

**Entscheidung Nr. 8797 (V) vom 8.7.2009
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 112 vom 31.7.2009**

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

**Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat
auf den am 20.4.2009 eingegangenen Indizierungsantrag am 8.7.2009
gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:**

Stellvertretende Vorsitzende:

Anbieter von Bildträgern u. Telemedien:

Kirchen, jüdische Kultusgemeinden
und andere Religionsgemeinschaften:

einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel
„**Necrovision**“ (EU-Version)
PC DVD-ROM
IC Publishing EU s.r.o.,
Prag/Tschechien

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

**Rochusstraße 10 . 53123 Bonn . Telefon: 0228/9621030
Postfach 14 01 65 . 53056 Bonn . Telefax: 0228/379014
S A C H V E R H A L T**

Verfahrensgegenständlich ist die EU-Version des Computerspiels „Necrovision“, das im Februar 2009 veröffentlicht wurde. Das Spiel wird von der Firma IC Publishing EU s.r.o., Prag, Tschechien, vertrieben. Die Texte im 31-seitigen Handbuch und auf der Umverpackung des Spiels sind in englischer Sprache verfasst. Gleiches gilt für die Benutzeroberfläche sowie Sprachausgabe und Untertitel.

Das Spiel wurde der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) nicht zur Erteilung eines Alterskennzeichens vorgelegt. Eine in den Gewaltdarstellungen reduzierte Fassung (u.a. reduzierte Blutdarstellungen, fehlende Verstümmelungen) erhielt das Alterskennzeichen „Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG“.

Laut Aufdruck auf der Umverpackung wird zur Inbetriebnahme des Spiels ein PC mit den folgenden minimalen Systemvoraussetzungen benötigt: Windows Vista oder XP SP2, Intel Pentium 4 mit 2,5 GHz oder AMD Athlon 64+ 2800, 1 GB RAM (Windows XP) bzw. 1,5 GB RAM (Windows Vista), Grafikkarte mit 256 MB RAM und DirectX9 Pixel Shader Unterstützung, 8 GB freier Festplattenspeicherplatz, DirectX 9.0c kompatible Soundkarte mit Lautsprechern und Kopfhörern und ein DVD-ROM Laufwerk. Die Steuerung erfolgt über Maus und Tastatur.

„Necrovision“ stellt sich als Egoshooter dar, der Spieler blickt aus der Perspektive der ersten Person auf das Geschehen. Der gegenständliche Titel verfügt über einen Einzelspieler- oder Singleplayermodus sowie einen Mehrspieler- oder Multiplayermodus.

Im Einzelspielermodus verkörpert der Spieler den US-Soldaten Simon Bukner, der im Ersten Weltkrieg zusammen mit britischen Soldaten die deutsche Armee bekämpft. Im Spielverlauf sieht sich Bukner plötzlich nicht mehr nur menschlichen Gegnern in Form von Soldaten gegenüber, sondern muss sich zudem unter anderem gegen Zombies, Dämonen und Geister verteidigen. Der Protagonist findet heraus, dass ein Teil dieser Gegner vom deutschen Arzt Jonas Zimmerman, der Experimente an Leichen durchführt, erschaffen werden. Nachdem Bukner den Arzt verfolgt und schließlich getötet hat, kann er über einen Handschuh („ShadowHand“) verfügen, dem dämonische Kräfte innewohnen. Der Spieler sieht sich neben den vorgenannten Opponenten auch mit besonders mächtigen Gegnern wie Vampirbestien, einem großen Skorpion aus Metall oder schließlich dem Teufel persönlich konfrontiert. Letztendlich kann Bukner die Tore zur Hölle schließen und so weitere Angriffe der Untoten und Dämonen verhindern.

Das Spielinterface beinhaltet als zentrales Element ein Fadenkreuz, dessen Größe die Treffergenauigkeit der verwendeten Waffe anzeigt. Drei Balken in der linken unteren Ecke des Bildschirms geben Aufschluss über Lebensenergie, Ausdauer und Adrenalin der Spielfigur. Verlorene Lebensenergie regeneriert sich zu einem bestimmten Teil automatisch, sobald die vom Spieler gesteuerte Spielfigur für eine bestimmte Zeitspanne keinen Schaden nimmt. Schwere Verletzungen müssen z.B. mit einem Verband („health pack“) geheilt werden. Sobald die Spielfigur rennt verbraucht sie Ausdauer, die sich aber ebenfalls automatisch regeneriert, sobald die Figur nicht mehr rennt. Adrenalin erhält der Spieler indem er erfolgreiche Angriffskombinationen ausführt oder Gegner beleidigt. Über den Balken weist ein Ritterschild die Panzerung der Spielfigur aus, neben den Balken gibt eine Anzeige Aufschluss über die im Magazin befindliche und insgesamt verbleibende Munition der aktiven Waffe. Die obere rechte Ecke des Interface zeigt einen Kompass an. Nach einer Angriffskombination wird der Name der Attacke eingeblendet, etwa „Barbecue“ nach dem Einsatz des Klingenhandschuhs oder „Kehlenschlitzer“ („Throat Cutter“) nachdem einem Gegner die Kehle durchtrennt wurde. Zudem erscheint nach einer erfolgreichen Angriffskombination in der rechten unteren Ecke ein Totenkopf, der langsam verblasst und schließlich verschwindet. Will der Spieler seine Spielfigur in Rage („fury“) bringen und so noch mehr Schaden bei ihren Gegnern anrichten, muss er eine weitere Kombination abschließen, bevor der Totenschädel verschwunden ist. Um höhere Rage-Stufen zu erreichen kann der Spieler 26 in den Spielabschnitten versteckte Artefakte einsammeln.

Bukner wird im Spielverlauf von Hunderten von Opponenten attackiert, die sich anfangs als Soldaten darstellen. Im weiteren Spielverlauf begegnen ihm beispielsweise Zombies, Vampire, Geister, Drachen und schlussendlich der Teufel persönlich. Um sich gegen Angreifer verteidigen zu können, kann Bukner diese treten oder auf konventionelle Waffen wie etwa Bajonette, Schaufeln sowie verschiedene Arten von Pistolen, Gewehren und Granaten, darunter Brandsätze, zurückgreifen. Waffen und Munition finden sich in den Spielabschnitten und bei getöteten Gegnern. Im späteren Spielverlauf kann Bukner die „ShadowHand“ verwenden und mit dem mit Klingen bewehrten Handschuh neben Nahkampfangriffen auch verschiedene Zauber ausführen. In einem Kampfroboter bzw. auf einem Drachen kann Bukner jeweils einen unlimitierten Vorrat von Raketen und Maschinengewehrmunition bzw. Feuerbälle und Feueratem verwenden. Um sich im Kampf einen Vorteil zu verschaffen kann er zudem auf Kosten von Adrenalin die Zeit langsamer ablaufen lassen, während er sich mit normaler Geschwindigkeit bewegt.

Das Spiel untergliedert sich in einen Prolog und 12 Spielabschnitte („Level“), wobei die Level linear durchlaufen werden. Die Spielfigur bewegt sich zumeist zu Fuss, sitzt aber in einigen Spielabschnitten in einem Kampfroboter bzw. fliegt auf einem Drachen. Während sich die Level anfangs als Schlachtfelder und Schützengräben des Ersten Weltkriegs darstellen, finden sich später vermehrt fiktive Umgebungen wie etwa eine von Drachen bewohnte Höhle oder der finale Spielabschnitt, der in der Hölle angesiedelt ist, die wiederum als Vulkanlandschaft mit Lavaseen gezeichnet ist. Eine Statistik gibt u.a. Aufschluss über die Spieldauer, die Anzahl der absolvierten Spielabschnitte, die höchste erreichte Rage-Stufe und die Anzahl getöteter Gegner. Einmal erfolgreich absolvierte Spielabschnitte können jederzeit in so genannten „Herausforderungen“ („challenge rooms“) erneut gespielt werden. Der Spieler kann zudem so genannte „Besondere Herausforderungen“ absolvieren. Dabei muss er innerhalb eines Zeitlimits bestimmte Vorgaben erfüllen, wie z.B. in 3 Minuten und dreißig Sekunden 50 erfolgreiche Kopfschüsse anbringen, in 5 Minuten 100 Untote mit einem Granatwerfer töten, 50 Vampire töten ohne dass die Spielfigur dabei verletzt wird oder in 15 Minuten 500 Gegner eliminieren.

Der Spieler kann zu Spielbeginn aus den Schwierigkeitsgraden „Rekrut“ („Recruit“), „Mann der Tapferkeit“ („Man of Courage“) und „Dämonenzerstörer“ („Demon Crusher“) auswählen. Der Spielfortschritt wird zu Beginn eines Levels sowie an „checkpoints“ des aktuellen Spielabschnittes automatisch gesichert, der Spieler kann seinen Fortschritt darüber hinaus zu jedem beliebigen Zeitpunkt speichern. Die Spieldauer für den Einzelspielermodus liegt bei etwa zwölf bis fünfzehn Stunden.

Der Mehrspieler- oder Multiplayermodus beinhaltet die Modi „Free for all“ (Deathmatch, Kampf jeder gegen jeden), „Team Deathmatch“ (Deathmatch, bei dem zwei gegnerische Teams gegeneinander antreten), „Last Man Standing“ (Spieler starten mit einer begrenzten Anzahl an Leben, jedes Mal wenn die Spielfigur stirbt wird ein Leben abgezogen. Der letzte Überlebende gewinnt.) und „Capture The Artefact“ (Die Spieler sind in zwei Teams eingeteilt. Beide Mannschaften versuchen eine anfangs in der Mitte der Karte positionierte Flagge bzw. ein Artefakt in die eigene Basis zu tragen.).

Mit Schreiben vom 20.04.2009 beantragte das ... die Indizierung des Spiels. Alleiniger Spielinhalt des vorliegenden Titels sei das Eliminieren von Hunderten von Opponenten. Der Spieler könne dazu verschiedene Waffen wie Pistolen, Gewehre und Granaten einsetzen. Angriffe resultieren in Blutwolken und abgetrennten Gliedmaßen. Es gebe keine zur Anwendung von Gewalt alternativen Spielinhalte.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht davon benachrichtigt, dass über das Spiel im vereinfachten Verfahren gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG 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 Computerspiels 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 Computerspiels „Necrovision“, IC Publishing EU s.r.o., Prag, Tschechien, 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 wie 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 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.

Mit dem Ersten Gesetz zur Änderung des Jugendschutzgesetzes vom 01.07.2008 wurden die in § 18 JuSchG genannten Indizierungskriterien in Bezug auf mediale Gewaltdarstellungen erweitert und präzisiert. Der Gesetzgeber hat klargestellt, dass Medien, in denen Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden, jugendgefährdend sind.

Unter einer detaillierten Darstellung von Gewalt und Gewaltfolgen im o.g. Sinne sind insbesondere Mediengeschehen zu verstehen, in denen Gewalt gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen deutlich visualisiert bzw. akustisch untermalt wird (blutende Wunden, zerberstende Körper, Todesschreie, zynische Kommentare).

Für interaktive Medien gilt darüber hinaus als Kriterium für das Vorliegen einer Jugendgefährdung,

- wenn kaum oder keine alternativen Handlungsoptionen/Konfliktlösungsmöglichkeiten vorhanden sind,
- wenn 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.

Das vorliegende Spiel ist nach Auffassung des Dreiergremiums als jugendgefährdend einzustufen. Spielinhalt ist fast ausnahmslos das Töten von Opponenten. Somit ist das Spiel insgesamt von Gewalt- und Tötungshandlungen gegen Menschen bzw. menschenähnliche Wesen geprägt.

Die Gegner stellen sich zu Spielbeginn ausnahmslos als Menschen dar. Im späteren Spielverlauf treten dem Spieler dann menschenähnliche Opponenten sowie fantastische Figuren wie beispielsweise Drachen gegenüber.

Angriffe auf Opponenten zeigen Blutwolken, Gliedmaßen werden abgerissen und Kopftreffer lassen den Kopf des Gegners in einer Blutwolke explodieren. So bleibt von Menschen teilweise nur der Torso mit fünf blutigen Stümpfen zurück, von dem Kopf sowie Arme und Beine durch Waffengewalt angetrennt wurden. Durch Brandsätze können Opponenten in Brand gesetzt werden, die dann unter Schmerzensschreien und mit den Armen rudern noch einige Sekunden umherlaufen, bevor sie zusammensacken und sterben. Als ebenfalls besonders grausam muten verschiedene Angriffskombinationen an, bei denen dem Gegner mit einer Schaufel der Kopf abgetrennt oder mit einem Bajonett die Kehle durchgeschnitten wird, wonach das Opfer sich an den Hals fasst und tot umfällt. Das Gremium sah zudem den Einsatz des Granatwerfers als besonders brutal an. Eine einzige abgefeuerte Granate tötet Dutzende von Gegnern, denen Körperteile abgerissen werden, die dann durch die Druckwelle der Detonation umhergewirbelt werden. Sämtliche Darstellungen sind akustisch untermalt, Gegner geben etwa Schmerzens- und Todesschreie von sich. Angreifer, denen im Kampf vom Spieler bereits ein Arm abgetrennt wurde, laufen teilweise noch schreiend einige Meter weit, bevor sie dann tot zusammenbrechen.

Auch in den nicht-interaktiven Inhalten finden sich jugendgefährdende Darstellungen von Gewalt. Schon in der einführenden Videosequenz sterben Soldaten durch Giftgas und einem Soldaten zerplatzt nach einem Kopftreffer der Schädel.

Der rücksichtslose Umgang mit Opponenten kommt auch in der Statistik des Spiels zum Ausdruck, in der die Opfer der Gewalttaten unter Vernachlässigung des jeweiligen Einzelschicksals nur als Zahlen geführt werden, was nach Auffassung des Gremiums die Darstellungen verharmlost.

Weiterhin sind im Spiel zynische Kommentare zu Tötungs- und Verletzungshandlungen enthalten. Der Spieler kann jederzeit per Tastendruck Beleidigungen abrufen, wobei Bukner automatisch einen von etwa zehn verschiedenen Sätzen ausspricht und so einem von ihm verwundeten und vor Schmerzen schreienden Gegner gegenüber z.B. „I can hear you!“ („Ich kann Dich hören!“ äußert.

Die einzige Möglichkeit „Necrovision“ erfolgreich zu absolvieren, ist das Töten aller auftretenden Gegner. Es gibt keine dazu alternative Vorgehensweise.

Laut Gremium kann die Rahmenhandlung die hier enthaltenen Gewaltdarstellungen nicht relativieren oder in einen Gesamtkontext einordnen. Das Gremium vertritt darüber hinaus die Auffassung, dass die im Spiel dargestellten brutalen Gewaltdarstellungen durch keine wie auch immer gearteten gewaltfreien Spielinhalte relativiert werden können, dass nicht mehr von einer offensichtlichen Jugendgefährdung auszugehen wäre. Etwaige andere Inhalte, die die als jugendgefährdend eingestuften Spielelemente relativieren könnten, waren dem Gremium nicht ersichtlich.

Insgesamt hält das Dreiergremium der Bundesprüfstelle ebenso wie der Antragssteller die im Spiel enthaltenen drastischen 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 '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. Spielflächen, die in eklatantem Widerspruch stehen zu empathischen Verhalten, setzen Sozialisationsimpulse, die unter moralischen Gesichtspunkten nicht zu billigen sind. Die Notwendigkeit, deutlicher als bisher die Normen- und Wertefrage bei virtuellen Welten zu stellen, erwächst auch aus der ungebremsten Weiterentwicklung dieser Welten und ihrer zunehmenden Nutzung durch Kinder, Jugendliche und Erwachsene.“ (vgl. Jürgen Fritz, Wolfgang Fehr: „Aggression, Gewalt und Krieg in Computerspielen“ in: Handbuch Medien: Computerspiele, a.a.O).

Nicht indiziert werden dürfen Medien gem. § 18 Abs. 3 Nr. 2 JuSchG, wenn sie der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre dienen. Der Bundesprüfstelle ist es aufgegeben, in jedem Einzelfall zu prüfen, ob und inwieweit ein Antragsobjekt der Kunst dient und nachfolgend die Abwägung zwischen Jugendschutz und Kunstfreiheit vorzunehmen. Entscheidend für die künstlerische Wertigkeit eines Objekts sind nach Vorgabe des Bundesverfassungsgerichts die selbständige künstlerische Gestaltung der jugendgefährdenden Passagen und ihre Einbindung in die Konzeption des Gesamtwerkes, die Eindimensionalität bzw. Vieltufigkeit übermittelter Botschaften, und das Ansehen, das ein Werk bei Fachöffentlichkeit und Publikum genießt.

Basierend auf Grafik, Sound, Steuerung und künstlicher Intelligenz der gegnerischen Spielfiguren kann die EU-Version des PC-Spiels „Necrovision“ als technisch durchschnittlich beurteilt werden. 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 den vorgenannten Internetseiten jeweils 63 von 100 möglichen Punkten erzielen, basierend auf 11 bzw. 19 Bewertungen.

Nach Ansicht des Gremiums sind folglich keine Aspekte zu erkennen, welche „Necrovision“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten. Insgesamt sehen die Mitglieder des Dreiergremiums daher im vorliegenden Fall aufgrund der zahlreichen detaillierten und selbstzweckhaften 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 „Necrovision“ wurde auf zahlreichen genrespezifischen Internetseiten berichtet, etwa von Magazinen, die sich mit Computerspielen befassen. Durch Tests des Spiels in verschiedenen auflagenstarken Spielmagazinen wird erfahrungsgemäß die Aufmerksamkeit – gerade auch jugendlicher Spieler – auf den entsprechenden Titel lenkt. Zudem wurde eine kostenlose Demoversion des Titels veröffentlicht, was den Bekanntheitsgrad des Titels weiter erhöht hat. Darüber hinaus stuft das Gremium der Bundesprüfstelle aufgrund der oben geschilderten Gewaltdarstellungen den Grad der vom Spiel ausgehenden Jugendgefährdung als nicht nur gering, sondern vielmehr als erheblich ein.

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

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

Durch den Einsatz von Schusswaffen können im verfahrensgegenständlichen Spiel allen menschlichen Gegnern Extremitäten vom Körper abgetrennt oder deren Köpfe durch Beschuss zum Platzen gebracht werden. Das Töten von Gegnern stellt das einzig mögliche Konfliktlösungsmittel dar. Jede Tötung der insgesamt mehreren Hundert Opponenten wird somit durch den Umfang der Darstellungen bagatellisiert und dadurch verharmlost.

Mit dem Tatbestandsmerkmal einer „die Menschenwürde verletzenden Weise“ der Darstellung in § 131 Abs. 1, 2. Alt. StGB wird erkennbar an den Gehalt des Art. 1 Abs. 1 S. 1 GG angeknüpft. Das Bundesverfassungsgericht versteht ihn als tragendes Konstitutionsprinzip im System der Grundrechte. Mit ihm ist der soziale Wert- und Achtungsanspruch des Menschen verbunden, der es verbietet, den Menschen zum bloßen Objekt des Staates zu machen oder ihn einer Behandlung auszusetzen, die seine Subjektqualität prinzipiell in Frage stellt. Menschenwürde in diesem Sinne ist nicht nur die individuelle Würde der jeweiligen Person, sondern die Würde des Menschen als Gattungswesen. Jeder besitzt sie, ohne Rücksicht auf seine Eigenschaften, seine Leistungen und seinen sozialen Status. Sie ist auch dem eigen, der aufgrund seines körperlichen oder geistigen Zustands nicht sinnhaft handeln kann. Selbst durch „unwürdiges“ Verhalten geht sie nicht verloren. Sie kann keinem Menschen genommen werden. Verletzbar ist aber der Achtungsanspruch, der sich aus ihr ergibt.

Eine die Menschenwürde verletzende Darstellung liegt nicht bereits dann vor, wenn rohe Gewalttaten in aufdringlicher Weise anreißerisch und ohne jegliche sozial sinnhafte Motivation

um ihrer selbst willen gezeigt werden. Gewalttätigkeit in Angeboten verletzt für sich genommen die Menschenwürde nicht. Das ergibt sich schon daraus, dass die Darstellung in einer die Menschenwürde verletzenden Weise im Tatbestand als besonderes Merkmal genannt ist, das zusätzlich zur Schilderung der Gewalttätigkeit erfüllt sein muss. Deswegen kann auch weder die Häufung noch die aufdringliche und anreißerische Darstellung von Gewalttätigkeiten für sich allein den Tatbestand erfüllen.

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

Das Dreiergremium sieht die Grenze zur Strafbarkeit durch die Verstümmelungen und zerplatzenden Köpfe als klar überschritten an. Das Spiel enthält omnipräsente und in allen Details dargestellte Verstümmelungen. Nach Auffassung des Gremiums lassen die enthaltenen Gewaltdarstellungen, die in bestimmten Szenen zusätzlich von zynischen Kommentaren begleitet werden, im Hinblick auf Umfang und Intensität ein hohes Maß an menschenverachtender Geisteshaltung erkennen.

Das verfahrensgegenständliche Spiel war daher gemäß § 18 Abs. 2 Nr. 2 JuSchG in Teil B der Liste aufzunehmen.

Aus der Indizierungsentscheidung ergeben sich folgende Verbreitungs- und Werbebeschränkungen:

§ 15 Jugendgefährdende Trägermedien

Abs. 1 Trägermedien, deren Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien nach § 24 Abs. 3 Satz 1 bekannt gemacht ist, dürfen nicht

1. einem Kind oder einer jugendlichen Person angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden,
2. an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, ausgestellt, angeschlagen, vorgeführt oder sonst zugänglich gemacht werden,
3. im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder anderen Verkaufsstellen, die Kunden nicht zu betreten pflegen, im Versandhandel oder in gewerblichen Leihbüchereien oder Lesezirkeln einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,
4. im Wege gewerblicher Vermietung oder vergleichbarer gewerblicher Gewährung des Gebrauchs, ausgenommen in Ladengeschäften, die Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich sind und von ihnen nicht eingesehen werden können, einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,
5. im Wege des Versandhandels eingeführt werden,
6. öffentlich an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, oder durch Verbreiten von Träger- oder Telemedien außerhalb des Geschäftsverkehrs mit dem einschlägigen Handel angeboten, ange-

kündigt 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.