

Pr. 360/89

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3674 (V) vom 16.11.1989
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 224 vom 30.11.1989

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:
Unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 22.09.1989 eingegangenen Antrag am 16.11.1989 im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:

einstimmig beschlossen:

"Funny Girls"
Computerspiel
Hersteller unbekannt

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

Als Titel des Computerspiels erscheint im Vorspann die Angabe "Funny Girls"; als Hersteller erscheint die Angabe: "By Uhlendorfer". Der Hersteller bzw. Vertreiber des Computerspiels konnte nicht ermittelt werden. Die Verbreitung des Computerspiels erfolgt u.a. im Wege des Tauschs auf Schulhöfen.

Bei dem Computerspiel "Funny Girls" handelt es sich um wechselnde pornographische Graphiken, bei denen vom Spieler ein Geschlechtsverkehr dargestellt gesteuert werden muß, daß die männlichen und weiblichen Akteure gleichzeitig zum Höhepunkt gelangen.

Das hat mit Antrag vom 20.9.1989/22.9.1989 beantragt, das Computerspiel "Funny Girls" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen und zur Begründung auf den pornographischen Inhalt des Spiels verwiesen.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt des Computerspiels und den der Prüfsakte, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen. Die Mitglieder des 3er-Gremiums haben das Computerspiel selber gespielt und die Entscheidung sowie die Entscheidungsbeurteilung in vorliegender Fassung gebilligt.

Gründe

Das Computerspiel "Funny Girls" war auf Antrag des in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Es ist pornographisch gem. § 6 Abs. 2 GJS in Verbindung mit § 184 Abs. 1 StGB und damit ohne weiteren Nachweis geeignet, Kinder und Jugendliche sittlich schwer zu gefährden.

Eine Darstellung ist pornographisch im Sinne von § 6 Nr. 2 GJS in Verbindung mit § 184 Abs. 1 StGB, wenn sie unter Ausklammerung aller sonstigen menschlichen Bezüge sexuelle Vorgänge in grob aufdringlicher Weise in den Vordergrund rückt und ihre objektive Gesamttendenz ausschließlich oder überwiegend auf das lüsterne Interesse des Betrachters an sexuellen Dingen abzielt (BGHSt 23, 44; Lenkner in Schönke-Schröder, Kommentar zum StGB, 22. Aufl., Rdnr. 4 zu § 184 StGB). Die Voraussetzungen der Pornographie werden von dem Computerspiel "Funny Girls" aus dem Grunde erfüllt, weil es offensichtlich allein dazu dient, den Spieler durch die grob anreißerische Darstellung von Geschlechtsverkehr sexuell zu stimulieren.

Zu Beginn des Spiels erhält der Spieler einige Instruktionen. Zunächst muß er seinen Namen eingeben. Dann werden ihm drei Mädchen vorgestellt: "Suzanne, die schöne Schwedin; Clodine, die Französin und Samantha, die Amerikanerin". Zur Spielidee gibt das Programm dem Spieler folgende Information:

"Wenn Du F7 drückst, stößt Du Deinen Schwanz in ihre süße Muschi. Stoß nicht zu langsam, sonst verliert Dein Schwanz an Härte. Stoß nicht zu schnell, sonst kriegst Du vor ihr einen Orgasmus. Bereite ihr einen schönen Orgasmus. Bonus für einen guten Orgasmus! Starte mit Suzanne!"

Es erscheint die Grafik einer nackten liegenden Frau ohne Kopf und Beine, bei der die Geschlechtsmerkmale deutlich in den Vordergrund treten. Nach Betätigung des Joysticks schiebt sich von rechts ein stilisierter Penis in die Scheide. Die Geschwindigkeit der Bewegung kann der Spieler mit dem Joystick steuern. Reagiert er zu langsam, verschwindet die Grafik, dann erscheint der Text: "Schade!! Dein Schwanz ist sehr müde. Zu müde zum Weiterbumsen. Mach es morgen besser!!"

Zwei andere Grafiken stellen ebenfalls den Vorgang eines Koitus dar. Von dem männlichen Partner wird jeweils nur das Geschlechtsorgan dargestellt. Bei einer bestimmten rhythmischen Rechts-Links-Bewegung mit dem Joystick bzw. Antippen der F7-Taste kann der Spieler auf dem Monitor die wachsenden "Lust-Säulen" verfolgen. Das Spiel ist erfolgreich abgeschlossen, wenn beide Akteure gleichzeitig zum Höhepunkt gebracht werden.

Das von seiner Spielidee her eher simple Computerspiel reduziert, worauf auch das antragstellende hingewiesen hat, die dargestellten Männer und Frauen auf ihre Geschlechtsorgane. Der ausschließ-lich sexuell stimulierende Bezug des Spiels wird durch die Texte unterstrichen. Eine Gesamtbetrachtung des Spielinhalts und der Spielsituation ergibt, daß es darauf abzielt, durch die Simulation eines Koitus bei dem Spieler sexuelle Assoziationen auszulösen und ihn sexuell zu stimulieren.

Da das Computerspiel einen pornographischen Inhalt hat, kamen Ausnahmetatbestände im Sinne von § 1 Abs. 2, sowie ein Fall von geringer Bedeutung gem. § 2 GJS nicht in Betracht. *GJS*

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 (Paragraphen 20 GJS, 43 VwGO).

Außerdem können Sie innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er-Gremium stellen (Paragraph 15a Abs. 4 GJS).

