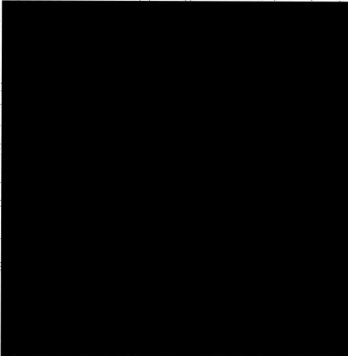

Entscheidung Nr. 4706 vom 06.11.1997

Antragsteller:



Verfahrensbeteiligte:



Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat in ihrer
460. Sitzung vom 06. November 1997
an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:
Vorsitzende

als Beisitzer der Gruppe:
Kunst
Literatur
Buchhandel
Verleger
Träger der freien Jugendhilfe
Träger der öffentlichen Jugendhilfe
Lehrerschaft
Kirche

Länderbeisitzer:
Berlin
Brandenburg
Bremen

Protokollführerin:
Für den Antragsteller:

Für den Verfahrensbeteiligten:

beschlossen:

Das Computerspiel
„Outlaws“ (PC-CD-ROM)
Softgold GmbH, Kaarst

wird **nicht** in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften eingetragen.

S a c h v e r h a l t

Das Computerspiel „Outlaws“ wurde hergestellt von Lucas Arts Entertainment, San Rafael, USA. In der Bundesrepublik Deutschland wird es vertrieben von Softgold GmbH, Kaarst.

Als technische Voraussetzung für „Outlaws“ werden genannt: Pentium-Prozessor mit mind. 60 Mhz., Betriebssystem Windows 95, mind. 16 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk, SVGA-Monitor (256 Farben). Diverse Soundkarten werden unterstützt. „Outlaws“ belegt nach der Installation etwa 60 MB auf der Festplatte.

Das Computerspiel hat im wesentlichen folgenden Inhalt:

Der Spieler wird in die Rolle des Ex-Marshalls James Anderson versetzt. Dieser mußte erleben, wie seine Farm von Gangstern überfallen wird. Seine Frau wurde ermordet, seine kleine Tochter entführt und dies aus dem Grunde, weil er sich geweigert hat, sein Land an die Eisenbahngesellschaft zu verkaufen. Auf der Grundlage dieser Geschichte hat der Spieler die Aufgabe 9 Level in unterschiedlichen Szenarien zu durchkämpfen, wobei die Hauptaufgabe darin besteht, jeden Gegner, der auf dem Bildschirm auftaucht zu erschießen. Dem Spieler stehen dafür unterschiedliche Waffen zur Verfügung. Der Spieler betritt nach dem Starten des Spiels nur mit Pistole, Gewehr und Fäusten bewaffnet eine dreidimensionale Westernstadt. Die Spielhandlung ist aus der Sicht der zu steuernden Spielfigur dargestellt, d.h. der Spielende sieht von der Identifikationsfigur lediglich eine Hand, die eine Waffe führt. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin die Gegner in den einzelnen Szenarien auszuschalten und sich einen Ausgang aus dem Level zu suchen. Neben dem Aufsammeln von Waffen und Munition hat der Spieler zusätzlich noch die Aufgabe, Schlüssel zu finden, die ihm das Erreichen des nächsten Level ermöglichen.

Die Antragsteller beantragen übereinstimmend die Indizierung, weil der Inhalt des Spiels geeignet sei, Kinder und Jugendliche sozialethisch zu desorientieren. Beide Antragsteller sind der Auffassung, daß der Inhalt des Spiels auf Kinder und Jugendliche verrohend wirke insbesondere aus dem Grunde, weil der Spieler durch die Spielhandlung aufgefordert werde, seine Gegner zu töten. So vermittele insgesamt das Spiel den Eindruck, daß jede Konfliktsituation nur durch die Anwendung von Gewalt gelöst werden könne. Darüber hinaus werde die Gewaltanwendung positiv qualifiziert insofern als der Spieler nur dann seinen Auftrag erfüllen könne, wenn er seine Gegner töte. Schließlich werde in dem Spiel die straffreie Selbstjustiz verherrlicht.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht davon benachrichtigt, daß über die Anträge in der Sitzung vom 06.11.1997 entschieden werden soll.

Der Verfahrensbevollmächtigte der Verfahrensbeteiligten beantragt Ablehnung der Indizierungsanträge bzw. gemäß § 2 GjS von der Indizierung abzusehen. Schließlich beantragt er gemäß § 1 Abs. 2 GjS dem Kunstschutz Vorrang vor dem Jugendschutz einzuräumen.

Zur Begründung führt er aus, daß das Spiel seines Erachtens nicht jugendgefährdend ist, insofern als Gewalthandlungen nicht ausführlich visualisiert werden. Die in diesem Spiel zu betrachtenden Szenen, in denen Gewalt angewendet werde, seien in Sekundenbruchteilen vorüber. Der Gegner werde getroffen und breche zusammen. Für eine Schilderung oder eine Darstellung in epischer Breite sei dies ein zu kurzer Zeitraum. Auch sei das Spiel in einer Welt angesiedelt, die fern ab jeder jugendlichen Realität sei, nämlich im Wildwestmilieu. Auch sei das Spiel vor allem eine interaktive Hommage an ein Genre der Filmkunst im Gegensatz zu Spielen wie DOOM, Rise of the Triad, die kaum Bezüge in andere Kunstgattungen aufwiesen. Es gäbe viele und sinnvoll eingesetzte Zitate und Anleihen in Bild, Text und Musik, die stark an die Spaghetti-Western von Sergio Leone erinnerten. „Outlaws“ sei ein „gelungener“ Versuch,

das bodenlos inhaltslose Genre der 3D-Shooter anspruchsvoller zu gestalten. Beweis dafür seien die niedrigen Bewertungen in den Spielezeitschriften.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfskizzen und auf den des Computerspiels Bezug genommen.

In der Sitzung vom 06.11.1997 wurde den Mitgliedern des 12er-Gremiums das Computerspiel in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert.

G r ü n d e

Das Computerspiel „Outlaws“ war **nicht** in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das 12er-Gremium der Bundesprüfstelle ist nach intensiver Diskussion zu der Entscheidung gelangt, das Spiel nicht zu indizieren.

Die Indizierung eines Mediums erfolgt mit der Mehrheit der Stimmen von 2/3 der anwesenden Beisitzer. Diejenigen Beisitzerinnen und Beisitzer, die eine Indizierung nicht für erforderlich gehalten haben, haben insbesondere wie folgt argumentiert:

Zunächst einmal ist davon auszugehen, daß die Grundidee des Spiels ebenso wie bei fast allen 3D-Shootern als jugendgefährdend einzustufen ist. Auch in diesem Spiel wird propagiert, daß jede Konfliktsituation nur durch den Einsatz von Gewalt zu lösen ist. Darüber hinaus besteht der Inhalt des Spieles auch darin, Menschen auf unterschiedliche Art und Weise zu töten. Demgegenüber unterscheidet sich aber die Umsetzung der Spielidee von anderen 3D-Shootern, die von den Gremien der Bundesprüfstelle als jugendgefährdend eingestuft werden. Zunächst wurde festgestellt, daß die Tötungsvorgänge im Einzelnen noch „eher“ zurückhaltend visualisiert werden. Blutende, klaffende Wunden werden nicht gezeigt. Ebenso wurde festgestellt, daß sich die Demonstration der Tötungsvorgänge nicht waffenabhängig steigert. In anderen 3D-Shootern ist es so, daß je stärker die Waffen sind, umso drastischer auch die Tötungsvorgänge dargeboten werden. Festzustellen ist, daß hier zwar Menschen getötet werden, daß diese Figuren comicartig gestaltet sind und daher eher an Puppen erinnern denn an Menschen. Neben den Tötungsvorgängen bietet das Spiel auch andere Elemente so das Auffinden von Schlüsseln, so daß nicht nur die Tötungsvorgänge im Mittelpunkt der Story stehen.

Insgesamt hat das Gremium betont, daß hier durchaus eine Spielidee verwirklicht wird, die als jugendgefährdend einzustufen ist. Ausschlaggebend gerade dieses Spiel nicht zu indizieren war jedoch das stereotype Grundmuster, daß den Schießvorgängen innewohnt. So ist dann davon auszugehen, daß nicht wie in vielen anderen Spielen, eine Lust am Töten implantiert wird sondern daß im Vordergrund letztlich steht, daß Bemühen das Spielziel zu erreichen nämlich die Tochter des Sheriffs zu befreien. Nachdem die Figuren getroffen worden sind, lösen sie sich pixelartig auf, ein Vorgang, der mit realen Tötungsvorgängen nicht mehr viel gemeinsam hat. Hinzu kommt noch ein weiteres Argument, daß dieses Spiel wohl eher keinen großen Anklang bei Jugendlichen gefunden hat insofern als es lediglich 50.000 mal verkauft worden ist und dieses Spiel sich auch schon seit längerem auf den Markt befindet, so daß die Indizierung lediglich einen zusätzlichen Werbeeffect für diejenigen ausgelöst hätte, die es bisher noch nicht erworben haben.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht Köln, Appellhofplatz 1, 50667 Köln, Anfechtungsklage erhoben werden. Die vorherige Einlegung eines Widerspruchs entfällt. Die Klage hat keine aufschiebende Wirkung. Sie ist gegen die Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch die Bundesprüfstelle zu richten (§§ 20 GjS, 42 VwGO).

