Alles kalter Kaffee?

SEX IN THE CITY

GTA San Andreas enthält versteckte Sexszenen und landete in den USA unter der Ladentheke. Inzwischen debattiert das Land mal wieder über die Beeinträchtigung durch Spiele – Jugendschutz oder übertriebene Panikmache? US-Korrespondent Roland Austinat über die amerikanische Sicht der Dinge.

Der Stein des Anstoßes in den USA: Die Hot Coffee-Mod, die im Spiel verborgene Sexszenen in GTA San Andreas freischaltet.

Wer im Ghetto-Actiondrama **GTA San Andreas** erfolgreich seine Herzdame anbaggert, sollte nach Plänen des Entwicklers Rockstar Games mit einem Sex-Minispiel belohnt werden. Kurz vor der Fertigstellung des Spiels entschloss sich die Firma jedoch dagegen – nicht zuletzt, weil die Serien-Vorgänger mit einer »ab 17«-Alterseinstufung im größten Markt, USA, bei Teenagern überaus beliebt sind. Allerdings: Die Sex-Szenen blieben versteckt auf der Spiel-Disk. Prompt kursierte Ende Juni ein Patch, genannt **Hot Coffee Mod**, der die gesperrten Szenen der PC-Version frei schaltete. Cheat-Codes und -Hardware machten die Szenen auch in den Playstation2- und Xbox-Varianten sichtbar. Ein gefundenes Fressen für Medien und Politiker: **San Andreas'** Alterseinstufung stieg in den USA nach Protesten von Elternverbänden von Mature (ab 17) auf Adults Only (nur für 18jährige). Damit darf das Spiel in den USA wie indizierte Titel in Deutschland nur noch unter der Ladentheke verkauft werden. Große Kaufhausketten nahmen es ganz aus dem Programm. Höhepunkt des Medienspektakels: Eine 85-jährige Oma, die das Spiel für ihren 14-jährigen Enkel gekauft hatte, verklagt Rockstar nun wegen der Sex-Szenen.

Übertriebene Reaktionen?

»Als ich von dieser Klage gehört habe, musste ich erst mal lachen«, erinnert sich der Manager eines Spielegeschäfts in San Francisco. »Schließlich ist das ganz klar ein Titel für reife Spieler. Ich verlange von den Käufern einen Ausweis, wenn sie mir zu jung vorkommen.« Brian Pon, Steuerberater aus Oakland, sieht es differenzierter: »Ich kann verstehen, wenn sich Eltern über Sex-Inhalte aufregen, von denen sie nichts wussten. Aber warum geben die Eltern überhaupt 50 Dollar für GTA aus? Erwarten sie, dass das Spiel eine lehrreiche Erfahrung für ihre Kinder ist?« Joe Bardellini, Student aus San Francisco: »Eltern sollten Zeit mit ihren Kindern verbringen, anstatt sich über Dinge zu beklagen, die sie ihnen selbst gekauft haben.« Obendrein ging die Kriminalitätsrate in den USA in den letzten zehn Jahren dramatisch zurück. Ist Rockstar also aus dem Schneider? Haben Politiker und Eltern einfach keine Ahnung von heutiger Jugendkultur?

Sex und Gewalt

Gewalt ist in den USA allgegenwärtig – sei es beim testosterongeladenen Footballspiel oder blutigen Kriegsbildern in den Nachrichten. Sex ist dagegen eine heikle Angelegenheit: Wir erinnern uns an Janet Jacksons barbusigen Auftritt in der Superbowl-Halbzeitshow, der einen nationalen Aufschrei zur Folge hatte. Wer sich deshalb über Amerikaner als ein Volk prüder Actionhelden amüsiert, macht es sich jedoch zu einfach. Rockstar hat mit seiner unklaren Haltung – erst schweigen, dann alles abstreiten, erst zuletzt die Wahrheit verkünden – der Branche keinen Gefallen getan. Selbst Spieldesigner Lorne Lanning (Oddworld Inhabitants), normalerweise nicht um kritische Anmerkungen zu Politik und Gesellschaft verlegen, mahnt die Entwickler zur Ehrlichkeit: »Einstufungen müssen glaubwürdig sein, damit Spiele die verfassungsrechtlich garantierte Meinungsfreiheit in Anspruch nehmen können. Versteckte Inhalte in einem Spiel, das damit eigentlich eine strengere Bewertung verdient hätte, beschädigen das Vertrauen zwischen Käufern und der Industrie.«

Große Kaufhausketten wie Target oder Wal-Mart nahmen GTA San Andreas komplett aus dem Programm.

Klare Sachlagen

Im optimalen Fall informieren sich verantwortungsbewusste Eltern darüber, was ihre Kinder spielen, und wissen, was für sie geeignet ist. Doch wenn die Mehrheit der Eltern wenig Ahnung von der Materie hat, braucht sie verlässliche Ratgeber: die Einstufungen des Entertainment Software Rating Boards (ESRB), dem amerikanischen Pendant zur deutschen Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK). Entsprechen diese Einstufungen nicht der Wirklichkeit oder sind sie unklar, schneidet sich die Spieleindustrie damit langfristig ins eigene Fleisch. Denn dann besteht die Gefahr, dass sich die Politik mit Verboten regulierend einmischt. Lorne Lanning: »Zensur durch die Regierung ist die große Bedrohung unseres Mediums. Aktionen wie diese sind Steilvorlagen für alle Zensur-Befürworter.« Nur mit Ehrlichkeit und Transparenz kann die Spielebranche zu ihrem oft zitierten Vorbild Filmindustrie aufschließen, über deren Einstufungen und Inhalte heute nur noch selten jemand diskutiert. Hätte Rockstar die ohnehin versteckten Sexszenen gleich komplett aus dem Spiel entfernt oder ihre Existenz von Anfang an beim ESRB verkündet, wäre es nie zum **Hot Coffee**-Drama gekommen. Sollte die ganze Nummer dagegen nur ein Marketing-Gag gewesen sein, dann ist der gewaltig in die Hose gegangen. RA