

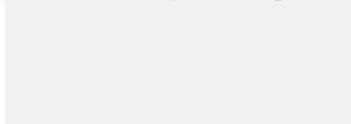
Pr. 603/92

Bundesprüfstelle für  
jugendgefährdende Schriften

---

Entscheidung Nr. 4478 (V) vom 10.05.1993  
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 99 vom 29.05.1993

Antragsteller:

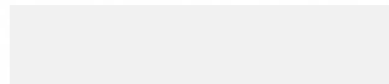


Verfahrensbeteiligte:

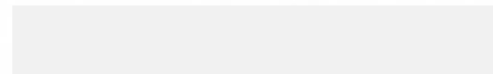
US Gold Ltd.  
Units 2/3 Holford Way, Holford  
Birmingham B6 7A, England

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 24.11.1992 eingegangenen Indizierungsantrag am 10.05.1993 gemäß § 15a Abs. 1 GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

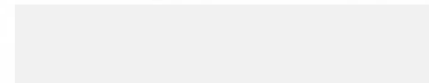
Vorsitzende:



Literatur:



Kirchen:



einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel "Crime Wave",  
US Gold Ltd., Birmingham,  
England,

wird in die Liste der  
jugendgefährdenden Schriften  
eingetragen.

Am Michaelshof 8 . Postfach 20 03 55 . 5300 Bonn 2 . Tel.: 0228/356021

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

Das Computerspiel "Crime Wave" stellt eine Koproduktion der britischen Softwarefirmen Access Inc. und U.S. Gold dar. Auf dem deutschen Markt erfolgt der Vertrieb durch den einschlägigen Softwarefach- bzw. Versandhandel, sowie die Computerabteilungen großer Warenhäuser.

Das Computerspiel liegt der Bundesprüfstelle in einer für den Computer Commodore Amiga abgespeicherten Diskettenversion vor. Zum Abspielen des Programmes benötigt man außer dem Grundgerät lediglich einen Steuerknüppel (Joystick).

Das [REDACTED] hat die Indizierung des Computerspieles "Crime Wave" beantragt, da dieses jugendgefährdend i.S. des § 1 I GjS sei. Sowohl Spielverlauf als auch Spielziel seien im wesentlichen auf das massenhafte Töten menschlicher Gegner konzentriert, wobei sich die Darstellung der Tötungsakte durch extreme Brutalität auszeichne.

Unter Bezugnahme auf die sowohl ausführlichen, als auch zutreffenden Angaben des Antragstellers kann der Inhalt des Computerspieles im wesentlichen wie folgt beschrieben werden:

"Ort der Handlung ist, laut Programmbegleitheft, New York im Jahre 1995. Weite Teile der Stadt werden von einem mächtigen, mafia-ähnlichen Syndikat tyrannisiert: Brandstiftung, Erpressung, Drogenhandel und Mord sind zu alltäglichen Ereignissen geworden. Mit Einstieg in das Programm wird der Nutzer Zeuge einer gewaltsamen Geiselnahme der Präsidententochter. Der Vorgang wird in einer foto-realistisch anmutenden, animierten Sequenz visualisiert. In einer sich anschließenden, ähnlich gestalteten Sequenz wird dem Nutzer mit Juke McCabe, jene Person präsentiert, deren Rolle er im folgenden zu übernehmen hat. Als McCabe durch Nachrichtenberichterstattung von der Entführung der Präsidententochter erfährt ist er überzeugt die Täter zu kennen. Da sein Computer ihm den Zugriff auf sämtliche FBI-Daten ermöglicht, hat er binnen Sekunden die steckbriefliche Beschreibung der Verdächtigen vor Augen. Mit ihm der Programmnutzer: Überliefert werden neben sämtlichen biographischen Daten, jeweils drei bewegte Portraits des Gangsterbosses King Pin, sowie dessen rechte Hand Eddi Moscone. Beide gilt es, laut Auftragsbeschreibung des Programmbeihftes, im folgenden zu beseitigen, um derart die Tochter des Präsidenten zu befreien. Der Versuch, eine erste Observation unauffällig zu gestalten, scheitert. King Pin setzt mehrere Adjutanten auf den potentiellen Verfolger an und stellt ihnen zu diesem Zweck ein neuentwickeltes Waffensystem zur Verfügung.

Dem ersten konkreten Spielszenario obliegt die Ausgestaltung der derart angekündigten Kampfsituation:

McCabe sieht sich weißgewandet, mit einer Mischung aus Maschinengewehr und Raketenwerfer ausgerüstet, zahlreichen ebenfalls bewaffneten Gegner gegenüber gestellt. Deren Angriffen gilt es durch eine möglichst reaktionsschnelles Betätigen der linken Joysticktaste zuvorzukommen. Ist dieses gelungen so wird der Körper des Getroffenen in blutige, deutlich erkennbare Einzelteile zersprengt. Gleichzeitig erscheinen je nach Stärke des Gegners 500 bis 25.000 Punkte auf dem Bildschirm. Diese werden dem Nutzer als Guthaben gutgeschrieben. Ein kurzes Zaudern hingegen bezahlt Juke mit einem seiner ursprünglichen 5 Leben. Er kollabiert, löst sich auf, um gleich darauf vollständig unversehrte zu weiteren Gefechten bereit zu stehen. Ungeachtet der zahlreichen kaum zu bewältigenden Gegner, muß der abgebildete Straßenparcour bis zu einer eigens ausgewiesenen Ausgangstür durchschritten werden. Die Steuerung der Spielfigur erfolgt ausschließlich joystickorientiert. Sie kann in verschiedene Richtungen bewegt wer-

den, Mauern im Sprung erklimmen oder in die Hocke gehen. Die zurückzulegende Wegstrecke ist mit Tonnen und anderweitigen Hindernissen durchsetzt. Es empfiehlt sich diese per Schuß zu zersprengen, da unter ihnen meist Waffen, Munition, zusätzliche Lebensenergie oder anderweitige Punktzugewinne gewährleistende Dinge verborgen sind. Gleichzeitig können im freien Feld sporadisch zusätzliche Leben, zusätzliche effektive Waffensysteme etc. aufgesammelt werden. Über weite Strecken sieht sich der Nutzer auf zwei Ebenen agierenden Gegenspielern gegenübergestellt. Diese nehmen ihn sowohl auf ebener Erde, als auch aus höher gelegenen Emporen ins Visier.

Ist die Ausgangstür durchschritten, so geht die Spielfigur nahtlos in zweites Szenario über. Sowohl Spieldauftrag als auch Spieldausgestaltung sind nur unwesentlich verändert, lediglich das HintergrundszENARIO (Art der dargestellten Häuserfronten etc.) variiert leicht. Wieder wird der Übergang in eine nächste Spielstufe durch das Öffnen einer Ausgangstür gewährleistet. Dieses mal ist weiteren Kampfszenen eine fotorealistische Animation vorgeschaltet: Sie visualisiert eine Konfrontation zwischen Juke McCabe und Eddi Moscone. Von ersterem erfährt man, daß er bereits 30 Adjutanten des Syndikatschefs liquidiert habe. King Pin beschließt, härtere Kampfgeschütze aufzufahren, um derart Rache zu üben. Mitglieder einer Ninja-Gang werden auf Juke angesetzt. Einer dieser Ninja-Kämpfer wird in form eines fotorealistischen Abbildes präsentiert. SpieldszENARIO 3 besteht in der Ausgestaltung der derart angekündigten kämpferischen Auseinandersetzung. Wieder ist der Bildschirmparcours ähnlich gestaltet, einzig die Zahl der Gegner wird um mehrere besonders kampfkraftige Ninja-Fighter ergänzt. Ausgewiesene Seitentüren ermöglichen zusätzlich das Beschreiten sogenannter Bonusräume. Diese sind mit tödlichen Laserstrahlwaffen und kinetischen Todeskissen gespickt. Ein Verlust von Lebensenergie ist nur durch äußerst geschicktes Lavieren zu vermeiden. Dafür stehen zahlreiche Lebensenergie, Kampfkraft oder Punktkapital sichernde Symbole zum Aufsammeln bereit.

Mehrere ähnlich geartete Spielszenarien schließen sich an, wobei jeweils eine fotorealistische Animationssequenz Identität des bzw. der Gegner, Anlaß und Art des folgenden Kampfszenarios verdeutlicht. Sie zu beschreiben ist müßig, zumal ihre Gestaltung im wesentlichen auf bewährte Mittel der vorhergehenden Spielstufe zurückgreift.

Das Spielziel ist erreicht, wenn der finale Gegner King Pin besiegt und die Tochter des Präsidenten befreit ist. Hierhin zu gelangen, gestaltet sich äußerst schwierig, da die gegnerische Kampfkraft mit fortschreitender Spielstufe eskaliert. Selbst nach mehrmaligem Durchspielen ist es kaum möglich über das vierte Spielszenario hinaus zu schreiten. Meist neigt sich hier das letzte der spielerischen Leben, aufgrund der permanenten Angriffe zahlloser Gegner, dem Ende zu. Die Spielfigur kollabiert, löst sich auf - der Schriftzug "Game over" verdeutlicht den Abbruch des Spieles. Doch auch in diesem Fall wird die Leistung des Spielers unter Umständen positiv ratifiziert. Hat er eine ausreichende Anzahl gegnerischer Personen liquidiert und gleichzeitig wertsteigernde Symbole aufgesammelt, was sich in einem entsprechenden Punktestand niederschlägt, ist es eventuell möglich, die eigenen Initialen innerhalb des sogenannten "High-Scores" zu positionieren. Derart wird auch den nachfolgenden Spielern der Beweis einer "Hochleistung" erbracht.

Sind die Zwischenszenarien aufgrund mehrmaligen Durchspielens hinreichend bekannt, so kann eine Shortversion gewählt werden, was bewirkt, daß das Spiel fortan aus einer Aneinanderreihung reiner Kampfszenen besteht.

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 in seinen wesentlichen Teilen angesehen und die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung gebilligt.

### G r ü n d e

Das Computerspiel "Crime Wave" war antragsgemäß zu indizieren.

Die jugendgefährdende Wirkung ist offenbar i.S.v. § 15a Abs. 1 GjS. Das Computerspiel enthält eine ganze Reihe unzähliger Gewalttaten, begangen an Menschen, was für jeden Zuschauer klar und zweifelsfrei erkennbar ist. Er erfüllt damit die Voraussetzungen, die eine Behandlung im vereinfachten Verfahren rechtfertigen.

Die sozialetische Desorientierung rührt hier insbesondere aus der Einübung des gezielten Tötens. Die programmimmanente Logik bindet den Spieler an ein automatisiertes Befehls- und Gehorsamsverhältnis, dessen wesentlichen Kern das reaktionsschnelle, bedenkenlose Töten der zahllosen menschlichen Gegner ausmacht. Möglichkeiten des Ausweichens oder ähnlicher non-aggressiver Konfliktlösungen existieren nicht. So wird ein Zugewinn lebenserhaltender bzw. spielverlängernder Symbole unter anderem über die Ausschaltung einer ausreichenden Anzahl gegnerischer Figuren gewährleistet. Ein erfolgreiches Durchspielen des Programmes ist somit in jedem Falle an die Liquidation zahlloser Gegner gebunden, wobei diese gleichzeitig auf mannigfaltige Art und Weise positiv gratifiziert wird. So z.B. durch die aufwendige visuelle Simulation blutig zeretzter gegnerischer Körper.

Die Tötungsakte und ihre Folgen werden weitgehend realistisch visualisiert. So ist die Art der Liquidation bestimmten Waffen bzw. der ausgelösten Munition einwandfrei identifizierbar. Der Tod des Gegners wird, wie bereits mehrfach angesprochen, auf extreme blutige Art und Weise inszeniert und durch eine entsprechende akustische Untermalung zusätzlich verdeutlicht. Da sich der Spieler im stetigen Kampf um das eigene Überleben befindet, wird er gefühlsmäßig intensiv in das Spielgeschehen mit einbezogen. Die Art der Steuerung verlangt stetige Konzentration, schnelle und zuverlässige Reizaufnahme, sowie mittelmäßige bis hohe Leistungen im Bereich der Feinmotorik. Eine kritische cognitive Bewertung des aggressiven Spielinhaltes-Kontextes sind Spieler aufgrund einer derart hohen psycho-physischen Beanspruchung nicht möglich. Das Töten wird, den hohen Leistungsmotivationen insbesondere männlicher Heranwachsender entgegenkommend, spielerisch eingeübt und zum sportlichen Vergnügen verniedlicht. Die brutale, unablässige Liquidation menschlicher Gegner wird durch jene realistisch gestalteten, fotografischen Zwischenanimationen gerechtfertigt. Es ist nicht nur der Befreiung der attraktiven Präsidententochter dienlich, sondern richtet sich gleichzeitig gegen eine gesellschaftlich konsensuell identifizierte Feindgruppe (Drogendealer etc.). Damit wird es als einzig probate, friedensstabilisierende Aktion einer Art One-Man-Bürgerwehr ausgewiesen.

Durch derartige Spielszenarien wird in einer entscheidenden Entwicklungsphase des Heranwachsenden die angemessene Auseinandersetzung mit irrationalen aggressiven und destruktiven Impulsen blockiert. Kinder und Jugendliche müßten lernen Aggressionen, Zerstörungswut und Zorn zu beherrschen. Hierbei ist der Wertaspekt von wesentlicher Bedeutung. Tritt an die Stelle einer aktiven Auseinandersetzung eine primitive Bilderwelt, die die unreflektierte Veräußerlichung aggressiver Impulse ermöglicht bzw. fordert und explizit positiv bewertet, so kann dieses die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu sozialetisch verantwortungsbehafteten Persönlichkeiten beeinträchtigen.

Betrachtet man "Crime Wave" zu dem im Kontext der eskalierenden Gewaltdarstellungen innerhalb des Medienverbundes, so gewinnt zusätzlich die vielerorts geäußerte wissenschaftliche These der "normativen Kraft des Faktischen" an Bedeutung. Der Umstand, das medienimane Darstellungen, die den absichtlichen und normwidrigen Einsatz von Gewaltmitteln qualifiziert positiv bewerten, uneingeschränkt Verbreitung finden kann, insbesondere bei Heranwachsenden den Eindruck entstehen lassen, daß die Anwendung derartiger Verhaltensmuster eigentlich als eine soziale Selbstverständlichkeit zu gelten hat.

Dementsprechend sah das Entscheidungsgremium die jugendgefährdende Wirkung des verfahrensgegenständlichen Objektes weniger in der Möglichkeit, Heranwachsende könnten das Gespielte und dem Spiel gefühlsmäßig intensiv miterlebte in der alltäglichen Lebenswelt umsetzen. Die Jugendgefährdung ist vielmehr darin zu sehen, daß der Spieler innerhalb des strikt einzuhaltenden Programmschemas gezwungen ist, menschliche Hindernisse reflexartig, nahezu instinktiv auszuschalten. Diesem spielerischen Einüben des Tötens ist die Gefahr zu sehen, daß der Respekt vor dem Leben und der körperlichen Unversehrtheit, den Hemmschwellen, die jeder Tötungs- und Verletzungshandlung entgegenstehen, herabgesetzt wird.

Die aus dem Spiel resultierende Jugendgefährdung ist offenbar (§ 15a GjS) da sie auch für den unvoreingenommenen Betrachter zweifelsfrei erkennbar ist. Die Bedingung, die eine Behandlung im vereinfachten Verfahren rechtfertigt, sind somit erfüllt.

Ausnahmetatbestände i.S. des § 1 Abs. 2 GjS liegen nicht vor. Eine Entscheidung nach § 2 GjS verbietet sich im Hinblick auf die Schwere der Jugendgefährdung, die sich im Einüben des gezielten Tötens menschlicher Lebenwesen offenbart. Zahlen über den Umfang des Vertriebes lagen der Bundesprüfstelle nicht vor. Da jedoch zu befürchten ist, daß das Computerspiel durch Raubkopien bei Kindern und Jugendlichen in großem Umfang Verbreitung findet, konnte ein Fall von geringer 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, 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).

