

Entscheidung Nr. 8153 (V) vom 16.4.2008
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 66 vom 30.4.2008

Antragssteller:

Verfahrensbeteiligte:

Bevollmächtigter Rechtsanwalt:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat auf den am 1.4.2008 eingegangenen Indizierungsantrag am 16.4.2008 gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Stellvertr. Vorsitzende:

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:

Kirchen u. Religionsgemeinschaften:

einstimmig beschlossen:

Das Xbox 360-Spiel
„Condemned 2“
(EU-Version)
SEGA Europe Ltd.,
Brentford, UK

wird in Teil **B** der Liste der jugendgefährdenden Medien eingetragen.

Rochusstraße 10 . 53123 Bonn . Telefon: 0228/962 103-0
Postfach 14 01 65 . 53056 Bonn . Telefax: 0228/37 90 14
S A C H V E R H A L T

Verfahrensgegenständlich ist die EU-Version des Xbox 360-Spiels „Condemned 2“. Das Spiel wird von der Firma Sega Europe Ltd., Brentford, UK vertrieben. Sämtliche Inhalte des Spiels wie Benutzeroberfläche, Sprachausgabe, Untertitel sowie die Texte im 29-seitigen Handbuch und auf der Umverpackung des Spiels sind in englischer Sprache gehalten.

Das vorliegende Spiel ist der Nachfolger des Xbox 360-Spiels „Condemned“, welches mit Entscheidung Nr. 7182 vom 5.4.2006, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 82 vom

29.4.2006, indiziert und in Liste A eingetragen wurde. Aufgrund des zwischenzeitlich ergangenen Beschlagnahmebeschlusses des AG München vom 15.01.2008, Az. 855 Gs10/08, wurde die EU-Version des Xbox 360-Spiels "Condemned" inzwischen in Teil B der Liste der jugendgefährdenden Medien umgetragen. „Condemned 2“ ist zeitlich nach den Ereignissen im Vorgängerspiel angesiedelt.

Das Spiel wurde der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) nicht zur Prüfung vorgelegt, es trägt kein Alterskennzeichen der USK.

Laut Aufdruck auf der Umverpackung wird zur Inbetriebnahme des Spiels eine PAL-Version einer Microsoft Xbox 360 benötigt. Für die Nutzung der Mehrspieler- oder Multiplayermodi sind ein lokales Netzwerk (System Link) oder eine Breitbandinternetverbindung sowie ein kostenpflichtiges Konto bei X-Box Live nötig. Die Steuerung erfolgt, wie bei Spielekonsolen im Allgemeinen üblich, über den mitgelieferten Controller.

Das Spiel untergliedert sich in einen Einzelspieler- oder Singleplayermodus sowie einen Mehrspieler- oder Multiplayermodus und stellt sich als Actionspiel in der Ego-Perspektive dar.

Der Einzelspielermodus spaltet sich in einen vor dem Hintergrund einer Rahmenhandlung stattfindenden Storymodus und den Modus „Bloodshot Fight Club“ auf.

Im Storymodus steuert der Spieler wie schon im ersten Teil des Spiels Ethan Thomas, der nach den in „Condemned“ thematisierten Ereignissen aus dem FBI ausgeschieden ist, und nun als obdachloser und halluzinierender Alkoholiker in den Straßen der fiktiven Stadt Metro City lebt. Nachdem Thomas ehemaliger Vertrauter Malcolm van Horn ermordet wird, kehrt der Protagonist in seine ehemalige Einheit (serial crime unit, SCU) zurück. Im Spielverlauf untersucht der Spieler in Person von Thomas einerseits die unter den Obdachlosen aufkeimende Gewalt, die beispielsweise in massiven und allgegenwärtigen Aggressionen sowie Aufständen zu Tage tritt. Es stellt sich heraus, dass der Kult der Oro für die auffallende Aggressivität verantwortlich ist. Die Kultisten können mit Metallimplantaten Schallwellen erzeugen und so Menschen manipulieren, indem sie bei ihnen Wahnvorstellungen auslösen. Andererseits verfolgt Thomas den schon im Vorgängerspiel aktiven Serienkiller X (SKX), der gleichzeitig der Neffe von van Horn ist. Dieser hat neben seinem Onkel unter anderem auch die Bürgermeisterin getötet. Außerdem hat er verschiedene Anhänger der Oro getötet und untersucht, um hinter das Geheimnis der Implantate und die daraus resultierende Fähigkeit zu gelangen und diese dann selber nutzen zu können. Die Oro haben die ganze Gesellschaft, sogar der Präsident der USA ist Mitglied, einschließlich der SCU infiltriert und wollen Thomas aus zwei Gründen töten. Erstens, weil dieser entdeckt hat, dass seine Kollegen und sein Vorgesetzter Kultisten sind und zweitens, da er laut einer Prophezeiung durch seine von Natur aus zu manipulativen Schallwellen fähigen Stimmbänder eine Gefahr für die Oro darstellt. Im Kampf gegen die Oro erhält der Protagonist Hilfe von SKX, der verschiedene Soldaten tötet, die Thomas jagen. Von den Teammitgliedern kann sich Thomas letztendlich nur auf die Loyalität von Rosa verlassen, die ihn fortwährend mit Hinweisen versorgt und die von ihm gesammelten Spuren im Labor auswertet. Zudem erfährt der Protagonist im Spielverlauf immer mehr über seine eigene Vergangenheit. So waren seine Eltern ebenfalls Mitglieder der Oro und er selber wird von den Kultisten als Krone der Schöpfung angesehen, da er ohne Implantate Menschen manipulierende Schallwellen erzeugen kann und seine Laute zudem physische Schäden anrichten können. So kann Thomas gegen Spielende mit Schallwellen die Köpfe von Gegnern zerplatzen lassen. Weiterhin wird er im gesamten Spiel mit seiner Alkoholsucht konfrontiert, was sich darin äußert, dass er beim Zielen mit einer Waffe stark zittert, was sich temporär durch den

Konsum von Alkohol kompensieren lässt. Die Alkoholabhängigkeit gipfelt darin, dass Thomas gegen Ende des Spiels gegen sein alter ego, einen Alkoholdämonen, kämpfen muss. Da auch Thomas den manipulativen Schallwellen der Oro ausgesetzt ist, sind zudem Teile der von ihm wahrgenommenen Ereignisse rein fiktiv und die erlebten Halluzinationen sind teilweise in schwarz-weiß oder verwaschen dargestellt. Neben vielen im Spielverlauf zu findenden Sendern, die von Thomas zerstört werden können, kann dieser schließlich die Geräte zerstören, mit denen die Oro die Stadt unter Kontrolle gehalten haben. Das Spiel schließt letztendlich mit einer Szene, in der SKX sich von Mitgliedern der Oro Implantate einsetzen lässt.

Die Rahmenhandlung wird durch zahlreiche nicht interaktive Videosequenzen erzählt, die an bestimmten Punkten im Spiel automatisch ablaufen. Zudem kann der Spieler optional zahlreiche Radio- und Fernsehsendungen verfolgen, die auf den entsprechenden Geräten in den Spielabschnitten (Levels) empfangen werden können und weitere Einblicke in die Hintergrundgeschichte gewähren. Die Spieldauer dieses Modus liegt bei etwa acht bis zehn Stunden.

Der Spielinhalt gliedert sich in die Untersuchung von Beweisen, das Absolvieren von Aufgaben sowie das Bekämpfen von Opponenten. Um Spuren und Beweise zu untersuchen, etwa eine blutige Reifenspur, Metallimplantate oder den abgetrennten Kopf der Bürgermeisterin, stehen dem Spieler mit einer Digitalkamera, einer UV-Lampe, einem Spektrometer und einem GPS vier Werkzeuge zur Verfügung. Mit der UV-Lampe kann beispielsweise die Reifenspur zurückverfolgt werden, während mit der Digitalkamera beispielsweise ein Gesicht fotografiert und dann zur Identifizierung an die Zentrale übermittelt werden kann. Der Spieler kann bei der Beweisaufnahme, etwa der Frage welches Geschlecht und Alter ein Opfer hat, aus verschiedenen Möglichkeiten auswählen. Die Richtigkeit und Qualität der Antworten wird bewertet und fließt in die Auswertung am Ende eines jeden Levels ein. Als typische Aufgaben stellen sich zum Beispiel die Suche nach einer Sicherung, das Schließen eines Ventils, so dass eine den Weg versperrende Flamme erlischt, oder das Bedienen eines Magneten dar, mit dem Gegner in metallischen Rüstungen in eine Müllpresse bugsiert werden müssen. Schließlich begegnet Thomas zahlreichen ihm feindlich gegenüber stehenden Spielfiguren, die sich überwiegend als menschlich oder menschenähnlich darstellen. Andere Gegner sind beispielsweise als Hunde oder - in Thomas Halluzinationen - als schwarze Figuren visualisiert. An bestimmten Stellen müssen besonders starke und schwer zu bezwingende Zwischen- und Endgegner besiegt werden, die sich etwa als Bär, Hubschrauber oder als SCU-Mitglied darstellen. Thomas wird von Opponenten bei Sichtkontakt angegriffen und kann sich dagegen auf verschiedenste Arten verteidigen. So kann er zahlreiche Gegenstände als Waffen nutzen, die in den Spielabschnitten zu finden sind, wie zum Beispiel Backsteine, Rohre, Latten, Schraubenschlüssel, Krücken, Armprothesen, Bettpfosten, Schwerter, Äxte, Kaugummiautomaten, Bowlingkugeln, Schaufeln, Schranktüren, Toilettensitze oder Baseballschläger. Des Weiteren finden sich verschiedene Schusswaffen wie Pistolen, Schrotflinten, Sturmgewehre und Armbrüste. Waffen und Munition finden sich zudem bei getöteten Gegnern. Einem mit der Elektroschockpistole, die Thomas am Ende des dritten Levels erhält, betäubten Opponenten kann die Waffe abgenommen werden. Am Ende des zehnten Spielabschnitts erhält der Protagonist die Möglichkeit Gegner durch Schreie zu verletzen oder zu töten, im letzten Level kann er eine Nagelpistole mit einem unlimitierten Vorrat an Munition nutzen. Gasbehälter und Benzinfässer explodieren unter Beschuss, mit Alkohol durchnässte Gegner werden durch Beschuss mit der Elektroschockpistole in Brand gesetzt, gleiches gilt für Opponenten die mit einem Molotow-Cocktail attackiert werden. Verfügt Thomas über keine Waffe, kann er sich mit seinen Fäusten verteidigen oder seinen Gegenüber treten. Durch Attacken stirbt ein Gegner oder geht benommen auf die Knie. Tötet der Spieler einen so kampfunfähigen Opponenten nicht, erholt sich dieser nach wenigen Sekunden und greift Thomas erneut an. Ein benommener Gegner kann durch eine weitere Attacke getötet werden. Alternativ kann der Opponent in den

Schwitzkasten genommen werden, woraufhin er bewusstlos zu Boden geht, oder durch das Brechen seines Genicks ausgeschaltet werden. Ein auf dem Boden kniender kampfunfähiger Opponent kann außerdem durch Einbeziehung der Umgebung getötet werden. Dazu wird die benommene gegnerische Spielfigur beispielsweise mit dem Kopf in einen Fernseher gestoßen, mit dem Kopf auf die Kante einer ausrangierten Spülmaschine geschlagen oder mit dem Kopf in eine Presse geklemmt, woraufhin der Kopf des Opponenten zerplatzt. Indem Thomas mehrere erfolgreiche Attacken in Folge durchführt ohne dabei selber getroffen zu werden, kann er eine Schlagkombination („combos“) anbringen, die größeren Schaden als normale Angriffe anrichten. Durch erfolgreiche Angriffe füllt sich die Anzeige für zumeist tödlich verlaufende Serienangriffe („chain attacks“), die bei ausreichender Energie automatisch ausgelöst werden und bei denen der Spieler bestimmte vorgegebene Tasten drücken muss. Als Resultat wird der Gegner beispielsweise mit mehreren Schlägen am Kopf getroffen und ihm schließlich das Genick gebrochen.

Der Spielbildschirm (Interface) weist in der oberen linken Ecke die Lebensenergie von Thomas aus, die in mehrere Segmente unterteilt ist. Durch Angriffe sinkt die Lebensenergie ab, das aktive Segment regeneriert sich, sobald Thomas für einige Zeit keinen Schaden erleidet. Verlorene Segmente werden durch das Nutzen von Verbandspäckchen regeneriert, die sich in den Spielabschnitten finden lassen. Die obere Mitte zeigt eine mögliche Schlagkombination an. Oben rechts befindet sich die Anzeige für Serienangriffe, darunter Einblendungen die eine zerbrechende Waffe, den Alkoholpegel von Thomas, einen nahen Sender, eine geholsterte Waffe oder die Eigenschaften einer aufnehmbaren Waffe anzeigen. Die untere Mitte des Interface weist Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt aus, etwa das Öffnen von Türen oder die Möglichkeit zu antworten, wenn Thomas angesprochen wird. Auf Knopfdruck wird in der linken unteren Ecke die verbleibende Munition der aktiven Waffe und der Elektroschockpistole angezeigt. Ein Fadenkreuz ist standardmäßig nicht sichtbar, kann aber optional aktiviert werden. Ändert sich für etwa zehn Sekunden nichts an den Werten der Spielfigur, werden die Anzeigen bis zur nächsten Änderung ausgeblendet. Die von Thomas zu absolvierenden obligatorischen und optionalen Aufgaben lassen sich jederzeit einblenden.

Will der Spieler das Spiel erfolgreich absolvieren, muss er bestimmte Aufgaben zwingend erfüllen, etwa einen bestimmten Ort erreichen oder eine bestimmte Person töten. Darüber hinaus kann er in jedem Level optionale Aufgaben erfüllen, die neben dem Zerstören von Sendern der Oro, dem Nutzen von Radios und Fernsehern und dem zeitlich begrenzten Antworten auf an Thomas gerichtete Äußerungen aus verschiedenen Anforderungen bestehen. Etwa muss Thomas im ersten Spielabschnitt von der Decke hängende Säcke, die Gegner enthalten, vernichten, in zwei Spielabschnitten Wachen nur ausschalten, aber nicht töten oder Drogenlabore zerstören. Nach der Absolvierung dieser optionalen Aufgaben richtet sich die am Ende eines jeden Levels erfolgende Bewertung, bei welcher der Spieler mit einem bronzenen, silbernen oder goldenen Abzeichen ausgezeichnet wird. Damit einhergehend erhält Thomas eine neue Fähigkeit oder einen neuen Gegenstand, etwa eine Splitterschutzweste, eine Elektroschockpistole oder die Fähigkeiten zu schleichen und schließlich seine Stimmbänder als Waffe nutzen zu können. Dabei bestimmt das erreichte Abzeichen die Qualität der Bonifikation. Die durch ein goldenes Abzeichen verdiente Schutzweste hält beispielsweise mehr Schaden ab, als wenn der Spieler ein niedrigeres Abzeichen erhalten hätte. Nach gleichem System verfügt die Elektroschockpistole über ein Magazin mit zwei, drei oder fünf Schuss oder Thomas kann auf seinem GPS einen, zwei oder drei Wegpunkte markieren.

Die Spielabschnitte sind linear zu durchlaufen und stellen sich beispielsweise als Hinterhöfe, verlassenes Hotel, Museum, Theater, Schiff oder Insel dar. Der Spielfortschritt wird an bestimmten Punkten automatisch gesichert, der Spieler kann folglich nicht frei speichern. Hat

der Spieler das Spiel ein Mal erfolgreich absolviert, kann er das Spiel im Modus „First Person Shooter“ neu bestreiten und dabei auf einen unlimitierten Munitionsvorrat für Schusswaffen zurückgreifen.

Mit zunehmendem Fortschritt im vorbeschriebenen, an einer Rahmenhandlung ausgerichteten Modus erhält der Spieler nach und nach Zugang zu den insgesamt fünf Leveln des zweiten Einzelspielermodus, dem „Bloodshot Fight Club“. Hier müssen, losgelöst von einer Handlung, verschiedene Aufgaben erfüllt werden. Neben der Möglichkeit mit verschiedenen Kombinationen aus Umgebungen, Gegnern und Waffen zu trainieren, muss der Spieler in den Leveln „Riot Control“, „Smoke ‘em“ und „Deadly day care“ in einem Zeitlimit eine bestimmte Anzahl an Gegnern töten. In „Streets of Rage“ muss der Spieler fünf Wächter möglichst lange am Leben halten und parallel ein Maximum an Gegnern töten. In „Lockdown“ gilt es möglichst viele Opponenten in fünf Minuten zu eliminieren.

Der Mehrspielermodus ist in vier Spielmodi unterteilt. Im klassischen „Deathmatch“ kämpft jeder gegen jeden, wobei derjenige Spieler gewinnt, der am Ende des Zeitlimits die meisten Tötungen für sich verbuchen konnte. In den restlichen drei Modi treten die Spieler jeweils in Teams gegeneinander an. In „Crime Scene“ versucht ein Team Beweise für die Verbrechen des Serienkillers SKX zu finden und auszuwerten, woran es vom gegnerischen Team gehindert wird. „Bum Rush“ hat einen drei Minuten dauernden Angriff eines Teams zum Inhalt, der von den Opponenten abgewehrt werden muss. „Team Deathmatch“ stellt sich schließlich als Teamvariante des „Deathmatch“ dar.

Das Interface im Mehrspielermodus ist mit dem im Einzelspielermodus identisch, mit der Ausnahme, dass unter der Anzeige für die Lebensenergie die Ausdauer der Spielfigur angezeigt wird, die durch Sprints abnimmt. Die Mehrspielermodi werden auf acht als Arenen angelegten Karten ausgetragen.

Wie bei allen Spielen für die Xbox 360 werden für das Erfüllen bestimmter Voraussetzungen neben 38 Auszeichnungen („awards“) auch 1000 Punkte („gamer points“) vergeben, die auf dem Xbox 360-Profil des Spielers verzeichnet und, falls dieser am Onlinedienst Xbox Live teilnimmt, einsehbar sind. Auszeichnungen und Punkte werden zum Beispiel für das Absolvieren des gesamten Spiels, das Verdienen von goldenen Abzeichen in allen Leveln, das in Brand setzen von Gegnern, die perfekte Auswertung von Beweismaterial, das Zerstören aller im Spiel versteckten Sender, das Absolvieren des Spiels ohne einen einzigen Wachmann zu töten oder das Töten von 1.000 Gegnern im Mehrspielermodus vergeben.

Das beantragte mit Schreiben vom 1.4.2008 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 Spielinhalt stelle sich linear dar und enthalte verschiedene gewaltfreie Komponenten. Maßgebliches und vielgestaltiges Spielelement sei allerdings die Tötung zahlreicher menschlicher Gegner. Es gibt keine dazu alternativen Vorgehensweisen und die teilweise hochgradig brutalen Gewaltdarstellungen seien auf hohem grafischem Niveau visualisiert.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht benachrichtigt, dass über das Spiel gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren entschieden werden solle. Der Verfahrensbevollmächtigte hat mit Schreiben vom 07.04.2008 mitgeteilt, dass das gegenständliche Spiel nicht von der Firma SEGA Germany GmbH in Deutschland veröffentlicht werde. Die Firma sei mithin nicht zuständig für das Spiel und werde ebenfalls keine Stellungnahme dazu abgeben.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfkakte und auf den des Xbox 360-Spiels Bezug genommen. Das Spiel wurde den Mitgliedern des Dreiergremiums in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert. Zusätzlich wurden vom Spieltester der Bundesprüfstelle aufgezeichnete Videosequenzen aus „Condemned“ vorgeführt. Die Mitglieder des Gremiums haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einstimmig beschlossen und gebilligt.

GR Ü N D E

Das Xbox 360-Spiel „Condemned 2“, EU-Version, Sega Europe Ltd., Brentford, UK, war antragsgemäß zu indizieren.

Sein Inhalt ist offensichtlich geeignet (§ 23 Abs. 1 JuSchG), Kinder und Jugendliche sozial-ethisch 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.

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).

Mediale Gewaltdarstellungen wirken nach der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle u.a. dann verrohend, wenn Gewalt- und Tötungshandlungen das mediale Geschehen insgesamt prägen. Das ist z.B. dann der Fall, wenn das Geschehen ausschließlich oder überwiegend auf dem Einsatz brutaler Gewalt bzw. auf Tötungshandlungen basiert und/oder wenn das Medium Gewalt in großem Stil und in epischer Breite schildert.

Weiterhin wird eine verrohende Wirkung angenommen, wenn Gewalthandlungen, insbesondere Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden. Unter einer detaillierten Darstellung von Gewalt und Gewaltfolgen im o.g. Sinne sind insbesondere Mediengeschehen zu verstehen, in denen Gewalt deutlich visualisiert bzw. akustisch untermalt wird (blutende Wunden, zerberstende Körper, Todesschreie, zynische Kommentare). Unter Umständen kann auch das Herunterspielen von Gewaltfolgen eine Gewaltverharmlosung zum Ausdruck bringen und somit in Zusammenhang mit anderen Aspekten (z.B. thematische Einbettung, Realitätsbezug) jugendgefährdend sein, soweit nicht bereits die Art der Visualisie-

runge oder die ernsthafte inhaltliche Auseinandersetzung mit Gewalt die notwendige Distanzierung erkennbar werden lässt.

Darüber hinaus werden Gewaltdarstellungen als verrohend bewertet, wenn Gewalt legitimiert oder gerechtfertigt wird. Dies ist dann gegeben, wenn

- der Medieninhalt Selbstjustiz als einziges probates Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe legt,
- die Anwendung von Gewalt als im Namen des Gesetzes oder im Dienste einer angeblich guten Sache oder zur Bereicherung als gerechtfertigt und üblich dargestellt wird, sie jedoch in Wahrheit Recht und Ordnung negiert,
- Gewalt als Mittel zum Lustgewinn oder zur Steigerung des sozialen Ansehens positiv dargestellt 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. Gewalt im Sinne der vorgenannten Darstellung gegenüber Menschen und menschenähnlichen Wesen kann eine jugendgefährdende Wirkung entfalten, wenn die Opfer im Verletzungs- oder Tötungsfalle "menschlich" reagieren.

- Realitätsbezug von Gewaltdarstellungen

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

Für interaktive Medien gilt darüber hinaus als Kriterium der Jugendgefährdung,

- wenn kaum oder keine alternativen Handlungsoptionen/Konfliktlösungsmöglichkeiten vorhanden sind,
- wenn bei interaktiven Medien die Wahl alternativer Handlungsoptionen/ Konfliktlösungsmöglichkeiten zwar möglich, aber für die Erreichung des Spielzieles nachteilig oder irrelevant ist,
- wenn das Ausüben von entsprechender Gewalt als unproblematisch oder gesellschaftlich normal erscheint, nicht mit negativen Folgen oder Sanktionen versehen ist oder im Rahmen des Spiels belohnt wird,
- wenn Gewalt gegen Unbeteiligte Bestandteil des Spiels ist und nicht oder nur eingeschränkt sanktioniert wird.

Die Voraussetzungen der verrohenden Wirkung erachtet das Dreiergremium vorliegend als erfüllt und stuft das Spiel aufgrund der zahlreichen grausamen Gewaltdarstellungen als schwer jugendgefährdend ein.

„Condemned 2“ wird stark von brutalen Gewaltdarstellungen und Tötungen gegnerischer Spielfiguren beherrscht, denen gegenüber andere Spielinhalte wie die Rahmenhandlung oder die Untersuchung von Tatorten deutlich in den Hintergrund treten. Im Modus „Bloodshot Fight Club“ sowie in drei der vier Mehrspielermodi sind die Anwendung von Gewalt und deren Darstellungen sogar ausschließlicher Spielinhalt, was in einer besonders hohen Dichte an Tötungen resultiert. Aus diesen Gründen sah das Gremium die Gewaltdarstellungen auch als in großem Stil und epischer Breite präsentiert an, zumal auch besonders die häufigen Nahkämpfe sehr intensiv geführt werden und teilweise sehr lange andauern und es für den Spieler zahlreiche verschiedenen Möglichkeiten zu brutalsten Gewaltanwendungen gibt, deren Intensität teilweise auch noch durch Zeitlupensequenzen maximiert wird.

Die Opfer der Gewaltanwendungen stellen sich im Storymodus überwiegend als menschlich oder menschenähnlich dar und verkörpern vielfach uniformierte Mitglieder der Spezialeinheit SCU, teilweise als Clowns oder Skelette maskierte Obdachlose oder Mitglieder der Oro. Darüber hinaus treten neben Hunden oder einem Bären, vor allem in Thomas Halluzinationen, verschiedene eher nicht menschenähnliche Wesen auf, die beispielsweise eine schwarze, ölige Konsistenz haben und kopfüber von der Decke hängen. Das Gremium nahm dies zur Kenntnis, sah aber die Anzahl der nicht menschenähnlichen Spielfiguren im Vergleich zur Quantität der menschlichen oder menschenähnlichen Gegner als zu gering an, um sich relativierend auszuwirken. Zudem weisen vier der fünf Modi des „Bloodshot Fight Club“ sowie sämtliche Mehrspielermodi ausschließlich menschliche Gegner auf.

Das Gremium erachtete große Teile des Spiels als hochgradig realitätsnah. Das begründet sich einerseits durch die vor allem zu Spielbeginn alltäglichen Umgebungen wie Hinterhöfe und Opponenten in Form von Obdachlosen. Die Realitätsnähe wird andererseits durch die zum Großteil alltäglichen Waffen bedingt, die zu einem nicht unwesentlichen Teil auf den ersten Blick gar keine Waffen sondern als Alltagsgegenstände in Form von Backsteinen, Schraubenschlüsseln, Krücken, Bowlingkugeln oder Toilettensitzen darstellen. Durch die teilweise völlig ausgeblendeten aber immer möglichst rudimentär dargestellten Elemente des Interface nimmt der Spieler die Spielwelt aus einer Perspektive wahr, die dem realen Anblick der Umwelt stark ähnelt. So entsteht eine Realitätsnähe, welche die ohnehin schon drastischen Gewaltdarstellungen weiter intensiviert. Während durch den Einsatz von Schusswaffen Tötungen oftmals auf große Distanz stattfinden, werden die Gewaltdarstellungen in „Condemned 2“ durch die vornehmlich im Nahkampf stattfindenden Auseinandersetzungen, die eine große Nähe zum Opponenten mit sich bringen, nochmals verstärkt.

Insgesamt werden die Gewaltdarstellungen explizit und hoch detailliert visualisiert. Angriffe gegen noch lebende oder bereits getötete Spielfiguren resultieren in Verletzungen der gegnerischen Spielfigur, so dass ein Gegner in fortschreitendem Kampf beispielsweise mit zunehmend blutigerem Gesicht und blutbefleckter Kleidung dargestellt wird. Körperpartien können gezielt angegriffen werden, wobei sich Verletzungen in Form von Blutflecken auf Haut oder Kleidung des Opfers abzeichnen. Je nach zugefügter Verletzung spritzt Blut, es bilden sich Blutflecken und -lachen, Gegner stöhnen und schreien. Die gegnerischen Spielfiguren reagieren durch ein implementiertes „rag-doll“-Verhalten korrekt auf physikalische Einflüsse wie Schläge, Tritte und Schüsse und werden daher etwa von Schlägen zurückgeworfen, taumeln benommen umher, halten sich das blutende Gesicht oder zucken unter Beschuss. Auch bereits getötete Opponenten lassen sich so beeinflussen. Bei Nahkampfangriffen spritzt Blut auf die virtuelle Kameralinse bzw. das Auge der vom Spieler gesteuerten Spielfigur. Die Anwendung der Elektroschockpistole führt dazu, dass der Getroffene von elektrischen Entladungen umhüllt durch Muskelzuckungen geschüttelt schreit und, für einige Sekunden oder bis er von einem Angriff getroffen wird, bewegungsunfähig herumsteht. Selten resultieren Elektro-

schocks im direkten Tod des Gegenübers. Durch verschiedene Angriffe wie etwa Beschuss kann der Kopf eines Gegners zum Platzen gebracht werden, was mit einem schmatzenden Geräusch einhergeht und woraufhin eine pulsierende Blutfontäne aus dem Hals der Opfer austritt. Einige der verschiedenen Serienangriffe führen zum Beispiel dazu, dass der Gegner mit mehreren massiven Faustschlägen im Gesicht getroffen wird und daraufhin tot zu Boden geht, dem Gegner unter lautem Knacken und in Zeitlupe das Genick gebrochen wird oder ihm alternativ der Arm gebrochen wird, woraufhin er diesen mit dem gesunden Arm festhält. Opponenten können unter verschiedensten anderen Möglichkeiten zum Beispiel durch Molotow-Cocktails in Brand gesetzt werden, laufen dann schreiend umher, gehen stöhnend und keuchend in die Knie, winden sich unter Schmerzen auf dem Boden, bäumen sich unter Stöhnen ein letztes Mal auf bevor sie sterben und lassen nach ihrem Tod großflächige Brandverletzungen erkennen. Ein auf dem Boden kniender, benommener Gegner kann durch eine weitere Attacke, einen Würgegriff oder das Brechen seines Genicks getötet werden. Alternativ kann ein so kampfunfähiger Opponent unter Einbeziehung der Umgebung eliminiert werden. Dazu wird der Gegner in die Nähe eines mit einem Symbol markierten Gegenstands gebracht, wo dann eine nicht interaktive Videosequenz abläuft, in welcher der Opponent mit dem Kopf in einen Fernseher oder Sägeblätter gestoßen, mit seinem Kopf auf eine Spülmaschine oder gegen eine Türrahmen geschlagen oder über eine Brüstung geworfen wird. Als weiteren besonders grausamen Angriff wertete das Gremium den Angriff, bei dem der Kopf eines sich stark wehrenden und schreienden Gegners in eine Presse eingespannt und zunehmend zusammengepresst wird, bis dem Opfer schließlich der Kopf platzt. Als ebenfalls höchst brutal wird die Darstellung eingestuft, bei der ein benommener Gegner auf Metallstreben gespießt wird, so dass er für einige Sekunden schreiend daran zappelt, bis er letztendlich stirbt. Zudem beinhaltet das Spiel umfangreiche nicht interaktive, also nicht direkt vom Spieler zu beeinflussende Gewalt. So muss Thomas den ausgeweideten Körper von Malcolm van Horn oder den abgetrennten Kopf der Bürgermeisterin fotografieren oder begegnet brennend und schreiend auf ihn zulaufenden Personen, die aber nicht von Thomas in Brand gesetzt wurden. Videosequenzen deuten zum Beispiel an, wie der Bürgermeisterin der Kopf abgesägt wird, zeigen wie ein Endgegner in Ritterrüstung geköpft wird oder stellen in Großaufnahme dar, wie SKX einem Soldaten ein Messer in die Schläfe sticht. Im achten Spielabschnitt finden sich verschiedene Folterinstrumente, wie beispielsweise ein Käfig, der dem Opfer um den Kopf gelegt wird und in den dann Hunde eingesetzt werden können, in dem Ethan das noch lebende Opfer winselnd und verletzt vorfindet. Die Spielabschnitte enthalten außerdem oftmals stark verstümmelte Leichen und große Blutlachen. Die Gewaltdarstellungen sind nach Auffassung des Gremiums zum Großteil als rein selbstzweckhaft anzusehen.

Zur Gewaltanwendung alternative Vorgehensweisen sind im Spiel nicht enthalten. Auf dem Weg zur Erfüllung der vorgegebenen Spielziele rückt das Leid jedes einzelnen Gegners in den Hintergrund. Die feindlichen Figuren stehen dem Spieler entgegen und müssen vom Spieler getötet werden, will er vermeiden, dass seine Spielfigur verletzt wird oder stirbt. Theoretisch können Opponenten zwar umgangen oder passiert werden, dies ist jedoch nicht sinnvoll, da man ansonsten von Gegnern eingekreist oder in die Zange genommen werden könnte. Insgesamt ergibt sich der Eindruck, dass die Ausübung und die Darstellung von brutaler Gewalt, die vor allem in Form der „finishing moves“ evident ist, das vorrangige Spielziel darstellen. Der Spielablauf ist im Storymodus linear angelegt, alle Spielabschnitte müssen nacheinander auf einer bestimmten Route durchlaufen werden. Es gibt keine alternativen Wege durch die Level, auf denen sich der Spieler etwa an Opponenten vorbei schleichen könnte. Zahlreiche Türen vermitteln den Eindruck einer frei begehbaren Spielwelt, sind jedoch zum Großteil lediglich Kulisse und können nicht benutzt werden. Im Gegensatz zu den linear zu durchlaufenden Leveln des Storymodus sind die Spielabschnitte in den anderen Modi als Arenen angelegt. Zahlreiche Opponenten müssen vom Spieler zwingend getötet werden, da erst nach ih-

rem Tod das Spiel fortgesetzt werden kann, da etwa der Spieler erst dann Zugang zum nächsten Level erhält. Alle übrigen Angreifer müssen vom Spieler ebenfalls zwingend getötet werden, auch wenn deren jeweiliger Tod nicht direkt an ein erfolgreiches Absolvieren des Spiels gekoppelt ist und der Spieler sie daher theoretisch umgehend könnte. Praktisch ist es allerdings nicht möglich, die äußerst aggressiv auftretenden Opponenten zu umgehen, da diese Thomas hartnäckig verfolgen und attackieren. Somit steht der Spieler vor der Wahl seine Spielfigur sterben zu lassen oder die Angreifer zu eliminieren. Im „Modus „Bloodshot Fight Club“ und allen Mehrspielermodi würde der Verzicht auf die Ausübung von Gewalt zudem das Spielziel ad absurdum führen, das nur durch die Anwendung von Gewalt erreicht werden kann. Durch die Spielmechanik und die Tatsache, dass Thomas freundlich gesonnene Personen zwar vom Protagonisten angegriffen, aber nicht verletzt werden können, führt nach Meinung des Gremiums dazu, dass sich beim Spieler reflexartiges Töten ausbilden kann. Der Spieler kann seinen Spielfortschritt nicht zu einem beliebigen Zeitpunkt speichern, er ist an die vom Spiel vorgegebenen Speicherpunkte („checkpoints“) gebunden. Beendet der Spieler das Spiel, etwa aufgrund von Zeitmangel oder seiner aktuellen Gemütslage, muss er alle nach dem letzten Speicherpunkt absolvierten Passagen beim Neueinstieg wiederholt spielen. Das Spiel zwingt den Spieler somit dazu, dass Spiel nur an bestimmten Speicherpunkten und folglich zu bestimmten Zeitpunkten zu unterbrechen. Gleiches gilt für den virtuellen Tod der vom Spieler gesteuerten Spielfigur, nach dem der Spieler beim Wiedereinstieg in das Spiel bereits absolvierte Abschnitte erneut erkunden und sich nochmals mit den dort auftretenden Gegnern und den ihm präsentierten interaktiven und nicht interaktiven Gewaltdarstellungen auseinandersetzen muss. Somit wird die von den Gewaltdarstellungen ausgehende verrohende Wirkung durch die technischen Gegebenheiten des Spiels wiederholt und somit verstärkt.

Schließlich sind keine die Gewaltdarstellungen relativierenden Spielinhalte erkennbar. Die Rahmenhandlung rechtfertigt die Anwendung brutalster Gewalt nicht, sondern leitet eher noch dazu an. Das Gremium hat in diesem Zusammenhang die wie schon im Vorgänger dargestellte realistische Grafik- und Soundkulisse gewürdigt. Zudem finden fast alle Spielmodi ohne thematische Einbettung statt. Taktisches Vorgehen ist nur in Bezug auf Kämpfe gefragt, da sich Nahkämpfe nur gewinnen lassen, wenn der Spieler Angriffe von Gegnern pariert und Gegenangriffe nicht wahllos, sondern zum richtigen Zeitpunkt anbringt. Insgesamt kann nach Auffassung des Gremiums aber nicht von einer anspruchsvollen taktischen Komponente ausgegangen werden, zumal die Kämpfe untrennbar mit den vorbeschriebenen brutalen Gewaltdarstellungen verknüpft sind. Der Spieler muss neben den üblichen Aufgaben, etwa eine zu einem blockierten Weg alternative Route zu finden, verschiedene andere Aufgaben absolvieren, die hauptsächlich mit der Sicherung von Spuren zu tun haben. Durch genaue Untersuchungen muss der Spieler aus drei bis sechs Auswahlmöglichkeiten die korrekte Antwort auswählen, etwa Geschlecht oder Alter eines Opfers, die auf dem Dienstabzeichen vermerkte Abteilungsnummer oder die Zimmernummer eines Hotels. Die vom Spieler zu erfüllenden Aufgaben sind dabei zumeist sehr einfach zu absolvieren, etwa wenn das zur Kamera mit der Nummer 1501 korrespondierende Aufnahmegerät, welches ebenfalls mit der Zahl 1501 markiert ist, ausgewählt werden muss. Solche Aufgaben binden den Spieler nur für einige Sekunden. Nur bei sehr wenigen der insgesamt gut 20 Situationen in denen Beweise gesammelt werden müssen, ist die Lösung eines Auftrages nicht auf den ersten Blick ersichtlich. Diese Aufgaben stellen sich zwar nicht als Rätsel oder gar Denksportaufgaben dar, sind aber nicht in wenigen Sekunden zu lösen. Wenn etwa die anzugebende Zimmernummer in einem Hotel an der Tür fehlt, muss der Spieler zum Nachbarzimmer gehen, um dort herauszufinden, dass dieses die Nummer 120 trägt. Da in den Wahlmöglichkeiten zur Beantwortung dieser Frage neben 119 nur noch stark unterschiedliche Zahlen auftauchen, ist 119 die richtige Antwort. Insgesamt betrachtet dürfte der Aufwand für das bedachte Lösen aller Aufgaben 15 Minuten nicht überschreiten, realistischer erscheint eine deutlich kürzere Zeitspanne. Somit nimmt

dieser Spielinhalt bei einer Gesamtspieldauer von mehreren Stunden nur einen sehr geringen Anteil am gesamten Spiel ein. Zudem ändert die Qualität und Richtigkeit der Antworten nichts am Verlauf des Spiels, mit der Ausnahme, dass im Falle einer schlechten oder falschen Antwort die den Level abschließende Bewertung schlechter ausfällt, der Spieler deshalb einen schlechteren Bonusgegenstand erhält und der Spielverlauf nicht in dem Maße vereinfacht wird, wie es durch die optimalen Antworten und die daraus resultierenden besten Bonifikationen der Fall wäre. Zudem ist es nach dem Dafürhalten des Gremiums nicht möglich, die in „Condemned 2“ enthaltenen Gewaltdarstellungen mit wie auch immer gearteten Inhalten in dem Maße zu relativieren, dass nicht mehr von einer offensichtlichen und schweren Jugendgefährdung oder gar überhaupt nicht mehr von einer Jugendgefährdung auszugehen ist.

Zusätzlich stellen sich nach Auffassung des Gremiums die schweren Misshandlungen und Tötungen von Obdachlosen vor dem Hintergrund als äußerst fragwürdig dar, dass der Presse häufig Berichte zu entnehmen sind, in denen Wohnungslose von Jugendlichen in vorgenannter Art und Weise schwer verletzt oder getötet werden. Die Bedenklichkeit der vorgenannten Darstellungen wird auch durch die in den letzten Jahren verstärkt auftretende Veröffentlichung von Videos über Gewalttaten gegen Obdachlose, in denen Jugendliche Obdachlose misshandeln oder Wohnungslose dafür bezahlt werden sich selbst brutal zu verprügeln (bekannt als „bum bashing“ oder „bum fights“), nochmals unterstrichen.

Nach Auffassung des Gremiums übertreffen die Gewaltdarstellungen von „Condemned 2“ sogar die sehr expliziten Darstellungen des Vorgängerspiels „Condemned“ sowohl inhaltlich als auch umfänglich bei Weitem. Gegenüber dem Vorgänger wurden die eh schon äußerst umfangreichen Optionen zur Gewaltanwendung etwa durch Serienangriffe und Tötungen mit Hilfe der Umgebung nochmals erweitert. Auch zerplatzende Köpfe und die Möglichkeit Gegner in Brand zu stecken fehlten in „Condemned“.

Zusammenfassend hält das Dreiergremium der Bundesprüfstelle ebenso wie der Antragsteller die auf hohem grafischem Niveau hochgradig brutalen Gewaltdarstellungen, für jugendgefährdend. Als in hohem Maße jugendgefährdend wertete das Gremium die brutalen Kampfhandlungen, die mit der Verwendung von Alltagsgegenständen als Waffen einhergehen und sich teilweise gegen die gesellschaftliche Randgruppen der Obdachlosen richten.

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 körperlicher 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 muss an dieser Stelle noch einmal betont werden, wenngleich dieses 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 Kompe-

tenz 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 begehrllicher 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 `Grenzpfiler` 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 sozialetisch 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 Einstellun-

gen 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. Spielflächen, 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 Weiterentwicklung 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. Vieltufigkeit übermittelter Botschaften, und das Ansehen, das ein Werk bei Fachöffentlichkeit und Publikum genießt.

Der verfahrensgegenständliche Titel kann als technisch überdurchschnittlich bezeichnet werden, bewertet man Grafik, akustische Umsetzung und Gesamtpräsentation. Die Internetseiten „gamerankings.com“, „metacritic.com“ und „critify.com“ sammeln die Bewertungen von Online- und Print-Spielmagazinen und bilden aus den einzelnen Testergebnissen einen Durchschnittswert. Der vorliegende Titel konnte auf den vorgenannten Internetseiten 81, 81 bzw. 85 von 100 möglichen Punkten erzielen, basierend auf 59, 65 bzw. 13 Bewertungen.

Insgesamt sind jedoch, ebenso wie beim Vorgänger, keine Aspekte zu erkennen, welche „Condemned 2“ - trotz seiner ohne Zweifel anspruchsvolleren Storyline und gelungenen Atmosphäre - zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten. Doch auch wenn der Kunstgehalt des Spiels mehr als nur gering sein sollte, sehen die Mitglieder des 3er-Gremiums aufgrund der sehr drastischen Gewaltdarstellungen, aufgrund der Verwendung alltäglicher Gegenstände als Waffen und aufgrund der Darstellung von Gewalttaten gegen gesellschaftliche Randgruppen die Belange des Jugendschutzes eindeutig als vorrangig an.

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 18 Abs. 4 JuSchG liegt 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 Geset-

zes 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 verfahrensgegenständliche Spiel verfügt über einen hohen Bekanntheitsgrad, was sich unter anderem mit der Indizierung des Vorgängerspiels sowie dessen Beschlagnahme begründet, über die in den Print- und Onlineausgaben zahlreicher auflagenstarker Spielmagazine berichtet wurde. Dort finden sich zum anderen zahlreiche Vor- und Testberichte, welche die Aufmerksamkeit – gerade auch jugendlicher Spieler – auf den vorliegenden Titel lenkt. Zudem wurde von „Condemned 2“ eine Demoversion veröffentlicht, wodurch das entsprechende Spiel erfahrungsgemäß noch weiter in den Fokus gerückt wird.

Die im Spiel verwendete englische Sprache stellt sich nicht als Argument gegen eine Akzeptanz bei jugendlichen Spielerinnen und Spielern dar. Zum Spielen eines genretypischen Spiels wie dem vorliegenden ist im Allgemeinen das Studium einer Anleitung nicht notwendig, da die Bedienung über die gleichen Tasten erfolgt wie in vielen anderen Actionspielen. Darüber hinaus wird dem Spieler in einem Tutorial die Bedienung des Spiels Schritt für Schritt vermittelt. Der Anspruch der dabei und im ganzen Spiel verwendeten Sprache ist nach Auffassung des Gremiums auf dem Niveau von Schulenglisch anzusiedeln und ist somit leicht verständlich. Der Annahme, dass eine fehlende Lokalisierung zu einer verminderten Akzeptanz beim Kunden führen könnte, steht zudem die Tatsache entgegen, dass sich immer wieder auch rein englischsprachige Titel auf den obersten Plätzen der deutschen Verkaufscharts finden.

Zudem schätzt das Gremium der Bundesprüfstelle aufgrund der oben geschilderten Gewaltdarstellungen den Grad der vom Spiel ausgehenden Jugendgefährdung als nicht nur gering ein.

Das Dreier-Gremium geht über die Jugendgefährdung hinaus auch von einer Gewaltverherrlichung im Sinne des § 131 StGB aus. Darunter versteht die ausdrückliche Benennung in § 131 Abs. 1 StGB Darstellungen, die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise schildern.

Eine Gewaltverharmlosung (§ 131 Abs. 1, 1. Alt. StGB) liegt vor, wenn Gewalttätigkeiten bagatellisiert und als akzeptables Mittel zur Lösung von Konflikten präsentiert werden oder wenn der Eindruck vermittelt wird, es handele sich im Kern um fast alltägliche Verhaltensformen im menschlichen Zusammenleben.

Zahlreiche Tötungsszenen des Spiels zeigen massivste Gewalt, deren Anwendung zudem als einzig mögliches Konfliktlösungsmittel propagiert wird. Jede Einzeltat wird bereits durch die Quantität der Darstellungen bagatellisiert und damit verharmlost.

Mit dem Tatbestandsmerkmal einer „die Menschenwürde verletzenden Weise“ der Darstellung in § 131 Abs. 1, 2. Alt. StGB wird erkennbar an den Gehalt des Art. 1 Abs. 1 S. 1 GG angeknüpft. Das Bundesverfassungsgericht versteht ihn als tragendes Konstitutionsprinzip im System der Grundrechte. Mit ihm ist der soziale Wert- und Achtungsanspruch des Menschen verbunden, der es verbietet, den Menschen zum bloßen Objekt des Staates zu machen oder ihn einer Behandlung auszusetzen, die seine Subjektqualität prinzipiell in Frage stellt. Menschenwürde in diesem Sinne ist nicht nur die individuelle Würde der jeweiligen Person, sondern die Würde des Menschen als Gattungswesen. Jeder besitzt sie, ohne Rücksicht auf seine Eigenschaften, seine Leistungen und seinen sozialen Status. Sie ist auch dem eigen, der auf-

grund seines körperlichen oder geistigen Zustands nicht sinnhaft handeln kann. Selbst durch „unwürdiges“ Verhalten geht sie nicht verloren. Sie kann keinem Menschen genommen werden. Verletzbar ist aber der Achtungsanspruch, der sich aus ihr ergibt.

Eine die Menschenwürde verletzende Darstellung liegt nicht bereits dann vor, wenn rohe Gewalttaten in aufdringlicher Weise anreißerisch und ohne jegliche sozial sinnhafte Motivation um ihrer selbst willen gezeigt werden. Gewalttätigkeit in Angeboten verletzt für sich genommen die Menschenwürde nicht. Das ergibt sich schon daraus, dass die Darstellung in einer die Menschenwürde verletzenden Weise im Tatbestand als besonderes Merkmal genannt ist, das zusätzlich zur Schilderung der Gewalttätigkeit erfüllt sein muss. Deswegen kann auch weder die Häufung noch die aufdringliche und anreißerische Darstellung von Gewalttätigkeiten für sich allein den Tatbestand erfüllen.

Erfasst werden durch das Tatbestandsmerkmal der die Menschenwürde verletzenden Darstellungen zum einen solche Fälle, in denen durch die filmische Darstellung konkrete Personen in ihrer Würde verletzt werden. Aus Wortlaut und systematischem Zusammenhang ergibt sich, dass das Tatbestandsmerkmal ferner auch Fälle erfassen soll, in denen die Schilderung des Grausamen und Unmenschlichen eines Vorgangs darauf angelegt ist, beim Betrachter eine Einstellung zu erzeugen oder zu verstärken, die den fundamentalen Achtungsanspruch leugnet, der jedem Menschen zukommt. Das geschieht insbesondere dann, wenn grausame oder sonst wie unmenschliche Vorgänge gezeigt werden, um beim Betrachter ein sadistisches Vergnügen an dem Geschehen zu vermitteln, oder um Personen oder Menschen als menschenunwert erscheinen zu lassen (Jörg Ukrow, Jugendschutzrecht, Rdnr. 347 ff.).

Das Dreiergremium sieht die Grenze zur Strafbarkeit in vielen Gewaltsequenzen als zum Teil deutlich überschritten an. Das vorliegende Spiel enthält eine Vielzahl an detailliert dargestellten und extrem grausamen Tötungen, für die der Spieler nicht bestraft sondern durch den Tod seines Gegenübers noch belohnt wird. Ein Gegner kann in Brand gesetzt werden, woraufhin dieser in einem etwa zehn Sekunden dauernden Todeskampf unter Stöhnen und Schreien qualvoll verbrennt. Durch Angriffe temporär kampfunfähige Spielfiguren kann der Spieler mit einer Presse den Kopf zermalmen oder sie auf Metallstreben aufspießen, wo sie dann mehrere Sekunden lang im Todeskampf umherzappeln. Somit wird der Spieler dazu ermutigt, ein hohes Maß an intensivster Gewalt auszuüben. Die im Spiel gezeigten Gewaltszenen lassen daher sowohl im Hinblick auf die zahlreichen verschiedenen Tötungsvarianten, deren Intensität als auch im Hinblick auf ihren Umfang ein exorbitantes Maß an menschenverachtender Geisteshaltung erkennen. Das verfahrensgegenständliche Spiel war daher gemäß § 18 Abs. 2 Nr. 2 JuSchG in Teil B der Liste aufzunehmen.

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.