

Pr. 615/07

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Medien

Entscheidung Nr. 5540 vom 10.1.2008
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 17 vom 31.1.2008

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat in ihrer
595. Sitzung vom 10. Januar 2008
an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:
Stellvertretende Vorsitzende:

als Beisitzer/-innen der Gruppe:
Kunst
Literatur
Buchhandel und Verlegerschaft
Anbieter von Bildträgern und von Telemedien
Träger der freien Jugendhilfe
Träger der öffentlichen Jugendhilfe
Lehrerschaft
Kirchen und Religionsgemeinschaften

Länderbeisitzer/-innen:
Baden-Württemberg
Bayern
Berlin

Protokollführerin:
Für den Antragsteller:
Für die Verfahrensbeteiligte:

beschlossen:

Das Computerspiel
„The Shield“ (US-Version)
PC DVD-ROM
Aspyr Media Inc.

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

**Rochusstraße 10 . 53123 Bonn . Telefon: 0228/9621030
Postfach 14 01 65 . 53056 Bonn . Telefax: 0228/379014**

Sachverhalt

Verfahrensgegenständlich ist die US-Version des PC-Spieles „The Shield“. Das Spiel wird von der Firma Aspyr Media Inc., USA, vertrieben. Alle Inhalte des Spieles wie Benutzeroberfläche, Sprachausgabe und Untertitel sind, ebenso wie die Texte im 28-seitigen Handbuch und auf der Umverpackung, in englischer Sprache verfasst.

Das Spiel wurde der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) zur Erteilung eines Alterskennzeichens vorgelegt, eine Kennzeichnung wurde jedoch abgelehnt, da das Gremium der USK aufgrund der im Spiel enthaltenen Gewaltdarstellungen Indizierungskriterien als erfüllt ansah.

Laut Aufdruck auf der Umverpackung des Spieles wird zur Inbetriebnahme von „The Shield“ ein PC mit den folgenden Mindestvoraussetzungen benötigt: Windows XP, Intel Pentium 4 mit 1,6 GHz oder AMD Sempron 2800+, 256 MB RAM, 2,5 GB freier Festplattenspeicherplatz, 3D-beschleunigte 100% DirectX 9.0c kompatible Grafikkarte mit 64 MB RAM und aktuellen Treibern, DirectX 9.0c, DirectX 9.0c kompatible Soundkarte, 4-fach DVD-Laufwerk sowie Windows XP kompatible Maus und Tastatur mit aktuellen Treibern. Die Steuerung erfolgt über Maus und Tastatur.

Das Spiel verfügt über einen Einzelspieler- oder Singleplayermodus, ein Mehrspieler- oder Multiplayermodus ist nicht enthalten. Der vorliegende Titel, der an die gleichnamige US-amerikanische Fernsehserie angelehnt ist, stellt sich als Actionspiel dar, wobei der Spieler die Hauptfigur der Fernsehserie, Detective Vic Mackey, den Anführer des Strike Teams, einer aus vier Mitgliedern bestehenden Sondereinheit der Polizei von Los Angeles, verkörpert. Aus der Perspektive der dritten Person kann Mackey durch 15 Spielabschnitte („Level“) mit insgesamt 33 Arealen manövriert werden, wobei er alleine agiert oder von autonom operierenden Mitgliedern seines Teams begleitet wird. Nach der Erschießung von Margos, einem hochrangigen Armenier, muss Mackey dem Toten zunächst eine Waffe unterschieben, um den Mord wie Notwehr aussehen zu lassen. Im weiteren Spielverlauf soll der Spieler in Person von Mackey verhindern, dass die Gangs der Byz-Lats und One-Niners in den Besitz einer Lieferung automatischer Waffen gelangen und zudem die Hintermänner dieses Handels aufspüren machen. Dazu müssen zahlreiche Personen verhört und erschossen werden, Tatorte durchsucht und Beweise untergeschoben werden. Die Handlung wird durch zahlreiche automatisch ablaufende Zwischensequenzen erzählt.

Das auf dem Bildschirm dargestellte Spielinterface weist in der oberen linken Ecke eine Polizeimarke auf, die sich durch die Ausübung illegaler Aktionen wie das Misshandeln oder Töten von Unschuldigen rot färbt. Der entsprechende Wert wird „heat“ genannt. Wird Mackey von einem Augenzeugen beobachtet, so findet sich neben der Marke ein entsprechendes Symbol. Vor Zeugen ausgeführte illegale Aktivitäten lassen die „heat“ schneller ansteigen, als wenn sie unbemerkt ausgeübt werden. Links neben der Marke ist in grün die Lebensenergie der vom Spieler gesteuerten Spielfigur visualisiert, die durch Verletzungen absinkt und durch das Aufnehmen von Verbandskästen regeneriert werden kann. Sinkt die Lebensenergie auf Null ab, stirbt Mackey und die Mission ist gescheitert. Rechts neben der Polizeimarke ist in blau das Adrenalin der vom Spieler gesteuerten Spielfigur dargestellt, welches etwa durch Kämpfe ansteigt und im Falle einer schweren Verletzung die Zeit verlangsamt. Die rechte obere Ecke des Bildschirms zeigt gefundene Gegenstände an. In der unteren rechten Ecke des Interface stellen Zahlenwerte und Symbole neben der im Magazin befindlichen auch die insgesamt verfügbare Munition der aktiven Waffe dar. Die untere Mitte des Bildschirms zeigt Anweisungen des in den ersten Spielabschnitten eingeblendeten Tutorials, einer Schritt für

Schritt präsentierten Anleitung. Zudem finden sich hier aktuelle Aufträge, die sich auch jederzeit über das Menü des Spieles aufrufen lassen. Die untere linke Ecke des Interface stellt kontextabhängig unterschiedliche Symbole samt der zur Ausführung dieser Aktion entsprechenden Tasten dar. Während eines Faustkampfes werden beispielsweise Aktionen wie Zuschlagen, Ausweichen und Festhalten eingeblendet. Im Zentrum des Interface findet sich schließlich bei gezogener Waffe ein Fadenkreuz, welches sich je nach anvisierter Figur unterschiedlich färbt. Zielt Mackey auf Verbündete bleibt es grau, beim Anvisieren von Opponenten wird es gelb oder rot, je nachdem ob ein Schuss in das Zielgebiet die entsprechende Person verletzen oder töten würde. Verbündete lassen sich nicht von Mackey verletzen.

Im Spielverlauf sieht sich der Spieler mit der von ihm gesteuerten Figur zahlreichen und ihm oft feindliche gesonnenen Spielfiguren gegenüber, die sich unterschiedlich verhalten. Sie sind allesamt menschlich dargestellt und unterschiedlich visualisiert. Einige Spielfiguren verfügen über Informationen, die für den weiteren Ablauf des Spieles zwingend notwendig sind, geben diese aber nicht freiwillig heraus. In diesem Fall können sie auf unterschiedliche Art und Weise eingeschüchtert werden, wobei sich der Wille der jeweiligen Spielfigur an einer Anzeige über ihrem Kopf ablesen lässt. Während etwa das Zerstören des Mobiliars in der Wohnung einer Person ausreicht um an ein Geständnis oder Informationen zu erlangen, ist in anderen Fällen die Ausübung von körperlicher Gewalt notwendig. Gegnerische Spielfiguren können geschlagen oder auf vielfältige andere Arten misshandelt werden. Sie können mit dem Kopf gegen Wände oder Gegenstände geschlagen werden, werden mit der Wange auf eine heiße Herdplatte gepresst, mit einem Telefonbuch geschlagen, mit dem Kopf in einen Käfig mit einem Kampfhund, eine Toilette, ein Fass mit einer dunklen Flüssigkeit oder auf eine Maschine gedrückt, die zum Auswuchten von Reifen genutzt wird. Die Misshandlungen sind dabei in den meisten Fällen aktiv vom Spieler vorzunehmen, der durch das möglichst schnelle Drücken eingeblendeter Tasten den Druck auf das Opfer erhöht. Andere Spielfiguren greifen Mackey bei Sichtkontakt an und beschießen ihn, so dass dieser sich ebenfalls nur durch die Anwendung von Waffengewalt zur Wehr setzen kann. Um sich gegen diese Gegner zur Wehr setzen zu können, kann die vom Spieler gesteuerte Spielfigur auf Pistolen, Schrotflinten und Maschinenpistolen zurückgreifen und zusätzlich mit Faustschlägen angreifen. Die Kombination von verschiedenen Schlägen löst besonders starke Angriffe wie Kopfstöße aus. Waffen und Munition finden sich, ebenso wie Drogen, bei getöteten Widersachern und in den Spielabschnitten. Zu Beginn einer Mission ist Mackey von in Kämpfen erlittenen Verletzungen geheilt. Zudem finden sich in den Leveln vereinzelt Verbandskästen.

Neben Verhören und Kämpfen wird von Mackey die Erfüllung zahlreicher anderer Aufgaben verlangt. So müssen Verdächtige befragt, verfolgt, verhaftet und durchsucht oder Beweise gesucht und gefunden werden. Das Suchen läuft dabei ähnlich wie die Misshandlungen über ein Spiel im Spiel ab. Dabei muss innerhalb eines Zeitlimits auf einer Polizeimarke ein unsichtbarer Punkt gefunden werden. Der Spieler kann dazu den Mauszeiger in Form eines Kreises bewegen, der in Abhängigkeit der Entfernung zwischen unsichtbarem Punkt und Mauszeiger seine Größe ändert. Ein kleiner Kreis deutet darauf hin, dass der gesuchte unsichtbare Punkt in der Nähe ist.

Von Mackey gefundene Beweismittel in Form von Geld, Waffen oder Drogen können auf drei verschiedene Arten genutzt werden. Entweder werden sie im Polizeihauptquartier der Asservatenkammer zugeführt, was sich positiv auf den „heat“-Wert auswirkt. Den gleichen Effekt hat das Platzieren von Waffen bei getöteten Opponenten. Schließlich können Beweismittel auch illegaler Weise verkauft und die Gewinne der so genannten Pensionskasse („retirement fund“) zugeführt werden, damit Mackey und seine Kollegen möglichst schnell bei der Polizei kündigen können.

Die Spielabschnitte sind linear zu absolvieren, sie stellen sich als unterschiedliche Umgebungen im virtuellen Los Angeles dar. Neben dem Polizeihauptquartier sind Häuser, Apartment-Komplexe, ein Pornokino und Lagerhallen visualisiert.

Der Fortschritt kann im Spiel nach jedem der insgesamt 33 Areale gesichert werden. Die Spieldauer für den Singleplayermodus liegt bei circa zehn Stunden.

Das ... beantragte mit Schreiben vom 06.08.2007 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. Grundlegender Spielinhalt sei die Ausführung von Polizeiarbeit, wobei das Spiel den Schwerpunkt auf die Präsentation von illegalen Aktivitäten wie der Einschüchterung von Verdächtigen, dem Unterschieben von Beweisen, Bestechung und der Anwendung brutalster Gewalt setze. Massive Gewalt gegen Menschen sei im Spielverlauf allgegenwärtig und werde als normale Vorgehensweise der Exekutive dargestellt. Im linearen Spielverlauf seien keine gewaltfreien Lösungsmöglichkeiten angeboten. Der Spieler müsse zum erfolgreichen Absolvieren des Spieles vielmehr zwingend Gewalt ausüben, die umfassend präsentiert werde. Die Rahmenhandlung erlaube zum überwiegenden Teil keine Einordnung der Geschehnisse, sondern führe oft zur Anwendung von Gewalt und scheine diese sogar zu legitimieren.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht davon benachrichtigt, dass über das Spiel in der Sitzung des 12er-Gremiums am 10.01.2008 entschieden werden solle. Sie hat sich hierzu nicht geäußert.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des PC-Spieles Bezug genommen. Das Spiel wurde den Mitgliedern des 12er-Gremiums in der Sitzung vom 10.01.2008 in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert.

GRÜNDE

Das Computer-Spiel „The Shield“ (US-Version), vertrieben von Aspyr Media Inc., Austin, USA, war antragsgemäß zu indizieren.

Sein Inhalt ist geeignet Kinder und Jugendliche sozialetisch 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, 2. Auflage; § 18 Rdnr. 5). Dane-

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

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 12er-Gremium vorliegend als erfüllt. Die Gewalt wird zwar nicht immer detailliert dargestellt, das Spiel ist aber insgesamt von Gewalt- und Tötungshandlungen gegen menschliche Gegner geprägt und propagiert zudem die Anwendung von Gewalt als im Namen des Gesetzes gerechtfertigt und üblich, negiert jedoch in Wahrheit Recht und Ordnung.

Um „The Shield“ erfolgreich absolvieren zu können, muss der Spieler zwangsläufig und in intensiver Form unrechtmäßig angewandte und stark überzogene Gewalt mit dem von ihm gesteuerten Polizeibeamten ausüben. Dies beginnt mit psychischer Misshandlung, Bedrohung sowie dem unter Druck setzen von potentiellen Informanten. Lässt sich die zu verhörende Person dadurch nicht einschüchtern, muss Mackey körperliche Gewalt anwenden, wobei sich die Misshandlung zunächst durch Faustschläge und später durch massive Gewaltanwendung bis hin zu Folter darstellt. Um Personen zu misshandeln oder zu foltern kann der Spieler diese mit der von ihm gesteuerten Spielfigur beispielsweise mit dem Kopf gegen Wände oder Gegenstände schlagen. In bestimmten Szenen können Männer mit der Wange auf eine heiße Herdplatte gepresst, mit einem Telefonbuch geschlagen oder mit dem Kopf in einen Käfig mit einem Kampfhund gesteckt werden, wodurch dem Opfer das Gesicht von dem Hund zerbissen wird. Zudem können Personen mit ihrem Kopf in eine Toilette, in ein Fass oder auf eine Maschine gedrückt werden, mit der Reifen ausgewuchtet werden.

Nach wenigen Minuten Spielzeit muss bereits zwingend die erste Person erschossen werden, die noch dazu unbewaffnet ist. Weigert sich der Spieler Margos zu töten, nimmt dieser die zuvor von ihm abgelegte Waffe auf, erschießt die vom Spieler manövrierte Figur Mackey und die aktuelle Mission gilt als gescheitert. Einzige Möglichkeit das Spiel fortzusetzen ist folglich das Eliminieren des unbewaffneten Margos. Im weiteren Verlauf des Spieles müssen dann noch Dutzende von Gegnern erschossen werden. Alternative Lösungsmöglichkeiten sind nicht gegeben. Folterungen und Misshandlungen lassen sich nicht umgehen, da sie zwingender Bestandteil der Handlung des Spieles sind und daher vom Spieler unbedingt ausgeführt werden müssen, will dieser das Spiel fortsetzen und erfolgreich absolvieren. Ebenso muss Mackey bewaffnete Opponenten zwingend töten. Unterlässt er dieses, wird er von ihnen beschossen und letztendlich getötet, was zum Scheitern der jeweiligen Mission führt. Außerdem kann sich Mackey an den bei eliminierten Widersachern gefundenen Gegenständen bereichern, so dass es auch aus diesem Grund ungünstig wäre Gegnern auszuweichen. Auch der stets großzügig bemessene Munitionsvorrat steht im Einklang mit der vom Spieler abverlangten Vorgehensweise.

Insgesamt prägen Gewalt- und Tötungshandlungen das Geschehen in „The Shield“, was neben den bereits beschriebenen Inhalten auch in der Darstellung der Gewalt deutlich wird. Wird eine Person mit dem Kopf beispielsweise gegen einen Fernseher gestoßen, bleibt ein Blutfleck zurück. Speziell bei der Darstellung von Folter sind Blutspritzer zu sehen. Durch Beschuss bilden sich Blutwolken und, etwa an Wänden, Blutflecken. Die Szenerie wird dabei von Schreien der Verletzten untermalt.

Das Gremium sah darüber hinaus eine Jugendgefährdung in dem Umstand gegeben, dass zudem zahlreiche weitere Untaten begangen werden können und müssen, die nicht den vorge-

nannten Gewaltverbrechen zuzuordnen sind und sich beispielsweise wie folgt darstellen: Nachdem er den unbewaffneten Margos erschossen hat, muss Mackey diesem eine Waffe unterschieben, damit es so aussieht als handele es sich nicht um Mord, sondern um Notwehr. Damit die Gang der Byz-Lats Informationen herausgibt, schiebt Mackey ihnen Rauschgift unter und setzt sie nach einer anschließenden Razzia unter Druck. Um den Befragten Carl während eines nicht offiziellen Verhörs unter Druck zu setzen, muss der Spieler mit der von ihm manövrierten Spielfigur das Mobiliar in Carls Wohnung zerstören. Zwar gibt der Befragte schließlich einen Hinweis, erstattet aber in der Folge auch eine Anzeige. Damit die Mitglieder des Strike Teams dadurch nicht ins Visier ihres Vorgesetzten geraten, muss Mackey die Akte aus dem Büro seines Captains stehlen. Um von einem Rauschgiftsüchtigen einen Hinweis zu erhalten, muss er ihm von einem anderen Junkie eine Spritze mit Rauschgift besorgen. Als einer der grundlegenden Inhalte des Spieles stellt sich zudem die Pensionskasse („retirement fund“) dar, die Mackey durch die Unterschlagung und den Diebstahl von Beweismitteln wie Bargeld, Waffen und Rauschgift aufbaut. Dieser Umstand wird noch durch die Tatsache intensiviert, dass dieser im Laufe des Spieles anwachsende Geldbetrag zudem noch verharmlosend als „Pensionskasse“ bezeichnet wird.

Durch die vorgenannten Spielhandlungen, insbesondere durch die vom Spieler geforderten, aktiv auszuübenden kriminellen Taten, verschwimmt nach Ansicht des Gremiums die Grenze zwischen Gut und Böse. Zudem vermittelt das Spiel den Eindruck, dass die normalen und rechtlich zulässigen Polizeimaßnahmen nicht ausreichend sind, um erfolgreich gegen Kriminelle vorzugehen. Es kann folglich nicht mehr eindeutig zwischen Verbrechen und der Exekutive unterschieden werden, was insbesondere in Bezug auf die Wirkung auf Minderjährige die Gefahr einer sozialemischen Desorientierung in sich birgt. Das Gremium sah zudem den – besonders jugendaffinen – Realitätsbezug wie etwa die Darstellung in einem aktuellen urbanen Setting als die verrohende Wirkung der Darstellungen und Inhalte des Spieles verstärkend an.

Zusammenfassend erachtet das 12er-Gremium der Bundesprüfstelle die im Rahmen einer scheinbar guten Sache gezeigte Gewalt mitsamt den entsprechenden, das Spielgeschehen prägenden Darstellungen als jugendgefährdend.

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 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 Videospiele. 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 Videospiele ableitbar.

Es scheint, als würde durch das Spielen mit aggressiven Videospiele 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 Videospiele, insbesondere mit solchen Spiele, deren Spielinhalt von aggressionspezifischer 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 Videospiele 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 Videospiele 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 Videospiele: 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 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 begehrtlicher 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 relati-

vierend 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 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 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 „The Shield“ wurde im Januar 2007 veröffentlicht. Die gesamte Umsetzung des Spieles ist als nicht dem aktuellen Standard entsprechend zu bezeichnen. Neben der geringen maximalen Auflösung von 1024 x 768 Pixeln sind sämtliche grafischen und akustischen Aspekte auf dem Stand eines Titels der Jahrtausendwende anzusiedeln. Die Internetseiten „gamerankings.com“ und „metacritic.com“ sammeln die Bewertungen von Online- und Print-Spielmagazinen und bilden aus den einzelnen Testergebnissen einen Durchschnittswert. Der verfahrensgegenständliche Titel konnte auf beiden Internetseiten jeweils 34 von 100 möglichen Punkten erzielen, basierend auf sechs bzw. sieben Bewertungen (Stand 10.1.2008).

Insgesamt sind keine Aspekte zu erkennen, welche das hier Spiel „The Shield“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten.

Im Gegensatz dazu ist das Gremium der Überzeugung, dass die im Spiel dargestellte Selbstjustiz und die im Namen der angeblich guten Sache verübte Gewalt deutlich die etwaigen künstlerischen Aspekte überwiegt und im Zusammenspiel mit der das Spielgeschehen prägenden Gewalt gegen menschliche Gegner der Jugendgefährdung eine Intensität verleiht, die eine Entscheidung zu Gunsten der Belange des Jugendschutzes notwendig macht.

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 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.

Über die Veröffentlichung von „The Shield“ wurde auf zahlreichen genrespezifischen Internetseiten, etwa von Magazinen die sich mit Computer- und Konsolenspielen befassen, berichtet. Zudem wurde das Spiel in verschiedenen auflagenstarken Spielmagazinen getestet, was erfahrungsgemäß die Aufmerksamkeit der Spieler auf den entsprechenden Titel lenkt. Darüber hinaus stuft das Gremium die Bekanntheit des Titels aufgrund der im deutschen Fernsehen ausgestrahlten Fernsehserie als hoch ein. Nicht zuletzt dürfte das Spiel aufgrund seiner sehr geringen Hardwareanforderungen auch für Spieler mit älteren Computern interessant sein.

Die im Spiel verwendete englische Sprache stellt sich nicht als Argument gegen eine Akzeptanz beim Spieler dar, da zum Spielen eines genretypischen Spieles wie dem vorliegenden im Allgemeinen das Studium einer Anleitung nicht notwendig ist, da die Bedienung über die gleichen Tasten und Mausgesten erfolgt wie in vielen anderen Actionspielen. Der Spieler wird zudem durch situationsabhängige, kurze Einblendungen in die Steuerung eingewiesen. Muss etwa während einer Verfolgungsjagd eine Mauer übersprungen werden, wird dem Spieler die taste „F“ sowie ein entsprechendes Symbol eingeblendet. Dieses Beispiel zeigt zudem den Anspruch der verwendeten Sprache auf und verdeutlicht, dass selbst geringfügige Kenntnisse der englischen Sprache ausreichen, das Spiel zu steuern. Der Zugang zum Spiel wird durch optional einzublendende Untertitel, die parallel zum gesprochenen Text ausgegeben werden, nochmals vereinfacht. Dessen ungeachtet ist die Sprache bei Actiontiteln, im Gegensatz zu Rollen- oder Strategiespielen, die ein Vielfaches des Textumfangs des verfahrensgegenständlichen Spieles enthalten, generell zweitrangig, da das Spielerlebnis nicht maßgeblich auf der Hintergrundgeschichte und dem Verständnis dieser beruht, sondern sich vielmehr aus dem action- und gewaltlastigen Spielablauf ergibt.

Nach alledem ist das 12er-Gremium der Bundesprüfstelle der Auffassung, dass aufgrund des verrohenden und damit jugendgefährdenden Inhalts dieses PC-Spieles eine Indizierung zu erfolgen hatte.

Der Inhalt des Spieles ist, wie bereits ausgeführt, jugendgefährdend, verletzt jedoch nach Auffassung des 12er-Gremiums keine der in § 18 Abs. 2 Nr. 2 JuSchG genannten 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 ge-

- macht 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

Eine Klage gegen diese Entscheidung kann 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.