



Gewaltopfer PC-Spiel

Verstümmelte Spiele

Deutschlands Altersfreigabe-System lässt Blut verschwinden und verwandelt Leichen in Rucksäcke – sinnvoller Jugendschutz oder überflüssige Bevormundung?

Endlich ist **Half-Life 2** da! Als Gordon Freeman schleichen wir durch die Gänge eines Labors. Plötzlich hören wir ein Stöhnen hinter uns, wirbeln herum, die Waffe im Anschlag. Doch statt des mutier-

ten Zombie-Wissenschaftlers schlurft uns nur ein langweiliger Roboter entgegen...

Ein Albtraum für jeden Actionspieler, allerdings traurig nahe an der Realität. Denn eins ist klar: In der ungeschnittenen

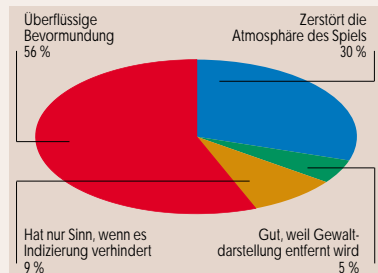
US-Version bekommt **Half-Life 2** niemals die USK-Altersfreigabe »ab 16«. Uns droht laut Valve-Sprecher Doug Lombardi wie beim Vorgänger eine verstümmelte deutsche Variante. id-Chef Todd Hollenshead



USK-Prüfung:
Ein frei angestellter Tester präsentiert dem Gremium die Besonderheiten des Spiels.

»Bevormundung!«

»Wie stehen Sie zu angepassten Versionen von problematischen Spielen wie C&C Generals?«



Ergebnis: Über 85 Prozent der 17.267 Teilnehmer haben kein Verständnis für angepasste deutsche Versionen von Problem-Spielen. Gerade mal jeder 20. erachtet Zensur bei Computerspielen als sinnvoll.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de



Die nie erschienene deutsche Version von **Max Payne**: Kein Blut, Betäubungs-Granaten statt Molotow-Cocktails.

verspricht dagegen auch für Deutschland ein unverändertes **Doom 3**, das dann aber nur Volljährige kaufen dürfen. Zwei direkte Auswirkungen des strengen deutschen Jugendschutzes – wir haben mit Branchenexperten, der USK und unseren Lesern über die Spiele-Zensur gesprochen.

Millionenverlust oder Anpassung

Als Folge des Amoklaufs von Erfurt gilt seit dem 1. April 2003 ein neues Jugendschutzgesetz. Sämtliche Computerspiele müssen demnach ein Prüf-Verfahren der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) durchlaufen, wenn sie in den Handel sollen. Bekommt ein Spiel eine »Ab 18«-Einstufung, fallen mit den Jugendlichen viele potenzielle Käufer weg, es drohen Millionenverluste. Um solch ein Finanzdebakel zu verhindern, investierte Take 2 drei Monate Entwicklungszeit und 150.000 Euro in eine angepasste Variante von **Max Payne**, dessen Original-Version indiziert worden war. Ohne Erfolg: Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) indizierte auch den deutschen Max, trotz USK 16.

Immerhin gehören Fälle wie **Max Payne** oder auch **C&C Generals** seit dem 1. April der Vergangenheit an: Programme, die einmal ein USK-Siegel haben, können nämlich nicht mehr indiziert werden. Trotzdem müssen auch in der Zukunft Publisher vor allem bei Ego-Shootern immer wieder die Schere ansetzen, um sie einem möglichst breiten Publikum zugänglich zu machen.

So prüft die USK

Zur Bestimmung der Altersfreigabe testet zunächst ein freier USK-Mitarbeiter eine Beta-Version des Spiels, um sie später dem

fünfköpfigen Gutachter-Gremium zu präsentieren. Die Prüfer bewerten das Programm nach juristischen (tauchen Hakenkreuze auf?) und 15 allgemeinen Kriterien, wie Atmosphäre oder Visualisierung. »Wir haben allerdings keine Checkliste des Bösen«, sagt USK-Leiter Peter Gerstenberger, »jedes Spiel bekommt eine individuelle Beurteilung.« Die Publisher erhalten das Ergebnis mitsamt einer Begründung und sind nun verpflichtet, ihr Spiel mit dem jeweiligen USK-Sticker zu kennzeichnen.

Deutsche Extrawurst

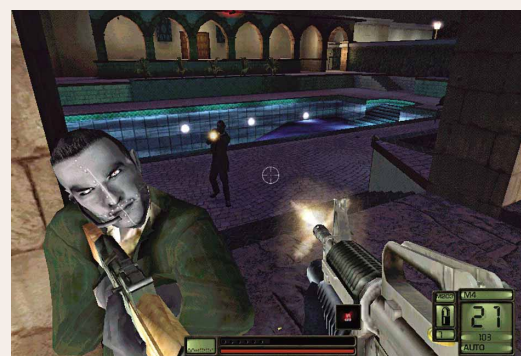
Jugendschutz ist nicht nur in Deutschland wichtig. Im Frühjahr 2003 trat mit der Pan European Game Information (kurz PEGI) das erste europaweite Alters-Einstufungssystem in Kraft. Alle teilnehmenden Länder übernehmen dabei das Urteil von nur einer Behörde, dem Netherlands Institute for the Classification of Audio-visual Media (NICAM) in Hilversum, Holland. Vorteil des Systems: Die PEGI-Sticker geben nicht nur eine von fünf Altersempfehlungen, sondern informieren den Käufer auch über problematische Spielinhalte wie Gewalt, Kraftausdrücke oder Erotik. Alle größeren europäischen Länder haben das PEGI-System eingeführt – mit Ausnahme von Deutschland. »Der Bundestag hat sich während der Beratungen zum neuen Jugendschutzgesetz nie damit beschäftigt«, sagt Peter Gerstenberger. Und das, obwohl die USK an der Entwicklung von PEGI beteiligt war.

Dr. Jens Uwe Intat, Vice President von Electronic Arts Europa, hat für den deutschen Alleingang kein Verständnis: »Wenn man die Weiterentwicklung in Richtung eines Europas mit gleichen Bedingungen für

Zensur und die Folgen



Counterstrike: Getroffene Feinde fallen in der deutschen Version nicht um, sondern hocken sich hin. Der Spieler kann so aus der Ferne kaum erkennen, ob ein Gegner besiegt ist oder sich nur duckt.



Soldier of Fortune 2: Lieblos texturierte Roboter-Terroristen planen einen Giftgas-Anschlag auf die ebenfalls mechanische Erd-Bevölkerung. Die USK war zufrieden, die Spieler ärgern sich noch heute.



GTA Vice City: Gutes Beispiel für behutsame Veränderungen. Überflüssige Splattereffekte fielen der Schere zum Opfer, genau wie die spielerisch unwichtigen Amokläufe. Der Spielspaß blieb erhalten.



C&C Generäle: In Deutschland sterben Cyborgs statt Menschen, jedoch unter lautem Geschrei. Lächerlich: Aus den Suizid-Attentätern wurden keine Roboter, sondern mit Dynamit beladene Wäschetrommeln.

alle Unternehmen und alle Konsumenten vorantreiben will, muss man das PEGI-Rating auch hier in Deutschland umsetzen!« Hintergrund: Die Publisher sparen viel Geld, wenn sie für ganz Europa nur noch eine mehrsprachige Spiel-Version produzieren müssen. Und GameStar-Leser würden sich freuen, weil sie **C&C Generals** auch im unzensurierten Original spielen könnten.

Doom 3 bleibt unzensuriert

Unsere Leser sehen den deutschen Jugendschutz ähnlich kritisch wie die Publisher – über 400 Spieler haben uns zum Thema geschrieben. Dabei setzen sie sich differenziert mit Gewalt auseinander: »Wer Wert darauf legt, mit Köpfen von Zivilisten Fußball zu spielen (Blood 2), hat ein ernsthaftes Problem«, meint der IT-System-Kaufmann Markus Steinhäuser (20). Unter unseren minderjährigen Lesern verzichten viele ganz auf Brutalität so lange das Spielerlebnis logisch bleibt: »Bei Battlefield 1942 zeigt ein blinkendes Fadenkreuz, dass ich getroffen habe. Splattereffekte würden da nur stören«, sagt Maximilian Walter (15) aus Gotha. Änderungen wie bei **Half-Life** sind den jungen Spielern dagegen ein Gräuel: »Wenn Aliens einen Roboter fressen, zerstört das einfach die Atmosphäre«, so der 16-jährige Schüler Sven Haan.

Die erwachsenen Leser fühlen sich vor allem vom Staat bevormundet: »Wirkungsvoller Jugendschutz ist allein Sache der Eltern«, findet Bau-Ingenieur Jan Boeh (34) aus Hamburg. Todd Hollenshead, Chef von id Software, sieht das genauso: »Der Staat sollte sich nicht in die Erziehung einmi-

Die nächsten Problemfälle



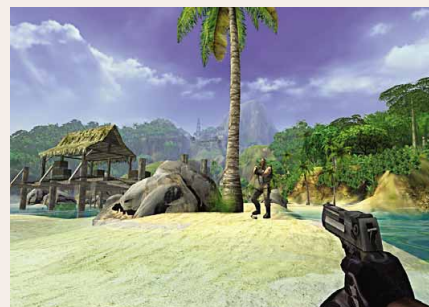
Half-Life 2: Realistische Todesanimationen.



UT 2004: Kopfschüsse als wichtiges Spielelement.



Doom 3: Grusel-Action mit Splatter-Effekten.



Far Cry: Gewalt gegen menschliche Feinde.

schen. **Doom 3** und **Quake 4** werden sehr intensive Spiel-Erlebnisse. Es wäre eine Schande, diese Erfahrung zu verwässern, und das werden wir auch nicht machen!«

Zensur ist keine Lösung

Ob Publisher, Entwickler oder GameStar-Leser – alle wollen logische, spannende Welten, wie sie auch Bücher und Filme erzeugen. James Bond bekämpft schließlich keine Roboter, sondern menschliche Schur-

ken. GameStar findet, dass die Verantwortung, Kinder vor Gewalt in Computerspielen zu schützen, in erster Linie bei den Eltern liegt. Doch die kennen sich nur selten im Thema aus. Da müssen vor allem die Hersteller noch mehr Aufklärungsarbeit leisten. Denn erst wenn der Gesetzgeber kapiert, dass ein 16-Jähriger sehr wohl zwischen Fiktion und Realität unterscheiden kann, wird auch der deutsche Gordon Freeman auf Zombies schießen dürfen. **HK**

Interview mit Dr. Ulbricht



Dr. Johannes Ulbricht (33) berät als Rechtsanwalt diverse Publisher und Entwickler, schreibt aber auch Spiele-Drehbücher (zuletzt für Soldiers of Anarchy).

GameStar Herr Dr. Ulbricht, wo liegen die Probleme der deutschen Altersfreigabe?

Johannes Ulbricht Ein Problem ist sicherlich, dass man nicht mit hinreichender Sicherheit prognostizieren kann, welche Alterseinstufung ein Spiel erhalten wird. Es sollte möglich sein, bereits Spielkonzepte rechtsverbindlich prüfen zu lassen, bevor Millionen investiert werden. Ein weiteres Problem sind die Prüfkosten: 1.000 Euro pro Spiel sind eine ganze Menge, wenn es um kleinere Projekte geht.

Außerdem fallen diese Prüfkosten auch dann an, wenn ganz offensichtlich keine jugendschutzrechtliche Relevanz vorliegt, etwa bei Kartenspielen oder Schachprogrammen.

GameStar Welche Schwierigkeiten ergeben sich daraus für die Publisher und Entwickler?

Johannes Ulbricht Die Alterseinstufung oder gar die Indizierung eines Spiels hat für die Publisher immense wirtschaftliche Auswirkungen. Wenn ein Spiel wie Half-Life 2 eine 18er-Einstufung bekommt, kann das zu Verlusten in Millionenhöhe führen. Für Entwickler ergibt sich daraus das Problem, dass sie für Spielprojekte mit hohem Gewaltfaktor nur schwer einen Vertrieb finden, zumindest für Deutschland.

GameStar Wie hätte Electronic Arts die Indizierung von C&C Generals verhindern können?

Johannes Ulbricht Alterseinstufungen und Indizierungen sind nur schwer vorhersehbar. Langfristig gibt es eine Tendenz, dass Computerspiele mehr gesellschaftspolitische Bezüge aufweisen. Das sieht man beispielsweise bei C&C Generals oder GTA3. Damit funktionieren einfache Formeln wie »wenn das Blut grün ist, wird nicht indiziert« nicht mehr. Auch wenn ich mich damit unbeliebt mache: Ich finde die Indizierung von C&C Generals durchaus nachvollziehbar.

GameStar Warum beteiligt sich Deutschland nicht am europaweiten PEGI-System?

Johannes Ulbricht Die Gesetzeslage würde es grundsätzlich zulassen, dass PEGI von den zuständigen Behörden als Einrichtung der freiwilligen Selbstkontrolle anerkannt wird. Allerdings sind die Behörden in Deutschland es gewohnt, mit der USK zusammenzuarbeiten. Und es gibt innerhalb Europas unterschiedliche kulturelle Standards: Was bei uns als jugendgefährdend gilt, wird beispielsweise in Großbritannien ganz anders beurteilt. Man kann sich sicherlich fragen, ob diese unterschiedlichen Standards in unserer globalen Welt noch Sinn machen, und ob die Toleranz in Deutschland bei Gewaltdarstellungen nicht größer sein könnte, als sie es ist.