



Entscheidung Nr. 3567 vom 09.01.1986
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 8 vom 14.01.1986

Antragsteller:

Der Senator für Jugend und Familie
Am Karlsbad 8-10
1000 Berlin 30

Az.: III C 2

Verfahrensbeteiligte:

Ariola Eurodisc GmbH
Steinhauser Straße 3
8000 München 80

Bevollmächtigter Rechtsanwalt:



Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat in ihrer
326. Sitzung vom 09.01.1986

an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:

Vorsitzender

als Vertreter der Gruppen:

Kunst
Literatur
Buchhandel
Verleger
Jugendverbände
Jugendwohlfahrt
Lehrerschaft
Kirchen

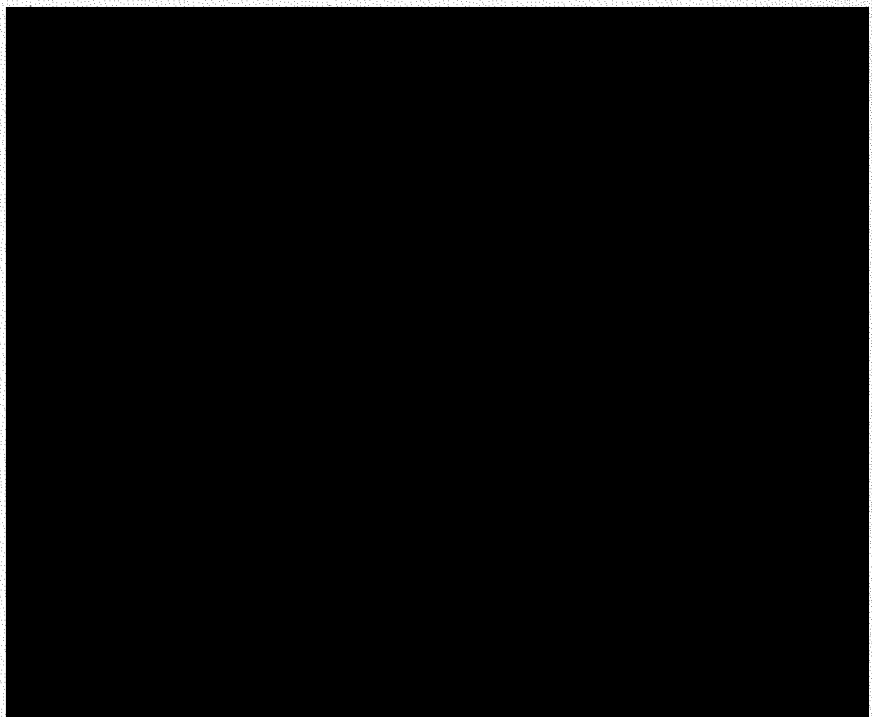
Länderbeisitzer:

Berlin
Bremen
Hamburg

Protokollführerin:

f.d.Antragsteller:

f.d.Verfahrensbeteiligte:



entschieden:

Skyfox
Computerspiel
Ariola Euro Disc, München
wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

1. Im Jahre 1984 entwickelte Ray Tobey das verfahrensgegenständliche Computerspiel. Die Verfahrensbeeteiligte vertreibt dieses Spiel in Deutschland. Das Spiel kann auf den Computersystemen Commodore VC 64 und 128 gespielt werden. Es kann über den Versandhandel oder auch in Computerfachgeschäften zum Preis von ca. 50,00 DM, auf Cassette oder Diskette gespeichert, erstanden werden.
2. Der Spieler ist bei dem Computerspiel "Skyfox" Pilot eines Jagdflugzeugs. Er blickt von der auf dem Bildschirm dargestellten Pilotenkanzel aus auf die ihn umgebende Landschaft und die ihn bedrohenden Kriegsobjekte. Er hat die Aufgabe, die feindlichen Truppen zu zerstören. Dabei wird er unterstützt von einer Vielzahl von Waffen und einer guten technischen Ausrüstung, laufend wird er über die Bordinstrumente über seinen Vorrat an Waffen und Treibstoff sowie über Vorgänge auf dem Gefechtsfeld informiert.
3. Der Senator für Jugend und Familie des Landes Berlin hat am 25.11.1985 beantragt,

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

Der Antragsteller hält dieses Spiel für besonders sittlich gefährdend und verrohend für jugendliche Computerspieler. Er weist auf die weite Verbreitung des Spieles hin.

Das Spiel zwingt den Spieler, sich programmbedingt an aggressiven militärischen Vernichtungshandlungen zu beteiligen. Der Krieg beginne auf Knopfdruck, der Gegner, der in Panzern und Flugzeugen sitze, müsse vernichtet, getötet, zerschossen werden. Andere Spielhandlungen, wie z. B. unmilitärische Konfliktlösungen seien nicht vorgesehen. Bei unmilitärischen Verhalten sei es nicht möglich, dieses Spiel zu gewinnen. Man werde selbst vernichtet. Um hier also überleben zu können, müßten intellektuelle Bedürfnisse und Motive unterdrückt werden. Kriegerische Gewalttätigkeiten würden in diesem Spiel bagatellisiert. Gehorsam und selbstverständlich reagiere der Spieler bei der Vernichtung des Feindes. Aus Untersuchungen sei bekannt, daß jugendliche Spieler lange mit Computerspielen spielten; ununterbrochene Spielzeiten von 14 - 15 Stunden in Extremfällen bis zu 35 Stunden seien nicht selten. Bei der Abwicklung dieses "Ballerspieles" bestehe die Gefahr eines Gewöhnungseffektes - hochaggressive Handlungen würden hier banalisiert. Es würde zu Denkstrukturen erzogen, die im Alltag zu unkritischem Handeln führen könnten. Das Computerspiel "Skyfox" sei in die Rubrik der Kriegs/Schießspiele einzuordnen und als sozialetisch desorientierend für den minderjährigen Spieler anzusehen.

4. Die Verfahrensbeeteiligte tritt dem Indizierungsantrag entgegen. Der Verfahrensbevollmächtigte, der in der mündlichen Verhandlung auf die Einhaltung der Ladungsfrist verzichtete, äußerte sich vor dem Prüfungsgremium zur Sache. Er hat beantragt,

den Indizierungsantrag zurückzuweisen.

5. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses hatten Gelegenheit, das Computerspiel "Skyfox" zu spielen.

Wegen der weiteren Einzelheiten, des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsachen und auf den des Computerspiels Bezug genommen.

Gründe

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Skyfox" 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- oder cassette ist eine Ton- und Bildfolge in magnetischer Ordnung gespeichert. Daher steht das Computerspiel den Schriften im Sinne des GjS gleich.

7. Der Antragsteller hat Inhalt und Verlauf des Computerspiels "Skyfox" in seinem Antrag wie folgt präzise und ausführlich beschrieben:

"Bei diesem Spiel handelt es sich um einen Flugsimulator, der der Realität nur dadurch etwas entfremdet wurde, daß die Leuchtschurgeschosse als Laserwaffen definiert wurden und das Explosionsgeräusch der Geschosse als hoher Pfeifton konzipiert wurde. Über diesen minimalen Verfremdungseffekt soll in dieses Spiel ein Science-fiction-Aspekt eingebaut werden. In der realen Handlung geht es jedoch nur darum, das Schlachtfeld von feindlichen Panzern und feindlichen Jagdflugzeugen zu "säubern". Auf dem ersten Bild hat der Spieler die Möglichkeit, die Optionen zu wählen.

Er kann die Schwierigkeitsstufe und die Art des Kampfes (Panzer oder gegnerische Flugzeuge) wählen. Auf dem nächsten Bild hat der Spieler eine Übersicht über das "Tactical Display", auf dem er erkennen kann, wieviele Panzer bzw. Flugzeuge von ihm bereits vernichtet wurden und welche Räume im Umkreis seiner Basisstation bereits von gegnerischen Einheiten "gesäubert" wurden. Bei der nächsten Spielstufe verläßt der Spieler - im Cockpit sitzend - seine Basisstation und fliegt einen Luftangriff, um ihn herum zerplatzen mit entsprechenden Geräuschen die gegnerischen Geschosse. Über seine Instrumente kann er die eigene Flughöhe, die Geschwindigkeit, die Energiereserven und auf einem Radar die gegnerischen Einheiten beobachten. Aufgabe des Spielers ist es nun, um eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen, die gegnerischen Flugzeuge mit den Laserkanonen abzuschießen. Bei einem Treffer zerpuffen diese in einer roten Feuerwolke. Neben dem Steuern des Flugzeuges über den Joystick kann auch die Geschwindigkeit reguliert werden. Weiterhin ist es möglich, die Flugzeuge mit wärmeempfindlichen Cruise Missiles zu beschießen.

In einem anderen Bild ist es möglich, die gegnerischen Panzer, indem man kurz über den Boden fliegt, mit der Laserkanone zu vernichten. Diese verglühen ebenfalls in einer roten Explosionswolke. Auf dem Radarschirm ist die Anzahl und der Ort der stationierten gegnerischen Panzer zu erkennen. Wenn in dem Umfeld keine weißen Punkte auf dem Radarschirm mehr erscheinen, so ist dieser Sektor von den entsprechenden feindlichen Einheiten

"gesäubert". Um dem Spiel weitere Geschwindigkeit zu verleihen, ist es möglich, über die Taste A des Computers den Autopiloten einzuschalten, der den Flieger dann automatisch zum nächsten "Kampfplatz" fliegt. Bei "ungeschicktem" Fliegen besteht auch die Gefahr, selbst vernichtet zu werden; dieses wird durch ein rot-blaues Flimmern vor dem Cockpit angezeigt. In einer allgemeinen Spielübersicht kann überprüft werden, wieviel Kolonisten bei dem Kampf bereits gestorben sind, wieviel gegnerische Panzer und Flugzeuge vernichtet und wieviel Punkte in welcher "Kampfzeit" erreicht wurden."

8. Das verfahrensgegenständliche Computerspiel ist geeignet, Kinder und Jugendliche "sozialethisch" zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal "sittlich zu gefährden" im § 1 Abs. 1 Satz 1 GJS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, bestätigt durch die Rechtsprechung, auszulegen ist. Das Spiel verherrlicht bzw. verharmlost den Krieg; es erfüllt die Tatbestandsvoraussetzungen des § 1 Abs. 1 Satz 2 GJS. Das Computerspiel stellt den Krieg als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten dar und läßt ihn als einzigartige Möglichkeit erscheinen, um Anerkennung und Ruhm zu gewinnen. Der Schrecken des Krieges und seine zahlreichen für die Menschen schmerzhaften Auswirkungen werden nicht dargestellt. Das Computerspiel "Skyfox" stellt - wie geschildert - im Spielverlauf Kriegereignisse dar: Mit seinem für den Luftkampf hervorragend ausgerüsteten Jagdflugzeug werden feindliche Objekte, seien es Panzer, feindliche Flugzeuge oder andere Geschosse zerstört. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Das gewünschte Kampffeld ansteuern oder vom Computer ausfindig machen lassen, auf dem Radar gegnerische Waffenträger ausfindig machen, das Ziel anvisieren, präzise zielen, abschießen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, aber das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben gleich. Ständig wird mit Kriegsgerät hantiert, ständig wird angreifenden Objekten ausgewichen oder selbst gegnerische Stellungen ins Visier genommen und beschossen.

Der Spieler wird im Spiel "Skyfox" an kriegerischen Vernichtungshandlungen beteiligt, die er auf Grund 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 auf Grund der Spielerreaktionen immer wieder 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 geistigen und emotionalen Funktionen werden auf die Bewältigung schneller Abfolgen von Reaktionsaufgaben gelenkt. Die volle Konzentration des Spielers wird gefordert, um den Gegner abschießen zu können und gleichzeitig nicht von ihm getroffen zu werden. Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamverhältnis", in dem die Erbringung von Gehorsamsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Feindes erscheint im Spiel "Skyfox" als eine selbstverständliches Mittel zur Entscheidung von Kriegssituationen. In dieser, vom Spiel "Skyfox" aufgezwängten Perspektive muß kriegerische Gewalt als ein gerechtfertigtes Mittel empfunden werden.

Die Folgen der dargestellten kriegerischen Gewalttätigkeiten werden bagatellisiert. Werden gegnerische Objekte getroffen, "verglühen" diese in ei-

ner roten Explosionswolke. Diese Art der Darstellung, technisch geschickt gemacht, führt dem Spieler nicht das Leiden vor Augen, das durch diesen Abschluß und die Vernichtung der gegnerischen Soldaten bzw. deren Angehörigen tragen müssen. Die gelungene Darstellung der roten Feuerwolke ist vielmehr wegen ihrer Originalität ein Anreiz, die Objekte abzuschießen.

Die Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt im Spiel "Skyfox" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen und Vernichten des Feindes wird 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 "Skyfox" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze und mithin auf seine Leistungen beim Töten. Das Spiel erweist sich nicht als sachliche und nüchterne Darstellung von Kriegsereignissen, das Kriegsgeschehen wird im Spiel "Skyfox" vielmehr als romantisches Abenteuer dargestellt, in denen männliche Tugenden bewiesen und spielerisch eingeübt werden können. Die Spielanleitung lobt die guten kämpferischen Eigenschaften der Flugmaschine und lädt den jugendlichen Mitspieler ein, sich selbst seine Fähigkeiten als Flieger und Scharfschütze zu beweisen. Im Spiel "Skyfox" geht es um Zerstören und Vernichten, es wird beliebig abgeschossen und getötet. Die Schrecken und Leiden des Krieges werden weder erwähnt, noch angedeutet. Kriegsereignisse werden außerdem als automatisierte, durch technische Hilfsmittel herbeigeführte Geschehnisse vorgestellt und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen.

Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nicht so sehr für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit. Im Spiel und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Skyfox" aktives Handeln erfordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Über die Fähigkeit, während eines Spieles ein klares Bewußtsein von der Spielsituation aufrechtzuerhalten, können Erwachsene weit besser verfügen als Kinder (vgl. Kampe, Kurzgutachten über das Videospiel "River Raid" (Pr. 454/84), im Auftrag der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften angefertigt).

9. Das Computerspiel "Skyfox" hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen von "Skyfox" zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen und anderem (vgl. im einzelnen Fritz, "Videospiele - regelbare Welten am Draht", Teil 4, in "Spielmittel", Seite 23ff, Nostheideverlag, Bamberg, 1983; Selg, Vortrag vom 24.10.1984 auf der Jahrestagung der Aktion Jugendschutz (AJS), Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg, Stuttgart). Bei dem Spiel "Skyfox" handelt es sich nämlich nicht um ein einfaches Geschicklichkeits- oder Trefferspiel, bei dem es lediglich um das Gewinnen geht. Das Spiel knüpft vielmehr an die sehr hohe Leistungsbereitschaft von Kindern und Jugendlichen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit an. Spielspezifisch kann das Erfassen und Bearbeiten von visuellen Informationen trainiert werden. Die Handlungs- und Entscheidungsmöglichkeiten des Spielers sind auf Ausweichen, Abschießen und Vernichten des Feindes begrenzt, indem der Spieler in eine automatisierte Befehl- und Gehorsam-Situation integriert wird. Hohe Leistungen stärken durch Belohnungen, vermitteln Selbstbestätigung und Selbstzweck, bringen soziale Anerkennung ein und können Stolz begründen. Das Computerspiel "Skyfox" fasziniert, es macht Kindern und Jugendlichen aussergewöhnlichen Spaß. Das Spiel ist gleichzeitig aber auch äußerst anstrengend, höchste Konzentration ist erforderlich. Ein Versagen oder das Erzielen geringer Punktzahlen führt zu Frustration.

Der Computer erzeugt durch das Spiel Aggression im Zusammenhang kriegs-
rischer Ereignisse; da aus dem Befehl-/Gehorsam-Verhältnis (es muß geschossen
und der Feind vernichtet werden) keine differenzierten sozialen Regeln ange-
boten werden und möglich sind für die Bewältigung von Wut und Zerstörungsge-
fügen, kann davon ausgegangen werden, daß etwa auftretende Aggressionsnei-
gungen auch in außerspielerischen Situationen, insbesondere von gefährdungs-
geneigten Kindern und Jugendlichen nicht adäquat beherrscht werden können.
(vgl. Dorst, "Videospiele - regelbare Welten am Draht", a.a.O.).
Der Spieler ist ständig dem Streß ausgesetzt, selbst abgeschossen zu werden.
Diesen Druck kann er im Spiel nicht loswerden. Aggressionsabbau kann demnach
nur außerhalb des Spieles stattfinden. Aggressive Verhaltensmuster werden
spielerisch eingeübt.

10. Aufnahmetatbestände im Sinne § 1 Abs. 1 Gjs sind nicht ersichtlich. Das
Spiel hat rein unterhaltenden Charakter.
11. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen der weiten Verbreitung des Computer-
spiels, vor allem auch durch Raubkopien, und dem großen Interesse von Jugend-
lichen an diesem Spiel aus.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung
schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim verwaltungs-
gericht in 5000 Köln, Appellhofplatz, Anfechtungsklage erhoben wer-
den. 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).

