

**Entscheidungen Nr. 10214/11 (V), 10215/11 (V) und 10216/11 (V) vom 17.11.2011
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 180 vom 30.11.2011**

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

Deep Silver
A Division of Koch Media GmbH
Gewerbegebiet 1
6604 Höfen/Österreich

**Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat
auf die am 20.9.2011 eingegangenen Indizierungsanträge am 17.11.2011
gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:**

einstimmig beschlossen:

Das PC-Spiel, das Xbox 360-Spiel
und das Playstation 3 Spiel
„**Dead Island**“ (EU-Version)
Deep Silver, A Division of Koch
Media GmbH, Höfen/Österreich

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

S a c h v e r h a l t

Verfahrensgegenständlich ist die am 8. September 2011 erschienene EU-Version des PC-, des Xbox 360- sowie des Playstation 3 Spiels "Dead Island". Das Spiel wird von der Firma Deep Silver (Koch Media GmbH), Höfen/Österreich, vertrieben. Die Texte auf der Umverpackung sowie der 20-seitigen Bedienungsanleitung sind in deutscher Sprache gehalten, die Sprachausgabe des Spiels ist in Englisch verfasst, mit deutschen Untertiteln.

Das Spiel wurde der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) nicht zur Erteilung eines Alterskennzeichens eingereicht. Eine in den Gewaltdarstellungen reduzierte Fassung, die ein Alterskennzeichen erhalten hat, ist nicht existent.

Laut Aufdruck auf der Umverpackung wird zur Inbetriebnahme des PC-Spiels ein PC mit den folgenden Mindestanforderungen benötigt: 3,0 GHz Intel; Geforce 7800; 2,0 GB RAM; 6,7 GB Festplattenspeicher. Die Steuerung erfolgt über Maus und Tastatur.

Zur Inbetriebnahme der Konsolenspiele wird eine PAL-Version der Xbox 360 bzw. eine handelsübliche Playstation 3 benötigt. Die Steuerung erfolgt über den Xbox 360 Controller bzw. den Playstation 3 Controller.

„Dead Island“ spielt auf der fiktiven Urlaubsinsel Banoi in Papua-Neuguinea. Zu Beginn des Spiels wacht der Spieler, nachdem er sich für einen von vier Charakteren entschieden hat, nach einer durchzechten Nacht in seinem Hotelzimmer auf und muss erschreckt feststellen, dass er anscheinend der einzige noch lebende Mensch in jenem Hotel ist. Eine Art Zombieseuche hat über Nacht den Großteil der Inselbevölkerung in wandelnde Untote verwandelt. Zunächst schlägt sich der Protagonist zu einer kleinen Gruppe von Überlebenden durch, mit denen er alsbald in eine gesicherte Notstation am Strand zieht. Dies ist einer der wenigen Orte, an denen während des Spielverlaufs keine Zombies auftauchen. Im Folgenden lernt der Spieler immer mehr Überlebende kennen, von denen er Aufträge erhält, die teils die Story voranbringen, teils auch nur Nebenquests darstellen. Die Insel Banoi ist für den Spieler frei begehbar, aber in mehrere Gebiete unterteilt, von denen sich manche erst im späteren Verlauf betreten lassen. So beginnt er im Urlaubsressort von Banoi, bis er sich zunächst in die Stadt der Insel durchschlägt, um gegen Ende die Ursache von allem im Dschungel zu finden: Ein Indianeritual erweckt Tote zum Leben. Das Ritual scheint in diesem Fall außer Kontrolle geraten zu sein. Gegen Ende des Spiels gelingt dem Protagonisten die Flucht von der Insel, bevor sie mit Bomben komplett von allem Lebenden und Untoten gesäubert wird.

Das Spiel wird aus der Perspektive der ersten Person gespielt. Das zentrale Element des Spieleinterface' ist das Fadenkreuz. „Dead Island“ ist ein klassisches Rollenspiel. Durch das Töten von Zombies und das Erledigen von Aufträgen und Missionen erlangt der Spieler Erfahrungspunkte, die, wenn sie eine bestimmte Anzahl erreichen, den Spieler ein Level aufsteigen lassen. Am Anfang kann der Spieler zwischen vier verschiedenen Charakteren mit unterschiedlichen Spezialfähigkeiten wählen. Er hat die Wahl zwischen den Talenten für Schusswaffen, scharfe Waffen, Schlagwaffen und Wurfgeschick. Je nach Talent besitzt die Spielfigur eine andere Art von „Raserei“. So zieht die Schusswaffenexpertin Purna einen Revolver, mit dem sie für die Dauer der Raserei auf Gegner schießen kann, während der Schlagexperte Sam B., einem Berserker gleich, auf die Gegner einschlagen kann. Beides hat

für die Gesundheitspunkte der Gegner fatale Auswirkungen. Mit jedem Levelaufstieg bekommt der Spieler außerdem die Möglichkeit einen seiner drei Talentbäume zu verbessern. Diese sind „Raserei“, „Kampf“ und „Überleben“. Im Baum „Überleben“ finden sich aktivierbare Talente, welche die Regeneration der Gesundheit verbessern oder das Wirken von Nahrungsmitteln und Medikamenten. Im Baum „Kampf“ kann der Schaden insgesamt verbessert werden, aber auch der Umgang mit speziellen Waffengattungen wie Schrotflinten oder gezackten Messern/Schwertern. Bei der Raserei können Schaden, Dauer, benötigte Punkte, zusätzlicher Feuerschaden etc. erlernt werden.

Den größten Anteil an verfügbaren Waffen bilden Schlag-, Stich- und Schneidewaffen. Sie können an nahezu allen Orten im Spiel gefunden werden. Je höher der Level des Spielers ist, desto bessere Waffen findet er auch. Zusätzlich dazu gibt es unzählige Möglichkeiten die Waffen zu modifizieren und zu verbessern. Mit Batterien und Draht kann einem Schwert oder Knüppel ein zusätzlicher Stromschaden zugefügt werden oder mit Gift die Möglichkeit des Giftschadens verliehen werden. Auch die Projektile für die Schusswaffen können so modifiziert werden. Teilweise kann der Spieler Waffen auch komplett selbst erstellen. Beispielsweise lassen sich Deodorant und Feuerzeuge zu einer wirksamen „Deobombe“ verbinden oder mit Alkohol und einem Lappen ein Molotowcocktail hergestellt werden. In der gesamten Spielwelt sind Werkbänke verteilt, an denen diese Modifizierungen durchgeführt werden können. Der Spieler kann auch Geld investieren und so den Schaden einer Waffe bis zu fünfmal verbessern. Die Werkbänke muss er auch benutzen um die Gegenstände zu reparieren. Außer den Schusswaffen nutzen sich die Gegenstände bei häufigem Kampfeinsatz schnell ab und müssen dementsprechend ausgetauscht oder repariert werden.

Die Gewalt in „Dead Island“ wird sehr detailliert dargestellt. Bei jedem Treffer eines Gegners erscheint eine Zahl an der getroffenen Stelle, die verdeutlicht, wie viele Punkte Lebensenergie dem Opponenten abgezogen wurden. Treffer mit Projektilen aus Schusswaffen erzeugen kleine bis große Blutwolken. Die Schrotflinte kann bei einem gezielten Treffer den Kopf des Gegners explodieren oder die entsprechende Extremität durch die Luft fliegen lassen. Der Einsatz mit Schwertern oder Schlagwaffen hat ähnliche Folgen. Normale Treffer erzeugen ebenso Blutwolken und Spuren auf den umliegenden Texturen. Wird einem Zombie ein Arm abgetrennt, kann er dennoch mit dem verbliebenen Arm angreifen. Er blutet allerdings stark aus der hervorgerufenen Wunde. Getötete Zombies, welche am Boden liegen, können weiterhin mit den Waffen bearbeitet und verstümmelt werden. Im Verlauf des Spiels kann der Spieler eine Attacke erlernen, bei der er einem durch einen Tritt oder harten Schlag zu Boden geworfenen Zombie per Fußtritt den Kopf zertreten kann. Die Kamera vollführt eine kleine Schwungbewegung um das Ausholen des Spielers darzustellen, daraufhin sieht er dann, wie der Fuß des Protagonisten den Kopf zerstampft. Hat der Spieler es geschafft einen Zombie in Brand zu stecken, so verbrennt langsam dessen Haut. Nach kurzer Zeit hört er auf zu brennen und es ist der verkohlte Körper ohne Haut zu sehen. Bei einer Explosion, hervorgerufen durch eine Granate, Deobombe oder Benzinkanister, werden alle Zombies in der Nähe in Brand gesteckt. Sind sie dem Ort der Explosion noch näher, fliegen sie in ihre Einzelteile zerlegt durch die Gegend. Wird der Protagonist getötet, so muss er einen bestimmten Geldbetrag bezahlen und wird kurze Zeit später in der Nähe des Ortes seines Ablebens wieder ins Geschehen geworfen.

Die Spielzeit der Story erstreckt sich über ca. 20 Stunden, mit den Nebenquests kommt der Spieler auf über 40 Spielstunden.

Mit Schreiben vom 19.9.2011 beantragt ... die Indizierung des PC-, des Xbox 360- sowie des Playstation 3 Spiels (jeweils EU-Version) und führt hierzu wie folgt aus:

Vorherrschender Spielinhalt des vorliegenden Ego-Shooters sei das Eliminieren von menschenähnlichen Opponenten, zu dem es keine alternativen Lösungsmöglichkeiten gebe. Der Einsatz von verschiedensten Waffen resultiere in brutalen Gewaltdarstellungen, bei denen Opponenten zum Teil verstümmelt würden. Sämtliche Darstellungen seien auf hohem grafischem Niveau visualisiert. Der Schwerpunkt liege dabei auf Nahkampf und einem Waffenarsenal mit vielen Anpassungsmöglichkeiten. Schusswaffen und Munition seien Mangelware, sodass der Spieler auf jeden erdenklichen Gegenstand zurückgreifen müsse, der sich irgendwie als Waffe eignet, um sich im Nahkampf gegen die Zombies zu wehren. Diese behelfsmäßigen Waffen könne er mithilfe von Dingen, die er auf seinem Weg über die Insel findet, zu immer wirkungsvolleren Zerstörungswerkzeugen umfunktionieren.

Der Inhalt des Spiels sei als verrohend einzustufen und biete Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dar. Hierzu sei beispielhaft auf folgende Szenen zu verweisen:

- Auf offener Straße wird der Spieler von zwei gegnerischen Opponenten attackiert. Er bekämpft diese nun mit einer Machete. Dem ersten Gegner schlägt der Spieler den Kopf ab. Die Aktion wird mit der Einblendung „Challenge progress – Decapital Punishment 5/25“ belohnt. Der zweite Gegner wird mit einem weiteren Schlag entzwei geteilt.
- In einer anderen Szene findet sich der Spieler in einem Keller wieder. Ein Opponent liegt mit dem Gesicht nach unten am Boden. Tritt der Spieler nun schnell heran, hat er die Möglichkeit, solange auf den Kopf des Gegners zu treten, bis dieser zerplatzt. Gewebeteile und Blut spritzen zur Seite, aus dem Halsstumpf fließt eine Blutfontäne. Die Szene wird durch akustische Untermalung verstärkt.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht darüber benachrichtigt, dass über die Spiele im vereinfachten Verfahren gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG entschieden werden solle.

Mit Schreiben vom 21.10.2011 widersprach die Verfahrensbeteiligte der Behandlung im vereinfachten Verfahren und beantragte die Zurückweisung des Indizierungsantrages, hilfsweise die Behandlung im 12er-Gremium. Sie führte diesbezüglich u.a. wie folgt aus:

Es sei zunächst darauf hinzuweisen, dass die Verfahrensbeteiligte das Spiel nicht in bzw. nach Deutschland verkaufe. Es handele sich vielmehr um ein Spiel, das für den österreichischen Markt und z.T. weitere Märkte in Europa sowie der Welt vorgesehen sei.

Eine Jugendgefährdung sei dem Inhalt nicht immanent, da es sich um ein „Zombie-Spiel“ handle, bei dem sich die durchaus eingeräumte Gewalt nicht gegen lebende Menschen richte, sondern gegen sog. „Untote“. Diese würden seitens des Antragstellers als „menschenähnliche Wesen“ bezeichnet. Diese Einordnung impliziere, dass die im Spiel unstrittig mögliche Gewaltausübung auch mit einer solchen in Bezug auf Menschen vergleichbar sei, was jedoch nicht zutrefte. Das Spiel enthalte keine menschenverachtenden Elemente, die Kinder und Jugendliche sozialetisch desorientieren könnten. Hierbei sei zu berücksichtigen, dass heutzutage jedem Kind und Jugendlichen in Deutschland bewusst sei, dass es sich bei „Zombies“ eben nicht um Menschen handle. Entsprechend sei die im Spiel anwendbare

Gewalt vergleichbar mit solcher, die sich gegen andersartige Individuen richtet, wie z.B. gegen Aliens, Mutanten, Gespenster, Roboter, Monster oder Vampire. Dabei werde es in der allgemein vorherrschenden gesellschaftlichen Betrachtung auch in Deutschland durchaus als zulässig erachtet, derartige Wesen zu bekämpfen oder gar zu töten. Es seien vielmehr gerade solche Wesen, die in den entsprechenden Medien typischerweise Menschen angriffen. Man müsse insofern davon ausgehen, dass sich das Bewusstsein von Jugendlichen in den vergangenen Jahren durch ununterbrochene Präsenz derartiger Inhalte in den Medien verändert habe. Zombies, Gespenster, Vampire und dergleichen hätten ihren Schrecken weitgehend verloren. Das gesellschaftlich geänderte Bewusstsein werde bei den verschiedenen für den Jugendschutz verantwortlichen Stellen und Gremien gesehen und auch anerkannt, wie man anhand der Alterskennzeichnung von neuen Spielen wie z.B. „Dead Space 2“ oder „Gears of War 3“ erkennen könne.

Darüber hinaus seien die Gewaltdarstellungen in „Dead Island“ auch deshalb nicht indizierungswürdig, weil die Gewalt letztlich bei Ego-Shootern vom Spieler selbst gesteuert werde. Die vom Antragsteller kritisierten Szenen würden gerade nicht selbstzweckhaft und detailliert „dargeboten“, sondern stattdessen vom jeweiligen Spieler selbst inszeniert und erst durch dessen aktives Tun bewirkt. Es liege also in der Hand des Spielers, ob er Gewalt auf die kritisierte Art anwende.

Insbesondere bei „Dead Island“ komme noch hinzu, dass es für den Spieler im Ergebnis wesentlich darum gehe, die im Spiel auftauchenden Gefahren zu überstehen und zu überleben. Ziel sei es also, dem zu entkommen. Gewalt sei daher kein Selbstzweck. Optional könne der Spieler auch durch Ausweichen versuchen, der Epidemie der Zombies zu entinnen. Wenn er nicht ausweiche, geschehe die Gewaltanwendung regelmäßig im Rahmen einer Notwehrsituation. Eine solche Motivation könne denklogisch nicht zu einer „Verrohung“ der Spieler führen.

Das Spiel wurde in der Fachpresse ausführlich besprochen (u.a. unter „www.gamestar.de“, „www.4players.de“).

„[gamestar.de](http://www.gamestar.de)“ bezeichnet das Spiel als „*vielmehr ein clever durchdachtes Action-Rollenspiel als eine hirnlose Splatter-Orgie*“. Die Rezension führt bezüglich der Gewaltszenen aus: „*Das das Action-Rollenspiel **Dead Island** die USK-Hürde nicht nehmen würde, war bereits nach den ersten veröffentlichten Screenshots und Bewegtbildern klar: Zu viel Geschmetzel und Gemetzel, zu viel Blut, zu viele herumfliegende Körperteile, kurz: zu viel Gewalt. (...) Zwar werden die Werte der Waffen im Laufe des Spiels immer besser, aber trotzdem müssen selbst die tollsten Prügel- und Schnetzeldinger nach einer Weile repariert werden. (...) das vorherrschende Geräusch auf Banoi ist sowieso das von scharfem Stahl, der sich durch untotes Fleisch schneidet. (...)*“

Fazit der Redaktion: „*(...) Dead Island ist hinter seiner Action-Fassade ein erstaunlich umfangreiches und tiefes Spiel. Auch wenn man's natürlich simpel angehen und sich auf die Hauptstory sowie die Einkaufswaffen von den Händlern beschränken kann. Wer sich allerdings daran macht, Zeugs für Selbstbau-Waffen zu sammeln und den Zombies auch mal mit Molotov-Cocktails und anderen Helferlein auf den Pelz rückt, erlebt eine gehörige spielerische Bandbreite, die über lange Zeit motiviert. (...) die offene Welt lädt zum Erkunden ein, die Zombie-Drescherei macht einfach Spaß (...)*“

Die Rezension unter „4players.de“ führt u.a. aus: „(...) *In Sachen Bewaffnung erwartet einen auf Dead Island fast eine Borderlands-Auswahl: Es gibt Pistolen, Baseballschläger, Macheten, Hammer, mächtige Schraubenschlüssel, Flammenwerfer, Bretter, spitze Stöcke, Messer, Schrotgewehre oder auch mal einen gut schwingenden Morgenstern. Allerdings nicht alle auf einmal, und schon gar nicht von Anfang an (...) Besonders findige Spieler halten die Augen nach Blaupausen offen, die besonders coole Erweiterungen wie in Dead Rising ermöglichen - eine Machete, die gleichzeitig Stromstöße verteilt oder ein Katapult, das giftige Sägeblätter verschießt. Dafür braucht es aber bestimmte Bauteile, die man erstmal finden muss: Entweder in der Umgebung oder aus den Resten eines Gegners - denn jeder erledigte Feind darf durchwühlt werden, was nicht nur Einzelteile, sondern auch Erfahrungspunkte, einen heilsamen Snack oder schlicht Geld einbringt. (...)*“

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakten und auf den des PC-, des Xbox 360- sowie des Playstation 3 Spiels Bezug genommen. Das Spiel „Dead Island“ wurde den Mitgliedern des 3er-Gremiums vom Spieletester der Bundesprüfstelle in seinen wesentlichen Teilen vorgeführt und erläutert. Sie haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einstimmig beschlossen und gebilligt.

G r ü n d e

Die EU-Version des PC-, des Xbox 360- sowie des Playstation 3 Spiels „Dead Island“ war antragsgemäß zu indizieren.

Der Inhalt des Spiels 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.

Zu den nach § 18 Abs. 1 JuSchG jugendgefährdenden Medien zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien, sowie Medien, in denen Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird.

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, Erdemir, Gutknecht; Jugendschutzrecht; 3. 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.

Weiterhin liegt eine Jugendgefährdung vor, wenn Gewalthandlungen wie 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 das Herunterspielen von Gewaltfolgen auch 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.

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 drastisch eingestuft werden müssen, sind in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle stets als jugendgefährdend eingestuft worden.

„Dead Island“ zeigt nach Auffassung des 3er-Gremiums die Darstellung von rücksichtsloser und drastischer Gewalt. Maßgeblicher Spielinhalt ist das Töten einer Vielzahl menschenähnlicher Gegner. Die nie endende Anzahl an Zombies, welche dem Spieler zum Töten zur Verfügung stehen, und die zum großen Teil sehr brutalen und blutigen Tötungssequenzen reduzieren das Spiel auf eine fließbandartige Aneinanderreihung von Mord und Metzelszenen, gegenüber denen alle weiteren Spielelemente komplett in den Hintergrund treten.

Als hochgradig bedenklich sind die zahllosen Alltagsgegenstände zu bewerten, die im Spiel als Waffen genutzt oder in Kombination mit anderen Gegenständen zu solchen umfunktioniert werden können. Zu Beginn des Spiels schlägt der Protagonist noch mit Rudern und Baseballschlägern auf seine Gegner ein. Im späteren Verlauf kommen dann Küchenmesser, Schwerter und Schusswaffen hinzu. Auch die Deobombe und ihre verheerende Wirkung auf umstehende Opponenten tragen hierzu bei. Nach Auffassung des Gremiums ist den dargestellten Zweckentfremdungen von jederzeit verfügbaren Alltagsgegenständen eine besondere Gefahr der sozialetischen Desorientierung immanent, da sie zu deren Nutzung als

Waffe anregen. Ist für Jugendliche die Beschaffung einer Schusswaffe im Allgemeinen problematisch, werden hier einfach zu beschaffende Alternativen aufgezeigt. Die Visualisierung der Gewalt kommt, neben der realistischen Grafik, auch durch die Verwendung eines sogenannten „rag-doll“-Systems zum Ausdruck. Dieses System setzt physikalische Einflüsse wie Schwerkraft korrekt auf die Figuren im Spiel um. So werden die Körper von Figuren durch Beschuss zurückgeworfen oder durch Explosionen zurückgeschleudert. Zusätzlich lassen sich die bereits Verstorbenen noch weiter verstümmeln. Die Tonkulisse mit diversen Schrei- und Zerteilungsgeräuschen verstärkt die auf visueller Ebene präsentierte Gewalt noch einmal.

Die unzähligen Gewaltdarstellungen stellen sich als rein selbstzweckhaft dar, da sie in ihrer Häufigkeit und in ihrer Intensität jeglichen mit der Spielhandlung verbundenen erzählerischen Sinn zur Auflösung bringen und als eigenständiges sowie auch dominierendes Spielelement verbleiben.

Der Umstand, dass der Spieler die Gewalthandlungen selbst auslöst, nimmt den Darstellungen nicht ihren selbstzweckhaften Charakter, denn das Spiel legt es gerade darauf an, dem Spieler möglichst vielseitig verwendbare und auf größtmögliche Verletzung/Verstümmelung ausgerichtete Gegenstände und Waffen an die Hand zu geben. Seinem Aufbau nach ist das Spiel zudem ganz überwiegend darauf ausgerichtet, dem Spieler eine besonders hohe Dichte an blutigen Kämpfen mit Zombies zu bieten.

In der durch den Spieler selbst veranlassten Ausübung der spielerischen Gewalt sieht das Gremium hinsichtlich einer zu besorgenden Verrohung des gefährdungsgeneigten Spielers vielmehr noch eine Steigerung des Gefährdungsgrades, da der Spieler aktiv emotionale Hemmschwellen überwinden muss, um die spielerischen Gewalttaten zu begehen. Die Gefahr der empathischen Desensibilisierung stellt sich beim aktiv Handelnden, der für sein Handeln verantwortlich ist, noch viel eindringlicher dar als bei einem passiven Betrachter.

Die weiteren Spielbestandteile, wie z.B. die aufwändig gestaltete Umgebungsgrafik und die Spieltiefe in Form der unzähligen Charaktere und Missionen, hat das 3er-Gremium wahrgenommen und berücksichtigt. Jedoch bilden diese Elemente kein nennenswertes Gegengewicht zu den permanenten brutalen Tötungshandlungen.

Die Annahme, dass Inhalte wie die hier beschriebenen auf Kinder und Jugendliche verrohend wirken können, wird durch die Ergebnisse der Wirkungsforschung gestützt: Ganz eindeutig zeigen Untersuchungen, die sich gezielt mit der kurzfristigen Wirkung gewalthaltiger Computerspiele befassen, dass bei Nutzerinnen und Nutzern violenter Computerspiele Wirkeffekte nachweisbar sind.

Dies belegt etwa die Metastudie von Anderson (Anderson, Craig A., 2004: An update on the effects of violent video games. In: Journal of Adolescence. S. 113-122), „in der ausschließlich Experimente betrachtet werden, die hohe Qualitätsstandards erfüllen“ (Hartmann, Thilo, 2006: Gewaltspiele und Aggression. Aktuelle Forschung und Implikationen. In: Kaminski, W./ Lorber, M. [Hrsg.], Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München. S. 89).

Thilo Hartmann (ebenda) beschreibt die Ergebnisse der Überblicksstudie zur kurzfristigen Wirkung von Computerspielgewalt wie folgt: "Der Analyse zufolge fördert die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele kurzfristig *aggressive Gedanken*. Zu dieser Wirkung zählt die erhöhte Zugänglichkeit aggressiver Gedanken [...], die „Einordnung“ von Gehirnaktivitäten auf Aggression auch schon während des Computerspielens [...], eine Überschätzung von

feindseligen Absichten bei negativen/ambivalenten Erlebnissen wie zum Beispiel Anrempeln, eine erhöhte Erwartung, dass andere Personen mit Gewalt und nicht defensiv auf Probleme/Konflikte reagieren werden [...] und eine intensiviertere Selbstwahrnehmung des Nutzer als aggressive Menschen [...]. Ferner fördert die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele kurzfristig aggressive emotionale Gemütszustände [...] und erhöht zugleich die Erregung der Spieler, was wiederum aggressives Verhalten begünstigt [...]. Tatsächlich erhöht die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele kurzfristig die Wahrscheinlichkeit, dass aggressives Verhalten geäußert wird [...]. Prosoziale Verhaltensweisen werden hingegen kurzfristig abgeschwächt [...].“

Dass der nachgewiesene kurzfristige Effekt von Computerspielgewalt bei wiederholter Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen eine langfristige Änderung des Verhaltens nach sich zieht, lässt sich aus den „Laboruntersuchungen“ zum kurzfristigen Effekt von Computerspielgewalt noch nicht evident schließen. Um aufzuklären, ob und inwieweit Computerspielgewalt ein Risikofaktor in der Entwicklung von Kinder- und Jugendlichen darstellen kann, bedarf es ergänzend Querschnitts- und vor allem Längsschnittsanalysen. Die in den letzten Jahren vorgelegten Ergebnisse solcher Analysen konnten einen Beitrag zur Bestimmung der Risikofaktoren leisten. Doch „angesichts der Vielzahl möglicher Einflussvariablen und deren Zusammenspiel ist zur Präzisierung der Wirkungsbedingungen von Mediengewalt allerdings weitere Forschungsarbeit nötig“ (Kunczik, Michael; Zipfel, Astrid, 2010: Medien und Gewalt. Befunde der Forschung 2004-2009. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Kurzbericht. Berlin. S. 14).

Aufgrund der derzeit vorzufindenden Forschungslage ist jedoch schon heute davon auszugehen, dass vor allem bei gefährdungsgeneigten Jugendlichen durch wiederholte Nutzung gewalthaltiger Computerspiele negative, verrohende Effekte auftreten können. Die vorliegenden Quer- und Längsschnittstudien weisen darauf hin, dass die Ausbildung einer aggressiven Persönlichkeit und die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele sich offensichtlich gegenseitig bedingen: „Mit Ausnahme der methodisch problematischen Studie von Williams und Skoric [...] zeichnen die Ergebnisse beider Klassen von Studien ein weitestgehend übereinstimmendes Bild, das die Befunde der Querschnittsstudien bestätigt und zugleich um Aussagen zur Selektion von gewalthaltigen Computerspielen erweitert. Demnach erhöht jede Nutzung gewalthaltiger Computerspiele die aggressive Tendenz beziehungsweise das aggressive innere Milieu der Nutzer (Wirkung). Je ausgeprägter wiederum das innere aggressive Milieu ist, desto eher wenden sich die Nutzer gewalthaltigen Computerspielen zu (Selektion). Die Ausbildung einer aggressiven Persönlichkeit und die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele bedingen sich also gegenseitig. Im Zeitverlauf summieren sich die geringen bis mittelstarken kurzfristigen Effekte der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele über die große Anzahl einzelner Spielesitzungen auf und stabilisieren auf diese Weise aggressiv verzerrte Gedankenstrukturen und Gefühle der Nutzer, was wiederum aggressives Verhalten (und eine Minderung prosozialen Verhaltens) begünstigt. Wie insbesondere die Studien von Gentile et al. (2004) und Slater et al. (2003) zeigen, führt die aggressivere Persönlichkeitsstruktur dabei nicht nur zu einer verstärkten Zuwendung zu gewalthaltigen Computerspielen, sondern fördert auch die Nutzung anderer gewalthaltiger Medienangebote (z. B. Horrorfilme). Das so genutzte Repertoire an gewalthaltigen Medienangeboten wirkt im Verbund auf die individuelle Persönlichkeitsstruktur ein. Slater et al. (2003) sprechen deswegen von einer Abwärtsspirale, die unter anderem über die Nutzung gewalthaltiger Medienangebote vorangetrieben wird [...]“ (Hartmann, a.a.O., S. 92).

Wie Michael Kunczik und Astrid Zipfel (Kunczik/Zipfel, a.a.O., S. 10) feststellen, haben die von Thilo Hartmann beschriebenen Ergebnisse sich in den Folgejahren auch in den Forschungen im deutschsprachigen Raum bestätigt: „Große Bedeutung für Erkenntnisfortschritte in der Medien-und-Gewalt-Forschung besitzen Langzeit- bzw. Längsschnittstudien, da sie zum einen kumulative Effekte berücksichtigen und zum anderen in der Lage sind, Aussagen über die Kausalitätsrichtung festgestellter Zusammenhänge zu treffen. In den letzten Jahren sind auch für den deutschsprachigen Raum mehrere Untersuchungen dieser Art hinzugekommen. Trotz mancher Mängel und Widersprüchlichkeiten sprechen die Befunde dafür, dass Mediengewalt einen, wenn auch nicht besonders starken Beitrag zur Entstehung einer violenten Persönlichkeit und von Gewaltverhalten leisten kann (Wirkungspfad), die Aggressivität des Rezipienten aber umgekehrt auch die Zuwendung zu violenten Medieninhalten beeinflusst (Selektionspfad). Die Ergebnisse deuten auf einen Wechselwirkungsprozess zwischen Zuwendung zu und Wirkung von Mediengewalt hin, wie ihn Michael Slater u.a. in ihrem Modell der Abwärtsspirale annehmen.“

Die Bedingungen, die gegeben sein müssen, damit negative, verrohende Einflüsse auftreten, lassen sich allerdings nicht so exakt bestimmen, dass eine individuelle Verhaltensvorhersage möglich ist. Faktoren, die, wenn sie gegeben sind, die Gefahr negativer Einflüsse erhöhen, können

1. in der Person der Mediennutzerin bzw. des -nutzers und
2. in inhaltlichen Faktoren der medialen Gewaltdarstellung gegeben sein.

Risikofaktoren in der Person der Mediennutzerin und des -nutzer, die die Möglichkeit negativer Auswirkungen von Mediengewalt erhöhen (Personenvariablen), sind, wie Michael Kunczik und Astrid Zipfel in ihrem Überblick über die Forschungssituation (Kunczik/Zipfel, a.a.O., S. 8) feststellen:

- „Männliches Geschlecht (v.a. wegen der Präferenz für violente Inhalte); Alter, in dem violente Handlungsabläufe nachvollzogen und verstanden werden können, es aber noch an einem System von Verhaltensmustern und Wertvorstellungen zu deren Einordnung und Relativierung fehlt;
- aggressive Prädispositionen;
- hoher Risiko- und Erregungsbedarf (Sensation-Seeking);
- soziales Umfeld (Familie, Freundeskreis) mit hohem Medien(gewalt)konsum und ausgeprägtem Gewaltverhalten, das die Angemessenheit in den Medien gezeigter violenter Verhaltensweisen zu bestätigen scheint (Effekt der „doppelten Dosis“).“

Welche inhaltlichen Faktoren bei medialen Gewaltdarstellungen in Computerspielen ein erhöhtes Risikopotenzial darstellen, ist noch nicht abschließend untersucht. Die Erforschung verschiedener Aspekte, wie z.B. die Bedeutung einer Spielgeschichte bzw. der Einfluss der Möglichkeit zur Wahl bzw. eigenen Gestaltung des Avatars steht noch ganz am Anfang (vgl. Kunczik/Zipfel, a.a.O., S. 9). Als Risikofaktoren wurde in der Forschung bisher Folgendes identifiziert:

- "Darstellung von Gewalt als gerechtfertigt;
- Gewaltausübung durch attraktive, identifikationsträchtige Protagonisten;
- Belohnung bzw. fehlende Bestrafung violenten Verhaltens;
- Ausblendung negativer Folgen für das Opfer".

Auf Basis des derzeitigen Forschungsstandes ist somit zu folgern, „dass die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele die Aggressivität der Nutzer, also das innere ‚aggressive Milieu‘, die aggressive Tendenz und geäußertes aggressives Verhalten, kurz- und langfristig

fördert“ (Hartmann 2006, S. 93). Die vorliegenden Untersuchungen lassen keinen anderen Schluss zu, als dass violente Computerspiele verrohend wirken können.

Auch wenn die Nutzung gewalthaltiger Medien keinesfalls zwangsläufig einen schädlichen Einfluss auf die Entwicklung von Kinder und Jugendlichen hat, so haben die Entscheidungen der Bundesprüfstelle auch gefährdungsgeneigte Jugendliche (Mediennutzerinnen und -nutzer mit erhöhten Risikofaktoren in der Person) mit zu berücksichtigen.

Vorliegend erachtet das Gremium aufgrund der zahlreichen drastischen Gewaltszenen eine verrohende Wirkung als gegeben.

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 12er-Gremium der Bundesprüfstelle Medien, in denen Verletzungen und Tötungen von menschlichen oder menschenähnlichen Gegnern in selbstzweckhafter und drastischer Weise präsentiert werden, stets als jugendgefährdend indiziert hat.

Nicht indiziert werden dürfen Medien gemäß § 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.

„Dead Island“ ist hinsichtlich seiner technischen Umsetzung als gut zu bezeichnen. Die grafische Darstellung der Schauplätze ist detailliert und hochauflösend dargestellt. Dementsprechend detailliert sind auch die Verletzungsszenen visualisiert. Die Tonkulisse besteht aus Musik sowie Umgebungs-, Waffen- und Gegnergeräuschen, kann als Surround-Sound ausgegeben werden und ist zusammenfassend ebenfalls als gut zu bezeichnen. Die Internetseiten „gamerankings.com“ und „metacritic.com“ sammeln die Bewertungen von Online- und Print-Spielmagazinen und bilden aus den einzelnen Testergebnissen einen Durchschnittswert. Der vorliegende Titel konnte auf den vorgenannten Internetseiten 79 bzw. 80 von 100 möglichen Punkten erzielen.

Insgesamt sind allerdings keine Aspekte zu erkennen, die „Dead Island“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben. Das Spiel erschöpft sich letztlich in einer endlosen

Aneinanderreihung von Kämpfen mit menschenähnlichen Gegnern, die beinahe wie am Fließband eliminiert werden müssen, was immer wieder auf äußerst drastische Art und Weise geschieht. Im Ergebnis sehen die Mitglieder des 3er-Gremiums deshalb die Belange des Jugendschutzes als vorrangig an.

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 18 Abs. 4 JuSchG liegt nicht vor. Die Richtung der Entscheidung nach dieser Vorschrift ist stets in der Weise vorgezeichnet, dass die Listenaufnahme eines jugendgefährdenden Mediums dem Gesetz näher steht als das Absehen von der Aufnahme: Der Sinn der Ermessensermächtigung des § 18 Abs. 4 JuSchG besteht darin, der Bundesprüfstelle zu ermöglichen, von einer nach der grundsätzlichen Zielsetzung des Gesetzes an sich gebotenen Listenaufnahme abzusehen, wenn ihr dies aufgrund besonderer Umstände im Einzelfall – ausnahmsweise – angemessen erscheint (OVG NRW, Urteil vom 23.05.1996, Az. 20 A 298/94). Hinweise auf derartige Umstände lagen dem Gremium nicht vor.

Über die Veröffentlichung von „Dead Island“ 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 gelenkt. Zudem stuft das Gremium der Bundesprüfstelle aufgrund der oben geschilderten Gewaltdarstellungen den Grad der vom Spiel ausgehenden Jugendgefährdung als nicht nur gering, sondern vielmehr als ganz erheblich ein.

Der Inhalt des Spiels ist ohne jeden Zweifel jugendgefährdend. Er erfüllt nach Ansicht des 3er-Gremiums darüber hinaus auch den Tatbestand der Gewaltverherrlichung nach § 131 StGB und ist damit gemäß § 15 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG i.V.m. § 131 StGB schwer jugendgefährdend.

Nach Auffassung des 3er-Gremiums sind der Inhalt des Spiels „Dead Island“ und die darin enthaltenen drastischen Gewaltdarstellungen von ähnlicher Gestaltung wie die Inhalte der indizierten und wegen Verstoßes gegen § 131 StGB bundesweit beschlagnahmten Spiele „Left 4 Dead 2“ (AG Tiergarten, Beschluss vom 15.2.2010, Az. 353 Gs 694/10) und „Dead Rising“ (AG Hamburg, Beschluss vom 11.6.2007, Az. 167 Gs 551/07), in denen der Spieler ebenfalls gegen eine große Anzahl von Zombies zu kämpfen hat.

§ 131 Abs. 1 StGB stellt Schriften unter Strafe, 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 darstellen.

Die Gewaltszenen in „Dead Island“ stellen bereits einzeln und erst recht in ihrer Häufung grausame Gewalttätigkeiten gegen menschenähnliche Wesen dar. Das Ausmaß der Gewaltdarstellung erreicht dabei an Intensität, Kreativität und Detailliertheit eine spielerische Zelebrierung von Gewalt, wie sie durch keinen Zweck gerechtfertigt ist und sich somit über jede künstlerisch intendierte Absicht erhebt. Die Tötungsszenen des Spiels zeigen ausschließlich massivste Gewaltanwendungen. Durch die ständige Aneinanderreihung dieser Sequenzen entsteht der Eindruck, es gebe kein anderes Konfliktlösungsmittel. Die Einzeltat wird bereits durch die Quantität der Darstellungen bagatellisiert und damit verharmlost. Nach

Auffassung des 3er-Gremiums tritt in den Spielszenen, in denen der Spieler mit selbst zusammengestellten Waffen jeglicher Façon die Gegner auf alle erdenklichen Arten zerteilen, zerstückeln und niedermetzeln kann, eine in äußerstem Maße menschenverachtende Haltung zu Tage.

Der Umstand, dass es sich bei den Gegnern nicht um Menschen, sondern um Zombies handelt, also um so genannte Untote, ist unerheblich, da unter den Tatbestand des § 131 StGB auch „menschenähnliche Wesen“ fallen.

Das PC-, das Xbox 360- und das Playstation 3 Spiel waren nach alledem 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, 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.