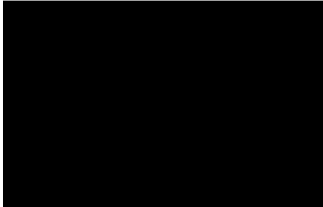


Entscheidung Nr. 3856 vom 9.6.1988

Antragsteller:



Antragsgegnerin:

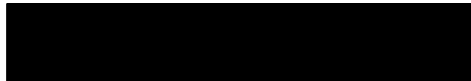
Elite Systems Ltd.
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall W59 8 PW
West Midlands
Großbritannien

Bevollmächtigter Rechtsanwalt:



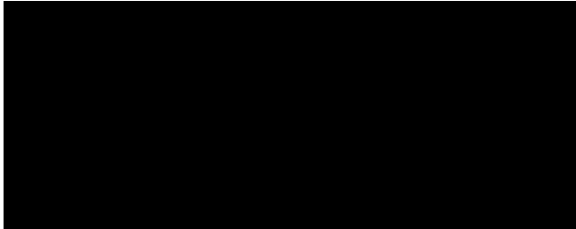
Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat in ihrer
352. Sitzung vom 9. Juni 1988
an der teilgenommen haben:

als Vorsitzender:



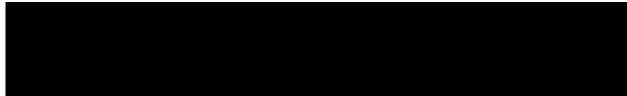
als Gruppenbeisitzer:

Kunst
Literatur
Buchhandel
Verleger
Jugendverbände
Lehrerschaft
Kirchen



als Länderbeisitzer:

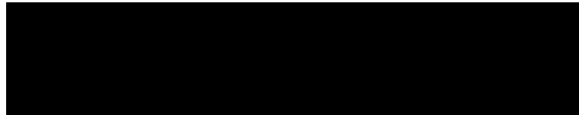
Niedersachsen
Nordrhein-Westfalen
Rheinland-Pfalz



Protokollführerin:

für den Antragsteller:

für den Verfahrensbeteiligten:



entschieden:

Ghost' n Goblins
Computerspiel
Elite Systems Ltd., GB

wird n i c h t in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Die Beteiligte hat das Computerspiel "Ghost 'n Goblins" hergestellt. Dieses wird u. a. auch auf dem deutschen Markt vertrieben.
2. In "Ghost 'n Goblins" muß der Spieler gegen verschiedene Zombie-Gestalten kämpfen, die aus Gräbern eines Friedhofes aufsteigen. In anschließenden Spielszenen wird der Spieler von tierähnlichen Gestalten attackiert, etwa von Greifvögeln, Adlern und Eulen. In der letzten Spielszene begegnen ihm "Feuergeister", die ihm das Vordringen zu dem Haus als Zielpunkt erschweren.
3. Das Jugendamt der Stadt Krefeld hat beantragt,

das Computerspiel "Ghost 'n Goblins"
in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Zum Inhalt führt das Stadtjugendamt aus, in diesem Spiel gehe es darum, Zombies ("lebende Toten"), die aus ihren Gräbern stiegen, mit allerlei Waffen (Feuerbälle, Speere, Schwerter) zu verstümmeln. Das wichtigste dabei sei es, den Kopf den Zombies zu zertrümmern. Das Spiel sei in der Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Inhalt und Darstellung ließen eine sozialetische Desorientierung der in ihrer Entwicklung befindlichen Kinder und Jugendlichen befürchten, da das Spiel grausame und unmenschliche Verhaltensweisen in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstelle. Das Spiel verfolge ausschließlich den Zweck, schnell und präzise sogenannte Zombiewesen zu zertrümmern.

4. Die Verfahrensbeteiligte führt im wesentlichen aus, das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften lasse eine Listenaufnahme von Computerspielen nicht zu. Der Verfahrensbevollmächtigte hat die Vermutung geäußert, daß die Gremiumsmitglieder das Computerspiel nicht spielten. Ihnen würden vielmehr vorgefertigte Entscheidungen zur Zustimmung im Gremium vorgelegt. Beisitzer, die das Spiel selbst nicht spielten, müßten wegen Besorgnis der Befangenheit abgelehnt werden. Die Verfahrensbeteiligten haben weiter vorgebracht, bei Computerspielen gehe es in der Regel um einen sportlichen Wettkampf, auf das zu treffende Objekt komme es im Ergebnis nicht an. Ausschlaggebend sei bei den Computerspielen Geschicklichkeit und Reaktionsschnelle. Computerspiele erzeugten keine Aggressionen und auch andere schädliche Auswirkungen von Computerspielen hätten nicht nachgewiesen werden können. Der Verfahrensbevollmächtigte nimmt Bezug auf Veröffentlichungen von Prof. Dr. Jürgen Fritz und Prof. Dr. Hermann Rosemann.

Die Verfahrensbeteiligte hat beantragt,

das Indizierungsverfahren auszusetzen,
hilfsweise den Listenaufnahmeantrag abzulehnen.

5. 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. Im Sitzungstermin wurde "Ghost 'n Goblins" vom Vorsitzenden gespielt und dem Gremium erläutert. Spielinhalt und Verlauf wurden diskutiert.

G r ü n d e

6. Das Computerspiel "Ghost 'n Goblins" war n i c h t in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Die nach § 9 GjS erforderliche qualifizierte Mehrheit wurde für die Listenaufnahme nicht erreicht. Ein Teil des Prüfungsgremiums folgte der Argumentation des Antragstellers, in der ersten Spielszene von "Ghost 'n Goblins" würden grausame Handlungen gegen Zombies dargestellt. Dem hielten andere entgegen, die ersten wie auch die übrigen Spielszenen des Computerspiels enthielten Gestalten aus dem Bereich des Fabelwesens. Der Spieler kämpfte weitestgehend gegen Phantasiegestalten. Wegen fehlenden Realitätsbezuges sei eine Jugendgefährdung nicht zu befürchten.

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 (Paragrafen 20 GjS, 42 VwGO).



