

Entscheidung Nr. 5444 vom 2.11.2006
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 225 vom 30.11.2006

Von Amts wegen auf Anregung von:

Verfahrensbeteiligte:
Capcom-Europe Ltd.

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat in ihrer
578. Sitzung vom 2. November 2006
an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:
Stellvertretende Vorsitzende

als Beisitzer/-innen der Gruppe:

Kunst
Literatur
Buchhandel und Verlegerschaft
Anbieter von Bildträgern und von Telemedien
Träger der freien Jugendhilfe
Träger der öffentlichen Jugendhilfe
Lehrerschaft
Kirche

Länderbeisitzer/-innen:

Hessen
Mecklenburg-Vorpommern
Niedersachsen

Protokollführerin:

Für den Antragsteller:

Für den Verfahrensbeteiligten:

beschlossen:

Das X-Box 360 Spiel
„**Dead Rising**“, EU-Version,
Capcom-Europe Ltd., London/UK

bleibt in Teil B der Liste der jugendge-
gefährdenden Medien **eingetragen**.

Rochusstraße 10 . 53123 Bonn . Telefon: 0228/9621030

Postfach 14 01 65 . 53056 Bonn . Telefax: 0228/379014

S a c h v e r h a l t

Durch Entscheidung Nr. VA 2/06 vom 14.9.2006, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 176 vom 16.9.2006, hat die Bundesprüfstelle das XBox 360 Spiel „Dead Rising“, EU-

Version, vertrieben von Capcom-Europe Ltd., London/UK, vorläufig gemäß § 23 Abs. 5 JuSchG in die Liste der jugendgefährdenden Medien eingetragen. Die Frist nach § 23 Abs. 6 Satz 1 JuSchG wurde um einen Monat verlängert.

Der Verfahrensbeteiligten war vor Erlass der vorläufigen Anordnung kurzfristig Gelegenheit zur Stellungnahme gegeben worden. Eine Stellungnahme ist nicht erfolgt.

Nach Erlass der vorläufigen Anordnung wurde die Verfahrensbeteiligte form- und fristgerecht benachrichtigt, dass über die endgültige Listenaufnahme in der Sitzung des 12er-Gremiums vom 2.11.2006 entschieden werden solle. An der mündlichen Verhandlung nahmen zwei ihrer Mitarbeiter teil. Sie reichten verschiedene Screen-Shots von Spielszenen zur Akte, zu denen folgendes ausgeführt wurde:

Die dargestellte, überzogene Gewalt im Spiel möge auf den ersten oder zweiten Blick befremdlich wirken. Nichtsdestotrotz enthalte das Spiel sehr viele positive Aspekte wie z.B. sehr viel schwarzen Humor, die Aufgabe Überlebende zu retten und nicht zuletzt Gesellschaftskritik, die dieses Spiel in anderem Licht erscheinen ließen.

So treffe die Hauptfigur während des gesamten Spiels immer wieder auf Überlebende der Tragödie und müsse diese in Sicherheit bringen. Dies sei ein Hauptbestandteil des Spiels. Optik und Gewaltdarstellung würden sehr überzogen dargeboten und wirkten auch aufgrund der fiktionalen Geschichte nicht realistisch. Wenn der Hauptdarsteller Frank einen Untoten angreife, fließe dermaßen viel Blut, dass es wie in einem Comicbuch wirke. Die realistischen Waffen wie Kettensäge oder auch Heckenschere würden völlig überzogen (oft auch proportional viel zu groß) dargestellt.

Aufgrund des Umstandes, dass die Zombies nur noch völlig instinktiv durch die Gänge der Mall streifen, komme es immer wieder zu eher absurden Momenten im Spiel. So könne man den Untoten zu ihrer Verwirrung Gegenstände wie z.B. Verkehrskegel über den Kopf stülpen und das Gewusel danach fotografieren, dabei gebe es Erfahrungspunkte für komödiantische Aufnahmen. Auch die Möglichkeit, aus vielen verschiedenen Kleidungsstücken zu wählen und sogar Spielzeughelme aufzusetzen, verleihe dem Spiel eine Komik, die manchmal an die Grenzen des Slapsticks stoße.

Sicher treffe der Spieler oft auf ganze Horden von Zombies. Tatsache sei aber auch, dass es in der Mall unzählige andere Möglichkeiten gebe, mit der Umwelt zu interagieren, dies mache die wahre Faszination des Spiels aus, denn das Töten von Zombies verliere sehr schnell seinen Reiz. Man könne deshalb lieber verrückte Kleidung anziehen, mit Skateboards fahren, im Fitness Studio trainieren, Karussell fahren oder auch einfach Fußball spielen.

Im Spiel werde schnell klar, wer das wahre „Böse“ verkörpere: Nicht die Zombies, sondern skrupellose Menschen hätten moralische Grundsätze hinter sich gelassen. So seien es auf der einen Seite eiskalte Wissenschaftler und Soldaten, auf der anderen Seite aber auch ganz normale Menschen, die in der Krisensituation völlig die Kontrolle verlören und sogar gegen andere Überlebende der Katastrophe vorgingen. Die Zombies dagegen repräsentierten, wie in den Kultfilmen von George A. Romero, die nur noch konsumierenden Massen. Daher sei das Einkaufszentrum als Handlungsort genau richtig gewählt, dort fänden sich alle Stadtbewohner wieder, umgeben von Konsumgütern, die jetzt völlig bedeutungslos geworden seien.

Die Mitarbeiter der Verfahrensbeteiligten wiesen darüber hinaus darauf hin, dass das Spiel mit erheblichem inhaltlichem Aufwand erstellt worden sei, da es u.a. bis zu zwanzig verschiedene Endsequenzen habe, die je nach dem gewählten Vorgehen im Spiel variieren.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfskizzen und den des Xbox 360 Spiels verwiesen. Das Spiel wurde den Mitgliedern des 12er-Gremiums in der Sitzung vom 2.11.2006 in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert.

Gründe

Das Xbox 360 Spiel „Dead Rising“, EU-Version, Capcom-Europe Ltd., London/UK, verbleibt in der Liste der jugendgefährdenden Medien, da sein Inhalt auch nach Auffassung des 12er-Gremiums jugendgefährdend ist. Auch nach Auffassung seiner Mitglieder war zudem aufgrund der Vertriebslage eine Eilentscheidung von Nöten.

Das 12er-Gremium verweist dabei voll umfänglich auf die Entscheidung Nr. VA 2/06 vom 14.9.2006, die hiermit zum Gegenstand der Entscheidung gemacht wird und als Anlage beigelegt ist.

Die Beisitzerinnen und Beisitzer des 12er-Gremiums gehen, wie auch das 3er-Gremium vor ihnen, davon aus, dass die im Computerspiel enthaltenen brutalen und detaillierten Gewaltszenen, in denen das Töten von menschlichen bzw. menschenähnlichen Gegnern präsentiert wird, eine verrohende Wirkung konstituieren und damit eine Jugendgefährdung vorliegt. Trotz der von den Verfahrensbeteiligten hervorgehobenen und in der Sitzung auch ausführlich vorgeführten gewaltlosen Sequenzen verbleibt nach Ansicht der Beisitzerinnen und Beisitzer die Gewaltanwendung gegen Zombies und andere menschliche Figuren als hauptsächlicher und alles überlagernder Spielinhalt.

Mit der Entscheidung, bei der Abwägung zwischen Kunstfreiheit und den Belangen des Jugendschutzes letzteren auf Grund der zahlreichen und detaillierten Gewalt- und Tötungsdarstellungen den Vorrang einzuräumen, stimmen die Mitglieder des 12er-Gremiums ebenfalls überein. Zwar sind die nicht-gewalthaltigen Spielszenen durchaus anspruchsvoll gestaltet und in ihren Möglichkeiten sehr unterschiedlich. Nach Ansicht des Gremiums wird jedoch die ganz überwiegende Anzahl der – jugendlichen – Spieler das Spiel nicht in der Weise durchlaufen, dass sie die Zeit bis zur Rückkehr des Hubschraubers lediglich mit Skateboard-Fahren, Fotografieren und Fußballspielen verbringen. Hiergegen spricht schon der Umstand, dass die gegnerischen Zombies, die es zu erledigen gilt, in einer Anzahl von über 50.000 auftreten. Da es u.a. die Möglichkeit gibt, bei besonders hoher Tötungsquote die Auszeichnung als „Zombie-Genozider“ (= Zombie-Völkermörder) zu erhalten, wird der durchschnittliche Spieler nach Auffassung des Gremiums vielmehr berechtigterweise die Tötung der unzähligen Gegner als Hauptaufgabe des Spiels ansehen. Ein etwaiger humoristischer Ansatz in den Gewaltdarstellungen erschließt sich zudem auch nach Auffassung des 12er-Gremiums Kindern und Jugendlichen nicht.

Das 12er-Gremium hat sich noch einmal intensiv mit der Frage auseinandergesetzt, ob der Inhalt des Spiels als Gewalt verherrlichend gemäß § 131 StGB anzusehen ist, dies insbesondere unter Berücksichtigung der Argumente, die von den Verfahrensbeteiligten in der Sitzung vorgetragen wurden.

Nach Auffassung des 12er-Gremiums sind die nicht-gewalthaltigen Elemente des Spiels oder eine vermeintlich humorvolle Intention nicht geeignet, bestimmten Gewaltszenen die Einstufung einer Strafrechtsverletzung zu nehmen. Die dargestellte Gewalt gegen Zombies wird in einem der Bundesprüfstelle bislang nicht bekannten Ausmaß präsentiert. Szenen, in denen mit einem Rasenmäher über menschliche oder menschenähnliche Figuren hinweg gefahren werden kann, dass die Körperteile umherfliegen und eine blutige Masse am Boden verbleibt oder in denen mit einer Motorsäge oder einem Schwert die dem Spieler entgegenkommenden Figuren in ihre Einzelteile zerstückelt und/oder zerschnitten werden können, zeigen nach Ansicht der Beisitzerinnen und Beisitzer eine überaus menschenverachtende Haltung. Nach Auffas-

sung des 12er-Gremiums der Bundesprüfstelle gibt es auch im virtuellen Raum Grenzen dafür, was zulässigerweise in Medien dargestellt werden darf. Die Grenze, zu der die Mitglieder des Gremiums die Menschenwürde zählen, ist hier ganz eindeutig überschritten und es ist nicht hinzunehmen, dass Darstellungen, nur weil sie virtuell sind, Grausamkeiten und Tötungsvorgänge jeglicher Art präsentieren.

Das Computerspiel ist jugendgefährdend und verletzt auch nach Auffassung des 12er-Gremiums die in § 18 Abs. 2 Nr. 2 JuSchG genannte Strafrechtsnorm des § 131 StGB. Das Spiel war daher in Teil B der Liste der jugendgefährdenden Medien zu belassen.

Aus der Indizierungsentscheidung ergeben sich folgende Verbreitungs- und Werbebeschränkungen:

§ 15 Jugendgefährdende Trägermedien

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

1. einem Kind oder einer jugendlichen Person angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden,
2. an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, ausgestellt, angeschlagen, vorgeführt oder sonst zugänglich gemacht werden,
3. im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder anderen Verkaufsstellen, die Kunden nicht zu betreten pflegen, im Versandhandel oder in gewerblichen Leihbüchereien oder Lesezirkeln einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,
4. im Wege gewerblicher Vermietung oder vergleichbarer gewerblicher Gewährung des Gebrauchs, ausgenommen in Ladengeschäften, die Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich sind und von ihnen nicht eingesehen werden können, einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,
5. im Wege des Versandhandels eingeführt werden,
6. öffentlich an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, oder durch Verbreiten von Träger- oder Telemedien außerhalb des Geschäftsverkehrs mit dem einschlägigen Handel angeboten, 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. 3 Den Beschränkungen des Absatzes 1 unterliegen auch, ohne dass es einer Aufnahme in die Liste und einer Bekanntmachung bedarf, Trägermedien, die mit einem Trägermedium, dessen Aufnahme in die Liste bekannt gemacht ist, ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich sind.

Abs. 5 Bei geschäftlicher Werbung darf nicht darauf hingewiesen werden, dass ein Verfahren zur Aufnahme des Trägermediums oder eines inhaltsgleichen Telemediums in die Liste anhängig ist oder gewesen ist.

Abs. 6 Soweit die Lieferung erfolgen darf, haben Gewerbetreibende vor Abgabe an den Handel die Händler auf die Vertriebsbeschränkungen des Absatzes 1 Nr. 1 bis 6 hinzuweisen.

Rechtsbehelfsbelehrung

Eine Anfechtungsklage gegen diese Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht Köln, Appellhofplatz 1, 50667 Köln, erhoben werden. Die Klage ist gegen die Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch die Bundesprüfstelle zu richten (§§ 25 Abs. 1, 2, 4 JuSchG; 42 VwGO). Sie hat keine aufschiebende Wirkung.