

Beschluss vom 11.6.2007, Az.: 167 Gs 551/07

Amtsgericht Hamburg

Beschluss

Az.: 167 Gs 551/07

vom 11.6.2007

Leitsatz d. Red.:

Die Verbreitung des Computerspiels "Dead Rising" (X-Box 360) verstößt gegen das Strafverbot der Gewaltdarstellung nach § 131 StGB.

In dem Ermittlungsverfahren gegen

[...]

wegen Verdachts des Verstoßes gegen § 131 StGB

beschließt das Amtsgericht Hamburg, Abteilung 167, durch [...]:

Auf Antrag der Staatsanwaltschaft Hamburg wird gemäß §§ 74d Abs. 1 StGB, 11 1b Abs. 1, 111m, 111n StPO die allgemeine Beschlagnahme des X-Box 360-Spiels „Dead Rising“, EU-Version sowie UK-Version, Hersteller Capcom-Europe Ltd., [...], London, Großbritannien angeordnet.

Die Beschlagnahme erstreckt sich auf alle Exemplare, die sich im Besitz der bei ihrer Verbreitung oder deren Vorbereitung mitwirkenden Personen befinden sowie die öffentlich ausgelegten oder beim Verbreiten durch Versenden noch nicht dem Empfänger ausgehändigten Exemplare, sowie auf die zur Herstellung der Datenträger gebrauchten und bestimmten Vorrichtungen wie Platten, Formen, Drucksätze, Druckstöcke, Negative, Matrizen oder Masterbänder.

Gründe:

Die Beschuldigten sind aufgrund der bisherigen Ermittlungen verdächtig, in Hamburg und andernorts 2006 Schriften (§ 11 Abs. 3), die grausame und sonst unmenschliche Gewalttätigkeit (gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildern, die

eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt, verbreitet zu haben, indem sie ab dem 07.09.2006 an Versandhändler und sonstige Softwarehändler in Deutschland das X-Box-360-Spiel „Dead Rising“, EU- und UK-Version mit dem Ziel weitergaben, es dadurch zahlreichen potentiellen Käufern zugänglich zu machen.

Es liegen Gründe für die Annahme vor, dass das vorbezeichnete Computerspiel eingezogen wird, da es einen solchen Inhalt hat, dass jede vorsätzliche Verbreitung zur Kenntnis seines Inhalts den Tatbestand der Gewaltdarstellung (§§ 131, 74d StGB) verwirklichen würde.

Das Spiel zeigt eine durch den Spieler steuerbare, einen Menschen darstellende Figur namens „Frank“, die sich in einem Einkaufszentrum aufhält, das u.a. von tausenden von Zombies, die optisch ähnlich wie Menschen aussehen, sowie von sog. „Psychopathen“, die Menschen darstellen sollen, und die sämtlich dem Spieler als Gegner gegenüber treten, bevölkert ist. Diese Gegner kann der Spieler unter Zuhilfenahme von bis zu 250 verschiedenen Waffen eliminieren.

Zu Beginn kann das Spiel lediglich im „72-Stunden-Modus“ gespielt werden. Die Figur muss bis zum Eintreffen eines rettenden Hubschraubers 72 Stunden in dem Einkaufszentrum überleben. Die Rahmenhandlung ist in diesem Modus in insgesamt acht Fälle gegliedert, die der Spieler in serieller Abfolge und unter Zeitdruck erforschen kann. Dabei gilt es, den Ursprung der Zombies aufzudecken und die Rollen verschiedener Personen in den Vorkommnissen zu klären. Nach erfolgreicher Absolvierung dieses Modus werden die Modi „Überzeit“ und „Unendlichkeit“ aktiviert. Bei letzterem geht es darum, losgelöst von jeglicher Handlung lange zu überleben und dabei eine möglichst hohe Punktzahl zu erzielen.

Das Spiel ist darauf angelegt, dass der Spieler die Zombies tötet, das er für das Eliminieren von 1.000, 10.000 oder 53.594 Zombies mit sog. „achievements“ belohnt wird, die im X-Box-360-Konto des jeweiligen Spielers gespeichert werden. Zudem wird auf dem Bildschirm ständig die Zahl der bisher getöteten Zombies angezeigt. Das Spiel zeigt die Tötung der Zombies grafisch sehr deutlich. Diese erfolgt u.a. mit einer Kettensäge, einer überdimensionalen Axt sowie einem motorisierten Rasenmäher. Die Zombies geben dabei Schmerzenslaute von sich; die Zerteilung der Körper ist realistisch dargestellt, wobei zum Zeit auch einzelne Körperteile umherfliegen.

Die Gewaltanwendung auf gegnerische Spielfiguren ruft Blutspritzer und -flecken hervor. Blut findet sich auf Boden und Wänden; manche Areale sind sowohl am Boden als auch an Wänden und Gegenständen so stark mit Blut befleckt, dass die eigentliche Grundfarbe des Untergrundes fast nicht mehr zu erkennen ist. Verletzt oder tötet „Frank“ einen Gegner im „Nahkampf“, ist seine Kleidung blutbefleckt. Teilweise lassen sich dort sogar Knochensplinter oder Gehirnmasse erkennen. Verletzte Zombies, denen nach einer Attacke etwa der Unterschenkel oder der Unterleib fehlt, kriechen umher und ziehen dabei eine Blutspur hinter sich her. Die einsetzbaren Waffen zeigen in drastischer Weise unterschiedliche Folgen beim Gegner. Eine Sichel erlaubt wahlweise das Abschlagen der Beine eines Zombies oder alternativ, je nach vom Spieler gewählter Attacke, das Enthaupten des Gegners. Dabei wird letztgenannter Angriff mit 100 Erfahrungspunkten vergütet, ähnlich wie das Überfahren des Zombies mit einem Rasenmäher oder das gewaltsame Niederschlagen mit einem Baseballschläger, was in beiden Fällen allerdings nur mit zehn Erfahrungspunkten je getötetem Gegner belohnt wird.

Ein überdimensionaler Bohrer erlaubt das Aufspießen eines Zombies auf Bauchhöhe. Wenn der Bohrer dann eingeschaltet wird, beginnt sich der Körper des durchbohrten Zombies unter Austritt von Blutspritzern und -fontänen zu drehen und ist nun seinerseits als Waffe einsetzbar. Vom sich auf dem Bohrer drehenden Zombie getroffene Gegner werden zu Boden geschleudert, der rotierende Zombie verliert nach und nach alle Gliedmaßen, bis sich nur noch ein blutiger Rumpf auf dem Bohrer dreht, der aus allen Wunden stark blutet.

Auf dem Weg zur Erfüllung des Spielziels rückt das Leid eines Gegners völlig in den Hintergrund. Die feindlichen Figuren stehen zwischen dem Spieler und dem Erfüllen der jeweiligen Mission oder fungieren nur als Punktlieferanten, die den Status der Spielerfigur verbessern. Sie müssen zum Teil auch zwangsläufig getötet werden, wenn sie etwa Wege blockieren oder für die Entwicklung der Rahmenhandlung eliminiert werden müssen. Das Umgehen oder Passieren der Gegner ist oftmals, nicht praktikabel, da man vor allem im späteren Spielverlauf von Dutzenden Zombies eingekesselt wird. Zudem hinterlassen viele Gegner nach ihrem Tod Waffen, sodass ein weiterer besonderer Anreiz besteht, diese zu töten. Insbesondere die „Psychopathen“ hinterlassen besonders starke und durchschlagskräftige Waffen.

Vergehen, strafbar gemäß § 131 Abs. 1 Nr. 1 StGB