



Entscheidung Nr. 3496 vom 08.08.1985  
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 162 vom 31.08.1985

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

Hersteller unbekannt

Antrag vom 28.06.1985 (26.07.1985)

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat in Ihrer  
321. Sitzung vom 08.08.1985

an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:

Vorsitzender

als Vertreter der Gruppen:

Kunst  
Literatur  
Buchhandel  
Verleger  
Jugendverbände  
Jugendwohlfahrt  
Lehrerschaft  
Kirchen

Länderbeisitzer:

Saarland  
Schleswig-Holstein  
Baden-Württemberg

Protokollführerin:

für den Antragsteller:

f. d. Verfahrensbeteiligte

entschieden:

./.

Paratrooper  
Computerspiel

wird in die Liste  
der jugendgefährdenden Schriften  
aufgenommen.

## Sachverhalt

1. Das Computerspiel "Paratrooper" kann auf dem Computersystem Commodore 64 mit einem Joystick gespielt werden.
2. Bei dem Spiel geht es darum, daß der Spieler mit einer Kanone ganze Hubschrauber bzw. aus diesem herauspringende Fallschirmspringer herabschießt, gleichzeitig aber auf ihn abgefeuerten Bomben ausweicht.
3. Der  
beantragt,

at am 28.06.1985

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

Das Landesjugendamt hält das Spiel für besonders sittlich gefährdend und verrohend für jugendliche Video/Computer-Spieler. Programmbedingt werde zum dauernden Abschießen der Hubschrauber und Fallschirmspringer gezwungen, bis hin zum ungezielten Dauer- und Streufeuer. Sobald der Knopf für den Programmstart betätigt worden sei, müsse geschossen "geballert" werden, was das Programm hergebe. Ein anderer Spielverlauf sei nicht vorgesehen, bzw. beschränke sich auf die Zusammenstellung einer optimalen Waffenausrüstung vor Spielbeginn.

Kriegerische Gewalttätigkeiten würden in diesem Spiel auf verschiedenen Wegen bagatellisiert. Besonders hervorzuheben sei dabei die Verwendung menschenähnlicher "Sprites", die im Sinne einer Summenbildung von Signalreizen (menschliche Gestalt, hilfloses Zappeln, langsame Bewegung und beständiges Zischen) das bevorzugte Zielobjekt auf dem Monitor darstellten. Auch bei einer nur kurzen Spielsequenz würdenutzende von diesen Menschen vernichtet.

Das Computerspiel "Paratrooper" sei in die Rubrik der Kriegsspiele einzureihen, in denen die gnadenlose Vernichtung eines aggressiven Feindes verherrlicht werde und die auf Grund ihrer technischen Perfektion, des hohen Aufforderungscharakters von Bewegung, Farb- und Geräuschgebung und der konkreten Darstellung des Krieges geeignet seien, sozialethisch desorientierend auf den jugendlichen Spieler zu wirken.

4. Das Prüfungsgremium hatte im Termin zur mündlichen Verhandlung Gelegenheit, das Computerspiel "Paratrooper" zu spielen.

Wegen der einzelnen Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte sowie auf den Inhalt des Computerspiels Bezug genommen.

## Gründe

5. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Paratrooper" 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 GJS gleich.

6. Der Antragsteller schildert Inhalt und Verlauf des Computerspiels "Paratrooper" in seinem Antrag präzise wie folgt:

Es handelt sich um ein grafisch und programmtechnisch geschickt gemachtes sog. "Ballerspiel", bei dem der Spielzweck ausschließlich im Abschießen besteht. Das Spiel gehört zum Genre der Kriegs- und Schlachtenspiele, die einen nennenswerten Marktanteil halten.

Das Spiel simuliert die Luftlandung von Fallschirmjägern, die von Hubschraubern abgesetzt werden. Der Spieler lenkt über den Joystick eine im Vordergrund und "am Boden" installierte Kanone, die durch schnelles Drehen und Feuern die "am Himmel" befindlichen Ziele vernichten soll.

Die graphische Gestaltung des Spieles konzentriert sich auf die Darstellung einer Vielzahl bewegter Objekte, die vor allem als Ziele dienen. Eine Dreidimensionalität des Spieles wird beim Zielen und Schießen angedeutet. Das Spiel belegt einen relativ geringen Speicherplatz und kann etwa auf einem "Commodore VC 64" gespielt werden.

Der Aufforderungscharakter des Spieles wird durch eine hohe Beweglichkeit der dargestellten (Ziel-)Objekte und durch eine differenzierte akustische Untermalung ("der Lärm der Ballerei") besonders gesteigert.

Zu Beginn des Spieles hat der Spieler die Wahlmöglichkeit unterschiedlicher Optionen, die u.a. den Schwierigkeitsgrad des Spieles bestimmen, wie etwa Dauer-, Einzelfeuer, mobile oder stationäre Kanone etc.

Nach Programmstart erscheinen im oberen Teil des Monitors rote Helikopter, die blaugraue Fallschirmspringer absetzen. Diese bewegen sich eine Zeitlang "im freien Fall", worauf sich ein weißer Fallschirm öffnet. Die als sog. "Sprites" programmierten Menschenfiguren bewegen sich dabei. Der Spieler hat nun dauernd den Zwang oder die Gelegenheit, Hubschrauber und Fallschirmspringer anzuvisieren und "abzuschießen". Wird ein Hubschrauber getroffen, so ertönt eine dumpfe Explosion, während der Abschluß eines Menschen ein "Zischen" begleitet. Fallschirmspringer, die ohne ihren geöffneten Fallschirm die Erde erreichen, verglühen dort buchstäblich zu einem "Häufchen Asche".

Der Spieler ist gleichzeitig unter dem Streß, Berührungen mit den Fallschirmspringern zu vermeiden und außerdem den Bomben eines Düsenjägers auszuweichen, der von Zeit zu Zeit das "Kriegstheater" überfliegt. Wenn zu viele Fallschirmspringer gelandet sind, da sie nicht abgeschossen wurden, erscheint ein überdimensionaler Panzer, gegen den es keine Abwehrmöglichkeit gibt und der mit dumpfen Knall die Kanone in ein "Häufchen Asche" verwandelt.

## Gründe

7. Das Computerspiel "Paratrooper" ist sozialerisch 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 "Paratrooper" ist kriegsverherrlichend und -verharmlosend, weil der Krieg als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten dargestellt wird und das Spiel den Krieg als einzigartige Möglichkeit erscheinen läßt, Anerkennung und Ruhm zu gewinnen. Die Schrecken des Krieges und seine zahlreichen für die Menschen schmerzhaften Auswirkungen werden nicht dargestellt.

Das Computerspiel "Paratrooper" stellt - wie geschildert - im Spielverlauf Kriegereignisse dar: Mit einer Kanone werden feindliche Objekte abgeschossen, seien es Fallschirmspringer, ganze Hubschrauber oder der angreifende Düsenjäger. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Das Kanonenrohr mittels Joystick steuern, präzise zielen, abschießen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen ändern sich unwesentlich, das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben immer gleich.

In einer Spielsituation, in der die geistigen und emotionalen Funktionen ausschließlich für die Bewältigung schneller Abfolgen von Reaktionsaufgaben dienen können, werden die dargestellten kriegerischen Gewalttätigkeiten im Computerspiel "Paratrooper" bagatellisiert. Darüberhinaus 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 "Paratrooper" als ein selbstverständliches Mittel zur Entscheidung von Kriegssituationen. In dieser, vom Spiel "Paratrooper" aufgezwängten Perspektive, muß kriegerische Gewalt als gerechtfertigtes Mittel empfunden werden.

Der Krieg wird als romantisches Abenteuer dargestellt. Heldische Tugenden können bewiesen und spielerisch eingeübt werden. Im Spiel "Paratrooper" geht es um Zerstören und Vernichten, es wird beliebig abgeschossen und getötet. Die Schrecken und Leiden des Krieges werden weder erwähnt, noch in irgendeiner Form angedeutet. Kriegereignisse werden außerdem als automatisierte, durch technische Hilfsmittel herbeigeführte Geschehnisse vorgestellt und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen.

8. Das Computerspiel "Paratrooper" hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Es hat einfache Regeln, fordert hohe Leistungsbereitschaft im Bereich der motorischen Geschicklichkeit. Bei älteren Jugendlichen führt das Spielen von "Paratrooper" zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen u. a. Der Computer erzeugt durch das Spielen Aggression im Zusammenhang kriegerischer Ereignisse. Da außer dem Befehl-Gehorsamsverhältnis keine differenzierten sozialen Regeln angeboten werden für die Bewältigung von Wut und Zerstörungsgefühlen, kann davon ausgegangen werden, daß etwa auftretenden Aggressionsneigungen auch in außerspielerischen Situationen insbesondere von gefährdungsgeneigten Kindern und Jugendlichen nicht adäquat beherrscht werden können. Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt.

9. Ausnahmetatbestände im Sinne von § 1 Abs 2 GjS sind nicht ersichtlich.
10. Ein Fall geringer Bedeutung schied in der weiten Verbreitung des Computerspiels und dem hohen 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)