

Urteil

Kopf in der Kreissäge?

Keine verbotene Gewaltdarstellung

Vor Gericht begegnen sich ein Computerspielhersteller als Kläger und die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) als Beklagte. Gestritten wird darüber, ob die Indizierung des vom Kläger vertriebenen Computerspiels *T.E.* zu Recht erfolgt ist. Auf Antrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend hatte die BPjM das Spiel geprüft und entschieden, es wegen „verbotener Gewaltdarstellung“ nach § 131 Strafgesetzbuch (StGB) in die Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen (Listenteil B, siehe Erläuterung).

Bei dem Spiel schlüpft der Spieler in die Rolle eines Polizisten, der den Auftrag erhält, sich undercover in eine mafiose Organisation einzuschmuggeln und diese zu liquidieren. Die Missionen enthalten sowohl Beat 'em up- („Schlag sie zusammen!“) als auch Shooter-Sequenzen. Kämpfer bedienen sich aus einem beträchtlichen Waffenarsenal. Um Gegner schnell und effizient auszulöschen, sind auch sogenannte „environment moves“ (Umgebungsangriffe) möglich: Bei diesen kann der Spieler wahlweise den Kopf der Gegner in eine Kreissäge drücken oder in einen Schmelzofen stecken. Auch gewaltfreie Missionen wie die Installation technischer Gerätschaften sind möglich. Zudem dürfen sich Spieler auch einfach nur amüsieren, z. B. bei Karaokegesang und Autorennen.

Das Verwaltungsgericht Köln entschied am 18.11.2014 zugunsten des Computerspielherstellers, *T.E.* sei zu Unrecht „auf dem Index gelandet“.

Das Spiel weist nach Auffassung des Gerichts keinen strafrechtlich relevanten Inhalt im Sinne des § 131 StGB auf, der eine Indizierung rechtfertige. Dem Gesetzeswortlaut nach werde „lediglich“ derjenige

„mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft, wer

1. eine Schrift (§ 11 Absatz 3), die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildert, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt,

a) verbreitet oder der Öffentlichkeit zugänglich macht,

b) einer Person unter achtzehn Jahren anbietet, überlässt oder zugänglich macht [...].“

Der äußerst komplexe Straftatbestand lässt sich grob gliedern in 1. die „Schilderung grausamer oder sonst unmenschlicher Gewalttätigkeiten“ und 2. die besondere Sinngebung, die Gewalt durch die

Machart ihrer Darstellung/Schilderung erfahre – als Gewaltverherrlichung, -verharmlosung oder Verletzung der Menschenwürde.

Das Gericht schlüsselt die (Tatbestands-) Voraussetzungen detailliert auf und erläutert, warum das Spiel *T.E.* diese gerade nicht erfüllt.

Zunächst wird dargelegt, was unter einer **Gewalttätigkeit** im Sinne von § 131 StGB zu verstehen ist: „ein aggressives, aktives Tun, 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. [...] **Grausam** ist eine Handlung, wenn sie unter Zufügung besonderer Schmerzen oder Qualen körperlicher oder seelischer Art ausgeführt wird und außerdem eine brutale, unbarmherzige Haltung desjenigen erkennen lässt, der sie begeht. [...] Das Merkmal ‚**unmenschlich**‘ soll zum Ausdruck bringen, dass mit menschenverachtender, rücksichtsloser, roher oder unbarmherziger Gesinnung gehandelt wird, so etwa, weil es dem Täter Vergnügen bereitet, völlig bedenkenlos und kaltblütig Menschen zu misshandeln oder zu töten. [...] Gerade das Grausame bzw. Unmenschliche des Vorgangs muss – für den durchschnittlichen Leser, Betrachter usw. – erkennbar den wesentlichen Inhalt der Schilderung ausmachen. [...] Als nicht ausreichend wird daher eine derart distanzierte oder verfremdete Gewaltdarstellung angesehen, in der das Grausame oder Unmenschliche nicht mehr ohne Weiteres erkennbar ist.“

Die Kammer räumt zwar ein, dass es sich beim gewalttätigen Drücken menschlicher Köpfe in Kreissägen und Schmelzöfen grundsätzlich um grausame Tötungs- und Verletzungshandlungen handelt. Sie zweifelt jedoch daran, ob die geforderte Intensität gegeben ist, da die Schilderung jeweils nur kurz, aus einer entfernteren Perspektive und ohne weiter gehende Details erfolge.

Auch werde kein Gesichtsausdruck gezeigt, der eine unbarmherzige Haltung des Täters erkennen lasse.

Auf jeden Fall mangle es der Schilderung aber an der erforderlichen, oben bereits dargelegten besonderen Sinngebung. Zunächst erfolge die Schilderung nicht im Sinne einer **Gewaltverherrlichung**. Diese liege nur bei einer „Berühmung als etwas Großartiges, Imponierendes oder Heldenhaftes“ vor, nicht jedoch bei bloßer Positivbewertung von Gewalt: „Vielmehr bedarf es einer Übersteigerung der positiven Sinngebung von Gewalttätigkeiten dergestalt, dass diese als herausragend, heldenhaft und gerade ‚herrlich‘ interpretiert wird.“

Hier wendet sich das Gericht gegen die Auffassung der Bundesprüfstelle, eine Gewaltverherrlichung liege bereits darin, dass Spieler für sogenannte *Umgebungsangriffe* mit einer gewissen Punktzahl belohnt würden. Einerseits honoriere das Spiel auch den Erfolg we-

niger brutaler Attacken mit gleicher Punktzahl, andererseits würden Brutalitäten weder besonders hervorgehoben, noch erfolge besondere akustische Untermalung, Lob oder „sonstige Bestärkungen des Spielers“.

Aus gleichem Grunde erkennt die Kammer keine **Gewaltverharmlosung**. Eine solche sei nur anzunehmen, „wenn die gezeigten Gewalttaten im gesamten Darstellungszusammenhang und aus Sicht eines verständigen, unvoreingenommenen Betrachters als nicht verwerfliche Form menschlichen Verhaltens oder akzeptables Mittel zur Konfliktlösung dargestellt werden. [...] Dem Begriff der Verharmlosung ist genau wie dem Begriff der Verherrlichung eine wertende Aussage immanent, die über eine bloße Wiedergabe – ungeachtet ihrer Detailgenauigkeit – hinausgeht. ‚Neutrale‘ Gewaltdarstellungen, denen ein wertender Charakter fehlt, erfüllen die tatbestandlichen Voraussetzungen daher nicht.“ Genau das sieht das Gericht hier als gegeben an: eine „bloß“ neutrale Schilderung der gezeigten Kampfsequenzen. Auch bei Betrachtung des Gesamtzusammenhangs erführen die Szenen keine gewaltverharmlosende Wirkung, da das Spielgeschehen im Mafiamilieu angesiedelt sei und die Gewaltspitzen überwiegend zwischen den verfeindeten Gruppierungen stattfänden.

Die Darstellung erfolge auch nicht in einer die Menschenwürde verletzenden Weise, derart, dass **„beim Betrachter eine Einstellung erzeugt oder verstärkt wird, die den fundamentalen Wert- und Achtungsanspruch leugnet, der jedem Menschen zukommt**. Das geschieht insbesondere dann, wenn grausame oder sonstwie unmenschliche Vorgänge gezeigt werden, um beim Betrachter ein sadistisches Vergnügen an dem Geschehen zu vermitteln, oder um Personen oder Gruppen als menschenunwert erscheinen zu lassen.“ Als Beispiele dafür nennt die Kammer Gewaltexzesse, „die u. a. gekennzeichnet sind durch das Darstellen von Gewalttätigkeiten in allen Einzelheiten, z. B. das (nicht nur) genüssliche Verharren auf einem leidverzerrten Gesicht oder auf den aus einem aufgeschlitzten Bauch herausquellenden Gedärmen“ (vgl. Beschlussempfehlung und Bericht des Ausschusses für Jugend, Familie und Gesundheit vom 30.11.1984). Die Schilderung erfolge hier gerade nicht exzessiv und detailgenau, ein sadistisches Vergnügen könne wegen der Kürze und detailarmer Darstellungen der Gewalthandlungen und insbesondere deren Folgen verneint werden: Kameras verharren nicht auf schmerzverzerrten Gesichtern – im Gegenteil: Die Gesichter der Opfer seien ebenso wenig zu sehen wie Verletzungsfolgen, etwa abgetrennte Gliedmaßen, gespaltene Schädel, austretende Hirnmasse. Die Kammer konstatiert, dass das kurz dargestellte spritzende Blut keine andere Annahme rechtfertigt. Sie widerspricht des Weiteren der Ansicht der Bundesprüfstelle, dass allein die hohe Anzahl der Opfer, die zudem entpersonalisiert oder ausschließlich negativ gezeichnet wären, die Tendenz erkennen ließe, die Darstellung der

Gewalt erfolge, um Personen oder Gruppen als menschenunwert erscheinen zu lassen.

Stand des Verfahrens: Das Urteil ist rechtskräftig.

VG Köln, Urteil vom 28.11.2014 - Az. 19 K 5130/13

Erläuterung:

Listenteil B: Das Jugendschutzgesetz (JuSchG) verpflichtet die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), die Liste der jugendgefährdenden Medien zu führen. Die BPjM führt in Teil B alle Trägermedien auf, die sowohl jugendgefährdend sind, als auch einen möglicherweise strafrechtlich relevanten Inhalt haben. Stellt ein Gericht in einer rechtskräftigen Entscheidung fest, dass das Medium nicht strafrechtlich relevant ist, wird es in Liste A umgetragen. Stellt ein Gericht in einer rechtskräftigen Entscheidung fest, dass ein Medieninhalt strafrechtlich relevant ist, wird das Medium zusätzlich in der von der BPjM geführten Übersicht aller bundesweit beschlagnahmten Medien aufgeführt.