



Blut und Morde!

WIE FUNKTIONIERT EIGENTLICH JUGENDSCHUTZ?

Die Geschichte des Jugendschutzes ist eine Geschichte voller Missverständnisse. Wer indiziert, wer zensiert, wer verbietet? GameStar erklärt die Abläufe in Deutschland, in Europa und in den USA.

USK, BPjM, ESRB, PEGI, BBFC, OLJB... Buchstabensuppe verschlabbert? Nein, hinter diesen Abkürzungen stecken Organisationen, die Computerspielen Alterseinstufungen verpassen. Da die Übersicht zu behalten ist schwer. Wir erklären, welche Behörde wie prüft, warum das europäische Jugendschutzsystem hierzulande

nicht funktioniert, was der Index ist und warum manche Monster grün bluten.

Beruf: Spieler

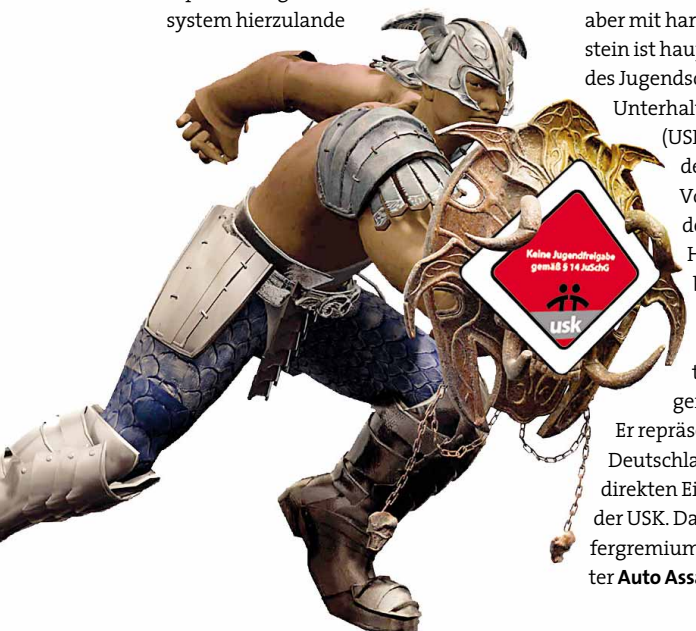
Marek Klingelstein sammelt Körperteile, denn dafür bekommt er Geld – er spielt eine Quest des Online-Rollenspiels **Auto Assault**. Auch dafür wird er bezahlt, diesmal aber mit harter Währung. Denn Klingelstein ist hauptberuflich Spieler im Auftrag des Jugendschutzes: Er sichtet Titel für die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Neben ihm sitzen vier von den Bundesländern gestellte Volksvertreter, die Gutachter der USK. Sie sind nicht in der Hard- oder Softwareindustrie beschäftigt – das soll Unabhängigkeit garantieren. Auch Jürgen Hilse, ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörde (OLJB), schaut zu.

Er repräsentiert die Jugendministerien Deutschlands – durch ihn hat der Staat direkten Einfluss auf die Entscheidungen der USK. Das ist wichtig, denn dieses Fünfergremium entscheidet, für welches Alter **Auto Assault** in Deutschland freigege-

ben wird – und ob überhaupt. Dafür haben sie von Entwickler NCsoft Beta-Accounts für das Online-Rollenspiel bekommen. Denn wer einen Titel in Deutschland verkaufen will, muss zuerst an der USK vorbei.

Gut achten!

Klingelstein hat sich stundenlang durch die postapokalyptische Welt von **Auto Assault** gekämpft und dabei Aufträge erfüllt, wie sie Spieler von **Everquest** und **World of Warcraft** täglich absolvieren: Töte 20 Feinde des Typs A, sammle 30 Hände von Gegnertyp B. Doch was in anderen Online-Rollenspielen harmlos wirkt (die oben genannten sind ab 12 Jahren freigegeben), stößt den Gutachtern bei **Auto Assault** sauer auf: Statt Seeschlangen oder Riesenspinnen tötet Klingelstein Menschen. Die Experten sind überzeugt: So etwas kann gemäß § 14 I Nr. 5 Jugendschutzgesetz »die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen beeinträchtigen, ohne sie zu gefährden«. Sie vergeben die härteste USK-Einstufung: »Keine Jugendfreigabe«. Für NCsoft ein schwerer Schlag, denn die Kennzeichen der USK sind rechtsverbindliche Urteile, an die sich die Industrie halten



muss. Wer Spiele ohne entsprechende Jugendfreigabe an Kinder verkauft, riskiert eine Anzeige. Das war nicht immer so: Noch vor wenigen Jahren waren die Einstufungen der USK bloße Empfehlungen für Eltern und den Handel. Dann überfiel im April 2002 der 19-jährige Robert Steinhäuser mit Schrotflinte und Pistole bewaffnet sein ehemaliges Gymnasium in Erfurt, erschoss 16 Menschen und anschließend sich selbst. Es hieß, Steinhäuser hätte in seiner Freizeit häufig Ego-Shooter gespielt, vor allem **Counterstrike** – also müsse ein schärferes Jugendschutzgesetz her.

Index.html

In aller Eile wurde schon im Juni 2002 ein neues Jugendschutzgesetz verabschiedet, das am 1. April 2003 in Kraft trat. Es übertrug die Verantwortung für die Kontrolle der Computerspiele in erster Linie an die USK – deren Einstufungen sind seitdem verpflichtend, ausschließlich geprüfte Spiele dürfen in die Regale. Hält die USK ein Programm für jugendgefährdend oder vermutet sie gar Verstöße gegen strafgesetzliche Vorschriften wie Volksverhetzung oder Gewaltverherrlichung, lehnt sie die Kennzeichnung ab. Das tat sie 40 mal im Jahre 2005, jüngst bei der Originalfassung von CDVs **ÜberSoldier**.

Gegen Spiele ohne USK-Einstufung kann die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) aktiv werden. Die ist als deutsche Behörde direktes Organ des Staates, wird allerdings grundsätzlich nur auf Antrag oder Anregung einer anderen Dienststelle tätig. Die BPjM verwaltet den »Index«, eine Art schwarzer Liste mit jugendgefährdenden Filmen, Programmen und Musikstücken. Sie prüft ähnlich wie die USK: Ein Tester stellt die betroffenen Spiele Gremien mit ehrenamtlichen Beisitzern vor, und die entscheiden

PRÜFSTELLEN: WER MACHT WAS?

	USK	BPjM	ESRB	PEGI	BBFC
Land	Deutschland	Deutschland	USA	Europa	Großbritannien
Altersstufen	5	1	7	5	8
rechtsverbindlich	ja	ja	nein	nein	ja
Organisation	stellvertretend für den Staat	staatlich	selbst-regulierend	selbst-regulierend	stellvertretend für den Staat
zensiert	nein	nein	nein	nein	ja

dann, ob das Spiel auf den Index wandert oder nicht. Eine Indizierung hat viel weitreichendere Folgen als die Einstufung »Keine Jugendfreigabe«: Indizierte Medien dürfen nicht öffentlich beworben werden, Erwachsene können sie aber nach wie vor erwerben – allerdings nur unter der Latente. Prominentes Beispiel: **Command & Conquer Generals**. Die englische Fassung des Strategiespiels wurde wegen zweifelhafter politischer Inhalte und menschenverachtender Spielelemente wie Giftgasangriffe oder arabische Selbstmordattentäter für jugendgefährdend erklärt.

Hals- und Beinbruch

Mitunter taumeln Spiele zwischen USK und BPjM hin und her. Als Publisher Sony im letzten Jahr das Playstation-Spiel **God of War** bei der USK einreichte, lehnte diese eine Kennzeichnung aufgrund des hohen Gewaltgrades ab. Als auch das Berufungsverfahren scheiterte, trat im Januar 2006 die BPjM auf den Plan und kam zu dem Schluss: nicht indizierungswürdig. Das Spiel sei zwar brutal, beinhalte aber auch jede Menge Rätsel, Geschicklichkeitspassagen und eine tiefgründige Story – ein reines Gemetzel sei **God of War** daher nicht. Außerdem richte sich die Gewalt fast ausschließlich gegen Monster und Zombies, nicht gegen Menschen. Jugendgefähr-



Marek Klingelstein im umfassenden Spielearchiv der USK.



Stubbs the Zombie frisst menschliche Gehirne – trotzdem lustig.

dung? Fehlanzeige. Erst jetzt erhielt der Titel von der USK eine Freigabe ab 18 Jahren. Weitere aktuelle Zweifelsfälle: **Stubbs the**

INTERVIEW MIT DER BUNDESPRÜFSTELLE FÜR JUGENDGEFÄHRDENDE MEDIEN (BPjM)



Gunnar Meyer, Spielegutachter der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM).

GameStar Was sind Ihre Aufgaben bei der Bundesprüfstelle in Bonn?

Gunnar Meyer Wenn bei der BPjM ein Spiel zur Prüfung eingereicht wird, spiele ich es mindestens einmal komplett durch – manchmal gibt es ja Inhalte, die man erst freischalten muss, wie bei Resident Evil 4 etwa. Da-

nach präsentiere ich den Titel in einer rund halbstündigen Vorführung dem Prüfungsgremium. Dabei konzentriere ich mich auf die Gewaltdarstellung, zeige aber auch gewaltfreie Spielelemente wie Rätsel, Taktik oder Schleicheinlagen und erkläre, wie das alles in die Story eingebettet ist. Danach entscheidet das Gremium, ob es das Spiel für jugendgefährdend hält oder nicht.

GameStar Schicken die Publisher auch selbst Tester oder Präsentatoren zur Gremiumssitzung der BPjM?

Gunnar Meyer Früher hatte die BPjM keinen eigenen Tester und ließ sich Spiele von den Publishern vorführen – die konnten dabei leicht mal die eine

oder andere Metzelszene »vergessen«. Deshalb hat sich die BPjM einen eigenen, unabhängigen Sichter zugelegt. Trotzdem bringen die Publisher manchmal eigene Vorführer mit. Die dürfen dann nach meiner Präsentation Stellung beziehen und gegebenenfalls weitere Sequenzen vorspielen.

GameStar Sind Sie immer einverstanden mit der Spruchpraxis der BPjM?

Gunnar Meyer Bislang konnte ich die Argumente der Beisitzerinnen und Beisitzer immer nachvollziehen, selbst wenn es einen heiß erwarteten Titel getroffen hat. Denn jedes Spiel wird gleich behandelt, Vorverurteilungen gibt's nicht. Das als sehr brutal

verschiedene God of War etwa wurde nicht indiziert, weil's da eben nicht nur um Gemetzel, sondern auch um eine durchdachte Geschichte geht.

GameStar Sind Computerspiele für Sie in erster Linie ein Hobby oder sind Sie bei der BPjM vollzeitbeschäftigt?

Gunnar Meyer Ich arbeite als freier Mitarbeiter für die BPjM. Im »echten« Leben bin ich Diplom-Biologe und fange im nächsten Monat mit meiner Doktorarbeit an. Da habe ich kaum Zeit, nur mal so zum Spaß am PC zu sitzen. Aber was ich trotzdem schon immer mal loswerden wollte: Ja, Mama, ich werde mein ganzes Leben lang Computerspiele spielen!



God of War für die Playstation 2: Brutal, aber nach Ansicht der Bundesprüfstelle nicht indizierungswürdig.

Zombie und Condemned – beide ohne USK-Einstufung, beide liegen mit hoher Wahrscheinlichkeit bei der BPjM. Doch während die Gremiumsmitglieder **Stubbs** vermutlich als den albernen Klamauk abtun werden, der er ist, sieht es finster für **Condemned** aus. Denn die BPjM hat in ihrer Spruchpraxis »selbstzweckhafte« Gewalt stets als Indizierungskriterium verstanden: Töten um des Tötens Willen. Genau das tut der Held des Spiels regelmäßig. Schwer malträtierte Gegner sinken vor ihm auf die Knie, und nun stehen dem Spieler vier »Finishing Moves« zur Verfügung: Genickbruch, Kopfstoß und zwei tödliche Schläge. Damit wird sich **Condemned** wohl selbst den Hals brechen.

Zensur findet nicht statt

Wenn ein spezielles Spielelement der BPjM übel aufstößt, kann die Prüfstelle dieses dann nicht einfach entfernen lassen und das Spiel anschließend für nicht jugendge-

fährdend erklären? Nein, denn das wäre Zensur – und die ist verfassungswidrig. Es steht dem Publisher aber jederzeit frei, sein Spiel selbst zu beschneiden und der BPjM erneut vorzulegen. Die kann dann offiziell verkünden, die geschnittene und die indizierte Originalversion seien nicht mehr »inhaltsgleich«. Die Neufassung gilt dann als nicht indiziert und kann frei verkauft werden – eine erneute USK-Freigabe vorausgesetzt. Um diesen Eiertanz zu vermeiden, kürzen viele Hersteller ihre Spiele schon vorab für den deutschen Markt, entfernen Ragdoll-Verhalten, lassen Leichen verschwinden oder färben Blut grün. So entschärfte Activision die deutsche Version von **Quake 4** von vornherein: Brutale Zwischensequenzen und Splattereffekte flogen raus. Denn hierzulande werden die Alterskennzeichnungen auch durchgesetzt und wirken sich deshalb auf die Verkaufszahlen aus – je niedriger die Einstufung, desto größer also der Kundenkreis.

Land of the Free

Die Vereinigten Staaten, in denen statistisch gesehen knapp die Hälfte aller Einwohner eine Schusswaffe besitzt, sehen es mit Gewalt in den Medien nicht so eng. Hier sorgt die Industrie selbst für die Einstufung ihrer Produkte: durch das Entertainment Software Rating Board (ESRB). Die Publisher schicken Videoclips mit Spielszenen ihrer Programme an das ESRB. Dort entscheiden drei Prüfer, in welche Alterskategorie der Titel passt. Die Vorlage beim ESRB ist freiwillig, die Einstufungen sind nicht rechtlich bindend, weder für den Publisher noch für den Handel. Wirkungslos sind die Ratings deshalb aber nicht: Weil sich in **GTA San Andreas** Sexspielchen freischalten ließen, wurde der Titel nachträglich mit »Adults only« auf die höchstmögliche Altersbeschränkung gesetzt. Kaufhaus-Ketten wie Wal-Mart nahmen **San Andreas** aus den Regalen und sorgten so für herbe Verkaufseinbrüche. Danach hagelte es millionenschwere Zivilklagen besorgter Eltern, Anfang 2006 trat dann auch noch die Staatsanwaltschaft Los Angeles auf den Plan, die den Publisher wegen der Verbreitung von Pornographie belangen will – beim Thema Sex verstehen die Amerikaner nun mal keinen Spaß.

Kontrolle ist besser

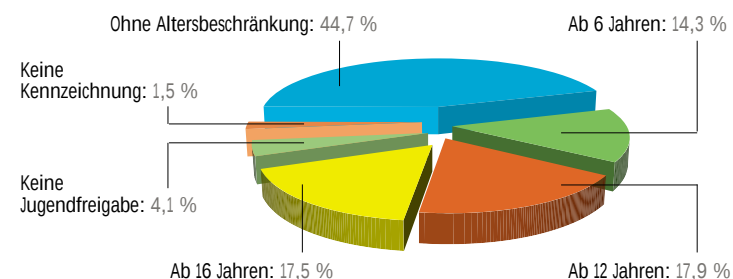
In 16 Ländern Europas bestimmen die Publisher durch das PEGI-Einstufungssystem (Pan European Game Information), welche Alterskennzeichnung die Titel bekommen. Die PEGI-Klassifizierung gilt allerdings nur dort, wo weitreichendere Jugendschutz-Bestimmungen fehlen. Also nicht in Deutschland, und auch Großbritannien vertraut bei gewalthaltigen oder anzüglichen Spielen nur dem landeseigenen British Board of Film Classification (BBFC). Dieses kann Medien für eine Freigabe sogar eigenhändig zensieren. So ist die britische Fassung des Films **Star Wars Episode 2** in England um eine Sekunde gekürzt: Die, in der Jango Fett Obi-Wan mit seinem Helm eine Kopfnuss verpasst. **FAB**



GTA San Andreas: Wegen »Sex« in den USA für »Adults only«.

USK-EINSTUFUNGEN 2005

So verteilen sich die Kennzeichnungen der 2.686 geprüften PC- und Konsolenspiele im Jahr 2005:



Quelle: www.usk.de