

AG Bad Hersfeld – Familiengericht

Beschluss vom 27.10.2017

Aktenz.: 63 F 290/17 SO

Leitsätze:

1. Überlassen Eltern ihrem minderjährigen Kind eine Spielekonsole (hier: Playstation), haben Sie fortwährend sicherzustellen, dass für das Kind daran keine Spiele zugänglich sind, die das Wohl des Kindes gefährden.
2. Spieletitel, die gemäß § 14 Jugendschutzgesetz mit "keine Jugendfreigabe" / "USK ab 18" eingestuft worden sind, gefährden das geistige und seelische Wohl von Minderjährigen.
3. Solche Spiele dürfen dem Kind auch dann nicht überlassen werden, wenn diese noch von gleichaltrigen Freunden oder Klassenkameraden des Kindes gespielt werden und das Kind geltend macht, sonst zu einem Außenseiter in einer Gruppe zu werden.

Tenor

Das Aufenthaltsbestimmungsrecht für das Kind steht der Kindesmutter alleine zu, im Übrigen besteht die elterliche Sorge durch die Kindeseltern gemeinsam.

Den Kindeseltern wird aufgegeben, ihrem Kind die Spieletitel "Grand Theft Auto V (GTA 5)" sowie "Call of Duty" nicht mehr zur Verfügung zu stellen, sowie dem Kind auch weiter keine Spieletitel für von ihm vorgehaltene Spielekonsolen oder sonstige spielefähige Medien zur Verfügung zu stellen, welche eine Einstufung "USK ab 18" / "keine Jugendfreigabe" tragen.

Die Kosten des Verfahrens werden unter den Kindeseltern gegeneinander aufgehoben.

Der Verfahrenswert wird auf 3.000 Euro festgesetzt.

Gründe

I.

Die vormals verheirateten Kindeseltern haben sich im Jahr 2015 getrennt, im Jahr 2017 erfolgte die Scheidung. Das gemeinsame Kind verblieb nach der Trennung bei der Kindesmutter.

Die Kindeseltern wohnen beide im Stadtgebiet, wobei ihre Wohnungen rund 300 Meter voneinander entfernt liegen. Die Wohnung des Kindesvaters ist für den Jungen somit jeweils fußläufig erreichbar.

Das Kind besuchte bis zu den Ferien im Sommer dieses Jahres die 4. Klasse der Grundschule, seit August besucht er die 5. Klasse der Mittelstufe.

Mit dem bei Gericht anhängig gemachten Verfahren streiten die Kindeseltern über die Ausrichtung der gemeinsamen elterlichen Sorge.

Im durchgeführten Erörterungstermin unter Beteiligung des zuständigen Jugendamts brachte die Kindesmutter gewichtige Gründe an, wonach es als kritisch für das Wohl ihres Kindes erscheine, wenn dem Kindesvater auch das Aufenthaltsbestimmungsrecht hälftig zukomme. Insbesondere sei es im Hinblick auf die neue Schulsituation und die in der Mittelstufe gerade gestiegenen schulischen Anforderungen wichtig, dass der Sohn durch die feste Wohnsituation und den strukturierten Alltag bei der Kindesmutter weiter Stabilität habe und nicht einfach alltäglich völlig frei zwischen den Eltern-Haushalten wechseln kann. Der Vater zeigte in der jüngeren Vergangenheit starke Tendenzen, den Jungen immer wieder einfach so zu sich zu lassen oder auch gezielt abzuholen, obwohl dies in mehreren Fällen so nicht unter den Kindeseltern abgesprochen war. Der Junge nutze diese Situation nun ersichtlich immer weiter für sich aus. Beim Kindesvater sei für den Jungen auch keine gezielte Förderung und Struktur gegeben. Dem Jungen dürfe daher, wenn es ihm bei der Kindesmutter, z.B. wegen anstehender Schulaufgaben, einmal lästig sei, nicht die Tür völlig offen stehen, jederzeit einfach bequem zum Kindesvater hinüber zu wechseln.

Kritikpunkte zu übrigen Sorgeteilen konnte der Kindesvater negieren.

Schließlich beantragten die Kindeseltern, vom Jugendamt befürwortet, übereinstimmend, die elterliche Sorge für das Kind auf sie gemeinsam zu übertragen, mit Ausnahme des Aufenthaltsbestimmungsrechts, welches der Kindesmutter alleine zustehen soll.

Eine persönliche Anhörung des Kindes gemäß § 160 FamFG ist durchgeführt worden.

Im Rahmen der Anhörung führte der Junge auch zu seinen üblichen Freizeitaktivitäten aus und benannte u.a., dass er eine Spiele-Konsole Playstation 4 besitze, die er letztes Jahr zu Weihnachten von seinen Eltern gemeinsam erhalten habe. Zu bei ihm hiernach vorhandenen Spielen benannte er unter anderem das Spiel "Grand Theft Auto (GTA) 5" sowie "Call of Duty". Sein Vater verfüge ebenfalls über eine Playstation, auf der er spielen könnte.

Hierüber ist mit den Kindeseltern ebenfalls erörtert worden.

Der Kindesvater hielt sich zu der Thematik bedeckt, meinte aber noch, er habe bei sich in der Wohnung doch nur eine Playstation 3, und das mache dem Jungen ja gar nicht so viel Spaß wie das Spielen auf seiner eigenen Playstation 4 bei der Kindesmutter.

Die Kindesmutter behauptete, insbesondere das Spiel GTA werde doch auch von vielen anderen gleichaltrigen Kindern z.B. aus der Klasse ihres Sohnes gespielt. Sie wisse um die Brutalität in dem Konsolen-Spiel, und dass dieses laut dem deutlichen Aufdruck erst ab 18 erlaubt sei. Sie habe ihrem Sohn deshalb anfangs auch ganz bewusst noch gesagt, er dürfe in dem Spiel nur mit dem Auto umherfahren und nicht die ganzen kriminellen Sachen tun. Das sei jetzt aber schon so weit eingerissen. Sie könne sich jedoch kaum vorstellen, wie ihr Sohn reagiere, wenn nur er das Spiel nicht mehr spielen dürfe, "alle anderen" seiner Freunde oder Klassenkameraden aber schon. Ohne eine gerichtliche Entscheidung werde sie ihrem Sohn das Spiel nicht untersagen können.

II.

Das Sorgerecht war wie tenoriert auf den übereinstimmenden Antrag der Kindeseltern hin zuzusprechen nach § 1671 Abs. 1 Bürgerliches Gesetzbuch (BGB). Weiterer Begründung diesbezüglich bedarf

es nach § 38 Abs. 4 Nr. 2 des Gesetzes über das Verfahren in Familiensachen und in den Angelegenheiten der freiwilligen Gerichtsbarkeit (FamFG) nicht.

Hierneben war gemäß § 1671 Abs. 4 BGB gegenüber den Kindeseltern eine familiengerichtliche Auflage nach § 1666 BGB zu erteilen.

Gemäß dieser Vorschrift hat das Familiengericht jene Maßnahmen zu treffen, die zur Abwendung einer Gefahr für das Kind erforderlich sind, wenn die Eltern des Kindes nicht gewillt oder nicht in der Lage sind, die Gefahr selbst abzuwenden.

Durch die vorliegend gegebene Nutzung von frei zugänglichen Konsolen-Spielen mit überragend gewalttätigem Inhalt liegt eine Gefahr für das seelische Wohl des Kindes vor, welcher unverzüglich zu begegnen ist.

Exemplarisch handelt es sich nach den Angaben des Kindes und darauf erfolgten Recherchen des Gerichts bei dem Spiel "GTA 5" (im Volltitel: "Grand Theft Auto V") um ein extrem gewaltpräsentierendes Spiel, bei welchem im äußersten Umfang gravierende Körperverletzungen sowie Tötungen nachgespielt werden und durch die Protagonisten bzw. Figuren noch weitere intensive kriminelle Delikte wie z.B. Raub und Diebstahl gezeigt und nachgeahmt werden. Das Spiel ist nach einer sog. Open-World-Architektur konzipiert, in welcher der Spieler sich in der Ich-Perspektive innerhalb der spielbestimmenden Gegend, vorliegend in einer Stadt, völlig frei bewegen und mit rundherum vorhandenen Gegenstände, (z.B. Fahrzeuge) sowie mit den weiteren in der virtuellen Stadt befindlichen Personen, d.h. softwareseitig/ KI-gesteuerten Spielfiguren, interagieren kann. Der Spieler wird indes durch eine vorgegebene Missions-Kampagne vornehmlich dazu angehalten, einem fixen Handlungsstrang zu folgen, bei welchem er immer im Wechsel drei verschiedene, spielseits vorgefertigte Charaktere steuert und mit diesen Aufträge erfüllen soll, um die Handlung des Spiels voran zu treiben. Mit diesen Charakteren sind dabei immer wieder auch kriminelle Handlungen zu vollführen, z.B. Geld oder Kraftfahrzeuge zu stehlen oder Menschen mit Handfeuerwaffen zu bedrohen. Unter anderem kommt es nach rund 16 Stunden Spielzeit im Rahmen der Kampagne zu einer nicht umgeharen Folterszene, in welcher der Spieler mittels seiner Konsolensteuerung (sog. "Joypad") durch den Protagonisten einem wimmernden Gefangenen mit einer Rohrzange die Kniescheiben zerschlagen, Strom an die Brustwarzen anlegen und die Zähne mit einer Zange ziehen soll, gefolgt von weiterem Foltern mittels sog. Waterboarden (Quelle: "Folter in Grand Theft Auto" - [www.br.de/service/suche "GTA V"](http://www.br.de/service/suche/GTA_V)). Ebenfalls kommt es im Spiel immer wieder zu Tötungsgeschehen.

Diese Inhalte sind für einen 10-jährigen Jungen absolut ungeeignet.

Die seelische Entwicklung bei einem Kind ist bereits bei bloßer Ansicht und erst recht beim Durchleben mittels eigenem Ansteuern und Vollführen solcher Spielszenen massiv gefährdet.

Dem Titel kommt - dies angesichts der wie vor aufgezeigten, spielbestimmenden, intensiven Inhalte zur Einschätzung des Gerichts zu Recht - eine Altersfreigabe erst ab 18 Jahren zu ("USK ab 18" / "keine Jugendfreigabe").

Genauso verhält es sich zu der weiter vom Kind benannten Spielreihe "Call of Duty", zu welcher das Kind zwar nicht präziser benannte, welchen oder welche Titel es auf der ihm gehörenden Playstation hiervon zu seiner Verfügung hat. Nach Recherche des Gerichts unterliegen indes sämtliche für die

Konsole Playstation 4 erhältlichen Spiele der Reihe "Call of Duty" einer USK-Einstufung erst ab 18 Jahren (i. E.: World War II, Ghosts /100 % uncut, Black Ops 3 & Zombie Chronicles, Modern Warfare, Advanced Warfare, Infinite Warfare in versch. Editionen; alle USK ab 18).

Dementsprechend befindet sich auf den betreffenden Spielen auf jeder Verpackungshülle ein rechteckiges Symbol in leuchtend-roter Farbe, innerhalb welchem ein rautenförmiges Symbol mit der Aufschrift "USK ab 18" prangt, und auch die Spiele-CD trägt jeweils ein betreffendes Logo; die Vorgaben hierzu ergeben sich aus § 12 Abs. 2 Satz 1 Jugendschutzgesetz (JuSchG).

Inhaltlich handelt sich bei der Serie "Call of Duty" der Spielart nach jeweils um sog. Ego-Shooter-Games. Der Spieler begeht hier mit seiner Spielfigur in der Ich-Perspektive als Soldat oder Elitekämpfer entweder Missionen oder sog. freie (Multiplayer-)Spiele, welche ihn je nach Teil der Spielreihe in vergangene Schlachten (z.B. "World War II"), in düstere Alternativ-Szenarien aktueller Zeit oder in technologisiert-verstörende Zukunftsszenarien führen (z.B. "Zombie Chronicles" oder "Infinite Warfare").

Exemplarisch findet sich zu dem Titel "Infinite Warfare" im Internet folgende werbende Beschreibung: "Call of Duty: Infinite Warfare entführt die Spieler auf eine unvergessliche Reise, in der sie neben heldenhaften Schlachten auf der Erde unsere Atmosphäre verlassen im Kampf gegen einen gnadenlosen Feind, der unser aller Leben gefährdet. (...)"

Weiter exemplarisch wird online zu dem Titel Black Ops III das Folgende beworben:

"Call of Duty: Black Ops III führt die Spieler in eine Zukunft, in der Biotechnologie eine neue Generation von Cybersoldaten hervorgebracht hat (...). Sie sind schneller, stärker und cleverer. In einer durch Kriege geteilten Welt müssen die Black Ops-Soldaten schwierige Entscheidungen treffen und düstere Orte besuchen. (...) Das Kampagnenerlebnis entwickelt sich mithilfe eines Fortschrittssystems und einer persönlichen Waffenkammer immer weiter."

Mittels einer großen Anzahl zur Verfügung stehender Hieb-, Stich-, Spreng- und Schuss-Waffen, welche sich im Spiel allorts finden oder erwerben lassen, sind dem Spielziel nach mal menschliche Gegner (z.B. gegnerische Soldaten), mal unmenschliche Wesen (z.B. Zombies) zu bekämpfen. Die vom Spiel jeweils vorgegebenen Gegner können virtuell entsprechend dem verfügbaren Waffenarsenal z.B. im Nahkampf mit dem Messer oder mittels einer Granate oder einer Schusswaffe aus der Ferne verletzt oder getötet werden.

Laut zu ersehenden Internet-Bewertungen ist das Spiel bei einem Gutteil seiner Anhängerschaft wegen grafisch-realtätsnaher Darstellung von im Spielverlauf vollführten Kampfhandlungen beliebt. Bei Teilen der Anhängerschaft wird zudem gelobt, dass ein gezielter "Einsatz von taktischen Elementen" im Spiel wichtig sei, um "im Krieg zu überleben". Eine beispielhafte Internetrezension über das Spiel lautet: "Wer keine Kriegsspiele mag, dem ist das Spiel nicht zu empfehlen."

Zur Auffassung des Gerichts sollte indes einem 10-jährigen Kind ein Kriegsspiel nicht in die Hand gegeben werden. Dies gilt genauso auch für ältere Kinder und Jugendliche bei zu ersehender, derart intensiver und realitätsnaher Qualität von gewalttätigen Handlungen in einem Videospiel. Dauerhaftes Durchleben und Vollführen derartiger virtueller Spielszenen wirken sich auf die seelische Entwicklung eines Kindes äußerst schädlich aus.

Zu diesem zu ersiehenden Kindeswohlgefährdenden Sachverhalt innerhalb der Familie ist von Kindes- elternseite in der ausdrücklichen Besprechung hierüber nichts stringent vorgebracht worden, was künftig zur strikten und nachhaltigen Begegnung dieser Gefahr führen würde. Hinsichtlich des Spiels GTA 5 gab die Kindesmutter zu der von ihr gedachten Rechtfertigung des Handelns noch an, dass dieses Spiel auch durch viele andere Kinder im Alter ihres Sohnes gespielt werde.

Dies exkulpiert jedoch nicht.

Zum einen ist dies eine pauschale Schutzbehauptung, die so nicht überprüft werden kann.

Zum anderen wäre, selbst wenn dies der Fall wäre, dies dennoch keine Rechtfertigung für die hiesigen Kindeseltern, dann auch ihr eigenes Kind fortwährend einer derartigen, das Kind seelisch massiv be- einträchtigenden, gewaltpräsentierenden und zur Abstumpfung und Verrohung führenden Ab-18- Erwachsenen-Videospielwelt auszusetzen.

Der aufgezeigten Gefahr für das Kindeswohl des 10-jährigen Jungen kann hier nur geeignet begegnet werden, indem die betreffenden Videospiele von dem Kind weggenommen und ihm künftig nicht mehr zugänglich gemacht werden. Dieses wurde daher den Kindeseltern aufgegeben. Mildere Mittel sind nicht ersichtlich.

Das Kind kann und darf sich - in dem von seinen Eltern vorzugebenden zeitlichen Rahmen - hiernach künftig noch weiterhin mit solchen Videospielen beschäftigen, welche für sein Alter und den Stand seiner Entwicklung angemessen erscheinen, beispielhaft hier weiter das Spiel "FIFA 2017" spielen, welches, wie im Verfahren benannt wurde, der Junge für seine Konsole Playstation 4 ebenfalls zu seiner Verfügung hat.

Zugleich wurde die Auflage dahingehend erteilt, dass die Kindeseltern auch künftig sämtliche Video- spiele, die eine auf der Verpackung ersichtliche Einstufung "USK ab 18" tragen, dem Kind nicht zu- gänglich machen oder zum Spielen überlassen dürfen.

Die USK / Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle ist die für Deutschland verantwortliche Stelle für die Altersfreigabe von Videospielen. Die Organisation gewährleistet nach dem vom Gesetzgeber vorgese- henen Prinzip einer sog. halbstaatlichen Selbstkontrolle (vgl. i. E. § 14 Abs. 6 JuSchG), dass die Prü- fung betreffender Spieletitel über von den Bundesländern benannte unabhängige Sachverständige und in Zusammenarbeit mit dem ständigen Vertreter der obersten Landesjugendbehörden bei der USK er- folgt.

Die bei der USK eingesetzten Sachverständigen haben als Pädagogen, Sozialwissenschaftler oder Ju- gendschutzbeauftragte weitreichende Erfahrungen in der Kinder- und Jugendarbeit gesammelt. (zum Ganzen: siehe unter www.usk.de)

Das nach JuSchG durchgeführte Verfahren der USK-Prüfung mit der dort entsprechend angewandten Expertise, nach welcher ein Videospieletitel mit einer Altersfreigabe von erst ab 18 Jahren (d.h. "keine Jugendfreigabe", vgl. § 14 Abs. 2 Nr. 5 JuSchG) versehen wurde, führt zum entscheidenden Punkt, denn jene Beurteilung der USK stellt eine abgeschlossene sachverständige Einschätzung im Wege ge- setzlich vorgesehener Kontrolle dar und ist daher auch durch die Gerichte mit zu Grunde zu legen.

Wurde nun eine betreffende sachverständige Einschätzung und die dem folgende USK-Kennzeichnung "keine Jugendfreigabe"/"USK ab 18" getroffen, können jene Spieletitel sozial-schädliche Botschaften enthalten, da sie z.B. nicht selten Gewalt verherrlichen, einem partnerschaftlichen Rollenverständnis der Geschlechter entgegenstehen, einzelne gesellschaftliche Gruppen diskriminieren oder Sexualität auf ein Instrumentarium der Triebbefriedigung reduzieren, wonach die diese Spieletitel nutzenden Personen mit Inhalten in Berührung kommen, die wegen eines möglichen gewalt-verherrlichenden, aggressiven oder anderweitig sozialschädlichen Inhalts zu einer Abstumpfung und Enthemmung des Betrachters führen können (so bereits: OLG des Landes Sachsen-Anhalt, Beschluss vom 17.02.2015, Az. 1 Ws 99/14 - zit. nach juris).

Ist ein Spieletitel nach jener sachverständigen Expertise ohne Jugendfreigabe ("USK ab 18") eingestuft, bedeutet dies somit zwingend auch für die Bewertung durch das Familiengericht, dass das Wohl eines Kindes gefährdet ist, wenn ein solcher Spieletitel einem Kind zugänglich gemacht ist und das Kind mit einem solchen Spieletitel frei umgehen kann.

Das Gesetz schreibt in § 12 JuSchG ("Bildträger mit Filmen oder Spielen") in Abs. 3 vor, dass Medienträger, "die nicht oder mit "Keine Jugendfreigabe" nach § 14 Abs. 2 von der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach § 14 Abs. 6 oder nach § 14 Abs. 7 vom Anbieter gekennzeichnet sind, einem Kind oder einer jugendlichen Person nicht angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden" dürfen.

Daraus begründet sich die für die Eltern zur klaren, verständlichen Vorgabe für die Zukunft konkret gefasste Auflage, wie vor benannt.

Die Kostenentscheidung zum Verfahren folgt aus § 81 Abs. 1 Satz 1 FamFG.

Die Kindeseltern beehrten zum Sorgerecht übereinstimmend eine Entscheidung, wonach sie auch die mit dem Verfahren aufgetretenen Kosten zu gleichen Teilen zu tragen haben. Hinsichtlich erteilter Auflagen haben die Kindeseltern diese durch die Überlassung betreffender kindeswohlgefährdender Spiele veranlasst und tragen ebenfalls die Kosten.

Die Entscheidung zum Verfahrenswert folgt aus § 45 des Gesetzes über Gerichtskosten in Familiensachen (FamGKG).