




Entscheidung Nr. 3444 (V) vom 09.12.1988  
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 244 vom 30.12.1988

Antragsteller:

Stadtjugendamt Köln  
Schaevenstr. 1 b  
5000 Köln 1  
Antrag vom 27.04.1988

Stadtjugendamt Krefeld  
Postfach 27 40  
4150 Krefeld  
Antrag vom 21.10.1988

Verfahrensbeteiligte:

U.S. Gold Ltd.  


Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf die am 04.05.1988 und am 04.11.1988 eingegangenen Anträge am 12.07.89 gemäß § 15 a GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Vorsitzender:



Literatur:



Jugendwohlfahrt:



einstimmig entschieden:

Das Computerspiel "Bravestarr",  
U.S. Gold Ltd., England,  
wird in die Liste der jugendgefährdenden  
Schriften aufgenommen.

## Sachverhalt

Das Computerspiel "Bravestarr" wird von der Softwarefirma U.S. Gold, England hergestellt.

Es ist für den Computer C 64 auf Diskette abgespeichert; zum Spielen benötigt man außer dem Grundgerät lediglich einen Joystick.

Das Stadtjugendamt Köln und das Stadtjugendamt Krefeld beantragen die Indizierung des Computerspieles, da sein Inhalt jugendgefährdend im Sinne des § 1 I GjS sei.

Den Inhalt des Spieles geben die Jugendämter wie folgt richtig wieder:

Der Spieler übernimmt die Rolle des Helden "Marshall Bravestarr", der versuchen muß, seinen Freund Shamen aus der Gewalt des Gegners Tex Hex zu befreien. Hierzu gilt es, Informationen zu erlangen, Gegenstände zu sammeln, bestimmte Orte aufzusuchen und Punkte zu erzielen. Während dieser Aktionen wird die Spielerfigur unablässig von verschiedenen Gegnern angegriffen und beschossen. Bei den Gegnern handelt es sich um Menschen, u.a. Cowboys, Raumfahrer, die ihre Angriffe zumeist aus der Luft starten, Hunde, Vögel und andere Lebewesen. Aufgabe des Spielers ist es, möglichst viele Gegner zu liquidieren, denn dadurch erhält er Pluspunkte, die ihm ein Weiterkommen im Spiel ermöglichen.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht benachrichtigt, daß über eine Aufnahme des Computerspieles in die Liste der jugendgefährdenden Schriften im vereinfachten Verfahren gemäß § 15 a GjS entschieden werden soll. Sie hat sich nicht geäußert.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte sowie des Computerspieles, das Gegenstand des Verfahrens war, Bezug genommen.

Die Mitglieder des Entscheidungsgremiums haben das Spiel selbst gespielt und die Entscheidungsbegründung in der vorliegenden Fassung einstimmig gebilligt.

## Gründe

Das Computerspiel "Bravestarr" war antragsgemäß zu indizieren.

Es ist offenbar geeignet (§ 15 a GjS), Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal "sittlich zu gefährden" nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung auszulegen ist.

Die sozialetische Desorientierung rührt hier insbesondere aus der Einübung des gezielten Tötens anderer Menschen. Der Spieler wird seiner Aufgabe, die ihm das Spiel stellt, nur gerecht, wenn er reaktionsschnell und bedenkenlos tötet.

Eine friedliche Konfliktlösung ist nicht vorgesehen. Ein Ausweichen ist nur bedingt möglich, in jedem Fall muß der Spieler auch schießen. Passives Verhalten wird mit dem Abbruch des Spieles bestraft. Dem Spieler bleibt gar nichts anderes möglich, als pausenlos zu schießen.

Da sich der Spieler im ständigen Kampf um das eigene Überleben befindet, wird er gefühlsmäßig intensiv in das Spielgeschehen einbezogen. Das Programm erfordert hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit, dadurch wird das Töten der gegnerischen Figuren spielerisch eingeübt und zum sportlichen

Vergnügen verniedlicht.

Dabei sehen die Mitglieder des Entscheidungsgremiums die Jugendgefährdung des Spieles nicht so sehr in der Gefahr, Minderjährige könnten das Gespielte und das im Spiel gefühlsmäßig intensiv Miterlebte in der alltäglichen Wirklichkeit umsetzen.

Die Jugendgefährdung ist vielmehr darin zu sehen, daß durch das in hoher Geschwindigkeit ablaufende Programm der Spieler reflexartig, fast instinktiv alles tötet, was sich auf dem Bildschirm bewegt.

In dem spielerischen Einüben des Tötens ist die Gefahr zu sehen, daß der Respekt vor dem Leben und der körperlichen Unversehrtheit, die Hemmschwelle, die jeder Verletzungs- und Tötungshandlung entgegensteht, herabgesetzt wird.

Ausnahmetatbestände im Sinne des § 1 II GJS liegen nicht vor.

Eine Entscheidung nach § 2 GJS verbietet sich im Hinblick auf die Schwere der Jugendgefährdung, die sich indem Einstudieren des gezielten Tötens anderer Menschen offenbart.

#### 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).

