



Entscheidung Nr.3568 vom 9. Januar 1986
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 8 vom 14. Januar 1986

Antragsteller

Stadtjugendamt München
Postfach
8000 München 1

Verfahrensbeteiligter

Konami

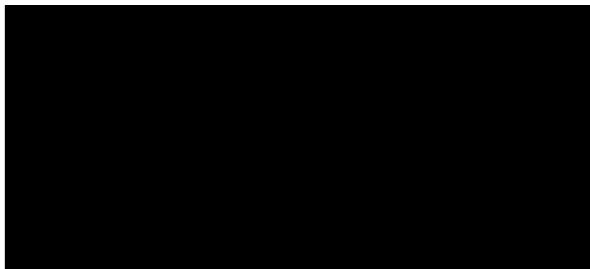

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat in ihrer
326. Sitzung vom 9. Januar 1986
an der teilgenommen haben

Von der Bundesprüfstelle

Vorsitzender


Für die Gruppen

Kunst
Literatur
Buchhandel
Verleger
Jugendverbände
Jugendwohlfahrt
Lehrerschaft
Kirchen



Als Länderbeisitzer

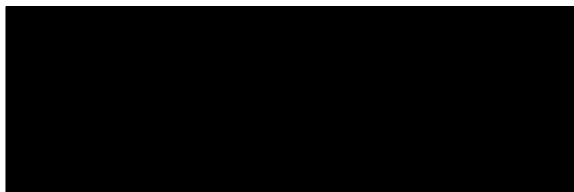
Berlin
Bremen
Hamburg



Protokollführerin

Für den Antragsteller

Für den Verfahrensbeteiligten



entschieden:

Das Automatenpiel "Green Beret",
Firma Konami, Frankfurt a.M.,
wird in die Liste der jugendgefährdenden Schriften
eingetragen.

Sachverhalt

"Green Beret" ist ein Automatenspiel, das von der Firma Konami in Frankfurt vertrieben wird.

Das Stadtjugendamt München beantragt die Indizierung des Automaten-spieles und führt dazu aus, daß das Spiel jugendgefährdend sei, weil ausschließliche Aufgabe des Spieles es sei, möglichst viele Gegner zu erledigen. Je mehr Widersacher umgebracht würden, desto besser sei der Spieler. Das Spiel sei verrohend und gewalt-verherrlichend, denn der Spieler freue sich über jeden erledigten Widersacher.

Die Verfahrensbeteiligte führt aus, daß das Spiel aufgrund einiger Änderungen von der ASK inzwischen als "nicht jugendfrei" eingestuft sei (vorher: "Nicht für Deutschland geeignet"). Der Vertreter der Verfahrensbeteiligten übergab in der mündlichen Verhandlung einen Aufkleber der Fa. Konami, aus dem hervorgeht, daß das Automatenspiel Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden soll und erklärte dazu, daß dieser Aufkleber zusammen mit den Automaten ausgeliefert werde, damit er darauf angebracht werde.

Das Spiel wurde in der Verhandlung auf einem Tischgerät vorgeführt und erläutert; die Mitglieder des Entscheidungsgremiums erhielten die Gelegenheit, das Spiel selbst zu spielen.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte sowie den des Automaten-spieles, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen.

Gründe

Das Automaten Spiel "Green Beret" war antragsgemäß zu indizieren.

Das Automaten Spiel stellt das Töten von Gegnern als einzigartige Möglichkeit dar, Ruhm und Anerkennung zu gewinnen. Das Umbringen von Gegnern wird als positiv bewertet.

Das Automaten Spiel "Green Beret" bietet im Spielverlauf Tötungsvorgänge an. Einziges Ziel ist es, die Gegner umzubringen. Das Spiel besteht daraus, die einzelnen Spiellevels zu durchschreiten, um zum Ziel zu gelangen. Dabei stellen sich dem Gegner eine Fülle von Widersachern in den Weg, die ihn attackieren. Durch diese feindlichen Reihen muß der Kämpfer seinen Weg sich bahnen.

Die geistigen und emotionalen Funktionen werden in "Green Beret" ausschließlich auf das Umbringen der Opfer gelenkt. Die dargestellten Tötungshandlungen werden bagatellisiert.

Das Töten erfährt in "Green Beret" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Liquidieren der Opfer wird mit Punkten belohnt. Je mehr Gegner vernichtet werden, desto mehr Punkte erhält der Spieler. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich in "Green Beret" auf die Leistungen des Spielers beim ersten Erschlagen oder sonstigen Vernichten des Gegners, mithin auf seine Leistungen beim Töten.

Das Liquidieren der Gegner wird in "Green Beret" als vorbildlich und nachahmenswert geschildert. Das Umbringen ist danach eine herrliche Sache. Es besteht die Gefahr, daß Kinder und Jugendliche die in diesem Spiel eingeübten Verhaltensweisen bejahen. Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nämlich nicht so sehr für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit. Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Green Beret" aktives Handeln fordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Über die Fähigkeit, während des Spieles ein klares Bewußtsein von der Spielsituation aufrecht zu erhalten, können Erwachsene weit besser verfügen als Kinder (vgl. Kampe, Kurzgutachten über das Videospiel "River Raid" (Pr. 454/84) im Auftrag der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften angefertigt).

Alle Mitglieder des Prüfungsausschusses haben sich mit "Green Beret" in einem für die Urteilsbildung notwendigen Maße beschäftigt (vgl. OVG Münster, Urteil vom 04.06.1987, Az.: 20 A 1148/84). Vor allem die im Hinblick auf die Jugendgefährdung relevanten Umstände sind im Sitzungstermin erkannt und besprochen worden.

Ausnahmetatbestände im Sinne von Paragraph 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich.

Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen der Schwere der Jugendgefährdung, die von dem Automaten Spiel ausgeht, aus.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle bei dem Verwaltungsgericht Köln, Appellhofplatz, 5000 Köln 1 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).

