
Entscheidung Nr. 4963 vom 02.12.1999
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 248 vom 31.12.1999

Antragsteller:
Landkreis Celle
Kreisjugendamt
Postfach 11 05
29201 Celle
Az.: 434-110

Verfahrensbeteiligte:
Modern Graphics
Distribution GmbH
Lochfeldstraße 30
76437 Rastatt

Bevollmächtigter Rechtsanwalt:



Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat in ihrer
489. Sitzung vom 02. Dezember 1999
an der Teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:
Vorsitzende:

als Beisitzer der Gruppen:
Kunst
Literatur
Buchhandel
Verleger
Träger der freien Jugendhilfe
Träger der öffentlichen Jugendhilfe
Lehrerschaft
Kirchen

Länderbeisitzer:
Sachsen-Anhalt
Schleswig-Holstein
Thüringen

Protokollführerin:
Für den Antragsteller:
Für den Verfahrensbeteiligten:

beschlossen:

Das Comic-Heft (aus der Reihe
Gamix)
„Resident Evil“
Heft 5, Oktober 1999
Modern Graphics Distribution
GmbH, Rastatt

wird in die Liste der jugendgefährdenden
Schriften eingetragen.

S a c h v e r h a l t

Das Comic-Heft „Resident Evil“ erscheint alle zwei Monate bei Modern Graphics Distribution GmbH, Rastatt. Die verfahrensgegenständliche Ausgabe Nr. 5 ist erschienen im Oktober/November 1999. Das Impressum gibt darüber Auskunft, dass dieser Comic-Band die Originalausgabe von Resident Evil III enthält, welche erstmals im September 1998 bei Wild-Storm Productions veröffentlicht wurde. Das Comic-Heft enthält zum einen drei Geschichten aus der Reihe Resident Evil mit den Untertiteln:

- „Wolfsjagd“,
- „Ferienhölle“,
- „Dead Air“.

Darüber hinaus enthält das Comic-Heft Berichte über Computerspiele, so über das Computerspiel „Resident Evil“, „Resident Evil III“, „Nemesis“, „Silent Hill“ und „Dino Crisis“.

Der Antragsteller beantragt die Indizierung, weil der Inhalt des Comic-Heftes geeignet sei, Kinder und Jugendliche sozialethisch zu desorientieren. Er ist der Auffassung, dass der Inhalt des Comic-Heftes auf Kinder und Jugendliche verrohend wirke, da die Darstellungen in dem Heft geprägt seien von Gewalt und Brutalität. Weiterhin ist der Antragsteller der Auffassung, dass auf ein indiziertes Videospiel, nämlich „Resident Evil Teil 2“ hingewiesen wird.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht davon benachrichtigt, dass über den Antrag in der Sitzung vom 02. Dezember 1999 entschieden werden soll. Der Verfahrensbvollmächtigte der Verfahrensbeteiligten beantragt Ablehnung des Indizierungsantrages bzw. hilfsweise gemäß § 2 GjSM von der Indizierung abzusehen. Er ist der Auffassung, dass sich der Inhalt des Comic-Heftes noch im Rahmen des Zumutbaren befinde. Insbesondere verweist er darauf, dass Werbung für „Resident Evil 2“ nicht betrieben werde.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfkarte sowie den des Comic-Heftes Bezug genommen.

G r ü n d e

Das Comic-Heft „Resident Evil“, Heft 5 Oktober 1999, Modern Graphics Distribution GmbH, Rastatt, war antragsgemäß zu indizieren.

Sein Inhalt ist geeignet, Kinder und Jugendliche sozialethisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal „sittlich zu gefährden“ in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjSM nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung auszulegen ist.

Der Inhalt des Comic-Heftes wirkt auf Kinder und Jugendliche verrohend. Nach der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle wirken Medieninhalte immer dann verrohend, wenn Gewalt in großem Stil und in epischer Breite geschildert wird, wenn Gewalt als vorrangiges Konfliktlösungsmittel propagiert wird und wenn Mord und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert geschildert werden. Vorliegend sah das 12er-Gremium der Bundesprüfstelle diese Tatbestandsmerkmale insbesondere durch die Berichte über die Computerspiele „Resident Evil“ als erfüllt an.

Ausschlaggebend für die Entscheidung des 12er-Gremiums waren zum einen die Bilder, die als Screenshots über die Computerspielreihe präsentiert werden. Es sind dies Bilder, in denen das Spielersubstitut, die angreifenden Zombies auf unterschiedliche Art und Weise töten muß. Einem Zombie wird in den Kopf geschossen, so dass das Blut fontänenartig herausspritzt. Anderen Zombies wird der Kopf abgeschossen bzw. es wird ihnen in die Brust geschossen, so dass auch diese blutüberströmt präsentiert werden. Gleichzeitig werden ebenfalls Bilder dargeboten, in denen Zombies in Brand gesetzt werden.

Ebenso ausschlaggebend war auch der dazugehörige Text, in dem die Anwendung von Gewalt befürwortet wird. So wird dort beispielsweise ausgeführt:

„Mit der Pump-Gun macht Ihr kurzen Prozess.“

„Die Gebäudekomplexe und das malerische Eiland sind alles andere als paradiesisch – ohne die richtige Bewaffnung könnt Ihr gleich Euren virtuellen Totenschein ausstellen.“

„Gut zu sehen: Die Fleischwunde am Rücken des Zombies verdeutlicht die aufwendige Texturierung.“

„Nie gab es detailliertere Blutbäder zu sehen – der hohen Auflösung sei Dank.“

„Die deutsche Version kommt im Gegensatz zur ‚Resident Evil: Nemesis‘ über Virgin und wird trotz des indizierten Vorgängers keinesfalls entschärft. Fein!“

„Und wenn jetzt auch noch der Dreamcast erscheint, steht ein geniales Fraggfest ins Haus.“

„Das Grauen kehrt zurück: Noch vor der Veröffentlichung eines weiteren Teils aus Capcoms ‚Resident Evil‘-Reihe begibt sich Konami auf gruseliges Terrain und beschert den Horror-Freaks mit ‚Silent Hill‘ einen neuen Leichenschmaus.“

Insgesamt hat das Gremium festgestellt, dass eine verrohende Wirkung durch das Demonstrieren kugelzeretzter Körper, die durch mehrere hintereinander folgende Gewalttaten gegen den selben Menschen dargeboten werden, der anschließend in einer Blutlache liegend, zukend stirbt, durch diese Fotos und die entsprechenden Texte gegeben ist. Belegt wird die vermutete verrohende Wirkung durch folgende Erkenntnisse der Wissenschaft

Die Tatsache, dass solche Medieninhalte auf Kinder und Jugendliche verrohend wirken können, belegen folgende wissenschaftliche Erkenntnisse.

Die Tatsache, dass solche Inhalte auf Kinder und Jugendliche verrohend wirken können, wird von den Wissenschaftlern bestätigt. So führt Prof. FRITZ in seinem Referat, gehalten auf der Jahrestagung der Bundesprüfstelle in Leipzig am 27. Und 28. November 1996 „Gewaltaspekte in Computerspielen und ihre Wirkspektren“ dazu folgendes aus:

„DA es Menschen sind, die die virtuelle Welten schaffen, müssen sie auch die Normen festlegen, die in diesen Welten Gültigkeit haben sollen. In dieser Festlegung unterliegen die „Spielemacher“ dem demokratischen Grundkonsens ebenso wie Jugendschützer und Medienpädagogen.

Empathie als grundlegende emotionale Fähigkeit für moralische Entscheidungen kann ein „Grundpfeiler“ sein für das Maß an Gewalt, dass Kinder und Jugendliche in der virtuellen Welt zugemutet werden darf.

Wie könnte ein solcher „Grundpfeiler“ konkret aussehen? Was ist Kindern und Jugendlichen im Hinblick auf die Notwendigkeit, emphatisches Verhalten auszubilden, nicht mehr zumutbar? Brutale, ungehemmte, menschenverachtende und –vernichtende Gewalt als einzige Spielhandlung überschreitet eindeutig die Grenzen dessen, was Kindern und Jugendlichen zugemutet werden darf – unabhängig davon, ob eine solche Gewaltdarstellung schädigende Wirkung hat oder sozialetisch desorientierend wirken kann.

Ebenso wird diese Einschätzung durch aktuelle Ergebnisse psychologischer Wirkungsforschung gestützt:

Niemand geht soweit, gewaltorientierte Videospiele als Verursachungsmedium für die Steigerung von Gewalttätigkeiten anzusehen, annähernd wissenschaftlicher Konsens ist aber, dass sie – als ein Element in wechselseitiger Verstärkung mit anderen gewaltorientierten Mediengeboten – bestehende Tendenzen zur Gewaltanwendung stützen. (s.u.a. KAMPE, Das Videospiel im Unterricht in: SCHMÄLZLE (Hrsg.): Neue Medien – Mehr Verantwortung! Bonn, S. 130).

„Rückschritte in der Konfliktverarbeitung“, „moralische Indifferenz und emotionale Gleichgültigkeit gegenüber Gewalt“ stellen einen Teil der Wirkungsrisiken dar, die als Folge häufigen Bespielens benannt werden (vgl. FRITZ (Hrsg.): Programmiert zum Kriegspielen, Bonn 1988, S. 205 f.).

So schlägt der Dipl. Pädagoge JÖRNS die Brücke von der „Gewalt-Lust“, die auch „Time Crises“ wie ein roter Faden durchzieht, zur „puren Zerstörungslust“, als einer bei Kindern und Jugendlichen vermehrt zu beobachtenden Verhaltensweise, auf die Gesellschaft meist ohnmächtig reagiert. Für ihn ist das 3D-Labyrinth virtuelles Abbild der komplexen kindlichen bzw. jugendlichen Lebenswelt; nährt die Allgegenwart feindlich gesonnener Figuren Gefühle der Bedrohung, die im realen Alltag fortwirken und Ängste schüren, die wiederum häufig genug Auslöser für Gewalthandlungen sind. Er konnte im Rahmen einer fortlaufenden Auswertung von Mailboxnachrichten des Fidonetz-Bereichs „Spiel“ zudem beobachten, dass die geforderten Gewalthandlungen, samt dazugehöriger Tötungsanimation, nur in den ersten Spielminuten bewußt wahrgenommen werden! Dass hierzu allein der tödliche Einsatz von Waffen verhilft, gerät aus dem Blickfeld. (Unveröffentlichtes Gutachten zum Computerspiel DUKE NUKEM 3D – erstellt i. Auftrag des Jugendamtes der Stadt Peine).

Dieses ist um so bedenklicher, als für den Wirkungsforscher und Psychologe KAMPE sowohl sprachliche als auch bildhaft vermittelte Inhalte von Videospielen von zentraler Bedeutung für die Frage „welche moralischen Bewertungsdispositionen hinsichtlich des eigenen und fremden sozialen Handelns als Lerninhalte übermittelt werden“ sind. Er sieht die Gefahr, dass *alltagssprachliche Ausdrucksformen, die allzu häufig einem gewissen Imponiergehabe männlicher Jugendlicher dienlich sind und einen mehr oder weniger starken aggressiven Nebensinn haben können, erweitert und mit eindeutigen eindrucksvollen und handlungsanleitenden aggressivbildhaften Vorstellungen verknüpft werden. (...) Eine „Mediale Sozialisation“ in der „sprachlich-aggressive“ Ausdrucksformen mit gewalttätigen Bildvorstellungen verknüpft werden, ist geeignet (...) langfristig den Übergang zur Physischen Aggression zu erleichtern, insbesondere, wenn die in den Spielsituationen kollektiv bestätigten bildhaften Vorstellungen von gewaltsamen Auseinandersetzungen zu einer subjektiv gültigen Realitätsbeschreibung geraten.* (vgl. KAMPE: Das Videospiel im Unterricht in: SCHMÄLZLE (Hrsg.): Neue Medien – Mehr Verantwortung! Bonn 1992, S. 130 ff).

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, ist zu prüfen, ob die Voraussetzungen des Art. 5 III 1 GG vorliegen und wie die Belange der Kunstfreiheit im vorliegenden Falle zu gewichten sind. Als Maßstab sind die in der Rechtsprechung und rechtswissenschaftlicher Literatur entwickelten Strukturmerkmale anzulegen. Diese hat das BverfG in seiner Entscheidung zum „Anachronistischen Zug“ in Form dreier tragfähiger Ansätze zur Kunstdefinition benannt:

- 1) Der in der Mephisto-Entscheidung entwickelte *materiale, wertbezogene Lösungsweg* wird von der Erwägung getragen, dass wesentlich für die künstlerische Betätigung die freie schöpferische Gestaltung ist, in der Eindrücke, Erfahrungen und Erlebnisse des Künstlers durch das Medium in einer bestimmten Formensprache zur unmittelbaren Anschauung gebracht werden.

- 2) Die *formale, typologische Betrachtung*, als (ideologie-)kritische Gegenposition, fragt einzig danach, ob die Gattungsanforderung eines Werktyps erfüllt sind, in dessen Formen sich herkömmlicher Weise und anerkannter Maßen künstlerische Äußerungen vollzogen haben und vollziehen.
- 3) Der *kunst- bzw. zeichentheoretische Ansatz* bemisst die Qualität einer künstlerischen Äußerung an die Manigfaltigkeit ihrer Aussage d.h. daran, ob die künstlerische Darstellung komponierter Zeichen eine über ihre alltägliche Aussageform hinausreichende vielstufige und weitreichende Interpretation zuläßt.

Der Teil des Comic-Magazins, in dem sich die gezeichneten Geschichten befinden, mag sowohl bei material-, wertbezogener als auch bei formal typologischer Betrachtung als Kunstwerk i.S.v. Art. 5 Abs. 3 Satz 1 GG anzusehen sein. Dies ist jedoch nicht bezüglich der Fotos aus den Computerspielen „Resident Evil“ zu bejahen. Hier handelt es sich lediglich um Screenshots, die handwerklich technisch vielleicht gut gemacht sind, die jedoch nicht als eigene schöpferische Gestaltung anzusehen sind. Darüber hinaus ist auch darauf zu verweisen, dass die jugendgefährdende Wirkung als hoch einzustufen ist, da der Inhalt des Comic-Magazins durch die Befürwortung der Gewaltanwendung als besonders jugendgefährdend einzustufen ist. So ist dann bei einer Abwägung der beiden Verfassungsgüter ohnehin dem Jugendschutz Vorrang vor dem Kunstschutz einzuräumen.

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 2 GjSM konnte wegen der Schwere der von dem Comic-Magazin ausgehenden Jugendgefährdung nicht angenommen werden. Darüber hinaus liegen Angaben über den Umfang des Vertriebes, die die Annahme eines Falles von geringer Bedeutung begründen könnten, nicht vor. Die Verfahrensbeteiligte hat hierzu nichts vorgetragen. Und es ist weder gesetzliche Aufgabe der Bundesprüfstelle noch ihr de facto überhaupt möglich, verlässliche Daten und Fakten über die Vertriebslage des Comic-Magazines, die ausschließlich der Verfahrensbeteiligten bekannt ist, zu ermitteln.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht Köln, Appellhofplatz 1, 50667 Köln, Anfechtungsklage erhoben werden. Die vorherige Einlegung eines Widerspruchs entfällt. Die Klage hat keine aufschiebende Wirkung. Sie ist gegen die Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch die Bundesprüfstelle zu richten (§§ 20 GjSM, 42 VwGO).

