

Entscheidung Nr. 3499 vom 08.08.1985
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 162 vom 31.08.1985

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

B. Cotton Supersoft

Antrag vom 15.07.1985

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:

f.d. Antragsteller:

f.d. Verfahrensbeteiligte:

entschieden:

"Tank Attack"
Videospiele
B. Cotton Supersoft

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

1. Der Verfahrensbeteiligte entwickelte 1983 das Spiel "Tank Attack". Es ist auf dem Computersystem Commodore VC 64 zu spielen.
2. Der Spieler bedient mit dem Joystick eine Kanone. Vor dem Hintergrund einer Gebirgskette muß der Angriff feindlicher Panzer erwartet und mit Kanonenschüssen abgewehrt werden. Ein Fadenkreuz erleichtert das Auffassen und den Abschluß der Ziele.
3. Der hat am 15.07.1985 bean-
trägt,

das Videospiel "Tank Attack" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Der Antragsteller hält dieses Spiel für besonders sittlich gefährdend und verrohend für jugendliche Videospiele. Das ganze Spiel sei sehr primitiv gemacht (Blockgrafik) und ziehe seinen Spielanreiz allein aus dem Zielen und "Abballern" sowie den entsprechenden akustischen Begleiteffekten.

Der Sinn des Spieles sei auf das "Abschießen" und "Totschießen" reduziert. Weitere Entscheidungen und Verhaltensweisen seien nicht vorgesehen. Der Krieg diene als abenteuerlicher Hintergrund für ein Spiel, womit seine Schrecken und Leiden bagatellisiert und verharmlost würden. Damit sei das Spiel geeignet, sozial-ethisch desorientierend zu wirken.

4. Mangels ladungsfähiger Anschrift konnte der Verfahrensbeteiligte von dem Indizierungsverfahren nicht benachrichtigt werden.
5. Im Termin zur mündlichen Verhandlung hatten die Mitglieder des Prüfungsausschusses Gelegenheit, das Spiel "Tank Attack" zu spielen.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüffakte sowie auf den des Spieles, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Spiel "Tank Attack" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Computerspiel ist ein Ton- und Bildträger i.S.v. § 1 Abs. 3 GJS. Auf der Computerdiskette ist eine Ton- und Bildfolge in magnetischer Ordnung gespeichert. Daher steht das Computerspiel den Schriften des GJS gleich.

7. In seinem Indizierungsantrag hat der Antragsteller den Spielverlauf und das Wesen des Spiels präzise geschildert:

"Der Spieler bedient mit dem Joystick eine Kanone, deren "Visier" auf dem Bildschirm zu erkennen ist. Der Hintergrund des Bildes ist eine grob angeordnete Gebirgskette, aus der mit ruckartigen Bewegungen "feindliche Panzer" auftauchen, die "abgeschossen" werden müssen. Auf dem Bildschirm befindet sich unten links die Anzeige "in range", das heißt, der Tank ist innerhalb der

"Reichweite" der Kanone und rechts unten ein kleiner Pfeil, der eine "radargestützte Zielhilfe" darstellt. Der näher kommende Panzer ist nur von vorne durch einen Treffer ins Kanonenrohr zu "erledigen", worauf ein sternartiges Gebilde und lautes Krachen eine Explosion andeuten soll. Weitere im Spielverlauf angebotene Ziele sind sich rasch bewegende blaue "Untertassen", die mit einem Pfeifen ihren Abschluß quittieren, sowie ein unförmiges Viereck, das wohl einen Superpanzer darstellen soll. Hat der Spieler genügend "abgeschossen", so gelangt er in eine höhere Spielstufe, wo der gleiche Spielablauf in einer schnelleren Geschwindigkeit wiederholt wird. Wenn der sich nähernde Panzer nicht innerhalb kurzer Zeit getroffen wird, so ertönt eine langhallende Explosion, der Bildschirm färbt sich (blut-)rot und zeigt "Sprünge", womit die eigene "Vernichtung" angezeigt wird."

8. Das Computerspiel "Tank Attack" ist sozialetisch 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 Spiel ist kriegsverherrlichend und kriegsverharmlosend, es hat aggressionssteigernde Eigenschaften. "Tank Attack" stellt den Krieg als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten dar und läßt diesen als einzigartige Möglichkeit erscheinen, Ruhm und Anerkennung zu gewinnen. Die Schrecken des Krieges und seine zahlreichen, für die Menschen schmerzhaften Auswirkungen werden nicht dargestellt oder auch nur angedeutet.

Das Spiel "Tank Attack" stellt - wie in der Spielbeschreibung des Antragstellers zutreffend geschildert - Kriegsereignisse dar. Mit der eigenen Waffe werden gegnerische Objekte abgeschossen und zerstört. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Das Kanonenrohr steuern, mittels des Visiers zielen, abwarten bis der Panzer, die Untertasse oder der "Super-Panzer" in Reichweite kommt, abschießen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, aber das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Tank Attack" 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 aufsteigendem Schwierigkeitsgrad Ausweich-, Angreifs- 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.

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 "Tank Attack" bagatellisiert. Darüberhinaus zwingt das Spielgeschehen 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 "Tank Attack" als ein selbstverständliches Mittel zur Entscheidung von Kriegssituationen. In dieser, vom Spiel "Tank Attack" aufgezwungenen Perspektive muß kriegerische Gewalt als ein gerechtfertigtes Mittel empfunden werden.

Die Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt im Spiel "Tank Attack" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spieler 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 "Tank Attack" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze - mithin auch seine Leistungen beim Töten. Der Krieg und das Abschießen von Panzern werden als romantisches Abenteuer dargestellt, in dem männliche Tugenden bewiesen und spielerisch eingeübt werden können. Im Spiel "Tank Attack" 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. Kriegsereignisse werden außerdem als automatisierte, durch technische Hilfsmittel herbeigeführte Geschehnisse vorgestellt und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen.

9. Das Computerspiel "Tank Attack" hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Es hat einfache Regeln, erfordert hohe Leistungsbereitschaft im Bereich der motorischen Geschicklichkeit. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen von "Tank Attack" zur 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-/Gehorsam-Verhältnis (es muß geschossen und der Feind vernichtet werden) keine differenzierten sozialen Regeln angeboten werden 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. Der Spieler ist ständig dem Streß ausgesetzt, selbst abgeschossen zu werden. Diesen Druck kann er im Spiel nicht los werden. Aggressionsabbau kann demnach nur außerhalb des Spieles stattfinden. Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt.
10. Ausnahmetatbestände i.S.v. § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich.
11. Ein Fall geringer Bedeutung scheid wegen der weiten Verbreitung des Spieles 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).