

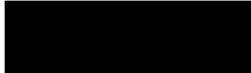


Entscheidung Nr. 3667 (V) vom 16. Oktober 1989
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 206 vom 31. Oktober 1989

Antragsteller:

Stadtjugendamt Krefeld
Postfach 27 40
4150 Krefeld 1

Verfahrensbeteiligter:

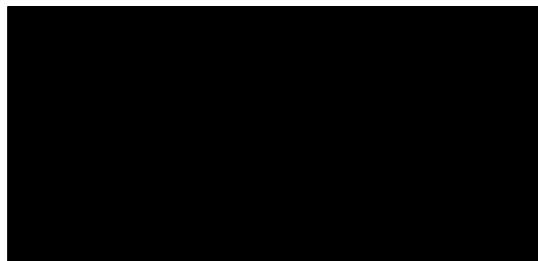
Ariola Soft GmbH


Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am
13.02.1991 eingegangenen Antrag gemäß § 15 a GjS im vereinfachten Verfahren
in der Besetzung mit

Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:



einstimmig entschieden:

Das Computerspiel "Techno Cop",
Ariola Soft, Riedberg,
wird in die Liste der jugendgefährdenden
Schriften aufgenommen.

Sachverhalt

Das Computerspiel "Techno Cop" wird von der Firma Ariolasoft GmbH, Riedberg hergestellt. Es ist für den Computer Commodore C 64 auf Diskette abgespeichert. Zum Spielen braucht man außer dem Grundgerät einen Joystick.

Das Stadtjugendamt Krefeld beantragt die Indizierung des Computerspiels, da dieses jugendgefährdend im Sinne des § 1 I GjS sei.
Den Inhalt des Spieles gibt es im wesentlichen wie folgt richtig wieder:

Der Spieler stellt Techno Cop dar, ein Mitglied einer Eliteeinheit, dessen einzige Aufgabe es ist, um jeden Preis Verbrecher zu fangen. Dafür stehen ihm ein Suchgerät zum Aufspüren von Verbrechern, ein Gewehr, ein Fangnetz und eine Pistole zur Verfügung, außerdem für Verfolgungs- und Zerstörungsfahrten ein Spezialauto. Das Spiel beginnt damit, daß der Spieler mit seinem Abfangwagen die Straßen entlang fährt und Fahrzeugen begegnet, die er mit seinen Waffen bekämpfen muß.

Außerdem kann der Spieler sein Fahrzeug verlassen und Schlägertypen bzw. andere zwielichtige Gestalten im Kampf Mann gegen Mann mit seinem Netz einfangen oder liquidieren.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht benachrichtigt, daß über eine Aufnahme des Computerspiels 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 ergänzend auf den Inhalt der Prüfsakte sowie 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 "Techno Cop" war antragsgemäß zu indizieren.

Es ist offenbar geeignet (§ 15 a I GjS), Kinder und Jugendliche sozialetisch desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal "sittlich gefährden" in § 1 I S. 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung auszulegen ist.

Die sozialetische Desorientierung ist insbesondere darin zu sehen, daß der Spieler unausgesetzt zur Anwendung von Gewalt aufgefordert ist. Der Spieler ist, will er nicht einen Spielabbruch riskieren, genötigt, seine Gegner reihenweise auszulöschen. Seiner Aufgabe wird er nur dadurch gerecht, daß er reaktionsschnell und bedenkenlos seine Waffen einsetzt.

Eine friedliche Konfliktlösung ist nicht vorgesehen, ein permanentes Ausweichen ist unmöglich, passives Verhalten hat den Abbruch des Spieles zur Folge. Dem Spieler bleibt gar nichts anderes übrig, als pausenlos zu kämpfen.

Da sich der Spieler im ständigen Kampf um das eigene "Überleben", nämlich um das Verbleiben im Spielverlauf befindet, wird er gefühlsmäßig intensiv in das Spielgeschehen einbezogen. Die Anwendung von Gewalt wird spielerisch eingeübt und erhält durch das Spiel sportlichen Charakter.
Dabei sehen die Mitglieder des Entscheidungsgremiums die Jugendgefährdung des

Spieler nicht so sehr in der Gefahr, Minderjährige könnten das Gespielte in der alltäglichen Wirklichkeit umsetzen. Die Jugendgefährdung beruht vielmehr darauf, daß der Spieler durch das in hoher Geschwindigkeit ablaufende Programm gezwungen ist, alles, was sich auf dem Bildschirm bewegt reflexartig und instinktiv anzugreifen und zu liquidieren. Damit geht die Gefahr einher, daß der Respekt vor dem Leben und der körperlichen Unversehrtheit, die Hemmschwelle, die jeder Verletzungs- und Tötungshandlung entgegensteht, herabgesetzt wird.

Die aus dem Spiel resultierende Jugendgefährdung ist offenbar (§ 15 a I GjS), da sie für den unvoreingenommenen Betrachter, der sich mit dem Spiel befaßt, sofort klar und zweifelsfrei zutage tritt.

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 in dem Einüben gezielter Gewaltanwendung gegen andere 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).

