



Entscheidung Nr. 3130 (V) vom 10.12.1987  
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 244 vom 31.12.1987

Antragsteller:



Verfahrensbeteiligte



Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 27.10.1987 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a Gjs am 10.12.1987 in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

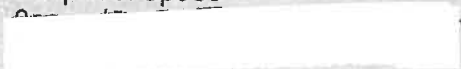


Literatur

Jugendwohlfahrt:

einstimmig entschieden:

Highlander  
Computerspiel

  
wird in die Liste  
der jugendgefährdenden Schriften  
aufgenommen.

### S a c h v e r h a l t

1. Die Verfahrensbeteiligte hat das Copyright des Computerspiels "Highlander". Das Spielprogramm ist auf einer 5 1/4" Diskette gespeichert. Sie ist auf der Homecomputeranlage Commodore VC 64 und VC 128 sowie auf Geräten der Firma Schneider und Spektrum abspielbar.
2. Zentraler Spielinhalt des Computerspiels "Highlander" ist es, einen Schwertkampf auszuführen. Das Spiel kann entweder alleine oder mit zwei Personen gespielt werden. Als Spielfiguren stehen sich MacLeod einerseits

und Kergham Fazir oder Ramirez; jeweils andererseits gegenüber. Spielt der Spieler alleine, steuert er die Spielfigur Mac Leod, während sein Gegner vom Computer gesteuert wird. Kämpfen zwei Personen gegeneinander, werden beide Spielfiguren von ihnen bedient. Die Kämpfer müssen mit den Schwertern aufeinander einschlagen, die Lebensenergie der beiden, durch ein Schwert symbolisiert, nimmt dabei jeweils ab. Ist die Energie auf Null gesunken, kann ein tödlicher Schlag gegen den Kontrahenten geführt werden: Das Haupt fällt dann vom Rumpf und der Körper löst sich auf.

Drei Spielebenen stehen als Kampffelder zur Verfügung: Zunächst bildet den Bildhintergrund eine Mauer mit Fachwerk, das mit Steinen ausgemauert ist. In der zweiten Spielszene sind Pfeiler und Autos als Hintergrund dargestellt. Die dritte Spielszene, die die schwierigste ist, ist auf das Dach eines Hochhauses verlegt, Dach, Gelände, Dachfenster und umliegende Gebäude sind dargestellt. Vor Beginn der einzelnen Spielszenen wird einer der Helden in einem digitalisierten Bild eingeblendet.

Das Computerspiel "Highlander" ist dem titelgleichen Kinofilm nachempfunden, der in den USA 1985 produziert wurde. In diesem liefern sich unsterbliche Krieger über Jahrhunderte hinweg blutige Schwertkämpfe. Die letzten Überlebenden, zwei Helden aus dem schottischen Hochland (Highland) des 16. Jahrhunderts, treten im Endkampf im Manhattan der Gegenwart an. Die Helden tragen die Namen der im Computerspiel personifizierten Spielfiguren: Mac Leod und Kergham. Die unsterblichen Helden dieses Films können nur durch Enthauptung umgebracht werden.

Während des Spiels generiert der Computer den Pop-Song "It's a kind of magie".

3. Das [REDACTED] hat beantragt,

das Computerspiel "Highlander"

in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Zur Begründung führt das [REDACTED] aus, bei "Highlander" handele es sich um die Umsetzung des gleichnamigen Kinospielfilms. Der Held sei nahezu unsterblich und könne nur getötet werden, wenn ihm im Schwertkampf von einem ebenfalls unsterblichen Krieger der Kopf abgeschlagen werde. Auf diesen Teilaspekt der Filmhandlung beschränke sich das Computerspiel. Ständig treffe der Krieger auf einen bösen Kollegen. Beide kämpften mit Schwertern gegeneinander, bis es einem gelinge, dem anderen den Kopf abzuschlagen. Das Computerspiel "Highlander" sei für Kinder und Jugendliche sozial-ethisch desorientierend und sittlich gefährdend. Inhalt des Programms sei ausschließlich die Ausführung von brutalen Kampfhandlungen. Friedliche Möglichkeiten der Konfliktlösung böten sich dem Spieler nicht. Bis zum Erreichen des Spielzieles müsse er gegen eine große Zahl menschlicher Gegner aggressiv vorgehen und sich schließlich durch Enthauptung töten. Die gewaltverherrlichende Spielidee werde durch die graphische Darstellung noch zusätzlich unterstützt. Es sei zu befürchten, daß die Bereitschaft zu brutaler Gewaltanwendung durch das Spiel eingeübt und übernommen werde, da Kinder nur wenig Unterschied zwischen Spiel und Realität machten. Es erfordere große Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit und ausdauerndes Üben. Dadurch werde der jugendliche Spieler stark emotional in das Spielgeschehen eingebunden.

4. Der Verfahrensbeteiligten wurde ein Doppel des Listenaufnahmeantrages zugestellt. Ihr wurde Gelegenheit gegeben, sich zu diesem sowie zu der Absicht der Bundesprüfstelle, im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS zu entscheiden, zu äußern. Von dieser Möglichkeit hat sie keinen Gebrauch gemacht.

5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfskizzen und auf den des Computerspiels "Highlander" Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben "Highlander" gespielt. Mit ihrer Unterschrift erklären die Beisitzer ihr Einverständnis mit der vorliegenden Entscheidung.

#### G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Highlander" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Computerspiel ist auf einer Diskette gespeichert; das das Computerspiel "Highlander" generierende Programm ist auf diesem Medium in magnetischer Ordnung gespeichert. Die Daten des Programms werden von dem Rechner auf dem Monitor in Bild- und Tondarstellungen umgesetzt. Daher steht das Computerspiel den Schriften im Sinne des GjS gleich, § 1 Abs. 3 GjS.

7. Das Computerspiel "Highlander" ist offenbar (§ 15a GjS) geeignet, Kinder und Jugendliche "sozialethisch zu desorientieren", wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften auszulegen ist. Für jeden Betrachter ist klar und zweifelsfrei einsichtig, daß das Computerspiel verrohend i. S. v. § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS wirkt, weil es Tötungshandlungen zum Spielzweck hat.

"Highlander" hält den Spieler dazu an, sich an brutalen und grausamen Kampf- und Tötungshandlungen aktiv zu beteiligen. Es stellt diese auf das Enthaupten ausgerichtete Duelle als positiven Wert dar.

Das Computerspiel "Highlander" stellt - wie der Antragsteller korrekt schildert - im Spielverlauf diverse Scherstkämpfe vor drei verschiedenen Hintergründen dar. Ein oder zwei Spieler müssen im Schwertkampf gegeneinander antreten. Ihre Aufgabe ist es, den Gegner zu köpfen. Immer wieder müssen die Kontrahenten aufeinander einschlagen, um sich gegenseitig Lebensenergie zu nehmen und endlich den todbringenden Schlag ansetzen zu können. Zur Bekämpfung des jeweiligen Gegners muß das Schwert eingesetzt und gegen den Gegner gerichtet werden. MacLeod, Kergham, Fazir oder Ramirez müssen vernichtet werden. Benutzt ein Spieler das Schwert nicht, riskiert er, sehr schnell von dem jeweiligen Widersacher umgebracht zu werden. Ohne Einsatz von Gewalt ist kein Erfolg zu erzielen. Mit dem Schwert müssen Kampf- und Enthauptungshandlungen durchgeführt werden. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: Die Spielfigur vor wechselndem Hintergrund steuern, gegnerischen Schlägen ausweichen, präzise auf das Opfer zielen, schlagen, enthaupten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben aber immer gleich.

Der Spieler wird in "Highlander" an brutalen und aggressiven Vernichtungshandlungen beteiligt, die er aufgrund der Ausgangssituation im Spielverlauf aktiv mitgestaltet und nachvollzieht. Das Spielgerät oder ein weiterer Mitspieler kämpfen gegeneinander und bieten zwangsläufig immer wieder Ausweich-, Angriffs- und Vernichtungsaufträge an. Die Gestaltungsmöglichkeiten der Kämpfer und des Computers beschränken sich auf das Vermeiden, Zuschlagen und Vernichten. Der Spielverlauf läßt keine andere Entscheidung zu. Dem jeweiligen Spieler wird eine Perspektive aufgezwängt, in der er zu rohen und blutigen Kampf- und Verteidigungshandlungen ge-  
nötigt ist.

Die Anwendung brutaler Schwertkampftechniken und mithin das Verletzen und Töten von Menschen erfährt im Spiel "Highlander" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Treffen und Töten des Feindes wird mit Punkten belohnt; nach jeder Schlacht wird angezeigt, wieviel Schlachten jeweils MacLeod und Kergham, Fazir oder Ramirez gewonnen haben. Sieger ist, wer die meisten Kämpfe gewinnt. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich im Spiel "Highlander" auf die Leistungen des Spielers als Scharfrichter und Schwertkämpfer, mithin auf seine Leistungen beim Töten. In der Arena des Spieles "Highlander" geht es nur um Vernichten, Verletzen und Töten. Die Kampfsituation wird vorgegeben und damit einer moralischen Wertung entzogen.

Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nicht so sehr für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit. Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Highlander" 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).

8. 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.
9. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen dem hohen Maß an Jugendgefährdung des Computerspiels "Highlander" aus. Auch die weite Verbreitung des Spiels, das in der Fachpresse umfangreich beschrieben und damit beworben wird, vor allem auch durch Raubkopien, sprach gegen die Annahme gegen 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, 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).