
Entscheidung Nr. 4696 vom 04.09.1997
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 183 vom 30.09.1997

Antragsteller:
Stadtjugendamt Bochum
Postfach
44777 Bochum
Az.: 51 31

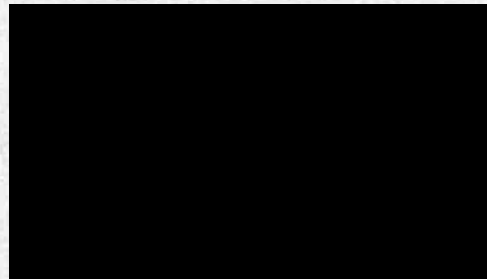
Verfahrensbeteiligte:
M-Soft
Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat in ihrer
458. Sitzung vom 04. September 1997
an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:
Vorsitzende



als Beisitzer der Gruppe:
Kunst
Literatur
Buchhandel
Verleger
Träger der freien Jugendhilfe
Träger der öffentlichen Jugendhilfe
Lehrerschaft
Kirche



Länderbeisitzer:
Sachsen
Sachsen-Anhalt
Schleswig-Holstein



Protokollführerin:
Für den Antragsteller:
Für den Verfahrensbeteiligten:



beschlossen:

Das Computerspiel (PC-CD-ROM)
„Duke 3D“ (Zusatzlevel)
M-Soft, Anschrift unbekannt

wird in die Liste der jugendgefährdenden
Schriften eingetragen.

Sachverhalt

Das Levelpack „Duke 3D“ ist seit Mitte Juni 1997 als CD-ROM-Version für IBM-PC und 100% kompatibel erhältlich. Das Spiel besteht aus Zusatz-Levels für das bereits indizierte Computerspiel „Duke Nukem 3D“ und läuft sowohl unter DOS, als auch im DOS-Modus von Windows 95. Das Spiel wird von M-Soft hergestellt und vertrieben.

Als technische Voraussetzungen werden genannt: mind. 486/Pentium Prozessor, mind. 8 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA-Karte und -Monitor (256 Farben). Diverse Soundkarten werden unterstützt. Das Spiel belegt nach der kompletten Installation etwa 18 MB auf der Festplatte.

Der Antragsteller führt zur Begründung seines Indizierungsantrages aus:

„Es handelt sich bei 'Duke 3D' um zusätzliche Level für das bereits seit 31.07.1996 indizierte Spiel 'Duke Nukem 3D' von 3D Realms.

Auch bei den Spielabschnitten von 'Duke 3D' hat sich an der ursprünglichen Handlung nichts geändert: Der Spieler steuert einen Helden auf der Suche nach Geheimgängen, verschiedenen Gegenständen und stärkeren Waffen durch ein Labyrinth, wobei es alle ihm begegnenden Lebewesen zu töten gilt.

Für den Versuch die verschiedenen Level zu durchstreifen stehen neben Pistole, Schrotflinte, Maschinengewehr, Stabgranaten, Flammenwerfern usw. auch phantastische Waffen wie Mikrowellen-Expander, Laser-Minen usw. zur Verfügung. Der unvermeidbare Einsatz dieser Waffen läßt das Zusammentreffen mit den insgesamt zwölf unterschiedlichen Monstern zu einer - je nach Art der gewählten Waffe - sehr blutig dargestellten Angelegenheit werden.

Im oberen Teil des Bildschirms ist die Spielhandlung zu sehen, während am unteren Bildschirmrand befindliche Anzeigen den Spieler permanent über seinen Gesundheitszustand, bereits gefundene Schlüssel und Gegenstände und weitere Details informiert.

Zu Beginn der eigentlichen Spielphase betritt der Spieler nur leicht bewaffnet ein Labyrinth. Die Spielhandlung ist aus der Sicht der zu steuernden Figur dargestellt, d.h. der Spieler sieht von der Identifikationsfigur lediglich eine Hand, die eine Waffe führt. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, die einzelnen Labyrinth (Level) zu durchstreifen und einen Ausgang aus dem Labyrinth zu suchen. Da die Spielfigur im Laufe dieser Suche von den unterschiedlichsten gegnerischen Figuren angegriffen wird, besteht das wichtigste Ziel eines jeden Levels zunächst darin, die sich hier befindlichen Gegner zu töten. Hierzu ist es unumgänglich, beim Durchstreifen des Labyrinths herumliegende Waffen, Munition und Sanitätskisten aufzusammeln.

Das Spiel „Duke 3D“ ist offenbar jugendgefährdend, da die dem Spieler zugedachte Aufgabe im wesentlichen in der reaktionsschnellen Liquidation zahlreicher Gegner besteht. Die Tötungsszenarien sind grausam und realistisch (Blutspritzer) dargestellt. Der zielgerichtete Einsatz einer jeweils zur Verfügung stehenden Waffe ist unumgänglich, da sonst umgekehrt der eigene Erschießungstod droht.

Die notwendige Aufstockung von Waffen und Munition erfordert die Liquidation einer größtmöglichen Zahl von Gegnern, da nach deren Tötung die Waffen und Munition in den Besitz des Spielers übernommen werden können.

Eine mögliche sozioethische Desorientierung ergibt sich insbesondere aus dem Einüben des gezielten und unreflektierten Tötens der Gegner. Möglichkeiten einer non-aggressiven Konfliktlösung existieren nicht. Ein erfolgreiches Durchspielen des Programms ist untrennbar mit der Liquidierung aller Gegner verbunden.

Da sich der Spieler im stetigen Kampf um das eigene Überleben befindet, wird er gefühlsmäßig sehr intensiv in das Spielgeschehen hineingezogen. Eine wünschenswerte kritische kognitive Reflektion des aggressiven Spielinhalts scheint dem Spieler aufgrund einer hohen psychophysischen Beanspruchung während des Spiels daher nicht möglich.

Gewalt wird in diesem Spielprogramm in großem Stil und in epischer Breite dargestellt und als vorrangiges Konfliktlösungsmittel propagiert. Gewalt ist der einzige Inhalt des Spiels.“

Die Verfahrensbeteiligte konnte nicht form- und fristgerecht davon benachrichtigt werden, daß über den Antrag in der Sitzung vom 04.09.1997 entschieden werden soll, da weder auf der Spielhülle noch auf der CD-ROM selbst eine ladungsfähige Anschrift vermerkt worden ist.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte sowie den des Computerspiels „Duke 3D“ Bezug genommen.

In der Sitzung vom 04.09.1997 wurde den Mitgliedern des 12er-Gremiums das Computerspiel in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert. Es bestand die Möglichkeit, durch eigenhändige Steuerung, einen Eindruck von der Erlebnisqualität des Spieles zu gewinnen.

G r ü n d e

Die mit „Duke 3D“ betitelten, mehr als 1000 Level für das indizierte Spiel „Duke Nukem 3D“ waren antragsgemäß zu indizieren.

Ihr Inhalt ist geeignet, Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal „sittlich zu gefährden“ in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung auszulegen ist.

Er besteht im wesentlichen darin, menschliche und menschenähnliche Gegner auf unterschiedliche Art und Weise zu vernichten, wobei die Tötungsvorgänge detailfreudig inszeniert sind.

Das indizierte Computerspiel „Duke Nukem 3D“ (indiziert durch Entscheidung Nr. 5002 (V) vom 25.07.1996, bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 141 vom 31.07.1996) wurde dem 3er-Gremium der Bundesprüfstelle zur Prüfung vorgelegt und ist als offenbar jugendgefährdend in die Liste der jugendgefährdenden Schriften eingetragen worden.

Die nunmehr zur Indizierung beantragte CD-ROM mit dem Titel „Duke 3D“ wurde aus dem Grunde dem 12er-Gremium der Bundesprüfstelle vorgelegt, um neben der Feststellung, daß dieses Computerspiel als jugendgefährdend in die Liste einzutragen ist, erste Ansätze zur Entwicklung einer Spruchpraxis im Hinblick auf den geänderten § 18 GjS zu formulieren, denn falls das Computerspiel mit dem indizierten inhaltsgleich ist, braucht es nur aus dem Grunde dem 12er-Gremium vorgelegt zu werden, weil aufgrund des unterschiedlichen Titels eine Bekanntgabe im Bundesanzeiger erfolgen müßte.

Die Beisitzer haben festgestellt, daß sich die Frage der Inhaltsgleichheit eines Computerspiels auch nach der Änderung des § 18a GjS zunächst einmal nur dann lösen läßt, wenn die bisherige Spruchpraxis zur Indizierung von inhaltsgleichen Computerspielen herangezogen wird.

Die Bundesprüfstelle hat in den letzten Jahren immer dann Computerspiele wegen Inhaltsgleichheit bzw. wesentlichen Inhaltsgleichheit eingetragen, wenn es sich um ein sowohl vom Titel als auch vom Inhalt her identisches Spiel gehandelt hat, welches lediglich auf einem anderen technischen Betriebssystem auf dem Markt befindlich war. Leichte Abweichungen in der

graphischen Umsetzung, die sich im wesentlichen auch daraus ergaben, daß es sich um eine andere Spielkonsole handelte, haben bei der Frage der Inhaltsgleichheit keine Rolle gespielt.

Die Beisitzer haben dennoch, ungeachtet der Tatsache, daß es sich hier um einen Indizierungsantrag handelt, Ausführungen ob der möglichen Inhaltsgleichheit dieser beiden Computerspiele dargelegt.

Bei einem Computerspiel wird natürlich in erster Linie die Umsetzung einer bestimmten Spielidee, nämlich das Töten von Menschen auf unterschiedliche Art und Weise indiziert. Dabei kommt es sowohl darauf an, um welche Wesen es sich handelt, die es zu töten gilt, also um Menschen bzw. menschenähnliche Gestalten, als auch auf die Art der Darstellung, nämlich spritzendes Blut, Zerfetzen der Körper, auseinanderbersten zu Fleischklumpen usw..

Die Beisitzer haben aber festgestellt, daß bei der Prüfung der Inhaltsgleichheit Fragen eine Rolle spielen können, die mit den Inhalten, die zur Indizierung geführt haben, zunächst einmal überhaupt nichts zu tun haben, so ist gerade bei Zusatzeleveln eine Prüfung auf Inhaltsgleichheit überhaupt nicht zu leisten. Gerade bei diesen Computerspielen, die zu den sogenannten 3D-Shootern gehören, handelt es sich meistens um Spiele, die aus bis zu 30 oder 40 oder noch mehr Leveln bestehen. Die vorliegende CD soll sogar 1.000 zusätzliche Level beinhalten. Ob in diesen Fällen z.B. Level 10 auf der indizierten CD-ROM mit Level z.B. 25 auf der möglicherweise inhaltsgleichen CD-ROM identisch ist oder auch nicht, kann im Prinzip niemand feststellen können. Darüber hinaus würde eine solche Feststellung Hunderte von Stunden erfordern und es kann nicht Aufgabe der Beisitzer und Beisitzerinnen in den Gremien sein, anhand eines mehr oder weniger technischen Vergleichs feststellen müssen, ob ein bereits indiziertes Objekt mit einem anderen im wesentlichen inhaltsgleich ist. Tatsache ist jedenfalls, daß schon das erste Level beider CD-ROM's Unterschiede aufweist insofern, als daß die grafische Gestaltung der Hintergründe nunmal nicht identisch waren. So kann es also sein, daß nach dem Vergleich der diversen Level festgestellt wird, daß sowohl Raumskizzen - d.h. also man muß anders angeordnete Räumlichkeiten durchstreifen - als auch grafische Gestaltung der Umgebung gravierend von einander abweichen, die Wände sind anders ausgestaltet, es hängen andere Fotos an den Wänden, es kann auch sein daß die Anzahl der Gegner variiert und ebenso, daß die Gegner in Aussehen und Gestalt variieren. Dies könnte letztlich dazu führen, daß sich bei einer Tatsachenfeststellung Inhaltsgleichheit oder wesentlicher Inhaltsgleichheit eine Abweichung von 50 oder noch mehr Prozent ergibt, was in der Konsequenz ja eigentlich dazu führen müsste, daß keine Inhaltsgleichheit festgestellt werden kann, während aber doch die Spielidee und eigentlich das, was als indizierungswürdig in der Ursprungsentscheidung dargestellt wurde, identisch geblieben ist. Würde man jedoch das Prinzip der Spielidee zugrunde legen, dann wären mithin alle Labyrinthspiele, in denen es darum geht, Menschen auf unterschiedliche Art und Weise töten zu müssen, als inhaltsgleich indiziert. Dies kann nicht im Sinne des Gesetzgebers gewesen sein, zumal erschwerend hinzukommt, daß dies außer der Bundesprüfstelle ja auch niemand feststellen könnte, denn die zur Verfolgung zuständigen Behörden sind bestenfalls im Besitz der Entscheidung und nicht in Besitz des Ursprungsspiels. Eine Entscheidung im Hinblick auf die Indizierung von Computerspielen kann aber niemals so formuliert werden, daß derjenige, der das Ursprungsspiel nicht in den Händen hat, einwandfrei feststellen könnte, daß es sich hier um ein identisches oder im wesentlichen inhaltsgleiches Spiel handelt. Abweichungen von den Räumlichkeiten, von der äußeren Gestalt der Menschen, von der Art der Tötung sind zwar beim Betrachten unterschiedlich, können jedoch nicht so beschrieben werden, daß eine eindeutige Zuordnung erkennbar ist. Eine solche Zuordnung können weder Händler noch Strafverfolgungsbehörden vornehmen. Die Tätigkeit im Hinblick auf den § 18 GJS wird sich daher vorbehaltlich einer sich allmählich entwickelnden Rechtsprechung im wesentlichen darauf konzentrieren müssen, solche Computerspiele als inhaltsgleich bezeichnen zu können, bei denen es sich im wesentlichen um eine 1:1 Umsetzung auf einer anderen Spielkonsole handelt. So wäre

auch nach der bisherigen Praxis der Bundesprüfstelle niemand auf die Idee gekommen, ein Spiel, welches als „DOOM“ indiziert ist und dann möglicherweise später als Nachfolgeobjekt unter dem Titel „DOOM 2“ auf den Markt gebracht wird, wegen Inhaltsgleichheit einzutragen, sondern die Bundesprüfstelle hat immer in diesen Fällen abgewartet, bis ihr ein entsprechender Indizierungsantrag vorlag. In diesen Fällen war es eindeutig so, daß tatsächlich die selbe Spielidee noch einmal umgesetzt wurde, dies aber auf der Basis einer grafischen Umgestaltung unter anderen Zusatzelementen z.B. in der Weise, daß dort die zu tötenden Gegner anders dargestellt wurden, daß gleiche aber auch zusätzliche Waffen präsentiert wurden, und daß die Labyrinth eine andere Umgebung hatten.

Die Beisitzer haben in diesem Zusammenhang betont, daß sie nicht „Gewalt“, „Sexualität“, „Kriegsverherrlichung“ usw. als solches indizieren sondern die Umsetzung dieser Themen in einem bestimmten Kontext.

Dessen ungeachtet haben die Beisitzer bezüglich dieses Computerspiels ausgeführt, daß sie aufgrund der Tatsache, daß hier ein Indizierungsantrag vorgelegt wurde, nunmehr nicht entscheiden müssen, ob dieses Computerspiel als im wesentlichen inhaltsgleich zu betrachten ist, wenngleich aufgrund der Tatsache, daß dieses Computerspiel nur dann in Betrieb zu nehmen ist, wenn auch das bereits indizierte Computerspiel „Duke Nukem 3D“ installiert wurde, die Entscheidung, daß dieses Computerspiel als im wesentlichen inhaltsgleich einzustufen ist, nicht von vornherein ausgeschlossen ist.

Das Computerspiel „Duke 3D“ besteht insgesamt aus einer Aneinanderreihung von Tötungsvorgängen, die in allen Einzelheiten präsentiert werden. Das Wegspritzen von Blut- und Hautpartikeln, Wegspritzen ganzer Körperteile usw. steht im Mittelpunkt des Spielgeschehens.

Das Computerspiel wirkt damit auf Kinder und Jugendliche verrohend. Dabei ist es weniger die Befürchtung von Nachahmungstaten, sondern die hohe Wahrscheinlichkeit einer desensibilisierenden und moralischen Indifferenz und emotionale Gleichgültigkeit gegenüber Gewalt hervorruhenden und damit verrohenden Wirkung, die das Gremium zu seiner Entscheidung bewogen haben. Insbesondere haben die Beisitzer auf die Ergebnisse der Forschungen von Professor Fritz verwiesen, der folgendes ausführt:

„Der Ausbildung empathischen Verhaltens wirken laut FRITZ entgegen (und zwar so entgegen, daß sie in einem unüberbrückbaren Widerspruch zu wichtigen moralischen Werten unserer Gesellschaft stehen):

- Brutale, ungehemmte, menschenverachtende und -vernichtende Gewalt als einzig mögliche Spielhandlung...
sowie weiterhin
- Eine Befrachtung der Spieloberfläche mit rassendiskriminierender oder frauenverachtender Ideologie

Mit ersterem haben wir es vorliegend zweifellos zu tun.

Niemand hier geht soweit, gewaltorientierte Videospiele als Verursachungsmedium für die Steigerung von Gewalttätigkeiten anzusehen, annähernd wissenschaftlicher Konsens ist aber, daß sie - als ein Element in wechselseitiger Verstärkung mit anderen gewaltorientierten Medienangeboten - bestehende Tendenzen zur Gewaltanwendung stützen. (s.u. a. KAMPE, Das Videospiel im Unterricht in: SCHMÄLZLE (Hrsg.): Neue Medien - Mehr Verantwortung! Bonn, S. 130). 'Rückschritte in der Konfliktverarbeitung', 'moralische Indifferenz und emotionale Gleichgültigkeit gegenüber Gewalt' stellen einen Teil der Wirkungsrisiken dar, die in der

Literatur als Folge häufigen Bespielens benannt werden (vgl. FRITZ (Hrsg.): *Programmiert zum Kriegspielen*, Bonn 1988, S. 205 f.).

Da dieses Computerspiel in der einschlägigen Fachpresse keine Erwähnung gefunden hat, wird voll inhaltlich auf die Ausführungen zum Kunstvorbehalt zu „Duke Nukem 3D“ verwiesen.

Da die Kunstfreiheit auch die Wahl eines jugendgefährdenden, insbesondere Gewalt und Sexualität thematisierenden Sujets sowie dessen Be- und Verarbeitung nach der vom Künstler selbst gewählten Darstellungsart umfaßt, ist zu prüfen, ob die Voraussetzungen des Art. 5 III 1 GG vorliegen und wie die Belange der Kunstfreiheit im vorliegenden Falle zu gewichten sind. Dabei erweisen sich die in Rechtsprechung und rechtswissenschaftlicher Literatur entwickelten Strukturmerkmalen als wenig hilfreich, da das Computerspiel eben keinen Werktyp darstellt, „in dessen Formen in der Vergangenheit anerkanntermaßen Kunstwerke geschaffen worden sind“. (So war, ob Computerprogramme überhaupt als eigenständiges Ergebnis freier schöpferischer Gestaltung anzusehen sind, im Rahmen von Urheberrechtsprozessen lange Zeit umstritten.)

Durchaus anwendbar sind jene Kriterien, die die aktuelle Rechtsprechung zur Bestimmung des Gewichtes, das der Kunstfreiheit im Einzelfall beizumessen ist, an die Hand gibt. Hiernach ist von Bedeutung, ob, und wie weit, die jugendgefährdenden (hier gewalthaltigen) Passagen a) selbständig künstlerisch gestaltet und b) in die Gesamtkonzeption eines Kunstwerkes eingebunden sind. Indizielle Bedeutung kommt weiterhin dem Ansehen, das das Werk beim Publikum genießt, sowie der Wertschätzung bzw. dem Echo in Kritik und Wissenschaft zu (BVerfG „Mützenbacher“-Beschuß vom 27. November 1990 Az.: 1 BvR 4027/87). Bei Ausserachtlassen der aller Orten bestätigten Brillanz der technischen Umsetzung und einer hieraus - sowie aus liebevoll eingefügten spielerischen Details - herrühenden hohen Wertschätzungen beim Publikum, gibt es zunächst Stimmen, die von einem minderen künstlerischen Stellenwert des Computerspiels zeugen:

„Das Programm ist keine Innovationskanone sondern mixt geschickt das Beste aus allen Action-Welten“ (Power-Play 7/96 S. 100) und übereinstimmend (Power Play 2/96 S. 34): ... *ist Duke Nukem nicht gerade eine Innovationskanone: 3D Realms hat sich aus anderen Vertretern der Gattung die Rosen gepickt, das ganze schön verpackt und in eine äußerst fixe Grafikengine gesteckt (...).*

Gleichwohl ist zu prüfen, ob das Geschehen möglicherweise derart übertrieben inszeniert ist, daß es nicht ernstgenommen wird. So glaubt der Verfasser einer ins FIDO-Net gestellten Mailboxnachricht: *„Das ganze Spiel trieft dermassen vor Selbstironie, dass es selbst der BPjS auffallen muss...“*. Einige (wenige) humoristische Seitenhiebe gen Hollywood sind in der Tat nicht zu übersehen. Doch die alleine machen aus dem Computerspiel noch keine Satire, geben vielmehr einen zusätzlichen Oberflächenreiz, der die inkriminierten Gewaltdarstellungen nicht relativiert, sondern umgekehrt um zynische, bagatellisierende Elemente erweitert. (Wie am Bsp. der Cheerleaderinnen von allen Vorgutachtern hinreichend belegt wurde.)

Die nunmehr zu leistende Abwägung von Kunst- und Jugendschutz wird in Besprechungen der (Unterhaltungs-) Software-Magazinen in Teilen vorweggenommen:

„Primitiv ist Nukem 3D sicherlich nicht - es gibt zahlreiche spielerische Details, zum Erfolg verhilft nicht hirnloses Ballern, sondern überlegtes Vorgehen. Die Gewaltdarstellung hingegen erfolgt in der Tat bis zum Exzeß: Herumkullernde Augäpfel, weggesprengte Extremitäten und an der Wand herunterlaufende Blutspritzer sprechen für sich. Für Kinder geeignet ist das Spiel unserer Meinung nach auf gar keinen Fall - genausowenig, wie es vergleichbare Filme

oder Bücher sind. (...) DUKE NUKEM 3D ist für Erwachsene konzipiert - und die können selbst entscheiden, ob sie die virtuelle Gewalt mögen... .“

(PC PLAYER 7/96 S. 32)

In der gleichen Ausgabe erklärt eine weibliche Rezensentin, ihre „Toleranz in Sachen Brutalo Quote“ durch einige DUKE NUKEM 3D Szenen für überschritten:

„Das gnadenlose Abknallen nackter Frauen, die wehrlos gefesselt von der Decke hängen, finde ich, gelinde gesagt, daneben. Das Spieldesign ist doch sonst nicht einfallslos, wenn es um die Handlungsmöglichkeiten des Duke geht. Warum rettet er die Opfer nicht einfach, indem er die Aliens und ihre Geiseln befreit? Das täte seiner Macho-Rolle keinen Abbruch und ließe ihn obendrein noch zum echten Helden werden. (...) Wirklich schade, wenn ein programmiertes Spiel mit zahlreichen interessanten Ideen durch übertriebene Gewaltdarstellung versaut wird, nach dem Motto: brutaler, blutiger und deshalb besser.“

(ebda., S. 34)

Das 12er-Gremium ist diesen Einschätzungen gefolgt und gelangt nach sorgfältiger Abwägung der beiden Güter von Verfassungsrang zu dem Ergebnis, daß auch bei summarischer Prüfung der im unteren Bereich anzusiedelnde künstlerische Stellenwert des Computerspieles die extreme Jugendgefährdung nicht aufzuwiegen vermag und somit dem Jugendschutz im vorliegenden Falle der Vorrang zu gewähren ist.

Ausnahmetatbestände i.S. des § 1 II GjS liegen nicht vor und wurden auch nicht geltend gemacht. Möglichen Veränderungen in der Sprachausgabe („Remote Ridicule“) wurde eine untergeordnete Bedeutung zugewiesen, zumal der Einsatz von Sprache nie automatisch erfolgt, sondern der konkreten Installation über das Setup-Programm und der zusätzlichen Aktivierung über die Funktionstasten bedarf. Gleiches gilt für die „V-Chip“-Option „Parental Lock“. Sie wird in Kreisen jugendlicher Spieler „grinsend“ zur Kenntnis genommen und als wirkungslos disqualifiziert - was nicht verwundert, wenn man das Wissen um die Computerspielunerfahrenheit eines Gros der Eltern in die Betrachtung mit einbezieht.

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 2 GjS liegt nicht vor. Die Richtung der Entscheidung nach § 2 GjS ist stets in der Weise vorgezeichnet, daß die Listenaufnahme einer jugendgefährdenden Schrift dem Gesetz näher steht als das Absehen von der Aufnahme: Der Sinn der Ermessensbemächtigung des § 2 GjS besteht darin, der Bundesprüfstelle zu ermöglichen, von einer nach der grundsätzlichen Zielsetzung des Gesetzes an sich gebotenen Listenaufnahme abzusehen, wenn ihr dies aufgrund besonderer Umstände im Einzelfall - ausnahmsweise - angemessen erscheint (OVerwG NRW, Urteil vom 23.05.1996, 20 A 298/94). Hinweise auf derartige Umstände lagen dem Gremium nicht vor.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht Köln, Appellhofplatz 1, 50667 Köln, Anfechtungsklage erhoben werden. Die vorherige Einlegung eines Widerspruchs entfällt. Die Klage hat keine aufschiebende Wirkung. Sie ist gegen die Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch die Bundesprüfstelle zu richten (§§ 20 GjS, 42 VwGO).