

## Die BPjS im Kreuzfeuer

# Akte Counterstrike

Wie stehen die Spieler zum Thema Indizierung, was sagen die Jugendschützer, was denkt die Politik? Wir haben Fakten und Aussagen für Sie gesammelt.



Ausschnitt aus dem Spiegel vom 30.3.2002.

Die Reaktionen auf unseren BPjS-Report in der letzten Ausgabe und unsere Online-Petition gegen die **Counterstrike**-Indizierung waren enorm: Hunderte von Leser-Zuschriften, weit über 20.000 Petitions-Teilnehmer und sogar Meldungen in anderen Magazinen (wie Spiegel oder Tomorrow). In diesem Report wollen wir die möglichen Folgen einer Indizierung genauer beleuchten und sammeln Meinungen von Spielern sowie Jugendschützern. Zudem wollten wir von zuständigen Politikern wissen, wie sie die Sache sehen.

## Spieler dürfen sprechen

Ein kurzer Rückblick: Am 28. Februar 2002 wurde **Unreal Tournament** indiziert, über zwei Jahre nach seiner Veröffentlichung. Kurz danach folgte die US-Version von **Return to Castle Wolfenstein**. Die deutsche ist derzeit in der Prüfung; wir rechnen mit einer Indizierung bis Ende April. Dann tauchten Gerüchte auf, **Counterstrike** solle ebenfalls auf den Index. Das löste sofort einen Proteststurm der Fans aus. GameStar ent-

schloss sich, den Spielern eine Plattform zu bieten, und stellte dazu Mitte März eine Petition online. Die BPjS, wohl etwas überrascht von der Vehemenz der Proteste und der Vielzahl der Argumente, entschloss sich, von der üblichen Verfahrensweise leicht abzuweichen und lud erstmals zwei Spieler ein. Die sollen bei der Verhandlung vor dem Zwölfergremium über **CS** berichten.

Generell herrscht in der Community eine Meinung vor, wie sie auch unser Leser Marco Huonker vertritt: »Ich kann einfach nicht verstehen, dass Counterstrike indiziert werden soll. Es geht doch darin nicht um Gewalt, sondern um einen sportlichen Wettkampf. Mit der Indizierung würde eine riesige Community zerstört. Außerdem ist CS nicht nur stumpfes Rumgeballere, sondern es gehört auch Taktik dazu – in einem Clanwar ist kluge Teamarbeit fast alles.« Allerdings gibt es auch kritische Stimmen. Manche hätten sich ein solches Engagement auch gegen die Indizierung »ihres« Spiels, etwa **UT** oder **Quake 3**, gewünscht – und können sich einer gewissen Häme nicht enthalten, weil es jetzt auch **Counterstrike** treffen soll. Und einige erwachsene Spieler finden, dass das Spiel tatsächlich nicht in Kinderhände gehöre.

## Interview mit Rami Allouni, Counterstriker



Rami Allouni (24) wurde ausgewählt, um vor der BPjS aus Spielersicht über Counterstrike zu berichten.

**GameStar** Sag kurz ein paar Worte zu dir selbst und deiner Geschichte als Spieler.

**Rami Allouni** Ich bin Systemadministrator bei einem Bremer Provider. Multiplayer spiele ich seit Quake 1, damals noch spora-

disch in einem Internet-Café. Dann folgte Quake 2, was ich nur im Team betrieben habe. Mit der Beta 1 bin ich zu Counterstrike gewechselt – dabei macht das Teamspiel für mich den Reiz aus. Mittlerweile bin ich Admin für die Clanbase, aktiv in der WWCL und führe im Nations Cup das Team Germany.

**GameStar** Was willst du bei der Anhörung erzählen?

**Rami Allouni** CS ist kein klassischer Shooter wie etwa Return to Castle Wolfenstein, sondern hat eine soziale Komponente. Es gibt den Jugendlichen mehr, als es maximal schaden kann. Und die große Gefahr ist, dass man nicht ein Spiel, sondern eine Community in-

**„Counterstrike hat eine soziale Komponente.“**

diziert. Für uns ist jeder Film realistischer – im Kino zittern wir mit dem Helden. Bei Counterstrike zittern wir nicht, da geht es um Taktik, nicht um Gewalt. Wenn wir auf einer LAN gegen ein anderes Team antreten, gehen wir hinterher mit denen was trinken und sprechen über unsere Strategien.

**GameStar** Was würde eine Indizierung für die Szene bedeuten?

**Rami Allouni** Die BPjS hat ja verlauten lassen, dass die Entscheidung ein Wegweiser für andere Online-Spiele sein soll. Ganz schwer wird's für Ligen und LAN-Partys – wenn hier die Sponsoren wegen mangelnder Medienpräsenz abspringen, werden die LANs sterben wie die Fliegen.

## Folgen der Indizierung

Was passiert, wenn **Counterstrike** tatsächlich indiziert würde? Für die Spieler ändert sich kurzfristig wenig: Die meisten Server betreiben ohnehin Privatleute, das Programm ist weit verbreitet. Allerdings tritt ein Werbeverbot in Kraft, was sich auf die Berichterstattung in Zeitschriften und im Internet auswirken wird. Eine erste Folge: In vorausseilendem Gehorsam verlangt **Counterstrike.de** seit kurzem eine Registrierung mit Personalausweis-Nummer, um sicherzustellen, dass bestimmte Bereiche der Seite nur von Volljährigen besucht werden können. Mangelnde Berichterstattung wiederum dürfte dazu führen, dass große Firmen aufhören, LAN-Partys, Online-Ligen und Clans zu sponsorn, weil ihnen die Medienpräsenz fehlt – und die Unterstützung eines indizierten Programms schlecht fürs Image ist. Das zarte Pflänz-

## Reaktionen der GameStar-Leser

Ich bin Lehrer an einem Gymnasium und spiele in meiner Freizeit selber Counterstrike. Schon klar, dass das Spiel in den Händen von Kindern nichts verloren hat, aber eine direkte Gefährdung sehe ich nicht. Zudem führt so was dazu, dass Computerspieler etwa im Fernsehen zunehmend mithilfe gängiger (und falscher!) Klischees schlecht gemacht werden.

Rüdiger Glock

Ich finde es gut, dass ihr euch dafür stark macht, dass Counterstrike nicht indiziert wird. Das Spiel ist anders als andere Shooter, es geht in erster Linie um Teamgeist. Es ist mehr eine Art Völkerball.

Dennis Müller

Okay, Wolfenstein und UT stehen zu Recht auf dem Index – was da abgeht, kann man jüngeren Zockern nicht zumuten. Aber warum Counterstrike? Da spielt man mit dem Kopf.

Tommy Schnurpfeil

Das Problem an einer Indizierung ist, dass das praktisch einem Todesurteil für das jeweilige Spiel gleichkommt. Kaum ein Händler hat wirklich diese Programme »unter der Ladentheke« und wenn doch, sind sie überteuert. Stattdessen fände ich es besser, wenn die (unverbindliche) USK-Freigabe konsequenter durchgesetzt würde.

Thomas Schlenker

Okay, ich spiele gern 3D-Shooter, aber wenn ich möglichst viel Blut pro Quadratzentimeter Bildschirm sehen will, schau ich mir den Film Hannibal (frei ab 16!) an. In Counterstrike geht es dagegen keinesfalls um Gewaltverherrlichung.

Andreas Orth

Ich halte die Altersbeschränkung für veraltet. Man kann heutzutage mit 15 sehr wohl zwischen realer und virtueller Welt unterscheiden.

Mathias Kaesler

Ich war geschockt, als ich von der geplanten Indizierung gehört habe. Ein Spiel auf den Index zu setzen, das schon so lange auf dem Markt ist (und noch viel länger im Internet gespielt werden kann), ist einfach lachhaft. Dachte ich. Wenn das allerdings die Berichterstattung im Internet und in den Zeitschriften einschränkt, hieße es dann vielleicht doch »Deutschland zurück in die Steinzeit«, was die Community angeht.

Daniel Kurtsiefer

chen E-Sport wird damit möglicherweise zerstört, ehe es hierzulande erblühen kann. Fraglich wäre dann auch, ob man als Minderjähriger überhaupt noch Clanseiten betreiben oder einen Server anmieten darf.

### Condition Zero gefährdet?

Bei der Prüfung von **Counterstrike** geht es bislang nur um die US-Version, die auch hierzulande vertrieben wird. Die leicht entschärfte deutsche Fassung (frei ab 16) und die im Internet frei erhältliche Version stehen momentan noch nicht zur Debatte. Wird die US-Fassung allerdings indiziert, muss wohl auch über die anderen verhandelt werden. Zudem würde dann auch **Condition Zero** »wegen Inhaltsgleichheit« sofort bei Erscheinen ins Verfahren kommen, was die Fortentwicklung von **Counterstrike** als »Szene-Spiel« total stoppen könnte.



**Condition Zero:** Wird es wegen »Inhaltsgleichheit« vom Start weg indiziert?

Allerdings sind wir zuversichtlich, dass sich die BPJS gegen eine Indizierung entscheidet, denn die Kontra-Argumente wiegen schwer: Teamplay im Vordergrund, kaum Splatter, etablierte Community mit Ligen und Clans, kein Deathmatch. Die Entscheidung fällt am 16. Mai 2002 – wir halten Sie im Newsbereich von **GameStar.de** auf dem Laufenden. Die Listen der Unterzeichner unserer Petition werden wir Anfang Mai der BPJS übergeben und an das Familienministerium schicken.

### Die Arbeit der BPJS

Wie die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften arbeitet, geht aus der Grafik auf der nächsten Seite hervor. Interessant ist aber auch, wie die Entscheidungsgremien zusammengesetzt sind. Es gibt zwei große Gruppen, die Länderbeisitzer (40 Leute), die von den Bundesländern entsandt werden, und die Gruppenbeisitzer (deren 50), die von Verbänden gewählt werden. Letztere entstammen den Bereichen Kunst, Literatur, Buchhandel, Freie Jugendhilfe, Öffentliche Jugendhilfe, Lehrerschaft und Kirchen. Im entscheidenden Zwölfergremium sitzen neben der Vorsitzenden acht Gruppen- und drei Länderbeisitzer. Die lassen sich bei der Anhörung das betreffende Spiel vorführen (meist 30 bis 60 Minuten lang) und haben die Gelegenheit, dem Hersteller Fragen zu stellen. Aufgrund dieses Eindrucks entscheiden sie dann in einer Abstimmung. Von Vertretern der Spiele-Industrie wird dabei oft bemängelt, dass es keinen verbindlichen Kriterien-Katalog gibt, nach dem die Indizierung entschieden wird – und dass die Beisitzer sich nicht sehr gut mit Spielen auskennen. Matthias Wehner,

Marketing Director von Take 2, dazu: »Ich habe den Eindruck, dass da Leute sitzen, die nicht aufgrund eigener Erfahrung und daher aus Laiensicht über Spiele urteilen. Die schauen sich die Programme an wie Filme.« Bei der Vorabprüfung der deutschen Version von **Max Payne** etwa wurde Take 2 beschieden, dass die gegenüber der US-Fassung gemachten Änderungen nicht ausreichten. Matthias Wehner ärgert sich: »Auf unsere Nachfrage, was wir noch tun müssten, sagte man uns nur, dass die Behörde dazu keine Auskünfte erteilen könne.«



Daniel Walther (CDU)

**»Ich kann bei Counterstrike keine Gefährdung erkennen.«**

### Was sagt die Politik?

Wir fragten Daniel Walther (27), Bundesvorstand der Jungen Union und medienpolitischer Sprecher, nach seiner Meinung zu dem Thema. Walther: »Bei

### Online-Petition gegen die Indizierung von Counterstrike

Da uns zum Thema Counterstrike-Indizierung sehr viele Protestzuschriften erreicht haben, bieten wir Ihnen mit dieser Petition eine Möglichkeit, der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) Ihren Standpunkt mitzuteilen. Untenstehendes Formular wird bis Ende April verfügbar sein, dann leiten wir die bis dahin gesammelten Namen an die BPJS und das Familienministerium weiter. Bitte nehmen Sie zahlreich teil, und werten Sie diese Petition nicht durch Angabe falscher Wohnorte und Fantasienamen ab.

Bislang haben 25360 Personen teilgenommen.

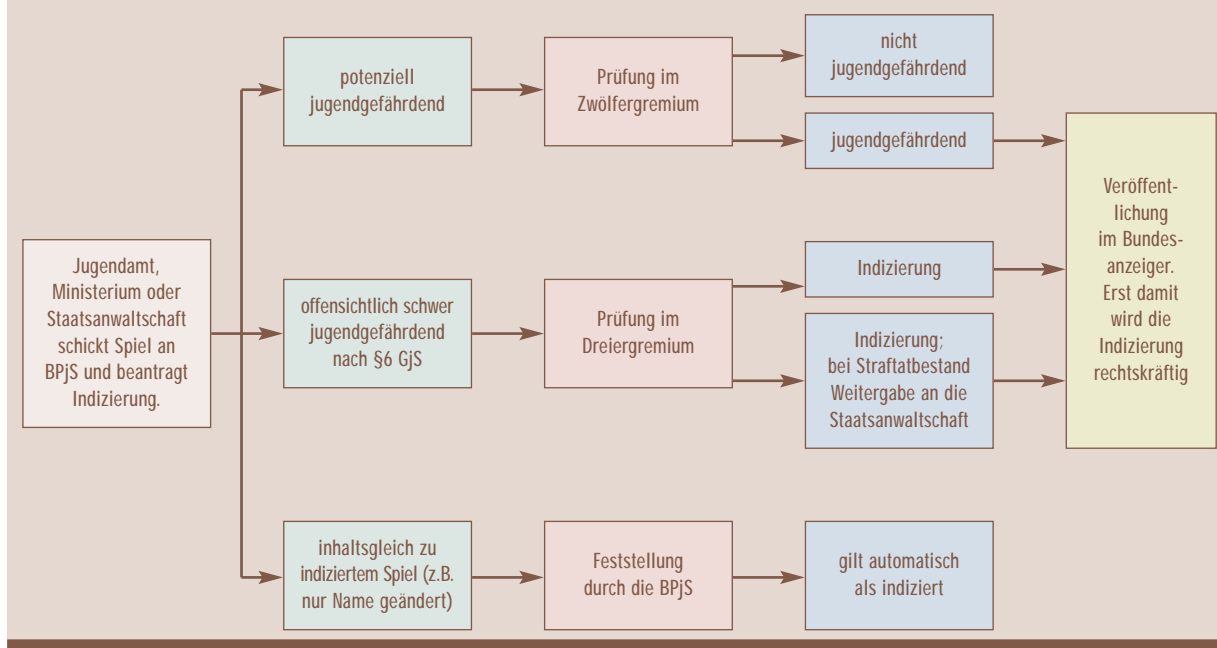
Formular

Petition an die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) und das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Sehr geehrte Frau Bergmann,  
sehr geehrte Frau Monnsen-Engberding,

**Online-Petition:** Am 19. April 2002 stand der Zähler auf über 25.000.

## So arbeitet die BPjS (BPjS = Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften)



Counterstrike kann ich keine schädlichen Nebenwirkungen erkennen. Das Zwölfergremium der Bundesprüfstelle soll am besten die Kirche im Dorf lassen und weiterspielen.« Zudem hält er die Indizierung zu diesem Zeitpunkt für wenig glaubwürdig, da die Verbreitung des Spiels ohnehin nicht mehr zu stoppen sei. Walther weiter: »Gestoppt wird mit der Indizierung allerdings die

Berichterstattung in Spielezeitschriften. Das ist nicht wünschenswert und verhindert die Auseinandersetzung mit dem Thema.« Als früherer Amiga-Spieler hat der Mann von der Jungen Union nach eigenem Bekunden ohnehin nie verstanden, warum trotz offener Grenzen in Europa in Deutschland ein Spiel indiziert und in England erlaubt sein kann: »Die Junge Union tritt schon lange für Europa-einheitliche und glaubwürdige Standards im Jugendschutz ein.«

Seine SPD-Kollegin Monica Lochner-Fischer (49), Mitglied des bayerischen Landtages und Medienrätin, stellt fest, dass »die Indizierung von Computerspielen im Moment wohl eher auf der Grundlage von Versuch und Irrtum läuft«. Sie fordert daher, umgehend eine entsprechende wissenschaftliche Studie in Auftrag zu geben, an der Kinder und Jugendliche aktiv beteiligt werden müssten. Das wäre auch nach Meinung von GameStar wünschenswert, um die Diskussion auf eine festere Basis zu stellen.



Monica Lochner-Fischer (SPD)

**»Indizierung läuft wohl nach Versuch und Irrtum.«**

## Interview mit Thomas Weber, Jugendschützer



Thomas Weber (36) arbeitet als Stadtjugendpfleger in Erkelenz und hat UT zur Indizierung eingereicht.

**GameStar** Warum reichen Sie überhaupt Spiele ein?

**Thomas Weber** Ich vertrete als Stadtjugendpfleger im Bereich Jugendschutz auch den Medienschutz. Dazu habe ich mir im Bereich Computerspiele Kenntnisse durch Fortbildungen und eigenes Spielen angeeignet. Auf potenziell verrohende Spiele aufmerksam machen uns aber in der Regel Dritte, meist Lehrer, Eltern oder die Jugendlichen selbst. Im Falle von UT war es ein erwachsener User, der uns schriftlich und mündlich darauf hingewiesen hat. Er bat uns, die erdenklichen Maßnahmen zu prüfen.

**GameStar** Wie beurteilen Sie, ob Sie ein Spiel einreichen? Haben Sie einen Experten dafür im eigenen Haus?

**Thomas Weber** Im Fall von UT war es ein junger Erwachsener mit pädagogischer Vorbildung, der es für uns gespielt hat. Wir müssen uns schließlich ein Bild davon machen können, wie das Programm in späteren Levels aussieht. Beim Zuschauen haben wir Parallelen zu anderen indizierten Spielen festgestellt. Dann habe ich meine Eindrücke zu einem Indizierungsantrag zusammengestellt und weitergeleitet.

**GameStar** Wie wirksam sind denn Indizierungen?

**Thomas Weber** Die Wirkung ist eher gering. Die Spiele sind ja meist schon lange auf dem Markt. Es kommt nur darauf an, die Gefährdung zu begrenzen. Interessanter ist es, wenn Spiele nicht nur indiziert, sondern gleich beschlagnahmt werden. Dann sind sie ja auch für Erwachsene nicht mehr zugänglich.

**GameStar** Wie beurteilen Sie die Jugendgefährdung von Spielen im Vergleich zu Filmen?

**Thomas Weber** Die Gefährdung möchte ich nicht grundsätzlich höher einschätzen als

bei Filmen – aber man ist im Spiel der Handelnde. Bei einem Film ist man nicht aktiv.

**GameStar** Aber sieht man in Filmen nicht oft explizitere Gewaltdarstellungen als in Spielen?

**Thomas Weber** Es kommt eben darauf an, wie genau die Spiele der Realität nachempfunden sind – und wie

real etwa die Waffen nachgebildet sind. Aber auch bei Filmen gibt es allzu oft sehr viel Gewalt. Auch weil Verantwortliche die nicht zur Indizierung einreichen.

**GameStar** Halten Sie das für ein Versäumnis?

**Thomas Weber** In meinen Augen gehören viel mehr Filme und Spiele auf den Index. Vieles ist mindestens genauso jugendgefährdend wie die Titel, die derzeit auf dem Index stehen.

**GameStar** Wie stellen Sie sich einen effektiven Jugendschutz vor?

**Thomas Weber** Alles müsste vorher überprüft werden, nicht erst, wenn es auf dem Markt ist. Bei der FSK (Freiwillige Selbstkontrolle) der Filmindustrie läuft das effektiver. Aber auch da bin ich als Jugendschützer nicht mit allen Alterseinstufungen immer zufrieden.

**»Es gehören viel mehr Spiele auf den Index.«**