

Pr. 144/88


Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3271 (V) vom 24.06.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 118 vom 30.06.1988

Antragsteller:

Stadtjugendamt Köln
Schaevenstraße 1b
5000 Köln 1
Az. 51/514/11

Verfahrensbeteiligte:

Elite Systems Ltd.


Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 29.03.1988 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 24.06.1988 in der Besetzung mit:

Stellvertretender Vorsitzender:

Jugendwohlfahrt:

Literatur:

einstimmig entschieden:


Ikari Warriors
Computerspiel
Elite Systems Ltd., Aldridge
Großbritannien

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

1. Die Verfahrensbeteiligte hat das Computerspiel "Ikari Warriors" hergestellt. Dieses ist für verschiedene Computerversionen erhältlich.
2. Die Spielaufgabe stellt sich wie folgt dar: General Alexander Bonn ist von Guerillas gekidnapped worden. Er wird gefangengehalten. Auf dem Weg zu ihm muß das Flugzeug wegen Treibstoffmangel im dichten, feindlichen Dschungel notlanden. Der Spieler muß sich zu Fuß den Weg durch den feindlichen Dschungel zu dem General bahnen.

Auf dem Weg dorthin wird der Spieler von einer Fülle verschiedener Soldaten angegriffen. Als Einzelkämpfer muß er die ihn angreifenden Widersacher vernichten. Der Held hat einen bloßen Oberkörper, er trägt eine Hose und ein Stirnband um den Kopf. Die Gegner sind mit Uniformen bekleidet. Die normalen Soldaten tragen blaue Uniformen. Sie schießen nur in bestimmten Winkeln. Gefährlicher sind die braubekleideten Soldaten. Ihre Schußfolge ist wesentlich schneller und sie schießen unberechenbar in alle Richtungen. Des weiteren ist die gegnerische Armee mit Fahrzeugen wie Jeeps und Panzern ausgestattet, von denen aus ebenfalls Schüsse abgefeuert werden. Außerdem können Bunker und mit Wächern besetzte Mauern dem Einzelkämpfer gefährlich werden. Ziel es Spieles ist es, bis zum Ende des Geländeabschnittes vorzudringen und General Alexander Bonn mit seinen Leuten zu befreien.

3. Das Jugendamt der Stadt Bonn hat beantragt,

das Computerspiel "Ikari Warriors" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Jugendamt schildert den Spielverlauf von "Ikari Warriors" korrekt und führt aus, dieses Spiel ähnele vom Handlungsablauf und von der Spielidee her den bereits indizierten Programmen "Rambo", "Who dares wins I und II" und "Soldier". Das Computerspiel "Ikari Warriors" sei für Kinder und Jugendliche sittlich gefährdend und sozialethisch desorientierend, da es die Vernichtung von menschlichen Gegnern als wesentlichen Spielinhalt habe. Das Spiel zwingt den Spieler, sich an aggressiven militärischen Gewalthandlungen zu beteiligen. Nur durch das massenhafte Töten von Gegnern sei das Erreichen des Spielzieles und eine hohe Punktzahl möglich. Das Computerspiel sei gewaltverherrlichend und -verharmlosend, da das Töten als Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldenhaftes Verhalten dargestellt werde. Das Spielgeschehen versetze den Spieler in ein Befehls- und Gehorsamsverhältnis, der Auftrag werde als Selbstverständlichkeit angenommen. Eine gewaltfreie Konfliktlösung sei nicht möglich. Die Anwendung von Gewalt werde durch das Spiel durch Belohnung als positiv dargestellt.

4. Die Beteiligte hat sich zu dem Indizierungsantrag und -verfahren nicht geäußert.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüffakte und auf den des Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben "Ikari Warriors" persönlich gespielt. Die Beisitzer sind mit der Entscheidung in der vorliegenden Form einverstanden.

Gründe

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

Computerspiele sind Schriften i.S.d. 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 Ton- und Bildinformationen unmittelbar oder nur durch den Einsatz technischer Hilfsmittel, z.B. 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 dessen Lautsprecher vermittelt.

7. Das Computerspiel "Ikari Warriors" ist offenbar (§ 15a GjS) 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 "Ikari Warriors" kriegsverherrlichend bzw. -verharmlosend i.S.d. § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS ist.

In dem Computerspiel "Ikari Warriors" übernimmt der Spieler die Rolle eines Einzelkämpfers, der zusammen mit einem weiteren Mann sich durch den Dschungel zu dem General Bonn vorkämpfen muß. Dabei sind sämtliche Widersacher in Form von gegnerischen Soldaten und Kriegsgerät auszuschalten. Soldaten in Hülle und Fülle sind abzuschießen. Braune wie blaue Feinde müssen abgeknallt werden.

"Ikari Warriors" 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 "Ikari Warriors" stellt - wie oben geschildert - im Spielverlauf Kriegsereignisse dar. Mit den eigenen Waffen werden feindliche Soldaten und Objekte zerstört. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Durch die feindlichen Reihen im Dschungel sich fortbewegen, auf die gegnerischen Subjekte und Objekte präzise zielen, Geschoß auslösen, töten. die Konstellation der Rahmenbedingungen - insbesondere der Landschaft - verändern sich zwar, aber das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben gleich. Der Spieler wird in "Ikari Warriors" 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-, 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 des Tötens erfährt in "Ikari Warriors" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen und Vernichten wird mit Punkten belohnt. Je mehr Gegner und feindliche Einrichtungen vernichtet werden, desto mehr Punkte erhält der Spieler. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Die positive Wertung bezieht sich in "Ikari Warriors" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze, mithin auf seine Leistungen beim Töten.

Im Spiel "Ikari Warriors" geht es um Zerstören und Vernichten, es wird beliebig abgeschossen und getötet. Die Schrecken und Leiden eines Krieges werden weder erwähnt, noch in irgend einer Form angedeutet. Sie werden verniedlicht und die Kampfhandlungen damit verharmlost. Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamsverhältnis", indem 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 "Ikari Warriors" aufgezwängten Perspektive muß kriegerische Gewalt als ein gerechtfertigtes Mittel empfunden werden.

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

Alle Mitglieder des Prüfungsausschusses haben sich mit "Ikari Warriors" in einem für die eigene Urteilsbildung notwendigem Maße beschäftigt (vgl. OVG Münster, Urteil vom 4.6.1987, 20 A 1148/84). Vorsitzender und Beisitzer haben das Spiel selbst gespielt; allen ist klar geworden, welchen Spielinhalt und -verlauf "Ikari Warriors" auf dem Monitor generiert.

8. Ausnahmetatbestände i.S.v. § 1 Abs. 2 GJS waren unter keinem Blickpunkt ersichtlich.
9. Ein Fall geringer Bedeutung i.S.v. § 2 GJS konnte nicht angenommen werden. Dies zum einen wegen der hohen Jugendgefährdung, die von dem Spiel für Jugendliche ausgeht. Zum anderen mußte berücksichtigt werden, daß "Ikari Warriors" in verschiedenen Zeitschriften besprochen und beworben wird, die von einem jugendlichen Publikum gelesen werden. So ist das Spiel in der Ausgabe Nr. 1/87 der Computer-Zeitschrift "Aktueller Software-Markt" präsentiert worden. In der Ausgabe Nr. 6+7 derselben Zeitschrift, die bereits Ende Mai 1988 erhältlich war, ist "Ikari Warriors" auf Platz 16 der "Top 30 im Juni/Juli" enthalten.

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, ver-

treten durch die Bundesprüfstelle, zu richten (§§ 20 GJS, 42 VwGO).
Außerdem können Sie innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der
Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12-er Gremium
stellen (§ 15a Abs. 4 GJS).

