

Entscheidung Nr. 3596 (V) vom 07.07.1989
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 140 vom 29.07.1989

Antragsteller:

Stadtjugendamt Köln
Schaevenstraße 1b
5000 Köln 1
Az. 51/514/11

Verfahrensbeteiligte:

Ariola Soft GmbH
[REDACTED]

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 26.05.1989 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 07.07.1989 in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

[REDACTED]

Literatur:

[REDACTED]

Jugendwohlfahrt:

[REDACTED]

einstimmig beschlossen:

"Robocop"
Computerspiel
Ariola Soft GmbH,
Riedberg

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

Das Computerspiel "Robocop" wird von der englischen Firma Ocean Software hergestellt. Auf dem deutschen Markt wird es von der Firma Ariola Soft GmbH vertrieben.

Spielidee und Titel des Programmes wurden dem gleichnamigen amerikanischen Spielfilm entnommen, der im vergangenen Jahr mit großem Erfolg auch in deutschen Kinos gezeigt wurde.

Das Stadtjugendamt Köln hat die Indizierung des Computerspiels beantragt. Handlungshintergrund und Handlungsverlauf werden vom Antragsteller zutreffend wie folgt wiedergegeben:

"Der Spieler übernimmt die Steuerung des "Robocops", eines Roboters im Polizeidienst, der für Spezialaufträge eingesetzt wird, die 'normale' Polizisten nicht schaffen können. Im Spiel kommen verschiedene Missionen auf den Spieler zu, wie Kämpfe gegen Gangster, Befreien von Geiseln und Kidnappen von Politikern. Der Bildschirm zeigt eine Straßenfront mit Türen, Fenstern, Nischen, Feuerleitern, Treppen usw. Über die Treppen kann man an verschiedenen Stellen das nächsthöhere Stockwerk erreichen. Die Laufrichtungen des Robocops werden durch Bewegen des Joy-Sticks in die verschiedenen Richtungen bestimmt. Der Druck auf den Feuerknopf löst Schüsse aus der Waffe aus, die der 'Held' mit sich führt. Auch hierbei wird die Schußrichtung durch den Joy-Stick gewählt. Es ist ratsam, mit der Munition sparsam umzugehen, da der Vorrat begrenzt ist. Allerdings können im Verlauf des Spiels Munitionskisten aufgenommen und dadurch der Vorrat ergänzt werden.

Während des Spieles wird die Spielfigur ständig von Gangstern angegriffen. Einige treten offen entgegen, andere sind als Heckenschützen hinter Türen, Nischen oder Fenstern versteckt."

Zur Begründung der Jugendgefährdung führt der Antragsteller aus, das Spiel sei sittlich gefährdend, da es das Töten von menschlichen Gegnern zum wesentlichen Spielinhalt mache. Es sei nicht möglich, das Ziel des Spieles mit friedlichen Konfliktlösungen zu erreichen. Das Töten von Menschen werde durch Punktzahlen belohnt, wodurch Kinder und Jugendliche eine positive Bewertung und Belohnung für brutale Gewaltanwendung erfahren würden. Die verrohende Spielhandlung werde durch die sehr realistische graphische Darstellung noch unterstützt. Bei der Vergabe von Punkten unterscheide das Spiel zwischen der Verletzung (20 Punkte) und dem Todesschuß (50 Punkte). Hier werde eine Bewertung vorgenommen, die sich negativ auf die moralische Entwicklung von Kindern auswirken könne.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht über die Absicht der Bundesprüfstelle, im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS zu entscheiden, unterrichtet. Sie hat sich nicht geäußert.

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. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben das Computerspiel "Robocop" persönlich gespielt. Sie haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung gebilligt.

G r ü n d e

Das Computerspiel "Robocop" war auf Antrag des Stadtjugendamtes Köln in die Liste der jugendgefährdenden Schriften einzutragen.

Das Computerspiel ist ein Ton- und Bildträger i.S.v. § 1 Abs. 2 GjS. Auf der Computerdiskette ist eine Ton- und Bildfolge in magnetischer Ordnung gespeichert. Diese wird von dem Rechner auf dem Monitor in Bild- und Tondarstellungen umgesetzt. Daher steht das Computerspiel den Schriften i.S.d. GjS gleich.

Das Computerspiel "Robocop" ist offenbar (§ 15a GjS) "sozialethisch desorientierend", wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle auszulegen ist. Für jeden Betrachter ist klar und zweifelsfrei einsichtig, daß das Computerspiel verrohend i.S.v. § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS ist und aggressionssteigernde Eigenschaften hat.

Nach den empirisch gesicherten Erkenntnissen der sozialpsychologischen Theorie des Lernens am Modell (Lerntheorie) wirken mediale Darstellungen schon dann verrohend auf Kinder und Jugendliche, wenn Gewalt im großen Stil und in epischer Breite geschildert wird und wenn sie so realistisch gezeigt wird, daß die nicht als erfunden, sondern als glaubwürdig und normal erlebt wird (vgl. Herbert Selg "Über Gewaltdarstellungen in Massenmedien" in Heft 3 der Schriftenreihe der BPS, 1972, S. 11-30; Bauer/Selg "Gewaltdarstellungen im Fernsehen - Kennen wir die Folgen?" in BPS-Report 5/81 und Herbert Selg "Irreführungen der Öffentlichkeit über die Wirkungen von Gewaltdarstellungen in Medien" in BPS-Report 4/84, S. 9 ff m.w.N.)

Wesentlicher Spielinhalt des Computerspieles ist das Töten von menschlichen Gegnern. Um verschiedene Missionen zu erfüllen, wird der Spieler dazu angehalten, die sich ihm in den Weg stellenden Gegner zu erschießen. Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehls- und Gehorsamsverhältnis", indem die Erbringung von Liquidierungshandlungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Es ist nicht möglich, das Ziel des Spieles mit friedlichen Konfliktlösungen zu erreichen.

Das Verletzen und Töten erfährt im Spiel "Robocop" eine qualifiziert positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Treffen und Töten des Feindes wird mit Punkten belohnt. Für eine Verletzungshandlung erhält der Spieler 20 Punkte, das Töten des Gegners wird mit 50 Punkten honoriert. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Bewertung bezieht sich im Spiel "Robocop" auf die Leistungen des Spielers beim Töten.

Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nicht so sehr für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit. Im Bewußtseinserleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Robocop" aktives Handeln fordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Die Gefahr besteht, daß Kinder und Jugendliche die Spielsituation in ihre Lebenswirklichkeit übertragen. Über die Fähigkeit, während eines Spiels ein klares Bewußtsein von der Spielsituation aufrecht zu erhalten, können Erwachsene weit besser verfügen als Kinder (vgl. Kampe, Kurzgutachten über das Videospiel "River Rais" (Pr. 454/84), im Auftrag der Bundesprüfstelle angefertigt).

Ausnahmetatbestände i.S.v. § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich. Dafür ergibt sich aus dem Spiel nicht der geringste Anhaltspunkt. Das Spiel hat rein unterhaltenden Charakter; darüber hinaus soll von ihm keiner der in § 1 Abs. 2 GjS genannten Zwecke erfüllt werden.

Ein Fall geringer Bedeutung gemäß § 2 GjS schied wegen dem hohen Maß an Jugendgefährdung aus. Auch die weite Verbreitung des Computerspiels, vor allem auch durch Raubkopien, sprach gegen die Annahme eines Falles geringer Bedeutung.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht in 5000 Köln, Appellhofplatz 1, 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).

