Entscheidung Nr. VA 1/04 vom 13.9.2004
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 177 vom 18.9.2004

Antragsteller:
1. Bundesministerium für Familie,
Senioren, Frauen und Jugend
Ref. 504a
Rochusstraße 8-10
53123 Bonn
Az. 504-2334-1/565

2. Bayerisches Landesjugendamt
Postfach 200552
80005 München
Az. 2 10 03/001/04

Verfahrensbeteiligte:
EIDOS Interactive
Deutschland GmbH
Große Elbstraße 145 d
22767 Hamburg

bevollmächtigter Rechtsanwalt:
[redacted]

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat auf die am 7.9.2004 und 10.9.2004 eingegangenen Indizierungsanträge am 13.9.2004 gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

stellvertretende Vorsitzende:

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:

Träger der freien Jugendhilfe:

[redacted]

einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel
„Shellshock Nam '67" (engl.)
PC DVD-ROM
Eidos, Hamburg,

wird gemäß § 23 Abs. 5 JuSchG vorläufig in Teil A der Liste der jugendgefährdenden Medien eingetragen.
Die Frist des § 23 Abs. 6 Satz 1 JuSchG wird um einen Monat verlängert.

SACHVERHALT

Verfahrensgegenständlich ist das PC-Spiel „Shellshock Nam `67" in der englischsprachigen Version, das von „Guerilla Games", Amsterdam entwickelt wurde und in Deutschland vom Publisher Eidos Interactive Deutschland GmbH, Hamburg, vertrieben wird. Das Spiel erschien am 2.9.2004 als PC DVD-ROM Version. Eine lokalisierte Fassung erscheint nicht.

Die minimalen Systemvoraussetzungen, die erfüllt sein müssen, um das Spiel in Betrieb nehmen zu können, stellen sich wie folgt dar: PC-Computer mit Pentium III 1Ghz (oder ähnliche Athlon CPU), 256 MB RAM, eine 100% DirectX 8.1 kompatible Grafikkarte mit 32MB RAM und T&L Unterstützung (ab Geforce 3), eine 100% DirectX 8.1 kompatible Soundkarte, ein DVD-Laufwerk, 3 GB freien Festplattenspeicher, Tastatur und Maus, sowie Windows 2000 oder XP mit Administratorrechten.

Der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) wurde das Spiel nicht zur Erteilung eines Alterskennzeichens vorgelegt.

Der Spielinhalt ist im Wesentlichen wie folgt:
„Shellshock Nam `67" stellt die Erlebnisse eines US-amerikanischen Soldaten mit seiner Einheit in dessen ersten Einsätzen im Vietnamkrieg des Jahres 1967 dar. In insgesamt 11 Missionen steuert der Spieler dabei die Spielfigur aus der „3rd-Person-Perspektive". Die Spielfigur agiert als Teil einer Einheit, wobei die anderen Soldaten vom Computer gesteuert werden und den Spieler unterstützen. Der Spieler schaut der Spielfigur wahlweise von hinten über den Kopf oder über die rechte Schulter, wobei die letztgenannte Position das Zielen auf Kosten der Bewegungsgeschwindigkeit der Spielfigur erleichtert. Die einzelnen Spielabschnitte („Level") stellen sich als dichter Dschungel, weitläufige Reisfelder, Dörfer, Städte oder enge Tunnelsysteme dar und sind z.T. von Zivilisten besiedelt. Durch Wettereffekte und in den Leveln umherlaufende Tiere wird der Eindruck einer lebendigen Spielwelt vermittelt. Dieser Effekt wird auch durch die z.T. im Missionsverlauf auftretenden Fallen verstärkt, die der Spieler in kleinen Geschicklichkeitsspielen oder durch Beschuss entschärfen kann.

Der Spielfigur stehen zahlreiche genretypische Waffen zur Verfügung, die dem Setting des Spieles angepasst sind. So können Kampfmesser, Macheten, diverse Pistolen, Gewehre und Granaten, sowie Flammen- und Granatwerfer verwendet werden. Die Spielfigur kann dabei jedoch nur eine Pistole, eine großkalibrige Waffe (Gewehr, Flammenwerfer oder Granatwerfer), ein Messer (z.B. Kampfmesser oder Machete) und Granaten tragen. Zu Beginn einer Mission ist die Spielfigur bereits mit einem Waffenarsenal samt passender Munition ausgestattet, kann aber bei getöteten Gegnern Munition oder Waffen finden und diese dann auch verwenden. Die Gegner werden als dunkel gekleidete Personen mit den für Reisbauern typischen Hüten oder als Soldaten in Uniform dargestellt.

Der körperliche Zustand der Spielfigur wird recht ungewöhnlich, durch ein Symbol am oberen linken Bildschirmrand, visualisiert. Eine blau dargestellte v-förmige Anzeige gibt die Ausdauer des Spielers an, die bei Sprints sinkt, sich in Ruhepausen hingegen erholt. Drei horizontal angeordneten Streifen zeigt das sog. „shock meter" an. Durch jeden Treffer steigt die Anzeige, bis schließlich, bei zu vielen Treffern in kurzer Folge, die Anzeige bis zum Maximum gefüllt ist und schließlich die Gesundheit der Spielfigur leidet. Die Spielfigur erholt sich nach kurzer Zeit ohne getroffen zu werden vom Schock. Die Gesundheit wird durch ein anfangs grünes, lilienförmiges Symbol dargestellt. Wird die Spielfigur zu oft getroffen, verändert sich die Farbe des Symbols von grün über orange zu rot, bis die Spielfigur schließlich

stirbt. Durch das Einsammeln von Verbandskästen, die in den Spielabschnitten zu finden sind, lässt sich die Gesundheit der Spielfigur verbessern.

Die Missionsziele reichen von der Befreiung gefangener US-Soldaten und Zivilisten über die Zerstörung von strategisch wichtigen vietnamesischen Einrichtungen wie Waffendepots, Flugabwehrkanonen oder Abhöreinrichtungen, die Versorgung von US-amerikanischen Soldaten, die Bergung von verletzten US-amerikanischen Soldaten bis hin zum eigentlichen Ziel des Spieles, der Tötung des Vietcong Generals Diem (Spitzname „King Cong"). Die Geschichte des Spieles wird in zahlreichen Videoclips oder Szenen, die in der Spielgrafik ablaufen, vorangetrieben.

Die Missionen unterliegen theoretisch keinem Zeitlimit, jedoch gibt es nach Ende einer jeden Mission ein sog. „debriefing", bei dem die abgeschlossene Mission statistisch ausgewertet wird. So werden erfüllte Nebenziele („secondary objectives"), die für die Mission benötigte Zeit, die Anzahl getöteter Gegner, Kopfschüsse, abgefeuerter Kugeln, gefundener Gegenstände und Trophäen sowie eingenommener „Chits" (die Währungseinheit im Spiel) angezeigt. „Chits" kann man in Medikamente (die z.B. das Zielen erleichtern bzw. die Ausdauer schneller als gewöhnlich regenerieren lassen), Postkarten mit pin-up girls, eine Zugangsberechtigung für den Rotlichtbereich des Basiscamps oder Prostituierte investieren.
Erfüllt man in einer Mission bestimmte Voraussetzungen, wie z.B. mindestens 100 getötete Gegner, 50 Kopfschüsse und schließt zudem die Mission in höchstens zwanzig Minuten erfolgreich ab (die Zahlenangaben variieren je nach Mission), verdient man sich einen „Silver Star".

Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend beantragte mit Schreiben vom 7.9.04 die Indizierung des oben genannten Spiels, da dessen Inhalt geeignet sei, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden. Der Sinn des Spieles liege vorrangig in der übertriebenen Gewaltdarstellung, die den Krieg nicht kritisch und neutral, sondern in aller Grausamkeit zeige.

Das bayerische Landesjugendamt beantragte mit Schreiben vom 9.9.04 ebenfalls die Indizierung des Spiels, da dessen Inhalt geeignet sei, Kinder und Jugendliche sozialethisch zu desorientieren. Diese mögliche Desorientierung ergebe sich zum einen im Hinblick auf die verrohende Wirkung des gezielten und ausufernden Tötens von menschlichen Gegnern und zum anderen im Hinblick auf die verharmlosende Darstellung von kriegerischen Handlungen zu Unterhaltungszwecken.
Um die unterschiedlichen Missionen erfolgreich beenden zu können, sei der Spieler gezwungen, mit intensivem Waffeneinsatz und emotionaler Härte Konflikte zu lösen und dabei den umfangreichen Tod von militärischen Gegnern und Zivilisten billigend in Kauf zu nehmen. Die realistischen Kampf- und Sterbegeräusche führten dazu, dass sich der minderjährige Spieler gefühlsmäßig sehr intensiv auf das Spiel einlasse. Eine wünschenswerte kritische kognitive Reflexion des aggressiven Spielinhalts sei aufgrund dieser hohen psychischen Beanspruchung nicht möglich.
Gewalttätige Handlungen gegen Menschen würden hier im großen Stil und in epischer Breite dargestellt. Das Leiden einzelner Menschen habe keine Bedeutung und die Vielzahl der Opfer werde billigend in Kauf genommen.
Der Grundsatz, dass ein Krieg kein Mittel zur Durchsetzung politischer Interessen sein darf, werde durch die verharmlosende Inszenierung dieses Krieges in einem Computerspiel in Frage gestellt. Die erzieherischen Bemühungen, Kindern und Jugendlichen Krieg nur als letztes

mögliches Mittel einer Konfliktlösung zu präsentieren, werde in ganz erheblichem Maße beeinträchtigt durch die Vermarktung eines historischen Krieges zu Unterhaltungszwecken.
Die jugendgefährdende Wirkung des Spiels sei offensichtlich, sodass im Hinblick auf das hohe Gefährdungspotenzial dieses Spieles das Landesjugendamt anregt, die Entscheidung über die Listenaufnahme möglichst zeitnah zu treffen.

Die Verfahrensbeteiligte wurde per Telefax davon benachrichtigt, dass über das Spiel gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren und im Wege einer vorläufigen Anordnung nach § 23 Abs. 5 JuSchG entschieden werden solle. Ihr wurde Gelegenheit zur Stellungnahme gegeben.

Der Verfahrensbevollmächtigte der Verfahrensbeteiligten beantragt mit Schreiben vom 13.9.2004 die Ablehnung des Indizierungsantrages im Wege der vorläufigen Entscheidung, da schon die Gefahr der kurzfristigen Verbreitung im großen Umfang, die für eine kurzfristige Anordnung nach § 23 Abs. 5 erfüllt sein muss, nicht gegeben sei. Stattdessen sei eine Prüfung des Spieles nur im regelmäßigen Verfahren vor dem 12er-Gremium möglich.

Der Verfahrensbevollmächtigte führt im Wesentlichen aus, dass die Gefahr der kurzfristigen Verbreitung in großem Umfang nicht gegeben sei und fügt zur Unterstreichung seiner Aussagen die Media Control Charts der 36. Kalenderwoche bei. Weiterhin sei „Shellshock Nam `67" weder in technischer Hinsicht besonders fortschrittlich, noch in Punkto Spielspaß als überdurchschnittlich einzustufen, weshalb das Spiel nur in geringer Stückzahl produziert worden sei und geringe Verkaufszahlen erwartet würden. Aufgrund dieser beiden Aspekte sei der Tatbestand des § 23 Abs. 5 nicht erfüllt und eine vorläufige Anordnung der Indizierung rechtswidrig.

„Shellshock Nam `67" sei ein Computerspiel, welches den Krieg realistisch darstelle. In der Vergangenheit seien Filme, die ein ähnliches Maß an Realität dargestellt hätten, zu Antikriegsfilmen erklärt und prämiert worden.

Zudem sieht der Verfahrensbevollmächtigte weitere, von den Antragsstellern angeführte Kritikpunkte als nicht erfüllt an. So wäre eine „bislang nicht dargestellte Grausamkeit und Brutalität" nicht nachvollziehbar. Dass der Spieler gezwungen sei, Zivilisten töten zu müssen, sei „nachweislich falsch". Das Töten des Dorfanführers habe zur Folge, dass „die Mission nur noch schwer und unter erheblichen Anstrengungen erfüllbar" sei. Gewalt gegenüber unbewaffneten Zivilisten sei zudem mit spieltechnischen Nachteilen verbunden, da Munition knapp sei und nicht mit Schüssen auf Unbewaffnete verschwendet werden dürfe. „Shellshock Nam `67" würde an keiner Stelle des Spieles ein gewalttätiges Verhalten des Spielers belohnen. In der Entscheidung Nr. 5133 vom 1.8.2002 habe die Bundesprüfstelle zudem Kopfschüsse nicht beanstandet, „weil dieses Vorgehen grafisch nicht belohnt wurde". Die Tatsache, dass Zivilisten durch ungezielte Schüsse getroffen werden können, sei Ausdruck von Realismus. Viel fragwürdiger sei es, dem Spieler zu suggerieren, dass ungezielte Schüsse keinerlei Effekt hätten.

Der Verfahrensbevollmächtigte verweist des Weiteren auf den Umstand, dass die Verfahrensbeteiligte einen Aufkleber auf der Verpackung habe anbringen lassen, der in roter Schrift darauf hinweist, dass „kein Verkauf an Personen unter 18 Jahren" stattfinden dürfe. Außerdem führe die englische Sprache des Spieles dazu, dass „Shellshock Nam `67" nur von Erwachsenen gekauft werde, da für die „umfangreichen Auftragsvergaben" ausgeprägte Fremdsprachenkenntnisse erforderlich seien.

Am 8.9.2004 und 14.9.2004 stellte die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien eine Recherche über die Verfügbarkeit von „Shellshock Nam`67" an. Bei der Recherche wurde Wert auf die Tatsache gelegt, dass es sich tatsächlich um die PC DVD-ROM Version des Spieles handelte und nicht etwa um eine Version für die Playstation 2 oder die X-Box. Die Recherchen ergaben, dass die PC DVD-ROM Version von „Shellshock Nam `67" in „Media-Markt" Filialen in Hamburg, Berlin, Köln, Leipzig und München erhältlich war. Bundesweit führen auch Filialen der Handelsketten „ProMarkt", „Karstadt" und „Saturn" das verfahrensgegenständliche Spiel.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfakte und auf den des Computerspiels Bezug genommen. Das Spiel wurde den Mitgliedern des Dreiergremiums in der Sitzung vom 13.9.2004 in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert. Sie haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einstimmig beschlossen und gebilligt.

G R Ü N D E

Das Computerspiel „Shellshock Nam `67" (engl.), Eidos Interactive Deutschland GmbH, Hamburg, war antragsgemäß zu indizieren. Die vorläufige Listenaufnahme des Computerspiels ist anzuordnen, da die Gefahr einer kurzfristigen Verbreitung in großem Umfang besteht. Die Frist zur Entscheidung über die endgültige Listenaufnahme gemäß § 23 Abs. 6 Satz 1 JuSchG wird um einen Monat verlängert, weil der frühestmögliche Termin zur mündlichen Verhandlung des Zwölfergremiums der 4.11.04 ist.

Die endgültige Listenaufnahme ist offensichtlich zu erwarten, denn der Inhalt des Computerspiels ist 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.

Der Oberbegriff des Gesetzes „sittlich zu gefährden", der im Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte (GjS) formuliert war, ist in dem seit dem 1.4.2003 geltenden Jugendschutzgesetz nunmehr ersetzt worden durch o.g. Begriff. Gleichwohl ist der anzulegende Prüfungsmaßstab für die Jugendgefährdung davon nicht berührt. Auch in der Begründung zum Jugendschutzgesetz (Drucks. 14/9013, S. 58) wird ausdrücklich erwähnt, dass sich die Beurteilungskriterien inhaltlich nicht durch die neue Formulierung verändert haben.

Zu den nach § 18 Abs. 1 JuSchG jugendgefährdenden Medien zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien.

Verrohend wirkende Medien sind dabei 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. Dies 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, Umbach; Jugendschutzrecht; § 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).

Spiele, die den Spieler zur Vernichtung menschlicher bzw. menschenähnlicher Wesen auffordern und diese Vorgänge detailfreudig und darüber hinaus so darstellen, dass die Tötungsvorgänge als besonders brutal eingestuft werden müssen, sind in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle stets als verrohend eingestuft worden.

Das verfahrensgegenständliche Spiel zeigt nach Auffassung des Dreiergremiums die Darstellung von Gewalt in grausamer und menschenverachtender Form sowie mit erschreckender Selbstverständlichkeit und Unbekümmertheit. Die Gewaltdarstellung wird vor dem historischen Hintergrund des Vietnamkrieges aufgezeigt, was die dargestellten Gräueltaten aber nicht ansatzweise rechtfertigen kann. Die Beschreibung des historischen Hintergrundes beschränkt sich zudem auf eine allgemeine Erklärung des Vietnamkrieges im Intro des Spieles und einen Abdruck des im Intro verwendeten Textes im Handbuch des Spieles.

Das Spiel verleitet den Spieler zu einem reflexartigen Töten aller Figuren, denen der Spieler begegnet. Es ist nicht nötig, zwischen feindlichen, freundlichen und neutralen Figuren zu unterscheiden, denn das Töten von Zivilisten hat keinen negativen Einfluss auf das weitere Spiel. Durch die Tatsache, dass der Spieler Soldaten der eigenen Einheit und andere Figuren auf Seiten der Amerikaner (z.B. einen entführten amerikanischen Journalisten) weder verletzen noch töten kann, wird das reflexartige Töten aller Figuren im Spiel noch verstärkt. Da der Spieler keine negativen Effekte, wie eine aufgrund der kleineren Einheit schwierigere Mission, einen Abbruch der Mission oder rechtliche Konsequenzen durch vom Spieler verletzte oder getötete Mitstreiter befürchten muss, kann er auf alles schießen, was sich bewegt. Im Zweifelsfall ist die getroffene Person ein der eigenen Einheit zugehöriger Soldat, der aber unverletzt bleibt.

Das Spiel zwingt den Spieler weiterhin zur aktiven Anwendung von Waffengewalt gegen unbewaffnete Zivilisten. Die Spielfigur erhält in der zweiten Mission des Spieles den Befehl, einen flüchtenden und unbewaffneten Zivilisten aufzuhalten. Da der flüchtende Zivilist schneller läuft als der Soldat im Sprint, verleitet der Befehl den Spieler dazu, den Zivilisten hinterrücks niederzuschießen. Zwar hält der flüchtende Dorfbewohner nach einer längeren Verfolgungsjagd an, der Spieler dürfte hier aber von der Schusswaffe Gebrauch machen, da er den Flüchtenden nicht einholen kann und er zudem nicht weiß, dass der Flüchtende seine Flucht nach einer bestimmten Strecke aufgibt. Der Umstand, dass der flüchtende Dorfbewohner seine Flucht nach einer bestimmten Strecke aufgibt, dürfte nahezu allen Spielern verborgen bleiben. Durch Tötung des Flüchtenden geht der Spieler „auf Nummer sicher", er erfüllt das Missionsziel. Die Erfüllung der Mission wird nicht durch eine evtl. gelungene Flucht des Zivilisten gefährdet. Nach der Tötung des flüchtenden Dorfbewohners sind die restlichen Dorfbewohner, die sich als auf dem Boden sitzende, unbewaffnete Zivilisten darstellen, urplötzlich mit Macheten bewaffnet. Vollkommen unlogisch erscheint sowohl das plötzliche Auftauchen der Macheten in den Händen der Dorfbewohner als auch deren Angriff auf vier schwerbewaffnete US-Soldaten, der den sicheren Tod bedeutet. Völlig unzutreffend ist auch die Aussage eines Mitgliedes der eigenen Einheit: "Ambush! The villagers have armed themselves. Fire at will." Von einem Hinterhalt kann in diesem Fall, in dem neun unbewaffnete, auf dem Boden sitzende Dorfbewohner von vier schwerbewaffneten US-Soldaten umzingelt sind, jedoch nicht die Rede sein. Vielmehr dient die vorgenannte Aussage der Legitimierung

von Waffengewalt gegen die Dorfbewohner, die durch diesen Ausspruch und das plötzliche Auftauchen von Macheten in ihren Händen von Zivilisten zu Gegnern und damit zu einer Bedrohung erhoben werden sollen. Ein Warnschuss in die Luft würde in einem solchen Fall genügen, um die Dorfbewohner von einem Angriff abzuhalten.

Bei der gewaltsamen Niederschlagung des Aufstandes überlebte beim mehrfachen Spielen der Mission häufig ein Dorfbewohner, der - plötzlich wieder unbewaffnet - angeschossen und vor Schmerzen stöhnend am Boden liegt. Das Spiel setzt die Mission mit der Einblendung des nächsten Zieles erst nach der Tötung dieses Bauern fort. Das bedeutet: Tötet der Spieler den Bauern nicht, kann er das Spiel nicht fortsetzen. Die anderen Mitglieder der Einheit töten den Dorfbewohner auch nach minutenlangem Warten nicht, so dass der Spieler, will er die Mission fortsetzen, diesen unbewaffneten Verletzten töten muss. Der Verfahrensbevollmächtigte wendet zu diesem Punkt ein, die Behauptung, man müsse auf unbewaffnete Zivilisten schießen, sei „nachweislich falsch". Diese Argumentation ist, wie vorgenanntem Missionsablauf zu entnehmen ist, nicht haltbar.

Weiterhin gibt der Verfahrensbevollmächtigte an, die Mission könne, wenn man den Flüchtenden niederschieße und anschließend von den verbleibenden neun Dorfbewohner angegriffen werde, „nur noch schwer und unter erheblichen Anstrengungen" erfüllt werden. Auch dies trifft nicht zu. Die Dorfbewohner sind mit Macheten bewaffnet, die Soldaten hingegen mit automatischen Waffen. Mit Hilfe der anderen Soldaten der Einheit können die Dorfbewohner problemlos ausgeschaltet werden, bevor sie den Spieler erreichen. Selbst alleine könnte der Spieler ohne Probleme der Situation Herr werden, da die Dorfbewohner sich dem Spieler erst bis auf kurze Distanz nähern müssen, um ihn verletzen zu können. Der Spieler kann die Dorfbewohner hingegen aus großer Distanz töten. Zudem ist der Spieler, wie bereits erklärt, nur sehr schwer zu verletzen, da zunächst nur das sog. „shock meter" und erst danach die Gesundheit in Mitleidenschaft gezogen wird.

Im weiteren Spielverlauf tauchen wiederholt urplötzlich Macheten in den Händen von Zivilisten auf, damit der Spieler keine Unbewaffneten töten muss, sondern die Machete als „Waffe" und Ausrede vorgeschoben werden kann. Verschärfend kommt hinzu, dass der Spieler im Laufe des Spieles mehrmals die Anweisung erhält, auf alles zu schießen, was sich bewegt (Mission 6: „No doubtfuls out here: if it moves, shoot it!", Mission 9: „You see any doubtfuls, you try to kill them, okay?!"). Die Anweisungen kulminieren in der Aussage, auf alles zu schießen, was sich bewegt, selbst wenn das Ziel unbewaffnet ist (Mission 9, nach Kowalskis Tod: „Don't hold back... if it moves shoot it, even if they aren't armed."). Der Spieler gelangt so zu dem Eindruck, dass die Anwendung von Waffengewalt, besonders gegen Unbewaffnete, gerechtfertigt ist. Dieser Umstand kann gerade bei jugendlichen Spielern zu einer Abstumpfung und einem Herabsetzen ihrer Mitleidsfähigkeit führen. Das in der Gesellschaft allgemein anerkannte und angestrebte Erziehungsziel von Kindern und Jugendlichen, das Leben, die Menschenwürde und die körperliche Unversehrtheit Anderer zu achten, wird in diesem Spiel vollkommen negiert.

Sobald die Zivilisten eine Machete tragen, die keine wirkliche Bedrohung für den Spieler darstellen, tauchen sie, nachdem sie getötet wurden, als „kill" in der Statistik am Ende der Mission auf. Tötet man hingegen einen Unbewaffneten, taucht dieser nicht in der Statistik auf. Eine Machete als Legitimation für die Tötung eines Zivilisten zu verwenden und so den Zivilisten als sportliche Trophäe, die dem Spieler in der Endabrechnung bei der Jagd auf Auszeichnungen gutgeschrieben wird, zu missbrauchen, macht die bedenkliche Zielsetzung dieses Computerspiels noch deutlicher.

Auch entstehen dem Spieler durch die Tötung keinerlei Nachteile, wie der Verfahrensbevollmächtigte unzutreffend behauptet. Der Spieler hat im Gegenteil die Möglichkeit, leicht bewaffnete Gegner, die nicht wie andere Gegner über Schusswaffen verfügen, und so nur - wenn überhaupt - auf kurze Distanz gefährlich werden können, ohne große Schwierigkeiten zu töten, sogar ohne dabei seine Gesundheit aufs Spiel setzen zu müssen.

Der Verfahrensbevollmächtigte stellt weiterhin dar, das gewalttätige Vorgehen des Spielers sei durch die Verwendung von Munition für die Tötung von Zivilisten mit Nachteilen behaftet, da Munition im gesamten Spiel knapp bemessen sei; die Tötung von Zivilisten führe so zu einem spieltechnischen Nachteil. Dies ist jedoch ebenfalls nicht richtig. Da der Spieler Waffen und Munition getöteter Gegner aufnehmen kann, kommt es im ganzen Spiel zu keinem Munitionsengpass. Erst bei äußerst verschwenderischem Umgang mit Munition, und auch dann noch höchst selten, wird die Munition knapp.

Nach Angaben des Verfahrensbevollmächtigten ist der Umstand, dass Zivilisten von fehlgeleiteten Kugeln getroffen werden können, Ausdruck des Realismus des Spieles. Da dieser Umstand aber nur auf Gegner zutrifft, Mitglieder der eigenen Einheit hingegen von Kugeln, die der Spieler abgefeuert hat, unverletzt bleiben, kann hier nicht mit Realismus argumentiert werden. Vielmehr wird mit zweierlei Maß gemessen, was, wie bereits aufgezeigt, im Endeffekt dazu führt, dass der Spieler ohne großes Nachdenken auf alles schießen kann, was sich bewegt. Angehörige der eigenen Einheit werden ja nicht verletzt und somit sind keine Nachteile zu befürchten. Der fehlende Realismus wird durch die folgenden Punkte noch deutlicher. Zunächst ist auf das Missverhältnis der Trefferwirkung hinzuweisen. Der Spieler kann einen Gegner mit einem gezielten Kopfschuss töten, kann jedoch selber mehrfach getroffen werden, bevor er überhaupt Schaden nimmt. Weiterhin sei darauf hingewiesen, dass die Soldaten der eigenen Einheit über einen unendlichen Munitionsvorrat verfügen.

Der Spieler ist während des gesamten Spielverlaufs gezwungen, fortlaufend Menschen zu töten. Eine andere Konfliktbewältigung ist nicht vorgesehen und auch nicht möglich. Dabei übt der Spieler das Töten von Menschen spielerisch ein. In der Folge wird Gewalt als wichtig und selbstverständlich dargestellt, um bestimmte Ziele, wie z.B. den Erhalt von Informationen von Gefangenen zu erreichen. Es besteht zwar ganz theoretisch in einzelnen Missionen die Möglichkeit, ohne die Tötung von Menschen voranzukommen. Die Umstände, unter denen dieser Spielverlauf möglich wäre, sind jedoch derart aufwändig und langwierig, zudem auch vom Spielkonzept nicht wirklich vorgesehen, dass Computerspieler diesen Weg aller Wahrscheinlichkeit nach nicht wählen werden.

Auch die Argumentation des Verfahrensbevollmächtigten, die Bundesprüfstelle habe in der Entscheidung Nr. 5133 vom 1.8.2002 (Computerspiel „Operation Winback") den Umstand, dass Gegner durch Kopfschüsse getötet werden können, nicht beanstandet, da dieses Vorgehen grafisch nicht belohnt werde, führt im vorliegenden Fall nicht zu einem vergleichbaren Ergebnis. Tatsächlich wird der Spieler in „Shellshock Nam `67" beim Töten von Gegnern durch Kopfschüsse auf zweierlei Art grafisch belohnt: Zunächst ist die relativ spektakuläre Art der Darstellung von Kopftreffern anzuführen. Der Kopf platzt unter Beschuss förmlich auf. Außerdem, und dieser Umstand wiegt nach Auffassung des Dreiergremiums ebenso schwer, wenn nicht schwerer, werden Kopfschüsse in der Statistik am Ende der Mission angegeben und verhelfen dem Spieler im Zusammenhang mit getöteten Gegnern und benötigter Zeit zu Auszeichnungen in Form von Orden. Der Spieler spart auch Munition, da ein Kopftreffer sofort tödlich wirkt, beim Beschuss des Körpers hingegen werden mehrere Kugeln benötigt, um den Gegner zu töten. Von daher ist, auch wenn kein Munitionsmangel vorliegt, die Tötung von Gegnern durch Kopfschuss die ökonomischste Art des Tötens, die zudem be-

sonders honoriert wird. Vielen Spielern dürfte aus diesem Grunde daran gelegen sein, möglichst alle Gegner per Kopfschuss zu töten.

Die visuelle und akustische Darstellung von Gewalt erreicht ein in Computerspielen bislang selten gezeigtes Ausmaß: Beim Beschuss neutraler oder feindlicher Figuren wird je nach getroffenem Körperteil ein Arm, ein Bein oder der Kopf abgerissen. Die getöteten Figuren bleiben in ihren Blutlachen liegen. Durch das Anschleichen an Gegner besteht die Möglichkeit, diesen von hinten mit dem Messer die Kehle durchzuschneiden. Nähert man sich einem Gegner auf eine bestimmte Distanz, kann man ihn mit einem Hieb des Gewehrkolbens töten. Eine von einer Granate getroffene Figur wird von dieser förmlich zerrissen - zwei auf die Erde fallende Arme sowie ein Schuh sind zu sehen. Der Höhepunkt der Gewaltdarstellung wird in Videosequenzen erreicht, die in der Spielgrafik dargestellt werden, auf die der Spieler aber keinen Einfluss nehmen kann sowie in den im Vergleich zur Spielgrafik grafisch guten Videoclips, auf deren Verlauf der Spieler ebenfalls keinen Einfluss hat. Die Videoclips zeigen dabei eine höchst detaillierte Darstellung der Geschehnisse. Die akustische Untermalung besteht unter anderem aus dem Stöhnen und den Schmerzensschreien Verwundeter. Das Spiel weist so in diversen Szenen brutale und detaillierte Gewaltdarstellungen auf, da die zur Einheit der Spielfigur gehörigen US-amerikanischen Soldaten über den Verlauf des Spiels hinweg verschiedenste Gewaltverbrechen ausführen. Folgende Beispiele verdeutlichen dies:

Ein unbewaffneter Kriegsgefangener wird grundlos von Kowalski getötet (Mission 3).

Ein Vietnamese wird, damit er Informationen herausgibt, vom Soldaten Monty misshandelt und anschließend getötet (Mission 6).

Kowalski schneidet einer Vietnamesin, nachdem diese Informationen über den Verbleib zweier US-amerikanischer Kriegsgefangener preisgegeben hat, die Kehle durch (Mission 9).

In einem provisorisch eingerichteten Krankenlager werden die am Boden liegenden unbewaffneten Verletzten von „Short Timer" direkt nach dessen Betreten des Raumes durch Beschuss getötet. Da die zur eigenen Einheit gehörigen Soldaten unverwundbar sind, hat der Spieler keine Möglichkeit, den anderen Soldaten aufzuhalten und dessen sinnloses Töten von unbewaffneten Verletzten, von denen zudem keinerlei Gefahr ausgeht, zu unterbinden (Mission 9).

Monty foltert zum Erhalt von Informationen eine vietnamesische Prostituierte zunächst mit Faustschlägen und unter Einsatz eines Messers, bevor er ihr dann die Kehle durchschneidet (Mission 9).

Die Spielfigur enthauptet in einem weiteren Videoclip die Leiche des toten Generals, indem er ihr mit mehreren Machetenschlägen den Kopf vom Rumpf abtrennt (Mission 10). Schließlich durchquert die Spielfigur mit dem Kopf des toten Generals in der Hand das US-amerikanische Basislager und wirft den Kopf auf den Tisch des Vorgesetzten.

Als besonders verwerflich ist die Tatsache zu betrachten, dass keines der vorgenannten Verbrechen irgendwelche ersichtlichen Folgen für die Soldaten hat. Das Spiel verharmlost die Vorfälle mit dem Wechsel in die Perspektive der Spielfigur und dem kommentarlosen Fortsetzen der jeweiligen Mission. Einzige Konsequenz für ein Mitglied der Mission ist der Spitzname „Psycho", wie der US-amerikanische Soldat Kowalski nach der von ihm durchgeführten Tötung eines vietnamesischen Kriegsgefangenen genannt wird. Die menschenverachtenden und überaus brutalen Handlungsweisen, die jedoch keinerlei Bestrafung nach sich ziehen,

erwecken so beim Spieler den Eindruck, das Handeln der Spielfiguren und somit auch sein eigenes Handeln habe keinerlei Konsequenzen.

Zwar lässt sich die Wiedergabe der Videoclips abbrechen, da jedoch die Geschichte des Spieles in den Videoclips vorangetrieben wird, z.B. durch Einsatzbesprechungen, wäre es nicht sinnvoll, die Clips zu übergehen, da so ein Bruch der Hintergrundgeschichte entstehen würde. Das Überspringen bzw. der Abbruch der Videoclips durch den Spieler ist somit äußerst unwahrscheinlich.

Die aufgezählten Videosequenzen kommen in sechs der insgesamt elf Missionen vor, wobei zum Teil in einer Mission mehrere Videosequenzen angesiedelt sind. Aufgrund der Anzahl und Laufzeit der Videosequenzen kann nicht auf Bedeutungslosigkeit oder einen geringen Umfang im Verhältnis zum mit ca. vier bis sechs Stunden Gesamtspielzeit insgesamt sehr kurzen Spiel verwiesen werden. Auch wenn man zur Lösung anderer Action-Titel mitunter mehr Zeit benötigt, führt allein der Umstand, dass die Gesamtspielzeit dieses Spiels kürzer ist als bei manch anderem PC-Spiel, nach Auffassung des Dreiergremiums nicht zu einer geringer oder schwächer einzuschätzenden Wirkungsweise. Dem steht die Intensität und Anzahl der gewalthaltigen Szenen entgegen. Durch die aufwändige Darstellung der vorgenannten Szenen durch kinoreife Videoclips kommt es darüber hinaus immer wieder zu einer Ästhetisierung von Gewalt und Waffengebrauch. Diese Darstellung ist rein selbstzweckhaft und hat auf den Spielverlauf keinen Einfluss.

Die das ganze Spiel durchziehende menschenverachtende und gewaltverharmlosende Grundeinstellung wird auch von den zynischen Kommentaren der US-amerikanischen Soldaten getragen. So antwortet Kowalski, nachdem er einer Vietnamesin die Kehle durchgeschnitten hat, auf die Frage eines anderen US-amerikanischen Soldaten, was mit ihm los sei, mit einem gelangweilten: "I don't care man... I'm sick of this shit. Let's pay a visit to that whorehouse downtown, huh..." Gleicher Soldat kommentiert den Tod eines von ihm erschossenen Kriegsgefangenen, der vorher mehrmals um Gnade gebeten hatte, mit den Worten: "No more goddamn yelling now."

Die Argumentation, die guten Taten der Einheit der Spielfigur wie die Rettung der Dorfältesten vor den Schergen des Generals, würden den gewaltvollen Handlungen der vorgenannten Personen gegenüberstehen und diese relativieren, kann nicht gelten, da zum einen die „guten Taten" in einem verschwindend geringen Verhältnis zu den gewalttätigen Aktionen stehen und zum anderen auch bei den „guten Taten" der Einheit das gewaltverherrlichende Töten von Gegnern im Vordergrund steht.

Das Einbinden eines simplen Geschicklichkeitsspieles zur Entschärfung von Sprengfallen erleichtert dem Spieler zu keiner Zeit die Distanzierung vom Spielgeschehen, da das Auslösen der Falle durch Beschuss oder durch das Hineinlaufen in die Falle schneller und einfacher vonstatten geht, als die Entschärfung durch vorgenanntes Geschicklichkeitsspiel. Durch Auslösen der Falle erleidet die Spielfigur lediglich einen „shock". Die Gesundheit der Spielfigur wird nicht in Mitleidenschaft gezogen, nach kurzer Wartezeit ist die Figur wieder vollkommen gesund.

Auch das Fehlen einer freien Speicherfunktion erschwert die Distanzierung vom Spielgeschehen. Der Spieler kann den Fortschritt des Spieles nicht zu einem beliebigen Zeitpunkt sichern, sondern ist auf die vom Spiel automatisch vorgenommene Sicherung innerhalb einer Mission, die sog. „checkpoints" angewiesen. Möchte der Spieler aufgrund seiner momentanen Gemütslage das Spiel beenden, so wird er dies vermutlich nicht tun, da er ansonsten beim Weiterspie-

len erneut beim letzten vom Spiel gesicherten „checkpoint“ zu beginnen hätte. So müssen schon bereits absolvierte Abschnitte des Spieles nochmals gespielt werden. Das Spiel zwingt den Spieler somit dazu, dass Spiel nur an bestimmten Speicherpunkten und folglich zu bestimmten Zeitpunkten zu unterbrechen. Auch damit wird der Spieler eng an das Spielgeschehen gebunden. Die von den Gewaltdarstellungen ausgehende verrohende Wirkung wird so durch die technischen Gegebenheiten des Spiels verstärkt.

Die Tötung aller Gegner ist rein selbstzweckhaft und wird durch eine entsprechende Einstufung des Spieles zum Ende einer Mission hin bewertet. Auf der Jagd nach Auszeichnungen wie z.B. einem „Silver Star“, muss der Spieler die Mission in einer bestimmten Zeit (z.B. 20 Minuten) absolvieren und dabei eine bestimmte Anzahl Gegner (z.B. 100) töten. Die getöteten Gegner müssen dabei zu einem bestimmten Prozentsatz (z.B. 50%) durch Kopfschüsse getötet werden. Das schnelle und möglichst grausame Töten der Gegner wird durch die statistische Auswertung von benötigter Zeit zum Beenden der Mission sowie getöteten Gegnern und Kopfschüssen zu einem wesentlichen Spielanreiz, befreit den Spieler am Ende der Mission von seiner Anspannung und verschafft ihm Genugtuung. Der Einsatz im Kriegsgebiet verkommt so zu einem sportlichen Wettkampf, in dem die Menschen zu Objekten degradiert werden und das Leid eines Opfers den Zahlen in der Statistik zum Ende einer Mission untergeordnet wird.

Ebenso wie die Antragssteller hält das Dreiergremium aus allen oben genannten Gründen die Grausamkeit und Brutalität, die in „Shellshock Nam `67“ präsentiert werden, für verrohend und damit jugendgefährdend. Besonders schwer wiegt hierbei, dass die gezielte Vernichtung menschlichen Lebens und Folterungen in detaillierter Art und Weise dargestellt werden und für die ausführenden Personen ohne Konsequenzen bleiben.

Dass solche Inhalte auf Kinder und Jugendliche verrohend wirken können, belegen folgende Ergebnisse der Wirkungsforschung:

„Nach dem jetzigen Stand der Auswertungen können noch keine endgültigen Schlussfolgerungen gezogen werden und die Frage nach den Wirkungen ist noch nicht eindeutig zu beantworten. Doch zeichnen sich bei den bisher vorliegenden Ergebnissen einige Trends ab, die Aufmerksamkeit verdienen und die bereits wichtige Hinweise auf potentielle Wirkmechanismen geben können.
Die bisher vorliegenden Befunde belegen gleichzeitig sowohl unmittelbare als auch langfristig wirksam werdende Effekte des Spielens mit aggressionshaltigen Videospielen. Als wichtigster unmittelbarer Effekt konnte in zwei voneinander unabhängigen Maßen eine Einschränkung der empathischen Reaktionen auf die Darstellungen von Leid und Not bei Tieren und Menschen nachgewiesen werden. Kinder, die zuvor mit dem Street-Fighter-Spiel gespielt hatten, zeigten beim Anschauen der emotional belastenden Bilder weniger Anzeichen von Mitgefühl und betrachteten diese Bilder länger als die Kinder, die zuvor mit dem Joshi-Spiel konfrontiert waren.
Langfristig kann diese Herabsetzung der empathischen Reagibilität zu einer emotionalen Abstumpfung führen, die einen wesentlichen Hemmmechanismus für das Aggressionsmotiv schwächt. Aus den dargestellten Befunden ist eine solche langfristige Wirkung des Umgangs mit aggressionshaltigen Videospielen ableitbar.
Es scheint, als würde durch das Spielen mit aggressiven Videospielen die dispositionelle Sensitivität gegenüber emotionalen Zuständen anderer herabgesetzt. Die Kinder, deren Mitgefühl für andere gering ausgeprägt ist, haben nach eigenen Angaben bereits viel Erfahrung mit Videospielen, insbesondere mit solchen Spielen, deren Spielinhalt von aggressionsspezifischer Thematik ist. Gleichzeitig ist bei diesen Kindern der sprachliche Umgang mit Begriffen kör-

perlicher Auseinandersetzung erleichtert. In ihren Phantasiegeschichten berichten sie häufiger als andere Kinder über Streit in Form physischer Aggression, und zwar unabhängig von der Art des unmittelbar zuvor gespielten Spiels.
Allerdings gibt es auch eine Teilgruppe von Kindern, die ein hohes Aggressionsniveau aufweist und viel Erfahrung mit aggressiven Videospielen hat, die trotzdem empathisch auf die emotional belastenden Bilder reagieren. Diese empathische Reaktion ist allerdings nur zu beobachten, wenn sie zuvor mit dem Joshi-Spiel gespielt haben.
Was die emotionale Reagibilität dieser Kinder gegen den langfristigen Einfluss häufigen Spielens mit aggressionshaltigen Videospielen immunisiert, ist anhand der Daten unserer Untersuchung bisher nicht auszumachen. Hier ist weitere Forschung nötig, die die Einflüsse der familiären und schulischen Umwelt und der Beziehung zu Gleichaltrigen mitberücksichtigt."
(vgl. Rita Steckel und Clemens Trudewind „Aggression in Videospielen: Gibt es Auswirkungen auf die Spieler?" in: Handbuch Medien: Computerspiele Theorie, Forschung, Praxis, herausgegeben von Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn)

Unabhängig von den bisherigen Ergebnissen zur Wirkungsforschung, die, wie es einmal Professor Groebel in einem Aufsatz zusammen gefasst hat, im Prinzip belegen, dass es mehr Hinweise dahingehend gibt, dass mediale Gewaltdarstellungen eher schädlich denn nützlich sind, sind auch die Gremien der Bundesprüfstelle der Auffassung, dass nicht generell jede Art von Gewaltdarstellung als verrohend einzustufen ist. Es soll hier noch einmal betont werden, wenngleich dies auch in der Wirkungsforschung hinreichend bekannt ist, dass nicht die Medien allein verantwortlich sind für eine bestimmte Aggressionsbereitschaft unter Jugendlichen. Hinzukommen muss eine Vielzahl weiterer Faktoren, deren Aufzählung hier im Einzelnen ausgespart werden soll.

Ebenso sind die Gremien der Bundesprüfstelle nicht der Auffassung, wie unter Umständen gemeinhin vertreten werden könnte, dass Computerspiele ohnehin „süchtig" machen oder ähnliches. Dies ist ohnehin kein Tatbestand, der unter das Jugendschutzgesetz zu subsumieren ist.

Vielfach wird in diesem Zusammenhang Herr Professor Fritz zitiert, der in einer Untersuchung zu dem Ergebnis kommt, dass bestimmte Computerspiele durchaus auch positive Wirkungen haben können, was von den Gremien der Bundesprüfstelle nicht negiert wird. Ein Auszug dieser Ergebnisse wird im Einzelnen wie folgt dargestellt:

„Durch Aufforderungsreize und Spielhandlung rückt immer stärker ein wesentlicher Faktor der Computerspiele ins Blickfeld: Leistung, Erfolg und Spielkontrolle. Die sekundären Spielhandlungen dienen genau diesem Ziel. Verwoben mit den Motivstrukturen des Spielers entwickelt sich daraus der primäre Spielreiz: Erfolg zu haben, zu siegen, das Gefühl der Kompetenz zu genießen. Dies ist unmittelbar an die Kontrolle des Spiels gebunden. Das Spiel entwickelt seine Spannung und Dynamik aus der (offenen) Frage ob es mir gelingt, durch meine Spielhandlung das Spiel unter meine Kontrolle zu bringen. Neben dem primären Spielreiz gibt es bei zahlreichen Spielern auch sozial-emotionale Spielreize: Geselligkeit; mit anderen Spaß haben und lachen können; Gefühle spüren und sie in der Gemeinschaft zeigen dürfen. Diese Spielreize ordnen sich zum einen den primären Spielreizen unter (auch die Spielgemeinschaft wünscht sich Spielerfolg), zum anderen können sie die Einseitigkeit des primären Spielreizes ein wenig relativieren (z.B. durch die Situationskomik beim Spielen).
Kann der Spieler trotz Bemühen die mit dem primären Spielreiz verbundenen Ziele nicht erreichen, gelingt es ihm also nicht, das Spiel zu kontrollieren, kommt es zu negativ-emotionalen Spielfolgen: Versagensgefühle, Frustration, Wut, Distress, aggressive Impulse.

Dies kann zum Spielabbruch führen oder zur Bereitschaft, die sekundären Spielhandlungen zu intensivieren. Größeres Maß an Konzentration und Anstrengung, Entwicklung der Fähigkeit, Stress zu ertragen und Zunahme der Misserfolgsresistenz könnten mögliche Folgen sein. Kommt der Spieler mit dem Spiel klar, gelingt es ihm, Kontrolle über das Spiel auszuüben und ausreichend Spielerfolge zu erlangen, ist mit positiv-emotionalen Spielfolgen zu rechnen: Erfolgsgefühle, Spaß, Erlebnis der Kompetenz. Zu den Folgen gehört auch, dass der Spielreiz steigt und das Spiel fortgesetzt wird – es sei denn, dass vom Spiel keine Herausforderung mehr ausgeht. Die Steigerung des Spielreizes verbindet sich in der Regel mit einer Intensivierung der sekundären Spielhandlungen: Die Spieler verschmelzen mit dem Spiel, sie gehen auf in die Spieltätigkeit (`Flow`), haben Schwierigkeiten aufzuhören und `vergessen` die Zeit. Die Sogwirkung des Computerspiels kann durch zwei Teil-Funktionskreise entstehen: durch die `Frustrations-Spirale` und die `Flow-Spirale`. Bei der `Frustrations-Spirale` führen negativ-emotionale Spielfolgen dazu, dass die (nicht erlangten) Spielreize immer begehrlicher werden und den Spieler `zwingen`, immer mehr Zeit und Konzentrationskraft in das Spiel zu `investieren`. Die `Flow-Spirale` schöpft aus den positiv-emotionalen Spielfolgen die Erwartung, dass diese `Lust` sich immer wieder herstellen lässt. Von daher bleibt der Spieler in der für ihn befriedigenden Spielaktivität. Er steigert die Intensität der sekundären Spielhandlungen durch noch größere Konzentration, um auch schwierige Levels des Spiels `in den Griff` zu kriegen und im Flow zu bleiben. Im konkreten Spielgeschehen verbinden sich beide Teil-Funktionskreise miteinander und bilden dadurch die entscheidende `Energiequelle` für die Spielmotivation. Mal befindet sich der Spieler in der `Frustrations-Spirale`, mal in der `Flow-Spirale`. Das Überwinden der `Frustrations-Spirale` führt unmittelbar in die `Flow-Spirale`, und die `Flow-Spirale` birgt das unmittelbare Risiko in sich, in die `Frustrations-Spirale` zu geraten, wenn es nicht mehr gelingt, die Spielforderungen zu erfüllen (durch Nachlassen der Konzentrationskraft oder durch einen schwierigen Level). Dieser `Zwei-Wege-Generator` liefert die motivationale `Energie` für das Computerspielen. Er ist es, der die `Erwartung `der Spieler und das `Entgegenkommen` des Spiels in spielerische Aktivität verwandelt. Die emotionale Wirkung der Computerspiele erwächst aus ihrer Fähigkeit, auf diese Weise Lebenszeit und Lebensenergie von Menschen zu binden."
(vgl. Jürgen Fritz, Langeweile, Stress und Flow, Gefühle beim Computerspiel in: Handbuch Medien Computerspiele, a.a.O.)

Diese Ergebnisse lassen jedoch umgekehrt nicht den Schluss zu, dass jeder Inhalt eines Computerspiels, unabhängig davon, ob das Computerspiel einen gewissen Flow ermöglicht oder nicht, von vornherein keine jugendgefährdenden Wirkungen ausüben kann. Bestimmte Inhalte werden nach wie vor als möglicherweise jugendgefährdend eingestuft. Wörtlich wird dazu ausgeführt:

„Wo also liegt das Problem des Jugendmedienschutzes, der Gefährdungseinschätzung und Indizierung von Computerspielen? Und wie könnte man es lösen? Die Wirkungsforschung kann zur Legitimierung der staatlichen Eingriffe wenig beitragen: zu inkonsistent und relativierend präsentieren sich ihre Ergebnisse. Jugendliche nutzen die virtuellen Welten in ihrem Sinne, und sie können sehr wohl zwischen der virtuellen und der realen Welt unterscheiden. Vielleicht wenden sie sich der virtuellen Welt gerade deshalb zu, weil sie wissen, wie schmerzhaft die reale Welt in ihrer verdeckten Gewaltorientierung sein kann. Jugendliche haben ihre eigenen Bewertungsmuster für reale und für virtuelle Gewalt, die ihrer Lebenssituation angemessen sind und die viel deutlicher als bei älteren Erwachsenen zwischen beiden Welten trennen. Während sie im Hinblick auf die reale Welt den moralischen Normen im Grundsatz nicht widersprechen, beharren sie darauf, dass sie sich im Computerspiel in einem `wertfreien Raum` befinden, der anderen Prinzipien als denen der realen Welt folgt. Insofern

sehen sie diese Welt `realistischer` als viele Erwachsene. In der Tat: Die virtuelle Welt ist eine eigene Welt.
Wenn dem so ist, und die Entwicklungslinien dieser virtuellen Welten machen es nach jedem 'Innovationssprung` deutlicher denn je, dann müssen die Menschen, die diese Welten schaffen, auch die Normen festlegen, die in diesen Welten Gültigkeit haben sollen. In dieser Festlegung unterliegen die `Spielemacher` dem demokratischen Grundkonsens ebenso wie Jugendschützer. Diese urteilen `nach moralischen Kriterien`, und das muss so sein. Wichtig ist allerdings, dass nicht persönliche Grundhaltungen zum Maß der Beurteilung werden, sondern dass man sich auf die Grundwerte bezieht, die das Grundgesetz als Grundkonsens vorgibt. Empathie als die grundlegende emotionale Fähigkeit für moralische Entscheidungen kann ein `Grenzpfeiler` sein für das Maß an Gewalt, das Kindern und Jugendlichen in der virtuellen Welt zugemutet werden darf. Wie könnte das im Hinblick auf eine Indizierung möglicherweise aussehen?
Brutale, ungehemmte, menschenverachtende und -vernichtende Gewalt als einzig mögliche Spielhandlung überschreitet eindeutig die Grenze dessen, was Kindern und Jugendlichen zugemutet werden darf - unabhängig davon, ob eine solche Gewaltdarstellung schädigende Wirkungen hat oder sozialethisch desorientierend wirken kann. Dies gilt insbesondere, wenn die Gewalthandlungen des Spielers aus der Perspektive der `subjektiven` Kamera erfolgen und Waffengebrauch jeglicher Art einschließen. Eine solche virtuelle Welt stünde in einem eklatanten Widerspruch zum menschlichen Gebot der Empathie.
Eine Befrachtung der Spieloberfläche mit rassendiskriminierender oder frauenverachtender Ideologie, unabhängig davon wie sie im Einzelfall gemeint ist oder wirkt, verschärft die Eigenart der Computerspiele, die empathischen Gefühlen der Spieler zu vermindern, so erheblich, dass ein unüberbrückbarer Widerspruch zu wichtigen moralischen Werten unserer Gesellschaft entsteht.
Schwieriger wird die Entscheidung bei Spielen, die sich der Thematik `Krieg` zuwenden. Virtuelle Kriege zu führen, hat 'naturgemäß` wenig mit Empathie zu tun. Der Blick vom `Feldherrenhügel`, auf die `strategische Karte` oder aus dem Cockpit eines Kampfflugzeuges erfasst nicht das menschliche Leid, das in der realen Welt mit Krieg verbunden ist. Wird durch die eingegrenzte Perspektive der virtuelle Krieg bereits `verharmlost` oder `verherrlicht`? Werden virtuelle Kriege problematischer, je näher sie an reale Ereignisse der jüngsten Vergangenheit rücken und daher als Simulation einer historischen Gegebenheit erscheinen können? Um ein `Nein` zu `Kriegsspielen` moralisch zu rechtfertigen, müssen die `Kriegshandlungen` auf der Spieloberfläche in einer speziellen Weise ideologisch oder emotional befrachtet werden, so dass sich ein nicht zu übersehender Widerspruch zu empathischen Einstellungen auftut. Beispielsweise müsste der virtuelle Krieg, der sich durch entsprechende Spielhandlungen auch realisiert, als ein witziges Unternehmen erscheinen, bei dem man sich prächtig unterhalten kann.
Das Problem ist nicht, dass Gewalt in der virtuellen Welt `verharmlost` oder `verherrlicht` werden könnte, sondern als das angemessene und notwendige Mittel erscheint, Macht und Kontrolle über das Spiel zu erlangen. Dabei treten Erscheinungsformen der Gewalt auf, die ästhetisch akzeptiert sind und die es nahe legen, sich von empathischen Gefühlen zu dispensieren. Dies liegt jedoch in der Struktur der Computerspiele begründet, die allesamt auf Macht, Kontrolle und Herrschaft ausgelegt sind und deren Ziel (in der realen Welt) es ist, 'umsatzstark` verkauft zu werden, d.h. ein möglichst breites Publikum zu finden.
Gleichwohl sollten Normen formuliert und durchgesetzt werden, die im Umgang mit virtuellen Welten deutliche Grenzen markieren. Spieloberflächen, die in eklatantem Widerspruch stehen zu empathischen Verhalten, setzen Sozialisationsimpulse, die unter moralischen Gesichtspunkten nicht zu billigen sind. Die Notwendigkeit, deutlicher als bisher die Normen- und Wertefrage bei virtuellen Welten zu stellen, erwächst auch aus der ungebremsten Weiter-

entwicklung dieser Welten und ihrer zunehmenden Nutzung durch Kinder, Jugendliche und Erwachsene."
(vgl. Jürgen Fritz, Wolfgang Fehr: „Aggression, Gewalt und Krieg in Computerspielen" in: Handbuch Medien: Computerspiele, a.a.O).

Nicht indiziert werden dürfen Medien gem. § 18 Abs. 3 Nr. 2 JuSchG, wenn sie der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre dienen. Der Bundesprüfstelle ist es aufgegeben, in jedem Einzelfall zu prüfen, ob und inwieweit ein Antragsobjekt der Kunst dient und nachfolgend die Abwägung zwischen Jugendschutz und Kunstfreiheit vorzunehmen. Entscheidend für die künstlerische Wertigkeit eines Objekts sind nach Vorgabe des Bundesverfassungsgerichts die selbständige künstlerische Gestaltung der jugendgefährdenden Passagen und ihre Einbindung in die Konzeption des Gesamtwerkes, die Eindimensionalität bzw. Vielstufigkeit übermittelter Botschaften, und das Ansehen, das ein Werk bei Fachöffentlichkeit und Publikum genießt.

„Shellshock Nam `67" ist hinsichtlich seiner technischen Umsetzung insgesamt als mittelmäßig zu beurteilen. Die Grafik sieht in Dschungelarealen überdurchschnittlich gut aus, in Innenräumen angelegte Spielabschnitte wie z.B. Tunnelsysteme sind optisch schlecht dargestellt, während die Visualisierung von Menschen, Tieren und Waffen als mittelmäßig zu bewerten ist. Die im Spielverlauf häufig auftretenden Videoclips können als gelungen bezeichnet werden. Die akustische Darstellung spiegelt sich zwar in eingängiger Musik im Basiscamp und gut synchronisierten Videoclips wieder, erreicht jedoch durch sich oft wiederholende gleiche Sprachausgabe sowie fehlenden Surround-Sound auch nur gehobenes Mittelmaß. Negativ fallen die unpräzise Steuerung und das einfallslose Leveldesign auf. So gleichen sich einzelne Dörfer fast haargenau und sämtliche Hütten mit drei Räumen haben den gleichen Grundriss. Die Levels werden oft durch Baumstämme oder niedrige Zäune begrenzt. Da der Spieler nicht springen kann, reicht dieser simple Trick zur Begrenzung eines Spielabschnittes aus. Die Steuerung ist zudem mit einem gravierenden technischen Fehler behaftet, die es dem Spieler erlaubt, durch gleichzeitige Seit- und Vorwärtsbewegung schneller zu laufen als im Sprint. Als deutlich unterdurchschnittlich ist die künstliche Intelligenz, z.B. im Vergleich zu einem Titel wie „Far Cry", anzusiedeln: Gegner agieren unkoordiniert, laufen in Sperrfeuer, suchen nicht gezielt nach Deckung oder nähern sich dem Spieler hintereinander laufend, so dass der Spieler - ohne zu zielen - einen Gegner nach dem anderen erschießen kann. Weiterhin ist auch die Spieldauer als unterdurchschnittlich anzusiedeln. Halbwegs geübte Spieler haben das komplette Spiel in ca. vier bis sechs Stunden durchgespielt.

Ordnet man das Spiel aufgrund von Gewaltdarstellung und technischer Umsetzung auf dem aktuellen Computerspielemarkt ein, so ist zu erkennen, dass „Shellshock Nam `67" in erster Linie durch seine äußerst brutale Gewaltdarstellung aus der Masse herausstich. Es handelt sich vorliegend um ein Spiel, das als Hauptaussage die Botschaft vermittelt, das Töten von menschlichen Wesen bleibe ohne Konsequenzen.

Insgesamt sind keine Aspekte zu erkennen, die „Shellshock Nam `67" zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten. Das Spiel wurde von verschiedenen Fachzeitschriften getestet und erhielt z.B. Wertungen von 46% (Gamestar, 10/2004) bzw. 71% (PC Action, www.pcaction.de). Steuerung, Grafik und Sound werden von der Zeitschrift „PC Action" mit 78, 79 und 82% bewertet. Keine dieser Besprechungen führt jedoch das Spiel als ein innerhalb des Spielemarktes kreativ herausragendes Produkt auf.

Zudem ist das Gremium der Überzeugung, dass das im Spiel enthaltene Maß an Brutalität, mit dem die Kampf- und Tötungsvorgänge sowie Folterungen und die Verstümmelung von Lei-

chen präsentiert werden, eine grausame und unmenschliche Gesinnung erkennbar macht. Diese grausame und unmenschliche Gesinnung überwiegt in ihrer Darstellungsart deutlich die etwaigen künstlerischen Aspekte und verleiht der Jugendgefährdung eine Intensität, die eine andere Entscheidung als die zu Gunsten des Jugendschutzes nicht zulässt.

Darüber hinaus war in diesem Fall aufgrund der Vertriebslage durch eine vorläufige Anordnung nach § 23 Abs. 5 JuSchG zu entscheiden.

Entgegen dem Vorbringen des Verfahrensbevollmächtigten geht das Dreiergremium der Bundesprüfstelle sehr wohl von einer kurzfristigen Verbreitung in großem Umfang aus. Allein die Einkaufspolitik der befragten Handelsketten, die auf Rabatte durch Abnahme von mehreren tausend Einheiten abzielt, belegt diese Auffassung. Die Annahme, alle Händler könnten sich mit dem verfahrensgegenständlichen Spiel bevorratet haben, es aber aufgrund schlechter Qualität nicht verkaufen können, ist nicht haltbar, da das Spiel bei mehreren Filialen der vorgenannten Handelsketten ausverkauft ist und sich Nachfragen nach „Shellshock Nam `67" z.T. auf zehn Anfragen pro Tag und Filiale häufen (Karstadt, Köln). Aller Erfahrung nach machen diese Anfragen nur einen Bruchteil der tatsächlichen Käufer aus.

Auch die Verkaufs-Charts der Handelskette „Saturn", die auf Verkaufszahlen der Einkaufskette basieren, belegen eine rege Nachfrage nach vorgenanntem Titel: Die Charts vom 04.09.2004 und 11.09.2004 weisen für „Shellshock Nam `67" jeweils den zweiten Platz hinter „Doom 3" aus. Auch spezialisierte Fachhändler wie z.B. Joystix, Bonn, führen das Spiel und bei Onlinehändlern wie OkaySoft, (www.okaysoft.de) rangierte das Spiel mehrere Tage unter den Top 3 und dabei zum Teil vor absoluten Toptiteln wie „Doom 3" und „Die Sims 2".

All diese Umstände sind für das Dreiergremium genügend Anhaltspunkte für die Annahme einer kurzfristigen Verbreitung im großen Umfang. Ein Vergleich mit Verkaufszahlen von überaus beliebten Publikumsrennern wie „Doom 3" oder „Die Sims 2" führt ebenfalls nicht zu einer Nichtanwendbarkeit der vorläufigen Anordnung. Diese ist nach dem Willen des Gesetzgebers erkennbar nicht nur für die Indizierung von „Bestsellern" vorgesehen, sondern eine Verbreitung in großem Umfang liegt auch dann vor, wenn ein neu eingeführtes Medium aufgrund von Werbemaßnahmen, Zeitungsberichten und/oder Mundpropaganda in allen relevanten Verkaufscharts in den vorderen Plätzen geführt wird. Insoweit ist das Dreiergremium davon überzeugt, dass sich die vom Verfahrensbevollmächtigten angegebene verkaufte Stückzahl von 1.380 Exemplaren in der ersten Woche kurzfristig erheblich gesteigert hat.

Zu der vom Verfahrensbevollmächtigten vorgebrachten Argument, „Shellshock Nam `67" sei aufgrund der Tatsache, dass in der 36. Kalenderwoche (30.8. – 5.9.2004) nur 1.380 Exemplare verkauft wurden, als „Flop" zu bezeichnen, ist darüber hinaus Folgendes anzumerken: Die aufgeführte Verkaufsstatistik suggeriert, von „Shellshock Nam `67" seien in der gesamten Woche nur 1.380 Exemplare verkauft wurden. Tatsache ist aber, dass „Shellshock Nam `67" erst am 2.9.2004 veröffentlicht wurde. Somit fließen maximal drei Verkaufstage in die vom Verfahrensbevollmächtigten angegebene Statistik ein. Die angegebene Verkaufsstatistik ist somit zur Heranziehung der tatsächlichen Verkaufszahlen wenig aussagekräftig. Würde man die tatsächlichen Verkaufstage auf die gesamte Woche hochrechnen, so ergäbe sich schon ein Umsatz von 2.760 bis 4.140 verkauften Exemplaren, je nachdem ob man den Tag der Veröffentlichung hinzurechnet oder nicht. Dies hätte den zweiten Platz in den Media Control Charts der KW 36 zur Folge. Nur die Verkaufszahlen einer ganzen Woche würden daher einen Vergleich mit anderen Titeln zulassen, die während der ganzen Woche zu erwerben waren.

Ein vom Verfahrensbeteiligten vermuteter sofortiger Abstieg des Spieles in den Charts ist aus der ersten Platzierung eines Spieles in den Verkaufsstatistiken logischerweise nicht zu ersehen. Dazu bedarf es zumindest der Verkaufsstatistik einer weiteren Woche, die aber nicht vorliegt. Somit kann auch kein Vergleich der Statistiken stattfinden und folglich können auch keine Aussagen über einen eventuellen Abwärtstrend des Spieles in den Verkaufsstatistiken getroffen werden.

Dass „Shellshock Nam `67" in den Quartalscharts von Media Control nicht in den „Top 50" auftaucht, ist damit zu erklären, dass die Statistik die KW 28 bis 36 erfasst. An diesen 54 Verkaufstagen konnte „Shellshock Nam `67" jedoch erst an den letzten drei Tagen erworben werden. Somit kann auch diese Statistik keinerlei Aussage zu den Verkaufszahlen von „Shellshock Nam `67" treffen, da eine zeitliche Relation fehlt. Eine Hochrechnung der Verkaufszahlen für die drei Verkaufstage in der KW 36 (1.380 Exemplare) auf die 54 Verkaufstage, die von den Verkaufsstatistiken erfasst werden, würde zu Verkaufszahlen von 24.840 Exemplaren führen. Dies wiederum würde zu einem dritten Platz in den Verkaufsstatistiken des Quartals führen.

Dass „Shellshock Nam `67" in den Verkaufsstatistiken von Amazon, den „Hot 100 Games", nicht erscheint, ist auf den Umstand zurückzuführen, dass „Shellshock Nam `67" von Amazon nicht selbst vertrieben wird. „Shellshock Nam `67" wird lediglich von privaten Anbietern zum Verkauf angeboten. Amazon dient hier lediglich als Plattform, führt aber die Verkaufszahlen der Privatanbieter nicht in einer Statistik.

Zur Feststellung einer kurzfristigen Verbreitung in großem Umfang bedarf es, wie oben bereits erwähnt, keines Vergleichs mit anderen Titeln. Der Vergleich mit den Titeln „Doom 3" und „Die Sims 2" ist zudem nicht gegeben, da es sich hierbei um höchst erfolgreiche Serien handelt. „Die Sims" ist das erfolgreichste Computerspiel aller Zeiten, es verkaufte sich laut Publisher „Electronic Arts" 13 Million Mal. Solche Verkaufszahlen kann beinahe kein anderes Computerspiel für sich in Anspruch nehmen. Ein neues Produkt, welches keinen direkten Vorgänger aufweisen kann, hat es erfahrungsgemäß auch schwerer, sich am Markt zu etablieren.

Den vom Verfahrensbevollmächtigten erwähnten Umstand, dass viele Computerspiele, die von der Bundesprüfstelle nicht indiziert wurden, in weitaus höherer Stückzahl verkauft worden seien als „Shellshock Nam `67" überhaupt produziert wurde, führt die Bundesprüfstelle eher auf den allgemeinen Umsatzrückgang in der Multimediabranche zurück, der sich unter anderem aus der zunehmenden Anzahl an Raubkopien ergibt.

Das Argument, die schlechten Verkaufszahlen von „Shellshock Nam `67" seien darin begründet, dass es sich bei „Shellshock Nam `67" um ein sehr schwaches Produkt handele, ist ebenfalls nicht überzeugend. „Shellshock Nam `67" wurde, wie oben bereits erwähnt, von verschiedenen Fachzeitschriften getestet und erhielt z.B. Wertungen von 46% (Gamestar, 10/2004) bzw. 71% (PC Action, www.pcaction.de). Steuerung, Grafik und Sound werden von der Zeitschrift „PC Action" mit 78, 79 und 82 % bewertet - alles andere als die Werte eines vermeintlich schwachen Produktes. Zudem ist die Produktqualität in keiner Weise ausschlaggebend für die tatsächlichen Verkaufszahlen eines Spieles, wie sich aus den vom Verfahrensbevollmächtigten beigefügten Verkaufsstatistiken von Media Control für die KW 36 ersehen lässt. Dort sind auf den Plätzen vier und neun mit „Moorhuhn X Wanted" und „Sommerspiele" zwei, nach Tests verschiedener Fachzeitschriften, äußerst schwache Produkte platziert: „Sommerspiele" erhielt von der Zeitschrift „Gamestar" in der Ausgabe 10/2004 eine Wertung von 27% und die Moorhuhn-Serie ist sicherlich als grafisch vollkommen veraltet anzusehen.

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 18 Abs. 4 JuSchG liegt schließlich nicht vor. Die Richtung der Entscheidung nach dieser Vorschrift ist stets in der Weise vorgezeichnet, dass die Listenaufnahme eines jugendgefährdenden Mediums dem Gesetz näher steht als das Absehen von der Aufnahme: Der Sinn der Ermessensermächtigung des § 18 Abs. 4 JuSchG besteht darin, der Bundesprüfstelle zu ermöglichen, von einer nach der grundsätzlichen Zielsetzung des Gesetzes an sich gebotenen Listenaufnahme abzusehen, wenn ihr dies aufgrund besonderer Umstände im Einzelfall - ausnahmsweise - angemessen erscheint (OVG NRW, Urteil vom 23.05.1996, Az. 20 A 298/94). Hinweise auf derartige Umstände lagen dem Gremium nicht vor. Das Interesse der - jugendlichen wie auch erwachsenen - PC-Spieler an „Shellshock Nam `67" ist durch zahlreiche Tests in diversen Fachzeitschriften, in denen u.a. auf das exorbitante Ausmaß an Gewalt hingewiesen wird, geweckt worden und spiegelt sich in vorgenannten hohen Chartplatzierungen wieder, bei denen „Shellshock Nam `67" die vorderen Ränge belegt. Das Dreiergremium geht davon aus, dass der Inhalt des Spieles aufgrund seiner Thematik als sehr jugendaffin einzuschätzen ist. Zudem schätzt das Gremium der Bundesprüfstelle aufgrund der oben geschilderten Gewaltdarstellungen den Grad der vom Spiel ausgehenden Jugendgefährdung als nicht nur gering ein.

Das Argument des Verfahrensbevollmächtigten, „Shellshock Nam `67" werde durch die englische Sprache von Verpackung, Handbuch und Spiel sowie die „ausgeprägte Fremdsprachenkenntnisse" erfordernden „umfangreichen Auftragsvergaben" allein von der erwachsenen Käuferschicht gekauft, konnte das Dreiergremium der Bundesprüfstelle nicht überzeugen. Die für dieses Spiel benötigten Englischkenntnisse beschränken sich auf Minimalanforderungen, vor allem unter dem Gesichtspunkt, dass nicht jedes einzelne Wort verstanden werden muss, um die Mission spielen zu können. Außerdem stellt Englisch im Internetzeitalter keine Barriere für anderssprachige Spieler mehr dar.

Der Behauptung, eine fehlende Lokalisierung führe zu einer verminderten Akzeptanz beim Kunden, steht auch die Tatsache entgegen, dass sich z.B. mit „Doom 3" ein ebenfalls englischsprachiges Spiel, das zudem im Vergleich zu „Shellshock Nam `67" über ein vielfaches an geschriebenem und gesprochenem Text verfügt, seit Wochen auf Platz 1 der Charts behauptet. Die Sprache ist bei Actiontiteln, im Gegensatz zu Rollen- oder Strategiespielen, die ein Vielfaches des Textumfanges des verfahrensgegenständlichen Spieles enthalten, generell zweitrangig. So ist es bei Actiontiteln in einem Großteil der Fälle nicht einmal nötig, das Handbuch zu lesen, da das Spiel selbsterklärend ist und zudem anderen Actiontiteln z.T. bis ins Detail gleicht. Daher ist der Umstand, dass „Doom 3" in Deutschland mit einem deutschsprachigen Handbuch ausgeliefert wird, ebenfalls kein entgegenstehendes Argument. Weiterhin sei auf die Tatsache hingewiesen, dass der Spieler in der ersten Mission des Spieles durch eingeblendete Anweisungen, wie „Press Mouse 1 to fire", an die Steuerung herangeführt wird.

Der Hinweis, die Verfahrensbeteiligte habe einen Aufkleber auf der Verpackung angebracht, der in roter Schrift darauf hinweise, „dass kein Verkauf an Personen unter 18 Jahren" stattfinden darf, lässt ebenfalls nicht die Notwendigkeit einer Indizierung entfallen, denn dieser Umstand trifft lange nicht auf alle im Umlauf befindlichen Exemplare zu. So ist z.B. das Exemplar, welches der Bundesprüfstelle eingereicht wurde, nicht in der vorgenannten Art und Weise gekennzeichnet, sondern trägt lediglich das nicht rechtsverbindliche „ab 18 Jahren" Symbol des englischen Marktes. Auch sind nicht alle in den großen Handelsketten angebotenen Exemplare mit genanntem Aufkleber versehen. Weiterhin handelt es sich bei dem aufgebrachten Aufkleber um keine offizielle und gesetzlich vorgeschriebene Altersfreigabe der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK), die Computer- und Konsolenspiele im Auftrag aller Obersten Landesjugendbehörden verbindlich kennzeichnet, sondern lediglich um einen un-

verbindlichen Hinweis. Dass durch diesen Hinweis ein Verkauf an Personen unter 18 Jahren verhindert werden kann, ist äußerst zweifelhaft, da der Aufkleber vielen Verkäufern vollkommen unbekannt sein dürfte. Wenn die Verfahrensbeteiligte eine Abgabe an Personen unter 18 Jahren von Anfang an wirksamer verhindern wollte, stellt sich die berechtigte Frage, warum sie bei der USK für das verfahrensgegenständliche Spiel keine Alterseinstufung beantragt hat.

Nach alledem ist das Dreiergremium der Bundesprüfstelle der Auffassung, dass aufgrund des verrohenden und damit jugendgefährdenden Inhalts dieses PC-Spiels eine Indizierung zu erfolgen hatte. Zudem war wegen der aktuellen Vertriebslage eine zeitnahe Listenaufnahme erforderlich.

Der Inhalt des Spieles ist, wie bereits ausgeführt, jugendgefährdend, verletzt jedoch nach Auffassung des Dreiergremiums keine Strafrechtsvorschriften, so dass es gemäß § 18 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG in Teil A der Liste der jugendgefährdenden Medien aufzunehmen war.

Aus der Indizierungsentscheidung ergeben sich folgende Verbreitungs- und Werbebeschränkungen:

§ 15 Jugendgefährdende Trägermedien

Abs. 1 Trägermedien, deren Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien nach § 24 Abs. 3 Satz 1 bekannt gemacht ist, dürfen nicht

1. einem Kind oder einer jugendlichen Person angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden,
2. an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, ausgestellt, angeschlagen, vorgeführt oder sonst zugänglich gemacht werden,
3. im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder anderen Verkaufsstellen, die Kunden nicht zu betreten pflegen, im Versandhandel oder in gewerblichen Leihbüchereien oder Lesezirkeln einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,
4. im Wege gewerblicher Vermietung oder vergleichbarer gewerblicher Gewährung des Gebrauchs, ausgenommen in Ladengeschäften, die Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich sind und von ihnen nicht eingesehen werden können, einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,
5. im Wege des Versandhandels eingeführt werden,
6. öffentlich an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, oder durch Verbreiten von Träger- oder Telemedien außerhalb des Geschäftsverkehrs mit dem einschlägigen Handel angeboten, angekündigt oder angepriesen werden,
7. hergestellt, bezogen, geliefert, vorrätig gehalten oder eingeführt werden, um sie oder aus ihnen gewonnene Stücke im Sinne der Nummern 1 bis 6 zu verwenden oder einer anderen Person eine solche Verwendung zu ermöglichen.

Abs. 3 Den Beschränkungen des Absatzes 1 unterliegen auch, ohne dass es einer Aufnahme in die Liste und einer Bekanntmachung bedarf, Trägermedien, die mit einem Trägermedium, dessen Aufnahme in die Liste bekannt gemacht ist, ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich sind.

Abs. 5 Bei geschäftlicher Werbung darf nicht darauf hingewiesen werden, dass ein Verfahren

zur Aufnahme des Trägermediums oder eines inhaltsgleichen Telemediums in die Liste anhängig ist oder gewesen ist.

Abs. 6 Soweit die Lieferung erfolgen darf, haben Gewerbetreibende vor Abgabe an den Handel die Händler auf die Vertriebsbeschränkungen des Absatzes 1 Nr. 1 bis 6 hinzuweisen.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung des 3er-Gremiums im vereinfachten Verfahren ist vor einer Klageerhebung zunächst eine Entscheidung des 12er-Gremiums der Bundesprüfstelle herbeizuführen. Eine Anfechtungsklage gegen diese abschließende Entscheidung kann sodann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht Köln, Appellhofplatz 1, 50667 Köln, erhoben werden. Die Klage ist gegen die Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch die Bundesprüfstelle zu richten (§§ 25 Abs. 1, 2, 4 JuSchG; 42 VwGO). Sie hat keine aufschiebende Wirkung.

[redacted]