

**Entscheidungen Nr. 13349 (V) vom 13.03.2018  
bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT vom 29.03.2018**

Von Amts wegen auf Anregung:

Verfahrensbeteiligte:

**Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat  
auf die am 17.08.2017 eingegangene Indizierungsanregung  
gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:**

Vorsitzende:

Kunst

Länderbeisitzer Saarland

einstimmig beschlossen:

Das PSVita Spiel  
„**Criminal Girls 2 – Party Favors**“  
(EU-Version)  
NIS America Inc.

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

## S a c h v e r h a l t

Verfahrensgegenständlich ist die EU-Version des PSVita Spiels „Criminal Girls 2 – Party Favors“, welches von der Firma NIS America Inc. vertrieben wird und im Jahr 2016 erschienen ist.

Die Handlung des Spiels lässt sich im Wesentlichen wie folgt zusammenfassen: Die spielende Person übernimmt die Rolle eines sog. „Program Instructor“, der verantwortlich für die Rehabilitation von „Delinquents“ (Verbrecherinnen) ist. Im Spiel begleitet der „Program Instructor“ in diesem Zuge sieben Mädchen (Shinoa, Lily, Kuroe, Mizuki, Tsukasa, Sui, Yurine) auf ihrem Weg aus dem „Hell Spire“ - einem Vorort der Hölle. An diesem Ort sind die Mädchen gelangt, da sie kriminelle DNA besitzen, aber gestorben sind, bevor sie ein Verbrechen begehen konnten. Für ihre Rehabilitation und Läuterung müssen die Mädchen auf ihrem Weg nun verschiedene Aufgaben absolvieren und sich spezifischen Behandlungen zu ihrer „Motivation“ durch den „Program Instructor“ unterziehen. Innerhalb der Gruppe besteht dabei tiefes Misstrauen, da eigentlich nur sechs Kandidatinnen reformiert werden sollen; es besteht somit der Verdacht, dass eine der kriminellen Seelen der Hölle versucht, die Gruppe zur Flucht zu benutzen. Entsprechend ist auch die Gefahr von Sabotage und anderen Taten relativ groß, was die Zusammenarbeit der Gruppe erschwert. Im Verlauf des Spiels stellt sich daher immer wieder die Frage, wem man tatsächlich vertrauen kann und welches Verhalten nur auf frühere Erlebnisse zurückzuführen ist.

Das Spiel erfolgt grundsätzlich aus der Top-Down-Ansicht und ist insgesamt im Stil des japanischen Anime gehalten. Der Spielende steuert die Gruppe von Mädchen, die als kleine Figuren im Bildschirmzentrum dargestellt werden, durch insgesamt acht, wiederum in mehrere Ebenen aufgeteilte zweidimensionale Level. Ziel ist in jedem Level dabei das Erreichen des Level-Endes. Dort wartet jeweils ein Bossgegner, der ebenfalls von der Gruppe besiegt werden muss. Auf dem Weg zum Level-Ende begegnen dem Spieler unterschiedliche, zumeist tierartige Wesen (sog. „Convicts“), bei denen es sich um bereits verlorene Seelen handelt. Gegen diese müssen die Charaktere kämpfen. Während der Kämpfe wechselt das Spiel in einen rundenbasierten Kampf-Modus, in denen der/die Spielende jeweils vier der Charaktere gleichzeitig steuert und verschiedene Aktionen (z.B. magische Attacken, Heiltränke) einsetzen kann.

Innerhalb der Level befinden sich auch sog. „Camps“, in denen der Spielende als „Program Instructor“ die Mädchen „motivieren“ kann. Durch den Akt des „Motivierens“ erlangen die Charaktere neue Fähigkeiten und können ihre Attribute verbessern, wodurch sie sich in den anstehenden Kämpfen besser behaupten können. Für die Angriffs- bzw. Verteidigungskompetenzen sind die durch die Motivationen erlangten Fähigkeiten unverzichtbar. Das „Motivieren“ der Mädchen erfolgt durch das Absolvieren von Mini-Spielen, die von durch dem sadomasochistischen Bereich entlehnte SM-Techniken gekennzeichnet sind. In den Mini-Spielen sind verschiedene Quick-Time-Events durchzuführen, bei denen der Spielende nach seiner Wahl die weiblichen Charaktere ausgepeitscht, abgeschrubbt, kneift, mit Schleim bewirft oder diese mit Elektro-Schocks traktieren muss. Die Ausführung der Mini-Spiele erfolgt durch Interaktionen auf dem Touch-Screen der PlayStation Vita oder über die hierfür vorgesehenen Bedienelemente. Die Charaktere lassen sich dadurch individualisieren, da die spielende Person selbst wählen kann, ob die Spielfiguren durch die „Motivation“ Attribute aus dem Bereich Sadismus oder Masochismus erwerben sollen. Bei Interaktion fangen die Mädchen an, sich auf dem Bildschirm zu winden und es erfolgt jeweils schließlich die Einblendung von rosafarbenen

Herzen und eine positive textliche Kommentierung (z.B. „....“); jedenfalls vor und nach der Motivation ist ein Stöhnen wahrzunehmen.

Die Mädchen werden während des Mini-Spiels - entweder alleine oder mit anderen Charakteren zusammen - in sexuell konnotierten Posen dargestellt. Im Unterschied zu den Darstellungen innerhalb der Level sind die Mädchen insgesamt deutlich detaillierter gestaltet. Die sieben Figuren haben ein unterschiedliches Äußeres, tragen als Hinweis auf ihre Position als „Delinquents“ jedoch alle schwarz-weiße Bekleidungsstücke. Die Figuren vermitteln aufgrund des äußeren Erscheinungsbildes, der Stimmlage und den spielimmanenten Dialogen den Eindruck von Minderjährigkeit.

Mit Schreiben vom 17.08.2017 regte die Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e.V. (BAJ) die Indizierung des Spiels an und führte dabei insbesondere aus, dass in dem Spiel sehr jung wirkende Protagonisten gequält und in sexuellen Posen dargestellt werden.

Für das gegenständliche Spiel wurde kein Alterskennzeichen durch die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) erteilt.

Die Internetseiten „gamerankings.com“ und „metacritic.com“ sammeln die Bewertungen von Online- und Print-Spielemagazinen und bilden aus den einzelnen Testergebnissen einen Durchschnittswert. Das verfahrensgegenständliche Spiel erhielt auf „gamerankings“ nachfolgende Bewertungen und hat damit 66% der durchschnittlich möglichen Punkte erhalten. (...)

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht über die Absicht der Bundesprüfstelle, über die Anregung im vereinfachten Verfahren nach § 23 Abs. 1 JuSchG zu entscheiden, unterrichtet. Sie hat sich hierzu nicht geäußert.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakten und auf den des PSVita Spiels Bezug genommen. Das Spiel wurde den Mitgliedern des 3er-Gremiums vom Spieletester der Bundesprüfstelle in seinen wesentlichen Bestandteilen vorgeführt und erläutert. Sie haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einstimmig beschlossen und gebilligt.

### **G r ü n d e**

Die EU-Version des PSVita Spiels „Criminal Girls 2 – Party Favors“ war anregungsgemäß zu indizieren.

Der Inhalt des Spiels ist offensichtlich geeignet (§ 23 Abs. 1 JuSchG), 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.

Zu den nach § 18 Abs. 1 JuSchG jugendgefährdenden Medien zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien, sowie Medien, in denen Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und

detailliert dargestellt werden oder Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird.

Unsittlich ist ein Medium nach höchstrichterlicher Rechtsprechung, wenn es nach Inhalt und Ausdruck objektiv geeignet ist, in sexueller Hinsicht das Scham- und Sittlichkeitsgefühl gröblich zu verletzen (vgl. bereits BVerwGE 25, 318, 320). Abbildungen oder Darstellungen unbekleideter Personen alleine rechtfertigen noch nicht die Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien. Hinzutreten müssen weitere Umstände, aus denen sich eine Eignung zur sittlichen Jugendgefährdung ergibt. Dies ist dann der Fall, wenn Darstellungen auf eine Steigerung sexuellen Lustgefühls unter Ausklammerung aller menschlichen Bezüge abzielen und dadurch eine der Pornographie artverwandte Inhalts- und Botschaftsebene bewirken, ohne dass die Schwelle zur Pornographie überschritten wird (vgl. Liesching, in Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, Kommentar, 5. Aufl. 2011, § 18 JuSchG Rn. 29 f. m. w. Nw.).

Unsittlichkeit ist dann zu bejahen, wenn ein „Bild der Ausschließlichkeit, Selbstverständlichkeit sowie Problem- und Bedenkenlosigkeit rascher sexueller Kontakte, unter Wahrnehmung des anderen nur in dessen sexuellen Bezügen, mithin frei von einer Einbindung in die Person als ganze erfassende komplexere Sozialbeziehungen“ (so OVG Münster, Urteil v. 05.12.2003, Az. 20 A 5599/98) vermittelt wird. Unsittlich sind des weiteren Medieninhalte, die die Verbindung von Sexualität und Gewalt als für Täter und Opfer vorteilhaft darstellen, die Darstellung inzestuöser oder pädophiler sexueller Kontakte als normal oder üblich, die Degradierung von Menschen als sexuell willfähige Objekte, die grob anreißerische Zentrierung von Sex als alleinigem Lebensinhalt, und die Anpreisung diskriminierender Sexualpraktiken oder sadistischer Vorgehensweisen als Lust (vgl. Liesching, a.a.O., § 18 JuSchG Rn. 32).

Nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle ist die Möglichkeit einer sittlichen Gefährdung weiterhin dann anzunehmen, wenn zu befürchten ist, dass durch den Konsum des Mediums das sittliche Verhalten des Kindes oder Jugendlichen im Denken, Fühlen, Reden oder Handeln von dem im Grundgesetz und im Kinder- und Jugendhilfegesetz (KJHG/SGB VIII) formulierten Normen der Erziehung abweicht.

Darüber hinaus sind Medien unterhalb der Pornografieschwelle jugendgefährdend, wenn sie Kinder oder Jugendliche in unnatürlicher geschlechtsbetonter Körperhaltung darstellen (vgl. § 15 Abs. 2 Nr. 4 JuSchG, § 4 Abs. 1 Nr. 9 JMStV). Dabei muss es sich nicht um Abbildungen der Realität handeln, sondern auch entsprechende virtuelle Darstellungen sind vom Tatbestand erfasst (vgl. Spürck/Erdemir, in: Nikles/Roll/Spürck/Erdemir/Gutknecht, Jugendschutzrecht, 3. Auflage, § 15 JuSchG, Rn. 69 mwN).

Geschlechtsbetont ist eine Körperhaltung, wenn die sexuelle Anmutung des Menschen in den Vordergrund gerückt wird (vgl. Erdemir, in: Bornemann/Erdemir, Jugendmedienschutzstaatsvertrag, 1. Auflage, § 4 JMStV, Rn. 130). Nicht erforderlich ist, dass die minderjährige Person nackt oder auch nur teilweise entkleidet dargestellt wird, wenn sich schon allein aus der Körperhaltung oder eingenommenen Pose die unnatürliche Geschlechtsbetontheit ergibt (vgl. Liesching, in Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, Kommentar, 5. Aufl. 2011, § 15 JuSchG Rn. 81). Unnatürlich ist eine geschlechtsbetonte Körperhaltung insbesondere, wenn beim Betrachter der Eindruck eines sexuell anbietenden Verhaltens in einer Weise erweckt wird, die dem jeweiligen Alter der dargestellten Person nicht entspricht (vgl. Erdemir, in: Bornemann/Erdemir, Jugendmedienschutzstaatsvertrag, 1. Auflage, § 4 JMStV, Rn. 132). Hierbei sind auch die dargestellte Situation und der konkrete

Gesamteindruck der Darstellung im Einzelfall zu berücksichtigen. Dabei ist nicht maßgeblich, ob die gezeigte Person tatsächlich noch nicht 18 Jahre ist, sondern ausschlaggebend ist der Eindruck, der für den Betrachter entsteht (vgl. Liesching, in Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, Kommentar, 5. Aufl. 2011, § 15 JuSchG Rn. 79 f.; Erdemir, in: Bornemann/Erdemir, Jugendmedienschutzstaatsvertrag, 1. Auflage, § 4 JMStV, Rn. 134 f.).

Vor allem die im gegenständlichen Spiel enthaltenen Mini-Spiele, die die spielende Person zur „Motivation“ der ausschließlich weiblichen Spielfiguren absolvieren kann und die durchweg in einem erkennbar sexuellen Kontext stehen, sind aufgrund der hier erfolgenden Verknüpfung von Gewalt und Sexualität als unsittlich einzustufen.

Soweit die Mini-Spiele von Elementen geprägt sind, die aus dem Bereich des Sadomasochismus stammen (z.B. Fesselung eines Partners; sexuelle Befriedigung durch Zufügung bzw. Erleben von Schmerz), ist ihre Einbindung in der vorliegenden Form für Kinder und Jugendliche als sozial-ethisch desorientierend zu bewerten. Die gefesselten Figuren sind allein dem Willen des/der Spielenden unterworfen, der/die als „Program Instructor“ nicht nur die Art der vorzunehmenden „Behandlung“ auswählt, sondern diese auch selbst umsetzt. Unbeachtet bleibt dabei der Wille der Figuren. Eine (ausdrückliche) Zustimmung zu den deutlich in die körperliche Integrität der Figuren eingreifenden „Motivationsmaßnahmen“ (v.a. Einsatz eines Elektro-Schockers) erfolgt nicht. Vielmehr drücken die Figuren nicht zuletzt durch Blicke und Mimik eine ablehnende, jedenfalls resignierende Haltung gegen diese Form der „Rehabilitation“ aus. Erfolgt eine zusammensuckende Bewegung der Figur auf z.B. einen Peitschenhieb oder Elektroschock-Einsatz, ist nicht erkennbar, ob dies allein eine Reaktion auf Schmerz oder (auch) des sexuellen Lustgewinns der gefesselten Figur darstellt. Insgesamt suggerieren die Darstellungen damit eine Akzeptanz bzw. Rechtfertigung von gewalthaltigen Handlungen in einem sexuellen Kontext gegen den Willen einer anderen Person. Gefördert wird dieses als sexualdesorientierend geltende Verhalten zusätzlich durch die Einblendung von rosafarbenen Herzen, positive Kommentierung nach Vornahme einer konkreten Maßnahme (z.B. „Very Good“; „Good“) und die letztliche Belohnung durch das Spiel in Form von neuen Charakterfähigkeiten.

Darüber hinaus beinhaltet das gegenständliche Spiel auch die (virtuelle) Darstellung von Jugendlichen in unnatürlicher geschlechtsbetonter Körperhaltung.

In den bereits erwähnten Mini-Spielen werden die weiblichen Figuren nahezu durchweg in eindeutig sexuell-aufreizenden Posen gezeigt. Nach Auffassung des Gremiums ist dabei jedenfalls die Figur „Mizuki“ eindeutig als minderjährig einzustufen. Auch „Mizuki“ nimmt während der Mini-Games entsprechend aufreizende Posen ein (z.B. Herausstrecken des Gesäßes in Richtung des/der Spielenden), deren sexueller Kontext auch durch die vom Spiel vorgegebenen Blickwinkel weiter hervorgehoben wird. Für ein Alter zumindest unter 18 Jahren spricht bereits das äußere Erscheinungsbild der Figur mit ihren jugendlichen Gesichtszügen und der zierlichen Körperstatur. Zu einer anderen Einschätzung kommt man auch nicht, wenn man berücksichtigt, dass für das dem Spiel zugrundeliegende Genre des japanischen Anime eine gewisse jugendhafte Darstellung der Charaktere typisch ist. Insbesondere hebt sich die Figur der „Mizuki“ in der äußeren Gestaltung durch ihre jugendliche Präsentation (v.a. kindlichere Statur, hohe Stimme) von den anderen Figuren ab.

Nach Einschätzung des Gremiums wird durch den Spielinhalt der Straftatbestand des § 184 c StGB, der grundsätzlich auch auf virtuelle Darstellungen Anwendung findet (vgl. Fischer, StGB, 63. Aufl., § 184c Rn. 6, § 184 b Rn. 5), nicht verwirklicht. Das Tatbestandsmerkmal

„teilweise unbekleidet“ wird in der Kommentarliteratur teilweise als zu unbestimmt angesehen. Das in Abs. 1 Nr. 1 b) tatbestandliche Unbekleidet-sein kann jedoch nach dem allgemeinen Wortsinn mit Nacktheit gleichgesetzt werden. Eine solche liegt vor, wenn der Körper der abgebildeten Person nicht mit Kleidungsstücken bedeckt ist. Auf Kleidung im eigentlichen Sinne kommt es nicht an, so dass auch das Verhüllt-Sein in einem Tuch oder das Verdecken des nackten Körpers durch einen Gegenstand das Unbekleidet-Sein im tatbestandlichen Sinne ausschließen dürfte. Umgekehrt ist die dargestellte Person nicht schon dann bekleidet, wenn sie lediglich unwesentliche Accessoires wie Strümpfe oder einen Hut trägt. Dies ergibt sich nicht nur aus den weiteren, gesetzlich ausdrücklich geregelten Attributen „ganz oder teilweise“, wonach schon das partielle Unbekleidet-Sein den Tatbestand des Absatzes 1 Nr. 1 b) erfüllt. Vielmehr ist in diesem Zusammenhang mit dem Bundesgerichtshof auch eine schutzzweckorientierte Auslegung des Tatbestandes vorzunehmen. Schützt danach § 184c StGB nicht nur den Konsumenten der Abbildung, sondern auch die sexuelle Integrität des Kindes, das an ihrer Herstellung mitwirkt und soll zudem potenziellen Tätern kein Anreiz zu sexuellen Missbrauchstaten gewährt werden, so wird es in erster Linie auf das Bekleidet-Sein derjenigen Körperteile ankommen, welche Gegenstand eines potentiellen sexuellen Übergriffs und auch der Intention sexueller Aufreizung sein können. Nach Einschätzung des Gremiums ist die Figur „Mizuki“ nicht als Unbekleidet im strafrechtlichen Sinne gestaltet.

Die Jugendgefährdung ist auch offensichtlich.

Das OVG Münster hat in einer Entscheidung (Urteil vom 24.10.1996, Az.: 20 A 3106/96) noch einmal betont, „dass der Zweck des § 15a GjS (vereinfachtes Verfahren, nunmehr § 23 Abs. 1 JuSchG) die Vereinfachung und die Beschleunigung des Verfahrens sowie Entlastung des 12er-Gremiums ist (...). Das 12er-Gremium soll von der routinehaften Anwendung seiner Bewertungsmaßstäbe sowie von solchen Entscheidungen freigestellt werden, die auf der Grundlage seiner bisherigen Praxis zweifelsfrei nicht anders als im Sinne des Indizierungsantrages ausfallen können. Danach spricht alles dafür, eine Jugendgefährdung als „offenbar gegeben“ im Sinne des § 15a Abs. 1 GjS (§ 23 Abs. 1 JuSchG) anzusehen, wenn sie sich aus denjenigen abstrakt-generellen Kriterien und Bewertungsgrundlagen ergibt, die im Plenum der Bundesprüfstelle Anerkennung gefunden haben und als feststehend gehandhabt werden (...).“ Dies ist vorliegend zu bejahen, da das 12er-Gremium der Bundesprüfstelle Medien, in denen nicht nur unsittliche Darstellungen, sondern auch Darstellungen von Jugendlichen in unnatürlicher geschlechtsbetonter Körperhaltung präsentiert werden, stets als jugendgefährdend indiziert hat.

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

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

Neben dieser wertbezogenen, auf die freie schöpferische Gestaltung abzielenden Umschreibung greift das Bundesverfassungsgericht in seinen Entscheidungen auch auf einen

eher formalen Kunstbegriff zurück. Diesen formuliert es wie folgt: „Das Wesentliche eines Kunstwerks liegt darin, dass bei formaler, typologischer Betrachtung die Gattungsanforderungen eines bestimmten Werktyps erfüllt sind.“ (BVerfG v. 17.07.1984, BvR 816/82, BVerfGE 67, 213, 226 f.)

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

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

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

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

Die Belange des Jugendschutzes sind aus dem Ziel, Kindern und Jugendlichen eine ungestörte Entwicklung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu ermöglichen abzuleiten. Das Erziehungsziel ist in unserer pluralistischen Gesellschaft vor allem dem Grundgesetz, insbesondere der Menschenwürde und den Grundrechten, aber auch den mit dem Grundgesetz übereinstimmenden pädagogischen Erkenntnissen und Wertmaßstäben, über die in der Gesellschaft Konsens besteht, zu entnehmen.

Eines der Erziehungsziele ist die Integration der Sexualität in die Gesamtpersönlichkeit des Menschen. Kinder und Jugendliche brauchen Hilfestellung und Orientierung, um ihre sexuelle Identität zu finden, um Sexualität als bereichernd und lustvoll zu erleben, um bindungsfähig zu werden, um überkommene Rollenvorstellungen zu überwinden, um urteilsfähig zu werden und verantwortungsbewusst zu handeln.“

Für die Bewertung, inwieweit die Belange des Jugendschutzes betroffen sind, kommt es im Kontext sexualitätsbezogener Medieninhalte maßgeblich darauf an, inwieweit die mit der Sexualerziehung verbundenen Werte und Ziele gefährdet sind. Grundsätzlich hat jeder Mensch das Recht auf eine selbstbestimmte Sexualität unter Anerkennung der Rechte des Anderen. Zu einer ganzheitlichen und umfassenden Sexualpädagogik gehört daher, dass sie sich eindeutig an der Gleichstellung der Geschlechter, an Selbstbestimmung und Anerkennung der Vielfalt orientiert.

Eine rechtebasierte Sexuaufklärung betrachtet Sexualität ganzheitlich, im Kontext sozialer sowie emotionaler Entwicklung und ist mehr als reine Wissensvermittlung. Sie hat das Ziel, Kinder und Jugendliche ihrem Alter und ihrer Entwicklung entsprechend mit den Informationen, Werten und Kompetenzen auszustatten, die sie für eine selbstbestimmte Sexualität brauchen. Eine umfassende Sexuaufklärung ist wissenschaftsbasiert, informativ und partizipativ und fördert die (sexuelle) Selbstbestimmung sowie den Schutz vor (sexueller) Gewalt. Sie hilft Heranwachsenden, eine positive Einstellung zur eigenen Sexualität sowie Verantwortungsbewusstsein für sich und das Gegenüber zu entwickeln.

Grundannahme ist die Anerkennung von Sexualität als existentielles Grundbedürfnis des Menschen und als zentraler Bestandteil seiner Identität und Persönlichkeitsentwicklung. Für jeden Menschen ist Sexualität mit ganz unterschiedlichen Hoffnungen, Erwartungen und Erfahrungen verbunden; sie ist darüber hinaus eingebettet in ein komplexes Netz aus Normen und Wertvorstellungen auf gesellschaftlicher Ebene.

Ziel ist es, Kinder und Jugendliche auf dem Weg zur Adoleszenz zu einem eigen- und partnerverantwortlichen, gesundheitsgerechten Umgang mit Sexualität zu befähigen. Hierzu gehört auch die körperliche Selbstbestimmung.

Zur Prävention von sexuellem Missbrauch liegt im Rahmen der Erziehung von Kindern und Jugendlichen der Fokus zudem auf Information, Stärkung und Förderung. Basierend auf dem Ansatz der UN-Kinderrechtskonvention sollen das Selbstbewusstsein und die Sprachfähigkeit von Mädchen und Jungen gestärkt werden. Kinder werden sensibilisiert, ihre eigenen Rechte zu kennen und sich an Erwachsene zu wenden, wenn sie Grenzüberschreitungen erfahren.

Bei dieser Betrachtungsweise sind die Belange des Jugendschutzes vorliegend insgesamt in hohem Maße betroffen, da der Spielverlauf die Haltung vermittelt, dass eine im Zuge der Selbstbestimmtheit geäußerte Ablehnung überwunden werden darf. Für die Belange des Jugendschutzes besonders relevant ist weiterhin der Umstand, dass ein solches Vorgehen des Spielenden durch das Spiel belohnt wird.

Die Erziehungsziele, welchen der verfahrensgegenständliche Spielinhalt diametral entgegensteht, wurden durch das 49. Strafrechtsänderungsgesetz bestätigt. Durch die Änderungen wurde die „Nein-heißt-Nein“-Lösung in das Strafgesetzbuch implementiert. Hiernach ist nicht mehr erforderlich, dass der Täter einen entgegenstehenden Willen des Opfers überwinden muss. Vielmehr ist es ausreichend, dass der Wille des Opfers erkennbar ist



und der Täter sich darüber hinwegsetzt. Dieser Grundsatz wird durch den vorliegenden Spielmechanismus aufgehoben und in sein Gegenteil verkehrt, da der Spielverlauf die Haltung vermittelt, dass eine im Zuge der Selbstbestimmtheit geäußerte Ablehnung überwunden werden kann und fortgesetztes übergriffiges Verhalten schließlich zu einer Zustimmung, verbunden mit einem Lustgewinn für die, ihre Selbstbestimmtheit überwindende Person einhergeht. Für die Belange des Jugendschutzes besonders relevant ist zudem die Tatsache, dass dieses Vorgehen des Spielenden durch u.a. das Freischalten von Spielinhalten belohnt wird. Die Belange des Jugendschutzes sind danach in hohem Maße betroffen.

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

Das gegenständliche Spiel ist hinsichtlich seiner technischen Umsetzung als vergleichshalber schlicht zu bezeichnen. Die grafische Darstellung orientiert sich an den Bildkonventionen des japanischen Anime, insgesamt ist das in einer 2D-Grafik gehaltene Spiel – mit Ausnahme der Figuren – dabei aber relativ detailarm ausgestaltet. Das gegenständliche Spiel konnte auf den Internetseiten „gamerankings.com“ und „metacritic.com“ nur 67% bzw. 72% der möglichen Punkte als Durchschnittsbewertung erzielen, insgesamt gehen die Rezensionen in der Beurteilung des Spiels hier auch deutlich auseinander. In einer Gesamtschau sind aber keine Aspekte zu erkennen, die „Criminal Girls 2 – Party Favors“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben.

Im Rahmen der Herstellung praktischer Konkordanz ist zu berücksichtigen, dass es vorliegend auf Seiten des Jugendschutzes von einer hohen Eingriffsintensität auszugehen ist, wohingegen den insbesondere als sexualethisch-desorientierenden Spielinhalte kein eigener künstlerischer Gehalt zukommt, mit dem Ergebnis, dass vorliegend die Belange der Kunstfreiheit zurückzustehen haben.

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 18 Abs. 4 JuSchG liegt nicht vor. Die Richtung der Entscheidung nach dieser Vorschrift ist stets in der Weise vorgezeichnet, dass die Listenaufnahme eines jugendgefährdenden Mediums dem Gesetz näher steht als das Absehen von der Aufnahme: Der Sinn der Ermessensermächtigung des § 18 Abs. 4 JuSchG besteht darin, der Bundesprüfstelle zu ermöglichen, von einer nach der grundsätzlichen Zielsetzung des Gesetzes an sich gebotenen Listenaufnahme abzusehen, wenn ihr dies aufgrund besonderer Umstände im Einzelfall – ausnahmsweise – angemessen erscheint (OVG NRW, Urteil vom 23.05.1996, Az. 20 A 298/94). Hinweise auf derartige Umstände lagen dem Gremium nicht vor. Von einer nur geringen Verbreitung des Spiels war aufgrund der heutigen technischen Vervielfältigungsmöglichkeiten nicht auszugehen. Auch ist gerade zu berücksichtigen, dass es sich vorliegend gerade um schwer jugendgefährdende Darstellungen handelt.

Der Inhalt des Spiels ist jugendgefährdend und daher in Teil A der Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen.

(...)