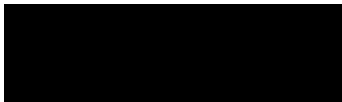

Entscheidung Nr. 4848 vom 10.11.1998

Antragsteller:

Stadt Bochum

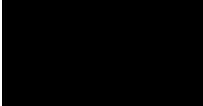


Verfahrensbeteiligte:

Firma Microsoft



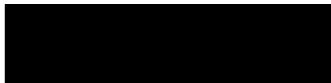
Bevollmächtigter Rechtsanwalt:



Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat in ihrer
474. Sitzung vom 10. November 1998
an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:

Vorsitzende



als Beisitzer der Gruppe:

Kunst

Literatur

Buchhandel

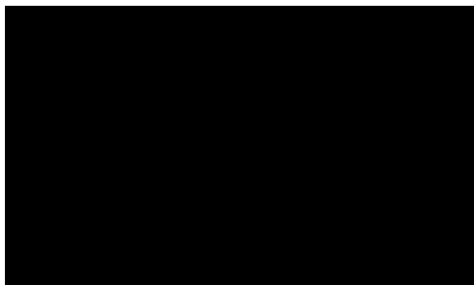
Verleger

Träger der freien Jugendhilfe

Träger der öffentlichen Jugendhilfe

Lehrerschaft

Kirchen

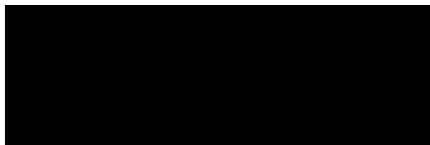


Länderbeisitzer:

Thüringen

Baden-Württemberg

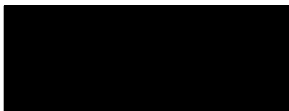
Bayern



Protokollführerin:

Für den Antragsteller:

Für den Verfahrensbeteiligten:



beschlossen:

Das Computerspiel

„Outwars“

Firma Microsoft, Unterschleißheim

wird nicht in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften eingetragen.

S a c h v e r h a l t

Das Computerspiel „Outwars“ ist seit Mai 1998 als CD-ROM-Version erhältlich. Das Spiel wurde von der Firma Microsoft, Unterschleißheim hergestellt und wird auch von derselben vertrieben. Als technische Voraussetzung für die Vollversion werden genannt: mindestens Pentium-Prozessor mit 133 Mhz, 16 MB RAM, 25 MB freier Festplattenplatz, VGA-Monitor, Soundblaster-Soundkarten werden unterstützt.

Der Spieler hat die Aufgabe Aliens zu bekämpfen, die die Menschheit angreifen. Dazu erhält er in mehreren Missionen diverse Aufgaben, die es zu erfüllen gilt. Ihm zur Seite steht ein Teamgefährte. Dem Spieler stehen mehrere Waffen aber insbesondere das persönliche Schutzschild zur Verfügung, ein Jetanzug, der neben dem Schutz auch die Möglichkeit bietet, mittels Jetpack durch die Lüfte zu fliegen.

Der Antragsteller beantragt die Indizierung, weil der Inhalt des Computerspiels geeignet sei, Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren. Er ist der Auffassung, dass das Spiel jugendgefährdend sei, da die dem Spieler zugedachte Aufgabe im Wesentlichen in der reaktionsschnellen Liquidation zahlreicher Gegner bestehe. Die Tötungsszenarien seien grausam und realistisch (Blutspritzer). Der zielgerichtete Einsatz einer jeweils zur Verfügung stehenden Waffe sei unumgänglich, da sonst umgekehrt der eigene Erschießungstod drohe.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht davon benachrichtigt, dass über den Antrag in der Sitzung vom 10.11.1998 entschieden werden soll.

Der Verfahrensbevollmächtigte der Verfahrensbeteiligten beantragt Ablehnung des Indizierungsantrages bzw. hilfsweise gemäß § 2 GjS von der Indizierung abzusehen. Er ist der Auffassung, dass der Inhalt des Spieles nicht so gestaltet sei, dass eine mögliche Jugendgefährdung bereits gegeben sei. Dies ergebe sich auch schon daraus, dass die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) das Computerspiel eingestuft habe mit „geeignet ab 16 Jahren“ und die Freiwillige Selbstkontrolle ELSPA die Note 11 + also wenig Gewalt erteilt habe. Die gleiche Bewertung sei auch durch eine freiwillige Organisation in Australien erfolgt. Desweiteren ist der Verfahrensbevollmächtigte der Verfahrensbeteiligten der Auffassung, dass dieses Spiel nicht ausschließlich aus der reaktionsschnellen Anwendung von Gewalt bestehe. Der Spieler habe nicht die Aufgabe, alles abzuschießen, was sich ihm in den Weg stelle, sondern in weiten Teilen sei das Spiel so gestaltet, dass der Spieler durch Flucht schneller zur nächsten Mission gelange.

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

In der Sitzung vom 10.11.1998 wurde den Mitgliedern des 12er-Gremiums das Computerspiel in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert.

G r ü n d e

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

Das 12er-Gremium der Bundesprüfstelle hat betont, dass es sich bei dieser Entscheidung um einen Grenzfall handelt. Das 12er-Gremium hat nicht verkannt, dass Aufgabe des Spielers auch das Erschießen von Menschen bzw. menschenähnlichen Wesen ist. Es hat aber demge-

genüber ausgeführt, dass Hauptinhalt des Spieles das Töten solcher Wesen ist, die mit Menschen wenig Ähnlichkeit aufweisen. So sind es zum einen riesige Spinnen, die es zu bekämpfen gilt. Diese Tötungsszenen sind so gestaltet, dass nach Eintreffen des Geschosses auf den Körper der Spinnen diese in rote und grüne Kugeln zerplatzen. Weitere Details sind nicht erkennbar. Sofern dem Spieler die Aufgabe zugedacht worden ist, menschenähnliche Wesen, die eher Roboter ähneln, zu töten, so werden dort keine Blutspritzer visualisiert, sondern der Oberkörper wird zunehmend rot.

Darüber hinaus hat das Gremium argumentiert, dass Hauptaufgabe des Spielers nicht nur die reaktionsschnelle Liquidation zahlreicher Gegner ist, sondern er muß darüber hinaus auch diverse Aufgaben in den verschiedenen Missionen bewältigen. So besteht dieses Spiel aus einer Mischung aus Adventure and Shoot-them-up-Game, so dass der Schwerpunkt der Spielaufgabe nicht allein im Kampf gegen zahlreiche Gegner besteht. Sofern er aus dem Kampf gegen zahlreiche Gegner besteht, sind diese Wesen überwiegend keine Menschen oder weisen keine Ähnlichkeit zu Menschen auf.

Schließlich hat das Gremium darauf verwiesen, dass der Spielverlauf sehr komplex ist, dass das Lösen von anderen Aufgaben als Kampf ebenfalls Spielinhalt ist, dass die Steuerung sehr schwerfällig ist, so dass davon auszugehen ist, dass jüngere Jugendliche jedenfalls nicht zu diesem Spiel greifen werden. Dem Gremium erschien es letztendlich vertretbar, dieses Spiel als einen Grenzfall einzustufen, der den Schluß des Eintritts einer mutmaßlich verrohenden Wirkung nicht zwingend zulässt.

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).

