

Entscheidung Nr. 7096 (V) vom 7.12.2005
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 248 vom 31.12.2005

Antragssteller:

Verfahrensbeteiligte:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat auf den am 27.09.2005 eingegangenen Indizierungsantrag am 7.12.2005 gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

stellvertretende Vorsitzende:

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:

Träger der öffentlichen Jugendhilfe:

einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel
„Total Overdose“
(multilinguale Version für den
Vertrieb in Europa)
PC DVD-ROM

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

Verfahrensgegenständlich ist das PC-Spiel „Total Overdose“ in der multilingualen Version für den Vertrieb in Europa. Das Spiel wird von der vertrieben.

Das Spiel trägt kein Alterskennzeichen der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK).

Zur Inbetriebnahme des hier verfahrensgegenständlichen Spieles müssen die folgenden minimalen Systemvoraussetzungen erfüllt sein: Personal-Computer mit 1,5 Ghz Taktfrequenz, 256 MB RAM, eine DirectX 9 kompatible Grafikkarte, eine DirectX kompatible Soundkarte, DVD-Laufwerk, Tastatur und Maus, 360 MB freiem Festplattenspeicherplatz sowie Windows 2000 oder XP mit Administratorrechten.

Das Spiel enthält 20 an einer Storyline ausgerichtete Spielabschnitte, die wiederum zahlreiche kleinere Bonusmissionen enthalten. Ein Multiplayer-Modus ist nicht implementiert.

Der verfahrensgegenständliche Titel ist ein „third-person“-Shooter, in dem der Spieler die Spielfigur des „Ramiro Cruz“ aus der Hinteransicht steuert. Im Spielverlauf müssen verschiedene Missionen erfüllt werden, in deren Verlauf zahlreiche Gegner getötet werden müssen. Neben Nahkampfwaffen wie Schaufeln und dem unbewaffneten Kampf kann „Ramiro“ zu diesem Zweck aus insgesamt 15 verschiedenen Waffen wie Pistolen, Schotflinten, Sturmgewehren, Granaten oder etwa in Gitarrenkästen versteckten MGs wählen. Die Gegner sind fast ausschließlich als Menschen visualisiert.

Der Gesundheitszustand der Spielfigur wird als Balken dargestellt und kann nach Verletzungen durch das Einsammeln von „Gesundheitsboosts“ verbessert werden. Weiterhin ist ein Balken eingeblendet, der über den aktuellen Adrenalin-Vorrat Aufschluss gibt. Dieses wiederum ermöglicht Bewegungen in Zeitlupe und erleichtert so vor allem Kämpfe gegen eine Überzahl von Gegnern.

Die Spielabschnitte („Level“) verfügen aber über einen hohen Grad an Realismus, da die Teilgebiete der fiktiven Stadt „Los Toros“ etwa als Geschäftsviertel, ein Schrottplatz oder eine Ranch dargestellt werden. Der Spieler hat die Aufgabe, mit seiner Spielfigur den Tod des Vaters der Gebrüder Cruz zu untersuchen und Beweise gegen den Gangster „Papa Muerte“ zu sammeln, um diesen dingfest zu machen. Neben dem erfolgreichen Absolvieren der verschiedenen Missionen gilt es viele Punkte zu sammeln, was sich durch das möglichst spektakuläre Töten von Gegnern erreichen lässt. Durch das gewöhnliche Eliminieren von Opponenten können nur verhältnismäßig wenige Punkte erzielt werden. Tötet man jedoch mehrere Gegner in kurzer Folge, wird die erreichte Punktzahl mit der Anzahl der getöteten Opponenten multipliziert und ermöglicht so das Erreichen eines hohen Punktestandes, was vom Spiel wiederum mit Bonusmissionen und Gegenständen belohnt wird.

Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend beantragte mit Schreiben vom 26.09.2005 die Indizierung des oben genannten Spiels, da dessen Inhalt geeignet sei, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden. Im linearen Spielverlauf kämen nur wenige nicht gewalttätige Spielelemente vor, die jedoch stets von Tötungsdarstellungen umrahmt würden. Der Sinn des Spieles liege fast ausschließlich in der übertriebenen Gewaltdarstellung. Zudem blieben dem Spieler keine alternativen Lösungsmöglichkeiten.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht davon benachrichtigt, dass über das Spiel gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren entschieden werden solle. Ihr Verfahrensbevollmächtigter nahm mit Schreiben vom 21.10.2005 Stellung und führte aus,

eine Entscheidung im vereinfachten Verfahren könne nicht erfolgen, da der verfahrensgegenständliche Titel nicht offensichtlich jugendgefährdend sei. Eine Prüfung des Spieles sei daher nur im regelmäßigen Verfahren vor dem 12er-Gremium möglich.

„Total Overdose“ sei als nicht von der USK gekennzeichnetes Produkt auf den Markt gebracht worden und würde somit ohnehin nur an Kunden über 18 Jahren verkauft. Zudem würde dies durch einen auffälligen Aufkleber mit dem Schriftzug „Kein Verkauf an Personen unter 18 Jahren“ verdeutlicht. Ferner wüssten die Handelspartner der Verfahrensbeteiligten, dass ein Verkauf ausschließlich an Personen über 18 Jahren erlaubt sei, da sonst erhebliche Strafen drohen. Das Spiel könne somit zum einen nicht von Spielern unter 18 Jahren erworben werden und zum anderen sei der Spielinhalt aus Sicht jüngerer Käuferschichten nicht interessant. Letzteres sei auf die wichtigste Eigenart von „Total Overdose“ zurückzuführen, nämlich die insgesamt vollkommen überzeichnete und unrealistische Darstellung des Spieles. Sämtliche Charaktere seien absolut cartoonhaft angelegt, der Spielbildschirm erinnere eher an einen Zeichentrick. In der Folge habe der Spieler zu keinem Zeitpunkt das Gefühl, gegen reale oder realistische Gegner zu kämpfen und somit sei eine Verknüpfung mit realer Gewalt auszuschließen. Der überzeichnete und absolut irrealer Grundcharakter des Spiels werde auch durch den Titel und die Produktbeschreibung auf der Spielpackung deutlich („Chili mit blauen Bohnen! Als „El Gringo Loco“ Ramiro Cruz zeigst Du der mexikanischen Unterwelt in einem blei- und tequilahaltigen Abenteuer, wo der Hammer hängt.“). „Total Overdose“ sei eindeutig ein Actionspiel für junge Erwachsene zwischen 18 und 30 Jahren, da jüngere Spieler zwischen 12 und 18 Jahren erfahrungsgemäß realistische Shooter-Spiele vorzögen. Somit sei es unwahrscheinlich, dass jüngere Spieler auf den im Ladenregal stehenden Titel aufmerksam würden und auf illegale Weise versuchen würden, Zugang zum Spielinhalt zu erlangen.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsache 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.

GRÜNDE

Das Computer-Spiel „Total Overdose“,
indizieren.

war antragsgemäß zu

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.

Der Oberbegriff des Gesetzes „sittlich zu gefährden“, der im Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte (GjS) formuliert war, ist in dem seit dem 1.4.2003 geltenden Jugendschutzgesetz nunmehr ersetzt worden durch o.g. Begriff. Gleichwohl ist der anzulegende Prüfungsmaßstab für die Jugendgefährdung davon nicht berührt. Auch in der Begründung zum Jugendschutzgesetz (Drucks. 14/9013, S. 58) wird ausdrücklich erwähnt, dass sich die Beurteilungskriterien inhaltlich nicht durch die neue Formulierung verändert haben.

Zu den nach § 18 Abs. 1 JuSchG jugendgefährdenden Medien zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien.

Verrohend wirkende Medien sind dabei solche, die geeignet sind, auf Kinder und Jugendliche durch Wecken und Fördern von Sadismus und Gewalttätigkeit, Hinterlist und gemeiner Schadenfreude einen verrohenden Einfluss auszuüben. Das ist der Fall, wenn mediale Gewaltdarstellungen Brutalität fördern bzw. ihr entschuldigend das Wort reden. Dies ist vor allem dann gegeben, wenn Gewalt ausführlich und detailliert gezeigt wird und die Leiden der Opfer ausgeblendet werden bzw. die Opfer als ausgestoßen, minderwertig oder Schuldige dargestellt werden (Nikles, Roll, Spürck, Umbach; Jugendschutzrecht; § 18 Rdnr. 5). Daneben ist unter dem Begriff der Verrohung in § 18 Abs. 1 S. 2 JuSchG aber auch die Desensibilisierung von Kindern und Jugendlichen im Hinblick auf die im Rahmen des gesellschaftlichen Zusammenlebens gezogenen Grenzen der Rücksichtnahme und der Achtung anderer Individuen zu verstehen, die in dem Außerachtlassen angemessener Mittel der zwischenmenschlichen Auseinandersetzung sowie dem Verzicht auf jedwede mitmenschliche Solidarität ihren Ausdruck findet (Jörg Ukrow, Jugendschutzrecht, Rdnr. 277).

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

Das verfahrensgegenständliche Spiel zeigt nach Auffassung des Dreiergremiums die Darstellung von Gewalt mit erschreckender Selbstverständlichkeit und Brutalität. Auf dem Weg zur Lösung des Spieles und der Jagd nach einer maximalen Punkteausbeute verkommt jeder Gegner zu einem Punktelieferanten beziehungsweise zu einer Zahl in einer Statistik. Individuelle Schicksale werden nicht berücksichtigt. Als jugendgefährdend wurde auch die im Namen einer guten Sache dargestellte Gewalt – „Ramiro Cruz“ handelt inoffiziell im Auftrag der DEA („Drug Enforcement Administration“) – angesehen.

Der Sinn des Spieles liegt fast vollständig im Eliminieren gegnerischer Spielfiguren und der damit einhergehenden Gewaltdarstellung. Schon im Handbuch findet sich der folgende Hinweis an den Spieler: „In Total Overdose geht es in erster Linie darum, deine Gegner wie ein cooler Pistolero ins Jenseits zu schicken.“.

Unter Vernachlässigung des Schicksals einzelner menschlicher Individuen zielt das Spielgeschehen einzig und allein darauf ab, die verschiedenen Missionen unter Einsatz von Waffengewalt zu lösen und möglichst viele Punkte („Highscores“) zu sammeln. So ist die komplette Spielmechanik auf das brutale Töten von Gegnern ausgelegt. Etwa befindet sich in der linken unteren Ecke des Bildschirms eine Art Radar, auf dem der Spieler jederzeit die Position von in der Nähe befindlichen Gegnern ablesen kann. Auch die automatische Zielerfassung erleichtert das Ermorden von feindlichen Spielfiguren ungemein. Zwar kann diese Ziel-Hilfe abgeschaltet werden, zu Spielbeginn ist sie aber eingeschaltet. Hohe Punktzahlen werden mit Gratifikationen wie Bonusmissionen oder Gegenständen honoriert. Als besonders schwerwiegend ist in diesem Zusammenhang der Umstand zu betrachten, dass sich hohe Punktzahlen nicht durch das einfache Töten von Opponenten erreichen lassen. Vielmehr muss der Spieler geplant, gezielt und schnell töten um sich die Extrapunkte zu sichern, die erst das Erreichen von Highscores ermöglichen. Für den Tod einer gegnerischen Spielfigur erhält der Spieler Stilpunkte. Schon der Umstand, den Begriff „Stil“ im Zusammenhang mit der geplanten Tötung von menschlichen/menschenähnlichen Spielfiguren zu verwenden, wurde vom Gremium als äußerst bedenklich eingestuft. Mit dem Tod des ersten Opponenten startet ein Countdown von wenigen Sekunden, in denen der nächste Gegner getötet werden sollte, will man für jedes Opfer zusätzliche Punkte erhalten. Im Handbuch heißt es dazu: „Schicke nun schnellstmög-

lich den nächsten Gegner auf die Bretter, um Deine Serie fortzusetzen. Dadurch bekommst Du für jedes Opfer zusätzliche Punkte.“. Kann man dann nicht mehr innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits eine gegnerische Spielfigur liquidieren, errechnet sich der erspielte Bonus aus dem Produkt von Punktzahl und der Zahl der getöteten Opponenten. Als Hinweis auf das beschriebene „Combo-System“ findet sich im Handbuch folgender Vermerk: „Wenn Du nicht in die Gänge kommst, verlierst Du wichtige Punkte, die du für spektakuläre Massaker bekommen würdest.“. Als Teil des Combo-Systems stellt sich auch die „Dreier-Regel“ dar, die jeweils drei in rascher Folge eliminierte Opfer honoriert. In Zusammenhang mit diesem Grundsatz ist in der Spielanleitung folgendes zu lesen: „Je länger Deine Kill-Serie dauert, desto cooler ist die Belohnung.“

Weiterhin kann der Spieler mit anderen Spezialmanövern („Moves“) zusätzliche Punkte erzielen. Diese „tödlichen Moves“ stellen sich unter anderem wie folgt dar: Bei Benutzung von Adrenalin oder dem Move „Zeitlupenflug“ kann der Spieler den Ablauf der Zeit verlangsamen, was wiederum nur seine Gegner betrifft. Er selbst kann in normaler Geschwindigkeit weiterspielen und so die deutlich langsameren Widersacher leichter eliminieren. Dieser Move verdeutlicht zudem die ohnehin schon vorhandene und deutlich erkennbare Überlegenheit der Spielfigur gegenüber seinen Gegnern. So kann die Spielfigur gleichzeitig zahlreichen Gegnern gegenüber treten und wird dabei nicht getötet, sondern höchstens verletzt. Diese Vorgehensweise kann zu einer Selbstüberschätzung des Spielers, auch im realen Leben, führen, da die Wirkung von Waffen verharmlost und als Resultat dessen unterschätzt werden kann. Von daher ist dieser Umstand als schwerwiegend im Hinblick auf die Entwicklung von Jugendlichen zu gewichten. Weitere Spezialmanöver, die das Spiel bei Ausführung mit Extra-Punkten honoriert, sind Kopfschüsse, Moves bei denen die Ermordung auf dem Boden liegender Gegnern oder besonders nahe stehender Gegner honoriert werden oder der „Metzger“, das Töten eines Kontrahenten im Nahkampf. Extrapunkte erhält man auch durch die Kombination von mehreren Features. So wird ein Kopfschuss während eines Zeitlupenfluges mit 50 Bonuspunkten vergütet. Abschließend sind die sieben so genannten „Loco-Moves“ zu nennen, laut Anleitung „spektakuläre Spezialmoves“, die man freischalten kann, indem man „möglichst viele Gegner tötet, solange der Combo-Timer aktiv ist“. Dabei kann man kurzzeitig einen goldenen Colt nutzen, um gezielte Kopfschüsse zu verteilen oder auf zwei Gitarrenkoffer zurückgreifen, die MGs enthalten. Sämtliche Spezialmanöver sind mit den zugehörigen Tasten oder Tastenkombinationen im Handbuch ausführlich beschrieben.

Zum Kennen lernen der verschiedenen Waffen und zum Einüben der unterschiedlichen Tötungsarten kann der Spieler ein Tutorial (die „Pistoleros Asociados“) nutzen. Insgesamt ergab sich für das Gremium der Eindruck, dass das Kampfsystem beim Spieler ein möglichst schnelles und reflexartiges Töten auslöst.

Darüber hinaus suggerieren das komplette vorgenannte Regelwerk und die entsprechenden Erklärungen im Handbuch dem Spieler, unter Umständen noch bevor er das Spiel zum ersten Mal gestartet hat, dass Töten cool und stylish sei und darüber hinaus belohnt werde. Dazu trägt auch der Faktor bei, dass erfolgreich durchgeführte Spezialmanöver mit Namen eingebildet werden.

Im Spielverlauf kommen auch nicht-gewalttätige Aktionen wie das Fahren von Autos vor. Zum einen treten diese jedoch vom Umfang her deutlichst hinter gewalttätigen Spielinhalten zurück und zum anderen kann selbst das gefahrene Auto als Waffe genutzt werden, indem gegnerische Spielfiguren mit der geöffneten Autotür niedergeschlagen oder einfach überfahren werden.

Die Interaktivität der Spielfigur mit der Spielwelt ist auf das Einsammeln von Gegenständen wie Waffen, Munition oder Verbandspäckchen reduziert. Rätsel oder Aufgaben, die taktisches Vorgehen oder Problemlösungen beinhalten, sind nicht implementiert. Es müssen lediglich Schalter und ähnliches benutzt werden, die aber darüber hinaus noch leuchtend rot gekennzeichnet sind. Somit überwiegt das Töten von gegnerischen Spielfiguren bei Weitem etwaige anders geartete Aktivitäten wie etwa das Steuern verschiedener Fahrzeuge. Auch die in Zwischensequenzen erzählte Hintergrundgeschichte hat das 3er-Gremium nicht als Baustein gezählt, der dem Spieler einen Abstand zum gewalttätigen Spielverlauf bietet.

Die durchschnittliche Spieldauer beläuft sich auf ungefähr 15 bis 20 Stunden, je nach Erfahrung und Können des Spielers.

Die visuelle und akustische Darstellung von Gewalt erreicht ein hohes Ausmaß an Brutalität. Die Visualisierung der Gewalt kommt vor allem in der leicht comichaften Grafik zum Ausdruck und beschränkt sich nicht nur auf die interaktiven, vom Spieler zu kontrollierenden Inhalte, sondern ist schon im automatisch ablaufenden Intro immanent. Schon hier sind nicht nur Blutspritzer zu erkennen sondern auch von Vehikeln oder Explosionen zerstückelte Gegner, deren Körper in Knochen, Fleischbrocken und Blut zerplatzen. Ein „rag-doll“-System ist nicht implementiert. Auch die Geräuschkulisse wird unter anderem durch Schreie und Stöhnen von Kontrahenten und Schussgeräusche untermalt.

Die vom Verfahrensbevollmächtigten angeführte unrealistische Darstellung, cartoonhafte Aufmachung und Überzeichnung des gesamten Spieles wurde zur Kenntnis genommen, reicht aber nach Meinung des Gremiums nicht aus, um als Distanz schaffendes Element zu wirken. Zu realistisch sind die dargestellten menschlichen Gegner mit ihren Reaktionen auf die Waffengewalt und die realistischen Schusswaffen. Auch die angeführten Elemente wie der Loco-Move „Verrückter Wrestler“, das „Rückspul“-Feature oder die unrealistische Fahrphysik genügen nicht, um die in Bezug auf Umfang und Intensität stark überwiegenden Gewaltdarstellungen zu relativieren. Darüber hinaus „fliegen die Autos“ nicht, wie vom Verfahrensbevollmächtigten geschildert, „bei der geringsten Berührung in die Luft“.

Auf dem Weg zur Erfüllung der Mission rückt das Leid jedes einzelnen Gegners in den Hintergrund. Die feindlichen Figuren stehen dem Spieler lediglich entgegen und müssen getötet werden, dienen sie doch in erster Linie als Punktelieferanten. Theoretisch können Gegner zwar umgangen oder passiert werden, jedoch ist dies nicht sinnvoll, da man ansonsten von Gegnern eingekreist oder in die Zange genommen werden könnte. Darüber hinaus würde man wertvolle Punkte verschenken. Der Munitionsvorrat ist zudem ausreichend bemessen.

Zusammenfassend hält das Dreiergremium der Bundesprüfstelle ebenso wie der Antragsteller die auf hohem grafischem Niveau dargestellte Brutalität in Form von kugelzerfetzten Körpern, zerteilten Leibern oder abgeschossenen Köpfen für jugendgefährdend. Entgegen der Darstellung des Verfahrensbevollmächtigten liegt, wie vorangehend dargestellt wurde, durchaus eine offensichtliche Jugendgefährdung vor, die wiederum eine Verhandlung im vereinfachten Verfahren legitimiert.

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 emo-

tionale 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 ungebremsen Weiterentwicklung dieser Welten und ihrer zunehmenden Nutzung durch Kinder, Jugendliche und Erwachsene.“

(vgl. Jürgen Fritz, Wolfgang Fehr: „Aggression, Gewalt und Krieg in Computerspielen“ in: Handbuch Medien: Computerspiele, a.a.O).

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

Die multilinguale Version des PC-Spiels „Total Overdose“ kann als technisch gelungen bezeichnet werden. Grafik und Steuerung sind als durchschnittlich zu bezeichnen, jedoch konnte durch das Zusammenspiel von Grafik und akustischer Untermalung eine stimmige und glaubhafte Atmosphäre aufgebaut werden. Vor allem die, vermutlich auf die Portierung von der Konsole zurückzuführende, kantige Grafik erscheint altbacken. Die Steuerung erscheint bei der Kontrolle von Fahrzeugen schwammig. Lediglich die musikalische Untermalung des Titels kann voll und ganz überzeugen, da mit den Bands „Molotov“, „Delinquent Habits“ und „Control Machete“ bekannte Größen des mittelamerikanischen Hip-Hop verpflichtet wurden. Die künstliche Intelligenz der Figuren im Spiel ist als eher mäßig zu beurteilen. Die Steuerung

erfolgt über Tastatur und Maus. Das verfahrensgegenständliche Spiel konnte, basierend auf den Bewertungen von 15 verschiedenen Online-Spielemagazine, 72 von 100 möglichen Punkten erzielen (<http://www.metacritic.com/games/platforms/pc/totaloverdose>).

Insgesamt sind keine Aspekte zu erkennen, welche die multilinguale Version von „Total Overdose“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten. Dem gegenüber ist nach Auffassung des Dreiergremiums aufgrund der großen Anzahl an brutalen und detailliert dargestellten Gewalthandlungen den Belangen des Jugendschutzes der Vorrang einzuräumen.

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.

Das Spiel machte kurz vor Veröffentlichung durch gute Bewertungen in verschiedenen Spielemagazinen von sich reden. Der Erfolg kam umso überraschender, da die sonst übliche Vorberichterstattung, welche die Entwicklung eines Computerspieles mit Hit-Potential oft begleitet, nicht existierte. Somit kann der Titel durchaus als Überraschungserfolg bezeichnet werden. Nach einem bei der Veröffentlichung des verfahrensgegenständlichen Spieles gültigen Verkaufspreises von EUR 49,99 wurde inzwischen laut Internetseite der Verfahrensbeteiligten (www.eidos.de) eine unverbindliche Preisempfehlung von EUR 19,99 festgelegt. Schon vor der Reduzierung des Verkaufspreises hatte das Spiel reges Interesse geweckt, jedoch dürfte spätestens die Budget-Version der Verbreitung nochmals einen Schub gegeben haben. Allein aus den guten Bewertungen in der Fachpresse ergibt sich ein hoher Bekanntheitsgrad, der durch die Veröffentlichung einer Demoversion des Spieles und der Reduzierung des Verkaufspreises nochmals gestiegen sein dürfte. Zudem schätzt das Gremium der Bundesprüfstelle aufgrund der oben geschilderten Gewaltdarstellungen den Grad der vom Spiel ausgehenden Jugendgefährdung als nicht nur gering ein.

Das vom Verfahrensbevollmächtigten vorgebrachte Argument, dass das Gesamtkonzept des Spieles zwar junge Erwachsene zwischen 18 und 30 Jahren anspreche, jüngere Spieler zwischen 12 und 18 dieses Konzept aber ablehnten, ist nach Auffassung des Dreiergremiums nicht zutreffend. Vielmehr gehen die Mitglieder des Gremiums aufgrund der besonders jugendaffinen, an Comics angelehnten Grafik von einem nicht unerheblichen Interesse gerade bei Kindern und Jugendlichen aus.

Bei dem auf der Einschweißfolie des Spieles angebrachten Aufkleber „Kein Verkauf an Personen unter 18 Jahren“ handelt es sich nicht um eine offizielle und gesetzlich vorgeschriebene Altersfreigabe der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK), die Computer- und Konsolenspiele im Auftrag aller Obersten Landesjugendbehörden verbindlich kennzeichnet, sondern lediglich um einen unverbindlichen Hinweis. Dass durch diesen Hinweis ein Verkauf an Personen unter 18 Jahren verhindert werden kann, ist zumindest zweifelhaft, da der Aufkleber vielen Verkäufern vollkommen unbekannt sein dürfte. Wenn die Verfahrensbeteiligte eine Abgabe an Personen unter 18 Jahren von Anfang an wirksamer verhindern wollte, stellt sich die berechnete Frage, warum sie bei der USK für das verfahrensgegenständliche Spiel keine

Alterseinstufung beantragt hat beziehungsweise, falls diese abgelehnt wurde, nicht eine entschärfte Version vorgelegt hat.

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

Die Jugendgefährdung ist auch offensichtlich.

Das OVG Münster hat in einer Entscheidung (Urteil vom 24.10.1996, 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 Computerspiele mit vergleichbaren Gewaltdarstellungen als verrohend und damit als jugendgefährdend ansieht.

Der Inhalt des Spieles ist, wie bereits ausgeführt, jugendgefährdend, verletzt jedoch nach Auffassung des Dreiergremiums keine der in § 18 Abs. 2 Nr. 2 JuSchG genannten Strafrechtsvorschriften, so dass es gemäß § 18 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG in Teil A der Liste der jugendgefährdenden Medien aufzunehmen war.

Aus der Indizierungsentscheidung ergeben sich folgende Verbreitungs- und Werbebeschränkungen:

§ 15 Jugendgefährdende Trägermedien

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

1. einem Kind oder einer jugendlichen Person angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden,
2. an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, ausgestellt, angeschlagen, vorgeführt oder sonst zugänglich 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 3er-Gremiums 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.