelst Punkte, wenn Du feindliche Helicopter, Männer und Festungen zerstörst." Feindliche Soldaten sind durch Abschuß bzw. durch Überfahren zu vernichten. Dafür werden ihm Punkte gutgeschrieben. Bei dem Überfahren ertönt ein schmatzendes Geräusch, Blutflecke bleiben auf dem Gelände zurück. Es können gleichzeitig mehrere feindliche Soldaten durch Überfahren getötet werden. Je mehr Opfer zugleich vernichtet werden, desto größer ist die Blutlache.

Der Panzer selbst kann durch die gegnerischen Hubschrauber bzw. die Kanonentürme zerstört werden, abhängig ist dies von der Stärke der Panzerung und der Anzahl der bereits erhaltenen Treffer. Ist die vorgegebene Quote erreicht, explodiert der Panzer und hinterläßt das Bild einer liegenden menschlichen Gestalt. Nach wenigen Augenblicken verschwindet das Bild vom Spielfeld und ein neues Spiel beginnt. Je mehr Aktivitäten der Panzerkommandant per Joystick auf dem Bildschirm initiiert, desto zahlreicher erscheinen die Hubschrauber. Der Spieler kann deren Anflug bereits vor dem Eintreffen in das Spielfeld auf einem Radarschirm, der neben dem Bild des Schlachtfeldes angeordnet ist, erkennen.

Das Ergebnis wiederholter Spielversuche zeigt sich in dem "Final Report": In diesem wird jeweils aufgeführt, wieviel gegnerische Panzer, Soldaten und Helicopter vom Spieler vernichtet werden konnten.

"Fire Power" ist kriegsverherrlichend und verharmlosend. Das Computerspiel 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 werden negiert.

Das Computerspiel "Fire Power" stellt - wie geschildert - im Spielverlauf Kriegsereignisse dar: Mit dem eigenen Panzer werden feindliche Soldaten, Hubschrauber und Geschützstellungen zerstört. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Aus dem eigenen Hangar herausfahren, durch die feindlichen Reihen sich fortbewegen, auf die gegnerischen Subjekte und Objekte präzise zielen, Geschöß auslösen bzw. überfahren, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar leicht, die Umgebung wird geringfügig modifiziert, aber das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben gleich.

In "Fire Power" wird der Spieler an kriegerischen 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 mehr, 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 in "Fire Power" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen und Vernichten wird mit Punkten belohnt. Je mehr Gegner und feindliche Einrichtungen vernichtet werden, desto mehr Punkte erhält der Spieler. Positive Leistungen beziehen sich in "Fire Power" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze - mithin auf seine Leistungen beim Töten.

Im Spiel "Fire Power" geht es um Zerstören und Vernichten, es wird beliebig abgeschossen und getötet. Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamsverhältnis", indem die Erbringung von Tötungsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Feindes erscheint als ein selbstverständliches Mittel zur Entscheidung von Kriegssituationen. In dieser von "Fire Power" aufgezwängten Perspektive muß kriegerische Gewalt als ein gerechtfertigtes Mittel empfunden werden. Die Errettung eigener Soldaten kommt in dieser Beziehung eine Alibifunktion zu.

Kriegsereignisse werden außerdem als automatisierte, durch technische Hilfsmittel herbeigeführte Geschehnisse vorgestellt und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen.

Kindern und Jugendlichen ist das Zielobjekt weder gleichgültig, noch empfinden sie "Fire Power" als reines Geschicklichkeitsspiel. Daß die Kinder Tötungshandlungen vornehmen, wird ihnen bewußt. Das Prüfungsgremium hat sich hierzu der Ansicht Prof. Dr. phil. Helmut Kampe angeschlossen. Im Indizierungsverfahren "River Raid" hat dieser als Gutachter der BPS ausgeführt: "..., kindliche und jugendliche Spieler (interessieren sich) selbst für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit nicht so sehr. Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel (...) 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 und Jugendliche". (S. 7)

Kriegsverherrlichende Medien sind nach dem ausdrücklichen Willen des Gesetzgebers "sozialethisch desorientierend", § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS. Ihnen haftet die Eignung an, die Jugend zu einer sittlichen Fehlhaltung gegenüber Erscheinungen des menschlichen Lebens, insbesondere des Gemeinschaftslebens zu führen (vgl. BVerwGE, 23, 112 ff. im Anschluß an Rauschert in Recht der Jugend, 1959, S. 81, 82). Kriegsverherrlichende Medien widersprechen der Wertordnung des Grundgesetzes, die auf eine Politik verpflichtet, die auf den Erhalt des Friedens ausgerichtet ist (vgl. Stefen/Adams, Kriegsverherrlichung - Kriegsverharmlosung: Problematische Begriffe? in Jürgen Fritz (Hrsg.). Programmiert zum Kriegsspielen, Bonn 1988, S. 114. Das Erzeugen kriegsbezogener Darstellungen auf Spielautomaten führte zu deren Aufstellverbot in § 8 Abs. 5 JöSchG (vgl. BT-

Drucksache Nr. 9/1992; Scholz, Jugendschutz, München, 1985, Bem. 5c zu § 8 JöSchHG). Die von Computerspielen erzeugten Darstellungen stehen denen der Automaten Spiele in der Regel gleich. Im Staatsvertrag zur Neuordnung des Rundfunkwesens vom 3.4.1987, in Kraft getreten am 1.12.1987, sind kriegsverherrlichende Sendungen auf eine Stufe gestellt mit den sozialschädlichen. Von Heyl hat in seinem Vortrag auf der Jahrestagung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften am 30.9.1987 in Bonn zum Thema "Die Jugendschutzbestimmungen des neuen Rundfunkstaatsvertrages" ausgeführt: "Bemerkenswert ist, daß in gleicher Weise durch Art. 10 Abs. 1 Nr. 2 jede Sendung verboten wird, die geeignet ist, den Krieg zu verherrlichen. Hier ist einer der Tatbestände aus § 1 Abs. 1 GjS herausgegriffen und in Bezug auf die Rechtsfolgen für die Verbreitung im Rundfunk der schweren Jugendgefährdung gleichgestellt" (zit. nach "Jugendforum", Zeitschrift für Praxis, Wissenschaft und Politik der Jugendhilfe in Schleswig Holstein, Nr. 1/88, S. 19 ff. 20).

Alle Mitglieder des Prüfungsausschusses haben sich mit "Fire Power" in einem für die eigene Urteilsbildung notwendigen Maße beschäftigt (vgl. OVG Münster, Urteil vom 4. Juni 1987, 20 A 1148/84). Vorsitzender und Beisitzer haben das Spiel selbst gespielt; allen ist klar geworden, welchen Spielinhalt und -verlauf "Fire Power" auf dem Monitor generiert. Die Verfahrensbeteiligten haben weder im Verwaltungs- noch im Gerichtsverfahren vorgetragen, daß der Sachverhalt fehlerhaft festgestellt oder wesentliche Spielpassagen nicht berücksichtigt worden seien.

Das GjS schützt nicht nur den durchschnittlichen Jugendlichen, sondern den Jugendlichen schlechthin einschließlich der gefährdungsgeneigten Jugendlichen; auszunehmen sind lediglich Extremfälle (vgl. Urteil des BVerwG vom 16.12.1972, BVerwGE 39,197, veröffentlicht auch in Grundsatzentscheidungen zum Jugendmedienschutz, Heft 2 der Schriftenreihe der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften).

8. Ausnahmetatbestände i. S. v. § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich.
10. Ein Fall geringer Bedeutung i. S. v. § 2 GjS konnte nicht angenommen werden. Dies zum einen wegen der hohen Jugendgefährdung, die von dem Spiel für Jugendliche ausgeht. Zum anderen mußte berücksichtigt werden, daß neben der Originalversion bereits jetzt eine Fülle von Raubkopien existieren, die unter Kindern und Jugendlichen verbreiteten Umlauf finden. In diversen Computerzeitschriften wird "Fire Power" zum Kauf angeboten.

#### 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).

