



Verspielt in Berlin

Für Hersteller ist sie notwendiges Übel, Spielefans verbinden sie mit Zensur, Kritikern scheint sie zu zahm: **Keiner mag die USK. Wir haben sie einen Tag lang besucht. Was dort genau passiert, erläutern wir unter anderem am Beispiel des Ego-Shooters Bioshock 2.**

Er lockt bei **Die Sims 3** ein Kind in einen Swimmingpool und entfernt die Leiter, damit es ertrinkt. In **Fallout 3** mogelt er während eines Gesprächs seinem Gegenüber eine Handgranate ins Inventar, die Sekunden später explodiert. Bei **Call of Duty: Modern Warfare 2** schießt er nicht nur auf Angreifer, Hühner und Kameraden, er jagt sogar getöteten feindlichen Soldaten ein paar Kugeln in die Körper und beobachtet, ob diese zucken. Das gehört zu seinem Beruf. Die Rede ist von Marek Brunner, dem Leiter der Testabteilung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) in Berlin-Friedrichshain.

»Wir verhalten uns beim Spielen möglichst perfide«, erklärt der Diplom-Medieninformatiker. Brunner muss also berufsbedingt manchmal Schwein sein. Denn für die Altersfreigabe gilt es auch herauszufinden, welche Gemeinheiten in einem Spiel überhaupt möglich sind. Im realen Leben ist der 34-Jährige ein netter Kerl. Ein Typ, mit dem man gern auch mal ein Bier trinken gehen würde, ein leidenschaftlicher Spieler, der viel lacht. Seinen Beruf treibt der dreifache Vater jedoch mit großer Ernsthaftigkeit: »Wir sind wie Geheimagenten. Wir haben einen richtig geilen Job, dürfen aber niemandem Details über die Spiele verraten.« Immerhin spielen die sogenannten »Sichter« der USK manch heiß erwarteten Titel so weit vor der Veröffentlichung, dass sogar Spieleredakteure vor Neid erblasen. Aber wie läuft ein Prüfverfahren ab?

Auch wenn die Hersteller für die Arbeit der USK zahlen: Ihre beantragte Altersstufe gilt nur als Diskussionsgrundlage für das Prüfungsgremium. Welche Entscheidung am Ende fällt, steht auf einem ganz anderen Blatt. Für **Bioshock 2** zum Beispiel strebte 2K Games ein »ab 18« an, angesichts des Vorgängers eine realistische Einschätzung. Das ist nicht immer so. Oft hoffen Anbieter auf ein milderes Urteil, weil das die Zahl potenzieller Käufer erhöht. Kurioserweise geht's auch andersrum: Die Wirtschaftssimulation **Erotic Empire** wäre fast mit einem »ab 12« abgestempelt worden, was die Zielgruppe wohl eher abge-

Schluss mit Halbwissen

Die Geschichte der USK ist eine Geschichte voller Missverständnisse. Wir räumen die größten aus.

»Die USK indiziert Spiele.«

Das tut sie nicht. Nur die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien kann Spiele indizieren.

»Die USK macht die Alterseinstufung.«

Falsch. Die USK testet die Spiele und präsentiert sie als Dienstleistungsunternehmen einem Prüfungsgremium, das eine Altersempfehlung ausspricht. Dessen Vorsitzender, ein Staatsvertreter, trifft dann die Entscheidung.

»Die USK zensuriert Spiele.«

Nein, sie entschärft weder Spiele, noch schreibt sie einem Hersteller vor, dass er etwas an seinem Produkt ändern muss. Die Firmen passen ihre Produkt aber meist an, weil sie wirtschaftliche Interessen verfolgen.

»Jugendliche dürfen keine USK-18-Titel spielen.«

Richtig ist: Sie dürfen keine 18er-Titel kaufen. Eltern genießen aber ein Erziehungsprivileg. Es ist also erlaubt, dass sie ihren Kindern Spiele für Erwachsene zugänglich machen – sogar indizierte Programme.

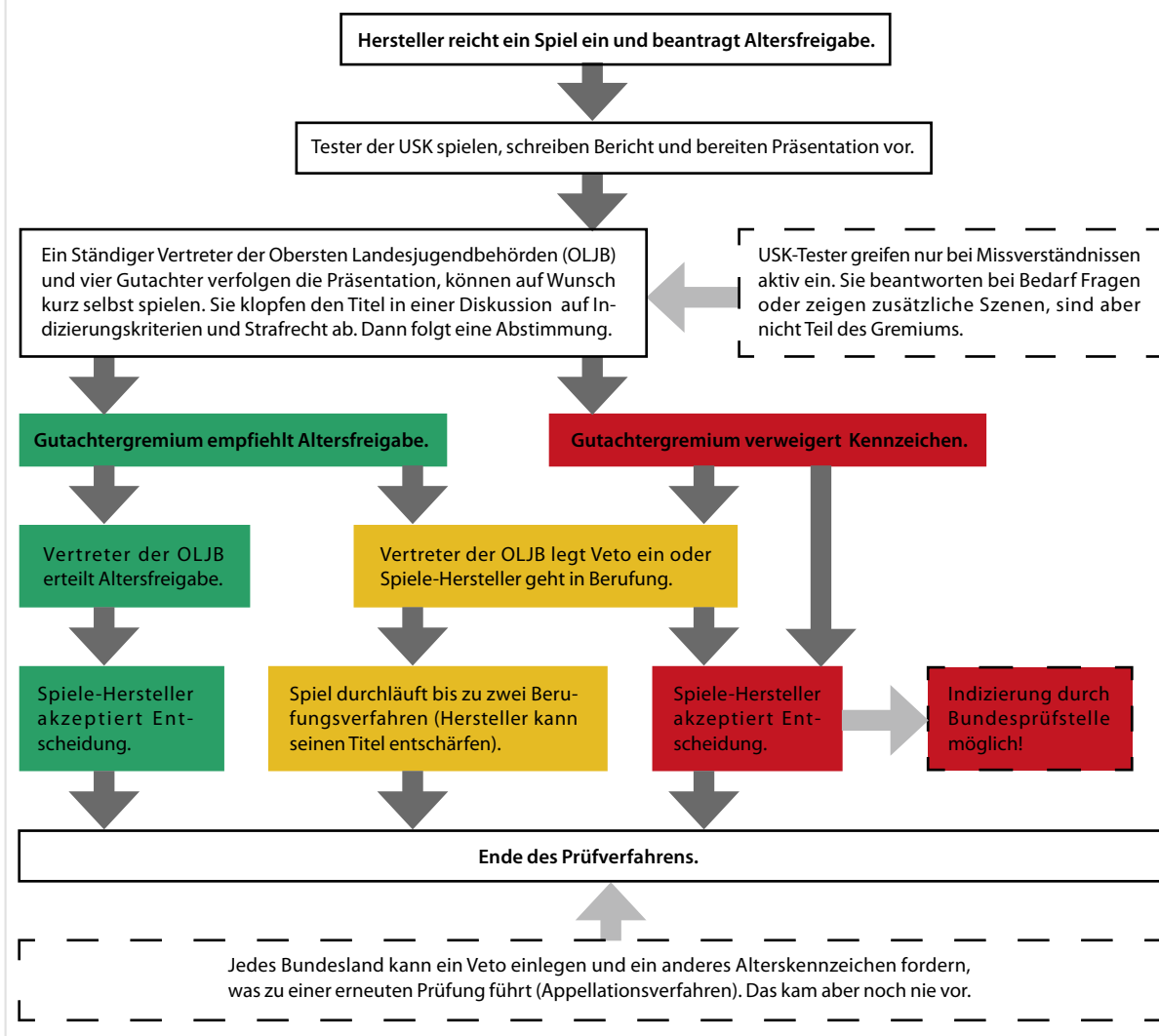
Handschellen und Erotik

Hersteller schicken zunächst eine Vorabversion des Spiels und beantragen eine bestimmte Altersfreigabe, etwa »ab 16 Jahren«. Bereits in diesem Stadium kann's schwierig werden: Jeder zehnte eingesandte Titel läuft eingeschränkt oder gar nicht, manchmal fehlen Levels oder Zwischensequenzen. Für die USK-Mitarbeiter ist das lästig, aber kein Problem: »Der Anbieter will ja das Kennzeichen, deswegen bekommen wir meist schnell eine prüffähige Version«, sagt Brunner. Bisweilen treibt der Drang nach Geheimhaltung seltsame Blüten. So erinnert sich der Berliner an **Enter the Matrix**, für das der Lizenzinhaber Warner Bros. die Filmsequenzen nicht vorzeitig herausrücken wollte. Weil die USK am längeren Hebel sitzt, reiste letztlich ein Herr an, der einen mit Handschellen an sich geketteten Koffer dabei hatte, um das Spiel auch wirklich sicher in Berlin abzuliefern.



Cheftester **Marek Brunner** im USK-Archiv, in dem sich rund 27.000 Betas und 16.000 Spiele in Originalverpackung befinden.

Wegweiser zum Alterskennzeichen



schreckt hätte. »In solchen Fällen stehen schon mal verdutzte Hersteller in der Tür und erklären uns die Wichtigkeit von Jugendschutz und sozialer Verantwortung«, erinnert sich Brunner. Am Ende half sich der Anbieter durch einen Trick: Er packte die Demo seines Ab-16-Spiels **Hanfbaron** mit auf die CD, weil Alterskennzeichen immer für den kompletten Inhalt eines Datenträgers gelten.

104 Stunden GTA 4

USK-Sichter, momentan sieben an der Zahl, spielen alle Spiele durch, die für den Jugendschutz relevant sind. Nicht darunter fallen Denk- und Gesellschaftsspiele, Spielesammlungen oder Kindertitel à la **Pferd und Pony: Lass uns reiten**. Die werden zwar begutachtet, erhalten aber im Schnellverfahren ein Alterskennzeichen. Anders wäre das Pensum von jährlich über 3.000 Spielen, Demos, Trailern und Zeitschriften-DVDs kaum zu schaffen. Wie lange sich ein Tester mit einem Titel befasst, variiert – bei den rund 800 jährlichen großen Verfahren wie im Fall von **Bioshock 2** durchschnittlich zwölf Stunden, ein nichtlineares **Grand Theft Auto 4** fraß als bisheriger

Rekordhalter 104 Stunden. Wegen zahlreicher Entscheidungsmöglichkeitenarten ferner Mammut-Projekte wie **Dragon Age** in viel Arbeit aus. »Bei Rollenspielen mimen wir immer den bösesten Charakter«, erzählt Brunner. »Sichter müssen häufig niederträchtig handeln, damit sie in puncto Jugendschutz auch wirklich alles sehen.«

Der Staat entscheidet

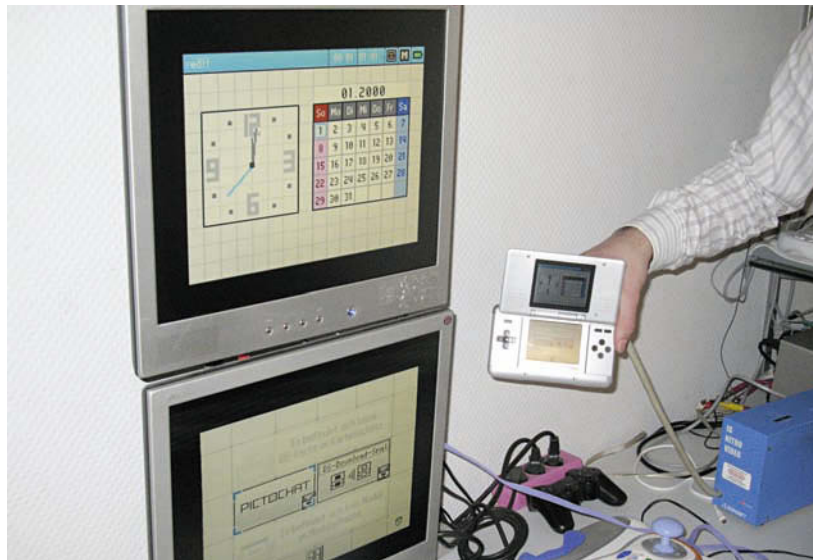
Nach dem Spielen geht's für den Tester erst richtig los. Er schreibt seinen Bericht und bereitet die Präsentation für das Prüfungsgremium vor. Als Vorsitzender dieses Ausschusses fungiert einer der zwei Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB): Diplom-Psychologe Jürgen Hilse oder Diplom-Pädagogin Lidia Grashof, die von staatlicher Seite ins USK-Quartier entsandt wurden. Ihnen beratend zur Seite stehen vier von insgesamt 56 Gutachter, die Erfahrung in der Kinder- und Jugendarbeit haben, zum Beispiel Sozialwissenschaftler, Pädagogen oder Journalisten. Die Auswahl für die jeweilige Sitzung erfolgt per Zufall. Nach Präsentation und Diskussion, die in der Regel zwischen 20 Minuten

und drei Stunden dauern, stimmt das Gremium ab und spricht eine Empfehlung aus. Die Entscheidung über die Altersfreigabe trifft letztlich der Ständige Vertreter – und damit der Staat. Theoretisch wäre es möglich, dass die Abstimmung knapp 3:2 endet, der OLJB-Vertreter sich der Minderheit angeschlossen hat und dann von seinem Vetorecht Gebrauch macht. In der Regel werde er aber der Mehrheit folgen, sagt Jürgen Hilse.

Letztlich bestimmen also er oder Lidia Grashof, für welches Alter ein Spiel freigegeben wird oder ob es schlimmstenfalls keine Kennzeichnung erhält und damit der Gefahr einer Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) ausgesetzt ist. Bei Ego-Shootern, die per se auf ein Erwachsenenpublikum abzielen, geht das Prüfungsgremium in der Sitzung immer die Kriterien der BPjM durch. »Natürlich zeigt Bioshock 2 Gewalt- und Tötungshandlungen, aber nicht zu eindringlich. Der Spieler muss nicht nur Widersacher ausschalten, sondern auch das Geheimnis von Rapture City lüften, der Geschichte folgen und Strategien entwickeln«, führt Jürgen Hilse als Beispiel aus. Es

Die Sichterbibel

USK-Mitarbeiter arbeiten mit einer sogenannten Sichterbibel. Das 70-seitige Dokument beschreibt, wie Tester an die Spiele herangehen müssen, beispielsweise möglichst boshaft. Die Bibel soll zur Sorgfalt mahnen und zu hinterhältigen Aktionen inspirieren, auch mittels konkreter Beispiele aus älteren Titeln. Um einige zu nennen: Die Sichter müssen versuchen, Kinder und Tiere zu erschießen, Unbeteiligte zu überfahren und Leichen zu stapeln, weil man eventuell an ihnen hochklettern und einen Levelausgang erreichen könnte. Es gibt unterschiedliche Bedingungen je nach Genre. In Strategiespielen kann es etwa möglich sein, Lazarettzelte anzuzünden oder mit dem Nachbarland ein Friedensbündnis zu schließen, das anschließend mit einem Überraschungsangriff gebrochen wird. Die Sichterbibel wird ständig aktualisiert. Zuletzt kam das Thema Achievements hinzu. Denn auch solche Erfolge wirken sich eventuell auf die Alterseinstufung aus, wenn beispielsweise ein Spieler dafür belohnt wird, zehn Gegner in Folge mit einem Kopfschuss auszuschalten.



Damit die Gutachter während der Prüfungen auch den Nintendo-DS-Titeln gut folgen können, entstanden diese **Spielstationen** im USK-Eigenbau, die das kleine Display des DS auf große Monitore übertragen.

gebe keine selbstzweckhaften Mord- und Metzelszenen. Übersetzt heißt das: Tötungssequenzen werden nicht in Zeitlupe zelebriert, es fliegen keine Gliedmaßen herum, und auch Bluteffekte halten sich in Grenzen.

»Andererseits verfügt das Spiel über eine hohe atmosphärische Dichte und verlangt moralische Entscheidungen«, fährt Hilse fort: »Was mache ich mit den Little Sisters? Töte ich sie oder nehme ich sie mit?« Diese Aspekte können nach Ansicht der Gutachter manchem 16-Jährigen schaden, deshalb kam es zur Einstufung für Erwachsene. »Wir sind nicht gehalten, nach dem normalen, durchschnittlichen Jugendlichen zu schauen, sondern müssen den sogenannten ›Gefährdungsgeneigten‹ im Sinn haben«, erklärt Hilse eines der wichtigsten Einstufungskriterien. Das Wort »Risikogruppe« fällt einem hier ein.

Ab 18 ist nicht ab 18

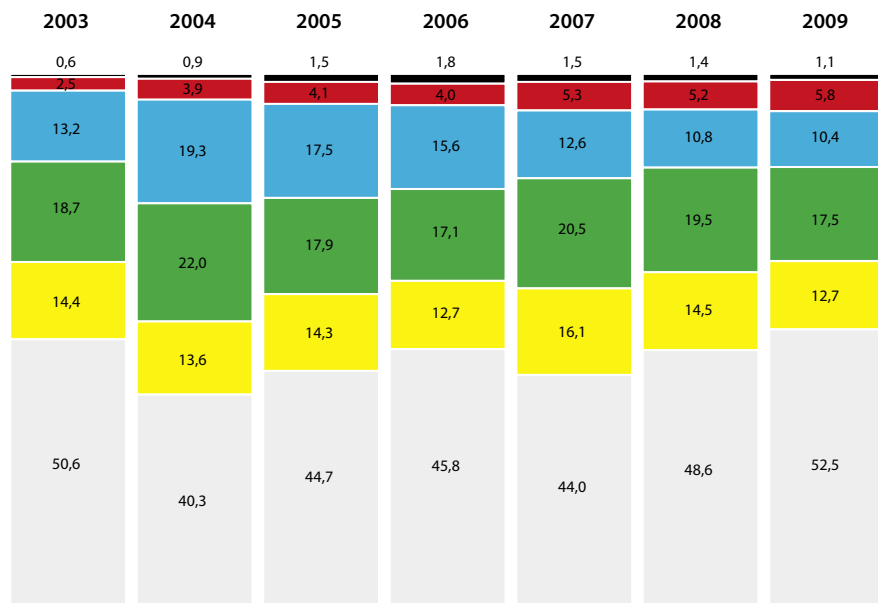
Jugendschutz ist eine Wissenschaft für sich. Wenn ein Spiel keine Freigabe ab 0, 6, 12, 16 oder 18 erhält, wird der Sachverhalt erst richtig kompliziert. Denn in Deutschland sind streng genommen fünf Erwachsenen-Einstufungen möglich: Neben dem USK-18-Zeichen gibt es den bereits erwähnten Status »Keine Kennzeichnung«. In diesem Fall befindet sich ein Spiel in einer Art Schwebephase. Daraus resultieren kann eine Indizierung nach Liste A (leichte Jugendgefährdung) oder eine Indizierung gemäß Liste B (schwere Jugendgefährdung). Am Ende des weltweit einzigartigen, dreigliedrigen Jugendschutzsystems mit USK, BPjM und Strafrecht steht im härtesten Fall die Beschlagnahme nach dem Gewaltdarstellungsparagrafen 131 des Strafgesetzbuches. Das kommt quasi dem »Killerspielverbot«

gleich, das Politiker unsinnigerweise immer wieder fordern, obwohl es bereits existiert.

In jedem »Keine Kennzeichnung« stecke aber immer noch eine kleine Chance auf eine Altersfreigabe, betont der USK-Cheftester Marek Brunner und nennt als Beispiele die beiden Titel **Clive Barker's Jericho** und **God of War**. Die Landesjugendbehörden hatten sowohl dem Ego-Shooter als auch dem Playstation-2-exklusiven Action-Adventure zunächst keine Freigabe erteilt. Trotzdem setzte die BPjM sie nicht auf den Index – unter anderem, weil die Titel in einem Fantasy-Szenario angesiedelt sind. Am Ende prangte also doch das rote USK-18-Zeichen auf den Packungen. »Solche sogenannten Meilenstein-Entscheidungen sind für die USK sehr wichtig, weil wir uns dadurch für künftige Verfahren wieder einen Tick besser auf die

Immer mehr Spiele ab 18

Das Hobby Computerspielen ist weit weniger blutrünstig, als es manche Kritiker glauben machen wollen: Der Anteil an Erwachsenen-Software blieb auch im vergangenen Jahr verhältnismäßig niedrig, die USK vermeldete einen Wert von 6,9 Prozent (Ab-18-Titel und Titel ohne Kennzeichnung zusammengerechnet). Trotzdem erkennt man zwischen 2003 und 2009 einen leichten Anstieg. Dafür geben die Obersten Landesjugendbehörden immer weniger Spiele ab 16 frei. Der Anteil von Titeln ohne Altersbeschränkung wiederum ist so hoch wie nie.



- Keine Kennzeichnung
- Keine Jugendfreigabe
- Freigegeben ab 16 Jahren
- Freigegeben ab 12 Jahren
- Freigegeben ab 6 Jahren
- Freigegeben ohne Altersbeschränkung



Ruben Schwebe ist neben Testchef Marek Brunner der zweite fest angestellte USK-Sichter. Hier prüft er gerade Just Cause 2

BPjM-Kriterien einstellen können, anhand derer die Gremien der USK entscheiden.«

Ein weiterer interessanter Fall: **Dead Space**. Der Grusel-Shooter rasselte zweimal durch die Prüfung, wurde letztlich aber ab 18 freigegeben, ohne dass der Hersteller Electronic Arts das Spiel entschärfte. Die dritte Instanz, das Beiratsverfahren mit sieben Ausschussmitgliedern, hatte anders als die Gremien zuvor entschieden. Wie das sein kann? Unter anderem, weil nach einer Berufung die Gutachter wechseln und eventuell andere Ansichten vertreten. Der USK-Beirat besteht aus 16 Vertretern »gesellschaftlich bedeutsamer Gruppen«, wie es heißt. Dazu gehören nicht nur die BPjM mit ihrer Vorsitzenden Elke Monssen-Engberding, die Kirchen und das Kultusministerium – auch die Spieleindustrie ist vertreten: Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) und der Bundesverband der Entwickler von Computerspielen (G.A.M.E) stellen je einen Repräsentanten.

Nähkästchen der Gehässigkeiten

Es kann mitunter sehr knifflig sein, ein Spiel einer Altersgruppe zuzuordnen. Brunner besitzt zu diesem Thema ein schier unerschöpfliches Repertoire an Anekdoten. Mit **Die Sims 3** landete zum Beispiel im vergangenen Jahr neben den Action-Vertretern **Dark Sector** und **Infamous** (Playstation 3) sogar ein vermeintlich harmloser Familienspaß im USK-Beiratsverfahren. Es ging darum, ob es wie die Vorgänger ohne Altersbeschränkung freigegeben wird. Die OLJB verneinten, sodass nun ein »ab 6« die Packung schmückt. Grund: Die Darstellung, wie die Bewohner der Pixelpuppenstube aus dem Leben scheiden können, ist im Vergleich zu den Vorgängern eindringlicher geworden. »Um so etwas zu prüfen, bauen wir schon mal vier Backöfen um eine Figur herum, damit sie nicht fliehen kann. Wenn der Herd in Flammen aufgeht, schauen wir, wie sich der Sim verhält«, plaudert der

Marek Brunner ist Medieninformatiker und der Cheftester der USK.



Spieler wettern: Der Jugendschutz bei Computer- und Videospielen in Deutschland ist Zensur. Auch nach unserem Interview mit dem USK-Cheftester Marek Brunner im November 2009 auf GameStar.de gab es derlei Kritik (Quicklink: 6740). Wir konfrontierten den Leiter der USK-Testabteilung mit den interessantesten Lesermeinungen aus unserem Forum.

Into the Void ❖❖❖ **Wie sieht der USK-Mann Marek Brunner das Verbot von Spielen und damit die Zensur durch den deutschen Staat?**

❖❖❖ **Marek Brunner** Zensur wäre, wenn der Staat sich einmischt, bevor das Spiel auf den Markt kommt. Er würde Auflagen erteilen, die manche Titel gar nicht oder nur in veränderter Form erscheinen lassen. In Deutschland ist aber die Veröffentlichung keines einzigen Spieles verboten. Dass der Staat nachträglich in den Markt eingreift und Spiele für Jugendliche verbieten lässt, finde ich legitim. Für Erwachsene ist weder der Besitz von indizierten noch von beschlagnahmten Spielen verboten.

Into the Void ❖❖❖ **Zensur muss für mich nicht aktiv geschehen, sondern kann auch passiv erfolgen. Die Folge ist doch immer, dass Spiele anders oder gar nicht erscheinen.**

❖❖❖ **Marek Brunner** Natürlich entsteht bei Herstellern, die ihr Spiel hierzulande veröffentlichen wollen, Druck. Ja, unter diesem Blickwinkel kann ich die Kritik verstehen. Wir müssen uns aber an Gesetze halten, und dass die Regeln in Deutschland so scharf sind, hat mit unserer Vergangenheit zu tun. Wir sehen in anderen Ländern und Kulturen einen ganz anderen Umgang mit Gewalt. Es gibt deutsche 18er-Spiele, die auch in England eine 18 bekommen – allerdings, weil darin geflucht oder Alkohol ausgeschenkt wird. Es ist zugegebenermaßen schwer zu verstehen, warum ein Österreicher nicht so doll geschützt werden muss. Es gibt aber deutsche und österreichische Gesetze, und die sind verschieden.

Leiter der USK-Testabteilung aus dem Nähkästchen der Gehässigkeiten.

»Märchenversoftungen oder Risiko-Umsetzungen können durch böartige oder gruselige Zwischensequenzen und fiese Aufträge eine 12 bekommen«, legt Brunner weiter dar. Und noch ein Beispiel: »In **Boiling Point** zerplatzen Figuren nicht, wenn man Granaten oder Waffen einsetzt. Wir haben bei unserer Testversion aber zufällig festgestellt, dass Zivilisten in Stücke gerissen werden, wenn man in ihrer Nähe ein Auto in die Luft jagt.«

Verfassungsfeindliche Symbole (Paragraph 86a Strafgesetzbuch) beschäftigen die Männer von der USK ebenso. »Das geht bis zu Yu-Gi-Oh-Spielen, wo ein Level ähnlich wie ein Hakenkreuz aufgebaut ist. Hier sind wir schnell bei japanischen Glückssymbolen, deren Verwendung nach dem Sozialadäquanzparagraphen aber nicht strafbar ist.«

Kein Fragebogen

Wenn das Prüfungsgremium ein Spiel beurteilt, kommt es bei der dargestellten Gewalt immer

Interview

mit Marek Brunner

»Erwachsene kommen an alle Spiele ran.«

SethSteiner ❖❖❖ **Der Prozess der Alterseinstufung in Deutschland ist nicht transparent, basiert nicht auf wissenschaftlichen Untersuchungen, er ist subjektiv.**

❖❖❖ **Marek Brunner** Wir reden von trockenen Gesetzestexten, die wir mit Fleisch und Leben zu füllen versuchen. Die Gutachter müssen Passagen der BPjM-Kriterien und des Strafgesetzbuches interpretieren. Das ist natürlich subjektiv und hat viel mit Bauchgefühl zu tun, ganz klar! Die Wissenschaft bewegt sich seit Jahren im Kreis. Sie wird uns nie sagen können, ob zwei Liter Blut schlimmer sind als ein Liter oder ob Kinder nach dem fünften »Kopf ab!« durchdrehen oder schon nach dem vierten. Manche erwarten hier eine Mechanik wie beim Wiegen von Waschmaschinen. Das geht bei Computerspielen nicht.

SethSteiner ❖❖❖ **Die USK betreibt eine bewusste Demontage des Spielemarkts.**

❖❖❖ **Marek Brunner** Es geht nicht darum, den Spielemarkt kaputt zu machen, sondern Spiele den Gesetzen anzupassen. Übrigens: Wenn ein Anbieter ein Xbox-360-Spiel veröffentlichen möchte, muss er laut Microsoft eine Altersfreigabe vorlegen. Der Hardwarejugendschutz der Hersteller ist also noch härter. Auf dem PC können Titel ohne Kennzeichnung erscheinen. Für Konsolen ist das in Deutschland fast komplett ausgehebelt, weil Sony, Microsoft und Nintendo es nicht wollen.

Schlorch ❖❖❖ **Wenn der Anbieter eine Indizierung befürchtet, ändert er sein Spiel. Das geht chinesischen Journalisten oder burmesischen Oppositionellen ähnlich, die ändern bei Indizierungsgefahr ihren Aufenthaltsort.**

❖❖❖ **Marek Brunner** Wir haben ein demokratisches System, in dem Jugendschutz Verfassungsrang genießt. Wir sagen nicht: Diese Inhalte sind für alle Deutschen schädlich, sondern: Dieses Spiel könnte für Jugendliche schädlich sein. Ich kenne aber keinen Erwachsenen, der sich ein Spiel nicht besorgen konnte, wenn er das wollte. Denn er kommt legal ran. Nur nicht in seinem Kaufmarkt, was wiederum Entscheidung dieses Geschäfts ist. Es könnte diese Spiele vorrätig haben. Kaufmärkte haben aber auch nicht jeden Heidi- und jeden Uschi-Glas-Film vorrätig.

auch auf den Zusammenhang an. Blut muss in Deutschland nicht zwingend grün sein, selbst die Menschenähnlichkeit von Feinden ist nicht automatisch ein Kriterium für eine hohe Altersfreigabe. »Würde man ein Spiel nach nackten Fakten beurteilen, hätten wir einen Fragebogen und bräuchten keine Gutachter«, stellt Diplom-Psychologe Hilse fest. So funktioniert übrigens das sonst in Europa angewandte Jugendschutzsystem PEGI (Pan European Game Information). Hier füllt die Spieleindustrie einen Selbstbewertungsbogen aus.

Für den Cheftester Brunner und seine Mannen ist es dagegen wichtig, dem Prüfungsgremium die Gesamtheit und das Flair eines Titels nahezubringen. Deshalb bekommen die Gutachter nicht nur brutale Szenen zu sehen, sondern auch ruhige Passagen und Zwischensequenzen. Selbst besonders dramatische Soundeffekte können die Alterseinstufung manchmal entscheidend beeinflussen.

Zensurkritik

Spieler können manche Entscheidung der Jugendbehörden nicht nachvollziehen. Wir haben wegen **Modern Warfare 2** nach: In diesem Fall hat die deutsche Version nur deshalb ein »ab 18« erhalten, statt indiziert zu werden, weil man im umstrittenen Flughafen-Level nicht auf Zivilisten schießen darf. Im kooperativen Mehrspielermodus hingegen droht beim Tod von bis zu fünf Unbeteiligten keine Strafe. Ist das ein Widerspruch? »Nein, denn Multiplayer wird als sportlicher Wettkampf verstanden«, rechtfertigt Jürgen Hilse. »Das sieht man allein am Vorhandensein von Rundenzeiten, begrenzten Arealen oder einer Punktauswertung. Diese Art der Beurteilung deckt sich mit jener der BPjM, die **Counterstrike** in ihrer Meilenstein-Entscheidung im Jahr 2002 nicht indiziert hat.« Ein wichtiger Aspekt: Im kooperativen Modus von **Modern Warfare 2** gebe es zum Beispiel keine Aufforderung, die Zivilisten zu töten. Verrohend und damit ein Indizierungskriterium wäre höchstens, wenn es sich dabei um eine Hauptaufgabe handeln würde. Im Mittelpunkt stehe stattdessen ganz klar das Miteinander im Kampf mit bewaffneten Gegnern.

Trotz aller Aufklärung, zum Beispiel auf der Internetseite USK.de, fällt in Verbindung

mit dem Thema Jugendschutz immer wieder das Stichwort »Zensur«. Spieler kritisieren, dass der Hersteller nicht wirklich frei entscheiden kann, ob er an seinem Spiel etwas ändert, um etwa der Gefahr einer Indizierung zu entgehen. Wer eine Altersfreigabe haben wolle, müsse womöglich vorselektierend entschärfen und mithin Selbstzensur ausüben. Das ist zum Beispiel der Grund, warum in Deutschland mit **Bloodrayne 2** vor vier Jahren ausgerechnet ein Vampirspiel ab 18 erschien, in dem es gar kein Blut gab. Je nachdem, was die Anbieter aus einem ersten Gutachten der Obersten Landesjugendbehörden herauslesen, entschärfen sie zur Sicherheit manchmal mehr, als vielleicht nötig wäre. Immerhin drohen große wirtschaftliche Einbußen, weil ein indiziertes Spiel für den Markt so gut wie tot ist: Es darf weder öffentlich angeboten noch beworben werden. Spielermagazine verzichten in der Regel auf eine Berichterstattung, weil ihnen ebenfalls der Index droht. Eine Einschränkung der Meinungs- und Pressefreiheit?

Spiel = Porno

»Die Vertriebsbeschränkungen bei Indizierungen gehen so weit, dass sich Händler bereits strafbar machen können, wenn sie ein Spiel ohne Kennzeichnung wie einen normalen USK-18-Titel behandeln«, sagt Patrick Portz, der momentan am Institut für Politische Wissenschaft der Rheinisch-Westfälischen Technischen Hochschule Aachen seine Doktorarbeit mit dem Titel »Der deutsche Jugendmedienschutz – Jugend- oder Erwachsenenmedienschutz?« schreibt. »Schwer jugendgefährdende Medien gelten nach der Logik des Paragraphen 15, Absatz 2 des Jugendschutzgesetzes automatisch als indiziert, ohne dass es einer formellen Entscheidung der BPjM bedarf.« Weil das kaum kalkulierbar sei, verzichte der Handel weitgehend darauf, ungekennzeichnete Spiele offen anzubieten.

Patrick, selbst passionierter Spieler, weist ferner darauf hin, dass Händler nur dann rechtlich einwandfrei handeln, wenn sie ein indiziertes Spiel in einem reinen Erwachsenengeschäft ausstellen. Läden, die für diesen Fall lediglich eine Ab-18-Abteilung ohne öffentlichen Zugang anbieten, verstoßen gegen das Gesetz. Folglich dürften indizierte Titel zum Beispiel nur in einem Pornoshop offen ausliegen, was nach Meinung des 27-Jährigen zur Stigmatisierung der Spieler führt. Als Konsequenz verkaufen Spieleläden indizierte Titel – wenn überhaupt – nur unter der Ladentheke.

Gesetzliche Spielregeln

Was man nicht übersehen darf: Das Recht auf freie Meinungsäußerung und die Kunstfreiheit sind nicht ohne Wenn und Aber im Grundgesetz verankert. Kollidierendes, gleichwertiges Verfassungsrecht kann einschränkend wirken, unter anderem eben »die Bestimmungen zum Schutze der Jugend«. In diesen sieht Felix Falk, Geschäftsführer der USK, den zentralen Grund für die Existenz der Selbst-



Warum ist der deutsche Jugendschutz so streng? »Weil er Verfassungsrang hat, was uns im internationalen Vergleich eine besondere Situation beschert«, erklärt **Felix Falk**, der seit November vergangenen Jahres Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle ist.

kontrolle. »Im internationalen Vergleich haben wir eine besondere Situation, denn bei uns genießt Jugendschutz Verfassungsrang. Weil daraus weitreichende gesetzliche Regelungen folgen, hat sich die Industrie entschlossen, gemeinsam mit dem Staat die USK einzurichten.« Wenn die Beeinträchtigung anderer wichtiger Rechtsgüter droht, des Jugendschutzes etwa, muss abgewogen werden, welches Recht stärker wirkt. Hier argumentieren Spieler, dass der Jugendschutz doch ebenso gewährleistet wäre, wenn Minderjährigen einfach keine USK-18-Titel ausgehändigt würden. Welchen Aufschrei gäbe es, könnte etwa harter Alkohol indiziert werden! Erwachsene müssten in dem Fall deutlich mehr Aufwand betreiben, um an Wodka, Whisky & Co zu gelangen.

»Man kann einige kritische Anmerkungen von Spielern verstehen, aber meine Kollegin und ich haben sich wie die Gutachter natürlich an die gesetzlichen Regelungen zu halten«, konstatiert Jürgen Hilse. »Wir sind ein demokratischer Staat mit den entsprechenden Spielregeln.« Dennoch, man sei wie die USK um Transparenz bemüht. Letztlich gehe es darum, Medienkompetenz zu vermitteln, auch und gerade den Eltern: »Wenn uns jemand etwas fragt, kriegt er auch eine ausführliche Antwort.« *Harald Fränkel*

Spieletester gesucht

Wer spielend Geld verdienen möchte, kann sich bei der USK bewerben. Das Unternehmen sucht aktuell nach qualifizierten Testern und auch Testerinnen. Voraussetzung ist, dass sie mindestens 18 Jahre alt sind und in Berlin leben, weil Vorabversionen von Spielen hochbrisantes Material darstellen und im USK-Büro verbleiben müssen. Es handelt sich nicht um einen Vollzeitstelle, sondern um ein Engagement auf ehrenamtlicher Basis mit Auszahlung einer Aufwandspauschale. Die Tätigkeit ist also besonders gut als Nebenjob für Studenten geeignet. Bewerber müssen sich mit Spielen auskennen und über sehr gute Deutsch- und Englischkenntnisse verfügen, sie sind loyal und verschwiegen und trauen sich Präsentationen vor einem Prüfungsgremium zu. USK-Tester dürfen keinesfalls für die Hard- und Softwareindustrie tätig sein. Anfragen nimmt Marek Brunner (brunner@usk.de) entgegen.



Jürgen Hilse ist einer von zwei Ständigen Vertretern der Obersten Landesjugendbehörden. Er entscheidet über die Altersfreigabe.