

## Die Indizierung des First-Person-Shooters „Syndicate“ durch die BPjM

Begründung der „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien“ (BPjM) zur Aufnahme des Xbox 360 Spiels „Syndicate“ (EU-Version) mit Wirkung vom 29.6.2012 in die Liste der jugendgefährdenden Medien (Listenteil A) und der inhaltsgleichen Playstation 3-Fassung (EU-Version) mit Wirkung vom 31.8.2012.

Das 12er-Gremium hat in seiner Indizierungsentscheidung zu den Gründen, weshalb eine Jugendgefährdung zu bejahen und eine Indizierung auszusprechen war, u.a. wie folgt ausgeführt:

„(...) In „Syndicate“ sieht sich der Spieler einer großen Anzahl menschlicher Gegner gegenüber. Diese sind allesamt zu eliminieren. Dabei ist es aus Sicht des Gremiums völlig unerheblich, ob die gegnerischen Figuren überwiegend ähnlich gestaltet sind oder unterschiedlich, denn sie sind alle deutlich als menschlich zu erkennen. Der Spieler kann, da das Spiel vollkommen linear aufgebaut ist, den Gegnern auch nicht ausweichen, sondern muss sie bekämpfen. Die gegen die Gegner gerichteten Gewaltdarstellungen werden zum einen detailliert und in als selbstzweckhaft einzustufender Weise präsentiert. In der vorliegenden Verkaufsfassung sind die Tötungs- und Verletzungshandlungen keineswegs dunkel visualisiert, sondern die Gewalthandlungen und ihre Folgen sind jederzeit deutlich zu erkennen. Es können Körperteile (Arme, Beine, Köpfe) abgetrennt werden und es kann am Boden liegenden Personen, seien sie nun bewaffnet oder nicht, mit voller Wucht auf den Kopf getreten werden, untermalt von Knirschgeräuschen, mit dem das Genickbrechen verdeutlicht wird. Die letztgenannte Tötungsart, das sog. „Hinrichten“ („Exekution“) wird in der Spielestatistik in einer eigenen Kategorie aufgeführt. Auch das blutige Herausbohren oder -brechen der Chips aus den Köpfen der Gegner zur Verbesserung der eigenen Fähigkeiten erfolgt in äußerst drastischer Art und Weise. Darüber hinaus können Gegner so manipuliert werden, dass ihr Kopf blutig explodiert, was im Spiel mit „Suizid“ umschrieben und verharmlost wird. Mithilfe des Manövers „Bekehren“ kann ein Gegner dazu gebracht werden, für den Spieler zu kämpfen und andere Personen zu töten, was am Ende ebenfalls auf einen sog. „Suizid“ des Umprogrammierten hinausläuft. Die in diesen Manipulationen anderer Personen zu Tage tretende Haltung weist einen enorm hohen Grad an Rücksichtslosigkeit auf. Das Gremium sieht deshalb in Bezug auf diejenigen Jugendlichen, die bereits eine gewisse Gewaltgewöhnung und -neigung entwickelt haben, die große und erhebliche Gefahr, dass sie den hier präsentierten Umgang mit anderen, bei dem die eigenen Ziele unter Ausnutzung und Inkaufnahme der Schädigung Dritter durchgesetzt werden, in ihr eigenes Weltbild übernehmen. Den Umstand, dass Unbeteiligte Opfer der Gewalthandlungen werden können, gerade auch der besonderen Tötungsart der „Hinrichtung“ wie z.B. einige als Obdachlose zu erkennende Personen, erachtet das Gremium ebenfalls als in hohem Maß jugendgefährdend und daher entscheidungserheblich. Dass zusätzlich die in besonders drastischer Weise erfolgende Tötung („Exekution“) in einer eigenen Statistik vermerkt wird, untermuert die jugendgefährdende Wirkung in diesem Punkt.

Das 12-Gremium hat berücksichtigt, dass die grafische Darstellung der Gewaltszenen zum Teil Verfremdungselemente aufweist, wie z.B. die blaue Umrandung anderer Figuren oder die in bestimmten Manövern schwarz-weiße und verzerrte Bildgestaltung. Allerdings sind diese Verfremdungen nach Ansicht des Gremiums nicht geeignet, die sozialetisch desorientierende Wirkung der benannten drastischen Gewaltdarstellungen entfallen zu lassen.

Dass sich der Weg des Protagonisten im Verlauf des Spiels vom Syndikat abwendet und er seine Taten wiedergutmachen möchte, ist aus Sicht des Gremiums aufgrund der zuvor erfolgten drastischen Gewalttaten und auch der im Spielverlauf weiterhin erfolgenden Gewalttaten nicht geeignet, dem Spiel insgesamt die Gewaltprägung zu nehmen. Es ist überhaupt nur schwer vorstellbar und im vorliegenden Fall dem Gremium auch nicht ersichtlich, wie in höchstem Maße mitleid- und rücksichtslose Gewalthandlungen wie das Zutreten auf den Kopf eines anderen Menschen und die Manipulation von anderen hin zum erzwungenen „Suizid“ von der Rahmenhandlung oder anderen Spielelementen aufgefangen bzw. relativiert werden könnten. (...)

„Syndicate“ ist grafisch durch viele Aufhellungen der Texturen und durch futuristisch wirkende Einblendungen des sog. „Dart“-Systems geprägt, was dazu führt, dass dem Spiel eine stimmige, düstere Atmosphäre innewohnt. Zwei wichtige Charaktere wurden nach bekannten Schauspielern gestaltet und werden in der Originalfassung auch von diesen gesprochen (Jack Denham: Brian Cox; Dr. Lily Drawl: Rosario Dawson). Das Spiel wurde also durchaus mit einigem finanziellen Aufwand produziert und weist eine nicht nur marginale Rahmenhandlung auf. Der Fachpresse sind unterschiedliche Bewertungen zu entnehmen. Die Internetseiten „gamerankings.com“ und „metacritic.com“ sammeln die Bewertungen von Online- und Print-Spielezeitschriften und bilden aus den einzelnen Testergebnissen einen Durchschnittswert. Der vorliegende Titel konnte auf den vorgenannten Internetseiten jeweils 75 bzw. 74 von 100 möglichen Punkten erzielen, basierend auf 49 bzw. 65 Bewertungen. Das Gremium stuft den Kunstgrad des Spiels nach alledem als nicht nur gering ein.

Den Rezensionen ist insgesamt zu entnehmen, dass das Spiel seinen Anspruch, ein solides Actionspiel sein zu wollen, einlöst. Es ist ihnen aber auch zu entnehmen, dass etwaige tiefer gehende, ethische Fragen berührende Aspekte der Story, wie z.B. die Abkehr Miles Kilos von EuroCorp und seine Hinwendung zur Gegenseite, nicht in einem solchen Maße im allgemeinen Spielverlauf Berücksichtigung finden, dass sich die Spieler tatsächlich länger hiermit beschäftigen und sie als Gegengewicht zu der wiederholt drastisch inszenierten Gewalt angesehen werden könnten. Zudem stellt Miles Kilo das Ausführen der „Hinrichtungen“ oder der „Suizid“-Manipulationen an keiner Stelle in Frage, auch nicht, als er die Seiten bereits gewechselt hat.

Nach Ansicht des Gremiums sind damit insgesamt keine Aspekte zu erkennen, welche „Syndicate“ zu einem Kunstwerk von nennenswertem Rang erheben könnten. Das Spiel erschöpft sich in der Gesamtbetrachtung in den Kämpfen mit menschlichen Gegnern, die wiederholt in großer Anzahl und schneller Abfolge eliminiert werden müssen. Die sehr drastischen Gewaltdarstellungen, darunter das wuchtige Zutreten auf die Köpfe am Boden liegender Personen oder die Manipulation hin zum blutig inszenierten „Suizid“, und der damit einhergehende hohe Verrohungsgrad führen nach Ansicht des 12er-Gremiums daher dazu, dass bei der Abwägung mit der Kunstfreiheit dem Jugendschutz der Vorrang einzuräumen ist. (...)