
Entscheidung Nr. 6077 vom 03.09.2015
bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT vom 30.09.2015

Antragstellerin und Verfahrensbeteiligte:

Take-Two Interactive GmbH

[REDACTED]

[REDACTED]

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat in ihrer
689. Sitzung vom 03. September 2015
an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:
Stellvertretende Vorsitzende:

[REDACTED]

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

[REDACTED]

[REDACTED]

Länderbeisitzer/-innen:

Bremen

Hamburg

Hessen

[REDACTED] n

Protokollführer:

[REDACTED]

Für die Antragstellerin / die Verfahrensbeteiligte:

[REDACTED] (Take-Two Interactive GmbH)
[REDACTED]

beschlossen:

Das PC-Spiel
„Grand Theft Auto: San Andreas“
(EU-Version)
Take 2 Interactive GmbH, München,

wird aus der Liste der jugendgefährdenden
Medien gestrichen.

S a c h v e r h a l t

Das PC-DVD-ROM-Spiel „Grand Theft Auto: San Andreas“ (EU-Version) wurde mit Entscheidung Nr. 8519 (V) vom 07.01.2009, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 16 vom 31.01.2009, in die Liste der jugendgefährdenden Medien eingetragen (Listenteil A).

Mit Ausnahme der englischen Sprachausgabe sind sämtliche Inhalte des Spieles wie Menüs, Untertitel sowie Texte in der Anleitung und auf der Umverpackung in deutscher Sprache verfasst.

Der Spieler steuert den Protagonisten Carl Johnson aus der Perspektive der dritten Person durch den fiktiven Staat „San Andreas“, dessen Darstellung sich am Staat Kalifornien orientiert und drei Städte umfasst (Los Santos, San Fierro und Las Venturas). Johnson kann sich zu Fuß oder in verschiedensten Fahr- und Flugzeugen fortbewegen und entweder die Stadt frei erkunden oder unterschiedlichste Aufträge annehmen, vom Botendienst bis zum Auftragsmord. Johnson versucht im Spielverlauf den Mord an seiner Mutter aufzuklären. Nachdem sein Bruder verhaftet wird, führt der Protagonist Aufträge für den Polizisten Tenpenny aus, tötet einige Verräter und kann schließlich, nachdem der korrupte Tenpenny stirbt, seine Familie wieder vereinen. Die Missionen bestehen im Wesentlichen aus einer Sequenz von Laufen, Schießen, Fahrzeuge fahren, Gegenstände oder Personen befördern, zum Teil unter Zeitdruck. Der Spielfortschritt kann an bestimmten Punkten gesichert werden, freies Speichern ist nicht möglich. Die Spielzeit liegt bei ungefähr 50 bis 100 Stunden.

Das Spielinterface ist um ein zentrales Fadenkreuz herum angelegt. Die linke untere Ecke zeigt eine Karte, auf der neben einem Kompass eine Übersicht über die nähere Umgebung sowie Missionsziele verzeichnet sind. Die obere rechte Ecke des Interface weist Johnsons Lebensenergie, die Menge mitgeführten Geldes, die aktuelle Waffe samt dafür insgesamt verfügbarer und im Magazin befindlicher Munition sowie die bereits im Spiel verstrichene Zeit aus. Verlorene Lebensenergie kann durch die Aufnahme von Essen oder Gesundheitsupgrades regeneriert werden.

Johnson sieht sich im Spielverlauf zahlreichen menschlichen Opponenten gegenüber, die sehr heterogen visualisiert sind. Zudem kann er beliebige menschliche Passanten attackieren. Um sich gegen Angreifer verteidigen zu können, kann Johnson auf zahlreiche Waffen zurückgreifen, darunter Messer, Baseballschläger, Kettensägen, Molotowcocktails und verschiedenste Schusswaffen wie Pistolen, Schrotflinten, Sturm- und Scharfschützengewehre sowie Raketenwerfer. Begeht der Spieler ein Verbrechen, wird die Polizei nach ihm suchen. Je gravierender das Verbrechen, desto mehr Einheiten fahnden nach ihm. Insgesamt gibt es sechs Fahndungslevel, die durch Sterne dargestellt werden. Bei einem Stern wird der Spieler gesucht und festgenommen. Ab dem zweiten Stern ist das Polizeiaufgebot größer und die Polizisten versuchen, auf den Spieler zu schießen. Bei drei Sternen gibt es vereinzelt Polizeiabsperungen und der Spieler wird nicht nur am Boden, sondern auch aus der Luft per Polizeihubschrauber verfolgt. Bei vier Sternen kommen die ersten Spezialeinheiten wie die Polizei-Trucks usw. dazu, bei fünf Sternen erscheint das FBI und bei sechs Sternen wird auch das Militär mit u.a. Panzer und Jagdflugzeuge eingesetzt, je nachdem, wo sich der Spieler befindet.

In der Indizierungsentscheidung wurde ausgeführt, der Spielinhalt wirke verrohend. Das Spiel sei deutlich von der Ausübung brutaler Gewalt gegen Menschen geprägt. Neben den Missionen, in denen häufig das Töten von Menschen die einzige Möglichkeit für den erfolgreichen Abschluss der Aufgabe sei, könne der Spieler auch wahllos unbeteiligte und unbewaffnete Menschen angreifen. Auch die Option beliebig Passanten zu überfahren sowie Raubmord zu begehen, fiel darunter. Auch wenn sich durch derartige Aktionen der Fahndungsdruck erhöhe, könnten zumindest anfangs die anrückenden Polizisten ebenso wie die vorherigen Opfer eliminiert werden. Neben auftretenden Blutspritzern bildeten sich unter getöteten Figuren Blutlachen. Auf bereits am Boden liegende Gegner könne bis zu deren Tod eingeschlagen und getreten werden. Die Nutzung von Molotow-Cocktails setze Spielfiguren in Brand. Durch Kopfschüsse zerplatze der Schädel des

Opfers. Die Szenen seien jeweils mit Geräuschen wie etwa Schmerzensschreien der Opfer unterlegt. Zwar seien gewaltfreie Spielelemente enthalten, diese träten aber aufgrund von Umfang und Intensität der Gewaltdarstellungen deutlich in den Hintergrund.

Mit Schreiben vom 01.07.2015 beantragte der Verfahrensbevollmächtigte der Verfahrensbeteiligten, die Inhaberin der Nutzungsrechte ist, das PC-Spiel aus der Liste der jugendgefährdenden Medien zu streichen, da der Inhalt nicht mehr als jugendgefährdend einzustufen sei.

Der Antrag auf Listenstreichung sei zulässig, auch wenn noch nicht zehn Jahre seit der Listenaufnahme vergangen seien. Die Vorschrift des § 23 Abs. 4 JuSchG, wonach zehn Jahre nach Listenaufnahme über eine Listenstreichung im 3er-Gremium entschieden werden kann, sei eine Sonderregelung zur Vereinfachung, schließe aber eine anderweitige Listenstreichung nicht aus. Über solche anderweitigen Streichungsanträge müsse das 12er-Gremium entscheiden.

Gemäß § 21 Abs. 5 Nr. 2 JuSchG habe die Bundesprüfstelle sogar von Amts wegen tätig zu werden, wenn „bekannt“ werde, dass die Voraussetzungen für eine Indizierung nicht mehr vorliegen. Ausreichend sei neben sicherer positiver Kenntnis insoweit auch ein begründeter Zweifel über das weitere Vorliegen der Voraussetzungen. Entsprechende Kenntnis oder Zweifel könnten sich insbesondere aus einem Listenstreichungsantrag ergeben.

Der Antrag auf Listenstreichung sei auch begründet. Das Spiel sei ein so genanntes Open-World-Spiel; die Reihe „Grand Theft Auto“ könne als Vorreiter dieses Spielgenres bezeichnet werden. Charakteristisch für diese Spiele sei eine offene Spielwelt, die dem Spieler viele Interaktions- und Entdeckungsmöglichkeiten bietet und größtmögliche Handlungsfreiheiten lasse. Unter anderem könne die Spielfigur auch selbst Straftaten begehen, was allerdings immer eine Reaktion der Ordnungskräfte (Polizei, Militär) auslöse, die umso heftiger ausfalle, je mehr Straftaten der Spieler begeht.

Die Bundesprüfstelle habe zur Begründung der Indizierungen ursprünglich insbesondere ausgeführt, dass diese in einer realistischen Umgebung realistische Gewaltdarstellungen wie ein „Zerplatzen“ von Köpfen und Darstellungen von Blutlachen und Blutspritzern insbesondere beim Einsatz von besonderen Waffen wie Kettensägen enthielten, und es dem Spieler ermöglichten Verbrechen zu begehen, und zwar mindestens teilweise auch gegen unbeteiligte Zivilisten. Der Spieler werde hierfür sogar belohnt, weil er dabei Spielgeld erbeute.

Allerdings hätte das damalige Gremium auch eine Reihe von Spielaspekten zur Begründung der Indizierung herangezogen, die inhaltsgleich in der altersgekennzeichneten deutschen Fassung der jeweiligen Spiele enthalten seien und demzufolge grundsätzlich eine Jugendgefährdung nicht auslösen könnten. In Teilen sei seitens der Bundesprüfstelle zudem von nicht ganz zutreffenden Annahmen oder Beschreibungen des Spielablaufs und der Handlungsmöglichkeiten ausgegangen worden.

So sei nicht zutreffend, dass das Spiel keine oder nur wenige gewaltfreie Alternativhandlungen biete. Der Spieler könne vielmehr zahlreichen gewaltfreien Tätigkeiten nachgehen, für die er ebenfalls mit Spielwährung oder durch Freischalten von Trophäen belohnt werde, beispielsweise Botenfahrten (u.a. Taxi-, Krankenwagen-, Löschhubschrauber- und Müllabfuhrmissionen) absolvieren, verschiedene Auto- und Motorradrennen fahren, versteckte Autos, Pakete oder sonstige Gegenstände suchen, Fotos machen, Graffiti übersprühen, Stunts absolvieren, oder einfach Golf spielen und an einen Triathlon teilnehmen. Es gebe auch keineswegs eine „Pflicht“, insbesondere Zivilisten zu töten. Im Übrigen enthalte das Spiel nicht etwa durchgängig „Schmerzensschreie“, sondern in den meisten Fällen nur kurze Ausrufe oder ein Aufstöhnen als akustische Rückmeldung, wenn ein Gegner getroffen wurde.

Die Belohnungen, die der Spieler nach Angriffen auf Fußgänger (bei denen es sich keineswegs nur um Zivilisten, sondern häufig um feindliche Gangmitglieder handle) erhalten könne, seien überdies sehr gering – es handle sich um zufällig ermittelte ein- bis niedrige zweistellige Beträge der Spielwährung. Diese Summen stünden insbesondere wegen der damit verbundenen erhöhten Fahndungslevel in keinem Verhältnis zu anderen Möglichkeiten, Spielgeld zu erhalten, etwa

durch Autorennen oder im Rahmen von „Botenfahrt“-Mission mit Taxis, Krankenwagen, Feuerwehr oder Müllabfuhr, die beliebig absolviert werden könnten und sehr schnell mittlere vierstellige Beträge der Spielwährung einbrächten. Auch gelungene Stunts und Fahrmanöver würden schon mit dreistelligen Summen belohnt.

Entgegen den Formulierungen in der Indizierungsentscheidung sei die Spielfigur ihren Gegnern keineswegs deutlich überlegen. Gerade zu Beginn des Spiels endeten Schusswechsel mit Feinden meist mit der Verwundung des Spielers, die dazu führe, dass eine Mission scheitert und der Spieler Geld und Waffen verliert.

Schließlich könne keine Rede davon sein, dass bei Beschuss der Kopf einer Figur „zerplatze“. Dieser Begriff insinuiere ein Verharren gerade auf einem angeblichen Vorgang des schwunghaften Auseinanderfallens von Einzelteilen, der in dem Spiel aber gerade nicht vorkomme. Vielmehr verschwinde der Kopf gegnerischen Figuren bei direkten Treffern mit einigen wenigen besonders starken Waffen und werde durch eine im Spiel auch an derer Stelle vorkommende Darstellung von Blutspritzern ersetzt, ohne dass dies jeweils besonders detailliert dargestellt werde.

Die in der Indizierungsentscheidung als Gewaltspitze herausgestellte Möglichkeit, eine Kettensäge (mit entsprechenden Bluteffekten) als Waffe einzusetzen, könne als solche heutzutage nicht mehr als jugendgefährdend gelten. Der Einsatz einer solchen eher unkonventionellen Waffe durch eine Spielfigur wirke nicht stärker verrohend als eine Tötung mit einer herkömmlichen Schuss- oder Hieb-Waffe. Zudem unterscheide sich die Visualisierung des Kettensägen-Einsatzes kaum von dem Einsatz anderer Waffen innerhalb des Spiels. Die gesamte Darstellung wirke undeutlich und beschränkte sich auf die bloße Treffervisualisierung, ohne die Eigenart dieses Werkzeugs am Opfer kenntlich zu machen. Vielmehr beschränke sich die Wiedergabe auf eine schemenhafte, einem deutlich veralteten Stand der Computergrafik entsprechende Darstellung, die aufgrund Form, Farbe und Bewegungsablauf der Spielfigur und dessen Gegnern eine sozialetisch desorientierte Wirkung auf heutige Jugendliche ausschließe.

Bei älteren Spielen wie dem vorliegenden sei zu berücksichtigen, dass eine früher noch als „detailliert“ eingestufte Gewaltdarstellung aus heutiger Sicht meist eher abstrakt und cartoonhaft wirke. Die Medienlandschaft habe sich seit der ursprünglichen Indizierungsentscheidung erheblich gewandelt. Der technologische Fortschritt ermögliche Darstellungen und Ausdrucksformen, die von umfassender Realitätsnähe getragen seien. Fotonahe Darstellungen auf aktuellen Konsolen markierten den zeitgemäßen Standard und gälten dementsprechend als Maßstab dafür, welche Abbildungen und Schilderungen als realitätsnah oder realitätsfern einzustufen seien. Aufgrund der weiten Verbreitung von 3D-Endgeräten, insbesondere im Bereich der Spielekonsolen, sei die Anspruchshaltung der Verbraucher – und damit auch die der jugendlichen Rezipienten – in Bezug auf die Realitätsnähe damit deutlich höher, als dies noch vor einigen Jahren der Fall gewesen sei.

Nicht anders als in dem im Oktober 2014 von der Liste gestrichenen Titel „Grand Theft Auto: Vice City“ wirkten die Figuren in dem vorliegenden Spiel schematisch und auch die urbane Umgebung sei deutlich als fiktive „Spielwelt“ erkennbar. Dieser Befund sei noch damit zu ergänzen, dass aufgrund der beschränkten technischen Möglichkeiten der damaligen Zeit zahlreiche in Gruppen auftretende Gegnerfiguren absolut identisch aussähen und damit nicht-individuell, unrealistisch und symbolhaft wirkten. Dies zeige sich insbesondere bei der Zuordnung von Gegnern zu verschiedenen Gegnergruppen – hier sei die Darstellung mit den stets gleichen Kleidungsfarben als Erkennungsmerkmal besonders stereotyp. Es fehle den Darstellungen insofern die Eignung, heutigen Minderjährigen als Vorbild für reale Handlungsmuster zu dienen. Der Spieler werde aufgrund der distanzierend und comichaft wirkenden Grafik in das Kampfgeschehen kaum mehr emotional involviert. Auf visueller Ebene wie in der Untermalung durch Audioeffekte und Musik seien die Darstellung fiktive und als unrealistisch zu erkennende Schilderungen. Das spielerische Erleben hinsichtlich der Beeinflussung des Rezipienten sei demnach heute anders zu bewerten als noch vor einigen Jahren.

Dieser Wandel der Maßstäbe komme in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle mittlerweile deutlich zum Ausdruck. Das Spiel „Grand Theft Auto: Vice City“, das inhaltlich und technisch/ graphisch dem verfahrensgegenständlichen Spiel sehr ähnlich sei, sei bereits von der Liste der ju-

gendgefährdenden Medien gestrichen worden. In einer weiteren neueren Entscheidung habe die Bundesprüfstelle ein aktuelles Open World Spiel nicht indiziert, weil die darin enthaltenen Gewaltdarstellungen im Vergleich zu anderen, altersgekennzeichneten Spielen des Genres kaum detailliert gewesen seien. In beiden Fällen hätten die Spiele sowohl die Möglichkeit des Angriffs auf Zivilisten enthalten (einschließlich Erbeutung von Spielgeld) als auch die Darstellung von Blutspritzern/Blutlachen, u.a. bei Einsatz einer Kettensäge.

Der Verfahrensbevollmächtigte führt weiter aus, in den Jahren nach der Indizierung hätten sich die Maßstäbe zur Beurteilung der vorliegenden Darstellungen und Spielinhalte gravierend gewandelt. Das Genre „Open World“ habe sich als sehr populäres Spielgenre erwiesen und etabliert. Zahlreiche Spiele griffen dabei – wie auch Filme – mittlerweile auf Handlungsmotive zurück, die im Gangster-Milieu angesiedelt seien. Spieler würden diesen besonderen Handlungsrahmen als fiktionale Spielverabredung anerkennen und übertragen die Handlungsmaßstäbe ihrer Figur nicht auf ihre Lebenswirklichkeit. Dementsprechend stehe die Möglichkeit, Zivilisten anzugreifen und sogar zu berauben, einer Alterskennzeichnung durch die Obersten Landesjugendbehörden (und damit der verbindlichen Ablehnung einer Jugendgefährdung) nicht mehr im Weg, wenn entsprechende Spielhandlungen – so wie in dem vorliegenden Spiel – zumindest eine entsprechende Reaktion der Sicherheitskräfte gegen den Spielcharakter auslösten.

Aufgrund seines Alters sei das vorliegende Spiel schließlich auch nicht mehr jugendaffin, sondern eher aus nostalgischen Gründen für eine deutlich ältere Zielgruppe interessant. Heutige Jugendliche empfänden die veraltete Grafik und Steuerung nicht als attraktiv und würden eher die jeweils aktuelle Nachfolgerversion spielen. Bei einer erneuten Verwertung der Spiele stünden als Zielgruppe solche Personen im Vordergrund, die bereits vor vielen Jahren das Original gespielt haben, und die nun aus nostalgischen Gründen wieder zu diesen Spielen als stilprägende Vertreter des Open-World-Genres griffen.

Hinzu komme, dass eine Indizierung nicht erforderlich sei, um ein Spiel von jüngeren Jugendlichen fern zu halten. Es erscheine praktisch ausgeschlossen, dass die USK/OLJB dem Spiel nach der Listenstreichung ein anderes Kennzeichen als „keine Jugendfreigabe“ – mit dem damit einhergehenden Verkaufsverbot an Minderjährige und den Beschränkungen des Versandhandels und Digitalvertriebs nach dem JuSchG und dem JMStV – erteilen würden.

Die Verfahrensbeteiligte wurde über ihren Verfahrensbevollmächtigten form- und fristgerecht benachrichtigt, dass über den Antrag auf Listenstreichung in der Sitzung des 12er-Gremiums vom 03.09.2015 entschieden werden solle.

In der Sitzung des 12er-Gremiums nahmen der Verfahrensbevollmächtigte und ein Vertreter der Verfahrensbeteiligten im Wesentlichen Bezug auf die in ihrem Schriftsatz getätigten Ausführungen und betonten noch einmal die Vielschichtigkeit des Spielinhalts und die seit der Indizierung erfolgten inhaltlichen Veränderungen im Prüfmaßstab für Open World Spiele. Sie führten ergänzend aus, das Töten von Unbeteiligten werde mit einem höheren Fahndungslevel geahndet als die Tötung von Kriminellen. Die Komplexität des Spiels habe sich im Vergleich zu früheren Ausgaben der Spielereihe erhöht. Auch die Figuren selbst seien vielseitiger gestaltet; so könne die eigene Spielfigur u.a. durch zu vieles Essen dick werden.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des PC-Spiels Bezug genommen. Das Spiel wurde den Mitgliedern des Gremiums in der Sitzung von dem Spieletester der Bundesprüfstelle in seinen wesentlichen Bestandteilen vorgeführt und erläutert.

G r ü n d e

Das PC-Spiel „Grand Theft Auto: San Andreas“ (EU-Version) war wie beantragt aus der Liste zu streichen.

Die Listenstreichung eines indizierten Mediums ist in den Fällen möglich, in denen die Voraussetzungen für eine Aufnahme in die Liste nicht mehr vorliegen (§ 18 Abs. 7 Satz 1 JuSchG), das heißt, wenn das Medium seine jugendgefährdende Wirkung verloren hat.

Der Gesetzgeber hat in § 23 Abs. 4 JuSchG festgelegt, dass zehn Jahre nach Listenaufnahme über eine Listenstreichung im vereinfachten Verfahren (3er-Gremium) entschieden werden kann. Hier gilt somit die gesetzliche Vermutung, dass aufgrund einer dem gesellschaftlichen Wertewandel analog veränderten Bewertungspraxis der Bundesprüfstelle von einem evidenten Fall des „Nichtmehr-Vorliegens“ der Voraussetzungen einer Indizierung ausgegangen werden kann (vgl. Liesching in Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, 5. Auflage, § 23 Rn. 7).

Vorliegend ist der Antrag auf Listenstreichung bereits zum jetzigen Zeitpunkt, sechs Jahre nach der Listenaufnahme, zulässig. Die in dem Antragsschreiben gemachten Ausführungen waren geeignet, Zweifel daran aufkommen zu lassen, ob nach wie vor die Voraussetzungen für eine Aufnahme in die Liste vorliegen, so dass dazu die Entscheidung des 12er-Gremiums einzuholen war.

Der Antrag ist darüber hinaus auch begründet. Nach Auffassung des Gremiums ist der Spielinhalt nach heutigen Maßstäben nicht mehr als jugendgefährdend einzustufen.

Träger- und Telemedien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden, sind von der Bundesprüfstelle gemäß § 18 Abs. 1 Satz 1 JuSchG in die Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen. Nach § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG zählen dazu vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien sowie solche Medien, in denen Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird.

Eine verrohende Wirkung setzt voraus, dass der Inhalt eines Mediums so gestaltet ist, dass eine gleichgültige oder positive Einstellung zum Leiden Dritter als eine dem verfassungsrechtlichen Wertebild entgegen gesetzte Anschauung entsteht (vgl. Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, 5. Auflage, § 18 JuSchG, Rn. 33). Dies ist der Fall, wenn mediale Gewaltdarstellungen Brutalität fördern bzw. ihr entschuldigend das Wort reden. Das ist vor allem dann gegeben, wenn Gewalt ausführlich und detailliert gezeigt wird und die Leiden der Opfer ausgeblendet werden bzw. die Opfer als ausgestoßen, minderwertig oder Schuldige dargestellt werden (Nikles, Roll, Spürck, Erdemir, Gutknecht; Jugendschutzrecht; 3. Auflage, § 18 Rn. 5).

Zu Gewalttätigkeit anreizende Medien stehen in engem Zusammenhang mit den verrohend wirkenden Medien. Während jedoch bei der durch Medien hervorgerufenen „Verrohung“ gleichsam auf die „innere“ Charakterformung abgestellt wird, zielt der Begriff der zu Gewalttätigkeit anreizenden Medien auf die „äußere“ Verhaltensweise von Kindern und Jugendlichen ab. Unter dem Begriff der Gewalttätigkeit ist ein aggressives, aktives Tun zu verstehen, durch das unter Einsatz oder Inangasetzen physischer Kraft unmittelbar oder mittelbar auf den Körper eines Menschen in einer dessen leibliche oder seelische Unversehrtheit beeinträchtigenden oder konkret gefährdenden Weise eingewirkt wird. Eine Schilderung ist dabei anreizend, wenn sie die Ausübung von Gewalt als nachahmenswert darstellt. Es soll mithin einer unmittelbaren Tatstimmung erzeugenden Wirkung entgegengewirkt werden (Jörg Ukrow, Jugendschutzrecht, Rdnr. 280).

Das 12er-Gremium sieht das Spielprinzip des vorliegenden Spiels als im Hinblick auf Kinder und Jugendliche grundsätzlich weiterhin bedenklich an, da das Spiel eine Vielzahl von Botschaften und Inhalten aufweist, die bei Minderjährigen den Eindruck hinterlassen können, Gewaltanwendung sei eine akzeptierte Handlungsweise zur Durchsetzung eigener Interessen.

Vorliegend kann die nach wie vor bedenkliche Grundbotschaft des Spiels allerdings nicht bewertet werden, ohne zugleich die spezifische Form der Darstellung und Visualisierung von Gewalt zu berücksichtigen. Hier ist dem Verfahrensbevollmächtigten darin zuzustimmen, dass aufgrund des seit der Indizierung erfolgten technischen/graphischen Fortschritts bei Computerspielen die Gewaltszenen in „Grand Theft Auto: San Andreas“ nicht mehr die Wirkung entfalten, die heutzutage mit verrohend wirkenden und zu Gewalttätigkeit anreizenden Darstellungen assoziiert wird.

Nach Auffassung des Gremiums wird die Gewalt im vorliegenden Spiel, im Vergleich zu den in jüngerer Zeit indizierten Spielen, in einer aus heutiger Sicht distanzierend wirkenden Art und Weise und nicht detailliert präsentiert. Dies gilt auch für den in der Indizierungsentscheidung benannten Einsatz einer Kettensäge und die durch Kopfschüsse hervorgerufenen Verletzungen. Der Spielinhalt erreicht damit insgesamt, d.h. in der Verbindung aus Botschaft und deren gestalterischer Umsetzung, nicht mehr den Grad, der heute eine Jugendgefährdung begründet.

Zu berücksichtigen war hierbei seitens des Gremiums auch, dass der neueste Teil der Spielereihe „Grand Theft Auto“, das 2013 veröffentlichte Spiel „Grand Theft Auto V“, für die Xbox 360 bzw. Xbox One und Playstation 3 bzw. Playstation 4 – bei gleichbleibendem Spielprinzip – seitens der Obersten Landesjugendbehörden ohne Kürzungen/Entschärfungen der Gewaltdarstellungen das Kennzeichen „keine Jugendfreigabe“ erhalten hat, womit das Vorliegen eines jugendgefährdenden Inhalts verbindlich ausgeschlossen wurde. Die auf den genannten Konsolen, insbesondere jenen der neuen Konsolen-Generation, präsentierten Darstellungen von Gewalt sind dabei um ein Vielfaches detaillierter gestaltet als bei älteren Ausgaben der Spielereihe wie der vorliegenden.

Ob aufgrund der im Spiel enthaltenen Gewaltdarstellungen weiterhin eine Jugendbeeinträchtigung vorliegt, war von Seiten der Bundesprüfstelle nicht zu entscheiden.

Dem Antrag auf Listenstreichung war nach alledem zu entsprechen.

Rechtsbehelfsbelehrung

Eine Anfechtungsklage gegen diese Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung beim Verwaltungsgericht Köln, Appellhofplatz 1, 50667 Köln, erhoben werden. 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.



Gebührenerhebung:

Die Festsetzung der Kosten für dieses Verfahren bleibt einer gesonderten Entscheidung vorbehalten.