

Entscheidung Nr. 6116 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.

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]

Länderbeisitzer/-innen:

Hamburg
Hessen
Niedersachsen

[REDACTED]

Protokollführer:
Für den Anregungsberechtigten:
Für die Verfahrensbeteiligten:

[REDACTED]

beschlossen:

Das Kartenspiel
„Das offizielle Selbstmord-Quartett“,
Quartett.net GmbH, Chemnitz,

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

SACHVERHALT

Das 2015 veröffentlichte Kartenspiel „Das offizielle Selbstmord-Quartett“ 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“.

Die Verfahrensbeteiligte gibt auch das Spiel „Das große Folter-Quartett“ heraus, welches mit Entscheidung Nr. 6115 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 Erhängen	A2 Erschießen
A3 Überdosis Medikamente	A4 Pulsadern Öffnen
B1 Alkohol	B2 Drogen
B3 Rauchen	B4 Gift
C1 Tüte über den Kopf	C2 Fön in der Badewanne
C3 Schalke-Schal im BVB-Fanblock	C4 Kettensäge
D1 Vor den Zug werfen	D2 Vor ein Auto springen
D3 Sprung in die Tiefe	D4 Fallschirmsprung ohne Schirm
E1 Verhungern	E2 Verdursten
E3 Ertrinken	E4 Erfrieren
F1 Selbstverbrennung	F2 In die Luft sprengen
F3 In Säurebad springen	F4 Harakiri
G1 Stecker ziehen	G2 Geisterfahrer
G3 Kein Kondom benutzen	G4 Zu Tode schnüffeln
H1 Beim Choking ersticken	H2 Suicide by Cop
H3 Autoabgase	H4 Urlaub im Krisengebiet

Die Karten sind so gestaltet, dass die jeweilige Selbstmordmethode mit einem Farbfoto erläutert wird. Darunter folgt eine kurze Beschreibung der Methode.

Beispiele:

A1 „Erhängen“: *„Klappe auf – Affe tot. Je nach Länge der Laufschlinge schnürt sie die Luft ab oder bricht das Genick. Nicht nur im Suizid-Business eine große Nummer, sondern nebenbei auch die am weitesten verbreitete Exekutionsmethode!“*

A2 „Erschießen“: *„Peng! Und schon eilt die finale Lösung mit Schallgeschwindigkeit herbei!“*

A4 „Pulsadern öffnen“: *„Längs, nicht quer!“, soviel weiß schon jeder dahergelaufene Klugscheißer! Auch wenn es hierbei oftmals vielmehr um einen Hilferuf geht, kann es mit ein bisschen Geschick klappen.“*

B2 „Drogen“: *„Totgekifft hat sich angeblich noch keiner. Anders sieht es hier bei Heroin und Co aus. Ob aus Versehen oder beabsichtigt: Etwas zu viel und es ist ‚Schuss mit lustig‘.“*

B4 „Gift“: *„Auf eine Giftpille beißen und gleich tot vornüber kippen? Filmmythos! Ein bis zwei Minuten sollte man sich durchaus Zeit nehmen, um Kaliumcyanid und Co wirken zu lassen!“*

C3 „Schalke-Schal im BVB-Fanblock“: *„Eine totalsichere Sache! Weiterer Vorteil: Da nichts mehr von einem übrig bleiben wird, sparen sich die Hinterbliebenen sogar die Bestattungskosten.“*

D1 „Vor den Zug werfen“: *„Bei dieser ungewöhnlichen Begegnung mit einem Triebwagen hat man zwar eine gewisse Sicherheit in Bezug auf die Erfolgsaussicht, oft aber auch unfairerweise einen traumatisierten Lokführer.“*

D3 „Sprung in die Tiefe“: *„Haus, Brücke, Turm – nicht nur zum Wohnen. Drübergehen oder Ausblick genießen! Mit 9,81 m/s² alle Probleme gelöst dank Schwerkraft und Massenträgheit!“*

F1 „Selbstverbrennung“: *„Anhand des Blutes von Verbrennungsoptionen hat man festgestellt, dass die Selbstverbrennung der schmerzhafteste aller Tode ist! Wer also nicht nur auf Selbstmord, sondern auch auf Selbstgeißelung steht, findet hier eine super Kombination!“*

F2 „In die Luft sprengen“: *„Wenn der Gürtel passt und dann auch noch funktioniert, hat sich schon manch einer mit einem großen Feuerwerk aus dem Diesseits verabschiedet. Meist jedoch müssen hier auch Unbeteiligte dran glauben.“*

G1 „Stecker ziehen“: *„Vorausgesetzt, man besitzt noch die physische Kraft, um an den Stecker seiner lebenserhaltenden Geräte zu gelangen, ist hier ‚Gute Nacht, John-Boy‘ schnell erreicht!“*

H2 „Suicide by Cop“: *„In den USA weit verbreitet, hier noch fast unbekannt: Mit einer (scheinbaren) Knarre auf einen Polizisten zurennen! Im dümmsten Fall bleibt dieser jedoch besonnen und schießt einem nur die Kniescheibe weg.“*

H3 „Autoabgase“: *„Schlauch auf den Auspuff gesteckt und friedlich eingeschlummert in der Liegeposition des eigenen PKW! Dazu noch nahezu CO²-neutral für die Außenwelt! Bestens!“*

H4 „Urlaub im Krisengebiet“: *„Mal schnell einen aggressiven Söldner von hinten überraschen und durchkitzeln oder Völkerball spielen im Minengürtel? In Krisengebieten gibt es die verrücktesten und witzigsten Ideen, um sich das Leben zu nehmen.“*

Im Anschluss werden die Wertungskriterien aufgeführt, die nach „Häufigkeit“ (in Prozent), „Schmerzfaktor“ (Werte von 1 bis 10), „Zeitaufwand“ (von Sekunden bis Jahren), „Splatterfaktor“ (Werte von 1 bis 10) und „Erfolgsaussicht“ (in Prozent) aufgeteilt sind.

Dem Spiel liegt eine Patientenverfügung bei (Hinweis auf dem Cover: *„Mit kostenloser Patientenverfügung!“*).

Die Spielanleitung gibt, neben der Auflistung der üblichen Quartett-Regeln, Folgendes vor:

„1. Die meistgespielte Variante: Ziel der ersten Spielvariante ist es, alle Selbstmord-Karten zu sammeln. Hierbei werden die aufgedruckten Kategorien der verschiedenen Suizide miteinander verglichen. Es beginnt derjenige, der zuletzt Selbstmordgedanken hatte (dies gilt es, im Gespräch herauszufinden). Grundsätzlich sind größere Werte siegreich über kleinere. Je nach demokratisch festzulegender Meinung oder vorherrschender Vorliebe kann die Wertungsrichtung der Kategorien auch verdreht werden (wenn sich z.B. eine absolute Mehrheit bildet, die der Meinung ist, dass der „Schmerzfaktor“ möglichst klein sein muss, so kann das Spiel auch so gespielt werden, dass der kleinere Wert in der Kategorie „Schmerzfaktor“ gewinnt).“

Die Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz regt mit am 14.04.2016 bei der Bundesprüfstelle eingegangenem Schreiben die Indizierung des Kartenspiels an. Sie ist der Auffassung, dass das Spiel eine verrohende Wirkung habe. Methoden zur Beendigung des eigenen Lebens 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 „Selbstmord“ 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 Gewaltanwendung gegen sich selbst 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 werde mit dem Zusatztitel „*Du spielst mit dem Gedanken, Dich umzubringen? Unsinn! – Spiel‘ lieber das Selbstmord-Quartett*“ ausschließlich online verkauft. Eine humorvolle und satirische Herangehensweise an das Thema Selbstmord sei eine Möglichkeit, diese Problematik künstlerisch umzusetzen. Die Inhalte unterstrichen die Tatsache, dass es sich um eine humorvolle Aufarbeitung handle, denn zum einen seien viele Karten unrealistisch, wie der Sprung in ein Säurefass, der Besuch des BVB-Fanblocks mit Schalke-Schal oder der Urlaub im Krisengebiet, und zum anderen überstiegen die „realistischen“ Varianten nicht das, womit sich Jugendliche nicht sowieso und ohne Hindernisse beschäftigen könnten. Bilder und humorvolle Texte seien daher keinesfalls als „Anleitung“ tauglich und bauten eher darauf, bewusst ein Tabu durch künstlerische Aufarbeitung zu brechen, als eine tatsächliche Umsetzung zu erwirken. 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, 157 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 offizielle Selbstmord-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.

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).

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 Suizidhandlungen soziaethisch desorientierend wirken.

Das Gremium hat mehrere Karten als nicht relevant im Sinne der Jugendgefährdung eingestuft. Zwei Karten beschreiben absolut unechte, konstruierte „Suizidmethoden“ (C3 „Schalke-Schal im BVB-Fanblock“, H4 „Urlaub im Krisengebiet“).

Zwei Karten schildern zwar reale Todesursachen, die allerdings aufgrund ihres Zeitumfangs nicht für einen Suizid in Frage kommen, zu dem sich Betroffene anlässlich einer aktuellen schwerwiegenden Lebenskrise entscheiden (B3 „Rauchen“: „Zeitaufwand 40 Jahre“, G3 „Kein Kondom benutzen“: „Zeitaufwand 12 Jahre“).

Zwei weitere Karten schildern reale Tötungsmethoden, die jedoch eher der Vorgehensweise eines Mörders entsprechen, der seine Opfer größtmögliche Schmerzen erleiden lassen will (C4 „Kettensäge“, F3 „In Säurebad springen“).

Sämtliche weiteren Karten beziehen sich auf reale Suizidmethoden, u.a. „Erhängen“ (A1), „Erschießen“ (A2), „Pulsadern öffnen“ (A4), „Tüte über den Kopf“ (C1), „Fön in der Badewanne“ (C2), „Vor den Zug werfen“ (D1), „Vor ein Auto Springen“ (D2), „Sprung in die Tiefe“ (D3), „Ertrinken“ (E3), „Geisterfahrer“ (G2) oder „Autoabgase“ (H3). Darunter finden sich Methoden, die seltener vorkommen (F1 „Selbstverbrennung“, F4 „Harakiri“) bzw. größeren Aufwand erfordern (D4 „Fallschirmsprung ohne Schirm“), jedoch nicht weniger real sind. Die Methoden werden sodann nach ihrem jeweiligen Zeitaufwand sowie nach ihrem Schmerzfaktor und ihrer „Erfolgsaussicht“ bewertet und in vielen Fällen zusätzlich mit „witzigen“, tatsächlich aber zutiefst zynischen und die Vorgänge verharmlosenden Kommentaren versehen. Das Spiel vermittelt damit den Eindruck, dass der Suizid, dem echtes Leiden und reale Vorfälle zugrunde liegen, ein „normales“ Thema für ein unterhaltendes Gesellschaftsspiel sei und hierfür auch Akzeptanz finde. Die tatsächlichen seelischen Qualen, die Betroffene überhaupt erst soweit führen, dass sie sich das Leben nehmen, werden damit in ganz erheblichem Maße marginalisiert.

Die Bagatellisierung dieser seelischen Probleme gibt auch die Spielanleitung wieder:

„Es beginnt derjenige, der zuletzt Selbstmordgedanken hatte (dies gilt es, im Gespräch herauszufinden).“

Das Kartenspiel ist in keiner Weise darauf ausgelegt, eine ernsthafte Diskussion über aktuelle oder vergangene Lebenskrisen entstehen zu lassen. Insofern erscheint die Spielanleitung zutiefst zynisch und verhöhnt all diejenigen Personen, die eine tiefe Lebenskrise überstehen mussten oder sogar ihrer Lebensmüdigkeit nachgegeben haben.

Viele Karten weisen „Wortspiele“ oder Kommentierungen auf, die zu Lasten gehen von Menschen, die tatsächlich Suizid begangen haben oder versucht haben sich zu töten. 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 (A1 „Erhängen“: „Klappe auf – Affe tot.“, A2 „Erschießen“: „Peng! Und schon eilt die finale Lösung mit Schallgeschwindigkeit herbei!“, C2 „Fön in

der Badewanne“: *„Sollte man auf den Überspannungsschutz im Bad verzichten haben und die Frau den Fön sowieso nicht mehr benötigen, bietet sich die Badewanne förmlich an für ein heißes 220-Volt-Wechselstrom-Schaumbad.“*, D3 „Sprung in die Tiefe“: *„Haus, Brücke, Turm – nicht nur zum Wohnen. Drübergehen oder Ausblick genießen! Mit 9,81 m/s² alle Probleme gelöst dank Schwerkraft und Massenträgheit!“*).

Die Wertungskriterien führen die Verharmlosung von Suizid fort, indem bspw. Karten mit möglichst hohem bzw. bei anderweitiger Spielverabredung möglichst niedrigem Schmerzfaktor erlangt werden sollen oder indem die „Erfolgsaussicht“ der Selbsttötungsmethode gemessen wird. Hierbei wird die Gefährlichkeit einiger Selbsttötungsmethoden in erheblichem Maße verharmlost. So gibt die Angabe von 8,0% „Erfolgsaussicht“ bei C1 „Tüte über den Kopf“ nicht wieder, wie schnell man hierbei das Bewusstsein verliert und in der Folge erstickt. Die Angabe von 1,0% „Erfolgsaussicht“ bei E3 „Ertrinken“ sowie die Aussage *„Gewollt zu ertrinken ist schwer“* deckt sich ebenfalls nicht mit den immer wieder in der Presse vermeldeten Todesfällen, in denen Menschen sich in Flüssen wie bspw. dem Rhein ertränkt haben. 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. Zusätzlich enthält das Spiel in Karte A4 zur Methode „Pulsadern öffnen“ den Hinweis, wie man es „richtig“ macht: *„Längs, nicht quer!“, soviel weiß schon jeder dahergelaufene Klugscheißer!“*, und bei Karte H3 „Autoabgase“ wird der Sterbevorgang als *„friedlich eingeschlummert“* beschönigt.

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 seelisches Leid Anderer als Mittel der Belustigung und Unterhaltung dienen kann.

Eine durch die überspitzte Darstellung etwaig intendierte (gesellschafts-)kritische Betrachtung der Thematik Suizid und des Umgangs unserer Gesellschaft hiermit geht jedenfalls aufgrund der Gestaltung der Inhalte völlig unter. Daran ändern auch sporadisch vorhandene Aussagen wie *„... hat man zwar eine gewisse Sicherheit in Bezug auf die Erfolgsaussicht, oft aber auch unfairerweise einen traumatisierten Lokführer“* (D1 „Vor den Zug werfen“) und die Beschreibung des Verlaufs des jeweiligen Sterbevorganges 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 Tabubruch, wie vorliegend dem Spiele-Thema „Selbstmord“, besonders angezogen, zumal sich viele Jugendliche mit diesem Thema beschäftigen.

Zur Häufigkeit realer Fälle von Selbsttötung unter Jugendlichen sowie zu den dahinterstehenden seelischen Krisen der Betroffenen äußern sich Experten wie folgt:

Nach Angaben des Statistischen Bundesamtes nahmen sich im Jahr 2014 insgesamt 28 Personen im Alter zwischen 10 und 15 Jahren das Leben, außerdem 194 Personen im Alter zwischen 15 und 20 Jahren (https://www.destatis.de/DE/ZahlenFakten/GesellschaftStaat/Gesundheit/Todesursachen/Tabellen/Sterbefaelle_Suizid_ErwachseneKinder.html).

„Schätzungen zufolge liegt die Zahl der Suizidversuche bei Jugendlichen um ein Zehnfaches höher als der eigentliche Suizid.“
(<http://www.youth-life-line.de/lebenskrisen/>)

„Nach Verkehrsunfällen sind Suizide die zweithäufigste Todesursache unter den 15- bis 20-Jährigen. Jeden zweiten Tag stirbt in Deutschland ein Jugendlicher durch seine eigene Hand. "Dennoch wird die Not der jungen Menschen oft übersehen, weil viele nicht wissen, dass auch in jungen Jahren der Wunsch nach dem eigenen Tod aufkommen kann", sagt der Kinder- und Jugendpsychiater Hellmuth Braun-Scharm. Dabei streife 50 Prozent der Kinder zwischen zehn und 14 Jahren einmal in ihrem Leben der Gedanke an Selbsttötung. "Im Grunde kommt so etwas vor, sobald ein Mensch imstande ist, übers Leben nachzudenken", sagt Braun-Scharm.

Aber: "Nicht jeder, der an Selbstmord denkt, wird ihn auch begehen", sagt Braun-Scharm, der die Leitlinien zum Umgang mit Suizidalität im Kindes- und Jugendalter mit erarbeitet hat. Hinter solchen Gedanken und Suizidversuchen muss auch nicht immer eine psychische Erkrankung stehen. Schon Sinnkrisen, erste Erfahrung mit zerbrechenden Beziehungen oder familiäre Probleme können ausschlaggebend sein für Lebensmüdigkeit im jungen Alter. "Jedes Kind in Belastungssituationen kann suizidal werden", sagt Braun-Scharm. (...)

Wünschenswert wäre daher, so der Psychiater, wenn Menschen, die dem Kind oder Jugendlichen nahe sind, frühzeitig die Gefahr erkennen und handeln. Dazu bedürfe es mehr Aufmerksamkeit füreinander. Wenn einem Freund, dem Lehrer oder den Eltern etwas auffällt, gibt es Experten zufolge nur eine goldene Regel: denjenigen ansprechen. Oft befürchten Angehörige jedoch, sie würden damit schlafende Hunde wecken. "Das stimmt nicht. In der Regel ist es besser zu fragen, als nichts zu tun", sagt Braun-Scharm.

Wer schließlich das Gespräch sucht, sollte sich dafür Zeit nehmen und die Sorgen ernst nehmen. Denn für den Betroffenen fühlen sich die Probleme unlösbar an und sind eine große Belastung, auch wenn sie, von außen betrachtet, leicht zu lösen wären und nichtig wirken.“

(<http://www.spiegel.de/gesundheit/psychologie/jugend-suizid-mehr-aufmerksamkeit-kann-leben-retten-a-899810.html>)

Im Folgenden seien noch einmal beispielhaft einige Einzelkarten benannt:

A1 „Erhängen“ (Abbildung eines Mannes mit Schlinge um den Hals): „Klappe auf – Affe tot. Je nach Länge der Laufschlinge schnürt sie die Luft ab oder bricht das Genick. Nicht nur im Suizid-Business eine große Nummer, sondern nebenbei auch die am weitesten verbreitete Exekutionsmethode!“

A2 „Erschießen“ (Abbildung eines zu Boden gesunkenen Mannes mit blutigem Mund, in seiner Hand steckt eine Pistole): „Peng! Und schon eilt die finale Lösung mit Schallgeschwindigkeit herbei!“ (Zeitaufwand: 0,1 s; Erfolgsaussicht: 94,0%)

A4 „Pulsadern öffnen“ (Abbildung eines Unterarmes mit langer Schnittwunde, daneben blutiges Messer): „‘Längs, nicht quer!’, soviel weiß schon jeder dahergelaufene Klugscheißer! Auch wenn es hierbei oftmals vielmehr um einen Hilferuf geht, kann es mit ein bisschen Geschick klappen.“

B4 „Gift“ (Abbildung eines Mannes, aus dessen Mund weißer Schaum quillt): „Auf eine Giftpille beißen und gleich tot vornüber kippen? Filmmythos! Ein bis zwei Minuten sollte man sich durch-aus Zeit nehmen, um Kaliumcyanid und Co wirken zu lassen!“

D1 „Vor den Zug werfen“ (Abbildung einer auf einem Bahngleis hockenden Person): „Bei dieser ungewöhnlichen Begegnung mit einem Triebwagen hat man zwar eine gewisse Sicherheit in Bezug auf die Erfolgsaussicht, oft aber auch unfairerweise einen traumatisierten Lokführer.“ (Zeitaufwand: 0,1 sec; Erfolgsaussicht: 99,0%)

D3 „Sprung in die Tiefe“ (Abbildung von Beinen, die am Rand eines Hochhauses stehen; Blick hinab in die Tiefe): „Haus, Brücke, Turm – nicht nur zum Wohnen. Drübergehen oder Ausblick genießen! Mit $9,81 \text{ m/s}^2$ alle Probleme gelöst dank Schwerkraft und Massenträgheit!“ (Zeitaufwand: 4 sec; Erfolgsaussicht: 91,0%)

H3 „Autoabgase“ (Abbildung einer hinter dem Lenkrad zusammengesunkenen Person): *„Schlauch auf den Auspuff gesteckt und friedlich eingeschlummert in der Liegeposition des eigenen PKW! Dazu noch nahezu CO²-neutral für die Außenwelt! Bestens!“*

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 Suizid 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 sozial-ethisch desorientierenden Aussagen in der überwiegenden Zahl der Einzelkarten. 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 sozial-ethisch 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 unbewusster erfolgt als bei „offener“ formulierten, sozial-ethisch desorientierenden Aussagen.

Suizid und die Präsentation von Selbsttötungsmethoden 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 den Suizid als Ausweg aus einer tiefen Lebenskrise gewählt haben oder in Erwägung ziehen, wird durch die Degradierung ihrer seelischen 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 oder gegenüber Menschen in Lebenskrisen bewirken. Die beim „Selbstmord-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 Suizid verharmlosende Gestaltung 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.

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 160 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, ange-

kündigt 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.

