



Entscheidung Nr. 6237 vom 05.07.2018

Antragsteller/Verfahrensbeteiligte:

Capcom Entertainment Germany GmbH
Borselstraße 20
22765 Hamburg

Verfahrensbevollmächtigte:

die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat in ihrer

762. Sitzung vom 05.07.2018

an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:

stellvertretende Vorsitzende

als Beisitzer/-innen der Gruppe:

Kunst
Literatur
Buchhandel und Verlegerschaft
Anbieter von Bildträgern und von Telemedien
Träger der freien Jugendhilfe
Träger der öffentlichen Jugendhilfe
Kirchen, jüdische Kultusgemeinden
und andere Religionsgemeinschaften

Länderbeisitzer/-innen:

Rheinland-Pfalz
Saarland
Sachsen

Protokollführer:

Für die Antragstellerin/Verfahrensbeteiligte:

beschlossen:

Das XBox 360-Spiel
„**Dead Rising**“, (EU-Version)
Capcom Entertainment Ltd,
London, UK

verbleibt in der Liste der
jugendgefährdenden Medien.

S a c h v e r h a l t

Verfahrensgegenständlich ist das Xbox 360-Spiel „Dead Rising“ (EU-Version). Das Spiel ist ursprünglich im Jahr 2006 erschienen und wurde von der Firma Capcom Europe Ltd., London, UK, vertrieben.

Von der englischen Sprachausgabe abgesehen sind alle Inhalte des Titels (wie Menüs, Texte, Untertitel) auf dem Datenträger, neben anderen europäischen Sprachen, auch in deutscher Sprache enthalten. Die Texte in der Anleitung und auf der Umverpackung des Spieles sind in deutscher Sprache verfasst. Die Verpackung trägt den Aufdruck „DAS ORIGINAL! UNCUT“.

Zur Inbetriebnahme des verfahrensgegenständlichen Spieles wird eine handelsübliche Microsoft Xbox 360 benötigt, die den PAL-Standard erfüllt. Dies ist bei allen offiziell in Europa angebotenen Konsolen der Fall. Zum Abgleich von Bestenlisten und der Nutzung von erweiterten Inhalten, die als Downloads auf der Microsoft Xbox 360 Internetseite angeboten werden, wird eine Breitband-Internetverbindung (z.B. DSL) benötigt. Das verfahrensgegenständliche Spiel kann aber auch ohne Internetverbindung in vollem Umfang und mit den im Folgenden beschriebenen Inhalten genutzt werden.

Das Spiel „Dead Rising“ ist ein Action-Spiel, welches verschiedene etablierte Spielgenre miteinander verbindet und enthält daher Elemente aus dem Bereich des (Horror-)Survival, Rollenspiel und Hack'n'Slay. Die Handlung des Spiels lässt sich im Wesentlichen wie folgt zusammenfassen: Der Spielende schlüpft in die Rolle des freiberuflichen Fotografen Frank West hat einen Tipp bekommen und wittert die Story seines Lebens. Er muss bis zum Eintreffen eines Hubschraubers 72 Stunden in einem Einkaufszentrum überleben, das von Horden von Zombies sowie etwa 80 Menschen bevölkert ist. Während dieser Zeit versucht Frank West, den Ursprung der Plage aufzudecken und die Rollen verschiedener Personen in den Vorkommnissen zu klären. Über die drei Tage hinweg geschehen bestimmte Schlüsselereignisse, die zur Aufklärung hinter dem Zombie-Ausbruch verhelfen. Neben der Verfolgung der Rahmenhandlung, die sich in acht Fälle gliedert und in serieller Abfolge erforscht werden kann, können sogenannte „Knüller“ untersucht werden, wobei es sich jeweils um für den Fotografen Frank viel versprechende Geschehnisse im Einkaufszentrum handelt.

„Dead Rising“ lässt sich grundsätzlich in drei Spielmodi unterteilen: Zu Beginn eines Spieles kann ausschließlich der „72-Stunden-Modus“ ausgewählt werden, der das Hauptstück des Spiels darstellt. In diesem hat der Spielende im Spiel drei Tage Zeit, den Ursprung der Zombi-Plage aufzudecken. Eine Stunde im Spiel entspricht dabei 5 Minuten in der Echtzeit. Nach erfolgreicher Absolvierung des „72-Stunden-Modus“ wird der Modus „Überzeit“, nach dessen erfolgreicher Absolvierung wiederum der Modus „Unendlichkeit“ aktiviert. Ersterer ermöglicht es, die an die Hintergrundgeschichte anschließenden Ereignisse zu erforschen. In letztgenanntem Modus geht es darum, losgelöst von jeglicher Handlung, lange zu überleben und dabei eine möglichst hohe Punktzahl zu erzielen.

Der Spieler steuert den Protagonisten im Spiel aus der sog. Third-Person-Perspektive, d.h. die Darstellung erfolgt über den Rücken der Figur, die spielende Person kann aber die Kamera frei bewegen. Auf dem Spielbildschirm sind Anzeigen für die Gesundheit der Spielfigur, verdiente Erfahrungspunkte („prestige points“) und die daraus resultierende Stufe dargestellt. Außerdem werden der aktuell genutzte Gegenstand, die Zahl der insgesamt getöteten Zombies, eventuelle Staufeffekte von Mischsäften sowie die verbleibende Zeit für die Erfüllung einer Mission und optional ein Pfeil eingeblendet, der in Richtung der nächsten Aufgabe zeigt. Zudem ist in

unregelmäßigen Abständen ein Funkgerät zu sehen, über das der Hausmeister Otis mit Frank Kontakt aufnimmt, um ihn von Neuigkeiten zu unterrichten.

Das Einkaufszentrum, in dem die Ereignisse spielen, ist in verschiedene Zonen unterteilt, in denen sich insgesamt mehr als 90 Geschäfte, ein Park sowie ein unterirdisches Gangsystem finden. Es kann frei durchlaufen werden. Zur Orientierung kann im Spiel jederzeit eine Karte aufgerufen werden, die zudem auch im Handbuch abgedruckt ist. Der Fortschritt im Spiel lässt sich nicht frei sichern, sondern nur an wenigen bestimmten Orten. Es kann nur ein Spielstand gespeichert werden.

Im Spielverlauf stellen sich dem Spieler Tausende von Zombies entgegen, die unterschiedlich visualisiert sind und mit Ausnahme von wenigen Räumen im ganzen Einkaufszentrum vorkommen. Werden in einem Areal Zombies getötet, ist nach einer bestimmten Zeitspanne das Gebiet wieder von etwa der gleichen Anzahl Zombies bevölkert wie vorher. In den Abend- und Nachtstunden sind Zombies wesentlich aggressiver als tagsüber. Neben Zombies treten Frank auch vereinzelt menschliche Opponenten gegenüber. Hierbei handelt es sich um sogenannte Psychopathen, die allesamt Zwischen- und Endgegner darstellen, deutlich vitaler als Zombies sind und daher mehr Treffer aushalten, bevor sie sterben. Zudem sind die Psychopathen stark bewaffnet und können im Kampf gegen Frank zum Beispiel auf Kettensägen, eine Machete, ein Zeremonienmesser oder Scharfschützengewehre zurückgreifen.

Um sich gegen die verschiedenen Gegnertypen zur Wehr zu setzen, kann der Spieler ungefähr 250 Gegenstände als Waffen nutzen. Diese können überall im Einkaufszentrum aufgesammelt werden oder finden sich bei besiegten Gegnern; eliminierte Psychopathen hinterlassen besonders starke Waffen. Eingesammelte Waffen tauchen nach einer bestimmten Zeit wieder am gleichen Ort auf. Von der Vielzahl an Waffen sind mit Felsstücken, Kleiderbügeln, Holzplatten, Bleirohren, Baseballschlägern, Hanteln, Blumenkübeln, Messern, Schwertern, verschiedenen Schusswaffen sowie Rasenmäher, Heckenschere, Kettensäge, Schaufel und Grabgerät, einer überdimensionalen Bohrmaschine, nur einige zu nennen. Waffen haben eine begrenzte Haltbarkeit und überdauern nur eine bestimmte Anzahl von ausgeführten Angriffen bzw. verfügen, im Fall von Schusswaffen, über einen limitierten Munitionsvorrat. Zudem kann Frank Nahkampfangriffe im Stil von Kampfsportattacken ausführen, Gegner mit Skateboards, Fahrrädern, Motorrädern oder Autos überfahren und Gasflaschen durch Beschuss zur Explosion bringen, wobei umstehende Zombies getötet werden. Das Eliminieren von Zombies wird teilweise, das von menschlichen Opponenten immer mit Erfahrungspunkten („prestige points“) belohnt, wobei die im Gegensatz zu einem Zombie deutlich schwerer zu besiegenden menschlichen Gegner weitaus mehr Punkte einbringen. Nach Eliminierung sind Gewalthandlungen an den am Boden liegenden Körpern weiterhin möglich; die Trefferwirkung wird dabei vom Spiel durch Bluttexturen und Bewegungen der Körper visualisiert.

Neben den vorgenannten Aktionsmöglichkeiten kann Frank West seine Umwelt auf verschiedenste Arten manipulieren. Er kann Waffen und Nahrungsmittel einsammeln, wobei letztere beim Verzehr eine unterschiedliche Menge an verlorener Lebensenergie regenerieren. Das Schießen von Fotos wird je nach Motiv und in Abhängigkeit davon, ob und in welchem Maße es z.B. Gewalt, Erotik, Humor oder Dramatik zeigt, mit Erfahrungspunkten belohnt. Das Ablichten von im Einkaufszentrum verteilten Aufklebern mit den Buchstaben „PP“ bringt ebenfalls Erfahrungspunkte. Gleiches gilt für in Sicherheit gebrachte Überlebende. Hat der Spieler genügend Erfahrungspunkte gesammelt, verbessert sich der Status der Spielfigur um eine Stufe, wobei diese eine neue Fähigkeit erlernt oder eine Kategorie wie Lebensenergie oder Tempo verbessert. Gefundene Bücher, im Inventar der Spielfigur mitgeführt, verbessern verschiedene Werte und verlängern so beispielsweise die Lebensdauer von Waffen oder erhöhen die durch

Fotos erzielten Erfahrungspunkte um 25%. Durch das Mischen bestimmter Lebensmittel können verschiedene Effekte erzielt werden, zum Beispiel eine stark erhöhte Geschwindigkeit der vom Spieler gesteuerten Spielfigur. Darüber hinaus kann sich die Spielfigur umziehen und verschiedene Gegenstände wie ein Karussell oder eine Mikrowelle benutzen.

Zum überwiegenden Teil ist der Protagonist auf sich allein gestellt, wird aber gelegentlich von anderen Überlebenden begleitet und unterstützt. Rüstet man Überlebende mit Waffen aus, setzen sie sich damit gegen Angreifer zur Wehr. Frank West kann die 72 Stunden bis zum Eintreffen des Rettungshubschraubers (je nach Spielverlauf auch eine daran anschließende Zeitspanne) frei gestalten. In Abhängigkeit vom Verhalten des Spielers, ob er also etwa der Rahmenhandlung folgt, Knüller untersucht oder einfach nur Gegner tötet, entwickelt sich das nicht-lineare Spiel anders. Je nach Vorgehensweise und dem daraus resultierenden Spielverlauf erlebt der Spieler eine von sechs verschiedenen Endsequenzen.

Der interaktive Teil des verfahrensgegenständlichen Spieles wird häufig von Videosequenzen unterbrochen, deren Inhalt in Abhängigkeit von vorher getätigten Aktionen des Spielers variiert. Sie haben die Entwicklung der Geschehnisse im Einkaufszentrum zum Inhalt und tragen damit elementar zur Entfaltung der Hintergrundgeschichte bei. Sämtliche vorgenannten Inhalte beziehen sich auf den Singleplayer- oder Einzelspieler-Modus, ein Mehrspieler- oder Multiplayer-Modus ist nicht enthalten.

Aufgrund des gewählten Schauplatzes - einem fiktiven Einkaufszentrum in Willamette, Colorado, USA - bestehen große Ähnlichkeiten zum Spielfilm „Zombie“ (Originaltitel „Dawn of the dead“). Dabei sind die Übereinstimmungen so gravierend, dass auf der Verpackung der folgende Hinweis aufgedruckt ist: „Dieses Spiel wurde nicht von den Eigentümern oder Machern von George A. Romeros „Zombie“ („Dawn of the dead“) entwickelt, genehmigt oder lizenziert.“

Der gegenständliche Titel wurde mit Vorläufiger Anordnung Nr. VA 2/06 vom 14.9.2006, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 176 vom 16.09.2006, in die Liste jugendgefährdender Medien eingetragen. Die Indizierungsentscheidung wurde damals mit der von den Gewaltdarstellungen des Spiels ausgehenden verrohenden Wirkung begründet. So zeige das Spiel die Darstellung von Gewalt in hochintensiver, grausamer und menschenverachtender Form. Die Gewaltdarstellung werde dabei zusätzlich durch die sehr gute Grafik-Engine des Spiels, welches eine komplexe und differenzierte Darstellung der Tötungsvorgänge ermögliche, verstärkt. Der aufwändig präsentierte Plot könne die hochgradig brachialen, und in ihrem überwältigendem Umfang bisher in noch keinem anderen Computer- oder Konsolenspiel da gewesenen Gewaltdarstellungen in keinsten Weise relativieren oder abschwächen. Aufgrund der Einschätzung der Bundesprüfstelle, dass der Spielinhalt darüber hinaus einen Verstoß gegen § 131 StGB darstellt, wurde das Spiel in den Listenteil B eingetragen.

Das 12er-Gremium der Bundesprüfstelle bestätigte mit Entscheidung Nr. 5444 vom 02.11.2006, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 255 vom 30.11.2006, die Indizierung und den Eintrag in Listenteil B. Es schloss sich dabei der Begründung des 3er-Gremiums vollumfänglich an und wies darauf hin, dass auch unter Berücksichtigung der gewaltlosen Sequenzen die Gewaltanwendung gegen Zombies und andere menschliche Figuren als hauptsächlicher und alles überlagernder Spielinhalt verbleibe. Hinsichtlich des Verstoßes gegen § 131 StGB führte das 12er-Gremium ergänzend aus, dass es nicht hinzunehmen sei, dass Darstellungen, nur weil sie virtuell seien, Grausamkeiten und Tötungsvorgänge jeglicher Art präsentieren.

Im Nachgang der Indizierungsentscheidungen ergingen auch zu der UK-Version (Entscheidung Nr. I 3/07 vom 03.01.2007, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 21 vom 31.02.2007) und der US-Version (Entscheidung Nr. I 38/17 vom 11.05.2017, bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT vom 31.05.2017) des gegenständlichen Spiels Indizierungsentscheidungen aufgrund der Feststellung der Inhaltsgleichheit zum gegenständlichen Spiel.

Weiterhin wurde das gegenständliche Spiel mit Beschluss des Amtsgerichts Hamburg vom 11.06.2007 (Az. 167 Gs 551/07 7101 Js 902/06) sowie dessen US-Version mit Beschluss des Amtsgerichts Duisburg vom 23.06.2017 (Az. 11 Gs 1801/17 182 AR 1/17) wegen Verstoßes gegen § 131 StGB bundesweit beschlagnahmt.

Mit am 28.04.2017 bei der Bundesprüfstelle eingegangenem Schreiben beantragte die Antragstellerin über ihren Verfahrensbevollmächtigten die Streichung des gegenständlichen Spiels aus der Liste der jugendgefährdenden Medien. Der Verfahrensbevollmächtigte begründete den Antrag in seinen Ausführungen insbesondere damit, dass vor dem aktuellen Medienbetrachtungshorizont das gegenständliche Spiel nicht mehr als jugendgefährdend anzusehen sei. Dies werde auch dadurch bestätigt, dass das Spiel „Dead Rising 4“ als ein Titel mit nahezu identischem Spielinhalt von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) eine Kennzeichnung erhalten habe; wende man die bei der aktuellen Prüfung zum Tragen gekommenen Beurteilungsmaßstäbe auf das gegenständliche Spiel an, könne das Ergebnis nur dasselbe sein. Außerdem sei festzustellen, dass angesichts der Veränderungen in der Medienlandschaft in den letzten zehn Jahren das Genre der Zombie-Spiele, -Filme und -Serien seit einigen Jahren als Sub-Genre fester Bestandteil der Medienlandschaft sei; so erkenne der heutige Mediennutzer in einem Zombie sofort den Stereotyp des unmenschlichen Aggressors, sodass die im Jahr 2006 attestierte mögliche Verrohung heute ganz anders zu bewerten sei.

In dem Schreiben vom 16.08.2017 sowie vom 22.11.2017 wies die Bundesprüfstelle den Antragssteller auf die vorgenannten Beschlagnahmebeschlüsse des Amtsgerichts Hamburg sowie des Amtsgerichts Duisburg hin und teilte mit, dass die Bundesprüfstelle erst nach Aufhebung der betreffenden Entscheidungen durch Beschluss oder Urteil tätig werden könne. Auf Betreiben des Antragsstellers wurden daraufhin die Beschlagnahmebeschlüsse mit Beschluss des Amtsgerichts Hamburg vom 23.10.2017 (Az. 167 Gs 551/07 7101 Js 902/06) bzw. des Amtsgerichts Duisburg vom 14.02.2018 (Az. 11 Gs 1801/17 182 AR 1/17) aufgehoben. Daraufhin wurde das gegenständliche Spiel auch von Teil B in Teil A der Liste jugendgefährdender Medien umgetragen (bekannt gemacht in Bundesanzeiger AT vom 27.04.2018).

Am 04.04.2018 wurde das verfahrensgegenständliche Spiel vom 3er-Gremium der Bundesprüfstelle geprüft. Hinsichtlich der Frage, ob beim gegenständlichen Spiel weiterhin die Voraussetzungen für eine Listenaufnahme vorliegen, kam es innerhalb des Gremiums nicht zu der nach § 23 Abs. 4 i.V.m. § 23 Abs. 1 JuSchG erforderlichen einstimmigen Entscheidung. Mit Schreiben vom 23.04.2018 wurde der Verfahrensbevollmächtigte über ihren Verfahrensbevollmächtigten das Ergebnis der Gremiumssitzung mitgeteilt und darüber benachrichtigt, dass das verfahrensgegenständliche Spiel gem. § 23 Abs. 1 S. 2 JuSchG dem 12er-Gremium zur Entscheidung vorgelegt werden soll. Mit Schreiben vom 30.04.2018 hat die Verfahrensbevollmächtigte über ihren Verfahrensbevollmächtigten mitteilen lassen, dass sie ihren Antrag auf Listenstreichung aufrechterhält und um eine Entscheidung vor dem 12er-Gremium gebeten.

Mit Schreiben vom 12.06.2018 wurde die Verfahrensbevollmächtigte über ihren Verfahrensbevollmächtigten form- und fristgerecht darüber benachrichtigt, dass über ihren Listenstreichungsantrag in der Sitzung des 12er-Gremiums vom 05.07.2018 entschieden werden solle. Die Verfahrensbevollmächtigte hat mit ihren Verfahrensbevollmächtigten von dem Anwesenheitsrecht in der

Sitzung Gebrauch gemacht und ihre Argumentation aus der Antragsbegründung wiederholt und vertieft. Die Verfahrensbevollmächtigte weist insbesondere darauf hin, dass es sich bei dem Spiel um ein Spiel für Erwachsene handle und angesichts der Kennzeichnungspraxis der USK eine Altersfreigabe des Spiels ab 18 Jahren wahrscheinlich sei. So sei der vierte, von der USK gekennzeichnete Teil der Spielreihe mit dem verfahrensgegenständlichen Spiel vergleichbar, die Grafik des gekennzeichneten Spiels zudem wesentlich besser und detaillierter. Vor allem die Grafik des verfahrensgegenständlichen Spiels würde Jugendliche heutzutage langweilen. Ungeachtet von im Spiel enthaltener Gewaltspitzen sei auch das wesentliche Ziel des Spieles die erfolgreiche Absolvierung der im Spiel enthaltenen Missionen.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des Spiels Bezug genommen. Das Spiel wurde den Mitgliedern des 12er-Gremiums in seinen wesentlichen Bestandteilen vorgeführt und erläutert.

G r ü n d e

Das XBox 360-Spiel „Dead Rising“ (EU-Version) war nicht aus der Liste der jugendgefährdenden Medien zu streichen.

Die Bundesprüfstelle ist nicht bereits wegen § 18 Abs. 5 JuSchG an einer Entscheidung über den Listenstreichungsantrag gehindert. Gem. § 18 Abs. 5 JuSchG sind Medien in die Liste aufzunehmen, wenn ein Gericht in einer rechtskräftigen Entscheidung festgestellt hat, dass das Medium einen Inhalt hat, der einen der dort bezeichneten Straftatbestände verwirklicht. Eine Bindung der Bundesprüfstelle an die ergangenen Beschlagnahmebeschlüsse besteht nicht (mehr), da die Beschlüsse des Amtsgerichts Hamburg vom 23.10.2017 (Az. 167 Gs 551/07 7101 Js 902/06) sowie des Amtsgerichts Duisburg vom 14.02.2018 (Az. 11 Gs 1801/17 182 AR 1/17) zwischenzeitlich aufgehoben wurden.

Nach § 18 Abs. 7 S. 1 JuSchG muss eine Streichung eines Mediums aus der Liste erfolgen, wenn die Voraussetzungen des § 18 Abs. 1 bzw. des § 15 Abs. 2 JuSchG nicht mehr vorliegen. Die Voraussetzungen für eine Aufnahme liegen insbesondere dann nicht mehr vor, wenn aufgrund eines nachhaltigen Wertewandels oder neuer Erkenntnisse aus der Medienwirkungsforschung ausgeschlossen werden kann, dass die betreffenden Medieninhalte weiterhin geeignet sind, Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung oder Erziehung zu gefährden. Die Bundesprüfstelle darf an einer tief greifenden und nachhaltigen Änderung dieser Anschauungen nicht vorbeigehen, sofern der Wandel nicht lediglich vorübergehenden Charakter trägt (BVerwGE 39, 197, 201).

Daraus ergibt sich, dass das Medium in seiner Gesamtheit an der heute gesellschaftlich vorherrschenden Werteordnung gemessen werden muss. Nur wenn von dem Medium insgesamt nach dem heutigen Stand der Medienwirkungsforschung vor dem Hintergrund der aktuellen Werte keine jugendgefährdende Wirkung mehr vermutet wird, kommt eine Aufhebung der Indizierung in Betracht. Geht hingegen auch nur von einem Teil des Mediums aus heutiger Sicht eine Jugendgefährdung aus, hat das Medium als solches in der Liste zu verbleiben. Ausgangspunkt der Entscheidung der Bundesprüfstelle ist mithin die Jugendgefährdung, die über die Schwelle der Jugendbeeinträchtigung hinaus reicht.

Das Gremium hat sich vorliegend intensiv mit der Frage auseinandergesetzt, ob von den im verfahrensgegenständlichen Spiel enthaltenen Gewaltdarstellungen auch heute noch eine verrohende Wirkung ausgeht.

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, Rdnr. 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 Rdnr. 5).

Eine verrohende Wirkung kann nach der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle gegeben sein, wenn Gewalt- und Tötungshandlungen das mediale Geschehen insgesamt prägen; dabei ist der Kontext zu berücksichtigen. Gewalt- und Tötungshandlungen können für ein mediales Geschehen z.B. dann insgesamt prägend sein, wenn das Geschehen ausschließlich oder überwiegend auf dem Einsatz brutaler Gewalt bzw. auf Tötungshandlungen basiert und/oder wenn Gewalt in großem Stil und in epischer Breite geschildert wird und/oder wenn Gewalt legitimiert oder gerechtfertigt wird.

Einigkeit bestand im Gremium zunächst darüber, dass die Alterskennzeichnung des jüngsten Vertreters einer (Spiel-)Reihe durch eine Einrichtung der Freiwilligen Selbstkontrolle nicht automatisch auch zur Ablehnung der jugendgefährdenden Wirkung von früheren, indizierten Titel der Reihe führt. Dies gilt insbesondere für einen wie den hier vorliegenden Fall, in dem eine hinreichende Vergleichbarkeit hinsichtlich der jugendschutzrelevanten Aspekte zwischen gekennzeichneten und indizierten Titel bezweifelt werden muss. Erforderlich ist vielmehr auch hier eine differenzierte Gesamtbetrachtung des jeweils gegenständlichen Einzelfalls.

Die Frage, ob die im verfahrensgegenständlichen Spiel enthaltenen Gewaltdarstellungen auch nach heutigen Maßstäben als verrohend anzusehen sind, ist von den Mitgliedern des 12er-Gremiums hingegen nicht einheitlich beantwortet worden.

Ein Teil der Beisitzerinnen und Beisitzer war der Auffassung, dass von den dargebotenen Gewaltdarstellungen heutzutage keine verrohende Wirkung mehr für Kinder und Jugendliche ausgehe und verwies zur Begründung darauf, dass bei der Beurteilung die seit Erscheinen des verfahrensgegenständlichen Spiels im Jahr 2006 erfolgten Veränderungen in der Medienlandschaft und Sehgewohnheiten Jugendlicher maßgeblich einbezogen werden müssten. So habe die Bundesprüfstelle bereits in anderen Verfahren der jüngsten Zeit festgestellt, dass die Thematik „Zombie“ in den letzten Jahren insbesondere aufgrund verschiedener Fernsehproduktionen verstärkt im Genre des Horrorfilms bearbeitet wurde und Jugendliche daher inzwischen in derartigen Produktionen enthaltene (Gewalt-)Elemente leichter verarbeiten können.

Die Mehrheit des Gremiums stufte hingegen die Gewaltdarstellungen weiterhin als verrohend für Kinder und Jugendliche ein. Auch nach heutigen Maßstäben geht von der im Spiel enthaltenen Möglichkeit, nach dem Eliminieren von Figuren im Spiel (insbesondere der eindeutig menschlichen Überlebenden) an deren am Boden liegenden Körpern weitere Gewalthandlungen vorzunehmen, ohne dass dem Spieler dadurch ein ernsthafter Nachteil entsteht, eine erhebliche Gefahr einer sozialetischen Desorientierung für Kinder und Jugendliche aus. Hierbei muss insbesondere einbezogen werden, dass das Spiel durch die differenzierte Visualisierung und Animation derartiger Gewalteinwirkung auf die Körper (v.a. Visualisierung des Zucken der

Körper mittels Ragdoll-Engine, Darstellung von Blut und das Zerbersten von Köpfen bei Einsatz des Vorschlaghammers) und das Bereitstellen einer Vielzahl von (Alltags-)Gegenständen den Spielenden zur Vornahme solcher Gewalthandlungen ermutigt. Die durchaus im Spiel enthaltenen gewaltfreien Spielelemente sowie die rahmende Spielhandlung bieten hier keine hinreichende Entlastung oder Distanzierungsmöglichkeit für den Spielenden. Ein anderes Ergebnis ergibt sich auch nicht angesichts der jüngeren Spruchpraxis der Bundesprüfstelle: So hat die Bundesprüfstelle in jüngerer Zeit in mehreren Entscheidungen über die Listenstreichung von Spielen dem dortigen realitätsfernen Setting eine aus heutiger Sicht höhere distanzierende Wirkung zugesprochen bzw. eine verrohende Wirkung verneint, weil die Darstellung der in den Spielen enthaltenen Gewalt nach heutigen Maßstäben nicht mehr als detailliert anzusehen war. Es ist zwar anzuerkennen, dass sich seit Erscheinen des Spiels im Jahr 2006 die technischen Möglichkeiten und Standards bei Computerspielen verändert haben; ungeachtet dessen sind die im Spiel enthaltenen Gewaltdarstellungen aber weiterhin noch als hinreichend detailliert einzustufen. Auch das vorliegend gewählte Setting kann keine hinreichend entlastende Wirkung bieten. So spielt der gegenständliche Titel gerade in einem Einkaufszentrum und damit in einer nahe an der Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen befindlichen Lokalität.

Die Entscheidung über eine Listenaufnahme erfordert vom Gremium vorliegend eine intensive Auseinandersetzung mit der Frage, ob und wie sich das Grundrecht der Kunstfreiheit aus Art. 5 Abs. 3 GG im Verhältnis zur zweifelsfrei zu bejahenden Jugendgefährdung auswirkt.

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

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

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

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

Nach dem Beschluss des Bundesverfassungsgerichts vom 27.11.1990 (NJW 1991, 1471 ff.) hat auch der Jugendschutz Verfassungsrang, abgeleitet aus Art. 1 Abs. 1, Art. 2 Abs. 2 und Art. 6 Abs. 2 GG. Treten Konflikte zwischen der Kunstfreiheit und dem Jugendschutz auf, so kommt der Kunstfreiheit kein absoluter Vorrang zu. Andererseits genießt aber auch der Jugendschutz keinen generellen Vorrang gegenüber der Kunstfreiheit. Die Konflikte sind vielmehr durch eine Abwägung der beiden Verfassungsgüter im Einzelfall zu lösen. Dabei müssen die beiden Verfassungsgüter im Wege der praktischen Konkordanz mit dem Ziel der Optimierung zu einem angemessenen Ausgleich gebracht werden. Im Rahmen der gebotenen Abwägung stehen sich das Ausmaß der Jugendgefährdung auf der einen Seite und die künstlerische Bedeutung auf der anderen Seite gegenüber.

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

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

Hinsichtlich der Bewertung der künstlerischen Bedeutung des gegenständlichen Spiels wird sich der Bewertung aus der ursprünglichen Indizierungsentscheidung angeschlossen. Auch heutzutage erzielt das gegenständliche Spiel zwar überdurchschnittliche Bewertungen durch Rezensenten. So erzielt das Spiel beispielsweise auf den einschlägigen Internetseiten „game-rankings.com“ und „metacritic.com“ jeweils etwa 85% der möglichen Punkte bei der Durchschnittsbewertung. Auch ist hier durchaus einzubeziehen, dass das Spiel Verweise und Anspielungen auf andere populäre Medien aus dem Horror-Genre (v.a. Georg A. Romeros „Dawn of the Dead“ von 1978) enthält; derartige Bezüge bleiben jedoch insgesamt eher oberflächlich und führen z.B. zu keiner tieferen Auseinandersetzungen mit entsprechenden Vorbildern. Darüber hinaus sind auch aus heutiger Sicht keine weiteren Aspekte für das Gremium ersichtlich oder in der Zwischenzeit hinzugetreten, die das gegenständliche Spiel als ein Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten.

Demgegenüber ist auf Seiten des Jugendschutzes einzubeziehen, dass auch nach heutigen Maßstäben von den im Spiel enthaltenen Gewaltdarstellungen weiterhin eine nicht unerhebliche jugendgefährdende Wirkung ausgeht. Gerade die im Spiel mögliche Zweckentfremdung einer Vielzahl von Alltagsgegenständen als Waffen birgt die Gefahr von Nachahmungseffekten. Im Rahmen der Herstellung praktischer Konkordanz ist daher zu berücksichtigen, dass es vorliegend auf Seiten des Jugendschutzes von einer hohen Eingriffsintensität auszugehen ist, wohingegen insbesondere den jugendgefährdenden Spielinhalte kein eigener künstlerischer Gehalt zukommt. Das Gremium ist entsprechend zu dem Ergebnis gekommen, dass die Belange der Kunstfreiheit vorliegend zurückzustehen haben.

Dem Antrag auf Listenstreichung konnte alledem nicht entsprochen werden. Das Spiel war daher in Teil A der Liste der jugendgefährdenden Medien zu belassen.

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.

Gebührenerhebung:

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