



TOP-Interview



Marek Brunner von der USK hat bereits über 10.000 Spiele getestet

„Ein Killerspiel-Verbot existiert bereits“

Interview mit Marek Brunner, Leiter des Testbereichs der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

Nicht jedes Spiel eignet sich für Kinder. Welche das sind, bestimmt die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle in Berlin. IGM sprach mit einer Schlüsselfigur der USK: Marek Brunner prüft bereits seit 15 Jahren Spiele auf gefährdende Inhalte. Trotzdem scheut sich der 33-Jährige nicht, auf Mängel im System hinzuweisen.

IGM: Seit kurzem gibt es neue USK-Kennzeichen. Sind Sie damit zufrieden oder dürften die Schilder noch etwas größer ausfallen, Herr Brunner?

Marek Brunner: Viel größer dürfen sie nicht ausfallen. Das neue Layout ist aber ein deutlicher Gewinn für die Optik. Es ist für mich wichtig, dass eine Mutter, die sich nicht auskennt, im Laden sofort erkennt, was für eine Freigabe ein Spiel besitzt. Mich freut es auch, dass die Filmbranche mit der FSK mitgezogen ist. Dort waren die Sticker ja bis vor einigen Monaten noch klein auf der Rückseite. Mich als Gamer stören die großen

Sticker nicht. Bei mir stehen die Sachen nicht mit dem Cover nach vorne im Regal. Es gibt inzwischen zudem die Möglichkeit, die Sticker-Regelung für den Heimgebrauch über Wendecover zu umgehen.

IGM: Welche Beträge stecken Ihnen die Hersteller der Spiele zu, damit Sie Jugendgefährdungen vor dem entscheidenden Gremium verharmlosen?

„Wir müssen so gut sein, dass wir alles durchspielen können“

Marek Brunner: Wenn das so wäre, würde der Jugendschutz in Deutschland anders aussehen, die Hersteller wären nicht so unglücklich mit uns, und wir hätten definitiv

nicht das härteste Jugendschutzsystem weltweit.

IGM: Ist die USK tatsächlich so unabhängig, obwohl die Hersteller der Spiele die Kosten der Prüfungen tragen?

Marek Brunner: Der Vorwurf wäre der selbe, ob uns nun der Hersteller bezahlt oder alles von Steuergeldern finanziert würde. Der Aufwand für ein Siegel muss durch den bezahlt werden, der das Siegel bekommen möchte: den Hersteller. Die Hersteller zahlen auch immer den gleichen Betrag, egal ob ihr Spiel ab 6 Jahren freigegeben wird oder ab 18 Jahren.

IGM: Wie hoch ist dieser Betrag?

Marek Brunner: Es gibt vereinfachte Verfahren für zum Beispiel Trailer oder Cover-Disks, so etwas kostet 250 Euro. Hoch geht das Ganze bis 1.500 Euro.

IGM: Werden die zu prüfenden Spiele von der USK komplett durchgespielt?





Marek Brunner: Ja, es wird alles komplett durchgespielt. Und wir müssen so gut sein, dass wir alles durchspielen können.

IGM: Nach welchen Kriterien erhält ein Spiel seine Altersfreigabe?

Marek Brunner: Die Kriterien sind festgelegt in einem Katalog von über 20 Punkten. Dort aufgeführt sind Sachen wie Story, Realitätsnähe, Glaubwürdigkeit oder Sanktionssysteme – das ist oft ein entscheidender Punkt. Dann natürlich noch die Moral des Spiels, die Moral der Spielfigur, die Steuerung und natürlich die Atmosphäre. Zusätzlich arbeiten wir mit den Indizierungskriterien der *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien*, damit wir souverän entscheiden können, wann ein Spiel nicht gekennzeichnet werden darf. In Deutschland haben wir kulturell gewachsen die größten Probleme mit der Gewalt. Sex, schmutzige Sprache oder Glücksspiel sind keine großen Probleme.

„Es ist wichtig, dass du mit Menschen arbeitest, die bei einem Thema Bauchschmerzen bekommen“

IGM: Warum gibt es trotzdem keine Checkliste wie bei der europäischen *PEGI*, der Pan-European Game Information, mit der ein Spielentwickler im Vorfeld die Altersstufung für sein Spiel bestimmen kann?

Marek Brunner: Weil es schwer ist. Während die Anbieter sich bei *PEGI* darüber freuen, lange im Vorfeld die Altersfreigabe zu wissen, ist das bei der *USK* zugegebenermaßen ein Glücksspiel. Aber was antwortest du, wenn du als Hersteller die Frage gestellt bekommen würdest, ob in deinem Spiel Gewalt im großen Stil und epischer Breite dargestellt wird? Was ist „großer Stil“ und was ist „epische Breite“? Es sind feine Faktoren, die bestimmt werden müssen. Das lässt sich nicht über Fragebögen herausfinden. Wir sind der Hoffnung, dass die pluralen Gremien der *USK* der beste Weg sind. Es ist wichtig, dass du mit Menschen arbeitest, die bei einem Thema Bauchschmerzen bekommen, das in einem Katalog gar nicht auftauchen würde. Wir können nicht festlegen, dass *Rainbow Six 1* eine Freigabe Ab 18 Jahren bekommt, weil da ein Liter Blut enthal-

ten ist und ab zwei Litern wird kein Kennzeichen mehr vergeben. Das funktioniert nicht.

IGM: Bei dem Ego-Shooter *Far Cry* hat die *USK* eine rote Ab-18-Plakette verliehen, musste sie für die erste in Deutschland veröffentlichte Version aber wieder zurückziehen, weil jugendgefährdende Inhalte übersehen worden waren. Wer hat geschlampt?

Marek Brunner: Geschlampt ist das falsche Wort. Wir gehen davon aus, dass man Inhalte, die man vor uns verstecken will, immer verstecken könnte. Auch wenn wir ein Spiel hundert Stunden spielen, kann es passieren, dass wenn ich meine Systemzeit auf den 1. April stelle und das Ganze bei Vollmond starte, ein Hakenkreuz zu sehen ist. Das Problem bei *Far Cry* war, dass über einen sehr leichten Umbau des Spiels die gesperrten Inhalte des Spiels angewählt werden konnten. Es handelte sich dabei um Inhalte, die bereits auf dem Datenträger vorlagen. Darauf hätte uns der Anbieter aufmerksam machen müssen.

IGM: Warum ist es nötig, Spiele für eine *USK*-Freigabe ab 18 Jahren zu entschärfen? Traut es der Staat volljährigen Spielern nicht zu, selbst zu entscheiden?

Marek Brunner: Volljährigen Spielern wird alles zugetraut. Insofern kann man sich ja als erwachsener Spieler auch die Uncut-Originale kaufen. Wenn mich 32-Jährige fragen, warum sie denn die 18er-Fassung nur geschnitten kriegen, dann frage ich mich, ob diese Leute kein Internet kennen.

IGM: Aber ein Spiel mit einer *USK*-18-Plakette ist doch ohnehin nur für Volljährige geeignet. Warum in dem Punkt diese zusätzliche Unterscheidung?

Marek Brunner: Wir dürfen Spiele nicht freigeben, wenn Indizierungskriterien erfüllt sind. Ein Hersteller kann sich aber frei entscheiden, welche Version er wie herausbringt. Wir zwingen keinen, etwas zu ändern.

IGM: Mit dieser Argumentation machen Sie es sich allerdings einfach, indem Sie den Schwarzen Peter zur *BPjM* und deren Indizierungskriterien schieben.

Marek Brunner: Und den Schwarzen Peter schiebe ich völlig zu Recht dort hin. Weil wir zeitlich vor der Instanz der *BPjM* tätig sind, müssen wir mit deren Kriterien arbeiten. Die *BPjM* ist eine höhere Gerichtsbarkeit. Sie haben diese Regeln für eine Indizierung. Diese können allerdings nur durchgesetzt werden, wenn es von uns kein Kenn-

zeichen gibt. Und da in Deutschland nach dem Grundgesetz keine Zensur stattfinden darf, wird die *BPjM* erst nach Markteintritt tätig. Es darf nicht passieren, dass eine vorge-schaltete Institution wie die *USK* eine Indizierung unmöglich macht, indem wir jedem Spiel eine 18 geben, auch wenn Indizierungskriterien erfüllt werden.

„Dass wir mittlerweile in einer sehr viel offeneren Welt leben, muss natürlich auch die *BPjM* verstehen“

IGM: Aber verfehlt das nicht seinen ursprünglich angedachten Zweck?

Marek Brunner: Der *BPjM* geht es darum, dass die Aufmerksamkeit für bestimmte Titel gesenkt wird. Ob man das schaffen kann, indem Titel nicht mehr beworben werden dürfen, die vorher schon ein halbes Jahr beworben wurden, ist natürlich schwer zu sagen. Die Titel verkaufen sich ja trotzdem. Inzwischen gibt es die *BPjM* schon über 50 Jahre. Damals hat man in einem komplett abgeriegelten Land gearbeitet. Dass wir mittlerweile in einer sehr viel offeneren Welt leben, muss natürlich auch die *BPjM* verstehen. Sehr viel schwerer wiegt für den Hersteller, dass sie ihren Titel ohne unser Kennzeichen auf Konsolen nicht mehr veröffentlichen können. Die Hardware-Hersteller haben hier sehr viel härtere Regeln aufgeföhren als es der Jugendschutz in Deutschland gemacht und gekonnt hätte. Den Schwarzen Peter habe ich jetzt also in zwei Richtungen verschoben. Bisher hat uns die *BPjM* aber immer bescheinigt, dass wir gute Arbeit geleistet haben. Entscheidungen wie zu *God of War* oder *Jericho* fanden wir sehr wichtig. ▶



Technisch auf dem neuesten Stand:
Das Testlabor der *USK*





TOP-Interview

- Dort haben wir ein Indizierungsrisiko gesehen, die *BPjM* wollte aber keine Indizierung aussprechen.

IGM: Ein Spiel wie *Dead Space* ist zweimal durch die *USK*-Prüfung gerauscht, um dann unverändert bei der dritten Prüfung mit einer 18er-Freigabe zu bestehen. Wie willkürlich sind diese Entscheidungen?

Marek Brunner: Das liegt an den pluralen Gremien, mit denen wir arbeiten. Bei jeder Jury kommen menschliche Befindlichkeiten hinzu. Wenn du dir Spiele wie *Call of Duty* oder *Dead Space* ansiehst, kann der eine immer argumentieren, dass es nur ein Spiel sei und der andere sagt, dass nur geballert wird. Deswegen gibt es diesen Disput und auch eine Meinungsvielfalt. Der Anbieter bei *Dead Space* ist in der Tat zwei mal durch die Prüfung gerauscht und im dritten Verfahren ging es dann ins Beiratsverfahren. Das ist unser höchstes Verfahren, bei dem sieben Mitglieder des Beirats der *USK* versammelt werden und ein letztes Mal entscheiden. Die Mitglieder schauen, ob die Gutachter vorher vielleicht zu vorsichtig oder zu hart geurteilt haben. Das kann wie bei *Dead Space* in einer Alterskennzeichnung Ab-18-Jahren enden oder aber wieder ohne Kennzeichen.

IGM: Die *USK* hatte sich vergangenes Jahr öffentlich gegen die erneute Verschärfung des Jugendschutzgesetzes ausgesprochen. Inzwischen sind ein paar Monate ins Land gegangen. Wie beurteilen Sie mittlerweile die neuen Regeln?

Marek Brunner: Man muss sich weiterhin gegen die Verschärfung aussprechen. Wir besitzen eines der härtesten Jugendschutzgesetze weltweit. Diese Schraube weiter zu drehen ohne neue Studien mit einzubeziehen, ergibt keinen Sinn. So etwas wie ein „Killer-spiel“-Verbot existiert außerdem bereits. Wir haben einen Paragraph 131 im Strafgesetzbuch, nach dem sind gewaltverherrlichende Spiele verboten. Dieser Paragraph liegt seit Jahren vor und wurde auch nicht entschärft. Das Problem liegt nicht bei den Gesetzen,

sondern daran, dass die Gesetze nicht ausgeschöpft werden.

IGM: Sie sagen selbst, dass Deutschland über eines der schärfsten Jugendschutzgesetze der Welt verfügt. Inwieweit sind solche Alleingänge in einem liberaleren Europa sinnvoll? Warum verwendet Deutschland nicht einfach das europäische *PEGI*-System?

Marek Brunner: Das ist leicht: Wenn wir das *PEGI*-System akzeptieren würden, bekäme jeder Titel eine Kennzeichnung und die *BPjM* könnte nichts mehr indizieren.

IGM: Wir halten nicht zwangsläufig am System der *BPjM* fest.

Marek Brunner: Aber die *BPjM* hält an sich fest. Und die staatliche Organisation hält an der *BPjM* fest. Die andere Lösung wäre, die *BPjM* würde *PEGI* nicht akzeptieren und könnte gleichzeitig alles trotz des *USK*-Siegel indizieren.

„Man kann nicht deutsche Regeln auf den weltweiten Markt ausdehnen“

IGM: Also so wie es vor der Verschärfung des Jugendschutzgesetzes im Jahr 2003 war, als die *USK* noch unverbindliche Altersempfehlungen ausgesprochen hat.

Marek Brunner: Genau. Aber die Hersteller wollten eine gewisse Sicherheit. Es war auch dem Staat sehr wichtig, dass er diesem grundlegenden Jugendschutzsystem *USK* absolute Sicherheiten gibt. Das hat etwas mit Planbarkeit zu tun und auch der Abstimmung des Systems der *USK* mit dem der *BPjM*. Das nächste Problem wären Hakenkreuze und andere lokale Befindlichkeiten, die wir in Deutschland haben und die von der *PEGI* nicht geprüft werden. Die *PEGI* vergibt

momentan eine Freigabe, die auf einem groben europäischen Kodex basiert, aber auch hier sind Länder mit einigen Entscheidungen der *PEGI* unglücklich. Das wäre mit Deutschland nicht anders.

IGM: Die deutschen Innenminister sind sich relativ einig darüber, Spiele verbieten zu wollen, in denen „wirklichkeitsnahes“ Töten wesentlicher Teil der Handlung ist. Angestrebt wird ein Herstellungs- und Verbreitungsverbot, und das „so schnell wie möglich“. Wie beurteilen Sie dieses Vorhaben?

Marek Brunner: Ich wäre sehr gespannt, was eine japanische Firma wie *Capcom* dazu sagen würde, wenn ihnen aus dem fernen Deutschland ein Brief mit einem Herstellungsverbot zugeht. Das funktioniert nicht. Man kann nicht deutsche Regeln auf den weltweiten Markt ausdehnen. Hier hat jemand nicht verstanden, dass wir eine sehr internationale Branche haben, die nur zu vier Prozent aus Deutschland stammt. Davon halte ich daher selbstverständlich gar nichts.

IGM: In einem aktuellen Beschluss drängt die Justizministerkonferenz auf eine bessere Kontrolle jugendgefährdender Spiele. Würden Sie mehr Zeit zum Prüfen eines Spiels begrüßen?

Marek Brunner: Wir liegen momentan bei zehn Werktagen pro Spiel. Das heißt für einen Titel haben wir zwei komplette Wochen Zeit. Das reicht.

IGM: Sie haben selbst drei Kinder. Finden Sie die pauschalen Altersfreigaben bezogen auf Ihren eigenen Nachwuchs immer zutreffend?

Marek Brunner: Ich habe mit meinen kleinen Mädels schon 12er-Spiele gespielt, obwohl sie erst 6 und 5 Jahre alt sind. Da übe ich mein Familienprivileg aus. Ich habe natürlich nur die Abschnitte gespielt, die eben nicht in den 12er-Bereich reingehen. Wenn man sich mit Spielen auskennt und die Sachen mit seinen Kindern spielen kann, ist das absolut genial. ■ (jo)



Im Berliner Archiv der *USK* lagern alle seit 1994 in Deutschland veröffentlichten Spiele

