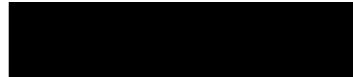

Entscheidung Nr. F 14/97 vom 18.09.1997

Wegen begründeter Zweifel, ob die Voraussetzungen des § 18 Abs. 1 erfüllt sind hat das 3er-Gremium der Bundesprüfstelle am 23.08.1997 in der Besetzung mit:

Vorsitzende:



Kunst:



Träger der öffentlichen Jugendhilfe:



gemäß § 18 Abs. 2 GjS festgestellt, daß das Computerspiel „Highlander“ (Atari Jaguar), ABC Spielspaß GmbH, weder ganz noch im wesentlichen inhaltsgleich ist mit dem durch

E.-Nr. 3130 (V) vom 10.12.1987,
bekanntgemacht im BAnz. Nr. 244 vom 31.12.1987

indizierten Computerspiels „Highlander“ (C 64).

§ 18 Abs. 1 GjS hat folgenden Wortlaut:

„Eine Schrift unterliegt den Beschränkungen der §§ 3 bis 5, ohne daß es einer Aufnahme in die Liste und einer Bekanntmachung bedarf, wenn sie ganz oder um wesentlichen inhaltsgleich mit einer in die Liste aufgenommenen Schrift ist. Das gleiche gilt, wenn ein Gericht in einer rechtskräftigen Entscheidung festgestellt hat, daß eine Schrift pornographisch ist oder den in § 130 Abs. 2 oder § 131 des Strafgesetzbuches bezeichneten Inhalt hat.“

§ 18 Abs. 2 GjS hat folgenden Wortlaut:

„Ist es zweifelhaft, ob die Voraussetzungen des Absatzes 1 erfüllt sind, so führt der Vorsitzende eine Entscheidung der Bundesprüfstelle herbei. Eines Antrages (§ 11 Abs. 2 Satz 1) bedarf es nicht. § 12 gilt entsprechend.“

Das Computerspiel „Highlander“ (Atari Jaguar) trägt den selben Titel wie das seinerzeit für das System C 64 indizierte Computerspiel. Zweifel ob der möglichen Inhaltsgleichheit trotz desselben Titels ergaben sich schon daraus, daß die C 64 Versionen von der graphischen Umsetzung so anders gestaltet waren, daß die mögliche Jugendgefährdung bei einer völlig anderen technischen Umsetzung entweder gravierender sein könnte, oder wegen der möglicherweise anderen Umsetzung der Spielidee gar nicht mehr vorhanden sein könnte.

Da Computerspiel Highlander (C64) wurde indiziert, weil es aus einer Aneinanderreihung brutaler und grausamer Tötungshandlungen bestehe. Insbesondere werde der Spieler aufgefor-

dert, seinen Gegner mittels eines Schwertes zu enthaupten. Abgesehen von der Tatsache, daß sich die Spiele schon von der Oberfläche gravierend unterscheiden, ist das auf Atari Jaguar dargebotene Spiel gleichen Titels von der Spielidee unterschiedlich. Es geht zwar auch in der Jaguar-Version darum, daß der Spieler seine Gegner mit Waffen (Pistole, Fäusten und Schwertern) vernichten muß, darüber hinaus ist es aber auch Aufgabe, diverse Gegenstände aufzusammeln, die ihm ein Fortkommen ermöglichen. Im Spielmittelpunkt steht also nicht nur das Vernichten von Gegnern, sondern andere Handlungen. Das indizierte Spiel war demgegenüber ausschließlich auf das Köpfen des Gegners konzentriert. Aus diesem Grund ist das 3er-Gremium zu der Überzeugung gelangt, das die Atari Jaguar Version außer dem gemeinsamen Titel nichts gemeinsam haben und somit offenbar nicht inhaltsgleich sind.

Entscheidungen der Bundesprüfstelle werden entweder vom 3er-Gremium oder vom 12er-Gremium getroffen. § 18 Abs. 2 enthält keine Bestimmung dahingehend, daß wie in den Fällen des § 18a GjS alte Fassung eine Entscheidung durch den Vorsitzenden vom Amts wegen gefällt werden kann, sondern es ist jedesmal zwingend die Einberufung eines Gremiums vorgesehen. In den Fällen, in denen eine Inhaltsgleichheit bspw. bei geändertem Titel aber mit absolut identischem Inhalt vorliegt kann das 3er-Gremium auch eine Identität feststellen insbesondere dann, wenn die zugrundeliegende Entscheidung bereits durch das 3er-Gremium getroffen worden ist.

Eine Entscheidung kann aber auch dann durch das 3er-Gremium gefällt werden, wenn eine Inhaltsgleichheit trotz gleichen Titels klar und zweifelsfrei nicht vorliegt.

Für diese Auffassung spricht die Begründung, die eine Änderung des § 18a herbeiführte (vgl. Drucksache 13/7934, Seite 42)

„Die Entwicklung im Medienbereich ist durch eine Flut von Publikationen in allen relevanten Sparten gekennzeichnet. Zudem bestehen vielfältige technische Möglichkeiten, indizierte Medien mit geringfügig verändertem Inhalt in schneller zeitlicher Abfolge wieder auf den Markt zu bringen und dadurch die Folgen einer Indizierung zu unterlaufen. Diese Entwicklung führt in zunehmendem Maße dazu, daß das Personal der Bundesprüfstelle eine auch nur annähernd befriedigende Marktbeobachtung nicht mehr zu leisten in der Lage ist. Hinzu kommt, daß die notwendige Aufgabenbewältigung im Bereich der neuen Medien eine Konzentration der vorhandenen Kapazitäten erfordert.

Nach dem Vorbild des § 6 GjS sollen sich daher die Wirkungen von Indizierungen unmittelbar kraft Gesetzes auf die in den §§ 18 und 18a GjS genannten Fallgestaltungen (gerichtliche Feststellungen von Verstößen gegen die in § 18 bezeichneten strafrechtlichen Vorschriften bzw. Veröffentlichungen von mit indizierten Schriften inhaltsgleichen oder im wesentlichen inhaltsgleich Medien im Sinne von § 18a) erstrecken. Damit wird im Anwendungsbereich dieser Vorschriften eine Listenaufnahme von Amts wegen angeordnet und eine Entscheidung im Einzelfall durch den Vorsitzenden in der Regel entbehrlich. Ausnahmen (Absätze 2 und 3) können sich auf wenige Fälle beschränken.“

Wäre die Bundesprüfstelle auch in den Fällen verpflichtet, in denen nach Visualisierung eine Inhaltsgleichheit nicht festgestellt werden kann, diese dem 12er-Gremium vorzulegen, ginge die vorgesehene Arbeitsentlastung der Gremien zugunsten der notwendigen Aufgabenbewältigung im Bereich der neuen Medien ins Leere.



Highlander

Da Computerspiel Highlander (C64) wurde indiziert, weil es aus einer Aneinanderreihung brutaler und grausamer Tötungshandlungen bestehe. Insbesondere werde der Spieler aufgefordert, seinen Gegner mittels eines Schwertes zu enthaupten. Abgesehen von der Tatsache, daß sich die Spiele schon von der Oberfläche gravierend unterscheiden, ist das auf Atari Jaguar dargebotene Spiel gleichen Titels von der Spielidee unterschiedlich. Es geht zwar auch in der Jaguar-Version darum, daß der Spieler seine Gegner mit Waffen (Pistole, Fäusten und Schwertern) vernichten muß, darüber hinaus ist es aber auch Aufgabe, diverse Gegenstände aufzusammeln, die ihm ein Fortkommen ermöglichen. Im Spielmittelpunkt steht also nicht nur das Vernichten von Gegnern, sondern andere Handlungen. Das indizierte Spiel war demgegenüber ausschließlich auf das Köpfen des Gegners konzentriert. Aus diesem Grund ist das Dreiergremium zu der Überzeugung gelangt, das die Atari Jaguar Version außer dem gemeinsamen Titel nichts gemeinsam haben und somit offenbar nicht inhaltsgleich sind.



Information zur Alterseinstufung eines Titels

Name des gprüften Titels / Title / le titre HIGHLANDER	
Antragsteller / Applicant / le candidat ABC Spielspass GmbH	
Alterseinstufung entspr. Jugendschutzbestimmungen: / age rating / GEEIGNET AB 16 JAHREN	
	
Bemerkungen / Auflagen	
USK-Registriernummer / registration-number 1430/96	techn. System: Atari Jaguar
Datum der Prüfung: 07.02.96	Sprache der Software: multilingual
Prüfart: Normal	

Bei der Prüfung von Vorabversionen (BETA) gilt dieser Prüfbescheid vorbehaltlich bis zum Eingang der Vollversion bei der USK. Senden Sie deshalb eine Verkaufsversion an das Büro der USK, da der Prüfbescheid sonst seine Gültigkeit verlieren kann.

Für die USK gezeichnet



Berlin, den 07.02.96



USK - fjs e.V. ~ Rungestraße 25 ~ 10179 Berlin

ABC Spielspass GmbH

GUTACHTEN

Prüftitel / test item

Highlander

Alterseinstufung entsprechend Jugendschutzbestimmungen / age rating

geeignet ab 16 Jahren

USK Registriernummer / number of registration

1430/96

Antragsteller / applicant

ABC Spielspass GmbH

Betriebssystem, Datenträger / platform, data carrier

Atari Jaguar

CD-ROM

Sprache der Software / language version

multilingual

Prüfdatum / date of check

07.02.96

Prüfart / kind of check

Normal

Auflagen, Anmerkungen / conditions, note

Die Überprüfung des Titels erfolgte entsprechend der gültigen Prüfgrundsätze der USK.

Berlin, den 23.08.97

Beschreibung:

Highlander ist ein Action-Abenteuerspiel, das in einem phantastischen Szenario angesiedelt ist. Die Hintergrundgeschichte, die in selbstständig ablaufenden Zeichentrickfilmsequenzen erzählt wird, besagt, daß der Spieler die Rolle eines Unsterblichen in Menschengestalt übernimmt, der eine fiktionale Menschheit vor dem Bösen bewahren muß. Atmosphärisch ist das Spiel in einer Welt aus mittelalterlichen und phantastischen Elementen angesiedelt.

Im eigentlichen Spielgeschehen kann der Spieler seine Spielfigur frei durch die Spielwelt bewegen, wobei er sie aus einer Perspektive von schräg oben betrachtet. Allerdings wechselt die Blickperspektive selbstständig, wenn ein bestimmter Punkt auf dem Bildschirm angesteuert wird. Die Aufgabe besteht einerseits darin, verschiedene Gegenstände zu finden, die ein Fortkommen ermöglichen, andererseits angreifende Gegner mit Waffengewalt zu vernichten. Dafür stehen die Fäuste und Füße sowie zwei Waffen (Schwert und Gaspistole) zur Verfügung. Wie in einem handelsüblichen Kampfsportspiel kann der Spieler nun durch bestimmte Tastenkombinationen verschiedene Kampfbewegungen (Angriff wie Verteidigung) auslösen. Wird ein Gegner getroffen, stöhnt er, wird er getötet, ist dies mit einem Schrei vertont. Blut und andere Körperdeformationen sind nicht animiert. Die graphische Gestaltung des Spielgeschehens ist als relativ realistisch zu bezeichnen. Die Gestaltung der Spielgeräusche ist noch realistischer.

Begründung:

Ein Hauptbestandteil von Highlander ist das Vernichten der Gegner mit Waffengewalt. Dazu stehen dem Spieler diverse Kampfaktiken und -techniken zur Verfügung. Durch die realistischen Geräusche, sowie die realistische Animation des Kampfgeschehens ist hierbei von einem relativ hohem Gefährdungswert auszugehen. Auch wenn die in den Zwischensequenzen erzählte Hintergrundgeschichte in ihrer Ästhetik weniger gefährdend wirkt und in der Spielhandlung neben dem Kämpfen auch andere Handlungen wie das Auffinden von Gegenständen zu absolvieren sind, hielten die Gutachter eine Alterseinstufung ab 16 Jahre für geeignet, um eine Gefährdung Jüngerer auszuschließen.