

**VG Köln 19. Kammer,  
Urteil vom 28.11.2014,  
Aktenz. 19 K 5130/13**

**Tenor**

1. Die Entscheidung Nr. ... der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien vom 06.06.2013 wird aufgehoben.
2. Die Entscheidung Nr. ... der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien vom 10.03.2014 wird aufgehoben.
3. Die Beklagte trägt die Kosten des Verfahrens.
4. Das Urteil ist hinsichtlich der Kosten gegen Sicherheitsleistung in Höhe von 110 % des jeweils zu vollstreckenden Betrages vorläufig vollstreckbar.

**Tatbestand**

Die Beteiligten streiten um die Eintragung bzw. den Verbleib des PC-Spiels "S" in der im August 2012 veröffentlichten, von der Klägerin vertriebenen EU-Version in Teil B der Liste jugendgefährdender Medien sowie die Aufnahme der Spiels "S, UK-Version Xbox 360" in Teil B der Liste jugendgefährdender Medien wegen Inhaltsgleichheit.

Die Handlung von S ist in I angesiedelt. Hauptfigur ist der chinesisch-amerikanische Polizist P, der als Undercover-Polizist den Auftrag erhält, die Triaden-Organisation T zu infiltrieren und auszulöschen. Dazu wird er zunächst bei der X-Gang, die der T angehört, eingeschleust. Für diese führt er zunächst kleine Aufträge aus, wie z.B. Geldeintreiben und Einschüchterungen gegenüber Mitgliedern feindlicher Gangs. P beweist sich und steigt in den Rängen der X-Gang auf. Bei seinen weiteren Aufträgen kommt es zu Auseinandersetzungen mit E und dessen Gang. Zu diesem hat P eine persönliche Vergangenheit, denn E hat seine Schwester an Drogen herangeführt, an denen sie schließlich auch verstarb. E buhlt ebenso um das Vertrauen der Anführer der T. Im Verlauf des Spiels findet P heraus, dass sein Vorgesetzter bei der Polizei, V, ein doppeltes Spiel spielt und mit einem hochrangigen Mitglied der Triaden kooperiert. Am Ende des Spiels hat P mehrere Gangsterbosse getötet; viele Mitglieder der Triaden werden verhaftet. Auch V wird inhaftiert. P kehrt schließlich zu seiner Arbeit als Polizist zurück.

Die von dem Spieler in Gestalt des P auszuführenden Missionen werden oftmals mit dem Ausschalten oder der Gefangennahme einer Zielperson beendet. Sie enthalten sowohl Beat"em up- als auch Shooter-Sequenzen. Sowohl der Protagonist als auch seine Gegner setzen bei ihren Kämpfen Schusswaffen, Messer, Fleischerbeile und andere Schlag- und Stichwaffen ein. Um Gegner möglichst effektiv zu besiegen bzw. zu eliminieren ist das Ausführen von Kopfschüssen sowie das Einbeziehen der Umgebung (sog. "environmental moves" - Umgebungsanriffe) möglich. Daneben sind gewaltfreie Missionen zu erledigen, wie z.B. die Installation einer Kamera oder eines Mikrofons. Zwischen den einzelnen Missionen bewegt sich der Spieler mit dem Auto oder Motorrad innerhalb der Stadt von einem Ort zum nächsten. Außerhalb der Missionen hat der Spieler auch die Möglichkeit Tätigkeiten wie Karaoke-Singen auszuführen oder an Autorennen oder Hahnenkämpfen teilzunehmen. Die Spielzeit der Missionen beträgt ca. 18-20 Stunden, die übrige Spielzeit weitere ca. 20 Stunden. Das Spiel ist in Form eines Open-World-Szenarios aufgebaut. Die Texte auf der Umverpackung sind in Deutsch verfasst. Die Sprachausgabe des Spiels ist in englischer bzw. chinesischer Sprache gehalten, dazu werden deutsche Untertitel eingeblendet.

In der Fassung "German Cut" erhielt das Spiel ""S" durch Jugendentscheid vom 08.08.2012 die Kennzeichnung "keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG". Das Prüfungsgremium der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) empfahl diese Kennzeichnung, die vom Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörde bei der USK als Freigabekennzeichnung übernommen wurde. Die Fassung "German Cut" unterscheidet sich nach den Angaben der Beteiligten von der "EU-Version" im Wesentlichen dadurch, dass sie nur einen Teil der "environ-

mental moves" vorhält. In der Begründung des Jugendentscheids heißt es u.a.: Es gebe keine ausreichenden Anhaltspunkte für eine mögliche Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Die Geschichte spiele in einem gewaltgeprägten Milieu und entsprechend würden die Konflikte gelöst. Die Spielstory sei ständig präsent, in sich schlüssig und vielschichtig. Sie sei nicht nur bloßes Beiwerk, sondern trage das Spielgeschehen und Sorge damit beim Spieler dafür, dass die Gewalthandlungen eine klare Rahmung erführen. Der Spielcharakter P sei nicht als strahlender, sondern als tragischer Held gezeichnet, der durch seinen Undercover-Einsatz auch menschliche Verluste erleiden müsse. Dadurch erscheine die Gewalt nicht attraktiv oder verrohend wirkend, sondern wirke brutal und abschreckend, besonders bei den Darstellungen in den Zwischensequenzen. Der Spieler erlebe durch den differenziert gezeichneten Spielcharakter keine voyeuristische Faszination an der dargestellten Gewalt. Die Gewalt werde nicht in großem Stil und epischer Breite dargestellt, sondern sei durchgängig eingebunden in eine komplexe und dem Spieler ständig präsente Geschichte. Das Open World-Szenario biete viele verschiedene gewaltfreie Spielanteile und halte auch andere Handlungsoptionen bereit. Es gelte die Stadt zu erkunden, kleine Aufträge anzunehmen um Geld zu verdienen, an Auto- und Motorradrennen teilzunehmen, bei einer Massage zu entspannen, an Hahnenkämpfen oder Karaoke-Shows teilzunehmen oder in Bekleidungsgeschäften einzukaufen. Die Kampfscenen und Gewalthandlungen seien weder selbstzweckhaft noch detailliert dargestellt. Die Gewaltdarstellungen würden zwar in großer Dichte und hoher optischer Intensität präsentiert, auch würden die Treffer durch Blutspritzer visualisiert und es seien Schlag-, Tritt-, Schuss- und Stöhngeräusche zu hören; allerdings seien weder Dismemberment-Effekte oder Splatter-Elemente festzustellen, noch das Knochenbrechen zu hören. Es seien ebenfalls keine Wunden- oder Einschusslöcher an den gegnerischen Figuren erkennbar. Gerieten gegnerische Figuren in Flammen, würden sie nicht sichtbar verbrennen, sondern wie in Flammen gehüllt wirken. Auch eine durchgängig zynische Kommentierung der Gewalt sei kein Bestandteil des Spiels. Hervorzuheben seien die sog. "environmental hits", die zwar eindrücklich aber nicht selbstzweckhaft in Szene gesetzt seien, da die Treffervisualisierung identisch zu den Folgen anderer Kampfhandlungen sei. Diese bildeten auch nicht den Schwerpunkt in den kämpferischen Auseinandersetzungen. Die im Spiel ausgeübte Gewalt werde weder als unproblematisch noch als gesellschaftlich normal dargestellt. Die dargestellte Subkultur der Triaden stelle kein Abbild der Normalität dar. Hier herrsche Gewalt als akzeptierte Handlungsoption, die jedoch stets Gegengewalt auslöse. Als unproblematisch erscheine sie nicht, auch durch die differenzierte Charakterisierung der Spielfigur P, der sein durchaus gewaltbetontes Handeln immer wieder reflektiere und in Frage stelle. Gewalt gegen Unbeteiligte sei im Spiel möglich, allerdings fordere das Spiel nicht dazu auf. Sei die Polizei in der Nähe, werde der Spielcharakter bei derartigen Attacken von ihr verfolgt. Im Rahmen der Missionen würden durch derartiges Verhalten Punkte im Cop-Meter abgezogen. Nach Auffassung des Prüfungsausschusses würden die Vergehen ausreichend sanktioniert. Das Setting spiele in der modernen Metropole I im chinesischen Mafiamilieu der Triaden. Mit der Steuerung des Spielcharakters P werde der Spieler Teil einer zwar konstruierten, aber glaubwürdigen und spannenden Geschichte. Das Handlungsumfeld sei weder nahe an der Lebenswirklichkeit Jugendlicher angesiedelt noch sei es jugendaffin. Der anfangs coole Protagonist P wandle sich im Verlauf des Spiels in einen Charakter, der menschliche Verluste erleide, von seinem Vorgesetzten verraten und schließlich brutal gefoltert werde und dabei fast zu Tode komme. Er zweifle immer mehr am Sinn seiner Undercover-Mission und gehe am Ende des Spiels eben nicht als strahlender Held hervor.

Unter dem 05.09.2012 beantragte das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend die Indizierung des Spiels in der EU-Version nach dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) bei der Beklagten. Zur Begründung wurde u.a. angegeben: Die Vorgehensweise von P sei von großer Rücksichtslosigkeit geprägt, da die Gegner sich mit Hilfe der Umgebung teils "regelrecht hinrichten" ließen. Das Spiel sei deshalb geeignet, eine sozial-ethisch desorientierende Wirkung auf Minderjährige auszuüben.

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (im Folgenden: Bundesprüfstelle) hat auf den Antrag am 11.10.2012 gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG mit Entscheidung Nr. ..., bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT vom 31.10.2012, im vereinfachten Verfahren durch ein 3er-Gremium einstimmig beschlossen, "'S" (EU-Version), PC DVD-ROM" werde in Teil B der Liste der jugendgefährdenden Medien eingetragen. Wegen der weiteren Einzelheiten wird auf die Begründung der Entscheidung Bezug genommen (...).

Die Bundesprüfstelle hat die Entscheidung unter dem 13.11.2012 gegenüber der Staatsanwaltschaft Hamburg angezeigt und die allgemeine Beschlagnahme des Spiels angeregt. Das daraufhin gegen den Geschäftsführer der F-GmbH eingeleitete Ermittlungsverfahren wurde im Februar 2014 nach § 170 Abs. 2 Strafgesetzbuch (StGB) eingestellt. Im Einstellungsvermerk heißt es u.a., dass sich die Angaben des Beschuldigten, lediglich die deutsche Version des Spiels zu vertreiben, gegenwärtig nicht widerlegen ließen. Dass diese Version, die von der USK gekennzeichnet sei, einen gewaltdarstellenden Inhalt besitze, sei nicht zu vermuten.

Die Klägerin beantragte unter dem 30.10.2012 die Entscheidung durch das 12er-Gremium.

Nachdem das 12er-Gremium in der 660. Sitzung vom 14.02.2013 entschied, die Entscheidung wegen einer als erforderlich angesehenen Abstimmung mit den Ständigen Vertretern bei der USK betreffend die verschiedenen Versionen des Spiels und diesbezüglicher vorangegangener Prüfungen zu vertagen, entschied das Gremium in der 664. Sitzung vom 06.06.2013 mit Entscheidung Nr. ..., dass das PC-Spiel ""S", EU-Version, PC DVD-ROM" in Teil B der Liste der jugendgefährdenden Medien verbleibe. Die Entscheidung wurde der Klägerin am 25.07.2013 über ihre Prozessbevollmächtigten zugestellt. In der Begründung der Entscheidung wurde im Wesentlichen ausgeführt:

Zunächst stünde § 18 Abs. 8 Satz 1 JuSchG einer Indizierung nicht entgegen, da es sich bei der vorliegenden Spielfassung nicht um eine Fassung handle, die ein Alterskennzeichen erhalten habe.

Das 12er-Gremium stufte sowohl die "environmental moves" selbst als auch in Kombination mit weiteren Gewaltdarstellungen des Spiels in den "Beat"em Up"- und "Shooter"-Sequenzen als jugendgefährdend ein. Das Spiel sei geeignet, Kinder und Jugendliche sozioethisch zu desorientieren. Gewalt- und Tötungshandlungen gegen menschlich gestaltete Gegner prägten das Spielgeschehen; Mord- und Metzelszenen seien selbstzweckhaft und detailliert dargestellt. Alternative Spielelemente, die geeignet wären, die spielimmanente Gewaltlastigkeit zu relativieren, seien hingegen nicht erkennbar.

Zudem würden die Gewalttaten des Protagonisten, der eigentlich die positive Identifikationsfigur darstellen sollte, im Spiel insgesamt legitimiert und als aus der jeweiligen Situation heraus gerechtfertigt dargestellt. Dass P's Kontaktmann bei der Polizei ihn hin und wieder ermahne, sich an die Gesetze zu halten, stelle aus Sicht des Gremiums kein wirkliches Gegengewicht zu P's sonstigem brutalen und rücksichtslosen Vorgehen dar. Die drastischen und detaillierten Gewalthandlungen sehe das Gremium als rein selbstzweckhaft an, da sie in ihrer Häufigkeit, Dauer und in ihrer Intensität jeglichen mit der Spielhandlung verbundenen erzählerischen Sinn zur Auflösung brächten und als eigenständiges Spielelement verblieben. Sowohl in den "Beat"em Up"-Sequenzen, als auch in den "Shooter"-Sequenzen seien Elemente enthalten, mit denen in erheblichem Maße eine sozial-ethisch desorientierende Wirkung einherginge. Erschwerend komme hinzu, dass das Spielsetting als sehr realitätsnah und zudem auch als jugendaffin einzustufen sei. Zum einen seien die Missionen in einer realen Stadt (I) angesiedelt, die sehr authentisch präsentiert werde, und zum anderen seien Kampfkünste ("Martial Arts"), wie sie P in den Beat"em Up"-Sequenzen einsetze, gerade bei Jugendlichen sehr beliebt. Dass die Handlung im Triaden-Milieu I angesiedelt sei, führe nicht dazu, dass diese Lebenswelt von jugendlichen Spielern nur distanziert wahrgenommen und als fremd empfunden werde. Auch deutsche Medien wie der Tagesspiegel hätten sich - so im Artikel vom 06.02.2007 - mit in Deutschland agierenden Triaden befasst. Ferner könnten gerade das kriminelle Milieu und das "Gangster-Leben" auf Jugendliche mit Gewalterfahrung oder -gewöhnung einen besonderen Reiz ausüben. Ein weiterer Grund sei der Umstand, dass Zivilisten außerhalb der Missionen, soweit sich keine Polizisten in der Nähe aufhielten, sanktionslos angegriffen und schwer verletzt werden könnten.

Es sei berücksichtigt worden, dass das Spiel neben den Gewaltsequenzen eine Vielzahl an weiteren möglichen Aktivitäten wie Autorennen und Karaoke-Singen aufweise. Letztlich überlagerten die Gewalthandlungen all diese Elemente und dominierten das Spiel insgesamt, gerade auch weil sie von der Story vorgegeben würden. Der Gewissenskonflikt P's, den die Gespräche mit seinem Kontaktmann der Polizei wiederholt deutlich machten, komme in den Missionen selbst in keiner Weise zum Tragen, da P ohne zu zögern weiterhin drastische "environmental moves" einsetze. Es hätte auch kein die Belange des Jugendschutzes überwiegender Kunstgrad festgestellt werden können. Auch ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 18 Abs. 4 JuSchG läge nicht vor.

Der Inhalt des Spiels erfülle darüber hinaus den Tatbestand der Gewaltverherrlichung nach § 131 StGB und sei damit gemäß § 15 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG schwer jugendgefährdend. Die gezeigten Gewalttätigkeiten seien sowohl als grausam als auch als unmenschlich einzustufen, da sie eine unbarmherzige, rücksichtslose Gesinnung des Protagonisten erkennen ließen und den Opfern schlimmste Schmerzen zufügten (P drücke Köpfe der Gegner in glühende Kohlen, in die offene Tür eines Schmelzofens oder in eine Kreissäge). Die Ausführung der jeweiligen Verletzungshandlung werde detailliert dargeboten und nicht nur kurz visualisiert. Den Spezialmanövern und ihren Auswirkungen auf das jeweilige Opfer werde ausführlich Raum geboten, auch wenn theoretisch immer eine Darstellung denkbar sei, die noch längeres Verweilen auf einer ausufernden Gewalthandlung beinhalte.

Die im Spiel in großer Anzahl und Intensität enthaltenen, vom Gremium als selbstzweckhaft eingestuften Kampfsequenzen seien auch gewaltverharmlosend. Die Opfer der Gewaltattacken P's erschienen entpersonalisiert oder würden, wenn sie eine Charakterisierung durch die Handlung erführen, durchweg negativ dargestellt, so dass dem Spieler ihr Schicksal gleichgültig sei und Empathie keinen Raum habe. Die Gewaltdarstellung erfolge beiläufig und emotionsneutral.

Es sei auch die Tatbestandsvariante der Gewaltverherrlichung erfüllt, die voraussetze, dass grausame und unmenschliche Gewalttätigkeiten in einer Weise geschildert würden, die deren Berührung als etwas Großartiges, Imponierendes oder Heldenhaftes ausdrücke. Die "environmental moves" stellten den jeweiligen Höhepunkt der im Spiel zahlreich vorhandenen Gewaltszenen dar. Die Anwendung einer solchen Aktion lasse zudem das sog. Triade-Meter ansteigen, das die eigenen Fähigkeiten verbessere. Die Präsentation der Szenen erfolge in einer Art und Weise, die dem Spieler und jedem Betrachter den Eindruck vermittele, dass auf das Auslösen dieser Manövermöglichkeit besonders hinzuwirken sei und die erfolgreiche Ausführung eine großartige Aktion darstelle.

Es sei auch der Tatbestand der Darstellung des Grausamen oder Unmenschlichen des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise erfüllt. Die aufgezeigten, das Spiel insgesamt prägenden Szenen stellten bereits einzeln und erst recht in ihrer Häufung eine Menschenwürde verletzende Darstellung dar. Der Protagonist agiere dabei mit diversen Waffen oder Gegenständen sowie unter Zuhilfenahme der Umgebung. Er gebe sich wiederholt nicht damit zufrieden, seine Gegner effektiv und schnell kampfunfähig zu machen oder auszuschalten, sondern wende Methoden an, die eine tiefgehende Missachtung des Menschseins des Gegners ausdrückten. P setze etwa seine Gegner in Brand, zerquetsche sie in Rollläden, Autotüren oder Fallgittern, schmettere ihre Köpfe gegen die Wand, trete auf ihren am Boden liegenden Kopf oder drücke sie in eine Kreissäge. Das Ausmaß der Gewaltdarstellung erreiche dabei an Intensität und Detailliertheit ein spielerisches Zelebrieren von Gewalt, wie sie durch keinen Zweck gerechtfertigt sei und sich somit über jede künstlerisch intendierte Absicht erhebe. In diesen, das Spiel dominierenden Szenen trete eine in äußerstem Maße menschenverachtende Haltung zu Tage. Der Betrachter werde zur bejahenden Anteilnahme an den Vorgängen angeregt.

Die Klägerin hat am 21.08.2013 Klage erhoben.

Sie macht mit ihrer Klage geltend, die Indizierungsentscheidung sei rechtswidrig, die Bundesprüfstelle habe das streitgegenständliche Spiel nicht in Teil B der Liste jugendgefährdender Medien aufnehmen dürfen. Zur Begründung führt sie im Wesentlichen aus:

Zunächst verstoße die Indizierung gegen § 18 Abs. 8 Satz 1 JuSchG. Die Vorschrift sei dahingehend auszulegen, dass eine Indizierungsentscheidung grundsätzlich nicht auf Inhalte gestützt werden könne, die auf einem bereits gekennzeichneten Medium enthalten seien. Vielmehr seien solche Inhalte auszuklammern, es sei denn eine Gesamtwürdigung ergebe, dass in der gekennzeichneten Fassung enthaltene Inhalte in Verbindung mit neuen, dort nicht enthaltenen Inhalten einen anderen Sinngehalt aufweisen würden. Dies entspreche auch der ansonsten üblichen Praxis der Bundesprüfstelle. So habe diese in der Entscheidung Nr. ... vom 14.02.2013 beispielsweise ausgeführt, dass das 12er-Gremium diejenigen Spielbestandteile, die sich auch in der altersgekennzeichneten Version fänden, nicht zur Grundlage seiner Entscheidung über eine Jugendgefährdung gemacht habe, da mit der Kennzeichenvergabe seitens der Obersten Landesjugendbehörde bereits verbindlich festgestellt worden sei, dass diesbezüglich eine sozialetische Desorientierung nicht gegeben sei. Das Gremium weise jedoch darauf hin, dass in Einzelfällen das Zusammenspiel von in einer altersgekennzeichneten Fassung enthaltenen Spielbestandteilen mit neu hinzutretenden Spielelementen durchaus zur Feststellung einer Jugendgefährdung führen könne. Ein solcher Ausnahmefall sei vorliegend nicht begründet worden. Vielmehr sei zur Begründung der angegriffenen Entscheidung ohne Weiteres und zum Teil ausschließlich auf Inhalte und Strukturmerkmale des Spiels abgestellt worden, die in der gekennzeichneten Fassung ("German Cut") identisch enthalten seien.

Ferner sei Voraussetzung der Aufnahme in Listenteil B, dass das Medium einen der in § 18 Abs. 2 Nr. 2 JuSchG näher bezeichneten strafrechtlich relevanten Inhalte aufweise. Die Einschätzung der Bundesprüfstelle, der Inhalt des Mediums verwirkliche den Tatbestand der Gewaltdarstellung gemäß § 131 StGB, sei unzutreffend. Insoweit sei bereits die Begründung nicht hinreichend und nicht nachvollziehbar. Die Einschätzung sei auch in der Sache unzutreffend. Die dargestellten, von der USK-Fassung abweichenden, gewalthaltigen Handlungen seien weder grausam, noch sonst unmenschlich. Das Tatbestandsmerkmal "grausam" sei nicht erfüllt, wenn - wie hier - die Gewalttätigkeit nicht in allen Details ihrer Ausführung und nicht besonders lang gezeigt werde. Dies gelte vor allem dann, wenn die Gewalt nur als Mittel zum Zweck diene, selbst im Spiel zu bleiben und an der weiteren Handlung teilnehmen zu können, z.B. wenn der Spieler reaktionsschnell mehrere angreifende Figuren "ausschalten" müsse und ausschließlich die dazu erforderliche Verletzungs- und Tötungshandlung kurz visualisiert würden. Das Tatbestandsmerkmal "sonst unmenschlich" setze voraus, dass es dem Täter erkennbar Vergnügen bereite, völlig bedenkenlos und kaltblütig Menschen zu misshandeln oder zu töten. Daraus folge, dass aus den Gewalthandlungen selbst eine entsprechende Gesinnung der Spielfigur deutlich werden müsse. Eine eventuell vorhandene Detailliertheit, Variantenreichtum oder auch ausgefallene Tötungshandlungen reichten hier nicht aus, wenn sie nicht gleichzeitig die menschenverachtende, rücksichtslose, rohe oder unbarmherzige Gesinnung

der Spielfigur transportierten. Daher sei das Tatbestandsmerkmal auch nicht erfüllt bei Gewalttaten, die aus einer vor dem Handlungshintergrund wenigstens noch einigermaßen nachvollziehbaren Motivation heraus begangen würden. Es sei insoweit zum einen zu berücksichtigen, dass die "environmental moves" ausschließlich in besonderen Spielsituationen möglich seien. Entweder sehe sich der Spieler einer Überzahl von gegnerischen Angreifern ausgesetzt oder schaffe es mit deren Hilfe, sich aus einer äußerst bedrohlichen Situation zu befreien. Im Hinblick auf die Gesinnung der Hauptfigur spiele es eine wichtige Rolle, dass P eine persönliche und durchaus emotionale Beziehung zu der von ihm unterwanderten und bekämpften Triade habe, da diese Organisation für den Drogentod seiner Schwester verantwortlich sei. Dieser Umstand mache die Kompromisslosigkeit, mit der sich der Protagonist in Situationen zur Wehr setze, in denen er von mehreren Gegnern angegriffen oder sogar gefoltert werde, um einiges nachvollziehbarer. Gegen die Annahme des Gremium spreche auch, dass das Handeln der Spielfigur P immer wieder in Besprechungen mit seinem Kontaktmann bei der Polizei reflektiert werde und dieser ihn permanent ermahne, seine Mission im Rahmen der Gesetze zu erfüllen. Dass dies dem Spieler aufgrund der Gegebenheiten der kriminellen Organisation nicht immer möglich sei, werde an keiner Stelle durch positive Kommentare als wünschenswert oder in sonstiger Weise positiv dargestellt. Vielmehr führe dieser Widerspruch auch zu einem inneren Konflikt bei der Hauptfigur, der an zahlreichen Stellen des Spiels durch Kommentare, Unterhaltungen und Videosequenzen zum Ausdruck gebracht werde. Mangels grausamer oder sonst unmenschlicher Gewaltdarstellung käme es auf die weiteren Voraussetzungen nicht mehr an. Ungeachtet dessen, lägen auch diese nicht vor. Für das Merkmal der Gewaltverherrlichung fehle es an einer übertriebenen Befürwortung der Gewalttätigkeiten. Die Durchführung der "environmental moves" werde weder von positiven Kommentaren der Spielfigur oder anderer Beteiligten begleitet, noch ergäben sich aus der grafischen oder der akustischen Darstellung irgendwelche Anzeichen dafür, dass diese Gewaltanwendungen als besonders positiv empfunden werden sollten. Vielmehr würden diese Handlungen völlig wertfrei und ohne große Hervorhebung durchgeführt. Die rote Markierung weise lediglich - wie auch an anderen Stellen - auf relevante oder wichtige Aspekte des aktuellen Spielgeschehens hin. Die Gewaltdarstellungen würden auch zu keinem Zeitpunkt und in keiner Spielsituation als vorbildlich dargestellt. Letztlich stünden sämtliche Gewalthandlungen im Kontext der organisierten Kriminalität, die der Spieler bekämpfe. Das verfahrensgegenständliche Spiel sei auch nicht gewaltverharmlosend. Hierfür sei es nicht ausreichend, dass es sich um eine neutrale Schilderung handle, die lediglich keine Missbilligung zum Ausdruck bringe. Vielmehr bedürfe es einer wertenden Darstellung, die über die bloße Wiedergabe hinausgehe und darin bestehe, dass der Schilderung eine für den unbefangenen Betrachter erkennbare Tendenz zur Verneinung oder zumindest zum Herunterspielen der Verwerflichkeit brutaler oder unmenschlicher Gewalttätigkeiten zugrunde liege. Vorliegend fehle der Darstellung der gewalttätigen Inhalte jegliche wertende Aussage. Die Darstellung erfolge völlig wertfrei. Aufgrund der situationsbedingten Schnelligkeit der Darstellung bliebe überhaupt keine Zeit für eine solche wertende Aussage transportierende Hilfsmittel. Die diesbezügliche Begründung der Bundesprüfstelle überzeuge auch aus dem Grunde nicht, dass es ihr zufolge im Sinne jugendschutz- und strafrechtlicher Normen als weniger bedenklich eingestuft werden müsste, wenn der Spieler Gewalt gegen positiv charakterisierte Personen ausübte. Gleichermäßen sei die "Selbstzweckhaftigkeit" bestimmter Szenen nicht geeignet, die Einschätzung der Strafbarkeit zu begründen. Dies ergebe sich zwingend aus einer historisch-systematischen Auslegung des § 18 Abs. 2 Nr. 2, Nr. 3a JuSchG. Mit der nachträglichen Einfügung der "besonders realistischen, grausamen und reißerischen Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt" als eigenständigen Tatbestand der schweren Jugendgefährdung habe der Gesetzgeber zum Ausdruck gebracht, dass diese Elemente für sich genommen nicht ausreichen, um den Tatbestand des § 131 StGB zu verwirklichen. Es läge auch keine Darstellung in einer die Menschenwürde verletzenden Weise vor. Im Spiel seien weder detaillierte Verletzungsfolgen oder sonstige Auswirkungen der Gewalt zu erkennen, noch beschäftige sich die Darstellung ausführlicher (in optischer wie in zeitlicher Hinsicht) mit der gegnerischen Figur und den Folgen des Kampfes als dies für die Fortführung der Mission erforderlich wäre. Die Darstellungen seien daher vollkommen ungeeignet, einen besonderen Nervenkitzel, genüsslichen Horror oder sadistisches Vergnügen zu bereiten.

Die Klägerin macht ferner das Gutachten des Prof. Dr. A vom 11.11.2013 zum Inhalt ihres Vortrags. Insoweit wird auf ... Bezug genommen.

Nachdem die Beklagte mit Entscheidung Nr. ... vom 10.03.2014 der Bundesprüfstelle durch Einzelentscheidung, bekannt gemacht am 31.03.2014, festgestellt hat, dass das Spiel ""S" UK-Version Xbox 360" im Wesentlichen inhaltsgleich zum streitgegenständlichen PC-Spiel und daher ebenfalls in Teil B der Liste jugendgefährdender Medien einzutragen sei, hat die Klägerin am 05.04.2014 ihre Klage erweitert. Sie macht diesbezüglich geltend: Die wegen § 15 Abs. 3 JuSchG nicht erforderliche und daher höchstens klarstellend mögliche Listenaufnahme könne keinen Bestand haben, wenn die Indizierung des Bezugswerks weg falle.

Die Klägerin beantragt zuletzt,

1. die Entscheidung Nr. ... der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien vom 06.06.2013 aufzuheben,
2. die Entscheidung Nr. ... der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien vom 10.03.2014 aufzuheben.

Die Beklagte beantragt,

die Klage abzuweisen.

Sie verteidigt die angefochtenen Entscheidungen und führt ergänzend aus:

Die Sperrwirkung nach § 18 Abs. 8 JuSchG greife erst dann ein, wenn eine Kennzeichnung nach § 14 Abs. 2 Nr. 1 - 5 JuSchG stattgefunden habe. Eine Sperrwirkung für die Heranziehung bestimmter Spielelemente des gekennzeichneten Mediums kenne das Gesetz nicht. Insoweit scheide mangels Regelungslücke und Vergleichbarkeit auch eine Analogie aus. Die Tötungen durch "environmental moves" im Gesamtkontext des Spiels belegten ausgehend von der anerkannten Auslegung der gesetzlichen Merkmale eine Gewaltverherrlichung, eine Gewaltverharmlosung sowie eine die Menschenwürde verletzende Darstellung eines grausamen oder unmenschlichen Vorgangs im Sinne von § 131 StGB. Die Klägerin könne sich insbesondere nicht darauf berufen, dass die Gewalthandlungen in einen bestimmten Auftrag eingebettet seien, dessen Sinn sich aus dem Gesamtgeschehen ergebe. Das würde nichts daran ändern, dass die geschilderten Gewalthandlungen über das für das Spielgeschehen Notwendige hinausgingen, was das Merkmal der Unmenschlichkeit belege. Die Klägerin verkenne ferner, dass dem Gesetzgeber daran gelegen sei, auch den Fall der beiläufigen, emotionsneutralen Schilderung von grausamen oder sonst unmenschlichen Gewalttätigkeiten zu erfassen. Die Schlussfolgerungen des Privatgutachtens überzeugten nicht.

Die Wertung der (einfachen) Jugendgefährdung sei von der Klägerin erst gar nicht in Zweifel gezogen worden.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Gerichtsakte und der von der Beklagten beigezogenen Verwaltungsvorgänge sowie auf das von den Beteiligten zu den Akten gereichte Bildmaterial (...) Bezug genommen.

### **Entscheidungsgründe**

Die zulässige Klage ist insgesamt begründet.

Die Eintragung bzw. der Verbleib des Spiels ""S", EU-Version, PC DVD-ROM" sowie des Spiels ""S" UK-Version Xbox 360" in Teil B der Liste der jugendgefährdenden Medien ist rechtswidrig und verletzt die Klägerin in ihren Rechten (§ 113 Abs. 1 Satz 1 Verwaltungsgerichtsordnung - VwGO).

Gemäß § 18 Abs. 1 Satz 1, Abs. 2 Nr. 2 JuSchG sind in Teil B (Öffentliche Liste der Trägermedien mit absolutem Verbreitungsverbot) Trägermedien aufzunehmen, die nach Einschätzung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien einen in §§ 86, 130, 130a, 131, 184a, 184b oder 184c StGB bezeichneten Inhalt haben, soweit sie nicht Teil D zuzuordnen sind.

Diese Voraussetzungen sind für das Spiel ""S", EU-Version, PC DVD-ROM" nicht erfüllt.

Der Einschätzung der Bundesprüfstelle, das Spiel habe einen strafrechtlich relevanten Inhalt, kann jedoch nicht die Vorschrift des § 18 Abs. 8 JuSchG entgegengehalten werden. Nach dieser Vorschrift findet für Medien, die nach § 14 Abs. 2 Nr. 1 bis 5 JuSchG - durch eine oberste Landesbehörde oder eine Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle - gekennzeichnet sind, eine Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien nicht statt. Das

streitgegenständliche Spiel ""S", EU-Version, PC DVD-ROM" ist - was zwischen den Beteiligten auch nicht in Streit steht - nicht mit einer entsprechenden Kennzeichnung versehen.

Es begründet keine Sperrwirkung oder Einschränkung der Prüfkompetenz der Bundesprüfstelle, dass eine andere Version des Spiels ("S" - German Cut) mit der Kennzeichnung "Keine Jugendfreigabe" versehen ist. Für eine solche teilweise Sperrwirkung fehlt es an einem hinreichenden Anknüpfungspunkt in der gesetzlichen Regelung. Die Bundesprüfstelle kann sich jedoch hinsichtlich der Teile eines Mediums, die identisch auf einer gekennzeichneten Version vorhanden sind, auf die Einschätzungen der Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle bzw. der obersten Landesbehörde beziehen. Will sie hinsichtlich dieser Teile von der Einschätzung der Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle bzw. der obersten Landesbehörde abweichen, dürfte die abweichende Einschätzung der Bundesprüfstelle besonders zu begründen sein. Ob die Beklagte dem vorliegend ausreichend Rechnung getragen hat oder ihre Begründung - wie die Klägerin geltend macht - defizitär ist, ist vorliegend nicht entscheidungserheblich, da die - hier allein entscheidende Frage - des strafrechtlich relevanten Inhalts der vollständigen gerichtlichen Kontrolle unterliegt und nicht von der Begründungstiefe der Einschätzung der Bundesprüfstelle abhängt.

Einen strafrechtlich relevanten Inhalt, der eine Eintragung in den Teil B der Liste jugendgefährdender Medien begründen könnte, besitzt das Spiel ""S", EU-Version, PC DVD-ROM" nicht. Insbesondere liegt hierin keine Gewaltdarstellung im Sinne von § 131 StGB.

Ein in § 131 StGB bezeichneter Inhalt ist gegeben bei einem Trägermedium, das grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildert, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt.

Unter einer Gewalttätigkeit im Sinne von § 131 StGB ist ein aggressives, aktives Tun zu verstehen, durch das unter Einsatz oder Inangsetzen physischer Kraft unmittelbar oder mittelbar auf den Körper eines Menschen in einer dessen leibliche oder seelische Unversehrtheit beeinträchtigenden oder konkret gefährdenden Weise eingewirkt wird.

Vgl. Bundesverfassungsgericht (BVerfG), Beschluss vom 20.10.1992 - 1 BvR 698/89 -, juris, Rn. 104 (m.w.N.); Fischer, Strafgesetzbuch mit Nebengesetzen, 61. Auflage 2014, § 131 StGB, Rn. 5.

Grausam ist eine Handlung nach der in der Rechtsprechung und strafrechtlichen Literatur anerkannten Definition, wenn sie unter Zufügung besonderer Schmerzen oder Qualen körperlicher oder seelischer Art ausgeführt wird und außerdem eine brutale, unbarmherzige Haltung desjenigen erkennen lässt, der sie begeht.

Vgl. BVerfG, Beschluss vom 20.10.1992 - 1 BvR 698/89 -, juris, Rn. 102; Lenckner/Sternberg-Lieben in Schönke/Schröder, Strafgesetzbuch, 77. Auflage 2006, § 131 StGB, Rn. 7.

Das Tatbestandsmerkmal "unmenschlich" soll zum Ausdruck bringen, dass mit menschenverachtender, rücksichtsloser, roher oder unbarmherziger Gesinnung gehandelt wird, so etwa, weil es dem Täter Vergnügen bereitet, völlig bedenkenlos und kaltblütig Menschen zu misshandeln oder zu töten.

Vgl. BVerfG, Beschluss vom 20.10.1992 - 1 BvR 698/89 -, juris, Rn. 103 (m.w.N.). Diese Gewalttätigkeiten müssen geschildert werden, d.h. unmittelbar optisch und/oder akustisch wiedergegeben oder durch einen Bericht vermittelt werden. Gerade das Grausame bzw. Unmenschliche des Vorgangs muss - für den durchschnittlichen Leser, Betrachter usw. - erkennbar den wesentlichen Inhalt der Schilderung ausmachen.

Vgl. Lenckner/Sternberg-Lieben, a.a.O., Rn. 8; Fischer, a.a.O., Rn. 8; Beschlussempfehlung und Bericht des Ausschusses für Jugend, Familie und Gesundheit vom 30.11.1984, BT-Drs. 10/2546, S. 22.

Als nicht ausreichend wird daher eine derart distanzierte oder verfremdete Gewaltdarstellung angesehen, in der das Grausame oder Unmenschliche nicht mehr ohne Weiteres erkennbar ist.

Vgl. Lenckner/Sternberg-Lieben, a.a.O., Rn. 8.

§ 131 StGB setzt weiter voraus, dass die Gewalttätigkeiten durch die Art und Weise der Darstellung eine besondere Sinngabung erfahren. Die Schilderung einer grausamen oder sonst unmenschlichen Gewalttätigkeit gegen Menschen muss in einer Art erfolgen, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt.

Von einer Verherrlichung solcher Gewalttätigkeiten ist bei einer Berührung als etwas Großartiges, Imponierendes oder Heldenhaftes auszugehen. Dies ist nicht bei jeder "bloß" positiven Bewertung von Gewalt gegeben. Vielmehr bedarf es einer Übersteigerung der positiven Sinngebung von Gewalttätigkeiten dergestalt, dass diese als herausragend, heldenhaft und gerade "herrlich" interpretiert wird. Dabei kommt es nicht auf die Absicht des Verfassers, sondern auf den Verständnishorizont durchschnittlich verständiger Rezipienten an.

Vgl. Fischer, a.a.O., Rn. 9; Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, 5. Auflage 2011, § 131 StGB, Rn. 20.

Eine Gewaltverharmlosung ist anzunehmen, wenn die gezeigten Gewalttaten im gesamten Darstellungszusammenhang und aus Sicht eines verständigen, unvoreingenommenen Betrachters als nicht verwerfliche Form menschlichen Verhaltens oder akzeptables Mittel zur Konfliktlösung dargestellt werden.

Vgl. OLG Koblenz, Beschluss vom 18.06.1997 - 1 Ws 196/97 -, NStZ 1998, 40 (41); Liesching/Schuster, a.a.O., Rn. 22; Schriftlicher Bericht des Sonderausschusses für die Strafrechtsreform vom 14.06.1972, BT-Drs. VI/3521, S. 7.

Dem Begriff der Verharmlosung ist genau wie dem Begriff der Verherrlichung eine wertende Aussage immanent, die über eine bloße Wiedergabe - ungeachtet ihrer Detailgenauigkeit - hinausgeht. "Neutrale" Gewaltdarstellungen, denen ein wertender Charakter fehlt, erfüllen die tatbestandlichen Voraussetzungen daher nicht. Für die Annahme einer verharmlosenden Darstellung ist es daher beispielsweise nicht ausreichend, dass der Schilderung der missbilligende oder mahnende Charakter fehlt,

vgl. Liesching/Schuster, a.a.O., Rn. 22.

Daher ist auch den Wertungen in Beschlussempfehlung und Bericht des Ausschusses für Jugend, Familie und Gesundheit vom 30.11.1984 nicht zu folgen, wonach hierunter auch die "beiläufige", "emotionsneutrale" Schilderung von grausamen oder sonst unmenschlichen Gewalttaten ohne ein "Herunterspielen" zählen, sofern dies als "selbstzweckhaft" anzusehen sein soll.

Vgl. BT-Drs. 10/2546, S. 22; kritisch hierzu auch: Lenckner/Sternberg-Lieben, a.a.O., Rn. 9; Liesching/Schuster, a.a.O., Rn. 21 (m.w.N.).

Zur Darstellung in einer die Menschenwürde verletzenden Weise hat das Bundesverfassungsgericht ausgeführt:

"Darin erschöpft sich jedoch der erkennbare Sinn der Vorschrift nicht. Vielmehr ergibt sich aus deren Wortlaut und systematischem Zusammenhang, dass sie vor allem auch Fälle erfassen soll, in denen die Schilderung des Grausamen und Unmenschlichen eines Vorgangs darauf angelegt ist, beim Betrachter eine Einstellung zu erzeugen oder zu verstärken, die den fundamentalen Wert- und Achtungsanspruch leugnet, der jedem Menschen zukommt. Das geschieht insbesondere dann, wenn grausame oder sonstwie unmenschliche Vorgänge gezeigt werden, um beim Betrachter ein sadistisches Vergnügen an dem Geschehen zu vermitteln, oder um Personen oder Gruppen als menschenunwert erscheinen zu lassen. Eine solche Tendenz schließt die Vorstellung von der Verfügbarkeit des Menschen als bloßes Objekt ein, mit dem nach Belieben verfahren werden kann. Deshalb kann auch eine menschenverachtende Darstellung rein fiktiver Vorgänge das Gebot zur Achtung der Würde des Menschen verletzen. Sie ist zudem geeignet, einer allgemeinen Verrohung Vorschub zu leisten, den Respekt vor der Würde des Mitmenschen beim Betrachter zu mindern und so auch die Gefahr konkreter Verletzungen dieses Rechtsguts zu erhöhen."

Beschluss vom 20.10.1992 - 1 BvR 698/89 -, juris, Rn. 109.

Nach Beschlussempfehlung und Bericht des Ausschusses für Jugend, Familie und Gesundheit vom 30.11.1984 sind hierunter "exzessive Schilderungen von Gewalttätigkeiten zu verstehen, die u.a. gekennzeichnet sind durch das Darstellen von Gewalttätigkeiten in allen Einzelheiten, z.B. das (nicht nur) genüssliche Verharren auf einem leidverzerrten Gesicht oder den aus einem aufgeschlitzten Bauch herausquellenden Gedärmen",

BT-Drs. 10/2546, S. 23.

Gemessen daran ist vorliegend keine Gewaltdarstellung im Sinne von § 131 StGB gegeben. Den Darstellungen der Gewalttätigkeiten im Spiel ""S", EU-Version, PC DVD-ROM" fehlt es jedenfalls an der erforderlichen besonderen Sinngebung.



Bei den Gewalttätigkeiten, auf die die Beklagte sich im Besonderen stützt wie z.B. das Drücken des Kopfes in eine Kreissäge oder einen Schmelzofen, handelt es sich grundsätzlich um grausame Tötungs- oder Verletzungshandlungen.

Diese Szenen werden im Spiel wie folgt dargestellt:

Die Szenen, in denen der Spieler die Möglichkeit hat, den Kopf des Gegners in eine Kreissäge zu halten, werden ausschließlich aus einer rückwärtigen oder einer seitlichen Perspektive gezeigt. Die Körper des Spielers und seiner jeweiligen Opfer werden ganz oder jedenfalls größtenteils gezeigt, wobei der Blickwinkel so gewählt ist, dass von dem Spieler im Wesentlichen der Rücken zu sehen ist. Sein Gesicht ist allenfalls teilweise von der Seite zu erkennen. Ein besonderer Gesichtsausdruck ist nicht zu erkennen. Von dem jeweiligen Opfer sind ebenfalls im Wesentlichen der Rücken und der Hinterkopf zu sehen. Nahansichten gibt es in den Szenen nicht. Aus der gezeigten Perspektive ist zu sehen, dass ein Kopf in eine Kreissäge gedrückt wird. Dies wird optisch untermalt durch nach allen Seiten spritzendes Blut. Weitere Verletzungsfolgen werden nicht gezeigt. Akustisch untermalt wird die Szene durch das Geräusch der Kreissäge und mehrere kurze Laute des Opfers. Die Situation ist nach wenigen Sekunden beendet, der Spieler wendet sich einem anderen Kampfgeschehen zu, die Bildführung folgt ihm. Das Opfer wird nicht weiter gezeigt. Der Spieler erhält für einen solchen Umgebungsangriff 20 Punkte.

Die Szenen, in denen der Spieler die Möglichkeit hat, den Kopf des Gegners in einen Schmelzofen zu halten, werden in entsprechender Weise dargestellt. Der Spieler und das Opfer sind rückwärtig, die Spielfigur allenfalls seitlich zu erkennen. Die Gesichter der Opfer sind nicht zu sehen. Das Opfer stößt in der Regel mehrere kurze Laute oder Schreie aus und geht schließlich zu Boden. Es ist diffus von Flammen umhüllt oder nimmt schemenhaft eine schwärzliche Verfärbung an. Die Verletzungsfolgen werden nicht weitergehend dargestellt. Die Situation ist abermals nach wenigen Sekunden beendet. Für diesen Umgebungsangriff erhält der Spieler ebenfalls 20 Punkte.

Die von der Beklagten in der Begründung zu ihrer Einschätzung des strafrechtlich relevanten Inhalts weiter aufgeführten Beispiele werden auf vergleichbare Weise dargestellt. Eine hiervon in Länge, Detail oder sonst in relevantem Maße abweichende Darstellung einer Gewalthandlung ist dem vorgelegten Bildmaterial nicht zu entnehmen.

Die in dieser Art und Weise geschilderten Gewalthandlungen erfüllen die tatbestandlichen Voraussetzungen des § 131 StGB nicht. Offen bleiben kann, ob es insoweit schon an einer Darstellung des Grausamen oder sonst Unmenschlichen fehlt, weil die Schilderung jeweils nur kurz, aus einer entfernteren Perspektive und ohne weitergehende Details erfolgt. Jedenfalls fehlt es bei dieser Art und Weise der Schilderung an der besonderen Sinngebung im Sinne einer Verherrlichung, Verharmlosung oder Verletzung der Menschenwürde.

Die Begründung der Bundesprüfstelle trägt die Annahme einer Gewaltverherrlichung nicht. Auf das Erlangen von Triaden-Punkten und die rote Umrandung der Umgebung, die auf die Möglichkeit des Umgebungsangriffs hindeutet, kann die dahingehende Annahme nicht gestützt werden. Das Erlangen von Punkten ist ein normaler und kein herausragender Teil des Spielablaufs. Auch die Höhe der zu erreichenden Punkte durch die grausamen Tötungs- und Verletzungshandlungen ragt nicht besonders heraus. So erhält der Spieler für das Werfen eines Opfers in eine Kiste gleichermaßen 20 Punkte. Für einen Nahkampfangriff ohne Waffen, bei dem der Gegner zu Boden geht, erhält der Spieler abhängig von der Ausführung mitunter über 100 Punkte. Auch die rote Umrandung der Gegenstände ist keine Besonderheit des Spielgeschehens, da mit einer roten Umrandung beispielsweise auch Gegner in der Nähe der Hauptfigur versehen werden, die unmittelbar vor einem Angriff auf den Spieler stehen.

Es ist auch sonst keine besondere Bewertung in der Darstellung dieser Gewalttätigkeiten ersichtlich. Die Sequenzen mit den "environmental moves" werden in ihrer Darstellung nicht vom übrigen Spielgeschehen besonders hervorgehoben. Es erfolgt keine besondere akustische Untermalung; auch Ermunterungen, Lob oder sonstige Bestärkungen des Spielers werden nicht ausgesprochen. Vielmehr beschränkt sich die Schilderung auf die Darstellung der Gewalttätigkeit, ohne dass ihr eine sinngebende, wertende Komponente beizumessen wäre.

Gleichermaßen ist das Merkmal der gewaltverharmlosenden Darstellung abzulehnen. Die besonderen, grausamen Kampfsequenzen werden innerhalb der Szenen ohne eine besondere Sinngebung, mithin "neutral" dargestellt. Eine besondere Bewertung im Sinne einer Gewaltverharmlosung erfahren sie auch nicht aus dem Gesamtzusammenhang. Da das Spielgeschehen im Mafiamilieu I. angesiedelt ist und die Gewaltspitzen - ebenso wie die übrigen Kampfhandlungen - überwiegend zwischen verfeindeten Gruppierungen innerhalb dieses Milieus statt-

finden, erfährt die Gewaltdarstellung bei verständiger Betrachtung keine Bewertung als normales, nicht verwerfliches menschliches Handeln oder ein akzeptables Mittel der Konfliktlösung in der Gesellschaft.

Der Vorgang wird auch nicht in einer die Menschenwürde verletzenden Weise dargestellt. Hierfür fehlt es gerade an einer exzessiven Schilderung der Gewalt in allen Einzelheiten. Ein "sadistisches Vergnügen" wird durch die Kürze und detailarme Darstellung der Gewalthandlung und insbesondere der Folgen dieser nicht vermittelt. Auch ein "genüssliches Verharren" etwa auf einem leidensverzerrten Gesicht oder den Folgen einer Verletzung wird nicht geboten: Die Gesichter der Opfer der "environmental moves" werden nicht gezeigt; Verletzungsfolgen, die einem "aufgeschlitzten Bauch mit herausquellenden Gedärmen,

vgl. Beschlussempfehlung und Bericht des Ausschusses für Jugend, Familie und Gesundheit vom 30.11.1984, BT-Drs. 10/2546, S. 23,

vergleichbar wären, werden nicht gezeigt. Verletzungsfolgen einer Tötung mittels einer Kreissäge, wie z.B. abgetrennte Gliedmaßen, ein gespaltenen Schädel oder austretende Hirnmasse werden nicht dargestellt. Das kurz dargestellte spritzende Blut genügt insoweit nicht. Es ist auch keine Tendenz erkennbar, dass die Darstellung der Gewalt erfolgt, um Personen oder Gruppen als menschenunwert erscheinen zu lassen. Allein die hohe Anzahl der Opfer, die nach Einschätzung der Beklagten - wie sie im Zusammenhang mit der Gewaltverharmlosung angegeben hat - zudem nicht charakterisiert ("entpersonalisiert") oder ausschließlich negativ charakterisiert werden, reicht nicht aus für die Annahme einer die Menschenwürde verletzenden Darstellung. Auch die Argumentation, die Gewalt gehe über das erforderliche Maß hinaus, trägt insoweit nicht; würde sie doch die Strafbarkeit nahezu aller Darstellungen grausamer Gewalt in Computerspielen oder anderen Medien begründen.

Die Entscheidung betreffend das Spiel ""S" UK-Version Xbox 360" ist aus vorstehenden Gründen gleichermaßen rechtswidrig; für den Verweis auf die Inhaltsgleichheit zu einem indizierten Medium fehlt es an der rechtmäßigen Aufnahme eines Bezugsobjekts in die Liste der jugendgefährdenden Medien.

Die Kostenentscheidung folgt aus § 154 Abs. 1 VwGO. Die Entscheidung über die vorläufige Vollstreckbarkeit beruht auf § 167 VwGO i.V.m. § 709 Zivilprozessordnung.