

## »Medal of Honor – Limited Edition« rechtmäßig indiziert

Verwaltungsgericht Köln, Urteil 19 K 3559/11 vom 13. 9. 2013

In dem verwaltungsgerichtlichen Verfahren der EA Swiss Sàrl (Klägerin) gegen die Bundesrepublik Deutschland (Beklagte) wegen Indizierung (PC-DVD-ROM-Spiel „Medal of Honor - Limited Edition“ u.a.) hat die 19. Kammer aufgrund der mündlichen Verhandlung vom 13.09.2013 für Recht erkannt: Die Klage wird abgewiesen.

### Tatbestand

Die Beteiligten streiten um die Rechtmäßigkeit einer von der „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien“ (im Folgenden: Bundesprüfstelle) vorgenommenen Indizierung des Computerspiels „Medal of Honor- Limited Edition“ in der Form eines PC-DVD-ROM-Spiels sowie in Form von „Xbox 360“, „Playstation 3“ und „Tier 1 Edition“.

Das von der Klägerin vertriebene Computerspiel wurde im Jahre 2010 herausgegeben und ist Teil der Reihe „Medal of Honor“ als sog. Ego-Shooter-Spiel. Die Handlung des Spiels ist im

heutigen Afghanistan angesiedelt und angelehnt an eine us-amerikanische Militäraktion aus dem Jahre 2002. In dem Spiel nimmt der Spieler die Rolle verschiedener Soldaten der us-amerikanischen Streitkräfte unter den Namen Rabbit, Deuce, Dante Adams und Hawk ein, die regelmäßig in der Begleitung von weiteren US-Soldaten verschiedene Aufgaben zu bewältigen haben. Die einzelnen interaktiven Sequenzen wechseln sich mit filmischen Zwischensequenzen ab, in denen die nächste Mission vorbereitet wird. Mehrere Male werden zudem kontroverse Diskussionen zwischen einem General in der Kommandozentrale der USA und dem Befehlshaber vor Ort eingeblendet. Am Ende des Spiels stirbt der aus Gefangenschaft befreite „Rabbit“ an schweren Verwundungen, was aus der Perspektive des sterbenden Soldaten gezeigt wird.

Ziel der meisten Missionen ist es, die einzelnen aufeinander aufbauenden Level zu bewältigen und auf diesem Weg so viele Gegner wie möglich zu töten. Hierzu stehen dem Spieler diverse Schusswaffen bzw. ein Messer zur Verfügung. Bei dem „Ausschalten“ der Gegner werden die vom Spieler getätigten Treffer unterschiedlich dargestellt: In der Regel zeigt sich eine Blutwolke und ein roter Fleck auf dem Gegner als Resultat eines Schusses sowie auftretende Blutflecken in der Umgebung. Je nach Waffe kann es auch dazu kommen, dass einzelne Gliedmaßen abgetrennt werden und der Getroffene verendet. Ein direkter Treffer mit einem Scharfschützengewehr oder mit einer Schrotflinte in den Kopf hat zur Folge, dass der Kopf in einer großen Blutwolke aufgeht und der Torso des Opfers leblos zu Boden fällt. Treffer am eigenen Körper werden durch sich ggf. mehrende Blutflecken auf der virtuellen Linse gekennzeichnet, die aber nach kurzer Zeit regelmäßig wieder verschwinden, wenn der Spieler in Deckung keine Aktivitäten tätigt. Erleidet der Spieler zu viele Treffer in kurzer Zeit stirbt er, was durch eine in den Bildschirm ragende Hand gekennzeichnet ist; das Spiel muss dann ab dem letzten Kontrollpunkt neu begonnen werden.

Unter dem 20.10.2010 beantragte das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend bei der Bundesprüfstelle, das streitgegenständliche Computerspiel gemäß § 18 Abs. 1 des Jugendschutzgesetzes (im Folgenden: JuSchG) zu indizieren: Die dargestellten Spielhandlungen bestünden ausschließlich in der Tötung menschlicher Gegner, wobei Tötungs- und Verletzungshandlungen detailliert und realitätsnah dargestellt würden. Die Darstellung der Tötungshandlungen sei so drastisch, dass eine Jugendgefährdung anzunehmen sei.

Die „Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle“ (USK) verweigerte eine Kennzeichnung des streitgegenständlichen Computerspiels mit „Keine Jugendfreigabe“, weil die Voraussetzungen für eine Indizierung durch die Bundesprüfstelle gegeben seien: Aufgrund der deutlich visualisierten Gewaltdarstellungen, die das mediale Geschehen prägten, sei insgesamt eine verrohende Wirkung anzunehmen.

Mit Bescheid vom 08.12.2010 entschied die Bundesprüfstelle im „vereinfachten Verfahren“, das Computerspiel in Teil B der Liste der jugendgefährdenden Medien einzutragen: Von diesem Spiel gehe eine verrohende Wirkung aus; die Darstellung der Gewalt und der Tötungshandlungen sei Selbstzweckhaft und detailliert mit einer realistischen Grafik und einem sog. Rag-Doll-Effekt bei Schüssen auf einen bereits am Boden liegenden Gegner. Dem Spieler würden zudem keine alternativen Spielelemente geboten. Die Wirkungsforschung gehe in einem solchen Fall jedenfalls mehrheitlich von einer jugendgefährdenden Wirkung aus; im Übrigen überschreite brutale, ungehemmte und vernichtende Gewalt als einzige Alternative des soldatischen Handelns eine Grenze, unabhängig davon, ob im konkreten Fall eine schädigende Wirkung eintrete. Es seien keine Aspekte erkennbar, die das Spiel zu einem Kunstwerk erheben würden. Zudem sei der Straftatbestand des § 131 Abs. 1 StGB verwirklicht. Eine Abwägung mit der Kunstfreiheit ergebe ein Überwiegen der Belange des Jugendschutzes.

Gegen diese Entscheidung beantragte die Klägerin die Entscheidung des 12er-Gremiums.

Hierzu erläuterte sie: Das Computerspiel sei zwar auch nach ihrer Auffassung nicht für Jugendliche geeignet; eine Kennzeichnung durch die USK mit „Keine Jugendfreigabe“ reiche aber aus. Von einer Jugendgefährdung sei allerdings nicht auszugehen, so dass es auch nicht der Folgen des § 15 des Jugendschutzgesetzes bedürfe.

Die Bundesprüfstelle habe bei ihrer Entscheidung übersehen, dass das Computerspiel auch eine Rahmenhandlung aufweise; es gehe nämlich um die Befreiung eines US-Soldaten; jede Mission werde erklärt und es gebe immer wieder Unterbrechungen, um bei dem Spieler eine kritische Reflektion des eigenen Handelns bzw. der eigenen Verwundbarkeit auszulösen. Die gewalttätigen Anteile betrügen nur ca. 60 % des Spiels; der Spieler könne auch passiv bleiben und dürfe bestimmte Figuren gar nicht beschießen. Insbesondere gehe von dem Computerspiel keine „verrohende Wirkung“ im Sinne von § 18 Abs. 2 Satz 1 JuSchG aus, weil Gewalt- und Tötungshandlungen nicht das Gesamtbild prägen würden. Vielmehr sei das Spiel in den Kontext einer filmartigen Erzählung aus dem Kriegs-

genre eingebettet. Gewalt werde weder legitimiert noch gerechtfertigt, sondern finde im Einklang mit dem humanitären Kriegs- und Völkerrecht statt. Der Spieler erlebe Zweifel und Leiden und auf ihm laste auch eine Verantwortung. Darüber hinaus sei die Gewaltdarstellung weder selbstzweckhaft noch detailliert im Sinne von § 18 Abs. 1 Satz 2 Nr. 1 JuSchG, sondern genreüblich ästhetisch abstrahiert. Die Treffervisualisierung sei nur eine Nebenfolge des an der Realität ausgerichteten Programmablaufs und in ein Hintergrundgeschehen eingebunden, bei dem das Kriegsgeschehen problematisiert werde. Auch würden typische soldatische Dilemmata vermittelt, so dass eine verrohende Wirkung der Darstellung ausgeschlossen werden könne. Die realistische Gewaltdarstellung sei insoweit eine künstlerische Auseinandersetzung mit kriegerischen Handlungen. Darüber hinaus würden detaillierte Gewaltdarstellungen durch den Spielmechanismus relativiert, weil der Spieler sich aufgrund der Schnelligkeit des Spielens nicht auf einen einzelnen bekämpften Gegner fokussieren könne.

Die Bundesprüfstelle habe in ihrer Entscheidung auch eine fehlerhafte Abwägung mit der Kunstfreiheit vorgenommen. Sie habe nicht berücksichtigt, dass das Computerspiel eine gute handwerkliche Gestaltung und im Publikum und internationaler Presse ein erhebliches positives Echo erfahren habe. In der Medienöffentlichkeit werde dieses Spiel kontrovers diskutiert und als Kunstwerk angesehen, das zur Reflektion des kriegerischen Konflikts in Afghanistan anhalte.

In seiner Sitzung vom 07.04.2011 entschied die Bundesprüfstelle, dass das streitgegenständlich Computerspiel in der Liste der jugendgefährdenden Medien verbleibe; es werde in die Liste A umgetragen. Sie erläuterte, dass das PC - Spiel geeignet sei, Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren: Durch die intensiven Gewalt- und Tötungsdarstellungen innerhalb des Spielverlaufs handele es sich um ein verrohend wirkendes Medium im Sinne von § 18 Abs. 1 JuSchG; es bestehe die ernsthafte Gefahr einer Desensibilisierung von Kindern und Jugendlichen im Hinblick auf die gesellschaftlichen Grenzen der Rücksichtnahme und der Achtung anderer Individuen, zumal die Gewaltdarstellungen des Spiels das mediale Geschehen insgesamt prägten. Hinzu komme, dass die Gewalthandlungen, insbesondere Mord- und Metzelszenen, selbstzweckhaft und detailliert dargestellt würden, indem die ausgeübte Gewalt deutlich visualisiert und akustisch untermalt werde. Soweit die Klägerin diese Gewaltdarstellungen – unter Bezugnahme auf ein Gutachten von Prof. Dr. Mikos (Gewaltdarstellung und Gewaltdiskurs in Medal of Honor Limited Edition) – als genretypisch überzogen und als nicht realitätsnahe Ästhetik bezeichne, sei zu bemerken, dass die Gewaltdarstellungen sehr realistisch in Szene gesetzt seien, um dem Spieler zu simulieren, in ein echtes Kriegsgeschehen involviert zu sein. Die Annahme, dass eine Darstellung von Kämpfen und Verletzungen Distanz schaffen solle, erscheine abwegig. Die angebotene Handlungsoption, auch bereits getötete Gegner nochmals zu beschießen, sei zwar untergeordnet; gerade bei gefährdungsgeneigten bzw. gewaltaffinen Jugendlichen stelle sich eine solche Option aber als problematisch dar und trage die Gefahr einer verrohenden Wirkung in sich. Die im Spiel vorhandenen Gewaltspitzen hätten infolge ihrer Häufigkeit und Intensität keinen Bezug zu einem erzählerischen Sinn und zeigten sich als eigenständiges Spielelement. Soweit das Spiel auch alternative, gewaltfreie Spielelemente enthalte, seien diese nicht geeignet, die drastischen Gewaltdarstellungen zu relativieren.

Ergebnisse der Wirkungsforschung stützten die Annahme, dass die gezeigten Inhalte auf Kinder und Jugendliche verrohend wirken würden und aggressives Verhalten kurz und langfristig förderten; insbesondere bei gefährdungsgeneigten Jugendlichen gehe die Forschung davon aus, dass eine wiederholte Nutzung zu negativen verrohenden Effekten führe.

Eine Abwägung mit der Kunstfreiheit des Art. 5 Abs. 3 GG ergebe ein Überwiegen des Jugendschutzes. Ein Fall geringer Bedeutung im Sinne von § 18 Abs. 4 JuSchG liege nicht vor.

Auf Anregung des Bayerischen Landeskriminalamtes vom 13.12.2010 entschied die Bundesprüfstelle in ihrer Sitzung vom 07.04.2011 durch das 12er-Gremium, das Spiel in der Fassung eines „Xbox 360-Spiels“ ebenfalls in die Liste der jugendgefährdenden Medien aufzunehmen und in die Liste A einzutragen; zur Begründung wies die Bundesprüfstelle darauf hin, dass dieses Spiel inhaltsgleich mit dem PC-Spiel „Medal of Honor - Limited Edition“ sei.

Auf weitere Anregung des Bayerischen Landeskriminalamtes vom 20.05.2011 entschied die Bundesprüfstelle unter dem 04.07.2011, das PS3-Spiel „Medal of Honor - Limited Edition“ wegen Inhaltsgleichheit mit dem o.g. Computerspiel ebenfalls in die Liste der jugendgefährdenden Medien (Liste A) einzutragen.

Auf Anregung des Hauptzollamtes Augsburg entschied die Bundesprüfstelle unter dem 03.01.2012 das PC-DVD-ROM-Spiel „Medal of Honor - Tier 1 Edition (EU-Version)“ wegen Inhaltsgleichheit mit dem o.g. Computerspiel ebenfalls in die Liste der jugendgefährdenden Medien (Liste A) einzutragen.

Die Kläger haben am 20.06.2011 Klage erhoben, mit der sie sich zunächst gegen die Entscheidung der Bundesprüfstelle vom 07.04.2011 (PC-DVD-ROM-Spiel; Xbox 360- Spiel) wenden.

Am 04.08.2011 hat die Klägerin im Wege der Klageänderung (Klageerweiterung) Klage auch gegen die Entscheidung der Bundesprüfstelle vom 04.07.2011 betreffend das PS3-Spiel „Medal of Honor- Limited Edition“ erhoben.

Am 22.02.2012 hat die Klägerin im Wege der Klageänderung (Klageerweiterung) Klage auch gegen die Entscheidung der Bundesprüfstelle vom 03.01.2012 betreffend das PC-DVD-ROM-Spiel „Medal of Honor- Tier 1 Edition (EU-Version)“ erhoben.

Sie wiederholt und vertieft im Wesentlichen ihre Ausführungen aus dem Verwaltungsverfahren und betont ihre Ansicht, dass die Ausführungen der Bundesprüfstelle in ihrer Entscheidung vom 07.04.2011 unzureichend seien und die angenommene Jugendgefährdung nicht rechtfertigen würden. Die Bundesprüfstelle habe verkannt bzw. nicht ausreichend berücksichtigt, dass es sich um ein PC-Spiel aus dem Genre der Kriegsshooter handle und bei der Würdigung als jugendgefährdend die Besonderheiten der dem Spiel zugrundeliegenden Handlung zu berücksichtigen seien. Es bedürfe der Benennung konkreter Merkmale des Spiels, aus denen sich ergebe, dass hier eine Überschreitung des genretypischen Ausmaßes der Gewaltdarstellung vorliege. Die Gewaltdarstellung als solche und nicht nur ihre visualisierten Folgen müssten detailliert sein. Die Gewaltdarstellungen seien zwingend erforderlich, um die typischen kriegerischen Handlungen zu verstehen; die Gewalt- und Tötungsszenen seien in den Kontext einer filmartigen Erzählung eingebettet, bei der die Darstellung von Gewalt unvermeidlich sei.

Der Annahme einer „detaillierten Gewaltdarstellung“ stehe schon der schnelle Spielmodus sowie die in Teilen bestehende Ineffektivität der Waffen und schlechte Ausleuchtung (durch Nacht-sichtgerät I Wärmebildkamera) entgegen.

Soweit es um die von der Bundesprüfstelle hervorgehobene Negativwirkung gehe, sei nicht berücksichtigt worden, dass das Ausmaß und die Ausgestaltung der Gewaltdarstellungen sehr stark von den Eigenheiten und Fähigkeiten des jeweiligen Spielers abhängen. Zudem ergebe neuere Forschung, dass eine Aggressionssteigerung nach dem Spiel nicht ohne Weiteres nachweisbar sei; es stehe keineswegs fest, dass das Spielen gewalthaltiger Spiele auch nur kurzfristig zu einer Steigerung des aggressiven Verhaltens führe. Die Bundesprüfstelle belege zudem in keiner Weise, ob und inwieweit das streitgegenständliche Spiel schädigenden Einfluss habe.

Die von der Bundesprüfstelle vorgenommene Abwägung mit der Kunstfreiheit sei defizitär, weil ausschließlich auf jugendschutzrechtliche Aspekte abgestellt werde.

Die Klägerin beantragt, die Entscheidungen der Bundesprüfstelle Nr. 5807 und 5808 vom 07.04.2011, die Entscheidung Nr. I 38/11 vom 04.07.2011 sowie die Entscheidung Nr. I 5/12 vom 03.01.2012 aufzuheben.

Die Beklagte beantragt, die Klage abzuweisen. Sie verteidigt die angefochtenen Entscheidungen und vertieft ihre Auffassung, dass das streitgegenständliche Spiel zu Recht als jugendgefährdend eingestuft worden sei.

In dem Spiel werde eine besondere Nähe zur Realität erzeugt, so dass es aufgrund seiner besonderen Intensität geeignet sei, Kinder und Jugendliche sozialemisch zu desorientieren. Der Hinweis auf eine besondere Genretypik reiche nicht aus, die sachverständige Einschätzung der Beklagten zu erschüttern. Insbesondere sei die Annahme einer selbstzweckhaften Gewaltdarstellung zutreffend, weil eine erzählerische Einbindung in den Afghanistankrieg nur einen Rahmen bilde, der den Handlungsablauf realistischer machen solle. Dies ändere nichts an der überragenden Dominanz der Kampf- und Tötungsszenen und damit der Ausrichtung des Mediums auf das Gewalt- und Tötungsgeschehen; die sachverständige Einschätzung, dass die Gewaltdarstellungen über das für das Genretypische hinausgehen, sei tragfähig begründet und nicht zu beanstanden.

Die Beklagte habe sich auch eingehend mit den Ergebnissen der Wirkungsforschung befasst; entgegen der Ansicht der Klägerin bedürfe es keines konkreten Wirkungsnachweises.

Die Beklagte habe zudem eine ausreichende Abwägung mit der Kunstfreiheit vorgenommen.

Wegen des Sach- und Streitstandes im Übrigen wird auf die Gerichtsakte, die von der Klägerin vorgelegten Unterlagen sowie die Verwaltungsvorgänge der Beklagten ergänzend Bezug genommen.

## Entscheidungsgründe

Die Klage ist als Anfechtungsklage gegen die Entscheidungen der Bundesprüfstelle vom 07.04.2011 – Nr. 5807 und 5808 -, 04.07.2011 – Nr. I 38/11 – sowie 03.01.2012- Nr. I 5/12 – zulässig. Die Einbeziehung der Entscheidungen vom 04.07.2011 und 03.01.2012 in die bereits am 20.06.2011 erhobene Klage im Wege der – fristgerecht erfolgten – Klageänderung ist statthaft; diese ist sachdienlich, weil die Be-

teiligten und der den Verfahren zugrundeliegende Streitstoff identisch sind und die Beklagte dem nicht widersprochen hat (vgl. § 91 VwGO). Die Klage ist aber nicht begründet.

Die Indizierungsentscheidungen der Bundesprüfstelle vom 07.04.2011, 04.07.2011 sowie 03.01.2012 sind rechtmäßig und verletzen die Klägerin nicht in ihren Rechten (§ 113 Abs. 1 Satz 1 VwGO).

Rechtsgrundlage für die Entscheidung ist § 18 Abs. 1 Satz 1 des Jugendschutzgesetzes vom 23.07.2002 (BGBl. I 2730), in der hier noch maßgebenden Fassung der Änderung durch Gesetz vom 31.10.2008 (BGBl. I 2149) - JuSchG -. Danach sind Träger- und Telemedien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden, in eine Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen. Zu solchen Träger- und Telemedien zählen gemäß § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien. Neben den in § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG aufgeführten Regelbeispielen fallen hierunter auch solche Medien, durch deren Inhalte die Kinder oder Jugendlichen sozialetisch desorientiert werden können. Da Kinder und Jugendliche noch keine festen Begriffe von ihrem Verhältnis in und zu der Gemeinschaft, der Rechts- und Werteordnung gefunden haben und diese erst entwickeln müssen, dabei auf Orientierungspunkte zurückgreifen und somit durch äußere Einflüsse steuerbar sind, kann all jenen Medien eine jugendgefährdende Wirkung zuzusprechen sein, deren Inhalt gesellschaftlich anerkannten Werten und Normen eklatant zuwiderläuft.

Der Begriff der Gefährdung im Sinne von § 18 JuSchG verlangt keine konkrete oder gar nachweisbare Wirkung im Einzelfall; eine Gefährdung ist vielmehr schon dann zu bejahen, wenn eine nicht zu vernachlässigende Wahrscheinlichkeit angenommen werden darf, dass überhaupt Kinder und/oder Jugendliche durch die dargestellten Inhalte beeinflusst werden können; vgl. *OVG NRW, Urteil vom 05.12.2003- 20 A 5599/98 -*, juris.

Bei der Feststellung des Vorliegens einer Gefährdung ist auf den Empfängerhorizont eines sog. „gefährdungsgeneigten Minderjährigen“ abzustellen. Die gesetzlichen Bestimmungen des Jugendschutzes dienen nicht allein dem Schutz von sich „durchschnittlich“ entwickelnden Kindern und Jugendlichen. Der durch § 18 JuSchG gewährleistete staatliche Jugendschutz ist umfassend und bezweckt gerade auch den Schutz von „labilen, gefährdungsgeneigten“ Minderjährigen. Dieser Personenkreis ist in stärkerem Maße auf staatliche mediale Orientierungsvorgaben angewiesen, weil „labile, gefährdungsgeneigte“ Minderjährige nicht wie „normal sozialisierte“ Jugendliche entweder kraft eigener Veranlagung oder aufgrund elterlicher Erziehung ohnehin vor Gefährdungen weitgehend geschützt sind. Mit den Belangen des Jugendschutzes kollidierenden Verfassungsgütern – wie etwa der Meinungs-, Kunst- und Wissenschaftsfreiheit – kann im Rahmen der nach § 18 Abs. 1 JuSchG zu treffenden Abwägungsentscheidung ausreichend Rechnung getragen werden; vgl. *Bay.VGH, Urteil vom 23.03.2011 – 7 BV 09.2512 u.a. -*, juris; *Liesehing I Schuster, Jugendschutz, Kommentar (5. Aufl. 2011)*, § 18 JuSchG Rdz. 16 ff.

Die Beurteilung der Jugendgefährdung und deren Gewichtung unterliegt der vollen gerichtlichen Überprüfung, auch soweit die Listenaufnahme das Grundrecht der Meinungs-, Wissenschafts- und Kunstfreiheit (Art. 5 Abs. 1, Abs. 3 GG) einschränkt; vgl. *OVG NRW; Urteile vom 13.11.2003 – 20 A 1524/03 – und – 20 A 1525/03- (n.v.)*.

Dabei stellen allerdings die der Indizierungsentscheidung zugrundeliegenden Erwägungen der Bundesprüfstelle sachverständige Aussagen dar, die im Verwaltungsprozess nur mit dem gleichen Vortrag wirksam in Frage gestellt werden können, wie er erforderlich ist, um die Tragfähigkeit fachgutachtlicher Stellungnahmen zu erschüttern; vgl. *BVerwG, Urteil vom 28.08.1996 – 6 C 15.94 -, NJW 1997 602; Urteil vom 26.11.1992- 7 C 20.92 -, BVerwGE 91, 221 (216)*.

Für die Einschätzung und Gewichtung der Jugendgefährdung durch die Bundesprüfstelle gelten demnach dieselben Maßstäbe wie für die Verwertbarkeit eines Sachverständigengutachtens; vgl. *zu diesen Maßstäben: BVerwG, Beschluss vom 26.06.1992- 4 B 1-11.92 -, Buchholz 407.4 § 17 FStrG Nr. 89*.

Nach diesen Vorgaben hat die Bundesprüfstelle das indizierte PC-DVD-ROM-Spiel „Medal of Honor-Limited Edition“ rechtsfehlerfrei als jugendgefährdend eingestuft. Das Vorbringen der Klägerin bietet keinen Anhalt, an der Rechtmäßigkeit der Indizierungsentscheidung zu zweifeln. Die Bundesprüfstelle hat den Sachverhalt nicht fehlerhaft ermittelt.

Die Bundesprüfstelle hat auf Seite 2/3 ihres Bescheides vom 07.04.2011 zunächst zutreffend das Spiel als solches geschildert: Zugehörigkeit zur Reihe der „Ego-Shooter-Spiele“; Kriegssituation in Afghanistan; verschiedene Spielercharaktere mit verschiedenen Aufgaben; Wechsel von interaktiven mit filmischen Szenen, in denen die Handlung fortgeführt wird; Ausschaltung möglichst vieler Gegner mit verschiedenen Waffen als Ziel der einzelnen Missionen.

Der Einwand der Klägerin, die Bundesprüfstelle habe den Sachverhalt insoweit nicht vollständig ermittelt, als sie sich nicht damit auseinandergesetzt habe, dass die gewaltfreien Spiel- und Filmsequenzen die drastischen Gewaltdarstellungen, die in der Entscheidung vom 07.04.2011 hervorgehoben seien, relativieren würden, geht fehl. Auf Seite 10 ihrer Entscheidung setzt sich die Bundesprüfstelle eingehend damit auseinander, dass das Spiel „Medal of Honor“ zwar auch alternative und gewaltfreie Spielelemente enthalte, diese Bestandteile aber nicht geeignet seien, die Gewaltdarstellungen zu relativieren. Die Rahmenhandlung sei in den linear verlaufenden Levels jedenfalls nicht in einem solchen Umfang enthalten, dass sie ein tatsächliches Gegengewicht zu den Kampfhandlungen bilden würden.

Mit ihren Einwänden erschüttert die Klägerin diese Feststellungen zum Sachverhalt erkennbar nicht: Die in dem Spiel enthaltenen Gewaltdarstellungen sind zum Teil ohne erkennbaren Zusammenhang; es erscheint als einziges Ziel, mit verschiedenen, jeweils angebotenen Waffentypen, möglichst viele Gegner auszuschalten. Dem Spieler werden innerhalb der durchaus vorhandenen Rahmenhandlung keine Handlungsoptionen geboten, so dass eine solche Rahmenhandlung nahezu ausschließlich den Zweck verfolgt, dem Spielverhalten eine gewisse Sinnhaftigkeit zu verleihen, ohne dass eine Rahmenhandlung oder bestimmte filmische Sequenzen ein solches Gewicht haben, dass damit die im Vordergrund stehenden Gewalthandlungen und Gewaltdarstellungen relativiert werden oder gar – wie die Klägerin vorträgt – den Spieler zu einer kritischen Reflexion des eigenen Verhaltens bzw. des Kriegsgeschehens veranlassen. Dass einer Rahmenhandlung auch aus der Sicht der Klägerin als Herstellerin des Spiels keine besondere Bedeutung zukommt, wird im Übrigen daraus deutlich, dass bei einigen Filmsequenzen die Möglichkeit eingeblendet wird, durch das Drücken einer Taste diese Rahmenhandlung zu überspringen. Soweit in filmischen Sequenzen Dialoge vorhanden sind, fördern diese zum Teil den Inhalt der Gewaltdarstellung, da darin eine zynische und menschenverachtende Betrachtungsweise zum Ausdruck kommt;

Beispiele: Bezeichnung des Gegners als „Arschloch“; „Wir haben noch ein Ziel; es bewegt sich; pumpen Sie ihn voll Blei; töten, nicht rumballern.“; „Sie werden keine saubere Wäsche mehr gebrauchen – erledigen Sie sie.“; „O.k. Deuce, eliminieren – mitten durch die Melone Deuce.“; „Wir arbeiten uns weiter vor, bis nichts mehr da ist, was wir töten können.“; „Hier sind aber 'ne Menge Mistkerle.“; „Anschließend zum Hauptgericht gegrillte Taliban.“; „Waidmannsheil.“.

Die Bundesprüfstelle hat ihre Einschätzung der Jugendgefährdung auch zutreffend darauf gestützt, dass von dem indizierten Computerspiel eine „verrohende Wirkung“ (§ 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG) ausgehe und die Gewaltdarstellung „selbstzweckhaft und detailliert“ sei (§ 18 Abs. 1 Satz 2 Nr. 1 JuSchG); die Auffassung der Klägerin, die Bundesprüfstelle habe diese Indizierungstatbestände nur unzureichend dargelegt, greift erkennbar nicht durch.

Die Bundesprüfstelle hat zunächst den Begriff der „verrohenden Wirkung“ zutreffend erläutert. Sie hat darauf abgestellt, dass eine solche Wirkung dann vorliegen könne, wenn von dem indizierten Medium eine Desensibilisierung von Kindern und Jugendlichen im Hinblick auf die im Rahmen des gesellschaftlichen Zusammenlebens gezogenen Grenzen der Rücksichtnahme und der Achtung anderer Individuen ausgehe und in einem solchen Spiel angemessene Mittel der zwischenmenschlichen Auseinandersetzung außer Acht gelassen würden und jedwede menschliche Solidarität ausgeblendet werde (Bescheid S. 8/9). Mit dieser Erläuterung hat die Bundesprüfstelle maßgebend auf den Wertekonsens des Grundgesetzes abgestellt und die gesetzgeberische Intention des Jugendschutzgesetzes hervorgehoben; vgl. *Liesching/Schuster, a.a.O., § 18 JuSchG, Rdz. 6; 33.*

Soweit die Bundesprüfstelle in diesem Zusammenhang die hohe Anzahl an Tötungs- und Verletzungshandlungen, die Präsentation u.a. von Kopfschüssen in blutigen Einzelheiten (Blutwolke) mit der Anregung an den Spieler, so zu verfahren, damit er schneller in das nächste Level komme, die Möglichkeit der Abtrennung von Gliedmaßen, das „Rag-Doll-System“ in den Vordergrund stellt, belegt diese Art und Weise der Darstellung und der Zusammenhang mit dem Ziel des Spiels, möglichst viele Gegner zu töten, dass dies schon als Verletzung der durch die Verfassung bzw. das Jugendschutzrecht geschützten Rechtsgüter und Werte anzusehen ist. Die Einschätzung einer verrohenden Wirkung ist danach plausibel und nachvollziehbar dargelegt.

Soweit die Klägerin darauf hinweist, dass mit diesem Spiel und den darin enthaltenen Gewaltdarstellungen, die sie selbst mit ca. 60 v.H. benennt, nicht das für ein Kriegsspiel Genre-typische überschritten werde, übersieht sie, dass Maßstab des Jugendschutzrechts nicht eine Genretypik ist, sondern die Jugendgefährdung. Wenn in einem bestimmten Genre – wie hier: Kriegsgenre – typischerweise häufig Tötungshandlungen und Gewaltdarstellungen vorkommen, kann die Grenze zur Jugendgefährdung wegen der von den Gewaltdarstellungen ausgehenden verrohenden Wirkung schnell erreicht bzw. im Einzelfall überschritten werden.

Gleiches gilt für die von der Bundesprüfstelle hervorgehobene Selbstzweckhaftigkeit und Detailliertheit der Gewaltdarstellung. Die Bundesprüfstelle hat in ihrem Bescheid vom 07.04.2011 hierzu auf eine deutliche Visualisierung von Gewalt bzw. eine entsprechende akustische Untermauerung der Gewaltszenen abgestellt, so dass für den Spieler eine notwendige Distanzierung gar nicht erkennbar werde (S. 9 des Bescheides). Nach Einschätzung der Bundesprüfstelle stehen auch insoweit die drastischen Gewalthandlungen (Kopfschüsse, Abtrennen von Gliedmaßen) im Vordergrund; die Darstellung von Kampfszenen sei realitätsnah. Diese Einschätzung der Bundesprüfstelle ist insgesamt nachvollziehbar und plausibel und wird nicht durch den Einwand der Klägerin in Frage gestellt, dass einer Selbstzweckhaftigkeit entgegenstehe, dass die Gewalthandlungen und -darstellungen in einen Gesamtkontext eines Kriegsspiels eingebunden seien, der auch eine selbstkritische Auseinandersetzung mit dem Kriegsgeschehen bedingen solle. Wie bereits ausgeführt, stehen eine Rahmenhandlung und filmische Sequenzen erkennbar nicht im Vordergrund des Spielgeschehens, weil das „Ausschalten“ von Gegnern in allen möglichen Situationen eindeutig dominiert und auch nach der Intention der Klägerin als Element der Geschicklichkeit im Vordergrund steht.

Soweit die Klägerin einwendet, dass es gar nicht um detaillierte Gewalthandlungen, sondern allenfalls um die Darstellung der Folgen von Gewalthandlungen gehe, erschließt sich dies aus dem Spiel nicht und ist auch nicht geeignet, die Einschätzung der Bundesprüfstelle ernsthaft zu erschüttern. Drastische Gewalthandlungen (Kopfschüsse, Abtrennen von Gliedmaßen) bleiben weiterhin möglich; es ist nicht ausgeschlossen, dass Spieler gezielt Waffen mit erheblichen Verletzungsfolgen einsetzen und auch – auch wenn dies nicht unbedingt einem zwingenden Spielverlauf entspricht – bereits getötete Gegner nochmals beschießen, um einen „Rag-Doll-Effekt“ zu erzielen.

Hinzu kommen nach Auffassung der Kammer die bereits oben hervorgehobenen verbalen Formen der Aufforderung zur Gewaltanwendung als häufig zynische Äußerungen.

Gerade der Umstand, dass – wie die Klägerin vorträgt – der Spieler aufgrund der Schnelligkeit des Spiels keine Möglichkeit hat, über sein eigenes Verhalten zu reflektieren, zeigt, dass die Darstellung von Gewalt als solcher selbstzweckhaft ist. Die in einigen Szenen vorgenommene Visualisierung des Geschehens durch Nachtsichtgerät oder Wärmebildkamera, die eine unscharfe Darstellung bedingt, ändert an dieser Einschätzung nichts.

Die Bundesprüfstelle hat sich auch eingehend und in sachverständiger Art und Weise mit den Ergebnissen der Wirkungsforschung beschäftigt und überzeugend und nachvollziehbar erläutert, dass es jedenfalls gewichtige Stimmen in der Wissenschaft gebe, die nicht nur kurzfristige aggressive emotionale Gemütszustände bei Jugendlichen nach Spielen von Gewaltspielen beschreiben, sondern auch langfristige Verhaltensänderungen annehmen, wenn bestimmte weitere äußere Bedingungen in der Person des Nutzers hinzukommen (S. 10 ff. des Bescheides vom 07.04.2011).

Diese Einschätzung ist nicht zu beanstanden: Die Bundesprüfstelle hat zutreffend als Maßstab in den Blick genommen, dass es nicht nur um den Durchschnittsjugendlichen, sondern auch und gerade um den gefährdungsgeneigten Jugendlichen gehe und dass in diesem Zusammenhang nicht eine vollständige Gewissheit verlangt werden kann; vgl. *Liesching/Schuster a.a.O.*, § 18 Rdz. 16 ff..

Die Klägerin hat diese sachverständige Einschätzung nicht erschüttert. Unabhängig davon, dass die Klägerin den maßgebenden Grad der Wahrscheinlichkeit verkennt, nach dem keine absolute Wirkungsgewissheit erforderlich ist und die jugendschutzrechtlichen Regelungen als abstrakter Gefährdungstatbestand zu verstehen sind, belegen die von der Klägerin zitierten Gutachten nicht, dass eine Wahrscheinlichkeit der Jugendgefährdung jedenfalls für einen gefährdungsgeneigten Jugendlichen von vornherein ausgeschlossen ist. Das von der Klägerin vorgelegte Gutachten von Mikos „Gewaltdarstellung – Gewaltdiskurs in Medal of Honor - Limited Edition“ vom Januar 2011 geht selbst davon aus, dass es bestimmte Risikogruppen gebe, bei denen sich Mediengewalt auf das reale Aggressionsverhalten auswirkten (S. 18). Die darüber hinaus von der Klägerin vorgelegten Studien verhalten sich zur Verlässlichkeit einer bestimmten Studie zur Messung der Aggressionssteigerung bzw. gehen selbst davon aus, dass es jedenfalls eine geringe – und das heißt im vorliegenden Zusammenhang des Jugendschutzes eine nicht zu vernachlässigende – Wahrscheinlichkeit für Verhaltensänderungen durch gewalthaltige Computerspiele gebe.

Allerdings darf ein Medium gemäß § 18 Abs. 3 Nr. 2 JuSchG u.a. dann nicht in die Liste jugendgefährdender Medien aufgenommen werden, wenn es der Kunst dient. Die Bundesprüfstelle hat zwar den Kunstcharakter des Computerspiels „Medal of Honor- Limited Edition“, was ausgehend vom maßgeblichen weiten Kunstbegriff nicht zu beanstanden ist, bejaht.

Allein der Kunstcharakter eines Mediums steht einer Indizierung aber noch nicht entgegen. Vielmehr sind im Sinne einer praktischen Konkordanz die Belange des Jugendschutzes einerseits und der Kunstfreiheit andererseits im Einzelfall gegeneinander abzuwägen, und zwar unabhängig davon, ob es sich um ein schlicht jugendgefährdendes oder um ein schwer jugendgefährdendes Medium handelt; vgl. *BVerfG, Beschluss vom 27.11.1990-1 BvR 402/87-*, *BVerfGE 83, 130 (143)*; *BVerwG, Urteil vom 26.11.1992-7 C 22/92-*, *NJW 1983, 1490*.

Eine fehlerfreie Abwägung setzt dabei eine umfassende Ermittlung der beiden widerstreitenden Belange voraus. vgl. *BVerwG, Urteil vom 18.02.1998-6 C 9/97-*, *NJW 1999, 75 (76)*.

Dabei reicht es im allgemeinen aus, wenn im Rahmen der Abwägung die Gewichtung der widerstreitenden Belange soweit eingegrenzt wird, dass -jedenfalls- das im Einzelfall gebotene Mindestmaß an Differenzierung erreicht wird, das erforderlich ist, um eine dem Ergebnis angemessene Abwägung der beiderseits in die Waagschale zu legenden Gesichtspunkte vorzunehmen. Daher hängt der Umfang der durch Art. 5 Abs. 3 Satz 1 GG gebotenen Ermittlungen wesentlich von den Umständen des Einzelfalles ab: Je mehr sich die Waagschalen dem Gleichgewicht nähern, desto intensiver muss versucht werden, die beiderseitigen Wertungen abzusichern und auch Einzelgesichtspunkte exakt zu wägen, die möglicherweise den Ausschlag geben; ist dagegen ein Belang stark ausgeprägt und eine Diskrepanz zu den auf der anderen Seite betroffenen Belangen von vornherein offenkundig, dann ist es nicht notwendig und wäre somit unverhältnismäßig, die Gewichtung der beiderseitigen Belange weiter zu betreiben, als es zur Feststellung eines eindeutigen Übergewichts einer Seite geboten ist; vgl. *BVerwG, Urteil vom 18.02.1998, a.a.O.*

Ohne vorherige Gewichtung der einander konkret widerstreitenden Belange Kunst- und Jugendschutz ist die nach der Rechtsprechung des Bundesverwaltungsgerichts vorzunehmende Abwägung, bei der der Bundesprüfstelle noch ein Beurteilungsspielraum zusteht, jedoch nicht möglich, da nicht auszuschließen wäre, dass allein durch die fehlende konkrete Würdigung des einen Belangs das Gewicht des anderen übermäßig stark bewertet und so in die Abwägung eingestellt würde; vgl. *BVerwG, Urteil vom 28.08.1996-6 C 15/94-*, *NJW 1997, 602 (603)*.

Die von der Bundesprüfstelle vorgenommene Abwägung mit der Kunstfreiheit (Art. 5 Abs. 3 GG) ist überzeugend: Sie hat dem PC-Spiel nur einen geringen bzw. durchschnittlichen Grad an künstlerischem Gehalt zuerkannt und dies im Wesentlichen damit begründet, dass dies der Auffassung in der Fachpresse und bei Kundenrezensionen entspreche. Mit diesem Ansatz folgt die Bundesprüfstelle den Regeln einer werkgerechten Interpretation des Mediums, die zunächst von den formalen und inhaltlichen Ansprüchen – insbesondere vom Inhalt der mit dem jeweiligen Medium verbundenen Botschaft – ausgeht und daneben auch eine neutrale Schilderung in der Presse sowie in Funk und Fernsehen berücksichtigt; vgl. *BVerfG, a.a.O.*

Das Computerspiel „Medal of Honor - Limited Edition“ wird danach überwiegend als gutes „Kriegsshooter-Spiel“ bezeichnet, das über zwar ansprechende, aber nicht überragende Spieleigenschaften verfüge. Die Einschätzung der Bundesprüfstelle als durchschnittlich gründet sich daneben auf den Umstand, dass die mit dem Spiel in der Rahmenhandlung übermittelte Botschaft im Hinblick auf die davon weitgehend losgelösten Gewaltdarstellungen in den Hintergrund tritt.

Dem gegenüber hat die Bundesprüfstelle im Rahmen der von ihr vorgenommenen Abwägung dem Jugendschutz wegen der drastischen und nicht relativierten Gewaltdarstellungen in dem Spiel einen überragenden Platz eingeräumt.

Dies ist im Ergebnis nicht zu beanstanden und zeigt kein Abwägungsdefizit. Diese Würdigung der Bundesprüfstelle wird im Übrigen durch die Einschätzung der „Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle“ bestätigt, die die Vergabe der Kennzeichnung „Keine Jugendfreigabe“ mit dem Hinweis auf das Vorliegen von Indizierungsgründen wegen der überwiegenden und realitätsnah in Szene gesetzten Gewaltdarstellungen abgelehnt hat.

Entgegen der Ansicht der Klägerin kommt es nicht darauf an, dass die Bundesprüfstelle andere Spiele mit vergleichbarem Inhalt nicht indiziert hat, da es nur auf die Jugendgefährdung des konkreten Spiels – hier: „Medal of Honor - Limited Edition“ – ankommt und nicht von einer nicht vorgenommenen Indizierung eines anderen Spiels auf die ebenfalls zu unterlassende Indizierung des vorliegenden Spiels geschlossen werden kann.

Soweit die Klägerin die Auffassung vertritt, dass sich die Kompetenz der Bundesprüfstelle zur Würdigung als jugendgefährdend nur auf bestimmte Gewaltspitzen beschränken dürfe, weil die „Unterhaltungssoftware - Selbstkontrolle“ die abgemilderte Form des Computerspiels „Medal of Honor - Limited Edition“ (ohne solche Gewaltspitzen) mit „Keine Jugendfreigabe“ gekennzeichnet habe, verkennt sie, dass das vorliegende Verfahren das gesamte und vollständige Computerspiel betrifft, das sowohl eine Rahmenhandlung und filmische Sequenzen, als auch Gewaltdarstellungen in unterschiedlichem Ausmaß und von unterschiedlicher Intensität enthält, so dass es



einer Gesamtwürdigung bedarf; es kommt nicht darauf an, ob ohne einzelne Szenen möglicherweise eine Indizierung unterblieben wäre und die „Unterhaltungssoftware - Selbstkontrolle“ die Kennzeichnung „Keine Jugendfreigabe“ vergeben hätte.

Die weiteren Entscheidungen der Bundesprüfstelle Nr. 5808 vom 07.04.2011, Nr. I 38/11 vom 04.07.2011 und Nr. I 5/12 vom 03.01.2012 sind ebenfalls nicht zu beanstanden. Die Bundesprüfstelle hat – ohne dass die Klägerin insoweit Einwände erhoben hätte – eine Inhaltsgleichheit dieser Spielversionen mit dem PC-DVD-ROM-Spiel „Medal of Honor- Limited Edition“ festgestellt und daher eine Eintragung in die Liste A der jugendgefährdenden Medien vorgenommen.

Die Kostenentscheidung beruht auf § 154 Abs. 1 VwGO; die Entscheidung über die vorläufige Vollstreckbarkeit folgt aus § 167 VwGO in Verbindung mit § 709 ZPO.

Rechtsmittelbelehrung

Das Urteil ist seit dem 05.11.2013 rechtskräftig.