

Pr. 167/88

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

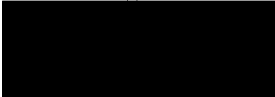
Entscheidung Nr. 3851 vom 9.6.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 118 vom 30.6.1988

Antragsteller:

Ministerium für Arbeit,
Gesundheit, Familie und
Sozialordnung Baden-
Württemberg
Postfach 12 50
7000 Stuttgart 1

Az.: V/2-7244.1

Antragsgegnerin:

Ocean Software


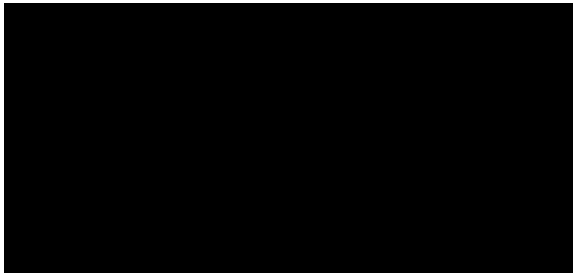
Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat in ihrer
352. Sitzung vom 9. Juni 1988
an der teilgenommen haben:

als Vorsitzender:



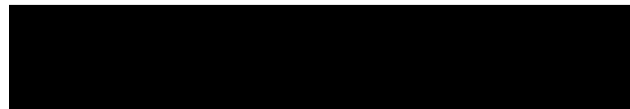
als Gruppenbeisitzer:

Kunst
Literatur
Buchhandel
Verleger
Jugendverbände
Jugendwohlfahrt
Lehrerschaft
Kirchen



als Länderbeisitzer:

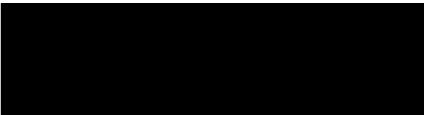
Niedersachsen
Nordrhein-Westfalen
Rheinland-Pfalz



Protokollführerin:

für den Antragsteller:

für den Verfahrensbeteiligten:



entschieden:

Top Gun
Computerspiel
Ocean Software, Manchester, GB

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Die Beteiligte hat das Computerspiel "Top Gun" programmiert. Dieses wird auf dem deutschen Markt vertrieben. Es ist in Diskettenversionen u. a. für die Computerversion Commodore VC 64 erhältlich.
2. Das Computerspiel "Top Gun" knüpft an den titelgleichen Kinofilm an. Dieser handelt von der Ausbildung eines jungen Mannes zu einem erfolgreichen Navy-Kampfpiloten.

Das Spiel "Top-Gun" präsentiert zu Beginn eine Zeichnung des Kampffjets F14 Tomcat. Bei Spielbeginn steigt dieses Flugzeug von einem Flugzeugträger auf.

Der Spieler kann wählen, ob er gegen den Computer antritt oder sich mit einem Mitspieler messen möchte. Bei Spiel gegen den Computer muß er drei feindliche Flugzeuge aufspüren, in das Fadenkreuz manövrieren und abschießen. Dann gelangt er in den nächsten Spiellevel. Spielen zwei Spieler gegeneinander, müssen sich die Kontrahenten gegenseitig jagen und abschießen. Gewinner ist, wer am längsten in der Luft bleibt. Die Spieler können während des Spiels zwischen drei verschiedenen Waffensystemen wählen. Außerdem ist es möglich, den Feind auf dem Radarschirm zu verfolgen, der sich in der Mitte der Anzeigetafel befindet.

3. Das Ministerium für Arbeit, Gesundheit, Familie und Sozialordnung des Landes Baden-Württemberg hat beantragt,

das Computerspiel "Top Gun"
in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Es handelt sich - so führt der Antragsteller aus - um ein Computerspiel, das geeignet ist, Kinder und Jugendliche sozial-ethisch fehlzuleiten. Das Spiel habe einen kriegerischen Inhalt. Es sei die Aufgabe des Spielers, der selbst drei Leben zu verlieren habe, feindliche Flugzeuge abzuschießen. Nach der heute gängigen Auffassung sei der spielerische Vollzug von Kriegshandlungen, bei denen Menschen unter spielerisch-mechanischem Zwang getötet würden, geeignet, den Krieg und die Gewaltanwendung zu verharmlosen und die ethische Reflexion über dieses Geschehen zu verhindern. Damit aber würden Kinder und Jugendliche dem Geiste der Humanität und dem Gedanken an ein friedliches Zusammenleben der Völker entfremdet.

4. Die Verfahrensbeteiligte hat sich zum Indizierungsantrag und -verfahren nicht geäußert.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfkakte und auf den des Computerspiels, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen. Der Vorsitzende der des Prüfungsausschusses hat "Top Gun" im Sitzungstermin vorgespielt und erläutert. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses hatten Gelegenheit, persönlich "Top Gun" zu spielen. Spielinhalt und -verlauf wurden diskutiert. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses verständigten sich über den jugendgefährdenden Gehalt von "Top Gun".

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Top Gun" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Computerspiele sind Schriften im Sinne des GjS. Das auf der Datendiskette enthaltene Programm erzeugt Bild- und Tondarstellungen i. S. v. § 1 Abs. 3 GjS. Für den Schriftenbegriff ist es unerheblich, ob die Wahrnehmung der auf der Diskette gespeicherten Bildinformationen unmittelbar oder nur durch Einsatz technischer Hilfsmittel, z. Bsp. Telefon, Videorecorder, Bildschirm möglich ist. Wie bei einem Videofilm werden bei einem Computerspiel von dem jeweiligen Datenträger die Bild- und Toninformationen durch Eingabegeräte in den Rechner eingelesen und auf den Monitor projiziert bzw. an den Lautsprecher vermittelt.

7. Das Computerspiel "Top Gun" ist offenbar geeignet, Kinder und Jugendliche "sozialethisch zu desorientieren", wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften auszulegen ist. Für jeden Betrachter ist dies klar und zweifelsfrei einsichtig, weil "Top Gun" kriegsverherrlichend bzw. -verharmlosend i. S. d. § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS ist.

In dem Computerspiel übernimmt der Spieler die Aufgabe, eines Navy-piloten, der mit seinem Flugzeug, der F14 Tomcat, entweder vom Computer oder vom Mitspieler gesteuerte Flugzeuge abschießen muß. Dazu muß er den Radarschirm beobachten und auf dem vor ihm liegenden Monitor die Flugbewegungen des Gegners beobachten. Er muß versuchen, das gegnerische Objekt in das Visier zu bekommen und dann dieses abzuschießen. Verschiedene Waffen stehen ihm zur Verfügung: Machine Guns, Sidewinder, Flare Mode.

"Top Gun" ist kriegsverherrlichend und kriegsverharmlosend. Das Computerspiel stellt den Krieg als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten dar und läßt ihn als einzigartige Möglichkeit erscheinen, Anerkennung und Ruhm zu gewinnen. Die Schrecken des Krieges werden negiert. Das Computerspiel "Top Gun" stellt - wie geschildert - im Spielverlauf Kriegsereignisse dar: Mit dem Flugzeug und den zur Verfügung stehenden Waffen werden feindliche Flugobjekte zerstört. Es wird getötet, der Vorgang ist immer derselbe: Den Gegner ausfindig machen, mit Hilfe von Radar und Sichtkontrolle sich auf das feindliche Flugzeug zubewegen, auf das gegnerische Flugobjekt präzise zielen, Geschoß auslösen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar leicht, aber das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben gleich.

Der Spieler wird in "Top Gun" an kriegerischen Vernichtungshandlungen beteiligt, die er aufgrund der Ausgangssituation im Spielverlauf aktiv mitgestaltet und nachvollzieht. Das Spielgerät oder ein Mitspieler fungieren als Spielpartner, immer wieder werden neue Ausweich-, Angriffs- und Vernichtungsaufträge angeboten und durchgeführt. Der oder die Spieler halten mit ihren Reaktionen das Spielgeschehen aufrecht. Die Gestaltungsmöglichkeiten beschränken sich auf das Vermeiden, Abschie-

Ben und Vernichten. Der Spielverlauf läßt keine andere Entscheidung zu.

Die Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt in "Top-Gun" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen und Vernichten wird mit Punkten belohnt. Je mehr Widersacher vernichtet werden, desto mehr Punkte erhält der Spieler. Nur wer Widersacher erschießt und vernichtet, kann sich in der Luft halten. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Die positive Wertung bezieht sich in "Top Gun" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze, mithin auf seine Leistungen beim Töten.

In "Top Gun" geht es um Zerstören und Vernichten, es wird beliebig abgeschossen und getötet. Die Schrecken und Leiden eines Krieges werden weder erwähnt, noch in irgendeiner Form angedeutet. Sie werden verniedlicht und die Kampfhandlungen damit verharmlost. Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamverhältnis", in dem die Erbringung von Tötungsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Feindes erscheint als ein selbstverständliches Mittel zur Entscheidung von Kriegssituationen. In dieser, von "Top Gun" aufgezwängten Perspektive muß kriegerische Gewalt als ein gerechtfertigtes Mittel empfunden werden.

Kriegsereignisse werden außerdem als automatisierte, durch technische Hilfsmittel herbeigeführte Geschehnisse vorgestellt und damit einer vordergründig einer moralischen Wertung entzogen.

Kriegsverherrlichende Medien sind nach dem ausdrücklichen Willen des Gesetzgebers "sozialethisch desorientierend", § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS. Ihnen haftet die Eignung an, die Jugend zu einer sittlichen Fehlhaltung gegenüber Erscheinungen des menschlichen Lebens, insbesondere des Gemeinschaftslebens zu führen (vgl. BVerwGE 23, 112ff. in Anschluß an Rauschert in "Recht der Jugend" 1959, S. 81, 82).

Alle Mitglieder des Prüfungsausschusses haben sich mit "Top Gun" in einem für die Urteilsfindung notwendigen Maße beschäftigt (vgl. OVG Münster, Urteil vom 4. Juni 1987, 20a 1148/84). Allen Mitgliedern des Prüfungsausschusses ist klar geworden, welchen Spielinhalt und -verlauf "Top Gun" auf dem Monitor generiert.

8. Ausnahmetatbestände i. S. v. § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich.
9. Ein Fall von geringer Bedeutung i. S. v. § 2 GjS konnte nicht angenommen werden. Dies zum einen wegen des hohen Maßes an Jugendgefährdung, das von dem Spiel für Jugendliche ausgeht. Zum anderen mußte berücksichtigt werden, daß das Computerspiel "Top Gun" den titelgleichen Kinofilm nachempfunden ist, der mit sehr großem Erfolg in bundesdeutschen Kinos ausgestrahlt wurde. Es ist zu befürchten, daß sich die große Sympathie Kinder und Jugendlicher an dem ab 12 freigegebenen Kinofilm sich auch auf das Computerspiel bezieht und dieses dementsprechend häufig von Jugendlichen rezipiert wird.

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 (Paragrafen 20 GjS, 42 VwGO).

