



Entscheidungen Nr. 6342 und Nr. 6343 vom 03.02.2022

Antragstellerin / Verfahrensbeteiligte

Techland S.A.
ul. Zólkiewskiego 3
63-400 Ostrów Wielkopolski
Polen

Verfahrensbevollmächtigte

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

Die Prüfstelle für jugendgefährdende Medien hat in ihrer

757. Sitzung vom 03.02.2022

an der teilgenommen haben:

von der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ):

[REDACTED]

[REDACTED]

als Beisitzer/-innen der Gruppe:

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

Länderbeisitzer/-innen:

[REDACTED]
[REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]

Protokollführerin:

[REDACTED]

Für die Antragstellerin:



entschieden:

Das Xbox One & PS4 (US-Version)
Videospiele
„Dying Light“
Techland, Wielkopolski/Polen

verbleibt in der Liste der jugendge-
fährdenden Medien.

Sachverhalt

Verfahrensgegenständlich ist die US-Version des Videospiele „Dying Light“ in der Xbox One- sowie Playstation 4-Fassung (im Folgenden Videospiele genannt). Das Videospiele wird von der Firma Techland vertrieben. Die Texte auf der Umverpackung sowie die Sprachausgabe des Spiels sind in englischer Sprache.

„Dying Light“ ist ein Survival Horror Action-Videospiele mit Rollenspielanleihen, welches in einer Zombieapokalypse spielt. Die Spielenden übernehmen die Rolle des Protagonisten Kyle Crane, der als Undercover Agent der Organisation Global Relief Effort (GRE) in die fiktive Stadt Harran geschickt wird. Sein Auftrag ist es, wichtige Informationen über eine Seuche zu beschaffen, welche in der Stadt ausgebrochen ist und die Menschen in Zombies (Infizierte) verwandelt. Hierbei müssen die Spielenden die Stadt erkunden, Aufgaben erfüllen und Überlebenden helfen. Zu Beginn treffen die Spielenden auf eine Gruppe Überlebender, für welche sie in der Folgezeit Aufgaben bewältigen. Die Durchführung der Aufträge bringt die Spielgeschichte zum Teil voran, einige Aufträge stellen jedoch lediglich Nebenquests dar. Der interaktive Teil des verfahrensgegenständlichen Spieles wird häufig von Videosequenzen unterbrochen, deren Inhalt die Geschichte des Spieles erzählen. Die Stadt Harran ist grundsätzlich frei begehbar, wobei allerdings manche Gebiete erst im späteren Spielverlauf betreten werden können. Am Ende gelingt es dem Spielenden die Informationen zu bergen und der GRE zu übergeben. Der Spielende bleibt jedoch vor Ort, um weiterhin den Überlebenden zu helfen. Hierbei kann der Spielende diverse Anspielungen – sogenannte Easter Eggs – auf popkulturelle Phänomene und andere Spiele finden.

Das Spiel wird aus der Perspektive der ersten Person gespielt. Durch Interaktionen in der Spielwelt, das Töten von Zombies und das Erledigen von Aufträgen und Missionen erlangt der Spielende neue Ränge in den Fähigkeitsklassen. Hierdurch schaltet der Spielende weitere Fähigkeiten frei, welche in vier Kategorien unterteilt sind und es ihm ermöglichen, stärkere Gegner zu besiegen oder aber leichter durch die Spielwelt zu manövrieren. Auch kann er damit seine „Röntgensicht“, eine sonarähnliche Fähigkeit, im Spiel „Survivor Sense“, verbessern, um z. B. Gegnern einfacher auszuweichen.

Den größten Anteil an verfügbaren Waffen bilden Schlag-, Stich- und Schneidewaffen. Sie können an nahezu allen Orten im Spiel gefunden werden. Schusswaffen werden wegen der hohen Munitionsknappheit nur selten verwendet. Viele der Nahkampfwaffen sind Alltagsgegenstände wie Tischbeine oder Rohre. Es gibt aber auch diverse dezidierte Nahkampfwaffen wie Messer und Macheten. Im fortgeschrittenen Spiel lassen sich immer bessere Waffen finden bzw. kaufen. Zusätzlich dazu gibt es für die Spielenden diverse Möglichkeiten, die Waffen zu modifizieren und zu verbessern. Hierbei können die Waffen mit Elementarschäden wie Eis oder Elektrizität versehen werden. Die Spielenden können auch Geld investieren, um Waffen oder Munition zu kaufen. Mit

Ausnahme der Schusswaffen nutzen sich die Waffen bei häufigem Kampfeinsatz schnell ab und müssen dementsprechend ausgetauscht oder repariert werden.

Die Gewalt richtet sich hauptsächlich gegen Zombies, aber gelegentlich auch gegen menschliche Gegner. Hierbei stellen die Standard-Zombies keine besondere Gefahr für die Spielenden dar. Neben den einfachen Zombies, oder Infizierten wie das Spiel sie nennt, gibt es besondere Gegner, die eine besondere Herangehensweise erfordern. In der Nacht trifft der Spielende auf besonders starke Gegner, welche das Spiel erheblich schwieriger machen. Die menschlichen Gegner sind stärker als die Standard-Zombies und deutlich gefährlicher, da sie Schusswaffen einsetzen können. Gegen menschliche Gegner ist die Gewaltdarstellung insoweit eingeschränkt, dass hier ein Abtrennen von Gliedmaßen nicht möglich ist. Es besteht keine Möglichkeit, Gewalt gegen freundliche und neutrale Menschen in der Spielwelt zu verüben.

Die Präsentation der Gewaltdarstellung ist ansonsten sehr detailliert. Bei Treffern spritzt Blut und Gegnern können Körperteile abgetrennt werden, wodurch diese stark in ihrer Effektivität eingeschränkt werden. Hierbei setzt das Spiel die Gewalt in Szene, indem bei bestimmten Angriffen das Geschehen verlangsamt wird, insbesondere wenn mehrere Gegner auf einmal getroffen werden. Mithilfe der „Ragdoll-Engine“ werden die Gewaltauswirkungen auf die Körper der Gegner besonders realistisch dargestellt. Im Zusammenhang mit dem akustisch deutlich wahrnehmbaren Leiden der Gegner gestaltet sich die Darstellung sehr realistisch. Ebenso wird ermöglicht, weiter auf bereits tote Gegner einzuwirken, insbesondere diesen weiterhin Körperteile abzutrennen und Köpfe einzutreten. Neben dem Bekämpfen von Gegnern ist ein weiteres Kernelement des Spieles das Erkunden der Stadt. Hierbei wird der Spielende angehalten über die Dächer zu klettern, um Konfrontationen aus dem Wege zu gehen. Dafür kann der Spieler im späteren Spielverlauf einen Greifhaken freischalten, um so das Erklettern von Häusern zu vereinfachen. Daneben sammelt der Spielende diverse Rohstoffe, welche für das Herstellen oder Verbessern von Gegenständen verwendet werden kann.

Die Spielzeit der Story erstreckt sich über ca. 20 Stunden, inklusive der Nebenquests beträgt die Spielzeit über 40 Spielstunden.

Mit Entscheidungen Nr. VA 1/15 und VA 2/15 vom 09.02.2015, bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT vom 11.02.2015, wurde das verfahrensgegenständliche Videospiel in der Xbox One- und PS4-Version vorläufig in die Liste der jugendgefährdenden Medien aufgenommen, da die Gefahr einer kurzfristigen Verbreitung in großem Umfang bestand und eine endgültige Listenaufnahme zu erwarten war. Mit Entscheidungen Nr. 6051 und 6052 vom 05.03.2015, bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT vom 31.03.2015, wurde das verfahrensgegenständliche Videospiel in der Xbox One- und PS4-Version aufgrund der darin enthaltenen detaillierten und selbstzweckhaften, verrohend wirkenden Gewalt- und Tötungsszenen indiziert und jeweils in Teil A der Liste der jugendgefährdenden Medien eingetragen. Trotz der diversen Nebenbeschäftigungen sei das Töten menschenähnlicher Gegner der maßgebliche Spielinhalt.

Im Nachgang der Indizierungsentscheidung erging auch zu der EU-Version (Entscheidung Nr. I 33/15 vom 14.10.2015, bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT vom 30.10.2015) des gegenständlichen Videospieles eine Indizierungsentscheidung aufgrund der Feststellung der Inhaltsgleichheit zum gegenständlichen Videospiel.

Mit Schreiben vom 07.09.2021 hat die Antragstellerin durch ihre Verfahrensbevollmächtigte beantragt, das Videospiel „Dying Light“ aus der Liste der jugendgefährdenden Medien zu streichen. Zur Begründung führt sie aus, dass vor dem aktuellen Medienbetrachtungshorizont das gegenständliche Spiel nicht mehr als jugendgefährdend anzusehen sei. Heutige Jugendliche hätten in dem Bereich des „Zombie-Horrors“ erheblich größere Medienerfahrung und könnten die gezeigte

Gewalt als realitätsfern einordnen. Auch werde diese Medienlandschaft in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle und der USK berücksichtigt, was eine Vielzahl von positiven Listenstreichungsentscheidungen und Alterskennzeichnungen zu ähnlich gelagerten Spielen aus dem Zombie-Genre zeige. Auch seien die Zombies nicht als menschenähnlich einzuordnen, da sie ihrer Erscheinung nach zwar menschenähnlich seien, ihr Verhalten jedoch dem von Monstern ähnelte. Weiterhin befände sich der Spielende in einer Notwehrsituation, da er sich ständig seines Lebens erwehren müsste. Die Gewalt präge das Geschehen nicht, da gerade das Umgehen von Gegnern in vielen Spielsituationen ein schnelleres Vorankommen gewährleiste. Dies werde durch die alternativen Handlungsmöglichkeiten, wie das Ablenken von Gegnern, verdeutlicht. Auch enthalte das Spiel diverse distanzierende Spielelemente, wie die Röntgensicht, die „Survivor Sense“, welche es ermöglicht, die Umrisse von Gegnern durch die Wand zu sehen, die Verwendung mittelalterlicher Waffen oder das Einfrieren und den Kampf gegen eher monsterähnliche Gegner, welche es dem Minderjährigen ermöglichten das Geschehen als Fiktion einzuordnen.

Die Verfahrensbeteiligte wurde mit Schreiben vom 10.11.2021 form- und fristgerecht über den Sitzungstermin der Prüfstelle am 13.01.2022 benachrichtigt. Sie hat von ihrem Recht auf rechtliches Gehör Gebrauch gemacht und die Ausführungen aus der schriftlichen Begründung ihres Listenstreichungsantrags vertieft und dabei dem Gremium auch eigenes Videomaterial vorgeführt, in dem vor allem auf die entlastenden Spielelemente fokussiert wurde, wie die irrealen und fantastischen Kämpfe gegen stark überzeichnete und monsterähnliche Gegner, den Einsatz fiktiver Fähigkeiten und Waffen, wie Röntgenblicke und das Sichtbarwerden der Skelette, nachdem ein Gegner betäubt wird. Auch auf längere Passagen, in denen lediglich der Raumgewinn des Protagonisten im Vordergrund steht, indem er sich geschickt, fast in der Art des Parkours, fortbewegt, ohne auf Gegner zu treffen bzw. diese auch umgehen möchte, hat der Verfahrensbevollmächtigte das Gremium ausführlich hingewiesen und diese als entlastende Faktoren im Rahmen der Spruchpraxis der Prüfstelle und der USK benannt.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des Videospiele Bezug genommen. Das Videospiel wurde dem Zwölfer-Gremium und den Verfahrensbevollmächtigten in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert. Dabei wurde insbesondere auch die Rahmenhandlung des Spiels ausführlich erörtert, um die Gewaltszenen kontextuell einordnen zu machen.

G r ü n d e

Das Xbox One- und PS4-Videospiel „Dying Light“ (US-Version) war nicht aus der Liste der jugendgefährdenden Medien zu streichen.

Nach § 18 Abs. 7 Satz 1 JuSchG sind Medien aus der Liste zu streichen, wenn die Voraussetzungen für eine Aufnahme nicht mehr vorliegen. Die Voraussetzungen für eine Aufnahme liegen insbesondere dann nicht mehr vor, wenn aufgrund eines nachhaltigen Wertewandels oder neuer Erkenntnisse aus der Medienwirkungsforschung ausgeschlossen werden kann, dass die betreffenden Medieninhalte weiterhin geeignet sind, Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung oder Erziehung zu gefährden. Die Prüfstelle darf an einer tiefgreifenden und nachhaltigen Änderung dieser Anschauungen nicht vorbeigehen, sofern der Wandel nicht lediglich vorübergehenden Charakter trägt (BVerwGE 39, 197, 201).

Daraus ergibt sich, dass das Medium in seiner Gesamtheit an der heute gesellschaftlich vorherrschenden Werteordnung gemessen werden muss. Ausgangspunkt der Indizierungsentscheidung der Prüfstelle ist mithin die Jugendgefährdung, die über die Schwelle der Jugendbeeinträchtigung hinaus reicht.

Das Gremium hat sich vorliegend intensiv mit der Frage auseinandergesetzt, ob von den im verfahrensgegenständlichen Spiel enthaltenen Gewaltdarstellungen auch heute noch eine verrohende Wirkung ausgeht.

Nach § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG sind Medien insbesondere 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 nahelegen.

Unter dem Begriff der Verrohung in § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG ist 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 (Liesching, in Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, 5. Auflage, § 18 JuSchG, Rn. 33). Nach der Rechtsprechung wirken Medien immer dann verrohend, „wenn sie geeignet sind, bei Kindern und Jugendlichen negative Charaktereigenschaften wie Sadismus und Gewalttätigkeit, Gefühllosigkeit gegenüber anderen, Hinterlist und gemeine Schadenfreude zu wecken oder zu fördern“ (VG Köln, Beschl. v. 31.05.2010, Az. 22 L 1899/09, MMR 2010, 578). Erfasst sind somit Medien, die eine gleichgültige oder positive Einstellung zum Leiden Dritter als eine dem verfassungsrechtlichen Wertebild entgegengesetzte Anschauung vermitteln (Liesching, in Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, 5. Auflage, § 18 JuSchG, Rn. 33).

Eine verrohende Wirkung kann nach der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle gegeben sein, wenn Gewalt- und Tötungshandlungen das mediale Geschehen insgesamt prägen; dabei ist der Kontext zu berücksichtigen. Gewalt- und Tötungshandlungen können für ein mediales Geschehen z. B. dann insgesamt prägend sein, wenn das Geschehen ausschließlich oder überwiegend auf dem Einsatz brutaler Gewalt bzw. auf Tötungshandlungen basiert und/oder wenn Gewalt in großem Stil und in epischer Breite geschildert wird und/oder wenn Gewalt legitimiert oder gerechtfertigt wird.

Eine verrohende Wirkung ist folglich anzunehmen, wenn das Risiko besteht, dass ein Medium Kinder und Jugendliche innerlich gegenüber dem Schicksal und Leiden anderer Menschen abstupfen lässt (Stumpf, Jugendschutz oder Geschmackszensur? Die Indizierung von Medien nach dem Jugendschutzgesetz, 2009, S. 184).

Das Videospiel ist in der verfahrensgegenständlichen Fassung nach wie vor als verrohend anzusehen.

Das Gremium hat sich intensiv mit der Gewalt, aber auch mit deren Einbettung in der Geschichte und den anderen relativierenden Elementen auseinandergesetzt. Dabei war unstrittig, dass das Spiel einige Elemente enthält, die im Rahmen der Spruchpraxis der Prüfstelle und der USK mit Blick auf die sozioethisch desorientierende Wirkung der Gewaltdarstellungen als relativierend und entlastend angenommen werden. Hierzu zählen ohne Zweifel die Spielelemente, auf die auch der Verfahrensbevollmächtigte nochmal gesondert hingewiesen hat, wie zum Teil besonders irrealer Gegnerzeichnungen (monsterähnliche Gestalten), abstruse Waffen und ihre Resultate wie Einfrieren und das Durchleuchten der Gegner, sobald diese betäubt werden. Wäre das Spiel insgesamt hiervon getragen, bestünde tatsächlich kein Grund für eine Listenaufnahme bzw. den Verbleib in der Liste.

Deutlich kritischer wurde die Argumentation hinsichtlich der Gewöhnung und kulturellen Akzeptanz des Zombie-Genres in Verbindung mit den quasi-Notwehrsituationen gesehen, in der der Protagonist Gewalt ausübt.

Das Gremium hat in Übereinstimmung mit den Ausführungen des Verfahrensbevollmächtigten festgestellt, dass das Genre Zombieapokalypse an medialer Bedeutung zugenommen hat. So sind in den letzten Jahren viele Werke erschienen, welche popkulturelle Bedeutung erlangt haben und darauf schließen lassen, dass Minderjährige sich mit Zombies und Gewalt gegen diese vermehrt auseinandergesetzt haben oder in Berührung gekommen sind. Insofern ist die Erzählung, dass man sich gegen Angriffe von Zombies wehren muss bzw. ihnen aus dem Weg gehen sollte, vertraut. In der Logik dieser Erzählung folgt regelmäßig eine Art quasi-Notwehrsituation, wenn Zombie-Angriffe unmittelbar bevorstehen, gegen die es sich zu verteidigen gilt. Die Geschichte des Spiels rahmt diese Ausgangssituation, indem der Held auf eine Mission in die von Zombies bevölkerte Stadt geschickt wird. Insofern wird die quasi-Notwehrsituation bewusst herbeigeführt und die gegenständliche Situation entsteht nicht, wie in anderen Vertretern des Genres, dadurch, dass ein fiktiver Charakter in die gegenständliche Situation ohne eigenes Zutun gezwungen wird. Die Rahmenhandlung wurde als nicht besonders originell wahrgenommen. Sie gibt der Gewalt einen Rahmen und für die Wirkungsannahme ist entscheidend, wie die Gewaltdarstellung ausgestaltet ist.

Für das Überschreiten der Schwelle zur Jugendgefährdung sind in Bezug auf den Verfahrensgegenstand zwei Aspekte ausschlaggebend. Die vorhandene Menschenähnlichkeit zahlreicher Gegner in Kombination mit realistisch inszenierter und völlig enthemmter Gewaltausübung, die aus der Perspektive des Täters und somit Spielenden wie ein Gewaltrausch anmutet. Der Grad der Menschenähnlichkeit der Zombies in dem Spiel variiert. Insbesondere auf die stärkeren Feinde, die deutlich mutiert sind und eher wie Fantasiewesen wirken, wurde bereits eingegangen. Die meisten Zombies entsprechen aber optisch dem Menschenbild. So sind diese wie Menschen gekleidet und lassen sich insbesondere in größeren Gruppen optisch erstmal nicht von Menschen unterscheiden. Ihr Verhalten ist auffällig. Sie erscheinen wie apathisch und werden mit einer geringeren Hirnaktivität, einer gesteigerten Aggressivität und ohne jeglichen Selbsterhaltungstrieb dargestellt. Jedoch reagieren die Zombies auf die Gewalt wiederum mit eindeutigen Verlautbarungen des Schmerzes und Leidens, wie es menschlich ist.

Unter dem Gesichtspunkt der verrohenden Wirkung der Gewalt- bzw. Tötungsakte war für das Gremium entscheidend, inwieweit und wie intensiv die Spielenden das Zufügen von Leid, Schmerz und letztlich das Nehmen der Existenz erleben und ausüben. Das Gremium stellte hier fest, dass die einfachen Zombies weiterhin stark menschenähnlich sind. Sie sehen aus wie – wenn auch kranke – Menschen, viele sind auf den ersten Blick nicht von normalen Menschen zu unterscheiden, sie tragen Kleidung und leiden vor allem wie Menschen. Insbesondere in den Szenen, in denen die Spielenden mit Schlagwerkzeugen gegen Gegner vorgehen und auf diese einschlagen, gehen diese zu Boden, schreien, stöhnen, ächzen – das Leiden wird deutlich akustisch vermittelt.

In dem Zusammenhang hat das Gremium klargestellt, dass selbst Gewalt gegen nicht menschenähnliche Gegner verrohend wirken kann. Selbst Gewalt gegen Tiere kann verrohend wirken, weil es empfindsame Wesen sind, deren Leiden bei der Gewaltanwendung auf Seiten der Täterinnen und Täter emotional überwunden werden muss. Die Tatsache, dass Gewalt gegen Gegner als relativiert zu bewerten ist, wenn diese unreal ver fremdet sind, liegt gerade darin begründet, dass die Irrealität auch die Anknüpfungspunkte des Mitfühlens und Mitleidens nachhaltig relativiert. Eine solche Relativierung wird hinsichtlich des vorliegenden Spiels mit Blick auf die „normalen“ Zombies nicht angenommen.

In dem Kontext kommt in besonderem Maße belastend hinzu, dass die Spielenden Gewalt geradezu exzessiv einsetzen können, um sicher zu stellen, dass auch am Boden liegende Gegner wirklich getötet werden. Es lässt sich immer weiter auf am Boden liegende Gegner einprügeln.

So ist es spielerisch sinnvoll, mit Schlägen gegen den Kopf und Oberkörper die Gegner zu Fall zu bringen und diese dann am Boden zu töten, da sie so in ihrer Verteidigungsmöglichkeit eingeschränkt sind. Dies ist spielmechanisch gewünscht und wird vom Spiel „belohnt“, in dem die Gegner schneller sterben. Es wird mit realistischen Alltagsgegenständen auf die am Boden liegenden Gegner eingepügelnt, u. a. bis deren Köpfe zerplatzen. Dies wird mit Blick auf Jugendgewalteskalationen, wie sie in medialen Berichterstattungen vorzufinden sind (z. B. Westdeutsche Zeitung [2019]. Jugendliche treten Obdachlosen (68) gezielt gegen den Kopf. https://www.wz.de/nrw/bur-scheid-und-region/koeln_leverkusen/koeln-jugendliche-treten-obdachlosen-68-gezielt-gegen-den-kopf_aid-38520977; Neue Westfälische [2020]. Jugendlicher tritt auf am Boden liegenden 65-Jährigen ein. https://www.nw.de/lokal/kreis_paderborn/paderborn/22854041_Jugendlicher-tritt-auf-am-Boden-liegenden-65-Jaehrigen-ein.html), als sehr belastendes Spielelement eingestuft. Praktiziert wird hier eine Gewaltausübung gegenüber am Boden liegenden Gegnern bis zum Tod. Solche Handlungen sind im realen Leben von gänzlicher Empathielosigkeit geprägt und das Spiel stellt einen spielerischen Erfahrungsraum hierfür zur Verfügung, der sich in seiner Intensität deutlich vom Konzept der bloßen Verteidigungshandlung gegenüber abstrakten Zombies abhebt. Diese Gewalteskalationen lassen jedes Mitleid und Mitgefühl für irgendwie geartete Individuen vermissen und stehen im diametralen Gegensatz zum Entwicklungsziel der Gemeinschaftsfähigkeit und der Entwicklung von Empathiefähigkeit.

Gesteigert werden diese Szenen noch dadurch, dass die Möglichkeit besteht, an auf am Boden liegenden und besiegt Zombies weitere Gewalthandlungen vorzunehmen. Dies wird durch eine Ragdoll-Physik-Engine ermöglicht, welche es gestattet, möglichst realistische Gewalteinwirkungen auf schon verstorbene Zombies darzustellen, wie das Abtrennen von Gliedmaßen. Das präzise Töten der am Boden liegenden und deutlich akustisch wahrnehmbare Leiden der Gegner und die Möglichkeit zur weiteren Gewalteinwirkung, die keinem anderen Zweck als der Unterhaltung dient, wurde als in besonderem Maße als sozialethisch desorientierend im Sinne von verrohend eingestuft. Das Gremium hat für diesen rauschhaften Tötungsvorgang den Begriff der „Übertötung“ verwendet, um der emotionalen Enthemmung mit Blick auf die Gewaltausübung ein Wort zu geben.

Als besonders gravierend unter dem Gesichtspunkt der verrohenden Wirkung wurde die Gewalt gegen einen bestimmten Gegnertyp – den Screamer – angesehen. Hierbei handelt es sich um ein vom Virus verwandeltes Kind. Dieses ist äußerlich als solches zu erkennen und schreit. Dieses Schreien ist zugleich seine Waffe, sollte sich der Spielende dem Wesen zu weit nähern. Anders als bei den meisten anderen Gegnern wird eine besondere Tötungsanimation abgespielt, wenn es dem Spielenden gelingt, sich dem Screamer zu nähern. Hierbei wird dieser vom Spielenden im Arm gewogen, um ihn zu beruhigen und anschließend das Genick gebrochen. Auch hierbei ist die Point-of-View-Perspektive jene des Spielenden. Dieses Zusammenspiel aus absoluter Ähnlichkeit mit einem Kind und der Tötungsanimation lässt das Spiel hinsichtlich der Vermittlung von Gefühllosigkeit wiederholt die Grenze zur Jugendgefährdung überschreiten. Die Szene stellt hinsichtlich ihres legitimierenden Charakters von Kindstötungen einen regelrechten Tabubruch dar, der nach Auffassung des Gremiums auch keine hinreichende Relativierung durch das Zombie-Setting erfahren kann. Die Szene ist zutiefst verstörend. So wie sie im Gremium eine nachhaltige Abwehrhaltung ausgelöst hat, ist sie auf der anderen Seite geeignet, bei entsprechend gefährdungsgeneigten Jugendlichen Gleichgültigkeit in Bezug auf das Leiden anderer in besonderer Weise zu befördern. So kann Kindern und Jugendlichen mitunter aufgrund ihres Entwicklungsstandes und noch nicht gänzlich ausgebildeter, aber notwendiger kognitiver und emotionaler Fähigkeiten, die Möglichkeit fehlen, eine ausreichende Distanzierung zu Tötungsszenen wie dieser,

aber auch weiterer Spielmomente, wie z. B. dem Eintreten auf am Boden Liegenden, zu schaffen und um mit durch die Spielhandlungen ausgelösten Irritationen und eigenen kognitiven Dissonanzen umzugehen. Dies kann gerade bei einem noch nicht gänzlich ausgereiften und stabilisierten eigenen und gesellschaftsfähigen Werte- und Normenkonsens gefährden. Die Findung eines eigenen Werte- und Normenkonsens stellt erst eine Entwicklungsaufgabe in der Adoleszenz dar (Eschenbeck, H., & Knauf, R.-K. [2018]. *Entwicklungsaufgaben und ihre Bewältigung*. In A. Lohaus (Hrsg.), *Entwicklungspsychologie des Jugendalters* [S. 23–50]. Berlin: Springer.). Die Gefahr einer sozialetischen Desorientierung und Verrohung wird daher vom Gremium gesehen.

Das Gremium hat sich intensiv mit der Frage auseinandergesetzt, inwieweit die gewaltfreien und bereits erwähnten relativierenden Spielelemente eine Distanzierungsmöglichkeit für die Spielenden bieten und ob insgesamt die Gewalt- und Tötungshandlungen das mediale Geschehen derart prägen, dass von einer Jugendgefährdung des Gesamtspiels auszugehen ist. Letzteres ist der Fall.

Die Rahmenhandlung ist vorhanden, dient aber letztlich der Schaffung eines Settings, in dem Gewaltausübung eine prägende Rolle spielt. So gibt es zwar diverse andere Elemente als die Gewalt im Spiel, schließlich läuft das Spiel aber immer wieder auf Gewaltausübung hinaus, die Bedrohungslage ist viel zu dominant. Das Erkunden der Stadt dient größtenteils dem Auffinden von Ressourcen, welche hauptsächlich für das Herstellen von Waffen verwendet werden, um effektiver Gegner töten zu können. Auch verkennt das Gremium nicht, dass die Abnutzung der Nahkampfwaffen und die begrenzte Munition den Spielenden animieren können gewalttätigen Begegnungen aus dem Weg zu gehen, jedoch ist es häufig genug nicht möglich, einer Konfrontation aus dem Weg zu gehen, erst recht nicht für unerfahrenere Spielende. Daneben besteht für den Spielenden auch die Möglichkeit, völlig außerhalb einer Einbettung in der Geschichte, wahllos Gegner zu verstümmeln und zu töten. Dass das Spiel entlastende und relativierende Aspekte enthält, die nach heutigen Bewertungsmaßstäben geeignet sein können, von einer Bewertung eines Spiels als jugendgefährdend abzusehen, wurde bereits herausgearbeitet. In Kombination mit den äußerst belastenden Gewaltaspekten, die das Spiel enthält, war von einer sozialetisch desorientierenden Gewaltprägung auszugehen. Dies vor allem aus der Perspektive, die das Gremium bei der Bewertung einzunehmen hatte, nämlich die des gefährdungsgeneigten Jugendlichen.

Das Gremium stellt fest, dass hinsichtlich des geprüften Werkes die Voraussetzungen des § 18 Abs. 1 JuSchG weiterhin vorliegen. Es liegt weder ein nachhaltiger gesellschaftlicher Wertewandel vor, noch neue Erkenntnisse aus der Medienwirkungsforschung, die ausschließen, dass der betreffende Medieninhalt dazu geeignet ist, Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung oder Erziehung zu gefährden. Der aktuelle Forschungsstand unterstützt hingegen die Annahme einer Wirkvermutung hinsichtlich einer Verrohung und negativen Auswirkungen auf die Empathiefähigkeit. Es sei an dieser Stelle daher auf ebenjene Forschungslage eingegangen.

Demnach können Medieninhalte die Entstehung von Einstellungen und Verhaltensweisen beeinflussen (z. B. Schemer, C. [2012]. *The influence of news media on stereotypic attitudes toward immigrants in a political campaign*. *Journal of Communication*, 62[5], 739–757; Slater, M. D. [2007]. *Reinforcing spirals: The mutual influence of media selectivity and media effects and their impact on individual behavior and social identity*. *Communication theory*, 17[3], 281–303.). In der Forschung zur Wirkung von medialer Gewalt kommt es dabei zum Teil zu divergierenden Ergebnissen. Nichtsdestotrotz zeigt sich jedoch eine konsistente empirische Evidenz auf und dieses Gesamtbild über den Forschungsstand lässt die begründete Annahme zu, dass gewalthaltige Medieninhalte kurz- und langfristige negative Auswirkungen haben können: Personen, die gewalthaltige Inhalte konsumieren, zeigen aggressivere Kognitionen, Emotionen und Verhaltensweisen sowie eine verminderte kognitive Kontrolle als diejenigen mit keiner oder geringer Rezeption (z. B. Anderson, C. A., Bushman, B. J., Donnerstein, E., Hummer, T. A., & Warburton, W. [2015]. *SPSSI research summary on media violence*. *Analyses of Social Issues and Public Policy*, 15[1], 4–19;

Bushman, B. J., Gollwitzer, M., & Cruz, C. [2015]. There is broad consensus: Media researchers agree that violent media increase aggression in children, and pediatricians and parents concur. *Psychology of Popular Media Culture*, 4[3], 200–214; West, R., Swing, E. L., Anderson, C. A., & Prot, S. [2020]. The contrasting effects of an action video game on visuo-spatial processing and proactive cognitive control. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17, 5160–5172. <https://doi.org/10.3390/ijerph17145160>).

In der Forschung zu der Frage, welchen Effekt gewalthaltige Medieninhalte haben können, geht es dabei grundlegend nicht um die medial häufig kontrovers andiskutierte Frage, ob der Mediengewaltkonsum allein Rezipierende zu Gewalttätern und Gewalttäterinnen werden lässt (Krahé, B. [2020]. Was fasziniert uns an Verbrechen? Was stößt uns ab, und wie wirkt Kriminalität in den Medien? In J.-M. Jehle [Hrsg.]. *Das sogenannte Böse. Das Verbrechen aus interdisziplinärer Perspektive* [S. 281-304]. Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG.). Die Kernfrage ist vielmehr, ob der Konsum von Mediengewalt ein Risikofaktor ist, der zu aggressiven Reaktionen führen kann und dies neben oder im Zusammenhang mit anderen Risikofaktoren (Krahé, 2020), wie sie beim gefährdungsgeneigten Kind und Jugendlichen vorliegen können. Es wird vielmehr wissenschaftlich untersucht, ob aversive, aggressive und gewalthaltige Medieninhalte zu Veränderungen auf kognitiver und emotionaler Ebene führen können, so aversive Gedanken und Affekte aktiviert und verstärkt werden, die dann für eine Person leichter abrufbar sind, als Verhaltensoptionen in kognitiven Schemata angelegt werden und aggressives Verhalten begünstigen sowie empathische und prosoziale Gedanken, Emotionen und Handlungen reduzieren können. Zugrunde liegen hierbei die Annahmen, dass Lerneffekte, Habitualisierungen und Desensibilisierungen gegenüber Gewalthandlungen und Aggressivität die Folge des Konsums sein können (siehe ausführlich hierzu: Bushman, B. J., & Anderson, C. A. [2020]. General Aggression Model. *The International Encyclopedia of Media Psychology*, 1-9. Online verfügbar unter: <http://www.craiganderson.org/wp-content/uploads/caa/abstracts/2020-2024/20BA.pdf>; Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. [2007]. The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43[3], 489-496; Krahé 2020).

Hinweise auf entsprechende Zusammenhänge bieten Befunde, nach denen sich der Mediengewaltkonsum auf automatische Verarbeitungsprozesse auswirken kann, die außerhalb der willentlichen Beeinflussung liegen. So zeigt sich, dass nach der Nutzung von gewalthaltigen Medieninhalten mehrdeutige Gesichtsausdrücke feindseliger interpretiert werden (Kirsh, S. J., Mounts, J. R., & Olczak, P. V. [2006]. Violent media consumption and the recognition of dynamic facial expressions. *Journal of Interpersonal Violence*, 21[5], 571-584.), dem Gegenüber feindseligere Absichten unterstellt werden und eine leichtere Provozierbarkeit bestehen kann (Kixmüller, J. [2013]. Gewalt im Fernsehen macht aggressiv. Interview mit B. Krahé. *Potsdamer neueste Nachrichten*. Online verfügbar unter: <https://www.pnn.de/wissenschaft/gewalt-im-fernsehen-macht-aggressiv/21699250.html>). Auch zeigt sich, dass die Geschwindigkeit, mit der auf aggressive Gedankeninhalte zugegriffen werden kann, durch den Konsum von Gewaltinhalten deutlich steigt. Mediengewalt kann demnach mit Aggression assoziierte neuronale Vernetzungen aktivieren (Kixmüller, 2013) und eine medial geprägte Realitätswahrnehmung begünstigen. Wichtig ist hierbei auch die Hervorhebung, dass positive Effekte nicht die negativen Effekte determinieren. Verdeutlicht werden kann dies anhand einer Studie von Kersten und Greitemeyer (2022, Studie 1), nach der das Spielen von Videospielen das Wohlbefinden von gewohnheitsmäßig spielenden Studienteilnehmenden verbessert. Es zeigt sich jedoch auch, dass das Spielen eines gewalthaltigen Spiels zu einem höheren Maß an gemeldeten aggressiven Gefühlen nach dem Spielen führt – zeitgleich zum als positiv beschriebenen Wohlbefinden (Kersten, R., & Greitemeyer, T. [2022]. Why do habitual violent video game players believe in the cathartic effects of violent video games? A misinterpretation of mood improvement as a reduction in aggressive feelings. *Aggressive Behavior*, 48[2], 219-231.).

Systematisch betrachtet sind zudem vor allem die Ergebnisse aus Metaanalysen aufschlussreich. Aktuelle Reviews (Anderson et al., 2015) und Metaanalysen – hier explizit zu Computerspielen benannt – zeigen auf, dass Nutzende von medialen Gewaltinhalten über verschiedene Studiendesigins hinweg häufiger aggressives, seltener prosoziales Verhalten sowie eine reduzierte Empathie zeigen und häufiger von allgemeinen aggressiven Einstellungen berichten (z. B. Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., ... & Saleem, M. [2010]. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136[2], 151–173; Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. [2014]. Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40[5], 578–589; Prescott, A. T., Sargent, J. D., & Hull, J. G. [2018]. Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 115, 9882–9888. <https://doi.org/10.1073/pnas.1611617114>).

Darüber hinaus unterstützen Langzeitstudien mit dem Einschluss der zeitlichen Dimension die Sozialisationshypothese (gewalttätige Inhalte prognostizieren Aggressivität im Laufe der Zeit). Nachgewiesen werden kann demnach, dass der Mediengewaltkonsum zu einer erhöhten selbst- und fremdberichteten Aggressivität führt, nicht aber eine hohe Aggressionsneigung zu einem späteren, höheren Konsum von Gewaltmedien. Zu erwähnen ist hier beispielsweise eine Studie, in der über einen Zeitraum von 15 Jahren die Entwicklung von 300 Personen verfolgt wurde, die zu Beginn der Datensammlung zwischen 6 und 8 Jahren alt waren (Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C. L., & Eron, L. [2003]. Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977–1992. *Developmental Psychology*, 39, 201–221; vgl. auch hinsichtlich deutscher Forschung: Krahe, B., Busching, R., & Möller, I. [2012]. Media violence use and aggression among German adolescents: Associations and trajectories of change in a three-wave longitudinal study. *Psychology of Popular Media Culture*, 1, 152–166; Möller, I., & Krahe, B. [2009]. Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 35[1], 75–89).

Ebenfalls unterstützt wird die Wirkannahme dadurch, dass im internationalen Vergleich ähnliche Befunde mit vergleichbaren Wirkrichtungen und Effektstärken auftreten. Exemplarisch sei hier auf eine Studie von Anderson et al. (Anderson, C. A. et al. [2017]. Media violence and other aggression risk factors in seven nations. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 43, 986–998.) verwiesen: Aus sieben verschiedenen Ländern (Australien, China, Deutschland, Japan, Kroatien, Rumänien, USA) wurden Daten zum Mediengewaltkonsum als auch zum eigenen aggressiven Verhalten von Jugendlichen erhoben. Dabei zeigt sich, je mehr Mediengewalt konsumiert wurde, desto mehr aggressives Verhalten zeigten Jugendliche. Dabei sind alle Koeffizienten statistisch signifikant, d. h. die Wahrscheinlichkeit, dass der Zusammenhang per Zufall zustande gekommen ist, beträgt weniger als ein Prozent. Die Werte der kulturell sehr verschiedenen Länder sind dabei alle in einer ähnlichen Größenordnung. Dies spricht dafür, dass die Beziehung zwischen dem Mediengewaltkonsum und dem aggressiven Verhalten über verschiedene Länder hinweg robust ist. Es zeigt sich zudem kein „perfekter“ statistischer Zusammenhang. Dies deutet an, dass Unterschiede im aggressiven Verhalten nur zu einem gewissen Teil durch Unterschiede in der Nutzung von Mediengewalt erklärt werden können. Daneben sind aber noch weitere Faktoren von Relevanz. Es wurde daher in der Studie aggressives Verhalten zu weiteren möglichen Risikofaktoren in Beziehung gesetzt, die als aggressionsfördernde Risikofaktoren bekannt sind. Für Jugendliche aller Länder zeigt sich, dass kein anderer Risikofaktor, wie z. B. soziale Zurückweisung durch die Peers, deutlich enger mit dem aggressiven Verhalten zusammenhängt als die Nutzung gewalthaltiger Medien.

Festzuhalten bleibt dennoch, dass Aggression das Ergebnis multipler Risikofaktoren ist, bei denen dem Konsum von Mediengewalt eine nicht zu vernachlässigende Bedeutung zukommen kann (Krahé 2020). Entsprechend gilt es zu beachten, dass ein Medieninhalt immer nur einen determinierenden Faktor in einem multikausalen Wirkmodell darstellt. Denn die potenzielle Wirkung eines Indizierungsgegenstandes sollte nicht entkontextualisiert von weiteren Einflussfaktoren gesehen werden. Medieninhalte stellen lediglich einen Einflussfaktor in einem multikausalen Wirkzusammenhang aus verschiedenen bio-psycho-sozialen Einflussfaktoren dar, welcher die kognitiven, affektiven und behavioralen Ausprägungen von Individuen determinieren kann. Man spricht hier auch von drei Arten der Anfälligkeit auf die Medienwirkung: der dispositionellen, entwicklungsbezogenen und sozialen Anfälligkeit (Differential Susceptibility Model, Valkenburg, P. M., & Peter, J. [2013]. The differential susceptibility to media effects model. *Journal of Communication*, 63[2], 221–243.): Bestimmte Lebenslagen, Erfahrungen und Prädispositionen machen Individuen entsprechend anfälliger für die Übernahme bestimmter Werte, Normen und Einstellungen (Reinemann, C., Nienierza, A., Fawzi, N., Riesmeyer, C., & Neumann, K. [2019]. *Jugend – Medien – Extremismus. Wo Jugendliche mit Extremismus in Kontakt kommen und wie sie ihn erkennen*. Wiesbaden: Springer.). Um ebenjenem Wirkzusammenspiel gerecht zu werden, gilt es bei der Frage nach Wirkzusammenhängen vom gefährdungsgeneigten Kind bzw. Jugendlichen im Indizierungsprozess auszugehen (BVerwG, Urt. v. 30.10.2019, Az. 6 C 18.18 – Sonny Black). Andere Kinder und Jugendliche bleiben bei der Beurteilung der jugendgefährdenden Wirkungen außer Betracht (stRspr.; vgl. BVerwG, Urteile vom 16. Dezember 1971 – 1 C 31.68 – BVerwGE 39, 197 <205> und vom 31. Mai 2017 – 6 C 10.15 – BVerwGE 159, 49 Rn. 40; Liesching/Schuster, *Jugendschutzrecht*, 5. Aufl. 2011, § 18 JuSchG Rn. 17 ff.; Roll, in: Nikles u.a., *Jugendschutzrecht*, 3. Aufl. 2011, § 18 JuSchG Rn. 4). So sind für die Wahrnehmung, Interpretation und Wirkung von medialen Inhalten persönliche und situative Faktoren sowie eigene Einstellungen von Relevanz. Daher gilt es, den gefährdungsgeneigten Jugendlichen näher zu definieren.

Eine erhöhte Gefährdungsneigung für medial vermittelte aversive, gewalthaltige und verrohende Inhalte wird vor allem bei männlichen Jugendlichen postuliert sowie bei (noch) fehlenden fest verankerten moralischen Maßstäben zur Beurteilung von Gewalt. Auch können soziale Erfahrungen wie Ausgrenzung, Deprivation, eine diffizile Lebenslage und -weise der Kinder und Jugendlichen, ein niedriger sozioökonomischer Status und ein niedriges Bildungsniveau bzw. -hintergrund die Gefährdungsneigung erhöhen. Zudem gelten die häufige Exposition gegenüber medialer Gewalt sowie von Gewalt in der Gesellschaft oder an der eigenen Person, Drogenkonsum und -missbrauch, neuropsychiatrische (neurologische / metabolische Erkrankungen) und psychische Störungen (wie u. a. Verhaltensstörungen, Persönlichkeitsstörungen, Posttraumatische Belastungsstörung, intermittierende explosive Störung), Kinder und Jugendliche mit emotionalen, Verhaltens-, Lern- oder Impulskontrollproblemen oder auch inadäquate Erziehungsmodelle (z. B. das inkonsistente Restriktionsmodell) und das Ausmaß der Empathiefähigkeit als mögliche prädisponierende Faktoren. Des Weiteren kann eine Gefährdungsneigung durch Persönlichkeitseigenschaften bedingt sein. Hinsichtlich der Neigung zu gewalthaltigen Medieninhalten ist dies zum einen die Verhaltensdisposition „Sensationssuche“ (sensation seeking) sowie ein hoher Neurotizismus und eine geringe Verträglichkeit. Zum anderen gibt es empirische Evidenz dahingehend, dass eine erhöhte Aggressionsneigung die Gefährdungsneigung begünstigt (z. B.: American Academy of Child and Adolescence Psychiatry [2014]. *TV violence and children*. Online verfügbar unter: https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Guide/Children-And-TV-Violence-013.aspx; Huesmann, L. R., & Taylor, L. D. [2006]. The role of media violence in violent behavior. *Annu. Rev. Public Health*, 27, 393–415; Krahé 2020; Krmar, M., & Kean, L. G. [2005]. Uses and gratifications of media violence: Personality correlates of viewing and liking violent genres. *Media Psychology*, 7[4], 399–420; Mitchell, K. M., Ellithorpe, M. E., & Bleakley, A. [2021]. Sex and violence in the movies: empathy as a moderator of the exposure-behavior relationship in adolescents. *The Journal of Sex Research*, 58[3], 322–330; Moyo, G. P. K. [2020]. *Children and Adolescents' Violence: The Pattern and Determinants Beyond*

Psychological Theories. *American Journal of Pediatrics*, 6[2], 138–145; Slater, M. D. [2003]). Alienation, aggression, and sensation seeking as predictors of adolescent use of violent film, computer, and website content. *Journal of Communication*, 53[1], 105–121.).

Eine desorientierende Wirkung geht nach Ansicht des Gremiums dabei insbesondere für solche Minderjährigen aus, die durch die in dem Spiel enthaltenen Gewaltdarstellungen Gefahr laufen, die im gesellschaftlichen Zusammenleben erlernten bzw. zu erlernenden Anstandsregeln in Form der Rücksichtnahme und Achtung anderer Individuen aus den Augen zu verlieren oder für solche Werte unempfänglich zu werden und so zu desensibilisieren.

Die durch das Gremium festgestellte potenzielle Gefährdung einer verrohenden Wirkung kann in Bezug auf den Indizierungsgegenstand weiter auch anhand der Medienwirkungsforschung zum Rezeptionsmodus konkretisiert werden.

Digitale Spiele besitzen als Kulturgut, als wesentlicher Bestandteil der Jugendkultur sowie als Agenten der (Medien-)Sozialisation eine immer größere Bedeutung und einen festen Platz in der Alltagskultur mit einer durchschnittlich hohen Reichweite (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest [2019]. JIM-Studie 2019: Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang. Online verfügbar unter: <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2019/>).

Als Sozialisationsagenten wirken sie dabei auf Realitätsvorstellungen, Emotionen, Verhaltensmuster, Werteorientierungen und soziale Zusammenhänge (Tulodziecki, G. [2016]. Konkurrenz oder Kooperation? Zur Entwicklung des Verhältnisses von Medienbildung und informatischer Bildung. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 25, 7–25.). So können auch Computerspiele einen Ort der Selbstkonstruktion, Identitätserprobung und Gemeinschaftserfahrungen sein: Während der Rezeption kommen Nutzende mit den Handlungen, aber auch mit den inhärenten Darstellungen und Rollenmustern, Rollen, Werten und Normen in Berührung und nehmen so mitunter auch implizit und unbewusst Wissen und Wertvorstellungen auf (Hahn, S. [2017]. *Gender und Gaming. Frauen im Focus der Games-Industrie*. Bielefeld: transcript). Zudem können Menschen meistens zwischen medialen Erlebnissen und Erfahrungen des echten Lebens unterscheiden, aber sie verlieren die Verortung von unbewussten Erinnerungen (Gefühle, Affekte, implizite Meinungstendenzen) im Nachhinein (Kansteiner, W. [2007]. Of kitsch, enlightenment, and gender anxiety: Exploring cultural memories of collective memory studies. *History and Theory*, 46[1], 82–91.).

Dem Computerspielen wird hierbei – gerade aufgrund der beim Spielen möglichen einsetzenden Immersion – ein hohes Wirkungspotenzial zugeschrieben: der / die Spielende nimmt keine passive, eventuell durch andere Tätigkeiten abgelenkte Rezeption vor, sondern die aktive Rolle als Spielende(r), die ständige Aufmerksamkeit erfordert. Zudem handelt es sich durch den eigenen aktiven Part bei der Rezeption der Spielinhalte um auftretende „Ego-Emotionen“ und nicht (ausschließlich) „Sozio-Emotionen“, sodass eine höhere Intensität der emotionalen Wirkung angenommen wird (für einen Überblick: Kunczik, M. [2007]. Befunde der Wirkungsforschung und deren Relevanz für die altersbezogenen Kennzeichnung von Video- und Computerspielen. *Expertise im Auftrag des Hans-Bredow-Instituts für das Projekt „Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele“*. Hans-Bredow-Institut. Online verfügbar unter: http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/111).

Relevant ist dies auch hinsichtlich der Annahme, dass der Medieninhalt des Indizierungsgegenstandes verrohend wirken kann. Eine Verrohung kann gerade dann angenommen werden, wenn Gewaltanwendungen im Spiel mit positiven Spieleffekten, wie einer direkten Belohnung der / des Spielenden (z. B. das Erreichen des nächsten Levels), und damit mit positiven Affekten verbunden ist sowie, wenn diese Gewaltanwendungen eine aktive Entscheidung der Spielenden darstellt. Im

vorliegenden Fall führt die rezipierende Person selbst die Handlungen in der Rolle des Aggressors aus und die eigene Spielfigur stellt die einzige Identifikationsfigur dar. Es kommt nicht zu Identifikationsmomenten mit den Opfern von Gewalthandlungen. Zudem können bei der Rezeption der Spielinhalte gleichzeitig verschiedene Komponenten eines Lernprozesses angesprochen werden (Lernen am Modell, Bestärkung, Ausführung von Verhalten, Wiederholungs-/Einübungseffekte, Kunczik, 2007) und gerade Gewaltsequenzen werden in ihrer Kontinuität durchgespielt und nicht visuell unterbrochen. Auch das realitätsnahe Setting des Spiels, die menschenähnlichen Gegner und der Gebrauch von Alltagsgegenständen als Waffen können hier die Gefährdung begünstigen.

Die Entscheidung über eine Listenaufnahme erfordert vom Gremium vorliegend 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.

Das verfahrensgegenständliche Spiel fällt zweifelsohne nach allen aufgeführten Kunstbegriffen unter den Schutzbereich der Kunstfreiheit. Computer-/Videospiele sind inzwischen 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.

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).

Hinsichtlich der Bewertung der künstlerischen Bedeutung des gegenständlichen Spiels wird sich der Bewertung aus der ursprünglichen Indizierungsentscheidung angeschlossen. So erreicht das Spiel auf www.metacritic.com eine Bewertung von 74 von 100 möglichen Punkten aus insgesamt 58 Bewertungen. Die technische Umsetzung des Spiels ist für heutige Maßstäbe lediglich als solide anzusehen. So wirken die Texturen leicht verwaschen und die Animationen der Figuren als etwas hölzern. Insgesamt kann der Titel optisch nicht mit aktuellen Produktionen mithalten, ist aber weiterhin als ansehnlich zu bewerten. Die Geräuschkulisse aus Musik, Umgebungs-, Waffen- und Gegnergeräuschen ist jedoch auch heute noch als technisch hochwertig anzusehen. Aus heutiger Sicht ist der Titel nicht als sonderlich innovativ einzuschätzen. So gibt es diverse Titel, in welchen der Spielende in einer Zombieapokalypse überleben muss. Auch der Fokus auf Ressourcen-Management und die damit einhergehende Erkundung der Stadt, sind im Genre häufig vertreten. Zwar lassen sich diverse Anspielungen auf andere populäre Medien (sog. easter eggs) finden, wobei solche Bezüge jedoch eher oberflächlich bleiben und keine tiefere Auseinandersetzung mit diesen ermöglichen. Auch die Geschichte wirkt nur wie ein Rahmen um die krassen Gewaltdarstellungen zu rechtfertigen. Letztlich handle es sich bei dem Videospiel im Kern um eine Aneinanderreihung von Kämpfen gegen menschenähnliche Gegner, welche auf drastische Art und Weise präsentiert werden. Insgesamt erscheint „Dying Light“ nicht als ein Kunstwerk von nennenswertem Rang.

Die Belange des Jugendschutzes sind aus dem Ziel abzuleiten, Kindern und Jugendlichen eine ungestörte Entwicklung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu ermöglichen. Dieser Prozess wird durch die Definition von Entwicklungszielen konkretisiert, die aus der Verfassung sowie hiermit im Einklang stehenden Normen und Werten abgeleitet werden.

In besonderer Weise durch das Spiel belastend herausgefordert ist das Entwicklungsziel der Gemeinschaftsfähigkeit. Gemeinschaftsfähigkeit hat die Förderung von Solidarität, Partizipation und Sinn für gegenseitigen Respekt zum Ziel. Dieses Ziel ergibt sich mittelbar aus dem Schutzbereich, welcher durch den gesetzlichen Regelbeispielskatalog gewahrt werden soll. Das Spiel enthält Möglichkeiten zur Gewaltausübung und Gewaltdarstellungen, die in besonderem Maße geeignet sind, Mitleidsfähigkeit und Mitgefühl gegenüber menschlichem Leid zu überwinden. Dies drückt sich in den oben als Übertötungen beschriebenen Gewalteskalationen gegenüber am Boden liegenden Gegnern aus sowie in der Gewalt gegenüber dem Screamer. Hierauf wurde oben bereits

eingegangen. Die Gewalt gegenüber dem kindlichen Screamer und die sog. Übertötungshandlungen stellen sozioethisch in keiner Weise mehr vertretbare Gewaltpitzen dar, die jeglichen Respekt vor Leben negieren. Auch vor dem Hintergrund der künstlerischen Einbettung in die Zombie-Geschichte, bewegen sich diese Handlungsmöglichkeiten und Darstellungen im Bereich des Selbstzweckhaften. Insbesondere die sog. Übertötungshandlungen, das Einschlagen und Treten auf die Köpfe der am Boden liegenden Gegner bis zum Tod, weist zudem einen gefährlichen Realitätsbezug auf. Gerade die vermeintliche Entmenschlichung von Gegnern, kann Empathieempfinden stören und Gewaltexzesse begünstigen.

Dem Jugendschutz war daher der Vorrang vor den Belangen der Kunstfreiheit einzuräumen.

Von einem Fall von geringer Bedeutung gemäß § 18 Abs. 4 JuSchG war nicht auszugehen.

Dem Antrag auf Listenstreichung konnte nach alledem nicht entsprochen werden. Das Spiel war daher in der Liste der jugendgefährdenden Medien zu belassen.

Es gelten folgende Verbreitungs- und Werbebeschränkungen:

§ 15 JuSchG - Jugendgefährdende Medien

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

1. einem Kind oder einer jugendlichen Person angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden,
- 1a. Medien, deren Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien nach § 24 Absatz 3 Satz 1 bekannt gemacht ist, dürfen als Telemedien nicht an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, vorgeführt werden.
2. an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, ausgestellt, angeschlagen, vorgeführt oder sonst zugänglich gemacht werden,
3. im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder anderen Verkaufsstellen, die Kunden nicht zu betreten pflegen, im Versandhandel oder in gewerblichen Leihbüchereien oder Lesezirkeln einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,
4. im Wege gewerblicher Vermietung oder vergleichbarer gewerblicher Gewährung des Gebrauchs, ausgenommen in Ladengeschäften, die Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich sind und von ihnen nicht eingesehen werden können, einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,
5. im Wege des Versandhandels eingeführt werden,
6. öffentlich an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, oder durch Verbreiten von Träger- oder Telemedien außerhalb des Geschäftsverkehrs mit dem einschlägigen Handel angeboten, angekündigt oder angepriesen werden,
7. hergestellt, bezogen, geliefert, vorrätig gehalten oder eingeführt werden, um sie oder aus ihnen gewonnene Stücke im Sinne der Nummern 1 bis 6 zu verwenden oder einer anderen Person eine solche Verwendung zu ermöglichen.

Abs. 1a Medien, deren Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien nach § 24 Absatz 3 Satz 1 bekannt gemacht ist, dürfen als Telemedien nicht an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, vorgeführt werden.

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.

Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV):

§ 4 JMStV - Unzulässige Angebote

Abs. 1 ¹Unbeschadet strafrechtlicher Verantwortlichkeit sind Angebote unzulässig, wenn sie

1. Propagandamittel im Sinne des § 86 des Strafgesetzbuches darstellen, deren Inhalt gegen die freiheitliche demokratische Grundordnung oder den Gedanken der Völkerverständigung gerichtet ist,
2. Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen im Sinne des § 86a des Strafgesetzbuches verwenden,
3. zum Hass gegen Teile der Bevölkerung oder gegen eine nationale, rassische, religiöse oder durch ihr Volkstum bestimmte Gruppe aufstacheln, zu Gewalt- oder Willkürmaßnahmen gegen sie auffordern oder die Menschenwürde anderer dadurch angreifen, dass Teile der Bevölkerung oder eine vorbezeichnete Gruppe beschimpft, böswillig verächtlich gemacht oder verleumdet werden,
4. eine unter der Herrschaft des Nationalsozialismus begangene Handlung der in § 6 Abs. 1 des Völkerstrafgesetzbuches bezeichneten Art in einer Weise, die geeignet ist, den öffentlichen Frieden zu stören, leugnen oder verharmlosen, oder den öffentlichen Frieden in einer die Würde der Opfer verletzenden Weise dadurch stören, dass die nationalsozialistische Gewalt- und Willkürherrschaft gebilligt, verherrlicht oder gerechtfertigt wird,
5. grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt; dies gilt auch bei virtuellen Darstellungen,
6. als Anleitung zu einer in § 126 Abs. 1 des Strafgesetzbuches genannten rechtswidrigen Tat dienen,
7. den Krieg verherrlichen,
8. gegen die Menschenwürde verstoßen, insbesondere durch die Darstellung von Menschen, die sterben oder schweren körperlichen oder seelischen Leiden ausgesetzt sind oder waren, wobei ein tatsächliches Geschehen wiedergegeben wird, ohne dass ein berechtigtes Interesse gerade für diese Form der Darstellung oder Berichterstattung vorliegt; eine Einwilligung ist unbeachtlich,
9. Kinder oder Jugendliche in unnatürlich geschlechtsbetonter Körperhaltung darstellen; dies gilt auch bei virtuellen Darstellungen,
10. kinderpornografisch im Sinne des § 184b Abs. 1 des Strafgesetzbuches oder jugendpornografisch im Sinne des § 184c Abs. 1 des Strafgesetzbuches sind oder pornografisch sind und Gewalttätigkeiten oder sexuelle Handlungen von Menschen mit Tieren zum Gegenstand haben; dies gilt auch bei virtuellen Darstellungen, oder
11. in den Teilen B und D der Liste nach § 18 des Jugendschutzgesetzes aufgenommen sind oder mit einem in dieser Liste aufgenommenen Werk ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich sind.

²In den Fällen der Nummern 1 bis 4 und 6 gilt § 86 Abs. 3 des Strafgesetzbuches, im Falle der Nummer 5 § 131 Abs. 2 des Strafgesetzbuches entsprechend.

Abs. 2 ¹Unbeschadet strafrechtlicher Verantwortlichkeit sind Angebote ferner unzulässig, wenn sie

1. in sonstiger Weise pornografisch sind,
2. in den Teilen A und C der Liste nach § 18 des Jugendschutzgesetzes aufgenommen sind oder mit einem in dieser Liste aufgenommenen Werk ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich sind, oder
3. offensichtlich geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit unter Berücksichtigung der besonderen Wirkungsform des Verbreitungsmediums schwer zu gefährden.

²In Telemedien sind Angebote abweichend von Satz 1 zulässig, wenn von Seiten des Anbieters sichergestellt ist, dass sie nur Erwachsenen zugänglich gemacht werden (geschlossene Benutzergruppe).

Abs. 3 Nach Aufnahme eines Angebotes in die Liste nach § 18 des Jugendschutzgesetzes wirken die Verbote nach Absatz 1 und 2 auch nach wesentlichen inhaltlichen Veränderungen bis zu einer Entscheidung durch die Prüfstelle für jugendgefährdende Medien.

Rechtsbehelfsbelehrung:

Eine Klage gegen diese Entscheidung kann innerhalb eines Monats nach Zustellung schriftlich, zur Niederschrift oder elektronisch beim Verwaltungsgericht Köln, Appellhofplatz 1, 50667 Köln, erhoben werden. Die Klage kann auch durch Übertragung eines elektronischen Dokuments an die elektronische Poststelle des Gerichts erhoben werden. Das elektronische Dokument muss für die Bearbeitung durch das Gericht geeignet sein. Es muss mit einer qualifizierten elektronischen Signatur der verantwortenden Person versehen sein oder von der verantwortenden Person signiert und auf einem sicheren Übermittlungsweg gemäß § 55a Absatz 4 VwGO eingereicht werden. Die für die Übermittlung und Bearbeitung geeigneten technischen Rahmenbedingungen bestimmen sich nach näherer Maßgabe der Verordnung über die technischen Rahmenbedingungen des elektronischen Rechtsverkehrs und über das besondere elektronische Behördenpostfach (Elektronischer-Rechtsverkehr-Verordnung - ERVV).

Die Klage ist gegen die Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz zu richten. Sie hat keine aufschiebende Wirkung (§ 25 JuSchG, § 42 VwGO).

Hinweis:

Weitere Informationen erhalten Sie auf der Internetseite www.justiz.de.



Gebührenerhebung:

Die Festsetzung der Kosten für dieses Verfahren bleibt einer gesonderten Entscheidung vorbehalten.