

Online-Spiel »Hatred« indiziert

Entscheidung Nr. 12371 (V) vom 20.04.2016
– in Auszügen –

Auf Antrag der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) hat die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) das auf der Plattform „Steam“ herunterladbare Spiel „Hatred“ überprüft.

Die BPjM hat hierzu am 20.04.2016 folgende Entscheidung getroffen:
Das Online-Spiel wird in Teil D der Liste der jugendgefährdenden Medien eingetragen.

SACHVERHALT

Verfahrensgegenständlich ist das u.a. auf der Spiele-Plattform Steam unter der URL „<http://...>“ herunterladbare Spiel „Hatred“, in der Download-Version 20160414, Revision 20665.

Betreiberin der Plattform ist die Firma Valve Corporation, Bellevue/US. Das Spiel wurde von der Firma Destructive Creations, Gliwice/PL, entwickelt und im Juni 2015 veröffentlicht.

Hauptfigur ist ein namenloser, soziopathischer Massenmörder, der einen Kreuzzug durchführt, um so viele (unschuldige) Menschen wie möglich zu töten. Der Spieler steuert die Figur aus der sog. Isometrischen Perspektive.

Die Handlung ist ausschließlich auf das Töten von Menschen beschränkt, dies geschieht mittels eines großen Arsenals an Waffen. Im Story-Modus, können insgesamt neun Level absolviert werden, die den Kreuzzug abbilden. Beginnend in einem kleinen Städtchen (dem Wohnort des Protagonisten) führt dieser über verschiedene Orte wie einen Bahnhof, einen Zug, eine Stadt, eine Kanalisation, eine Armeebasis bis hin zu einem Atomkraftwerk in New York City. Finales Ziel ist es, dass Atomkraftwerk zu sprengen, um über einen nuklearen Super-GAU eine höchstmögliche Zahl von Opfern zu erreichen.

Das Spiel endet mit der Sequenz eines Atompilzes. Dabei wird die Hauptfigur ebenfalls getötet, was sie aber als ihr gewünschtes Ziel ansieht.

Der Protagonist kann auf verschiedene Waffen zurückgreifen, die in der Spielwelt zu finden sind oder von den getöteten Polizisten oder Soldaten aufgesammelt werden können. Dazu gehören neben einem Messer eine Pistole, eine Schrotflinte, verschiedene automatische Waffen, ein Raketenwerfer, ein Flammenwerfer und diverse Granaten. Die Umgebung kann dynamisch durch die Waffen beschädigt werden und manche Gegenstände wie Feuerlöscher explodieren nach Beschuss.

Zu Beginn eines jeden Levels wird die Anzahl von Zivilisten angegeben, die es zu töten gilt. Diese laufen zufällig in der Umgebung umher und müssen eliminiert werden. Dabei schreien sie und versuchen zu fliehen. Nachdem einige Menschen getötet wurden, kommt die Polizei, in späteren Leveln erscheinen auch Spezialeinheiten oder das Militär. Diese schießen auf die Spielfigur und versuchen diese zu töten. Es ist dann möglich, sich durch das „Exekutieren“ eines Opfers zu heilen. Dabei muss man einen Menschen nicht vollständig töten, sondern treten oder anschießen, woraufhin sich die Möglichkeit ergibt, durch Drücken einer Taste die Exekution auszuführen.

Die Exekution wird per Zufall in unterschiedlichen Nahaufnahmen dargestellt, z.B. rammt die Hauptfigur ein Messer in den Kopf des Opfers oder lässt durch Tritte dessen Schädel zerbersten. Dabei schreien die Opfer und betteln um Gnade. Eine Exekution wird außerdem vom Protagonisten mit zynischen Sätzen wie „Sometimes I think I kill them too fast“ („Manchmal denke ich, ich töte sie zu schnell“) oder „Die, pig!“ („Stirb, du Schwein“) kom-

mentiert. Neben dem Töten einer festgelegten Zahl von Menschen innerhalb eines Levels können durch das als „Reinigen“ bezeichnete Töten von Menschen an bestimmten Plätzen in einem Level zusätzliche „Leben“ erreicht werden, die es ermöglichen ein Level an diesen Orten fortzusetzen, sollte die Hauptfigur sterben.

Der Schwierigkeitsgrad reicht von „leicht“ bis „schwer“, was sich darin unterscheidet, wie schnell die Hauptfigur stirbt. Im leichtesten Modus hält diese etliche Schusstreffer aus, bevor die Lebensenergie zur Neige geht.

Nach etwa zehn Stunden sind die neun Level durchgespielt und das Spiel endet mit der Explosion des Atomkraftwerkes und dem Tod der Hauptfigur, die damit ihr Ziel erreicht hat, vor dem eigenen Tod so viele Menschen wie möglich zu ermorden.

Neben dem Story-Modus besteht die Möglichkeit, einen Survival Mode und User Content zu spielen. Im Survival Mode geht es darum, so viele Zivilisten wie möglich zu töten, bevor die Spielfigur stirbt. Dazu stehen unterschiedliche Orte zur Verfügung. Im User Content können Inhalte eingebunden und gespielt werden, die andere Spieler erstellt haben. Die Entwicklerfirma hat dazu Werkzeuge zur Verfügung gestellt und im Internet zu Wettbewerben aufgerufen.

Die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) beantragt mit Schreiben vom 02.02.2016 die Indizierung des Spiels und führt hierzu wie folgt aus:

„Kurzbeschreibung des Angebots:

Das Spiel „Hatred“ wurde am 01.06.2015 veröffentlicht. Bei „Hatred“ handelt es sich um ein Online-Spiel, in dem der Spieler die Rolle eines Amokläufers übernimmt, der so viele Menschen wie möglich töten muss. Der Nutzer kann das Spiel über zwei Wege käuflich erwerben: entweder über die Seite des Entwicklers (Destuctive Creations, <http://...>) oder über den Shop der Online-Spiele-Vertriebsseite „Steam“ (<http://...>). Aktuell kostet das Spiel 10,66 € (Stand: Januar 2016).

Um „Hatred“ spielen zu können, muss der Nutzer sich bei Steam registrieren. Bei der Registration auf der Seite muss man einen Steam-Accountnamen, ein Passwort und eine gültige E-Mail-Adresse angeben, daneben muss man den allgemeinen Geschäftsbedingungen („Steam Abonnementvereinbarung“) zustimmen und bestätigen, dass man mindestens 13 Jahre alt ist. Die letzten beiden Aspekte werden über das Setzen eines Hakens bestätigt. Daraufhin wird der Account erstellt. Im gesamten Registrierungsprozess findet keine Altersverifikation statt.

Um das Spiel über die Seite des Entwicklers zu beziehen, benötigt man nur ein Bankkonto und einen Account bei PayPal. Das Bankkonto muss bei PayPal hinterlegt sein. Im Zuge des Kaufs über die Seite des Anbieters findet keinerlei Altersverifikation statt. Nachdem der Bezahlvorgang abgeschlossen ist, erhält man einen 15-stelligen Code, mit dessen Hilfe man bei Steam das Spiel herunterladen und spielen kann.

Nachdem der Nutzer das Spiel „Hatred“ heruntergeladen hat, kann er das Spiel starten: Es öffnet sich ein Hauptmenübildschirm, der zweigeteilt ist. Auf der linken Seite kann man das Spiel im „Survival“-Modus beginnen. Auf der rechten Seite sind folgende Optionen angebracht: „Neues Spiel“, „Fortsetzen“, „Level spielen“, „Optionen“, „Credits“ und „Beenden“.

Wenn man ein neues Spiel startet, kann man vorher noch ein Tutorial spielen, in dem die Steuerung erklärt wird.

Das eigentliche Spiel beginnt mit der kurzen Videosequenz, die auch schon für den Trailer zum Spiel verwendet wurde. Darin sieht man den Protagonisten vor einem Tisch stehen und sich mit Waffen eindecken. Dazu gibt er folgende Erklärung von sich:

„My name is not important. What is important is what I am going to do. I just fucking hate this world and these human worms feasting on its carcass. My whole life is just cold bitter hatred and I always wanted to die violently. This is the time of vengeance and no life is worth saving. And I will put in a grave as many as I can. It's time for me to kill and it's time for me to die. My genocide crusade begins here.“

Mit dem Ende der Rede tritt die Figur aus der Haustür hinaus und das Spiel beginnt. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, eine bestimmte Anzahl von Menschen zu töten und dann zu einem bestimmten Punkt auf der Karte zu gehen.

Das Spiel wird in einer isometrischen Perspektive dargestellt. Man sieht die Spielfigur von schräg oben und dadurch die gesamte Umgebung um die Figur. Mit der Maus wird die Blickrichtung (somit auch die Schussrichtung) der Spielfigur bestimmt und man kann die Figur mit den Tasten W, A, S und D auf der Karte bewegen. Die Figur kann unterschiedliche Waffen (Pistole, Uzi, Sturmgewehr, Schrotflinte,...) und verschiedene Granaten tragen und je nach Bedarf dazwischen wechseln. Visuell ist das Spiel hauptsächlich in schwarz-weiß gehalten, einige Details sind jedoch farblich gestaltet (das Licht der Polizeisirenen ist rot und blau, Blut wird in dunkelroter Farbe angezeigt, Explosionen werden ebenso in Farbe dargestellt).

Ein weiterer relevanter Aspekt der Spielmechanik ist, dass man die Lebensenergie der Spielfigur nur durch Spezialtötungen auffüllen kann. Dazu muss der Spieler in der Nähe einer sterbenden Figur sein und eine sog. „Hinrichtung“ ausführen. Wenn das geschieht, wechselt die Perspektive, so dass der Tötungsakt wie eine Filmsequenz dargestellt wird. Es gibt zahlreiche Variationen von „Hinrichtungen“ an Personen, wie zum Beispiel Durchtrennen der Kehle mit einem Messer, Schuss in den Kopf oder Zertreten des Kopfes.

Begründung für den Indizierungsantrag:

Das Angebot <http://...> ist nach Auffassung der KJM gemäß § 18 Abs. 1 JuSchG in die Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen, da es geeignet ist, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden. Das Angebot ist mindestens als jugendgefährdend einzustufen.

Das Online-Spiel „Hatred“ (abrufbar zum Beispiel unter <http://...> oder <http://...>) lässt den Spieler in die Rolle eines Amokläufers schlüpfen, der möglichst viele Menschen töten soll. Dazu nutzt er ein großes Arsenal an Waffen (z.B. Pistole, Sturmgewehr, Schrotflinte, Granaten etc.) und Methoden, um schlussendlich mit der Sprengung eines Atomkraftwerks eine Katastrophe herbei zu führen. Die einzige Aufgabe des Spiels ist die Tötung von Menschen. Selbst die Nebenaufgaben des Spielers bestehen darin, immer weitere Menschen zu töten. Die Gegner sind ausschließlich Menschen. Auf inhaltlicher Ebene kann festgestellt werden, dass Gewalt- und Tötungshandlungen gegen Menschen das mediale Geschehen prägen.

Die Gewalthandlungen, insbesondere die Mord- und Metzelszenen, werden selbstzweckhaft und detailliert dargestellt. In der normalen Spieldarstellung kann man unterschiedliche Tötungsarten erkennen. Andere Spielfiguren können unterschiedlich schwer verletzt werden, Blutspritzer und das Wegschießen von Gliedmaßen sind auch möglich. Der Einsatz von Schusswaffen führt dazu, dass Gegner unter Schreien und Stöhnen sowie dem Austritt von Blut sterben. Der Selbstzweck findet seine drastischste Darstellung in den grausamen und brutalen Tötungsdarstellungen, die in den Dutzenden von Variationen der „Hinrichtungen“ zum Ausdruck kommen. Durch eine „Hinrichtung“ wird die Lebensenergie der Spielfigur wiederhergestellt. Der Spieler wird durch die Spielmechanik dazu angehalten, immer wieder grausame „Hinrichtungen“ durchzuführen, um das Spiel erfolgreich zu Ende zu bringen. Im Zuge dieser „Hinrichtungen“ kann der Spieler den anderen Menschen extreme Gewalt zufügen, wie Abtrennen oder Zertreten des Kopfes oder Schuss in den Kopf etc. Die Tötungsszenen sind realistisch dargestellt, indem beispielsweise Blutspritzer angezeigt werden oder die Opfer schreien und um ihr Leben flehen.

Im ganzen Spiel herrscht ein sehr rauer, mitleidloser Umgangston, der von der Einführungssequenz bis zum Schluss durchgehalten wird. Menschen werden als „wertlos“, „Abfall“ oder „menschliche Schutzschilde“ bezeichnet.

Gewalt wird hier als selbstverständliche Handlungsoption und als einziges Konfliktlösungsmittel präsentiert. Im Spiel gibt es keine Alternative zur Ausübung brutaler Gewalt. Tötet der Spieler keine Gegner, wird seine Spielfigur eliminiert. Auch kann der Spieler keinen Spielfortschritt erreichen, wenn er keine anderen Menschen tötet. Das explizite Spielziel in jedem Level ist daher das Töten von anderen Personen. Außerdem wird die besonders drastische Tötung eines wehrlosen Opfers als Quelle der Regeneration präsentiert.

Das Spiel weist somit einen hohen Gewaltfaktor auf, da Gewalthandlungen detailliert gezeigt werden und spektakulär in Szene gesetzt sind. Im Grunde genommen besteht das Spiel hauptsächlich aus einer Aneinanderreihung von Tötungsszenen. Die sichtbaren Folgen der Gewalthandlungen (u.a. Blutfontänen und Blutlachen auf dem Boden, abgetrennte und zerplatzte Körperteile) werden deutlich visualisiert. Splatterelemente werden ästhetisiert und voyeuristisch dargestellt, die grafische Umsetzung der Darstellungen ist auf die jeweilige Gewalthandlung hin fokussiert. Die Tötungsszenen sind von Sadismus und grausamen Tötungsmethoden, wie Durchtrennen der Kehle mit einem Messer oder Schuss in den Kopf, geprägt.

Bei Kindern und Jugendlichen ist durch das Zugänglichmachen derartige Inhalte eine sozial-ethische Desorientierung zu befürchten, das Risiko einer Verrohung Heranwachsender ist nicht auszuschließen. Dies kann auch zu einem nachhaltigen Empathieverlust gegenüber Opfern von Gewalttaten führen.

Nachdem nicht ausgeschlossen werden kann, dass es sich bei dem dargebotenen Spiel um Kunst i.S.d. Art. 5 Abs. 3 Satz 1 GG handelt, ist ein Abwägungsprozess zwischen Kunstfreiheit und Jugendschutz vorzunehmen, da nicht nur der Kunstfreiheit, sondern auch dem Jugendschutz Verfassungsrang zugebilligt wird. Bei der Abwägung der Belange des Jugendschutzes mit den Auswirkungen des Grundrechts der Kunstfreiheit ist hier festzustellen, dass die Kunstfreiheit hinter dem Jugendschutz zurückzustehen hat. Durch die reale Wirkung der gezeigten Gewalthandlungen ist hier dem Jugendschutz eindeutig Vorrang zu gewähren. An dieser Stelle ist auch zu berücksichtigen, dass Gewalthandeln zumeist als einzige Handlungsoption dargestellt wird.“

Die Verfahrensbeteiligten wurden form- und fristgerecht über die Absicht der Bundesprüfstelle, über den Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren nach § 23 Abs. 1 JuSchG zu entscheiden, unterrichtet. Sie haben sich hierzu nicht geäußert.

Die Rezensionen der Spieldenkmagazine fallen ganz überwiegend negativ aus. Die künstliche Intelligenz des Spiels sei mit vielen Fehlern behaftet, und die Handlung sei ausschließlich auf die Darstellung extremer Gewalt ausgerichtet, die geradezu zelebriert werde:

“There are a few things I enjoyed about Hatred, but its many and major flaws quickly turned it into a largely forgettable shooter that grew less and less interesting the longer I played. For those hoping for a game in which killing innocent people provides you with some sort of entertainment—be it humor, revulsion, guilt, a vicarious and morbid thrill—you can find it done better, in one way or another, in every other game I’ve mentioned in this review.”

(<http://www.pcgamer.com/hatred-review/>)

„*Hatred versteckt sich hinter einer spannenden Frage, die es nicht beantwortet, es bietet keine Story, kein Setting, mit dem ich mich anfreunden kann - es versagt bis auf die paar spielerischen Stärken in jeder Hinsicht. Es gibt vor, wachrütteln zu wollen, spuckt aber in Wahrheit nur Gift und Galle und verfehlt damit das eigene Thema. Hatred ist ein bösartiges Spiel. Deshalb verdient es eine Abwertung.*“ (Dimitry Halley)

„*So erstaunlich das auch klingen mag, Hatred hat mich zum Lachen gebracht. Nicht, weil ich es so amüsant finde, Unschuldige abzuballern, sondern weil das Spiel seine Inhalte so unglaublich mies rüberbringt. Story?» Grunz, grunz. Ich muss alle umlegen. Grunz, grunz.« Gameplay? Funktional, aber letztlich primitiver, pubertärer Sondermüll. Die angebliche Intention, das Spiel zu entwickeln, war ja, ein Zeichen gegen die nach Meinung der Entwickler überhand nehmende Political Correctness zu setzen. Doch kann das mit einem solch plumpen Machwerk überhaupt gelingen?“ (Kai Schmidt)*

(<http://www.gamestar.de/spiele/hatred/test/hatred,52335,3086462,fazit.html>)

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfakte und auf den des Online-Spiels Bezug genommen. Das Spiel wurde dem Gremium in der Sitzung von dem Spieldenkmester der Bundesprüfstelle in seinen wesentlichen Bestandteilen vorgeführt und erläutert.

GRÜNDE

Das Online-Spiel „Hatred“ war wie beantragt zu indizieren.

Gemäß § 18 Abs. 6 Jugendschutzgesetz (JuSchG) sind Telemedien zu indizieren, wenn die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) dies beantragt, es sei denn der Antrag ist offensichtlich unbegründet oder im Hinblick auf die Spruchpraxis der Gremien der BPjM unvertretbar. Der vorliegende Antrag ist begründet und darüber hinaus im Hinblick auf die Spruchpraxis der BPjM nicht unvertretbar.

Der Spielinhalt ist vielmehr offensichtlich geeignet (§ 23 Abs. 1 JuSchG), Kinder und Jugendliche sozialethisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal „Gefährdung der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihrer Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit“ in § 18 Abs. 1 Satz 1 JuSchG nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung auszulegen ist.

Nach § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG sind Medien u.a. 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.

Verrohend wirkende Medien sind solche, die geeignet sind, auf Kinder und Jugendliche durch Wecken und Fördern von Sadismus und Gewalttätigkeit, Hinterlist und gemeiner Schadenfreude einen verrohenden Einfluss auszuüben. Das ist der Fall, wenn mediale Gewaltdarstellungen Brutalität fördern bzw. ihr entschuldigend das Wort reden. Das ist vor allem dann gegeben, wenn Gewalt ausführlich und detailliert gezeigt wird und die Leiden der Opfer ausgeblendet werden bzw. die Opfer als ausgestoßen, minderwertig oder Schuldige dargestellt werden (Nikles, Roll, Spürck, Erdemir, Gutknecht; Jugendschutzrecht; 3. Auflage; § 18 Rdnr. 5). Daneben ist unter dem Begriff der Verrohung in § 18 Abs. 1 S. 2 JuSchG aber auch 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 (Jörg Ukrow, Jugendschutzrecht, Rdnr. 277).

Mediale Gewaltdarstellungen wirken nach der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle u.a. dann verrohend, wenn Gewalt- und Tötungshandlungen das mediale Geschehen insgesamt prägen. Das ist z.B. dann der Fall, 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. Unter einer detaillierten Darstellung von Gewalt und Gewaltfolgen im o.g. Sinne sind insbesondere Mediengeschehen zu verstehen, in denen Gewalt deutlich visualisiert bzw. akustisch untermauert wird (blutende Wunden, zerberstende Körper, Todesschreie, zynische Kommentare). Unter Umständen 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.

Zu Gewalttätigkeit anreizende Medien stehen in engem Zusammenhang mit den verrohend wirkenden Medien. Während jedoch bei der durch Medien hervorgerufenen „Verrohung“ gleichsam auf die „innere“ Charakterformung abgestellt wird, zielt der Begriff der zu Gewalttätigkeit anreizenden Medien auf die „äußere“ Verhaltensweise von Kindern und Jugendlichen ab. Unter dem Begriff der Gewalttätigkeit ist ein aggressives, aktives Tun zu verstehen, durch das unter Einsatz oder Ingangsetzen physischer Kraft unmittelbar oder mittelbar auf den Körper eines Menschen in einer dessen leibliche oder seelische Unversehrtheit beeinträchtigenden oder konkret gefährdenden Weise eingewirkt wird. Eine Schilderung ist dabei anreizend, wenn sie die Ausübung von Gewalt als nachahmenswert darstellt. Es soll mithin einer unmittelbare Tatstimmung erzeugenden Wirkung entgegengewirkt werden (Jörg Ukrow, a.a.O., Rdnr. 280).

Der Spielauftrag von „Hatred“ besteht ausschließlich darin, menschliche Gegner zu töten und dies darüber hinaus möglichst rücksichtslos zu tun. Insbesondere die „Exekutionen“ präsentieren die vom Protagonisten ausgeführten Hinrichtungen in allen Einzelheiten und zeigen seine unbarmherzige Gesinnung. Bereits die Handlungsanweisung zu Beginn eines jeden Levels macht deutlich, dass einzelne potentielle Opfer des Protagonisten lediglich Teil der Gegnermasse sind („Exterminate the populace (45 remaining)“ = „Vernichte die Bevölkerung (45 verbleibende Personen)“). Gewalt ist eindeutig das prägende Element, sogar der eigentliche Zweck des Spiels und soll vorliegend offenkundig nicht durch anderweitige Spielemente aufgefangen werden, die konsequenterweise hier auch gänzlich fehlen.

Die Art und Weise, in der vorliegend das Töten und Quälen von Menschen präsentiert wird, ist nach Ansicht des Gremiums in extremem Maß geeignet, bei Jugendlichen eine Abstumpfung gegenüber Gewalttaten und -folgen sowie eine Herabsetzung ihrer Mitleidsfähigkeit zu verursachen. Dass die Visualisierung hauptsächlich in schwarz-weißen Farben erfolgt, nimmt den Darstellungen in keiner Weise ihre sozialethisch desorientierende Wirkung. Die in dem Spiel insbesondere in den Exekutionsszenen detailliert ausgespielte Präsentation von rücksichts- und mitleidlos durchgeführten Hinrichtungen beliebiger anderer Menschen trägt dazu bei, dass sadistischen und/oder voyeuristischen Neigungen unter dem Deckmantel eines zur Unterhaltung bestimmten Mediums Vorschub geleistet wird.

Die menschenverachtende Haltung des Protagonisten zeigt sich auch in den Aussagen, mit denen er die Tötung seiner Opfer kommentiert („You don't deserve a natural death.“, „Sometimes I think I kill them too fast.“).

Für Kinder und Jugendliche, die sich in einer Entwicklungsphase befinden, in der ihr Weltbild und ihr Selbstverständnis noch nicht endgültig ausgebildet sind, kann auf Grund der in dem Spiel zu Tage tretenden Missachtung anderer Menschen der Eindruck entstehen, als seien das Schmerzzufügen und das Sich-Weiden an dem Leiden anderer Menschen akzeptierte Verhaltensweisen. Diese Einstellung widerspricht jedoch dem in der Gesellschaft anerkannten Erziehungsziel, Kindern und Jugendlichen die Achtung für die Menschenwürde anderer und das Gebot zur Toleranz sowie den gewaltfreien Umgang miteinander zu vermitteln. Der Inhalt des Spiels ist daher als in höchstem Maße jugendgefährdend einzustufen.

Nach Ansicht des Gremiums werden in „Hatred“ zudem Gewalttätigkeiten gegenüber Menschen in solch menschenverachtender Weise geschildert, dass die Darstellungen nicht nur jugendgefährdend sind, sondern darüber hinaus auch den Tatbestand des § 131 Abs. 1 Satz 1, 3. Variante StGB erfüllen. Nach dieser Vorschrift ist zu bestrafen, wer Schriften (§ 11

Abs. 3 StGB) verbreitet, die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegenüber Menschen in einer Art schildern, die das Grausame oder Unmenschliche des Vorganges in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellen.

Eine die Menschenwürde verletzende Darstellung liegt nicht bereits dann vor, wenn rohe Gewalttaten in aufdringlicher Weise anreißerisch und ohne jegliche sozial sinnhafte Motivation um ihrer selbst willen gezeigt werden. Gewalttätigkeit verletzt für sich genommen die Menschenwürde nicht. Das ergibt sich schon daraus, dass die Darstellung in einer die Menschenwürde verletzenden Weise im Tatbestand als besonderes Merkmal genannt ist, das zusätzlich zur Schilderung der Gewalttätigkeit erfüllt sein muss. Deswegen kann auch weder die Häufung noch die aufdringliche und anreißerische Darstellung von Gewalttätigkeiten für sich allein den Tatbestand erfüllen. (Jörg Ukrow, Jugendschutzrecht, Rdnr. 348 unter Hinweis auf BVerfG NJW 1993, 1459). Es kommt vielmehr darauf an, ob die Darstellung eine (grausame oder unmenschliche) Gewalttätigkeit aus einem der Achtung der Menschenwürde entsprechenden Zusammenhang löst und das Zufügen oder Erleiden der Gewalt zum isolierten und wesentlichen Merkmal der dargestellten Person macht. Das kann auch dann der Fall sein, wenn die Gewalttätigkeiten zwar in eine fiktive Gesamthandlung eingefügt sind, jedoch als deren alleiniges oder beherrschendes Motiv erscheinen (Fischer, Kommentar zum Strafgesetzbuch, 63. Auflage, § 131 Rdnr. 12). Eine Verletzung der Menschenwürde liegt vor, wenn sich aus der konkreten Form der Gewaltdarstellung der Sinngehalt ergibt, es werde der jedem Menschen zukommende Anspruch bestritten, in seiner körperlichen Integrität, seinem Leben und seinem physischen oder psychischen Leiden nicht zum bloßen Objekt fremder Willkür, Belustigung oder Unterhaltung gemacht zu werden (Fischer, a.a.O., § 131 Rdnr. 13).

Das Gremium sieht den Straftatbestand des § 131 StGB vorliegend als verwirklicht an, da das Spiel zumindest zum Teil dem Zwecke dient, durch eine Aneinanderreihung detailliert ausgespielter sadistischer Handlungsweisen und der Aufzeigung der körperlichen und psychischen Qualen der Opfer ein voyeuristisches Interesse beim Betrachter hervorzurufen, der sich so an dem Geschehen delekieren kann. „Hatred“ schildert eine Vielzahl grausamer und unmenschlicher Gewalttaten an Menschen; der Täter geht dabei in rücksichtsloser und menschenverachtender Art und Weise vor. Die Gewaltausübung und deren Folgen werden in den Exekutionsszenen deutlich und lang anhaltend im Bild gezeigt. Es wird sich hierzu dramaturgischer Stilmittel wie Groß- und Nahaufnahme bedient. Die Darstellung grausamster Tötungs- und Verletzungshandlungen zieht sich wie ein roter Faden durch das gesamte Spiel. Aufgrund der vollkommen rudimentären Handlung stellt sich das Spiel als eine zusammenhanglose Aneinanderreihung expliziter Gewalthandlungen dar. Die Opfer erscheinen hierbei jeweils vollkommen beliebig.

Das Gremium hat sich bei der Subsumtion des vorliegenden Sachverhaltes unter den genannten Straftatbestand an der Rechtsprechung zu vergleichbaren Werken des sog. „Torture-Porn“-Genres orientiert. So hat das AG München in seinem Beschluss vom 02.03.2009 (Az. 853 Gs 30/09, 465 Js 306253/08) in der allgemeinen Einziehungssache zu dem Spielfilm „Hostel 2 – Extended Version“ folgendes ausgeführt:

„...Der gegenständliche Film „Hostel 2“ (Extended Version) ist eine gewaltdarstellende Schrift im Sinne der §§ 131 Abs. 1 Satz 1, 11 Abs. 3 StGB. Er besteht aus einer Aneinanderreihung lang ausgespielter, sadistischer Handlungsweisen. Exemplarisch werden hier zwei Szenen, die den Tatbestand des § 131 StGB erfüllen, dargestellt:

(...) Eine der Hauptdarstellerinnen (Lorna) hängt nackt, kopfüber an einer Kette und schreit vor Angst. Eine andere Frau legt sich nackt unter Lorna und schneidet mit einer Sense in deren Körper. Der Betrachter sieht die Schnitte und das Blut und hört die Schreie der Gequälten. Die Täterin wälzt sich – offensichtlich sexuell stimuliert – im herabtropfenden Blut.

Diese Szene zeigt dem Betrachter in menschenunwürdiger Art und Weise einen der Schächtung vergleichbaren Foltermord, der der sexuellen Erregung des Täters dienen soll. Sie ist grausam im Sinne des § 131 Abs. 1 StGB. Zudem kommt in ihr eine menschenverachtende und rücksichtslose Tendenz zum Ausdruck, da grausame und unmenschliche Vorgänge gezeigt werden, um beim Betrachter ein sadistisches Vergnügen am Geschehen zu vermitteln.

(...) Eine Darstellerin (Beth) schneidet ihrem Peiniger Stuart mit einer Schere den Penis ab. Dies ist genau und detailgetreu zu sehen. Blut und Schmerzensschreie untermalen die Szene. Der Penis wird den Hunden zum Fraß vorgeworfen; das Opfer lässt man verbluten.

Neben der Grausamkeit und der menschenverachtenden Tendenz dieser Sequenz kommt hier die Glorifizierung der Selbstjustiz hinzu. Während Selbstjustiz zumindest noch eine ein gewisses, wenn auch verzerrtes Verständnis von Gerechtigkeit erkennen lässt, scheint den Darstellern des Films alles erlaubt zu sein. Irgendwelche Grenzen gibt es nicht mehr. „Hostel 2“ glorifiziert nicht lediglich Selbstjustiz, sondern in der Konsequenz die vollständige Loslösung von den grundlegenden Regeln menschlichen Zusammenlebens. Im Laufe des Films wandeln sich die Opfer in Täter und begehen Taten, die zuvor ihre Peiniger begangen haben. Dem Zuschauer wird dadurch suggeriert, dass z.B. das Verhalten von Beth durch die erlittenen Qualen gerechtfertigt sei. Insoweit wird Gewaltausübung verharmlost und sogar verherrlicht.

Verletzungen und Wunden werde in Großaufnahme gezeigt, die Gewaltszenen mit „durchdringenden“ Schmerzens- und Hilfeschreien untermauert. Auch sind die durch die Gewalthandlung entstehenden Geräusche in aller Deutlichkeit zu hören....“

Das Gremium stuft den Inhalt und die Intensität der Gewaltdarstellungen von „Hatred“ als mit den o.g. Darstellungen vergleichbar ein.

Die Jugendgefährdung ist offensichtlich.

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

Das Spiel fällt grundsätzlich in den Schutzbereich der Kunstfreiheit, Art. 5 Abs. 3 GG. Denn nach ständiger Rechtsprechung (BVerfGE 30, 173; BVerfGE 67, 213; BVerfGE 83, 130) ist Kunst das Ergebnis freier, schöpferischer Gestaltung, in der Eindrücke, Erfahrungen und Phantasien des Künstlers zu unmittelbarer Anschauung gebracht werden. Auch die Wahl eines jugendgefährdenden Inhalts sowie dessen Verarbeitung nach der vom Künstler selbst gewählten Darstellungsart ist von der Kunstfreiheit gedeckt.

Doch hat nach dem Beschluss des Bundesverfassungsgerichts vom 27.11.1990 (NJW 1991, 1471 ff.) auch der Jugendschutz Verfassungsrang, abgeleitet aus Art. 1 Abs. 1, Art. 2 Abs. 2 und Art. 6 Abs. 2 GG. Durch die genannte Entscheidung ist der Bundesprüfstelle aufgegeben, unter Wahrung des Grundsatzes der Verhältnismäßigkeit zwischen den kollidierenden Verfassungsgütern Kunstfreiheit und Jugendschutz abzuwegen, um festzustellen, welchem der beiden Güter im Einzelfall der Vorrang einzuräumen ist. Dabei ist bei einem Werk nicht nur die künstlerische Aussage, sondern auch die reale Wirkung zu berücksichtigen.

Zu dem Spiel finden sich diverse Rezensionen. Diese verweisen durchweg darauf, dass sich „Hatred“ nur durch sein bewusst gewaltbetontes Setting auszeichne. Die Umsetzung sei dabei qualitativ mangelhaft und zeige keinen als künstlerisch einzustufenden Ansatz.

Das Gremium konnte insgesamt keinen die Belange des Jugendschutzes überwiegenden Kunstgrad feststellen. Die Art der Visualisierung (düstere Bilder, schwarz-weiße Darstellung, unterbrochen von roten Bluteffekten) ist durchaus künstlerisch ambitioniert zu nennen, dies ist jedoch auch der einzige künstlerisch ambitionierte Bestandteil des Spiels. „Hatred“ stellt in Bezug auf die Handlung (der Spieler verkörpert einen Amokläufer) und die drastisch präsentierte Gewalt (Hinrichtungen) eine bewusste Provokation dar, was im Rahmen der Kunst grundsätzlich durchaus zulässig ist. Ein dahinterliegender gesellschaftskritischer Ansatz ist dem Spiel allerdings nicht zu entnehmen, womit die Provokation hier zum reinen Selbstzweck verkommt. Es verbleibt somit lediglich die reißerisch inszenierte Präsentation des Amoklaufs und damit eine Abfolge extremster Gewalt. Angesichts der zahlreichen detaillierten und äußerst brutalen Gewaltsequenzen, die, wie oben dargelegt, einzig dem Zweck dienen, ein voyeuristisches Interesse beim Zuschauer zu wecken, hat das

3er-Gremium daher dem Jugendschutz den Vorrang vor der Kunstfreiheit eingeräumt.

Ein Fall von geringer Bedeutung nach § 18 Abs. 4 JuSchG liegt nicht vor. Der Grad der von den Darstellungen ausgehenden Jugendgefährdung ist in keinem Fall als gering, sondern vielmehr als hoch bzw. schwer anzusehen. Auch geht das Gremium aufgrund heutiger technischer Vervielfältigungsmöglichkeiten nicht von einer nur geringen Verbreitung aus.

Der Inhalt des Spiels ist (schwer) jugendgefährdend und verstößt nach Einschätzung des Gremiums darüber hinaus gegen eine in § 18 Abs. 2 Nr. 4 JuSchG genannte Strafnorm (§ 131 StGB). Das Spiel war daher in Teil D der Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen.