

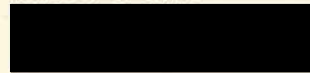
Pr. 341/88

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3517 (V) vom 22.03.1989
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 61 vom 31.03.1989

Antragsteller:
Bayerisches Landesjugendamt
Richelstraße 11
8000 München 19
Az.: 1 12 12/4/88

Verfahrensbeteiligte:
Mastertronic



Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 21.07.1988 eingegangenen Indizierungsantrag am 22.03.1989 gemäß § 15a GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Vorsitzender:



Literatur:



Jugendwohlfahrt:



einstimmig beschlossen:

"Ninja-Mission"
Computerspiel
Mastertronic, Soest

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
eingetragen.

S a c h v e r h a l t

Das Computerspiel "Ninja-Mission" wird von der Firma Mastertronic auf dem deutschen Markt vertrieben. Es handelt sich um eine 3 1/2 Zolldiskette, lauffähig auf dem Computersystem Commodore Amiga. Die Diskette hat keinen Kopierschutz; sie kann beliebig vervielfältigt und verbreitet werden.

Das Bayerische Landesjugendamt hat die Indizierung des Computerspiels beantragt. Nach den zutreffenden Ausführungen im Antrag hat das Spiel im wesentlichen folgenden Inhalt:

"Im ersten Spiel - Level befindet sich ein harmonisch gestaltetes asiatisches Landschaftspanorama. Im Vordergrund steht links wartend der Ninja-Kämpfer in schwarzer Uniform, das Ninja-Schwert geschultert. Unterhalb des Bildes zeigt die Schrift die "Hero-Score"-Punkte an. Der mittels Joystick nach rechts geführte Ninja erhält durch Aufheben von Gegenständen und Waffen (Ninja-Wurfsterne) seine Punkte. Bereits im zweiten Level ("walkway") steht dem Ninja ein Gegner gegenüber. Der Kämpfer marschiert aufgrund der Joystick-Bewegung auf den Gegner zu und attackiert diesen. Heftiges Drücken auf den "Firebutton" löst Schläge des Ninja auf Gesicht und Körper des Gegners aus. Nachdem der Gegner viele Schläge und Stöße erhalten hat, stürzt er zu Boden. Der "eigene" Ninja hat zur Punktekomplettierung die am Boden liegenden Waffen aufzuheben und läuft über den Körper des besiegten Feindes hinweg. Dabei tritt er auf sein am Boden liegendes Opfer und läuft aus dem Bildschirm hinaus in das nächste Level hinein. Dort ist ebenfalls ein Gegner niederzukämpfen. Im Verlauf des Kampfes können auch anstelle der Faust- und Fußschläge Ninja-Sterne geworfen werden, worauf das sofortige Ableben des Gegners erfolgt. Auch das Schwert wird von Ninja benutzt."

Zur Begründung der Jugendgefährdung führt der Antragsteller aus:

"Das Spiel fordert zu gewalttätigem Handeln auf. Die Gewalthandlung erfolgt unmotiviert. Das Spiel vermittelt dem unkundigen Jugendlichen darüber hinaus ein entstelltes Bild des Ninjas. Sein einziges Handeln (im Spiel) besteht aus Schlagen, Werfen und Stechen und im Einsammeln von Waffen.

Die Qualität der gewalttätigen Handlungen erscheint besonders jugendgefährdend: Die Schläge von Faust und Fuß in Gesicht und Körper werden mit Erfolgspunkten honoriert."

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht über die Absicht der Bundesprüfstelle, im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS zu entscheiden, unterrichtet. Sie hat sich nicht geäußert.

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

Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben "Ninja-Mission" persönlich gespielt. Sie sind mit der Entscheidung sowie mit der Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einverstanden.

G r ü n d e

Das Computerspiel "Ninja-Mission" war auf Antrag des Bayerischen Landesjugendamtes zu indizieren.

Das Computerspiel "Ninja-Mission" 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 Bundesprüf-

stelle für jugendgefährdende Schriften auszulegen ist. Für jeden Betrachter ist klar und zweifelsfrei einsichtig, daß "Ninja-Mission" Tötungshandlungen selbstzweckhaft darstellt.

Das Computerprogramm hält den Spieler dazu an, sich an brutalen und grausamen Kampf- und Tötungshandlungen aktiv zu beteiligen. Es stellt diese Liquidierungsaufgaben als positiven Wert dar. Das Computerspiel fordert den Spieler als Ninja-Kämpfer auf, mit verschiedenen Waffen seinen Gegner zu bekämpfen. Als Waffen dienen Faust und Fuß, aber auch typische Ninja-Waffen wie Wurfstern und Schwert.

Das Töten des Gegners erfährt im Spiel "Ninja-Mission" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Treffen und Töten des Feindes wird mit Punkten belohnt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese Wertung bezieht sich im Spiel "Ninja-Mission" auf die Leistung des Spielers beim Töten. Im Spiel geht es nur um Vernichten, Verletzen und Töten. Die Kampfsituation wird vorgegeben und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen. Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamverhältnis", in dem die Erbringung von Liquidierungshandlungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird.

Es war kein Anhaltspunkt dafür ersichtlich, daß einer der Ausnahmetatbestände des § 1 Abs. 2 GjS in Betracht kommt. Das Spiel hat rein unterhaltenden Charakter.

Ein Fall geringer Bedeutung schied insbesondere wegen der weiten Verbreitung des Computerspieles und der leichten Kopiermöglichkeit 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). Außerdem können Sie innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er-Gremium stellen (§ 15a Abs. 4 GjS).

