



Entscheidung Nr. 3594 (V) vom 05.07.89
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 140 vom 29.07.89

Antragsteller:

Stadtjugendamt Köln
Schaevenstr. 1 b
5000 Köln 1

Verfahrensbeteiligte:

Schuster Elektronik
[REDACTED]

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 10.01.89 eingegangenen Antrag am 05.07.89 gemäß § 15 a GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

[REDACTED]

Literatur:

[REDACTED]

Jugendwohlfahrt:

[REDACTED]

einstimmig entschieden:

Das Computerspiel "Veteran",
Schuster Elektronik, Castrop-Rauxel,
wird in die Liste der jugendgefährdenden
Schriften aufgenommen.

Sachverhalt

Das Computerspiel "Veteran" wird von der Firma Schuster Elektronik auf dem deutschen Markt vertrieben.

Es ist für den Computer Commodore Amiga auf Diskette abgespeichert; zum Spielen benötigt man außer dem Grundgerät lediglich das Eingabegerät Maus.

Das Stadtjugendamt Köln beantragt die Indizierung des Computerspieles, da dieses jugendgefährdend im Sinne des § 1 I GjS sei.

Den Inhalt des Spieles gibt der Antragsteller im wesentlichen wie folgt richtig wieder:

Zu Beginn des Spieles kann der Spieler eine Maschinenpistole unter 4 verschiedenen Modellen aussuchen. Als weitere Waffen stehen ihm Granaten zur Verfügung. Mit Hilfe der Maus steuert er ein Fadenkreuz über den Bildschirm, mit welchem er seine Ziele die er zerstören will, anvisieren kann. Der Druck auf die linke Maustaste löst Schüsse aus der Maschinenpistole aus, mit der rechten Maustaste kann der Spieler Granaten abwerfen. Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Gegner bzw. feindliche Objekte wie z.B. Panzer und Hubschrauber zu liquidieren.

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 auf das Computerspiel, das Gegenstand des Verfahrens war, Bezug genommen. Die Mitglieder des Entscheidungsgremiums haben das Computerspiel gespielt und die Entscheidungsbegründung in der vorliegenden Fassung einstimmig gebilligt.

Gründe

Das Computerspiel "Veteran" war antragsgemäß zu indizieren.

Es ist geeignet, Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal "sittlich zu gefährden" in § 1 I S. 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der BPS und höchstrichterlicher Rechtsprechung auszulegen ist.

Die sozialetische Desorientierung rührt hier aus der Einübung des gezielten Tötens der gegnerischen Soldaten, der den wesentlichen Inhalt des Spieles ausmacht. Der Spieler ist, will er nicht einen Spielabbruch riskieren, genötigt, die Gegner reihenweise zu erschießen. Der Spieler wird seiner Aufgabe nur gerecht, wenn er reaktionsschnell und bedenkenlos tötet.

Eine friedliche Konfliktlösung ist nicht vorgesehen. Ein Ausweichen ist nicht möglich; passives Verhalten hat den Abbruch des Spieles zur Folge. Dem Spieler bleibt gar nichts anderes übrig, als pausenlos zu schießen. Die akustische Untermalung vervollständigt das Spiel: Es sind MG-Salven, Explosionen und digitalisierte Schreie der getroffenen Opfer zu vernehmen.

In dem Computerspiel geht es ausschließlich darum, andere Menschen zu liquidieren. Da sich der Spieler im ständigen Kampf um das eigene Überleben befindet, wird er gefühlsmäßig intensiv in das Spielgeschehen einbezogen.

Dadurch wird das Töten der gegnerischen Figuren spielerisch eingeübt; kriegerische Auseinandersetzungen werden so verharmlost und auf eine sportliche Auseinandersetzung reduziert.

Dabei sehen die Mitglieder des Entscheidungsgremiums die Jugendgefährdung des Spieles nicht so sehr in der Gefahr, Minderjährige könnten das Gespielte 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.

Die Jugendgefährdung ist offenbar (§ 15 a I GjS), da sie klar und zweifelsfrei zutage tritt.

Ausnahmetatbestände im Sinne von § 1 II GjS liegen nicht vor.

Eine Entscheidung nach § 2 GjS verbietet sich im Hinblick auf die Schwere der Jugendgefährdung, die sich in dem 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).

