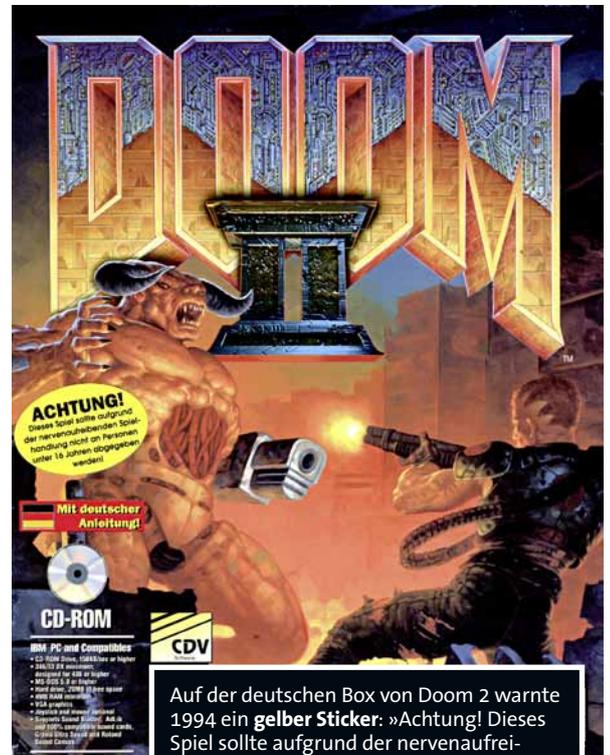


Es ist wieder Doom

Der Shooter-Klassiker Doom wurde nach 17 Jahren von der Indizierungsliste gestrichen. Das Ereignis verdeutlicht einen stillen Wandel: Gewaltdarstellung gilt in Deutschland nicht mehr als so pauschal gefährdend wie früher. Von Christian Schmidt



Auf der deutschen Box von Doom 2 warnte 1994 ein gelber Sticker: »Achtung! Dieses Spiel sollte aufgrund der nervenaufreibenden Spielhandlung nicht an Personen unter 16 Jahren abgegeben werden!« – mehr Werbung als Abschreckung.

Sie wollten ja die Kettensäge sehen«, sagt der Vorspieler und lässt den Motor aufheulen. »Falls ich die anderen Waffen auch noch zeigen soll ...« – »Ja, auf jeden Fall«, ruft ein Mann aus dem Plenum.

Man lässt sich das Plasmagewehr demonstrieren, den Raketenwerfer, den grünen Lichtblitz der BFG. »Das steht für ›Big Fucking Gun‹«, erklärt der Vorspieler. Feinde sind gerade keine in der Nähe. Das Publikum ist nicht beeindruckt. »Ich würde gern den höchsten Schwierigkeitsgrad mit menschenähnlichen Gegnern und Kettensäge in Doom 1 sehen«, fordert einer der Zuschauer. Der Vorspieler schaut etwas unglücklich. Auf dem Bildschirm erscheint der Schriftzug »Inferno«, dann »Nightmare«. Der Level beginnt. Zehn Sekunden später ist der Vorspieler tot. »Wie lange braucht man denn, bis man da fit ist?«, fragt eine Frau. Der Vorspieler wiegt den Kopf: »Das dauert eine Weile.«

Der Ort, der womöglich mehr Grausamkeiten gesehen hat als jedes andere Spielzimmer in Deutschland, ist ein austauschbarer Konferenzraum im vierten Stock eines Nebengebäudes des Familienministeriums in Bonn. Um einen langen Tisch sitzen einmal

im Monat zwölf Menschen, die ehrenamtlich hier sind, abgestellt von ihren Institutionen. Dem deutschen Lehrerverband. Der Kunstlergilde. Dem Verband der Buchhandlungen. Und anderen, darunter drei Bundesländern, momentan Bayern, Brandenburg und Berlin. Der Altersschnitt liegt jenseits von 50. Normalerweise urteilt diese Runde, das Zwölfergremium der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), darüber, welche neuen Spiele, Filme, CDs oder Schriften in Deutschland indiziert werden, also nur unter stark erschwerten Bedingungen gehandelt werden dürfen. In der 642. Sitzung am 4. August 2011 aber geht es nicht um neue Fälle, sondern um zwei sehr alte. Es geht um **Doom** und **Doom 2**.

Seit 17 Jahren, seit Entscheidung Nr. 4637 vom 25. Mai 1994, steht **Doom** in Deutschland auf dem Index. Der Nachfolger **Doom 2** reihte sich sieben Monate später ein. Seitdem, so will es das Jugendschutzgesetz, dürfen beide Spiele nicht mehr an Minderjährige verkauft und nicht beworben werden. Verboten sind sie nicht, aber der öffentlichen Wahrnehmung entzogen; Händler dürfen

die Titel nicht offen ausstellen. 660 Spiele standen Ende 2010 auf der Liste der indizierten Medien, neben 2.605 Filmen und 1.182 Tonträgern. Jedes Jahr kommen rund 45 neue hinzu (siehe Diagramm). Als schwer jugendgefährdend, und damit indizierbar, gelten Medien in Deutschland unter anderem

»Effektheischende Aufbereitung blutiger Metzelszenen«

bei Pornographie, Volksverhetzung, Verfassungsfeindlichkeit, es trifft vor allem Neonazi-Propaganda und Gewalt pornos. Wenn der BPjM Spiele vorliegen, dreht es sich dagegen meist um §131 des Strafgesetzbuchs, »Gewaltdarstellung«: grausame Gewalttätigkeit gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen, Gewalt verherrlichend oder verharmlosend, die Menschenwürde verletzend.

1994 klopfte das damalige Gremium **Doom** auf diese Kriterien hin ab. Das Ergebnis war unmissverständlich. »Wesentlicher Inhalt



Zweimal **Doom 2**: Im PC-Original von 1994 sowie für den **Gameboy Advance** mit grünem Blut (2001) – und einer Altersfreigabe ab 16.



Doom erschien 1993, wurde jedoch erst im Jahr darauf in Deutschland indiziert.

des Spiels ist die bedenkenlose, realistisch inszenierte Tötung der Gegner«, notierten die Prüfer in ihrer Entscheidung und schilderten ihre Eindrücke in drastischen Worten: »Tötungshandlungen werden mit blutig zerfetzten Körpern aufwändig dargestellt und akustisch untermalt«, das Spiel setze mit seiner »effektheischenden Aufbereitung blutiger Metzelszenen« im Wesentlichen auf ein »voyeuristisches bzw. sadistisches Interesse« der Nutzer. Fazit: »Eine kritische Bewertung des aggressiven Spielinhalts ist dem Spieler aufgrund der hohen Dichte der Kämpfe nicht möglich.« **Doom** landete auf dem Index. Das Schicksal teilte so ziemlich jeder Shooter der damaligen Zeit.

Aber **Doom** und **Doom 2** sind nicht irgendwelche Spiele. Sie gelten als die Blaupause aller Ego-Shooter, eines Genres, das sie mit aus der Taufe hoben. Lang vor der Massenwirkung des Internets verbreiteten sie sich viral, wurden als kostenlose »Shareware«-Probierversion auf Disketten getauscht oder mit dem Modem von BBS-Servern gezogen und schossen so über den Globus – der »Das musst du gesehen haben!«-Effekt war zwingend, die technische Leistung der rasanten 3D-Darstellung und der Lichtregie auf eine Weise faszinierend, die für Nachgeborene kaum vorstellbar ist. **Doom** markierte eine technische Zeitenwende, es war die Killer-Applikation für 3D-Grafik. Der historische Rang des Spiels ist kaum zu überschätzen. Als 2007 eine Gruppe US-Experten eine Liste der zehn wichtigsten Spiele aller Zeiten zusammenstellte, die in die Kongressbibliothek aufgenommen werden sollten, war **Doom** dabei (die restlichen Spiele finden Sie unten am Seitenrand). Der Nimbus des Klassikers trägt bis heute, praktisch jeder Spieler hat den Namen schon mal gehört. Entsprechend groß wäre der Markenwert – wenn man mit **Doom** in Deutschland werben dürfte.

Der Hersteller von **Doom**, die texanische Firma id Software, gehört heute zum US-Konzern Zenimax, besser bekannt unter dem Stundionamen Bethesda. Am 7. Oktober erscheint

das neue id-Spiel **Rage**. »Im Zuge des Marketings dafür wollen wir stark auf die Geschichte von id Software Bezug nehmen«, sagt Frank Matzke, der Geschäftsführer der deutschen Zenimax-Niederlassung. Das ist bei indizierten Titeln problematisch. »Die Werbebeschränkungen gehen so weit, dass jegliche Nennung des Namens in positivem Zusammenhang schwierig wird«, erklärt der Zenimax-Anwalt Andreas Lober. Einfacher wäre es, wenn **Doom** vom Index verschwände.

Eine Indizierung ist kein endgültiges Urteil, sie erlischt nach 25 Jahren. Weil die damals noch BPJS genannte Prüfstelle ihre Arbeit vor 27 Jahren auf Spiele ausweitete, sind die ersten Uralt-Spiele bereits begnadigt, etwa die 80er-Jahre-Klassiker **Battlezone** und **Raid over Moscow**. Im kommenden Jahr endet die Frist für 33 meist obskure Oldies, die 1987 indiziert wurden, darunter Titel wie **Highlander**, **Freitag der 13.** und **Raid on Bungeling Bay**, das erste Spiel des Sims-Schöpfers Will Wright. Der Prozess lässt sich auch beschleunigen. Zehn Jahre nach der Indizierung darf der Rechteinhaber einen Antrag auf Listenstreichung stellen. Dann wird das Spiel von der BPJM neu geprüft. Wenn das Gremium keine schwere Jugendgefährdung mehr sieht, ist der Titel freigegeben; so geschehen etwa 2002, als Activision für eine Sammlung von Spielhallen-Klassikern das grobklotzige Actionspiel **River Raid**

entsperren ließ, das damals seit 18 Jahren auf dem Index schmorte. Doch die BPJM kann durchaus auch zu dem Urteil kommen, dass die Jugendgefährdung nach wie vor besteht. Dann erneuert sich die Sperrfrist, das Urteil ist für weitere zehn Jahre unanfechtbar. 2003 scheiterte der Publisher Acclaim mit dem Streichungsantrag für die Arcade-Metzelei **Smash TV**, 2005 biss sich Taito mit dem Automaten-Klassiker **Operation Wolf** (1987) die Zähne an der Prüfstelle aus.

Dass ausgerechnet ein so vorbelastetes Spiel wie **Doom**, das vielen als Ursünde der Gewaltdarstellung in Spielen gilt, von der BPJM für unbedenklich erklärt werden könnte, erscheint nicht sehr wahrscheinlich. Trotzdem stellt Zenimax im Juli 2011 Antrag auf Listenstreichung. »Natürlich ist der explizite Spielinhalt unverändert«, gibt der Deutschlandchef Matzke zu, »aber es besteht kein Zweifel, dass die pixelige Darstellung in **Doom** kaum noch Wirkung hat, wenn man sie mit der beinahe fotorealistischen Qualität aktueller Spiele vergleicht.« Die Argumentation der Firma stützt sich auf veränderte Sehgewohnheiten. »Für den heutigen Betrachter stellen sich die Spiele grafisch allenfalls auf unterem Cartoon-Niveau dar«,

»Hier steht etwas von strangulierten Soldaten«

argumentiert Zenimax in einem Schreiben an die BPJM. Die Darstellung sei aus heutiger Sicht so verfremdet, dass Parallelen zur Realität nicht nahelägen. Der Firma spielt in die Hände, dass 2001 eine Version von **Doom 2** für den Gameboy Advance ab 16 Jahren freigegeben wurde. Auch **Doom 3** entging in Deutschland dem Index, obwohl die BPJM Nachfolgespiele indizierter Titel bei »Inhaltsgleichheit« in Sippenhaft nehmen kann. Das war 2004 eine kleine Sensation.

Dass der Fall **Doom** kitschig wird, zeigt sich schon in der ersten Instanz der BPJM, dem so genannten Dreiergremium. Dieser Führungskreis könnte die Indizierung im Schnellverfahren aufheben, kann sich aber nicht einigen. So landen die Spiele am 4. August vor dem Zwölferrat, der sich von einem BPJM-Mitarbeiter eine Stunde lang Szenen aus **Doom** und **Doom 2** vorspielen



2010 erschien **Doom 2** auch als Neuauflage für die **Xbox 360** mit Splitscreen-Multiplayer.

lässt. Als Beobachter der Runde dürfen drei Vertreter teilnehmen, die Zenimax bestimmt hat, darunter der Autor dieses Artikels. Die zwölf Gutachter sind durch Schriftsätze vorbereitet, sie lassen sich das Spielkonzept zeigen, das Sammeln von Schlüsseln, versteckte Räume, die Wahl der Waffen. Die Demonstration plätschert dahin, es passiert nicht viel; man bekommt den Eindruck, dass **Doom** ein ziemlich langweiliges Spiel sein muss. »Hier steht etwas von strangulierten Soldaten, Herzen auf einem Altar und dem aufgespießten Kopf eines Jünglings«, liest ein Mann aus der Indizierungsbegründung zu **Doom 2** vor. »Zeigen Sie uns das mal.« Der Vorspieler springt zu einem Level, in

dem ein durchbohrter Körper auf einem Pfahl zuckt. »Wie ist der da raufgekommen?«, fragt eine Frau. »Können Sie darauf schießen?« Man kann, aber es passiert nichts. Leichen getöteter Feinde bleiben liegen, lassen sich aber nicht weiter verstümmeln. Einige Gegner sehen aus wie Menschen. Blut ist rot. Jugendgefährdung kann eine sehr bürokratische Angelegenheit sein. Die Vorsitzende liest aus dem deutschen Handbuch von **Doom 2** vor, das »Killerinstinkt« einfordert. Die Zenimax-Vertreter schlucken. »Wir wollen diesen Teil unserer Firmengeschichte nicht mehr verheimlichen müssen«, gibt der von Zenimax beauftragte Anwalt Andreas Lober der Runde mit. Dann

werden die Gäste aus dem Saal gebeten, damit sich das Gremium beraten kann.

Eine halbe Stunde später ergeht das Urteil: **Doom** und **Doom 2** werden von der Liste der jugendgefährdenden Medien gestrichen. Acht der zwölf Mitglieder hätten für eine weitere Indizierung der beiden Spiele stimmen müssen. Die Zweidrittelmehrheit kam nicht zustande. Damit waren die **Dooms** vom Haken. Eine Rehabilitation sieht freilich anders aus, die Ende August veröffentlichte Urteilsbegründung liest sich eher wie eine Duldung. Die unterlegene Minderheit, denen **Doom** nach wie vor jugendgefährdend erschien, drückte ihre Meinung darin deut-



Quelle: KJM

Interview mit der BPjM

Petra Meier (40) ist die Stellvertretende Vorsitzende der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM). Sie leitete die Sitzung des Zwölfergremiums, das am 4. August 2011 über die Listenstreichung von Doom und Doom 2 entschied.

GameStar Frau Meier, das Zwölfergremium der BPjM hat entschieden, **Doom** und **Doom 2** von der Liste der indizierten Spiele zu streichen. Wie kam es zu dieser Prüfung?

Petra Meier Der Rechteinhaber an einem indizierten Medium kann grundsätzlich nach zehn Jahren eine erneute Prüfung dieses Mediums beantragen. Das ist im Gesetz so vorgesehen, weil zehn Jahre ein Zeitraum sind, in dem sich Bewertungsmaßstäbe in erheblicher Weise geändert haben können.

► **Um die Indizierung von Doom aufrechtzuerhalten, wäre eine Zweidrittelmehrheit nötig gewesen. Die kam nicht zustande. Wie knapp war es?**

◀ **Dazu geben wir keine Auskunft.** Aber es war schon eine größere Diskussion. Wahrscheinlich, weil mit dem Namen **Doom** auch viel Jugendschutz-Historie verbunden ist. Außerdem ging es um die Grundsatzfrage, ob veraltete Grafik die Gewaltwirkung mindert oder nicht.

► **Vor 18 Jahren hat die damalige BPjS Doom mit der Begründung indiziert, hauptsächlich Spielinhalt sei die »bedenkenlose, realistisch inszenierte Tötung der Gegner«. Was hat sich daran geändert?**

◀ Am Spielprinzip nichts. Das hat das Minderheitenvotum auch deutlich gemacht, das Hauptziel von **Doom** und **Doom 2** ist nach wie vor das Schießen auf Gegner, darunter menschliche und menschenähnliche. Das Schlüsselwort lautet »realistisch«: Nach 18 Jahren ist die Darstellung der Gewalt in den beiden Spielen im Vergleich zum heutigen technischen Standard nicht mehr als realitätsnah anzusehen.

► **Also ist die Optik wichtiger als der Inhalt? Grausamkeiten beeinträchtigen die Jugend nicht, wenn sie undeutlich dargestellt sind?**

◀ Die Realitätsnähe und der Detailreichtum spielen bei Gewaltdarstellungen zumindest eine große Rolle. Die Frage ist, wie der bedenkliche Inhalt präsentiert wird. Bei Horrorfilmen gibt es ähnliche Entwicklungen: Was in den 80er-Jahren als realistischer Special Effect galt, dem eine jugendgefährdende Wirkung attestiert wurde, wirkt heute oftmals nicht mehr allzu glaubhaft, weil es erkennbar ein unechter Vorgang ist.

► **Heutige Jugendliche sind abgebrühter als vor 18 Jahren?**

◀ Das würde ich nicht sagen.

Aber sie haben mehr Auswahl. 1994 gab es Bücher, Comics, diverse Fernsehkanäle, Videos und eine Reihe von Computerspielen, aber das Internet gab es nicht, keine Photo-Handys und nicht die heutige Menge an Filmen und Computerspielen. Die Vielfalt der Angebote ist stark gewachsen. Es gibt in der Medienwelt einen steten Wandel, dem wir Rechnung tragen müssen.

► **Was wandelt sich denn?**

◀ Die Entscheidungen der BPjM beziehen sich, soweit es zum Beispiel die Realitätsnähe von Darstellungen betrifft, immer auf den damaligen Stand der Technik, den Stand des Darstellbaren im jeweiligen Medium. Das ändert sich natürlich. Manche Inhalte werden heute auch strenger bewertet als vor 18 Jahren, zum Beispiel die Diskriminierung von Homosexuellen. Da hat sich das Problembewusstsein innerhalb unserer Ge-

sellschaft geschärft. Die Diskriminierung von Menschen ist generell ein Tatbestand der Jugendgefährdung, und zwar unabhängig von realistischer Darstellung. Im Hinblick auf Gewaltdarstellung wird die deutsche Gesellschaft historisch bedingt auch weiterhin kritischer sein als zum Beispiel die USA.

► **Seit 2003 darf die Bundesprüfstelle keine Spiele indizieren, die von der USK mit einer Altersfreigabe versehen wurden. Würden ohne diese Regel mehr Spiele indiziert?**

◀ Nein. Die USK darf nur die Spiele kennzeichnen, die keine Indizierungskriterien erfüllen. Bei Zweifelsfällen der USK wird die Bundesprüfstelle um gutachterliche Stellungnahme gebeten. Au-

ßerdem haben der Verstoß gegen eine Alterskennzeichnung und gegen eine Indizierung unterschiedliche Folgen: Wer ein USK-18-Spiel an Minderjährige verkauft, begeht eine Ordnungswidrigkeit und riskiert ein Bußgeld, bei einem indizierten Spiel begeht er eine Straftat.

► **Wie häufig werden der BPjM überhaupt noch Spiele zur Beurteilung vorgelegt?**

◀ Die Zahl der Verfahren steigt jedes Jahr, über alle Medien hinweg. Wir werden auch dieses Jahr das Vorjahr übertreffen, das ist jetzt schon absehbar. Das liegt aber nicht daran, dass mehr problematische Inhalte produziert werden, sondern an der wachsenden Gesamtmenge von Angeboten, wovon immer ein bestimmter

»Die Anzahl der Verfahren steigt von Jahr zu Jahr«

Anteil für den Jugendschutz eine Rolle spielt.

► **Es gibt noch jede Menge wertvoller Marken auf der Indizierungsliste. Gut denkbar, dass nun andere Firmen nachziehen. Wird in den nächsten Jahren die ganze vergangene Spruchpraxis der BPjM revidiert?**

◀ Das sicher nicht, denn jedes Spiel ist ein Einzelfall. Wir haben in der Vergangenheit auch schon Anträge auf Listenstreichung abgelehnt. Das ist dann eine vollgültige neue Bewertung, die wieder mindestens zehn Jahre lang gilt. Ich kann mir aber vorstellen, dass zu Spielen in Zukunft mehr Anträge auf Listenstreichung kommen. Bei Filmen ist das schon so, da lassen viele Firmen neu prüfen.

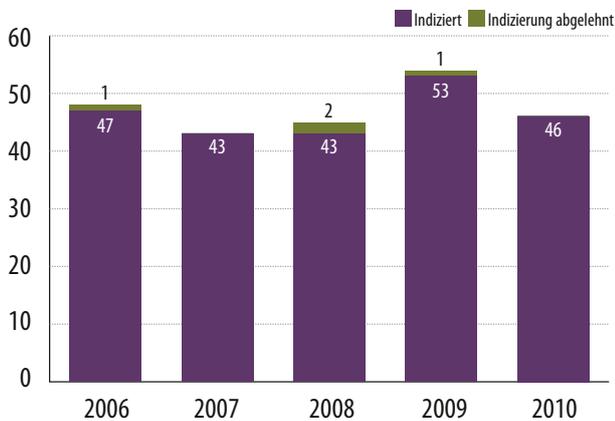
► **Danke für das Gespräch.**

lich aus: »Das Spielprinzip des ständigen Tötens ohne nennenswerte Alternative steht im Vordergrund und kann nicht durch die (fehlende) Qualität der Grafik relativiert werden.« Die war letztlich dennoch entscheidend. »Die in Doom präsentierten Gewaltszenen sind nach heutigen Maßstäben weder als detailliert noch als realitätsnah einzustufen«, erläutert das Dokument. »Es fehlt ihnen zudem die Eignung, heutigen Minderjährigen als Vorbild für reale Handlungsmuster zu dienen.« Wegen seiner veralteten Technik habe **Doom** »primär nur noch eine historisch-dokumentarische Bedeutung.«

Die Entscheidung für **Doom** und **Doom 2** passt zu anderen überraschenden Urteilen aus den letzten Jahren. Tatsächlich muss man den Eindruck bekommen, dass die deutschen Medienwächter selbst deutliche Gewaltdarstellung immer seltener als Indizierungsgrund sehen, zumal solche Spiele durch die Altersfreigaben der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) nur an Erwachsene verkauft werden dürfen. Deftige Splatter-Spiele wie **Dead Space 2** oder die Konsolen-Schnitzerei **God of War 3** kamen in Deutschland zuletzt ungeschnitten auf den Markt (bei **Dead Space 2** war nur der Multiplayer-Teil minimal entschärft), im Herbst werden die blutigen Shooter **Gears of War 3** und **Rage** unverändert in den hiesigen Läden

Konstante Gefährdungslage

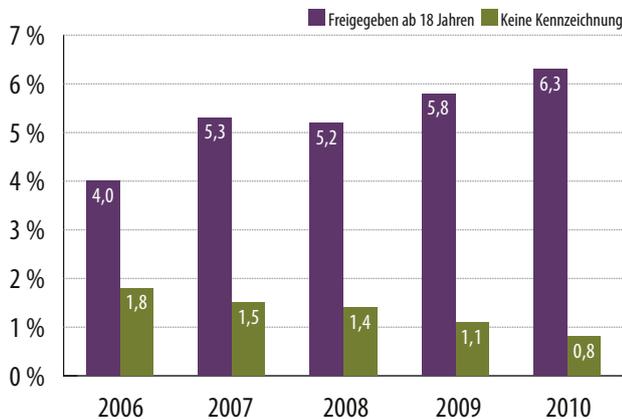
Von der BPjM indizierte Spiele in den letzten fünf Jahren.



Quelle: BPjM

Mehr 18er-Freigaben

Anteil der von der USK mit der Kennzeichnung »ab 18 Jahren« freigegebene (lila) und zur Kennzeichnung abgelehnte Titel (grün) an der Gesamtzahl der Verfahren in den letzten fünf Jahren. Die USK zählt dabei die Verfahren, nicht die Anzahl der Spiele. Eingerechnet sind Freigaben des gleichen Spiels für mehrere Plattformen, unveröffentlichte Titel und Freigaben für Trailer und Demo-Versionen.* Wenn die USK eine Kennzeichnung verweigert, besteht die Gefahr einer Indizierung.



* Als Beispiel: Für das Jahr 2009 entsprechen die 1,1 % der Verfahren ohne Kennzeichnung 33 Prüfungen, betreffen aber nur 23 Spiele. Davon kamen 12 in einer geschnittenen deutschen Fassung auf den Markt, neun in einer internationalen Fassung und zwei überhaupt nicht.

Quelle: USK

den stehen. Gerade an Serien wie **Gears of War** zeigt sich die Veränderung augenfällig: Der erste Teil war 2006 an der USK gescheitert, den zweiten ließ Microsoft 2008 gar nicht erst prüfen. Beide setzte die BPjM umgehend auf den Index. Dass Teil 3 nun ein 18er-Siegel erhält, liegt nicht allein an der USK, sondern vor allem am Segen der Bundesprüfstelle. Die hatte den Titel auf Antrag der USK stillschweigend begutachtet. In dem internen Prüfdokument vom 28. Juni 2011 halten die Jugendschützer **Gears of War 3** zugute, dass es »in einer futuristischen Welt angesiedelt« sei, die »kaum Bezug zur Realität hat«. Statt Menschen bekämpfe man hauptsächlich »käferähnliche, kriechende Zecken«, »überlebensgroße Mutanten mit Tentakeln« und »Locust-Krieger, die echsenähnliche Gesichter« aufweisen, es fließe »oft gelb-grünliche Flüssigkeit statt Blut«. Das war bei den Vorgängern zwar auch nicht anders, und an der drastisch dargestellten Wirkung der Lancer-Kettensäge hat sich nichts geändert. Trotzdem kam die BPjM diesmal zum Schluss, »dass die Tötungsakte kein wirklichkeitsnahes Geschehen widerspiegeln.« Damit lägen keine ausreichenden Indizierungsgründe vor. Von dem Ergebnis war Microsoft so überrascht, dass sie in Windeseile einen Gamescom-Auftritt für **Gears of War 3** sichern mussten. Niemand hatte jemals damit gerechnet, das Spiel auf der Messe zeigen zu dürfen. »Ich kannte die Jungs aus Deutschland überhaupt nicht«, gestand der Chef des **Gears**-Entwicklers Epic Games, Mike Capps, im Vorfeld freimütig, »wir hatten ja bisher nie irgendetwas zusammen gemacht.«

Zweifelsfälle wie den von **Gears of War 3**, bei dem die USK von sich aus die BPjM einschaltet, gab es 2010 fünfmal. Alle fünf, darunter **God of War 3** und die deutsche Fassung von **Bulletstorm**, nickte die Prüfstelle ab. »Es gibt in der Medienwelt einen steten Wandel, dem wir Rechnung tragen müssen«, sagt die stellvertretende Vorsitzende der BPjM, Petra Meier (siehe Interview). Auch in der Begründung der **Doom**-Listenstreichung beruft sich die BPjM auf den gesellschaftlichen Wertewandel. Gemeint ist in erster Linie ein Gewöhnungseffekt. Der Fortschritt des Machbaren lässt das, was vor 17 Jahren mit **Doom** als Gewaltexzess galt, heute rührend antizipiert wirken. »Die Entscheidungen der BPjM beziehen sich immer auf den damaligen Stand der Technik, den Stand des Darstellbaren im jeweiligen Medium. Das ändert sich natürlich«, argumentiert Meier. Wichtiger dürfte schlicht die gewachsene Vertrautheit mit dem Medium Videospiele sein. »Es sind nicht unbedingt die Werte, die sich gewandelt haben, sondern das Verständnis für das Medium und die Kompetenz im Umgang damit«, glaubt der USK-Geschäftsführer Felix Falk. »Jugendlichen wird heute mehr Medienkompetenz im Umgang mit Computerspielen wie **Doom** zugetraut als vor 17 Jahren.« Für die Oldies kommt zudem eine ganz pragmatische Ebene dazu: USK-Alterseinstufungen sind erst seit 2003 verbindlich. Vorher durften Händler jedes Spiel auch an Kinder verkaufen. Es sei denn, es war indiziert.

»Wir trauen Jugendlichen mehr Medienkompetenz zu«

Dass die neue Großzügigkeit auch mit der Lobbyarbeit und Hartnäckigkeit der Spielehersteller zu tun haben könnte – Electronic Arts ging etwa für die USK-Prüfung von **Dead Space 2** zweimal in Berufung, um ein 18er-Siegel durchzusetzen –, wird von den Jugendschützern verworfen. In den letzten fünf Jahren machen die USK-Verfahren, in denen Spielen die Kennzeichnung verweigert wird, einen immer geringeren Teil der Prüfungen aus, während die Verfahren mit 18er-Freigabe steigen (siehe Diagramm). Der USK-Chef Falk begründet das mit verbesserten Richtlinien für die Branche: »Wir informieren und beraten die Firmen im Vorfeld, damit die sich ein Bild davon machen können, was die relevanten Jugendschutzkriterien in Deutschland sind.« Entsprechend steige in der Industrie das Verständnis dafür, welche Inhalte im deutschen Jugendschutz ein Problem darstellen könnten. Pro Jahr würden laut Falk rund 10 bis 15 größere Spiele aus Jugendschutzgründen für den deutschen Markt angepasst, also geschnitten. »Das ist seit Jahren relativ konstant.« Warum ein **Gears of War**, das vor fünf Jahren noch am Jugendschutz scheiterte, in seiner dritten Auflage nun unverändert durchgeht, ist mit größerer Rücksichtnahme von Epic Games auf



Dazwischen liegen 17 Jahre: 1994 galt die Gewalt in **Doom** als unzumutbar, 2011 geht **Gears of War 3** ohne Beanstandung durch.

den deutschen Markt wohl kaum zu erklären. Die umgekehrte Richtung dürfte näherliegen. Der deutsche Markt wird kompatibler.

So oder so sind die Zeiten, in denen Spiele indiziert werden, weil sie »einen Atomkrieg simulieren« (**Raid over Moskau**, 1985) oder »zur Vereinsamung und Kommunikationsarmut junger Menschen beitragen« (**Battlezone**, 1984) längst passé, die Kriterien von USK und BPjM haben sich in über zwei Jahrzehnten Praxis geschärft und standardisiert. Entsprechend steht zu erwarten, dass die Listenstreichung von **Doom** und **Doom 2** kein Einzelfall bleibt, zumal jede Firma die Prüfungskosten von maximal 2.600 Euro aus der Portokasse bezahlt. »Wenn ein Spiel älter als zehn Jahre ist und noch einen wirtschaftlichen Wert besitzt, dann kann ein Antrag auf Listenstreichung für den Hersteller interessant sein«, meint der Anwalt Andreas Lober. »Wir schauen uns jetzt auch die anderen indizierten Spiele in unserem Katalog gut an«, ergänzt Frank Matze von Zeni-

max, allen voran wohl den **Doom**-Nachfolger **Quake**. Für Zenimax war die aufgehobene Indizierung nicht nur ein Presse-Coup, der sogar internationale Medien wie BBC Online eine Meldung wert war. Vor allem sind die Klassiker auch heute noch Umsatzbringer. Weltweit gibt es **Doom** oder **Doom 2** auf Steam, dem Xbox-Marketplace und sogar auf dem iPhone zu kaufen, nur in Deutschland sind die Angebote gesperrt. Das soll sich ändern. Zenimax hat die Shooter noch im August von der USK prüfen lassen und 16er-Freigaben erhalten. Dem Verkauf des ersten Teils steht nichts mehr im Weg.

Doom 2 dagegen muss angepasst werden, denn das US-Original enthält zwei Geheimlevels, die den id-Titel **Wolfenstein 3D** imitieren, samt Hakenkreuzflaggen. In Sachen verfassungsfeindlicher Symbolik versteht die BPjM nach wie vor keinen Spaß. Nur die deutsche, gekürzte Fassung von **Doom 2** darf hierzulande wieder frei angeboten werden. Die US-Version bleibt auf dem Index. Christian Schmidt / GR



SERIOUS GAMING SOUND



www.coolermaster.de



SIRUS

GAMING HEADSET ECHTER 5.1 SURROUND SOUND

LASS DICH NICHT ÜBERRASCHEN UND HÖRE WAS HINTER DIR PASSIERT - ACHT UNABHÄNGIGE LAUTSPRECHER MACHEN DEN 5.1 SURROUND-SOUND PERFEKT!

www.cmstorm.com

Unter anderem erhältlich bei folgenden Shops:



e-tec.at



conrad.de



kmelektronik.de



atelco.de



hoh.de



stegcomputer.ch



arlt.de



caseking.de



ditech.at



alternate.de



pc-cooling.de



snogard.de



brack.ch



friese-it.com



digitec.ch



kosatec.de



mindfactory.de