

Schwarzenegger gegen die Spielebranche

Den USA steht ein historisches Urteil bevor: Das höchste Gericht des Landes entscheidet über Gewalt in Videospielen. Die Spielebranche befürchtet das Schlimmste. Von Christian Schmidt

Die neun Richter des obersten Gerichtshof der USA, des Supreme Courts, spielen keine Videospiele. Sie schauen sich Videos an.

Zum Beispiel von **Postal 2**.

In dem in Deutschland indizierten Ego-Shooter kann man auf den Straßen einer Kleinstadt Amok laufen, Menschen anzünden, auf Leichen pinkeln oder mit abgetrennten Köpfen Fußball spielen. Das ist ohne Zweifel ein exzessives Maß an Gewalt; so exzessiv, dass das sieben Jahre alte Spiel immer wieder als Beispiel herhalten muss, wenn es um die Diskussion geht, ob Computerspiele potenziell gefährlich sein können. Eingereicht hat die Videoschnipsel der Bundesstaat Kalifornien. Er möchte von den obersten Richtern die Antwort auf eine Frage haben: Darf Kalifornien Minderjährigen verbieten, Spiele wie **Postal 2** zu kaufen? Darauf gibt es, aus deutscher Sicht, eine ziemlich einfache Antwort. Aus amerikanischer Perspektive entscheidet der höchste Gerichtshof über nichts weniger als die Zukunft der Redefreiheit.

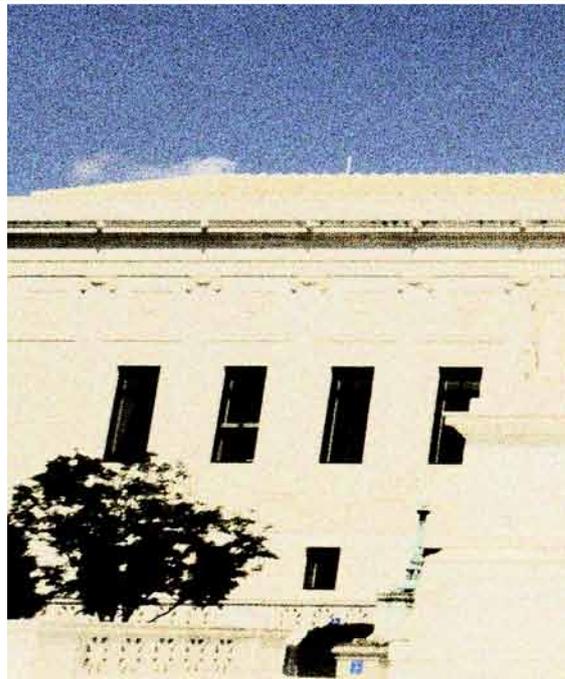
Offiziell verhandelt der Supreme Court über den Streitfall der Assembly Bill 1179, unterzeichnet von Gouverneur Arnold Schwarzenegger

am 2. Oktober 2005, in dem der Bundesstaat Kalifornien seinem Zivilgesetzbuch die Sektion 1746 hinzufügt. Sie verbietet den Verkauf von gewalthaltigen Spielen an Minderjährige unter 18 Jahren. Darüber hinaus will Kalifornien eine Kennzeichnungspflicht einführen, eine weiße »18« mit schwarzem Rand auf einem Raum von 5,08 mal 5,08 Zentimetern, in etwa so groß wie die deutschen USK-Logos. Zum Jahresbeginn 2006 sollte das Gesetz in Kraft treten.

Stattdessen landete es vor Gericht. Der Händlerverband EMA (Entertainment Merchants Association) und der Herstellerverband ESA (Entertainment Software Association) klagten gegen die Umsetzung. Für die beiden Interessenvertretungen ist das Routine, zuletzt hatten sie 2005 und 2006 zwei ähnliche Gesetze der Bundesstaaten Michigan und Illinois vereitelt. Gerichte kassierten dort die Vorlagen. Auch bei AB 1179 erklärte erst das zuständige Bezirksgericht in San Jose, dann das Bundesberufungsgericht den Gesetzestext für verfassungswidrig. Kalifornien eskalierte den Fall zum Supreme Court. Dort wird nun im Verfahren »Schwarzenegger v. EMA« zum ersten Mal über Computerspiele verhandelt.

Im Schlaglicht steht Amerikas Verhältnis zu Mediengewalt und Jugendschutz. »Es ist in den USA sehr einfach für ein Kind, an ein Spiel zu kommen, das der Alterseinstufung nach nicht für es geeignet ist«, sagt Julian Rignall, Redaktionsleiter beim US-Spielemagazin GamePro. Die Alterseinstufung durch die ESRB (Entertainment Software Rating Board) ist freiwillig, Verkaufsbeschränkungen gibt es nicht. De facto halten aber die meisten Handelsketten Selbstverpflichtungen ein, Erwachsenenspiele nicht an Kinder abzugeben, manche führen Spiele der Stufe »M« (»Mature«, ab 17) gar nicht erst im Sortiment.

In Deutschland hat der Jugendschutz Verfassungsrang, ihn zu garantieren ist Aufgabe des Staats. Er gilt gemeinhin als so wichtiges Gut, dass er im Zweifel höher steht als das Recht auf Handlungsfreiheit. In den USA sieht man das genau umgekehrt: Kinder zu schützen ist Aufgabe der Familie, die Regie-



rung hat sich herauszuhalten. Für sein Leben ist jeder selbst verantwortlich, reguliert werden sollte nur da, wo es unbedingt nötig ist.

Wie sehr sich die Einschätzung dessen, was bedrohlich ist und was nicht, von Kultur zu Kultur unterscheidet, spiegeln die Regeln zum Jugendschutz besonders deutlich wider. Schon allein die Definition von Minderjährigen ist unscharf: In Deutschland gilt man ab 18 Jahren als erwachsen, in den USA je nach Bundesstaat erst ab 21. Die meisten Amerikaner dürfen ab 16 Auto fahren, ab 18 rauchen, aber erst ab 21 Alkohol trinken; in einigen Bundesstaaten ist es sogar illegal, wenn Jugendliche zuhause ein Bier leeren. In Deutschland wiederum gibt's »leichten« Alkohol wie Bier und Wein ab 16, wenn Mama beim Einkauf dabei ist sogar schon ab 14. Einvernehmlicher Sex ist in den USA erst ab 16 Jahren erlaubt, manche Staaten machen aber auch 17jährigen noch den Prozess, wenn sie mit Altersgenossen ins Bett gestiegen sind. In Deutschland gilt unter normalen Umständen Sex ab 14 als okay. Sprich: Die Deutschen schützen ihre Kinder vor allem vor Gewalt und Straßenverkehr, die Amerikaner vor Alkohol und Sex. Nur beim Teufel Tabak sind sich beide einig.

Die Unterschiede erklären sich aus der amerikanischen Historie. Die Gründungsväter der Nation waren religiöse Flüchtlinge, ein puritanischer Geist prägt bis heute weite Teile der Gesellschaft. Der Freiheitskrieg

»Ist es nicht gesunder Menschenverstand, dass ein Staat das Recht hat zu sagen: Eltern, wenn ihr wollt, dass euer 13jähriges Kind dieses Spiel spielt, dann kauft es ihm selbst?«

Supreme-Court-Richter Stephen Breyer



für die Unabhängigkeit 1776 bestimmt als Gründungsmythos bis heute das Selbstverständnis, Amerika sieht sich als kampfbereite Nation. »Im letzten Jahrhundert waren wir beinahe durchgehend in bewaffnete Konflikte rund um die Erde involviert«, erläutert Josh Sawyer, Projektleiter für **Fallout: New Vegas** beim US-Entwicklerstudio Obsidian. »Unsere Gesellschaft ergötzt sich an Militärausrüstung und verehrt Militärpersonal.« Laut einer Gallup-Umfrage vom Juli 2010 haben 76% der Amerikaner großes Vertrauen in die Armee, der mit Abstand meistgeschätzten Institution des Landes. Der Supreme Court folgt mit 36% erst auf Rang 7. Diese historische Gemengelage hat sich in der Kultur niedergeschlagen. »Als ich vor 15 Jahren nach Amerika gezogen bin, sah ich im Nachtfernsehen einen miesen alten Film über eine Biker-Gang«, erinnert sich der britischstämmige Spielejournalist Julian Rignall. »Einige der Rocker begruben einen Rivalen bis zum Hals im Sand und bearbeiteten seinen Kopf mit dem Motorrad, mit allen blutigen Konsequenzen. Der Fahrer stieg schließlich ab und schrie die kopflosen Leiche an: ›Geschiede dir Recht, du Hundesohn!‹ Nur dass das Wort ›Hundesohn‹ weggepiepst war. Das ist die amerikanische Kultur in aller Kürze.« »Wir sind eben ein Volk von verklemmten Gewalttätern«, frotzelt Sawyers Obsidian-Kollege Matt Maclean über seine Landsleute. »Amerikaner sprechen gern über Gewalt, aber nicht über Sex, obwohl sie beides in gleichem Maße ausüben.«

Umgekehrt ist vielen US-Bürgern die deutsche Regulierungswut suspekt. »Amerikaner sind oft erstaunt über die deutschen Gesetze, die die Darstellung von nationalsozialistischen Symbolen verbieten«, sagt Josh Sawyer. Sie verstehen das als ungerechtfertigte Einschränkung der Meinungsfreiheit. In Deutschland steht das Verbrennen der Bundesflagge unter Strafe, im sehr nationalstolzen Amerika wird es dagegen – durchaus zähneknirschend – als legitime Meinungsäußerung toleriert. In den fünf Jahren, in denen AB 1179 in Amerika inzwischen durch die Rechtsinstanzen wandert, hat Deutschland den Jugendschutz dreimal verschärft.

Aus dieser Perspektive wirkt das kalifornische Gesetz nachgerade sanftmütig. Gewalthaltige Computerspiele, so postuliert das Land in AB 1179, können »in Jugendlichen Aggressionsgefühle auslösen, die Aktivität im Frontalkortex des Gehirns reduzieren und Jugendliche dazu bringen, gewalttätig antisoziales oder aggressives Verhalten zu zeigen.« Die gesetzlichen Konsequenzen, die Kalifornien

Vertrauen in US-Institutionen

Das Marktforschungsunternehmen Gallup befragte US-Bürger: »Wieviel Vertrauen haben Sie in die folgenden Institutionen – sehr viel, viel, ein bisschen oder sehr wenig?«

■ »Sehr viel Vertrauen« & »Viel Vertrauen« (in Prozent)



Quelle: Gallup, Juli 2010

US-Spiele ab 18

Die folgenden Spiele haben von der amerikanischen Alterskontrollinstanz ESRB seit deren Gründung 1994 das Alterssiegel »Adults Only« (ab 18) erhalten:

Titel	Jahr	Inhalt
The Joy of Sex*	1994	Stark sexueller Inhalt
Playboy Screensaver: The Women of Playboy*	1994	Sexueller Inhalt
All Nude Glamour*	1995	Stark sexueller Inhalt
Crystal Fantasy*	1996	Stark sexueller Inhalt
Riana Rouge	1997	Stark sexueller Inhalt, Blut
All Nude Cyber*	1998	Stark sexueller Inhalt
All Nude Nikki*	1998	Stark sexueller Inhalt
Body Language*	1998	Stark sexueller Inhalt
Critical Point	1998	Stark sexueller Inhalt, Gewalt
Wet: The Sexy Empire	1998	Stark sexueller Inhalt
Thrill Kill**	(1998)	Starke Gewalt, Blut
Cyber Photographer*	1997	Stark sexueller Inhalt
Snow Drop	2001	Stark sexueller Inhalt
Tokimeki Check in!	2001	Stark sexueller Inhalt
Water Closet: The Forbidden Chamber	2001	Stark sexueller Inhalt
X-Change	2001	Stark sexueller Inhalt
Peak Entertainment Casinos***	2003	Glücksspiel
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude (Uncut)	2004	Stark sexueller Inhalt, Nacktheit, Kraftausdrücke, Alkoholgebrauch
Singles: Flirt Up Your Life	2004	Stark sexueller Inhalt, Nacktheit
Grand Theft Auto: San Andreas****	2004	Stark sexueller Inhalt, Blut, starke Gewalt, Nacktheit, Kraftausdrücke, Drogengebrauch
Fahrenheit (Director's Cut)	2005	Stark sexueller Inhalt, Blut, Nacktheit, Kraftausdrücke, Alkohol- und Drogengebrauch, Gewalt
Lula 3D	2005	Stark sexueller Inhalt, Blut, Nacktheit, Kraftausdrücke, Gewalt
Playboy: The Mansion: Private Party	2005	Stark sexueller Inhalt
Manhunt 2	2009	Stark sexueller Inhalt, Blut, starke Gewalt, Drogengebrauch

* Es handelt sich nicht um ein Spiel, sondern eine interaktive CD.

** Das Spiel wurde von der ESRB geprüft, aber vom Publisher Electronic Arts nie veröffentlicht.

*** Peak Entertainment ist ein Anbieter von Online-Casinos. Das Alterssiegel wurde zu Werbezwecken beantragt.

**** Die ursprüngliche Verkaufsfassung, in der durch die »Hot Coffee Mod« Sexszenen freigeschaltet werden können, wurde von der ESRB nachträglich von »M« auf »AO« hochgestuft.



nien daraus abgeleitet, sind vergleichsweise harmlos. Wer ein 18er-Spiel an Minderjährige verkauft, wird mit einer Geldbuße von maximal 1.000 Dollar bestraft. Von einem generellen Spielverbot für Jugendliche kann keine Rede sein, es geht nur um den Handel. Eltern dürfen ihren Kindern weiterhin kaufen, was sie für richtig halten. Gefährdend gilt nur Gewalt gegen Menschen oder Wesen mit »genügend menschlichen Eigenschaften«. Weil das Gesetz explizit von Verpackungen spricht, ist zudem fraglich, ob es für Internet-Angebote überhaupt gilt.

Die Kläger EMA und ESA samt des später dazu gestoßenen Verbraucherverbands ECA bemühen sich trotzdem nach Kräften um ein mediales Donnerwetter. In bissigen Worten wettern sie gegen »Kaliforniens gefährlichen Vorschlag«, »die jüngste in einer langen Geschichte von Überreaktionen gegen neue Medien«. Sie halten es weder für belegt, dass Computerspiele überhaupt negativen Einfluss auf Jugendliche hätten, noch gebe es Grund zur Annahme, das die kalifornischen Eltern die Unterstützung des Staats bei der Medienerziehung ihrer Kinder benötigten. »Es gibt keinen Beleg für ein Problem, das das Handeln der Regierung erfordern würde«, folgern die Kläger in ihrer Stellungnahme bündig. AB 1179 sei nichts anderes als »inhaltliche Zensur«.

Was die Spieleindustrie an Kaliforniens Vorstoß wirklich in Sorge versetzt, ist nicht das Verkaufsverbot. »Wenn Kalifornien einfach nur Händlern Geldstrafen für den Verkauf von Erwachsenentiteln an Jugendliche aufbrummen wollte, dann sähen wir jetzt sehr viel weniger Widerstand von Spieleherstellern, wenn überhaupt«, sagt der Obsidian-Mann Josh Sawyer. Tatsächlich sorgt sich die Branche vor allem über die Vorgabe, Erwachsenenspiele mit einem 18er-Siegel zu versehen. Denn diese Kennzeichnung sollen die Spielehersteller selbst vornehmen. Entsprechend wären sie auch für die Konsequenzen verantwortlich.

Das löst bei der Branche schon deshalb allergische Reaktionen aus, weil sie jede Erschütterung ihres vergleichsweise unbürokratischen ESRB-Modells fürchtet. Als abschreckendes Vorbild dient die Filmbranche. »Das Kontrollsystem dort ist ziemlich undurchsichtig und herrisch«, erklärt Matt MacLean von Obsidian. »Filmschaffende müssen viel Zeit damit verbringen, um seine Prozesse und Reglementierungen herumzutanzten. Es ist ein klassischer Fall von »Geld schlägt Können«: Große Studios haben es in der Regel leichter als kleine, die länger warten und strengere Alterseinstufungen in Kauf nehmen müssen.« Ein solches Ungleichgewicht fürchtet MacLean auch für die Spielebranche. »Die Kosten steigen, die Entwicklung dauert länger, Indie-Studios leiden, während große Publisher durch das System segeln.« Nur: Dazu braucht es kein AB 1179, es braucht noch nicht mal eine staatliche Vorgabe. Die amerikanische Filmkontrolle ist eine private Organisation.

Quelle: ESRB

Dass der Supreme Court sein Augenmerk auf Videospiele richtet, hat besondere Bedeutung. Denn verhandelt wird anhand des Kalifornien-Falls die Grundsatzfrage, ob Gewaltdarstellung in Medien eine Form von kreativem Ausdruck ist – und somit rechtlich geschützt. Im Mittelpunkt steht der erste Verfassungszusatz, das First Amendment, eine der heiligen Säulen des amerikanischen Selbstverständnisses. »Der Kongress darf kein Gesetz erlassen, das die Religions-, Rede oder Pressefreiheit einschränkt«, schrieben die Abgeordneten 1789 als ersten Artikel in die »Bill of Rights«. Der Satz garantiert die freie Entfaltung der Persönlichkeit, er untermauert das sehr amerikanische Streben nach Unabhängigkeit und individueller Freiheit. Viele Amerikaner sehen es als wichtigste Aufgabe des Supreme Courts, den ersten Verfassungszusatz gegen Einschränkungen zu verteidigen. Tatsächlich legt der oberste Gerichtshof den Artikel traditionell streng aus; zuletzt löste er im April 2010 ein Bundesgesetz auf, das die Darstellung von Tiermisshandlungen verbot. Begründung: Das Gesetz sei zu breit gefasst. Die Richter sahen keinen dringenden Grund, die Ausdrucksfreiheit einzuschränken.

Die steht nun mit dem kalifornischen Gesetz AB 1179 erneut auf dem Prüfstand, diesmal im Medium Computerspiele. Allein die Tatsache, dass die Angelegenheit überhaupt beim Supreme Court liegt, ist schon bedeutsam – von rund 4.000 jährlichen Petitionen nehmen die Richter nur 150 bis 200 an. Der oberste Gerichtshof hat sich entschieden, in Sachen Computergewalt ein Machtwort zu sprechen. »Urteile des Supreme Court haben mehr Bestandskraft als Gesetze«, erklärt Matt MacLean von Obsidian. »Der Kongress kann in einem Jahr ein Gesetz erlassen, und dann löst es der nächste Kongress ein Jahr später wieder auf. Wenn dagegen der Supreme Court gesprochen hat, gilt die Debatte als entschieden.« Entsprechend fiebrig erwartet die Spieleindustrie das Urteil. Sie erhofft sich einen Schlussstrich unter der gesetzlichen Einmischung. Sollte das Gericht dagegen Kalifornien Recht geben, hieße das, bestimmte Formen der Gewaltdarstellung vom Schutz der Redefreiheit auszunehmen. Das wäre eine Sensation.

Allerdings: Es wäre nicht das erste Mal, dass der erste Verfassungszusatz eingeschränkt wird. Der größte Trumpf der Kalifornier heißt »Ginsberg v. New York«. 1968 hatten sich der New Yorker Imbissbudenbesitzer Sam Ginsberg und seine Frau bis zum Supreme Court durchgeklagt. Sie waren verurteilt worden, weil sie einem 16jährigen Jungen zwei »Girlie«-Magazine mit Nacktbildern verkauft hatten, im Staat New York als jugendgefährdend verboten. »Das Wohl von

Kindern fällt selbstverständlich unter das Regulierungsrecht des Staats«, erklärte damals der wortführende Richter William J. Brennan. Das Gericht bestätigte das Verkaufsverbot, die Ginsbergs verloren. Seitdem hat der Supreme Court in mehreren Fällen bekräftigt, dass Pornographie und Obszönität nicht automatisch durch die Redefreiheit geschützt sind. »Es gibt keinen Mangel an »Studien«, die zu belegen behaupten, dass Obszönität wahlweise ein grundlegender Faktor zur Beeinträchtigung der ethischen Entwicklung der Jugend ist oder eben nicht«, kommentierte Richter Brennan 1968 das Ginsberg-Urteil, »aber Konsens der Experten ist: Während diese Studien sich alle einig darin sind, dass ein kausaler Zusammenhang bisher nicht bewiesen ist, so sind sie sich ebenso einig darin, dass ein solcher Zusammenhang auch nicht ausgeschlossen wurde.« Das Gleiche kann man über den Stand der Forschung zu Gewalt in Videospiele sagen.

Aus Sicht Kaliforniens gelten für Gesetz AB 1179 dieselben Argumente wie für das Ginsberg-Urteil. Wenn man Kinder vor Pornographie beschützen darf, warum dann nicht auch vor massiver Gewaltdarstellung? Das Bundesland plädiert auf Gleichbehandlung.

Den Branchenverbänden gilt ein solches Urteil als Katastrophenfall, für den sie Sodom und Gomorrah beschwören. Ihnen schwanen Willkür, Zensur und Folgekosten. Durch das kalifornische Gesetz drohe »die Verwandlung des freiwilligen Altersstufungssystem ESRB in eine Zensurkommission«, poltert der ESA-Anwalt Paul Smith. »Zusätzliche Kosten für Entwicklung, Marketing und Verkauf für Spiele mit Gewaltinhalten werden auf die Preise

aufgeschlagen und an die Käufer weitergereicht werden«, mahnte die ECA-Rechtsleiterin Jennifer Mercurio. Dabei ist völlig offen, wo auf die Hersteller neue Kosten zukommen sollen, die nicht im Bereich der ESRB-Prüfgebühren von 2.500 Dollar liegen. Wahrscheinlicher erscheint der Zwang, Rückstellungen zur rechtlichen Absicherung zu bilden. Denn wenn Kalifornien sein Gesetz bekäme, dürften viele der 50 US-Bundesstaaten ähnliche Paragrafenwerke stricken, womöglich mit unterschiedlichen Vorgaben. »Das Resultat wäre ein rechtliches Minenfeld für Spielehändler und Hersteller«, befürchtet der Microsoft-Programmierer David Lawson. Im klagefreudigen

Amerika ist das eine berechtigte Sorge. »Vielleicht landen wir ja auf der gleichen Stufe wie die Tabakindustrie mit riesigen Warnstickern auf den Packungen«, ätzt der Obsidian-Mann Josh Sawyer, »für Eltern, die nicht in der Lage sind zu erkennen, dass »Turbo Köpfer 4« ein gewalthaltiges Spiel ist.« Die ECA-Rechtsleiterin Jennifer Mercurio warnt gar vor einem Szenario, bei dem sich an geschnittene Versionen gewöhnte deutschen Spieler ein Lächeln schwer verneifen können: »Spielehersteller würden sich vielleicht bis zu dem Punkt zensieren, wo sie eine Version für die USA herstellen und eine andere für den Rest der Welt.«

Das ist schon deshalb weit hergeholt, weil sich amerikanische Hersteller seit langem einer Alterskontrolle unterwerfen, dem freiwilligen ESRB-System. Wer das umsatzträchtige »Teen«-Siegel tragen und sein Spiel damit ab 13 Jahren anbieten will, muss selbstverständlich den Gewaltgrad drosseln. Vor allem aber setzen US-Firmen seit jeher problemlos die Schere an, sobald es um sexuelle Inhalte geht. Selbst eine kanadische Firma wie Bioware traut sich Bettenszenen in den **Mass Effect**-Spielen nur dann zu, wenn dabei kein blanker Busen zu sehen ist. Denn Schamlosigkeit führt schnell zum höchsten ESRB-Rating »Adults Only«, ab 18. Ein Titel mit diesem Siegel ist praktisch unverkäuflich, die Einstufung kommt einer Indizierung gleich. Die meisten US-Handelsketten führen AO-Spiele maximal unter der Ladentheke. Dass kein Hersteller dieses Risiko um der künstlerischen Freiheit willen eingehen mag, belegt die Statistik: Von den knapp 20.000 Titeln, die die ESRB seit 1994 bewertet hat, bekamen nur 24 das 18er-Siegel, rund 0,1 Prozent – davon eines wegen Gewalt, eines wegen Online-Glücksspiels, der Rest wegen sexueller Inhalte. Darunter befinden sich die drei deutschen Titel **Singles, Wet und Lula 3D**. Das Kainsmal AO trifft ausschließlich PC- und Mac-Titel, denn kein Konsolenhersteller akzeptiert so riskante Ware.

Entsprechend erscheinen europäische Spiele wie **The Witcher** oder **Fahrenheit** in den USA als geschnittene Fassung ohne Sex. Dass der europäische Markt jemals eine heißere Nippelversion eines keuschen US-Blockbusters bekommen hätte, ist nicht überliefert.

Was Kalifornien und AB 1179 auf die Füße fallen könnte, ist letztlich die schwierige Frage, wo die Trennlinie zwischen exzessiver und noch vertretbarer Gewalt verläuft. Das Thema ist hoch umstritten, denn eine lupenreine Abgrenzung gilt als kaum möglich. In allein drei Kategorien und zwölf Unterpunkten geht der Text von AB 1179 auf die Definition von »abartiger Gewalt« ein, dar-

»Es gibt keinen Grund, anzunehmen, dass die Eltern Kaliforniens Unterstützung bei der Entscheidung brauchen, was für ihre Kinder sinnvoll ist.«

Schriftsatz der Kläger EMA, ESA und ECA

»Es gibt genügend Belege dafür, dass Kinder trotz der freiwilligen Alterskontrolle in den Läden gehen und solche Spiele kaufen können. Und es gibt Belege dafür, dass manche Eltern, so wohlmeinend sie auch sein mögen, nicht in der Lage sind, das zu überwachen.«

Supreme-Court-Richterin Sonia Sotomayor

unter detaillierte Auslegungen von Worten wie »grausam«, »abscheulich« und »Missbrauch«. Das deutsche Jugendschutzgesetz widmet der gleichen Definition nur drei knappe Zeilen. Trotzdem musste sich der Anwalt Kaliforniens bei der Anhörung vor dem Supreme Court am 2. November 2010 in die Mangel nehmen lassen:

Richter Antonin Scalia: Was ist ein abartig gewalttätiges Videospiel? Im Vergleich zu was? Zu einem normal gewalttätigen Videospiel?

Anwalt Zackery Morazzini: Ja, Euer Ehren.

Abartig hieße abweichend von etablierten Normen.

Scalia: Es gibt etablierte Normen von Gewalt?

Morazzini: Wenn wir zum Beispiel zurückschauen auf ...

Scalia: Um ehrlich zu sein, einige von Grimms Märchen sind ziemlich grausig.

Morazzini: Zugegeben, Euer Ehren. Aber der Gewaltgrad ...

Scalia: Sind die in Ordnung?

Wollen Sie die auch verbieten?

Morazzini: Keineswegs, Euer Ehren.

Richterin Ruth Bader Ginsburg:

Wo liegt der Unterschied?

Wenn Sie eine Kategorie von Inhalten annehmen, die gefährlich für Kinder sind, warum ziehen Sie dann die Grenze bei Videospielen? Was ist mit Filmen?

Mit Comics? Mit Grimms Märchen?

Die Frage beschäftigt auch Teile der restlichen Unterhaltungsbranche Amerikas. Vorsichtshalber haben sich die Verbände der Musikindustrie, der Buchverlage und der Werber mit Unterstützungsbriefen an die Seite der Spieleindustrie gestellt, dazu die Generalstaatsanwälte von acht Bundesstaaten und mehrere Professoren. Kalifornien darf im Gegenzug auf die Rückendeckung von elf US-Bundesländern zählen. Illinois und Delaware haben bereits angedeutet, im Fall eines kalifornischen Siegs ähnliche Gesetze auf den Weg bringen zu wollen. Falls der Supreme Court tatsächlich entscheiden sollte, dass Darstellung von extremer Gewalt nicht automatisch durch das First Amendment geschützt ist, dann stünde sie theoretisch auch in Filmen, im Fernsehen und anderswo neu zur Debatte.

Dieses Ergebnis ist allerdings hochgradig unwahrscheinlich. Der Supreme Court denkt in historischen Linien. »Wir urteilen nicht darüber, ob eine Form von Äußerung geringen Wert hat. Wir entscheiden, ob es eine Tradition der Regulierung für diese Form von Äußerung gibt. Wo ist die Tradition der Regulierung von Gewalt?«, erinnerte die Richterin Sonia Sotomayor die Konfliktparteien bei der Anhörung im November. Eine solche Tradition gibt es in den USA nicht. Kaum anzunehmen, dass sie nun geschaffen wird. »Wir haben so eine lange Geschichte, in der wir uns nie sonderlich um die Zensur von Gewalt geschert haben, und so viele unverhohlenen ge-

waltgetriebene Teile unterer Unterhaltungskultur, dass Kalifornien einen sehr schweren Stand haben dürfte«, urteilt Matt MacLean. »Der Ausgang dieses Falls dürfte schnell und eindeutig sein«, prognostiziert der Journalist Joseph Jackmovich auf der Webseite Gamrfeed, »alles andere als eine einstimmige Ablehnung des Gesetzes wäre überraschend.«

Gut möglich aber, dass das Oberste Gericht das Recht der Bundesstaaten auf Schutz ihrer minderjährigen Bürger bestätigt, sofern sie dazu enger gefasste Regeln finden. Eine Lösung könnte ein verpflichtende Alterskontrolle auf Basis der etablierten ESRB-Siegel sein. Die Entscheidung des Gerichts wird im Juni erwartet.

Zumindest eine Gruppe scheint den rechtlichen Rummel um das Schwarzenegger-Gesetz jedenfalls gelassen zu nehmen: die amerikanische Spielerschaft. »Ich sehe nur sehr wenig Interesse von unseren Lesern an dem Fall«, sagt der US-GamePro-Redaktionsleiter Julian Rignall. »Es scheint sie nicht besonders zu kümmern.« **CS**

THE EXPENDABLES

Jetzt auf **videociety.de**



Der schnellste Weg
zum Filmvergnügen:

Direkt aus dem Web auf Ihren Blu-ray Player!



Einmalig und nur bei videociety finden Sie actionreiche Blockbuster in HD-Qualität und Dolby 5.1 Surround Sound zum Abruf bereit – direkt per Fernbedienung auf Ihren Fernseher! Bestimmen Sie einfach selbst, wann Sie welchen Film sehen wollen. Registrieren Sie sich einmalig und kostenlos unter www.videociety.de.

Fordern Sie kostenlos unsere videociety Blu-ray™ Zugangs-Disc an – und schon kann es losgehen mit dem puren Filmvergnügen.

Um das videociety Angebot zu nutzen, benötigen Sie einen Blu-ray™ Player mit BD-Live (Profil 2.0) oder eine Sony Playstation 3 sowie einen schnellen Breitband-Internetanschluss (4Mbit/s oder höher).

Keine Grundgebühren, Keine Vertragsbindung, Alle Genre FSK 0-18, 48 Stunden leihen.