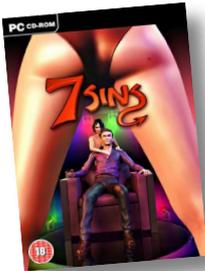


[zensiert!]

Spielverbot international: Welche Titel landen wo weshalb auf dem Index – oder werden gleich ganz beschlagnahmt? Und warum wir es in Deutschland gar nicht so schlecht haben.



Multiplayer-Shooter trainieren Kriegstaktiken, das Lösen von Rollenspiel-Quests führt zu psychischen Problemen. Bevor Sie nun beide Augenbrauen heben: Diese Behauptung stammt nicht von uns, sondern von der brasilianischen Verbraucherschutz-Behörde PROCON, die Ende 2007 eine Gefahr von **Counterstrike** und **Everquest** ausgehen sah. Denn dass man in Sony Onlines Klassiker Missionen auf gute wie auf böse Art angehen könne, so argumentierte PROCON, löse beim Spieler innere Konflikte aus, die zu Depressionen führten. Das brasilianische Bundesgericht stimmte der Einschätzung zu und setzte noch einen drauf: »Die Spiele gefährden die öffentliche Ordnung und sind ein Angriff auf die Demokratie sowie die Sicherheit unserer Bürger.« Das Urteil der Richter: Der Vertrieb sowie der Verkauf von **Everquest** und **Counterstrike** wurden verboten – neun Jahre, nachdem die Spiele erschienen waren. Brasilien ist nicht

das einzige Land, das derart drastisch gegen potenziell gefährliche Programme vorgeht. Weltweit landet so manche Unterhaltungssoftware auf dem Index oder wird von Prüfinstitutionen komplett aus dem Verkehr gezogen. Die Begründungen hierfür schwanken zwischen nachvollziehbar und weit hergeholt, zumindest, wenn man sie aus unserem (europäischen) Blickwinkel betrachtet. Denn wie so oft gilt auch bei Computerspielen das Sprichwort: andere Länder, andere Sitten.

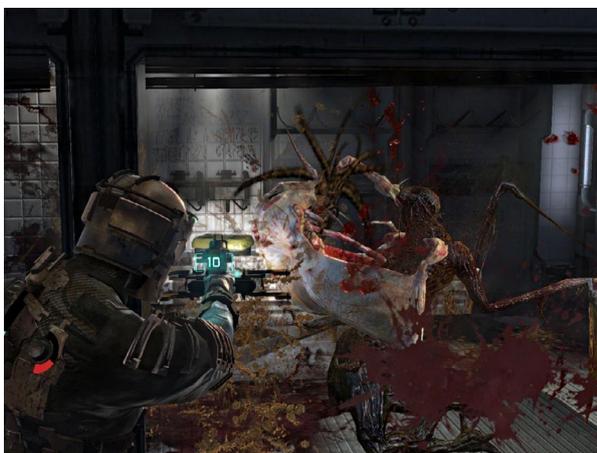
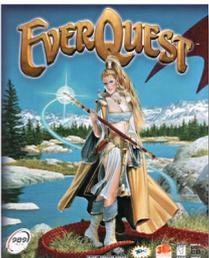
Film vs. Spiel: Australien

Im Land der Kängurus und Kiwis haben es Computerspieler nicht leicht. Während Filme ähnlich wie in Deutschland bis zu einer Freigabe »ab 18 Jahren« eingeordnet werden, endet die fünfstufige Skala bei Videospielen bereits beim sogenannten »MA15+«, also einer Freigabe ab 15 Jahren. Verweigert die australische Prüfbehörde, das Office of Film and Literature Classification (OFLC), einem Programm die Einstufung MA15+, etwa wegen sexueller Anspielungen oder gewaltbetonter Spielmechanik, ist es automatisch indiziert und darf nicht verkauft werden. Das gilt, anders als in Deutschland, auch für volljährige Kunden. Seit das System 1994 eingeführt worden ist, sind ihm insbesondere Actionspiele wie **GTA 3**, **GTA: San Andreas**, **F.E.A.R. 2** oder **Duke Nukem 3D** zum Opfer gefallen. Um die Titel dennoch in Australien vertreiben zu dürfen, reich-

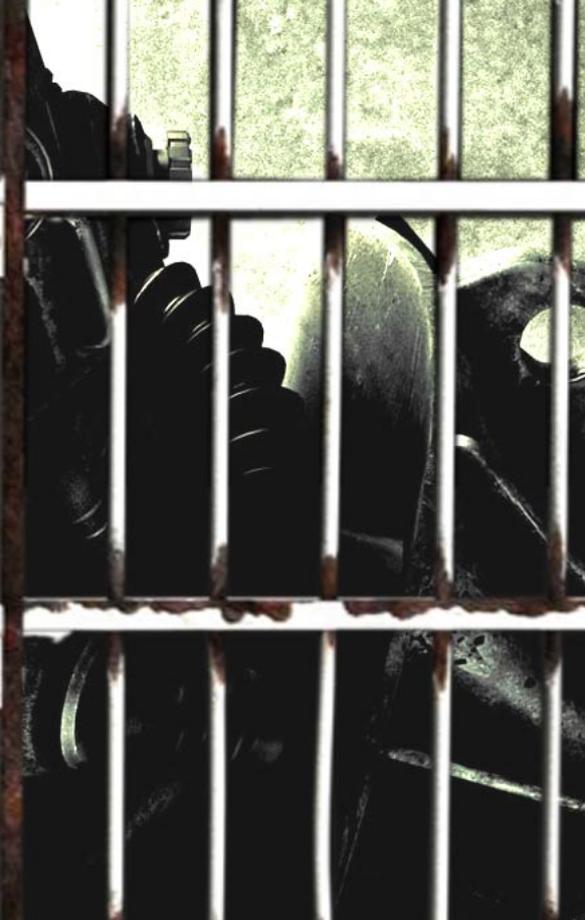


ten die betroffenen Entwickler Rockstar, Monolith und 3D Realms gekürzte Versionen ein und erhielten daraufhin eine Altersfreigabe. Bei **Fallout 3** hatte Australiens Jugendschutz-Urteil sogar weltweite Auswirkungen. Nach Meinung der OFLC ginge das Rollenspiel, in dem man sich mit Alkohol und diversen Medikamenten aufputschen kann, fahrlässig mit dem Thema Drogen um. Die Jugendschützer verweigerten ein Prüfsiegel. Bethesda lenkte ein und ersetzte in allen international erhältlichen Versionen entsprechende Animationen (der Held setzte sich ursprünglich Spritzen und schluckte Pillen) durch Textmeldungen.

Australien ist übrigens das einzige Industrieland der Welt, das keine Altersfreigabe »ab 18 Jahren« für Spiele vorsieht. Vor einem Jahr wurde in der TV-Show »Good Game« des Senders ABC entsprechend heiß darüber diskutiert, die Freigabe von Computerspielen an die von Filmen anzupassen, mit starkem Gegenwind aus der Politik. Michael Atkinson, Staatsanwalt in South Australia, kämpft vehement dagegen, »schädliches Material« in Kinderhände gelangen zu lassen. »Wegen ihrer Interaktivität geht von Spielen eine größere Gefahr als von Filmen aus«, poltert der Jurist. Seit Ende Januar dieses Jahres hat Australien auch Online-Rollenspiele im Visier. Da in Down Under nur auf Einzelspieler ausgerichtete Titel geprüft werden, stehen Spiele wie **World of Warcraft**, **Guild Wars** oder **Warhammer Online** bislang ohne Freigabesiegel in den Händlerregalen. Das juristische Schlupfloch will die Regierung nun schließen. Bis eine offizielle Lösung gefunden ist, behilft sich Australien mit einer Radikalkur: Online-Rollenspiele dürfen dort momentan gar nicht mehr verkauft werden. Die Hoffnung erwachsener Spieler auf eine baldige Lockerung des Jugend-



Der Horror-Shooter **Dead Space** steht wegen seiner expliziten Gewaltdarstellung insbesondere in asiatischen Ländern wie China und Japan auf der Abschlusliste.



Spieleverbote weltweit (Auswahl)

Land	Spiel	Begründung
Australien	7 Sins	grobe sexuelle Anspielungen
	GTA: Vice City	sexuelle Gewalt
	GTA 4	sexuelle Gewalt
	Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Belohnung für Sex und Nacktheit
	Manhunt	explizite Gewaltdarstellung
	Phantasmagoria	explizite Gewaltdarstellung, sexuelle Anspielungen
	Reservoir Dogs	explizite Gewaltdarstellung
Brasilien	Blood	explizite Gewaltdarstellung
	Bully: Die Ehrenrunde	Schul-Szenario
China	Command & Conquer: Generäle	Verunglimpfung der chinesischen Armee
	Football Manager 2005	Tibet wird als unabhängiger Staat dargestellt
	Hearts of Iron	Taiwan steht unter japanischer Kontrolle
	Dead Space	explizite Gewaltdarstellung
Japan	Dead Space	explizite Gewaltdarstellung
	GTA 3	Präfektur Kanagawa: »Jugendliche könnten das Spiel imitieren.«
Mexiko	Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	mexikanische Rebellen sind die Bösewichte
Neuseeland	Manhunt, Reservoir Dogs	explizite Gewaltdarstellung
Saudi-Arabien	Pokémon-Serie	Förderung des Zionismus, Glücksspiel
Südkorea	GTA 3, GTA: Vice City, Manhunt	explizite Gewaltdarstellung
	Mercenaries	Bürgerkrieg mit Nordkorea
USA	The Guy Game	Brüste einer Minderjährigen sichtbar

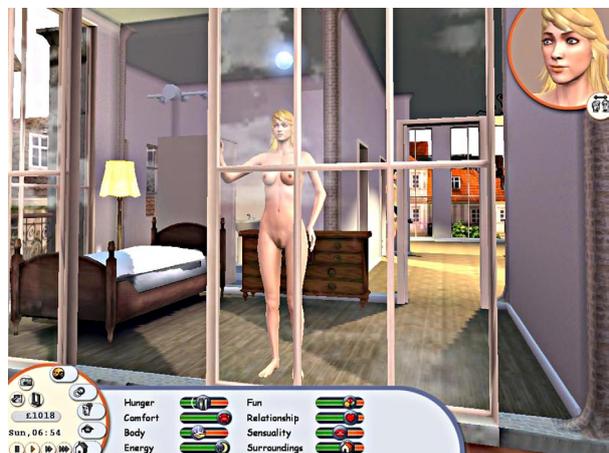
schutzes ist gering. Sollte ein entsprechender Gesetzesentwurf überhaupt eingereicht werden, müssten sowohl die Staatsanwälte aller neun Bundesstaaten als auch die australische Regierung der neuen Regelung zustimmen.

Harter Pazifismus: Brasilien

Der südamerikanische Riesenstaat Brasilien geht hart gegen gewaltbeherrschte Spiele vor. Der Auslöser hierfür erinnert an die grausamen Amokläufe in Erfurt (2002) und Emsdetten (2006): Am 3. November 1999 betrat der damals 24-jährige Medizinstudent Mateus da Costa Meira mit einer Uzi-Maschinenpistole bewaffnet ein Kino in Sao Paulo und tötete drei Menschen, vier weitere wurden schwer verletzt. Obwohl nach Meiras Verhaftung Spuren von Kokain in dessen Blut gefunden wurden und er unter Depressionen litt, sah das brasilianische Justizministerium den Ursprung der Bluttat in gewalthaltigen Computerspie-

len. Ähnlich wie in Deutschland reagierte die Regierung prompt und verhängte bereits einen Monat später ein Verkaufsverbot für **Doom**, **Mortal Kombat**, **Requiem: Avenging Angel**, **Blood**, **Postal** und **Duke Nukem 3D** – in Letzterem ballert man sich unter anderem durch ein Kino. Händlern, die die Titel nicht aus den Regalen nahmen, drohte eine Geldstrafe von 21.000 brasilianischen Real (damals etwa 9.700 Euro) pro Tag. Seit diesem

Vorfall werden gewalthaltige Spiele in Brasilien rigoros aussortiert. Die Beweggründe hierfür muten immer kleinlicher an, je aktueller die Titel werden: Während der uralte Brachialraser **Carmageddon** (1997) zu Recht wegen expliziter Gewaltdarstellung auf dem Index landete, wurde das jüngst veröffentlichte (und hierzulande ab 16 Jahren freigegebene) Actionspiel **Bully: Die Ehrenrunde** schon allein wegen seines Schul-Szenarios verboten.



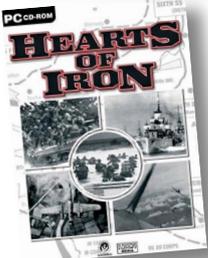
Die ist ja nackt! In Australien wurde die freizügige (hierzulande ab 16 Jahren freigegebene) Lebenssimulation **Singles** wegen sexueller Anspielungen verboten.



In **Mass Effect** ist lesbischer Sex zwischen Mensch und Alien möglich – zu hart für Spieler in Singapur. Auch in den USA erhitzte Biowares Rollenspiel deshalb die Gemüter.



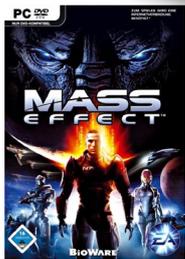
Für das japanische **Fallout 3** schrieb Bethesda die Quest »Die Kraft des Atoms« um, aus Rücksicht auf Japans Vergangenheit.



Reizthema Politik: China

Dass es noch strikter geht, beweist die Volksrepublik China, deren Kulturministerium im Jahr 2004 eine verbindliche Checkliste zur Einführung ausländischer Spiele entwarf. Verstößt ein Programm gegen einen dieser Punkte, darf es weder importiert noch in China vertrieben werden:

- das Spiel verletzt die Grundprinzipien der Verfassung
- das Spiel bedroht die nationale Einigkeit, Souveränität und territoriale Integrität
- das Spiel gibt Staatsgeheimnisse preis
- das Spiel gefährdet die nationale Sicherheit
- das Spiel beschädigt Chinas Ruhm und Ehre
- das Spiel bedroht die öffentliche Ordnung
- das Spiel verletzt die Rechte Dritter



Das prominenteste Opfer dieser Regelung ist **Command & Conquer: Generäle**. Laut der chinesischen Regierung verstieß Electronic Arts' Strategiespiel gegen gleich mehrere Punkte, da man darin unter anderem die Aufgabe habe, nationale Bauten wie das Messezentrum in Hong Kong oder den berühmten Drei-Schluchten-Damm zu zerstören. Zudem würde **Generäle** »das Ansehen der chinesischen Armee beschmutzen«. Überhaupt kennt die chinesische Regierung kein Pardon, wenn es um das eigene Ansehen geht: Der Taktik-Shooter **Project I.G.I. 2** verunglimpfe Chinas Souveränität, Segas **Football**

Manager 2005 stelle Tibet als unabhängiges Land dar, und im Global-Strategiespiel **Hearts of Iron** stehe Taiwan unter japanischer Kontrolle. Dass Letzteres bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs tatsächlich der Fall war, spielt für Chinas Kulturschützer dabei keine Rolle. In Sachen Politik steht das Reich der Mitte allerdings nicht alleine da. Beispielsweise setzte der mexikanische Bundesstaat Chihuahua **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** auf die Liste verbotener Spiele, weil man darin als US-Soldat gegen mexikanische Rebellen kämpft. Im südamerikanischen Venezuela wurde **Mercenaries 2** beschlagnahmt, weil das Actionspiel das Land in einem falschen Licht darstelle; im Spiel ist Venezuela Schauplatz eines Bürgerkriegs und durchzogen von Korruption. Und Südkorea setzte den ersten **Mercenaries**-Teil »wegen des Szenarios eines möglichen Krieges mit Nordkorea« auf den Index.

Tradition & Geschichte: Japan

Anders als in China kommt es in dessen Nachbarland Japan nur selten zu Indizierungen oder Beschlagnahmungen. Der Grund: Japan zählt neben den USA zu den größten und wichtigsten Videospiele-Märkten weltweit. Entsprechend penibel achten die Hersteller darauf, ihre Programme vor einem Verbot zu bewahren und in Japan veröffentlichen zu dürfen. »Die Indizierungskriterien werden [bei uns] immer in die Entwicklung mit einbezogen«, bestätigt Martin Lorber, PR-Chef von Electronic Arts Deutschland. Ähnlich wie in Australien betrifft das in der Regel gewaltbeherrschte Titel. So entfernte zum Beispiel Capcom (übrigens eine japanische Firma) beim Grusel-Shooter **Resident Evil 4** Splatter-Effekte, in denen Gliedmaßen durch Schüsse und Explosionen abgetrennt werden. Und dem Playstation-3-exklusiven **Tomb Raider**-Konkurrenten **Uncharted** wurde das rote Pixelblut gleich ganz entnommen, um eine Altersfreigabe zu erhalten.

Neben der Gewaltdarstellung sind es aber vor allem kulturelle und geschichtliche Hintergründe, die Hersteller zwingen, ihre Spiele für den japanischen Markt anzupassen. So wurde

in **Fallout 3** der Atombombenwerfer »Fatman« umgetauft, weil die am 9. August 1945 auf Nagasaki abgeworfene Kernwaffe denselben Namen trug. Zudem beschnitt Bethesda die Quest »Die Kraft des Atoms« um die Möglichkeit, in Megaton eine Atombombe zu zünden und die Siedlung damit auszulöschen. Selbst dem harmlosen Jump&Run-Helden Rayman ging es sprichwörtlich an den Kragen: Da die Farbe Lila in Japan mit dem Tod gleichgesetzt wird, bekam Raymans



In Japan wurde **Raymans lilafarbene Hemd** aus kulturellen Gründen umgefärbt.

Hemd einen blauen Anstrich verpasst. »Leider kann man manche Dinge nicht immer so einfach an- oder abschalten«, fügt der EA-Mann Lorber hinzu. »Die Investition muss sich hierbei eben rechnen.« Electronic Arts' in Japan verbotenes **Dead Space** ist das beste Beispiel. Laut dem amerikanischen Wirtschaftsexperten Michael Pachter machen EA-Spiele dort einen Umsatz von nur 50 Millionen Dollar pro Jahr – zu wenig, um eine kostenintensive Streichung indizierungsrelevanter Elemente für den japanischen Markt in Erwägung zu ziehen.

Redefreiheit: USA

Auch in den Vereinigten Staaten kommt es nur in Ausnahmefällen (wie etwa beim 2004 veröffentlichten und hierzulande unbekanntem Partyspiel **The Guy Game**) zu Verboten, und dann nie als Konsequenz einer Jugendschutzinstanz, sondern als Folge von Gerichtsurteilen. Denn anders als in Deutschland sind die Altersfreigaben des im Jahr 1994 von der Entertainment Software Association ins Leben gerufenen Rating Boards (ESRB) nicht verbindlich. Das heißt: Händler müssen keine Strafen befürchten, wenn sie zum Beispiel das mit einem »M«-Siegel (»Mature«, ab 17 Jahren geeignet) versehene **Bioshock** an Minderjährige verkaufen. Selbst der Vertrieb von Spielen ohne Freigabe ist in den USA kein Problem.

Entsprechend aufgebracht war eine New Yorkerin namens Florence Cohen, als sie bei ihrem 14-jährigen Enkel die in **GTA: San Andreas** verborgenen, nur mit der »Hot Coffee«-Modifikation freischaltbaren Sexspielchen entdeckte. Ihre Klage gegen den Hersteller 2K Games im Jahr 2005 zog weite Kreise. Der berüchtigte Spielegegner und einstige Anwalt Jack Thompson zog gegen den **GTA**-Macher ebenso zu Felde wie die jetzige Außenministerin Hillary Clinton. Der von der US-Presse »Hot Coffeegate« genannte Streit um **San Andreas** brachte 2K Games im dritten Quartal 2005 einen Verlust von 28,8 Millionen Dollar ein, doppelt so viel wie im Jahr zuvor. Denn auch wenn

die Altersfreigaben unverbindlich sind, nehmen viele großen US-Handelsketten Spiele mit den Erwachsenen-Siegeln »M« oder »AO« (»Adults Only«, ab 18) gar nicht erst ins Sortiment. Wal-Mart & Co. warfen **GTA: San Andreas** deshalb umgehend aus ihren Regalen. In der Folge flammte die Forderung neu auf, die ESRB-Einstufungen durch ein Gesetz verbindlich zu machen. Vor allem die Jugend solle besser vor »unangebrachtem Material« geschützt werden, so der Senator von Connecticut, Joe Lieberman – und »unangebrachtes Material« ist in den Vereinigten Staaten selten Gewalt, sondern meistens nackte Tatsachen. So gerieten neben **GTA: San Andreas** zum Beispiel **Mass Effect** und Funcoms Online-Rollenspiel **Age of Conan** ebenso wegen sexueller Freizügigkeit ins Visier der Politiker wie das Adventure **Fahrenheit** (in den USA unter dem Namen **Indigo Prophecy** veröffentlicht), in dem mehrere Sex-Szenen zu sehen sind. Die erotischen Zwischensequenzen musste der Entwickler Quantic Dream entfernen, um in den USA überhaupt in den Handel zu kommen. Der von Lieberman und Clinton im November 2005 eingereichte Family Entertainment Protection Act (FEPA) sah vor, Händler mit 1.000 US-Dollar oder 100 Stunden gemeinnütziger Arbeit zu bestrafen, sollten sie Erwachsenen-Spiele an Minderjährige verkaufen. Das Gesetz trat wegen der Unvereinbarkeit mit der im ersten Zusatz zur amerikanischen Verfassung definierten Redefreiheit (»Freedom of Speech«) nie in Kraft.

Internationale Zusammenarbeit

Damit sich (teure) Zwischenfälle wie die Hot-Coffee-Misere nicht häufen, arbeiten die Hersteller in der Regel eng mit den Behörden der für den Verkauf relevanten Länder zusammen. »Wir haben bei der Entwicklung eines Spiels immer den Jugendschutz im Auge und versuchen deshalb, die Spiele so vorzubereiten, wie das für den Arbeitsablauf der jeweiligen Prüfinstanz am besten ist«, erläutert Martin Lorber von Electronic Arts. Bernd Diemer, leiter der Game Designer bei Crytek, fügt hinzu: »Es gibt aber keine geheimen Listen, was in welchem Land zu Problemen führt.« Man gehe al-

Interview



Olaf Zimmermann

Wenn in **Deutschland** Spiele indiziert oder gar beschlagnahmt werden, zählt neben gewaltverherrlichenden und menschenverachtenden Szenen die Darstellung **nationalsozialistischer Symbole** zu den wichtigsten Gründen. Als der Deutsche Kulturrat im August 2008 Computerspiele offiziell als **Kulturgut** anerkannte, keimte unter den Spielern die Diskussion auf, ob der Gesetzgeber die gegenwärtigen Indizierungskriterien überdenken müsse – immerhin sei es in Filmen wie **Operation Walküre** problemlos möglich, Hakenkreuze zu zeigen und Nazi-Offiziere als Helden darzustellen. Über dieses heikle Thema sprachen wir mit dem Geschäftsführer des Deutschen Kulturrats **Olaf Zimmermann**.

GameStar → Herr Zimmermann, in Filmen wie »Der Untergang« oder »Operation Walküre« ist es völlig normal und auch rechtlich unbedenklich, Nazi-Symbole zu zeigen. Ist das nun nicht auch in Spielen möglich, jetzt, wo sie kulturell anerkannt sind und als Kunst gelten?

→ **Olaf Zimmermann** Es ist in jedem Fall diskussionswürdig. Solche Spiele müssten aber genau jenen Grundsätzen genügen, die für auch Filme gelten. Es geht in diesen Filmen um eine künstlerische Auseinandersetzung mit dem Nationalsozialismus. Sobald eine Verherrlichung dieses Regimes stattfinden würde, würde auch ein Film indiziert werden. Kunst schützt also vor Indizierung nicht.

→ Wo würde man die Grenze ziehen? Auf der Seite der Nazis spielen zu können, dürfte auch in Zukunft Grund für eine Indizierung sein. Was aber, wenn

sie die gegnerische, also böse Partei in einem Spiel darstellen?

→ Die Grenze ist dort zu ziehen, wenn ein Spiel den Nationalsozialismus verharmlost. Die Frage, ob es reicht, dass Nazis die gegnerische Seite darstellen, greift daher zu kurz. Es kommt gerade bei diesem Thema auf den Gesamtzusammenhang an.

→ Demnach müssten die Entwickler von Weltkriegs-Spielen stärker auf die historischen Zusammenhänge eingehen?

→ Ich finde, dass in so genannten Kriegsspielen die künstlerische Phantasie der Entwickler häufig sehr eingeschränkt ausgebildet ist. Ich warte immer noch auf ein spannendes, informatives und eindeutiges Antikriegsspiel, das unter die Haut geht. Bei einem solchen Spiel würde niemand mehr die Frage stellen, ob Nazi-Symbole gezeigt werden dürfen.

so nicht nach Schema F vor und schneide für den amerikanischen Markt prophylaktisch nackte Brüste oder entferne alle brutalen Zwischensequenzen, um das Spiel in Deutschland oder Australien vertreiben zu können. »Unserer Erfahrung nach sind alle Prüfinstanzen bemüht, einzelne Bestandteile im Kontext zu beurteilen und auch die kreativen Gründe zu berücksichtigen«, erzählt Diemer. Als Beispiel nennt er eine Zwischensequenz aus **Crysis: Warhead**, in der der Titelheld Psycho einen unbewaffneten Koreaner tötet. »Das

klingt grausam und brutal. Durch die Szenen davor und danach wird allerdings deutlich, dass Psycho nur in diesem einen Moment die emotionale Kontrolle verliert und danach in einen inneren Konflikt gerät. Die Szene erhält dadurch eine vollkommen andere Wertigkeit.« Lässt es sich denn mit manchen Ländern einfacher zusammenarbeiten als mit anderen? »Da gibt es keine nennenswerten Unterschiede. Das sind alles Profis«, berichtet Diemer. »Und die Aliens haben sich bis jetzt auch noch nicht bei uns beschwert.« DM



In der US-Spieleindustrie war die **Hot Coffee**-Mod der größte Aufreger der letzten Jahre. 2K Games musste **GTA: San Andreas** zurücknehmen und das Minispiel entfernen.



Everquest ist ein gefährliches Spiel – sagt zumindest die brasilianische Prüfbehörde. Der Online-Klassiker von 1999 könnte bei Spielern zu Depressionen führen.