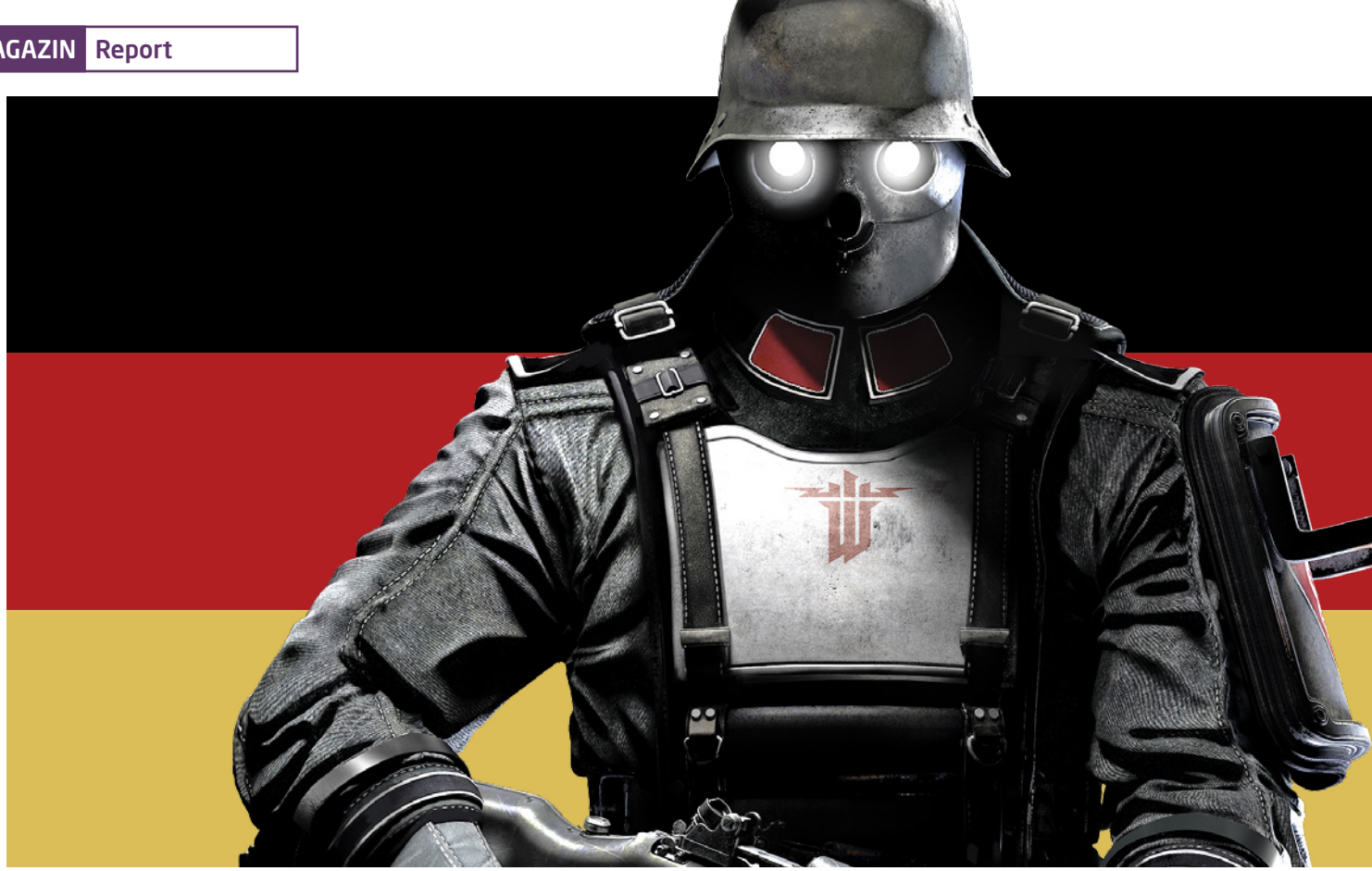


Hakenkreuze

Im Fernsehen normal, auf dem Bildschirm verboten: Warum dürfen Spiele immer noch keine verfassungsfeindlichen Symbole zeigen? Von Dennis Kogel

In Deutschland kämpft William B.J. Blazkowicz nicht gegen Nazis. Das faschistische Regime, das in **Wolfenstein: The New Order** die Welt erobert hat, ist hierzulande eben kein faschistisches Regime, es ist »Das Regime«. Obwohl jedes Detail im Spiel, von den Uniformen bis zur Ästhetik der Kampfroboter, das Dritte Reich referenziert, fehlt jeder explizite Nazi-Verweis. Statt Hakenkreuzen prangen auf den Uniformen stilisierte Wolfsköpfe. Bereits vor der Veröffentlichung ist klar: In Deutschland wird es eine angepasste und geogeblockte Version des Spiels ohne Nazis geben. Warum eigentlich? Was macht die Darstellung von Nazis, Hakenkreuzen und dem Dritten Reich so problematisch für Videospiele in Deutschland, während sie in den USA, England oder Frankreich selbstverständlich zum Spiel dazugehören? Warum ist die Darstellung von Nazi-Symbolen wie Hakenkreuzen in Filmen erlaubt, in Spielen aber ein Tabu?

Nationalsozialistische Organisationen gelten in Deutschland als verfassungswidrig. Laut § 86 und § 86a im Strafgesetzbuch steht die Benutzung ihrer Symbole als Verbreitung von Propagandamitteln unter Strafe. Medien, die sich dessen schuldig machen, werden beschlagnahmt und auf den Index gesetzt. Dass es trotzdem möglich ist, quasi täglich historische Dokus über Hitlers Helfer zu zeigen, liegt an der sogenannten Sozialadäquanzklausel. Diese Klausel erlaubt eine straffreie Verwendung verbotener Symbole »wenn das Propagandamittel oder die Handlung der staatsbürgerlichen Aufklärung, der Abwehr verfassungswidriger Bestrebungen, der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre, der Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte oder ähnlichen Zwecken dient.« Heißt im Klartext also: Die Darstellung von Hakenkreuzen ist nur dann erlaubt, wenn es nicht rechter Propaganda dient, sondern Aufklärung und Kunst. Im Fall von Dokumentationen, die über die Verbrechen Deutschlands in der Zeit des Dritten Reichs aufklären, ist die Sachlage also klar. Ein bisschen komplizierter wird es aber beim Kunstbegriff. Der wird vom Gesetzgeber nicht genau definiert, aber von der Justiz sehr offen ausgelegt. In Urteilen des Bundesverfassungsgerichts wird beispielsweise der Kunst-Status eines

Olaf Zimmermann vom deutschen **Kulturrat** vertritt die Interessen von deutschen Kunstverbänden.

»Computerspiele dürfen alles, was andere Kunstformen auch dürfen.«

South Park-Rollenspiels **Der Stab der Wahrheit** an Journalisten. Atomfürze, Analsonden und Witze über Abtreibungen machen das Spiel so derbe, respektlos und komisch wie die Serie. Kurz vor Veröffentlichung gibt es die ersten Wertungen. Die Presse ist einigermaßen begeistert, **South Park**-Fans bestellen das Spiel. Und dann geht alles schief: Die Hakenkreuze auf den roten Armbändern der Nazi-Zombies im Spiel wurden in der Konsolenfassung nicht aus dem Spiel entfernt, Gerüchte sprechen von einem Fehler im Presswerk. Ubisoft verhängt einen Auslieferungsstopp. Während Spieler in aller Welt als Sir Douchebag durch South Park laufen, muss Deutschland auf eine angepasste Fassung warten. Billig können der Rückruf, die Neupressung und drei Wochen ohne **South Park**-Verkäufe in Deutschland für Ubisoft nicht

Für das Selbstverständnis von Spielen wäre eine Änderung der Regelung wichtig, glaubt **Felix Falk** von der USK.

Straftat, Videospiele in Deutschland mit Nazi-Symbolen anzubieten, mit all den Konsequenzen, die damit verbunden sind. Die Rechtsprechung sah das Thema bisher immer sehr kritisch, weil sie Computerspiele dem Bereich von Spielzeug statt von Medienkunst zugeordnet hat. Das Ganze ist also alles andere als ein simples Kavaliersdelikt.« Das sieht auch der Medienanwalt Dr. Martin Bahr so: »Da haben Sie zu 98 Prozent die Wahrscheinlichkeit, dass Ihnen das um die Ohren fliegt.«

Was Ubisoft mit dem Auslieferungsstopp gemacht hat, war also kein unnötiger Rückzieher, es war teuerste Schadensminimierung und Schutz vor einem sehr wahrscheinlichen Verbot des Spiels. Zugegeben: Das wirkt zunächst verwirrend. Wie können Spiele gleichzeitig als Kunst und nicht als Kunst gelten? Entscheidend ist hier die Wortwahl: Es ist die Rechtsprechung, also die Anwendung des Gesetzes, die das Problem darstellt. »Das Verbot hat schon eine Rechtsgrundlage, aber die wird meiner Meinung nach falsch angewendet«, erklärt Bahr. Der Ursprung des Hakenkreuz-Verbots geht zurück auf die Ahnen von **Wolfenstein: New Order**. John Carmack, John Romero, Tom Hall und Adrian Carmack gründen 1991 das Studio id Software. Einen Namen machen sie sich mit den **Commander Keen**-Plattformern. Zu echten Star-Entwicklern werden sie aber erst 1992 mit einem hinlänglich bekannten 3D-Spiel. Es verbreitet sich rapide als kostenlose Shareware, macht das Ego-Shooter-Genre populär und dient als Blaupause für genreprägende Titel wie **Doom**. Trotz 22 Jahren Abstand zu **Wolfenstein: New Order** ist auch hier die Handlung in ihren Grundzügen ähnlich: Agent Blazkowicz bekämpft Nazis in geheimen Gefängnissen und Laboren, um schließlich Adolf Hitler zu töten. An den Wänden hängen Hakenkreuzfahnen und pixelige Hitlerportraits, im Hauptmenü ertönt das verbotene Horst-Wessel-Lied in trötigem MIDI-Sound. id Software wollen sich nicht historisch mit dem Zweiten Weltkrieg auseinandersetzen, sie wollen schocken, sie wollen laut und brutal sein und Gegner im Spiel haben, die man bedenkenlos ausschalten kann.

Zwei Jahre nach Veröffentlichung wird die Staatsanwaltschaft auf das Spiel auf-

»Leider hält sich scheinbar hartnäckig das Gerücht, dass es sich hier um freiwillige Selbstzensur handelt. Dem ist nicht so. «

»id Software wollen sich nicht mit dem Zweiten Weltkrieg auseinandersetzen, sie wollen schocken.«

Werks selbst dann nicht ausgeschlossen, wenn verbotene Symbole nur dazu benutzt werden, um Aufmerksamkeit zu erregen oder Verkäufe zu steigern.

Über die Frage, ob auch Spiele Kunst sind oder nicht, debattieren Kritiker seit Jahren. In Deutschland scheint sie zumindest rechtlich geklärt zu sein. Spiele gelten als Kulturgut. Der Bundesverband der Computerspielindustrie G.A.M.E. ist beispielsweise Teil des Kulturrats, der die Interessen von Kunst- und Kulturverbänden vertritt. Das bestätigt auch Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrats: »Computerspiele dürfen alles, was andere Kunstformen auch dürfen. Die Meinungsfreiheit und die Kunstfreiheit gehören zu den im Grundgesetz verankerten Grundrechten. Die Kunstfreiheit ist nicht an die Qualität des Werkes gebunden. Kunstfreiheit gilt deshalb auch für qualitativ schlechte Computerspiele.«

Medienanwalt **Dr. Martin Bahr** hält nichts von einem Pauschalverbot für Hakenkreuze in Spielen.

Anfang Mai verschickt Publisher Ubisoft Testversionen des langerwarteten gewesen sein, vom Imageschaden ganz zu schweigen. Wenn aber nun die Verwendung von verfassungswidrigen Symbolen an den Kunststatus gekoppelt ist und Videospiele als Kunst gelten, warum musste dann Ubisoft einen Auslieferungsstopp über **South Park: Der Stab der Wahrheit** verhängen? Ubisoft selbst gibt dazu keinen Kommentar, die auf den ersten Blick klare Rechtslage scheint aber zu suggerieren, dass es sich um eine Art Selbstzensur handelt, aus Angst gesellschaftliche Tabus zu brechen.

»Leider hält sich scheinbar hartnäckig das Gerücht, dass es sich hier um freiwillige Selbstzensur handelt. Dem ist nicht so«, widerspricht **Wolfenstein**-Publisher Bethesda nachdrücklich. »Stand heute ist es eine

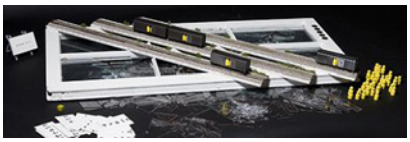
In der Oberpfalz steht die Burgruine Wolfenstein. Um ihren Erhalt kümmern sich die Wolfensteinfreunde.

Ein anderer Blick

Die große Hoffnung von Medienanwalt Dr. Martin Bahr sind Indie-Entwickler, die aus Überzeugung vor Gericht ziehen würden. Viele dokumentarische Spiele über den Nationalsozialismus gibt es allerdings nicht.

Generation Zero Das Münchener Studio Reality Twist arbeitet seit über drei Jahren an einem Adventure über die unmittelbare Nachkriegszeit in Deutschland. Gefördert werden die Entwickler dabei mit Steuermitteln vom FilmFernsehFonds Bayern.

Imagination Is The Only Escape Seit über sechs Jahren arbeitet Luc Bernard an diesem Rollenspiel über einen jüdischen Jungen im besetzten Frankreich, der in eine Fantasiewelt flüchtet, nachdem Nazis seine Mutter erschossen haben. Bernards Projekt klingt ambitioniert, dass es jemals veröffentlicht wird, ist aber unwahrscheinlich.



Train Kein Videospiel, sondern ein Brettspiel ist Train von Brenda Romero, die dank ihrer vielseitigen Arbeit als Aktivistin und Entwicklerin inzwischen bekannter ist (und wichtiger für die Spieleindustrie) als ihr Mann und Wolfenstein-Erfinder John Romero. In Train versuchen Spieler einen Zug von Punkt A nach Punkt B zu bringen, indem sie Karten ausspielen. Die Herausforderung des Spiels besteht nicht darin, zu gewinnen, sondern zu merken, dass die gelben Zugpassagiere für deportierte Juden stehen und das Ziel ein Konzentrationslager darstellt. »Warum habt ihr nichts gemerkt? Warum habt ihr nie die Regeln in Frage gestellt«, ist die Frage, die das Spiel an seine Spieler stellt. Ein zweites Mal möchte Train niemand spielen.

South Park: In der deutschen Fassung tragen Nazi-Zombies eine zensierte Hakenkreuz-Binden.

merksam, das Amtsgericht München beschlagnahmt es. Sechs Jahre nach der Veröffentlichung – deutsche Justiz braucht Zeit – beschäftigt sich das Oberlandesgericht Frankfurt am Main mit der Frage, ob die Nazi-Symbolik im Spiel wirklich relevant ist. Das Ergebnis: Sie ist. »Der Schutzzweck des § 86a StGB gebietet es, dass in Computerspielen keine Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen gezeigt werden. Insoweit kommt es nicht darauf an, dass sich die verbotenen Kennzeichen und Symbole bei dem Spiel Wolfenstein 3D in den Spielräumen befanden, die dem Feind zuzuordnen sind. Wäre eine derartige Verwendung von verbotenen Kennzeichen in Computerspielen erlaubt, dann wäre es kaum noch möglich, einer Entwicklung zu ihrer zunehmenden Verwendung in der Öffentlichkeit entgegenzuwirken, was der Zielrichtung des § 86a StGB zuwiderlaufen würde.« Von Sozialadäquanz oder gar Kunst ist hier keine Rede. Das Urteil lotet aus, was Spiele dürfen und was nicht, und sieht vor allem eine Gefahr in einer gesellschaftlichen Verankerung und Normalisierung von Nazi-Symbolen durch Videospiele. Ein Richterspruch, dem aus heutiger Sicht jegliche sachliche Grundlage fehlt. Auf genau diese Einschätzung beruft sich 2010 auch das Amtsgericht Detmold in der richterlichen Entscheidung zur australischen, ungekürzten Fassung des dritten Serienteils. Grund für das Verbot sind Gewaltverherrlichung in Form von explodierenden Köpfen sowie die Verwendung von Hakenkreuzen und Symbolen der SS-Staffeln. Auch für dieses Urteil spielt Kunst oder Sozialadäquanz keine Rolle.

Für Publisher haben diese Urteile weitreichende Konsequenzen. »Antragsteller müssen bei einer USK-Prüfung versichern, dass bei Veröffentlichung keine verfassungsfeindlichen Symbole wie Hakenkreuze enthalten sind«, erzählt Felix Falk, Geschäftsführer der USK. Nur ohne Hakenkreuze und andere verfassungsfeindliche Symbole bekommen Spiele ein USK-Siegel mit einer Altersfreigabe. Ohne Siegel sind Spiele automatisch nur ab 18 zu haben und können von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien wegen Jugendgefährdung indiziert werden. Billig ist die Anpassung für den deutschen Markt nicht: »Trotz aller Vorplanung ist dieser Prozess sehr komplex und mit Sicherheit kein Standardverfahren«, sagt uns Bethesda. »Es benötigt dabei Experten aus diversen Disziplinen und alle Assets (Spielinhalte) sind mehrfach durch die Hände verschiedener Kontrollinstanzen inklusive lokaler juristischer Beratung gelaufen. Wir sind uns sicher, dass kaum jemals so viel Arbeit in eine entsprechende Lokalisierung gesteckt wurde.« Glücklich können Publisher und Entwickler damit sicherlich nicht sein. Sie bekommen aber inzwischen Rückendeckung.

»Die Frage, ob Spiele auch die Zeit des Nationalsozialismus reflektieren können, hat auch etwas mit dem Selbstbewusstsein eines Mediums zu tun«, sagt Felix Falk von der USK. »Das Medium Computerspiele ist so vielfältig und vielschichtig, dass es natürlich wie das Medium Film in der Lage ist, auch ernste Inhalte zu transportieren und dabei zum Reflektieren und zum Nachdenken anzuregen. Deswegen wäre eine Überprüfung der derzeitigen Rechtspraxis in meinen Augen wirklich notwendig.« Falk spricht einen wichtigen Punkt an. Zwar kann man getrost ausschließen, dass sich irgendein **Wolfenstein**-Spiel jemals ernsthaft mit dem Holocaust oder dem Faschismus auseinandergesetzt hat, das de facto Verbot lässt aber auch dokumentarische, ernste Computerspiele über den Nationalsozialismus in Deutschland grundsätzlich nicht zu.

»Die Frage, ob Spiele auch die Zeit des Nationalsozialismus reflektieren können, hat auch etwas mit dem Selbstbewusstsein eines Mediums zu tun«

Florian Stadlbauer, Vorstandsvorsitzender des Bundesverbandes der Computerspielindustrie G.A.M.E., betont, dass eine Ver-

Warum dürfen Filme das?

Filme dürfen das doch! Diese Aussage hört man öfter, wenn man über die verbotene Darstellung von Hakenkreuzen und anderen NS-Symbolen in Spielen spricht. Aber was genau dürfen Filme tatsächlich? Und wie werden sie geprüft? Wir fragen nach bei Sabine Seifert, der ständigen Vertreterin der Obersten Landesjugendbehörden bei der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK).

GameStar Was passiert bei der FSK, wenn Sie einen Film mit Hakenkreuzen zur Überprüfung bekommen?

Sabine Seifert Zunächst wissen wir das ja gar nicht. Wir bekommen einen Antrag für einen Film, der wird geliefert und wir schauen ihn dann vollkommen unvoreingenommen an. Wenn es sich um einen Spielfilm handelt – da gab es ja in der Vergangenheit einige Erfolge wie Inglorious Basterds – prüfen wir, welche Szenen der Film schildert, welche Position er zu den gezeigten Szenen einnimmt. Dazu gehört die Darstellung von authentischen nachgestellten Bildern, die natürlich auch Hakenkreuze beinhalten dürfen, wenn sie zum Straßenbild gehören. Diese Symboliken gelten in diesem Zusammenhang als künstlerisches Mittel, das wir zulassen können und im Gesamtzusammenhang des Filmes beurteilen. Etwas anderes wäre es, wenn sich der Film beispielsweise im strafrechtlichen Rahmen eine Haltung der damaligen Zeit zu Eigen macht und sie somit propagiert. Damit wäre dann die Darstellung von nationalsozialistischer Symbolik problematisch, und wir würden sie auf ihre strafrechtliche Relevanz untersuchen.

Jetzt könnte man ja sagen: Tarantinos Inglorious Basterds ist eine Gewaltorgie und ein Unterhaltungsfilm, keine Kritik am Nationalsozialismus.

Dass der Film unkritisch mit der Zeit des Dritten Reiches umgeht, kann man ihm nicht unterstellen. Natürlich nimmt er durch eine ironische Erzählweise eine sehr kritische Haltung zum Dritten Reich ein. Er macht sich die Haltung des Nationalsozialismus aber nicht zu Eigen oder propagiert sie womöglich. Im Gegenteil: Er nimmt eine absolut kritische Haltung dazu ein. Und insofern können auch die verwendeten Symbole schlicht zur Markierung der damaligen Zeit dienen und nicht als Propagandamittel missverstanden werden. So müssen wir sie dann auch nicht als strafrechtlich relevant behandeln, sondern als künstlerisches Mittel.

▶ Und die Staatsanwaltschaft und die BPjM sind dann nach Ihrem Urteil auch gar nicht interessiert an den Filmen?

◀ Nein, denn die BPjM würde genau wie wir überprüfen müssen, inwieweit die nationalsozialistische Symbolik im Sinn des Strafgesetzbuches als Propagandamittel verwendet wird. Und das ist in einem Film wie Inglorious Basterds nicht der Fall. Man könnte auch Filme zitieren wie Das Leben ist schön, der sich auch kritisch mit der damaligen Zeit auseinandersetzt. Oder denken Sie an Der Untergang.

Das sind alles künstlerisch wertvolle Filme, die zum Teil Preise gewonnen haben und die ganz selbstverständlich die nationalsozialistische Symbolik von damals verwendet haben, um die Zeit authentisch darstellen zu können, sonst wäre der Film für sich betrachtet unglaubwürdig. Und so will das Strafgesetzbuch nicht verstanden werden. Hier wird gefragt, inwieweit die Symbolik für Propaganda verwendet wird. Und das können wir sehr eindeutig für solche Filme verneinen, was – das muss ich auch dazu sagen – auch noch nie in Frage gestellt wurde.

herrlichung des Nationalsozialismus zwar grundsätzlich nicht erlaubt sein sollte, beurteilt das aktuelle Pauschalverbot aber als unangemessen: »Wir glauben, das Videospielmedium ist wie viele andere Medien auch. Insbesondere schauen wir in Richtung Film und sehen, dass dort ein relativ entspannter Umgang mit dieser Thematik vorherrscht, gerade im Vergleich zu Spielen. Uns ist nicht ganz klar, warum, weil wir der Meinung sind, dass der Umgang mit der Thematik eine Rolle spielt. Wie wird mit solchen Zeichen umgegangen? Und nicht: Ist ein solches Zeichen, ein Hakenkreuz beispielsweise, in einem Spiel drin oder nicht.« Auch Medienanwalt Dr. Martin Bahr hält vor allem im Vergleich mit Filmen eine Änderung für absolut notwendig: »Es würde auch nie jemand im Traum darauf kommen, Inglorious Basterds oder andere Kinofilme als problematisch anzusehen. Gerade bei Produktionen von Hollywood-Regisseuren würde niemand auf die Idee kommen zu sagen, dass der Streifen verboten werden müsste, weil NS-Symbole enthalten sind. Bei Computerspielen ist das ganz anders. Dort herrscht ohne jeden sachlichen Grund eine unterschiedliche Bewertung vor.«

»Es würde auch nie jemand im Traum darauf kommen, Inglorious Basterds als problematisch anzusehen.«

Publisher, Bundesverbände, Anwälte, selbst die USK hält die aktuelle Rechtsprechung also für fehlerhaft. Warum gab es dann nicht längst eine Änderung im Gesetz? »Man könnte das Gesetz konkretisieren, aber davon halte ich letzten Endes nichts«, erklärt Bahr. »Warum sollen dort explizit Computerspiele genannt werden als Beispiel? In zehn Jahren haben wir ein anderes neues Medium und dann müsste man das Gesetz wieder ergänzen. Sinnvoller ist es

Nazis ohne Nazisymbole: Die historisch unverwechselbaren **Schergen** des faschistischen »Regimes« in Wolfenstein: The New Order.

»Können nicht experimentieren«

Wir haben mit Bethesda über die deutsche Version von Wolfenstein: The New Order gesprochen und unter anderem gefragt, warum die deutsche Versionen einen umstrittenen »Geolock« aufweist.

GameStar Die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) bewertet Filme mit verfassungsfeindlichen Symbolen danach, wie sie mit dem Thema umgeben. Inglorious Basterds wäre also ein Film, der sich kritisch mit Faschismus auseinandersetzt. Wie ist das bei The New Order?

Bethesda Wir haben zumindest von zahlreichen unabhängigen Experten wie unter anderem der USK, bestätigt bekommen, dass das Spiel die nationalsozialistische Verbrechen weder trivialisiert noch glorifiziert. Und das ist uns auch sehr wichtig gewesen.

▶ Sind hier auch Interessenverbände wie der BIU oder G.A.M.E. gefragt, damit Spiele als Kulturgut auf einer Ebene mit Filmen behandelt werden?

◀ Das Thema allgemein ist sicherlich interessant für Lobbyarbeit. Man muss aber auch verstehen, dass ein Anspruch à la »wir wollen endlich auch Hakenkreuze in Videospielen haben« sich auf einer politischen Agenda nicht wirklich gut macht. Da gibt es potenziell klügere Wege, Gleichbehandlung einzufordern.

▶ Wie schwierig ist es eigentlich, Anpassungen für spezielle Märkte während der Produktion vorzunehmen?

◀ Von Anbeginn der Entwicklung war es klar, dass wir unter anderem für den deutschsprachigen Markt Adaptionen vornehmen müssen. Trotz aller Vorplanung ist dieser Prozess allerdings sehr komplex und mit Sicherheit kein Standardverfahren. Es benötigt Experten aus diversen Disziplinen, und alle Assets sind mehrfach durch die Hände verschiedener Kontrollinstanzen inklusive lokaler juristischer Beratung gelaufen. Wir sind uns sicher, dass kaum jemals so viel Arbeit in eine entsprechende Lokalisierung gesteckt wurde. Und dabei ging es uns nicht ausschließlich um die rechtliche Absicherung. Wolfenstein: The New Order ist kein typischer Ego-Shooter. Machine Games haben unglaublich viele Details und Hintergrund in das Spiel gepackt um eine extrem dichte Atmosphäre zu schaffen. Und wir sind uns sicher, dass es uns durch unsere gemeinsamen Anstrengungen gelungen ist, genau diese Qualitäten auch in die deutsche Fassung unbeschadet zu transferieren. Neben der besagten strafrechtlichen Dimension, reizt die Gewaltdarstellung in Wolfenstein: The New Order übrigens die Möglichkeiten des hiesigen Jugendschutzes voll aus. Wir sind extrem stolz darauf, dass wir gerade bei diesem Punkt unserer »Uncut«-Linie der letzten Jahre treu bleiben konnten. Die expliziten Grafikeffekte sind auch in der hiesigen Fassung ungeschnitten.

▶ Unsere Leser wundern sich: Warum gibt es bei The New Order zusätzlich einen sogenannten Geolock und damit keine Möglichkeit das Spiel mit den originalen englischen Sprechern zu spielen?

◀ Bei der sehr leidenschaftlich geführten »Zensurdiskussion« werden leider sehr oft Jugendschutz, Strafrecht und der vermeintliche »Kleinmut« der Publisher durcheinandergeworfen. Aus unserer Sicht stellt sich das Thema allerdings recht eindeutig dar. Deshalb sahen wir uns gezwungen, auf dringendes Anraten von ausgewiesenen Experten hin, die angesprochenen Beschränkungen zu implementieren. Diese Entscheidung fiel uns alles andere als leicht. Wie so oft im Leben sind zudem nicht alle Vorgaben hundertprozentig eindeutig. Im Falle möglicher Straftatbestände können wir es uns als verantwortlich handelndes Unternehmen aber freilich nicht erlauben zu experimentieren.

▶ Damit sich die rechtliche Lage ändert, was die Darstellung von Hakenkreuzen in Spielen angeht, muss es einen Gerichtsprozess oder zumindest einen Verwaltungsverfahren gegen die Oberste Landesjugendbehörde geben. Dass das für ein aktuelles Spiel wie Wolfenstein: New Order nicht möglich ist, ist durchaus verständlich, warum aber nicht mit dem Re-Release eines älteren Titels?

◀ Wir haben uns seit der Gründung der lokalen Niederlassung dem Ziel verschrieben, erwachsenen Spielern in Deutschland »ungeschnittene« Versionen unserer Spiele anbieten zu können und das ist uns in den letzten Jahren ausnahmslos gelungen. 2011 haben wir sogar eine De-Indizierung von Doom und Quake erfolgreich durchgesetzt. Das Thema verfassungsfeindliche Symbole in Videospielen per Gerichtsbeschluss klären zu lassen ist natürlich ebenfalls möglich - allerdings sehr kosten- und zeitaufwendig, vor allem wenn ein Gang durch mehrere Instanzen nötig wird. Da wir die Marke Wolfenstein erst mit der Übernahme von id Software in unser Portfolio aufgenommen haben, ist es leider auch nicht so einfach, die Vorgängertitel aus einer Schublade zu ziehen und für moderne Plattformen neu aufzulegen. Aber wir werden uns sicherlich auch weiterhin ausgiebig mit dem Thema auseinandersetzen, um einen Weg zu erarbeiten, dass unter anderem zukünftige Wolfenstein-Veröffentlichung hierzulande ohne Änderungen auskommen.

dagegen, dass jemand vor Gericht den Instanzenweg durchfechtet und höchstrichterlich entschieden wird, dass auch Computerspiele in den Genuss dieser Regelung kommen.« Um die Rechtsprechung zu ändern, muss es einen Fall geben, der sich konkret daran abarbeitet. »Eine Neubewertung der bisherigen Verwaltungspraxis wäre nur dann denkbar, wenn die Gerichte anders entscheiden würden und dabei klarstellen, dass und gegebenenfalls unter welchen Bedingungen Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen in digitalen Spielen nicht strafbar sind«, so auch Uwe Engelhard, ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörde bei der USK. Einen solchen Fall, das hat uns auch der Deutsche Richterbund bestätigt, hat es bisher einfach nicht gegeben. Heißt also: Ein Publisher müsste es auf einen Prozess ankommen lassen. Ein Spiel mit Hakenkreuzen müsste ohne Kennzeichen der USK auf den Markt kommen, beschlagnahmt werden, um dann in einem mehrjährigen, äußerst kostspieligen Prozess zu beweisen, dass die enthaltenen Hakenkreuze keine rechte Propaganda darstellen und dass Spiele in der Hinsicht ebenso wie Filme zu bewerten sind. Mit anderen Worten: ein Ding der Unmöglichkeit. Kein Publisher wird die Verkaufsaussichten einer millionenschweren Neuveröffentlichung aufs Spiel setzen, um Rechtsgeschichte zu schreiben. Möglich wäre auch eine Neuverhandlung, etwa wenn ein Publisher ein altes, vielleicht angepasstes Spiel nochmal ungekürzt in Deutschland veröffentlichen wollen würde. Daran scheinen Publisher aber ebenfalls nicht interessiert zu sein. Der lange Weg durch die Instanzen dürfte auf absehbare Zeit vom Tisch sein. Aber gibt es Alternativen?

»Wer möchte schon vor Gericht ziehen, um auf sein Recht aufs Hakenkreuz zu pochen?

»Im Zuge eines Verwaltungsakts wäre das denkbar«, sagt Felix Falk. Ein Publisher oder Entwickler könnte der USK ein Spiel zur Überprüfung schicken und die geforderten Streichungen von Hakenkreuzen verweigern. Die USK wird daraufhin kein Kennzeichen ausstellen. In einem Verwaltungsakt könnte ein Publisher dann Einspruch gegen die Entscheidung einlegen und gegen die Oberste Landesjugendbehörde klagen. Die Klage hätte dabei große Aussicht auf Erfolg. Wie uns Falk erzählt, gab es bereits interne Gespräche zwischen der Obersten Landesjugendbehörde, dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungsmedien (BIU) und der USK. Laut Falk steht die Oberste Landesjugendbehörde, die für den Jugendschutz in Deutschland zuständig ist, einem solchen Verwaltungsakt eigentlich offen gegenüber. »Ich fände es richtig, wenn ein Unternehmen hier die Initiative ergreift«, sagt Falk. Das passiert aber nicht.

»Es liegt leider nicht an uns, das zu ändern«, sagt uns Bethesda. »Ein solcher Prozess

Der Geolock von Wolfenstein: The New Oder verhindert, dass sich im Ausland gekaufte Versionen in Deutschland aktivieren lassen.

Die Gegner von The New Order erinnern optisch frappierend an **Wehrmachtssoldaten**. Man beachte beispielsweise den Stil der Helme.

dauert möglicherweise Jahre, und der Ausgang ist ungewiss – auf dieser Basis kann kein Publisher planen.« Selbst wenn ein Verwaltungsakt schneller wäre als der große Weg durch die Instanzen: Für Publisher ist er zu teuer, zu riskant und passt nur schwer in die Zeitpläne. Damit die USK überhaupt ein Spiel prüft, muss eine repräsentative, fast fertige Spielversion vorliegen. Das passiert oft nur einige Monate vor Veröffentlichung. Ob der Verwaltungsakt zum globalen Release wirklich vorbei ist, ist schwer abzuschätzen. Nicht vergessen darf man dabei den potenziellen Imageschaden. Wer möchte schon vor Gericht ziehen, um auf sein Recht aufs Hakenkreuz zu pochen? Dieses Risiko wollen große Publisher nicht eingehen. Die Hoffnung von Bahr ruht also auf den Schultern von Indie-Entwicklern. Die Wahrscheinlichkeit, dass ein kleines Projekt einen ernsten Umgang mit Nationalsozialismus demonstriert und so die Justiz überzeugt, ist hoch. Nur: Es gibt kaum solche Projekte (siehe Kasten), und es erscheint nicht unbedingt wahrscheinlich, dass Indie-Entwickler die nötige Zeit und das nötige Geld haben, sich in einen langen Gerichtsprozess in Deutschland (und möglicherweise bis zum Europäischen Gerichtshof) zu stürzen, statt sich Gedanken zu machen über die immer schwierigere Vermarktung ihres Spiels in einem übersättigten Markt.

Es steht also schlecht um die Sozialadäquanz von Videospielen in Deutschland. Hakenkreuze und andere verfassungsfeindliche Symbole wird man wohl auch in naher Zukunft nicht in Spielen sehen, selbst wenn sich der Titel kritisch, ernst und dokumentarisch am Thema abarbeiten würde. Große Publisher wollen den Weg aufgrund der langwierigen Prozesse nicht gehen, Indie-Entwickler haben möglicherweise nicht das Geld oder die Zeit, um sich einen langen und kostspieligen Prozess zu leisten. Die Oberste Landesjugendbehörde erwartet einen Schritt von Publishern, Publisher warten auf ein Zeichen aus der Politik, und verantwortungsvolle Spieler warten inzwischen vergeblich. Es ist eine ohnmächtige Situation, das ist tragisch. Nicht weil es so wichtig wäre, Hakenkreuze darzustellen, bloß um sie dargestellt zu haben. Sondern weil die Ansicht darüber, was Computerspiele dürfen und was nicht, auf einem 20 Jahre alten Urteil basiert – und offenbar niemand bestrebt ist, an diesem Zustand etwas zu ändern. Spiele, ihre Entwickler und ihr gesellschaftlicher Stellenwert haben sich in den vergangenen 20 Jahren erheblich verändert. Die Rechtssprechung lebt unterdessen in der Vergangenheit – in diesem Kontext eine bittere Ironie. Und B.J Blazkowicz? Der wird wohl auch in Zukunft keine Nazis erschießen dürfen, jedenfalls nicht in Deutschland. Für Spiele gilt hierzulande nun einmal eine eherne Regel: Man darf unter gewissen Bedingungen alles erschießen, Frauen und Kinder, Unschuldige und Kriegsverbrecher, arabische Terroristen und amerikanische Präsidenten, Hunde und Katzen, Pferde und ihre Diebe, Mafiosi und Polizisten, japanische Soldaten, englische Kolonialtruppen und nordkoreanische Besatzer. Aber keine Nazis. Nein. Die nicht. Dennis Kogel / JG

Szene aus **Inglorious Basterds**: Der Tarrantino-Streifen gilt als rechtlich unbedenklich.

Bei Indiana Jones and the Fate of Atlantis wurden die Hakenkreuze mit **MS-Paint** übermalt.