

Pr. 63/91 + 292/89

**Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften**

Entscheidung Nr. 4257 (V) vom 14.01.1992
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 21 vom 31.1.1992

Antragsteller:
Stadtjugendamt Oldenburg
Postfach 24 27
2900 Oldenburg
Az.: 51 27

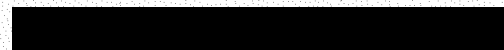
Verfahrensbeteiligte:
Taito Corp. 1987
Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den
am 15.02.1991 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren
gemäß § 15a GjS am 14.01.1992 in der Besetzung mit:

Vorsitzende:



Literatur:



Kirchen:



einstimmig beschlossen:

"Flying Shark"
Automatespiel
Taito Corp. (Anschrift unbekannt)

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
eingetragen.

Am Michaelshof 8 . Postfach 20 03 55 . 5300 Bonn 2 . Telefon (0228)356021

S a c h v e r h a l t

Das Automatenspiel "Flying Shark" liegt in einer Platinenversion für Automaten vor. Hersteller ist die Firma Taito Corp. 1987, deren Anschrift unbekannt ist.

Die ASK-Automatenselbstkontrolle erteilte dem Spiel die Kennzeichnung "nicht zum Spielen für Kinder und Jugendliche geeignet".

Das Jugendamt der Stadt Oldenburg hat die Indizierung des Automatenspiels wegen seines jugendgefährdenden Charakters i.S.v. § 1 Abs. 1 GjS beantragt. Zur Begründung führte der Antragsteller aus, daß es sich um ein kriegsverherrlichendes Spiel handelt und die ausschließlich aggressiven Spielszenen in ihrer Gesamtheit zur Verrohung beitragen.

Dem Antrag war eine zutreffende Inhaltsangabe beigelegt: Es handelt sich um ein Flugsimulationsspiel. Der Spieler steuert ein Kriegsflugzeug und muß allein gegen Panzer, verschieden farbige Flugzeuge und Bodenraketen antreten. Er selbst verfügt über eine begrenzte Anzahl Bomben und kann Schüsse mit dem Maschinengewehr abfeuern. Durch den Abwurf der Bomben können mehrere gegnerische Objekte zerstört werden. Der Spieler wird immer von mehreren Flugzeugen gleichzeitig angegriffen, wobei sich die Anzahl der Flugzeuge im Spielverlauf erhöht. Durch die Aufnahme verschiedener Symbole kann er seine Kampffähigkeit verstärken und die Trefferquote erhöhen. Für jeden Abschuß erhält der Spieler, je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich, Punkte. Die besten Ergebnisse werden in Art "Hitliste" gespeichert.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsache sowie auf das Automatenspiel Bezug genommen. Den Mitgliedern des Dreiergremiums wurde das Automatenspiel "Flying Shark" von einem fachkundigen Spieler in seinen wesentlichen Teilen vorgespielt, so daß sich die Mitglieder einen umfassenden Überblick über das Spiel verschaffen konnten.

G r ü n d e

Das Automatenspiel "Flying Shark" war antragsgemäß zu indizieren.

Sein Inhalt ist offenbar geeignet (§ 15a I GjS), Kinder und Jugendliche sozial-ethisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstgerichtlicher Rechtsprechung auszulegen ist.

Für jeden unbefangenen Spieler und Zuschauer stellt sich das Spiel als kriegsverharmlosend dar.

Der Spieler fliegt simulierte militärische Einsätze. Einsatzort ist freies Gelände, Wald- und Wasserflächen. Er avisiert die ihn angreifenden Panzer und Flugzeuge und vernichtet sie entweder durch den Abwurf von Bomben oder durch Maschinengewehrsalven. Jede Zerstörung eines gegnerischen Kampfobjektes wird durch die Vergabe bestimmter Punkte belohnt. Mit Hilfe der Bomben können mehrere Gegner gleichzeitig eliminiert werden, so daß diese Waffe bevorzugt vom Spieler eingesetzt wird, wenn die Gegner ihm zahlenmäßig überlegen sind oder verstärkt auftreten.

Ein Ausweichen der gegnerischen Kampfobjekte ist zwar theoretisch möglich, wird aber von dem Spiel selbst nicht gefördert. Für ein erfolgreiches Ausweichen werden nämlich keine Punkte vergeben. Die Punktvergabe ist in jedem Fall an die Zerstörung und Vernichtung des gegnerischen Kampfobjektes gebunden. Der Spieler,

der die meisten Treffer verbuchen kann, rückt letztlich an die erste Stelle der Hitliste.

Damit steht fest, daß das Spiel andere Lösungsmöglichkeiten als das Vernichten von Material und die darin inzident enthaltene Tötung von Menschen weder anbietet noch fördert. Jeder Spieler nimmt mit der Zerstörung eines Flugobjektes oder eines Panzers den Tod anderer Menschen billigend in Kauf. Der Spieler macht sich darüber auch gar keine Gedanken, da es ihm einzig und allein darum geht, möglichst viel Treffer, d.h. Punkte, zu erzielen. Die getroffenen Flugzeuge explodieren, flammen kurz auf und verschwinden sodann von der Spielfläche; die Panzer explodieren und brennen sodann aus, bleiben aber als Reste auf dem Monitor erkennbar. Der Akt der Zerstörung wird mittels entsprechender akustischer Geräusche untermalt.

Wird der Spieler selber von einer gegnerischen Rakete getroffen, wird der weitere Spielverlauf an dieser Stelle unterbrochen, der Spieler erhält erneut die Gelegenheit noch einmal einen militärischen Einsatz zu fliegen. Erst wenn er zum wiederholten Male getroffen worden ist, muß er von Anfang an beginnen. Dadurch, daß der Spieler jederzeit die Möglichkeit hat erneut den Kampf gegen die gegnerischen Kräfte aufzunehmen, gewinnt er den Eindruck, daß es sich bei einer kriegerischen Auseinandersetzung nicht um eine auch für ihn tödliche Gefahr handelt. Die Gefahren einer kriegerischen Auseinandersetzung bleiben vollkommen unerwähnt und beeinflussen den Spielverlauf überhaupt nicht.

Die Schrecken des Krieges und seine zahlreichen, für die Menschen schmerzhaften Auswirkungen werden verschwiegen. Dies steht schon im Widerspruch zum Grundgesetz, welches Friedensgesinnung erstrebt.

Kriegsverherrlichend ist das Spiel, weil es die Zerstörung der gegnerischen Objekte durch die Vergabe von Punkten belohnt. Für die Kinder und Jugendlichen erscheint die Vernichtung als eine Möglichkeit, Anerkennung zu gewinnen.

Ausnahmetatbestände gemäß § 1 Abs. 2 GjS sind nicht erkennbar.

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 2 GjS konnte nicht angenommen werden, da Zahlen über den Umfang des Vertriebs dem Entscheidungsgremium nicht vorlagen.

Rechtsbehelfsbelehrung

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

