

Entscheidung Nr. 5132 (V) vom 04.08.1997
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 162 vom 30.08.1997

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

Hersteller:

3D Realms Entertainment

Internet-Angebot zum Download
unter: [http://www.3drealms.com/
catalog/sw/](http://www.3drealms.com/catalog/sw/)

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 06.06.1997 eingegangenen Indizierungsantrag am 04.08.1997 gemäß § 15a Abs. 1 GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Vorsitzende:

Verleger:

Träger der öffentlichen Jugendhilfe:

einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel „Shadow
Warrior“ (CD-ROM), Shareware-
Version-INTERNET und Spiele-
compilation CD,
[http://www.3drealms.com/
catalog/sw-/](http://www.3drealms.com/catalog/sw-/)

Vertrieb:

3D Realms Entertainment,

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
eingetragen.

SACHVERHALT

Die Shareware-Version des Computerspiels „Shadow Warrior“ wird für IBM-PC und 100% kompatible seit Mitte Mai 1997 im Internet zum Download zur Verfügung gestellt. Das Erscheinen der Vollversion wurde angekündigt. Das Spiel wird von 3D Realms Entertainment, hergestellt und im Internet vertrieben.

Gleichzeitig wird die Shareware-Version bereits über CD-ROM Spielcompilation vertrieben.

Als technische Voraussetzung für die Shareware-Version werden auf den „www“-Seiten genannt: mindestens Pentium-Prozessor mit 90 Mhz, 16 MB RAM, Windows 95 als Betriebssystem, SVGA-Karte und -Monitor (256 Farben). Diverse Soundkarten werden unterstützt. Die Shareware-Version belegt nach der Installation etwa 40 MB auf der Festplatte.

Der Antragsteller führt zur Begründung seines Indizierungsantrages aus:

Die Rahmenhandlung von „Shadow Warrior“ ist in einem Szenario des fernen Ostens (Asien) angesiedelt, wird in der Shareware-Version jedoch nicht näher beschrieben.

Nach dem Starten des Spiels beginnt eine selbstablaufende Sequenz, die einige kurze Spielszenen zeigt.

Im oberen Teil des Bildschirms ist die Spielhandlung zu sehen, während die am unteren Bildschirmrand befindliche Anzeige den Spieler permanent über seinen Gesundheitszustand, bereits gefundene Waffen und Gegenstände sowie weitere Details informiert.

Zu Beginn der eigentlichen Spielphase betritt der Spieler ein Haus. Die Spielhandlung ist aus der Sicht der zu steuernden Figur dargestellt, d.h. der Spieler sieht von der Identifikationsfigur lediglich eine Hand, die eine Waffe führt. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, die einzelnen Labyrinth (Level) zu durchstreifen und einen Ausgang aus dem Labyrinth zu suchen. Da die Spielfigur im Laufe dieser Suche von den unterschiedlichsten gegnerischen Figuren angegriffen wird, besteht das wichtigste Ziel eines jeden Levels zunächst darin, die sich hier befindlichen Gegner zu töten. Hierzu ist es unumgänglich, beim Durchstreifen des Labyrinths herumliegende Waffen, Munition und Sanitätskisten aufzusammeln.

Die im Spiel unumgängliche Tötung von Menschen ist sehr blutig dargestellt; so hinterlassen bspw. Enthauptungen mit einem Samurai-Schwert größere Mengen an Blutspritzern auf den im Spilausschnitt sichtbaren Händen der Spielfigur.

Besonderheiten:

- Das Programm „Shadow Warrior“ unterscheidet sich nur wenig von anderen Spielprogrammen des gleichen Genres.
- „Shadow Warrior“ verfügt in der Shareware-Version über eine Netzmöglichkeit, die es mehreren Spielern ermöglicht in einem Computernetz gegeneinander anzutreten, d.h. die Spieler erschießen sich gegenseitig im Labyrinth („Deathmatch-Modus“). Auch ein Spiel im Internet ist möglich.
- Da es sich um die Shareware-Version des Spiels „Shadow Warrior“ handelt, ist nur ein Level spielbar. Die Vollversion wird voraussichtlich aus insgesamt vier Levels bestehen.
- Über einen Paßwortschutz kann die dargestellte Brutalität vermindert werden, an der grundsätzlichen Spielaufgabe ändert sich jedoch nichts.

Fazit:

Das Spiel „Shadow Warrior“ (Shareware-Version) ist offenbar jugendgefährdend, da die dem Spieler zugedachte Aufgabe im wesentlichen in der reaktionsschnellen Liquidation zahlreicher Gegner besteht. Die Tötungsszenarien sind grausam und realistisch (Blutspritzer und Todes-schreie) dargestellt. Der zielgerichtete Einsatz einer jeweils zur Verfügung stehenden Waffe ist unumgänglich, da sonst umgekehrt der eigene Erschießungstod droht.

Die notwendige Aufstockung von Waffen und Munition erfordert die Liquidation einer größtmöglichen Zahl von Gegnern, da nach deren Tötung die Waffen und Munition in den Besitz des Spielers übernommen werden können.

Eine mögliche sozialetische Desorientierung ergibt sich insbesondere aus dem Einüben des gezielten und unreflektierten Tötens der Gegner. Möglichkeiten einer non-aggressiven Konfliktlösung existieren nicht. Ein erfolgreiches Durchspielen des Programms ist untrennbar mit der Liquidierung aller Gegner verbunden.

Da sich der Spieler im stetigen Kampf um das eigene Überleben befindet, wird er gefühlsmäßig sehr intensiv in das Spielgeschehen hineingezogen. Eine wünschenswerte kritische kognitive Reflexion des aggressiven Spielinhalts scheint dem Spieler aufgrund einer hohen psychophysischen Beanspruchung während des Spiels daher nicht möglich.

Gewalt wird in diesem Spielprogramm in großem Stil und in epischer Breite dargestellt und als vorrangiges Konfliktlösungsmittel propagiert. Gewalt ist der einzige Inhalt des Spiels.

Aufgrund der Inhaltsgleichheit von „Shadow Warrior“ mit bereits indizierten Programmen wie z.B. „DOOM“, „DOOMII“ etc. können zur Begründung der Indizierungsentscheidung die gleichen Argumente herangezogen werden.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht über die Absicht der Bundesprüfstelle, im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a Abs. 1 GjS zu entscheiden, unterrichtet. Sie hat sich nicht geäußert.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des Videofilmes Bezug genommen. Die Mitglieder des 3er-Gremiums haben sich den Videofilm in voller Länge und bei normaler Laufgeschwindigkeit angesehen und die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einstimmig beschlossen und gebilligt.

GR Ü N D E

Die Shareware-Version des Computerspiels „Shadow Warrior“ als Angebot zum Download aus dem Internet sowie als Angebot auf Spielkomplikation CD war gemäß § 15a GjS zu indizieren.

Der Inhalt der Shareware-Version ist offenbar (§ 15a Abs. 1 GjS) geeignet, Kinder und Jugendlichen sozialetisch zu Desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal „sittlich zu gefährden“ nach § 1 Abs. 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchststrichterlicher Rechtsprechung auszulegen ist.

Der Inhalt des Computerspiels ist geeignet, auf Kinder und Jugendliche verrohend zu wirken. Wie der Antragsteller zutreffend ausführt, besteht der Hauptinhalt des Spieles darin, verschiedene Gegner auf unterschiedliche Art und Weise in grausamster Art und Weise zu töten. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, verschiedene Orte, die in mehrere Raumeinheiten aufgeteilt

sind, zu durchstreifen und einen Ausgang aus den jeweiligen Labyrinthen zu suchen. Die Hauptaufgabe des Spielers besteht nun darin, die Gestalten, die überwiegend menschlich sind, die in den Labyrinthen herumlaufen, auf unterschiedliche Art und Weise zu töten. Dem Spieler stehen als Waffen folgende Dinge zur Verfügung: Schwert, Shuriken, MG, MP, Granatwerfer, Handgranaten und weitere. Den Tötungsvorgängen gemeinsam ist, daß sie sich alle äußerst blutig gestalten. Sobald z. B. auf Gegner geschossen wird mit dem Gewehr, spritzt das Blut und schreiend fällt der Gegner zu Boden. Mit dem Schwert kann der Spieler seinen Gegner zerstückeln. Desweiteren kann er auch dem Gegner den Kopf abschlagen, die Gliedmaßen abtrennen, auf dem Bildschirm wird anschließend eine blutige Masse präsentiert. Was die Wirkung von Computerspielen anbetrifft, deren Grundidee der Spaß an der Jagd auf menschliche Gegner ist, so ist mittlerweile bestehende Erkenntnis, daß solche Spielinhalte als ein Element in wechselseitiger Verstärkung mit anderen, gewaltorientierten Medienangeboten zu sehen ist und entsprechende Tendenzen zur Gewaltbereitschaft bzw. Gewaltbejahung zu stützen vermag. Bei „Shadow Warrior“, das wie viele der rein auf Aggression setzende Computerspiel sich durch eine zusätzliche Spracharmut auszeichnen, ist bei längerem Bespielen eine „moralische Indifferenz“ und „emotionale Gleichgültigkeit“ des Spielers zu befürchten (vgl. FRITZ (Hrsg.): „Programm zum Kriegsspielen“, Bonn 1988, S. 205 ff.).

Die Gefahr eines videospielduzierten, aggressiven Verhaltens ist bei „Shadow Warrior“ nicht von der Hand zu weisen; gleichwohl sieht das 3er-Gremium der Bundesprüfstelle die jugendgefährdende Wirkung weniger in der Möglichkeit, Heranwachsende könnten das Gespielte und im Spiel gefühlsmäßig Miterlebte in der alltäglichen Lebenswelt umsetzen. Die Jugendgefährdung ist vielmehr in der Tatsache des vom Programmablauf ausschließlich geforderten, reflexartigen „Abschießens“ zu sehen. Das Training von Verhaltensweisen, die die körperliche Integrität des Gegenübers negieren, birgt die Gefahr eines Herabsinkens des Respektes vor dem Leben und der körperlichen Unversehrtheit in sich. Hemmschwellen, die jeder Tötungs- und Verletzungshandlung entgegenstehen, können damit abgebaut werden. Die von dem vorliegenden Spiel ausgehenden Jugendgefährdung ist in jedem Fall im oberen Bereich der Skala des § 1 Abs. 1 GjS einzuordnen.

Was die Frage eines künstlichen Gewichts anbetrifft, so ist für „Shadow Warrior“ festzustellen, daß es zu dem Spiel keine den Kunstwert betreffende Besprechung gibt. Unter der Internet-Adresse <http://www.3drealms.com/catalog/sw/moreshots.htm> findet man diverse Hinweise zu den gegnerischen Figuren und Levels, sowie Tips und sogenannte Cheat-Codes. Demgegenüber ist der Spielinhalt äußerst brutal, so daß dem Jugendschutz auf jeden Fall Vorrang vor dem Kunstschutz einzuräumen ist.

Aus den gleichen Gründen scheidet eine Anwendung des § 2 GjS (Fall von geringfügiger Bedeutung) aus.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht Köln, Appellhofplatz 1, 50667 Köln, Anfechtungsklage erhoben werden. Die vorherige Einlegung eines Widerspruchs entfällt. Die Klage hat keine aufschiebende Wirkung. Sie ist gegen die Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch die Bundesprüfstelle zu richten (§§ 20 GjS, 42 VwGO). Außerdem kann innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er-Gremium gestellt werden (§ 15a Abs. 4 GjS).