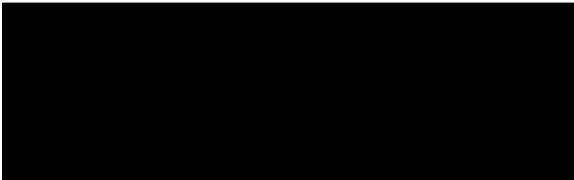


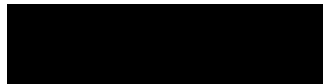


Entscheidung Nr. 3508 vom 08.08.1985

Antragsteller:



Verfahrensbeteiligte



Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat in ihrer
321. Sitzung vom 08.08.1985

an der teilgenommen haben:

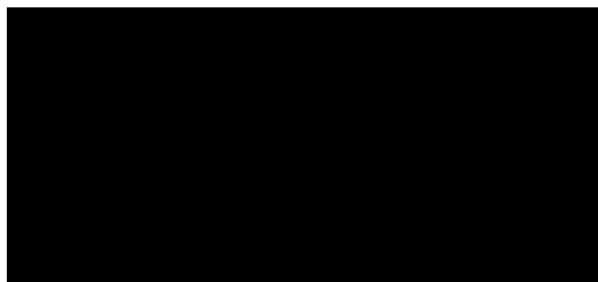
von der Bundesprüfstelle:

Vorsitzender



als Vertreter der Gruppen:

Kunst
Literatur
Buchhandel
Verleger
Jugendverbände
Jugendwohlfahrt
Lehrerschaft
Kirchen



Länderbeisitzer:

Saarland
Schleswig-Holstein
Baden-Württemberg



Protokollführerin:



f.d. Antragsteller:



f.d. Verfahrensbeteiligte:



entschieden:

"Space Sentinel"
Videospiel
T.u.F. Software (Anschrift unbekannt)

wird nicht in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

1. Das Computerspiel "Space Sentinel" kann auf dem Computersystem Commodore 64 gespielt werden. Das Spiel ist als kopierunggeschützte Fassung weit verbreitet.
2. In dem Spiel wird die Erde von einer feindlichen Raumflotte angegriffen, die offensichtlich den Himmelskörper nicht erobern, sondern restlos zerstören will. Die Angreifer schießen dazu Raketen ab, bei deren Einschlag auf der Planetenoberfläche jeweils ein Stück der eingezeichneten Kontinente verschwindet. Zuletzt verschwindet der nordamerikanische Kontinent. Der Spieler hat die Aufgabe, von einem um den Planeten Erde treibenden Satelliten aus den Angriff abzuwehren.
3. Der Senator für Jugend und Familie des Landes Berlin hat am 18. Juli 1985 beantragt,

das Videospiel "Space Sentinel" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Der Antragsteller hält das Spiel für besonders sittlich gefährdend und verrohend für jugendliche Videospieler. Es handele sich dem Grunde nach um eines der üblichen "Weltraum-Ballerspiele", die einen großen Teil des Marktangebotes ausmachten und die sich häufig stark ähnelten. Um den den Spielanreiz über eine längere Zeit hinweg hochzuhalten und um Gewöhnung, Abstumpfung und Desinteresse beim Spieler hinauszuzögern, würden bei Computerspielen häufig Reize und Symbole verwendet, die eine stark andauernde Signalwirkung behalten. Zu diesem gehöre sicher auch das bekannte Gesicht unserer Erde, wie es etwa die Fahne der Vereinten Nationen zeige. Das Spiel "Space Sentinel" zeigen diesen Reiz im Zusammenhang mit Zerstörung und könne damit auf den jugendlichen Videospieler sozialetisch desorientierend wirken. Die Möglichkeit der "Rettung unserer Erde" ist im Spielverlauf gar nicht erst vorgesehen. Wenn Jugendlichen die Zerstörung der Erde als ein unabwendbares, in Maßen sogar "tolerierbares" Geschehen suggeriert werde, so werde damit der Schrecken des Krieges verharmlost.

In seinem Indizierungsantrag hat der Antragsteller Inhalt und Verlauf des Videospiels ausführlich und korrekt geschildert.

4. Eine ladungsfähige Anschrift des Verfahrensbeteiligten war nicht zu ermitteln.
5. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses hatten im Termin zur mündlichen Verhandlung Gelegenheit, das verfahrensgegenständliche Spiel zu spielen.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsache sowie auf den des Spiels "Space Sentinel", die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen.

G r ü n d e

6. Dem Indizierungsantrag konnte nicht stattgegeben werden. Das Videospiel "Space Sentinel" war nicht in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Im Prüfungsgremium fand sich nicht die zur Indizierung erforderliche Mehrheit nach § 13 GjS.

Ein Teil der Gremiumsmitglieder schloß sich der Meinung des Antragstellers an, es liege eines der üblichen "Weltraumballerspiele" vor, das die Aufmerksamkeit Jugendlicher auf Kämpfe und Kriegsgeschehen lenke. Die Zerstörung der Erde würde als ein unabwendbares, in Maßen sogar "tolerierbares" Geschehen suggeriert, damit würden die Schrecken des Krieges verharmlost.

Im Gremium wurde dem entgegengehalten, daß auch kindlichen und jugendlichen Spielern klar sein müsse, daß bei Vernichtung unseres Planeten Erde keine menschliche Existenz mehr gegeben sei. Da diese leidvolle Konsequenz erkannt würde, setzten die Spieler alles daran, den Untergang zu vermeiden. Weiter wurde dem Indizierungsantrag entgegengehalten, daß dem jugendlichen Spieler imaginäre Mächte gegenüberträten. Diese seien nicht personifiziert.

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).



