



Entscheidung Nr. 3432 vom 13.12.1984
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr.238 vom 19.12.1984

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

Atari Elektronik Vertriebs GmbH

Bevollmächtigte Rechtsanwälte:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat
in ihrer 314. Sitzung am 13.12.1984
an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:

Vorsitzender

als Vertreter der Gruppen:

Kunst
Literatur
Buchhandel
Verleger
Jugendverbände
Jugendwohlfahrt
Lehrerschaft
Kirchen

Länderbeisitzer:

Nordrhein-Westfalen
Rheinland-Pfalz
Saarland

Protokollführerin:

f.d.Antragsteller:

f.d.Verfahrensbeteiligte:

entschieden:

Battlezone
Videospiel
Hersteller: Atari Elektronik Vertriebs GmbH,

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

1. Das Videospiel "Battlezone" wird von dem Verfahrensbeteiligten hergestellt und auf dem deutschen Markt vertrieben. Das Spiel kann auf dem Videocomputersystem "Atari 2600" gespielt werden. Neben dem Grundgerät benötigt man einen Steuerknüppel (Joystick).
2. Bei dem Videospiel "Battlezone" geht es darum, Panzer, Superpanzer und Jagdflugzeuge abzuschießen, sowie dem feindlichen Bombardement zu entgehen. Das Spiel wird in der Inhaltsangabe wie folgt beschrieben:

"Es ist das Jahr 1999, und die Völker der Erde haben einen weltweiten Friedensplan verkündet. Es gibt aber ein Problem mit dem vorgeschlagenen Waffenstillstand: Ein Rat von wahnsinnigen Militärkommandanten hat rauhe Massen von automatischen Waffen in die liebliche Landschaft abgeschossen. Diese Jagdflugzeuge, fliegende Teller, Panzer und Superpanzer werden ihre Welt in eine Wüste ohne Lebenszeichen verwandeln - es sei denn, Sie können Sie stoppen.

Glücklicherweise haben Sie einen alten Panzer entdeckt, der in einem Museum versteckt war. Benützen Sie Ihren Steuerknüppel, um den Panzer zu steuern, während Sie auf der Suche nach feindlichen Robotern sind. Da Ihnen Ihr Elektronik-Periskop nur eine Sicht nach vorne vom Panzer aus gestattet, müssen Sie sich besonders auf Ihren Radarbildschirm verlassen, um den Feind aufzuspüren. Wenn Sie am Radar einen Blip beobachten, müssen Sie sich mächtig ranhalten! Drehen Sie Ihren Panzer, bis der Feind am Bildschirm erscheint; drücken Sie den roten Steuerknopf, um Ihre Turmkanone abzufeuern. Sie beginnen das Spiel mit fünf Panzern.

Feinde

Panzer: Panzer sind Ihr häufigster Feind. Sie bewegen sich etwas langsamer als Ihr eigener Panzer, und unterscheiden sich durch Ihre blauen Türme.

Superpanzer: Sie sehen fast so wie gewöhnliche Panzer aus, haben jedoch gelbe Türme und können sich schneller, als Ihr Panzer bewegen.

Jagdflugzeuge: Jagdflugzeuge erscheinen immer direkt vor Ihnen, und fliegen dann im Zickzack auf Ihren Panzer zu. Wenn ein Jagdflugzeug in die kürzeste Entfernung kommt, dreht es seitlich ob und schießt ein Panzerabwehrgeschöß direkt auf Sie ab. Sie können ein Jagdflugzeug am summenden Ton erkennen, den es im Flug von sich gibt.

Fliegende Teller: Fliegende Teller schießen nicht auf Sie, sind aber schwer zu treffen und können Sie ablenken, während ein Panzer, ein Jagdflugzeug oder ein Superpanzer auf Sie schießt.

Anwendung des Radarbildschirmes

Ihr Radar befindet sich oben in der Mitte des Bildschirms. Feindroboter erscheinen am Bildschirm als weiße Licht-"Blips"; Ihr Panzer befindet sich in der Mitte des Radarkreises. Die zwei Linien oben am Bildschirm zeigen Ihr Gesichtsfeld an. Wenn Sie Ihren Panzer so bewegen, daß ein feindlicher "Blip" zwischen den Linien ist, sollten Sie in der Lage sein, den Feind am Hauptbildschirm zu sehen. Seien Sie aber vorsichtig! Ein Feind kann nämlich Ihren Panzer beschießen und zerstören - selbst wenn Sie ihn nicht auf dem Hauptbildschirm sehen können.

Eine schwarze Visiermarke befindet sich oben am Hauptbildschirm, damit Sie besser das Ziel anvisieren können. Wenn sich der Feind direkt in Ihrer Schußlinie befindet, ändert die Gepester Ihre Farbe.

Punktezahl

Ziel	Punkte
Panzer	1.000
Jagdflugzeug	2.000
Superpanzer	3.000
Teller	5.000

Ein Bonus-Panzer bei 50.000 und 100.000 Punkten.

Anwendung der Steuerung

Mit dieser ATARI ProgrammCassette benutzen Sie den Steuerknüppel. Überzeugen Sie sich, daß das Kabel fest in der LEFT CONTROLLER-Buchse an der Rückwand Ihres Grundgerätes steckt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist. Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Bringen den Steuerknüppel nach vorne, um Ihren Panzer nach vorne zu bewegen; ziehen Sie den Steuerknüppel zurück, um Ihren Panzer nach rückwärts zu bewegen. Um Ihren Panzer an Ort und Stelle zu drehen, bringen Sie den Steuerknüppel direkt nach rechts oder links. Sie bewegen den Panzer in Bogenform, indem Sie den Steuerknüppel diagonal in der gewünschten Richtung bewegen.

Sie feuern Ihre Turmkanone ab, indem Sie den roten Knopf an Ihrer Steuerung drücken. Verfehlen Sie ein Ziel, können Sie erst nach etwa zwei Sekunden wieder schießen.

Konsolen - Steuerungen

Drücken Sie den GAME SELECT Schalter, um eine der drei Spielstufen zu wählen. Die Spielstufe wird durch die Zahl von Panzern angezeigt, die unten am Bildschirm dargestellt werden. Spiel 1 ist die leichteste Version; Spiel 3 die schwierigste. Drücken Sie GAME RESET oder den Steuerknopf, um das Spiel zu starten.

Die DIFFICULTY Schalter haben in diesem Spiel keine Funktion.

Strategie

- Eine gute Methode, um feindlichen Geschossen auszuweichen, besteht darin, Ihren Panzer um 45° zu drehen, ihn dann sofort nach vorne oder rückwärts zu bewegen (siehe Diagramm).
- Achten Sie auf den Ton der Kanonen. Sobald Sie einen Schuß hören, müssen Sie ein Ausweichmanöver durchführen. Drehen Sie sich nicht einfach an Ort und Stelle.
- Bewegen Sie sich weiter, wenn Sie einen Schuß abgegeben haben - warten Sie nicht, um zu sehen, ob Sie einen Treffer zu verzeichnen haben.
- Vergeuden Sie keine Schüsse: Vergessen Sie nicht, daß Sie mit Ihrer Turmkanone solange nicht mehr schießen können, bis Ihr letztes Geschöß entweder einen Feind trifft, oder vom Hauptbildschirm verschwindet."

Eine Art Fadenkreuz erleichtert das Zielen auf und das Abschießen gegnerischer Objekte. Wird man selbst getroffen, wird dies durch ein akustisches Signal angezeigt. Die Farbe des Bildschirms ändert sich, Blitze zucken über die Scheibe.

3. Das _____ hat beantragt,
das Videospiel "Battlezone" in die Liste der jugendgefährdenden
Schriften aufzunehmen.

Im Indizierungsantrag vom 28.03.1984 führt das Jugendamt aus, das Videospielsystem des Verfahrensbeteiligten sei eines der am häufigsten gekauften Spielsysteme. Die erforderlichen Kassetten lägen preislich zwischen 80,-- bis 150,-- DM.

Bei dem Spiel "Battlezone" handele es sich um ein reines Kriegsspiel. Der "Verband der Deutschen Automatenindustrie" habe dieses Spiel für den Betrieb in den Spielhallen als nicht jugendfrei eingestuft. Wie sich der Jugendliche in die Rolle des kompromißlosen Kämpfers und Vernichters hineindenken solle, gehe schon aus der Spielanleitung hervor.

Das Spiel sei ein Einzelspiel, das als solches zur Vereinsamung und Kommunikationsarmut junger Menschen beitrage. Partner des Spielers sei das Spielgerät. Der Ablauf des Spieles zwinge den Spieler zu einem rein reaktiven Handeln, ohne die Möglichkeit, aktiv bzw. kreativ in den Spielverlauf eingreifen zu können. Inhaltlich werde bereits durch die Spielanleitung auf die Notwendigkeit aggressiven Handelns hingewiesen, das keiner Legitimierung bedürfe. Durch die Vision, daß der Spieler über mehrere Leben verfüge, vermittele das Spiel dem Spieler eine Scheinwelt, die mit der Realwelt nicht mehr in Einklang zu bringen ist. Hierdurch bestehe für Jugendliche die Versuchung, in die Scheinwelt zu flüchten und Problemen, die in der Realwelt bestehen, auszuweichen, ohne daß diese von den Jugendlichen aufgearbeitet würden. Das Spiel werde als Hilfsmittel benutzt, das dazu diene, vorhandenen Problemen auszuweichen und diese zu verdrängen. Die Verdrängung geschehe mit dem Mittel der Aggression, die somit ein scheinbarer und bequemer Problemlöser werde. Das Spiel sei im Gegensatz zu Arcadenspielen (in Spielhallen) nicht für Spielernaturen ab 18 Jahren konzipiert. Vielmehr bildeten Jugendliche die Hauptzielgruppe des Videospielsystems. Das Spiel sei eine paramilitärische Ausbildung. Kinder sollten offenbar frühzeitig erkennen, was es heiße, sich in einem in Teilbereichen echt simulierten Krieg zu befinden. Eindeutiger könne eine Kriegsverherrlichung oder -verharmlosung nicht mehr dargestellt werden.

4. Der Verfahrensbeteiligte tritt dem Indizierungsantrag entgegen. Schriftlich hat er ausgeführt, das Videospiel "Battlezone" sei nicht brutaler als das weit verbreitete Spiel "Schiffe versenken"; mit Überlegung und Geschicklichkeit soll der Spieler Treffer anbringen. Es finde keine Kriegsverherrlichung statt, es werde im Gegenteil der Friede angestrebt. Das Recht der Selbstverteidigung, um das es im Spiel gehe, sei in der Verfassungsordnung verankert, die Bundesrepublik müsse ebenfalls zur Verteidigung im Westatlantischen Bündnis beitragen und den Bündnispartnern beistehen, wenn es zu einem kriegerischen Angriff käme. Das militärische Szenario als solches sei nicht jugendgefährdend. Die Wirkungsforschung habe nicht nachgewiesen, daß jugendliche Spieler nachteilig vom Spielgeschehen beeinflusst würden. Der Spieler verliere auf jeden Fall, er habe

keine Chance, dem Ansturm gegnerischer Truppen Herr zu werden. Daraus folge für den Spieler die Botschaft: Du kannst den Krieg nicht gewinnen. Auch demzufolge finde keine Kriegsverherrlichung statt.

Der Vorwurf, das Spiel verbreite Kommunikationsarmut, sei nicht haltbar. Spiele wie Puzzle, ein Eisenbahnspiel oder andere Spiele seien genauso wenig vereinsamend wie das Videospiel "Battlezone". Schießen und Treffen sei Sinn der szenarischen Anleitung. Problemen werde im Spiel nicht ausgewichen, es handele sich um eine reines Reaktionsspiel.

Bezüglich der Wirkungsweisen des Videospiels nimmt der Verfahrensbeteiligte ergänzend auf den Aufsatz von Prof. Jürgen Fritz "Software - Wirkungen, systematische Vergleiche" in der Zeitschrift "Videospiele - regelbare Welten am Draht", Sonderdruck der Zeitschrift "Spielmittel", Nostheideverlag GmbH, Bamberg, 1983, S. 23 ff., Bezug. Das Spiel "Battlezone" werde genauso wie viele andere, noch nicht indizierte Videospiele gespielt.

Im Termin zur mündlichen Verhandlung hat der Bevollmächtigte des Verfahrensbeteiligten auf sein schriftliches Vorbringen Bezug genommen. Weiter hat er erklärt, das Spiel sei im wesentlichen wie das berühmte "Pacman"-Spiel zu spielen. Der Inhalt des Spieles sei bedeutungslos. Der junge Spieler müsse permanent aufpassen. Es sei inhaltlich egal, ob zwei Rinder eingefangen werden müssen, oder Menschen abgeschossen werden.

Der Bevollmächtigte hat beantragt,

den Antrag auf Indizierung des Videospiels "Battlezone" abzulehnen.

5. Für den Verfahrensbeteiligten machte von der Fachhochschule Köln Ausführungen zur Frage der Jugendgefährdung des verfahrensgegenständlichen Videospiels. Als Gutachter für die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften trat auf. Er führte aus, die Moral des Videospiels "Battlezone" sei die, eine primitive Geltung zu üben.
6. Im Termin zur mündlichen Verhandlung hatten die Beisitzer Gelegenheit, das Videospiel "Battlezone" zu spielen.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte sowie auf das Videospiel und dessen Spielanleitung Bezug genommen.

G r ü n d e

7. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Videospiel "Battlezone" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Videospiel ist ein Ton- und Bildträger i.S.v. § 1 Abs. 3 GjS. Auf der Videokassette ist eine bestimmte Ton- und Bildfolge gespeichert. Daher steht das Videospiel den Schriften des GjS gleich.

8. Das Videospiel "Battlezone" ist sozialethisch desorientierend, wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften und nach der Rechtsprechung auszulegen ist.

Das Videospiel "Battlezone" verherrlicht und verharmlost den Krieg, § 1 Abs. 2 GjS. Es läßt kriegerische Kampfhandlungen als positiven Wert erleben, Kriegsgeschehen wird als besonders reizvoll dargestellt. Das Videospiel "Battlezone" stellt im Spielverlauf Kriegsereignisse dar: Mit einem alten Panzer wird feindliches Kriegsgerät abgeschossen. Es wird geschossen und zerstört, es wird mithin getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Auf dem Radarbildschirm ein Angriffsobjekt ausmachen, dieses verfolgen und ins Visier nehmen, abschießen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich leicht, die Abschußobjekte nähern sich aus unterschiedlichen Richtungen. Das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Battlezone" an kriegerischen Vernichtungshandlungen beteiligt, die er aufgrund 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 aufgrund der Spielerreaktionen immer wieder, mit - wahlweise - aufsteigendem Schwierigkeitsgrad Ausweich-, Angriffs- 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 Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt im Spiel "Battlezone" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistungen des Spielers beim Abschießen und Vernichten des Feindes werden 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 "Battlezone" auf die Leistungen des Spielers als Kannonier eines alten Panzers - mithin auf seine Leistungen beim Töten.

In der Spielanleitung zum Kriegsspiel "Battlezone" wird das Kriegsgeschehen als besonders reizvoll, ja als lebensnotwendig dargestellt. Der Spieler ist der mutige Führer eines Panzers, der ganz allein die Invasion aufhalten kann. Nur er kann das Treiben der wahnsinnigen Militärkommandanten aufhalten. Dies ist keine sachliche und nüchterne Darstellung von Kriegsereignissen. Kriegsgeschehnisse werden im Spiel "Battlezone" als romantische Abenteuer dargestellt, in denen männliche Tugenden bewiesen und spielerisch eingeübt werden können. Die Folgen des Abschusses eines gegnerischen Kampfobjektes werden bagatellisiert.

Die technische Ausstattung des Spieles mit seinen hohen Anforderungen an die Geschicklichkeit führt nicht zu einem Verfremdungseffekt. Ganz im Gegenteil wird dem Spieler ein bewußtes Erleben moderner Kriegshandlungen vermittelt, indem er in der kindlichen bzw. jugendlichen Vorstellung Risiken eingehen und in kindlicher bzw. jugendlicher Abenteuerlust das Ungewisse herausfordern kann.

Der Kriegsverherrlichung, die von dem Videospiel ausgeht, steht nicht entgegen, daß der spielerische Einsatz nur dazu dient, einen Angriff von wahn-

sinnigen Militärkommandanten gesteuert, abzuwehren, und somit den im Jahre 1999 geschlossenen Frieden durchzusetzen. Dies ist lediglich ein Aufhänger, der die Kriegshandlungen des Mitspielers erst ermöglichen soll. Wenn auch möglicherweise zum letzten Mal soll im Videospiel "Battlezone" der Gegner um jeden Preis abgeschossen werden. Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nicht für den Unterschied einerseits zwischen Spiel und Wirklichkeit, andererseits für den Unterschied Angriff, Krieg, Verteidigung. Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituation eine eigenständige Realität in ihrem Bewußtsein an, insbesondere dann, wenn ein Spiel "wie Battlezone" aktives Handeln fordert 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 und Jugendliche.

9. Das Videospiel "Battlezone" hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen von "Battlezone" zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrations-schwierigkeiten, Kopfschmerzen und anderem (vgl. im einzelnen Fritz, "Videospiele - regelbare Welten am Draht", Teil 4, in "Spielemittel", S. 23 ff, Nostheideverlag, Bamberg, 1983; Selg, Vortrag vom 24.10.1984 auf der Jahrestagung der Aktion Jugendschutz (ajs), Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg, Stuttgart). Bei dem Spiel "Battlezone" handelt es sich nämlich nicht um ein einfaches Geschicklichkeits- oder Trefferspiel, indem es lediglich um das Gewinnen geht. Das Videospiel knüpft 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/Töten 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 Videospiel "Battlezone" fasziniert, es macht Kindern und Jugendlichen außergewöhnlichen Spaß. "Battlezone" ist - wie andere Action-Videospiele auch - gleichzeitig aber äußerst anstrengend. Höchste Konzentration ist erforderlich. Ein Versagen oder das Erzielen geringer Punktzahlen führt zur Frustration.

Der Computer erzeugt durch das Spiel Aggression im Zusammenhang kriegerischer Ereignisse; da außer dem Befehl-/Gehorsam-Verhältnis (es muß geschossen und der Feind vernichtet werden) keine differenzierten sozialen Regeln angeboten werden und möglich sind für die Bewältigung von Wut und Zerstörungsgefühlen, kann davon ausgegangen werden, daß etwa auftretende Aggressionsneigungen auch in außerspielerischen Situationen, insbesondere von gefährdungsgeneigten Kindern und Jugendlichen nicht adäquat beherrscht werden können. Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt.

10. Ausnahmetatbestände i.S.v. § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich. Das Spiel hat rein unterhaltenden Charakter.
11. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen der weiten Verbreitung des Videospiels sowie dem bekanntermaßen großen 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).