

Pr. 256/91

**Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften**

Entscheidung Nr. 4210 (V) vom 08.10.1991
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 204 vom 31.10.1991

Antragsteller:

Kreisjugendamt Limburg-Weilburg
Postfach 11 80
6290 Weilburg
Az.: 407.18.1

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

Verfahrensbeteiligte:

Hersteller: Image Works, London
Zugestellt an:
Activision Deutschland GmbH



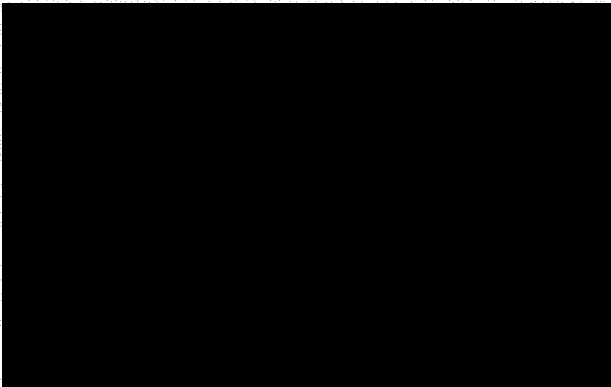
Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf die am 12.07. und 30.07.1991 eingegangenen Indizierungsanträge am 08.10.1991 gemäß § 15a Abs. 1 GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Vorsitzende:

Literatur:

Kirche:

einstimmig beschlossen:



"Predator II"
Computerspiel Amiga
Image Works, London/GB, zugestellt
an: Activision Deutschland GmbH,
Hamburg

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
eingetragen.

Am Michaelshof 8 . Postfach 200 355 . 5300 Bonn 2 . Tel. 0228/356021

Sachverhalt

Das Computerspiel **Predator II** wird von der Softwarefirma Image Works, London, hergestellt. Die Firma Activision Deutschland GmbH, Hamburg, wurde als Vertreiber auf dem deutschen Markt ausgewiesen. Zwei Versuche die Firma Activision per Postzustellung über die Einleitung des Verfahrens in Kenntnis zu setzen, blieben erfolglos. Der Vertrieb auf dem deutschen Markt erfolgt über Software, Computerfachgeschäfte, Computerabteilungen großer Warenhäuser und den Versandhandel. Der Kaufpreis liegt zwischen 65 und 79 DM.

"Predator II" wird für die Computersysteme Atari ST, IBM-PC, Commodore C 64 und Commodore Amiga hergestellt. Der Bundesprüfstelle liegt es in einer Diskettenversion für den Commodore Amiga vor.

Zum Spielen benötigt man außer dem Grundgerät lediglich das Eingabegerät Maus.

Das Stadtjugendamt Köln, sowie das Kreisjugendamt Limburg-Weilburg, haben die Indizierung des Computerspiels beantragt, da dieses jugendgefährdend im Sinne des § 1 I GjS sei.

Die Antragsteller begründen ihre Anträge wie folgt:

Das Computerspiel "Predator II" ist für Kinder und Jugendliche sittlich gefährdend und sozial-ethisch desorientierend, da es das Töten von Gegnern zum wesentlichen Spielinhalt hat, die als Menschen eindeutig erkennbar sind. Dem Spieler werden keine friedlichen Alternativen angeboten, wie z. B. Verhaftungen vorzunehmen. Im Spiel wird Polizeiarbeit dargestellt, die illegal ist. Das brutale Vorgehen der Polizisten wird gerechtfertigt und Gewaltanwendung legitimiert. Da der Spieler mit der Rolle des Helden auch seine Legitimation übernimmt, kann er das brutale Vorgehen ohne Bedenken und schlechtes Gewissen ausüben, da er ja als Polizist für eine gute Sache kämpft.

Die Antragsteller geben den Verlauf des Spieles ausführlich und zutreffend wieder.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und des Computerspiels, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen. Den Mitgliedern des 3er-Gremiums wurde das Computerspiel in seinen wesentlichen Teilen vorgespielt. Sie haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung gebilligt.

Gründe

Das Computerspiel "Predator II" war antragsgemäß zu indizieren.

Sein Inhalt ist offenbar geeignet (§ 15a I GjS), Kinder und Jugendliche sozial-ethisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung auszulegen ist.

Die sozialetische Desorientierung rührt hier insbesondere aus der Einübung des gezielten Tötens anderer Menschen:

Ort des Geschehens ist Los Angeles im Jahr 1997. Der Spieler übernimmt die Rolle des Polizeileutnants Mike Harregan, und damit den Auftrag zahlreiche Drogenhändler im Kampf zu liquidieren. Der Polizist ist lediglich in Rückenansicht, als Umrißzeichnung dargestellt. Als Waffe steht ihm eine 45er Magnum Automatik zur

Verfügung. Neue Munition liegt auf den Straßen, u.a. auch weitere Gewehre, ein Granatenwerfer und eine Rakete, diese können mit Hilfe des Maus-fire-Knopfes aktiviert werden. Auf der farbigen, von links nach rechts scrollenden Bildschirmgrafik, ziehen an dem unbeweglichen Polizisten, von zahlreichen realistisch dargestellten Gangstern und harmlosen meist weiblichen Passanten bevölkerte Straßenzüge vorüber. Das Ziel des Spieles ist es, die teilweise hinter Kisten verborgenen Scharfschützen, möglichst reaktionsschnell und zielgenau, mit Hilfe eines auf dem Bildschirm dargestellten Fadenkreuzes, anzuvisieren und durch Betätigen des rechten bzw. linken Mausknopfes zu liquidieren. Es ist unmöglich, den Angriffen der Gegner auszuweichen. Gelingt es dem Polizisten nicht, das gegnerische Feld möglichst vollständig abzuräumen, so wird er nach dem Verlust seines dritten Lebens durch schwere Verletzungen zur Aufgabe des Kampfes (Spieles) gezwungen. Der Kampf ums Überleben erweist sich schon in der ersten Spielstufe, es gibt derer vier, als recht schwieriges Unterfangen, da sich dem Schützen mehrere weibliche Passanten, sowie der realistisch dargestellte, glatzköpfige Predator in den Weg stellen. Trifft der Polizist zu viele unschuldige Passanten, so wird er dies mit dem Verlust der Polizeimarke, d.h. dem vorzeitigen Ende des Spieles bezahlen. Der "Tod" einiger Passanten ist jedoch unvermeidbar, da die Waffen aufgrund der durch die in ununterbrochener Abfolge auftauchenden Gegner nicht immer zielgenau gehandhabt werden können. So erhält der Spieler in der Mitte der ersten Spielstufe die Möglichkeit, die Straße durch Anklicken einer Rakete vollständig zu säubern. Der Tod einiger Passanten muß dabei in Kauf genommen werden, da es sonst unmöglich ist, zum Ende der ersten Spielstufe vorzudringen. Die Zielgenauigkeit des Schützen wird durch zur Seite wegsackende, bzw. in die Luft fliegende Gegner belohnt. Zur Kampfhandlung kann man je nach Vorliebe die zur bleihaltigen Atmosphäre passende Musik, oder aber eine, je nach betätigter Waffe variierende, realistisch anmutende akkustische Untermalung der Kampfszenen wählen. Das Vordringen in die zweite bzw. die folgenden Spielstufen ist, was auch von professioneller Seite, durch das Magazin "Aktueller Software Markt", bestätigt wurde, nahezu unmöglich, da die Anzahl der das Bildschirmleben des Spielers bedrohenden Gegner auch für den geübten Spieler kaum zu "bewältigen" ist. Der Autor der Rezension ist selbst nach 25 Versuchen nicht über die erste Spielstufe hinausgekommen. Laut ASM werden den kompletten Verlauf des Spieles nur "absolute Ballerfreaks" überstehen. Auch der BPS war es, auch nach unzähligen Anläufen dreier engagierter Personen nicht möglich, über die erste Spielstufe hinauszukommen. Die wesentlichen Grundzüge der Spielhandlung können jedoch bereits in der ersten Spielstufe erfasst werden, da die Rezensionen der Magazine Playtime (6/91) und Amiga Joker (7/91) bestätigen, daß im Verlauf der 4 Spielstufen lediglich der Ort der Handlung wechselt bzw. die Person des Predators sowohl visuell, als auch kämpferisch an Bedeutung gewinnt, die vom Spieler geforderten Aktivitäten jedoch unverändert bleiben.

Die aus dem Spiel resultierende Jugendgefährdung ist offenbar (§ 15 a GjS), da sie aufgrund der zahlreichen, für den Verlauf des Spieles unbedingt notwendigen Tötungsakte für jeden Betrachter, der sich mit dem Spiel befaßt, klar und zweifelsfrei zutage tritt.

Den oben zitierten Ausführungen der Antragsteller kann in allen Punkten zugestimmt werden.

Das Spiel zeichnet sich zudem durch einen hohen Grad der Realitätsnähe aus. Die Darstellung der Straßenszenen und insbesondere der Gegner ist grafisch anspruchsvoll gelöst, darüberhinaus suggeriert die akkustische Untermalung dem Spieler eine echte Kampfsituation.

Da sich der Spieler im ständigen Kampf um das eigene Überleben befindet, wird er gefühlsmäßig intensiv in das Spielgeschehen einbezogen. Die geforderte Reaktionsschnelligkeit, setzt auf Seiten des Spielers, hohe Leistungen im Bereich der motorischen Fähigkeiten voraus. Selbst der geübte Spieler ist zum zügigen

Durchspielen der ersten Spielstufen gezwungen, wobei die Intensität der emotionalen Involviertheit durch die als persönliche Fehlleistung empfundenen Fehlversuche zusätzlich gesteigert wird.

Die jugendgefährdende Wirkung des Spieles resultiert weniger aus der Tatsache, daß Heranwachsende das Gespielte und das im Spiel gefühlsmäßig intensiv Miterlebte in der alltäglichen Wirklichkeit umsetzen könnten, sie ist vielmehr darin zu sehen, daß durch das spielerische Einüben des Tötens der Respekt vor dem Leben und der körperlichen Unversehrtheit, die Hemmschwelle die jeder Tötungs- und Verletzungshandlung entgegensteht, herabgesetzt wird.

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 Vertriebes lagen dem Entscheidungsgremium nicht vor. Da darüberhinaus zu befürchten ist, daß das Computerspiel durch Raubkopien bei Heranwachsenden im großem Umfang Verbreitung findet, konnte ein Fall von geringfügiger Bedeutung nicht angenommen werden.

Rechtsbehelfsbelehrung

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

