

**Entscheidung Nr. 6115 vom 04.08.2016
bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT vom 31.08.2016**

Von Amts wegen auf Anregung von:
BAJ Bundesarbeitsgemeinschaft
Kinder- und Jugendschutz e.V.

[REDACTED]

Az. 4.4.1 Anregung.docx GE

Verfahrensbeteiligte:
Quartett.net GmbH

[REDACTED]

Nachfolger / Vertreter:
Hensens UG (haftungsbeschränkt)

[REDACTED]

**Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat
in ihrer 698. Sitzung vom 04.08.2016**

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:

Hamburg

Hessen

Niedersachsen

[REDACTED]

Protokollführer:

Für den Anregungsberechtigten:

Für die Verfahrensbeteiligten:

[REDACTED]

beschlossen:

Das Kartenspiel „**Das große Folter-Quartett**“
(Das Beste aus über 2000 Jahren Schmerz und
Leid),
Quartett.net GmbH, Chemnitz,

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

SACHVERHALT

Das im Juni 2014 veröffentlichte Kartenspiel „Das große Folter-Quartett“ (Untertitel: „Das Beste aus über 2000 Jahren Schmerz und Leid“) der Firma Quartett.net GmbH, Chemnitz, wird u.a. über Amazon.de zu einem Preis von rund 12 Euro vertrieben. Das vom Hersteller empfohlene Alter beträgt „ab 16 Jahren“.

Auf der Rückseite bzw. letzten Karte wird das Spiel wie folgt beschrieben:

„Von berüchtigten Anwendungen der mittelalterlichen Justiz (Eiserne Jungfrau), über neomodisch hocheffiziente Methoden (Waterboarding) und Allzeitklassiker (Nägelziehen) findet sich im großen Folter Quartett das Who-is-Who der Folter. Satirisch und mit einem Augenzwinkern aufbereitet, obgleich auf wissenschaftlich hohem Niveau. Auf 32 Spielkarten mit jeweils 5 individuellen Eigenschaften treten die Foltermethoden gegeneinander an.“

Die Verfahrensbeteiligte gibt auch das Spiel „Das offizielle Selbstmord-Quartett“ heraus, welches mit Entscheidung Nr. 6116 vom 04.08.2016, bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT vom 31.08.2016, in Teil A der Liste jugendgefährdender Medien eingetragen wurde.

Das vorliegende Spiel enthält folgende Spielkarten:

A1 Waterboarding	A2 Schlafentzug	A3 Psychopharmaka	A4 Black Box
B1 Eiserne Jungfrau	B2 Streckbank	B3 Garotte	B4 Judaswiege
C1 Ratte	C2 Hund	C3 Bambusfolter	C4 Schwiegereltern
D1 Kälte	D2 Lärm	D3 Licht	D4 Strom
E1 Schwedentrunk	E2 Notdurft	E3 Zwangsernährung	E4 Wasserfolter
F1 Auspeitschen	F2 Gewaltandrohung	F3 Zahnfolter	F4 Nadelfolter
G1 Plastiktüte	G2 Torstehen	G3 Erniedrigung	G4 Kitzeln
H1 Schneidwerkzeuge	H2 Verdrehen	H3 Grillen	H4 Nägel ziehen

Die Karten sind so gestaltet, dass die Foltermethode am oberen Rand benannt wird. Darunter befinden sich ein jeweils dazu passendes Bild (Foto oder Zeichnung, zum Teil mit roten Farbeffekten unterlegt) sowie eine Zeitangabe, die offenbar darauf hindeuten soll, wann die jeweilige Methode erfunden wurde (bspw. A2 „Schlafentzug“: 5. Jahrhundert). Darunter folgt eine kurze Beschreibung der Methode.

Beispiele:

A1 „Waterboarding“: *„Leider keine Wassersportart! Liegend fixiert, wird dem Opfer ein Tuch über den Kopf gelegt und beständig mit Wasser übergossen. Die Atmung wird extrem erschwert. Durch das permanente Gefühl des Ertrinkens und die damit verbundene Panik wird selbst der stärkste Mann gebrochen.“*

B2 „Streckbank“: *„Eine harte Auslegung der Morgengymnastik. Auf einer Holzbank wird das Opfer an eine Kurbel gebunden. Wird diese gedreht, führt das zu einer Überstreckung des Körpers. Sehnen werden überdehnt, Knochen aus den Gelenken gelöst oder ganz ausgerissen. Autsch!“*

B3 „Garotte“: *„In ‚Die Welt ist nicht genug‘ hat auch James Bond hiermit schon Erfahrungen gesammelt. Das Opfer wird an einen Holzpfahl gefesselt und der Hals mit einem Metallband fixiert. Ein Metallbolzen wird langsam in das Genick gedreht. Millimeter entscheiden über Leben und Tod. *Knack*“*

D4 „Strom“: *„Wie vom Blitz getroffen – oder: Heute spielen wir Blitzableiter. Auf Grund ihrer Einfachheit ist die Stromfolter sehr beliebt. Dem Opfer werden gezielt Elektroschocks zugeführt. Vorsicht beim Erhöhen der Stromstärke, sonst stehen nicht nur die Haare zu Berge.“*

C4 „Schwiegereltern“: *„Allgemein bekannt: Die unangenehmste Begleiterscheinung einer Ehe! Kuchen essen, sinnlose Gespräche über das Wetter und nerviger Streit. Vor allem an Feiertagen spitzt sich die Lage zu. Eine qualvolle Folter, die bleibende seelische Schäden hinterlassen kann und sich oft jahrelang hinzieht.“*

G1 „Plastiktüte“: *„Einfacher Klassiker. Das Opfer wird an einem Stuhl gefesselt und bekommt eine Plastiktüte über den Kopf gestülpt. Das Gefühl des Erstickens löst Todesängste und Panik aus. Es droht Bewusstlosigkeit und der Tod. Hinweis: Umweltfreundliche Papiertüten sind hier weniger geeignet.“*

H3 „Grillen“: *„Wer jetzt an einen entspannten Grillabend mit Freunden denkt, ist auf dem Holzweg. Die Füße des Opfers werden mit Fett eingerieben und über Feuer fixiert. Unter bestialischen Schmerzen und dem Gestank des eigenen Fleisches muss miterlebt werden, wie man langsam verbrennt. Nichts für Vegetarier.“*

Im unteren Teil der Karte folgen die Wertungskriterien, die nach „Geständnis“ (Angabe der hierfür erforderlichen Stunden), „Aufwand“ (in Euro), „Todesfolge“ (in Prozent) sowie „Schmerzfaktor“ und „Narbenfaktor“ (jeweils bis zu fünf Sterne) aufgeteilt sind.

Die Spielanleitung gibt, neben der Auflistung der üblichen Quartett-Regeln, Folgendes vor: *„Entscheidend ist im Folter-Quartett, dass die Foltermethode schnell, günstig, schmerzhaft und möglichst nicht tödlich ist. Das bedeutet, dass niedrigere Werte gewinnen. Lediglich bei der Kategorie „Schmerzfaktor“ gewinnen höhere Werte.“*

Die Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz regt mit am 14.04.2016 bei der Bundesprüfstelle eingegangenen Schreiben die Indizierung des Kartenspiels an. Sie ist der Auffassung, dass das Spiel eine verrohende Wirkung habe. Gewaltanwendungen wie Zwangsernährung, die mit der Achtung der Menschenwürde nicht vereinbar seien, würden zur allgemeinen Erheiterung im Rahmen eines Gesellschaftsspiels vorgestellt, was Sadismus und Schadenfreude fördern könne. Dies wiederum könne zur Desensibilisierung und einer gleichgültigen Einstellung gegenüber dem Leiden Dritter und dem Thema „Folter“ führen, was wiederum die Hemmschwelle, Gewalt anzuwenden, senken könne. Dabei sei zu beachten, dass die Herausgeber offenbar eine satirische Aufbereitung intendiert hätten, die aber insbesondere bei gefährdungsgeneigten Kindern und Jugendlichen nicht zu einer Distanzierung führe, sondern geeignet sei, die zum Ausdruck gebrachte Gewalt und Missachtung gegenüber Dritten zu verharmlosen. Gefährdungsgeneigten Jugendlichen könne der „letzte Kick“ zur Nachahmung gegeben werden.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht davon benachrichtigt, dass über die Anregung zur Indizierung in der Sitzung des 12er-Gremiums vom 04.08.2016 entschieden werden solle.

Die Rechtenachfolgerin der sich in Liquidation befindlichen Verfahrensbeteiligten nahm mit Schreiben vom 01.08.2016 wie folgt Stellung:

Das Spiel umfasse 32 zumeist historische Foltermethoden, die gegeneinander anträten. Die jeweiligen Foltermethoden würden – von satirisch-humorvollen Texten untermalt – durch künstlerisch bearbeitete Bilder dargestellt. Die meisten Bilder seien lizenzfrei und Wikipedia-Artikeln entnommen. Sie überstiegen in der Gewaltdarstellung nicht das, was der Tagespresse zu entnehmen und auch bei einer einfachen Internetsuche zu finden sei. Zudem seien viele der Bilder durch die grafische Bearbeitung entschärft. Auch die dazugehörigen Texte und Werte seien unverkennbar – wenn auch im „düsteren“ Stil – künstlerisch und satirisch verfasst. Wenngleich das Spiel sicher nicht als Lernspiel für den Kindergarten geeignet sei, sei es sehr wohl geeignet für Personen, die sich in humorvoller bzw. satirischer Weise mit einem Thema

beschäftigen wollten, das seit vielen Jahrhunderten Teil aller Gesellschaften gewesen sei. Es gebe drastischere Werke, die nicht indiziert seien. Darüber hinaus sei für Kinder und Jugendliche der Kauf über den nahezu alleinigen Vertriebskanal Amazon ohnehin erschwert. Zielgruppe des Spiels seien Erwachsene, von denen es als ungewöhnliches Party- und Geburtstagsgeschenk gekauft werde. Die Absatzzahlen seien gering. In den letzten zwölf Monaten seien über Amazon, worüber 99% des Verkaufs erfolge, 292 Exemplare verkauft worden.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfskizzen und auf den des Kartenspiels Bezug genommen. Die Spielkarten waren den Mitgliedern des Gremiums vorab in Kopie übersandt worden.

GRÜNDE

Das Kartenspiel „Das große Folter-Quartett“ war anregungsgemäß zu indizieren.

Das Gremium hat sich mit dem Inhalt des Spiels sowie mit den Ausführungen der Anregungsberechtigten sowie der Verfahrensbeteiligten ausführlich auseinandergesetzt. Es ist zu der Ansicht gelangt, dass vorliegend eine Listenaufnahme auszusprechen war.

Der Spielinhalt ist geeignet, Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal „Gefährdung der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihrer Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit“ in § 18 Abs. 1 Satz 1 JuSchG nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung auszulegen ist.

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 der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe legen.

Der Inhalt des Kartenspiels wirkt in erheblichem Maße verrohend und gewaltanreizend.

Verrohend wirkende Medien sind dabei solche, die geeignet sind, auf Kinder und Jugendliche durch Wecken und Fördern von Sadismus und Gewalttätigkeit, Hinterlist und gemeiner Schadenfreude einen verrohenden Einfluss auszuüben. Das ist der Fall, wenn mediale Gewaltdarstellungen Brutalität fördern bzw. ihr entschuldigend das Wort reden. Dies 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). Daneben ist unter dem Begriff der Verrohung in § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG aber auch 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 (Jörg Ukrow, Jugendschutzrecht, Rn. 277).

Zu Gewalttätigkeit und Verbrechen anreizende Medien stehen in engem Zusammenhang mit den verrohend wirkenden Medien. Der Unterschied liegt im Wesentlichen darin, dass es hier nicht auf die innere Charakterbildung ankommt, sondern auf die äußeren Verhaltensweisen.

Für die Anreizung zu Verbrechen ist typisch, dass der Unwert der kriminellen Handlung nicht ausreichend deutlich gemacht, sondern tendenziell das Verbrechen bejaht wird (Nikles/Roll/Spürck/Erdemir/Gutknecht, a.a.O., § 18 Rn. 5). 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 anreizend, wenn sie die Ausübung von Gewalt als nachahmenswert darstellt. Es soll mithin einer unmittelbaren Tatstimmung erzeugenden Wirkung entgegenge wirkt werden (Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, 5. Auflage, § 18 Rn. 38).

Dem Gremium ist bewusst, dass das Kartenspiel als Satire/Ironie angelegt ist und den schwarzen Humor der Spielenden ansprechen soll. Es ist jedoch der Auffassung, dass Kinder und Jugendliche die entsprechenden Darstellungen nicht richtig einordnen können und somit die Inhalte aufgrund der Profanisierung von Gewalthandlungen sozialetisch desorientierend wirken.

Das Spiel weist nur eine einzige Karte auf (C4 „Schwiegereltern“), die eine völlig unechte, konstruierte „Foltermethode“ beschreibt. Diese ist letztlich auch die einzige Karte, die das Gremium als nicht relevant im Sinne der Jugendgefährdung eingestuft hat.

Sämtliche weiteren Karten beziehen sich auf reale Foltermethoden. Diese werden sodann nach ihrem jeweiligen zeitlichen und finanziellen Aufwand sowie nach ihrem Schmerz- bzw. Narbenfaktor bewertet und in vielen Fällen zusätzlich mit „witzigen“, tatsächlich aber zutiefst zynischen und die Gewalt verharmlosenden Kommentaren versehen. Das Spiel (Untertitel: *„Das Beste aus über 2000 Jahren Schmerz und Leid“*) vermittelt damit den Eindruck, dass die Folterung von Menschen, der reales Leiden und reale Vorfälle zugrunde liegen, ein „normales“ Thema für ein unterhaltendes Gesellschaftsspiel sei und hierfür auch Akzeptanz finde. Die tatsächlichen schwerwiegenden Folgen von Folterung werden damit in ganz erheblichem Maße marginalisiert.

Die Bagatellisierung schlimmster Schmerzzufügungen gibt auch die Spielanleitung vor: *„Entscheidend ist im Folter-Quartett, dass die Foltermethode schnell, günstig, schmerzhaft und möglichst nicht tödlich ist. Das bedeutet, dass niedrigere Werte gewinnen. Lediglich bei der Kategorie „Schmerzfaktor“ gewinnen höhere Werte.“*

Viele Karten weisen „Wortspiele“ oder Kommentierungen auf, die zu Lasten gehen von Menschen, die die vorgestellten Folter-Methoden tatsächlich über sich ergehen lassen mussten. Dies geschieht an vielen Stellen ohne eine (gesellschafts-)kritische oder sonst begründete Intention; vielmehr geraten die Kommentierungen wiederholt zum reinen Selbstzweck bzw. sollen sie den vermeintlichen „Spielspaß“ erhöhen. Jugendlichen wird so der Eindruck vermittelt, man dürfe sich über jegliches Leiden anderer Menschen lustig machen, sei es nun das Nägelziehen (H4 *„Maniküre gefällig?“*), Stromschläge (D4 *„Heute spielen wir Blitzableiter“*) oder die Zwangszufuhr von verunreinigtem Wasser (E1 *„Schwedentrunk“*: *„Alternatives Komasaufen. (...) Prost!“*).

Die Wertungskriterien führen die Verharmlosung der Folter fort, indem bspw. einige Methoden kostenlos bzw. sehr billig sind (G3 *„Erniedrigung“*: *„Aufwand 0 €“*; F3 *„Zahnfolter“*: *„Aufwand 5,00 €“*) und andererseits Karten mit möglichst hohem Schmerzfaktor erlangt werden sollen (F1 *„Auspeitschen“*: fünf Sterne; H3 *„Grillen“*: fünf Sterne).

Die Inhalte des Spiels sind geeignet, Kinder und Jugendliche im Hinblick auf die im Rahmen des gesellschaftlichen Zusammenlebens gezogenen Grenzen der Rücksichtnahme und der Achtung Anderer zu desensibilisieren und ihre Mitleidsfähigkeit in erheblichem Maße herabzusetzen. Das Spiel erweckt den Eindruck, dass Gewalt gegen Menschen bzw. die Herabwürdigung Anderer als Mittel der Belustigung und Unterhaltung dienen kann. Dies kann Minderjährige zur Nachahmung der Verhaltensweisen verleiten, zumal mehrere der Methoden jederzeit angewandt werden können, ohne Kosten zu verursachen oder Hilfsmittel erforderlich zu machen (G3 „Erniedrigung“: „Aufwand 0 €“, H2 „Verdrehen“: „Aufwand 0 €“, F2 „Gewaltandrohung“: „Auf die Fresse Alter? Dem Opfer wird zur Einschüchterung mit Gewalt gedroht. Allein das Zeigen von Folterwerkzeug kann ein Geständnis entlocken. Klassische Einstiegsfolter. Geständnis 6,5 Stunden. Aufwand 0 €“).

Eine durch die überspitzte Darstellung etwaig intendierte Kritik an realen Vorfällen von Folter geht jedenfalls aufgrund der Gestaltung der Inhalte völlig unter. Daran ändern auch sporadisch vorhandene Aussagen wie „Mit Spaß hat das nichts mehr zu tun“ (A3 „Psychopharmaka“) und die Beschreibung der Auswirkung der jeweiligen Folter nichts.

Das Gremium ist der Auffassung, dass das Kartenspiel durchaus jugendaffin gestaltet ist und auch von Jugendlichen erworben werden dürfte, selbst wenn diese nach Aussage der Verfahrensbeteiligten nicht die eigentliche Zielgruppe des Kartenspiels sind. Gerade Jugendliche wollen aber gesellschaftliche Grenzen austesten, suchen Herausforderungen und fühlen sich von einem Tabu-Bruch, wie vorliegend dem Spiele-Thema „Folter“, besonders angezogen.

Zu den körperlichen und seelischen Auswirkungen der Folter sowie der Häufigkeit realer Fälle von Folterung in weiten Teilen der Welt auch in der heutigen Zeit äußern sich Experten wie folgt:

„In den vergangenen fünf Jahren hat Amnesty International über Fälle von Folter und anderen Formen der Misshandlung in 141 Ländern berichtet. In einigen Ländern wurde Folter routinemäßig und systematisch angewandt, in anderen wurden Einzel- und Ausnahmefälle dokumentiert [...] Eine neue weltweite Befragung im Auftrag von Amnesty International kommt zu dem besorgniserregenden Ergebnis, dass – 30 Jahre nach Verabschiedung der UNOKonvention – fast die Hälfte der Menschheit noch immer in Angst vor schrecklichen Misshandlungen lebt.“*

(Bericht von Amnesty International "Folter 2014: 30 Jahre gebrochene Versprechen", S. 5)

„Sowohl physische wie auch psychische Folter lassen sich nicht allein von der konkreten Ebene der Schwere der physischen oder psychischen Schmerzen her erfassen, die jemand einem anderen zufügt. Der Schlüssel zur Erfassung von Folter liegt vielmehr in der Art der durch sie hergestellten interpersonalen Situation. In ihr erfährt sich der Gefolterte als ein vollständig rechtloses Objekt. Sie stellt die höchste Steigerungsform des Totalitären dar. Der vollständige Kontrollverlust und das grenzenlose Ausgeliefertsein einer Person an eine andere, die aus ihrer Sicht über eine gottgleiche Souveränität über sie verfügt, ist das bestimmende Merkmal der Folter. Durch die mit der Folter herbeigeführte Totalinstrumentalisierung einer Person zu einem Mittel des Staates wird die Würde und Autonomie des Opfers in einem solchen Maße verletzt oder zerstört, daß allein die gesetzliche Möglichkeit einer solchen Situation die Grundlagen des Rechtsstaates unterminieren würde. Der Absolutheitsrang des Folterverbotes läßt sich also nicht innerhalb, sondern nur auf Kosten des demokratischen Rechtsstaates in Frage stellen.“ (vgl. „Foltern für das Vaterland – Über die Beiträge der Psychologie zur Entwicklung von Techniken der ‚weißen Folter‘“, Prof. Dr. Rainer Mausfeld, Professor für Allgemeine Psychologie an der Universität Kiel, 2009, S. 18)

„Die ‚ratio legis‘, also der Kern des Folterverbotes, ist nicht die Gesundheitsbeschädigung, auch nicht die Körperverletzung, sondern der Angriff auf die Würde des Menschen. Der Betroffene darf im Verfahren nicht zum Objekt gemacht werden. ... Folter ist, wenn ich dem Menschen mit Gewalt seine Autonomie nehme, ihn zu einem bloßen Körper mache.“

(Winfried Hassemer, Strafrechtsprofessor und ehemaliger Vizepräsident des Bundesverfassungsgerichtes; <https://adamlauks.com/2012/06/15/folteropfer-adam-lauks-klagt-vor-verfassungsgericht-am-15-6-2012-um-16-00-uhr-ist-die-vollmacht-unterschrieben-folter-in-der-ddr-haft-23-jahre-nach-der-wende-vor-dem-verfassungsgericht/>)

Im Folgenden seien noch einmal beispielhaft einige Einzelkarten benannt:

A1 „Waterboarding“

„Leider keine Wassersportart! Liegend fixiert, wird dem Opfer ein Tuch über den Kopf gelegt und beständig mit Wasser übergossen. Die Atmung wird extrem erschwert. Durch das permanente Gefühl des Ertrinkens und die damit verbundene Panik wird selbst der stärkste Mann gebrochen.“

Gerade diese Foltermethode war in der jüngeren Vergangenheit häufiger Thema in den Nachrichten, insofern erscheint die einleitend verwendete „scherzhafte“ Kommentierung besonders bedenklich.

B3 „Garotte“

*„In ‚Die Welt ist nicht genug‘ hat auch James Bond hiermit schon Erfahrungen gesammelt. Das Opfer wird an einen Holzpfeiler gefesselt und der Hals mit einem Metallband fixiert. Ein Metallbolzen wird langsam in das Genick gedreht. Millimeter entscheiden über Leben und Tod. *Knack*“*

(„Geständnis: 1 Stunde“, „Aufwand: 1.750,00 €“, „Todesfolge: 90%“, „Schmerzfaktor: vier Sterne“, „Narbenfaktor: drei Sterne“).

E3 „Zwangsernährung“

„Das überfordert selbst einen 200 Kilo Sumoringen. Dem Opfer werden amateurhaft Schläuche durch Mund und Nase in den Magen eingeführt. Durch diese wird ständig Nahrung aufgenommen. Pure Folter, denn die Schläuche lassen kein Erbrechen zu. SUPER SIZE ME!“

H3 „Grillen“

„Wer jetzt an einen entspannten Grillabend mit Freunden denkt, ist auf dem Holzweg. Die Füße des Opfers werden mit Fett eingerieben und über Feuer fixiert. Unter bestialischen Schmerzen und dem Gestank des eigenen Fleisches muss miterlebt werden, wie man langsam verbrennt. Nichts für Vegetarier.“

(„Aufwand: 45,00 €“, „Todesfolge: 95%“, „Schmerzfaktor: fünf Sterne“)

Die Entscheidung über eine Listenaufnahme erfordert aufgrund des satirischen Ansatzes des Spiels eine intensive Auseinandersetzung mit der Frage, wie sich das Grundrecht der Kunstfreiheit aus Art. 5 Abs. 3 GG auf die zu bejahende Jugendgefährdung auswirkt.

Nach der vom Bundesverfassungsgericht vorgegebenen Definition ist alles Kunst, was sich darstellt als „freie schöpferische Gestaltung, in der Erfahrungen, Eindrücke oder Phantasien des Urhebers zum Ausdruck kommen“. Ohne Zweifel wird das Kartenspiel von der Kunstfreiheit umfasst, denn auch die Verwendung eines jugendgefährdenden Themas steht dem Künstler im Rahmen dieses Grundrechts zu.

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.

Bezüglich der Abwägung zwischen Jugendschutz und Kunstfreiheit hatte das Gremium folgende Vorgabe der Rechtsprechung zu beachten:

„Bei der inhaltlichen Beurteilung ist vor allem zu sehen, dass die jugendgefährdenden Passagen nicht nur Beiwerk, also nicht nur lose in das künstlerische Konzept eingebunden und unter diesem Blickwinkel überhaupt verzichtbar sind, sondern dass sie als dessen unabdingbare, „integrative“ Bestandteile zu verstehen sind.“

(OVG Münster, Urteil vom 15.02.2001, Az. 20 A 3635/98, S. 17, zum Roman „American Psycho“)

Das 12er-Gremium hat berücksichtigt, dass das Kartenspiel das Thema Folter in satirisch/ironisch intendierter Weise aufbereitet. Satire ist dadurch gekennzeichnet, dass sie in überzeichnender, wenngleich manchmal auch geschmackloser Weise ins Clowneske verzerrt. Bei der Prüfung, ob die karikative oder satirische Form eine solche darstellt, ist zu berücksichtigen, dass es zum Wesen von Karikaturen und Satire gehört, mit Mitteln zu arbeiten, die übertrieben und in grotesker oder verzerrter Weise pointieren und verfremden, weshalb hier ein größeres Maß an Gestaltungsfreiheit zugestanden werden muss (Lencker/Eisele in Schönke/Schröder, Strafgesetzbuch Kommentar, 29. Auflage, § 185 Rn. 8a). Aufgrund dieses satirischen Ansatzes und der durchaus sorgfältig produzierten Gestaltung ist das Spiel als Kunstwerk von zumindest durchschnittlichem Wert einzustufen.

Wie bereits oben ausgeführt, finden sich aufgrund der besonderen Gestaltung des Spiels die sozialetisch desorientierenden Aussagen in allen Einzelkarten mit Ausnahme der Karte C4 („Schwiegereltern“). Die jugendgefährdenden Inhalte sind damit integrative Bestandteile des gesamten Spiels. Das Gremium stuft die Jugendgefährdung vorliegend insbesondere deswegen als ganz erheblich ein, weil die ursprüngliche satirische Intention des Spiels und die letztlich tatsächlich von Jugendlichen wahrgenommene sozialetisch desorientierende Botschaft miteinander sehr eng verknüpft sind. Jugendliche treten an das Spiel mit der Einstellung heran, es handle sich um „witzige“ Unterhaltung, womit die jugendgefährdende Wirkung unbewusst erfolgt als bei „offener“ formulierten, sozialetisch desorientierenden Aussagen.

Folter und die Präsentation von Foltermethoden stellen, wie bspw. auch die Themen Kindesmissbrauch oder Konzentrationslager, nach Auffassung des Gremiums ein Sujet dar, welches einer humoristischen Betrachtung, die ohne eine gesellschaftskritische Kommentierung allein zu Unterhaltungszwecken erfolgt, mehr oder weniger entzogen ist. Das Leiden von Menschen, die echte Folter erdulden mussten, wird durch die Degradierung ihrer Qualen zum Belustigungsobjekt in extremer Weise marginalisiert und die Opfer damit – erneut – herabgewürdigt. Dies kann bei Jugendlichen, insbesondere diejenigen, die bereits eine gewisse Gewaltaffinität aufweisen, eine erhebliche Absenkung ihrer Empathiefähigkeit gegenüber Opfern von Gewalttaten bewirken. Die beim „Folter-Quartett“ erfolgte künstlerische Umsetzung der Thematik bietet nach Ansicht des Gremiums keine Anhaltspunkte für einen die vorliegend in hohem Maße betroffenen Belange des Jugendschutzes überragenden Kunstgehalt.

Die zynischen Aussagen und die das Thema Folter verharmlosende Gestaltung sind geeignet, Kinder und Jugendliche im Hinblick auf die im Rahmen des gesellschaftlichen Zusammenle-

bens gezogenen Grenzen der Rücksichtnahme und der Achtung Anderer zu desensibilisieren und ihre Mitleidsfähigkeit in erheblichem Maße herabzusetzen.

Dem Jugendschutz war nach alledem der Vorrang vor der Kunstfreiheit einzuräumen.

Gleiches gilt im Ergebnis für die Abwägung zwischen dem Recht auf freie Meinungsäußerung und dem Jugendschutz, wobei vorliegend aufgrund der künstlerischen Einbettung der Meinungsäußerungen das Grundrecht der Kunstfreiheit aus Art. 5 Abs. 3 GG jenes der Meinungsfreiheit aus Art. 5 Abs. 1 GG bereits mitumfasst.

Einen Fall von geringer Bedeutung gemäß § 18 Abs. 4 JuSchG hat das Gremium schon aufgrund des hohen Grades der Jugendgefährdung nicht angenommen. Der Umstand, dass nach Angaben der Verfahrensbeteiligten in den letzten zwölf Monaten nur an die 300 Exemplare des Spiels verkauft wurden, ist nach Auffassung des Gremiums ebenfalls kein Anlass, von einer Listenaufnahme abzusehen, da damit die Gefahr der Weiterverbreitung an Jugendliche fortbestünde.

Der Spielinhalt verstößt nach Einschätzung des Gremiums nicht gegen einen der in § 18 Abs. 2 Nr. 2 JuSchG genannten Straftatbestände. Das Spiel war daher in Teil A der Liste aufzunehmen.

Aus der Indizierungsentscheidung ergeben sich folgende Verbreitungs- und Werbebeschränkungen:

§ 15 Jugendgefährdende Trägermedien

Abs. 1 Trägermedien, deren Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien nach § 24 Abs. 3 Satz 1 bekannt gemacht ist, dürfen nicht

1. einem Kind oder einer jugendlichen Person angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden,
2. an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, ausgestellt, angeschlagen, vorgeführt oder sonst zugänglich gemacht werden,
3. im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder anderen Verkaufsstellen, die Kunden nicht zu betreten pflegen, im Versandhandel oder in gewerblichen Leihbüchereien oder Lesezirkeln einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,
4. im Wege gewerblicher Vermietung oder vergleichbarer gewerblicher Gewährung des Gebrauchs, ausgenommen in Ladengeschäften, die Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich sind und von ihnen nicht eingesehen werden können, einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,
5. im Wege des Versandhandels eingeführt werden,
6. öffentlich an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, oder durch Verbreiten von Träger- oder Telemedien außerhalb des Geschäftsverkehrs mit dem einschlägigen Handel angeboten, angekündigt oder angepriesen werden,
7. hergestellt, bezogen, geliefert, vorrätig gehalten oder eingeführt werden, um sie oder aus ihnen gewonnene Stücke im Sinne der Nummern 1 bis 6 zu verwenden oder einer anderen Person eine solche Verwendung zu ermöglichen.

Abs. 3 Den Beschränkungen des Absatzes 1 unterliegen auch, ohne dass es einer Aufnahme in

die Liste und einer Bekanntmachung bedarf, Trägermedien, die mit einem Trägermedium, dessen Aufnahme in die Liste bekannt gemacht ist, ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich sind.

Abs. 5 Bei geschäftlicher Werbung darf nicht darauf hingewiesen werden, dass ein Verfahren zur Aufnahme des Trägermediums oder eines inhaltsgleichen Telemediums in die Liste anhängig ist oder gewesen ist.

Abs. 6 Soweit die Lieferung erfolgen darf, haben Gewerbetreibende vor Abgabe an den Handel die Händler auf die Vertriebsbeschränkungen des Absatzes 1 Nr. 1 bis 6 hinzuweisen.

Rechtsbehelfsbelehrung

Eine Klage 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.

