

### Interview

# „Der Traumjob jedes 16-Jährigen“

Mehr als drei Jahre lang hat Niko jedes Spiel getestet, das die Bundesprüfstelle als „jugendgefährdend“ eingestuft hat. Im Interview erzählt er, was ihn an den Spielen kaltlässt und was ihn am meisten aufregt

### (1) Spiegel Online: Wie wird man Deutschlands einziger Tester für jugendgefährdende Spiele?

**Niko:** Das war reiner Zufall. Mein Vorgänger war, wie ich, Biologe an der Universität und hat mich einfach gefragt. Die Bundesprüfstelle engagiert einen Spieletester, weil man zum Durchspielen der Titel etwas Übung braucht. Es bringt ja nichts, wenn man ständig verliert und neu anfangen muss. Ich war zwar nie ein großer Gamer, hatte aber seit meiner Kindheit gerne gespielt.

### (2) Wie hoch ist der Coolness-Faktor des Jobs?

Der ist hoch, glaube ich. Für meine Nachfolge gibt es schon einen regen Ansturm an Bewerbern. Einige sind erst 16 Jahre alt und natürlich zu jung für den Job. Das ist wohl der Traumjob jedes 16-Jährigen: zocken und dafür Kohle bekommen. In meinem Hauptberuf, der Medizintechnik, weiß übrigens keiner, dass ich diesen Job habe. 26 will ich hier auch nicht mit vollem Namen auftreten. Einige Kunden könnte das verwundern.

### (3) Warum? Besteht Ihr Spieletester-Alltag vor allem aus Blut und Gemetzel?

Na ja, erst einmal ist das nur eine Nebentätigkeit. Pro Jahr muss ich etwa zehn Spiele testen. Dazu gehören auch alte Titel, die auf Wunsch der Hersteller wieder von der Liste runter sollten. Erst einmal muss ich die Spiele komplett durchspielen. Das dauert zehn bis 30 Stunden. Natürlich kann ich auch Cheats verwenden und die leichteste Schwierigkeitsstufe wählen. Dabei mache ich zum Beispiel Screenshots. Dann muss ich die Spiele neutral und professionell vor dem Gremium der Bundesprüfstelle präsentieren.

### (4) 28-1

Ich kann mir zwar oft denken, wie das Gremium abstimmen wird, aber ich habe keine Kontrolle darüber und kein Stimmrecht. Bei komplizierten Fällen beraten zwölf Mitglieder der Prüfstelle und hören sich vorher noch die Einschätzung von den Anwälten der Spielehersteller an. Die Anwälte



wollen natürlich nicht, dass das Spiel indiziert<sup>1)</sup> wird, und argumentieren dagegen.

**(5) 28-2**

Ein bisschen. Gewalt und Pornografie sind in den Medien Alltag geworden. Spiele, die man vor zehn Jahren wohl indiziert hätte, kriegen heute nur ein USK-18-Kennzeichen<sup>2)</sup>, zum Beispiel *Grand Theft Auto*.

**(6) Was halten Sie als Spieltester von der Killerspieldebatte?**

Ich glaube, bestimmte Computerspiele sind nicht gerade hilfreich für die Psyche, vor allem wenn junge Menschen mit sich und ihrem Umfeld Probleme haben und gemobbt werden. Dann hilft es schon, wenn manche Spiele schwerer zu bekommen sind. Da bin ich vielleicht ein bisschen spießig und konservativ. Ich denke, es könnte ruhig etwas mehr indiziert oder mit einem USK-18-Kennzeichen versehen werden.

**(7) Ist es die sinnlose Provokation, die Sie bei Ihrer Arbeit am meisten stört?**

Nein, wirklich unangenehm finde ich nicht die Gewalt, sondern extrem schlecht gemachte und langweilige Spiele, die absolut stupide sind. Darüber kann ich mich mehr aufregen. Am schlimmsten finde ich aber reale Gewalt. Wenn ich so etwas schauen müsste, hätte ich ein Problem, das könnte ich nicht. Aber es gibt in der Bundesprüfstelle Leute, die genau das tun.

**(8) Haben Sie eigentlich mal ein Spiel weitergespielt, nachdem es indiziert wurde?**

Nein, warum? Wenn die indiziert wurden, hatte ich die ja schon durch.

*naar: Spiegel Online, 17.12.2017*

noot 1 Spiele indizieren: spellen worden op een lijst van verboden spellen geplaatst

noot 2 USK-18-Kennzeichen: een label dat wordt toegekend door de USK (= Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) waaraan je kunt zien dat een computerspel alleen voor volwassenen geschikt geacht wordt