

**Entscheidung Nr. A 6/01 vom 9.4.2001
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 81 vom 28.4.2001**

Antragsteller:

Titus S.A.R.L.
Parc de l'esplanade
12 Rue Enrico Fermi
Sant-Thibault des Vignes
77462 Lagny sur Marne
Frankreich

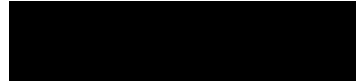
Verfahrensbeteiligte:

Titus S.A.R.L.



Auf Antrag der Firma Titus S.A.R.L. hat die Bundesprüfstelle am 21.3.2001 in der Besetzung mit:

Vorsitzende:



Träger d. freien Jugendhilfe:



Verlegerschaft:



folgende Entscheidung getroffen.

Das Computerspiel „Robocop“, Ariola Soft GmbH, Riedberg, indiziert durch Entscheidung Nr. 3596 (V) vom 7.7.1989, bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 140 vom 29.7.1989, wird aus der Liste der jugendgefährdenden Schriften gestrichen.

Mit Schreiben vom 5.3.2001 hat die Firma Titus S.A.R.L., Lagny sur Marne/Frankreich, den Antrag auf Listenstreichung des Computerspiels „Robocop“ (C 64) gestellt. Zur Begründung hat die Firma ausgeführt, dass sie einen gleichen Titel für den Game-Boy-Color anbiete, der zwar nicht vom Inhalt her identisch sei mit der C 64-Version, sie jedoch nunmehr Inhaberin der Rechte bezüglich der Verwertung des Namens „Robocop“ sei. Darüber hinaus ist die Firma der Auffassung, dass ein solcher Titel heute nicht mehr indiziert würde, da Gewaltanwendung gegen Menschen nicht blutig visualisiert werde.

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

G r ü n d e

Das Computerspiel „Robocop“ (C 64), Ariola Soft GmbH, Riedberg, war aus der Liste der jugendgefährdenden Schriften zu streichen.

Das Computerspiel „Robocop“ wurde durch Entscheidung Nr. 3596 (V) vom 7.7.1989, bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 140 vom 29.7.1989 indiziert.

Der Sachverhalt ist in der Entscheidung wie folgt wiedergegeben worden:

„Der Spieler übernimmt die Steuerung des „Robocops“, eines Roboters im Polizeidienst, der für Spezialaufträge eingesetzt wird, die „normale“ Polizisten nicht schaffen können. Im Spiel kommen verschiedene Missionen auf den Spieler zu, wie Kämpfe gegen Gangster, Befreien von Geiseln und Kidnappen von Politikern. Der Bildschirm zeigt eine Straßenfront mit Türen, Fenstern, Nischen, Feuerleitern, Treppen usw. Über die Treppen kann man an verschiedenen Stellen das nächsthöhere Stockwerk erreichen. Die Laufrichtungen des Robocops werden durch Bewegungen des Joy-Sticks in die verschiedenen Richtungen bestimmt. Der Druck auf den Feuerknopf löst Schüsse aus der Waffe aus, die der „Held“ mit sich führt. Auch hierbei wird die Schußrichtung durch den Joy-Stick gewählt. Es ist ratsam, mit der Munition sparsam umzugehen, da der Vorrat begrenzt ist. Allerdings können im Verlauf des Spiels Munitionskisten aufgenommen und dadurch der Vorrat ergänzt werden.

Während des Spieles wird die Spielfigur ständig von Gangstern angegriffen. Einige treten offen entgegen, andere sind als Heckenschützen hinter Türen, Nischen oder Fenstern versteckt.“

Das Computerspiel wurde aus folgenden Gründen indiziert:

„Wesentlicher Spielinhalt des Computerspieles ist das Töten von menschlichen Gegnern. Um verschiedene Missionen zu erfüllen, wird der Spieler dazu angehalten, die sich ihm in den Weg stellenden Gegner zu erschießen. Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes „Befehls- und Gehoramsamverhältnis“, indem die Erbringung von Liquidierungshandlungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Es ist nicht möglich, das Ziel des Spieles mit friedlichen Konfliktlösungen zu erreichen.

Das Verletzen und Töten erfährt im Spiel „Robocop“ eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim Treffen und Töten des Feindes wird mit Punkten belohnt. Für eine Verletzungshandlung erhält der Spieler 20 Punkte, das Töten eines Gegners wird mit 50 Punkten honoriert. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Bewertung bezieht sich im Spiel „Robocop“ auf die Leistungen des Spielers beim Töten.

Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nicht so sehr für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit. Im Bewußtseinsleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie „Robocop“ aktives Handeln fordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Die Gefahr besteht, dass Kinder und Jugendliche die Spielsituation in ihre Lebenswirklichkeit übertragen. Über die Fähigkeit, während eines Spiels ein klares Bewußtsein von der Spielsituation aufrecht zu erhalten, können Erwachsene weit besser verfügen als Kinder (vgl. Kampe, Kurzgutachten über das Videospiel „River Rais“ (Pr. 454/84), im Auftrag der Bundesprüfstelle angefertigt.“

Das Dreiergremium der Bundesprüfstelle hat den Titel „Robocop“ in seiner jetzigen Fassung gesichtet und hat zum einen festgestellt, dass der Inhalt von der Art der Gestaltung her mit dem seiner Zeit indizierten Computerspiel nicht identisch ist. Identisch ist lediglich die Tatsache, dass der Spieler die Steuerung des „Robocops“ übernimmt, um dann in verschiedenen

Missionen diverse Kämpfe auszutragen. Bei diesen Missionen wird der Spieler ständig angegriffen und muß sich seiner Feinde in der Form erwehren, dass er auf sie schießt.

Das Dreiergremium der Bundesprüfstelle hat die Listenstreichung aus folgenden Gründen vorgenommen.

Zutreffend ist zunächst, dass solche Inhalte nach heutigen Erkenntnissen der Wirkungsforschung nicht mehr in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufgenommen wird. Die bisherige Spruchpraxis der Bundesprüfstelle nimmt im Hinblick auf Computerspiele eine verrohende Wirkung immer dann an, wenn folgende Merkmale erfüllt sind:

- Gewalt gegen Menschen als einzig mögliche Spielhandlung
- Gewalttaten gegen Menschen, die deutlich visualisiert sind (blutende Wunden, zerbers-tenden Körper, Todesschreie)
- Gewalt gegen Menschen, wobei die Gewaltanwendung „positiv belohnt“ wird (z.B. Punktegewinn, erfolgreiches Durchspielen nur bei Anwendung von Gewalt)

Vorliegend ist die Gewaltanwendung gegen Menschen in keinem Fall blutig visualisiert. Aus den Waffen, egal welche Stärke sie besitzen, schießen kleine Kugeln, die, sobald ein Gegner, der eher wie ein Strichmännchen aussieht, getroffen wird, keine Verletzungen hervorrufen. Die Gegner werden, sobald sie getroffen worden sind, wie von unsichtbarer Hand in den Boden gezogen. Sie fallen nicht um, es werden keine Wunden präsentiert, ebenso werden die Tötungsvorgänge nicht akustisch untermalt. Ein Bezug zu realen Tötungsvorgängen wird durch diese Darstellungsweise nicht impliziert.

Ein weiterer Grund für die Listenstreichung war folgender:

Nach § 18 Abs. 1 GjS unterliegen Medien, die mit indizierten ganz oder im wesentlichen inhaltsgleich sind den Beschränkungen des Gesetzes über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften. Die Bundesprüfstelle kann auf Antrag der Verfahrensbeteiligten feststellen, ob ein entsprechendes Medium inhaltsgleich ist.

In diesem Fall war eine eindeutige Feststellung dahingehend, ob das Medium inhaltsgleich, oder im wesentlichen inhaltsgleich ist, nicht zweifelsfrei zu treffen. Dies liegt schon daran, dass das ursprüngliche Computerspiel auf der C 64-Konsole abspielbar war, ein Gerät das nicht mehr zur Verfügung steht. Es ergaben sich Anhaltspunkte aus der Sachverhaltsbeschreibung in der Entscheidung, die sowohl dafür sprechen, dass das Medium inhaltsgleich ist, aber auch dagegen sprechen, dass das Medium inhaltsgleich ist. In solchen Zweifelsfällen muß die Bundesprüfstelle, um die entsprechende Rechtssicherheit für den Handel herstellen zu können, ein Medium aus der Liste streichen. Die Rechtsfolgen des GjS sind Straftaten, für die der Bestimmtheitsgrundsatz gilt. Wenn aber schon die Stellen, die seinerzeit die Indizierungsentscheidung getroffen haben, nicht mehr mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit feststellen können, ob ein Medium mit einem indizierten inhaltsgleich ist oder nicht, dann ist letztlich nur noch die Entscheidung der Listenstreichung zu treffen.

Dies bedeutet in der Konsequenz für den Jugendmedienschutz, dass die Jugendämter, falls sie zu der Überzeugung kommen, dass das Medium, welches sich nunmehr auf dem Markt befindet, indiziert werden sollte, einen entsprechenden Indizierungsantrag stellen können.

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). Außerdem kann innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er-Gremium gestellt werden (§ 15a Abs. 4 GjS).

