

## »Doom« aus der Liste der jugendgefährdenden Medien gestrichen

BPjM-Entscheidung Nr. 5847 vom 4.8.2011  
bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 131 vom 31.8.2011

Das 12er-Gremium der Bundesprüfstelle hat in seiner Sitzung vom 4. August 2011 entschieden, das im Mai 1994 indizierte Computerspiel „Doom“, einen der ersten in 3D-Grafik gestalteten Ego-Shooter, aus der Liste der jugendgefährdenden Medien zu streichen. Die Aufrechterhaltung der Indizierung hätte der Zustimmung von 2/3 des Gremiums bedurft, diese Mehrheit kam jedoch nicht zustande.

Die Inhaberin der Nutzungsrechte hatte zuvor beantragt, das Spiel aus der Liste zu streichen, weil die darin enthaltenen Gewaltdarstellungen, die zur Indizierung geführt hatten, aufgrund der seither erfolgten Weiterentwicklung von Computerspielen aus heutiger Sicht nicht mehr als jugendgefährdend einzustufen seien.

Das Gremium hat in seiner Entscheidung deutlich gemacht, dass die technische Weiterentwicklung im Bereich der Computerspiele durchaus Relevanz für die heutige Bewertung älterer Computerspiele hat, die Visualisierung jedoch nicht allein ausschlaggebend dafür ist, ob ein Spielinhalt als jugendgefährdend einzustufen ist oder nicht.

In der Sitzung vom 4. August wurde auch über das im Dezember 1994 indizierte Nachfolge-spiel „Doom II – Hell on Earth“ entschieden, welches ebenso aus der Liste gestrichen wurde. Lediglich die amerikanische Fassung von „Doom II – Hell on Earth“ wurde in der Liste belassen, da diese zwei zusätzliche Level mit Darstellungen aus dem indizierten und bundesweit beschlagnahmten Spiel „Wolfenstein 3D“ enthält.

### Entscheidung

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat in ihrer 642. Sitzung vom 4. August 2011 beschlossen: Das Computerspiel „Doom“, ID Software, Mesquite/USA; CDV, Karlsruhe; Pearl Agency, Buggingen; Cachet Soft, Sittingbourne/GB wird aus der Liste der jugendgefährdenden Medien gestrichen.

## Sachverhalt

Das im Jahre 1993 veröffentlichte Computerspiel „Doom“ der Firma ID Software, Mesquite/USA, wurde mit Entscheidung Nr. 4637 (V) vom 25.5.1994, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 100 vom 31.5.1994, in die Liste der jugendgefährdenden Medien eingetragen.

Es handelt sich um einen der ersten Ego-Shooter in 3D-Grafik. Zur Inbetriebnahme des Spiels wird ein PC mindestens der 386er Generation mit 4MB Ram und VGA-Grafik benötigt. Gesteuert wird das Spiel über Tastatur und Maus.

Das Spiel besteht aus drei Episoden („Knee deep in the dead“, „The Shores of Hell“, „Inferno“) mit jeweils 9 Kapiteln. Die fünf Schwierigkeitsgrade reichen von „I'm too young to die“ über „Hey, not too rough“, „Hurt me plenty“ und „Ultra-Violence“ bis hin zu „Nightmare“.

Orte des Geschehens sind die Mars-Monde Phobos und Deimos. Dort wurden zu militärischen Zwecken diverse Forschungslaboratorien eingerichtet, in denen Teleportationsexperimente durchgeführt werden. Bei einem dieser Versuche auf Phobos wird ungewollt ein Tor zur Hölle geöffnet; Dämonen dringen in die Forschungsstation ein und töten die Menschen oder verwandeln sie in Zombies. Vom Wahnsinn erfasst gehen Forscher und Testpersonen zum blutigen Angriff aufeinander über. Aufgabe des namenlosen Protagonisten, ein Soldat der „Space Marines“, ist es, zunächst auf Phobos und dann auf Deimos der Situation Herr zu werden, wobei er sowohl gegen die (mutierten) Menschen als auch gegen die Höllenwesen (u.a. affenartige „Imps“) kämpfen muss. Der Spieler bewegt sich hierzu durch diverse Gänge und Räume hindurch; dabei sind neben den Kämpfen immer wieder kurze Schlüssel- und Schalterrätsel zu bewältigen.

Dem Spieler steht ein sich im Verlauf des Spiels vergrößerndes Waffenarsenal zur Verfügung, darunter Kettensäge, Pistole, Schrotflinte, Gatling-Gewehr, Raketenwerfer, Plasma-Gewehr und das sogenannte „BFG9000“ (= Big Fucking Gun). Zudem können im Laufe des Spiels zahlreiche Gegenstände wie Schutzanzüge, Sanitätskoffer und Power-UPS sowie Munition für die Waffen aufgelesen werden. Eine am unteren Bildrand befindliche Menüleiste zeigt dem Spieler den Grad seiner Gesundheit, den Zustand seiner Rüstung sowie die zur Verfügung stehende Munition der gerade verwendeten Waffe an.

In der Indizierungsentscheidung Nr. 4637 (V) vom 25.5.1994 führte das Gremium der Bundesprüfstelle aus, wesentlicher Inhalt des Spiels sei die bedenkenlose, realistisch inszenierte Tötung der Gegner, darunter u.a. menschlich gestaltete Gegner. Ein erfolgreiches Durchspielen werde einzig durch die Liquidation zahlloser Gegner gewährleistet; die Tötungshandlungen würden mit blutig zerfetzten gegnerischen Körpern aufwendig dargestellt und akustisch untermalt (Geräusch der Waffe, Todesschreie). Das Spiel setze mit seiner spekulativen, effektheischenden Aufbereitung blutiger Metzelszenen im Wesentlichen auf ein beim potentiellen Nutzer vermutetes voyeuristisches bzw. sadistisches Interesse. Dass das Geschehen im Weltraum angesiedelt sei und damit „Science-Fiction-Charakter“ habe, trete während des eigentlichen Spielverlaufs in den Hintergrund. Die Mutierten stellten sich so in der Hauptsache als Menschen mit soldatischem Äußeren dar. Eine kritische Bewertung des aggressiven Spielinhalts sei dem Spieler aufgrund der hohen Dichte der Kämpfe nicht möglich.

„Doom“ gehört seit seiner Veröffentlichung zu den bekanntesten Computerspielen und gilt wegen der damals neuen 3D-Grafik und wegen seines kommerziellen Erfolges als Wegbereiter des Ego-Shooter-Genres und als „Meilenstein im Bereich der Computerspiele“ ([www.wikipedia.org/wiki/Doom](http://www.wikipedia.org/wiki/Doom)). Eine fünfköpfige Gruppe US-amerikanischer Spiele-Experten (Wissenschaftler, Journalisten, Spiele-Designer) erklärte das Spiel im Jahr 2007 zu einem der zehn einflussreichsten Computerspiele (Artikel „Is That Just Some Game? No, It's a Cultural Artefact“, New York Times vom 12.3.2007). Dieser Spiele-Kanon wurde von der Nationalbibliothek der USA (Library of Congress) übernommen, womit die benannten Spiele als wichtiges Kulturgut klassifiziert wurden.

Das Spiel wird innerhalb der Spielergemeinde heutzutage als Klassiker angesehen und findet nach wie vor Interessenten. Dabei stellt eine Variante, „Doom“ zu spielen, das so genannte „Speed Running“ dar, bei dem der Spieler versucht, alle Episoden so schnell wie möglich zu absolvieren (Rekord: ca. 20 Minuten).

Mit Schreiben vom 15.6.2011 stellte die Inhaberin der Nutzungsrechte über ihren Verfahrens-

bevollmächtigten den Antrag, das Spiel aus der Liste der jugendgefährdenden Medien zu streichen. Der Verfahrensbevollmächtigte führte diesbezüglich u.a. wie folgt aus:

Die Medienlandschaft habe sich seit der Indizierung erheblich gewandelt; auch die Bedeutung der Medienlandschaft für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen habe sich maßgeblich verändert. Der technologische Fortschritt ermögliche Darstellungs- und Ausdrucksformen in noch nie dagewesener Qualität und Realitätsnähe. Inzwischen gehörten fotorealistic Umsetzungen in Film und Fernsehen zum Standard. Computer- und Videospiele seien inzwischen etablierter Bestandteil der Gesellschaft und stellten eine der bedeutendsten Freizeitgestaltungsformen des 21. Jahrhunderts dar. Nutzer von Computer- und Videospiele seien heutzutage cineastische Grafik und/oder jederzeitige Verfügbarkeit auf mobilen Endgeräten gewöhnt. Zudem sorgten hochentwickelte Physik-Engines für ein möglichst realitätsnahes Spielerlebnis, beispielsweise durch Simulation der Schwerkraft und deren Auswirkungen auf Objekte (Ragdoll-Prinzip). Bereits heute hielten sogenannte 3D-Endgeräte Einzug in die Haushalte, was die Anspruchshaltung der Verbraucher in Bezug auf Realitätsnähe deutlich erhöhe.

Ein weiterer Entwicklungspunkt sei die gesellschaftliche Akzeptanz von Medieninhalten aus den Genres **Action/Horror/Splatter**, die eine fotorealistic Darstellung von Geschehensabläufen und skurrilen Geschichten zum Gegenstand haben. Die Spruchpraxis der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) berücksichtige diese Entwicklung entsprechend, sodass selbst Titel mit extrem hohem Realitätsbezug und/oder detaillierten, realitätsnahen Darstellungen von Kampfgeschehen und/oder dessen Folgen die Alterskennzeichnung „keine Jugendfreigabe“ erhalten hätten. Auch die Spruchpraxis der Bundesprüfstelle trage der genannten Entwicklung Rechnung. Insgesamt sei damit festzustellen, dass sich die Rahmenkriterien für Bewertungsentscheidungen zur Jugendgefährdung bzw. Jugendbeeinträchtigung, insbesondere zur Frage des „Verrohungsgrades“, im Vergleich zum Anfang der 1990er Jahre erheblich verändert hätten.

Bereits kurz nach der ursprünglichen Veröffentlichung von „Doom“ seien andere Titel erschienen, die in Spielweise und Darstellungsform ganz neue technische Maßstäbe gesetzt hätten. Die Grafik von „Doom“ habe somit bereits vor Jahren als veraltet gegolten und sei spätestens nach den heutigen Maßstäben antiquiert. Darstellungen erfolgten in deutlich sichtbaren Pixeln, was die dargestellten Objekte nur schwer erkennbar mache. Die Auflösung des Spiels sei insgesamt deutlich schlechter als z.B. diejenige heutiger Mobiltelefone. In „Doom“ sei es das Ziel, jedes Level so schnell wie möglich zu durchschreiten und den entsprechenden Ausgang zu finden. Der Spieler habe dabei die architektonischen Gegebenheiten des jeweiligen Labyrinths zu durchschauen sowie die hiermit verbundenen Hindernisse zu überwinden. Hierzu gehörten auch das geschickte Navigieren um seine Lebensenergie beeinträchtigende Giftpfützen sowie um herunterfallende Decken, das Auffinden von Schlüsseln, um versperrte Türen zu öffnen, und das Ausweichen oder Bekämpfen von fantastischen Monstern. Bei seinem gesamten Vorgehen habe der Spieler den Status des Hauptcharakters in einer deutlich hervorgehobenen Menüleiste am unteren Bildrand im Blick. So könne er die Risiken der von ihm gewählten Strategie (z.B. Lebensenergie und Ressourcen) abwägen, um möglichst unversehrt und schnell zum Ausgang des Levels zu gelangen. Mit aufsteigender Levelzahl nähmen sowohl die Variation an Monstern und Ausrüstungsgegenständen wie auch der Schwierigkeitsgrad zu.

Auf Kinder und Jugendliche übten die grafischen Darstellungen und Audioinhalte des Spiels kaum Anziehungskraft aus, da sie überwiegend technisch ausgefeilte, realitätsnahe und qualitativ hochwertige Inhalte gewöhnt seien. Sowohl die Rahmenhandlung wie auch die Darstellungsform wiesen keinen Realitätsbezug auf. Dies werde durch die grob pixelige und aus heutiger Sicht antiquiert wirkende Grafik unterstrichen. Allenfalls könne „Doom“ heute als comic-hafte Darstellung verstanden werden. Dies gelte auch im Hinblick auf die Gewalthandlungen, die weder selbstzweckhaft noch detailliert seien. Auf die besonders ausführliche Darstellung von „Tötungsszenen“ werde ebenso verzichtet wie auf das virtuelle Töten als bloßer Reflex. Im Vordergrund stehe nicht das Töten, sondern das Erreichen des rettenden Ausgangs eines jeden Levels.

Zunächst wurde das Spiel in seinen wesentlichen Bestandteilen in der Sitzung des 3er-Gremiums vom 13.7.2011 von dem Spieletester der Bundesprüfstelle vorgeführt und erläutert. Es erging keine einstimmige Entscheidung, sodass das Spiel dem 12er-Gremium der Bundesprüfstelle vorzulegen war.

Die Antragstellerin wurde in der Folge über ihren Verfahrensbevollmächtigten form- und fristgerecht benachrichtigt, dass über das Spiel in der Sitzung des 12er-Gremiums vom 4.8.2011 entschieden werden solle.

Mit Schriftsatz vom 1.8.2011 nahm der Verfahrensbevollmächtigte ergänzend Stellung:

Aus heutiger Sicht handle es sich bei „Doom“ nicht um eine realistische Darstellung. Für den heutigen Betrachter stelle sich das Spiel grafisch allenfalls auf unterem Comic-Niveau dar (flach, d.h. keine räumliche Tiefe; verpixelt; wenig detailliert; allenfalls rudimentäre Animationen). Dies verhindere eine Identifikation des Spielers mit der Spielfigur und unterstreiche den fiktionalen Charakter des Spiels. Der Verfahrensbevollmächtigte verweist zum Vergleich mit Gewaltdarstellungen in heutigen Spielen auf „Gears of War 3“, welches vor kurzem als nicht jugendgefährdend eingestuft worden sei. Eine „Doom“-Version für den Game Boy Advance (GBA) habe bereits im Jahre 2001 seitens der USK die Altersempfehlung „ab 16 Jahren“ erhalten. Auch wenn „Doom“ dem Genre der Ego-Shooter zuzuordnen sei, bedeute dies nicht, dass das Spiel schon deshalb jugendgefährdend sei. So seien andere Shooter mit einer Altersfreigabe versehen worden, auch wenn darin ebenfalls menschenähnliche Spielfiguren bekämpft und getötet würden.

Im Mittelpunkt des Einzelspieler-Modus' von „Doom“ stünden Reaktionen und taktisches Geschick (Auswahl der zum jeweiligen Gegner und dem eigenen Spielstil passenden Waffen). Hinzu kämen diverse Rätsel- und Orientierungselemente (Labyrinth, Schalter, Schlüssel). Anders als viele aktuelle Shooter weise das Spiel versteckte Bonusräume auf, was den Fokus stärker auf Suchen/Entdecken verlagere. Begrenzte Munition vor allem in höheren Schwierigkeitsgraden und zahlreiche Überraschungselemente (vor allem Fallen) unterstrichen die Notwendigkeit eines durchdachten Vorgehens. „Doom“ sei daher aus heutiger Sicht ein vergleichsweise schwieriges Spiel, in dem unbedachtes Vorstürmen und reines „Durchballern“ nicht zum Spielerfolg führten, sondern zu schnellem Ableben, das mit einem Neustart und dem Verlust aller gesammelten Waffen bestraft werde. Im Multiplayer-Modus verstärke sich die Notwendigkeit von geschicktem und vor allem taktischem Vorgehen noch einmal.

„Doom“ sei heute vor allem von historisch-wissenschaftlichem Interesse. Dies zeige sich schon daran, dass das Spiel heute als eines der zehn wichtigsten Computerspiele aller Zeiten gelte. Es diene damit der Kunst und Wissenschaft. Eine besondere Anziehungskraft auf Kinder und Jugendliche gehe von dem Spiel heute jedenfalls nicht mehr aus, insbesondere angesichts der viel aufwendiger inszenierten und frei erhältlichen (USK 16 und USK 18) Alternativen.

Mit ergänzendem Schreiben vom 3.8.2011 führt der Verfahrensbevollmächtigte aus, die in „Doom“ geschilderten Umgebungen seien eine Mischung aus abstrakter Science-Fiction (Stahlkorridore, Computer, Maschinen) und Techno-Fantasy (Steingewölbe, Metall, Lavaströme). Nach den von der Bundesprüfstelle in Bezug auf Gewaltdarstellungen veröffentlichten Indizierungskriterien seien nahe an der Lebenswirklichkeit befindliche Handlungsumgebungen eher geeignet, eine Jugendgefährdung herbeizuführen als solche, die in einen nicht realistischen/realitätsbezogenen Handlungsrahmen eingebettet sind. Daher spreche das Setting von „Doom“, das in einer futuristischen Welt angesiedelt sei, die kaum Bezug zur Realität habe, gegen eine Jugendgefährdung.

Aufgabe des Spielers sei es, eine Invasion von Dämonen abzuwehren und ihren Überfall auf die Erde zu verhindern. Das Handlungsziel sei somit nicht derart gestaltet, dass Sadismus, Hinterlist oder Schadenfreude geweckt und gefördert würden, was ebenfalls gegen eine Jugendgefährdung spreche.

In „Doom“ treffe der Spieler auf zehn Gegnertypen, von denen zwei menschenähnlich (von Dämonen besessene und in Zombies verwandelte Soldaten) gestaltet seien und ein weiterer Gegnertyp, der sogenannte „Imp“, allenfalls entfernte Ähnlichkeit mit einem Menschen aufweise und zumindest aus der Nähe als eindeutig nicht-menschlich zu erkennen sei. Die übrigen Gegner seien Fabelwesen wie z.B. fliegende Schädel, gehörnte Dämonen oder schwebende Kugelwesen.

Schließlich seien die Gewaltdarstellungen auch nicht als verrohend einzustufen. Trotz des Eindrucks der permanent ausgeübten Gewalt sei in der Gesamtschau zu berücksichtigen, dass die Tötungsakte selbst kein wirklichkeitsnahes Geschehen widerspiegeln.

An der Sitzung des Gremiums nahmen der Verfahrensbevollmächtigte sowie zwei Vertreter

der Antragstellerin teil. Sie führten ergänzend zu ihren Schriftsätzen aus, es handle sich bei den Darstellungen in „Doom“ aus heutiger Sicht eher um symbolhafte als um realistische Darstellungen. Das Spiel stelle einen Teil der Firmengeschichte dar; diesen wolle die Antragstellerin nicht länger „verheimlichen“ müssen.

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

## Gründe

Das Computerspiel „Doom“ war wie beantragt aus der Liste der jugendgefährdenden Medien zu streichen.

Der Antrag auf Listenstreichung hat Erfolg, wenn das 12er-Gremium der Bundesprüfstelle nicht mit der erforderlichen 2/3-Mehrheit, die auch für eine Listenaufnahme vorgeschrieben ist, für den Fortbestand der Indizierung stimmt. Diese erforderliche Mehrheit ist vorliegend nicht zustande gekommen.

Gemäß § 18 Abs. 7 Satz 1 JuSchG sind Medien aus der Liste zu streichen, wenn die Voraussetzungen für eine Aufnahme nicht mehr vorliegen. Nach § 18 Abs. 7 Satz 2 JuSchG verliert zudem nach Ablauf von 25 Jahren eine Aufnahme in die Liste ihre Wirkung. Gemäß § 23 Abs. 4 JuSchG kann die Bundesprüfstelle darüber hinaus nach Ablauf von zehn Jahren seit Listenaufnahme eines Mediums dessen Streichung aus der Liste beschließen. Es gilt damit die gesetzliche Vermutung, dass aufgrund einer dem gesellschaftlichen Wertewandel analog veränderten Bewertungspraxis der Bundesprüfstelle zuweilen von einem evidenten Fall des „Nicht-mehr-Vorliegens“ der Voraussetzungen einer Indizierung nach § 18 Abs. 1 JuSchG ausgegangen werden kann (vgl. Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, 5. Auflage, § 18 Rdnr. 7).

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, Umbach; Jugendschutzrecht; 2. Auflage, § 18 Rdnr. 5).

Das Tatbestandsmerkmal „zu Gewalttätigkeit anreizen“ setzt voraus, dass die Ausübung der Gewalt als nachahmenswert erscheint. Mit diesem Tatbestandsmerkmal der Jugendgefährdung soll mithin einer unmittelbaren Tatstimmung erzeugenden Wirkung entgegen gewirkt werden (vgl. Liesching/Schuster, a.a.O., § 18 JuSchG, Rdnr. 38).

Weiterhin liegt eine Jugendgefährdung vor, wenn Gewalthandlungen, insbesondere Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden. Unter einer detaillierten Darstellung von Gewalt und Gewaltfolgen im o.g. Sinne sind insbesondere Mediengeschehen zu verstehen, in denen Gewalt deutlich visualisiert bzw. akustisch untermalt

wird (blutende Wunden, zerberstende Körper, Todesschreie, zynische Kommentare). Unter Umständen kann auch das Herunterspielen von Gewaltfolgen eine Gewaltverharmlosung zum Ausdruck bringen und somit in Zusammenhang mit anderen Aspekten (z.B. thematische Einbettung, Realitätsbezug) jugendgefährdend sein, soweit nicht bereits die Art der Visualisierung oder die ernsthafte inhaltliche Auseinandersetzung mit Gewalt die notwendige Distanzierung erkennbar werden lässt.

Im Rahmen der Prüfung eines Computerspieles sind regelmäßig folgende Faktoren im Hinblick auf die Entscheidung über die Jugendgefährdung zu berücksichtigen:

- Setting bzw. Handlungsumfeld
- Auftrag bzw. Spielziel
- Gegner
- Formen der Gewalt und
- die entsprechende Visualisierung der Vorgänge

Das 12er-Gremium ist der Auffassung, dass „Doom“ nach wie vor unzweifelhaft von den zahllosen Kämpfen mit diversen Gegnern und damit von Gewalt geprägt ist. Andere, nicht-gewalthaltige Spielelemente wie z.B. das Auffinden von Schlüsseln, Schaltern und verborgenen Räumen stellen sich aus Sicht des Gremiums nicht als ernsthaft alternative Bestandteile des Spiels dar. Sie erfordern zum ganz überwiegenden Teil keine größere Geschicklichkeit oder Planungen und sind daher lediglich als kurze randständige Nebenaktionen zu bewerten. Diesen mangelt es jedoch an Eignung, die permanenten Gewalthandlungen zu relativieren.

Mehrere Mitglieder des 12er-Gremiums waren der Ansicht, dass die im Spiel enthaltenen Gewaltszenen auch aus heutiger Sicht unverändert als jugendgefährdend einzustufen seien und damit die Indizierung aufrecht erhalten werden müsse. Zwar seien viele der Gegner als nicht menschlich bzw. nicht menschenähnlich zu klassifizieren, jedoch seien insbesondere in den unteren Leveln viele der Gegner mutierte Soldaten und Wissenschaftler und damit eindeutig weiter als Menschen identifizierbar. Es bleibe deshalb bei dem in hohem Maße bedenklichen Umstand, dass in „Doom“ auch menschliche Gegner getötet werden. Das Spielprinzip des ständigen Tötens ohne nennenswerte Alternative stehe im Vordergrund und könne nicht durch die (fehlende) Qualität der Grafik relativiert werden. Die als veraltet einzustufende Visualisierung führe somit vorliegend nicht dazu, den Gewaltdarstellungen die Realitätsnähe und Detailliertheit soweit zu nehmen, dass eine sozialetisch-desorientierende Wirkung auf Minderjährige ausgeschlossen werden könne. Das Argument der veralteten Grafik sei allenfalls bei der Frage der Verhältnismäßigkeit einer Indizierung zu berücksichtigen.

Dieser Auffassung konnte sich das Gremium nicht mit der erforderlichen Mehrheit anschließen.

Der Antragstellerin ist zuzugeben, dass die seit 1994 erfolgte technische Entwicklung im Bereich der Computerspiele dazu geführt hat, dass fotorealistische Darstellungen den zeitgemäßen Standard markieren und dementsprechend der Maßstab, welche Abbildungen oder Schilderungen als realistisch/realitätsnah und detailliert gelten können, einem starken Wandel unterzogen wurde.

Ohne Frage ist der Umstand, dass eine nicht unerhebliche Anzahl der Gegner aus (mutierten) Menschen besteht und der Spieler diese zu töten hat, auch aus jetziger Sicht weiterhin als bedenklich anzusehen. Jedoch sind die in „Doom“ präsentierten Gewaltszenen nach heutigen Maßstäben weder als detailliert noch als realistisch/realitätsnah einzustufen.

Es fehlt den Darstellungen die Eignung, die Empathiefähigkeit heutiger Minderjähriger gegenüber Opfern von Gewalttaten in sozialetisch-desorientierender Weise zu vermindern oder gar zu beseitigen. Es fehlt ihnen zudem die Eignung, heutigen Minderjährigen als Vorbild für reale Handlungsmuster zu dienen. Der Spieler wird aufgrund der distanzierend wirkenden Grafik in das Kampfgeschehen nicht mehr emotional involviert. Es verbleibt sowohl auf der visuellen Ebene als auch auf der Tonebene der Eindruck von abstrakten und

damit auch überdeutlich als fiktiv und als unrealistisch zu erkennenden Schilderungen. Das spielerische Erleben hinsichtlich der empathischen Beeinflussung der Rezipierenden ist demnach heute anders zu bewerten als noch vor 18 Jahren.

Das Gremium weist an dieser Stelle darauf hin, dass die grafische Darstellung von Spielinhalten ein Einzelkriterium ist, anhand dessen eine jugendgefährdende Wirkung festgestellt oder auch ausgeschlossen werden kann. Die grafische Darstellung ist jedoch, wie oben bereits ausgeführt, niemals der alleinige Maßstab für das Vorliegen einer Jugendgefährdung. So kann es beispielsweise Inhalte geben, die trotz simpler und/oder veralteter Verbildlichung dennoch als sozialetisch-desorientierend einzustufen sind. Dies kann u.a. der Fall sein, wenn die Gestaltung der Tonebene dazu führt, dass weiterhin eine als detailliert einzustufende Gewaltschilderung vorliegt oder wenn eine bestimmte Personengruppe als Opfer von Gewalttaten präsentiert wird und damit zugleich eine Diskriminierung dieser Personen einhergeht oder wenn die Tötungsbejahung als Spielprinzip nach wie vor im Vordergrund des emotionalen spielerischen Erlebens steht.

Derartige Diskriminierungen sowie weitere sich in der Summe verstärkende Aspekte, die eine Einstufung des Spielinhalts als sozialetisch-desorientierend erfordern, sind vorliegend nicht gegeben. Aufgrund der technisch veralteten Darstellungsweise hat das Spiel „Doom“ primär nur noch eine historisch-dokumentarische Bedeutung. Dies erscheint auch als die wahrscheinlichste Motivation, aus der heraus heutige Jugendliche überhaupt noch ein vor 18 Jahren veröffentlichtes Spiel in ihr Blickfeld nehmen und ggf. auch spielen. Letzteres dürfte dann aber in dem deutlichen und vom eigentlichen Spielgeschehen distanzierenden Bewusstsein geschehen, es mit der Urform eines Ego-Shooters zu tun zu haben. Durch das faktische „out of time“ der Handlungsvisualisierung in Verbindung mit dem realitätsfernen, futuristischen Spielgeschehen erreicht das Spiel trotz der nach wie vor inhärenten Tötungsbejahung nicht länger den Grad einer Jugendgefährdung.

Wichtig ist anzumerken, dass im Bereich der Computerspiele (wie auch der Filme) ein gesetzlich geregeltes System der Altersfreigaben und der Indizierung besteht. Die Listenstreichung von „Doom“ hat somit nicht zur Folge, dass dieses Spiel nach Listenstreichung auch Kindern und Jugendlichen zugänglich gemacht werden darf. Ob aufgrund der im Spiel enthaltenen Gewaltdarstellungen weiterhin eine Jugendbeeinträchtigung vorliegt, war von Seiten der Bundesprüfstelle jedoch nicht zu entscheiden.

Dem Antrag auf Listenstreichung war nach alledem zu entsprechen.

Rechtsbehelfsbelehrung