



Entscheidung Nr. 6322 vom 07.12.2020

Von Amts wegen auf Anregung:

Verfahrensbeteiligte 1

Ein Prozent e.V.

Verfahrensbeteiligte 2:

Kvltgames

Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat
in ihrer 750. Sitzung vom 07.12.2020

an der teilgenommen haben

von der Bundesprüfstelle:
Stellvertretender Vorsitzender:

als Beisitzer/-innen der Gruppe:
Kunst
Literatur
Buchhandel und Verlegerschaft
Anbieter von Bildträgern und von Telemedien
Träger der freien Jugendhilfe
Träger der öffentlichen Jugendhilfe
Lehrerschaft
Kirchen, jüdische Kultusgemeinden und
andere Religionsgemeinschaften

Länderbeisitzer/-innen:
Nordrhein-Westfalen
Brandenburg
Niedersachsen

Protokollführer:

Für die Antragsteller/Verfahrensbeteiligte:

Hausanschrift: Rochusstraße 8–10, 53123 Bonn
Tel.: +49 (0) 228 99 962 103-10
Fax: +49 (0) 228 379 014
Internet: www.bundespruefstelle.de

Postanschrift: Postfach 140165, 53056 Bonn
E-Mail: info@bpjm.bund.de
De-Mail: info@bpjm-bund.de-mail.de

entschieden:

Das Internetangebot

_____ wird in **Teil C** der Liste der jugendgefährdenden Medien eingetragen.

Sachverhalt

Gegenstand des Verfahrens ist das Online-Angebot _____.

Es wird auf der vorgenannten Internetseite das Spiel „Heimat Defender: Rebellion“ (nachfolgend auch nur „Heimat Defender“) vorgestellt und eine Installationsdatei dieses Spiels zum Download für MacOS und Windows angeboten. Bei dem Spiel „Heimat Defender: Rebellion“ handelt es sich um ein sog. „Jump’n’Run“-Computerspiel, welches in 2-D 8-Bit-Optik von der Verfahrensbeteiligten 2 programmiert wurde.

Das Internetangebot enthält unter anderem die Verlinkung „JETZT KOSTENLOS SPIELEN“, welche durch einen Klick zum Downloadbereich leitet, zudem weist die Seite einen Button „ZUM DOWNLOAD“ auf. Es kann auch gezielt ein Download der Installationsdatei durch Anklicken auf die hinterlegten Buttons „Windows-Download“ und „MacOS-Download“ erfolgen.

Zur Selbstbeschreibung des Spiels wird auf der Internetseite _____ unter dem Punkt „Was ist Heimat Defender: Rebellion?“ ausgeführt:

„Heimat Defender: Rebellion ist das erste patriotische Videospiele. Angelehnt an die Klassiker der 80er und 90er Jahre und mit einem extra für das Spiel angefertigten Retro-Soundtrack ausgestattet, wollen wir einen Gegenpol zu Mainstream-Computerspielen bieten. Hier steckt Herzblut drin statt Multikulti-Ideologie!“

Es wird auch der Hintergrund des Spiels beschrieben:

„Heimat Defender: Der Hintergrund

Machen wir uns nichts vor: Als High-Tech-Industrie ist die Gaming-Branche weltweit auf einem ähnlich linksliberalen Holzweg wie Hollywood: Gender-Mainstreaming, Multikulti und Dekonstruktion sind in nahezu jeder größeren Spieleproduktion zu erkennen – Hauptsache, politisch korrekt.

Wir machen da nicht mit! Zusammen mit der Bürgerinitiative „Ein Prozent“ wollen wir etwas vorstellen, was wahrhaftig den Titel „Neuland“ verdient: das erste patriotische Videospiele – Heimat Defender: Rebellion!

Die Welt in Heimat Defenders ist dystopisch: Ein global agierender Konzern hat die Macht übernommen und beginnt systematisch, die Bürger in hirnlose Konsumenten, sogenannte NPCs, umzuwandeln. Doch es regt sich Widerstand...

Übernimm die Kontrolle über die vier Widerstandskämpfer Alex Malenki, Outdoor Illner, Martin Sellner und den dunklen Ritter und steuere die Charaktere durch die düstere Zukunftsvision eines Europas, wie wir es hoffentlich nie erleben werden!“

Auf der o. g. Internetseite werden auch die Charaktere vorgestellt, deren Rollen in dem Spiel eingenommen werden können. Die Beschreibung hierzu lautet wie folgt:

„Der dunkle Ritter

Als „dunkler Ritter“ bezeichnet ist Götz Kubitschek einer der wichtigsten Intellektuellen der patriotischen Bewegung und schwingt im Spiel nicht nur das Wort.

Outdoor Illner

Abenteuer sind mit dem Entwickler der überlebel-Philosophie gewiss. Außerdem ist er Experte, Künstler, Wissenschaftler und natürlich Held.

Martin Sellner

Der bekannte identitäre Aktivist aus Österreich darf natürlich nicht fehlen. Online wie offline setzt er sich auch im Spiel für ein freies Europa ein.

Alex Malenki

Nicht nur bei Laut Gedacht ist der Blogger und Aktivist aktiv, sondern auch in Heimat Defender setzt er sich für sein Land ein.“

Unter der Beschreibung dieser Spielfiguren ist zu lesen:

„Begleite die Widerstandskämpfer durch Antifa-Zonen in einem komplett verrückt gewordenen Europa und bezwinde Deine Gegner.“

Das Narrativ des Spiels wird zu Beginn desselbigen ausgeführt und lässt sich wie folgt zusammenfassen:

Heimat Defender spielt in dem Jahr 2084. In dieser Spielwelt ist ganz Europa „unter dem Joch“ der „Globohomo Corp.“, einem „Konzern für globale Homogenisierung“. „An der Spitze des zwielichtigen Unternehmens stehen die Technokraten, eine Kaste von Cyber-Globalisten“. Zahlreiche Menschen wurden zu „willenlosen Konsumenten“, welche auch „NPCs“ genannt werden. Beherrscht werden die Gedanken von dem o. g. Unternehmen, der „Globohomo Corp.“. In den Rollen von Alex Malenki, Outdoor Illner, Martin Sellner und dem dunklen Ritter steuern – ausweislich des verfahrensgegenständlichen Angebots – diese Charaktere „durch die düstere Zukunftsvision eines Europas, wie wir es hoffentlich nie erleben werden!“. Im „Jump’n’Run“ werden die o. g. Figuren u. a. durch Metropolstädte Deutschlands gesteuert, wobei sie immer wieder auf Hinweisgeber stoßen und diverse Gegnerinnen und Gegner und eine Endgegnerin sowie Endgegner bekämpfen müssen.

Bei diesen handelt es sich häufig um Menschen mit Erkennungssymbolen in Form oder Farbordnung der sog. Regenbogenfahne womit ersichtlich Bezug genommen wird auf homosexuell orientierte Menschen. Gegenstand der Anfeindungen sind letztlich – wie auch später mit der Bezugnahme auf einen „LGBTQIAPK–Distrikt“ sämtliche Personen und Gruppen der „LGBTQIAPK+“-Bewegung (Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, Queer, Intersexual, Asexual, Polygamous und Knik sowie weitere nicht benannte Gruppen, wofür der Platzhalter „+“ steht), welche ebenfalls diskreditierend vorgeführt werden.

Zudem handelt es sich bei den Gegnerinnen und Gegnern bzw. der Endgegnerin und den Endgegnern erkennbar um Karikaturen von Angela Merkel und weiteren Politikern und Personen des realen öffentlichen Lebens, etwa Heiko Maas, Oliver Welke und Jan Böhmermann, welche der

„Globohomo Corp.“ zugerechnet werden. Der Kampf gegen diese Personen(-gruppen) erfolgt mit dem erklärten Ziel des Widerstands und der Befreiung von der „Globohomo Corp.“

Das führt zur Begründung in der Indizierungsanregung vom 16.09.2020 u. a. aus, dass man in dem ab dem 15.09.2020 verfügbaren Jump'n'Run-Spiel u. a. als Alex Malenki gegen Figuren mit Regenbogenfahnen und sogenannte NPCs (Non-Player Characters) spiele, man müsse u. a. mit Wurfäxten gegen diese kämpfen. Im Spiel wären u. a. Schriftzüge und Plakate zu erkennen, welche mutmaßlich gegen offene Grenzen und für heimat- und traditionsverbundene Einstellungen würden.

Die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) wurde gem. § 21 Abs. 6 JuSchG um Stellungnahme gebeten. Mit Schreiben vom 27.11.2020 hat die KJM die Indizierung des Angebots befürwortet und dies wie folgt begründet:

Kurzbeschreibung des Angebots:

Übersicht:

Bei „Heimat Defender: Rebellion“, das unter [REDACTED] im Browser heruntergeladen werden kann, handelt es sich um ein deutsches 2D-Jump'n'Run-Spiel in 8-Bit-Optik, das in Anspielungen eine „neu-rechte“ Gedankenwelt entwirft.

„Heimat Defender spielt in einer Dystopie im Jahr 2084. Ort der Handlung sind vor allem Großstädte voller Antifa-Zonen. Ganz Europa wird von der sogenannten Globohomo Corp. („Konzern für globale Homogenisierung“) kontrolliert. [...] Das Unternehmen, geführt von zwielichtigen Technokraten, steuert beinahe jeden Einwohner Europas als willenlosen NPC (Non-Player-Character). Im Spiel werden reale Vertreter neurechter und rechtsextremer politischer Bewegungen als Helden und gefeierte Widerstandskämpfer präsentiert.“ [...] „Diese leisten in den Metropolstädten des ehemaligen Deutschlands Widerstand und versuchen, die NPCs und die Globohomo Corp. zu stoppen.“ Der Spieler übernimmt dabei die Rolle von verschiedenen bekannten rechten Aktivisten und muss mithilfe verschiedener Spezialfähigkeiten diverse Gegner und Endgegner überwinden: Dies geschieht durch Springen und Bekämpfen (z.B. mit Axt- oder Brandsatzwürfen).

Installation:

Auf der Startseite von heimat-defender.de befinden sich ganz oben unter der Überschrift „Heimat Defender: Rebellion“ zwei Downloadbuttons „Für Windows“ und „Für Mac“. Darunter ist zu lesen: „Kämpfe dich durch ein dystopisches Europa und verteidige die Heimat. Schlüpfte in die Rolle bekannter Patrioten wie Martin Sellner oder Alex Malenki.

Das erste patriotische Videospiel – Jump ‚n‘ Run im Retro-Design.“

Darunter befindet sich ein rosa Button mit der Aufschrift „JETZT KOSTENLOS SPIELEN“. Durch Anklicken des Buttons wird man weiter unten auf die Seite geleitet, wo man einen rosa Button „Windows-Download“ anklicken kann. Dadurch öffnet sich im Browser die Möglichkeit die Downloaddatei mit der Bezeichnung „HeimatDefenderSetup.exe“ zu speichern und anschließend zu installieren.

Das Game kann dann (offline) gespielt werden.

Das Angebot setzt sich unter anderem aus folgenden beispielhaften Bestandteilen zusammen:

Beispiel 1:

Am Anfang des Spiels ist folgender Text zu lesen:

„ES IST DAS JAHR 2084. GANZ EUROPA BEFINDET SICH UNTER DEM JOCH DER GLOBOHOMO CORP., DEM KONZERN FÜR GLOBALE HOMOGENISIERUNG“

AN DER SPITZE DES ZWIELICHTIGEN UNTERNEHMENS STEHEN DIE TECHNOKRATEN, EINE KASTE VON CYBER-GLOBALISTEN.

SIE HABEN BEINAHE JEDEN EINWOHNER EUROPAS ZU WILLENLOSEN KONSUMENTEN, SOGENANNTE NPC, TRANSFORMIERT, DEREN GEDANKEN SIE VON DER GLOBOHOMO-ZENTRALE IN DEN LÜFTEN STEuern.

ES SCHEINT ALLES VERLOREN.

DOCH EINE EINGESCHWORENE TRUPPE LEISTET IN DEN METROPOLEN DES EHEMALIGEN DEUTSCHLANDS WEITERHIN WIDERSTAND.

BISLANG KONNTE DAS REGIME IHRER NOCH NICHT HABHAFT WERDEN.

DIE MUTIGEN KRIEGER HABEN BEI IHREN FORSCHUNGEN EINE ZWISCHENDIMENSION ENTDECKT, DIE DEN IDEALEN RÜCKZUGSORT BILDET.

SIE NENNEN ES DEN WALDGANG.

DOCH UM DAS REGIME ZU BESIEGEN, BEDARF ES MEHR, ALS EIN HÜLLENLOSES DASEIN IM WIRBELNDEN NETHER DES WALDGANGS...“

Die Kamera schwenkt auf das Innere eines Gebäudes, in das sich die Protagonisten des Spiels zurückgezogen haben. Man sieht die Portraits der Protagonisten und sieht ihren Text:

„ALEX MALENKI:

GENUG GEREDE! WIR KÖNNEN NICHT WEITER WARTEN. WIR MÜSSEN JETZT HANDELN!

OUTDOOR ILLNER:

ABER WOMIT DENN? WIR WERDEN IMMER WENIGER! HEUTE MORGEN HABEN DIE TECHNOKRATEN WIEDER ZUGESCHLAGEN UND UNSEREN LETZTEN STÜTZPUNKT IM WESTEN AUSGEHOBEN. ES GAB KEINE ÜBERLEBENDEN...

DER DUNKLE RITTER:

MÄNNER, WIR MÜSSEN JETZT RUHE BEWAHREN. KAPITULATION IST KEINE OPTION. WIR HABEN UNS HIER VERSAMMELT, UM EINEN LETZTEN VERZWEIFELTEN PLAN IN DIE TAT UMZUSETZEN.
HERR SELLNER, BITTE.

MARTIN SELLNER:

GENAU. ES GEHT DARUM, DIE MILLIONEN VON NPC, DIE JETZT GEFANGENE DES REGIMES SIND, IRGENDWIE ZU BEFREIEN.
WIE EINGESCHLEUSTE SPITZEL BESTÄTIGEN, WERDEN DIE GEDANKEN DER NPC ZENTRAL VON EINEM RECHENKNOTENPUNKT AUS GESTEUERT.
UNSERE AUFGABE IST ES, DIESES ZENTRUM ZU FINDEN UND ZU ZERSTÖREN.
DANN...“

Die Protagonisten werden unterbrochen, weil „Inquisitor Memel“ eine Razzia durchführt. Die Protagonisten können in den „Waldgang“ fliehen.

Der erste spielbare Protagonist, „ALEX MALENKI“, muss Überwachungsflugzeugen ausweichen und kommt an einem Schild mit der Aufschrift „OPEN BORDERS! GLOBO HOMO CORP. BRAUCHT NACHSCHUB!“

Dieser Protagonist trifft ab ca. 07:54 (HD1) auf verschiedene Gegner, die von Maschinen mit der Aufschrift „GLOBOHOMOCORP. NPC DISPENSER“ erzeugt werden. Darunter sind Gegenspieler mit feministischem „Pussyhat“ und Gegenspieler, die gelbe Schilder mit schwarzen Figuren (wie sie auch aus „Refugees-Welcome-Schildern bekannt sind) hoch halten.

Der Soundtrack in diesem Level besteht unter anderem aus einem schrill verzerrt gesprochenem Satz: „Kein Mensch ist illegal“ ab ca. 08:40 (HD1).

Der Protagonist betritt ein neues Level, in dem die „GLOBOHOMO CORP.“ regiert. Ca. ab 18:30 (HD1) wird er von einem Helfer, namens „MARTIN LICHTMESZ“ informiert:

„WENN DU DACHTEST, HALLEIPZIG WÄRE DIE DYSTOPISCHE ENDZEITVISION EINER STADT KURZ VOR DEM KOLLAPS, DASS WARTE MAL AB, BIS DU NEOCONNIEWITZ SIEHST.

ES IST EINFACH DAS ZENTRUM DER VERKOMMENHEIT. DAS HERZ DER FINSTERNIS, DAS ACHESTE SIEGEL. NAJA, ZUMINDEST BIS MAN MAL IN GLOBOPOLIS WAR, DAS IST NOCH SCHLIMMER.

SEI JEDENFALLS VORSICHTIG, HIER WIMMELT ES VOR ANTIFA-NPCS. DIE GLOBOHOMO CORP. HAT IHNEN ERLAUBT, NEO-CONNIEWITZ IN BESCHLAG ZU NEHMEN UND EIN WENIG REVOLUTION ZU SPIELEN, SOLANG SIE NÜTZLICH SIND.“

Bei ca. 25:07 (HD1) sieht man ein Graffiti mit der Schrift „I ❤️ Volkstod“.

Bei ca. 30:45 (HD1) sieht man eine Zwischentafel mit der Schrift:

„NPC-FABRIK HALLEIPZIG

UNTER DER LEITUNG VON DIREKTOR ZOON ENTWICKELTE SICH DIE NPC-FABRIK HALLEIPZIG ZUR GRÖSSTEN EINRICHTUNG EUROPAS ZU DIESEM ZWECK. INZWISCHEN MELDEN SICH DIE MEISTEN BÜRGER SOGAR FREIWILLIG, UM IN DEN RIESIGEN HALLEN IHRE IMPLANTATE ZU EMPFANGEN, DIE IHNEN SCHEINBAR DAS LEBEN ERLEICHTERN. OHNE NACHZUDENKEN EINFACH NUR KONSUMIEREN: FÜR VIELE MENSCHEN KLINGT DAS ERSTREBENSWEERT. DAS GANZE HAT ZUSÄTZLICH DAZU EINEN PRAKTISCHEN NEBENEFFEKT FÜR DIE GLOBOHOMO CORP.: SO ERMÖGLICHEN ES DIE IMPLANTATE DEM KI-AGITATOR WANKERHOFER, JEDEN NPC ZU ÜBERWACHEN UND FERNZUSTEUERN. DAS SCHLIMMSTE: BISLANG IST ES NOCH NICHT GELUNGEN, EINE UMWANDLUNG RÜCKGÄNGIG ZU MACHEN.“

In dieser NPC-Fabrik stößt der Spieler ab ca. 50:15 (HD1), mit seinem Avatar „OUTDOOR ILLNER“ auf einen Bereich, wo graue, puppenhaft-leblose Figuren gleichgeschaltet werden. Dort ist in Form von Plakaten im Hintergrund zu lesen:

„DEIN WEISSES PRIVILEG MACH DICH VON GEBURT AN SCHULDIG. AUF DIE KNIE!“

„TOXISCHE MÄNNLICHKEIT IST UNSER GRÖSSTES PROBLEM. ES IST EINE GUTE IDEE, MÄNNLICHEN KINDERN ÖSTROGEN ZU SPRITZEN!!!“

„GLOBOHOMO STEHT FÜR TOLERANZ & ANTIRASSISMUS. DIE CORPORATION IST FÜR ALLE MENSCHEN DA – IM HERZEN SIND WIR ALLE ROSA!“

„14 HEARTBREAKING PHOTOS THAT WILL MAKE YOU SAY ‚FUCK HAVING BORDERS AND LAWAND SHIT‘“

Der Protagonist, „OUTDOOR ILLNER“, sagt dazu:

„VON DEN FLIESSBÄNDERN DER FABRIK LAUFEN 24 STUNDEN AM TAG, SIEBEN TAGE DIE WOCHE NPCS VOM BAND.

IN RÄUMEN WIE DIESEM WERDEN DIE NPCS IDEOLOGISCH PROGRAMMIERT, NACHDEM SIE UMOPERIERT WURDEN.

DIE MEISTEN BÜRGER, DIE HIER ‚BEHANDELT‘ WERDEN TUN DIES FREIWILLIG: DIE JAHRELANGE PROPAGANDA ZEIGT WIRKUNG.

DIE GEDANKEN ALLER NPCS WERDEN ZENTRAL VON EINER KI KONTROLLIERT. DIE KONTROLLE DARÜBER HAT ABER NICHT DER DIREKTOR ZOON, SONDERN DER KI-AGITATOR WANKERHOFER. ABER DEN MÜSSEN WIR UNS EINE ANDERMAL VORKNÖPFEN...“

Bei ca. 01:26:40 (HD1) stößt der Spieler mit seinem Avatar, Martin Sellner, auf ein Plakat der „GLOBOHOMO CORP.“ mit der Aufschrift „TOLERANCE“.

Beispiel 2:

Der Protagonist, „ALEX MALENKI“, trifft ab ca. 20:50 (HD1) auf einen Helfer „Roman Möseneder“, der ihn informiert:

„LASS DICH VON MIR NICHT STÖREN. ICH HALT HIER NUR GERADE AUSSCHAU.

OH, DU WILLST WISSEN WONACH?

NA, DASS NOCH MEHR WIDERSTÄNDLER HIER VORBEIKOMMEN. VERSTEHST DU, ICH HOLE DIE JUGEND AB!

KLEINER SPOILER: IM ZWEITEN TEIL VON ‚HEIMAT DEFENDER‘ WERD ICH EINE WICHTIGERE ROLLE SPIELEN.

ICH TU JEDENFALLS ALLES, DAMIT DIE MENSCHEN GEGEN DIESES REGIME AUFSTEHEN. ALSO, KEINE AUSREDEN, SONDERN AKTIV WERDEN FÜR DIE HEIMAT! JA DAMIT MEIN ICH DICH, DER GERADE SPIELT!“

Beispiel 3:

Im Spiel sind sogenannte „Kaplaken“ zu finden: Bücher, die im Spiel mit Titel, Autor und Kurzzusammenfassung vorgestellt werden und aus der „Kaplakenreihe“ des „Antaios-Verlags“ stammen. So ist z.B. ab ca. 15:55 (HD2) zu sehen wie der Protagonist, Götz Kubitschek, einen Band mit dem Titel „GENDER OHNE ENDE“ findet. Es ist zu lesen:

„HAND HOCH, WER SICH SCHON MAL ÜBER SOJABUBEN, FRAUENVERSTEHERER UND LINKSLIBERALE LAUCHS LUSTIG GEMACHT HAT!

WENN ES GEGEN DIE DURCHGEKNALLTEN BLÜTEN DER GESCHLECHTERPOLITIK GEHT, IST ELLEN KOSITZA GANZ VORNE MIT DABEL.“

Es ist ab ca. 21:50 (HD1) zu sehen wie der Protagonist, „ALEX MALENKI“, einen Band mit dem Titel „DER FASCHISTISCHE STIL“ findet. Es ist zu lesen:

„WER ODER WAS IST EIGENTLICH EIN FASCHIST? FÜHRENDE VORDENKER DER SOG. ‚NEUEN RECHTEN‘ IN DEUTSCHLAND SUBSUMIEREN UNTER DEM BEGRIFF LEDIGLICH AUTORITÄRE STAATSVORSTELLUNGEN.“

Es ist ab ca. 34:20 (HD1) zu sehen wie der Protagonist, „OUTDOOR ILLNER“, einen Band mit dem Titel „FASCHISMUS. EINE KLARSTELLUNG“ findet. Es ist zu lesen:

„HAST DU SCHON MAL EINEN ANTIFANTEN ALS ‚LINKSFASCHISTEN‘ BEZEICHNET? JA? DANN LASS‘ DAS IN ZUKUNFT, ES IST PEINLICH UND FALSCH. IN SEINEM GRUNDLAGENBAND RÄUMT KARLHEINZ WEISSMANN EIN FÜR ALLE MAL AUF MIT DEM LINKEN FEINDBEGRIFF DES ‚FASCHISMUS‘ UND ZEIGT, WESHALB ES SINNLOS IST, SICH ODER ANDERE IM 21. JAHRHUNDERT ALS FASCHISTEN ZU BEZEICHNEN.“

Über das Spiel verteilt sind immer wieder Anspielungen auf die Initiative „Ein Prozent für unser Land“ zu finden, die vom Verfassungsschutz als Verdachtsfall im Bereich Rechtsextremismus geführt wird.

Zum Beispiel bei Einblendungen des Helfers „PHILIP STEIN“, wenn er den Protagonisten unterstützende Gadgets gibt. So bei ca. 07:09 (HD1):

„[...] WIE DU WEISST, WAR ‚EIN PROZENT‘ EIN WICHTIGER MULTIPLIKATOR DES WIDERSTANDS VOR DER MACHTÜBERNAHME DER GLOBOHOMO CORP.

HIER, WIR HABEN EIN BISSCHEN DER ALTEN KRAFT SPEICHERN KÖNNEN.

JEDER VON EUCH KANN DIE ‚EIN-PROZENT‘-ENERGIE ANDERS NUTZEN. [...]“ Aber auch bei 35:05 (HD1) und 05:08 (HD2).

Es sind auch Ladebildschirme zu sehen, die „Ein Prozent für unser Land“ thematisieren. So zum Beispiel ab ca. 28:08 (HD1) und ca. 31:08 (HD1), wo zentral zu lesen ist:

„WEITERE STARKE PATRIOTISCHE PROJEKTE FINDET IHR ÜBRIGENS AUF DER ‚EIN PROZENT‘-WEBSITE.

WWW.EINPROZENT.DE“

Beispiel 4:

Bei ca. 26:19 (HD1) spielt man als Protagonist, „ALEX MALENKI“, wie er gegen Roboter kämpft, die mit einer Regenbogenflagge geschmückt sind.

Im Hintergrund der Stadt sind leuchtende Regenbogenfahnen zu sehen ca. bei 27:25 (HD1).

Ab ca. 29:10 (HD1) kämpft der Protagonist, „ALEX MALENKI“, gegen den Zwischengegner „Inquisitor Memel“, der Heiko Maas sehr ähnlich sieht und mit Bällen in Regenbogen schießt. Außerdem feuert er Raketen, deren Ziel er mit Nato-Symbolen anvisiert.

Ab ca. 01:11:45 (HD1) kämpft der Protagonist, „MARTIN SELLNER“, gegen Gegner, die wie maschinelle Krabben aussehen und mit Regenbogenfahnen bedruckt sind.

Beispiel 5:

Ab ca. 25:55 (HD1) trifft der Protagonist, „ALEX MALENKI“, auf „MARTIN LICHTMESZ“, der sagt: „VOR DIR LIEGT DER LGBTQIAPK+-DISTRIKT. HALT DICH LIEBER NICHT ZU LANGE HIER AUF...“

„DIE GLOBOHOMO-EINHEITEN SELBSTKÖNNEN ERST BESCHÄDIGT WERDEN, NACHDEM DU IHRE GREIFER ZERSTÖRT HAST!“ [sic!]

Der Protagonist muss die folgenden Gegner – Roboter, in denen unförmige, graue, übergewichtige Wesen sitzen, und die mit Regenbogenflagge bedruckt sind – überwinden und kann dies bevorzugt tun, indem er sie mit seiner Axt bewirft.

Ab ca. 28:17 (HD1) handelt das Spiel vor dem Hintergrund des Völkerschlachtdenkmal bei Leipzig. Das Denkmal zeigt eine sehr dicke Frau mit asymmetrischen Gesichtszügen und einer Knollennase.

Ab ca. 28:37 (HD1) sagt „ALEX MALENKI“:

„DAS ALTE VÖLKERSCHLACHTDENKMAL... EINST EIN SYMBOL DES VERTEIDIGUNGSWILLENS EINES VOLKES, WURDE ES NACH DER ÜBERNAHME DER GLOBALISTEN UMGESTALTET.

JETZT ERINNERT ES AN DIE VERDIENSTE DER SCHWARZEN TRANSFRAUEN.“

Beispiel 6:

Ab ca. 08:12 (HD1) kämpft der Protagonist, „ALEX MALENKI“, gegen sogenannte „NPCS“, die farbige Flaggen hoch halten. Deren Farbzusammensetzung ähnelt nur einer Regenbogenfahne. Es fehlen vor allem bläuliche Farbspektren.

Beispiel 7:

Ab ca. 12:08 (HD1) ist ein Zwischenbildschirm zu sehen, auf dem unten geschrieben steht: „Alle Gegner im Spiel sind fiktiv und frei erfunden, jede Ähnlichkeit mit realen Personen oder Ereignissen ist rein zufällig.“ Solche Zwischenbildschirme kommen im Spiel immer wieder vor.

Beispiel 8:

Ab ca. 58:32 (HD1) spricht der Protagonist, „MARTIN SELLNER“:

„OB DAS JETZT SO SCHLAU WAR?

ICH NEHME LIEBER DEN FUSSWEG. KANN DANN AUCH GLEICH MAL MEINE NEUE SONNENBRILLE MIT EINGEBAUTEM TELEPORTSTRAHL AUSPROBIEREN.

WENN ICH ROBOTER DAMIT TREFFE, RÖSTEN DIE STRAHLEN DEREN SCHALTKREISE. LEBEWESEN ABER KANN ICH DAMIT WEIT WEG TELEPORTIEREN. AUF EINEN ANDEREN KONTINENT Z.B.

SO KÖNNEN SIE MIR NICHT MEHR GEFÄHRLICH WERDEN, OHNE DASS ICH SIE DABEI VERLETZE – WIE IMMER GANZ GEWALTFREI!“

Beispiel 9:

Ein Rezipient übernimmt im Lauf des Spiels die Rollen von vier Protagonisten:

„ALEX MALENKI“, Blogger und ein Vertreter der „Identitären Bewegung“, deren Positionen „nicht mit dem Grundgesetz vereinbar“ seien. „Die ethnischen Minderheiten die Zugehörigkeit zum Staatsvolk verwehrende Ideologie richtet sich gegen die Menschenwürde des Art. 1 GG und verstößt gegen das Demokratieprinzip gem. Art. 20 Abs. 1 und 2 GG, welches eine freie und gleiche Teilhabe aller Staatsbürger voraussetzt.“¹

„OUTDOOR ILLNER“, Blogger und Vertreter der der „Identitären Bewegung“, die vom Bundesamt für Verfassungsschutz als „rechtsextremistische Bestrebung“ eingeschätzt wird.

„MARTIN SELLNER“, Blogger und ein Wortführer der „Identitären Bewegung“, die vom Bundesamt für Verfassungsschutz als „rechtsextremistische Bestrebung“ eingeschätzt wird.

„GÖTZ KUBITSCHKEK“ („DER SCHWARZE RITTER“) – Begründer des rechtsextremistischen „Instituts für Staatspolitik“, das von Bundesamt für Verfassungsschutz als Verdachtsfall geführt wird.

¹ Vgl. <<https://www.verfassungsschutz.de/de/arbeitsfelder/af-rechtsextremismus/zahlen-und-fakten-rechtsextremismus/identitaere-bewegung-deutschland-2019>> am 19.11.2020

Der Spieler stößt auf real existierende Helfer, die ihm im Spielverlauf immer wieder problemlösend zur Seite stehen. Unter anderem sind zu erwähnen:

„MARTIN LICHTMESZ“, ein Wortführer der „Identitären Bewegung“, die vom Bundesamt für Verfassungsschutz als „rechtsextremistische Bestrebung“ eingeschätzt wird.

„PHILIP STEIN“, Vorstand des rechtsextremistischen „Ein Prozent für unser Land“, das von Bundesamt für Verfassungsschutz als Verdachtsfall geführt wird.

Das Angebot ist frei zugänglich.

Begründung:

Das Angebot [REDACTED] ist nach Auffassung der KJM gemäß § 18 Abs. 1 JuSchG in die Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen, da es geeignet ist, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden. Das Angebot ist mindestens als jugendgefährdend einzustufen.

Im Spiel werden Stellvertreter der LGBT-Community verbal verunglimpft: Gegner, die Kennzeichen von Geschlechtergerechtigkeit (wie „Pussyhats“) und Toleranz gegenüber homosexuellen Lebensformen (wie Regenbogenflaggen) tragen, werden verortet im „Zentrum der Verkommenheit. Das Herz der Finsternis, das Achte Siegel“ (siehe Beispiel 1).

Graphisch abwertend dargestellt werden Stellvertreter der LGBT-Community als amorphe, graue Wesen, deren Züge als Menschen derart entstellt werden (siehe Beispiel 5, wo u.a. ein Denkmal für „die Verdienste der schwarzen Transfrauen“ eine sehr dicke Frau mit asymmetrischen Gesichtszügen und einer Knollennase zeigt, und siehe Beispiel 1, wo in der NPC-Fabrik ab ca. 50:15 (HD1) die Gleichschaltung von „Bürgern“ gezeigt wird, die als graue, puppenhaft-leblose Figuren dargestellt werden. Dies geschieht vor dem Hintergrund von Parolen wie „TOXISCHE MÄNNLICHKEIT IST UNSER GRÖSSTES PROBLEM. ES IST EINE GUTE IDEE, MÄNNLICHEN KINDERN ÖSTROGEN ZU SPRITZEN!!!“, oder „GLOBOHOMO STEHT FÜR TOLERANZ & ANTIRASSISMUS. DIE CORPORATION IST FÜR ALLE MENSCHEN DA – IM HERZEN SIND WIR ALLE ROSA!“).

Das Angebot ist für queere und vor allem für Trans-Menschen degradierend. Sie werden durch das Angebot verunglimpft und der Lächerlichkeit preisgegeben. Ihnen werden im Angebot ausschließlich negative Eigenschaften zugeschrieben.

Ziel des Spiels ist es, Gegner, die Symbole der LGBT-Community tragen, zu überwinden und gegebenenfalls zu zerstören (siehe Beispiel 4).

Insgesamt wird eine freie, demokratische Gesellschaft, die insbesondere politisch Verfolgte aufnimmt und die sich für Toleranz und Geschlechtergerechtigkeit einsetzt, als unterdrückerisch und menschenfeindlich dargestellt (siehe Beispiel 1). Es finden sich „Anklänge an völkisch-nationalistische und diversitätsfeindliche Ideen, in Form von satirischer Ausschmückung der Jump-’n’-Run-Standardelemente. Die gehirngewaschenen ‚NPC‘-Gegner tragen Refugees-Welcome- oder Regenbogenflaggen; auf einem Neon-Schild wird für offene Grenzen geworben, da die Globohomo Corporation Nachschub brauche.“² Faschistische und autoritäre Gesellschaftsformen werden gleichzeitig beim Auffinden von „Kaplaken“ beworben (siehe Beispiel 2).

Dem Spieler wird eine antidemokratische Haltung nahegelegt. Demokratische Institutionen werden mit Gleichschaltung, Überwachung und Unterdrückung gleichgesetzt (siehe Beispiel 1 ab ca. 50:15 (HD1)). Gleichzeitig wird der Kampf gegen diese demokratischen Institutionen positiv dargestellt. Der Spieler schlüpft in die Rolle der Protagonisten (siehe Beispiel 9) und macht sich so im Verlauf der Narration den Kampf von Rechtsextremisten gegen freiheitlich-demokratische Werte, wie Toleranz, Achtung vor anderen Menschen, Antirassismus und Geschlechtergerechtigkeit zu eigen. Es besteht die Gefahr, dass sich minderjährige Spieler auf diese Weise mit dem Kampf gegen demokratische Werte identifizieren.

² Vgl. Jugendschutz.net: Praxis Info Computerspiel Heimat Defender: Rebellion. Rechtsextreme Indienstnahme von Web- und Gaming-Kultur, September 2020, Seite 4

Die Beiträge diskriminieren queere Geschlechterrollenbilder, indem Rollenklischees in einer überspitzten Weise dargestellt werden, die über das übliche Maß an Satire weit hinausgehen. Auch wenn beim Spieler der Anschein erweckt werden sollte, dass es sich bei den Gesellschaftskommentaren im Spiel um Satire handeln könnte, werden die im Einklang mit allgemeinen gesellschaftlichen und moralischen Wertvorstellungen gezogenen Grenzen klar überschritten.

Wesentliche Erziehungsziele werden dabei konterkariert, indem Menschen der LGBT-Community durchgängig diskriminiert und verächtlich gemacht werden. Es besteht die Gefahr, dass heranwachsende Kinder und Jugendliche nicht in der Lage sind, den beißenden Spott kritisch zu hinterfragen sowie die hier getroffenen Aussagen in von unserer demokratischen und freiheitlichen Gesellschaftsordnung vorgegebenen Verhaltensmuster einzuordnen.

Anhand von unbelegten Beispielen werden einseitig generalisierte Rückschlüsse auf das Vorliegen negativer Eigenschaften einer gesamten Personengruppe gezogen. Dies zielt darauf ab, Menschen losgelöst von individuellen Eigenschaften allein auf der Grundlage ihrer sexuellen Orientierung als verachtenswert und unwürdig darzustellen.

Damit trägt das Angebot dazu bei, Hass gegenüber den betreffenden gesellschaftlichen Gruppen zu schüren. Werte unserer demokratischen Gesellschaftsordnung, wie Toleranz, Achtung und Rücksichtnahme werden untergraben. Insbesondere bei Kindern und Jugendlichen ist durch diese Inhalte eine Verunsicherung und Desorientierung zu befürchten. Es besteht die Gefahr, dass gerade diese im Spiel kultivierte Feindseligkeit zu Hass gegenüber den betreffenden Bevölkerungsgruppen führt. Im Hinblick auf Minderjährige mit einer bereits bestehenden feindseligen Haltung besteht die Gefahr der Radikalisierung.

Verstärkend ist hervorzuheben, dass es sich bei dem Angebot um ein sehr jugendaffines Spiel handelt, das seine Spieler zum Teil direkt zu Handlungen auffordert (siehe Beispiel 2) und zusätzlich durch werbende Elemente auf reale, externe Internetseiten (wie die rechtsextreme „Ein Prozent für unser Land“) und die „Kaplakenreihe“ aus dem Buchangebot des rechtsextremen Antaios-Verlags hinweist (siehe Beispiel 3).

Etwaige relativierende oder distanzierende Elemente, wie Schriftzüge auf wiederkehrenden Ladebildschirmen oder einer Aussage, die die Gewaltfreiheit einer Spielfigur betonen, sind im Vergleich zum durchgehend demokratiefeindlichen Setting (siehe Beispiel 1) und den immer wiederkehrenden offen diskriminierenden Aussagen gegenüber der LGBT-Community (siehe Beispiele 4, 5) als nicht wirkungsmächtig genug zu bewerten. Die Schriftzüge auf den wiederkehrenden Ladebildschirmen sind in einer sehr kleinen Schrift (rechts unten am Rand des Bildschirms) gehalten und werden von Minderjährigen eher als formelhaft zu vernachlässigen wahrgenommen (siehe Beispiel 7).

Die Betonung der Gewaltfreiheit des Protagonisten, "MARTIN SELLNER" erfolgt nur an einer Stelle sehr spät im Spiel und auch nur am Ende einer längeren Textpassage, was leicht zu übersehen ist (siehe Beispiel 8).

Zu beachten ist die Meinungs- und Informationsfreiheit des Art. 5 Abs. 1 GG. Eingriffe in diese verfassungsrechtlich garantierten Freiheiten können gemäß Art. 5 Abs. 2 GG unter anderem auf Grundlage der gesetzlichen Bestimmungen zum Schutze der Jugend gerechtfertigt sein. Vorliegend ist im Rahmen einer einzelfallbezogenen Güterabwägung festzustellen, dass unter Berücksichtigung der oben detailliert ausgeführten Inhalte die Belange des Jugendschutzes gegenüber den in Artikel 5 Abs. 1 GG garantierten Rechten deutlich überwiegen: Grundlegende ethische Werte unserer demokratischen Gesellschaftsordnung wie Toleranz und Respekt gegenüber den verschiedenen gesellschaftlichen Gruppen werden mit diesem Angebot untergraben. Queere Menschen werden diskriminiert. Im Ergebnis ist daher die Einschränkung der Meinungs- und Informationsfreiheit gerechtfertigt.

Nachdem nicht auszuschließen ist, dass es sich bei dem genannten Spiel um Kunst i.S.d. Art. 5 Abs. 3 Satz 1 GG handelt, ist eine einzelfallbezogene Abwägung zwischen der Kunstfreiheit und dem Jugendschutz vorzunehmen. Sowohl die Kunstfreiheit, als auch der Jugendschutz sind verfassungsrechtlich geschützte Rechtsgüter. Über das vorliegende Internetangebot werden Inhalte zugänglich gemacht, die Menschen der LGBT-Community diskriminieren.

In diesem Zusammenhang ist es als zu vernachlässigbar zu bewerten, dass die Elemente, die Menschen aus der LGBT-Community diskreditieren, oder eine freiheitlich-demokratische Gesellschaft ablehnen (die für Geschlechtergleichheit und Toleranz steht) aus teilweise ungenau ausgearbeiteten Metaphern oder Anspielungen bestehen. Inhalte, die Menschen der LGBT-Community diskriminieren, werden teilweise in einer metaphorisch-verklausulierten Weise thematisiert, die aber für einen Rezipienten mit szenetypischen Vorkenntnissen weiterhin entschlüsselbar sind (siehe Beispiel 1: Der Protagonist trifft ab ca. 07:54 (HD1) auf verschiedene Gegner, die von Maschinen mit der Aufschrift „GLOBOHOMOCORP. NPC DISPENSER“ erzeugt werden. Darunter sind Gegenspieler mit einem feministischen „Pussyhat“ und Gegenspieler, die gelbe Schilder mit schwarzen Figuren - wie sie auch aus „Refugees-Welcome“-Schildern bekannt sind - hochhalten).

Selbst wenn die im Spiel verwendete Metaphorik stellenweise undeutlich ist, bleiben die Andeutungen erkennbar. Zum Beispiel, wenn zu bekämpfende Gegner in einem Level unvollständige Regenbogenfahnen (siehe Beispiel 6) hochhalten, oder wenn reale Vorbilder für die Bosskämpfe schwerer zu identifizieren sind. Im Spiel werden genügend Hinweise angegeben, die eine Einordnung ermöglichen. So werden Regenbogensymbole an vielen anderen Stellen vollständig angezeigt und zwar in einem degradierenden Kontext. So ist vor allem beim ersten Boss und beim Endgegner eindeutig klar, für welche Personen diese stehen: Heiko Maas und Angela Merkel - als Repräsentanten für eine freiheitlich-demokratische Wertegemeinschaft in Deutschland.

Rezipienten aus einer Risikogruppe von gefährdungsgeneigten Minderjährigen werden solche Anspielungen dekodieren können, vor allem weil sie auch im Spiel Hinweise für eine Entschlüsselung der Metaphorik in der realen Welt finden: Die Namen der Protagonisten entsprechen realen Personen aus dem rechtsextremen Spektrum, die namentlich so auch leicht in den Sozialen Medien auffindbar sind (siehe Beispiel 9). Rezipienten des Spiels werden direkt angesprochen und aufgefordert, sich "für die Heimat" einzusetzen (siehe Beispiel 2). Immer wieder werden werbende Elemente im Spiel angezeigt, die Rezipienten auf die Homepage des rechtsextremen Vereins "Ein Prozent für unser Land" verweisen und die "Kaplakenreihe" aus dem Antaios-Verlag bewerbend vorstellen (siehe Beispiel 3).

Im Ergebnis sind daher Einschränkungen der Kunstfreiheit gerechtfertigt. Vor allem weil eine Risikogruppe an gefährdungsgeneigten Kindern und Jugendlichen, das Spiel nicht als satirisch überspitzt und metaphorisch verstehen werden, weil sie insbesondere im Spiel direkt angesprochen werden (siehe Beispiel 2) und reale Bezugspunkte vorfinden (siehe Beispiel 3). Diese Risikogruppe wird durch das Spiel in einer verächtlichen Ablehnung von queeren Menschen bestärkt. Damit kann deren Entwicklung eines freiheitlich-demokratischen Gesellschaftsbildes (insbesondere hinsichtlich der individuellen Freiheiten, der Chancengleichheit und der Eigenverantwortung) gestört werden.

Fazit:

Laut § 7 Abs. 4 Satz 1 der Geschäfts- und Verfahrensordnung der Kommission für Jugendmedienschutz (GVO-KJM) erfolgen Stellungnahmen zu Indizierungsanträgen durch den Vorsitzenden. Eine Aufnahme des Angebots in die Liste jugendgefährdender Medien wird demgemäß befürwortet.

Die Verfahrensbeteiligte 1 nach § 21 Abs. 7 Jugendschutzgesetz (JuSchG) sollte mit Schreiben per Postzustellungsurkunde über den Verhandlungstermin am 7. Dezember 2020 in Kenntnis gesetzt werden. Die verwendete Adresse ergab sich aus dem Impressum der Internetseite. Nachdem eine persönliche Übergabe unter der adressierten Anschrift nicht möglich war, wurde das Schriftstück am 28.10.2020 in den Postkasten der Wohnung unter der angegebenen Adresse eingeworfen. Am 05.11.2020 teilte die Deutsche Post AG mit, dass der Brief zur abschließenden Bearbeitung zurückgesandt wurde. Die Deutsche Post AG teilte ferner mit, dass die näheren Umstände der Rücksendung unbekannt seien. Das Schreiben wurde der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien zurückübersandt, auf dem Umschlag war die Adresse der Verfahrensbeteiligten zu 1 durchgestrichen, auf dem Umschlag zudem handschriftlich vermerkt „Verein nicht mehr zuständig“.

Die Verfahrensbeteiligte 2 nach § 21 Abs. 7 JuSchG konnte nicht form- und fristgerecht über die Absicht der Bundesprüfstelle, den Verhandlungstermin am 07.12.2020 durchzuführen, unterrichtet werden, da eine ladungsfähige Anschrift nicht zu ermitteln war.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den Inhalt des Internetangebots und das dort zum Download verfügbare Spiel „**Heimat Defender: Rebellion**“ Bezug genommen. Das 12er-Gremium hat das Internetangebot gesichtet. Das Spiel wurde dem Gremium in seinen wesentlichen Bestandteilen vorgeführt.

G r ü n d e

Das Internetangebot [REDACTED] war anregungsgemäß in die Liste der jugendgefährdenden Medien aufzunehmen.

Nach § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG sind Medien u. a. dann jugendgefährdend, wenn sie unsittlich sind, verrohend wirken, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizen oder wenn sie Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert darstellen oder Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung einer vermeintlichen Gerechtigkeit nahelegen.

Nach Ansicht des Gremiums hat das verfahrensgegenständliche Internetangebot [REDACTED] über das dort zum Download bereitgestellte Spiel „**Heimat Defender: Rebellion**“ eine verrohende Wirkung und diskriminiert Menschen der LGBTQIAPK+-Gruppen.

Unter dem Begriff der Verrohung in § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG ist die Desensibilisierung von Kindern und Jugendlichen im Hinblick auf die im Rahmen des gesellschaftlichen Zusammenlebens gezogenen Grenzen der Rücksichtnahme und der Achtung anderer Individuen zu verstehen, die in dem Außerachtlassen angemessener Mittel der zwischenmenschlichen Auseinandersetzung sowie dem Verzicht auf jedwede mitmenschliche Solidarität ihren Ausdruck findet (Ukrow, Jugendschutzrecht, 2004, Rn. 277 m.w.N.). Verrohend wirken Medien, wenn sie geeignet sind, bei Kindern und Jugendlichen negative Charaktereigenschaften wie Sadismus und Gewalttätigkeit, Gefühllosigkeit ggü. anderen, Hinterlist und gemeine Schadenfreude zu wecken oder zu fördern (VG Köln, 31.5.2010 - 22 L 1899/09, MMR 2010, 578 (578)). Erfasst sind somit Medien, die eine gleichgültige oder positive Einstellung zum Leiden Dritter als eine dem verfassungsrechtlichen Wertebild entgegengesetzte Anschauung vermitteln (vgl. Liesching, in: Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, 5. Aufl. 2011, § 18 JuSchG, Rn. 33). Gemeint ist dabei nicht, dass minderjährige Rezipierende aufgefordert werden, ebenfalls Gewalttaten zu begehen, sondern, dass durch den Konsum derartiger Medien ihre Empathiefähigkeit herabgesetzt wird und sie dem Leiden Dritter eher gleichgültig gegenüberstehen (Empathieverlust).

Unter Diskriminierung wird hier allgemein die Benachteiligung von einzelnen Menschen oder Menschengruppen von Merkmalen wie soziale Gewohnheit, sexueller Neigung oder Orientierung, Sprache, Geschlecht, Behinderung oder äußerlichen Merkmalen verstanden.

Erfasst sind damit insbesondere auch Medien, die ausländerfeindliche Inhalte zum Gegenstand haben oder sich gegen sonstige Personengruppen richten, die in der Bundesrepublik Deutschland eine Minderheit darstellen (vgl. Liesching, in: Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, 5. Aufl. 2011, § 18 JuSchG, Rn. 58 m.w.N.). Solche Medien sind geeignet, Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren, da hier die Gefahr besteht, dass diese die im Medium enthaltene Diskriminierung in ihr eigenes Verhalten übernehmen, dass Ressentiments gegenüber Personen mit Migrationshintergrund und sonstigen Minderheiten geschürt oder bestärkt werden und diese in ihrem sozialen Achtungsanspruch verletzt werden.

Das Gremium schließt sich in der Würdigung des Gesamtangebotes und seiner Wirkung der umfassenden KJM-Stellungnahme an und bejaht eine jugendgefährdende Wirkung des Angebotes.

In der Gesamtschau dominiert die Erzählung, dass Deutschland gezielt durch Masseneinwanderung und ein Zerschneiden der „Volksgemeinschaft“ unterwandert und in seiner Identität durch zwielfältige Kräfte beeinträchtigt würde. Um dieser Entwicklung entgegenzuwirken, sei eine wehrhafte und kämpferische Haltung – wie sie auch bei den Protagonisten des Spiels bestehe – geboten, es müsse aktiv Widerstand gegen feindliche Gruppen geübt werden, um einen „Volkstod“ abzuwenden.

Den indizierungsrelevanten diskriminierenden Inhalt erkennt das Gremium darin, dass in zahlreichen Spielszenen diese Bedrohung mit einer pauschalen, generalisierenden Ausweisung von Feindbildern bzw. Feindgruppen einhergeht, gegen die auch ein aktiver Widerstand von der spielenden Person „im echten Leben“ geboten erscheint.

Eine Fokussierung nimmt dabei die Diskriminierung von Menschen ein, die den unter LGBTQIAPK+ erfassten Gruppen angehören bzw. mit diesen sympathisieren. Sie werden durchgängig im Spiel als zu überwindende bzw. zu bekämpfende Gegnerinnen und Gegner ausgewiesen.

Dies diskriminiert die angeprangerten Gruppen der LGBTQIAPK+-Community, wobei in der konkreten Art und Weise der Angebotsgestaltung zudem eine Verrohung gefördert wird.

Feindselige Aussagen werden in einem gegenwartsbezogenen Rahmen durch zahlreiche Verweise auf real existierende Personen, Bücher und Ereignisse platziert, die die Wirkung der diskriminierenden und verrohenden Aussagen verstärkt. Die plakativ aufgegriffenen Themen werden so kommuniziert, dass das gegenwärtige Staatswesen – und damit die gezeigte Toleranz gegenüber den angeprangerten Gruppen – als Bedrohung für die Freiheit, die Medienkultur und als verkommen wahrgenommen wird. Die diskriminierenden und verrohenden Aussagen erscheinen ihrerseits so als positive Antworten auf den beschriebenen Status quo.

Hierzu im Einzelnen:

Ein zentrales Feindbild im Spiel sind Menschen der unter LGBTQIAPK+ erfassten Gruppen.

Es finden sich in dem Spiel – wie schon die KJM ausführt – zahlreiche Andeutungen aber auch explizite Stellen, in denen diese Personengruppen klar erkennbar als feindlich bzw. gegnerisch vorgeführt und diskriminiert werden.

Beispielhaft kann auf die Spielszene ab ca. 00:07:54 (HD1) verwiesen werden. In dieser trifft der Protagonist auf verschiedene Gegnerinnen und Gegner, die von Maschinen mit der Aufschrift „GLOBOHOMOCORP. NPC DISPENSER“ erzeugt werden.

Es sind u. a. Figuren zu erkennen, die – aus Sicht des Gremiums in offensichtlicher Anspielung auf eine Regenbogenfahne – Schilder über ihren Köpfen tragen, welche längsgestreift rote, orange, gelbe und grüne Farbstreifen (in der Anordnung von oben nach unten) aufweisen. Die Regenbogenfahne, die sich international als Symbol und Erkennungszeichen der Schwulen- und Lesbenbewegung etabliert hat, weist zudem am unteren Fahnenrand die Farben Blau und Lila auf.

Diese Figuren sind zu bekämpfen bzw. zu überwinden.

Im weiteren Spielverlauf werden weitere diskriminierende Botschaften platziert:

Ab ca. 00:18:30 (HD1) wird der Protagonist von einem Helfer namens „MARTIN LICHTMESZ“ informiert: „WENN DU DACHTEST, HALLEIPZIG WÄRE DIE DYSTOPISCHE ENDZEITVISION EINER STADT KURZ VOR DEM KOLLAPS, DANN WARTE MAL AB, BIS DU NEOCONNIEWITZ SIEHST. ES IST EINFACH DAS ZENTRUM DER VERKOMMENHEIT. DAS HERZ DER FINSTERNIS, DAS ACHTE SIEGEL. NAJA, ZUMINDEST BIS MAN MAL IN GLOBOPOLIS WAR, DAS IST NOCH SCHLIMMER.

SEI JEDENFALLS VORSICHTIG, HIER WIMMELT ES VOR ANTIFA-NPCS. DIE GLOBOHOMO CORP. HAT IHNEN ERLAUBT, NEO-CONNIEWITZ IN BESCHLAG ZU NEHMEN UND EIN WENIG REVOLUTION ZU SPIELEN, SOLANG SIE NÜTZLICH SIND.“

In Neo-Conniewitz – eine offensichtliche Anspielung auf den als besonders „links“ geltenden Leipziger Stadtteil Conniewitz, der diesbezüglich in Leipzig für Kontroversen sorgte und in Anspielung an die Offenbarung des Johannes 5,1 als ein Weltuntergangsszenario –, dem so ausgewiesen „ZENTRUM DER VERKOMMENHEIT. DAS HERZ DER FINSTERNIS, DAS ACHTE SIEGEL“ erwartet die Spielenden u. a. „DER LGBTQIAPK+-DISTRIKT“.

Ab ca. 00:25:55 (HD1) trifft der Protagonist „ALEX MALENKI“ auf „MARTIN LICHTMESZ“, der informiert:

„VOR DIR LIEGT DER LGBTQIAPK+-DISTRIKT. HALT DICH LIEBER NICHT ZU LANGE HIER AUF...“

„DIE GLOBOHOMO-EINHEITEN SELBST KÖNNEN ERST BESCHÄDIGT WERDEN, NACHDEM DU IHRE GREIFER ZERSTÖRT HAST! [sic]“

Der Protagonist „ALEX MALENKI“ muss ab ca. 00:26:19 (HD1) auftretende Roboter, in denen graue unförmige, übergewichtige Wesen sitzen und die mit Regenbogenflaggen bedruckt sind – überwinden oder bekämpfen und kann dies u. a. dadurch, dass er sie mit seiner Axt bewirft.

Auch im Hintergrund der Stadt sind leuchtende Regenbogenfahnen zu sehen (ab ca. 00:27:12 (HD1)).

Im Levelabschnitt ist u. a. zu lesen, dass es um die Rettung „UNSERER DIMENSION“ ginge, zu dem der Waldgang keine Alternative darstelle. Es wird so erneut ein Freund-Feind-Bild aufgezeigt: „DORT SIND WIR ZWAR SICHER VOR DER GLOBOHOMO CORP., ALLERDINGS IST DER WIRBELNDE NETHER DES WALDGANGS KEINE ALTERNATIVE ZU „UNSERER“ DIMENSION, DIE ZU RETTEN WIR UNS JA VERPFLICHTET HABEN.“

Nach der Bekämpfung der Roboter im „LGBTQIAPK+-DISTRIKT“ gelangt die spielende Person ab ca. 00:28:17 (HD1) zum Völkerschlachtdenkmal bei Leipzig. Das Denkmal zeigt eine dicke Frau mit asymmetrischen Gesichtszügen und einer Knollennase. Ab ca. 00:28:37 (HD1) sagt „ALEX MALENKI“: „DAS ALTE VÖLKERSCHLACHTDENKMAL... EINST EIN SYMBOL DES VERTEIDIGUNGSWILLENS EINES VOLKES, WURDE ES NACH DER ÜBERNAHME DER GLOBALISTEN UMGESTALTET. JETZT ERINNERT ES AN DIE VERDIENSTE DER SCHWARZEN TRANSFRAUEN.“

Ab ca. 00:29:10 (HD1) – gelangt die spielende Person zum Zwischengegner, den „Inquisitor Memel“, welcher mit Bällen in Regenbogenfahnenanordnung schießt, im Gesicht erkennbar eine Karikatur von Heiko Maas darstellt und Raketen abfeuert, deren Ziel er mit Nato-Symbolen anvisiert.

Im weiteren Spielverlauf werden immer wieder Figuren mit Regenbogenfahnen als zu bekämpfende Personen integriert. So kämpft etwa der Protagonist „MARTIN SELLNER“ ab ca. 01:11:45 (HD1) gegen Figuren, die wie maschinelle Spinnenroboter aussehen und mit Regenbogenfahnen bedruckt sind. Diese werden u. a. in der Zusammenfassung am Ende des Levels als „ROBOTER DES

FEINDES“ bezeichnet (ca. ab 01:22:22 HD1), womit wieder zu einer feindlichen Haltung gegen die durch die Regenbogenfahne repräsentierten Gruppen angereizt wird.

In der Gesamtheit lassen diese Sequenzen – in denen durchgängig Menschen der LGBTQIA+-Community als bekämpfenswerte Gegnerinnen und Gegner in einer diskreditierenden Weise dargestellt werden – eine tiefe Verachtung und feindselige Haltung gegenüber den Menschen dieser Gruppen erkennen, was diese Gruppen diskriminiert.

Eine besondere Fokussierung nimmt dabei die Diskriminierung der Gruppe homosexueller Männer ein.

Exemplarisch kann hierfür auf eine im Spiel sichtbare Werbetafel ab ca. 00:50:18 (HD1) verwiesen werden. Dort wechselt die Tafel u. a. auch auf das Bild einer männlichen Person, die vor einer Regenbogenfahne (rot, orange, gelb, grün, blau und lila) steht, lange bunte Fäden im Haar trägt und sich scheinbar mit einer Hand die Haare zurechtlegt. Unter dieser Person ist der Schriftzug zu lesen:

„TOXISCHE MÄNNLICHKEIT IST UNSER GRÖSSTES PROBLEM. ES IST EINE GUTE IDEE, MÄNNLICHEN KINDERN ÖSTROGEN ZU SPRITZEN!!!“

Befördert wird die Diskriminierung auch dadurch, dass im Spiel immer wieder Werte wie die Befürwortung von Toleranz und Antirassismus als verachtenswerte Motive zugeordnet werden, so etwa ab 00:50:18 (HD1), wenn auf der gleichen Werbetafel beworben wird: *„GLOBOHOMO STEHT FÜR TOLERANZ & ANTIRASSISMUS. DIE CORPORATION IST FÜR ALLE MENSCHEN DA – IM HERZEN SIND WIR ALLE ROSA!“*

Das fortwährende Vorführen der hier diskriminierten Gruppen als zu bekämpfende Feinde kann nach Auffassung des Gremiums bei den Rezipierenden letztendlich zu einem Verlust der Empathie gegenüber den adressierten Menschengruppen führen.

Ausschlaggebend für die Indizierungsentscheidung war für das Gremium die tatsächliche Botschaftsebene, d. h. welche Botschaften – auch bei Relativierungen und Distanzierungen – aus der Sicht von gefährdungsgeneigten Jugendlichen verbleiben.

Zwar sind die vorgenannten Botschaften in einem wirklichkeitsfremd anmutenden fiktiven Szenario in 8-Bit Optik im Jahr 2084 platziert, in dem etwa auch eine Zwischendimension „Waldgang“ existiert. Richtig ist auch (wie von der KJM beschrieben), dass – etwa auf Gewaltfreiheit von Figuren verwiesen wird bzw. es wird z. B. gegen Ende der Level auf den Zusammenfassungstafeln ausgewiesen, dass die „Gegner“ des Spiels fiktive und frei erfundene Charaktere seien.

Die Botschaftsebene des Angebotes bleibt aber stringent diskriminierend. Die popkulturelle Einkleidung in ein Computerspiel ist weniger zur Relativierung der Botschaften geeignet, als zu einer äußerst jugendaffinen Vermittlung. Transportiert wird hierüber eine „Wir-gegen-die“-Inszenierung, die eindeutig sexuelle Orientierung und Selbstbestimmung als Diskriminierungsgrund ausweist. Durch die direkte Ansprache und Bezugnahmen auf das reale Leben werden die Botschaften untermauert.

Mit Blick auf gefährdungsgeneigte Jugendliche ist zu besorgen, dass diese die ausgrenzenden und feindlichen Inhalte adaptieren und eine entsprechende Haltung hervorgerufen oder verstärkt wird, die auch gewalttätige Eskalationen besorgen lässt.

Hervorzuheben sind dabei auch die an die spielenden Personen z. T. direkt gerichteten diskriminierenden Botschaften. Das Spiel „Heimat Defender: Rebellion“ zielt erkennbar – in einer jugendaffinen Einkleidung – auf jugendliche Spielerinnen und Spieler, die mit einer scheinbar entglittenen zukünftigen Welt konfrontiert werden, gegen die bereits jetzt aktiver Widerstand geleistet

werden soll. Die Realbezüge im Spiel verstärken dabei den Eindruck einer real gebotenen Haltung gegenüber Menschen der angegriffenen LGBTQIAPK+-Gruppen.

Das Anliegen zur Notwendigkeit eines „echten“ Widerstands wird z. B. offen an die spielende Person adressiert, wenn der Protagonist, „ALEX MALENKI“, ab 00:20:50 (HD1) auf einen Helfer „ROMAN MÖSENER“ trifft, der informiert:

*„LASS DICH VON MIR NICHT STÖREN. ICH HALT HIER NUR GERADE AUSSCHAU.
OH, DU WILLST WISSEN WONACH?*

NA, DASS NOCH MEHR WIDERSTÄNDLER HIER VORBEIKOMMEN. VERSTEHST DU, ICH HOLE DIE JUGEND AB!

KLEINER SPOILER: IM ZWEITEN TEIL VON ‚HEIMAT DEFENDER‘ WERD ICH EINE WICHTIGERE ROLLE SPIELEN.

ICH TU JEDENFALLS ALLES, DAMIT DIE MENSCHEN GEGEN DIESES REGIME AUFSTEHEN. ALSO, KEINE AUSREDEN, SONDERN AKTIV WERDEN FÜR DIE HEIMAT! JA DAMIT MEIN ICH DICH, DER GERADE SPIELT!“

Dies etwa auch ab 01:25:19 (HD1):

„IN ‚HEIMAT DEFENDER‘ RETTET IHR EUROPA AM BILDSCHIRM; ABER LEIDER NICHT IN ECHT. DAS HEISST: WIDERSTAND FINDET VOR DER TÜR STATT“

Es wird insoweit ein Aufruf gestartet, sich den vorgegebenen Positionen anzuschließen und Teil einer Widerstandsbewegung „für die Heimat“ zu werden.

Dies impliziert erneut die Umsetzung des geforderten Widerstands gegen die o. g. Feindbilder.

Charakteristisch für das Spiel ist ferner, dass neben einer direkten Ansprache der spielenden Person auch an zahlreichen Stellen – wie auch durch den Ausspruch *„WIDERSTAND FINDET VOR DER TÜR STATT“* – das Gefühl einer realen unmittelbaren Bedrohung und der Notwendigkeit von aktivem Widerstand gegen die zu bekämpfenden Feindbilder vermittelt wird.

Durch die Vermengung von realen Inhalten und fiktiven Spielinhalten werden die im Spiel vermittelten Diskriminierungen einerseits spielerisch „gelernt“ und gleichsam mit realweltlichen direkten Bezügen und Ansprachen verknüpft. Spielenden und hierfür empfänglichen Jugendlichen kann nach Auffassung des Gremiums somit in besonderem Maße eine Haltung vermittelt werden, die ob ihrer diskriminierenden Ausrichtung sozialetisch desorientierend ist.

Diese propagierte Haltung wird kontextuell so inszeniert, dass die Spielenden im Spiel Teil einer Bewegung werden, mit der sie sich identifizieren können. Dies wird hinsichtlich der Abgrenzung gegen „die anderen“ durch die Bezugnahmen auf reale Personen verstärkt, wie z. B. durch die Wahl der Endgegnerin bzw. der Endgegner und der Levelgegnerinnen und Levelgegner, welche u. a. offensichtlich Karikaturen von Oliver Welke, Jan Böhmermann, Heiko Maas und Angela Merkel darstellen oder auch Bezugnahmen auf real existierende Stadtteile wie Connewitz. Gleichzeitig enthält das Spiel zahlreiche Bezüge zum realen Leben, wie etwa durch die Bezugnahme auf politisches Zeitgeschehen, wie etwa auf sog. „Pussyhats“, die „Refugees Welcome“-Schilder und Regenbogenfahnen.

Die Inszenierung des „Wir“ funktioniert spiegelbildlich durch die identifizierbaren „Helden“ des Spiels und die Zugehörigkeit zu einer Bewegung. So enthält das Spiel an zahlreichen Stellen Anspielungen auf die Initiative „Ein Prozent für unser Land“.

Der Verein setzt sich nach eigenen Angaben „als professionelle Widerstandsplattform“ und „als erste seriöse Lobbyorganisation für verantwortungsbewusste, heimatliebende Bürger“ insbesondere gegen „die illegale Einreise“ ein, das erklärte Ziel ist es, ein Prozent der Bevölkerung zu erreichen, um eine signifikante Einflussnahme ausüben zu können (Ein Prozent e.V. [2021]: *„Wir sind*

viele Es ist an der Zeit, dass die Stimme des Volkes wieder Gehör findet. Wir vernetzen den Widerstand.“. Online verfügbar unter: <https://www.einprozent.de/ueber-uns>).

Diese Sichtbarmachung erfolgt zum Beispiel bei der Einblendung des Helfers „PHILIP STEIN“, der regelmäßig im Spiel Hilfestellungen gibt. So ist ca. ab 00:07:09 (HD1) zu lesen:
 „[...] WIE DU WEISST, WAR ‚EIN PROZENT‘ EIN WICHTIGER MULTIPLIKATOR DES WIDERSTANDS VOR DER MACHTÜBERNAHME DER GLOBOHOMO CORP. HIER, WIR HABEN EIN BISSCHEN DER ALTEN KRAFT SPEICHERN KÖNNEN. JEDER VON EUCH KANN DIE ‚EIN-PROZENT‘-ENERGIE ANDERS NUTZEN. [...]“

Aber auch bei 00:35:05 (HD1) und 00:05:08 (HD2).

Es sind auch Ladebildschirme zu sehen, die „Ein Prozent für unser Land“ thematisieren. So zum Beispiel ab ca. 00:28:08 (HD1) und ca. 00:31:08 (HD1), wo zu lesen ist:
 „WEITERE STARKE PATRIOTISCHE PROJEKTE FINDET IHR ÜBRIGENS AUF DER ‚EIN PROZENT‘-WEBSITE.
 WWW.EINPROZENT.DE“

Es handelt sich auch bei den Protagonisten des Spiels – „Der dunkle Ritter“, „Outdoor Illner“, „Martin Sellner“ – um eindeutige Bezugnahmen auf real existierende Personen.

Ferner sind im Spiel – wie auch schon oben ausgeführt – sogenannte „Kaplaken“ zu finden. Dabei handelt es sich um real existierende Bücher, die im Spiel mit Titel, Autor und Kurzzusammenfassung bejahend beworben werden und aus der „Kaplakenreihe“ des „Antaios-Verlags“ stammen.

Beispielhaft wird neben dem o. g. Titel in der Kaplakenreihe von Martin Lichtmesz und Ellen Kotscha ab ca. 00:21:50 (HD1) auch der Titel „DER FASCHISTISCHE STIL“ vorgestellt. Es ist zu lesen:
 „WER ODER WAS IST EIGENTLICH EIN FASCHIST? FÜHRENDE VORDENKER DER SOG. ‚NEUEN RECHTEN‘ IN DEUTSCHLAND SUBSUMIEREN UNTER DEM BEGRIFF LEDIGLICH AUTORITÄRE STAATSVORSTELLUNGEN.“

Ca. ab Min 00:34:20 (HD1) ist zu sehen wie der Titel „FASCHISMUS. EINE KLARSTELLUNG“ vorgestellt wird. Sodann ist zu lesen:

„HAST DU SCHON MAL EINEN ANTIFANTEN ALS ‚LINKSFASCHISTEN‘ BEZEICHNET? JA? DANN LASS‘ DAS IN ZUKUNFT, ES IST PEINLICH UND FALSCH. IN SEINEM GRUNDLAGENBAND RÄUMT KARLHEINZ WEISSMANN EIN FÜR ALLE MAL AUF MIT DEM LINKEN FEINDBEGRIFF DES ‚FASCHISMUS‘ UND ZEIGT, WESHALB ES SINNLICH IST, SICH ODER ANDERE IM 21. JAHRHUNDERT ALS FASCHISTEN ZU BEZEICHNEN.“

Es ist dabei klarzustellen, dass das Bewerben von Büchern oder Initiativen grundsätzlich nicht jugendgefährdend ist. Im konkreten Kontext dienen allerdings die beworbenen Bücher – wie auch sämtliche anderen vorgenannten Realbezüge im Spiel – dazu, ein vom fiktiven Kontext des Spiels losgelöstes reales Bedrohungs- bzw. Widerstandsgefühl der spielenden Person zu steigern, was die Identifikation mit den sozioethisch desorientierenden oben genannten diskriminierenden und verrohenden Inhalten steigern kann.

Die zuvor benannten, durch das Gremium zur Indizierungsentscheidung herangezogenen Gründe finden durch empirische Evidenzen zu der negativen Wirkung entsprechender Inhalte auf die Rezipierenden eine legitimierende Unterstützung. Es sei an dieser Stelle daher auf ebenjene Forschungslage eingegangen. Dies insbesondere hinsichtlich der für die Indizierung ausschlaggebenden Aspekte,

- a) der Relevanz und Effekte einer Differenzierung in Eigen- und Fremdgruppen und

b) der Effekte von fremdenfeindlichen Medieninhalten sowie jenen mit sexuellen Vorurteilen gegenüber Personen mit nicht-heterosexueller Identität, bevor sich anschließend mit der Gefährdungsneigung im Jugendalter sowie dem gefährdungsgünstigen Jugendlichen und dem Effekt des Medienformates Online-Spiel auseinandergesetzt wird.

a) Relevanz und Effekte einer Differenzierung in Eigen- und Fremdgruppen

In dem vorliegenden Indizierungsgegenstand werden sowohl eine Regierung, die offene Grenzen begrüßt, als auch Wesen mit Schildern, die an die Refugees-Welcome-Plakate erinnern, als zu eliminierende Feinde dargestellt. Neben diesem Ausdruck von Fremdenfeindlichkeit, werden Menschen der LGBTQIAPK+-Bewegung als generische, gegnerische Gruppe in dem Spiel deklariert. Diese Fremdgruppen (Outgroups), die von der Eigengruppe (Ingroup; jene, die gegen das bestehende Regime kämpfen und dessen Zugehörigkeit die Spielenden in der Spielsituation einnehmen) abgegrenzt werden, sind als anders, fremd, unnormale und damit bedrohlich konzipiert. Zudem wird ihre Gleichwertigkeit infrage gestellt. Sie werden damit nicht nur als ungleich, sondern auch als minderwertig betrachtet.

Damit werden im Spiel sowohl die Dimensionen „Fremdenfeindlichkeit“ als auch „Homophobie“ des „Syndroms der gruppenbezogenen Menschenfeindlichkeit“ bedient (Heitmeyer, W. [2002]. *Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit – Empirische Langzeitbeobachtung menschenfeindlicher Einstellungen in der Bevölkerung*. Online verfügbar unter: www.uni-bielefeld.de/ikg/projekt-gmf-survey.html; Heitmeyer, W. [2016]. *Deutsche Zustände. Folge 10*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.). Die empirische Forschung zur gruppenbezogenen Menschenfeindlichkeit ist ein Ansatz zur Untersuchung Diskriminierung begünstigender Einstellungen. Die bestehende Forschung verweist auf Beziehungen zwischen menschenfeindlichen Einstellungen und radikalen oder extremistischen Einstellungen und Orientierungen bis hin zu einer Affinität zu Gewalt (Zick, A., & Küpper, B. [2018]. Menschenfeindliche Vorurteile im Kontext von Radikalisierungsdynamiken und rechts-extremer Handlungen. K. Boers & M. Schaerff [Hrsg.]. *Kriminologische Welt in Bewegung* [S. 67–109], Godesberg: Forum Verlag.). Menschenfeindlichkeit wird erkennbar in „Prozessen der Betonung von Ungleichwertigkeit und der Verletzung von Integrität“ (Heitmeyer, 2011, S. 15). Umfasst werden in den Ausprägungen der gruppenbezogenen Menschenfeindlichkeit negative Einstellungen und Handlungsweisen, die sich gegen Gruppen von Menschen oder einzelne Gruppenmitglieder richten, zu denen sich die handelnde Person nicht zugehörig ansieht. Fremden- bzw. menschenfeindliche Einstellungen bestehen aus Überzeugungen über diese Gruppen(-mitglieder) (Stereotype) sowie emotionalen Haltungen (Vorurteile) bis hin zu diskriminierenden Verhaltensabsichten und Handlungsprädispositionen gegenüber anderen Personen (Groß, E., Zick, A., & Krause, D. [2012]. Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit. *Aus Politik und Zeitgeschichte*, 62 [16/17], 11–18; Kleinert, C. [2004]. *Fremdenfeindlichkeit: Einstellungen junger Deutscher zu Migranten*. Wiesbaden: VS Verlag.). Diese werden durch die Zugehörigkeit zu einer als abweichend empfundenen Menschengruppe begründet, also in der Differenzierung von der Eigengruppe zu einer oder mehreren Fremdgruppen, wie dies auch im vorliegenden Indizierungsgegenstand geschieht.

Die Bildung von In- und Outgroups ist dabei grundlegend erst einmal ein natürlicher evolutionsbiologischer sowie soziologischer Prozess mit einer orientierungsgebenden, strukturierenden Funktion. Diese Form der sozialen Kategorisierung entspricht dem Bedürfnis nach Gruppenzugehörigkeit, welche unter anderem zur Bildung der eigenen Identität und der Annahme von Werten und Normen im gesellschaftlichen Gefüge sowie zur Einnahme einer eigenen gesellschaftlichen Position von Relevanz ist (Stephan, W. G., & Stephan, C. W. [2017]. Intergroup Threat Theory. *The International Encyclopedia of Intercultural Communication*, 1–12. doi: 10.1002/9781118783665.ie-icc0162; Stephan, W. G., Ybarra, O., & Morrison, K. R. [2009]. Intergroup Threat Theory. In T. D. Nelson [Hrsg.], *Handbook of Prejudice, Stereotyping, and Discrimination* [S. 43–60]. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.). Die Konstitution der eigenen Gruppe wird dabei durch die soziale Abgrenzung von anderen Gruppen vorgenommen: die stilisierende Repräsentation der Anderen zeigt, was man nicht ist, wodurch eine implizite Selbstdefinition und identitätsdeterminierende

Rollenzuweisungen entstehen. Dabei werden Unterschiede innerhalb der eigenen Gruppe minimiert und Unterschiede zwischen den Gruppen maximiert. Es entstehen Selbst- und Fremdbilder, die als Gruppenkonzepte oder Schema gespeichert werden (Bergmann, J. [2010]. Die kategoriale Herstellung von Ethnizität. Ethnomethodologische Überlegungen zur Ethnizitätsforschung. M. Müller, D. Zifonun [Hrsg.]. *Ethnowissen. Soziologische Beiträge zu ethnischer Differenzierung und Migration* [S. 155–169]. Wiesbaden: VS Verlag.). Zur Kategorisierung werden häufig auch offensichtliche Merkmale, wie das Geschlecht, die Hautfarbe oder das Alter genutzt (Bergmann, 2010). So ist eine der relevantesten, geläufigsten und unterbewusst gängigsten Gruppenbildungen – auch und gerade zur Rollenfindung im jungen Kindesalter – die Kategorisierung nach dem Konstrukt der biologischen Zweigeschlechtlichkeit (männlich – weiblich).

Die Zugehörigkeit zu jeglicher Art einer Gruppe hat dabei Vorteile für die eigene soziale Identität und die Strukturierung des Alltags, führt zu sozialer Unterstützung, dem Gefühl von Akzeptanz und Zugehörigkeit sowie zu Sinn- und Strukturgebungen. Außerdem führt die Zugehörigkeit zu der Wahrnehmung von Vorteilen, die es zu bewahren gilt, wie z. B. der Identitätssicherung. Zeitgleich kann die Gruppenzugehörigkeit das Streben nach einem positiven Selbstwertgefühl und das Erreichen desselbigen fördern, indem die Ingroup gegenüber anderen Gruppen positiv bewertet und erhöht wird (positive Distinktheit) (Klocke, U. [2012]. Akzeptanz sexueller Vielfalt an Berliner Schulen: Eine Befragung zu Verhalten, Einstellungen und Wissen zu LSBT und deren Einflussvariablen. Berlin: Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft. http://www.psychologie.hu-berlin.de/prof/org/download/klocke2012_1). Die Konstruktion von Differenz zwischen Gruppen sowie auch die Abwertung und Negativbewertung anderer stellt somit zunächst sehr natürliches menschliches Verhalten dar.

Wird kompetitiv wahrgenommen, dass Vorteile verloren oder gemindert werden könnten – bspw. aufgrund einer Schwächung der eigenen Gruppe durch andere Gruppen – so wird eine Bedrohung durch eine Outgroup, wie beispielsweise geflüchteten Personen oder Personen der LGBTQIAPK+-Community, wahrgenommen. Diese wird durch interpersonale, kulturelle, situative und individuelle Faktoren begünstigt (z. B. Ressourcenteilung, unterschiedliche Werte oder Kulturen, subjektiv wahrgenommene Deprivation). Resultieren können kognitive, affektive und Verhaltensreaktionen, die förderlich zur Wahrung der eigenen Gruppe, aber schädlich für andere Gruppen sein können (Rohmann, A., Piontkowski, U., & van Randenborgh, A. [2008]. When Attitudes do not fit: Discordance of Acculturation Attitudes as an Antecedent of Intergroup Threat. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 34[3], 337–352. doi: 10.1177/0146167207311197; Stephan et al., 2009; Stephan & Stephan, 2017) und unlängst in gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit resultieren. Schädlich ist zum Beispiel auf kognitiver Ebene die Entstehung und Verfestigung negativer Stereotypen, Ethnozentrismus, Intoleranz, Entmenschlichung, wahrgenommene Homogenität der Outgroup oder die Zunahme von Bias, wie bspw. von Attributionsfehlern oder Overestimation Bias (Stephan et al., 2009). Gerade Aspekte wie die Entmenschlichung der Outgroup, die Deindividualisierung oder die Zunahme von Bias können mitunter zu einem Empathieverlust gegenüber Angehörigen einer Personengruppe führen, die im Extremfall Gewalt gegen Mitglieder der Outgroup wahrscheinlicher werden lässt, welche zudem leichter zu legitimieren und rechtfertigen ist (Moghaddam, F. M. [2005]. The Staircase to Terrorism: A Psychological Exploration. *American Psychologist*, 60[2], 161–169. doi: 10.1037/0003-066X.60.2.161; Moghaddam, F. M., Warren, Z., & Love, K. [2013]. Religion and the Staircase to Terrorism. In R. F. Paloutzian & C. L. Park [Hrsg.], *Handbook of the Psychology of Religion and Spirituality* [2. Aufl., S. 632–648]. New York, NY: Guilford.; Stephan et al., 2009). Der gesellschaftliche Grundwerte- und Normenkonsens kann so gefährdet werden. So begründet sich auch Rassismus in der Annahme der Überlegenheit der eigenen Gruppe und der Unterlegenheit der Fremdgruppe (Zick, A. [2010]. Spielarten des Rassismus. *Rassismus & Diskriminierung in Deutschland*, 4–6. Online verfügbar unter: https://www.researchgate.net/profile/Mario_Peucker/publication/283281244_Arbeitsmarktdiskriminierung_von_MigrantInnen_-_Zwischen_strukturellen_Barrieren_und_interpersoneller_Ausgrenzung/links/582116b208ae12715afc_0615/Arbeitsmarktdiskriminierung-von-MigrantInnen-Zwischen-strukturellen-Barrieren-und-interpersoneller-Ausgrenzung.pdf#page=8). Auf emotionaler

Ebene sind neben der Verringerung der Empathie für Outgroup-Mitglieder vor allem die Erhöhung der Wichtigkeit der eigenen Gruppe und Emotionen wie Angst, Wut, Feindseligkeit oder Bedrohungsgefühle erwähnenswert. Behavioral können die Konsequenzen bezogen auf die Outgroup (in-)direkte Aggression, (verschobene) Feindseligkeit, Diskriminierung bis hin zu Terrorismus sein, hinsichtlich der Ingroup können sich beispielsweise Gehorsam, Unterwerfung und eine stärkere Akzeptanz der Gruppeneinstellungen, Werte und Normen herausbilden (Stephan et al., 2009).

In der Terrorismusforschung sowie in Radikalisierungsmodellen stellt der dualistische Rigorismus (Schwarz/Weiß-Denken) des Ingroup-vs.-Outgroup-Denkens überdies eine entscheidende Komponente in Radikalisierungsprozessen dar (z. B. Borum, R. [2011]. *Radicalization into Violent Extremism II: A Review of Conceptual Models and Empirical Research. Perspectives in Radicalization and Involvement in Terrorism*, 4[4], 37–62. doi: 10.5038/1944-0472.4.4.2; Moghaddam, 2005). Radikalisierung kann hierbei als ein Prozess verstanden werden, in dem politische, soziale oder religiöse Einstellungen und Überzeugungen entwickelt oder übernommen werden und sich gegebenenfalls eine dementsprechende Ideologie zu Eigen gemacht wird.

Nach Moghaddam (2005, siehe auch Borum, 2011) sind fundamentale Überzeugungen und das Ingroup-vs.-Outgroup-Denken hierbei von Relevanz. So kann die Wahrnehmung von Unzufriedenheit, Ungerechtigkeiten oder relativer Entbehrungen (Versagt-Bleiben / Erleben von Benachteiligungen) zu einer Wahrnehmung von egoistischer (individuelle Benachteiligung) oder kollektiver Deprivation (Benachteiligung der eigenen Gruppe im Verhältnis zu anderen Gruppen) führen. Führt die Ursachensuche für die Unzufriedenheit oder Ungerechtigkeit zu einer Attributisierung einer anderen Gruppe als schuldig oder bedrohlich, gerade wenn keine Möglichkeiten zur Veränderung der Situation durch normative Maßnahmen wahrgenommen wird, so wird sich intensiver mit der Outgroup auseinandergesetzt. Auch fördert dies die Empfänglichkeit für Inhalte (durch Führungspersonen, mediale Inhalte, ...), die eine Outgroup als negativ und bedrohlich deklarieren. Das Ingroup-vs.-Outgroup-Denken kann so verstärkt werden sowie moralisches Disengagement. Radikalisierung bis hin zu einem Akt der Gewalt können die extremen Konsequenzen darstellen, bei der die Verfestigung des kategorialen Denkens und eine Legitimitätsverschiebung des gesellschaftlich Erlaubten und Notwendigen mit einhergehen.

Die Aspekte der Degradierung und Erhöhung durch Ingroup-vs.-Outgroup-Denken, die Fremdgruppenhomogenisierung sowie Intergruppenangst / -bedrohung werden sowohl in der Stellungnahme durch die KJM als auch in der Indizierungs begründung des 12er-Gremiums als zentraler Aspekt der Jugendgefährdung durch den Medieninhalt wahrgenommen.

Medieninhalte, die in besonderer Weise das Ingroup-vs.-Outgroup-Denken unterstützen, wie hier gegen Personen mit Migrationshintergrund (Beispiel 5 KJM-Stellungnahme), Unterstützerinnen und Unterstützer der Flüchtlingspolitik bzw. offener Grenzen (Beispiel 1 KJM-Stellungnahme) oder Personen der LGBTQIAPK+-Bewegung (Beispiel 5 KJM-Stellungnahme), können somit potenziell die beschriebenen affektiven, kognitiven und behavioralen Konsequenzen begünstigen. Denn grundlegend können Medieninhalte die Entstehung von Einstellungen und Verhaltensweisen beeinflussen (Schemer, C. [2012]. *The influence of news media on stereotypic attitudes toward immigrants in a political campaign. Journal of Communication*, 62[5], 739-757; Slater, M. D. [2007]. *Reinforcing spirals: The mutual influence of media selectivity and media effects and their impact on individual behavior and social identity. Communication theory*, 17[3], 281–303.). Dies zeigt sich anhand von Studien zu der fremden- und LGBTQIAPK+-feindlichen Medienwirkung.

- b) Effekte von fremdenfeindlichen Medieninhalten sowie jenen mit sexuellen Vorurteilen gegenüber Personen mit nicht-heterosexueller Identität

Die Populismusforschung zeigt, dass populistische Medien und Medien mit fremdenfeindlichen Inhalten formatübergreifend negative Stereotype sowie Intergruppenangst aktivieren und zu negativeren Emotionen und Einstellungen gegenüber Migrantinnen und Migranten führen können

(Schmuck, D., & Matthes, J. [2017]. Effects of Economic and Symbolic Threat Appeals in Right-Wing Populist Advertising on Anti-Immigrant Attitudes: The Impact of Textual and Visual Appeals. *Political Communication*, 34[4], 607–626. doi: 10.1080/10584609.2017.1316807; Wirtz, D. S. et al. [2018]. The Effects of Right-Wing Populist Communication on Emotions and Cognitions toward Immigrants. *The International Journal of Press/Politics*, 23[4], 496–516. doi: 10.1177/1940161218788956). Je mehr fremdenfeindlichen Nachrichten Individuen ausgesetzt sind, desto negativer wird ihre Wahrnehmung von Migrantinnen und Migranten bzw. der dargestellten Personengruppe (Wirtz et al., 2018). Nach Schmuck und Matthes (2017) können insbesondere Medien, die Personen mit Migrationshintergrund als symbolische Gefahr darstellen, negative Stereotype und ausländerfeindliche Einstellungen verstärken. Als symbolische Gefahr werden jene demnach dargestellt, wenn sie beispielsweise als Bedrohung für die nationalen Traditionen und Werte präsentiert werden. Empirische Evidenz besteht zudem dahingehend, dass Rezipierende die in einem Medienbeitrag präsentierten Schuldzuschreibungen übernehmen können (Schemer, C., Wirth, W., Wettstein, M., Müller, P., Schulz, A. & Wirz, D. [2018]. Wirkung populistischer Kommunikation. Populismus in den Medien, Wirkungen und deren Randbedingungen. *Communicatio Socialis*, 51[2], 118–130. doi: 10.5771/0010-3497-2018-2-118). Dabei können Medien, die Personen mit Migrationshintergrund für soziale Probleme verantwortlich machen, vor allem dann zu ausländerfeindlichen Einstellungen und negativen Stereotypen führen, wenn die Rezipierenden empfänglich gegenüber der Medienbotschaften sind und bestehende Einstellungen verstärkt werden (Schemer et al., 2018). Fremdenfeindliche Inhalte können zu einer Polarisierung der Gesellschaft beitragen und ein friedliches Miteinander von verschiedenen Gruppen behindern sowie Intergruppenbeziehungen im Allgemeinen gefährden und dem gesellschaftlichen Werte- und Normenkonsens entgegenstehen (Hameleers, M. [2019]: Putting Our Own People First: The Content and Effects of Online Right-wing Populist Discourse Surrounding the European Refugee Crisis. *Mass Communication and Society*, 22[6], 804–826. doi: 10.1080/15205436.2019.1655768; Schemer et al., 2018; Schmuck, 2017; Schmuck & Matthes, 2017). Insbesondere das Entwicklungsziel der Gemeinschaftsfähigkeit wird durch eine entsprechende Medienwirkung gefährdet.

Vergleichbare Erkenntnisse zeigen sich auch in der LGBTQIAPK+-Forschung. Die Vorurteilsforschung zeigt hier ebenfalls, dass LGBTQIAPK+-ablehnende Medieninhalte formatübergreifend negative Stereotype gegenüber Personen dieser Gruppen sowie Intergruppenangst aktivieren und zu negativeren Emotionen und Einstellungen ihnen gegenüber führen können (Klocke, 2012; Tebbe & Moradi, 2012). Stark betont wird in diesem Forschungsbereich überdies, dass mediale Stereotype- und Normbildung über eine Gruppe sowohl das Verhalten derjenigen, welche diese Stereotype denken, als auch derjenigen, über welche sie gedacht werden, beeinflussen (Dawson, J. [2017]. *How Does It Define Us? And Other Big Questions for Kids*. London: Wayland.). So können medial erlebte Diskriminierungen für Angehörige der diskriminierten Gruppe zu psychische Belastungen, z. B. auch durch die Übernahme abwertender gesellschaftlicher Werthaltungen und Stereotype, einen verminderten Selbstwert, Beziehungsprobleme, sexuelle Risikopraxen bis hin zur Suizidalität führen (internalisierte Homophobie; Brodersen, F. [2018]. Zum sozialpsychologischen Konzept internalisierter Homophobie. Eine Rekonstruktion ‚integrierter Identität‘ als Emanzipationsvision. *Open Gender Journal*, 2. <https://doi.org/10.17169/ogj.2018.23>; Dawson, 2017).

Ob und wie stark Medieninhalte dabei wirken, hängt jedoch auch von individuellen Prädispositionen, vom sozialen Umfeld der Rezipierenden sowie von der jeweiligen Rezeptionssituation ab (Valkenburg, P. M., & Peter, J. [2013]. The differential susceptibility to media effects model. *Journal of Communication*, 63[2], 221–243.). Für Kinder und Jugendliche wird ein besonderes Gefährdungspotenzial durch die Inhalte des Spiels wahrgenommen. Erklärt werden kann dies durch spezifische Entwicklungsaufgaben und Veränderungsprozesse, die mit hormonellen, physischen und Gehirneifungsprozessen als auch spezifischen Entwicklungsaufgaben gerade in der Adoleszenz einhergehen (Eschenbeck, H., & Knauf, R.-K. [2018]. Entwicklungsaufgaben und ihre Bewältigung. In A. Lohaus [Hrsg.]. *Entwicklungspsychologie des Jugendalters* [S. 23–50]. Berlin: Springer;

Hellenschmidt, T. [2017]. Psychosexuelle Entwicklung und sexuelle Präferenzstruktur. *Der Neurologe & Psychiater*, 18[4], 23–28; Konrad, K., & König, J. [2018]. Biopsychologische Veränderungen. In A. Lohaus [Hrsg.]. *Entwicklungspsychologie des Jugendalters* [S. 01–20]. Berlin: Springer; Oerter, R., & Dreher, E. [2008]. Jugendalter. In R. Oerter & L. Montada [Hrsg.]. *Entwicklungspsychologie* [S. 271–332]. Weinheim: PVU Beltz; Raithel, J. [2003]. Mutproben im Übergang vom Kindes- ins Jugendalter. Befunde zu Verbreitung, Formen und Motiven. *Zeitschrift für Pädagogik*, 49[5], 657–674). So führen die Reifeprozesse auf körperlicher Ebene zur hormonellen und physischen Entwicklung hin zur Geschlechtsreife, auf psychosozialer Ebene unter anderem zur zunehmenden Fähigkeit, abstrakte Kategorien zu verstehen, selbstreflektiert denken zu können sowie an zunehmend komplexeren Gruppeninteraktionen teilzunehmen, was sich in der Umgestaltung sozialer Beziehungen äußert (Konrad & König, 2018; Raithel, 2003).

Medieninhalte wurden in einer umfangreichen Studie im deutschsprachigen Raum als Initiator, vor allem aber als Katalysator und somit Beschleuniger für die Übernahme von (extremistischen) Inhalten und Meinungen sowie im Radikalisierungsprozess wahrgenommen (Reinemann, C., Nienierza, A., Fawzi, N., Riesmeyer, C., & Neumann, K. [2019]. *Jugend – Medien – Extremismus. Wo Jugendliche mit Extremismus in Kontakt kommen und wie sie ihn erkennen*. Wiesbaden: Springer.). Wichtigste Zielgruppe bei medialen Radikalisierungsaktivitäten sind dabei Jugendliche (Reinemann et al., 2019), unter anderem deshalb, da die politische Sozialisation vornehmlich in der Jugendphase stattfindet (Hurrelmann, K., & Quenzel, G. [2013]. *Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung* [12. Aufl.]. Weinheim: Beltz.). In der Phase der Adoleszenz fallen die Entwicklungsaufgaben „Ablösung vom Erziehendenhaus“ bei zeitgleicher „Orientierungssuche“ und einem hohen „Zugehörigkeitsbedürfnis“ mit den Aufgaben der „Identitätsfindung / -ausbildung“ und der Etablierung eines eigenen Werte- und Normensystems zusammen (Eschenbeck & Knauf, 2018; Reinemann et al., 2019). Während dieser Entwicklungsphase sind Individuen offen für eine Veränderung ihres Normen- und Wertesystems und orientieren sich zur Ausbildung ihrer eigenen sozialen Identität vor allem an ausgewählten Gruppen. Denn mit der Entwicklungsaufgabe der Ablösung von den Eltern geht einher, dass deren Position als Hauptbezugspersonen und -ratgeber geschwächt wird und somit die Relevanz anderer Akteure – auch medialer – steigt (Eschenbeck & Knauf, 2018; Hurrelmann & Quenzel, 2013; Oerter & Dreher, 2008). In der Adoleszenz, der Phase der häufigen Suche nach Provokation- und Abgrenzungsmöglichkeiten zu Bestehendem sowie der Vulnerabilität und Sensitivität für die verschiedenen politischen Einstellungen, zu vertretende Werte und Normen und einem hohen Gruppenzugehörigkeitsbedürfnis, welches wiederum die Identitätsfindung durch die klaren Unterschiede der Eigen- zur Fremdgruppendifinition fördert, sind Jugendliche besonders anfällig für einfach verfolgbare Überzeugungen, Gruppenbindungen und charismatische Führungspersönlichkeiten. Jugendliche auf der Suche nach Orientierung, bestehende Normen und Werte hinterfragend und mit hohem subjektiven Erleben von Ungerechtigkeiten und Deprivationen im Spannungsfeld zwischen Kind- und Erwachsensein, sind daher besonders sensitiv für Medieninhalte, die Gruppen identifizieren und klar voneinander differenzieren. Hier besteht eine höhere Gefährdungsneigung zur Übernahme von dem grundgesetzlichen Wertekonsens entgegenlaufenden Einstellungen, Werten und Normen, wodurch die Entwicklung der Gemeinschaftsfähigkeit gefährdet werden kann. Mit Bezugnahme auf den vorliegenden Indizierungsgegenstand ist hierbei vor allem die Diskriminierung der LGBTQIAPK+-Community von Relevanz. Denn durch die Entwicklungsaufgabe der eigenen Identitätskonstruktion und durch die einsetzende Pubertät sind in der Adoleszenz auch offene Entwicklungsaufgaben mit dem Fokus auf Sexualität gegeben, wie zum Beispiel die Bildung einer sexuellen Selbstdefinition und Geschlechtsidentität sowie der Aufbau erster sexueller Kontakte und Beziehungen (Dawson, 2017; Eschenbeck & Knauf, 2018). Während einer offenen Entwicklungsaufgabe besteht eine besonders selektive Aufmerksamkeitslenkung und Suche nach Reizen, die der Thematik der Entwicklungsaufgabe entsprechen. Dabei dienen auch bzw. gerade hinsichtlich der Thematik Sexualität Medien als Informationsquellen, zur Festigung sexueller Kognitionen, Werte, Normen, Einstellungen und Verhaltensweisen, zur Suche nach Rollenvorbildern sowie zur Bildung einer sexuellen Identität und mediale Akteurinnen und

Akteure erfüllen eher als bisherige Bezugspersonen (aufgrund der Ablösung vom Erziehendenhaus) eine prägende Orientierungsfunktion (Aina, O. E., & Cameron, P. A. [2011]. Why does gender matter? Counteracting stereotypes with young children. *Dimensions of Early Childhood*, 39[3], 11–19; Eschenbeck & Knauf, 2018). Aufgrund der umfangreichen pubertären Umstrukturierungsprozesse sind auch hier die Adaption von und Identifikation mit Vorbildern und vor allem auch das Bilden sozialer Kategorisierungen, also Gruppen, maßgeblich, um für sich selbst zu definieren, was die eigene Sexualität, (Geschlechts-)Rolle und Identität beinhaltet.

Die explizite Darstellung der LGBTQIAPK+-Community als entindividualisierte, zu bekämpfende, homogene Feindgruppe kann hierbei desorientierend wirken. So können dargestellte Werte, Normen und Einstellungen der Eigengruppe der spielenden Person – im Spiel ist die Zugehörigkeit zu den Kämpfenden gegen die LGBTQIAPK+-Community klar gegeben – übernommen werden und ins reale Leben übertragen werden, gerade, wenn man sich hinsichtlich anderer Merkmale der Spielfiguren (Fähigkeiten, Optik, Siegesziel) stark mit diesen identifiziert. Hierdurch können Rezipierende in ihrer eigenen Sexualitätsfindung und Geschlechtskonstruktion beeinflusst werden, aber auch in ihren Einstellungen gegenüber Personen mit einer anderen sexuellen Orientierung als der eigenen. Zudem gilt: je weniger direkte Informationen Individuen aus der unmittelbaren eigenen Umwelt über eine Gruppe haben, desto wahrscheinlicher ist die Übernahme von stereotypen Vorstellungen und der Rückgriff darauf bei der Bewertung dieser Gruppe (Seels, B., Fullerton, K., Berry, L., & Horn, L. J. [2004]. Research on learning from television. Online verfügbar unter: http://studyonthebeach.com/csusb/classes/archive/fall2008/etec_674_fall_2008/readings/12.pdf). Ergebnisse mit Schülerinnen und Schülern der sechsten, neunten und zehnten Klasse aller Berliner Schularten zeigen auf, dass ein nicht unbedeutender Teil von jungen, in Deutschland lebenden Personen mit Trans*-Sexualität fremdelt, Abneigung, Unwissen, Diskriminierung und Verleugnung von trans*geschlechtlichen und geschlechts-nonkonformen Personen weit verbreitet sind sowie Unbehagen zu dieser Thematik (Klocke, 2012). Es zeigt sich, dass es eine Abwertung von nicht-heterogeschlechtskonformen Verhalten unter den Jugendlichen gibt. Solche Verhaltensweisen können durch die Rezeption entsprechender Medieninhalte begünstigt werden.

Angesichts der hohen Individuation in der heutigen pluralistischen, modernen Gesellschaft sowie der fortgeschrittenen Liberalisierung der Geschlechterpolitik stellt hingegen jedoch die Toleranz gegenüber der Diversität von Lebensweisen ein zu vermittelnder Wert im Rahmen der Entwicklung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit dar. Die gesellschaftliche Etablierung dieser Toleranz zeigt sich etwa in der Einführung der gleichgeschlechtlichen Ehe, dem Ausbau der Grundrechte im Bereich der geschlechtlichen und sexuellen Selbstbestimmung und vermehrter nicht-traditioneller Familien- und Beziehungsmodellen (Schwarz, O. [2019]. Konservativismus, Homophobie und die Angst vor dem „Gender-wahn“: Geschlechterpolitik in Südosteuropa. Online verfügbar unter: https://www.sogde.org/site/assets/files/13123/report_schwarz_oliver_symposium_03_19.pdf).

Die potenzielle Gefährdung einer diskriminierenden und verrohenden Wirkung kann in Bezug auf den Indizierungsgegenstand anhand des Rezeptionsmodus noch einmal konkretisiert werden. Digitale Spiele besitzen als Kulturgut, als wesentlicher Bestandteil der Jugendkultur sowie als Agenten der (Medien-)Sozialisation eine immer größere Bedeutung und einen festen Platz in der Alltagskultur mit einer durchschnittlich hohen Reichweite. Gerade für Kinder und Jugendliche sind dabei Free-to-Play-Games interessant (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest [2019]. JIM-Studie 2019: Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang. Online verfügbar unter: <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2019/>).

Als Sozialisationsagenten wirken sie dabei auf Realitätsvorstellungen, Emotionen, Verhaltensmuster, Werteorientierungen und soziale Zusammenhänge (Tulodziecki, G. [2016]. Konkurrenz oder Kooperation? Zur Entwicklung des Verhältnisses von Medienbildung und informatischer Bildung. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 25, 7–25.). So können auch Computerspiele einen Ort der Selbstkonstruktion, Identitätserprobung und Gemeinschaftserfahrungen sein: Während der Rezeption kommen Nutzende mit den Handlungen, aber auch mit den inhärenten Darstellungen und Rollenmustern, Rollen, Werten und Normen in Berührung und

nehmen so mitunter auch implizit und unbewusst Wissen und Wertvorstellungen auf (Hahn, S. [2017]. *Gender und Gaming. Frauen im Focus der Games-Industrie*. Bielefeld: transcript). Zudem können Menschen meistens zwischen medialen Erlebnissen und Erfahrungen des echten Lebens unterscheiden, aber sie verlieren die Verortung von unbewussten Erinnerungen (Gefühle, Affekte, implizite Meinungstendenzen) im Nachhinein (Kansteiner, W. [2007]. Of kitsch, enlightenment, and gender anxiety: Exploring cultural memories of collective memory studies. *History and Theory*, 46[1], 82–91.). Relevanz hat dies insbesondere, da bekannt ist, dass Gruppen, die ihren Hass auf bestimmte andere Gruppen verbreiten wollen, Computerspiele nutzen, indem sie diesen Hass in das Game-Design integrieren, beispielsweise, indem bestimmte ethnische Gruppen das Shoot-Ziel darstellen (Gabriel, S. [2020]. Hate Speech in der Computerspielkultur. T.-G. Rüdiger & P. S. Bayerl [Hrsg.]. *Cyberkriminologie* [S. 269–287]. Wiesbaden: Springer VS.). Die Übertragung von negativen Affekten oder Meinungstendenzen auf bestimmte Personengruppen im realen Leben, beispielsweise hervorgerufen durch Niederlagen in den Online-Spielen gegen diese als zu besiegenden Feind deklarierten Personengruppen, kann entstehen. Begünstigt wird dies beim vorliegenden Indizierungsgegenstand noch durch die eindeutige Zuordnung des Spielenden zu den Kämpfenden gegen das aktuelle Regime und Personen der LGBTQIAPK+-Bewegung und dadurch, dass die propagierte Haltung kontextuell so inszeniert wird, dass die Spielenden Teil einer Bewegung sind, mit der sie sich für das Spielgeschehen identifizieren. Das Spielen als oder gegen real existierende Personen sowie direkte Buchempfehlungen zu existierenden Werken der „Kaplakenreihe“ und die Platzierung der ebenfalls real existierenden Initiative „Ein Prozent für unser Land“ können zudem den Realitätsbezug und die Übertragung begünstigen, ebenso wie die Appelle zur Aktionsübernahme im realen Leben, die Auffindbarkeit der Spielcharaktere in den Sozialen Medien außerhalb des Spielkontextes und die Anmutung der dargestellten Spielwelt als eine potenzielle Dystopie aufgrund der aktuellen politischen und gesellschaftlichen Situation.

Dies ist vor allem unter dem Aspekt beachtenswert, dass das politische und Geschichtsbewusstsein durch „erzählte Geschichte“ mitgeprägt wird. So zeigen Studien hinsichtlich filmischer Medieninhalte, dass sie einen Referenzrahmen bilden und einen Einfluss auf Geschichtsbilder haben, gerade von Zeiten für die kein persönlicher Referenzrahmen vorliegt (Baumert, A., Hofmann, W., & Blum, G. [2008]. Laughing About Hitler. Evaluation of the Movie *My Fuehrer – The Truly Truest Truth About Adolf Hitler*. *Journal of Media Psychology*, 20[2], 43–56.; Welzer, H., Moller, S., & Tschuggnall, K. [2014]. » Opa war kein Nazi«: *Nationalsozialismus und Holocaust im Familiengedächtnis*. Fischer Verlag).

Computerspielen wird ein vergleichbares, wenn nicht sogar – gerade aufgrund der beim Spielen einsetzenden Immersion – höheres Wirkungspotenzial zugeschrieben als Film- und Fernsehhalten, da der / die Spielende hierbei keine passive, eventuell durch andere Tätigkeiten abgelenkte Rezeption vornimmt, sondern die aktive Rolle als Spielende(r) die ständige Aufmerksamkeit erfordert. Zudem handelt es sich durch den eigenen aktiven Part bei der Rezeption der Spielinhalte um auftretende „Ego-Emotionen“ und nicht (ausschließlich) „Sozio-Emotionen“, sodass eine höhere Intensität der emotionalen Wirkung angenommen wird (für einen Überblick: Kunczik, M. [2007]. Befunde der Wirkungsforschung und deren Relevanz für die altersbezogenen Kennzeichnung von Video- und Computerspielen. *Expertise im Auftrag des Hans-Bredow-Instituts für das Projekt „Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele“*. Hans-Bredow-Institut. Online verfügbar unter: http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/111).

Relevant ist dies auch hinsichtlich der Annahme, dass der Medieninhalt des Indizierungsgegenstandes verrohend wirken kann. Eine Verrohung kann gerade dann angenommen werden, wenn Gewaltanwendungen im Spiel mit positiven Spieleffekten, wie einer direkten Belohnung der / des Spielenden (z. B. das Erreichen des nächsten Levels), und damit mit positiven Affekten verbunden ist sowie, wenn diese Gewaltanwendungen eine aktive Entscheidung der Spielenden darstellt. Im vorliegenden Fall führt die rezipierende Person selbst die Handlungen in der Rolle des Aggressors aus und die eigene Spielfigur stellt die einzige Identifikationsfigur dar. Es kommt nicht zu Identifikationsmomenten mit den Opfern von Gewaltanwendungen. Zudem können bei der Rezeption der Spielinhalte gleichzeitig verschiedene Komponenten eines Lernprozesses angesprochen werden (Lernen am Modell, Bestärkung, Ausführung von Verhalten, Wiederholungs-/Einübungseffekte,

Kunczik, 2007) und gerade Gewaltsequenzen werden in ihrer Kontinuität durchgespielt und nicht visuell unterbrochen.

Auch, wenn es zu divergierenden Ergebnissen in der Wirkungsforschung zu Computerspielen kommt, so lässt das aktuelle Gesamtbild der Forschungslage dennoch die begründete Annahme zu, dass gewalthaltige Spiele kurz- und langfristige negative Auswirkungen haben können. So, dass die Erhöhung der physikalischen Erregung, der aggressiven Kognitionen, der aggressiven Emotionen und aggressiven Verhaltens bzw. Verhaltensintentionen sowie die Reduktion prosozialen Verhaltens Konsequenzen des Konsums gewalthaltiger Spiele sein können (Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E.L., Bushman, B.J., Sakamoto, A., Rothstein, H.R., & Saleem, M. [2010]. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behaviour in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136[2], 151–173; Greitemeyer, T. & Mügge, D. O. [2014]. Video games do affect social outcomes: a meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Pers Soc Psychol Bull.*, 40[5], 578–589. doi: 10.1177/0146167213520459).

Bei der Entscheidung über eine Jugendgefährdung durch den Medieninhalt kann nicht von einer pauschalen Gefährdung aller Kinder und Jugendlichen ausgegangen werden: Die potenzielle Wirkung eines Indizierungsgegenstandes sollte nicht entkontextualisiert von weiteren Einflussfaktoren gesehen werden. Medieninhalte stellen lediglich einen Einflussfaktor in einem multikausalen Wirkzusammenhang aus verschiedenen bio-psycho-sozialen Einflussfaktoren dar (salutogenetisches Modell), welcher die kognitiven, affektiven und behavioralen Ausprägungen von Individuen determinieren kann. Bestimmte Lebenslagen, Erfahrungen und Prädispositionen machen Individuen dabei anfälliger für die Übernahme bestimmter Werte, Normen und Einstellungen (Reinemann et al., 2019). Um ebenjenem Wirkzusammenspiel gerecht zu werden, gilt es bei der Frage nach Wirkzusammenhängen vom gefährdungsgeneigten Kind bzw. Jugendlichen im Indizierungsprozess auszugehen (BVerwG, Urt. v. 30.10.2019, Az. 6 C 18.18 – Sonny Black). So sind für die Wahrnehmung, Interpretation und Wirkung von medialen Inhalten persönliche und situative Faktoren sowie eigene Einstellungen von Relevanz. Daher gilt es, die gefährdungsgeneigten Kinder und Jugendlichen näher zu definieren, um eine vollumfängliche Jugendgefährdung abwägen zu können. Andere Kinder und Jugendliche bleiben bei der Beurteilung der jugendgefährdenden Wirkung außer Betracht (stRspr; vgl. BVerwG, Urteile vom 16. Dezember 1971 - 1 C 31.68 - BVerwGE 39, 197 <205> und vom 31. Mai 2017 - 6 C 10.15 - BVerwGE 159, 49 Rn. 40; Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, 5. Aufl. 2011, § 18 JuSchG Rn. 17 ff.; Roll, in: Nikles u. a., Jugendschutzrecht, 3. Aufl. 2011, § 18 JuSchG Rn. 4).

Über den oben angeführten Aspekt der besonderen Sensitivität und gesteigerten Aufmerksamkeit bezüglich der Spielinhalte in der Adoleszenz hinausgehend, sind insbesondere Jugendliche mit einer Zugehörigkeit zu einer der Ideologie / Einstellungen zugewandten Peergroup bzw. dem Wunsch nach Zugehörigkeit zu dieser (peer pressure) gefährdungsgeneigter (Moghaddam, 2005; Reinemann et al., 2019).

Gefährdungsgeneigt zur Übernahme von fremdenfeindlichen Einstellungen, negativen Stereotypen und extremistischen Inhalten sind Personen, deren bestehenden Einstellungen verstärkt werden (Schemer et al., 2018), bei denen die subjektive Wahrnehmung einer relativen Deprivation (subjektive Wahrnehmung einer ungerechten Behandlung oder Benachteiligung im Vergleich mit einer Referenzperson oder -gruppe) oder Diskriminierungserfahrung bestehen (Decker, O., Kiess, J., & Brähler, E. [2014]: Die stabilisierte Mitte. Rechtsextreme Einstellungen in Deutschland 2014. Online verfügbar unter: http://research.uni-leipzig.de/kredo/Mitte_Leipzig_Internet.pdf; Hameleers, 2019; Reinemann et al., 2019), die eine geringe Empathiefähigkeit (Álvarez-Castillo, J. L., Fernández-Caminero, G., & González-González, H. [2018]: Is empathy one of the Big Three? Identifying its role in a dual-process model of ideology and blatant and subtle prejudice. *PLoS ONE*, 13[4]. doi: 10.1371/journal.pone.0195470), niedrige emotionale Fähigkeiten, ein hohes Maß an autoritären Einstellungen und eine hohe soziale Dominanz-Orientierung besitzen (an Hiel, A., De Keersmaecker, J., Onraet, E., Haesevoets, T., Roets, A., & Fontaine, J. R. J. [2019]: The Relationship

Between Emotional Abilities and Right-Wing and Prejudiced Attitudes. *Emotion*, 19[5], 917–922. doi: 10.1037/emo0000497) und / oder die einen niedrigen Bildungsstand haben (Radu, I., Eberhard, J., Cattacin, S., & Weber, A. M. [2016]. Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit bei jungen Erwachsenen in der Schweiz. *Jugend heute: Bildung und Beruf, Gesundheit, Öffentliches Leben, Werte und Lebensperspektiven*, 86–91; Matthes, J., & Schmuck, D. [2017]: The Effects of Anti-Immigrant Right-Wing Populist Ads on Implicit and Explicit Attitudes: A Moderated Mediation Model. *Communication Research*, 44[4], 556–581. doi: 10.1177/0093650215577859; Schmuck, D. [2017]: Wahrnehmung und Wirkung fremdenfeindlicher, rechtspopulistischer Wahlkampagnen unter Berücksichtigung des Migrationshintergrundes: Eine qualitative Untersuchung. *Studies in Communication and Media*, 6[1], 6–28. doi: 10.5771/2192-4007-2017-1-6; Schmuck & Matthes, 2017).

Eine Studie zu den Dimensionen Fremdenfeindlichkeit und Homophobie der Gruppenbezogenen Menschenfeindlichkeit bei jungen Erwachsenen in der Schweiz zeigte zudem auf, dass Homophobie und Fremdenfeindlichkeit mit der politischen Ausrichtung korrelieren (Radu et al., 2016):

Dabei zeigte sich eine Zunahme des Anteils an Fremdenfeindlichkeit sowie der Stärke der Homophobie mit der Bewegung von links nach rechts im Spektrum. Ebenso zeigten sich Zusammenhänge zwischen der politischen Ausrichtung des Elternhauses und der Neigung zu gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit.

Mit einem spezifischeren Blick hinsichtlich fremdenfeindlicher Einstellungen gegenüber Personengruppen der LGBTQIAPK+-Community bestehen mehrere soziodemografische Merkmale, die die Bildung und Übernahme von Vorurteilen begünstigen. Erkenntnisse zu Vorurteilen gegenüber schwulen und lesbischen Menschen zeigen, dass negativere Einstellungen (Antidiskriminierungsstelle des Bundes [2008]. *Diskriminierung im Alltag: Wahrnehmung von Diskriminierung und Antidiskriminierungspolitik in unserer Gesellschaft*. Berlin: Druckvogt; Küpper, B., Klocke, U. & Hoffmann, L.-C. [2017]: Einstellungen gegenüber lesbischen, schwulen und bisexuellen Menschen in Deutschland. Ergebnisse einer bevölkerungsrepräsentativen Umfrage. Baden-Baden: Nomos.) und „unangenehme Gefühle“ (Simon, D., Craig, K. D., Gosselin, F., Belin, P., & Rainville, P. [2008]. Recognition and discrimination of prototypical dynamic expressions of pain and emotions. *Journal of the International Association for the Study of Pain*, 135[1-2], 55–64; Steffens, M. C., & Wagner, C. [2004]. Attitudes toward lesbians, gay men, bisexual women, and bisexual men in Germany. *The Journal of Sex Research*, 41[2], 137–149) häufiger auftreten bei männlichen Befragten (als bei weiblichen). Gleiches zeigte sich gegenüber Trans*-Personen (Tebbe & Moradi, 2012). Bei Vorurteilen gegenüber Trans*-Personen spielen neben dem Geschlecht auch die zugeschriebene Relevanz von Geschlechternormen und das Bedürfnis nach schnellen und eindeutigen Entscheidungen (need for closure) eine Rolle. Personen mit einem hohen need for closure lehnten trans*geschlechtliche Personen stärker ab als jene mit einem geringen need for closure (Tebbe & Moradi, 2012). Erklärt werden kann dies damit, dass Menschen, die schnelle Festlegungen bevorzugen, auch präferieren, andere Personen schnell und unveränderlich kategorisieren zu können. Gelingt diese schnelle und stabile Geschlechtskategorisierung nicht, löst dies Unwohlsein und daher Ablehnung von Trans* aus (Klocke, U. [2016]. Einstellungen, Wissen und Verhalten gegenüber Trans*- und geschlechtsnonkonformen Personen. A. Naß, S. Rentzsch, J. Rödenbeck, & M. Deinbeck [Hrsg.]. *Geschlechtliche Vielfalt [er]leben* [S. 41–56]. Gießen: Psychosozial-Verlag.). Wie auch fremdenfeindliche Einstellungen gegenüber Personen mit einem Migrationshintergrund werden Vorurteile gegenüber LGBTQIAPK+-Personen zudem durch die Eigenschaften Autoritarismus und soziale Dominanz-Orientierung gestärkt (Andrejewski, S., Frindte, W., & Geschke, D. [2016]. Der Einfluss von rechtsgerichtetem Autoritarismus und sozialer Dominanzorientierung auf homophobe Einstellungen. *Journal for Deradicalization*, 7, 26–67.).

Das Gremium geht daher davon aus, dass gerade für Kinder und Jugendliche, die aufgrund ihres sozialen Umfeldes und ihrer Prädispositionen schon mit einem entsprechenden diskriminierenden Weltbild sympathisieren, durch das verfahrensgegenständliche Angebot in entsprechenden fremdenfeindlichen, diskriminierenden und verrohend geprägten Kognitionen und

Verhaltensweisen bestärkt werden, offener den Inhalten gegenüber eingestellt sein werden und somit eine Katalysatorfunktion des Indizierungsgegenstandes besteht.

Die Entscheidung über eine Listenaufnahme erfordert eine Auseinandersetzung mit der Frage, ob und wie sich das Grundrecht der Kunstfreiheit aus Art. 5 Abs. 3 GG und ggf. weiterer Grundrechte im Verhältnis zur Jugendgefährdung im konkreten Einzelfall auswirkt.

Das Bundesverfassungsgericht hat drei Kunstbegriffe entwickelt, wobei sich diese Begriffe nicht gegenseitig ausschließen, sondern ergänzen. Nach dem materiellen Kunstbegriff stellt Kunst die „freie schöpferische Gestaltung“ dar, in der Eindrücke, Erfahrungen sowie Erlebnisse der Künstlerin bzw. des Künstlers durch das Medium einer bestimmten Formensprache zu unmittelbarer Anschauung gebracht werden. Künstlerische Tätigkeit ist ein Ineinander von bewussten und unbewussten Vorgängen, die rational nicht aufzulösen sind. Beim künstlerischen Schaffen wirken Intuition, Phantasie und Kunstverstand zusammen; es ist primär nicht Mitteilung, sondern Ausdruck und zwar unmittelbarster Ausdruck der individuellen Persönlichkeit der Künstlerin bzw. des Künstlers (BVerfG, 24.2.1971 - 1 BvR 435/68, BVerfGE 30, 173 (189)). Nach dem formalen Kunstbegriff ist Kunst anzunehmen, wenn bei formaler, typologischer Betrachtung die Gattungsanforderungen eines bestimmten Werktyps erfüllt sind (BVerfG, 17.7.1984 - BvR 816/82, BVerfGE 67, 213 (226 f.)). Der offene Kunstbegriff sieht das kennzeichnende Merkmal einer künstlerischen Äußerung darin, dass es wegen der Mannigfaltigkeit ihres Aussagegehalts möglich ist, der Darstellung im Wege einer fortgesetzten Interpretation immer weiter reichende Bedeutungen zu entnehmen, sodass sich eine praktisch unerschöpfliche, vielstufige Informationsvermittlung ergibt (BVerfG, 17.7.1984 - 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. Entscheidend ist, dass eine Inhaltskontrolle nicht stattfindet.

Als kommunikativer Prozess schützt die Kunstfreiheit nicht nur den „Werkbereich“, also den eigentlichen Schaffungsakt des Kunstwerks, sondern auch den „Wirkbereich“, also die Darbietung und Verbreitung eines Kunstwerks (BVerfG, 24.2.1971 - 1 BvR 435/68, BVerfGE 30, 17). Aufgrund dieser sozialen Wirkung nach außen kann das Grundrecht der Kunstfreiheit mit anderen Verfassungsgütern kollidieren.

Im vorliegenden Fall liegt eine Kollision mit dem aus Art. 1 Abs. 1, Art. 2 Abs. 2 und Art 6 Abs. 2 GG abgeleiteten, verfassungsrechtlich gewährten Jugendschutz (BVerfG, 27.11.1990 - 1 BvR 402/87, BVerfGE 83, 130) vor. Allein der Kunstcharakter eines Mediums steht einer Indizierung nicht entgegen. Vielmehr sind im Sinne der praktischen Konkordanz der Jugendschutz einerseits und die Kunstfreiheit andererseits im jeweiligen Einzelfall gegeneinander abzuwägen und in Ausgleich zu bringen. Diese Abwägung erfolgt unabhängig davon, ob es sich um ein schlicht jugendgefährdendes oder um ein schwer jugendgefährdendes Medium handelt. Einfachgesetzlich hat dieser Grundsatz Ausdruck in § 18 Abs. 3 Nr. 2 JuSchG gefunden.

Um einen interessengerechten Ausgleich im Sinne der praktischen Konkordanz herstellen zu können, sind vor dem Abwägungsprozess 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. Dieses Ziel ist – vor dem Hintergrund einer pluralistischen Gesellschaft – dem Grundgesetz, der ihm immanenten Werte, sowie den mit dem Grundgesetz übereinstimmenden pädagogischen Erkenntnissen und Wertmaßstäben zu entnehmen.

Für die Gewichtung der Kunstfreiheit ist nach höchstrichterlicher Rechtsprechung von Bedeutung, in welchem Maße gefährdende Inhalte in ein künstlerisches Konzept eingebunden sind, da die Kunstfreiheit auch die Wahl eines jugendgefährdenden Sujets sowie dessen Be- und

Verarbeitung nach der von der Künstlerin oder vom Künstler selbst gewählten Darstellungsart umfasst. Die Kunstfreiheit kann umso eher Vorrang beanspruchen, je mehr die gefährdenden Darstellungen künstlerisch gestaltet und in die Gesamtkonzeption des Kunstwerkes eingebettet sind (vgl. BVerfG, 24.2.1971 – 1 BvR 435/68, BVerfGE 30, 173 (195)). Für die Frage, ob der künstlerische Stellenwert eines Werkes als gering einzustufen ist, hat u. a. „indizielle Bedeutung“, welche Beachtung das Kunstwerk in der Fachpresse gefunden hat, das Ansehen, das er beim Publikum genießt, Echo und Wertschätzung in Kritik und Wissenschaft (vgl. BVerfG v. 27.11.1990, 1 BvR 402/87, BVerfGE 83, 130, 148; BVerwG v. 18.02.1998, NJW 1999, 76, 79).

Das verfahrensgegenständliche Internetangebot bzw. das Spiel „Heimat-Defender“ fällt nach Auffassung des Gremiums in den Schutzbereich der Kunstfreiheit.

Zum Spiel „Heimat-Defender“ lassen sich unterschiedliche Einschätzungen finden.

Zu dem Spiel „Heimat Defender“ finden sich überwiegend Einschätzungen, die auf die Wirkweise und politischen Intention fokussieren. So etwa ein Bericht über das Spiel in der Frankfurter Rundschau unter <https://www.fr.de/panorama/heimat-defender-obskure-computerspiele-rechtsextreme-onlinekulte-martin-sellner-goetz-kubitschek-90042545.html>, welcher herausstellt, dass das Spiel als „Propagandamittel“ eingesetzt würde, um gezielt in der Gamerszene diskriminierendes Gedankengut zu platzieren. Ähnlich liest es sich im „Nordkurier“, in dem das Computerspiel „als Propaganda für leicht zu beeinflussende Jugendliche“ ausgewiesen wird. Wörtlich ist u. a. zu lesen (Klein, J. [2020]. Heimat Defender. Rechts Zocken mit Björn Höcke. Online verfügbar unter: <https://www.nordkurier.de/aus-aller-welt/rechtes-zocken-mit-bjoern-hoecke-204.....1.html>):

Die schlechte [Nachricht]: Propaganda-Mittel wie das Spiel „Heimat Defender“, rechter Rap oder Kleidung mit entsprechenden Symbolen können jungen Menschen tatsächlich einen erleichterten und popkulturellen Einstieg in die Ideenwelt von Rassisten und Rechtsextremisten bieten. Der Gaming-Experte Christian Huberts beobachtet mit Sorge, dass heutzutage Spiele produziert werden, „die eine ganz klare rechtsextreme Agenda verfolgen.“

Die gewollte Provokation im sich selbst sehr gewollt nicht ernst nehmenden Werbevideo täuscht dann eben doch nicht darüber hinweg, worum es in dem Spiel und dem politischen Denken der Entwickler geht: Dass man seine vermeintliche Heimat (Höcke als Westdeutscher bezeichnet in dem Video Thüringen als diese) mit überbordender Gewalt vor Linken, Juden und Andersdenkenden verteidigen soll. Deswegen der Vorschlag: Vielleicht am besten doch einfach ignorieren.

Auf der Internetseite des Magazins „konflikt“ findet sich eine lange und durchgehend positive Besprechung des Spiels mit zahlreichen Erläuterungen. Diese Besprechung wird nachfolgend umfangreich wiedergegeben, um sämtliche angesprochenen Perspektiven und die Bewertung des Spiels transparent zu machen und anzuführen:

(Konflikt [2020]. Heimat Defender: Rebellion – Ein metapolitischer Sieg. Online verfügbar unter: <https://konfliktmag.com/heimat-defender-rebellion-ein-metapolitischer-sieg/>)

Was lange währt, wird endlich gut: Mit *Heimat Defender: Rebellion* hat *kvltgames* das erste patriotische Computerspiel veröffentlicht. konflikt über Release und Inhalt des Indie-Games.

Das erste Wort: Die Jugend

Bevor wir als konflikt-Redaktion unsere Meinung darstellen, lassen wir zunächst Liko berichten, was er von Heimat Defender hält:

„Während Leons Identität von einem ganzen Entwicklerstudio mit mehreren Mitarbeitern erschaffen und durch viel Steuergeld (225.000 Euro) finanziert wurde, hat *kvltgames* mit viel weniger Geld ein inhaltvolleres und spannenderes Spiel abgeliefert: Das politisch unkorrekteste Jump'n'Run-Game, welches die Welt bis jetzt gesehen hat. Außerdem ist es im Gegensatz zu *Leons Identität* wirklich Spaßig und abenteuerreich. *Heimat Defender* ist entgegen aller Kritik, auch von rechter Seite, kein sinnloses Spiel mit dem man bloß „seine Zeit verschwendet“.

Die Veröffentlichung eines Computerspiels ist auch ein metapolitischer Erfolg und Traum vieler Neurechter. Man muss Jugendliche dort abholen, wo sie stehen. Und die meisten Jugendlichen spielen heutzutage am Computer oder an der Konsole Spiele. *Heimat Defender* bringt Jugendlichen Patriotismus, Aktivismus und wohl auch die Welt von Schnellroda ein wenig näher; zwischendurch kommen kurze Einblendungen mit teils lustigen oder auch wichtigen Weisheiten. Auch die *kaplaken*-Reihe von *Antaios* ist in dem Spiel enthalten, und beim Finden der Bücher erscheinen kurze Texte, in welchen sie vorgestellt werden.

Einige peinliche Linke behaupten, dass die Grafik doch voll aus der Mode gekommen und das Spiel schlecht und langweilig sei. Jugendliche würden doch niemals ein Jump'n'Run-Game spielen. Als 16-jähriger Zoomer kann ich dies außerdem wohl besser beurteilen: Der Grafikstil ist längst wieder im Kommen und bei Jugendlichen beliebt. 2D-Spiele erfreuen sich ebenso einer immer größeren Beliebtheit. Auch die Downloadzahlen sprechen für sich: 20.000 Downloads, bereits am zweiten Tag. Die begleitende Spielmusik ist gewiss einzigartig und ist wohl dem Retrowave-Spektrum (angelehnt an die 1980er-Jahre) zuzuordnen. Sie unterstreicht die Lebhaftigkeit und Spannung von *Heimat Defender*.

Leons Identität war ein absolut peinlicher Flop und hat definitiv keine Jugendlichen erreicht. *Heimat Defender* hingegen holt die Jugendlichen ab und nimmt sie auf eine abenteuerliche und kämpferische Reise gegen die Globohomos und die NPCs mit. *Heimat Defender* ist ein klarer Schlag und – wenn auch nur ein erster kleiner – Sieg gegen das Mainstream-Spieleuniversum und das linke Establishment.”

konflikt

Allgemeines

Diese Woche ist *Heimat Defender* dann endlich erschienen. Am 15.09. streamte *einprozentfilm* auf YouTube ganze drei Stunden lang das offizielle Release – mit dabei: Der Entwickler Roland Moritz aka *kvltgames*, der österreichische Aktivist Martin Sellner, der Leipziger Youtuber und Hobby-Imker Alex Malenki und Survival-Experte Outdoor Illner. Moderiert wurde das ganze von *Einprozent*-Gründer Philip Stein, und auch *Antaios*-Autor Martin Lichtmesz war im Publikum zugegen. Von dem im Spiel vorkommenden *Who's Who* der deutschen Neuen Rechten fehlten also nur noch Benedikt Kaiser (gerüchteweise krank, aber kein Corona), Björn Höcke (beschäftigt im *real life* – Kampf gegen Globohomo) und “der Schwarze Ritter” – um dessen Identität sich bis heute Mythen ranken. Was wir in den gut zweieinhalb Stunden Game-Stream zu sehen bekommen haben, ist der überwiegende Großteil des Spiels – bis auf den Endgegner, den wir deshalb an dieser Stelle auch den Spielern nicht *spoilern* wollen – und davon eine Passage doppelt. Das Spiel hat insgesamt eine Spielzeit von etwa ein bis zwei Stunden, je nachdem, wie viele *kaplaken* man aufsammelt und auf welchem Schwierigkeitsgrad man spielt: *Boomer*, *Normie* und *Gamer* stehen zur Auswahl. Ein erster Speedrun-Weltrekord hat das Spiel übrigens schon auf *Boomer* in weniger als einer Dreiviertelstunde durchgespielt, dabei aber alle Dialoge und *kaplaken* ausgelassen:

Ein bis zwei Stunden... Ist das nicht etwas wenig? Wir finden ganz klar: Nein. Das hat mehrere Gründe. Zunächst handelt es sich um ein ganz kleines Indie-Projekt mit extremer personeller und finanzieller Auslastung. Man merkt, wie viel Liebe und Aufwand Entwickler *kvltgames* in die Welt, die Charaktere, das Leveldesign, die Grafik und das Gameplay gesteckt hat. Ja, ihr lest Recht: Bis auf den großartigen Soundtrack von *RetroRebel* stammt das gesamte Game mehr oder weniger ausschließlich aus der Hand des Entwicklers Roland Moritz. Zwar haben ihm laut Eigenaussage einige Leute bei der Qualitätskontrolle, der Story usw. geholfen, doch der eigentliche Prozess des Programmierens und der Ausgestaltung lag ganz bei einem Mann. Dafür ist das Spiel jedoch absolut genial geworden – es spielt sich abwechslungsreich und läuft größtenteils fehlerfrei, zudem bietet es mit drei Schwierigkeitsgraden und schon aufgrund seines Genres einen gewissen Wiederspielwert und kann kostenlos auf der Website heruntergeladen werden. Bei all diesen Vorzügen können wir uns nicht über die Spielzeit beklagen – auch wenn wir natürlich liebend gerne mehr Abenteuer mit Sellner, Malenki, Illner und dem Schwarzen Ritter erlebt hätten!

Gameplay

Womit wir bei den vier spielbaren Charakteren angekommen wären. Diese begegnen uns nach und nach im Laufe des Spiels und besitzen jeder für sich besondere Fähigkeiten, die wir für die anstehenden Herausforderungen benötigen. So kann Imker Alex Malenki die NPCs mit Äxten und Bienen besiegen und unter Wänden hindurch rutschen; Martin Sellner hingegen schießt aus seiner Sonnenbrille Laser und teleportiert sich durch die Waldgang-Dimension an tödlichen Hindernissen vorbei. Jeder Charakter spielt sich also abwechslungsreich, und das spiegelt sich auch in der Gestaltung der Level wider. Diese repräsentieren nicht nur dystopische Zukunftsvisionen unserer Welt (unser Favorit ist Antifa-*shithole* Connewitz), sondern sind auch mit unterschiedlichen Hindernissen und NPC-Gegnern befüllt, die die besonderen Talente der vier Helden erfordern.

Apropos NPCs. Diese entspringen der NPC-Fabrik der Globhomo Corp., und als friedliche patriotische Opposition besiegen wir sie natürlich nur insofern, als wir ihren Chip deaktivieren und sie wegbeamten. Trotz ihrer ideologischen Gleichschaltung unterscheiden sich die Gegner jedoch in Aussehen und Verhalten – vom seelenlosen grauen NPC mit oder ohne “Refugees Welcome”-Schild über Kampfroboter bis hin zum fliegenden Fernsehpropagandisten bietet sich eine reiche Gegnervielfalt, die abwechslungsreiche Reaktionen vonseiten des Spielers erfordert. Auch die Zwischen- und Endgegner sind entsprechen vielfältig und bieten, auch hier wieder ohne allzu große Spoiler, von der ehemaligen Stasi-Spionin über den Propagandachef bis hin zum selbstgeißelnden Aufarbeitungsminister einiges an Abwechslung – den geheimnisvollen “Verwalter” im Herzen der Globhomo-*gated community* nicht zu vergessen.

Das Gameplay ist also abwechslungsreich, Spaßig und schnell – aber auch Geschmackssache. Zwar ist das Spiel aufgrund seiner relativen Kürze und des interessanten Settings sicher auch für Nicht-Jump’n’Run-Fans zu empfehlen; dennoch muss man dem Genre zumindest irgendetwas abgewinnen können, um mit *Heimat Defender* auf seine Kosten zu kommen. Außerdem gibt es zwei Entscheidungen des Entwicklers, die notwendigerweise einigen Spielern gefallen werden und anderen weniger: Das Spielerlebnis ist zwar stellenweise recht flott, aber insgesamt kommt dennoch kein *Sonic*-mäßiger Geschwindigkeitsrausch auf, und mit zunehmender Spieldauer werden die Level und Gegner zwar schwerer, aber nicht unbedingt schneller. Damit zusammenhängend gibt es für jeden Endgegner eine Möglichkeit des sogenannten *cheesing*, also eine Strategie, die (einmal herausgefunden), einfach und sicher zum Sieg führt. In beiden Punkten handelt es sich um Design-Entscheidungen, die getroffen werden müssen, aber eben notwendig manchen Spielern besser gefallen als anderen. Dem zertifizierten Zoomer und offiziellen *konflikt*-Gaming-Experten Liko gefällt beides sehr gut, während ältere Redaktionsmitglieder sich durch Soundtrack und Grafik auf ein schnelleres Gameplay eingestellt hatten. Letztlich bleibt dieser Punkt jedoch eine Frage des Geschmacks.

Sound, Grafik, Kunst

Abseits von dieser Erwartungshaltung wissen Soundtrack und Grafik jedoch absolut jeden zu überzeugen. Wie wir bereits in unserem Interview mit *RetroRebel* erfahren durften, hat der Musikproduzent mal wieder seine Fähigkeiten in puncto Synthwave spielen lassen, dieses mal aber angereichert um epischere Klänge – streckenweise könnte man von so etwas wie Metalwave sprechen – und thematisch auf die Levels abgestimmt. Besonders gut gefällt hier die musikalische Begleitung zu dem Moment, in dem der Spieler zum ersten Mal auf Martin Sellner trifft.

Über die Grafik müssen wir an dieser Stelle eigentlich gar nichts mehr sagen, denn auch hier könnt Ihr Euch ganz einfach selbst überzeugen, wenn Ihr die Videos schaut oder das Spiel herunterladet und selbst spielt. Die Städte sind extrem stimmig umgesetzt, alle Charakterportraits inklusive dem Hutbürger sind von Hand gezeichnet, die Animationen sind großartig und die Level-Elemente erinnern an die besten Zeiten klassischer Jump’n’Runs. Das allgemeine Farbschema und die damit transportierte Stimmung ist, wie auch der Soundtrack, eindeutig eine Verknüpfung futuristischer Elemente mit Retro-80s-Stimmung. Fluoreszierende Farben und Lilatöne dominieren, das Konzept geht auf: Man sehnt sich nach einer Vergangenheit, die man selbst gar nicht erlebt hat.

Interessanterweise wird in *Heimat Defender* das künstlerische Prinzip des Retrofuturismus, wie ihn *RetroRebel* der *konflikt*-Redaktion erklärt hatte, zugleich angewandt und gewissermaßen auf den Kopf gestellt: Die Vision, wie sich vergangene Generationen die Gegenwart oder auch unsere Zukunft vorgestellt haben, wird nicht utopisch auf-, sondern dystopisch abgewertet. Gleichzeitig ermöglicht dieser Hintergrund des allgemeinen Niedergangs jedoch ein stärkeres Aufscheinen von Figuren, die in der gegenwärtigen politischen Lage unverdienterweise marginalisiert sind. Gerade

weil der Gang der Gesellschaft hin zu ihrer dystopischen Zuspitzung in den kommenden 80s sich in unserer Gegenwart bereits ankündigt, können die jetzigen Widerstandsfiguren aus dem neurechten Lager so pointiert und stimmig in Szene gesetzt werden. Ist Sellner für den gegenwärtigen Mainstream der "IB-Hipster", wird er im Spiel zur Cyber-Stilikone; mögen manche unserer Zeitgenossen in Götz Ku... im Schwarzen Ritter nur einen sinistren Ideologen sehen, tritt er vor dem Hintergrund der verwirklichten Globohomo-Ideologie als Krieger für die Wahrheit auf. Das Design-Konzept von *Heimat Defender: Rebellion* geht auf, und es beweist mal wieder, dass Spiele eine Kunsform sein können, wenn sie nicht dem bloßen Profitstreben von Konzernen oder der einfältigen politischen Indoktrinierung dienen.

Handlung und Metapolitik

Damit wären wir bei der Handlung angekommen, und dem geneigten Leser drängt sich jetzt vielleicht die Frage auf, warum wir nicht mit der Handlung angefangen haben. Es geht uns hierbei darum, einen bestimmten Akzent zu betonen, der in der medialen Hetze gegen das Spiel und seinen Entwickler oftmals unterzugehen drohte: *Heimat Defender* ist kein Werkzeug zur bloßen Vermittlung eines politischen Weltbildes. Es ist ein vollwertiges Spiel, ein künstlerischer und interaktiv-spaßiger Ausdruck einer dystopischen Zukunftsvision, wie sie der Entwickler, sein Umfeld, und auf unsere eigene Weise auch wir bei *konflikt* teilen: Es geht darum, bestimmte reelle Entwicklungstendenzen westlicher Gesellschaften zuzuspitzen und experimentell in Szene zu setzen, sowie sie mit der Möglichkeit von echtem Dissens und politischem Widerstand zu konfrontieren. Selbstverständlich werden dabei gewisse Aspekte der Gegenwart ausgeblendet und andere überbetont, selbstverständlich sind das Spiel und sein Narrativ daher grundsätzlich in einer Position, Anstoß – unserer wegen auch berechtigten Anstoß – bei einem Teil des Publikums zu erregen. Aber so ist das nun einmal mit Kunst, insbesondere mit politischer Kunst: Sie reißt verdeckte Konflikte auf, rückt Realitäten ins Licht – alles andere wäre bloßes Infotainment. Wenn also jemand in der Story von *Heimat Defender* Topoi findet, die ihm verkürzt-antikapitalistisch oder anderweitig falsch vorkommen, soll er wissen, dass das neurechte Lager für inhaltliche Kritik und Debatte offen ist. Aber um eine Diskussion anzustoßen, muss man nun einmal Anstoß erregen.

Dabei ist die Handlung eigentlich ebenso kurzweilig wie interessant: In den 2080s beherrscht nicht nur ein futuristischer 80s-Look, sondern auch eine futuristische Version des gegenwärtigen Finanz- und Technologiekapitals – die Globohomo Corporation – die Welt. Angeführt von Commander Kurtz, der nur zufällig einem ungarischstämmigen "Philantropen" ähnelt, verklärt der Monopolkapitalist alle verbleibenden Europäer, indem er ihnen Chips einpflanzt und sie zu NPCs umwandelt. Gestützt wird er dabei von leibhaftig gewordenen Ideologischen Staatsapparaten, die ihrerseits nur zufällig deutschen Fernsehpersönlichkeiten, Politikern und Berufsantifaschistinnen ähneln. Den Kampf gegen Basis und Überbau dieses Woke Capitalism nehmen nicht etwa die Linken auf – nein, die haben es sich in Connewitz gemütlich gemacht, trinken Torben&Sören-Sojamilch und greifen unter dem Schlachtruf "Black Lives Matter!" die wahren Dissidenten gegen die Kapitalherrschaft an. Doch die Dissidenten lassen sich nicht unterkriegen und setzen im Kampf gegen Globohomo alle ihre Fähigkeiten ein.

Bei diesen Dissidenten handelt es sich, wie auch schon in unserer gegenwärtigen Zeit, um das Mosaik der Neuen Rechten. Dabei hat jeder der Hauptcharaktere und Nebenfiguren seine eigene Motivation und sein eigenes Weltbild: Neben den IB-Aktivisten spielen auch der klassisch-rechtskonservative Antaios-Verleger, der authentische Survivalist Illner, der Sozialpatriot Benedikt Kaiser, AfD-Frontmann Björn Höcke und Einprozent-Gründer Philip Stein ihre jeweiligen Rollen als spielbare Figuren und hilfreiche Tippgeber. Was sie vereint, ist der Kampf gegen die Ideologie der globalen Homogenisierung und gegen die vermeintlich übermächtigen Institutionen, von welchen sie ausgeht. Globale Vereinheitlichung und Auflösung der gewachsenen Identitäten, ungebrochene Herrschaft des Finanz- und Technologiekapitals – das ist der dystopische Gegner, gegen den die Neue Rechte realiter ebenso kämpft wie in *Heimat Defender*. Nur wird in dem Spiel diese komplexe Gemengelage eben vereindeutigt und auf einige wenige hervorstechende Figuren projiziert. Egal, was solche Vereindeutigungen in einem auslösen mögen: Es ist und bleibt ein Wahrheitskriterium politischer und anderer Weltbilder, ob und wie diese sich künstlerisch realisieren lassen. Die thematische und stilistische Stimmigkeit von *Heimat Defender* ist somit ein ausgezeichnete Beweis für den Geltungsanspruch der dahinterstehenden Weltsicht – ein metapolitischer Erfolg.

Ideologie und Vereindeutigung

Ist es aber, wie die Linken und ihre Medien hysterisch behaupten, ein Werk des Hasses und der Hetze? Auf Basis des Vorangegangenen können wir ehrlich und aufrichtig sagen: Nein, das ist es nicht. Im Gegenteil: Die regulären Gegner, das bekannte NPC-Meme, ist eben bewusst keine Karikatur auf eine real existierende Person, sondern stellt vielmehr emblematisch eine gewisse Geisteshaltung dar. In anderen Worten: Der Großteil unseres Kampfes richtet sich nicht gegen Menschen, sondern gegen die Indoktrinierung in ihren Köpfen. Das NPC-Meme mag für linke Ideologen „menschenverachtend“ erscheinen; für alle anderen drückt es hingegen die genau gegenteilige Hoffnung aus, die Massen aus ihrer ideologischen Beherrschung befreien zu können.

Hingegen sind die Zwischen- und Endgegner tatsächlich – wenn auch selbstverständlich rein zufällig – an echte Personen angelehnt. Doch auch hier ist die Botschaft eindeutig: Es handelt sich bei den zu bekämpfenden Gegnern nie um den konkreten Menschen, wie er in der echten Welt existiert, sondern stets um eine überlebensgroße Repräsentation (beinahe eine Art Hologram), die für ein bestimmtes Prinzip steht. Nicht eine bestimmte Volks-, Religions-, Berufs- oder sonstige Personengruppe, keine Klasse oder Schicht wird *per se* zum Feindbild erklärt, sondern es werden (im Grunde wie in einem Superheldenfilm) zeitgeschichtliche Phänomene wie mediale Propaganda, gesichtslose Technokratie, linksprogressive Heuchelei und abstrakte Kapitalherrschaft vereindeutigt und bekämpft. Ja, diese Phänomene werden im Spiel visuell personifiziert – aber stets mit genau der notwendigen ironischen Überzeichnung, die nötig ist, um eindeutig zu zeigen: Nicht dieser oder jener konkrete Mensch, nicht diese oder jene Gruppe ist der Gegner – der Gegner ist ein System, das von diesen Figuren lediglich repräsentiert und verwaltet wird. Sehr wichtig ist an dieser Stelle auch der fundamentale Freund/Feind-Kontrast: Bei den Protagonisten und ihren Helfern handelt es sich um konkrete, reell existierende Personen; auf der Gegenseite bekämpft wird jedoch ein zunächst abstraktes System des wirtschaftlichen und ideologischen Globalismus – dessen Vertreter deutlich als comichaft und daher im Grunde genommen austauschbare *Charaktermasken* gekennzeichnet sind. Wer hier bössartige Personifizierung oder gar Ressentiments am Werk sehen will... Nun, der will Bosheit und Ressentiment sehen. Weshalb auch immer.

Fazit

Kurzum: Das Spiel ist das Gegenteil von Hass und Hetze – es ist eine vielfache Liebeserklärung. Eine Liebeserklärung an den Sound und die Optik der 80er-Jahre und ihr Revival im Zuge der Synthwave-Bewegung. Eine Liebeserklärung an das künstlerische und weltanschauliche Konzept des Retro- bzw. Archäofuturismus, das alte und vermeintlich widerlegte Zukunftsvisionen mit neuem Leben erfüllt. Eine Liebeserklärung an ein Genre, welches der Entwickler offensichtlich kennt und beherrscht wie kein anderes. Eine Liebeserklärung an das Eigene, an die unverwechselbare historisch gewachsene Identität, die gegen Ersetzungsmigration und Globalismus zu verteidigen es wert ist. Zuletzt eine Liebeserklärung an die sogenannte Mosaikrechte, an das gesamte neurechte Lager, an seine Vordenker, sein Umfeld und sein Publikum – letztlich seid Ihr es, dem das Spiel gewidmet ist.

kvltagames hat mit dem ersten patriotischen Computerspiel tatsächlich einen Meilenstein geschaffen, einen metapolitischen Erfolg wie er im Buche steht. Wir möchten unseren Teil dazu beitragen, dass das Spiel sich so weit verbreitet, wie es ihm gebührt und dass der Entwickler auch in Zukunft sein Talent und seine Vision ähnlichen Projekten widmen kann. Darum möchten wir an dieser Stelle noch einmal alle unsere Leser darauf hinweisen, dass das Spiel zwar kostenlos auf der Webseite erhältlich ist, aber (hoffentlich) demnächst auch für einen kleinen Preis bei Steam gekauft werden kann. Weiterhin kann der finanzierende Verein hinter dem Spiel und anderen patriotischen Projekten hier mit Spenden unterstützt werden. Doch auch diejenigen unter Euch, die gerade nicht spenden können oder wollen, können noch heute aktiv werden: Verbreitet das Spiel und positive Berichterstattung in den sozialen Medien, erstellt Let's Play Videos und Speedruns, oder arbeitet im *Heimat Defender*-Fanwiki mit. Kurz: Engagiert Euch politisch und metapolitisch, treibt unsere Narrative voran und den Gegner ideologisch in die Defensive.

Wir müssen bedenken: Zwar ist der Globalismus zu diesem Zeitpunkt tonangebend in den ideologischen Staatsapparaten; und es ist auch wahr, dass wir uns am linken Straßenmob nicht einfach durch die Waldgang-Dimension vorbei-teleportieren können. Doch gleichzeitig zeigt der Kontrast

zwischen steuerfinanzierten Desastern wie *Leons Identität* und Indie-Hits wie *Heimat Defender*, welche Seite die besseren Karten im Kampf um die Köpfe und Herzen der Jugend in der Hand hält. Könnt Ihr euch vorstellen, dass ein linker Familienvater gemeinsam mit seinem loyalen politischen Umfeld ein ganzes Jahr lang konzentriert an einem Projekt arbeitet, das sein Weltbild zugleich spaßig und pointiert in Szene setzt und sich als vollwertiges Videospiel nicht verstecken muss? Wir auch nicht, genau genommen können wir uns keinen einzigen dieser Aspekte auf der politischen Linken vorstellen. Und genau da liegt unser Vorsprung und unsere Stärke.

Mit dem Ziel einen „Gegenentwurf“ zu üblichen aktuellen Spielen der Spielindustrie zu setzen, ist die Gesamtkonzeption mit einem Rückgriff auf ein Spiel in 8-Bit Optik als Jump'n'Run nach Auffassung des Gremiums in sich konsequent und mit zahlreichen satirischen Elementen umgesetzt worden.

Das Gremium sieht in Form, Machart, Medientypus und Verbreitung dabei eine sehr jugendaffine Ansprache. Gesellschaftspolitische Themen, wie etwa „Black Lives Matter“, Angst vor Überfremdung, mediale Bevormundung oder etwa auch eine grenzenlose Konsumorientierung in einer globalisierten kapitalistisch orientierten Gesellschaft werden in einer bissig-satirischen Art künstlerisch eingekleidet. Hierdurch leistet das Spiel – neben der reinen Spielmöglichkeit – Anlass zu einer politischen Auseinandersetzung und damit auch Meinungsbildung in aktuellen politischen Debatten. Die politische Intention darf bei dieser Bewertung keine Rolle spielen.

Der Schutz der künstlerisch eingekleideten Meinungsäußerung findet jedoch seine Grenze, wo Bevölkerungsgruppen – wie Mitglieder der LGBTQIAPK+-Community – systematisch und agitativ ausgegrenzt und als zu bekämpfende Feinde im Spiel und letztlich im realen Leben inszeniert werden.

Die in Computerspielen durchaus beliebte Rahmenhandlung einer dystopisch anmutenden Spielwelt dient hier vor allem dazu, ein jugendaffines Verbreitungsmedium zu gestalten, durch das diskriminierende Botschaften und eine feindselige Haltung gegen die o. g. Gruppen Verbreitung finden. Insoweit bietet die künstlerische Inszenierung in der konkreten Umsetzung auch und vor allem den Boden dafür, dass die adressierten Gruppen sexueller Orientierung als zu bekämpfende Feinde wahrgenommen werden. Ausgrenzung und Widerstand werden geradezu zu einer Notwehrhandlung und Pflicht stilisiert.

Kinder und Jugendliche, insbesondere diejenigen, bei denen sich noch das eigene Werte- und Normenverständnis sowie ein politisches und gesellschaftliches Verständnis ausbildet, können – wie oben gezeigt – ob dieser speziell auf sie zugeschnittenen Ansprache in erhöhtem Maße gefährdet sein, die sozialetisch desorientierenden Inhalte anzunehmen und in ihr Denken und Handeln zu übernehmen. Nach Auffassung des Gremiums überwiegen insgesamt die Belange des Jugendschutzes wegen der intensiven Beeinträchtigung des Jugendschutzes, die von den Inhalten des Internetangebots ausgeht.

Auch bei einer Abwägung zwischen den Belangen des Jugendschutzes und dem Grundrecht auf freie Meinungsäußerung aus Art. 5 Abs. 1 GG kann kein anderes Ergebnis angezeigt sein. Zwar gibt dieses Grundrecht jedermann das Recht, seine Meinung in Wort, Schrift und Bild frei zu äußern und zu verbreiten, es findet seine Grenzen jedoch u. a. in den gesetzlichen Bestimmungen zum Schutze der Jugend (Art. 5 Abs. 2 GG). Das Jugendschutzgesetz (JuSchG) als Schrankengesetz muss wiederum im Lichte der Bedeutung der Meinungsfreiheit gesehen werden (BVerfGE 7, 198, 208). Parallel zur obigen Abwägung der Belange des Jugendschutzes zur Kunstfreiheit sind die geäußerten Ansichten grundsätzlich vom Schutzbereich der Meinungsfreiheit umfasst.

Auch hier gilt, dass gerade im jugendkulturellen Kontext und in der politischen Auseinandersetzung Meinungsäußerungen von dem Grundrecht erfasst sind, die extrem erscheinen und besonders zugespitzt vorgetragen werden.

Dabei ist klarzustellen, dass die Bundesprüfstelle entsprechend § 18 Abs. 3 Nr. 1 JuSchG keine Indizierung allein wegen des politischen, sozialen, religiösen oder weltanschaulichen Inhalts vornimmt.

Das Bundesverfassungsgericht hat die Möglichkeit der freien Diskussion als das Fundament der freiheitlich demokratischen Gesellschaft beschrieben (vgl. BVerfGE 90, 1). Um jugendliche Personen zu mündigen Staatsbürgern heranreifen zu lassen, bedürfen diese einer Stärkung in ihrer „Kritikfähigkeit in Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Meinungen“ (BVerfG. ebd.). Demnach wird mit dieser Regelung der Jugendschutz unter anderem zugunsten der politischen Meinungsfreiheit beschränkt und gleichzeitig der „besonderen Bedeutung der Meinungsfreiheit für die politische Auseinandersetzung Rechnung“ getragen (BVerfG. ebd.).

Die Indizierung erfolgt vorliegend nicht allein aufgrund der über das Spiel vermittelten politischen Inhalte.

Einziges Maßstab der Indizierung ist der in § 18 Abs.1 S.1 JuSchG beschriebene Umstand, dass das Medium geeignet sein muss, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden. Vorliegend findet – wie oben ausführlich begründet – eine Indizierung deshalb statt, da das Spiel „Heimat Defender“ Menschengruppen diskriminiert und verrohend wirken kann.

Ähnlich der obigen Abwägung stellt das Gremium fest, dass die vorhandenen sozialetisch desorientierenden Inhalte vorliegend nicht im Lichte der Bedeutung der Meinungsfreiheit in ihrer das Grundrecht beschränkenden Wirkung relativiert werden, so dass eine Indizierung verhältnismäßig ist. Es finden sich – wie gezeigt – im Spiel zahlreiche Äußerungen und Handlungen, die die hinsichtlich ihrer sexuellen Orientierung und Selbstbestimmung spezifizierbaren Gruppen erheblich diskriminieren und zu bekämpfenden Feindbildern stilisieren. Aus den Äußerungen spricht eine tiefe Missachtung. Ein Erziehungsziel in unserer Gesellschaft – abgeleitet aus den oben genannten Entwicklungsaufgaben in der Adoleszenz – ist darin zu sehen, dass Kinder und Jugendliche lernen sollen, andere Menschen zu tolerieren und zu respektieren, auch wenn diese etwa eine andere sexuelle Orientierung haben.

Nach Ansicht des Gremiums ist daher die Jugendgefährdung, die von den verfahrensgegenständlichen Spielinhalten ausgeht, so erheblich, dass die Meinungsfreiheit gegenüber dem Jugendschutz im vorliegenden Fall zurückstehen muss. Dabei hat das 12er-Gremium ausdrücklich darauf hingewiesen, dass die Belange des Jugendschutzes umso gravierender wiegen, je gezielter die Ansprache und Verbreitung der Inhalte in besonders jugendaffiner Form – wie hier – erfolgen.

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 18 Abs. 4 JuSchG lag nicht vor, da die Verbreitung des Internetangebots und des Online-Spiels als nicht nur geringfügig eingestuft wird.

Der Inhalt des Internetspiels ist jugendgefährdend. Er verstößt nach Einschätzung des Gremiums jedoch nicht gegen eine in § 18 Abs. 2 Nr. 4 JuSchG genannte Strafvorschrift. Das Angebot war daher gemäß § 18 Abs. 2 Nr. 3 JuSchG in **Teil C** der Liste der jugendgefährdenden Medien einzutragen.

Aus der Indizierungsentscheidung ergeben sich folgende Verbreitungs- und Werbebeschränkungen:

Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV):

§ 4 JMStV Unzulässige Angebote

(1) Unbeschadet strafrechtlicher Verantwortlichkeit sind Angebote unzulässig, wenn sie

1. Propagandamittel im Sinne des § 86 des Strafgesetzbuches darstellen, deren Inhalt gegen die freiheitliche demokratische Grundordnung oder den Gedanken der Völkerverständigung gerichtet ist,
 2. Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen im Sinne des § 86a des Strafgesetzbuches verwenden,
 3. zum Hass gegen Teile der Bevölkerung oder gegen eine nationale, rassische, religiöse oder durch ihr Volkstum bestimmte Gruppe aufstacheln, zu Gewalt- oder Willkürmaßnahmen gegen sie auffordern oder die Menschenwürde anderer dadurch angreifen, dass Teile der Bevölkerung oder eine vorgezeichnete Gruppe beschimpft, böswillig verächtlich gemacht oder verleumdet werden,
 4. eine unter der Herrschaft des Nationalsozialismus begangene Handlung der in § 6 Abs. 1 und § 7 Abs. 1 des Völkerstrafgesetzbuches bezeichneten Art in einer Weise, die geeignet ist, den öffentlichen Frieden zu stören, leugnen oder verharmlosen,
 5. grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt; dies gilt auch bei virtuellen Darstellungen,
 6. als Anleitung zu einer in § 126 Abs. 1 des Strafgesetzbuches genannten rechtswidrigen Tat dienen,
 7. den Krieg verherrlichen,
 8. gegen die Menschenwürde verstoßen, insbesondere durch die Darstellung von Menschen, die sterben oder schweren körperlichen oder seelischen Leiden ausgesetzt sind oder waren, wobei ein tatsächliches Geschehen wiedergegeben wird, ohne dass ein berechtigtes Interesse gerade für diese Form der Darstellung oder Berichterstattung vorliegt; eine Einwilligung ist unbeachtlich,
 9. Kinder oder Jugendliche in unnatürlich geschlechtsbetonter Körperhaltung darstellen; dies gilt auch bei virtuellen Darstellungen,
 10. pornografisch sind und Gewalttätigkeiten, den sexuellen Missbrauch von Kindern oder Jugendlichen oder sexuelle Handlungen von Menschen mit Tieren zum Gegenstand haben; dies gilt auch bei virtuellen Darstellungen, oder
 11. in den Teilen B und D der Liste nach § 18 des Jugendschutzgesetzes aufgenommen sind oder mit einem in dieser Liste aufgenommenen Werk ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich sind. In den Fällen der Nummern 1 bis 4 und 6 gilt § 86 Abs. 3 des Strafgesetzbuches, im Falle der Nummer 5 § 131 Abs. 3 des Strafgesetzbuches entsprechend.
- (2) Unbeschadet strafrechtlicher Verantwortlichkeit sind Angebote ferner unzulässig, wenn sie
1. in sonstiger Weise pornografisch sind,
 2. in den Teilen A und C der Liste nach § 18 des Jugendschutzgesetzes aufgenommen sind oder mit einem in dieser Liste aufgenommenen Werk ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich sind, oder
 3. offensichtlich geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit unter Berücksichtigung der besonderen Wirkungsform des Verbreitungsmediums schwer zu gefährden.
- In Telemedien sind Angebote abweichend von Satz 1 zulässig, wenn von Seiten des Anbieters sichergestellt ist, dass sie nur Erwachsenen zugänglich gemacht werden (geschlossene Benutzergruppe).
- (3) Nach Aufnahme eines Angebotes in die Liste nach § 18 des Jugendschutzgesetzes wirken die Verbote nach Absatz 1 und 2 auch nach wesentlichen inhaltlichen Veränderungen bis zu einer Entscheidung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien.

§ 6 Jugendschutz in der Werbung und im Teleshopping

- (1) Werbung für indizierte Angebote ist nur unter den Bedingungen zulässig, die auch für die Verbreitung des Angebotes selbst gelten. Die Liste der jugendgefährdenden Medien (§ 18 des Jugendschutzgesetzes) darf nicht zum Zwecke der Werbung verbreitet oder zugänglich gemacht werden. Bei Werbung darf nicht darauf hingewiesen werden, dass ein Verfahren zur Aufnahme eines Angebotes oder eines inhaltsgleichen Trägermediums in die Liste nach § 18 des Jugendschutzgesetzes anhängig ist oder gewesen ist.

Rechtsbehelfsbelehrung:

Eine Klage gegen diese Entscheidung kann innerhalb eines Monats nach Zustellung schriftlich, zur Niederschrift oder elektronisch beim Verwaltungsgericht Köln, Appellhofplatz 1, 50667 Köln, erhoben werden. Die Klage kann auch durch Übertragung eines elektronischen Dokuments an die elektronische Poststelle des Gerichts erhoben werden. Das elektronische Dokument muss für die Bearbeitung durch das Gericht geeignet sein. Es muss mit einer qualifizierten elektronischen Signatur der verantwortenden Person versehen sein oder von der verantwortenden Person signiert und auf einem sicheren Übermittlungsweg gemäß § 55a Absatz 4 VwGO eingereicht werden. Die für die Übermittlung und Bearbeitung geeigneten technischen Rahmenbedingungen bestimmen sich nach näherer Maßgabe der Verordnung über die technischen Rahmenbedingungen des elektronischen Rechtsverkehrs und über das besondere elektronische Behördenpostfach (Elektronischer-Rechtsverkehr-Verordnung - ERVV) vom 24. November 2017 (BGBl. I S. 3803). Die Klage ist gegen die Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch die Bundesprüfstelle zu richten (§ 25 Abs. 1, 2, 4 JuSchG; § 42 VwGO). Sie hat keine aufschiebende Wirkung.

Hinweis: Weitere Informationen erhalten Sie auf der Internetseite www.justiz.de.