



Entscheidung Nr. 6369 vom 13.10.2022
gutachterliche Stellungnahme gemäß § 14 Abs. 4 Satz 4 JuSchG

Antragstellerin:

Ständige Vertreter der Obersten
Landesjugendbehörden bei der USK
Torstraße 6
10119 Berlin

Verfahrensbeteiligte:

PLAION GmbH
Lochamer Str. 9
82152 Planegg

Verfahrensbevollmächtigte:

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

Die Prüfstelle für jugendgefährdende Medien hat

in ihrer 766. Sitzung vom 13.10.2022

an der teilgenommen haben

von der Prüfstelle:

Stellvertretende Vorsitzende

[REDACTED]

Kunst

[REDACTED]

Literatur

[REDACTED]

Buchhandel und Verlegerschaft

[REDACTED]

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien

[REDACTED]

Träger der freien Jugendhilfe

[REDACTED]

Träger der öffentlichen Jugendhilfe

[REDACTED]

Lehrerschaft

[REDACTED]

Kirchen, jüdische Kultusgemeinden

und andere Religionsgemeinschaften

[REDACTED]

Länderbeisitzer/-innen:

Brandenburg

[REDACTED]

Bremen

[REDACTED]

Hamburg

[REDACTED]

Protokollführer:

[REDACTED]

Für die Verfahrensbeteiligte:

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

Hausanschrift: Rochusstraße 8 - 10, 53123 Bonn

Tel.: +49 (0) 228 99 962 103-10

Fax: +49 (0) 228 379 014

Internet: www.bzkg.de

Postanschrift: Postfach 140165, 53056 Bonn

E-Mail: info@bzkg.bund.de

De-Mail: info@bzkg-bund.de-mail.de

beschlossen:

Das PC-Spiel
„Dead Island 2 – V2“

erfüllt **nicht** die Voraussetzung für die Aufnahme in die Liste der jugendgefährdenden Medien.

SACHVERHALT

Verfahrensgegenständlich ist das zur Veröffentlichung vorgesehene PC-Spiel „Dead Island 2 -V2“. Es wird entwickelt von Deep Silver und Dambuster Studios.

Der Spieleinhalt wird von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) wie folgt zusammengefasst:

„Das Spiel „Dead Island 2 - V2“ ist ein First-Person-Shooter für den PC in multilingualer Sprachausgabe.

Es handelt sich um einen Horror-Survival-Shooter in detaillierter 3D-Grafik mit Multiplayer- und Rollenspielelementen. Aus einem filmischen Intro mit vertonten Dialogen ergibt sich, dass in der heutigen US-Metropole Los Angeles (L.A.) eine Zombie-Apokalypse ausgebrochen ist. Die Spielgeschichte beginnt mit einem Flugzeugabsturz nahe der Stadt Los Angeles. Nach dem Aufschlag findet sich eine Gruppe von 6 Überlebenden inmitten einer Zombie-Apokalypse wieder. Für einen Charakter aus der Gruppe übernehmen die Spielenden nun die Steuerung aus der Ego-Perspektive. Die Wahl der Hauptfigur deklariert das Spiel „Dead Island 2“ als „Schlächter“. Eine weitere Überlebende des Absturzes ist die auch in Social-Media-Kanälen berühmte Hollywood-Schauspielerin Emma Jaunt. Sie wohnt unweit der Absturzstelle und lädt den Spielcharakter zu sich nach Hause ein. Dieser wird auf dem Weg in die Jaunt-Villa von einem Zombie gebissen. Seltsamerweise bleibt er aber ein Mensch und verwandelt sich nach dem Biss nicht in einen Zombie. Bei Emma und ihrem Exfreund, dem Sänger Sam B., informiert der Spielcharakter per Funk einen Arzt des Katastrophenschutzes namens Rupert Reed über seine unerklärliche Immunität gegen Zombie-Bisse. Doktor Reed entwickelt angeblich einen Impfstoff gegen die Verwandlung in einen Zombie und bittet alle zu sich nach Santa Monica.

Auf dem Weg zu Doktor Reed bemerkt die Hauptfigur jedoch Veränderungen an sich selbst: Sie bleibt zwar weiterhin menschlich, verfügt aber zunehmend über Fähigkeiten von Zombies, wie beispielsweise größere Kraft und Ausdauer. Als bald kommt sie in Kontakt mit Menschen, denen es ebenso ergeht. Diese haben sich in einem „unterirdischen Kult“ zusammengetan und zeigen der Hauptfigur, wie sie die neu erworbenen Zombiekraft am besten einsetzt. Mit diesen neuen Fähigkeiten versehen zieht der gesteuerte Hauptcharakter gegen stärkere Zombies ins Gefecht und erreicht schließlich das Labor des Doktor Reed. Der forscht an einem Mittel für das ewige Leben und erschuf dabei unabsichtlich das Zombie-Virus. Seiner Meinung nach sind die Hauptfigur sowie die Menschen des unterirdischen Kults ein gelungenes Experiment auf dem Weg zur Unsterblichkeit. Er selbst mutiert als bald zu einem riesigen Zombie, wird zur Bedrohung und wird schließlich vom Hauptcharakter in Notwehr getötet. Doktor Reed hinterlässt ein Gegenmittel (das die Hauptfigur dem Sänger Sam B. gibt), eine Tochter (die das Antigen gegen das Zombie-Virus in sich trägt) und eine Stadt voller Zombies, die man sich von nun an zusammen mit dem unterirdischen Kult untertan macht.

Ziel des Spiels ist es, in mehreren Missionen einer Kampagne Haupt-, Neben- und Tertiärquests zu lösen. In den Hauptquests treibt man die Handlung voran, in Nebenquests interagiert man mit Überlebenden und in Tertiärquests sucht man nach sog. „legendären“ Waffen und Fertigkeiten.

Nachdem die Kampagne abgeschlossen wurde, können die Spielenden die Welt frei erkunden und allein oder kooperativ mit anderen über eine Schnellreisekarte quer durch L.A. weitere Missionen abschließen.

In dem apokalyptischen blutigen Horrorszenario durchstreift die Hauptfigur ein realistisch wirkendes Los Angeles mit modernen, prachtvollen Villen und Mehrfamilienhäusern, mit Parks, Restaurants und einer Shopping Mall. An vielen Stellen residieren nicht infizierte Menschen in vermeintlich sicheren Zufluchtsorten. Mit ihnen interagiert die Hauptfigur, bekommt Essen angeboten, tauscht Informationen aus und kämpft mit ihnen gegen angreifende Zombiehorden. Rückzugsräume gibt es allenfalls temporär – über kurz oder lang tauchen überall Zombies auf und versuchen mit Gewalt in die Gebäude zu gelangen. Sie lauern überall und rotten sich alsbald auch beispielsweise vor der Villa oder dem Restaurant zusammen, wo die Hauptfigur gerade weilt.

Die menschenähnlichen Zombie-Figuren sind individuell gestaltet und bilden von ihrer grafischen Gestaltung einen repräsentativen Querschnitt der Bevölkerung einer US-amerikanischen Großstadt. Ihren menschlichen Wurzeln nach sind sie männlich oder weiblich, jung oder alt, dick oder dünn, und bilden einen Querschnitt aller Ethnien ab. Erkennbar als Zombie werden sie am Anfang ihrer Infizierung lediglich durch ihr Verhalten: Genretypisch greifen diese Spielfiguren stoisch an, schrecken nicht vor den Waffen der Hauptfigur zurück und lassen sich auch nicht durch bereits erlittene Verletzungen aufhalten. In den Abwasserkanälen L.A.'s brauen sich aus den weggespülten organischen Resten getöteter Zombies neue Arten zusammen. So bekommen die Spielenden es mit mehreren Zombie-Typen zu tun: Viele sind langsam, einige schnell und manche speien ganze Sturzbäche grünes Erbrochenes aus. Partiiell kann die Hauptfigur an dem einen oder anderen Zombie vorbeilaufen, doch meist müssen alle im jeweiligen Gebiet ausgeschaltet werden. Die Missionen enden typischerweise mit einem Kampf gegen einen besonders großen, gefährlichen und zähen Bossgegner, z. B. „Butcho der Clown“, einer archetypischen Figur aus dem Horror-Genre.

Waffen verfügen über verschiedene Seltenheitsgrade von normal bis „legendär“. „Legendäre“ Waffen sind besonders selten und werden grafisch als chic dargestellt. Die Nah- und Fernkampfaffen werden im begrenzten Inventar mitgetragen und können während der Gefechte in einem Waffenrad durchgetauscht werden, z. B. Hämmer jeder Art und Größe, Schussaffen oder auch eine Art Schlagring mit zwei außen liegenden, wie Hörner nach vorn ragenden Klingen. Im Spiel verteilte Werkbänke laden ein, neue Waffen zu bauen oder vorhandene zu modifizieren. Waffen werden zum Beispiel mit Batterien unter Strom gesetzt, mit Zombie-Eingeweiden beschmiert oder in Brand gesteckt. Bauanleitungen und Materialien für das Modding sind in der ganzen Spielwelt verteilt. Die Spielenden können ihre Waffen aber auch recyceln oder Teile bei Händlern kaufen. Mit diesen Teilen können zum Beispiel Bomben, Molotowcocktails und Fleischköder gebaut werden, um Zombies anzulocken.

Die Kampfkraft bestimmt sich neben den Waffen auch durch sog. Fertigkeitkarten. Diese gibt es in vier Kategorien. Die Spielenden erhalten sie als Belohnung für erfolgreich abgeschlossene Missionen. Fertigkeiten können zum Beispiel Sprungtritte, Ausweichmanöver, Blocks und Schockwellen sein. Die Fertigkeitkarte „Überlebender“ belohnt die Spielenden für defensive Manöver mit der Wiederherstellung ihres Lebensbalkens. „Schlächter“ sind Fähigkeiten, die man im sogenannten Zornmodus aktivieren kann. Der baut sich beim Töten von Zombies auf und gibt den Spielenden beispielsweise die Fähigkeit, Zombies mit bloßen Händen zu eliminieren. „Numen“ gibt der Hauptfigur explosive Fähigkeiten. Das Einsammeln von Zombie-Körperteilen belohnt das Spiel zudem mit einem Autophage-Bonus, der alle Fertigkeitkarten aufwertet, den angerichteten Schaden vergrößert und den Zornmodus länger aufrecht hält.

Die Spielwelt lässt sich sowohl am Tag als auch in der Nacht durchstreifen. Nachts tauchen Zombies überraschender und erst besonders nahe bei der Spielfigur auf, tagsüber dagegen ist der hohe Detailreichtum der Treffervisualisierungen besser zu erkennen.

Nachdem die Kampagne abgeschlossen wurde, kann man die Spielwelt frei erkunden und durch eine Schnellreisekarte quer durch L.A. die übrigen Missionen in der Spielwelt abschließen. Im Coop-Modus kann man gemeinsam mit anderen Spielenden die Zombiehorden bekämpfen.

Die Darstellungen der Verletzungen und Dismemberment-Effekte erfolgen sehr detailliert und realitätsnah. Die menschenähnlichen Zombie-Figuren können mit einer Vielzahl an unterschiedlichen Waffen und Alltagsgegenständen getötet und mit fast schon chirurgischer Präzision zerteilt werden. Am Sehnerv heraushängende Augen, herunterhängende Unterkiefer, klaffende Platzwunden, abgetrennte Körperteile, aufgeschlitzte Bäuche mit hervorquellenden Eingeweiden, zertrümmerte Schädel und mehr werden teils aus größter Nähe und sehr detailliert gezeigt. Der gesteuerte Spielcharakter kann Zombie-Figuren den spitzen Absatz eines Damenschuhs ins Auge treiben, am Boden liegenden Zombies mit einem Stampftritt den Schädel zerquetschen, die Schädeldecke wegschlagen und das nunmehr freigelegte Gehirn attackieren. Ebenso können sie einen Zombie an der Kehle packen und ihm ein Messer in den Kopf jagen. Die Texteinblendung „Verstümmelt“ sowie die Anzeige der dadurch gewonnenen Punkte belohnt vorausgegangene Aktionen. Nach dem "Tod" der Gegnerfiguren kann der gesteuerte Spielcharakter die Zombies nicht weiter zerteilen. Wenn dann auf einen Zombie eingeschlagen wird, verteilt sich das Blut weiter und sind kleine Blutspritzer zu sehen, aber alles bleibt intakt, sofern es das vorher war.

Gewalthandlungen gegen Figuren, die im Spiel als Menschen dargestellt werden, kann der gesteuerte Spielcharakter nicht ausüben. Diese werden jedoch in filmischen Sequenzen gezeigt, in der die Spielgeschichte weiterentwickelt wird: In Zwischensequenzen wird gezeigt wie Menschen von anderen Menschen erschossen werden, um ihre Verwandlung in einen Zombie zu stoppen; da werden Menschen von Zombies gefressen und in einem Fall reißt ein Zombie einem Menschen bei lebendigem Leib die obere Kopfhälfte besonders brutal ab. Die gesteuerte Hauptfigur erleidet in einigen Cutscenes Verletzungen, in denen z. B. der Biss in den Arm des Protagonisten gezeigt wird oder sie von diversen Zombies angefallen wird. Dabei erscheint ein roter Rahmen mit Blutspritzern um den Bildschirm herum und es ertönen Schmerzensschreie. Wenn die gesteuerte Figur stirbt, sinkt sie zu Boden und die Spielenden sehen einen großen „Death-Bildschirm“. Danach setzt das Spiel am letzten Speicherpunkt wieder ein.“

Mit Jugendscheid vom 17.08.2022 wurde dem verfahrensgenständlichen Spiel eine beantragte Altersfreigabe nicht erteilt. Zur Begründung wurde ausgeführt, dass eine jugendgefährdende Wirkung nicht zweifelsfrei ausgeschlossen werden könne.

Die Tötungs- und Gewalthandlungen, die das Spiel enthalte, prägten das mediale Geschehen insgesamt nicht. Zwar stelle das Ausschalten von menschenähnlichen Zombiefiguren das zentrale Gameplay-Element dar. Ziel des Spielers sei das Kämpfen um das eigene Überleben; Tötungen seien alternativlos. Die Umgehung von Zombies sei zum Teil möglich, zumeist erforderten Missionen jedoch das Ausschalten von Zombies. Das Spiel enthalte zudem gewaltlose Spielanteile wie das Verfolgen der Rahmenhandlung, das Erkunden der Spielwelt, die Charakterentwicklung, die Kommunikation mit Überlebenden sowie Rätsel- und Managementaufgaben. Die Minderheit des USK-Prüfgremiums sah in Gesamtbetrachtung aller Spielaspekte die Gewalthandlungen als für den Spielerfolg unumgänglich. Die Mehrheit sah dagegen die Gewalthandlungen nicht als prägend, sondern einen genretypischen Aspekt eines Horror-Survival-Spiels. Innerhalb des Settings und der Spiellogik würden sich die Überlebenden „ohne Wenn und Aber“ gegenseitig helfen.

Das Spiel visualisiere Gewalttaten 3D-grafisch deutlich sowie detailreich und schildere diese in großem Stil und epischer Breite. Die Notwehrsituation fand Beachtung, die exzessiven und drastischen Gewaltdarstellungen in realitätsnaher Spielumgebung wurden jedoch als besonders belastend bewertet.

Der Realitätsbezug der Modifizierung und Nutzungsumwidmung von Alltagsgegenstände wurden als problematisch erachtet. Die Möglichkeit, Köpfe blutig zertreten zu können docke an den Lebenswelten und Milieus von Jugendlichen an. Dieses Verhalten ginge über eine reine Notwehrhandlung hinaus. Insgesamt sei das Setting in einer Zombie-Apokalypse zwar als fiktional und unrealistisch zu werten, jedoch würden die Spielumgebung als auch die drastischen und exzessiven Gewaltdarstellungen gegen menschlich wirkende Gegner realitätsnah in detaillierter Grafik dargestellt.

Mit Schreiben vom gleichen Tage beantragten die ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden die gutachterliche Stellungnahme der Prüfstelle der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz gemäß § 14 Abs. 4 Satz 4 JuSchG. Sie verwiesen darauf, dass die Verfahrensbeeteiligte dem Verfahren schriftlich zugestimmt habe.

Mit Schreiben vom 04.10.2022 hat die Verfahrensbeeteiligte über ihre Verfahrensbevollmächtigte zum Verfahren Stellung genommen. Die Voraussetzungen für die Aufnahme in die Liste der jugendgefährdenden Medien lägen nicht vor. Die visualisierte Gewalt sei überzogen und unreal. Zudem sei auch die Spielatmosphäre als unrealistisch und comichaft einzustufen. Im Gegensatz zu anderen Spielen des gleichen Genres sei kein Post-Mortem-Dismemberment im Spiel implementiert worden. Gewaltanwendung sei nur gegenüber Zombies, nicht jedoch gegenüber menschlichen NPCs möglich. Hierdurch unterscheide sich das verfahrensgegenständliche Medium zu Spielen wie „The Last of Us Part 2“, „Dying Light 2“ oder „Days Gone“. Das Spiel fördere den Einsatz von Gewalt nicht, sondern bestrafe den Spieler hierfür, da dieser Nachteile in Kauf nehmen müsse. Waffen müssten taktisch sinnvoll eingesetzt werden, um mit der Haltbarkeit der Waffen hauszuhalten. Die Tendenz gehe dahin, Waffen für das Bekämpfen von starken bzw. Bossgegner aufzusparen. Ein offensives Verhalten und eine damit verbundene gesteigerte Waffenabnutzung erhöhe die Wahrscheinlichkeit überwältigt zu werden. Ein Tod des Spielers führe dazu, dass bereits besiegte Gegner neu erschienen. Das Spiel biete daher keinen Anreiz zur sinnlosen Gewalttätigkeit. Das Ausschalten von Zombies führe lediglich zu einem geringen Erfahrungspunktegewinn im Gegensatz zum erfolgreichen Erledigen von Quests.

Im Vordergrund des Spiels stünde die Rettung von NPCs und das Überleben der Zombieapokalypse. Die Gewaltdarstellungen seien übertrieben, unreal und in aufgesetzter Art und Weise inszeniert. Spiele mit vergleichbaren Darstellungen, in denen zum Teil sogar Gewalt gegen menschliche NPCs ausgeübt werden könnten, seien von der USK mit einem Alterskennzeichen „Freigegeben ab 18 Jahren“ gekennzeichnet worden. Das Spiel enthalte eine Reihe relativierender Elemente in Form von unrealistischen, modifizierten Waffen, einer fiktiven Story, fiktiven Gegnern und übernatürlichen Fähigkeiten, weshalb von dem Medium trotz der Gewaltdarstellungen in Gesamtbeurteilung keine Jugendgefährdung ausginge.

Die Verfahrensbeeteiligte wurde mit Schreiben vom 05.09.2022 form und fristgerecht über den Sitzungstermin der Prüfstelle am 13.10.2022 benachrichtigt. Sie hat von ihrem Recht auf rechtliches Gehör Gebrauch gemacht und die Ausführungen aus ihrer Stellungnahme vom 04.10.2022 vertieft. Insbesondere nahm sie Bezug auf die Gewaltdarstellungen des Spiels „The Last of Us Part II“, welches von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) mit einem Alterskennzeichen „Ab 18 Jahren freigegeben“ gekennzeichnet wurde. Hierbei hob sie hervor, dass dieses Spiel sehr realitätsnah ausgestaltet sei und die drastischen Gewaltanwendungen detailgenau gegen Menschen ausgeübt würden. Im verfahrensgegenständlichen Spiel dagegen könne lediglich gegen Zombies Gewalt ausgeübt werden, welche deutlich überspitzt dargestellt werde. Belohnungsaspekte seien bei der Tötung von menschenähnlichen Zombies nicht angelegt, wie dies in anderen Spielen deutlich prominenter der Fall sei. So sei ein Erfahrungsfortschritt durch das Verfolgen von Quests und die Gegenstandsgewinnung durch Erkunden und Besiegen von Spezial- und Bosszombies wesentlich belohnender.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des Prüfobjekts Bezug genommen. Das Spiel wurde den Mitgliedern des 12er-Gremiums in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert.

GRÜNDE

Das zur gutachterlichen Stellungnahme nach § 14 Abs. 4 Satz 4 JuSchG vorgelegte PC-Spiel „**Dead Island 2 – V2**“ erfüllt nicht die Voraussetzungen für die Aufnahme in die Liste der jugendgefährdenden Medien.

In die Liste der jugendgefährdenden Medien aufzunehmen sind Träger- und Telemedien die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden (§ 18 Abs. 1 Satz 1 JuSchG).

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 nahe legen.

Das Gremium hat das verfahrensgegenständliche Spiel in der stets anzustellenden Gesamtschau bewertet. Im Ergebnis ist das Gremium nicht von einer jugendgefährdenden Wirkung ausgegangen. Insbesondere wirkt „Dead Island 2 – V2“ aufgrund der relativierenden und distanzschaffenden Gesamtwertung nicht verrohend und reizt nicht zu Gewalttätigkeit an. Auch bleiben die Darstellungen unterhalb der Schwelle zur Annahme besonders realistischer, grausamer und reißerischer Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt.

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, Jugendschutzrecht, 6. Auflage 2022, JuSchG § 18 Rn. 47). 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, Jugendschutzrecht, 6. Auflage, JuSchG § 18 Rn. 48). Eine verrohende Wirkung ist folglich anzunehmen, wenn das Risiko besteht, dass ein Medium Kinder und Jugendliche innerlich gegenüber dem Schicksal und Leiden anderer Menschen abstumpfen lässt (Stumpf, Jugendschutz oder Geschmackszensur? Die Indizierung von Medien nach dem Jugendschutzgesetz, 2009, S. 184).

Zu Gewalttätigkeit anreizende Medien stehen in engem Zusammenhang mit den verrohend wirkenden Medien. Hierbei steht die Nachahmungsgefahr im Vordergrund (Liesching, Schutzgrade im Jugendmedienschutz, S. 105 m.w.N.). Unter dem Begriff der Gewalttätigkeit ist ein aggressives, aktives Tun zu verstehen, durch das unter Einsatz oder Inangangsetzen physischer Kraft unmittelbar oder mittelbar auf den Körper eines Menschen in einer dessen leibliche oder seelische Unversehrtheit beeinträchtigenden oder konkret gefährdenden Weise eingewirkt wird (BVerfG, Beschl. v. 20.10.1992, Az. 1 BvR 698/89, BVerfGE 87, 209, 227 – Tanz der Teufel). Eine Schilderung ist dabei anreizend, wenn sie die Ausübung von Gewalt als nachahmenswert darstellt (Liesching, Jugendschutzrecht, 6. Auflage 2022, JuSchG § 18 Rn. 55). Dies ist dann der Fall, wenn die rücksichtslose Gewaltanwendung als selbstverständliches Mittel der zwischenmenschlichen Auseinandersetzung dargestellt oder dem Minderjährigen eine Identifikationsmöglichkeit mit dem Gewalttäter

geboten wird (Ukrow, Jugendschutzrecht, 2004, Rn. 282). Für die Bewertung des Vorliegens einer verrohenden bzw. zu Gewalttätigkeit anreizenden Wirkung werden nach der gefestigten Spruchpraxis insbesondere nachfolgende Kriterien herangezogen.

- Gewalt- und Tötungshandlungen prägen das mediale Geschehen insgesamt (z.B., wenn das Geschehen ausschließlich oder überwiegend auf dem Einsatz brutaler Gewalt bzw. auf Tötungshandlungen basiert und/oder wenn das Medium Gewalt in großem Stil und in epischer Breite schildert), wobei der Kontext, in denen die Darstellungen im konkreten Fall erfolgen, einzubeziehen ist;
- Gewalt wird legitimiert oder gerechtfertigt; dies ist der Fall, wenn die Anwendung von Gewalt als im Namen des Gesetzes oder im Dienste einer angeblich guten Sache oder zur Bereicherung als gerechtfertigt und üblich dargestellt wird, sie jedoch faktisch Recht und Ordnung negiert, bzw., Gewalt als Mittel zum Lustgewinn oder zur Steigerung des sozialen Ansehens positiv dargestellt wird;
- Gewalt und deren Folgen werden verharmlost; so kann auch das Herunterspielen von Gewaltfolgen eine Gewaltverharmlosung zum Ausdruck bringen und somit in Zusammenhang mit anderen Aspekten (z.B. thematische Einbettung, Realitätsbezug) jugendgefährdend sein, soweit nicht bereits die Art der Visualisierung oder die ernsthafte inhaltliche Auseinandersetzung mit Gewalt die notwendige Distanzierung erkennbar werden lässt.

Bei der Bewertung sind hier insbesondere Aspekte wie die Opfer und der Realitätsbezug der dargestellten Gewalthandlungen, aber auch die jeweilige Genrezugehörigkeit mitsamt der genretypischen dramaturgischen und bildlichen Visualisierung zu berücksichtigen. Von dem Aussagegehalt eines Mediums können insbesondere dann verrohende Wirkungen ausgehen, wenn dieses die Botschaft vermittelt, Empathie und Solidarität mit anderen, insbesondere Schwächeren und Angehörigen von Minderheiten, stellen eine hinderliche Schwäche dar, so dass skrupellos kriminelles Verhalten erstrebenswert sei und Personen mit anderen Auffassungen oder Lebensweisen mit Gewalt bekämpft oder verächtlich gemacht werden könnten (BVerwG, Urt. v. 30.10.2019, Az. 6 C 18.18 – Sonny Black).

Die Norm stellt in Ergänzung zu den Tatbeständen der Verrohung und des Anreizens zu Gewalttätigkeit explizit auf Mord- und Metzelszenen ab. Hier genügen auch fiktionale Darstellungen (Roll, in Nikles, Roll, Spürck, Erdemir, Gutknecht, Jugendschutzrecht, § 18 JuSchG Rn.5, S.177). Erforderlich ist eine gewisse Intensität der dargestellten Gewalthandlungen. Folglich werden nur solche Schilderungen von Gewalttätigkeiten erfasst, die mit erheblichen Verletzungen der Gewaltopfer (z.B. Tod, Verstümmelung) einhergehen (Liesching, Jugendschutzrecht, 6. Auflage 2022, JuSchG § 18 Rn. 61). Die Voraussetzungen der „Selbstzweckhaftigkeit“ und „Detailliertheit“ der Gewaltdarstellungen müssen nach dem Normwortlaut kumulativ vorliegen. Dies bedeutet, dass beide genannten Merkmale bejaht werden müssen, um die Verwirklichung des Tatbestandes annehmen zu können. Der Begriff der "Selbstzweckhaftigkeit" bedeutet, dass eine bestimmte Handlung nicht zur Erreichung eines bestimmten Zieles vorgenommen wird, sondern um ihrer selbst willen. (Liesching, Jugendschutzrecht, 6. Auflage 2022, JuSchG § 15 Rn. 78). Erfasst werden damit vor allem außerhalb jeder Dramaturgie und genreüblichen Unterhaltung stehende Gewaltexzesse, die erkennbar allein zur Befriedigung voyeuristischer und sadistischer Zuschauer- und Nutzerinteressen in aller Breite dargestellt werden (Liesching, Jugendschutzrecht, 6. Auflage 2022, JuSchG § 15 Rn.80). Eine Gewaltdarstellung ist selbstzweckhaft allein bei einer unverhohlenen, nicht durch bestehende Genrevereinbarungen abgesicherte Ansprache an den Sadismus (sog. Sadismusaffirmation vgl. Spürck/Erdemir, in: Nikles/Roll/Spürck (u.a.), Jugendschutzrecht, 3. Aufl. 2011, § 15 JuSchG, Rn. 56). Das Merkmal „detailliert“ zeichnet sich dadurch aus, dass die Darstellung von Gewalt in allen Einzelheiten minutiös anschaulich gemacht wird (Liesching, Jugendschutzrecht,

6. Auflage 2022, JuSchG §18 Rn. 62). Erfasst sind somit insbesondere Mediengeschehen, in denen Gewalt deutlich visualisiert bzw. akustisch untermalt wird (z.B. blutende Wunden, zerberstende Körper, Todesschreie, zynische Kommentare) und die Verletzungshandlungen sowie die Opfer vielfach in Nahaufnahmen gezeigt werden.

Bei allen von den genannten Tatbestandsmerkmalen ist zu beachten, dass nach dem Normwortlaut („besonders“) eine graduelle Steigerung der an das jeweilige Tatbestandsmerkmal zu stellenden Anforderungen verlangt wird. Darüber hinaus ist es auch erforderlich, dass die entsprechenden Gewaltdarstellungen das Geschehen beherrschen, was in quantitativer und qualitativer Hinsicht voraussetzt, dass der Anteil der gewalthaltigen Inhalte das gesamte Medium nach seinem Inhalt prägt und dominiert.

Das Gremium hat die überzeichnete und überspitzte Darstellungsweise von Gewalt, die deutlich realitätsferne Modifikationsmöglichkeiten von Waffen, die Nutzung übernatürlicher Fähigkeiten und die kampfausweichenden Spieloptionen als relativierende Elemente erkannt. Spielerinnen und Spieler werden nicht zur Gewaltanwendung gegenüber menschlich erscheinenden Gegnern mangels rentabler Belohnung angereizt, vielmehr ist lediglich der Kampf gegen deutlich mutierte, als Fantasy-Wesen erkennbare Spezial- und Bosszombies lukrativ. Auch die auf den ersten Blick menschenähnlich erscheinenden Zombies verlieren durch das Fehlen eines Selbsterhaltungstriebes und ein apathisches Verhalten jegliche Menschlichkeit. Die Story wirkt relativierend, indem diese auf ein kooperatives und auf die Rettung von NPCs sowie menschlichen Mitspielern ausgerichtetes Gameplay zielt. Das Setting ist aufgrund seiner Einbettung in eine Zombieapokalypse deutlich von der Lebensrealität von Jugendlichen entfernt und entkoppelt, sodass eine hinreichende Distanzschaffende Wirkung erzeugt wird.

Das Gremium diskutierte eingehend, inwieweit die im verfahrensgegenständlichen Spiel dargebotenen Gewalthandlungen geeignet sind, auf medienerfahrene Kinder und Jugendliche eine verrohende oder sonst wie jugendgefährdende Wirkung auszuüben.

Die Möglichkeit lebende Gegner anatomisch korrekt in detaillierter, drastischer Weise verstümmeln zu können sowie die Visualisierung der Verletzungsfolgen von Angriffen wurden von einem Teil der Gremiumsmitglieder als sozial-ethisch desorientierend bewertet. Insbesondere das Zerstampfen des Kopfes von noch lebenden, aber zu Boden geworfenen Zombies sahen die Gremiumsmitglieder als äußerst explizit sowie besonders belastend an. Die Mehrheit des Gremiums ordnete die überspitzte und überzeichnete Inszenierung der Gewalt jedoch als unrealistisch ein. Zwar findet sich das Setting in einer Los Angeles nachgebildeten Großstadt wieder, jedoch lässt die grelle, comichafte Farbgestaltung und Atmosphäre sowie der nicht an die Realität erinnernde Schwall von Blut, welcher bei der Zerstampfanimation zu sehen ist, Kinder und Jugendliche die Darstellungen als Spiel und damit fiktiv erscheinen. Weiter belohnt die Spielmechanik die drastische Tötungshandlung nicht dadurch, dass der Gegner schneller stirbt, vielmehr ist die Durchführung derselben erst dann möglich, wenn dem Widersacher derart viel Schaden zugefügt wurde, dass dieser ohnehin durch den nächsten Angriff besiegt worden wäre. Zudem sind nach Ansicht des Gremiums heutige Kinder und Jugendliche aufgrund populärer Fernsehserien und Spielfilme mit dem Zombie-Genre bereits bestens vertraut und wüssten daher das Gesehene trotz Setting in einer existierenden Stadt nachempfundenen Spielumgebung durch die vielen relativierenden Aspekte zur eigenen Lebenswelt als distanziert und unreal einzuordnen. Eine Identifikation mit der Spielfigur findet aufgrund der deutlichen Distanz zur Lebensrealität der Rezipienten nicht statt. Das Verschwinden der Gegner bzw. der abgetrennten Körperteile bewertete das Gremium weiter als distanzschaffend und wenig realistisch.

Im Gegensatz zu in der Vergangenheit ähnlich gelagerten Prüffällen können im verfahrensgegenständlichen Medium keine Zerstückelungshandlungen an bereits besiegteten Gegnern (sog.

Postmortem-Dismemberment) ausgeübt werden. Eine sinnlose und die Empathiefähigkeit herabsetzende Gewaltausübung im Sinne einer sog. „Übertötung“ ist nicht gegeben.

Weiter ist die Gewaltausübung durch den Spieler beschränkt und ausschließlich gegenüber Zombie-Gegnern ausführbar; ein Angreifen oder gar Verstümmeln bzw. Zerstückeln von menschlichen NPCs ist nicht möglich. Gewalt gegen Menschen geht lediglich von Zombies aus. Auf solche stattfindende Gewalt bis hin zur Tötung von Menschen durch Zombies reagieren die umstehenden Figuren situations- und bedrohungsadäquat empathisch bzw. bestürzt. Gewalt und deren Folgen werden entsprechend in keiner Weise heruntergespielt oder verharmlost, sondern durch die Reaktionen der Charaktere in der Rahmenhandlung aufgearbeitet und besprochen. Die noch als Menschen erkennbaren, in ihrem Verfallprozess noch nicht weit fortgeschrittenen Zombies (z.B. sog. „Walker“ oder „Runner“) stellen den weit verbreitetsten und vorrangigen Gegnertyp in „Dead Island 2 – V2“ dar. Sie sind keiner konkreten sozialen oder ethnischen Gruppe zuzordnen, sondern stellen vielmehr einen Querschnitt der Gesellschaft dar, sodass keine Gewaltanwendung seitens des Spielers gegen eine besonders vulnerable Gruppe erfolgt. Obwohl diese durch ihre äußere Gestalt und das Tragen von Kleidung menschenähnlich erscheinen, legen sie kein menschliches Verhalten an den Tag, wodurch diese klar als fiktionale, wenn auch Menschen nachempfundene, Fantasy-Wesen deutlich werden. Die Bewegungen wirken steif und ungenau. Im Verletzungsfall setzen die Zombies ihren Angriff weiter fort, anstelle die Flucht zu ergreifen, wie es verletzte Menschen tun würden. Selbst nach dem Verlust von Gliedmaßen, z.B. beider Beine oder Arme, greifen sie weiter an. Das durchgängige Fehlen menschlichen Verhaltens wie etwa eines Selbsterhaltungstriebes der nur auf den ersten Blick menschenähnlich erscheinenden Gegner steht daher einer Jugendgefährdung entgegen.

Der möglichen Nutzung von Alltagsgegenständen als Waffen stehen die relativierenden Modifikationsoptionen derselben gegenüber. So können diese mitunter so angepasst werden, dass bei der Zufügung eines kritischen Treffers der Gegner explodiert (Waffen-Perk „*INSTABIL*“) oder im Falle der Verstümmelung des Gegners sich eine brennende Ölpfütze unter dem noch lebenden Gegner bildet (Waffen-Perk „*TEEREN UND VERSENGEN*“). Weiter können Waffen so modifiziert werden, dass Blitzbögen und Funken von diesen ausgehen. Zudem stellt sich die Verwendung von Alltagsgegenständen wie Holzplatten, Handwerksutensilien und Bauschrott gegenüber Hieb-, Stich- und Schusswaffen im weiteren Spielverlauf aufgrund des niedrigen Schadenswerts als ineffektiv und daher spielerisch nicht attraktiv dar. Ebenso wie die Alltagsgegenstände können die letztgenannten Waffen modifiziert werden, sodass etwa Munition Blitzschaden zufügt oder Gegner nach ein bis zwei Treffern explodieren lässt. Dies erscheint erkennbar fiktiv und wirkt ebenso distanzschaffend wie übernatürliche Fähigkeiten wie der „*Fury-Mode*“ bzw. „*Raserei-Modus*“, durch welchen Gegner mit bloßen Händen durch wenige Schläge zerfetzt werden können oder der Charakterfähigkeit „*Numen*“, welche Gegner bei kritischen Treffern zum Explodieren bringt. Weiter kann der Spielercharakter so entwickelt werden, dass er durch Faustschläge Zombies unter Strom oder durch einen Sprungtritt in Brand setzt, was Kindern und Jugendlichen eine deutliche Distanz zur Realität aufzeigt. Für den objektiven Betrachter kann aufgrund der Gesamtsichtung und insbesondere der vorstehenden, beschriebenen Darstellungen nicht der Eindruck entstehen, es könne sich bei der fiktionalen, wenn auch teils durch detaillierte Grafikdarstellung realitätsnah erscheinenden, Inszenierung um ein reales Geschehen handeln.

Insgesamt sind die Gewalthandlungen nicht losgelöst von der Gesamteinbettung in die Story, die Haupt- und Nebenmissionen, die spielerischen Handlungs- und Entwicklungsmöglichkeiten sowie der Art und Weise der Darstellung zu betrachten.

Gewalt kommt im Rahmen der Sicherung des eigenen und fremden Überlebens gegen die Zombies zum Einsatz. Nach dem gescheiterten Versuch der Gefahrenlage zu entfliehen, findet sich der Spieler ohne eigenes Zutun in dem Bedrohungsszenario einer Zombieapokalypse wieder. In dieser

Situation verteidigt er sein Leben gegen die Angriffe der Widersacher, sodass der Waffeneinsatz durch eine Notwehrlage gerechtfertigt ist. Zwar stellen die Gewalthandlungen einen Teil der Handlungsmöglichkeiten dar, jedoch sah das Gremium das vorgenannte genretypische Setting als das Spielgeschehen prägend an. Weder wurde ein gewaltgeprägtes Geschehen in Sinne des Anreizens zur Gewalttätigkeit noch eine Selbstzweckhaftigkeit der Darstellungen gesehen. Die Gewaltdarstellungen sind eingebettet in eine für das Survival- und Zombieapokalypse-Genre typische Dramaturgie, welche nicht allein zur Befriedigung voyeuristischer und sadistischer Zuschauer- und Nutzerinteressen dient. Vielmehr verfolgt der Spieler primär die Story, welche sich um die Rettung anderer Überlebender und das Auffinden eines Heilmittels dreht. Das Spiel weist neben den Hauptquests, in welchen sich die empathischen, glaubhaft und nachvollziehbar inszenierten Protagonisten auf der Suche nach einem Heilmittel gegenseitig helfen und zusammenarbeiten, auch Nebenquests und Rästeelemente auf. In den Nebenmissionen verfolgt die Spielperson unter anderem Geschichten von menschlichen NPCs, welche es zu unterstützen, beschützen oder retten gilt. Gerade durch das Verfolgen von Quests ist es möglich seltene Gegenstände zu erlangen sowie neue Werkstätten bzw. Sicherheitszonen oder Händler freizuschalten. Durch das Auffinden von gut versteckten Ressourcen und Waffen wird der Spieler zum Erkunden der Spielwelt motiviert. Oft erfordern auffindbare Waffen- und Ressourcenverstecke das Lösen von Rätselpassagen, um an die Beute zu gelangen. Dabei werden Rästel auch als Hindernisse bei der Verfolgung der Hauptgeschichte implementiert. So ist es zum Beispiel im Laufe der Geschichte zwingend erforderlich mehrere unterbrochene Schaltkreise auf kreative Weise zu verbinden. Ist der Stromkreis wiederhergestellt, kann ein elektrisch betriebenes Rolltor geöffnet und der weitere Weg verfolgt werden. Somit bietet das Spiel neben stumpfen Kampfhandlungen abwechslungsreiche Spielmöglichkeiten.

Neben dem aktiven Kampf bieten sich dem Spieler alternative Methoden dem Konflikt zu entgehen. So stehen den Rezipienten eine Reihe von Defensiv- und Ausweichmöglichkeiten zur Verfügung wie ein sog. „Dash“ – einem Teleportsprung nach vorne –, Ausfallschritte oder Abblock-Manöver. Daneben kann die Spielperson Fleischköder dazu nutzen Zombies abzulenken, um diese leichter umgehen zu können, ohne einen gewaltvollen Konflikt zu suchen. Ebenso kann die Umgebung dazu genutzt werden Zombies in Fallen wie etwa unter Strom stehende Pfütze zu locken, sodass ein aktives Bekämpfen nicht erforderlich ist. Aufgrund des oft trägen und behäbigen Verhaltens des Großteils der Gegner, kann einem Kampf in einer Vielzahl von Konstellationen durch flinke Fortbewegung des Spielecharakters aus dem Weg gegangen werden.

Darüber hinaus stellt sich eine sinnlose Gewaltanwendung gegenüber menschenähnlichen Zombies als spielerisch nicht anreizend dar. Eine übermäßige, nicht unbedingt notwendige Gewaltausübung gegenüber diesen führt zur Abnutzung der eingesetzten Waffen und zum Verbrauch von Heilgegenständen, ohne dass hierfür eine adäquate Belohnung in Form von Beute oder Erfahrungspunkten erreicht wird. Vielmehr riskiert die Spielperson auf dem Weg zu ihrem Missionsziel die Ausrüstung abzunutzen und so einem möglicherweise bevorstehenden Bosskampf nicht gewachsen zu sein. Gegen Geld oder Ressourcen können abgenutzte bzw. kaputte Waffen repariert sowie die Vorräte an Heilgegenständen wieder aufgefüllt werden. Dies erweist sich jedoch nicht als spielökonomisch sinnvoll, da die Ressourcen- und Geldkosten, welche aufgewendet werden müssen, um nicht zwingend nötige Kämpfe zu bestreiten, außer Verhältnis zur möglichen Belohnung durch Hinterlassenschaften der Besiegten stehen. Zwar wird das Besiegen von Zombies mit Spezialfähigkeiten oder Bossgegner durch das Erlangen von seltenen Ressourcen oder neuen Fähigkeiten belohnt, wodurch die Auseinandersetzung mit den genannten Gegnertypen einen spielerischen Anreiz bietet. Die Gestaltung und Fähigkeiten dieser Gegner hat dagegen nichts Menschliches an sich. So können beispielsweise sog. „Schreier“ durch einen Schrei Schockwellen ausstoßen, welche den Charakter zu Boden werfen oder sog. „Kotzbrocken“ Feuer bzw. Säure spucken, wodurch der jugendgefährdende Aspekt des Gewaltsanreizes mittels realitätsferner Gestaltung dieser Gegnertypen relativiert wird. Wie bereits oben dargestellt werden demgegenüber das

Verfolgen und Abschließen von Quests mit dem Erlangen vieler Erfahrungspunkte, Fertigkeiten und Gegenständen, sowie dem Auffinden seltener Waffen belohnt und damit als lukrativere Spielanreize gesetzt.

Zusammenfassend weist das 12er-Gremium darauf hin, dass „Dead Island 2 - V2“ durchaus Gewaltsequenzen enthält, die als grenzwertig im Sinne des Jugendmedienschutzes einzustufen sind. Es verkannte bei seiner Entscheidungsfindung nicht, dass Dismemberment-Effekte gegenüber lebenden Gegnern und das Zertreten von Köpfen in einem Spielkontext grundsätzlich einen Tabubruch darstellen. Bei der Betrachtung des verfahrensgegenständlichen Einzelfalls dominierten allerdings die bereits erwähnten relativierenden und stark Distanz schaffenden Aspekte. Die lebensfernen und deutlich überspitzten Waffen- und Charakterfähigkeiten sowie die weiteren benannten irrealen Elemente gestalten das Spiel in der Gesamtanschauung so, dass die Grenze zur Jugendgefährdung nicht überschritten wird. Da nach Ansicht des Gremiums das verfahrensgegenständliche Spiel bereits keinen Jugendgefährdungstatbestand verwirklicht, kam es auf eine Abwägung zwischen den Belangen des Jugendschutzes und der Kunstfreiheit nicht mehr an.

Über den von dem Spiel ausgehenden Grad der Jugendbeeinträchtigung, war vom Gremium nicht zu entscheiden.

