

Pr. 190/88

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3254 (V) vom 27.5.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 100 vom 31.5.1988

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

Activision Deutschland GmbH

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 4.5.1988 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 27.5.1988 in der Besetzung mit:

Stellv. Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:

einstimmig entschieden:

Predator
Computerspiel
Activision Deutschland GmbH,
Hamburg

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Die Verfahrensbeteiligten vertreibt das im Tenor genannte Spiel in der Bundesrepublik. Es wird in verschiedenen Versionen für unterschiedliche Computersysteme angeboten.
2. Der Spieler übernimmt in "Predator" die Rolle eines Einsatzleiters namens Schäfer. Dieser leitet eine Einsatztruppe, die mit dem Hubschrauber im Tunnel landet, um enge Vertraute des Präsidenten aus dem Dschungel zu bergen und sie vor Guerillas zu schützen. Eine mysteriöse außerirdische Macht, die auf dem Planeten Erde gelandet ist, bedroht die Menschen. Der Spieler landet mit dem Hubschrauber im Busch. Er muß dabei feststellen, daß die vor ihm gelandeten Mitglieder seiner Truppe allesamt umgebracht worden sind und deren menschliche Überreste sich verstreut auf seinem blutigen Weg auf dem Dschungel wiederfinden. Schäfer muß deren Waffen aufnehmen, um weiterkommen zu können. Der Spieler wird fortlaufend von Guerillas angegriffen, die ihn töten wollen. Mit den eigenen und den auf-gelesenen Waffen müssen diese erschossen werden. Je mehr Feinde man vernichtet, desto mehr Punkte gibt es. Neben Schußwaffen kann der Spieler auch Handgranaten einsetzen oder sich mit Schlägen gegen die Widersacher zur Wehr setzen. Unterwegs fliegen Geierschwärme auf den Spieler zu. Diese können entweder abgeschossen werden oder der Spieler duckt sich, um einem Kontakt zu entgehen; eine Berührung mit den Vögeln entzieht dem Spieler Energie.

3. Das hat beantragt,
das Computerspiel "Predator"
in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das schildert den Inhalt des Computerspiels korrekt.
Es führt aus, daß es sich bei diesem um die Umsetzung des gleich-
namigen Filmes der 20th Century Fox Corp. handelt. Vom Handlungsab-
lauf her lasse sich das Spiel mit den indizierten Programmen "Rambo
", "Who dares wins I und II" und "Platoon" vergleichen.

Das Videospiel "Predator" sei für jugendliche Computerspieler sozial-ethisch desorientierend und sittlich gefährdend, da die Vernichtung von Gegnern wesentlicher Spielinhalt sei, die eindeutig als Menschen erkennbar seien. Das Spiel zwingt durch seinen Ablauf den Spieler, sich an aggressiven militärischen Vernichtungshandlungen aktiv zu beteiligen. Nur das Töten von Menschen in großer Zahl mache das Erreichen des Spielzieles möglich. Brutale Gewaltanwendung werde durch Punkte belohnt und sie erfahre dadurch eine positive Bewertung. Das vorliegende Spiel sei gewaltverherrlichend und gewaltverharmlosend, da es den Krieg als Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldenhaftes Verhalten darstelle. Es versetze den Spieler in ein Befehl-Gehorsamverhältnis. Der Auftrag zu töten werde als Selbstverständlichkeit übernommen. Eine gewaltfreie Lösungsmöglichkeit werde nicht angeboten. Der ständige Kampf ums eigene Überleben beziehe den Spieler intensiv in den Ablauf ein.

4. Die Verfahrensbeteiligte hat sich zu dem Indizierungsantrag und -verfahren nicht geäußert.

5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfkakte und auf den des Computerspiels, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen. Den Mitgliedern des Prüfungsgremiums stand die Originalbeschreibung des Herstellers zur Verfügung. Verschiedene Spielszenen wurden von dem Vorsitzenden und den Beisitzern gespielt. Spielinhalt und -verlauf wurden diskutiert. Die Mitglieder des Prüfungsgremiums verständigten sich über den jugendgefährdenden Gehalt von "Predator". Die Beisitzer sind mit der Entscheidung in der vorliegenden Fassung einverstanden.

G r ü n d e

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

Computerspiele sind Schriften im Sinne des GjS. Das auf der Datendiskette enthaltene Programme erzeugt Bild- und Tondarstellungen i. S. v. § 1 Abs. 3 GjS. Für den Schriftenbegriff ist es unerheblich, ob die Wahrnehmung der auf der Diskette gespeicherten Bildinformationen unmittelbar oder nur durch den Einsatz technischer Hilfsmittel, z. B. Telefon, Videorecorder, Bildschirm möglich ist. Wie bei einem Videofilm werden bei einem Computerspiel von dem jeweiligen Datenträger die Bild- und Toninformationen durch Eingabegeräte in den Rechner eingelesen und auf den Monitor projiziert bzw. an den Lautsprecher vermittelt. Wie bei Videofilmen ist daher auch eine Zuständigkeit der Bundesprüfstelle gegeben (vgl. für Videofilme VG Köln, Urteil vom 11. März 1986, 17 K 4052/85). Auch sind die Rechtsfolgen der §§ 3-5 GjS ohne weiteres auf Computerspiele anwendbar. "Predator" wird als Datendiskette und damit als körperlicher Gegenstand vertrieben (vgl. VG Köln, Urteil vom 14.10.1986, 17 K 3157/86).

7. Das Computerspiel "Predator" 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 dies klar und zweifelsfrei einsichtig, weil "Predator" kriegsverherrlichend bzw. -verharmlosend i. S. d. § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS ist.

Die Spielaufgabe wird in der Spielanleitung wie folgt umrissen:

"Die Jagd geht los

Ein Routineeinsatz, hieß es - streng geheim- daß ich nicht lache, das sagen die doch immer."

Aber diesmal ist es anders...

"... Ein Hubschrauber hat irgendwo eine Sturzlandung gemacht. Wir müssen drei enge Vertraute des Präsidenten 'rausholen, und möglichst auch die anderen Passagiere und Besatzungsmitglieder. Dürfte kein Problem sein. Diese Clubsesseltypen würden natürlich im Urwald glatt draufgehen. Da herrscht noch ein richtiger Kampf um's Überleben. Was wollten die Typen vom Wei-

Ben Haus denn überhaupt in diesen Breitengraden? "Streng geheim", du kannst Gift drauf nehmen.

Aber, wie gesagt, diesmal ist es anders ...

"... irgendwelche Guerillas sollen die Gegend unsicher machen. Das mag andere abschrecken, aber ehrlich gesagt: mich bringt das erst so richtig auf den Geschmack. Schließlich bin ich nicht umsonst der größte Legionär aller Zeiten. Ich jage alles, was es zu jagen gibt.

Aber diesmal wird der Spieß umgedreht. Diesmal bist Du der Gejagte. Du spielst die Rolle von Major Alan Schaefer, einem eingefleischten Militär an der Spitze eines Teams, das mit einem der berüchtigten streng geheimen Einsätze beauftragt ist. Jede Sekunde zählt. Du beobachtest, wie Deine Kumpel Dillon, Ramirez, Mac, Hawkins, Billy und Blain aus dem schwebenden Hubschrauber abspringen und in der undurchdringlichen Vegetation des tropischen Regenwalds verschwinden.

Es dauert nicht lange, bis Du den abgestürzten Hubschrauber entdeckst. Weit und breit kein Lebenszeichen. Eigentlich hast Du ja auch nichts anderes erwartet ... und trotzdem, irgendwas stimmt hier nicht. Keine Spur von Deinen Teamkameraden.

Der erste, den Du findest, ist Hawkins, besser gesagt, was von ihm übrig ist. Was ist ihm widerfahren, wer kann ihn so zugerichtet haben?

Wenigstens ist seine Waffe noch in der Nähe. Die kannst Du vielleicht noch gebrauchen. Wer weiß, ob die Guerillas nicht irgendwo im Hinterhalt lauern.

Eine ganze Schar von Geiern schießt plötzlich auf ein Ziel los, nicht weit weg von hier. Sie haben schon die ganze Zeit gelauert. Du reibst Dir die Augen - ungläubig schockiert. Vor Dir hängen Green Berets an den Ästen. Kein schöner Anblick.

Hier ist was nicht in Ordnung. Und es ist nicht das Werk dieser Guerilla-Truppe. Da kann Dir einer erzählen, was er will. Aber ist ja keiner da.

Wo in drei Teufels Namen bleiben Deine Kumpel? Kalte Schweißperlen treten Dir auf die Stirn.

Die Atmosphäre ist stickig, unheilverkündend. Je weiter Du eindringst in das Dickicht des Tropenwalds, desto stärker wird Dein Unbehagen. Es seltsames Gefühl überkommt Dich ... das Gefühl ...

... beobachtet zu werden!

Du wirst all Deine Fähigkeiten und Deine Geistesgegenwart brauchen, um zu überleben und den Kampf zu gewinnen gegen das Unheimliche, in dessen Gegenwart Du Dich hier befindest. ... und vielleicht einen nuklearen Sprengkopf ..."

Predator - Hinweise zum Spiel

Nach Auswahl der Option START GAME geht der Helikopter in Schwebeflug über damit Deine Teamkameraden sich abseilen können. Sie verschwinden sofort im dichten Urwald. Bald trittst Du selbst in Erscheinung, in der Person des Major Alan Schaeffer, in voller Kampfuniform und zum Einsatz bereit. Jetzt hängt alles von Dir ab.

Bei jedem Schritt ist größte Vorsicht geboten. Vergiß nicht, daß Du Dich hier im unbekannten Regenwald befindet, wo sich noch keiner hingewagt hat. Hier kann alles passieren, was man sich nur in der wildesten Phantasie ausdenken kann - und Schlimmeres!

Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine Anzeige mit der Anzahl der Leben, die Dir verbleiben, und direkt darunter das Energieniveau. Wenn beide auf Null stehen, ist's um Dich geschehen!

Die Waffe, die Du mit Dir herumträgst, wird am oberen Bildschirmrand (in der Mitte) angezeigt, zusammen mit dem Vorrat an Munition. Diese Waffe kannst Du gegen eine andere tauschen. Mehrere liegen im Urwald verstreut, und auch Munition gibt es zu finden. Bei der Auswahl und beim Einsatz der Waffen ist mit äußerster Vorsicht vorzugehen.

Beim weiteren Vordringen in den Dschungel stößt Du auch nach und nach auf Deine Teamkameraden - die meisten in verheerendem Zustand. Du mußt kühlen Kopf bewahren: Überleben ist der Name des Spiels. Sieh' Dir ihre Waffen genau an und entscheide Dich, ob Du Deine stattdessen liegen lassen willst.

Wenn es Dir gelingt, Deine Kameraden zu überleben, dann mußt Du das Gelände zu Deinem Vorteil zu nutzen wissen und den Feind überlisten. In dieser Naturlandschaft ist das Gewehr nicht die Antwort auf alle Probleme!

Die Granate, die ebenfalls am oberen Bildschirmrand angezeigt werden, sind ebenfalls nicht zu verachten, wenn Du plötzlich einen Hinterhalt gerätst. Zu Anfang hast Du drei davon.

Hörst Du das seltsame Rascheln im Gebüsch? Da - schon wieder. Aber sehen kannst Du nichts. Eines ist sicher: ein grausames Wesen hat es auf Dich abgesehen. Es bleibt Dir auf der Spur, dank seiner wärmempfindlichen Augen. Ehe Du Dich's versiehst, wechselt der Bildschirm die Farbe, und Du beginnst heftig zu glühen. Du siehst Dich selber mit den Augen der unbekannten Kreatur - eine verzweifelte Figur, die durch den Urwald rennt ... die unbarmherzig verfolgt wird. Ein Dreieck erscheint auf dem Bildschirm. Fliehe, oder es ereilt Dich ein grausames Ende, es sei denn, Du schaffst es, die Kreatur zu überlisten. Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine Anzeige der insgesamt erreichten Punktezah und eine Uhr. Du mußt versuchen, Deine Mission erfolgreich abzuschließen, ehe Deine Zeit abläuft, d. h. bevor die Uhr auf 00:00 steht.

Dieser Einsatz ist nichts für Leute mit schwachen Nerven. Die Chancen, mit heiler Haut davonzukommen, sind absolut minimal - selbst für Helden Ihres Kalibers! Vielleicht sollten Sie doch den Beruf wechseln?"

"Predator" ist kriegsverherrlichend und kriegsverharmlosend. Das Computerspiel stellt den Krieg als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten dar und läßt ihn als einzigartige Möglichkeit erscheinen, Anerkennung und Ruhm zu gewinnen. Die Schrecken des Krieges werden negiert.

Das Computerspiel "Predator" stellt im Spielverlauf Kriegsereignisse dar. Der Spieler muß sich in der knapp bemessenen Zeit im Dschungel aufhalten und sich den Attacken der Guerillas und der geheimnisvollen Macht mit Waffengewalt erwehren, um letztendlich die Vertrauten des Präsidenten zu finden und die Absichten der geheimnisvollen Macht zu entdecken. Wesentlicher Spielinhalt ist die Auseinandersetzung mit den Guerillakämpfern, Geiern und der geheimnisvollen Macht, die immer wieder den Helden Schaefer bedrängen. "Predator" stellt im Spielverlauf Kriegsereignisse dar: Mit der Maschinenpistole, mit Granaten oder bloßen Fäusten werden feindliche Soldaten zerstört. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer derselbe: In das Zielgebiet fliegen, durch die Bäume sich fortbewegen, auf die gegnerischen Guerillas präzise zielen, abschießen bzw. zuschlagen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, aber das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben gleich.

Der Spieler wird in "Predator" an kriegerischen Vernichtungshandlungen beteiligt, die er aufgrund 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 aufgrund 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.

Die Anwendung von kriegerischer Gewalt und mithin das Töten erfährt in "Predator" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Abschießen und Vernichten des Feindes wird mit Punkten belohnt. Je mehr Guerillas vernichtet werden, desto mehr Punkte erhält der Spieler. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Die positive Wertung bezieht sich in "Predator" auf die Leistungen des Spielers als Scharfschütze - mithin auf seine Leistungen beim Töten.

Im Spiel "Predator" geht es um Zerstören und Vernichten. Diese Leistungen werden durch die Spielanleitung als besonders heldenhaft hervorgehoben. Es wird beliebig abgeschossen und getötet. Die Schrecken und Leiden eines Guerillakrieges werden verniedlicht und die Kampfhandlungen damit als Herausforderung verharmlost und bagatellisiert. Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes Befehl- und Gehorsamverhältnis, in dem die

Erbringung von Tötungsleistungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Feindes erscheint als ein selbstverständliches Mittel zur Entscheidung von Kriegssituationen. In diesen, von "Predator" aufgezwängten Perspektive muß die kriegerische Gewalt als ein gerechtfertigtes Mittel empfunden werden.

Kriegsereignisse werden außerdem als automatisierte, durch technische Hilfsmittel herbeigeführte Geschehnisse vorgestellt und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen.

Kindern und Jugendlichen ist das Zielobjekt weder gleichgültig, noch empfinden sie "Predator" als reines Geschicklichkeitsspiel. Daß die Kinder Tötungshandlungen vornehmen, wird ihnen bewußt. Das Prüfungsgremium hat sich hierzu der Ansicht Prof. Dr. phil. Helmut Kampe angeschlossen. Im Indizierungsverfahren "River Raid" hat dieser als Gutachter der BPS ausgeführt: "..., kindliche und jugendliche Spieler (interessieren sich) selbst für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit nicht so sehr. Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel (...) aktives Handeln fordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Über die Fähigkeit, während eines Spieles ein klares Bewußtsein von der Spielsituation aufrecht zu erhalten, können Erwachsene weit besser verfügen als Kinder und Jugendliche". (S. 7)

Kriegsverherrlichende Medien sind nach dem ausdrücklichen Willen des Gesetzgebers "sozialethisch desorientierend", § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS. Ihnen haftet die Eignung an, die Jugend zu einer sittlichen Fehlhaltung gegenüber Erscheinungen des menschlichen Lebens, insbesondere des Gemeinschaftslebens zu führen (vgl. BVerwGE, 23, 112 ff. im Anschluß an Rauschert in Recht der Jugend, 1959, S. 81, 82). Kriegsverherrlichende Medien widersprechen der Wertordnung des Grundgesetzes, die auf eine Politik verpflichtet, die auf den Erhalt des Friedens ausgerichtet ist (vgl. Stefen/Adams, Kriegsverherrlichung - Kriegsverharmlosung: Problematische Begriffe? in Jürgen Fritz (Hrsg.). Programmiert zum Kriegsspielen, Bonn 1988, S. 114. Das Erzeugen kriegsbezogener Darstellungen auf Spielautomaten führte zu deren Aufstellverbot in § 8 Abs. 5 JöSchG (vgl. BT-Drucksache Nr. 9/1992; Scholz, Jugendschutz, München, 1985, Bem. 5c zu § 8 JöSchG). Die von Computerspielen erzeugten Darstellungen stehen denen der Automaten Spiele in der Regel gleich. Im Staatsvertrag zur Neuordnung des Rundfunkwesens vom 3.4.1987, in Kraft getreten am 1.12.1987, sind kriegsverherrlichende Sendungen auf eine Stufe gestellt mit den sozialschädlichen. Von Heyl hat in seinem Vortrag auf der Jahrestagung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften am 30.9.1987 in Bonn zum Thema "Die Jugendschutzbestimmungen des neuen Rundfunkstaatsvertrages" ausgeführt: "Bemerkenswert ist, daß in gleicher Weise durch Art. 10 Abs. 1 Nr. 2 jede Sendung verboten wird, die geeignet ist, den Krieg zu verherrlichen. Hier ist einer der Tatbestände aus § 1 Abs. 1 GjS herausgegriffen und in Bezug auf die Rechtsfolgen für die Verbreitung im Rundfunk der schweren Jugendgefährdung gleich-

gestellt" (zit. nach "Jugendforum", Zeitschrift für Praxis, Wissenschaft und Politik der Jugendhilfe in Schleswig Holstein, Nr. 1/88, S. 19 ff. 20).

Alle Mitglieder des Prüfungsgremiums haben sich mit "Predator" in einem für die eigene Urteilsbildung notwendigen Maße beschäftigt (vgl. OVG Münster, Urteil vom 4. Juni 1987, 20 A 1148/84). Vorsitzender und Beisitzer haben das Spiel selbst gespielt; allen ist klar geworden, welchen Spielinhalt und -verlauf "Predator" auf dem Monitor generiert.

Das GjS schützt nicht nur den durchschnittlichen Jugendlichen, sondern den Jugendlichen schlechthin einschließlich der gefährdungsgeneigten Jugendlichen; auszunehmen sind lediglich Extremfälle (vgl. Urteil des BVerwG vom 16.12.1972, BVerwGE 39,197, veröffentlicht auch in Grundsatzentscheidungen zum Jugendmedienschutz, Heft 2 der Schriftenreihe der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften).

8. Ausnahmetatbestände i. S. v. § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich. Dafür ist auch nichts vorgetragen worden.
9. Ein Fall von geringer Bedeutung i. S. v. § 2 GjS konnte nicht angenommen werden. Dies zum einen wegen der hohen Jugendgefährdung, die von dem Spiel für Jugendliche ausgeht. Zum anderen mußte berücksichtigt werden, daß das Computerspiel "Predator" in verschiedenen Zeitschriften beworben und besprochen wird, die von einem jugendlichen Publikum gelesen werden. Die Zeitschrift "Aktueller Software Markt" hat auf der Rückseite der Ausgabe März und April 1988 ganzseitige Werbung für dieses Spiel abgedruckt. In der bereits im Mai erhältlichen Ausgabe Nr. 6/88 der Zeitschrift "Happy Computer" S. 80 wird "Predator" als Spiel mit hohem Schwierigkeitsgrad empfohlen. In derselben Ausgabe dieser Zeitschrift steht "Predator" auf Platz 3 der britischen Computerspielhitparade. In der Zeitschrift "Power Play", "Happy Computer Spezial" Nr. 5, S. 18 ist "Predator" auf Platz 2 der britischen Hitparade ausgewiesen. Eine Fülle von Anzeigen in Computerspielzeitschriften weisen auf die Möglichkeit zum Erwerb dieses Computerspiels hin. Von einer äußerst weiten Verbreitung des Spiels ist daher auszugehen.

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 (Paragraphen 20 GjS, 42 VwGO).

Außerdem können Sie innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er-Gremium stellen (Paragraph 15a Abs. 4 GjS).