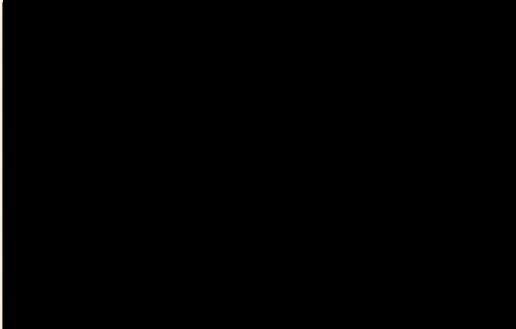


Pr. 315/91

Bundesprüfstelle für  
jugendgefährdende Schriften

-----  
Entscheidungs Nr. 4277 (V) vom 07.02.1992  
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 42 vom 29.02.1992

Antragsteller:



Verfahrensbeteiligte:

Broderbund Software Inc.  
Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf die am 20.08. und 18.09.1991 eingegangenen Indizierungsanträge am 07.02.1992 gemäß § 15 a I GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Vorsitzende:



Literatur:



Kirchen:



einstimmig beschlossen:

"Wings of Fury"  
Computerspiel (Amiga)  
Broderbund Software Inc.  
Anschrift unbekannt

wird in die Liste der jugendge-  
fährdenden Schriften aufgenommen.

## Sachverhalt

Das Computerspiel **Wings of Fury** wird von der Broderbund Software Inc., Anschrift unbekannt, hergestellt.

Das Spiel ist für den Computer Commodore Amiga auf Diskette abgespeichert. Zum Spielen benötigt man außer dem Grundgerät einen Joystick.

Die [REDACTED] beantragen die Indizierung des Computerspiels, da sein Inhalt jugendgefährdend im Sinne von § 1 I GjS sei. Den Inhalt des Spieles geben die Antragsteller vollständig und im wesentlichen wie folgt richtig wieder:

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Piloten, der sein Kampfflugzeug von einem Flugzeugträger aus starten muß. Gegnerische Ziele, die es anzufliegen und zu beschießen gilt, sind Inseln, die von Japanern besetzt sind, sowie japanische Schiffe. An Bewaffnung stehen dem Spieler Bomben, Raketen und Torpedos sowie unbegrenzt Munition für eine Schnellfeuerwaffe zur Verfügung. Für den Abschluß feindlicher Ziele und Soldaten erhält der Spieler eine Belobigung. Die besten Spieler werden in der Hitliste des Spieles geführt.

Die Antragsteller beantragen die Indizierung, da das Spiel kriegsverherrlichend sei, da der Spieler für das Zerstören feindlicher Ziele und Töten japanischer Soldaten belobigt werde. Zudem sei das Spiel kriegsverharmlosend, da es die Schrecken eines Krieges verniedliche. Zudem erhalte die Anwendung von Gewalt durch Beförderung des Spielers und Vergabe von Pluspunkten eine positive Bewertung.

Die Anschrift der o.g. Firma Broderbund Software Inc. konnte nicht ermittelt werden.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte sowie den des Computerspiels Bezug genommen. Den Mitgliedern des 3er-Gremiums wurde das Computerspiel in seinen wesentlichen Teilen vorgespielt. Sie haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einstimmig gebilligt.

## Gründe

Das Computerspiel **Wings of Fury** war antragsgemäß zu indizieren.

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

Die sozialetische Desorientierung rührt vornehmlich aus der kriegsverherrlichenden bzw. verharmlosenden Wirkung des Spieles.

Die Kriegsverharmlosung ist im Beispielkatalog des § 1 I GjS zwar nicht ausdrücklich genannt, nach höchst-richterlicher Rechtsprechung (vgl. BVerwG, MDR 1966, S. 700 ff., VG Köln, BPS -Report 3/81, S. 7) ist sie jedoch als Unterfall der Kriegsverherrlichung als jugendgefährdend einzustufen, da das Grundgesetz Friedensgesinnung erstrebt.

Daher sind jugendgefährdend solche Darstellungen, in denen die Greuel des Krieges vertuscht oder verniedlicht werden bzw. in denen die mit dem Krieg verbundenen Leiden für Menschen und seine Auswirkungen auf das Leben ausgeklammert werden, so daß Kinder und Jugendliche ein falsches oder verzerrtes Bild vom Krieg erhalten können.

Darüber hinaus enthält das Spiel rassenhetzerische Tendenzen. Mit der Aufgabe des Spielers, japanische Stützpunkte zu zerstören und japanische Soldaten zu töten, was unentwegt dadurch kenntlich gemacht wird, daß auf den Stützpunkten und den Schiffen zahlreiche japanische Flaggen wehen, ruft das Spiel bewußt dazu auf, Angehörige einer bestimmten Nation zu vernichten.

Das Computerspiel **Wings of Fury** macht Krieg zu einem sportlichen Vergnügen. Daß es gleichzeitig ein Flugsimulationsspiel ist, hat das Entscheidungsgremium nicht verkannt. Ganz zweifelsohne setzt das Spiel große Geschicklichkeit im Umgang mit dem Joystick voraus. Doch erschöpft sich der Spielinhalt nicht in einer Flugsimulation; sie ist vielmehr Voraussetzung zur Bewältigung der eigentlichen Aufgabe, nämlich des Fliegens kämpferischer Einsätze gegen die Japaner.

Das Spiel hat mehrere Spielstufen, die man entweder durch erfolgreiches Abschließen jeder einzelnen Spielebene in Form einer automatischen Beförderung bewältigen kann, oder die man einfach mit dem Joystick anwählt. Jede Stufe hat einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad. Die einzelnen Stufen sind dabei noch einmal jeweils in drei verschiedene Schwierigkeitsgrade aufgeteilt.

In der ersten Stufe beginnt der Spieler das Spiel im Rang eines "midshipman". Seine Aufgabe ist es, eine mit japanischen Bunkern besetzte Insel anzufliegen und die feindlichen Geschütze mit einem Bombenteppich zuzudecken. Sind die Bunker zerstört, laufen viele kleine Soldaten heraus, die versuchen, sich in Sicherheit zu bringen. Diese müssen nun bis auf den letzten Mann getötet werden, entweder mit Bomben (soweit der Spieler noch welche übrig behalten hat) oder mit dem Maschinengewehr. Werden die Japaner getroffen, schreien sie und fallen zu Boden. Hat der Spieler sämtliche Bunker und Soldaten vernichtet und die beiden Untermissionen (Aufgabe: zwei bzw. drei Inseln zu zerstören) erfüllt, steigt er automatisch auf zum

"ensign". (Wahlweise kann er diese Spielstufe aber auch von vornherein anwählen und spielen).

Auch hier gilt es, Inseln zu zerstören, die sich nicht wesentlich von denen aus der ersten Spielstufe unterscheiden. Auf diesen Inseln befinden sich auch befestigte Bunker sowie feindliche Kampfflugzeuge, die aufsteigen, das Flugzeug des Spielers verfolgen und attackieren. In einer Untermission dieser Spielstufe ist außerdem ein Schiff zu zerstören.

Nach dem "ensign" steigt der Spieler auf zum "Lt. Junior Grade". Auch hier sind Angriffsziele Inseln bzw. Schiffe. Die Geschütze der Schiffe müssen zunächst mit Raketen zerstört werden. Andere Waffen (Bomben oder MG-Feuer) vermögen dies nicht. Sind die Geschütze der japanischen Schiffe vernichtet, muß der Spieler auf dem Flugzeugträger Torpedos aufnehmen und die Schiffe damit versenken.

Danach nimmt der Spieler den Rang eines "Lieutnants" ein. Im wesentlichen ändert sich zu den vorangegangenen Spielstufen nichts, nur daß Inseln und Schiffe z.T. größer werden, mehr feindliche Ziele aufweisen, mehr feindliche Kampfflugzeuge das Spielerflugzeug verfolgen und angreifen etc. Gleiches gilt für die noch folgenden drei Spielstufen, in denen der Spieler "Commander" bzw. "Lt. Commander" und "Captain" ist. Auch in diesen Spielstufen verändert sich an der Aufgabenstellung und am eigentlichen Spielablauf nichts, außer daß die verschiedenen Spielebenen einen höheren Schwierigkeitsgrad haben, je weiter der Spieler in seinem Rang aufsteigt.

Was Krieg bedeutet und welche schrecklichen Konsequenzen er haben kann, läßt das Spiel auch nicht andeutungsweise erkennen. Zerstören und Töten wird spielerisch

eingeeübt und vom Programm belobigt. Krieg wird zum Spiel, in dem es Spaß machen soll, andere zu vernichten. Das ist im Sinne des GjS kriegsverharmlosend und damit jugendgefährdend.

Erschwerend tritt hinzu, daß die Aufgabenstellung vom Spieler fordert, Angehörige einer bestimmten Nation, nämlich Japaner zu vernichten. In dem Spiel wird dies unablässig ins Bewußtsein gerufen, indem nämlich die feindlichen Ziele mit japanischen Flaggen gekennzeichnet sind und die feindlichen Kampfflugzeuge entsprechend in einem weißen Grundton gehalten und mit dem roten Kreis versehen sind. Selbst die auf der Insel durcheinanderlaufenden Männchen, die aus den zerstörten Bunkern fliehen, müssen vom Spieler ausnahmslos erschossen werden, anderenfalls er nicht automatisch im Rang aufsteigt und Bonuspunkte sammeln kann. Das Spiel enthält damit eine völkerfeindliche Tendenz, die nicht nur der Friedensbestrebung des Grundgesetzes, sondern auch dem in Art. 25 GG ausgedrückten Willen des Grundgesetzes, die Völkerverständigung und die Freundschaft aller Nationen mit der Bundesrepublik Deutschland zu fördern.

Ausnahmetatbestände im Sinne von § 1 II GjS liegen nicht vor.

Eine Entscheidung nach § 2 GjS verbietet sich im Hinblick auf die Schwere der Jugendgefährdung, die sich in dem Einstudieren des gezielten Tötens anderer Menschen offenbart. Zahlen über den Umfang des Vertriebs lagen dem Entscheidungsgremium nicht vor. Da darüber hinaus zu befürchten ist, daß das Computerspiel durch Raubkopien bei Kindern und Jugendlichen in großem Umfang Verbreitung findet, konnte ein Fall von geringfügiger Bedeutung nicht angenommen werden.

#### Rechtsbehelfsbelehrung

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

