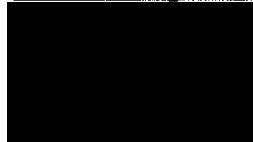


Entscheidungen Nr. 5708 und Nr. 5709 vom 4.3.2010

Antragsteller:
Landratsamt Böblingen
- Kreisjugendamt -
Postfach 16 40
71006 Böblingen

Verfahrensbeteiligte:
Tokyopop GmbH
Bahrenfelder Chaussee 49
Haus B
22761 Hamburg

bevollmächtigter Rechtsanwalt:



Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat in ihrer
624. Sitzung vom 4. März 2010

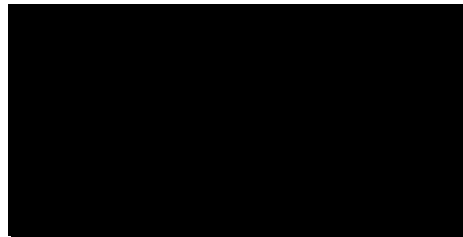
an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:
Stellvertretende Vorsitzende



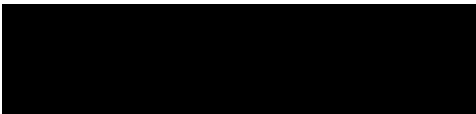
als Beisitzer/-innen der Gruppe:

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

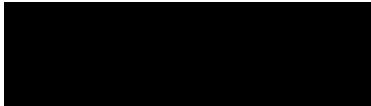


Länderbeisitzer/-innen:

Schleswig-Holstein
Thüringen
Baden-Württemberg



Protokollführerin:
Für den Antragsteller:
Für die Verfahrensbeteiligte:



beschlossen:

Die Manga Comics
„Battle Royale, Band 2“ und
„Battle Royale, Band 4“
von Koushun Takami & Masayuki Taguchi,
Tokyopop GmbH, Hamburg,

werden nicht in die Liste der jugendgefährden-
den Medien eingetragen.

Sachverhalt

Die Manga-Comic-Serie „Battle Royale“ besteht aus insgesamt fünf Bänden. Sie wird von der Tokyopop GmbH, Hamburg, herausgegeben. Autor der Geschichte ist Koushun Takami, Zeichner ist Masayuki Taguchi.

Verfahrensgegenständlich sind die Comics „Battle Royale, Band 2“ und „Battle Royale, Band 4“. Band 2 wurde im Februar 2009 veröffentlicht, Band 4 im August 2009. Die Comics umfassen 616 bzw. 618 Seiten und kosten laut Aufdruck auf der hinteren Umschlagseite jeweils 19,90 Euro. Der Rückumschlag weist außerdem den Hinweis „Manga – Drama – 18+“ auf.

In „Battle Royale“ wird eine Schulklasse aufgrund eines staatlichen Experiments, des „Programms“, auf einer einsamen Insel ausgesetzt und hat den Auftrag, sich gegenseitig umzubringen. Alle Schülerinnen und Schüler werden mit einer Waffe und einer Landkarte ausgestattet. Zusätzlich werden immer mehr Teile der Insel zu verbotenen Gebieten erklärt. Sollte man sich dort aufhalten oder versuchen zu fliehen, explodiert das Halsband, das alle Schüler um den Hals tragen müssen. Erfolgen in einem Zeitlimit von 24 Stunden keinerlei Tötungen, werden alle restlichen Teilnehmenden getötet. Nur der/die letzte Überlebende „gewinnt“ und darf die Insel verlassen. Die Militärregierung des Landes führt dieses „Programm“ jedes Jahr mit einer anderen Klasse durch.

Hauptfiguren des Comics sind die Schüler Shuya, Shogo, Shinji und Kazuo, die Schülerinnen Noriko und Mitsuko sowie der Überwacher Yonemi.

Shuya, Shogo, Shinji und Noriko versuchen das Spiel gemeinsam und gewaltfrei zu überstehen und wollen die anderen Schülerinnen und Schüler überzeugen, sich nicht den Spielregeln zu unterwerfen. Dies gelingt ihnen nicht immer, zum Teil müssen sie sich ebenfalls mit Gewalt der Angriffe ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler erwehren. Kazuo und Mitsuko hingegen spielen das Spiel ohne Skrupel mit und gehen rücksichtslos gegen ihre Mitschüler und Mitschülerinnen vor. Das Geschehen wird von Yonemi laufend kommentiert; er teilt die jeweils neuesten Todesfälle mit und informiert über die Gebiete der Insel, die nicht mehr betreten werden dürfen.

Die Hauptfiguren und ihre Mitschülerinnen und Mitschüler werden parallel zur Handlung in Rückblenden und in Kurzporträts näher vorgestellt; auf ihre jeweilige Rolle im Klassenverband wird dabei eingegangen.

Zu Beginn von Band 2 zeigt eine Übersicht, dass von den insgesamt 42 Schülerinnen und Schülern bereits 20 nicht mehr leben. Am Ende des Bandes haben zwei weitere Tötungen stattgefunden. Zu Beginn von Band 4 sind noch sieben Schülerinnen und Schüler am Leben. Am Ende dieses Bandes leben nur noch zwei Schülerinnen (Noriko, Mitsuko) und drei Schüler (Shuya, Shogo, Kazuo).

Mit Schreiben vom 27.10.2009 beantragt das Landratsamt Böblingen, Kreisjugendamt, die Indizierung der Comics. Die Comics wiesen detaillierte Darstellungen von Gewalt auf, motiviert durch unreflektierte, hemmungslose Morde, die von Jugendlichen gegenüber Jugendlichen ausgeübt würden.

Die Verfahrensbeschuldigte wurde zunächst form- und fristgerecht benachrichtigt, dass über die Indizierungsanträge im Wege des vereinfachten Verfahrens nach § 23 Abs. 1 JuSchG entschieden werden solle.

Mit Schreiben vom 27.11.2009 bestellte sich der Verfahrensbevollmächtigte der Verfahrensbeschuldigten und führte wie folgt aus:

Eine offensichtliche Jugendgefährdung liege nicht vor. Es handle sich bei den in den Werken dargestellten Tötungsszenen nicht um unreflektierte, hemmungslose Morde. Tatsächlich befänden sich die Akteure des Comics in einem nahezu unauflösbaren Gewissenskonflikt, da sie von Dritten in eine Situation (das „Programm“) gebracht worden seien, in der sie andere Personen töten müssten, um nicht selbst von diesen getötet zu werden. Dieses moralische und ethische Dilemma werde von den jeweils in einzelnen Episoden vorgestellten Akteuren auf unterschiedliche Art und Weise verarbeitet. Teilweise stellten die Handelnden Skrupel und Moralvorstellungen ihrem eigenen Überlebenswillen hintan, teilweise brächten die Betroffenen aus einem überlegenen Gerechtigkeitsempfinden und der Wertschätzung gegen über dem Leben im Ganzen es überhaupt nicht über sich, andere Personen zu töten. Diese Entscheidungen und inneren Konflikte fänden in den umfangreichen Comics ebenso Raum wie die Darstellung der Entwicklung alter und neuer Freundschaften, dem Ringen um Vertrauen, aber auch dem Verrat untereinander, Ängsten, Panikreaktionen und enttäuschten Hoffnungen. Die Darstellung der Gewalt sei letztlich dem Konzept geschuldet, dass nur eine Person überleben könne, was bereits in zahlreichen literarischen und filmischen Vorlagen verarbeitet worden sei.

Die Gewaltdarstellung auch in ihrer konkreten Form diene keineswegs dazu, Gewalt zu verherrlichen, sondern wirke gerade in ihrer Ausdrücklichkeit vielmehr abschreckend. Weder würden Tötungen und Verletzungen verharmlost, noch seien die Zeichnungen geeignet zur Nachahmung anzuregen. Das Geschehen werde aus Sicht der Handelnden auch keineswegs beschönigt. Vielmehr würden immer wieder die Trauer und der Verlust um Freunde und geliebte Personen thematisiert.

Die Charaktere würden zudem nicht als namen- und gesichtslose „Zählopfere“ dargestellt. Vielmehr würden sie durch ihre aktuellen und vorhergehenden Handlungen mit ausführlichen Charakterisierungen ausgebaut und vertieft. Anhand der individuellen Entwicklungen werde – auch mit dem nötigen kritischen Abstand – verdeutlicht, zu welchen Taten Menschen fähig seien, wenn der eigene Überlebensinstinkt andere Gefühle wie Mitleid oder Gnade überdecke.

Die Verfahrensbeteiligte wurde sodann form- und fristgerecht benachrichtigt, dass über die Comics nunmehr in der Sitzung des 12er-Gremiums vom 4.3.2010 entschieden werden solle.

Mit Schreiben vom 19.2.2010 nahm der Verfahrensbevollmächtigte ergänzend Stellung.

Die Autoren und Verleger richteten sich keineswegs an eine Kernzielgruppe jüngerer jugendlicher Leserinnen und Leser, sondern vielmehr an die steigende Zahl volljähriger Leserinnen und Leser. Aufgrund des Hinweises „18+“ auf dem Rückcover würden die Comicbände in einigen Buchhandelsketten nicht in das Sortiment aufgenommen; es handle sich also nicht um einen „Verkaufsanreiz“. Zudem würden die Comics immer in Folie verschweißt an den Handel ausgeliefert.

Der Name „Battle Royale“ sei von dem Autoren und bekennenden Wrestling-Fan der Sportart Wrestling entnommen, bei dem ein Battle Royale eine Match-Art mit einer unbeschränkten Zahl an Kontrahenten sei, die üblicherweise mit einer Ausscheidungsregel versehen sei. Sämtliche im Indizierungsantrag beanstandeten Darstellungen seien nur im Gesamtzusammenhang zutreffend zu würdigen, da allein dies dem Leseverhalten entspreche. In den Comics erhielten vor allem die Personen, die auf Kooperation und Gewaltverzicht setzten, den weitest- aus größten Raum.

Generell ließen sich die Charaktere in drei Hauptgruppen einteilen:

Einerseits gebe es die Personen, die aus Furcht und Verwirrung (in Einzelfällen auch aufgrund von Wahnvorstellungen) in Kauf nähmen, andere Personen zu töten. Diese Charaktere rechtfertigten ihr Verhalten gegenüber sich selbst und anderen zum Teil unter Verweis auf fehlende Handlungsalternativen oder damit, dass die jeweils andere Figur es verdient habe. Daneben gebe es diejenigen Personen, darunter Kazuo und Mitsuko, die Skrupel und Moralvorstellungen ihrem eigenen Überlebenswillen hinanstellten und sich auf das „Programm“

einließen. Gerade diese Figuren würden aber durch ihr Handeln keineswegs heroisiert oder ihre Tötungshandlungen legitimiert. Vielmehr verbreiteten sie unter den anderen Figuren lediglich Furcht und Schrecken. Wie sich im Lauf der Geschichte vor allem anhand von Rückblenden ergebe, seien auch diese Personen nicht immer „böse“ gewesen, sondern hätten sich ihrerseits durch schwere Schicksalsschläge, die im Verlauf der Comics ebenfalls gezeigt werden, grundlegend verändert. Eine Identifikation mit diesen als klassische Antagonisten ausgestalteten Figuren sei abwegig.

Die letzte Gruppe, die „Guten“, seien diejenigen Personen, die es ablehnten andere Personen zu töten bzw. die lediglich zur Verteidigung und in Notwehr töteten. Ihre Entscheidungen und inneren Konflikte fänden in dem umfangreichen Werk den absolut größten Raum. Dies gelte insbesondere für die beiden Hauptcharaktere Shuya und Noriko. Die mehr oder weniger erfolgreichen Versuche Shuyas, andere Personen dazu zu gewinnen ihr Misstrauen abzulegen und sich der Gruppe und der gemeinsamen Aufgabe anzuschließen sowie Freundschaft und Vertrauen herzustellen und bei allem die Hoffnung zu bewahren, sei das zentrale Leitmotiv der Comics. Die sich bereits im ersten Band zusammenfindende Kerngruppe von Shuya und Noriko bleibe als Verbündete über fast 3.000 Seiten stets ein Team, welches mit Vertrauen und steigender Zuneigung überlebe und letztendlich auch „das Programm“ überwinde. Gerade die Trauer, Wut und Verzweiflung dieser Protagonisten über das „Programm“ und ihr Unvermögen, alle ihre Mitschülerinnen und Mitschüler zu retten, nehme mit Abstand den größten Teil der Bücher ein.

In der Sitzung des 12er-Gremiums nahm der Verfahrensbevollmächtigte noch einmal ergänzend Stellung. Die in den Comics dargestellte drastische Gewalt habe keine sozioethisch desorientierende Wirkung, sondern schrecke ab. Die jugendliche Leserschaft identifiziere sich ausschließlich mit den gewaltfrei agierenden „Guten“, die am Ende auch das Spiel überlebten. Die zentrale Botschaft des Autors, dass man die Hoffnung nie aufgeben und sich gegen die Spirale der Gewalt wehren solle, sei für Kinder und Jugendliche trotz der dargestellten Gewaltszenen deutlich zu erkennen.

Auf Nachfrage aus dem Gremium, wie die vielen zynischen Äußerungen des Überwachers Yonemi zu bewerten seien, der sich über die Verstorbenen mokiert und die Überlebenden zu mehr Härte und Rücksichtslosigkeit auffordert, erklärte der Verfahrensbevollmächtigte, auch dieser Charakter sei so gestaltet, dass er von den „guten“ Schülern und damit auch von der Leserschaft keinerlei als Identifikationsfigur angesehen werde, sondern er und seine Äußerungen konsequent abgelehnt würden.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfkakte und den der Comics Bezug genommen. Die verfahrensgegenständlichen Comicbände waren den Beisitzerinnen und Beisitzern des Gremiums vorab zur Sichtung übersandt worden.

G r ü n d e

Die Manga-Comics „Battle Royale, Band 2“ und „Battle Royale, Band 4“, Tokyopop GmbH, Hamburg, waren nicht wie beantragt in die Liste der jugendgefährdenden Medien einzutragen.

Das 12er-Gremium hat sich ausführlich mit dem Inhalt der Comics sowie mit den Ausführungen des Antragstellers und jenen des Verfahrensbevollmächtigten auseinandergesetzt. Im Ergebnis ist die Mehrheit der Beisitzerinnen und Beisitzer der Auffassung, dass vorliegend eine Indizierung nicht auszusprechen war.

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.

Verrohend wirkende Medien sind 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. 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, Umbach; Jugendschutzrecht, 2. Auflage, § 18 Rdnr. 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, Rdnr. 277).

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

Die Comics enthalten zum Teil äußerst drastische Gewaltdarstellungen (Kopfschüsse; von Pfeilen und anderen Geschossen durchbohrte Körperteile). Ein Teil der Beisitzerinnen und Beisitzer sah diese in den Comics enthaltenen Szenen als so detailliert und ausufernd an, dass sie ihrer Ansicht nach ins Selbstzweckhafte abgleiten und deshalb bei Abwägung aller Aspekte eine Indizierung der Comicbände zu erfolgen habe.

Nach Auffassung der Mehrheit des Gremiums werden diese in den Comics enthaltenen Gewaltszenen jedoch nicht selbstzweckhaft und von der eigentlichen Handlung losgelöst präsentiert. Sie dienen vielmehr dem Anliegen des Autors, der Leserschaft durch extreme Überzeichnung eine fiktive Gesellschaft aufzuzeigen, die von Rücksichtslosigkeit und Gleichgültigkeit beherrscht ist, gerade auch gegenüber und unter Minderjährigen. Die Mehrheit der Beisitzerinnen und Beisitzer sieht dabei aufgrund der Gestaltung der Comics in der Gesamtbetrachtung ausreichend relativierende Elemente gegeben, die – auch für jugendliche Leserinnen und Leser erkennbar – die Ablehnung von Gewalt als Mittel der Konfliktlösung und die Wichtigkeit von Freundschaft und gegenseitiger Unterstützung betonen.

Hierzu trägt insbesondere der Umstand bei, dass diejenigen Schülerinnen und Schüler, die sich nicht an dem gegenseitigen Töten beteiligen wollen, ganz eindeutig die „guten“ Charaktere sind, deren Ängste und Gefühle immer wieder und sehr viel ausführlicher als diejenigen der „bösen“ Personen zur Sprache gebracht werden. Aufgrund der Konzeption der Figuren des Kazuo und der Mitsuko als eher eindimensional und undurchsichtig sind diese nach Auffassung des Gremiums, gerade im Vergleich mit den positiv besetzten Figuren Shuya, Shogo, Shinji und Noriko, nicht geeignet, als Vorbild für Kinder und Jugendliche zu dienen und mit

ihrem rücksichtslosen Verhalten zur Nachahmung anzuregen. Die Gewichtung des Autors innerhalb der Comics erfolgt vielmehr eindeutig zugunsten der „guten“ Schüler. Deren Anstrengungen, sich gegen „das Programm“ zu stellen und ihre Mitschülerinnen und Mitschüler von einem gewaltfreien Verhalten zu überzeugen, dominieren insgesamt die Comicbände, so dass diese Botschaft des Autors auch von den drastischen Gewaltschilderungen, die im Verhältnis zum Gesamtumfang der Comics einen kleineren Anteil ausmachen, nicht in den Hintergrund verdrängt wird.

Auch wenn einzelne Szenen der Comics besonders drastische Gewaltdarstellungen beinhalten, hatte die Bundesprüfstelle vorliegend auch die Kunstfreiheit aus Art. 5 Abs. 3 Satz 1 GG zu berücksichtigen. Bei der Bewertung des Inhalts der Comics war hierzu u.a. folgende Maßgabe 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 15.2.2001, Az. 20 A 3635/98, S. 17 – zum Roman „American Psycho“)

Das 12er-Gremium hat nicht verkannt, dass die kritische Haltung des Autors gegenüber Gewalt und sein Ansatz, dies mittels drastischer Überzeichnungen zu verdeutlichen, unter Umständen von Kindern oder jüngeren Jugendlichen nicht verstanden werden. Eine Beeinträchtigung dieser Altersgruppen ist aufgrund der in den Comics enthaltenen detaillierten Schilderungen von Gewalt daher nicht auszuschließen. Über eine Jugendbeeinträchtigung hatte die Bundesprüfstelle jedoch nicht zu befinden. Insbesondere obliegt es daher im Bereich der Printmedien Eltern und anderen Erziehenden, solche Inhalte entsprechenden Altersgruppen nicht zugänglich zu machen.

Rechtsbehelfsbelehrung

Eine Klage gegen diese Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle 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.

