



Entscheidung Nr. 2577 (V) vom 10.06.1986  
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 115 vom 28.06.1986

Antragsteller:

1)

Antrag vom 07.05.1986 (13.05.86)

Verfahrensbeteiligte:

1.) Ocean Software Ltd.  
(Hersteller)

2.) Rushware Microhandelsgesellschaft  
m.b.H.

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 13.05.1986 eingegangenen Antrag am 10.06.1986 im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GJS in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Verleger:

Kirchen:

einstimmig beschlossen:

Rambo, First Blood Part II  
Computerspiel  
Océan  
Rushware Microhandelsgesellschaft  
m.b.H.

wird in die Liste der  
jugendgefährdenden Schriften  
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Die Verfahrensbeteiligte zu 2.) vertreibt das Computerspiel "Rambo, First Blood Part II" auf dem deutschen Markt. Hersteller des Computerspiels ist die Firma Ocean, Anschrift unbekannt. Das Spiel ist auf der Computerkonfiguration Commodore VC 64 zu spielen.
2. In der Spielanleitung ist der Ablauf des Spieles zutreffend wie folgt geschildert:  
"Das Spiel läuft in einem Dschungel im Maßstab von ca. 9 Mill. m<sup>2</sup>

und enthält das Kriegsgefangenenlager, einen geheimen Tempel und verschiedenartige Geländeformen. Colonel Trautman, Ihr C.O. (Offizier), hat Ihnen sehr bestimmte Befehle gegeben ... Finden Sie das Kriegsgefangenenlager, photographieren Sie die Lage mit Ihrer automatischen Kamera, die Teil Ihrer Ausrüstung ist, und schlagen Sie sich danach in Richtung Norden durch, wo an einem verabredeten Ort ein Hubschrauber für Ihren Abtransport auf Sie warten wird. Dieser wird Sie zu Ihrem Basislager nach Thailand zurückbringen.

Ihre Befehle sind ganz spezifisch:

"Verwickeln Sie den Feind in keine Kampfhandlungen"

"Unternehmen Sie keine Befreiungsaktionen"

Wenn Sie dann aber das Gefangenenlager finden, sehen Sie dort Ihren ehemaligen Kameraden Banks, der an einem Bambookreuz festgebunden ist. Es wird sich nun ein anderes Szenario eröffnen; eines in dem Sie der Held sein werden. Sie müssen entscheiden...

Sie schenken den Befehlen Ihres C. O. keine Beachtung und befreien Ihren Kumpel von seinen Fesseln - jetzt gibt es kein Zurück mehr, da die Lagerwache alarmiert ist. Mit Banks im Schlepptau schlagen Sie sich in Richtung Norden durch, wo der Hubschrauber auf Sie warten wird. Sie haben vor, diesen zu benutzen, um alle anderen Kriegsgefangenen zu befreien.

Nachdem Sie den Hubschrauber gefunden haben, müssen Sie zum Lager zurückkehren, um die restlichen Gefangenen ausfindig zu machen. Beeilen Sie sich, diese in den Hubschrauber zu bringen, da der Feind bereits voll alarmiert ist und einen bewaffneten Hubschrauber zu Ihrer Verfolgung entsandt hat. Sie werden sich diesem Feind jetzt stellen müssen und danach mit den Gefangenen nach Thailand in Sicherheit begeben.

#### Status und Punktezahl

Die Punktzählung am Bildschirm zeigt Ihnen, Ihren gegenwärtigen Punktestand, der am Ende des Spiels in der Tabelle mit den höchsten Punkten erscheinen wird. Ein "Energieband" zeigt die Energiereserven von RAMBO an und wird nach jeder Spielstufe regeneriert.

Bonuspunkte können erhalten werden, wenn Sie an strategischen Punkten verteilte Waffen aufspüren können.

#### Waffensysteme

Ihre Waffenauswahl wird an der rechten Bildschirmunterseite angezeigt und die vollständige Liste umfaßt MESSER, PFEIL, EXPLOSIONS--PFEIL, GRANATE, RAKETENWAFFE und MASCHINGEGWEHR.

(Einige dieser Waffen werden bereits am Anfang zur Verfügung stehen, andere werden im Gelände versteckt sein).

#### Hinweise und Ratschläge

Versuchen Sie den Feind nicht unnötigerweise zu stören oder in Kampfhandlungen zu verwickeln, insbesondere wenn Sie sich auf dem Weg zum Kriegsgefangenenlager befinden (d. h. laute Waffen werden den Feind alarmieren).

Stehen Sie nicht bewegungslos im Lager herum und denken Sie daran, daß Sie Ihr Messer brauchen werden, um den Gefangenen aus der Einzelhaft zu befreien. Aus dem Hubschrauber können Sie nur

die Raketenwaffe abschießen (die sich darin versteckt befindet).

Es kann gefährliche Folgen mit sich ziehen, wenn Sie gewisse Waffen in ungeeigneten Situationen verwenden.

Nachdem Sie den ersten Gefangenen befreit haben, wird es für Sie kein Zurück mehr geben - Sie müssen ein Held werden!"

---

Das Computerspiel "Rambo, First Blood Part II" ist in seiner Handlung eng an der des Kinospieلفilms bzw. der Videokassette "Rambo II" angelehnt.

Der Verlauf des Computerspiels ist im Indizierungsantrag wie folgt richtig wiedergegeben:

"Mit Hilfe des Joysticks wird die Spielfigur RAMBO durch eine "Dschungellandschaft" bewegt, dabei immer wieder von "gegnerischen Soldaten" bedroht und beschossen. Bäumen und Felsen sowie den Schüssen der Gegner ist dabei auszuweichen. Zur Erhöhung der eigenen militärischen Potenz ist ein an einen Tempel angelehntes Maschinengewehr einzusammeln. Zur Bekämpfung der Gegner können die verschiedenen Waffen wie Messer (lautlos), Pfeile mit und ohne Sprengkapsel sowie das Maschinengewehr gewählt werden. Der mit dem Messer - ausgelöst durch den Feuerknopf - getroffene Gegner verschwindet im Boden und somit vom Bildschirm. Die mit den Sprengkapseln beschossenen Gegner, Gebäude und Bäume verschwinden ebenfalls vom Bildschirm. Im linken unteren Bildschirmteil ist die Energiemenge, die dem Spieler zur Verfügung steht, angezeigt. Diese reduziert sich durch das Zurücklegen von Entfernungen und besonders durch gegnerische Treffer. Ist die Energie verbraucht bzw. die Spielfigur getroffen, so ist das Spiel beendet. Zur Belohnung einer erreichten hohen Punktzahl kann sich der Spieler in der auf dem Magnetspeicher abgespeicherten Bestenliste eintragen."

---

3. Der  
trägt,

hat bean-

das Computerspiel "Rambo, First Blood Part II"  
in die Liste der jugendgefährdenden Schriften  
aufzunehmen.

Das führt dazu aus, das Spiel sei sittlich gefährdend und verrohend für jugendliche Computerspieler. Dadurch, daß Menschen und Gebäude als wesentlicher Spielinhalt eliminiert werden müßten und nur so eine hohe Punktausbeute erreicht werden könne, werde die Realität einer militärischen Auseinandersetzung verharmlost und bagatellisiert.

Das vorliegende Spiel zwingt den Spieler, sich - programmbedingt - an aggressiven militärischen Vernichtungshandlungen zu beteiligen. Die Tötung von menschlichen Spielfiguren und die explosive Zerstörung von Gebäuden, Bäumen und Felsen werde aktiv mitgestaltet und nachvollzogen. Es müsse mit Messern geworfen, mit Granaten, Raketenwaffen und Maschinengewehren geschossen werden. Andere Spielhandlungen wie z. B. unmilitärische Konfliktlösungen

seien nicht vorgesehen und würden mit der Vernichtung des Spielers quittiert. Um in diesem Spiel überleben zu können, müßten intellektuelle Bedürfnisse und Motive unterdrückt werden. Nur ein "cooles" Reagieren ermögliche einen hohen militärischen (Punkte-)Erfolg. Kriegerische Gewalttätigkeiten würden in diesem Spiel bagatellisiert. Gehorsam und selbstverständlich reagieren der Spieler bei der Vernichtung des Feindes.

Aus Untersuchungen in der Bundesrepublik (Fritz, Dorst, Metzner) sei bekannt, daß ununterbrochene Spielzeiten von 4-15 Std. - in Extremfällen bis zu 35 Std. - "nicht selten sind". Das Computerspiel Rambo sei in die Rubrik der Kriegsspiele einzuordnen und als sozial-ethisch desorientierend für den minderjährigen Spieler anzusehen.

4. Die Verfahrensbeteiligte zu 2.) tritt dem Indizierungsantrag entgegen. Sie führt - fast mit identischen Formulierungen der Verfahrensbeteiligten im dem Verfahren "Desert Fox" - aus, auf jede Diskette kämen 500 Raubkopien des Programms. Die Motivation der Raubkopierer liege in dem Reiz, verbotene Spiele zu besitzen und zu tauschen. Es sollte nicht Sinn einer Indizierung sein, den Umlauf eines Spieles zu erhöhen.

Die Verfahrensbeteiligte zu 2.) weist darauf hin, daß das Computerspiel den gleichnamigen Film imitiere, der nicht indiziert sei.

Die dargestellten kriegerischen Handlungen würden täglicher Lebenserfahrung entsprechen. Vergleichbare Computerspiele seien bislang nicht indiziert worden. Der Reiz der Spiele liege nicht in der Gewaltverherrlichung, sondern vielmehr in den technischen Raffinessen des Spielvorgangs. Der Spieler werde in dem Computerspiel nicht gezwungen zu schießen, er könne vielmehr ohne Waffeneinsatz einen Weg zu dem Lager finden.

5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte sowie auf den des verfahrensgegenständlichen Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsgremiums haben das Spiel "Rambo, First Blood Part II" gespielt.

#### G R Ü N D E

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Rambo, First Blood Part II" war in die Liste der jugendgefährdenden Listen aufzunehmen.

Das Computerspiel ist ein Ton- und Bildträger im Sinne von § 1 Abs. 3 GJS. Auf der Computerdiskette ist eine Ton- und Bildfolge in magnetischer Ordnung gespeichert. Daher steht das Computerspiel den Schriften im Sinne des GJS gleich.

7. Das Computerspiel "Rambo, First Blood Part II" ist sozial-ethisch desorientierend, wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GJS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften bestätigt durch die Rechtsprechung, auszulegen ist. Das Computerspiel ist kriegsverherrlichend und kriegsverharmlosend, es hat aggressionsstei-

gernde Eigenschaften.

Das verfahrensgegenständliche Computerspiel ist kriegsverherrlichend und -verharmlosend, weil der Krieg als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten dargestellt wird und das Spiel den Krieg als einzigartige Möglichkeit erscheinen läßt, Anerkennung und Ruhm zu gewinnen. Die Schrecken des Krieges und seine zahlreichen für die Menschen schmerzhaften Auswirkungen werden nicht dargestellt.

Das Computerspiel stellt - wie der Antragsteller korrekt schildert - im Spielverlauf Kriegsereignisse dar: wie im gleichnamigen Kino- bzw. Videospielfilm hat der Spieler als Rambo zunächst den Auftrag ein Kriegsgefangenenlager zu fotografieren, nur mit Gewalt kann aber der Gefangene Banks befreit und aus dem Lager begleitet werden. Zur Bekämpfung der Gegner können und müssen einzelne Waffen wie Messer, Pfeile mit und ohne Sprengkapseln sowie das Maschinengewehr oder auch Granaten und Raketenwerfer genommen werden. Die vietnamesischen Soldaten müssen vernichtet werden, sonst kann der Spieler als Rambo nicht zu dem Gefangenenlager vordringen bzw. dieses wieder erfolgreich verlassen. Es besteht zwar die Möglichkeit, ohne Waffengewalt heranzumarschieren, wie der Verfahrensbeteiligte zu 2.) ausführt, dabei riskiert der Spieler aber, sofort im Kugelhael der vietnamesischen Wachen umzukommen. Ohne Einsatz von Gewalt ist kein Erfolg zu erzielen. Feindliche Objekte, vor allem die gegnerischen Soldaten, müssen erschossen werden. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: die Spielfigur zwischen Bäumen und Felsen hindurchmanövrieren, gegnerischen Schußprojektilen ausweichen, selbst geeignete Waffen wählen, präzise auf die Opfer zielen, abschießen bzw. erstechen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, die Vietnamesen nähern sich aus verschiedenen Winkeln, das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben aber immer gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Rambo, First Blood Part II" an kriegerischen Vernichtungshandlungen beteiligt, die er auf Grund der Ausgangssituation im Spielverlauf aktiv mitgestaltet und nachvollzieht. Das Spielgerät fungiert als Spielpartner, beide Teile - Spieler und Spielgerät reagieren aufeinander und die elektronische Datenverarbeitung bietet auf Grund der Spielerreaktionen immer wieder mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad Ausweich-, Angriffs- und Vernichtungsaufträge an. Der Spieler hält mit seinen Reaktionen das Spielgeschehen aufrecht, seine Gestaltungsmöglichkeiten beschränken sich auf das Vermeiden, Abschießen und Vernichten. Der Spielverlauf läßt keine andere Entscheidung zu.

In einer Spielsituation, in der die geistigen und emotionalen Funktionen ausschließlich für die Bewältigung schneller Abfolgen von Reaktionsaufgaben dienen können, werden die dargestellten kriegerischen Gewalttätigkeiten bagatellisiert. Getroffene Häuser sind nur noch mit dem Fundament zu sehen, bei den Bäumen verschwindet bei einem Treffer die Krone. Getroffene vietnamesische Soldaten verschwinden im Boden und damit vom Bildschirm. Sie sind einfach weg, der Tötungsvorgang wird nicht problematisiert. Das Umbringen eines Gegners wird in dem Spiel dem Treffer

bei einem Ballspiel gleichgesetzt.

Das Spielgeschehen zwingt dem Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamverhältnis", in dem die Erbringung von Gehorsamsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Feindes erscheint in diesem Computerspiel als ein selbstverständliches Mittel zur Entscheidung von Kriegssituationen. Rambo muß kriegerische Gewalt einsetzen, um Banks zu befreien. Die Lösung dieses Konflikts auf diplomatischer Ebene kann vom Spieler nicht erwogen werden, Gewalt erscheint ihm in der von dem Spiel vorgegebenen und ihm aufgezwängten Perspektive als ein gerechtfertigtes Mittel. Die kriegerische Handlung entspricht nicht täglicher Lebenserfahrung. Zwar kommt es auch im alltäglichen Weltgeschehen vor, daß Gefangene mit Waffengewalt befreit werden; in realen Situationen wird jedoch jeweils von Fall zu Fall entschieden, ob der Einsatz massiver Gewalt und das sofortige und unbarmherzige Liquidieren jedes Gegners erforderlich ist, ob nicht vielmehr friedliche Mittel zur Lösung des Konflikts ausreichen und auch langfristig eine friedliche Koexistenz mit dem jeweiligen "Aggressor" sichert.

Die Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt in dem Spiel "Rambo, First Blood Part II" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen und beim Vernichten des Feindes wird mit Punkten belohnt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich im Spiel "Rambo, First Blood Part II" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze, mithin auf seine Leistungen beim Töten. Der erfolgreichste Spieler kann die von ihm durch Töten erreichte Punktzahl im sogenannten "High Score" speichern, seine Punktzahl wird auf Diskette übernommen, und alle ihm nachfolgenden Spieler können daran erkennen, welche Leistungen ihr Vorspieler erbracht hat und wieviele Vietnamesen sie liquidieren müssen, um diesen zu übertrumpfen und Sieger zu werden. In diesem Computerspiel geht es um Zerstören und Vernichten, es wird beliebig abgeschossen und getötet. Die Schrecken und Leiden des Krieges werden weder erwähnt, noch in irgendeiner Form angedeutet. Die Kampfsituation wird vorgegeben und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen.

Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nicht so sehr für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit, wie auch der Antragsteller zu Recht hervorhebt. Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Rambo, First Blood Part II" 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 Spieles ein klares Bewußtsein von der Spielsituation aufrecht zu erhalten, können Erwachsene weit besser verfügen als Kinder (vgl. Kampe, Kurzgutachten über das Videospiel "River Raid" (Pr 454/84), im Auftrag der BPS angefertigt).

Nach Ansicht des Prüfungsausschusses steht der Jugendgefährdung nicht

entgegen, daß den Spielern dieses Computerspiels die technischen Raffinessen gefallen und sowohl der Programmablauf wie auch die Darstellungen auf dem Bildschirm attraktiv gestaltet sind. Dies steht nicht im Gegensatz zu der von dem Computerspiel ausgehenden Jugendgefährdung. Im Gegenteil! Daß das Spiel technisch attraktiv ist für jugendliche Spieler, reizt diese, das Spiel oft zu spielen. Die Spieler sind damit versucht, technisch gut gestaltete Kriegsspiele zu spielen, mit realistischen Waffen zu töten und zu morden.

Der gleichnamige Videospielfilm "Rambo, First Blood Part II" ist durch Entscheidung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 20 vom 30.01.1986 in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufgenommen worden.

Den inhaltlich gleichen Kinospielefilm kam die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften nicht indizieren. Die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft hat den Kinospielefilm zunächst mit "freigegeben ab 16 Jahren", aufgrund 2. Appellation dann aber mit "nicht freigegeben unter 18 Jahren" eingestuft. Insofern vertritt auch die FSK die Auffassung, daß der mit dem Computerspiel inhaltsgleiche Kinofilm Personen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden soll.

8. Das Computerspiel "Rambo, First Blood Part II" hat aggressionssteigende Eigenschaften. Das Computerspiel hat einfache Regeln, es erfordert hohe Leistungsbereitschaft im Bereich der motorischen Geschicklichkeit. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen u. a. (vgl. i. E. Fritz "Videospiele - regelbare Welten am Draht", Teil 4, in "Spielmittel", S. 23 ff, Nostheideverlag Bamberg, 1983). Der Computer erzeugt durch das Spielen Aggression im Zusammenhang kriegerischer Ereignisse; das außer dem Befehl-Gehorsam-Verhältnis (es muß geschossen und der Feind vernichtet werden) keine differenzierten sozialen Regeln angeboten werden für die Bewältigung von Wut- und Zerstörungsgedanken, kann davon ausgegangen werden, daß etwa auftretende Aggressionsneigungen auch in außerspielerischen Situationen insbesondere von gefährdungsgeneigten Kindern und Jugendlichen nicht adäquat beherrscht werden können (vgl. Dorst "Videospiele - regelbare Welten am Draht", a. a. O.). Der Spieler ist ständig dem Streß ausgesetzt, selbst abgeschossen zu werden. Diesen Druck kann er im Spiel nicht loswerden. Aggressionsabbau kann demnach nur außerhalb des Spieles stattfinden. Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt.
9. Der Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Schriften steht nicht entgegen, daß die von dem Verfahrensbeteiligten zu 2.) erwähnten Computerspiele bislang noch nicht indiziert worden sind. Das Verfahren vor der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften ist antragsabhängig, § 11 Abs. 2 GjS. Ohne Indizierungsantrag kann kein Verfahren zur Prüfung der Jugendgefährdung eines Computerspiels durchgeführt werden. Der Verfahrensbeteiligten zu 2.) bleibt anheim gestellt, bei einem Jugendamt seiner Umgebung ein Indizierungsverfahren gegen die von ihm benannten Computerspiele anderer Hersteller anzuregen.

Soweit der Verfahrensbeteiligte zu 2 von einer Inhaltsgleichheit der von ihm vertriebenen mit anderen auf dem Markt befindlichen Computerspielen ausgeht, bleibt ihm anheimgestellt, entsprechende Spiele hier einzureichen und ein Verfahren nach § 18a GJS anzuregen, das zur Indizierung inhaltsgleicher Medien führt. Die BPS hat bisher diese Spiele nicht erhalten können.

10. Die von dem Computerspiel "Rambo, First Blood Part II" ausgehende sozioethische Desorientierung ist auch offenbar im Sinne von § 15a GJS. Angesichts der in Permanenz angebotenen und durchzuführenden Tötungsaufträgen bei Negierung der schrecklichen Folgen des Krieges und mangels jeden Angebots jeglicher friedlicher Konfliktlösungsstrategien tritt dies für den unbefangenen Betrachter zweifelsfrei zu Tage.
11. Ausnahmetatbestände im Sinne von § 1 Abs. 2 GJS sind nicht ersichtlich. Das Spiel hat rein unterhaltenden Charakter.
12. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen dem hohen Maß an Jugendgefährdung dieses Spieles aus. Auch die weite Verbreitung des Computerspiels durch Raubkopien sprach gegen die Annahme eines Falls geringer Bedeutung. Raubkopien stellen die identische Vervielfältigung der von der Verfahrensbeteiligten zu 2.) vertriebenen Diskette dar. Sie sind damit von den Wirkungen der Indizierung umfaßt. Nur eine Indizierung kann demnach einer weiteren Verbreitung der jugendgefährdenden Computerspieldiskette Einhalt gebieten. Wegen der weiten Verbreitung ist eine Listenaufnahme auch unumgänglich.

#### 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 (§§ 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).