

Ausgewählte Entscheidungen und Verfahren der Prüfstelle für jugendgefährdende Medien

Nicht-Indizierung eines YouTube-Clips

Das 12er-Gremium der Prüfstelle für jugendgefährdende Medien hatte im Juli 2022 zu prüfen, ob von einem Musikvideo auf der Plattform YouTube eine jugendgefährdende Wirkung ausgeht.

Zu schnellen und Thrash Metal-typisch harten Gitarrenriffs sowie rauem, gutturalem Gesang inszeniert das Musikvideo einen gewalttätigen Gefängnisaufrastand. Die Bild-Ebene zeigt eine blutige Auseinandersetzung zwischen Inhaftierten und Wärtern. Auf Text-Ebene dagegen berichtet das lyrische Ich von seinem Umgang mit der ihn umgebenden Welt, welche es als chaotisch, hass- und gewalterfüllt beschreibt. In dieser sei sich jeder der Nächste. Es verurteilt die gewaltbeherrschte und von Kriegen geplagte Welt. Anstatt die Gewalt und den Hass zu erwidern, nutze das lyrische Ich das Musizieren, um die beschriebenen Eindrücke zu bewältigen.

Fehlende Nähe zur Lebensrealität von Kindern und Jugendlichen

Die im Medium enthaltenen Gewaltdarstellungen bewegen sich im Grenzbereich der Jugendgefährdung, überschreiten diesen jedoch nicht. Die Gewaltausübung erfolgt im Kontext eines Gefängnisaufrastandes, welcher jeglicher Nähe zur Lebensrealität von Kindern und Jugendlichen entbehrt. Kinder und Jugendliche verstehen die genreübliche Dramaturgie des Thrash-Metal-Musikvideos als für die Metal-Szene typische Selbstinszenierung. Die Gewalt wird nicht positiv konnotiert, vielmehr wirken die Taten abstoßend und die Täter verabscheuenswert, sodass Nachahmungshandlungen nicht zu erwarten sind. Die textliche Verurteilung von Gewalt und Hass sowie das Aufzeigen des Musizierens als Ventil wirken zudem relativierend.

Indizierung eines kostenlosen Online-Spiels

Bereits im Dezember 2020 hatte das 12er-Gremium der damaligen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien über ein Online-Spiel zu entscheiden, welches im „Jump’n’Run“-Stil gestaltet war. Die Figuren mussten durch Metropolenstädte Deutschlands gesteuert werden, wobei sie immer wieder auf Hinweisgebende stießen und verschiedenste Gegnerinnen und Gegner zu bekämpfen hatten. Bei diesen handelte es sich teils um Menschen mit Erkennungssymbolen in Form oder Farbenordnung der sog. Regenbogenfahne, die in bestimmter Gestaltung von der internationalen homosexuellen Community als Erkennungsmerkmal verwendet wird, teils um Karikaturen von Personen des realen öffentlichen Lebens. Diese Personen firmierten in dem Spiel unter dem Namen „Globohomo Corp.“. Der Kampf gegen diese Personen(-gruppen) erfolgt mit dem erklärten Ziel des Widerstands und der Befreiung von der „Globohomo Corp.“

Diskriminierung insbesondere von Menschen mit bestimmten sexuellen Orientierungen

Das 12er-Gremium kam zu dem Ergebnis, dass der Inhalt des Spiels verrohend wirke und bestimmte Menschengruppen diskriminiere. Es werde ein Bedrohungsszenario mit einer pauschalen, generalisierenden Ausweisung von Feindbildern bzw. Feindgruppen aufgebaut, gegen die ein aktiver Widerstand geboten erscheine. Eine Fokussierung nehme dabei die Diskriminierung von Menschen ein, die den unter der Bezeichnung „LGBTQIAPK+“ erfassten Gruppen angehörten bzw. mit diesen sympathisierten. Diese würden im Spiel – häufig mittels Anspielungen auf die sog. Regenbogen-Flagge – durchgängig als zu überwindende bzw. zu bekämpfende Personen ausgewiesen. Zwar seien die Figuren gewaltfrei durch die Spiellandschaft zu bewegen, das Spiel

transportiere jedoch durchweg diskriminierende Botschaften. Es werde eine „Wir-gegen-die“-Philosophie vermittelt, die eindeutig sexuelle Orientierung und Selbstbestimmung als Diskriminierungsgrund aufgreife. Untermauert würden die Botschaften durch die direkte Ansprache und Bezugnahmen auf das reale Leben.

Negative Wirkungsannahmen empirisch unterstützt

Eine Unterstützung der Annahmen bzgl. einer jugendgefährdenden Wirkung sei zum einen durch empirische Erkenntnisse hinsichtlich des Ingroup-Outgroup-Thinking gegeben, als auch durch die Relevanz themenbezogener medialer Inhalte während der Entwicklung der eigenen Sexualität im Jugendalter. Die negativen Wirkungen derartiger Botschaft insbesondere auf gefährdungseigene Jugendliche seien empirisch belegt. Die Bildung von In- und Outgroups sei grundlegend ein natürlicher evolutionär-biologischer sowie soziologischer Prozess mit einer orientierungsgebenden, strukturierenden Funktion. Jedoch könnten insbesondere Aspekte wie die Entmenschlichung der Outgroup, die Deindividualisierung oder die Zunahme von Bias zu einem Empathieverlust gegenüber Angehörigen einer Personengruppe führen, die im Extremfall Gewalt gegen Mitglieder der Outgroup wahrscheinlicher werden lassen, welche zudem leichter zu legitimieren und rechtfertigen sei.

Vorrang des Jugendschutzes trotz des satirischen Charakters des Spiels

Im Rahmen der Abwägung der Kunstfreiheit mit den Belangen des Jugendschutzes hat das 12er-Gremium den satirischen Charakter des Online-Spiels und die Geeignetheit, einen Beitrag im Rahmen der politischen Auseinandersetzungen liefern zu können, durchaus anerkannt und gewürdigt. Jedoch hatte die Kunstfreiheit im Ergebnis hinter dem Jugendschutz zurückzutreten, da die von den transportierten Botschaften ausgehende Jugendgefährdung als sehr hoch eingeschätzt wurde. Zu den in hohem Maße jugendgefährdenden Botschaften kam hinzu, dass das Online-Spiel vom Gremium als besonders jugendaffines Verbreitungsmedium eingestuft wurde.