

(ZENSUR IN DEUTSCHLAND)

Heiße Eisen auf dem Bildschirm

→ Anlässlich der durch den Amoklauf von Winnenden erneut entfachten »Killerspiel«-Diskussion sprachen wir mit dem Zensurforscher Roland Seim. Der Kunsthistoriker und Soziologe ist Leiter des Projekts Deutsches Zensurmuseum.

gamesTM: Was halten Sie von der Arbeit der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) und der BPjM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien)? Stimmt in der Abwägung zwischen Jugendschutz und Kunstfreiheit die Gewichtung oder ist sie unbalanciert?

Roland Seim: Jugendschutz und Kunstfreiheit sind Grundrechte von Verfassungsrang, die im Einzelfall gegeneinander abgewogen werden. Man sollte das nicht nur Juristen und Pädagogen überlassen, denn die Entscheidungen der USK-/BPjM-Gremien betreffen Millionen von Medienkonsumenten.

gTM: Was schlagen Sie stattdessen vor?

Seim: Idealerweise soll Selbstkontrolle staatliche Zensureingriffe überflüssig machen. Jugendschutz ist sinnvoll, da nicht alle Medieninhalte für alle Altersklassen geeignet sind. Kritiker, vor allem aus Kreisen der CDU, halten die Arbeit der USK häufig für zu lasch, da sie aufgrund der angeblichen Nähe zur Spiele-Industrie Gefälligkeitsgutachten vermuten. Spiele-Fans hingegen halten Kontrolle oder Entschärfung von Inhalten für Gängelungen mündiger Bürger. Ähnlich verhält es sich bei der Bundesprüfstelle. Die Prüfer verstehen sich als Fels in der Brandung, um Minderjährige vor den übelsten Formen gefährdender Inhalte zu bewahren.

gTM: Zweifeln Sie an der Wirksamkeit der BPjM?

Seim: Realistisch gesehen werden die Indices der BPjM gerade von der Zielgruppe der betroffenen Spiele und Filme, also den Minderjährigen, als Einkaufslisten verwendet. Eine Indizierung



Selbstzensur: In der deutschen Version von »Silent Hill: Homecoming« wurden einige Cutscenes entschärft und Finishing Moves gegen menschliche Gegner gestrichen.



Roland Seim, Jahrgang 1965, ist Kunsthistoriker und Soziologe mit Schwerpunkt Medienfreiheit und Zensur in Deutschland. Er schreibt auch Bücher zum Thema.

wird von vielen Fans gewissermaßen als Auszeichnung und Kaufempfehlung interpretiert. Da ranzukommen verschafft Prestigegewinn.

gTM: Können Sie die Bewertungen der BPjM nachvollziehen?

Seim: Viele Entscheidungen der BPjM sind nachvollziehbar. Nicht wenige allerdings lassen tiefere Kenntnisse der zielgruppenspezifischen Codes vermissen. Häufig deutet die Bundesprüfstelle die Aussagen nur nach dem reinen Wortlaut – zum Beispiel beim Gangsta-Rap – oder der Menge an Pixelblut, ohne etwa die Codes und Metaebenen der Szene zu berücksichtigen. Eine gewisse Humorlosigkeit scheint in den Gremien Usus zu sein. In Sachen Kunstfreiheit hat die Prüfstelle durchaus dazugelernt, vor allem hinsichtlich von Comics, die früher per se als Schund verurteilt wurden. Vielleicht wird eines Tages auch die Kulturtechnik Computer- und Videospiele als zeitgenössische Kunstform anerkannt. Katastrophen wie Schulklassenmassaker hingegen dürften die Diskussion um Games um Jahre zurückwerfen.

gTM: Findet in Deutschland eine Zensur im engeren Sinne statt?

Seim: Im Artikel 5 des Grundgesetzes steht: »Eine Zensur findet nicht statt.« Für Juristen fällt nur eine Vorzensur darunter. Die gibt es bei Spielen in Form der USK. Da diese aber freiwillige und halbstaatliche Selbstkontrollgremien sind, gelten sie nicht als Zensurinstitutionen. Sie

vergeben Altersfreigaben, verfügen Schnittauflagen oder legen Entschärfungen nahe und können – falls nach Meinung der Juristenkommission ein Verstoß wie Gewaltverherrlichung vorliegt – die Staatsanwaltschaften einschalten.

gTM: Woher weiß der Endverbraucher, ob ein Spiel geschnitten ist?

Seim: Die Schnitte lassen sich nur im Vergleich mit ungekürzten Originalversionen ausländischer Anbieter herausfinden und werden zum Teil auf der Website www.schnittberichte.com dokumentiert. Wesentlich offensichtlicher sind die unterschiedlichen Formen der Nachzensur, denn einmal erschienen, kann ein Medienprodukt indiziert werden, was ein Jugendverbot mit Werbe- und Vertriebsbeschränkungen bedeutet. Außerdem kann es gerichtlich beschlagnahmt werden, was ein Totalverbot auch für Erwachsene nach sich zieht. Derzeit sind bei uns circa 600 Spiele indiziert und circa 25 beschlagnahmt. Ich arbeite an dem Projekt www.deutsches-zensurmuseum.de, wo wichtige Fälle und Entwicklungen archiviert und präsentiert werden sollen.

gTM: Wie könnte man Jugendschutz aktiv betreiben, ohne gleichzeitig den Wunsch der erwachsenen Spieler nach ungekürzten Spielen zu beschneiden?

Seim: Schwierig. Einmal irgendwo auf der Welt veröffentlicht, lassen sich die Distributionswege von digitalen Daten in einer freiheitlichen Mediengesellschaft praktisch nicht mehr regulieren. Ein Kinofilm zum Beispiel, der an die physische Materialität von Zelluloid gebunden ist, kann gut kontrolliert werden. Wenn er aber digitalisiert vorliegt, sind Kopier- und Verbreitungsmöglichkeiten per Internet Tür und Tor geöffnet. Ähnlich bei Spielen: Hardcore-Gamer kommen im Netz oder im Ausland auch an Uncut-Versionen ran. Jugendschutz sollte also eher beim User und dessen sozialem Umfeld ansetzen. Das vielfach bemühte Wort der Medienkompetenz ist ein Baustein. Die Vermittlung von Werten, Verständnis, Ermutigung, Empathie etc. ein weiterer. Eine Art von schulischem Gewalttraining wäre sinnvoll, um die Folgen des Handelns nachzuvollziehen. Vielleicht sollten Schüler selber ein Spiel entwickeln, das nicht nur dem üblichen Schema folgt. Schlichte Verbote sind der kürzeste und falsche Weg. Es wäre schon viel geholfen, wenn Freunde, Eltern und Lehrer sich mal dafür interessierten, was sich in ihrem persönlichen Umfeld so abspielt.

gTM: Wird ein Amoklauf wie der von Winnenden von Politikern instrumentalisiert, um parteiliche Ziele durchzusetzen?

Seim: Bei den üblichen Verdächtigen überraschen die ersten Reaktionen nicht. Bayern fordert einmal mehr das Verbot von so genannten »Killerspielen«, der Kriminologe Christian Pfeiffer verlangt schärfere Kontrollen. Wer nur einen Hammer hat, für den sieht alles wie ein Nagel aus, heißt es. Insgesamt hielten Politiker und Medien sich ansonsten aber erstaunlich zurück, was Sündenböcke angeht, obwohl schnelle Lösungen bei großen Teilen der Bevölkerung sicher gut ankämen. Nach Erfurt und Emsdetten



Normalerweise stand »Counter Strike« immer am Pranger der »Killerspiel«-Gegner. Das neue Feindbild: »Far Cry 2«. Der Amokläufer von Winnenden soll es am Abend vor der Tat gespielt haben.



Museum der etwas anderen Art: Zusammen mit Kollegen ruft Roland Seim derzeit das Deutsche Zensurmuseum ins Leben, das Beispiele aus allen Kunstformen dokumentiert.

wurden Waffen- und Jugendschutzgesetze verschärft, was Winnenden trotzdem nicht verhindern konnte. Es scheint sich herumgesprochen zu haben, dass sich komplexe Probleme nicht mit einfachen Mitteln lösen lassen.

gTM: Stichwort Wirkungsforschung: Haben brutale Spiele einen Einfluss auf labile Persönlichkeiten?

Seim: Auch wenn es eine aufgeklärte, moderne Demokratie nur ungern hört: Gewalt ist ein uralter Bestandteil der menschlichen Natur und Kultur, keine Erfindung der Spielehersteller. Im alltäglichen Miteinander zumeist verdrängt, lauert sie dennoch subkutan. Ballerspiele können da die Funktion einer in aller Regel harmlosen Ventilsitte haben. Vielen Millionen verhaltensun auffälligen Gamern stehen einige tragische Fälle von scheinbar »medieninduzierter Delinquenz« (Werner Glogauer) gegenüber. Gerade ergebnisoffene Medien wie Games, bei denen der User im vorgegebenen Rahmen Hauptdarsteller und Regisseur ist, scheinen besonders beunruhigend für berufsbesorgte Bedenkenträger zu sein. Was aber schieflaufen muss, um vom Counter Striker zum Killer zu werden, ahnen auch Psychologen vorher nicht. Auf prädisponierte Persönlichkeiten können viele Umstände negative Einflüsse haben. Wenn Mobbing, das Gefühl von Sinn- und Perspektivlosigkeit sowie Minderwertigkeit mit

anderen Faktoren wie einem Hang zu Einzelgänger-tum, Realitätsverlust, Gewaltmedienaffinität und Waffenfetischismus zusammentreffen, kann daraus eine explosive Mischung entstehen. Dann können brutale Spiele oder Filme, aber auch der alltägliche Konsum von latenter Mediengewalt eine Rolle spielen. Monokausale Auslöser sind solche Games zwar nicht, aber ein Teil einer fatalen Kette von Fehlentwicklungen können sie im Einzelfall durchaus sein.

gTM: Was halten Sie von der Art, wie die Medien mit einem Amoklauf wie dem aktuellen umgehen?

Seim: Wenn man schon etwas verbieten will, dann sollte es eher die voyeuristische Berichterstattung sein. Die TV-Übertragung von traumatisierten Schockopfern, das vulgärpsychologische Herumstochern im Leben und Sterben wildfremder Menschen gerade in den Boulevardmedien halte ich für bedenklicher als die meisten Games. Je mehr Öffentlichkeit, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit von Nachahmungstätern oder Trittbrettfahrern. Der Medienhype um Amokläufer könnte womöglich eine glorifizierende Wirkung haben. Ähnlich wie bei Serienkillern kann sich daraus ein bizarrer Kultstatus entwickeln. Die Namen der Opfer kennt niemand – die Täter hingegen gehen in die Annalen ein.

gTM: Gibt es auch für Spielkunst Grenzen? Wenn ja, wo endet Ihre Toleranz?

Seim: Ein kniffliger Spagat. Auf der einen Seite ist Zensur ein Reflex bei Überforderung gegenüber komplexen unerwünschten Situationen. Anstatt reale Missstände zu verbessern, soll es ein Verbot von Medieninhalten regeln. Die Bilder werden bestraft. Auf der anderen Seite bedeutet für mich als Zensurforscher die Kritik an Restriktionen nicht, dass alles für alle erlaubt sein sollte. In jeder Gesellschaft muss es natürlich Grenzen geben, etwa wenn die Integrität von Mitmenschen verletzt wird. Meines Erachtens wäre es kindisch, radikal gegen jede Form von Kontrolle oder Einschränkung zu sein. Die alte Fragen ist: Wer bewacht die Wächter?

gTM: Findet zu wenig Dialog zwischen den verhärteten Fronten statt?

Seim: Gerade bei den verhärteten Positionen diametral entgegengesetzter Denkansätze wie zum Beispiel zwischen den Dauernutzern von Computerspielen und konservativen Eltern oder Politikern aus Bayern wäre Dialog sinnvoll. Der Philosoph Hans-Georg Gadamer war der Auffassung, ein guter Ansatz wäre, zu bedenken, dass der andere auch Recht haben könnte. Wahrheit und Weisheit hat keine Seite gepachtet.

MICHAEL EICHHAMMER

AUSSERDEM RELEVANT...

→ WEBSITE

SCHNITTBERICHTE.COM



Publisher hüllen sich gern in Schweigen, wenn es darum geht, ob, und wenn ja, wie ein Spiel für den deutschen Markt geschnitten wurde. Kein Wunder, denn viele erwachsene Hardcore-Zocker wollen keine Weichzeichner-Variante, sondern den »Director's Cut« erleben – das Spiel, wie es die Macher erdacht haben. Auf der Website www.schnittberichte.com können Interessierte nachlesen, wo die Schere der Selbstzensur angelegt wurde, welche Spiele indiziert oder gar beschlagnahmt wurden oder welche von diesem Schicksal bedroht sind. Außerdem gibt's Zensur-Infos über andere Medien wie Filme, Musik und Comics. Gerald Wurm, Sprecher der Website, zu gamesTM: »Ich bin gegen Zensur. Aber ich bin für Aufklärung über Inhalte.«

→ WEBSITE

BLOOD-IS-RED.DE



Der Name dieser Website ist eine Anspielung auf die Ära der freiwilligen Vorabzensur, in der die Publisher Blut grün färbten, in der Hoffnung, damit einer Indizierung zu entgehen. Beispielsweise Sega mit der Dreamcast-Version von »House Of The Dead 2« aus dem Jahr 2000. Ein aus heutiger Sicht unfreiwillig komischer Versuch, Gewalt zu retuschieren. Doch auch wenn Blut heute rot ist, werden nicht nur Jugendliche vor brutalen Inhalten geschützt, sondern auch Erwachsene, die gar nicht davor geschützt werden wollen. Ein Thema, dem sich blood-is-red.de widmet. Diskussionsbedarf besteht, schließlich werden bisweilen auch heute noch Bluteffekte herausgeschnitten, wie man an »F.E.A.R. 2: Project Origin« sehen kann.