

Pr. 499/88

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3460 (V) vom 23.01.1989
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 21 vom 31.01.1989

Antragsteller:

Kreisjugendamt Limburg-Weil
Limburger Str. 8-10
6290 Weilburg
Az.: 407.18.1

Stadtjugendamt Köln
Schaevenstraße 1b
5000 Köln 1
Az.: 51/514/11

Verfahrensbeteiligte:

Mirrorsoft


Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf die am
28.10.1988/29.12.1988 eingegangenen Anträge am 23.01.1989 gemäß § 15a GjS
in der Besetzung mit:

Vorsitzender:



Literatur:



Jugendwohlfahrt:



: einstimmig beschlossen:

"Fernandez must die"
Computerspiel
Mirrorsoft, London/GB

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
eingetragen.

Am Michaelshof 8 · Postfach 200 355 · 5300 Bonn 2 · Tel.: 0228 / 356021

S a c h v e r h a l t

Das Computerspiel "Fernandez must die" ist auf einer 5 1/4-Zoll-Diskette, lauffähig auf dem Computersystem Commodore VC 64, gespeichert. Die Diskette hat keinen Kopierschutz; sie kann beliebig vervielfältigt und verbreitet werden.

Das Kreisjugendamt Limburg-Weilburg und das Stadtjugendamt Köln haben die Indizierung des Computerspiels beantragt.

Das Kreisjugendamt Limburg-Weilburg liefert eine ausführliche Spielbeschreibung:

"Dem Spieler obliegt es, in der Rolle eines Einzelkämpfers den Diktator Fernandez zu vertreiben. Dieser Diktator hat auf seinem Imperium acht Basen errichtet, die es zu zerstören gilt, um die Herrschaft des Diktators zu beenden und um das Land zu befreien. Desweiteren gilt es, gestohlene Goldkisten (202) zu finden und Gefangene (182) zu befreien. Bei erfolgreich beendeter Mission erhält der Spieler 'via Bildschirm' einen Orden.

Bonuspunkte erhält der Spieler bei der Zerstörung von Gebäuden, dem Finden der Goldkisten und bei der Gefangenenbefreiung. Die Zerstörung einer Base bzw. jeweils 10.000 Punkte verschaffen dem Spieler 'ein neues Leben'.

Der Spieler hat sich während des Spiels zu erwehren, dem

- Beschuß durch gegnerische Soldaten (für den Tod eines jeden Soldaten erhält er 20 bzw. 100 Punkte)
- Panzer (500 Punkte bei Zerstörung)
- Boote (400 Punkte bei Zerstörung)
- Züge (400 Punkte bei Zerstörung)
- Motorräder (50 Punkte bei Zerstörung)

und dem Beschuß durch Flugzeuge, die Bomben abwerfen, Fallschirmspringer absetzen bzw. auch 'Erste-Hilfe-Pakete' zur Regeneration des 'Helden' abwerfen.

Als Waffen stehen zur Verfügung

- Maschinengewehr
- Granaten
- Kanonen.

Der Spieler kann sich zu Fuß bewegen bzw. auf im Spielfeld verteilte Jeeps zurückgreifen, die zum einen eine schnellere Fortbewegung ermöglichen und zusätzlich mit Kanonen bestückt sind.

Wird das Spiel mit zwei Spielern gespielt, kann eine Möglichkeit genutzt werden, die bislang einzigartig auf dem bundesdeutschen Markt sein dürfte. Ein Spieler steuert den Jeep, ein Spieler schießt. Beim Fahren mit dem Jeep ist es möglich, Soldaten zu überrollen (Bezug zu 'Speed Racer') bzw. Gegner in die Luft zu sprengen (Bezug zu 'Airborne Ranger').

Das Szenario ist eingeteilt in acht Bereiche, die jeweils durch Tore -

die aufgesprengt werden müssen - verbunden sind. Nach der Sprengung gelangt man in Räume, in denen sich Munitionskisten, Goldkisten und Gefangene befinden - aber auch gegnerische Soldaten. Die Gefängnisse der Gefangenen müssen jeweils aufgesprengt werden. Die Sprengvorgänge werden jeweils durch einen längeren Druck auf die Feuertaste des Joysticks ausgelöst.

Ähnlich wie bei dem Computerspiel 'Airborne Ranger' steht auch hier eine integrierte Übersichtskarte zur Verfügung (Druck auf die Run-Stop-Taste). Desweiteren kann der Ordensstatus und die Anzahl der noch zu befreienden Gefangenen bzw. Goldkisten abgerufen werden (Druck auf die Commodore-Taste)."

Zur Begründung der Jugendgefährdung wird ausgeführt:

"In Anbetracht der technischen und spielerischen Ausarbeitung des Spiels 'Fernandez must die' handelt es sich um ein - an den momentanen Maßstäben gemessen - attraktives und schnelles Spiel. Ein Spiel, in dem die Anwendung von Gewalt eindeutig im Vordergrund steht - was auch beabsichtigt ist - und dem Spieler keine Möglichkeit läßt, Gewalt zu vermeiden. Der Spieler muß vielmehr Gewalt anwenden, um die Spielziele zu erreichen. Häuser müssen gesprengt werden, um an die Goldkisten zu gelangen, und Panzer müssen zerstört werden, um zusätzliche - stärkere - Waffen zu erhalten.

Wir haben das Spiel über einen längeren Zeitraum gespielt und dabei die Feststellung gemacht, daß das Spiel zum einen vom graphischen her gesehen fasziniert und zum anderen von der Schnelligkeit und der Vielzahl unvermittelt auftauchender Gegner den Spieler 'sehr unter Druck' setzt. Desweiteren ist taktisches 'Gefechtsdenken' gefordert, um nicht frühzeitig 'ausgeschaltet' zu werden.

Um alle Gefangenen zu befreien, ist es nach unserer Auffassung notwendig, 'Hunderte' von gegnerischen Soldaten - wie auch immer - zu töten (um in den Genuß von 20 bzw. 100 Punkten zu gelangen) und um entsprechend dekoriert zu werden.

Wir vertreten weiterhin die Auffassung, daß das Spiel einzig und allein von der Zerstörung und Gewalt lebt und dem Spieler ein Bild der Realität vermittelt, das insbesondere die Gewaltanwendung zur Ausschaltung unliebsamer Diktatoren als gerechtfertigt und notwendig erscheinen läßt.

Nach unserer Auffassung ist dieses Computerspiel gewaltverherrlichend, weil die Anwendung von Gewalt als einzige Möglichkeit erscheint, Anerkennung und Ruhm zu gewinnen. Die Schrecken der Gewaltanwendung werden nicht dargestellt, sondern sogar noch durch die Skelettierung der Gegner ins Lächerliche gezogen.

Der Spieler wird aktiv an kriegesischen Vernichtungshandlungen beteiligt und hat lediglich die Möglichkeit zum Abschießen und Vernichten. Der Spielverlauf läßt keine andere Möglichkeit zu.

Wir vertreten weiter die Meinung, daß das Computerspiel 'Fernandez must die' aggressionssteigernde Eigenschaften hat und desweiteren dazu beiträgt, aggressive Verhaltensmuster spielerisch einzuüben.

Eine sozial-ethische Desorientierung von Kindern und Jugendlichen kann daher nicht ausgeschlossen werden."

Das Stadtjugendamt Köln führt neben einer zutreffenden Inhaltsangabe folgendes zur Begründung des Antrags aus:

"Das Computerspiel 'Fernandez must die' ist für Kinder und Jugendliche sittlich gefährdend, verrohend und sozial-ethisch desorientierend, da die Anwendung von Gewalt und Kriegsverherrlichung die wesentlichen Spielinhalte sind. Um das Spielziel zu erreichen, ist es unbedingt notwendig, Gegner in großer Zahl zu töten, die eindeutig im Programm als Menschen zu erkennen sind. Das Töten von Gegnern wird durch Punkte belohnt und damit für den jugendlichen Spieler als positiv dargestellt. Dem Spieler wird keine friedliche Lösungsmöglichkeit angeboten. Mit Beginn des Spieles wird der Spieler in ein Befehls-/Gehorsamsverhältnis gestellt, das keine Wahlmöglichkeit mehr läßt, die angebotene Aufgabe abzulehnen. Die graphische Darstellung nutzt die Fähigkeiten des Computers gut aus; somit sind Einzelheiten wie ein am Boden liegender, blutüberströmter Soldat gut zu erkennen. Die verwendeten Klang- und Geräuscheffekte stimmen mit der Spielhandlung überein. Diese Ausgestaltungen machen den Ablauf für den Spieler sehr realistisch.

Das Spiel erfordert vom Spieler ein hohes Maß an Konzentration. Hierzu trägt auch bei, daß sich der Spieler durch die ständigen Angriffe des Feindes permanent im Kampf um das eigene Überleben befindet. Dies führt insbesondere bei jungen Spielern zu einem intensiven gefühlsmäßigen Eintauchen in die Spielhandlung, die durch die Belohnung des Tötens Werte vermittelt, die für die Entwicklung eines Kindes mehr als bedenklich erscheinen. Aufgrund des großen Schwierigkeitsgrades und der hohen Anzahl von Gegnern ist das Spielziel erst nach intensivem Training zu erreichen. Das Töten muß also regelrecht 'trainiert' werden. Es ist anzunehmen, daß der Spieler im Spiel Aggressionen aufbaut, die nur außerhalb des Spieles in der Realität wieder abgebaut werden können."

Ein Zustellungsversuch an die Verfahrensbeteiligte im Ausland scheiterte insoweit, als der Rückschein des Einschreibens nicht zurückgekommen ist.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und den des Computerspiels, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben das Computerspiel persönlich gespielt. Sie haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung gebilligt.

G r ü n d e

Das Computerspiel "Fernandez must die" war auf Antrag des Kreisjugendamtes Limburg-Weilburg und des Stadtjugendamtes Köln in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Es ist aufgrund seiner kriegsverherrlichenden und verrohenden Darstellungsweise offenbar geeignet (§ 15a GjS), Kinder und Jugendliche sozial-ethisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS auszulegen ist.

Insoweit kann auf die zutreffenden Ausführungen der antragstellenden Jugendämter voll inhaltlich Bezug genommen werden.

Die Jugendgefährdung des Computerspiels war auch offenbar im Sinne des § 15a GjS. Dies tritt für den unvoreingenommenen Betrachter angesichts der brutalen Kampfszenen, denen sich der Jugendliche unterwerfen muß, klar und zweifelsfrei zutage.

Ausnahmetatbestände waren nicht ersichtlich.

Ein Fall von geringer Bedeutung schied schon wegen der leichten Kopiermöglichkeit der Diskette und der damit verbundenen weiten Verbreitung 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, 43 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).

