

Entscheidung Nr. 5779 vom 13.1.2011
(gutachterliche Stellungnahme gemäß § 14 Abs. 4 Satz 3 JuSchG)

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat in ihrer
635. Sitzung vom 13. Januar 2011
an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:
Vorsitzende

als Beisitzer/-innen der Gruppe:

Kunst

Literatur

Buchhandel und Verlegerschaft

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien

Träger der freien Jugendhilfe

Träger der öffentlichen Jugendhilfe

Lehrerschaft

Kirchen, jüdische Kultusgemeinden
und andere Religionsgemeinschaften

Länderbeisitzer/-innen:

Sachsen

Sachsen-Anhalt

Schleswig-Holstein

Protokollführerin:

Für den Antragsteller:

Für den Verfahrensbeteiligten:

beschlossen:

Das XBox 360-Spiel „**Bulletstorm**“
Electronic Arts Deutschland GmbH, Köln,

erfüllt **nicht** die Voraussetzungen für eine Aufnahme in die Liste der jugendgefährdenden Medien.

Rochusstrasse 10 . 53123 Bonn . Telefon: 0228/9621030

Postfach 14 01 65 . 53056 Bonn. Telefax: 0228/379014

S a c h v e r h a l t

Mit Schreiben vom 13.12.2010, eingegangen bei der Bundesprüfstelle am 15.12.2010, übersandte der Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) der Bundesprüfstelle das zur Veröffentlichung vorgesehene Spiel "Bulletstorm" für die Xbox 360 und bat um gutachterliche Stellungnahme gemäß § 14 Abs. 4 Satz 3 JuSchG hinsichtlich der Frage, ob das Spiel die Voraussetzungen für eine Aufnahme in die Liste der jugendgefährdenden Medien erfüllt. Der Regelausschuss der USK hatte das Spiel zunächst geprüft und ist einstimmig zu der Auffassung gelangt, dass es sich hierbei um einen Zweifelsfall gemäß § 14 Abs. 4 Satz 3 JuSchG handelt.

Den Sachinhalt gibt die USK in ihrem Gutachten wie folgt wieder:

„Das Spiel ist in einer zukünftigen, fantastischen Welt angesiedelt, in der sich der Spieler mit verschiedenen Gruppen feindlicher mutierter und normaler Menschen auseinandersetzen muss. Der wesentliche Spielinhalt besteht deshalb aus dem erfolgreichen Bestehen kämpferischer Auseinandersetzungen mit unterschiedlichen Gegnertypen.

Eine Gruppe von Elitesoldaten, genannt „Dead Echo“, hat immer die Aufträge ihres Generals Sarrano zufrieden stellend erfüllt. Als sich jedoch herausstellt, dass dieser General die Gruppe zur Durchsetzung eigener unmoralischer Ziele benutzt hat und „Dead Echo“ im guten Glauben, im vermeintlichen Dienst einer guten Sache, Unschuldige getötet hat, haben sich die Elitesoldaten vom General abgewandt und sind desertiert.

Das eigentliche Spiel beginnt zehn Jahre nach diesen Ereignissen. Eine Gruppe von Menschen um Captain Grayson Hunt, der sich auf Grund dieser Erfahrungen dem intensiven Alkoholkonsum hingibt, treiben in einem Raumschiff durch die Galaxis. Ihnen begegnet dort das Flaggschiff von General Sarrano, die Ulysses, die sie trotz der massiven waffentechnischen Überlegenheit angreifen. Wie zu erwarten war, können sie diesen bewaffneten Konflikt nicht gewinnen und so stürzt Hunt sein Raumschiff in einem letzten Verzweiflungsakt in das riesige Schlachtschiff des Gegners, das ebenfalls schwer beschädigt wird. Hunts Raumschiff stürzt ab und landet, wie auch die Rettungskapseln der Ulysses, auf einem exotischen Planeten. Die Bevölkerung dieses Planeten ist durch eine illegale Giftmülldeponie mutiert und äußerst aggressiv. Die Mutanten greifen die Eindringlinge, die gestrandeten Raumfahrer, an. Die Mutationen sind unterschiedlich weit fortgeschritten.

Die gegnerischen Spielfiguren – teilweise sehr menschlich wirkende Gegner, aber auch fast surreale Kreaturen, die kaum noch an Menschen erinnern – greifen die zu steuernde Spielfigur an.

Zunächst haben alle Crewmitglieder von Hunt überlebt, nur Ishi wurde schwer verletzt. Um ihn zu retten, muss ein Energiemodem von einer der Rettungskapseln der Ulysses besorgt werden. Bei dieser ersten Mission sterben alle Teammitglieder von Dead Echo im Kampf mit den Mutanten, Hunt überlebt. Es gelingt, Ishi zu retten, dieser wird dabei allerdings in einen etwas gestörten Halb-Cyborg verwandelt. Die beiden Männer, Grayson Hunt und Ishi, versuchen nun in der folgenden Spielhandlung ein Rettungsschiff zu finden, mit dem sie den Planeten verlassen können. Dazu suchen sie General Sarrano. Bei dieser Suche müssen sie sich einer Vielzahl von ständig angreifenden Mutanten erwehren. Dabei treffen sie auf Trischka Novak, dem weiblichen Mitglied einer Elitetruppe zum Schutz von General Sarrano. Gemeinsam ziehen diese drei nun weiter und bilden eine zunehmend eingespielte Kampftruppe. Als sie den General finden, teilt dieser ihnen mit, dass sich an Bord der abgestürzten Ulysses eine DNA-Bombe befindet, die das mutierte Leben auf den Planeten auslöschen soll. Da die Bombe in zwei Stunden zündet, das Rettungsschiff aber erst in drei Stunden kommt, beginnt wieder ein Wettrennen gegen die Zeit und die angreifenden, feindlichen Mutantenhorden. Am Ende schaffen es Grayson, Trischka und Ishi gemeinsam auf das Rettungsschiff. Dort müssen sie durch eine Vielzahl gegnerischer Spielfiguren – hier Soldaten – kämpfen. Dabei scheinen

allerdings nicht nur Sarrano, sondern auch Ishi zu sterben, während Grayson und Trischka in einer Rettungskapsel entfliehen können. Im Abspann erfährt jedoch der Spieler, dass Sarrano überlebt hat und Ishi wiederbelebt wurde.

Das Spiel kann im Einzel- oder Mehrspielermodus gespielt werden. Im Einzelspielermodus, dem Story-Modus, kann der Spieler die Geschichte in einem Prolog und sieben Kapiteln mit insgesamt 22 linearen Leveln durchspielen. Auszüge aus allen diesen Leveln lassen sich im Echomodus als Herausforderung auf Zeit spielen.

Der Mehrspielermodus verfügt über lediglich einen Spielmodus (in Co-Op Player vs. Enemy) und sechs Karten.

Bulletstorm kann in fünf verschiedenen Schwierigkeitsstufen gespielt werden, die sich durch die Gegnerdichte, sowie durch den verursachten Schaden, die Waffen- und die Munitionskosten unterscheiden. Das Spiel wird aus der Egoperspektive gespielt. Der Spieler schaut dabei über die Waffe der Spielfigur mit einem stets eingeblendeten Fadenkreuz in die Umwelt. Die unterschiedlichen Level sind einfach aufgebaut. Der Nutzer des Spiels muss zum Weiterkommen zwar mit einzelnen Gegenständen der Umwelt interagieren, es gibt aber keine Rätsel oder Erkundungsaufgaben.

Die Spielfigur verfügt über maximal fünf stets einsatzbereite Waffen: den rechten Fuß zum Treten, den Leash und jeweils drei von insgesamt sieben unterschiedlichen Feuerwaffen. Der Leash ist ein Elektrolasso mit dem gegnerische Spielfiguren umwickelt und durch die Luft geschleudert werden können. Diese Waffen können jede für sich oder in Kombination eingesetzt werden. Diese Kombinationen werden im Spiel „Skillshots“ genannt. So kann man z.B. den Gegner mit Hilfe des Elektrolassos und einen Tritt in die Umwelt befördern. Man kann sie so z.B. in einen Abgrund befördern oder an elektrische Leitungen treten, an denen sie dann zappelnd ihr Spielfigur-Leben beenden. Man kann die gegnerischen Figuren auch in die Luft treten und dann in Zeitlupe erschießen. Durch diese speziellen Kombinationen erhält man Erfahrungspunkte, mit denen man seine Waffen an vorgesehenen Terminals aufrüsten kann. Die Schusswaffen sind: ein Sturmgewehr, eine Pistole, ein Scharfschützengewehr, ein Granatwerfer, eine Schrotflinte, ein Superbohrer, ein Granatgürtel (Kette). Am Anfang hat der Spieler nur ein Sturmgewehr zur Verfügung. Die anderen Waffen erhält er erst, wenn er Gegner ausgeschaltet und deren Waffen eingesammelt hat.

Die Grafik des Spiels ist sehr realistisch gestaltet. Die Umwelt auf den fremden Planeten ist sehr fantasievoll und bunt dargestellt. Der Sound des Spiels passt zu den jeweiligen Spielabschnitten und wirkt teilweise auch episch. Die Kämpfe werden mit packenden Rhythmen unterlegt.“

Das Spiel wurde zunächst dem 3er-Gremium von dem Spieletester der Bundesprüfstelle in seinen wesentlichen Bestandteilen vorgeführt. An dieser Sitzung nahmen auf ihren Wunsch auch Vertreter der Firma Electronic Arts teil. In dieser Sitzung ist das 3er-Gremium einstimmig zu der Auffassung gelangt, dass das Spiel dem 12er-Gremium der Bundesprüfstelle vorgelegt werden muss.

Das Spiel wurde daher in der Sitzung des 12er-Gremiums am 13.1.2011 erneut geprüft. Auch an dieser Sitzung haben Vertreter der Firma Electronic Arts Deutschland GmbH, Köln, teilgenommen.

Zur Vorbereitung der Sitzung hat die Verfahrensbeteiligte einen Schriftsatz eingereicht. Ebenfalls wurden die in der mündlichen Verhandlung vorgetragenen Argumente berücksichtigt.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfkarte und auf den des Xbox 360-Spiel Bezug genommen.

G r ü n d e

Das 12er-Gremium der Bundesprüfstelle hat gemäß § 14 Abs. 4 Satz 3 JuSchG die Feststellung getroffen, dass die zur Begutachtung vorgelegte Version des Xbox 360-Spiels „Bulletstorm“ die Voraussetzungen für eine Aufnahme in die Liste der jugendgefährdenden Medien nicht erfüllt.

Die USK hat zur Begründung für ihr Votum, dass es sich um einen Zweifelsfall handelt folgendes ausgeführt:

„Zunächst ist positiv festzustellen, dass bei der Gestaltung des Spiels auf Effekte von Dismemberment und Splatter sowie auf Bluteffekte weitestgehend verzichtet wurde. Trotz dieser Begrenzung ist das Spiel immer noch von einer Aneinanderreihung gewalttätiger Konflikte zwischen menschenähnlichen Spielfiguren geprägt. Der Spieler muss sich mit seiner Spielfigur – in einer unrealistischen Kulisse kämpfend – durch Horden von gegnerischen Spielfiguren bewegen, um das Spielziel zu erreichen. Die Gewalt und Tötungshandlungen prägen deshalb das mediale Geschehen insgesamt. Die Gewalthandlungen werden durch die Skillshots und die Hitliste der Skillshots, sowie durch die Kommentierung und die Sounduntermalung des Spieles deutlich in Einzelfällen visualisiert und durchgängig akustisch untermalt. Eine zynische Kommentierung dieses Spiels ist durch die Skillshots und durch einzelne Äußerungen der Spielfiguren gegeben. Die fehlenden, alternativen Handlungsmöglichkeiten als weiterer Indizierungsgrund sind ebenfalls formal gegeben.

Die anderen Indizierungsgründe lagen nach mehrheitlichen Auffassungen des Prüfungsgremiums nicht vor.

In der abschließenden Bewertung und Gewichtung der Indizierungsgründe war zu entscheiden, ob die relativierenden Aspekte dieses Spiels, wie z.B. der schwarze Humor, die Ironie, die Überzeichnung sowie das futuristische Setting ausreichend entlastend wirken. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) hat in vergleichbaren Fällen von einer Indizierung abgesehen, wenn das Unrealistische der Spielhandlung im Vordergrund stand. Andererseits ist die Spruchpraxis der BPjM im Hinblick auf die Auswertung von Tötungshandlungen, deren zynische Kommentierung und die Belohnung des Spielers durch kreative Tötungsarten sehr eindeutig. In solchen Fällen wurde bisher immer eine Jugendgefährdung festgestellt.

Es liegen keine aktuellen Entscheidungen der Bundesprüfstelle vor, ob ein futuristisches, unrealistisches Ambiente eines Spieles sich auf relativierend auf eine mögliche Jugendgefährdung durch die Belohnung von kreativen Arten zur Ausschaltung gegnerischer Spielfiguren und die zynische Kommentierung auswirkt. Aus diesem Grund konnte nicht zweifelsfrei eine Indizierung gemäß der Spruchpraxis der BPjM ausgeschlossen werden.“

Zu diesem Votum hat die Firma Electronic Arts wie folgt Stellung genommen:

„Gewalt und Tötungshandlungen prägten das mediale Geschehen nicht insgesamt. Das Spiel enthalte neben den Kampfhandlungen eine hohe Anzahl von Story-Elementen, durch die dem Spieler das Spielgeschehen erläutert und er durch die Spielgeschichte geleitet wird. Darüber hinaus enthalte das Spiel weitere Elemente, die nicht so von Gewalt geprägt seien z.B. Filmsequenzen und Dialoge, Rückblenden, taktische Elemente, die für das Weiterkommen notwendig seien und Erkundung der Spielewelt. Darüber hinaus sei der Shooter dem Sci-Fi Genre zuzuordnen. Das Spiel bediene sich einer bunten, schrillen, unrealen Darstellungsweise mit keinerlei Realitätsbezug oder einem Bezug zur Lebenswirklichkeit Jugendlicher. Durch die überspitzte, ironische Darstellungsweise und deren Visualisierung werde die Wirkung der

Kampfhandlungen stark abgeschwächt. Die Genrezuordnung und die dramaturgische Darstellung schlossen eine jugendgefährdende Wirkung aus. Auch enthalte das Spiel eine Reihe alternativer Handlungsmöglichkeiten, wie etwa die Möglichkeit, Gegner zu umgehen und eigene Kampfaktivitäten zu vermeiden. Zusätzlich wies die Firma darauf hin, dass z.B. Gewalt gegen Unbeteiligte kein Bestandteil des Spiels sei und auch Handlungselemente wie Splattermoves nicht vorhanden seien.“

Im Wesentlichen hat sich das 12er-Gremium den Ausführungen der Firma Electronic Arts angeschlossen. Dabei hat das 12er-Gremium der Bundesprüfstelle darauf verwiesen, dass grundsätzlich realistisch dargestellte Kampfhandlungen eher als jugendgefährdend einzustufen sind als solche, die Gewalt abstrakt darstellen. Jugendaffine oder sich nahe an der Lebenswirklichkeit befindliche Handlungsumgebungen seien eher geeignet, die jugendgefährdende Wirkung zu verstärken als solche, die in einem nicht jugendaffinen oder futuristischen oder fantastischen Handlungsrahmen eingebettet sind. Bei der Prüfung einer möglichen jugendgefährdenden Wirkung von gewalthaltigen Träger- und Telemedien auf Kinder und Jugendliche ist auch die jeweilige Genrezugehörigkeit (z.B. Fantasie) oder futuristische Umgebungen sowie die genretypische dramaturgische und bildliche Visualisierung zu berücksichtigen. Allein die Zugehörigkeit zu einem bestimmten Genre begründet aber nicht zwangsläufig eine Jugendgefährdung schließt sie aber auch nicht zwangsläufig aus.

Entscheidend für das Gremium war bei seiner Entscheidung insbesondere die Tatsache, dass das Spiel in einer absoluten futuristischen Welt angesiedelt ist und sich auch keiner der handelnden Spielfiguren als Identifikationsfigur anbietet. Übereinstimmend mit der USK hat auch das 12er-Gremium der Bundesprüfstelle festgestellt, dass in dem Spiel durchaus zynische Kommentare dargeboten werden, die sich jedoch dadurch relativieren, dass die präsentierten Tötungsarten mit realistischen Tötungsszenen nur wenig zu tun haben und auch die Wesen, die es zu töten gilt, nicht durchgängig menschenähnliche Gestalt aufweisen. Vielmehr sind die gegnerischen Spielfiguren eindeutig als Mutanten zu begreifen, so dass das Spiel insgesamt zur Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen keinen Bezug aufweist.

Aus allen diesen Gründen ist das 12er-Gremium zu der Auffassung gelangt, dass dieses Spiel noch nicht die Voraussetzung für eine Aufnahme in die Liste der jugendgefährdenden Medien erfüllt.