
Entscheidung Nr. F 7/02 vom 02.04.2002

Antragsteller wegen
fehlender Inhaltsgleichheit:
Unterhaltungssoftware
Selbstkontrolle (USK)
Förderverein für Jugend
und Sozialarbeit e.V.
Grubener Str. 47
z. Hd. Frau Christine Schulz
10243 Berlin

FAX: 030 – 2796301

Verfahrensbeteiligte:
Titus Software Corp.



Gutachterliche Einschätzung

Basierend auf der zwischen dem VUD e.V., dem FJS e.V. und der Bundesprüfstelle getroffenen Vereinbarung über die Prüfung der Inhaltsgleichheit von Computerspielen, die mit einem indizierten Computerspiel titelgleich sind, wurde auf Antrag der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) das **Playstation2-Spiel „Babarian“ der Titus Software Corp.**, Irvine, CA/USA auf Inhaltsgleichheit mit dem durch Entscheidung Nr. 3074 (V) vom 16.10.1987 (bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 205 vom 31.10.1987) indizierten **C 64 Computerspiel gleichen Titels – Hersteller: Palace Software, London/GB; Vertrieb: ariola soft, Gütersloh – geprüft.**

Nach § 18 Abs. 1 GjS sind Medien, die mit indizierten ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich sind, qua Gesetz indiziert. Zuständig zur Verfolgung sind die Strafverfolgungsbehörden.

In Zweifelsfällen entscheidet nach § 18 Abs. 2 GjS die Bundesprüfstelle, ob es sich um ein inhaltsgleiches Medium handelt oder nicht.

Die gutachterliche Stellungnahme der Bundesprüfstelle kann dabei lediglich zwei Prognosen beinhalten: Die eine Prognose trifft eine Aussage über die Wahrscheinlichkeit, mit der die Strafverfolgungsbehörden dieses Medium als ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich einstufen würden. Die zweite Prognose beinhaltet die Einschätzung, ob die Gremien der Bundesprüfstelle, falls ihnen ein solches Medium zur Indizierung vorgelegt würde, eine Inhaltsgleichheit erkennen oder verneinen würden.

Das OVG Münster hat durch eine Entscheidung zum § 18 a Abs. 1 GjS alte Fassung deutlich gemacht, an welchen Eckpfeilern die Feststellung zur Inhaltsgleichheit auszurichten ist:

In der Wendung 'ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich' in § 18 Abs. 1 GjS und der Behandlung von Zweifelsfällen lässt das Gesetz die mögliche Bandbreite von Abweichungen und ihre Auswirkungen auf die Indizierungsentscheidung erkennen: Quantitativ oder qualitativ wesentliche Abweichungen sowie solche von zweifelhaftem Gewicht stehen einer Listenaufnahme durch Vorsitzenden-Entscheidung entgegen. Die (der) Vorsitzende muss damit Art und Maß der Übereinstimmung nach dem Maßstab der Wesentlichkeit bewerten. Diese Bewertung lässt sich nur mit Hilfe des Bezugspunktes der Jugendgefährdung vornehmen: Festgestellte Abweichungen sind wesentlich im Sinne dieser Norm, wenn sie die jugendgefährdende Wirkung der in Rede stehenden Schrift beseitigen oder entscheidend vermindern. Die Entscheidung darüber, wo diese Schwelle im Einzelfall liegt, ist der (dem) Vorsitzenden der Bundesprüfstelle überantwortet.

Parallelen zwischen den beiden vorliegenden und zum Vergleich anstehenden Computerspielen wurden nach ausführlicher Sichtung allein in der Übereinstimmung von Titel und Genre gesehen. Beide Spiele sind dem sogenannten „Beat'em Up Genre“ zugehörig.

In dem indizierten C64-Spiel „Babarian“ tritt der Spieler in der Rolle eines unbekannten Barbar und mächtigen Kämpfers zur Befreiung der Prinzessin Mariana aus der Zwangsherrschaft des finsternen Zauberers Drax an.

Die wesentliche Spielanforderung besteht in der erfolgreichen Absolvierung von Zweikämpfen, die im wesentlichen mit dem Schwert ausgetragen werden, aber auch gezielte Tritte und Schläge zulassen.

Die Visualisierung gezielt beigebrachter Verletzung reicht von der Andeutung blutiger Wunden bis hin zur Enthauptung des Gegners, bei der das Blut nur so spritzt, der Kopf durch die Gegend fliegt und der Korpus nach unten wegbricht. Die Leichen getöteter Gegenspieler werden von einem grünen Gnom aus dem Bild gezogen, der abgetrennte und herumliegende Körper gegeben Falls – mit entsprechender Tonuntermalung – aus dem Bild gekickt. Die Indizierungsentscheidung des 3er-Gremiums ist folgerichtig im wesentlichen auf die verrohende Wirkung aktiver Tötungs- und Vernichtungshandlungen als wesentlicher Spielaufgabe sowie auf die rohe und blutige zugleich aber bagatellisierende Inszenierung derselben gestützt.

Das nunmehr vorliegende PS2-Spiel gleichen Titels beruht auf einer gänzlich anderen Geschichte, in der es – grob umrissen – um den Schutz der Fantasy-Welt „Barbaria“ vor den Vernichtungsabsichten des bösen Magiers Zaugg geht. Auch hier steht die Austragung virtueller Kämpfe gegen menschliche- oder computergenerierte Mitspieler im Vordergrund. Als Kampfmittel stehen Stangen, Schwerter, grüne Strahlen, Streitäxte, Krallenhandschuhe sowie diverse Gegenstände, die im Terrain herumliegen und aufgegriffen werden können, (Kisten, Säcke, Statuen etc.) zur Verfügung.

Die grafische Umsetzung entspricht derzeitigem PS2-Niveau. Sowohl die menschenähnlichen Figuren als auch sämtliche Hintergründe sind detailliert, bunt und in der Bewegung flüssig animiert. Von der bisweilen fast überzogen grell anmutenden Inszenierung sind die Verletzungsanimationen deutlich ausgenommen. Sie erfolgen in Form von Schreien, Zurückprallen der Körper, Wiederaufrichten der Spielfigur nach kurzer Bodenlage. Eine Assoziation zu „Blut“ wird durch die Absonderung von grün-gelb phosphoreszierenden Pixeln in Folge einer Verletzung nur sehr abstrakt und vage hergestellt. Der siegreiche Ausgang der Runden wird letztlich durch den vollständigen Schwund des „Gesundheitsbalken“ symbolisiert. Der Eindruck einer schwerwiegenden Verletzung bzw. gar Tötung des überwundenen Gegenspielers entsteht nicht.

In der Gesamtschau bleibt festzuhalten, dass die PS2-Umsetzung des Titels „Babarian“ sowohl hinsichtlich der Rahmenhandlung, als auch der Inszenierung der Zwei- bzw. Mehrkämpfe nicht mehr als zufällige und in der Sache nebensächliche Parallelen zum indizierten C64-Spiel gleichen Titels bietet.

Dem Ergebnis der USK-Stellungnahme vom 13.03.2002, dem zufolge der PS2-Titel „Babarian“ mit dem indizierten C64-Spiel gleichen Namens lediglich titel- aber nicht inhaltsgleich ist, ist von daher uneingeschränkt zuzustimmen.



Rochusstraße 10 . 53123 Bonn
Postfach 14 01 65 . 53056 Bonn