

Entscheidung Nr. 8242 (V) vom 11.6.2008
(gutachterliche Stellungnahme gemäß § 14 Abs. 4 Satz 3 JuSchG)

Antragsteller:
Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle
USK e.V.

Verfahrensbeteiligte:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat in der

Sitzung des Dreiergremiums vom 11. Juni 2008

an der teilgenommen haben:

Vorsitzende:

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:

Träger der freien Jugendhilfe:

gemäß § 14 Abs. 4 Satz 3 JuSchG festgestellt: Das Xbox 360-Spiel
„Brothers in Arms - Hell's Highway“
Ubisoft GmbH

erfüllt 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

Am 4.6.2008 bat der Ständige Vertreter bei der USK die Bundesprüfstelle telefonisch um gutachterliche Stellungnahme gemäß § 14 Abs. 4 Satz 3 JuSchG hinsichtlich der Frage, ob das zur Veröffentlichung vorgesehene Spiel "Brothers in Arms - Hell's Highway" für die

Xbox 360 die Voraussetzung für eine Aufnahme in die Liste der jugendgefährdenden Medien erfüllt. Ein Xbox 360 Development Kit, auf dem das gegenständliche Spiel auf der Festplatte enthalten war, wurde der Prüfstelle am 6.6.2008 von der Fa. Ubisoft überstellt. Zuvor war der Regelausschuss der USK zu dem Ergebnis gekommen, dass es sich bei diesem Spiel um einen Zweifelsfall gemäß § 14 Abs. 4 JuSchG und § 10 Abs. 4 der Prüfordnung der USK handelt.

„Brothers in Arms - Hell's Highway" ist ein Taktik-Shooter, der dem Prüfungsgremium mit dem vorläufigen Cover, einer Liste der „achievements“, einer Komplettlösung („walkthrough“) und einer 17-seitigen englischsprachigen Spielanleitung vorlag.

Im Einzelspieler- oder Singleplayermodus steuert der Spieler seine Spielfigur aus der Perspektive der ersten Person durch zehn Missionen, die im zweiten Weltkrieg angesiedelt sind. Sie werden von zahlreichen nicht interaktiven Filmsequenzen unterbrochen, in denen die Rahmenhandlung erzählt wird. Der Spieler ist teilweise auf sich alleine gestellt, wird aber zumeist von einem oder mehreren Teams unterstützt, die mit rudimentären Befehlen wie „Bewegen“, „Angreifen“ oder „Zerstören“ instruiert werden können, aber ansonsten autonom agieren. Die Spielfigur bewegt sich zu Fuß fort, in drei Abschnitten kann sie einen Panzer manövrieren. Vorrangiger Spielinhalt ist das Bekämpfen von Opponenten, die durchweg menschlich visualisiert sind und sich dem Spieler vor allem bei Haus- und Straßenkämpfen in den Weg stellen. Um sich gegen Angreifer zu verteidigen, kann der Spieler auf eine Vielzahl von Waffen zurückgreifen, etwa Pistolen, Maschinenpistolen und -gewehre, Scharfschützengewehre, Panzerabwehrraketen und Granaten. Manche Angriffe werden in nicht interaktiven Zeitlupensequenzen dargestellt. Der Spieler kann zu Spielbeginn aus zwei Schwierigkeitsgraden („casual“, „veteran“) auswählen, nach dem erfolgreichen Absolvieren des Spieles steht mit „authentic“ eine dritte Stufe zur Verfügung, bei der sämtliche Bildschirmanzeigen wie etwa das Fadenkreuz fehlen. Der Spielfortschritt wird zu Beginn eines Levels sowie an „checkpoints“ des aktuellen Spielabschnittes automatisch gesichert, der Spieler kann seinen Fortschritt nicht zu einem beliebigen Zeitpunkt speichern. Die Spieldauer für den Singleplayermodus liegt bei circa acht bis zwölf Stunden. Losgelöst vom Einzelspielermodus kann der Spieler im Mehrspielerpart über ein lokales Netzwerk oder das Internet gegen andere Spieler antreten.

Wie bei allen Spielen für die Xbox 360 werden für das Erfüllen bestimmter Voraussetzungen neben 44 Auszeichnungen („achievements“) auch 1000 Punkte („gamer points“) vergeben, die auf dem Xbox 360-Profil des Spielers verzeichnet und, falls dieser am Onlinedienst Xbox Live teilnimmt, einsehbar sind. Auszeichnungen und Punkte werden zum Beispiel vergeben, wenn der Spieler eines der Kapitel absolviert, versteckte Zeichnungen von Figuren („kilroy“) findet, sein Team instruiert, Zeitlupensequenzen („action camera moment“) auslöst, Multiplayerspiele beendet, das Spiel an sieben oder 100 verschiedenen Tagen spielt oder am Jahrestag der Operation „Market Garden“ spielt.

Die Mitglieder des 3er-Gremiums haben sich mit dem Inhalt des vorgelegten Spiels sowie mit dem Prüfgutachten des USK-Regelausschusses und den darin aufgeführten möglichen Indizierungsgründen ausführlich auseinander gesetzt. Das Spiel wurde dem 3er-Gremium in seiner Sitzung von dem Spieletester der Bundesprüfstelle in seinen wesentlichen Bestandteilen vorgeführt.

Wegen der weiteren Einzelheiten wird auf den Inhalt der Prüfsache und auf den des Xbox 360-Spiels Bezug genommen.

Das Gremium erachtet insbesondere folgende Indizierungsgründe als erfüllt:

- Gewalt- und Tötungshandlungen gegen Menschen prägen das mediale Geschehen insgesamt

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 sie Gewalt in großem Stil und in epischer Breite schildern.

„Brothers in Arms - Hell's Highway“ besteht zum Großteil aus der Anwendung von Waffengewalt gegen menschliche Opponenten, die im Verlauf dieser Auseinandersetzungen sterben. Das Spiel stellt die Gewalt zudem in großem Stil und epischer Breite dar, was sich unter anderem aus der Vielzahl an Opponenten ergibt, die der Spieler im Verlauf des Spieles eliminieren muss. Aufgrund der enthaltenen taktischen Komponenten besteht der Spielinhalt zwar nicht ausschließlich aus dem Eliminieren von Opponenten, ist aber trotz allem stark überwiegend deutlich von Gewalt- und Tötungshandlungen gegen Menschen geprägt.

- Gewalthandlungen, insbesondere Mord- und Metzelszenen, werden selbstzweckhaft und detailliert dargestellt

Unter einer detaillierten Darstellung von Gewalt und Gewaltfolgen im oben genannten Sinne sind insbesondere Mediengeschehen zu verstehen, in denen Gewalt deutlich visualisiert bzw. akustisch untermalt wird (blutende Wunden, zerberstende Körper, Todesschreie, zynische Kommentierung).

Die Eliminierung von Opponenten ist häufig mit dem Schreien, Stöhnen, Wimmern und Röcheln der Opfer verbunden. Einige Aktionen wie erfolgreiche Kopfschüsse oder Explosionen von Handgranaten werden zu anscheinend zufälligen Zeitpunkten in Zeitlupe und teilweise auch vergrößert dargestellt. Bei einem Kopfschuss explodiert oftmals der Kopf des Opfers in einer Blutwolke, teilweise fliegen Stücke des Schädels umher oder es sind Überreste des Kopfes bzw. ein Loch im Schädel sichtbar. Durch den Einsatz von Granaten werden Gegner durch die Luft gewirbelt. Dabei werden häufig unter dem Austritt von Blut Gliedmaßen abgerissen oder der ganze Körper auf Höhe der Gürtellinie durchtrennt. Auch in nicht interaktiven Sequenzen tritt massive Gewalt zu Tage; dabei verbrennt beispielsweise ein Mensch.

- wesentliche alternative Handlungsmöglichkeiten oder gewaltfreie Spielelemente liegen nicht vor

Um das Spiel erfolgreich absolvieren zu können, muss der Spieler alle auftretenden Opponenten eliminieren. Alternative Handlungsmöglichkeiten sind im Spiel nicht immanent. Vereinzelt lassen sich Gegner umgehen, was aber schon aus dem Grund nicht praktikabel und sinnvoll ist, dass umgangene Opponenten die vom Spieler gesteuerte Spielfigur häufig von hinten angreifen und diese dabei schwer verletzen oder sogar töten. Beim Umgehen von Gegnern bleiben dem Spieler zudem die bei manchen getöteten Spielfiguren zu findenden Waffen samt Munition vorenthalten.

Das Gremium würdigte die umfassende und dicht präsentierte Rahmenhandlung und hat sich ausgiebig über die taktische Komponente des vorliegenden Spiels informiert. Dennoch wurden diese Aspekte nicht als relativierende Elemente gewertet. Zum einen ist nach der Auffassung des Gremiums keine wie auch immer geartete Rahmenhandlung in der Lage, die

im Spiel enthaltenen selbstzweckhaften Gewaltdarstellungen zu relativieren. Zum anderen ermöglicht nach dem Dafürhalten des Gremiums auch das teilweise vom Spieler geforderte taktische Vorgehen keine Relativierung der jugendschutzrelevanten Aspekte. Zudem kann der Spieler, abhängig von dessen individuellem Können und dem gewählten Schwierigkeitsgrad, das Spiel in großen Teilen auch ohne taktisches Vorgehen wie das Planen von Angriffen anhand der Übersichtskarte oder das Beschießen und anschließende Flankieren von Gegnern erfolgreich absolvieren. Besonders auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad dürfte es selbst ungeübten Spielern möglich sein, große Teile des Spieles ohne Einbeziehung der eigenen Teams und ohne Taktieren abzuschließen.

- das Ausüben von entsprechender Gewalt erscheint als unproblematisch oder gesellschaftlich normal, ist nicht mit negativen Folgen oder Sanktionen versehen oder wird im Rahmen des Spiels belohnt

Zum einen zeigt das Spiel vor dem Hintergrund der Rahmenhandlung relativ differenziert die Grausamkeit des Krieges und die Leiden der Beteiligten auf. Zum anderen jedoch, und das war für das Gremium in Bezug auf diesen Indizierungsgrund ausschlaggebend, löst der Spieler durch das Töten von Gegnern die im Rahmen des jeweiligen Angriffs anscheinend zufällig stattfindenden „action camera moments“ aus. Diese wiederum werden mit Auszeichnungen und Punkten belohnt, die dann im Profil des jeweiligen Spielers verzeichnet werden.

Nach Auffassung des 3er-Gremiums erfüllt das Spiel die Voraussetzungen für eine Aufnahme in die Liste der jugendgefährdenden Medien. Das 3er-Gremium ist zu der Auffassung gelangt, dass das Spiel als offensichtlich jugendgefährdend einzustufen wäre, was insbesondere auf den detailliert präsentierten Tötungsszenen beruht.