
Entscheidung Nr. 6144 vom 01.02.2017
bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT vom 28.02.2017

Antragstellerin und Verfahrensbeteiligte:

Verfahrensbevollmächtigter:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat in ihrer
704. Sitzung vom 01. Februar 2017
an der teilgenommen haben:

von der Bundesprüfstelle:
Stellvertretende 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:

Mecklenburg-Vorpommern
Niedersachsen
Nordrhein-Westfalen

Protokollführer:

Für die Antragstellerin und Verfahrensbeteiligte:

beschlossen:

Das Xbox 360 Spiel
„**Bulletstorm**“
(UK-Version)
EA Swiss Särl,...

wird aus der Liste der jugendgefährdenden
Medien gestrichen.

Sachverhalt

Verfahrensgegenständlich ist das Xbox 360 Spiel „Bulletstorm“ (UK-Version), eine Produktion aus dem Jahr 2011. Das Spiel wurde mit Entscheidung Nr. 9854 (V) vom 08.06.2011, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 96 vom 30.06.2011, in die Liste der jugendgefährdenden Medien aufgenommen (Listenteil A).

„Bulletstorm“ ist ein Ego-Shooter mit vielen Action-Elementen und spielt in einer fernen Zukunft, in welcher der Mensch fremde Planeten besiedelt hat. Der Spieler begibt sich in die Rolle von „Grayson Hunt“, einem Elitesoldaten, der einer Einheit namens „Dead Echo“ angehört. Diese führte jahrelang die Befehle des Generals Sarrano aus, welcher die Soldaten immer wieder zum Töten vermeintlicher Terroristen einsetzte. Als sich bei einer Mission herausstellt, dass es sich bei den getöteten Personen zum großen Teil um Unschuldige handelt, die etwas gegen Sarrano in der Hand haben, desertieren die Soldaten der Einheit und sind fortan als Weltraumpiraten aktiv. Zu Beginn des Spiels treffen die „Dead Echo“-Kämpfer in ihrem kleinen Raumgleiter auf das Flaggschiff „Ulysses“ der von General Sarrano geleiteten Föderation. Trotz offenkundiger Unterlegenheit greift Grayson das Schiff an um Rache zu üben. Als das Schiff von „Dead Echo“ stark beschädigt ist, stürzt es in einem letzten Akt der Verzweiflung in die „Ulysses“ und sorgt so dafür, dass beide Schiffe auf einem nahe gelegenen Planeten notlanden müssen. Dieser tropisch anmutende Planet ist ein ehemaliges Urlaubsparadies, auf welchem die Bewohner aufgrund illegaler Giftmülldeponien, welche ebenfalls von General Sarrano in Auftrag gegeben wurden, mutiert sind. Diese mutierten Menschen stellen die Hauptgegnertypen in „Bulletstorm“ dar. Auf dem Planeten angekommen, versuchen die einzigen Überlebenden des Absturzes, Grayson und sein Freund Ishi, wieder von diesem zu entkommen, indem sie Sarrano finden um mit seiner Hilfe eine Rettungskapsel der „Ulysses“ zu kapern. Im weiteren Verlauf treffen die beiden auf die Soldatin Trishka, die ebenfalls an Bord der „Ulysses“ war und die Tochter eines der Opfer von „Dead Echo“ ist. Gegen Ende des Spiels zündet General Sarrano eine DNA-Bombe, welche alles mutierte Leben auf dem Planeten auslöscht. Grayson und Trishka entkommen in einer Rettungskapsel, nachdem Grayson glaubt General Sarrano getötet zu haben. Im Abspann erfährt der Spieler jedoch, dass sowohl Sarrano als auch der vermeintlich gefallene Ishi noch leben.

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 all diesen Leveln lassen sich im Echo-Modus 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. Der Spieler muss zwar mit einzelnen Gegenständen der Umwelt interagieren, Rätsel oder Erkundungsaufgaben sind jedoch nur in geringem Maße vorhanden. Die Spieldauer beträgt ca. 20 Stunden.

Die Spielfigur verfügt über maximal fünf stets einsatzbereite Waffen: den rechten Fuß zum Treten, den so genannten Leash und jeweils drei von insgesamt sieben unterschiedlichen Feuerwaffen. Der Leash ist ein bläulich schimmerndes Elektro-Lasso, 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, es gibt mehr als 100 verschiedene Varianten. So kann der Spieler seine Gegner z.B. mit Hilfe des Leash' und mit einem Tritt fortschleudern. Außerdem kann er sie so in einen Abgrund befördern, in eine fleischfressende Pflanze werfen oder gegen elektrische Leitungen treten, an denen sie tödliche Stromschläge erhalten. Der Spieler kann die gegnerischen Figuren auch in die Luft treten und sodann 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 (die abgeschossene Kugel aus dem Gewehr kann im Flug noch gesteuert werden), ein Granatwerfer, eine Schrotflinte, ein Superbohrer, ein Granatgürtel (Kette). Am Anfang steht dem Spieler nur ein Sturmgewehr zur Verfügung. Die anderen Waffen erhält man, wenn man Gegner ausgeschaltet und deren Waffen eingesammelt hat. Manche Waffen sind in unterschiedlichen Varianten vorhanden.

Das Schießen auf die eigenen Team-Mitglieder ist im vorliegenden Spiel nicht möglich.

Bei Treffern mit kleineren Projektilen sind Blutwolken in der Luft und Flecken auf den Umgebungstexturen zu sehen. Bei direkten Treffern in Gliedmaßen können diese unter Austritt von Blut abgetrennt werden. Ein Treffer mit dem Scharfschützengewehr in den Kopf eines Gegners lässt diesen explodieren. Verwendet der Spieler den Granatgürtel, legt sich eine Kette mit anhängenden Granaten um den Körper des Opponenten. Auf Knopfdruck kann dieser sodann gezündet werden und der Gegner wird in seine Einzelteile zerlegt, untermalt von Bluteffekten. Explosionen von Treibstofftanks führen dazu, dass Figuren in Brand gesteckt werden. Auch die in der Umgebung vorhandenen Gegenstände können zur Tötung der Gegner verwendet werden, z.B. indem ein Gegner in die Zacken eines Stahlträgers getreten wird.

Das zentrale Element des Spieleinterface' bildet das Fadenkreuz. In der unteren linken Ecke befindet sich ein Indikator, der Aufschluss über die derzeitig zur Verfügung stehenden „Skill-Punkte“ gibt. In der unteren rechten Ecke befinden sich die Munitionsanzeige von Primär- und Sekundärmunition der derzeit ausgewählten Waffe. Eine Anzeige der Lebensenergie gibt es nicht. Wird der Spieler verletzt, färbt sich der Bildschirm rot. Verbringt man daraufhin einige Zeit in Deckung, verschwindet die Rotfärbung und die Spielfigur ist wieder genesen.

Der Bundesprüfstelle lag zum Spiel „Bulletstorm“ zunächst Anfang 2011 eine für den deutschen Markt abgeänderte Fassung vor (ohne Dismemberment der Gegner und weitestgehend ohne Bluteffekte), und zwar im Rahmen eines Zweifelsfalls nach § 14 Abs. 4 Satz 3 JuSchG. Das Spiel wurde seitens des Ständigen Vertreters der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK mit der Bitte um gutachterliche Stellungnahme vorgelegt. Es ging dabei um die Klärung der Frage, ob sich das futuristische, unrealistische Setting des Spiels ausreichend relativierend auswirke auf eine mögliche Jugendgefährdung aufgrund der Belohnung kreativer Arten der Ausschaltung gegnerischer Spielfiguren und der zynischen Kommentierung.

Mit gutachterlicher Stellungnahme Nr. 5779 vom 13.01.2011 kam das 12er-Gremium zu der Auffassung, dass der Spielinhalt der deutschen Fassung nicht die Voraussetzungen für eine Aufnahme in die Liste der jugendgefährdenden Medien erfülle. Das Gremium verwies hierbei auf die relativierende Wirkung des futuristischen Settings, auf die als unrealistisch einzustufenden Tötungsarten sowie auf den Umstand, dass nicht alle Gegner menschenähnlich seien.

In der Folge wurde der deutschen Fassung das Alterskennzeichen „keine Jugendfreigabe“ erteilt.

In der sodann im Juni 2011 ergangenen Indizierungsentscheidung wurde die UK-Version des Spiels „Bulletstorm“, die die oben aufgeführten Bluteffekte sowie die Möglichkeit enthält, dem Gegner Körperteile abzutrennen, vom 3er-Gremium der Bundesprüfstelle als verrohend eingestuft. Der Spieler sehe sich einer großen Anzahl menschenähnlicher Gegner gegenüber, die er eliminieren müsse, um im Spiel weiterzukommen. Alternative Lösungsmöglichkeiten oder Rätsel bzw. sonstige gewaltfreie Elemente gebe es nicht. Die aus den Kampfhandlungen resultierenden Verletzungen der Opponenten würden sehr detailliert dargestellt. Durch die Belohnung mit „Skill-Punkten“ werde außerdem ein Anreiz geschaffen, die Gegner nicht sofort zu erschießen, sondern sie vorher in die Luft zu schleudern oder in Brand zu setzen, da man so Boni erhalte. Diese brächten ungleich mehr Punkte ein als die Erschießung des Gegners. Der Spieler könne zudem größere Explosionen verursachen, um mehrere Gegner auf einmal zu eliminieren. Auch wenn die Handlung auf einem fremden Planeten angesiedelt sei und diese sehr bunt dargestellt werde, reduziere sich das Spiel letztendlich auf eine Aneinanderreihung brutaler Tötungsvorgänge.

Mit Schreiben vom 09.11.2016 beantragte der Verfahrensbevollmächtigte der Verfahrensbeteiligten, die Inhaberin der Nutzungsrechte ist, das Spiel aus der Liste der jugendgefährdenden Medien zu streichen, da sein Inhalt nicht mehr als jugendgefährdend einzustufen sei.

Mit ergänzendem Schreiben vom 22.12.2016 begründete der Verfahrensbevollmächtigte seinen Antrag wie folgt:

Die Bundesprüfstelle indiziere Computer- und Konsolenspiele immer dann, wenn Gewalt- und Tötungshandlungen gegen menschliche oder menschenähnliche Spielfiguren das mediale Geschehen insgesamt prägen bzw. wenn Gewalthandlungen, insbesondere Mord- und Metzelszenen, selbstzweckhaft und detailliert dargestellt würden. Es werde nicht bestritten, dass die im Spiel gerade in den ersten Abschnitten vorhandenen Gegner als menschlich zu qualifizieren seien. Ferner sei das Niveau der enthaltenen Gewaltdarstellungen ohne Frage als hoch einzustufen (abtrennbare Gliedmaßen, Ragdoll-Effekte etc.), was „Bulletstorm“ zu einem nur für Erwachsene geeigneten Spiel mache. Auch machten die Kampfsequenzen einen wesentlichen Teil des Spielgeschehens aus und seien regelmäßig zum Weiterkommen erforderlich. Allerdings seien bei der Indizierung verschiedene Aspekte unberücksichtigt gelassen worden. Darüber hinaus habe die Bundesprüfstelle seit der Indizierung des Spiels ihre Spruchpraxis im Hinblick auf bestimmte einzelne Spielelemente, von denen einige auch im vorliegenden Spiel enthalten seien, weiterentwickelt und schreibe diesen mittlerweile eine distanzierende Wirkung zu.

Auch wenn insbesondere zu Spielbeginn die Gegner menschlich seien, müsse der Spieler auch übergroße Pflanzen, Monster, Roboter und ähnliche Kreaturen und Fantasiewesen bekämpfen. Gerade in den späteren Levels treffe man zum Teil gar nicht mehr auf menschliche Gegner. Auch die kürzlich aus der Liste gestrichenen bzw. nicht indizierten Spiele „Fallout 3“, „Fallout: New Vegas“ und „Ninja Gaiden 3: Razor’s Edge“ verfügten über eine Mischung aus menschlichen und nicht-menschlichen Gegnern, was in allen Fällen als relativierender Aspekt berücksichtigt worden sei. Insbesondere habe das 12er-Gremium bereits vor der Indizierung der vorliegenden Version über die deutsche (angepasste) Version des Spiels im Rahmen einer gutachterlichen Stellungnahme entschieden und bei der Feststellung, dass diese Version nicht die Voraussetzungen für die Listenaufnahme erfülle, den Umstand gewürdigt, dass auch nicht-menschliche Gegner zu bekämpfen sind.

Bezüglich der Kampfszenen und deren Einstufung als selbstzweckhaft sowie zur Frage der etwaig fehlenden alternativen Handlungsoptionen habe das 12er-Gremium zwischenzeitlich entschieden, dass insbesondere das Fehlen gewaltfreier Spielmomente bzw. alternativer Handlungsoptionen stets im Lichte des jeweiligen Genres zu betrachten sei. „Bulletstorm“ folge bewusst einem bestimmten B-Film-Schema und orientiere sich an einer ganzen Reihe entsprechender Genrevorbilder aus dem Action-, Science-Fiction-, Endzeit- und Western-Genre. Zudem erzähle „Bulletstorm“ in einer Vielzahl aufwändiger Zwischensequenzen eine ausführliche Geschichte und verfüge über ausgeprägte Charaktere. Alle Charaktere hätten mit ihrer eigenen dunklen Seite zu kämpfen. Die Geschichte des Spiels folge zudem einem klassischen Gut-und-Böse-Schema. Das Spiel habe seinerzeit fast ausschließlich positive Kritiken erhalten; die Durchschnittsbewertung bei Metacritic.com liege bei über 80 Prozent. Auch wenn in dem Spiel nicht so viele gewaltfreie Elemente enthalten seien wie bspw. in einem Rollenspiel, gebe es auch hier derartige Passagen. Gerade in den späteren Levels müsse man Kletterpassagen bewältigen oder mittels der Energiepeitsche zunächst Objekte bewegen, um bestimmte Hindernisse (Schluchten, Türen usw.) überwinden zu können.

Zuletzt sei bei der Beurteilung der Selbstzweckhaftigkeit der enthaltenen Gewaltdarstellungen im Einklang mit der neueren Spruchpraxis der Bundesprüfstelle zu berücksichtigen, dass diese insgesamt auf eine absurd übertriebene Weise inszeniert würden und noch dazu unter Einsatz bestimmter Darstellungsformen und Stilmittel in Szene gesetzt seien, deren Einsatz mittlerweile kein selbstzweckhafter Charakter mehr zugebilligt werde, sondern sogar ein distanzierender Effekt. So sei eine der zentralen Waffen des Spiels die sog. Final-Echo-Peitsche (Leash). Diese mit blau leuchtender Energie geladene Peitsche diene dem Spieler dazu, in physikalisch absurd anmutender Weise übergroße Gegenstände und Gegner durch die Luft zu schleudern. Bar jeder Realität könne

man Gegner mit nur einer Handbewegung mittels Energiepeitsche meterweit an sich heranziehen, anschließend ebenso weit wieder von sich wegtreten und dann auch noch im Flug beschießen. Dabei schimmerten die mit der Energiepeitsche herangezogenen Gegner durch die übertragene Energie stets blau umrandet, auch nachdem die Peitsche bereits von ihnen abgelassen habe, was zu einer unnatürlichen Umrandung führe, die zusätzlich verfremdend wirke.

Die Kampf- und Gewaltdarstellungen würden darüber hinaus zusätzlich dadurch verfremdet, dass ein Großteil des Geschehens unter Einsatz eines sog. „Bullet Time“-Effekts ablaufe, also in Zeitlupe. Dies solle dem Spieler ermöglichen, gezielt auf bestimmte Körperregionen zu zielen bzw. die Umgebung in die Kämpfe einzubinden, etwa indem ein Gegner auf einen Kaktus getreten wird. Das 12er-Gremium habe seit der Indizierung von „Bulletstorm“ mehrfach entschieden, dass dem Einsatz eines „Bullet Time“- oder „Bullet Cam“-Effekts aufgrund der damit einhergehenden Verfremdung ein distanzierender und kein selbstzweckhafter Effekt beikomme, so etwa in der Entscheidung über die Listenstreichung von „Max Payne“ aus dem Jahr 2012.

Entgegen der Indizierungsentscheidung lasse sich eine jugendgefährdende Wirkung auch nicht aus dem Punkte-System ableiten (sog. „Skill-Shot“-System). Hierbei sei übersehen worden, dass das beschriebene Punktesystem bereits vollständig in der altersgekennzeichneten Version des Spiels enthalten sei, womit das Vorhandensein einer jugendgefährdenden Wirkung seitens der USK bzw. der obersten Landesjugendbehörden verbindlich ausgeschlossen worden sei. Insbesondere aber sei diese Alterskennzeichnung erst ergangen, nachdem die (angepasste) deutsche Version des Spiels – eben aufgrund des darin enthaltenen Punktesystems – der Bundesprüfstelle als Zweifelfall nach § 14 Abs. 4 Satz 3 JuSchG zur gutachterlichen Stellungnahme vorgelegt worden sei. Das Punktesystem sei seitens des 12er-Gremiums in seiner Stellungnahme nicht problematisiert worden, sondern der Inhalt des Spiels sei aufgrund der realitätsfernen Elemente und des futuristischen Settings als nicht indizierungsrelevant eingestuft worden.

Dem Verfahrensbevollmächtigten sei bewusst, dass es bei der Bewertung der Jugendgefährdung stets auf die Gesamtbetrachtung ankomme und dass die Bundesprüfstelle auch zu untersuchen habe, ob die in der nicht altersgekennzeichneten Version zusätzlich vorhandenen weiteren Spielelemente, gegebenenfalls im Zusammenspiel mit den in der altersgekennzeichneten Spielversion enthaltenen Bestandteilen, den Grad an Gewalt in einer Weise erhöhen, die eine verrohende Wirkung und/oder ein Anreizen zu Gewalttätigkeit mit sich bringt. Das Punktesystem sei jedoch in beiden Versionen identisch. Unterschiede bestünden nur in der Intensität der Gewaltdarstellungen (in der deutschen Version keine abtrennbaren Gliedmaßen sowie wenige Bluteffekte). Die aus der deutschen Version entfernten Inhalte hätten auf das noch enthaltene Punktesystem jedoch keine Auswirkungen. So würden die Anzahl der Punkte oder die verschiedenen Möglichkeiten, überhaupt für einen bestimmten Angriff Punkte zu erhalten, durch die Änderungen an der deutschen Version nicht etwa reduziert. In der Indizierungsentscheidung sei somit das Punktesystem fälschlicherweise als entscheidungsrelevant aufgeführt worden.

„Bulletstorm“ komme aber vor allem deswegen keine jugendgefährdende Wirkung mehr zu, weil das dargebotene Szenario aufgrund der darin enthaltenen, stark ausgeprägten postapokalyptischen Science-Fiction-Elemente eine für Jugendliche leicht als Fiktion erkennbare Rahmung erfahre und dieser Aspekt nach der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle und der USK bzw. der obersten Landesjugendbehörden – als Spiegelbild der aktuellen Medienwirkungsforschung – mittlerweile erheblich stärker zu gewichten sei und darüber hinaus auch die sonstige Rahmenhandlung und Inszenierung des Spiels von Jugendlichen in ihrer inhaltlichen Struktur und Aussage leicht als realitätsfern und fiktional eingeordnet und verstanden werden könne. Dabei werde nicht übersehen, dass die Beurteilung der Jugendgefährdung stets eine Einzelfallentscheidung im Wege der Gesamtbetrachtung sei und dass die Listenstreichung eines Werkes nicht automatisch bedeute, dass ein ähnliches Werk ebenfalls aus der Liste zu streichen sei. „Bulletstorm“ verfüge aber über eine große Anzahl an distanzierend wirkenden Science-Fiction- und postapokalyptischen Spielelementen, die selbst im Vergleich zu anderen Spielen, bei denen die Bundesprüfstelle bereits eine stark distanzierende Wirkung aufgrund der enthaltenen Science-Fiction- und/oder postapokalyptischen Elemente angenommen habe (etwa „Fallout: New Vegas“, „Fallout 3“ oder „Gears of War“, Teile 1 und 3), noch häufiger zum Tragen kämen und noch stärker ausgeprägt seien (futuristische Stadt,

fremdartige Himmelskörper, Ausrüstungsgegenstände). Aufgrund der omnipräsenten Science-Fiction-Elemente sei es zu keiner Zeit möglich, die irrealen Rahmenhandlung des Spiels auszublenken, sodass insgesamt keine Gefahr von Nachahmungs- oder Verrohungseffekten bestehe.

Auch abseits der Science-Fiction-Elemente könnten Jugendliche die Struktur und Aussage der Rahmenhandlung bzw. Inszenierung des vorliegenden Spiels leicht als fiktional einordnen und verstehen, da sich dieses zum einen vielfach an bekannten Genrevorbildern orientiere und zum anderen als offensichtlich selbstironisch, übertrieben und comichaft zu qualifizieren sei. Die Kombination aus Science-Fiction, Endzeit- und Western-Elementen (sog. „Space Western“) erfreue sich bereits seit Jahren sowohl im Film- als auch Videospielesegment großer Beliebtheit und sei dementsprechend bei einer Vielzahl von Genrevertretern zu finden. Mit dem Genre des Space Westerns kämen Kinder und Jugendliche oftmals bereits in frühen Jahren in Kontakt, da entsprechende Titel für alle Altersstufen existierten und weit verbreitet seien.

Die Gefahr, dass Darstellungen – etwa aufgrund emotionaler Involvierung in das Kampfgeschehen – die Eignung innewohnt, heutigen Minderjährigen als Vorbild für reale Handlungsmuster zu dienen, sei nach der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle des Weiteren dann geringer, wenn die Handlung als grotesk, klischeehaft und realitätsfern einzuordnen sei. Dies treffe auch und gerade auf „Bulletstorm“ zu, welches in selbstironischer Weise den Charme eines B-Films zu imitieren versuche und bewusst vollkommen übertrieben inszeniert sei. Dies gelte zunächst für die Charaktere, die gewollt stereotyp und überzeichnet dargestellt würden. In klassischer B-Film-Manier hätten alle Figuren immer einen „lockeren Spruch“ auf den Lippen und die äußere Erscheinung sei absurd (Körperpanzerung, Haarschnitt, Muskeln, übergroße Waffe usw.). Gerade im Vergleich zu Spielen wie „Call of Duty 4: Modern Warfare“, die reale Soldaten in realen Uniformen und echten Kriegsszenarien zeigen, werde die übertriebene und groteske Darstellung der Figuren in „Bulletstorm“ deutlich. Die überzeichneten Darstellungen des Spiels sei vielfach auch in der Fachpresse hervorgehoben worden.

Schließlich sei in der anzustellenden Gesamtschau zu berücksichtigen, dass die Jugendaffinität des Spiels aufgrund seines Alters und der nicht auf der Höhe der Zeit befindlichen Technik mittlerweile abgenommen habe. Das Spiel sei noch für die Xbox 360 konzipiert worden und damit für eine nicht mehr aktuelle Konsolengeneration. Die Nachfolgekonsolen – Xbox One und PlayStation 4 – seien nunmehr bereits über drei Jahre auf dem Markt. Zu berücksichtigen sei auch, dass der Markt der Videospiele in den letzten 18 Monaten erneut durch die Einführung von Virtual-Reality-Geräten einen technischen Quantensprung erlebt habe. Mehr noch als bei anderen Medien gelte bei Computerspielen, dass alte Spiele für Jugendliche schnell an Reiz verlören. Videospiele seien dem technischen Fortschritt und Wandel erheblich stärker unterworfen als Filme oder andere Medien.

Aufgrund der in dem Antragsschreiben gemachten Ausführungen sah die Bundesprüfstelle Anlass für eine Befassung des 12er-Gremiums gegeben.

Die Verfahrensbeteiligte wurde über ihren Verfahrensbevollmächtigten form- und fristgerecht benachrichtigt, dass über den Antrag auf Listenstreichung in der Sitzung des 12er-Gremiums vom 01.02.2017 entschieden werden solle.

In der Sitzung machte der Verfahrensbevollmächtigte ergänzende Ausführungen. Er verwies noch einmal darauf, dass die Science-Fiction-Elemente nach aktueller Spruchpraxis der Bundesprüfstelle als stärker distanzierend zu gewichten seien und bekräftigte seine Auffassung, dass das Punktesystem zu Unrecht als Grundlage für die Indizierung herangezogen worden sei. Auf die Nachfrage, ob eine Punktevergabe für besonders „variantenreiches“ Töten, auch innerhalb eines futuristischen Settings, nicht wesentlich anders zu bewerten sei, wenn diese Tötungen, wie vorliegend, von zusätzlichen Blut- und Dismemberment-Effekten begleitet werden, erwiderte der Verfahrensbevollmächtigte, dies erhöhe auf der visuellen Ebene sicherlich die Intensität der Gewalt, jedoch sei der „Reiz“ des Ausprobierens der Tötungsvarianten auch in der altersgekennzeichneten deutlichen Fassung gegeben, denn auch dort könne man Gegner bspw. auf einen Kaktus schleudern.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des Xbox 360 Spiels Bezug genommen. Das Spiel wurde den Mitgliedern des Gremiums in der Sitzung von dem Spieletester der Bundesprüfstelle in seinen wesentlichen Bestandteilen vorgeführt und erläutert.

G r ü n d e

Das Xbox 360 Spiel „Bulletstorm“ (UK-Version) war wie beantragt aus der Liste zu streichen.

Gemäß § 18 Abs. 7 Satz 1 JuSchG sind Medien aus der Liste zu streichen, wenn die Voraussetzungen für eine Aufnahme nicht mehr vorliegen. Wird bekannt, dass die Voraussetzungen der Listenaufnahme bei einem Medium nicht mehr vorliegen, wird die Bundesprüfstelle gemäß § 21 Abs. 5 Nr. 2 JuSchG auf Veranlassung der Vorsitzenden der Bundesprüfstelle von Amts wegen tätig. Ein Bekanntwerden ist im vorliegenden Verfahren aufgrund des Antrags der Verfahrensbeteiligten erfolgt.

Über den Antrag auf Listenstreichung war im Regelverfahren (12er-Gremium) der Bundesprüfstelle zu befinden, da die formellen Voraussetzungen für eine Behandlung im vereinfachten Verfahren (3er-Gremium) gemäß § 23 Abs. 4 JuSchG nicht gegeben waren. Nach Ablauf von zehn Jahren nach Listenaufnahme gilt die gesetzliche Vermutung, dass aufgrund einer dem gesellschaftlichen Wertewandel analog veränderten Bewertungspraxis der Bundesprüfstelle zuweilen von einem evidenten Fall des „Nicht-mehr-Vorliegens“ (vgl. § 18 Abs. 7 Satz 1 JuSchG) der Voraussetzungen einer Indizierung nach § 18 Abs. 1 JuSchG ausgegangen werden kann (vgl. Liesching in Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, 5. Auflage, § 23 Rn. 7). Vorliegend war der Zeitraum von zehn Jahren seit der Indizierung nicht verstrichen.

Der Antrag ist begründet, da nach Auffassung des Gremiums die Voraussetzungen für die Aufnahme in die Liste nicht mehr vorliegen.

Träger- und Telemedien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden, sind von der Bundesprüfstelle gemäß § 18 Abs. 1 Satz 1 JuSchG in die Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen. Nach § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG zählen dazu vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien sowie solche Medien, in denen Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird.

Eine verrohende Wirkung setzt voraus, dass der Inhalt eines Mediums so gestaltet ist, dass eine gleichgültige oder positive Einstellung zum Leiden Dritter als eine dem verfassungsrechtlichen Wertebild entgegen gesetzte Anschauung entsteht (vgl. Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, 5. Auflage, § 18 JuSchG, Rdnr. 33). Dies ist der Fall, wenn mediale Gewaltdarstellungen Brutalität fördern bzw. ihr entschuldigend das Wort reden. Das ist vor allem dann gegeben, wenn Gewalt ausführlich und detailliert gezeigt wird und die Leiden der Opfer ausgeblendet werden bzw. die Opfer als ausgestoßen, minderwertig oder Schuldige dargestellt werden (Nikles, Roll, Spürck, Erdemir, Gutknecht; Jugendschutzrecht; 3. Auflage, § 18 Rdnr. 5).

Zu Gewalttätigkeit anreizende Medien stehen in engem Zusammenhang mit den verrohend wirkenden Medien. Während jedoch bei der durch Medien hervorgerufenen „Verrohung“ gleichsam auf die „innere“ Charakterformung abgestellt wird, zielt der Begriff der zu Gewalttätigkeit anreizenden Medien auf die „äußere“ Verhaltensweise von Kindern und Jugendlichen ab. Unter dem Begriff der Gewalttätigkeit ist ein aggressives, aktives Tun zu verstehen, durch das unter Einsatz oder Ingangsetzen physischer Kraft unmittelbar oder mittelbar auf den Körper eines Menschen in einer dessen leibliche oder seelische Unversehrtheit beeinträchtigenden oder konkret gefährden-

den Weise eingewirkt wird. Eine Schilderung ist dabei anreizend, wenn sie die Ausübung von Gewalt als nachahmenswert darstellt (Liesching in Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, 5. Auflage, § 18 Rn. 37f).

Eine verrohende Wirkung, aber auch ein Anreizen zu Gewalttätigkeit kann nach der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle gegeben sein, wenn Gewalt- und Tötungshandlungen das mediale Geschehen insgesamt prägen; dabei ist der Kontext zu berücksichtigen. Gewalt- und Tötungshandlungen können für ein mediales Geschehen z.B. dann insgesamt prägend sein, wenn das Geschehen ausschließlich oder überwiegend auf dem Einsatz brutaler Gewalt bzw. auf Tötungshandlungen basiert und/oder wenn Gewalt in großem Stil und in epischer Breite geschildert wird und/oder wenn Gewalt legitimiert oder gerechtfertigt wird.

Zur Erfassung und Bewertung dieser Zusammenhänge kann der Blick auf folgende Aspekte des medialen Geschehens von Bedeutung sein:

Opfer der Gewalttaten

Mediale Darstellungen, in denen Gewalthandlungen gegen Menschen und menschenähnliche Wesen das Geschehen insgesamt prägen oder in denen solche Gewalthandlungen detailliert und selbstzweckhaft dargestellt werden, sind als jugendgefährdend einzustufen. Als menschenähnliche Wesen sind solche Wesen zu betrachten, die dem Menschen nach objektiven Maßstäben der äußeren Gestalt der Figur ähnlich sind.

Realitätsbezug von Gewaltdarstellungen

Grundsätzlich sind realistisch dargestellte Gewalthandlungen eher als jugendgefährdend einzustufen als solche, die Gewalt abstrakt darstellen. Jugendaffine oder sich nahe an der Lebenswirklichkeit befindliche Handlungsumgebungen sind eher geeignet, jugendgefährdende Wirkungen zu verstärken als solche, die in einen nicht jugendaffinen und/oder futuristischen oder fantastischen Handlungsrahmen eingebettet sind.

Genre

Bei der Prüfung einer möglichen jugendgefährdenden Wirkung von gewalthaltigen Medien auf Kinder und Jugendliche sind auch die jeweilige Genrezugehörigkeit (z.B. Fantasy oder Horror) sowie die genretypische dramaturgische und bildliche Visualisierung zu berücksichtigen. Allein die Zugehörigkeit zu einem bestimmten Genre begründet nicht zwangsläufig eine Jugendgefährdung, schließt diese aber auch nicht aus.

Einige Mitglieder des 12er-Gremiums waren der Auffassung, dass trotz der vorhandenen futuristischen bzw. realitätsfernen Elemente der Grad der Gewaltdarstellungen, insbesondere die gegen menschliche Gegner gerichtete Gewalt, so hoch anzusetzen sei und die zum Teil drastischen Gewaltfolgen so detailliert gezeigt würden, dass weiterhin eine verrohende und zu Gewalttätigkeit anreizende Wirkung vorliege. Im Zusammenspiel mit dem Punktesystem, welches variantenreiches Töten belohne, sei nach wie vor eine Jugendgefährdung gegeben, die in Abwägung mit Aspekten der Kunst als vorrangig einzustufen sei.

Dieser Auffassung ist das Gremium nicht gefolgt, sondern zu der Überzeugung gelangt, dass die im Spiel enthaltenen Gewaltszenen nach heutigen Maßstäben insgesamt nicht mehr als verrohend bzw. zu Gewalttätigkeit anreizend zu bewerten sind.

Ohne Zweifel wird „Bulletstorm“ weiterhin von den Kampf- und damit von den Gewaltszenen dominiert. Den realitätsfernen Spielelementen in „Bulletstorm“, die in großer Anzahl vorhanden sind und einen nicht nur unbedeutenden Anteil des Spiels ausmachen, kommt aus heutiger Sicht jedoch eine in höherem Maße distanzierende Wirkung im Hinblick auf die spielimmanente Gewalt zu als dies noch zum Zeitpunkt der Indizierungsentscheidung der Fall war. Vorliegend sind diese Elemente sogar als soweit distanzierend einzustufen, dass sie die zum Zeitpunkt der Indizie-

rung festgestellte jugendgefährdende Wirkung der Gewaltdarstellungen gegen menschliche Gegner nach heutiger Bewertung in relevanter Weise relativieren.

Das futuristische Setting, das mit Science-Fiction-Elementen durchsetzt ist, ist bei heutiger Betrachtung ein durchgängig präsent Element des Spiels, aufgrund dessen das gesamte Spielgeschehen eine stark realitätsferne Rahmung erfährt. Das Spiel weist zudem einen nicht unbedeutenden Anteil an Szenen auf, in denen gegen eindeutig nicht menschenähnliche Fantasy-Wesen gekämpft wird (Roboter, Aliens, u.a.). Hinzu kommt vorliegend, dass auch in den gegen menschliche oder menschenähnliche Gegner gerichteten Gewaltszenen realitätsferne Bestandteile enthalten sind, wie bspw. der Einsatz der Bullet-Time (Zeitlupe) oder die als Waffe besonders beliebte Final-Echo-Peitsche (Leash), mit der man die hellblau umrandeten und in der Luft schwebenden Gegner zu sich heranzieht.

Das Gremium sieht aufgrund der spezifischen Ausgestaltung der in „Bulletstorm“ enthaltenen Gewaltszenen insgesamt nicht mehr die Gefahr, dass diese eine abstumpfende, sozialetisch desorientierende Wirkung auf Jugendliche beinhalten. Dies gilt auch hinsichtlich der diversen markigen Kommentare, die das Team untereinander und im Hinblick auf Gegner äußert. Auch die Gefahr, dass das hier präsentierte Geschehen bzw. das Vorgehen des Protagonisten von Jugendlichen als Anleitung zu eigenem realen (Gewalt-)Handeln aufgefasst werden könnte, ist nach Meinung des Gremiums nicht mehr gegeben.

Ob aufgrund der im Spiel enthaltenen Gewaltdarstellungen weiterhin eine Jugendbeeinträchtigung vorliegt, war von Seiten der Bundesprüfstelle nicht zu entscheiden. Dem Antrag auf Listenstreichung war nach alledem zu entsprechen.

Gebührenerhebung:

Die Festsetzung der Kosten für dieses Verfahren bleibt einer gesonderten Entscheidung vorbehalten.