



**Entscheidung Nr. 13443 (V) vom 4.5.2018  
bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT vom 28.5.2018**

Von Amts wegen auf Anregung:

Verfahrensbeteiligte 1:

Verfahrensbeteiligte 2:

**Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat  
auf die am 17.08.2017 eingegangene Indizierungsanregung  
gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:**

Vorsitzende:

Literatur:

Länderbeisitzer Hamburg:

einstimmig beschlossen:

Das PSVita Spiel  
„**Valkyrie Drive - Bhikkhuni**“  
(EU-Version), PQube

wird in **Teil A** der Liste der  
jugendgefährdenden Medien  
eingetragen.



## Sachverhalt

Verfahrensgegenständlich ist die EU-Version des PSVita Spiels „Valkyrie Drive - Bhikkhuni“. Das im Jahr 2016 erschienene Spiel wurde von der Firma Marvelous Inc. entwickelt und von der Firma PQube vertrieben.

Die Handlung des Spiels lässt sich im Wesentlichen wie folgt zusammenfassen: Die beiden Hauptcharaktere und Geschwister Rinka und Ranka Kagurazaka sind von einem sog. V-Virus befallen. Der Virus führt dazu, dass die Mädchen sich in Waffen verwandeln können. Auf der Suche nach einem Heilmittel schicken die Eltern die beiden auf die Insel Bhikkhuni, eine Art Resort und Heilstätte für alle vom V-Virus befallenen Mädchen. Im Zuge des Heilprogrammes werden die beiden in eine Klasse eingewiesen und treffen im Verlauf der Geschichte auf die weiteren spielbaren Charaktere. Um den Virus überwinden zu können, ist es die Aufgabe der Mädchen zu trainieren und gegeneinander anzutreten, bis sie komplette Kontrolle über die Krankheit erlangt haben.

Das Spiel ist in unterschiedliche Spielmodi unterteilt. Neben Bestandteilen, die im Wesentlichen Kämpfe der Spielfiguren zum Gegenstand haben, wie dem Story-Modus oder dem Challenge Modus, gibt es weitere Optionen, wie den „Dining Room“, in dem sich die spielende Person mit seiner/ihrer Figur in einer Hubworld frei bewegen kann und Zugriff auf weitere Spielfeatures (z.B. Speichern des Spiels oder einen Shop) hat.

Einen Schwerpunkt des Spiels bildet der Story-Modus, in dem der/die Spielende die Spielhandlung durchläuft und hierbei verschiedene Level absolviert. Hierzu wählt der/die Spielende zwei von den insgesamt sieben zur Verfügung stehenden Charakteren aus: Einen in der Rolle des sog. „Liberators“, welche die Figur darstellt, die der Spielende durch die Level bewegt, und einen in Form des sog. „Extar“, der sich in bestimmten Situationen in eine Waffe verwandeln kann und in dieser Form vom Liberator geführt werden kann. Die auswählbaren Charaktere sind ausschließlich weiblich und häufig eher spärlich bekleidet; auffällig ist insbesondere die Betonung der Brustpartie der weiblichen Charaktere durch Größe und Bewegungsanimationen.

Die zu absolvierenden Level folgen einem wiederkehrenden Ablauf. Der/die Spielende durchläuft mit der von ihm gewählten Figur zunächst einen linear aufgebauten Bereich bis zum Erreichen eines offeneren Areals (wie etwa einen Platz oder Raum), an dem virtuelle Projektionen von Gegnern in Form von gesichtslosen Mädchen oder Robotern bekämpft werden müssen. Im Kampf können auch sog. „Drives“ eingesetzt werden, die mit steigendem Level der Charaktere freigeschaltet werden können. Wird ein „Drive“ eingesetzt, wird eine Sequenz gezeigt, in der sich abhängig von der jeweiligen Stufe die Spielfiguren die Kleidung zerreißen oder diese Berührungen oder Küsse austauschen.

Sobald alle gegnerischen Figuren besiegt wurden, kann in das nächste Areal vorgedrungen werden. Am Ende eines Levels trifft man schließlich auf einen Endboss, den es ebenfalls zu besiegen gilt. In diesen Kämpfen besteht die Möglichkeit, mit speziellen Angriffen dessen Kleidung nach und nach zu zerstören (und damit dessen Verteidigung zu senken), bis dieser schließlich komplett unbekleidet ist. Körperpartien wie Brust- und Genitalbereich werden dabei von einem hellen Licht oder Nebel verdeckt.

Im Story-Modus erfolgen auch Gesprächs-Sequenzen zwischen den unterschiedlichen Charakteren. Die Unterhaltungen sind in japanischer Sprache mit englischen Untertiteln

umgesetzt. Die bildliche Umsetzung erfolgt v.a. in Standbild-Szenen oder Darstellung der dreidimensional gestalteten Charakterfiguren.

Wurde ein Level erfolgreich absolviert, erhält der/die Spielende neben Erfahrungspunkten, die er/sie auf die Charaktere aufteilen kann, auch eine In-Game-Währung, mit der im Shop des Spiels zusätzliche Inhalte freigeschaltet werden können.

Im „Dressing Room“, kann der/die Spielende als eigenständiger Spielinhalt die Bekleidung der Charaktere wechseln. Zur Auswahl steht hier insbesondere eine große Auswahl verschiedenster Unterwäsche, die mit der erworbenen In-Game-Währung freigeschaltet werden kann. Neben der Auswahl der Bekleidung kann der Spielende hier aber auch durch Berührung des Konsolenbildschirms mit den Charakteren interagieren: Möglich ist hierdurch die „Berührung“ verschiedener Körperpartien (u.a. Gesicht, Brust und Unterleib), wodurch sich das sog. „Rack-Level“ der ausgewählten Charakters erhöht. Die Charaktere reagieren auf diese Interaktion mit Ausrufen, die für den Spielenden durch textliche Einblendungen übersetzt werden (u.a. „...“). Der Rack-Level dient u.a. dazu, um an „Chest Guards“ - Robotern, die in den Leveln verstreut sind und die Brüste der Spielfigur ergreifen - vorbeizukommen. Ist der Rack-Level hoch genug, lässt der Roboter den Spieler zu einer Kiste mit Items mit z.B. weiterer Unterwäsche durch.

Ab einem Rack-Level von 20 werden für jedes fünfte Level (oder durch Tausch gegen In-Game-Währung) sog. „Heart-Catch-Tickets“ vergeben, wodurch sich ein Minispiel freischaltet. Ziel dieses Minispiels ist es, sich auffällende Herzmarkierungen am Körper der Spielfigur innerhalb einer bestimmten Zeit zu drücken. Die nur in Unterwäsche bekleideten Figuren nehmen dabei unterschiedliche Posen ein (z.B. kniend mit gespreizten Beinen oder rüchelnd in Rückenlage) und werden aus unterschiedlichen Perspektiven während des Minispiels gezeigt. Zu Beginn des Minispiels erfolgt dabei ein Countdown, in dem vor allem auch auf das Gesäß, zwischen die Beine und auf die Brüste der Figur gezoomt wird. Nach wiederholtem Drücken der eingeblendeten Herzen reagieren die Figuren mit leichtem Stöhnen und Aussagen wie („...“).

Für das gegenständliche Spiel wurde kein Alterskennzeichen durch die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) erteilt.

Die Internetseiten „gamerankings.com“ und „metacritic.com“ sammeln die Bewertungen von Online- und Print-Spielemagazinen und bilden aus den einzelnen Testergebnissen einen Durchschnittswert. Das gegenständliche Spiel konnte auf den vorgenannten Internetseiten 67% bzw. 72% der möglichen Punkte erzielen.

Mit Schreiben vom 17.08.2017 regte die Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e.V. (BAJ) die Indizierung des Spiels an und führte dabei insbesondere aus, dass in dem Spiel sehr jung wirkende Protagonisten gequält und in sexuellen Posen dargestellt werden.

Die Verfahrensbeteiligten wurden form- und fristgerecht über die Absicht der Bundesprüfstelle, über die Anregung im vereinfachten Verfahren nach § 23 Abs. 1 JuSchG zu entscheiden, unterrichtet. Die Verfahrensbeteiligte zu 1) hat sich hierzu nicht geäußert. Mit E-Mail vom 18.04.2018 hat jedoch die Verfahrensbeteiligte zu 2) Stellung genommen. In dieser Stellungnahme wendet sich der Verfahrensbeteiligte insbesondere gegen die Annahme, dass die Charaktere im gegenständlichen Spiel minderjährig seien.

Bei der Bestimmung des Alters der Charaktere sei zunächst allgemein zu berücksichtigen, dass es sich bei dem gegenständlichen Spiel um ein Spiel aus dem japanischen Kulturkreis handle. Solche Spiele spiegelten das dortige Bevölkerungsbild wieder. Dies sei bei der Bewertung des gegenständlichen Spieles zu berücksichtigen. Hierzu führt die Verfahrensbeteiligte aus, dass Angehörige der japanischen Bevölkerung durchschnittlich über eine geringere Körpergröße als Menschen aus westlichen Ländern sowie über ein jüngeres Aussehen verfügten. Auch kleideten sich japanische Menschen oftmals „jünger“. So erfreue sich gerade Schuluniformmode in Japan gerade unter Frauen großer Beliebtheit und sei fester Bestandteil des japanischen Kulturkreises.

Darüber hinaus seien die Charaktere des Spiels volljährig. Dies ergebe sich bei den meisten Charakteren schon aus ihren übertriebenen cartoonhaften Proportionen, die typisch für das Anime-Genre seien. Insbesondere der Einschätzung der USK, dass der Charakter der Mamori nicht volljährig sei, wird von der Verfahrensbeteiligten bestritten. Mamori stelle eine junge Frau im Alter zwischen 18-21 Jahren dar. Dies ergebe sich aus der Biografie, welches nicht nur Angaben über die körperlichen Attribute des Charakters enthalte, wonach der Brustumfang 80cm betrage und es sich damit um einen gänzlich normalen Wert für eine erwachsene Frau handle. Weiterhin bezeichne die Biografie den Charakter ausdrücklich als „Mature“ (dt. ausgreift, erwachsen). Zuletzt sei aber auch darauf hinzuweisen, dass es sich bei Mamori nur um einen kleinen Nebencharakter handle, der keinen großen Bestandteil des Spiels ausmache und daher im Rahmen der notwendigen Gesamtbetrachtung geringer ins Gewicht falle.

Weiterhin sei im Zuge der Gesamtbetrachtung die fehlende Jugendaffinität des Spiels zu berücksichtigen. Nach ihren Erfahrungen würden Spiele aus dem gegenständlichen Genre nicht von Jugendlichen gespielt werden und seien für diese uninteressant. So sei das Spiel ein preiswert produzierter Titel, der nicht einmal im Ansatz mit den technischen Möglichkeiten moderner Blockbuster-Spiele mithalten könne. Die Zielgruppe sei vielmehr ein kleiner Kreis erwachsener Anime-Fans, die sich für Medien aus dem japanischen Kulturkreis interessierten.

Zuletzt verfüge das gegenständliche Spiel auch über eine große Anzahl an relativierenden Spielelementen, die in der notwendigen Gesamtbetrachtung zusätzlich zu berücksichtigen seien. Hierzu führt der Verfahrensbeteiligte zu 2) nach seiner Auffassung die jedweder Realität entzogene und schlichtweg als absurd zu bezeichnende Geschichte sowie die große Anzahl an fantastischen Spielelementen an, die zudem durch einen realitätsfernen Anime-Stil visualisiert seien.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfaxten und auf den des PSVita Spiels Bezug genommen. Das Spiel wurde den Mitgliedern des 3er-Gremiums in seinen wesentlichen Bestandteilen vorgeführt und erläutert. Sie haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einstimmig beschlossen und gebilligt.

### **G r ü n d e**

Die EU-Version des PSVita Spiels „Valkyrie Drive - Bhikkhuni“ war anregungsgemäß zu indizieren.

Der Inhalt des Spiels ist offensichtlich geeignet (§ 23 Abs. 1 JuSchG), Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal „Gefährdung der

Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihrer Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit“ in § 18 Abs. 1 Satz 1 JuSchG nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung auszulegen ist.

Zu den nach § 18 Abs. 1 JuSchG jugendgefährdenden Medien zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien, sowie Medien, in denen Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird.

Unsittlich ist ein Medium nach höchstrichterlicher Rechtsprechung, wenn es nach Inhalt und Ausdruck objektiv geeignet ist, in sexueller Hinsicht das Scham- und Sittlichkeitsgefühl gröblich zu verletzen (vgl. bereits BVerwGE 25, 318, 320). Abbildungen oder Darstellungen unbedeckter Personen alleine rechtfertigen noch nicht die Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien. Hinzutreten müssen weitere Umstände, aus denen sich eine Eignung zur sittlichen Jugendgefährdung ergibt. Dies ist dann der Fall, wenn Darstellungen auf eine Steigerung sexuellen Lustgefühls unter Ausklammerung aller menschlichen Bezüge abzielen und dadurch eine der Pornographie artverwandte Inhalts- und Botschaftsebene bewirken, ohne dass die Schwelle zur Pornographie überschritten wird (vgl. Liesching, in Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, Kommentar, 5. Aufl. 2011, § 18 JuSchG Rn. 29 f. m. w. Nw.).

Unsittlichkeit ist dann zu bejahen, wenn ein „Bild der Ausschließlichkeit, Selbstverständlichkeit sowie Problem- und Bedenkenlosigkeit rascher sexueller Kontakte, unter Wahrnehmung des anderen nur in dessen sexuellen Bezügen, mithin frei von einer Einbindung in die Person als ganze erfassende komplexere Sozialbeziehungen“ (so OVG Münster, Urteil v. 05.12.2003, Az. 20 A 5599/98) vermittelt wird. Unsittlich sind des weiteren Medieninhalte, die die Verbindung von Sexualität und Gewalt als für Täter und Opfer vorteilhaft darstellen, die Darstellung inzestuöser oder pädophiler sexueller Kontakte als normal oder üblich, die Degradierung von Menschen als sexuell willfähige Objekte, die grob anreißerische Zentrierung von Sex als alleinigem Lebensinhalt, und die Anpreisung diskriminierender Sexualpraktiken oder sadistischer Vorgehensweisen als Lust (vgl. Liesching, a.a.O., § 18 JuSchG Rn. 32).

Nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle ist die Möglichkeit einer sittlichen Gefährdung weiterhin dann anzunehmen, wenn zu befürchten ist, dass durch den Konsum des Mediums das sittliche Verhalten des Kindes oder Jugendlichen im Denken, Fühlen, Reden oder Handeln von dem im Grundgesetz und im Kinder- und Jugendhilfegesetz (KJHG/SGB VIII) formulierten Normen der Erziehung abweicht.

Darüber hinaus sind Medien unterhalb der Pornografieschwelle jugendgefährdend, wenn sie Kinder oder Jugendliche in unnatürlicher geschlechtsbetonter Körperhaltung darstellen (vgl. § 15 Abs. 2 Nr. 4 JuSchG, § 4 Abs. 1 Nr. 9 JMStV). Dabei muss es sich nicht um Abbildungen der Realität handeln, sondern auch entsprechende virtuelle Darstellungen sind vom Tatbestand erfasst (vgl. Spürck/Erdemir, in: Nikles/Roll/Spürck/Erdemir/Gutknecht, Jugendschutzrecht, 3. Auflage, § 15 JuSchG, Rn. 69 mwN).

Geschlechtsbetont ist eine Körperhaltung, wenn die sexuelle Anmutung des Menschen in den Vordergrund gerückt wird (vgl. Erdemir, in: Bornemann/Erdemir, Jugendmedienschutzstaatsvertrag, 1. Auflage, § 4 JMStV, Rn. 130). Nicht erforderlich ist, dass die minderjährige Person nackt oder auch nur teilweise entkleidet dargestellt wird, wenn sich schon allein aus der Körperhaltung oder eingenommenen Pose die unnatürliche Geschlechtsbetontheit ergibt (vgl. Liesching, in Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, Kommentar, 5. Aufl. 2011, § 15 JuSchG Rn. 81). Unnatürlich ist eine geschlechtsbetonte Körperhaltung insbesondere, wenn beim Betrachter der Eindruck eines sexuell anbietenden Verhaltens in einer Weise erweckt wird, die dem jeweiligen Alter der dargestellten Person nicht entspricht (vgl. Erdemir, in: Bornemann/Erdemir, Jugendmedienschutzstaatsvertrag, 1. Auflage, § 4 JMStV, Rn. 132). Hierbei sind auch die dargestellte Situation und der konkrete Gesamteindruck der Darstellung im Einzelfall zu berücksichtigen. Dabei ist nicht maßgeblich, ob die gezeigte Person tatsächlich noch nicht 18 Jahre ist, sondern ausschlaggebend ist der Eindruck, der für den Betrachter entsteht (vgl. Liesching, in Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, Kommentar, 5. Aufl. 2011, § 15 JuSchG Rn. 79 f.; Erdemir, in: Bornemann/Erdemir, Jugendmedienschutzstaatsvertrag, 1. Auflage, § 4 JMStV, Rn. 134 f.).

Die Spielinhalte des sogenannten „Dressing Room“ sind als unsittlich im Sinne der obigen Ausführungen zu bewerten.

Im „Dressing Room“ führt die Fortsetzung übergriffigen Verhaltens, welche die Spielfigur zunächst verbal abzuwehren versucht, zu einer Akzeptanz durch die Figur im weiteren Spielverlauf. Die genannten Spielinhalte legitimieren ein Verhalten, bei dem sich der Spieler zum eigenen Vergnügen oder Vorteil auch über den (selbst erklärten) Willen einer anderen Person und deren (auch sexuellen) Selbstbestimmung hinwegsetzen kann. Vor allem durch die Implementierung des Minispiels wird der Eindruck vermittelt, dass durch solche Handlungen selbst ein deutliches „Nein“ in ein „Ja“ umgekehrt werden kann, also der Handelnde letztlich die nötigen Handlungen zum Vorteil der Frau vornimmt und damit in ihrem Sinne sich selbst über ihren erklärten Willen hinwegsetzen darf. Die vom Verfahrensbeteiligten zu 2) angeführten Spielelemente sind dabei nicht geeignet, diesen Eindruck in irgendeiner Form zu relativieren.

Darüber hinaus enthält das verfahrensgegenständliche Spiel auch die (virtuelle) Darstellung von Jugendlichen in unnatürlicher geschlechtsbetonter Körperhaltung und ist damit schwer jugendgefährdend im Sinne des § 15 Abs. 2 Nr. 4 JuSchG.

Hinsichtlich der Einstufung des Alters der Charaktere teilt das Gremium nicht die Ausführungen des Verfahrensbeteiligten zu 2), sondern kommt zu der Auffassung, dass die im gegenständlichen Spiel auswählbaren Charaktere als minderjährig einzustufen sind. Zwar wird das genaue Alter der Figuren im Spiel selbst nicht explizit benannt, es sprechen jedoch für ein Alter unter 18 Jahren v.a. die eher jugendlichen Gesichtszüge und hohe Stimmen der Charaktere sowie die banalen, naiven Inhalte der Kommunikation während der Dialogsequenzen. Dass die Figuren mit betont großen Brüsten dargestellt werden, ändert an dieser Einschätzung nichts, da diese Darstellung vornehmlich der genretypischen Gestaltung von Figuren geschuldet ist.

Im Rahmen der „Minispiele“ werden die nur in Unterwäsche bekleideten minderjährigen Spielfiguren in unterschiedlichen sexuell aufreizenden Posen gezeigt, indem wie beschrieben

zu Beginn des Modus während des Countdowns vor allem auf das Gesäß, zwischen die Beine und auf die Brüste der ausgewählten Spielfigur zoomt wird. Während des eigentlichen „Spiels“ konzentriert sich die Perspektive, die der Modus dem Spielenden vorgibt, auf entsprechende Körperteile. Dabei nimmt die ausgewählte Figur vom Spiel festgelegte, eindeutig sexuell aufreizende und einladende Posen ein; der sexuelle Kontext der Präsentation der Protagonistin wird auch durch das Stöhnen der Figur akustisch inszeniert. Die Darstellung der weiblichen Figuren in diesem Setting, deren Kommentare sowie der Spielzweck führen diese auf den einzigen Zweck, benutzt zu werden zurück. Dieses als Anbietern zu wertende Gebaren ist als nicht altersentsprechend zu werten.

Nach Einschätzung des Gremiums wird durch den Spielinhalt der Straftatbestand des § 184 c StGB, der grundsätzlich auch auf virtuelle Darstellungen Anwendung findet (vgl. Fischer, StGB, 63. Aufl., § 184c Rn. 6, § 184 b Rn. 5), nicht verwirklicht. Das Tatbestandsmerkmal „teilweise unbekleidet“ wird in der Kommentarliteratur teilweise als zu unbestimmt angesehen. Das in Abs. 1 Nr. 1 b) tatbestandliche Unbekleidet-Sein kann jedoch nach dem allgemeinen Wortsinn mit Nacktheit gleichgesetzt werden. Eine solche liegt vor, wenn der Körper der abgebildeten Person nicht mit Kleidungsstücken bedeckt ist. Auf Kleidung im eigentlichen Sinne kommt es nicht an, so dass auch das Verhüllt-Sein in einem Tuch oder das Verdecken des nackten Körpers durch einen Gegenstand das Unbekleidet-Sein im tatbestandlichen Sinne ausschließen dürfte. Umgekehrt ist die dargestellte Person nicht schon dann bekleidet, wenn sie lediglich unwesentliche Accessoires wie Strümpfe oder einen Hut trägt. Dies ergibt sich nicht nur aus den weiteren, gesetzlich ausdrücklich geregelten Attributen „ganz oder teilweise“, wonach schon das partielle Unbekleidet-Sein den Tatbestand des Absatzes 1 Nr. 1 b) erfüllt. Vielmehr ist in diesem Zusammenhang mit dem Bundesgerichtshof auch eine schutzzweckorientierte Auslegung des Tatbestandes vorzunehmen. Schützt danach § 184c StGB nicht nur den Konsumenten der Abbildung, sondern auch die sexuelle Integrität des Kindes, das an ihrer Herstellung mitwirkt und soll zudem potenziellen Tätern kein Anreiz zu sexuellen Missbrauchstaten gewährt werden, so wird es in erster Linie auf das Bekleidet-Sein derjenigen Körperteile ankommen, welche Gegenstand eines potentiellen sexuellen Übergriffs und auch der Intention sexueller Aufreizung sein können.

Die Jugendgefährdung ist auch offensichtlich.

Das OVG Münster hat in einer Entscheidung (Urteil vom 24.10.1996, Az.: 20 A 3106/96) noch einmal betont, „dass der Zweck des § 15a GjS (vereinfachtes Verfahren, nunmehr § 23 Abs. 1 JuSchG) die Vereinfachung und die Beschleunigung des Verfahrens sowie Entlastung des 12er-Gremiums ist (...). Das 12er-Gremium soll von der routinemäßigen Anwendung seiner Bewertungsmaßstäbe sowie von solchen Entscheidungen freigestellt werden, die auf der Grundlage seiner bisherigen Praxis zweifelsfrei nicht anders als im Sinne des Indizierungsantrages ausfallen können. Danach spricht alles dafür, eine Jugendgefährdung als „offenbar gegeben“ im Sinne des § 15a Abs. 1 GjS (§ 23 Abs. 1 JuSchG) anzusehen, wenn sie sich aus denjenigen abstrakt-generellen Kriterien und Bewertungsgrundlagen ergibt, die im Plenum der Bundesprüfstelle Anerkennung gefunden haben und als feststehend gehandhabt werden (...).“ Dies ist vorliegend zu bejahen, da das 12er-Gremium der Bundesprüfstelle Medien, in denen nicht nur unsittliche Darstellungen, sondern auch Darstellungen von Jugendlichen in unnatürlicher geschlechtsbetonter Körperhaltung präsentiert werden, stets als jugendgefährdend indiziert hat.

Die Entscheidung über eine Listenaufnahme erfordert vorliegend vom Gremium eine intensive Auseinandersetzung mit der Frage, ob und wie sich das Grundrecht der

Kunstfreiheit aus Art. 5 Abs. 3 GG im Verhältnis zur zweifelsfrei zu bejahenden Jugendgefährdung auswirkt.

Das Wesentliche der künstlerischen Betätigung ist die freie schöpferische Gestaltung, in der Eindrücke, Erfahrungen, Erlebnisse des Künstlers durch das Medium einer bestimmten Formensprache zum Ausdruck gebracht werden. Alle künstlerische Tätigkeit ist ein Ineinander von bewussten und unbewussten Vorgängen, die rational nicht aufzulösen sind. Beim künstlerischen Schaffen wirken Intuition, Fantasie und Kunstverstand zusammen; es ist primär nicht Mitteilung, sondern Ausdruck, und zwar unmittelbarster Ausdruck der individuellsten Persönlichkeit. (BVerfG v. 24.02.1971, 1 BvR 435/68, BVerfGE 30, 173, 189)

Neben dieser wertbezogenen, auf die freie schöpferische Gestaltung abzielenden Umschreibung greift das Bundesverfassungsgericht in seinen Entscheidungen auch auf einen eher formalen Kunstbegriff zurück. Diesen formuliert es wie folgt: „Das Wesentliche eines Kunstwerks liegt darin, dass bei formaler, typologischer Betrachtung die Gattungsanforderungen eines bestimmten Werktyps erfüllt sind.“ (BVerfG v. 17.07.1984, BvR 816/82, BVerfGE 67, 213, 226 f.)

Ein weiteres Merkmal von künstlerischem Schaffen liegt in seiner Deutungsvielfalt und Interpretationsoffenheit. Wegen der Mannigfaltigkeit des Aussagegehaltes künstlerischer Äußerungen ist es möglich, den Darstellungen im Wege einer fortgesetzten Interpretation immer weiterreichende Bedeutungen zu entnehmen, sodass sich eine praktisch unerschöpfliche, vielstufige Informationsvermittlung ergibt (BVerfG v. 17.07.1984, 1 BvR 816/82, BVerfGE 67, 213, 227). Bei der Bestimmung des Kunstbegriffs im Sinne von Art. 5 Abs. 3 Satz 1 GG geht es ausschließlich darum, Kunst von Nichtkunst zu unterscheiden. Eine Inhaltskontrolle findet hingegen nicht statt. So kann beispielsweise auch die Verwendung einer Vulgärsprache als Stilmittel angesehen werden. Das verfahrensgegenständliche Spiel fällt zweifelsohne nach allen aufgeführten Kunstbegriffen unter den Schutzbereich der Kunstfreiheit. Computer-/Videospiele sind ein selbstverständlicher Teil unserer Alltagskultur und finden auch unter künstlerischem Aspekt Beachtung. Technisch Machbares und ästhetischer Ausdruck können sich in einer Art und Weise verbinden, dass Spiele Merkmale einer Kunstform in der zeitgenössischen Unterhaltung erhalten. Durch die Chance der Interaktivität können sich Entwicklerinnen und Entwickler wie Spielerinnen und Spieler durch das Medium ausdrücken, sich kritisch mit Gesellschaft und ihren Prozessen auseinandersetzen und dabei Wirklichkeit, Entwicklung und Veränderung reflektieren

Da Kunst mithin ein kommunikativer Prozess ist, kann sich die Kunstfreiheit nur dann entfalten, wenn sie nach außen dringt, dargeboten und verbreitet wird. Die Kunstfreiheit schützt damit nicht nur den „Werkbereich“, also den eigentlichen Schaffungsakt des Kunstwerkes. Geschützt wird auch der „Wirkbereich“, also die Darbietung und Verbreitung eines Kunstwerkes. Aufgrund dieser sozialen Wirkung nach außen kann das Grundrecht der Kunstfreiheit mit anderen Verfassungsgütern in Konflikt gelangen.

Nach dem Beschluss des Bundesverfassungsgerichts vom 27.11.1990 (NJW 1991, 1471 ff.) hat auch der Jugendschutz Verfassungsrang, abgeleitet aus Art. 1 Abs. 1, Art. 2 Abs. 2 und Art. 6 Abs. 2 GG. Treten Konflikte zwischen der Kunstfreiheit und dem Jugendschutz auf, so kommt der Kunstfreiheit kein absoluter Vorrang zu. Andererseits genießt aber auch der



Jugendschutz keinen generellen Vorrang gegenüber der Kunstfreiheit. Die Konflikte sind vielmehr durch eine Abwägung der beiden Verfassungsgüter im Einzelfall zu lösen. Dabei müssen die beiden Verfassungsgüter im Wege der praktischen Konkordanz mit dem Ziel der Optimierung zu einem angemessenen Ausgleich gebracht werden. Im Rahmen der gebotenen Abwägung stehen sich das Ausmaß der Jugendgefährdung auf der einen Seite und die künstlerische Bedeutung auf der anderen Seite gegenüber.

Um zur Herstellung praktischer Konkordanz in den Abwägungsprozess eintreten zu können, sind zunächst die Belange des Jugendschutzes sowie die Belange der Kunstfreiheit zu ermitteln.

Die Belange des Jugendschutzes sind aus dem Ziel, Kindern und Jugendlichen eine ungestörte Entwicklung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu ermöglichen abzuleiten. Das Erziehungsziel ist in unserer pluralistischen Gesellschaft vor allem dem Grundgesetz, insbesondere der Menschenwürde und den Grundrechten, aber auch den mit dem Grundgesetz übereinstimmenden pädagogischen Erkenntnissen und Wertmaßstäben, über die in der Gesellschaft Konsens besteht, zu entnehmen.

Eines der Erziehungsziele ist die Integration der Sexualität in die Gesamtpersönlichkeit des Menschen. Kinder und Jugendliche brauchen Hilfestellung und Orientierung, um ihre sexuelle Identität zu finden, um Sexualität als bereichernd und lustvoll zu erleben, um bindungsfähig zu werden, um überkommene Rollenvorstellungen zu überwinden, um urteilsfähig zu werden und verantwortungsbewusst zu handeln.

Für die Bewertung, inwieweit die Belange des Jugendschutzes betroffen sind, kommt es im Kontext sexualitätsbezogener Medieninhalte maßgeblich darauf an, inwieweit die mit der Sexualerziehung verbundenen Werte und Ziele gefährdet sind. Grundsätzlich hat jeder Mensch das Recht auf eine selbstbestimmte Sexualität unter Anerkennung der Rechte des Anderen. Zu einer ganzheitlichen und umfassenden Sexualpädagogik gehört daher, dass sie sich eindeutig an der Gleichstellung der Geschlechter, an Selbstbestimmung und Anerkennung der Vielfalt orientiert.

Eine rechtebasierte Sexualaufklärung betrachtet Sexualität ganzheitlich, im Kontext sozialer sowie emotionaler Entwicklung und ist mehr als reine Wissensvermittlung. Sie hat das Ziel, Kinder und Jugendliche ihrem Alter und ihrer Entwicklung entsprechend mit den Informationen, Werten und Kompetenzen auszustatten, die sie für eine selbstbestimmte Sexualität brauchen. Eine umfassende Sexualaufklärung ist wissenschaftsbasiert, informativ und partizipativ und fördert die (sexuelle) Selbstbestimmung sowie den Schutz vor (sexueller) Gewalt. Sie hilft Heranwachsenden, eine positive Einstellung zur eigenen Sexualität sowie Verantwortungsbewusstsein für sich und das Gegenüber zu entwickeln.

Grundannahme ist die Anerkennung von Sexualität als existentielles Grundbedürfnis des Menschen und als zentraler Bestandteil seiner Identität und Persönlichkeitsentwicklung. Für jeden Menschen ist Sexualität mit ganz unterschiedlichen Hoffnungen, Erwartungen und Erfahrungen verbunden; sie ist darüber hinaus eingebettet in ein komplexes Netz aus Normen und Wertvorstellungen auf gesellschaftlicher Ebene.

Ziel ist es, Kinder und Jugendliche auf dem Weg zur Adoleszenz zu einem eigen- und partnerverantwortlichen, gesundheitsgerechten Umgang mit Sexualität zu befähigen. Hierzu gehört auch die körperliche Selbstbestimmung.

Zur Prävention von sexuellem Missbrauch liegt im Rahmen der Erziehung von Kindern und Jugendlichen der Fokus zudem auf Information, Stärkung und Förderung. Basierend auf dem Ansatz der UN-Kinderrechtskonvention sollen das Selbstbewusstsein und die Sprachfähigkeit von Mädchen und Jungen gestärkt werden. Kinder werden sensibilisiert, ihre eigenen Rechte zu kennen und sich an Erwachsene zu wenden, wenn sie Grenzüberschreitungen erfahren.

Bei dieser Betrachtungsweise sind die Belange des Jugendschutzes vorliegend insgesamt in hohem Maße betroffen, da der Spielverlauf die Haltung vermittelt, dass eine im Zuge der Selbstbestimmtheit geäußerte Ablehnung überwunden werden darf. Für die Belange des Jugendschutzes besonders relevant ist weiterhin der Umstand, dass ein solches Vorgehen des Spielenden durch das Spiel belohnt wird.

Die Erziehungsziele, welchen der verfahrensgegenständliche Spielinhalt diametral entgegensteht, wurden durch das 49. Strafrechtsänderungsgesetz bestätigt. Durch die Änderungen wurde die „Nein-heißt-Nein“-Lösung in das Strafgesetzbuch implementiert. Hiernach ist nicht mehr erforderlich, dass der Täter einen entgegenstehenden Willen des Opfers überwinden muss. Vielmehr ist es ausreichend, dass der Wille des Opfers erkennbar ist und der Täter sich darüber hinwegsetzt. Dieser Grundsatz wird durch den vorliegenden Spielmechanismus aufgehoben und in sein Gegenteil verkehrt, da der Spielverlauf die Haltung vermittelt, dass eine im Zuge der Selbstbestimmtheit geäußerte Ablehnung überwunden werden kann und fortgesetztes übergriffiges Verhalten schließlich zu einer Zustimmung, verbunden mit einem Lustgewinn für die ihre Selbstbestimmtheit überwindende Person einhergeht. Für die Belange des Jugendschutzes besonders relevant ist zudem die Tatsache, dass dieses Vorgehen des Spielenden durch u.a. das Freischalten von Spielinhalten belohnt wird. Die Belange des Jugendschutzes sind danach in hohem Maße betroffen.

Für die Gewichtung der Kunstfreiheit ist nach höchstrichterlicher Rechtsprechung von Bedeutung, in welchem Maße gefährdende Schilderungen in ein künstlerisches Konzept eingebunden sind, da die Kunstfreiheit auch die Wahl eines jugendgefährdenden, insbesondere Gewalt und Sexualität thematisierenden Sujets sowie dessen Be- und Verarbeitung nach der vom Künstler selbst gewählten Darstellungsart umfasst. Die Kunstfreiheit kann umso eher Vorrang beanspruchen, je mehr die den Jugendlichen gefährdenden Darstellungen künstlerisch gestaltet und in die Gesamtkonzeption des Kunstwerkes eingebettet sind (vgl. BVerfGE 30, 173; 195). Die Prüfung, ob jugendgefährdende Passagen eines Werkes nicht oder nur lose in ein künstlerisches Konzept eingebunden sind, erfordert demnach eine werkgerechte Interpretation.

Das gegenständliche Spiel ist - wie auch die Verfahrensbeteiligte zu 2) in ihrer Stellungnahme selbst ausführt - hinsichtlich seiner technischen Umsetzung als eher durchschnittlich zu bezeichnen. Die grafische Darstellung orientiert sich an den Bildkonventionen des japanischen Anime, fällt insgesamt - mit Ausnahme der Gestaltung der vom Spielenden auswählbaren Spielfiguren - und fällt wie die Tonkulisse (v.a. Musik und Umgebungsgeräusche) vergleichshalber schlicht aus. Das gegenständliche Spiel konnte auf den Internetseiten „gamerankings.com“ und „metacritic.com“ nur 67% bzw. 72% der möglichen Punkte als Durchschnittsbewertung erzielen, insgesamt gehen die Rezensionen in der Beurteilung des Spiels hier auch deutlich auseinander. In einer Gesamtschau sind daher keine Aspekte zu erkennen, die „Valkyrie Drive - Bhikkhuni“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben.

Im Rahmen der Herstellung praktischer Konkordanz ist zu berücksichtigen, dass es vorliegend auf Seiten des Jugendschutzes von einer hohen Eingriffsintensität auszugehen ist, wohingegen den insbesondere als sexualethisch-desorientierenden Spielinhalte kein eigener künstlerischer Gehalt zukommt, mit dem Ergebnis, dass vorliegend die Belange der Kunstfreiheit zurückzustehen haben.

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 18 Abs. 4 JuSchG liegt nicht vor. Die Richtung der Entscheidung nach dieser Vorschrift ist stets in der Weise vorgezeichnet, dass die Listenaufnahme eines jugendgefährdenden Mediums dem Gesetz näher steht als das Absehen von der Aufnahme: Der Sinn der Ermessensermächtigung des § 18 Abs. 4 JuSchG besteht darin, der Bundesprüfstelle zu ermöglichen, von einer nach der grundsätzlichen Zielsetzung des Gesetzes an sich gebotenen Listenaufnahme abzusehen, wenn ihr dies aufgrund besonderer Umstände im Einzelfall – ausnahmsweise – angemessen erscheint (OVG NRW, Urteil vom 23.05.1996, Az. 20 A 298/94). Hinweise auf derartige Umstände lagen dem Gremium nicht vor. Von einer nur geringen Verbreitung des Spiels war aufgrund der heutigen technischen Vervielfältigungsmöglichkeiten nicht auszugehen.

Der Inhalt des Spiels ist jugendgefährdend und daher in Teil A der Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen.

Aus der Indizierungsentscheidung ergeben sich folgende Verbreitungs- und Werbebeschränkungen:

(...)