merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Michael Gurt: "Lass die Kettensäge sprechen..."

Lange hat die Computerspiel-Fan-Gemeinde auf das jüngste Werk von id-Software gewartet. Mitte August war es endlich soweit: Nach etlichen Verschiebungen stand Doom3 in den Regalen. In den Regalen? Eine Tatsache, die für ein Computerspiel an und für sich keine Besonderheit ist. Für ein Spiel der Doom-Reihe schon. Schließlich wurden die ersten beiden Teile von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert. Das Spiel gilt als Mutter aller Metzelspiele, war in Darstellungsweise und Technik wegweisend und – eben auch – atemberaubend brutal. Daran hat sich auch im dritten Teil nichts geändert. Zombies und mutierte Soldaten werden reihenweise mit Schrotflinte, Raketenwerfern oder Kettensäge massakriert.

Dabei geht es blutig zu, des öfteren werden sogar Körperteile, Gedärme und andere Innereien bedauernswerter Gewaltopfer über den Bildschirm berteilt. Inhaltlich ist das wie gesagt nichts Neues. Neu ist hingegen die grafische Pracht, in der dieses Gemetzel abläuft. Wurden zu Zeiten der ersten Doom-Version noch grobe Pixelhaufen zu Brei geschossen, stellt die Darstellungsqualität von Doom3 alles bisher da gewesene buchstäblich in den Schatten: raffinierte Licht- und Schatten-Effekte, realitätsnahe Figur-Modelle und lebensechte Texturen erzeugen eine enorme Atmosphäre. Kein Wunder, dass es Doom3 auf Anhieb an die Spitze der Verkaufscharts geschafft hat. Das hat sicher auch damit zu tun, dass auf der deutschen Version der Stempel „Uncut“ (also ungeschnitten) prangt – die deutsche Verkaufsversion ist identisch mit der Originalversion. Dass neben dem Verzicht auf eine inhaltliche Anpassung (Entschärfung) des Originals auch auf eine deutsche Übersetzung verzichtet wurde, stört echte Fans wenig: „Bei Doom3 spricht eh’ nur die Kettensäge“, wie ein Forum-Nutzer der Spielzeitschrift Gamestar treffend bemerkte.

Warum diese Originaltreue der deutschen Version im Falle von Doom3 erstmals nicht zu einer Indizierung führte, ist eine interessante Frage. Formal gesehen kann das Spiel nicht mehr indiziert werden, da die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) eine Freigabe „ab 18“ erteilt hat. Dass die USK bei diesem Spiel keine selbstzweckhafte, exzessive Gewaltdarstellung festgestellt hat, die gegebenenfalls eine Indizierung durch die BPjM nach sich ziehen würde, ist zumindest diskussionswürdig. So könnten böse Zungen behaupten, dass die Neuerung des Jugendmedienschutzgesetzes, die am 1. April 2003 in Kraft getreten ist und die rechtsverbindliche Altersfreigabe in die Hände der USK legte, statt einer „Verschärfung“ bisheriger Regelungen das genaue Gegenteil erreicht hat.

Auch der Vietnam-Shooter Shellshock – Nam’67 hat es in der Originalfassung in die deutschen Händlerregale geschafft, wenn auch nur für kurze Zeit. Da das Spiel nicht vorgelegt wurde, konnte keine Einstufung von Seiten der USK erfolgen. Der Hersteller wusste schon warum: Zur Spielhandlung gehören Kriegsverbrechen wie Misshandlung und Folter, das Abschlachten von vietnamesischen Zivilisten usw. Angeblich will das Spiel den Vietnamkrieg nicht beschönigen und setzt deshalb auf ekelhafte Mordszenen, die der „Realität“ entsprechen. Angesichts dieser Inhalte hat die BPjM das Spiel kraft Entscheidung vom 13. September – etwa eine Woche nach Erscheinen auf dem deutschen Markt – indiziert. Bis dahin stand das Spiel allerdings ohne Freigabekennzeichnung in Kaufhäusern und Fachgeschäften zum Verkauf. Für Juristen mag diese Regelung nachvollziehbar sein, Eltern und andere Erziehungsberechtigte werden sich immer wieder schwer tun, in Sachen Computerspiele den Überblick zu behalten.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

(merz 2004-5, S. 96)