

Entscheidung Nr. 4238 vom 11.06.1992
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 118 vom 30.06.1992

Antragsteller:

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

Verfahrensbeteiligte:

Firma Bomico GmbH
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach

Bevollmächtigter Rechtsanwalt:



Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat in ihrer
397. Sitzung vom 11. Juni 1992
an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:
Vorsitzende

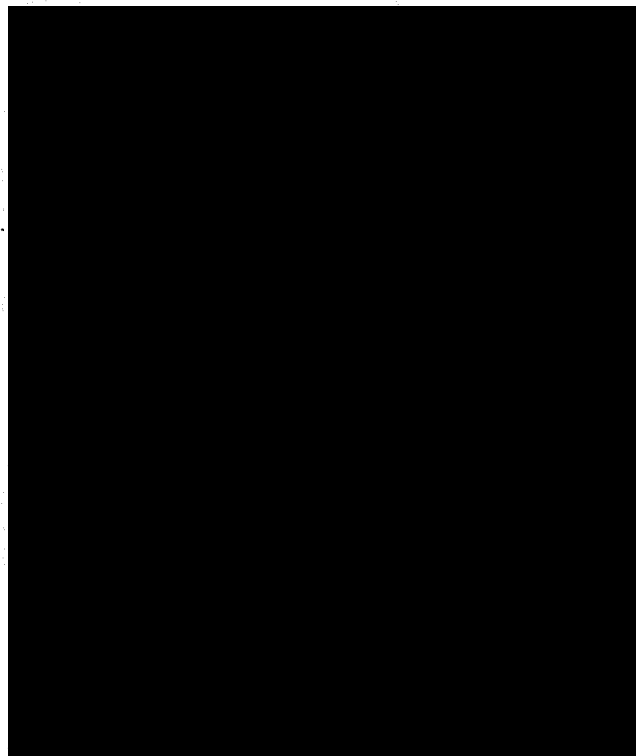
als Beisitzer der Gruppen:
Kunst

Literatur
Buchhandel
Verleger
Jugendverbände
Jugendwohlfahrt
Lehrerschaft
Kirchen

Länderbeisitzer:
Mecklenburg-Vorpommern
Berlin
Bremen

Protokollführerin:
Für den Antragsteller:
Für den Verfahrensbeteiligten:

entschieden.



"Robocop II"
Computerspiel (Amiga)
Firma Bomico GmbH, Kelsterbach

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

Das Computerspiel "Robocop II" wird von der englischen Software-Firma Ocean Software, Manchester, hergestellt. Vertreiber auf dem deutschen Markt ist die Firma Bomico in Kelsterbach.

Das Spiel liegt der Bundesprüfstelle zur Begutachtung in einer Diskettenversion für den Computer Commodore Amiga vor. Zum Spielen benötigt man außer dem Grundgerät einen Joystick.

Das Spiel basiert auf dem gleichnamigen Kinofilm "Robocop" und seiner Fortsetzung "Robocop II". Dies wird nicht nur durch den Titel, sondern auch durch die vor Spielbeginn eingeblendeten, digitalisierten Fotos deutlich, die den Filmen entnommen sind.

Kurz vor dem Start des Spieles erscheint ein englischer Text, überschrieben mit "The river rouge complex". In dem Text ist die Spielaufgabe umschrieben: "Negotiate river complex, collect ten nuke capsuls, then destroy the drugs lab, rescue all hostages for an extra life".

Das Stadtjugendamt Köln beantragt die Indizierung des Computerspiels "Robocop II", da sein Inhalt jugendgefährdend im Sinne von § 1 I GjS sei. Den Inhalt des Spieles gibt der Antragsteller im wesentlichen wie folgt richtig wieder:

Der Spieler hat die Aufgabe, den Superpolizisten "Robocop" in Anlehnung an den Kinofilm als Einzelkämpfer gegen zahllose "Kriminelle" antreten zu lassen. Seine Gegner haben es auf Robocops Leben abgesehen und beschießen ihn unaufhörlich. Deshalb muß Robocop alle sich ihm in den Weg stellenden gegnerischen Figuren liquidieren. Daneben kann er Geiseln befreien, energie- und zeitspendende Cola-Dosen sowie Drogenkapseln aufsammeln.

Energiereserven, Meldungen über noch zu rettende Geiseln und einzusammelnde Kapseln, sowie die verbleibende Zeit, die Punktzahl und die Meldung über die vertauschte Funktion des Steuerknüppels sind im unteren Teil des Bildschirms angezeigt.

Das Stadtjugendamt Köln begründet seinen Indizierungsantrag damit, daß das Wesen des Spieles sich in der Ausübung von Gewalt erschöpfe. Das Spiel biete keine Möglichkeit zum Erreichen des Spielzieles ohne das massenhafte Töten von Gegnern, die eindeutig als Menschen zu erkennen seien. Das Töten werde durch die als Polizist agierende Spielfigur legitimiert und erweise sich als die beste Lösung bei der Verbrechensbekämpfung. Das Programm nutze die graphischen Fähigkeiten des Computers gut aus, was durch akkustische Untermalung unterstützt werde.

Der bevollmächtigte Rechtsanwalt der Verfahrensbeteiligten beantragt die Abweisung des Indizierungsantrages und führt dazu aus, daß sich die Parallelen zwischen Kinofilm und Computerspiel in dem Namen erschöpften. Der Name "Robocop" sei für das Computerspiel lediglich deshalb gewählt worden, weil der Kinofilm ein Kassenknüller gewesen sei. Es ginge bei dem Computerspiel daher auch nicht um eine vom Antragsteller erwähnte Polizeiarbeit.

Außerdem zeige das Computerspiel, das sich in einem ständigen "Ballern" erschöpfe, nichts, daß Kinder oder Jugendliche faszinieren könnte. Als reines Schießspiel würde es beim Spieler schnell Langeweile hervorrufen, da das Agieren mit dem Joystick allzu mechanisch ablaufen müsse.

Die Bundesprüfstelle hat über die Frage, ob das Computerspiel "Robocop II" jugendgefährdend sei, ein Gutachten des Sozialpädagogen Prof. Dr. Helmut Kampe, Fachhochschule Darmstadt, eingeholt. Der Gutachter kommt zu dem Ergebnis, daß

das Computerspiel als jugendgefährdend einzustufen ist.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüffakte, den des Computerspiels sowie auf das Gutachten, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen. Den Mitgliedern des 12er-Gremiums wurde das Computerspiel in der Sitzung vom 11.06.1992 in seinen wesentlichen Teilen vorgespielt.

Gründe

Das Computerspiel "Robocop II" war antragsgemäß zu indizieren.

Sein Inhalt ist geeignet, Kinder und Jugendliche sozialethisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal "sittlich zu gefährden" in § 1 I S. 1 GJS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung auszulegen ist.

Die sozialethische Desorientierung des Computerspiels rührt nach Auffassung des 12er-Gremiums insbesondere aus der Einübung des gezielten Tötens gegnerischer Figuren. Sie macht das Wesen des Spielinhaltes aus. Der Spieler ist, will er nicht das Leben seiner Spielfigur riskieren, genötigt, die Gegner reihenweise zu liquidieren. Der Spieler wird seiner Aufgabe nur gerecht, wenn er reaktions-schnell und bedenkenlos tötet.

Ein Ausweichen ist nicht möglich; verhält sich der Spieler passiv, wird er im Kampf getötet, womit das Spiel ohne Erreichen des Spielzieles beendet ist. Die Aufgabe, Geiseln zu befreien, spielt in dem Computerspiel eine untergeordnete Rolle. Sie soll dem Spieler eine scheinbare moralische Rechtfertigung für sein Tun bieten. In der Hauptsache geht es jedoch darum, in dem Spiel vorwärts zu kommen und dabei unablässig gegnerische Figuren zu liquidieren.

Da sich der Spieler im ständigen Kampf um das eigene Überleben befindet, wird er gefühlsmäßig intensiv in das Spielgeschehen einbezogen. Das hohe Tempo, das das Spiel dem Spieler abverlangt, macht ein Reflektieren des Geschehens unmöglich. Das Töten wird automatisiert, spielerisch eingeübt und im Ergebnis auf eine sportliche Auseinandersetzung reduziert.

Dieser Eindruck ist durch den Gutachter in vollem Umfang bestätigt und weitergehend wissenschaftlich begründet worden. So führt der Gutachter zu den aggressionsanreizenden Eigenschaften des Spieles aus:

"Der Spieler wird durch die Bedrohung seiner Spielerexistenz in einen beständigen Erregungszustand versetzt. Unter dieser Bedingung fordert das Spiel den absichtlichen, normwidrigen und offensiven Einsatz von Tötungsmitteln für das Überleben im Spiel. Trainiert wird darüber hinaus der koordinierte Ablauf motorischer Koordinationsmuster unter der Bedingung hoher innerer, emotionaler Erregung. Diese Situationen sind geeignet, den hier provozierten aggressiven Affekt mit klaren und eindeutigen bildhaften Vorstellungen vom Einsatz von Schußwaffen zwecks Tötung zu verknüpfen und die Gewißheit der Reaktionsfähigkeit in Situationen hoher Bedrohung und Erregung zu vermitteln.

Daß die Verfahrensbeteiligte für das Spiel einen minderjährigen Probanden eingesetzt hat, der das Spiel als langweilig beurteilte, kann längst nicht den Rückschluß erlauben, daß alle Kinder und Jugendlichen das Spiel nicht spielen. Denn wie schon die Verfahrensbeteiligte erläuterte, hat das Computerspiel einen sehr

zugkräftigen Titel, der Neugier weckt und zum Erwerb anreizt. Haben Kinder und Jugendliche das Computerspiel erstanden, ist es sehr wahrscheinlich, daß sie es nicht gleich wieder weglegen, sondern auch spielen.

Auch konnte sich das 12er-Gremium der Auffassung der Verfahrensbeteiligten, das Spiel habe außer dem Titel nichts mit dem Kinofilm gemeinsam, nicht in vollem Umfang anschließen. Richtig ist, daß das Spiel außer einer unablässigen Schießerei an Inhalt sonst nichts bietet. Jedoch ist es nicht nur die Spielfigur "Robocop", die dem Film entsprechend dargestellt ist, es ist auch sein Gebaren, das Parallelen zu den Filmen "Robocop" und "Robocop II" aufweist. So zum Beispiel seine Art, die Pistole um den Finger zu drehen, seine Haltung (vor allen Dingen, wenn er frontal zum Spieler steht) und seine etwas schwerfällige Art des Gehens. Wer die Filme kennt, weiß, daß Robocop Polizeiarbeit leistet und deshalb sein Töten legitimiert zu sein scheint. Wer die Filme nicht kennt, versteht das Spiel als reines Schießspiel, in dem man töten muß, um vorwärts zu kommen. Und in dem Zusammenhang bietet nach Auffassung des Gutachters das Computerspiel hohe Identifikationsmöglichkeiten an; so heißt es in dem Gutachten:

"Will der Spieler Bestätigungen seiner Leistungsmöglichkeiten erwerben bzw. seine Selbstachtung in diesem Zusammenhang wahren, so wird er gleichsam gezwungen, sich mit dem Helden der Spielszenarien zu identifizieren. Andererseits fällt die Identifikation leicht, wenn man bedenkt, daß das Spiel relativ wirklichkeitsgerechte Spielabläufe mit vom Spieler selbst inszenierten Aktivitäten anbietet. Identifikationsprozesse schließen Prozesse des Lernens am Modell ein. Die zentrale Spielfigur des "Robocop II" fordert die bedenkenlose Handhabung von Schußwaffen zum Töten der Gegner. So ergibt sich ein Kreislauf: Der Spieler inszeniert hinsichtlich der von ihm angestrebten Leistungssteigerungen mit erheblichen Anstrengungen sein Vorbild selbst: Er führt sich selbst den bedenkenlosen Einsatz von Waffen vor. Wichtig erscheint in diesem Zusammenhang, darauf zu verweisen, daß die hierdurch angeregten Handlungsbereitschaften eher dann im Langzeitgedächtnis erhalten bleiben, wenn sie mit aktiven Handlungen verknüpft sind."

Daß das Liquidieren gegnerischer Figuren leicht zu einer Art sportlicher Auseinandersetzung gerät, wird insbesondere durch die Geschwindigkeit, in der das Spiel abläuft, verursacht. Das Spiel verlangt hohes Tempo bei der motorischen Handhabung des Joysticks. Ein Nachdenken über das Geschehen muß zwangsläufig ausgeschaltet bleiben, da es die Steuerung der Spielfigur nur stören bzw. nachteilig beeinflussen würde. So sagt auch der Gutachter dazu:

Der Spielablauf läßt keine Reflexion dessen zu, was der Spieler eigentlich tut. Der Spieler wird in ein Mensch-Maschine-System eingebunden, das ein Funktionieren des Spielers entsprechend der Programmlogik erfordert. Nimmt ein Spieler die Spielaufgabe an, so begibt er sich in eine Situation der programmierten Instruktionsbefolgung, die einem Rollenverhaltensmuster von "Befehl und Gehorsam" entspricht. Die Befehls- und Gehorsamsstruktur verlangt das Töten und eine schnelle, automatisierte Durchführung derartiger Aktionen. "Robocop II" lebt ausschließlich von einem Tötungszenarium. Die exzessive Darstellung von Gewalt und Tötung kann als selbstzweckhaft bezeichnet werden.

Das Spiel muß auch im Kontext der häufiger werdenden Gewalt-

darstellungen in den Medien gesehen werden. Bildhafte Vorstellungen vom absichtlichen, normwidrigen und offensiven Einsatz von Gewaltmitteln werden so von der medialen Wirklichkeit bestätigt. Der Umstand, daß ein derartiges Spiel auf dem Markt frei verfügbar ist, kann insbesondere bei Jugendlichen den Eindruck entstehen lassen, daß die absichtsvolle, normwidrige und offensive Anwendung von Gewalt eigentlich als eine soziale Selbstverständlichkeit zu gelten hat, und daß an die Stelle der Regeln des wert- und normorientierten Umganges mit affektiv-aggressiven Tendenzen die schnelle Gewaltaktion treten darf."

Nach alledem sah sich das 12er-Gremium in seiner Auffassung bestätigt, daß das Computerspiel "Robocop II" jugendgefährdend im Sinne von § 1 Absatz 1 GjS ist.

Ausnahmetatbestände im Sinne von § 1 II GjS liegen nicht vor.

Eine Entscheidung nach § 2 GjS verbietet sich im Hinblick auf die Schwere der Jugendgefährdung, die sich in dem Einstudieren des gezielten Tötens anderer Menschen offenbart. Zahlen über den Umfang des Vertriebs lagen dem Entscheidungsgremium nicht vor. Da darüber hinaus zu befürchten ist, daß das Computerspiel durch Raubkopien bei Kindern und Jugendlichen in großem Umfang Verbreitung findet, konnte ein Fall von geringfügiger Bedeutung nicht angenommen werden.

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).

