

Pr. 12/89

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3515 (V) vom 22.3.1989
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 61 vom 31.3.1989

Antragsteller:

1.

2.

Verfahrensbeteiligte:

Hersteller unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf die am 6.1. und 10.2.1989 eingegangenen Indizierungsanträge im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 22.3.1989 in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:

einstimmig beschlossen:

"R.A.F."
Computerspiel
Hersteller unbekannt

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
eingetragen.

S a c h v e r h a l t

Das Computerspiel "R.A.F." ist auf einer 5 1/4 Zoll Diskette, lauffähig auf dem Computersystem Commodore VC 64 gespeichert. Die Diskette hat keinen Kopierschutz; sie kann beliebig vervielfältigt und verbreitet werden. Ein Hersteller des Computerprogramms konnte nicht ermittelt werden.

Das vorliegende Computerspiel beinhaltet die Aufforderung an den Spieler, eine unliebsame Person aus dem öffentlichen Leben (verschiedene Namen mit den entsprechenden Wohnorten der Person werden vorgegeben), zu beseitigen. Für dieses Vorhaben steht dem Spieler ein Guthaben von 10.000 DM zur Verfügung. Die Beseitigung des Opfers bzw. die Vorbereitung der Beseitigung muß auf strategische Art und Weise geschehen.

Gleichgültig, ob das Attentat gelingt oder nicht, der Attentäter wird schließlich von nationalsozialistischen Organisationen unter Propagierung von nationalsozialistischem Gedankengut verhaftet.

Das hat die Indizierung des Computerspieles bean-
tragt.

Es handele sich um ein sehr hartes, radikales Spiel, das geeignet erscheine, auf Kinder und Jugendliche desorientierend zu wirken. Für jeden Betrachter sei klar und zweifelsfrei erkennbar, daß in diesem Spiel zum Klassenkampf und zu Revolution aufgerufen werde.

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 "R.A.F." persönlich gespielt. Sie sind mit der Entscheidung sowie mit der Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einverstanden.

Gründe

Das Computerspiel "R.A.F." war auf Antrag des in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Aufgrund des Aufrufs zum Klassenkampf sowie der Propagierung von nationalsozialistischem Gedankengut ist das Computerspiel offensichtlich geeignet, Kinder und Jugendliche sittlich schwer zu gefährden (§ 6 Nr. 3 GJS).

Das auf der Datendiskette enthaltene Programm erzeugt Bild- und Tondarstellungen i.S.v. § 1 Abs. 3 GJS. Für den Schriftenbegriff ist es unerheblich, ob die Wahrnehmung der auf der Diskette gespeicherten Bildinformationen unmittelbar oder nur durch den Einsatz technischer Hilfsmittel, z.B. Telefon, Videorecorder, Bildschirm möglich ist. Wie bei einem Videofilm werden bei einem Computerspiel von dem jeweiligen Datenträger die Bild- und Toninformationen durch Eingabegeräte in den Rechner eingelesen und auf den Monitor projiziert bzw. an den Lautsprecher vermittelt. Wie bei Videofilmen ist daher auch eine Zuständigkeit der Bundesprüfstelle gegeben (vgl. für Videofilme VG Köln, Urteil vom 11. März 1986, 17 K 4052/85). Auch sind die Rechtsfolgen der §§ 3-5 GJS ohne weiteres auf Computerspiele anwendbar.

"R.A.F." wird als Datendiskette und damit als körperlicher Gegenstand vertrieben (vgl. VG Köln, Urteil vom 14.10.1986, 17 K 3157/86). Schließlich läßt sich auch aus der Zusammensetzung des Prüfungsgremiums keine Unzuständig-

keit für Computerspiele herleiten.

Dem Spieler wird suggeriert, daß friedliche Mittel nicht ausreichen, eine unliebsame Person zu beseitigen. Einzig erfolgversprechend sei die Anwendung von Gewalt.

Zutreffend weist das antragstellende darauf hin, daß bereits die Einleitung des Computerspiels symptomatisch für das gesamte Spiel ist.

Einleitung:

"Sie sind ein enttäuschter Idealist, der von den Ideen der 68er geprägt ist. Mittlerweile haben Sie jedoch eingesehen, daß sich bei unseren Politikern mit friedlichen Mitteln (Demo, Unterschriftensammlung und so ein Scheiß) nichts erreichen läßt. Das einzige Mittel, das eine Revolution auslösen könnte, scheint die Sprache der Gewalt zu sein. Viel Erfolg Genosse Grizzly."

Der Spieler kann folgende "Maßnahmen" ergreifen, um sein "Spiel" erfolgreich zu gestalten:

- Attentat
- Kollektiv
- Gelbeschaffung
- Schutzmaßnahmen
- Waffenverkauf
- Wohnung mieten
- Reisen
- Waffen

Zu Beginn des Spieles muß der Spieler seinen Namen eingeben (im Folgenden wird der fiktive Spieler "Maier" genannt). Sodann muß er die Bezeichnung seiner Organisation angeben, wobei ihm mehrere Organisationsnamen zur Auswahl angeboten werden (im folgenden gehört der Spieler der fiktiven Organisation "Rebellen" an).

Für das Gelingen des Attentates ist es nun erforderlich, die zu tötende Person mit dem Joystick anzuwählen. Sodann muß die Maßnahme "Wohnung mieten" angewählt werden, denn ursprünglich hat der Spieler seinen Wohnsitz in Leeste. Es ist erforderlich, in dem Ort eine Wohnung zu mieten, wo das ausgewählte Opfer seinen Wohnsitz hat. Sodann hat der Spieler zweckmäßigerweise die Maßnahme "Reisen" anzuwählen. Auf diese Weise gelangt er nun in den Wohnort des Opfers. Ist auch dies geschehen, muß der Spieler von dem ihm zur Verfügung stehenden Restbetrag (abzgl. seiner Ausgaben für die Miete und die Reise) Waffen und Munition einkaufen. Verschiedene Waffen werden dem Spieler zur Verfügung gestellt. Er kann sich Waffen von Schrotgewehr bis zu verschiedenen Bomben auswählen. Nun kann das Attentat beginnen. Der Computer stellt die Frage, welche Waffe soll benutzt werden? Man bestätigt die bereits ausgewählte Waffe. Sodann wird gefragt, wer zuschlagen soll. Man bestätigt den Attentäter (den Namen des Attentäters bzw. des Spielers hat man zuvor eingegeben). Als nächstes wird gefragt, wo das Opfer erledigt werden soll. Es gibt fünf Antwortmöglichkeiten:

- Vor seinem Haus
- Vor seinem Mercedes
- Vor dem Atomkraftwerk
- Im "Chez Franzeck"
- Auf dem Reichsparteitag

Eine dieser Möglichkeiten muß man mit dem Joystick anwählen. Sodann erscheint ein Bild, auf dem ein gelbes Männchen, welches das Opfer darstellen soll, herumläuft. Beschützt wird das Männchen von einigen Polizisten. Um das Attentat erfolgreich zu gestalten, ist es nun wichtig, das Opfer sowie die Polizisten zu töten.

Gelingt das Attentat oder gelingt es auch nicht, so wird der Spieler mittels einiger dpa-Meldungen darüber informiert, daß er von nationalsozialistischen Organisationen gefangen genommen und zum Selbstmord getrieben wird.

Gleichgültig, ob das Attentat gelingt oder nicht, der Attentäter wird schließlich von nationalsozialistischen Organisationen unter Propagierung von nationalsozialistischem Gedankengut verhaftet.

So lautet die Kommentierung, wenn das Attentat nicht gelungen ist:

"Wie aus dem Führerhauptquartier gemeldet wurde, ist es den Staatsanwälten A.S. Seidel und S. Satschek gelungen, die Terrorgruppe "Rebellen" unter Führung des Volksschädlings "Maier" zu zerschlagen. Der Führer gab bekannt, daß den Volkshelden das E.K. Erster Klasse verliehen wird. Nach der Liquidierung von bolschewistischen Organisationen wie zum Beispiel Grüne und SPD ist dies nun schon der zweite Erfolg dieses Monats. Sieg Heil!"

Das Computerspiel "R.A.F." verknüpft linksradikale und rechtsradikale Elemente auf die Art und Weise, daß letztlich der Nationalsozialismus eine "law-and-order" Funktion einnimmt und den Attentäter seiner gerechten Strafe zuführt.

Was solso zunächst - schon aufgrund des Titels des Spieles - den Anschein erweckt, Linksradikalismus zu propagieren, entpuppt sich bei näherem Hinsehen bzw. "spielen" als Computerspiel, welches nationalsozialistisches Gedankengut verherrlicht.

Die nationalsozialistische Ideologie wird somit wohlwollend in das Computerspiel einbezogen. Völlig undistanziert und tendenzverstärkend werden Elemente des Nationalsozialismus präsentiert. Es kann somit keinen Zweifel unterliegen, daß "R.A.F." der im Grundgesetz verankerten freiheitlich-demokratischen Rechtstaatlichkeit widerspricht. Es ist darauf angelegt, extremistische Werthandlungen dem Rezipienten näher zu bringen.

Ausnahmetatbestände gemäß § 1 Abs. 2 GJS sowie ein Fall geringer Bedeutung gemäß § 2 GJS kommen beim Vorliegen eines Falles offensichtlich schwerer Jugendgefährdung nicht in Betracht (vgl. BVerwG Urteil vom 3.3.1987 in BPS-Report 2/87, S. 1 ff.).

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).

