

**Entscheidung Nr. 7667 (V) vom 11.9.2007
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 182 vom 27.9.2007**

Antragssteller:

Verfahrensbeteiligte:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat auf den am 23.7.2007 eingegangenen Indizierungsantrag am 11.9.2007 gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

stellvertretende Vorsitzende:

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:

Kirchen und Religionsgemeinschaften:

einstimmig beschlossen:

Das X-Box 360-Spiel
„The Darkness”
(EU-Version)
Take 2 Interactive GmbH,
München

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

SACHVERHALT

Verfahrensgegenständlich ist die EU-Version des X-Box 360-Spieles „The Darkness“. Das Spiel wird von der Firma Take 2 Interactive GmbH, München, vertrieben.

Alle Inhalte des Spieles wie Handbuch, Texte auf der Umverpackung, Benutzeroberfläche und Untertitel sind in deutscher Sprache verfasst, lediglich die Sprachausgabe erfolgt in Englisch.

Das verfahrensgegenständliche Spiel wurde der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) nicht zur Erteilung eines Alterskennzeichens vorgelegt. Eine für den deutschen Markt in den Gewaltdarstellungen abgeänderte Fassung erhielt das Alterskennzeichen „keine Jugendfreigabe“.

Laut Aufdruck auf der Umverpackung des Spieles wird zur Inbetriebnahme von „The Darkness“ eine Microsoft X-Box 360 Spielekonsole benötigt, welche die PAL-Fernsehnorm erfüllt. Der Multiplayer-Modus ermöglicht Partien im lokalen Netzwerk oder im Internet. Dazu wird eine Netzwerk- oder Breitbandinternetverbindung vorausgesetzt, für Online-Spiele ist zudem eine kostenpflichtige Mitgliedschaft bei „Xbox-Live“ notwendig.

Der Einzelspieler- oder Singleplayermodus des verfahrensgegenständlichen Titels gliedert sich in fünf Kapitel. Der Spieler steuert den für die New Yorker Mafia arbeitenden Auftragskiller Jackie Estacado aus der Egoperspektive. Der Protagonist bemerkt an seinem 21. Geburtstag, dass er von einem Dämon, der „Darkness“, besessen ist. Jackie arbeitet für den Paten Paulie Francetti, der ihn einst adoptierte und so aus dem Waisenhaus holte. Nachdem Jackie den Ärger des Paten auf sich gezogen hat, tötet dieser mit Hilfe des korrupten Polizisten Captain Edward Shrote Jackies Freundin Jenny, die mit dem vom Spieler gesteuerten Hauptdarsteller zusammen im Waisenhaus aufgewachsen ist. Bei seiner Reise durch New York und in die „Otherworld“, die im ersten Weltkrieg angesiedelt ist, trifft er unter anderem seinen Urgroßvater und stellt fest, dass die „Darkness“ vererbt und am 21. Geburtstag des erstgeborenen Sohnes aktiv wird. Im Spielverlauf versucht Jackie herauszufinden, was es mit dem ihm innewohnenden Dämonen auf sich hat. Er kann schließlich Paulie töten und führt während des ganzen Spieles einen Kampf gegen die „Darkness“, die mehr und mehr versucht die Kontrolle über ihren Wirt zu übernehmen und diesen zu beeinflussen. Die durchschnittliche Spieldauer beläuft sich auf ungefähr zehn bis zwölf Stunden.

Im Spielverlauf des Einzelspieler-Modus stellen sich Opponenten größtenteils als Menschen dar. Andere feindliche Spielfiguren sind als Zombiesoldaten, ein großer Wurm oder als Helikopter visualisiert. Gegner greifen den Protagonisten bei Sichtkontakt umgehend an. Um sich gegen die Angreifer zu verteidigen, kann „Jackie“ auf ein umfangreiches Waffenarsenal zurückgreifen, das neben Pistolen oder Revolvern, von denen zwei gleichzeitig eingesetzt werden können, auch Maschinenpistolen, Sturmgewehre oder Schrotflinten enthält. Dabei unterscheiden sich die Waffen in Abhängigkeit vom aktuell gespielten Kapitel und der damit einhergehenden Epoche wie dem New York der Neuzeit oder den Schützengräben des ersten Weltkrieges. Während Jackie zu Beginn des 20. Jahrhunderts bei Pistolen auf die Marke „Luger“ zurückgreifen muss, kann er in der Gegenwart entsprechend aktuelle Pistolenmodelle nutzen. Kopfschüsse sind effektiver als Körpertreffer. Steht der Spieler nahe vor einem Opponenten und beschießt ihn, wird dieser mit einem „kampfentscheidenden Move“ eliminiert, wobei eine je nach Waffe unterschiedliche nicht-interaktive Videosequenz abläuft. Waffen und die in ihnen enthaltene Munition finden sich in den Spielabschnitten und bei eliminierten Opponenten.

Die „Darkness“ manifestiert sich in Form von zwei Köpfen mit großen Zähnen und mehreren Armen, die allesamt Jackies Rücken entspringen und erweist sich als mächtige Waffe, die er auf unterschiedliche Arten nutzen kann. Einer der Köpfe kann abgetrennt und autonom gesteuert werden. Zum einen erlaubt der im Vergleich zum Körper seines Wirtes schmale Kopf das Aufsuchen von engen Passagen wie Luftschächten, in denen teilweise Gegenstände versteckt sind. Weiterhin kann damit Gegnern die Kehle durchgebissen werden, wobei ein solcher Angriff immer tödlich endet und für den Spieler mit einem geringen Risiko verbunden ist, da Attacken auf den Kopf des Dämonen sich nicht negativ auf die Lebensenergie der von ihm gesteuerten Spielfigur auswirken. Der Kopf kann beispielsweise auch dazu genutzt werden, geschlossene Türen durch ein Loch in der Wand von der anderen Seite her zu öffnen. Durch das Auffressen der Herzen eliminerter Gegner können die Fähigkeiten der „Darkness“ verbessert werden. So kann ein Arm des Dämonen als Waffe oder zum Bewegen von Gegenständen verwendet werden. Zudem kann der Spieler zwei Schusswaffen nutzen, die keine Munition, sondern vielmehr die Energie des Dämonen verbrauchen. Je nach Spielverlauf erhält Jackie gegen Mitte des Spieles zudem die Fähigkeit schwarze Löcher heraufzubeschwören, die umstehende Opponenten einsaugen. Seine Energie bezieht die „Darkness“ aus der sie umgebenden Dunkelheit. Hält sich der Protagonist zu lange im Licht auf, können die Fähigkeiten des Dämonen nicht verwendet werden. Ist die „Darkness“ aktiviert, wirkt sie als Panzerung und der Spieler ist besser vor Beschuss geschützt.

Jackie erlernt im Laufe des Spieles die Fähigkeit, an bestimmten Orten so genannte Darklinge zu beschwören, die ihm als Helfer zur Seite stehen. Dabei können sie von Jackie an bestimmte Orte in dessen Sichtweite geschickt werden, ansonsten agieren sie autonom und greifen feindliche Spielfiguren automatisch an. Sie treten in vier verschiedenen Formen auf und stellen sich als Berserker, Schütze, Kamikaze und Lichtkiller dar. Während Berserker Gegner im Nahkampf attackieren und zum Beispiel mit einer Machete auf den Kopf einstechen, verwenden Schützen ein mehrläufiges Maschinengewehr, um damit auf Opponenten zu feuern. Kamikaze sprengen sich in die Luft und Lichtkiller eliminieren alle Lichtquellen in ihrer Umgebung. Darklinge geben zahlreiche verschiedene und zumeist sinnlose Äußerungen von sich, wie beispielsweise „Ich mag Pinguine.“ („I like penguins.“) oder „Zitronenmarmelade!“ („Lemonjelly!“). Teilweise urinieren sie auf tote Gegner.

Dem Spieler und damit der von ihm manövrierten Spielfigur obliegen im Spielverlauf die Absolvierung bestimmter Missionen, die entweder zwingend erfüllt werden müssen, wenn der Spieler das Spiel fortsetzen will, oder optional sind. Beispielsweise muss der Spieler zur Fortführung des Spieles mit dem von ihm gesteuerten Jackie dessen Tante besuchen, kann aber wählen, ob er etwa einem Mann hilft, dessen vermissten Bruder zu suchen. Der Spieler kann im Spielverlauf zahlreiche Gespräche mit verschiedenen Personen wie seiner Freundin Jenny, seiner Tante Sarah oder zahlreichen Angehörigen der Mafia führen, wobei er zum Teil aus verschiedenen Antwortoptionen wählen kann. Dadurch wird der Gesprächsverlauf, aber nicht die Handlung beeinflusst.

Das Spielinterface besteht aus lediglich einer permanent sichtbaren Anzeige, nämlich einem oder zwei roten Punkten in der Bildschirmmitte, die eine Zielhilfe für die genutzten Waffen darstellen. Die gewählte Waffe samt vorhandener Munition wird nur bei einem Waffenwechsel eingeblendet. Eine Anzeige zur Lebensenergie der vom Spieler manövrierten Spielfigur ist nicht existent. Verletzungen von Jackie werden durch ein rotes Aufleuchten des Bildschirms visualisiert. Verbandspäckchen („Medi-Packs“ oder „Medi-Kits“) zur Verbesserung der Lebensenergie sind nicht vorhanden. Wird die Spielfigur über einen bestimmten Zeitraum nicht verletzt, ist sie komplett genesen. Die verbleibende Energie der Dämonen, die Dunkelheit, lässt sich an verschiedenfarbigen Flecken am Hals der Dämonenköpfe erkennen, wobei die

Farbe der Punkte von der gewählten Dämonenkraft abhängt. Optional lassen sich die Missionsziele, weitere Informationen zur „Darkness“ und eine Karte des aktuellen Levels anzeigen.

Mit „leicht“, „mittel“ und „schwer“ stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. Der Spielverlauf ist linear angelegt. Die Schauplätze sind, wie eingangs erwähnt, im New York der Gegenwart oder in den beiden Weltkriegen angesiedelt und stellen sich dementsprechend als U-Bahnhöfe, Stadtteile oder Schützengräben dar. In den „Leveln“ sind je nach Epoche Telefonnummern oder Briefe versteckt, durch die Bonusinhalte in Form von Grafiken, Ausschnitten aus den „The Darkness“-Comics, Screenshots des Spieles oder Kostüme für die Darklinge aktiviert werden können. Der Spielfortschritt im Spiel wird automatisch an bestimmten Punkten („check points“) gesichert. Absolvierte Kapitel können nochmals gespielt werden.

Weiterhin ist ein Mehrspieler- oder Multiplayermodus implementiert, bei dem der Spieler einen Menschen oder einen Darkling steuern kann. Insgesamt stehen fünf Spielmodi zur Verfügung: „Deathmatch“ (DM; Jeder gegen jeden, wer nach Ablauf einer bestimmten Zeit die meisten Gegner getötet hat oder zuerst eine vorgegebene Anzahl an Tötungen erreicht, gewinnt.), „Team Deathmatch“ (TDM; Erlaubt das Spielen des vorgenannten Modus in Teams.), „Capture the Flag“ (CTF; Eroberung der gegnerischen Fahne bei gleichzeitiger Verteidigung der eigenen Fahne. Um einen Punkt zu erzielen, muss der Spieler die gegnerische Fahne zu seiner, in der eigenen Basis befindlichen Fahne bringen.), „Überleben“ (Es gewinnt der letzte überlebende Spieler.) und „Letzter Mensch“ (Ein Mensch spielt gegen Darklinge. Durch Töten des Menschen schlüpft der Spieler in dessen Rolle und kann nur in diesem Zustand Punkte erzielen.). Die Option „Gestaltwechsel“ erlaubt in den Modi DM, TDM und CTF jederzeit zwischen Darkling und Mensch wechseln. Das Interface im Multiplayer-Modus unterscheidet sich von dem im Einzelspieler-Modus dahingehend, dass der Spieler Rüstungen einsammeln und, falls er momentan einen Menschen und keinen Darkling steuert, auch nutzen kann. Zudem sind Anzeigen für aktive Waffen samt verbleibenden Patronen und Magazinen, Lebensenergie und Rüstungswert, sowie ein das Fadenkreuz ersetzender roter Punkt und der aktuelle Punktestand der Partie sichtbar. Der Mehrspieler-Modus beinhaltet die gleichen Waffen wie der Einzelspieler-Modus, jedoch können Menschen keine Darklinge beschwören. Gegner werden im Multiplayer-Modus nicht von der künstlichen Intelligenz des Spieles gesteuert sondern agieren in Abhängigkeit von den Fähigkeiten der sie steuernden Spieler.

Im Einzelspieler- und Multiplayer-Modus kann der Spieler insgesamt 50 Erfolge erreichen, indem bestimmte Voraussetzungen erfüllt werden, die sehr leicht bis sehr schwer zu erfüllen sind. Die Erfolge werden mit unterschiedlich vielen Punkten für den „Gamerscore“ honoriert, die auf dem Konto des Spielers – auch online – sichtbar sind. Um Erfolge zu aktivieren muss der Spieler beispielsweise 50 Gegner durch „kampfentscheidende Moves“ töten, 50 Darklinge beschwören, 50 Objekte aufnehmen, bestimmte Teile des Spieles absolvieren, 250 Multiplayer-Spiele gewinnen, 300 Gegner ausschalten oder das Spiel absolvieren ohne mehr als fünf Mal zu sterben.

Das beantragt mit Schreiben vom 20.7.2007 die Indizierung des oben genannten Spieles, da dessen Inhalt geeignet sei, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden. Der Spielverlauf sei linear angelegt. Gewaltfreie Aktionen stünden im gesamten Spielverlauf sowohl inhaltlich als auch umfänglich deutlich hinter den allgegenwärtigen und drastischen Tötungsdarstellungen zurück. Der Spieler müsse gezwungenermaßen laufend Gewalt ausüben, wenn der das Spiel erfolgreich absolvieren wolle; so müsse er etwa andauernd die Herzen von toten Gegnern auffressen. Alternative und damit gewaltfreie Lösungsmöglichkeiten für Konflikte bestünden nicht. Die Rahmenhandlung sei von atmosphärischer Dichte. Sie er-

laube aber weder eine Einordnung noch eine Distanzierung vom brutalen Spielgeschehen, da viele Darstellungen rein selbstzweckhaft anmuteten, keinen inhaltlichen Zweck erfüllten und lediglich massive Gewalt zeigten. Zusätzlich fielen zahlreiche zynische Kommentare, mit denen das Sterben von Opponenten untermalt werde.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht davon benachrichtigt, dass über das Spiel gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren 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 X-Box 360-Spieles Bezug genommen. Das Spiel wurde den Mitgliedern des Dreiergremiums in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert. Sie haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einstimmig beschlossen und gebilligt.

GR Ü N D E

Die EU-Version des X-Box 360-Spieles „The Darkness“, Take 2 Interactive GmbH, München 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).

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

Das verfahrensgegenständliche Spiel zeigt nach Auffassung des Dreiergremiums die Darstellung von Gewalt mit erschreckender Selbstverständlichkeit und hoher Intensität.

Opponenten reagieren durch ein implementiertes „rag-doll“-Verhalten physikalisch korrekt auf äußere Einflüsse wie Beschuss oder Explosionen. Neben Blutspritzern und -wolken sind auslaufende Blutlachen zu sehen, die Körper der toten Figuren zucken im Kugelhagel, es sind Einschusswunden sichtbar. Gegner sind manchmal nicht auf der Stelle tot, sondern winden sich in Schmerzen auf dem Boden. Um ihr Herz auffressen zu können, muss der Spieler die auf dem Boden liegende hilflose Spielfigur zwingend töten. Als besonders eklatant sind vom Gremium zudem die Tötungen durch die Berserker-Darklinge eingestuft worden, bei denen diese mit verschiedenen Nahkampfwaffen wie Baseball- oder Golfschläger, Vorschlaghammer, Axt oder Presslufthammer angreifen und die menschlichen Opfer damit töten. In den dabei gezeigten nicht-interaktiven Sequenzen kommt es zu sehr drastischen Gewaltdarstellungen, die von Blutspritzern und -lachen intensiviert werden. Als herausragende Gewaltspitzen und rein selbstzweckhaft wurden vom Gremium die hochgradig brutalen „kampfentscheidenden Moves“ bewertet, die sich schlicht und ergreifend als verschiedene Formen von Exekutionen darstellen, bei denen die Gegner durch Kombinationen von Schüssen und Schlägen brutal getötet werden. Durch den Beschuss von Gasflaschen können diese zu Explosion gebracht werden, wodurch in der Nähe befindliche Opponenten in Brand gesetzt werden. Akustisch werden diese Darstellungen von Schreien oder Stöhnen der Gegner und Kampfgeräuschen untermalt, die neben Schüssen und Explosionen auch Geräusche wie das Einschlagen von Kugeln in Fleisch oder das Herausreißen der Herzen beinhalten.

Intensiviert werden die brutalen Gewaltdarstellungen durch die Möglichkeit, dass auch völlig unbeteiligte Zivilisten wie Passanten getötet werden können, ohne dass der Spieler Konsequenzen jeglicher Form befürchten muss. Spielfiguren, die dem Spieler neutral gegenüber stehen, kauern sich beim Anblick des bewaffneten Jackie oftmals auf den Boden und flehen um Gnade. Töte der Spieler unbeteiligte Spielfiguren, kann er allerdings nicht deren Herzen fressen, was nur bei ihm feindlich gesonnenen Figuren möglich ist.

Auch das eigentliche Fressen des Herzens und andere Attacken mit der „Darkness“ wie das Aufspießen von Gegnern oder das Durchbeißen von deren Hälsen beinhalten explizite Gewaltdarstellungen, die jedoch nach dem Dafürhalten des Gremiums aufgrund ihrer fantastischen Grundlage jeweils nicht so stark zu gewichten sind wie die Darstellungen von Tötungs- und Verletzungshandlungen in urbanen Umgebungen oder mit realistischen Waffen.

Neben der vom Spieler selbst auszuübenden Gewalt enthalten verschiedene automatisch ablaufende Videosequenzen, die jeweils beim Erreichen eines bestimmten Punktes abgespielt werden, nach Auffassung des Gremiums indizierungsrelevante Inhalte. So werden in einer Sequenz zu Beginn des zweiten Kapitels zunächst zwei auf dem Boden kniende Gefangene von einem deutschen Soldaten durch aufgesetzte Kopfschüsse eliminiert. Ein dritter Häftling winselt und fleht um sein Leben, wird aber schließlich ebenfalls exekutiert.

Das Gremium stuft zudem die Tatsache, dass die Spielfigur Opponenten im Großteil des gesamten Spieles bei Weitem überlegen ist, als bedenklich ein. Dieser Umstand kann von Selbstüberschätzung bis hin zu einer verzerrten bis vollkommen falschen Wahrnehmung von Waffen, Gewalt und deren Ausübung im Alltag des Spielers führen. Unterstützt wird dieser Umstand vom rudimentären Interface des Spieles, das an das normale menschliche Gesichtsfeld erinnert und dadurch eine teilweise befremdliche Realitätsnähe entstehen lässt.

Spielbausteine, die besondere Geschicklichkeit, Intelligenz oder Kombinationsfähigkeit seitens des Spielers voraussetzen, sind im Spiel kaum enthalten. Dem Spieler werden zwar einige einfache Aufgaben übertragen, allerdings lassen sich diese zumeist durch einfaches Erforschen des Spielabschnittes lösen. Dabei trifft der Spieler auf zahlreiche Opponenten, die zu-

nächst eliminiert werden müssen, so dass die wenigen gewaltfreien Aufgaben oft untrennbar mit der Anwendung intensiver und brutaler Gewalt verbunden sind und gezielt darauf abstellen. Die Lösung anderer Aufgaben erschließt sich oftmals aus dem Kontext bzw. der direkten Umgebung der vom Spieler gesteuerten Spielfigur, so dass zum Beispiel ein neu vorgestellter Typus von Darkling zumeist sofort eingesetzt werden muss, um das Spiel fortsetzen zu können. An einer einzigen Stelle im Spiel muss eine Pumpe aktiviert werden, wozu der Spieler zwischen den aufzusuchenden Orten größere Distanzen zurücklegen muss. Das Gremium wertete die gewaltfreien Aktivitäten aufgrund ihres den Gewaltdarstellungen deutlich unterlegenen Umfangs, ihrer Einbettung in aktive gespielte oder passiv präsentierte Gewalt und wegen ihres nur geringen Anspruchs nicht als Gewalt relativierende Elemente. Nach Auffassung des Gremiums wäre es zudem nur schwer möglich, die im Spiel enthaltenen massiven und brutalen Gewaltdarstellungen durch wie auch immer geartete Elemente einzuordnen oder abzuschwächen.

Die Rahmenhandlung hat die Geschichte von Jackie Estacado und der „Darkness“ zum Inhalt. Ihr Verlauf wird zum einen durch nicht-interaktive Videosequenzen dargeboten, die beim Erreichen eines bestimmten Punktes automatisch ablaufen. Außerdem entwickelt sich die Hintergrundgeschichte durch Dialoge zwischen Spielfiguren, wobei diese in der Spielgrafik präsentiert werden. Bei Gesprächen stehen teilweise verschiedene Antwortoptionen zur Auswahl, die das Ende des Dialoges und dessen Quintessenz aber nicht beeinflussen. Durch die Ansiedlung der Spielabschnitte in New York und der „Otherworld“ sowie die glaubwürdigen und gut gezeichneten Charaktere entsteht eine dichte Atmosphäre. Vor allem die Konflikte in Form von gesprochenen Dialogen zwischen der „Darkness“ und ihrem Wirt, Äußerungen des Dämons sowie Jackies Versuch die „Darkness“ zu erforschen und zu kontrollieren sind gelungen. Die Geschichte ist insgesamt im Vergleich zu anderen Titeln inhaltlich sehr ansprechend und umfangreich gestaltet. Aufgrund der hohen Intensität der Gewaltdarstellungen kann sie nach Auffassung des Gremiums jedoch zu keinem Zeitpunkt zur Distanzierung der Gewaltdarstellungen herangezogen werden.

Als bedenklich sah das Gremium weiterhin den Umstand an, dass auf dem Weg zur Erfüllung der Mission das Leid jedes einzelnen Gegners in den Hintergrund rückt. Die feindlichen Figuren stehen dem Spieler gegenüber und müssen vom Spieler zwingend getötet werden, will er vermeiden, dass seine Spielfigur verletzt wird oder stirbt. Theoretisch können Gegner im Singleplayer-Modus umgangen oder passiert werden, jedoch ist dies nicht sinnvoll, da man ansonsten von Gegnern eingekreist oder in die Zange genommen werden könnte. Zudem würde man die bei toten Opponenten aufzufindenden Waffen und Munition nicht nutzen können, was im Spielverlauf einen entscheidenden Nachteil bedeutet. Essentiell für die Entwicklung der Spielfigur ist das Auffressen gegnerischer Herzen, was beim Umgehen von Gegnern nicht mehr möglich wäre und den weiteren Spielverlauf stark erschweren würde. Im Multiplayer-Modus ist, wie einführend erwähnt, je nach Spielmodus die möglichst effektive Eliminierung von Opponenten vorrangiges, wenn nicht gar alleiniges und ausschließliches Spielziel.

Zudem zeigt das Spiel nach Auffassung des Gremiums die Anwendung von Selbstjustiz als probates Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit auf und legt diese nahe, so dass diese Umstände einen weiteren Indizierungsgrund darstellen.

Des Weiteren bilden verschiedene zynische Kommentare einen weiteren Indizierungsgrund. Nachdem auf einen Polizisten geschossen wurde, äußert einer der Mafiosi zum Beispiel: „Oh, tut mir leid, Officer!“. In einem anderen Fall äußert sich Jackie über seinen Onkel Paulie und erklärt: „Der beste Weg zum Herz meines Onkels führt mit einem Fleischerbeil durch dessen Brustkorb („The best way to my uncle’s heart is with a meat cleaver through his rip cage.“).

Insgesamt hält das Dreiergremium der Bundesprüfstelle ebenso wie der Antragsteller beim vorliegenden Spiel die dargestellte Brutalität der Gewalthandlungen für 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 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 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 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 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.

Die verfahrensgegenständliche Version des X-Box 360-Spieles „The Darkness“ kann als technisch gelungen bezeichnet werden. Dabei sind die grafische und akustische Umsetzung als gut bis sehr gut einzustufen, sie tragen zu der dichten Atmosphäre des Spieles bei. Während die Darstellung der Spielwelt stimmig ist, sind die Animationen allerdings mäßig. Ebenso ambivalent erscheint die klangliche Untermalung, denn der sehr guten Sprachausgabe stehen durchschnittliche Effekte und Musik gegenüber. Die Rahmenhandlung ist geschlossen präsentiert. Die künstliche Intelligenz der Spielfiguren ist mittelmäßig, oftmals verhalten diese sich zu passiv. Die Steuerung ist zweckmäßig und erfolgt über einen X-Box 360-Controller. Die Internetseiten „gamerankings.com“ und „metacritic.com“ sammeln die Bewertungen von Online- und Print-Spielemagazinen und bilden aus den einzelnen Testergebnissen einen Durchschnittswert. Der vorliegende Titel konnte auf beiden Internetseiten 83 bzw. 82 von 100 möglichen Punkten erzielen, basierend auf 67 bzw. 61 Bewertungen.

Insgesamt sind nach Ansicht des Gremiums allerdings keine Aspekte zu erkennen, welche „The Darkness“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten. Zudem sehen die Mitglieder des Dreiergremiums im vorliegenden Fall aufgrund der genannten brutalen und detaillierten Gewaltdarstellungen die Belange des Jugendschutzes 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 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 Darkness“ wurde auf zahlreichen genrespezifischen Internetseiten, etwa von Magazinen die sich mit Computerspielen befassen, berichtet, so dass von einem großen Interesse der Spielergemeinschaft auszugehen ist. Das Spiel wurde auch in verschiedenen auflagenstarken Spielemagazinen getestet, was erfahrungsgemäß die Aufmerksamkeit der Spieler auf den entsprechenden Titel lenkt, zumal „The Darkness“ im Allgemeinen gute Bewertungen für sich verbuchen konnte. Aufgrund der großen Unterschiede zwischen den Spielversionen wird zudem in zahlreichen Einträgen („postings“) in verschiedenen Foren vom Kauf der mit „keine Jugendfreigabe“ gekennzeichneten Fassung ab- und der Kauf der ungekürzten EU-Fassung von „The Darkness“ angeraten.

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

Nach alledem ist das Dreiergremium der Bundesprüfstelle der Auffassung, dass aufgrund des verrohenden und damit jugendgefährdenden Inhalts dieses X-Box 360-Spieles eine Indizierung zu erfolgen hatte.

Der Inhalt des Spieles ist, wie bereits ausgeführt, jugendgefährdend. Das Gremium hat darüber hinaus diskutiert, ob aufgrund der Darstellung der so genannten „kampfentscheidenden Moves“, die verschiedenste Arten brutaler und detaillierter Hinrichtungen zeigen, eine Tatbestandsmäßigkeit gemäß § 131 StGB zu vermuten ist. Das Gremium hat dies letztlich verneint, stuft den Grad der Jugendgefährdung aufgrund dieser Spielelemente jedoch als im Grenzbe-

reich zur schweren Jugendgefährdung liegend ein. Das Spiel war somit gemäß § 18 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG in Teil A der Liste der jugendgefährdenden Medien 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 Dreiergremiums im vereinfachten Verfahren ist vor einer Klageerhebung zunächst innerhalb eines Monats nach Zustellung der Entscheidung die Entscheidung des 12er-Gremiums der Bundesprüfstelle zu beantragen.

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