

Tekst 7

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 indiziert¹⁾ 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-Kennzeichen²⁾, 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

Tekst 7 „Der Traumjob jedes 16-Jährigen“

- 1p 25 Welche Aussage über Spieletester für jugendgefährdende Spiele stimmt mit dem 1. Absatz überein?
- A Es gibt bundesweit nur einen solchen Spieletester.
 - B Man darf ein solcher Spieletester nur für eine begrenzte Zeit sein.
 - C Solche Spieletester gehören zu den besten Spielern des Landes.
 - D Solche Spieletester müssen einen Universitätsabschluss haben.

- 1p 26 Welche Ergänzung passt in die Lücke in Absatz 2?
- A Andererseits
 - B Außerdem
 - C Dennoch
 - D Deshalb

- 1p 27 Was wird im 3. Absatz ausgesagt?
- A was Niko an der Arbeit als Spieletester gefällt
 - B was Nikos Aufgabe als Spieletester beinhaltet
 - C welche Faktoren für das Verbot eines Spiels für Jugendliche eine Rolle spielen

In de tekst zijn twee vragen van *Spiegel Online* aan Niko weggelaten. (alinea's 4 en 5)

- a Finden Sie, dass in den letzten Jahren zu streng indiziert wird?
 - b Früher wurden viel mehr Spiele indiziert. Finden Sie, die Gesellschaft ist verroht?
 - c Sind Sie sicher, dass Sie durch Ihre Beschreibungen nicht am Ende selbst bestimmen, ob ein Spiel indiziert wird?
- 1p 28 Noteer op het antwoordblad achter 1 en 2 de letter van de juiste vraag. *Let op: Je mag elke vraag maar één keer gebruiken en je houdt één vraag over.*
- 1p 29 Was ist die Kernaussage von Nikos Antwort auf die 6. Frage?
- A Die Killerspieldebatte ist eigentlich veraltet.
 - B Die Killerspieldebatte ist schon wichtig.
 - C Die Killerspieldebatte wird an Bedeutung zunehmen.
 - D Die Killerspieldebatte wird von den falschen Institutionen geführt.
- 1p 30 Welche Aussage trifft auf Niko zu? (Absatz 7)
- A Er beschreibt, was ihn selber beim Spielen aggressiv macht.
 - B Er erklärt, warum Gewaltspiele seiner Meinung nach schlecht sind.
 - C Er gibt an, wo seine eigenen Grenzen bei Computerspielen liegen.
 - D Er versteht, dass die Tester durch einige Spiele aggressiv werden.