

**Entscheidung Nr. 12670 (V) vom 07.11.2016  
bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT vom 30.11.2016**

Antragstellerin und Verfahrensbeteiligte:

Bevollmächtigter Rechtsanwalt:

**Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat  
auf den am 06.10.2016 eingegangenen Antrag auf Listenstreichung  
gemäß § 23 Abs. 4 JuSchG  
im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:**

Stellvertretende Vorsitzende:

Kunst:

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:

entschieden:

Das Computerspiel  
„**Shadow Warrior**“,  
3D Realms Entertainment,  
Garland/US,

wird aus der Liste der  
jugendgefährdenden Medien  
gestrichen.

**S a c h v e r h a l t**

Das Spiel „Shadow Warrior“, eine Produktion aus dem Jahr 1997, wurde mit Entscheidung Nr. 5132 (V) vom 04.08.1997, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 162 vom 30.08.1997, in die Liste der jugendgefährdenden Medien aufgenommen. Damalige Vertreiberfirma war 3D Realms Entertainment, Garland/US.

Die Handlung des Spiels lässt sich wie folgt zusammenfassen:

Der Spieler steuert den Ninja „Lo Wang“, der als Shadow Warrior für die Firma Zilla Enterprises arbeitet. Als der Auftraggeber dunkle Mächte heraufbeschwört, um die Kontrolle über Japan zu erlangen, geht Lo Wang hiergegen vor. Ihm stehen dabei verschiedene Waffen zur Verfügung wie z.B. Schwerter, Wurfsterne, Gewehre oder Granatwerfer.

In der Indizierungsentscheidung wurde ausgeführt, der Spielinhalt wirke verrohend, da der wesentliche Inhalt aus dem realistisch in Szene gesetzten Töten der überwiegend menschlichen Gegner bestehe. Mit manchen Waffen könnten die Gegner zerstückelt oder ihnen Gliedmaßen abgetrennt werden.

Mit Schreiben vom 06.10.2016 beantragte die Verfahrensbeteiligte, die jetzige Inhaberin der Nutzungsrechte, über ihren Verfahrensbevollmächtigten, das Spiel aus der Liste der jugendgefährdenden Medien zu streichen, da sein Inhalt nicht mehr als jugendgefährdend einzustufen sei.

Der Verfahrensbevollmächtigte führte mit Schreiben vom 04.11.2016 diesbezüglich u.a. aus: Das Spiel sei sowohl in technischer als auch spielerischer Hinsicht offensichtlich veraltet. Dabei sei zu berücksichtigen, dass Spiele noch stärker dem technischen Fortschritt und Wandel unterworfen seien als Filme oder andere Medien. Der seit der Indizierung erfolgte technologische Fortschritt ermögliche Darstellungen und Ausdrucksformen, die von umfassender Realitätsnähe getragen seien. Foto-nahe Darstellungen auf aktuellen Konsolen markierten den zeitgemäßen Standard. Gemessen an diesem Maßstab sei die dem Spiel zugrundeliegende Grafik und Technik stark veraltet. Es handle sich vorliegend noch um ein mittlerweile als sog. „2,5D-Shooter“ bezeichnetes Spiel. Gemeint sei damit eine Mischform aus 2D- und 3D-Grafik. 2,5D-Shooter zeichneten sich dadurch aus, dass zahlreiche Spielelemente zwar bereits in 3D-Grafik dargestellt würden (so etwa das Level-Design wie Gänge und Räume), eine ebenso große Anzahl anderer Spielelemente jedoch noch in 2D-Grafik präsentiert würden, insbesondere sämtliche im Spiel enthaltenen Gegner und Figuren. Die Bewegung sämtlicher Figuren wirke sehr unflüssig, stockend und unrealistisch. Der Spieler könne aufgrund der 2D-Darstellung um bereits ausgeschaltete Gegner nicht mehr herumlaufen, sondern diese blieben zweidimensional und starr am Boden zurück. Das Spiel enthalte daher keine Ragdoll-Effekte. Aufgrund der 2,5D-Grafik werde insgesamt eine starke Verfremdung erreicht, die aus heutiger Sicht einen deutlich distanzierenden Effekt mit sich bringe, so dass Nachahmungseffekte nicht zu vermuten seien. Die Darstellung im Spiel sei vergleichbar mit jenen in „Doom“ und „Doom II“, die bereits aus der Liste der jugendgefährdenden Medien gestrichen worden seien und mittlerweile das Kennzeichen „freigegeben ab 16 Jahren“ erhalten hätten. Sämtliche im Spiel enthaltenen Texturen seien unscharf. Die Auflösung der Grafik erreiche heutige Standards bei weitem nicht und sei insgesamt sehr stark verpixelt; die Umgebung wirke statisch. Level-Design und Texturen seien monoton, kantig und detailarm. Der Spielinhalt sei insgesamt für Jugendliche unattraktiv und schaffe zudem die nötige Distanz zum Spielgeschehen. Auch die Gewalteffekte seien im Vergleich zu heutigen Spielen, die nicht als jugendgefährdend bewertet wurden, stark veraltet. Durch die Verwendung gezeichneter und zweidimensionaler Gewaltelemente entstehe überwiegend ein comic-hafter Eindruck, der distanzierend wirke. Es fehle den im Spiel enthaltenen Darstellungen die Eignung, heutigen Jugendlichen als Vorbild für reale Handlungsmuster zu dienen, so dass auch eine zu Gewalt anreizende Wirkung ausgeschlossen werden könne.

Eine Jugendgefährdung sei auch deshalb nicht mehr gegeben, weil es sich bei dem Setting um ein für Jugendliche problemlos erkennbares phantastisches Spielszenario handle, das ebenfalls distanzierend wirke. Zwar gebe es im Spiel einige Gegner, die menschenähnlich erschienen, jedoch seien auch diese – abgesehen von ihrer veralteten Darstellung – bei genauer Betrachtung eindeutig

als phantastische Wesen zu identifizieren (rote Dämonenaugen, wildschweinartige Kopfform). Im weiteren Spielverlauf seien die Gegnertypen sodann noch klarer als Fabelwesen zu identifizieren (übergroße Wespen, fliegende Dämonen, auf allen Vieren laufende Monster). Nach alledem stehe im Lichte der veränderten Medienlandschaft und -realität nicht zu vermuten, dass das Spiel gerade für ältere Jugendliche mit der heutigen Medienkompetenz und -erfahrung noch eine sozialetisch desorientierende Wirkung habe.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des Spiels Bezug genommen. Das Spiel wurde den Mitgliedern des Gremiums in der Sitzung von dem Spieletester der Bundesprüfstelle in seinen wesentlichen Bestandteilen vorgeführt und erläutert. Sie haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in der vorliegenden Fassung einstimmig beschlossen und gebilligt.

### **G r ü n d e**

Das Computerspiel „Shadow Warrior“ war wie beantragt aus der Liste zu streichen.

Die Listenstreichung eines indizierten Mediums ist in den Fällen möglich, in denen die Voraussetzungen für eine Aufnahme in die Liste nicht mehr vorliegen (§ 18 Abs. 7 Satz 1 JuSchG), das heißt, wenn das Medium seine jugendgefährdende Wirkung verloren hat.

Träger- und Telemedien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden, sind von der Bundesprüfstelle gemäß § 18 Abs. 1 Satz 1 JuSchG in die Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen. Nach § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG zählen dazu vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien sowie solche Medien, in denen Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird.

Eine verrohende Wirkung setzt voraus, dass der Inhalt eines Mediums so gestaltet ist, dass eine gleichgültige oder positive Einstellung zum Leiden Dritter als eine dem verfassungsrechtlichen Wertebild entgegen gesetzte Anschauung entsteht (Liesching in Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, 5. Auflage, § 18 JuSchG, Rn. 33). 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, Erdemir, Gutknecht, Jugendschutzrecht, 3. Aufl., § 18 Rn. 5).

Zu Gewalttätigkeit anreizende Medien stehen in engem Zusammenhang mit den verrohend wirkenden Medien. Während jedoch bei der durch Medien hervorgerufenen „Verrohung“ gleichsam auf die „innere“ Charakterformung abgestellt wird, zielt der Begriff der zu Gewalttätigkeit anreizenden Medien auf die „äußere“ Verhaltensweise von Kindern und Jugendlichen ab. Unter dem Begriff der Gewalttätigkeit ist ein aggressives, aktives Tun zu verstehen, 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. Eine Schilderung ist dabei anreizend, wenn sie die Ausübung von Gewalt als nachahmenswert darstellt (Liesching in Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, 5. Auflage, § 18 Rn. 37f).

Eine verrohende Wirkung, aber auch ein Anreizen zu Gewalttätigkeit kann nach der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle gegeben sein, wenn Gewalt- und Tötungshandlungen das mediale Geschehen insgesamt prägen; dabei ist der Kontext zu berücksichtigen. Gewalt- und Tötungshandlungen

können für ein mediales Geschehen z.B. dann insgesamt prägend sein, wenn das Geschehen ausschließlich oder überwiegend auf dem Einsatz brutaler Gewalt bzw. auf Tötungshandlungen basiert und/oder wenn Gewalt in großem Stil und in epischer Breite geschildert wird und/oder wenn Gewalt legitimiert oder gerechtfertigt wird.

Zur Erfassung und Bewertung dieser Zusammenhänge kann der Blick auf folgende Aspekte des medialen Geschehens von Bedeutung sein:

#### Opfer der Gewalttaten

Mediale Darstellungen, in denen Gewalthandlungen gegen Menschen und menschenähnliche Wesen das Geschehen insgesamt prägen oder in denen solche Gewalthandlungen detailliert und selbstzweckhaft dargestellt werden, sind als jugendgefährdend einzustufen. Als menschenähnliche Wesen sind solche Wesen zu betrachten, die dem Menschen nach objektiven Maßstäben der äußeren Gestalt der Figur ähnlich sind.

#### Realitätsbezug von Gewaltdarstellungen

Grundsätzlich sind realistisch dargestellte Gewalthandlungen eher als jugendgefährdend einzustufen als solche, die Gewalt abstrakt darstellen. Jugendauffine oder sich nahe an der Lebenswirklichkeit befindliche Handlungsumgebungen sind eher geeignet, jugendgefährdende Wirkungen zu verstärken als solche, die in einen nicht jugendauffinen und/oder futuristischen oder fantastischen Handlungsrahmen eingebettet sind.

#### Genre

Bei der Prüfung einer möglichen jugendgefährdenden Wirkung von gewalthaltigen Medien auf Kinder und Jugendliche sind auch die jeweilige Genrezugehörigkeit (z.B. Fantasy oder Horror) sowie die genretypische dramaturgische und bildliche Visualisierung zu berücksichtigen. Allein die Zugehörigkeit zu einem bestimmten Genre begründet nicht zwangsläufig eine Jugendgefährdung, schließt diese aber auch nicht aus.

Das 3er-Gremium ist vorliegend zu der Überzeugung gelangt, dass die in „Shadow Warrior“ enthaltene Gewalt aufgrund der Art und Weise ihrer visuellen und akustischen Darstellung nach heutigen Maßstäben nicht mehr als jugendgefährdend einzustufen ist. Im Vergleich zu den in jüngerer Zeit indizierten Spielen wird die Gewalt vorliegend in einer aus heutiger Sicht sehr distanzierend wirkenden Art und Weise (2,5D-Grafik, unscharfe Texturen) präsentiert, welche die Darstellungen nicht länger detailliert oder realistisch erscheinen lässt. Die Kampfsequenzen wirken vielmehr veraltet und abstrakt. Hinzu kommt, dass „Shadow Warrior“ realitätsferne Elemente aufweist, wie bspw. die Kämpfe gegen diverse Monster, denen aus heutiger Sicht ein stärker distanzierend wirkender Effekt zukommt. Das Spiel weist damit insgesamt nicht mehr den Grad an Gewalt auf, der heute eine verrohende oder zu Gewalt anreizende Wirkung und damit eine Jugendgefährdung begründet.

Ob aufgrund der Gewaltdarstellungen weiterhin eine Jugendbeeinträchtigung vorliegt, war von Seiten der Bundesprüfstelle nicht zu entscheiden. Dem Antrag auf Listenstreichung war nach alledem zu entsprechen.

### Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung des 3er-Gremiums im vereinfachten Verfahren ist vor einer Klageerhebung zunächst innerhalb eines Monats nach Zustellung der Entscheidung die Entscheidung des 12er-Gremiums der Bundesprüfstelle zu beantragen.

Eine Anfechtungsklage gegen diese abschließende Entscheidung kann sodann innerhalb eines Monats ab Zustellung 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.

### **Gebührenerhebung:**

**Die Festsetzung der Kosten für dieses Verfahren bleibt einer gesonderten Entscheidung vorbehalten.**