



Entscheidung Nr. 2901 (V) vom 06.05.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 97 vom 26.05.1987

Antragsteller:

Kreisjugendamt Diepholz
Postfach 2840
2840 Diepholz 1

Antragsgegnerin:

Hersteller unbekannt

Antrag vom 27.02.1987
Az.: DH-IX-431

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 11.03.1987 eingegangenen Indizierungsantrag am im vereinfachten Verfahren nach § 15a GjS in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

[REDACTED]

Literatur:

[REDACTED]

Jugendwohlfahrt:

[REDACTED]

einstimmig entschieden:

Stroker
Computerspiel
Hersteller und Vertrieb unbekannt

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Das verfahrensgegenständliche Computerspiel "Stroker" ist für das Computersystem Commodore VC 64 programmiert. Es ist auch auf dem Gerät Commodore VC 128 abspielbar.
2. Im Mittelpunkt des von dem Computerprogramm generierten Bildes auf dem Monitor befindet sich ein erigierter Penis, Schamhaarung ist angedeutet. Eine Hand umfaßt dieses Glied. Mit dem Joystick können der Arm und die Hand vertikal bewegt werden. Ziel des Spieles ist es, möglichst schnell die Hand an dem Geschlechtsteil auf und ab zu bewegen. Bewegt man die Hand sehr schnell, färbt sich der Penis von rosa nach dunkelrot und schließlich nach blau. Hat das Glied die letzte Farbe angenommen, wird ein Samenerguß angedeutet. Am linken oberen Bildrand ist ein Gesicht angedeutet, dessen Mimik sich je nach Schnelligkeit der Bewegungen verändert. Am rechten Bildschirmrand ist ein "Peter Meter" installiert, das die Schnelligkeit der Bewegungen bewertet.

Folgende Bewertungsattribute können erreicht werden: "Great, Good, Fair, So So, Bad, Rotten". Am rechten unteren Bildrand ist eine "Time Control" installiert.

3. Das Kreisjugendamt Diepholz hat beantragt,

das Computerspiel "Stroker"
in die Liste der jugendgefährdenden Schriften
aufzunehmen.

Zur Begründung führt das Kreisjugendamt aus, diesem Spiel liege die Thematik der Masturbation zu Grunde. Zu sehen sei ein Penis, der von einer Hand umschlossen werde. Mit monotonen Auf- und Abbewegungen des Joysticks könne eine Erektion des Gliedes auf dem Fernsehapparat herbeigeführt werden. Links oben auf dem Monitor seien Gesichtszüge zu erkennen, die bei zu heftigen Bewegungen einen schmerzhaften Ausdruck annähmen. Gleichzeitig nehme der Penis eine blaue Farbe an. Komme es im Spielverlauf zu oft vor, sei eine Ejakulation die Folge. Das Ziel sei vor Ablauf des angezeigten Zeitlimits eine maximale Erektion zu erreichen. Das Resultat werde auf einer Skala von "Rotten" (verfault) bis "Great" gezeigt. Derartige Spiele reduzierten bei Kindern und Jugendlichen ihre gerade erwachende Sexualität auf das Minimum rein mechanischen Agierens. Sie erhielten über diese Spiele Orientierungen, die dem Aufbau einer eigenen Sexualität abträglich seien. Mit dem Joystick könnten sie sexuelle Handlungen (Geschlechtsverkehr) simulieren, die ihren eigenen Erfahrungen noch nicht entsprächen. Die Koppelung von Sexualität und Leistungsdruck müsse sozialethisch desorientierend wirken.

4. Mangels ladungsfähiger Anschrift konnte weder der Programmierer noch der Vertreiber des verfahrensgegenständlichen Computerspiels von dem Indizierungsantrag und -verfahren benachrichtigt werden.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte sowie auf den des verfahrensgegenständlichen Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses hatten Gelegenheit, das Computerspiel "Stroker" zu spielen. Mit ihrer Unterschrift erklären die Beisitzer ihr Einverständnis mit dem Wortlaut der vorliegenden Entscheidung.

G r ü n d e

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

Das Computerspiel ist als Programm auf einer Diskette, abspielbar für das Computersystem Commodore VC 64, gespeichert. Die Daten sind in magnetischer Ordnung auf einem Datenträger festgehalten. Diese Art der Darstellung steht den in § 1 Abs. 3 GjS genannten Darstellungen gleich.

7. Das Computerspiel "Stroker" ist jugendgefährdend i. S. d. §§ 1, 15a GjS. Dies tritt für den unbefangenen Betrachter klar und zweifelsfrei zu Tage. Das Computerspiel "Stroker" ist pornografisch i. S. v. § 6 Nr. 2 GjS und § 184 StGB. Es erfüllt damit eo ipso die Voraussetzungen der §§ 1, 15a GjS.

Unter Ausklammerung aller sonstigen menschlichen Bezüge werden sexuelle Vorgänge, nämlich hier Masturbationshandlungen, in grob aufdringlicher Weise in den Vordergrund gerückt. Das Spiel zielt ausschließlich auf das lüsterne Interesse des Spielers an sexuellen Dingen ab (vgl. BGHSt 23,44). Der Spieler soll durch die Bewegungen am Joystick Masturbationshandlungen manipulieren. Innerhalb einer knapp bemessenen Zeit muß er eine Ejakulation herbeiführen. Die Schnelligkeit seiner Bewegungen am Joystick ist für den Erfolg entscheidend. Der Erfolg der schnellen Bewegungen wird nicht nur durch Verfärbungen des Gliedes sondern auch auf der Skala des "Peter Meter" angezeigt. Der Spieler steuert eine Sex-maschine, geschlechtliche Praktiken sind der einzige und alleinige Spielinhalt. Sexuelle Vorgänge werden grob aufdringlich dargestellt und ohne jeden persönlichen Bezug zu einem sportlichen Geschicklichkeitswettbewerb degradiert.

8. Ausnahmetatbestände i. S. v. § 1 Abs. 2 GjS kommen nicht in Betracht, da die Voraussetzungen des § 6 GjS vorliegen.

Aus dem gleichen Grund scheidet ein Fall geringer Bedeutung i. S. v. § 2 GjS 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).

