

Entscheidung Nr. 8461 (V) vom 4.11.2008
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 182 vom 28.11.2008

Antragssteller:

Verfahrensbeteiligte:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat auf den am 01.09.2008 eingegangenen Indizierungsantrag am 4.11.2008 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 Computerspiel
„The Suffering - Ties that bind”
(US-Version)
PC CD-ROM
Midway Home Entertainment Inc.

wird in **Teil A** 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 US-Version des PC-Spiels „The Suffering - Ties that bind“. Das Spiel wird von der Firma Midway Home Entertainment Inc., San Diego, USA, vertrieben. Sämtliche Inhalte des Spieles wie Benutzeroberfläche, Sprachausgabe, Untertitel sowie die Texte im 26-seitigen Handbuch und auf der Umverpackung des Spieles sind in englischer Sprache gehalten. Der Vorgänger „The Suffering“ wurde in der EU-Version für die Xbox mit Entscheidung Nr. 8340 (V) vom 9.9.2008, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 148 vom 30.9.2008, von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indiziert.

Eine in den Gewaltdarstellungen gekürzte Fassung des Spiels (Blut stark reduziert, keine Verstümmelungen möglich) wurde der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) zur Erteilung eines Alterskennzeichens vorgelegt. Es erhielt das Kennzeichen „Keine Jugendfreigabe“. Das vorliegende Spiel hat keine Altersfreigabe erhalten.

Laut Aufdruck auf der Umverpackung des Spieles wird zur Inbetriebnahme von „The Suffering - Ties that bind“ ein PC mit Windows 98SE, ME, 2000 oder XP, Pentium III Prozessor mit 1 GHz, 128 MB RAM, DirectX 9.0b (auf gegenständlichem Datenträger enthalten), 32 MB DirectX 8.0 kompatible Grafikkarte, 4-fach CD-ROM-Laufwerk und 2 GB freiem Festplattenspeicherplatz benötigt.

Bei „The Suffering - Ties that bind“ handelt es sich um ein Actionspiel, das über einen Einzelspieler- oder Singleplayermodus verfügt; ein Mehrspieler- oder Multiplayermodus ist nicht implementiert. Wie schon im Vorgänger „The Suffering“ steuert der Spieler den Häftling Torque, wahlweise aus der Egoperspektive oder der Perspektive der dritten Person. Nachdem im ersten Teil des Spieles Torques Flucht von einer Gefängnisinsel behandelt wurde, hat das vorliegende Spiel die Auseinandersetzung mit dem Drogenbaron Blackmore und die Rückkehr des Protagonisten in seine Heimatstadt zum Inhalt und geht zudem in Rückblenden auf die Umstände ein, die zu Torques Verurteilung geführt haben. Erneut wird der Protagonist ständig von Visionen und Halluzinationen heimgesucht. Die Rahmenhandlung wird neben Videosequenzen auch durch die vorgenannten Sinnestäuschungen, Telefonanrufe und Szenen auf Überwachungsmonitoren erzählt. Zudem hört Torque in bestimmten Situationen, in denen er moralische Entscheidungen treffen kann, Stimmen. Der Spieler kann beispielsweise wählen, ob er einem Junkie hilft, ihn ignoriert oder tötet und ob er einer Frau, die ihr Baby in einem Raum eingeschlossen hat, hilft, sie ignoriert oder sie und das Baby, das unter einer Decke verborgen und nicht sichtbar ist, tötet. Die weibliche Stimme animiert ihn zu guten Taten, die männliche legt ihm zumeist die Tötung der entsprechenden Person nahe und kommentiert überdies deren Tötung. Je nachdem wie der Spieler sich in den vorgenannten Situationen entscheidet, endet das Spiel in einer von drei unterschiedlichen Videosequenzen. Der Spieler hat die Möglichkeit, nach erfolgreicher Beendigung von „The Suffering“ den entsprechenden Spielstand in „The Suffering - Ties that bind“ einzubinden, was Auswirkungen auf den Ablauf der Handlung des verfahrensgegenständlichen Titels hat.

Im Spielverlauf begegnet Torque zahlreichen Opponenten, die neben Menschen, die hauptsächlich als Soldaten dargestellt sind, in zehn verschiedenen Arten vorkommen und ihn bei Sichtkontakt attackieren. Zum einen handelt es sich dabei um schon aus „The Suffering“ bekannte Gegner wie Slayer, bei denen Hände und Füße durch Klingen ersetzt sind, Mainliner, deren Rücken mit Spritzen gespickt ist, die mit mehreren Gewehren bewaffneten Marksmen und die sich unterirdisch fortbewegenden Burrower. Zum anderen treten neue Opponenten auf, wie die im Nahkampf agierenden Gorger, die in Flammen stehenden und Feuer legenden Arsonisten, die mit verschiedensten Gewehren bewaffneten Triggermen, die an Pitbulls mit Menschenkopf erinnernden Mauler, die beinamputierten Suppressor sowie die von elektrischen Entladungen umgebenen und auf Krücken laufenden Isolationisten. Einige

dieser Gegner treten zudem als „captain“ auf, stellen eine besonders starke Variante der Standardgegner dar und können von Torque nur in Monsterform besiegt werden. Hat der Protagonist einen Gegnertyp zum ersten Mal getötet, wird in einem Notizbuch eine Eintragung mit ausführlichen Informationen über den entsprechenden Gegner zugänglich.

Das Spielinterface weist als zentrales Element ein Fadenkreuz auf. In der oberen linken Ecke finden sich zwei Balken, die neben Torques Lebensenergie auch dessen Wahnsinn darstellen. Torque kann sich, ausreichend erhaltenen Wahnsinn durch die Tötung von Gegnern vorausgesetzt, für etwa 15 Sekunden in ein Monster verwandeln, das besonders starke Nahkampfangriffe ausführen kann. Dieser Angriff kann durch moralisch besonders gute oder böse Vorgehensweise in drei Stufen verbessert werden. Sobald der Hauptdarsteller sich in die Monsterform verwandeln kann, blinkt letztgenannte Anzeige gelb auf. Verlorene Lebensenergie regeneriert sich solange Torque ein Monster ist oder durch das Einsammeln von Medikamenten. Die obere rechte Ecke gibt Aufschluss über die für die aktive Waffe vorrätige Munition, verfügbare Wurfaffen sowie die Kapazität der Batterien der Taschenlampe. Über Menüs erhält der Spieler Zugang zu eingesammelten Karten, Fotos und Briefen, dem Tagebuch von Torques Frau sowie zwei Notizbüchern, die im Spielverlauf nach und nach Aufschluss über die verschiedenen Typen von Opponenten und wichtige Orte in Baltimore geben. Weiterhin wird über eine Anzeige der momentane Stand von Torques Moral angezeigt.

Der Protagonist kann zu seiner Verteidigung zahlreiche unterschiedliche Waffen einsetzen, die sich in den Spielabschnitten, bei eliminierten Gegnern oder in Kisten finden lassen. Neben Nahkampfwaffen wie Feueräxten, Baseballschlägern, Rohren und Messern kann Torque Schuss- und Wurfaffen einsetzen. So stehen etwa Pistolen, Colts, abgesägte und reguläre Schrotflinten, Maschinenpistolen und -gewehre, Blend- und Handgranaten sowie Molotow-Cocktails zur Verfügung. Gasflaschen und Benzinfässer explodieren unter Beschuss und verletzen oder töten Umstehende. An bestimmten Punkten im Spiel kann der Spieler die Kontrolle über stationäre Maschinengewehre übernehmen, die über einen unendlichen Munitionsvorrat verfügen.

Die insgesamt 18 Spielabschnitte („Level“) müssen linear durchlaufen werden, an bestimmten Stellen laufen automatisch so genannte geskriptete Sequenzen ab. Die Level orientieren sich an verschiedenen Umgebungen der Stadt Baltimore wie beispielsweise Hinterhöfen oder Abwasserkanälen und beinhalten teilweise das Absolvieren von Aufgaben. Torque muss etwa einen Verkaufsautomaten unter ein Loch in der Decke ziehen, um dann darauf und durch das Loch klettern zu können. Mit Hilfe von Karten und einer Taschenlampe, deren Einsatzzeit limitiert ist, kann der Spieler sich in den Spielabschnitten orientieren.

Der Spielfortschritt wird an bestimmten Punkten („checkpoints“) automatisch gesichert, der Spieler kann den Fortschritt zudem jederzeit manuell speichern. Zu Spielbeginn stehen mit „easy“, „medium“, „hard“ und „impossible“ vier Schwierigkeitsgrade zur Verfügung. Die Spieldauer des Einzelspieler-Modus liegt, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad und Können des Spielers, bei etwa 12 bis 15 Stunden.

Das ... beantragte mit Schreiben vom 27.08.2008 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. Die Tötung zahlreicher Opponenten sei das deutlich vorherrschende Spielelement, zu dem es keine Alternative gebe. Die Gewaltdarstellungen würden zudem in großer Dichte

und hoher optischer Intensität präsentiert, was neben Blutwolken auch in abgetrennten Gliedmaßen und komplett zerteilten Körpern zum Ausdruck komme.

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 Prüfsache und auf den des PC-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.

GRÜNDE

Die US-Version des PC-Spiels „The Suffering - Ties that bind“, Midway Home Entertainment Inc., San Diego, USA, 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.

Nach § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG sind Medien u.a. dann jugendgefährdend, wenn sie unsittlich sind, verrohend wirken, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizen oder wenn sie Gewalthandlungen, insbesondere Mord- und Metzelszenen, selbstzweckhaft und detailliert darstellen oder Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe legen.

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). 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. 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.

Eine Jugendgefährdung liegt auch dann vor, 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 Dreiergremium vorliegend als erfüllt.

Das Eliminieren von Opponenten stellt sich als spielbeherrschend dar; die damit verbundenen Gewalt- und Tötungshandlungen prägen das gesamte mediale Geschehen.

Die Opfer der Gewaltanwendungen stellen sich neben den beschriebenen Monstern als Menschen dar. Abhängig vom Spielabschnitt treten jeweils bestimmte Gegnertypen auf, allerdings kommen in einigen Abschnitten, beispielsweise in den Leveln acht bis zehn, fast ausnahmslos menschliche Gegner in Form von Soldaten vor.

Die Gewaltdarstellungen werden insgesamt sehr detailliert präsentiert. Angriffe rufen neben Blutspritzern auf Boden und Wänden auch Blutwolken und -lachen hervor. Zudem sind nach Kämpfen Torque sowie seine Kleidung und Waffen mit Blut befleckt. Kopfschüsse lassen die Köpfe von lebenden und toten Gegnern zerplatzen, aus dem Hals des Opfers pulsiert eine Blutfontäne. Besonders bei gepanzerten Opponenten bieten sich Kopfschüsse an, da Gegner im Vergleich zu Schüssen auf den Körper mit deutlich weniger Munition, wesentlich schneller und dem zur Folge mit geringerer Gefahr für die eigene Spielfigur getötet werden können. Gegner können darüber hinaus im Kampf Gliedmaßen verlieren, aus dem Stumpf tritt ebenfalls eine pulsierende Blutfontäne aus. Durch Molotow-Cocktails oder Explosionen lassen sich lebende und tote feindliche Spielfiguren in Brand setzen. Brennende Menschen rudern dabei mit den Armen, rennen umher und geben Todesschreie von sich, bevor sie schließlich zusammenbrechen und sterben. In Monsterform oder durch den Einsatz von Explosivwaffen können Gegner zerstückelt werden, sie explodieren in einer Wolke aus Blut, Knochen und Fleischbrocken. Auch Torque können durch Angriffe von Opponenten unter Austritt von Blut Kopf oder Gliedmaßen abgetrennt werden. Beinahe alle Gewaltdarstellungen sind durch Schreien und Stöhnen der Opfer untermalt. Zudem sind zahlreiche nicht-interaktive Gewaltdarstellungen enthalten. In den Spielabschnitten finden sich Dutzende von teilweise verstümmelten Leichen, die beispielsweise enthauptet oder zweigeteilt sind oder denen ein Arm abgetrennt wurde, wobei der Knochen aus dem Stumpf herausragt. Zudem zeigen auch die Zwischensequenzen brutale Gewalt und deren Auswirkungen. So sind beispielsweise im sechsten Spielabschnitt die Folgen davon zu sehen, dass sich die Spielfigur Freddy mit einer Schrotflinte in den Kopf geschossen hat. Der Spieler betritt mit Torque den Raum direkt nach dem Schuss und sieht wie Freddy der halbe Kopf fehlt, die Augen nur noch an den Sehnerven hängen, Blut und Hirnmasse den Boden bedecken und sich eine Blutlache bildet.

Zur Gewaltanwendung alternative Vorgehensweisen weist das Spiel nur in sehr wenigen Ausnahmen auf, etwa wenn aufgrund der architektonischen Gegebenheiten vereinzelt Gegner umgangen werden können, weil diese zum Beispiel Leitern nicht nutzen können. Grundsätzlich lassen sich Opponenten jedoch nicht umgehen, da sie Torque wenn möglich verfolgen und immer weiter attackieren. Die Flucht vor feindlichen Spielfiguren ist zudem wenig sinnvoll, da der Protagonist dabei häufig von diesen flankiert oder umzingelt wird, was bei Torque wiederum zu schweren Verletzungen bis hin zum Tod führen kann. Im Allgemeinen muss der Spieler folglich alle Angreifer töten, will er nicht das Leben seiner Spielfigur aufs Spiel setzen. Darüber hinaus finden sich bei getöteten Gegnern häufig Medikamente, die Torques Gesundheit wieder herstellen, sowie Waffen und Munition, so dass schon aus logistischen Gründen die Eliminierung aller Angreifer nahe liegt. Außerdem kann der Spieler zahlreiche Abschnitte erst dann betreten, wenn er in bestimmten Gebieten alle Opponenten eliminiert hat. Als besonders bedenklich stufte das Gremium die Option ein,

bestimmten schon toten Gegnern den Kopf durch Beschuss zerplatzen lassen zu können und Angreifer in Brand zu setzen.

Die Gewaltdarstellungen relativierende Elemente sind nach Auffassung des Gremiums in „The Suffering - Ties that bind“ nicht enthalten. Der Spieler muss einige Aufgaben absolvieren, um das Spiel erfolgreich beenden zu können, etwa drei Ventile in der richtigen Kombination bedienen um eine Explosion auszulösen oder einen Kran bedienen, um Kisten ins Wasser zu befördern, über die er dann seinen Weg fortsetzen kann. Zudem müssen einige wenige Kletter- und Sprungpassagen absolviert werden. Allerdings sind weder Aufgaben noch Geschicklichkeitselemente in Bezug auf Anzahl, Anspruch und Umfang dazu geeignet, die omnipräsenten Gewaltdarstellungen zu relativieren. Das Gremium hat die durch Videosequenzen und vor allem Visionen und Halluzinationen allgegenwärtige Rahmenhandlung zur Kenntnis genommen, sieht diese allerdings ebenfalls nicht als relativierendes Element an. Vielmehr beinhalten die Zwischensequenzen eigene, nicht-interaktive Gewalt, so dass die gesamte Rahmenhandlung im Hinblick auf die jugendgefährdende Wirkung des Spiels eher als be- als entlastend einzustufen ist. Zudem wurde berücksichtigt, dass der Spieler an mehreren Stellen im Spiel die Möglichkeit hat, zu wählen, ob er ihm neutral gegenüber stehende Spielfiguren töten oder mit ihnen kooperieren will.

Das Gremium sah zusammenfassend zahlreiche inhaltliche Parallelen zum indizierten Titel „The Suffering“. Insgesamt hält das Dreiergremium der Bundesprüfstelle ebenso wie der Antragssteller auch die im vorliegenden Spiel enthaltenen und detaillierten Gewaltdarstellungen 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 `Grenzpfeiler` 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. Vielstufigkeit übermittelter Botschaften, und das Ansehen, das ein Werk bei Fachöffentlichkeit und Publikum genießt.

Basierend auf Grafik, Sound, Steuerung und künstlicher Intelligenz der gegnerischen Spielfiguren kann die US-Version des PC-Spieles „The Suffering - Ties that bind“ als technisch überdurchschnittlich beurteilt werden. Die Internetseiten „gamerankings.com“ und „metacritic.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 75 bzw. 73 von 100 möglichen Punkten erzielen, basierend auf 22 bzw. 20 Bewertungen. Nach Ansicht des Gremiums sind allerdings keine Aspekte zu erkennen, welche „The Suffering - Ties that bind“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten. Insgesamt sehen die Mitglieder des Dreiergremiums daher im vorliegenden Fall aufgrund der zahlreichen drastischen und detaillierten Gewaltdarstellungen die Belange des Jugendschutzes als vorrangig an.

Die Jugendgefährdung ist auch offensichtlich.

Das OVG Münster hat in einer Entscheidung (Urteil vom 24.10.1996, Az.: 20 A 3106/96) noch einmal betont, „dass der Zweck des § 15a GjS (vereinfachtes Verfahren, nunmehr § 23 Abs. 1 JuSchG) die Vereinfachung und die Beschleunigung des Verfahrens sowie Entlastung des 12er-Gremiums ist (...). Das 12er-Gremium soll von der routinehaften Anwendung seiner Bewertungsmaßstäbe sowie von solchen Entscheidungen freigestellt werden, die auf der Grundlage seiner bisherigen Praxis zweifelsfrei nicht anders als im Sinne des Indizierungsantrages ausfallen können. Danach spricht alles dafür, eine Jugendgefährdung als „offenbar gegeben“ im Sinne des § 15a Abs. 1 GjS (§ 23 Abs. 1 JuSchG) anzusehen, wenn sie sich aus denjenigen abstrakt-generellen Kriterien und Bewertungsgrundlagen ergibt, die im Plenum der Bundesprüfstelle Anerkennung gefunden haben und als feststehend gehandhabt werden (...).“ Dies ist vorliegend zu bejahen, da das Zwölfergremium der Bundesprüfstelle Spiele, deren Spielzweck einzig oder zum ganz überwiegenden Teil in der Tötung von menschlichen oder menschenähnlichen Gegnern besteht und in denen diese Tötungshandlungen in großem Stil dargestellt werden, stets als jugendgefährdend indiziert hat.

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 Suffering - Ties that bind“ wurde auf zahlreichen genrespezifischen Internetseiten berichtet, etwa von Magazinen die sich mit Computerspielen befassen. Durch Tests des Spiels in verschiedenen auflagenstarken Spielmagazinen sowie die Veröffentlichung einer kostenlosen Demoversion wird erfahrungsgemäß die Aufmerksamkeit – gerade auch von Jugendlichen – auf den entsprechenden Titel lenkt. Darüber hinaus stuft das Gremium der Bundesprüfstelle aufgrund der oben geschilderten Gewaltdarstellungen den Grad der vom Spiel ausgehenden Jugendgefährdung als in keinem Fall nur gering ein.

Die hier verwendete englische Sprache stellt sich nicht als Argument gegen eine Akzeptanz bei jugendlichen Spielerinnen und Spielern dar. Zum Spielen eines genretypischen Spieles 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 Spieles 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 relativ leicht verständlich. Die Zugänglichkeit der gesprochenen Texte wird zudem durch optional einzublendende Untertitel erhöht. 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.

Nach alledem ist das Dreiergremium 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. Das Gremium hat darüber hinaus diskutiert, ob eine Tatbestandsmäßigkeit gemäß § 131 StGB zu vermuten ist. Das Gremium hat dies letztlich verneint, stuft den Grad der Jugendgefährdung jedoch als im Grenzbereich zur schweren Jugendgefährdung liegend ein. Das Spiel war nach alledem 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 zu-

- gänglich 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.