

# Listenstreichungsverfahren bei der Prüfstelle für jugendgefährdende Medien

Ein Medium verbleibt nach einer Indizierung für die Dauer von 25 Jahren in der Liste jugendgefährdender Medien. Erst nach Ablauf dieser Frist entfallen die Indizierungsfolgen kraft Gesetzes (§ 18 Absatz 7 Satz 2 JuSchG).

Nur, wenn die Gremien der Prüfstelle den Inhalt des Mediums weiterhin als jugendgefährdend einstufen und eine Folgeindizierung aussprechen, gelten die Rechtsfolgen (für die Dauer von weiteren 25 Jahren) fort.

Dieser verhältnismäßig langen Dauer der mit der Indizierung angeordneten Vertriebs- und Verbreitungsbeschränkungen wird dadurch Rechnung getragen, dass die Rechteinhaberinnen und Rechteinhaber (grundsätzlich jederzeit) die Möglichkeit haben, einen Antrag auf Streichung eines Mediums aus der Liste jugendgefährdender Medien zu stellen. Nach Ablauf von zehn Jahren seit der (letzten) inhaltlichen Entscheidung über das Medium, kann der Antrag auch im vereinfachten Verfahren (vom 3er-Gremium) beschieden werden.

Die Stellung eines Listenstreichungsantrags ist formlos möglich, muss jedoch eine kurze Begründung enthalten, warum das betreffende Medium für nicht mehr jugendgefährdend gehalten wird. Es findet eine Prüfung des Mediums unter sämtlichen Aspekten statt, d. h. die Gremien sind nicht an die Prüfung der Tatbestände der Jugendgefährdung gebunden, auf die die ursprüngliche Indizierung gestützt wurde. Bei einer Prüfung durch das 3er-Gremium muss das Votum der Gremiumsmitglieder einstimmig für die Streichung erfolgen, bei einer Prüfung durch das 12er-Gremium erfolgt eine Streichung dann, wenn sich weniger als 2/3 der Gremiumsmitglieder für einen Verbleib in der Liste aussprechen (umgekehrtes Quorum).

## Listenstreichungen von Nintendo 64- und PC-Spielen

Das 3er-Gremium der Prüfstelle hatte im September 2021 über mehrere Listenstreichungsanträge zu entscheiden, insbesondere bezüglich älterer Spiele.

Gegenstand eines Listenstreichungsverfahrens war das Spiel „Golden Eye 007“ für die Nintendo 64 Konsole. Mit den weiteren Listenstreichungsanträgen wurde die Streichung verschiedener Versionen der PC- bzw. Videospiele „Blood Rayne“ und „Blood Rayne 2“ begehrt.

Die Handlung des Spiels „Golden Eye 007“ knüpft an die Rahmengeschichte der Actionfilmreihe „James Bond“ an. Während des Spiels steuern die Spielenden den britischen Geheimagenten „James Bond 007“ in 18 Levels durch verschiedene in Russland zu erfüllende Missionen. Während dieser kommt es zu Konfrontationen mit unterschiedlichen Gegnern, die die Figur „James Bond 007“ bei Blickkontakt angreifen. Besiegte Gegner lassen Waffen, Munition und weitere für den Spielverlauf relevante Gegenstände fallen und lösen sich nach kurzer Zeit auf.

Das Spiel wurde im Jahr 1998 in die Liste jugendgefährdender Medien aufgenommen. Zur Begründung wurde vorgetragen, das vom Spiel geforderte Handeln bestehe aus exzessiven, fortgesetzten Tötungen. Non-aggressive Konfliktlösungen seien nicht vorhanden. Jedes Töten werde zudem dadurch belohnt, dass die Spielenden dadurch neue Waffen oder mehr Munition erhielten. Das Gremium führte seinerzeit aus, dass derartige Inhalte auf Kinder und Jugendliche verrohend wirken können.

In den Spielen „Blood Rayne“ und „Blood Rayne 2“ verkörpern die Spielerinnen und Spieler die weibliche Figur „Rayne“, die eine Mischung aus

Mensch und Vampirin (sog. Dhampirin) darstellt. Sie gehört der sog. „Brimstone Society“ an, deren Ziel es ist, die Menschheit vor dem Einfluss übernatürlicher Mächte zu schützen.

Das Spielziel in „Blood Rayne“ liegt darin, eine gegnerische Gruppierung daran zu hindern, dem nationalsozialistischen Regime mit Hilfe von mystischen Kräften zur Weltherrschaft zu verhelfen. Das Spiel enthält Symbole des Nationalsozialismus, teilweise in abgeänderter Form.

In „Blood Rayne 2“ besteht das Ziel des Spiels darin, eine gegnerische Gruppe daran zu hindern, eine Substanz freizulassen, die das Sonnenlicht für Vampire unschädlich macht.

Der Hauptdarstellerin stehen in „Bloody Rayne“ und „Blood Rayne 2“ verschiedene und teils an ihrem Körper befestigte Waffen zur Verfügung, mit Hilfe derer Gegner geköpft oder deren Gliedmaßen abgetrennt werden können. Auch kann sie Gegner erschießen.

Die Figur „Rayne“ kann zudem gegnerische Spielfiguren vampirtypisch aussaugen und so ihre durch Verletzungen verlorene Lebensenergie zurückgewinnen. Sie verfügt außerdem über verschiedene Spezialfähigkeiten, die das Kämpfen gegen mehrere Gegner erleichtern oder den bei einem Angriff angerichteten Schaden erhöhen. Diese benötigen in der Regel Energie, welche durch das Eliminieren von Opponenten aufgefüllt werden kann. Je brutaler ein Gegner getötet wird, desto mehr Energie wird dadurch gewonnen.

Die Spiele „Blood Rayne“ und „Blood Rayne 2“ wurden in verschiedenen Versionen in den Jahren 2003 und 2005 aufgrund verrohend wirkender Inhalte indiziert. Zur Begründung wurde ausgeführt, die sozial-ethische Desorientierung rühre aus der Darstellung von Gewalt gegen menschliche oder menschenähnliche Gegner in grausamer und besonders brutaler Form. Zusätzlich werde die Gewaltdarstellung durch die extrem starke Visualisierung der Tötungsvorgänge verstärkt. Besonders auffällig sei in diesem Zusammenhang, dass Gegner auf viele verschiedene Arten getötet und deren Leichen zerstückelt werden können. Die Möglichkeit, die Ego-Perspektive bei Schusswaffeneinsatz einzunehmen, verstärkte die verrohende Wirkung des Spiels.

Die Spiele „Golden Eye 007“, „Blood Rayne“ und „Blood Rayne 2“ wurden nach erfolgter Prüfung durch das 3er-Gremium im September 2021 aus der Liste jugendgefährdender Medien gestrichen.

Die Spiele enthalten nach heutigen Maßstäben keine Inhalte mehr, die eine jugendgefährdende Wirkung entfalten können. Das 3er-Gremium sah jeweils hinreichende distanzschaffende Momente und verneinte bereits auf Tatbestandsebene die damals zur Indizierung führende verrohende Wirkung. Die Gefahr eines den eine Jugendgefährdung begründenden Empathieverlustes besteht bei den Spielen nach heutigen Maßstäben nicht.

Im Spiel „Golden Eye 007“ hat die Einbettung der Handlung in die Rahmengeschichte der Action-Filmreihe „James Bond“ zur Folge, dass auch für minderjährige Rezipientinnen und Rezipienten das Geschehen offenkundig als wirklichkeitsfern zu erkennen ist. Hervorgehoben wurde vom 3er-Gremium auch, dass keine Bluteffekte vorhanden sind und die Gegner nahezu alle gleich aussehen und somit nicht individualisierbar sind.

Die Handlung der Spiele „Blood Rayne“ und „Blood Rayne 2“ ist einer Fantasiewelt zuzuordnen. Rahmung und Umsetzung des Geschehens sind nach Ansicht des 3er-Gremiums derart weit von der Lebensrealität von Jugendlichen entfernt, dass eine hinreichende distanzschaffende Wirkung erzeugt wird. Die Spiele verfügen über eine comichaft überzeichnete und realitätsferne Darstellung von Gewalt und Verletzungen. Eine verharmlosende Darbietung von realen Waffen kann nach heutigen Maßstäben nicht angenommen werden. Auch wird nicht die Botschaft transportiert, dass die gezeigte Gewalt nachahmenswert ist. Die Gegner sind Fantasiewesen und erleiden im Kampf entweder keine sichtbaren Wunden oder es folgt eine äußerst übertriebene Darstellung von Verletzungen, beispielsweise in Form von fontänenartigem Blutspritzen. Diese Art der Überzeichnung setzt sich im gesamten Spielverlauf fort und lässt die Szenen teilweise ins Lächerliche abdriften.

Hinsichtlich des Spiels „Blood Rayne“, dessen Handlung teils Bezug auf das nationalsozialistische Regime nimmt, hat das Gremium zudem den Umstand diskutiert, dass in dem Spiel NS-Symbole verwendet werden. Die Verwendung der Symbole dient dazu, die Antagonisten als deutliches Feindbild zu etablieren. Eine Verherrlichung oder Verharmlosung der nationalsozialistischen Ideologie finden nicht statt.