

Entscheidung Nr. 8339 (V) vom 3.9.2008
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 148 vom 30.9.2008

Anregungsberechtigte:

Verfahrensbeteiligte:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat auf die am 16.5.2008 eingegangene Indizierungsanregung am 3.9.2008 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 Playstation 3-Spiel
„Conflict: Denied Ops“
(EU-Version)
Eidos GmbH, Hamburg

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

SACHVERHALT

Verfahrensgegenständlich ist die EU-Version des Playstation 3-Spiels „Conflict: Denied Ops“. Das Spiel wird von der Firma Eidos GmbH, Hamburg, vertrieben. Sämtliche Inhalte des Spiels wie Menüs und Sprachausgabe sind, ebenso wie die Texte in der Anleitung und auf der Umverpackung des Spiels, in englischer Sprache gehalten.

Eine für den deutschen Markt in den Gewaltdarstellungen entschärfte Version des Spiels wurde von der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) mit dem Alterskennzeichen „keine Jugendfreigabe“ gekennzeichnet.

Laut Aufdruck auf der Umverpackung wird zur Inbetriebnahme des Spiels eine Sony Playstation 3 benötigt. Für die Nutzung einiger Mehrspieler- oder Multiplayermodi sind eine Netzwerkverbindung oder eine Breitbandinternetverbindung notwendig.

Der Egoshooter „Conflict: Denied Ops“ untergliedert sich in einen Einzelspieler- oder Singleplayermodus sowie einen Mehrspieler- oder Multiplayermodus. Im Einzelspielermodus kontrolliert der Spieler die CIA-Agenten Lincoln Graves und Reggie Lang. Graves ist Scharfschütze und Experte für Sprengstoffe. Lang ist hingegen auf schwere Waffen spezialisiert und bewegt sich langsamer als sein Kompanion, ist dafür aber vitaler. Während ein Charakter direkt gesteuert wird, kann der andere mit rudimentären Befehlen instruiert werden, agiert aber ansonsten autonom. In einigen Abschnitten werden die beiden Agenten von komplett eigenständig agierenden Kämpfern unterstützt.

Im Einzelspielermodus haben die Protagonisten den Auftrag, General Ramirez daran zu hindern, an Atomwaffen zu gelangen und den Diktator zu verhaften. Ihre Aufgabe führt sie in zehn Missionen von Venezuela über Ruanda, Kongo, Sibirien und einen vor den USA befindlichen Tanker nach Surinam und schließlich zurück nach Venezuela. Neben verschiedenen Aufgaben, wie beispielsweise dem Hacken von Computern und Entschärfen von Bomben, die teilweise in einem Zeitlimit erfüllt werden müssen, werden die Spielfiguren von zahlreichen menschlichen Gegnern angegriffen. Die Opponenten stellen sich, je nach Land in dem die Mission stattfindet, unterschiedlich dar und äußern sich in englischer Sprache, teilweise mit vermeintlich landestypischem Akzent.

Das Interface weist als zentrales Element ein Fadenkreuz auf, das je nach anvisiertem Objekt seine Farbe ändert. Zielt man auf Verbündete, färbt es sich grün, bei explosiven Gegenständen gelb und bei Gegnern rot. Pfeile weisen den Weg zu Missionszielen und geben zudem die Entfernung dahin an. Auf gleichem Wege wird die Position des jeweils anderen Agenten angegeben. Temporär wird die verbleibende Munition für die aktuelle Waffe angezeigt. Eine Anzeige am unteren Bildschirmrand gibt Auskunft über Objekte, mit denen die Spielfigur interagieren kann. Der Gesundheitszustand der Spielfigur stellt sich nicht über eine Balkenanzeige oder einen Zahlenwert dar. Bei Verletzungen färbt sich der Bildschirm in den Ecken beginnend rot, um dann schwarz-weiß zu werden, bevor die Spielfigur schließlich stirbt. Nimmt ein verletzter Agent für eine bestimmte Zeitspanne keinen weiteren Schaden, regeneriert er sich automatisch bis zur völligen Gesundheit. Ist eine Spielfigur schwer verletzt, kann sie innerhalb von einer bestimmten Zeitspanne, deren Dauer vom gewählten Schwierigkeitsgrad abhängt und zwei, drei oder vier Minuten beträgt, vom anderen Agenten geheilt werden. Stirbt einer der beiden Agenten, ist die Mission gescheitert.

Um sich gegen die Angreifer zu verteidigen, können die Agenten verschiedene Waffen benutzen, mit denen sich teilweise Nahkampfangriffe ausführen lassen. Graves ist mit einem

Scharfschützengewehr, Lang mit einem leichten Maschinengewehr ausgerüstet; jeder Agent verfügt zusätzlich über eine schallgedämpfte Pistole. Diese Waffen haben einen unbegrenzten Munitionsvorrat. Im Spielverlauf erhalten die Agenten Zugang zu neuen Waffen. Lang kann dann beispielsweise einen Granat- und einen Raketenwerfer nutzen, während Graves mit Hilfe einer Kamera an seinem Gewehr um Ecken schießen und mit in Gewehr zusätzlich Schrotmunition benutzen kann. Zudem erhalten die Agenten nach und nach Zugriff auf Rauch-, Blend-, Hand- und Brandgranaten sowie Kontaktminen. Nachschub an Granaten sowie Munition für Granat- und Raketenwerfer finden sich in Kisten. An mehreren Positionen finden sich stationäre Maschinengewehre, die über einen unlimitierten Vorrat an Munition verfügen. Gegenstände wie Benzinfässer und -kanister sowie Gasflaschen explodieren unter Beschuss und verletzen oder töten Umstehende. In einigen Abschnitten können die Spielfiguren einen Panzer oder ein Luftkissenboot steuern, deren Waffen, Maschinengewehre und Panzergeschütze ebenfalls kein Munitionslimit aufweisen.

Während die ersten und letzten Missionen in einer bestimmten Reihenfolge absolviert werden müssen, kann der Spieler die Abfolge an Aufträgen in der Mitte des Spiels frei wählen. Die einzelnen Missionen müssen hingegen linear absolviert werden. Die Spielabschnitte („Level“) sind jedoch nicht immer streng linear aufgebaut, teilweise gibt es zwei Wege, um an einen bestimmten Punkt zu gelangen. Die Level bestehen aus offenen und geschlossenen Arealen und sind beispielsweise als Kloster, Straßenzüge, Diamantenmine, Walfangstation, Uboot-Fabrik, Tanker, Sägemühle, Ölraffinerie und schließlich als Militärbasis visualisiert. Der Spielfortschritt wird an bestimmten Punkten („checkpoints“) und nach jedem erfolgreich absolvierten Level automatisch gesichert, der Spieler kann den Fortschritt zudem jederzeit manuell sichern. Zu Spielbeginn stehen mit „Easy“, „Normal“ und „Hard“ drei Schwierigkeitsgrade zur Verfügung, nach einmaligem Absolvieren des Spieles auch die Option „Extrem“. Die Spieldauer des Einzelspieler-Modus liegt, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad und Können des Spielers, bei etwa sechs bis acht Stunden.

Der Mehrspielermodus beinhaltet die von der Rahmenhandlung losgelösten Modi „Deathmatch“, „Team Deathmatch“ und „Conquest“, in denen der Spieler jeweils eine einzige Spielfigur steuert. In „Deathmatch“ muss der Spieler in einer bestimmten Zeitspanne möglichst viele Gegner eliminieren, in „Team Deathmatch“ versuchen Teams möglichst viele Spieler des anderen Teams zu töten. In „Conquest“ treten Spieler ebenfalls in zwei Teams gegeneinander an, wobei die Spieler Punkte für das Erobern und Verteidigen von fünf in den Leveln verteilten Punkten erhalten. Diese Mehrspielermodi werden auf Karten gespielt, die sich an die Spielabschnitte des Einzelspielermodus anlehnen. Weiterhin ist der Modus „Coop“ enthalten, in dem ein Spieler den ansonsten autonom agierenden zweiten Agenten durch die zehn Missionen des Spieles steuern kann.

Das Spiel führt eine detaillierte Statistik über alle Aktivitäten des Spielers. Neben der Zeit, die der Spieler die einzelnen Agenten gesteuert hat, wird unter anderem erhoben, wie viele Gegner der Spieler getötet hat, wie oft die Spielfiguren gestorben sind, mit welcher Genauigkeit geschossen wurde, mit welcher Waffe wie viele Gegner getötet wurden und wie lange der Spieler zum Absolvieren eines Spielabschnitts benötigt hat. Zudem kann der Spieler durch das Absolvieren bestimmter Voraussetzungen insgesamt 44 so genannte „citations“ erwerben, etwa indem er das Spiel auf einem bestimmten Schwierigkeitsgrad beendet, eine Mission oder das Spiel im kooperativen Modus absolviert, 50 Gegner tötet ohne selber zu sterben, in einer Mission mindestens zehn Gegner mit Granaten tötet, 45 Objekte in 60 Sekunden zerstört, ein „Deathmatch“ als erster von 16 Spielern abschließt, das Überleben bestimmter Personen sichert oder Missionsziele erfüllt.

Das ... regte mit Schreiben vom 14.5.2008 die Indizierung des oben genannten Spieles an, da dessen Inhalt geeignet sei, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden. Zur Begründung verweist es auf eine Inhaltsbeschreibung der Polizeiinspektion Würzburg-Ost. Danach handle es sich um einen realistischen Egoshooter. Man könne sich für einen MG-Schützen oder einen Scharfschützen entscheiden. Ziel sei es, die Gegner zu töten. Ein Erreichen der nächsten Stufe ohne Töten sei nicht möglich. Das Spiel scheine geeignet, die Hemmschwelle für Gewalttätigkeiten zu senken; Kopftreffer würden detailgenau gezeigt.

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 Playstation 3-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 Playstation 3-Spiels „Conflict: Denied Ops“, Eidos GmbH, Hamburg, war anregungsgemäß zu indizieren.

Sein Inhalt ist offensichtlich geeignet (§ 23 Abs. 1 JuSchG), 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.

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. Weiterhin liegt eine Jugendgefährdung 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.

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

- der Medieninhalt Selbstjustiz als einziges probates Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe legt,
- die Anwendung von Gewalt als im Namen des Gesetzes oder im Dienste einer angeblich guten Sache oder zur Bereicherung als gerechtfertigt und üblich dargestellt wird, sie jedoch in Wahrheit Recht und Ordnung negiert,
- Gewalt als Mittel zum Lustgewinn oder zur Steigerung des sozialen Ansehens positiv dargestellt wird.

Zur Erfassung und Bewertung dieser Zusammenhänge kann der Blick auf folgende Aspekte des medialen Geschehens von Bedeutung sein:

- Opfer der Gewalttaten

Mediale Darstellungen, in denen Gewalthandlungen gegen Menschen und menschenähnliche Wesen das Geschehen insgesamt prägen, oder in denen solche Gewalthandlungen, detailliert und selbstzweckhaft dargestellt werden, sind als jugendgefährdend einzustufen. Als menschenähnliche Wesen sind solche Wesen zu betrachten, die dem Menschen nach objektiven Maßstäben der äußeren Gestalt der Figur ähnlich sind. Gewalt im Sinne der vorgenannten Darstellung gegenüber Menschen und menschenähnlichen Wesen kann eine jugendgefährdende Wirkung entfalten, wenn die Opfer im Verletzungs- oder Tötungsfalle "menschlich" reagieren.

- Realitätsbezug von Gewaltdarstellungen

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

Für interaktive Medien gilt darüber hinaus als Kriterium der Jugendgefährdung,

- wenn kaum oder keine alternativen Handlungsoptionen/Konfliktlösungsmöglichkeiten vorhanden sind,
- wenn bei interaktiven Medien die Wahl alternativer Handlungsoptionen/ Konfliktlösungs-

möglichkeiten 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.

Spielinhalt ist, sowohl im Einzelspiel- als auch im Mehrspielerteil, zum ganz überwiegenden Teil die Eliminierung von Gegnern. Die damit einhergehenden Gewaltdarstellungen sind in großem Stile präsentiert. Wenn ein Spieler den vorliegenden Titel einmal komplett absolviert, hat er, basierend auf der spielinternen Statistik, ungefähr 650 Opponenten getötet. Folglich prägen die Gewalt- und Tötungshandlungen das gesamte mediale Geschehen.

Bei den Opfern der Gewaltanwendungen handelt es sich ausschließlich um Menschen. Die Opponenten stellen sich entsprechend dem Land, in dem die Mission angesiedelt ist, unterschiedlich dar. Sie verfügen etwa über unterschiedliche Hautfarben, sprechen mit verschiedenen Akzenten und sind heterogen gekleidet. Nach Auffassung des Gremiums stellt sich das ganze Spiel als sehr realitätsnah dar, was vor allem auf die realen Umgebungen sowie die menschlichen Gegner zurückzuführen ist.

Insgesamt werden die Gewaltdarstellungen detailliert dargestellt. Angriffe auf menschliche Gegner resultieren in Blutspritzern und -lachen, Kopfschüsse rufen Blutwolken hervor. Einige Attacken resultieren in Blutspritzern auf der virtuellen Kameralinse. Durch das implementierte „rag-doll“-System reagieren Gegner physikalisch korrekt auf Beschuss und werden so etwa von auftreffenden Kugeln zurückgeworfen oder von Explosionen durch die Luft gewirbelt. Auch bereits getötete Opponenten weisen dieses Verhalten auf. Sterbende Spielfiguren, gegnerische und die vom Spieler gesteuerten Charaktere, stöhnen, röcheln und schreien. Zudem erweisen sich einige Darstellungen als rein selbstzweckhaft, vor allem die Sequenzen, in denen Menschen durch explodierende Behälter oder Brandgranaten in Brand gesetzt werden und dann unter Todesschreien verbrennen, wobei die Leiche noch einige Zeit brennt. Als jugendgefährdend wertete das Gremium auch die nicht-interaktiven Gewaltdarstellungen, etwa die vom jeweils nicht aktiv vom Spieler gesteuerten und damit autonom agierenden Agenten ausgeübten Gewalttaten. Dieser stößt etwa am Boden liegende Gegner mit der Fußspitze an, um zu überprüfen ob der Opponent wirklich tot ist, schlägt unter Bildung von Blutwolken mit dem Gewehrkolben auf den am Boden liegenden Feind ein, tritt den vermeintlich Toten oder schießt unter Blutaustritt aus kürzester Entfernung auf ihn.

Zur Gewaltanwendung alternative Vorgehensweisen sind im Spiel nicht enthalten, es lässt sich ohne die Tötung der angreifenden Spielfiguren nicht absolvieren. Das Umgehen von Opponenten ist wenig sinnvoll. Wenn die vom Spieler gesteuerte Spielfigur oder der zweite Agent von Gegnern wahrgenommen wurden, greifen diese umgehend an und verfolgen eine eventuell fliehende Spielfigur darüber hinaus. Bei dieser Vorgehensweise können Gegner die Protagonisten oftmals flankieren und umzingeln, so dass diese in der Folge häufig schwer verletzt werden oder sterben. An einigen Stellen führen verschiedene Wege zu einem bestimmten Punkt, allerdings muss der Spieler auf beiden Routen gegen Opponenten kämpfen. Es ist folglich kein Weg vorhanden, der etwa ein gewaltfreies Umgehen von Gegnern erlaubt. Dies ist teilweise auch gar nicht möglich, da in einigen Passagen erst alle

anwesenden Gegner getötet werden müssen, bevor sich etwa eine Tür in den nächsten Spielabschnitt öffnet. Zur Gewaltanwendung alternative Vorgehensweisen sind folglich nicht möglich. Lediglich die letzte der im gesamten Spiel vorkommenden etwa 650 gegnerischen Spielfiguren, die den zu verhaftenden General verkörpert, darf nicht getötet werden, da ansonsten die Mission gescheitert ist. Das Gremium sah zudem den Umstand als jugendgefährdend an, dass verletzte Gegner vermeintlich tot zu Boden gehen, nur um kurze Zeit später wieder aufzustehen und die Agenten anzugreifen. Der Spieler bildet, auch begünstigt durch den unendlichen Vorrat an Munition in den meisten Waffen, die besonders rücksichtslose und bedenkliche Verhaltensweise aus, dass er auf am Boden liegende Figuren schießt, um sicherzustellen, dass diese auch wirklich tot sind. Der Spieler kann seinen Partner und auch Verbündete oder Zivilisten beschießen, verletzen und töten. Der zweite Agent kann problemlos geheilt werden; der Tod aller anderen hat, mit Ausnahme der dadurch fehlenden, aber eh sehr geringen Angriffskraft, keine weiteren Auswirkungen auf den Spielverlauf. Lediglich die unter Umständen für das Überleben einer bestimmten Person verknüpfte „citation“ kann der Spieler dann nicht erhalten.

Die Gewaltdarstellungen relativierende Elemente sind nach Auffassung des Gremiums in „Conflict: Denied Ops“ nicht enthalten. Die Agenten müssen im Spiel in jedem Level verschiedene Aufgaben erfüllen, um das Spiel erfolgreich absolvieren zu können. So müssen, teilweise innerhalb eines Zeitlimits, Bomben entschärft, Sprengsätze gezündet, Ölpumpen abgeschaltet, Computer gehackt oder Gefangene befreit werden. Der Spieler muss den Weg dorthin allerdings nicht suchen, sondern wird vielmehr von den Elementen des Interface direkt dorthin geleitet. Auch den richtigen Weg durch die Spielabschnitte muss der Spieler nicht erkunden, da er automatisch zum Ende des Levels geleitet wird und ein Großteil der Türen im Spiel ausschließlich als Kulisse dient. Zudem stellen die Aufgaben keine Ansprüche an Intelligenz oder Kombinationsgabe des Spielers, sondern sind jeweils mit einem Tastendruck zu absolvieren. Auch der zeitliche Umfang von jeweils wenigen Sekunden steht in keinem Verhältnis zu den insgesamt mehrere Stunden dauernden Gewaltdarstellungen. Gleiches gilt für die Rahmenhandlung, die in verschiedenen nicht-interaktiven Sequenzen vielmehr Gewalt zeigt und somit in Hinblick auf die Jugendgefährdung eher be- als entlastend wirkt.

Insgesamt hält das Dreiergremium der Bundesprüfstelle ebenso wie die Anregungsberechtigte die im Spiel enthaltenen selbstzweckhaften und detaillierten Gewaltdarstellungen, insbesondere die in hoher zeitlicher Folge stattfindenden Tötungen, 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 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 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.

Die EU-Version des Playstation 3-Spieles „Conflict: Denied Ops“ ist als technisch durchschnittlich einzustufen, Grafik, Sound, Steuerung und künstliche Intelligenz der gegnerischen Spielfiguren stellen sich ebenfalls als mittelmäßig dar. Die Internetseiten „gamerankings.com“, „metacritic.com“ und „critify.com“ sammeln die Bewertungen von Online- und Print-Spielemagazinen und bilden aus den einzelnen Testergebnissen einen Durchschnittswert. Der vorliegende Titel konnte auf den vorgenannten Internetseiten 51, 51 bzw. 62 von 100 möglichen Punkten erzielen, basierend auf 25, 28 bzw. 20 Bewertungen.

Nach Ansicht des Gremiums sind keine Aspekte zu erkennen, welche „Conflict: Denied Ops“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten. Insgesamt sehen die Mitglieder des Dreiergremiums daher im vorliegenden Fall aufgrund der zahlreichen detaillierten und drastischen 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 und in epischer Breite 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 „Conflict: Denied Ops“ wurde auf zahlreichen genrespezifischen Internetseiten berichtet, etwa von Magazinen die sich mit Computerspielen befassen. Zudem wurde das Spiel in verschiedenen auflagenstarken Spielmagazinen getestet und eine Demoversion des vorliegenden Titels veröffentlicht, was 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 nicht 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 vermittelt. Der Anspruch der dabei und im ganzen Spiel verwendeten Sprache ist nach Auffassung des Gremiums auf dem Niveau von Schulenglisch anzusiedeln und ist somit leicht verständlich. Der Annahme, dass eine fehlende Lokalisierung zu einer verminderten Akzeptanz beim Kunden führen könnte, steht zudem die Tatsache entgegen, dass sich immer wieder auch rein englischsprachige Titel auf den obersten Plätzen der deutschen Verkaufscharts finden. Weiterhin ist die Sprache bei Actiontiteln, im Gegensatz zu Rollen- oder Strategiespielen, die ein Vielfaches des Textumfanges dieses Spieles enthalten, generell zweitrangig, da das Spielerlebnis nicht maßgeblich auf der – in diesem Fall zudem besonders marginal behandelten – Hintergrundgeschichte und dem Verständnis dieser beruht, sondern sich vielmehr aus dem action- und gewaltlastigen Spielablauf ergibt.

Nach alledem ist das Dreiergremium der Bundesprüfstelle der Auffassung, dass aufgrund des verrohenden und damit jugendgefährdenden Inhalts dieses Playstation 3-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 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 hinzuwei-

sen.

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.