Pr. 147/14

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien

Entscheidung Nr. 11409 (V) vom 12.3.2014
bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT vom 31.3.2014

Antragstellerin und Verfahrensbeteiligte:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat
auf den am 24.2.2014 eingegangenen Antrag auf Listenstreichung
am 12.3.2014 gemäß § 23 Abs. 4 JuSchG
im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Stellvertretende Vorsitzende:

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:

Kirchen, jüdische Kultusgemeinden
und andere Religionsgemeinschaften:

entschieden:

Das Playstation-Spiel
„**Resident Evil 2 – Das Grauen kehrt zurück!**",
Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH, Hamburg,

wird aus der Liste der jugendgefährdenden Medien gestrichen.

S a c h v e r h a l t

Das Playstation-Spiel „Resident Evil 2 – Das Grauen kehrt zurück!“, Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH, Hamburg, wurde mit Entscheidung Nr. VA 8/98 vom 24.4.1998, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 81 vom 30.4.1998, bestätigt mit Entscheidung Nr. 4771 vom 7.5.1998, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 99 vom 30.5.1998, in die Liste der jugendgefährdenden Medien aufgenommen.

Rochusstraße 8 – 10 . 53123 Bonn . Telefon: 0228/9621030
Postfach 14 01 65 . 53056 Bonn . Telefax: 0228/37 90 14

Das Spiel hat im Wesentlichen folgenden Inhalt:
Der Polizist Leon Kennedy trifft in der Stadt Raccoon City ein, in der er auf durch das sog. „G-Virus“ mutierte Menschen (Zombies) trifft. Er verbündet sich mit Claire Redfield, die in der Stadt nach ihrem verschollenen Bruder sucht. Die beiden Protagonisten müssen gegen eine Vielzahl an Mutierten kämpfen, bis sie am Ende aus der Stadt fliehen können.
Der Spieler hat die Möglichkeit, das Spiel entweder als Leon oder als Claire zu spielen. Die Spieldauer beträgt so insgesamt ca. fünf Stunden.

In der Indizierungsentscheidung wurde ausgeführt, das Spiel sei aufgrund der darin enthaltenen detaillierten und als besonders brutal einzustufenden Gewaltdarstellungen geeignet, Kinder und Jugendliche sozialethisch zu desorientieren.

Mit Schreiben vom 24.2.2014 beantragte der Verfahrensbevollmächtigte der jetzigen Rechteinhaberin, das Spiel aus der Liste der jugendgefährdenden Medien zu streichen. Er führte diesbezüglich u.a. wie folgt aus:
Die Listenaufnahme des Spiels liege mehr als zehn Jahre zurück. Nicht zuletzt im Hinblick auf die zwischenzeitlich erfolgte rasante Weiterentwicklung im Bereich der Computer- und Videospiele und die damit verbundene Veränderung in der medialen Wahrnehmung dieses Spielinhalts sei ein weiteres Verbleiben in der Liste weder erforderlich noch angemessen. Eine Jugendgefährdung sei nach den aktuellen Maßstäben nicht mehr zu befürchten. Wesentliches Argument bei der damaligen Indizierung sei vor allem die seinerzeitig attestierte verrohende Wirkung gewesen. Besonderes Augenmerk sei dabei auf die „menschliche“ bzw. „menschenähnliche“ Gestaltung der Gegnerfiguren gelegt worden, außerdem seien die hohe „Detailfreudigkeit“ und die „Splattereffekte“ ausschlaggebend gewesen. Zombies als gegnerische Figuren seien heutzutage aber regelrechte „Klassiker“ in der Medienwelt, die in zahlreichen Spielen und Filmen aufträten. Diese Gegnertypen würden von Spielern heute anders wahrgenommen als noch vor zehn Jahren. Gerade die stringente, stereotype Gestaltung von Zombie-Gegnertypen habe im Übrigen den Ausschlag dafür gegeben, dass die neuesten Teile der Spielereihe „Resident Evil“ in den Jahren 2009 und 2013 jeweils in ungeschnittener Form das Kennzeichen „keine Jugendfreigabe“ erhalten hätten, eine Jugendgefährdung somit seitens der USK ausgeschlossen worden sei.
Vor allem die der Indizierungsentscheidung zugrundeliegende Einstufung der grafischen und akustischen Effekte und in der Konsequenz die Darstellung des gesamten Spiels sei nach heutigen Maßstäben gänzlich anders vorzunehmen. Das Spiel sei für die Playstation programmiert worden. Entsprechend einfach und realitätsfern (gemessen an den heutigen Standards) sei die Grafik und die Darstellung der Gegner und Kampfszenen. Auch die damals verwendete sog. „Panzer-Steuerung“ in der Third-Person-Perspektive mit fest installierter Kamera sei schon lange überholt und wirke heute extrem klobig. Die langen Ladezeiten beim Wechsel zwischen verschiedenen Spielszenen, die langatmige Menüauswahl und alle weiteren Spielkomponenten seien schlichtweg veraltet und machten das Spiel aus heutiger Sicht zu einem regelrechten „Retro“-Titel. Die damals funktionierenden Schockeffekte muteten heute nicht mehr schockierend an, sondern antiquiert und dadurch schon fast komisch. Dem Spiel wohne nach alledem keine verrohende Wirkung mehr inne.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfakte und auf den des Playstation-Spiels Bezug genommen. Das Spiel wurde dem Gremium in der Sitzung von dem Spieletester der Bundesprüfstelle in seinen wesentlichen Bestandteilen vorgeführt und erläutert. Die Mitglieder des Gremiums haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in der vorliegenden Fassung einstimmig beschlossen und gebilligt.

G r ü n d e

Das Playstation-Spiel „Resident Evil 2 – Das Grauen kehrt zurück!“ 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.

Das Gremium hat den Inhalt des Spiels sowie die von der Antragstellerin vorgebrachten Argumente intensiv erörtert. Im Ergebnis ist es zu der Auffassung gelangt, dass der Spielinhalt nicht länger als jugendgefährdend einzustufen ist.

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. Aufl., § 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. Aufl., § 18 Rn. 5).

Weiterhin liegt eine Jugendgefährdung vor, wenn Gewalthandlungen, insbesondere Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden. Unter einer detaillierten Darstellung von Gewalt und Gewaltfolgen im o.g. Sinne sind insbesondere Mediengeschehen zu verstehen, in denen Gewalt deutlich visualisiert bzw. akustisch untermalt wird (blutende Wunden, zerberstende Körper, Todesschreie, zynische Kommentare).

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 Ingangsetzen 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 unmittelbare Tatstimmung erzeugenden Wirkung entgegengewirkt werden (Jörg Ukrow, Jugendschutzrecht, Rn. 280).

Der Umstand, dass im vorliegenden Spiel Zombies, d.h. menschenähnliche Wesen, vom Spieler zu eliminieren sind, ist auch aus jetziger Sicht als bedenklich anzusehen. Nach wie vor werden von der Bundesprüfstelle Spiele indiziert, in denen Gewalt gegen Zombies präsentiert wird und die Tötungsvorgänge selbstzweckhaft und detailliert geschildert werden. Jüngste Beispiele hierfür sind die Listenaufnahmen von „Dead Island: Riptide“ (bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT vom 31.7.2013) und „Dead Rising 3“ (bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT vom 3.12.2013).

Dem Verfahrensbevollmächtigten ist aber zuzugestehen, dass die seit 1998 erfolgte technische Entwicklung im Bereich der Computerspiele dazu geführt hat, dass fotorealistische Darstellungen

den zeitgemäßen Standard markieren und dementsprechend der Maßstab, welche Abbildungen oder Schilderungen als realistisch/realitätsnah und detailliert gelten können, einem starken Wandel unterzogen wurde.

Unter diesen Voraussetzungen sind die Tötungshandlungen im vorliegenden Spiel im Vergleich zu aktuell indizierten Spielen eher einfach gehalten und werden aus heutiger Sicht nicht mehr detailliert präsentiert. Es verbleibt sowohl auf der visuellen Ebene als auch auf der Tonebene der Eindruck von abstrakten und damit auch deutlich als fiktiv und unrealistisch zu erkennenden Schilderungen. Es fehlt den Darstellungen nach Ansicht des Gremiums damit insgesamt die Eignung, die Empathiefähigkeit heutiger Minderjähriger gegenüber Opfern von Gewalttaten in sozialethisch-desorientierender Weise zu vermindern oder gar zu beseitigen. Es fehlt ihnen zudem die Eignung, heutigen Minderjährigen als Vorbild für reale Handlungsmuster zu dienen. Das Gremium ist daher zu der Auffassung gelangt, dass dem vorliegenden Spielinhalt aus heutiger Sicht insgesamt keine verrohende oder zu Gewalttätigkeit anreizende Wirkung mehr zukommt.

Anzumerken ist, dass im Bereich der Computerspiele (wie auch der Filme) ein gesetzlich geregeltes System der Altersfreigaben und der Indizierung besteht. Die Listenstreichung des Spiels hat somit nicht zur Folge, dass es nach Listenstreichung auch Kindern und Jugendlichen zugänglich gemacht werden darf. Ob aufgrund der im Spiel enthaltenen Gewaltdarstellungen weiterhin eine Jugendbeeinträchtigung gegeben ist, war von Seiten der Bundesprüfstelle jedoch nicht zu entscheiden.

Dem Antrag auf Listenstreichung war nach alledem zu entsprechen.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung des 3er-Gremiums im vereinfachten Verfahren ist vor einer Klageerhebung zunächst innerhalb eines Monats nach Zustellung der Entscheidung die Entscheidung des 12er-Gremiums der Bundesprüfstelle zu beantragen.
Eine Anfechtungsklage gegen diese abschließende Entscheidung kann sodann 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.