



Symbolzensur in Deutschland

ZENSUR – MUSS DAS SEIN?

Die deutsche Version von Hearts of Iron 4 wurden zensiert, die internationale Fassung lässt sich hierzulande nicht via Steam aktivieren. Wir fragen einen Anwalt, ob das notwendig ist. Von Michael Graf

Paradox hat Hearts of Iron 4 mit einem Geolock versehen: Die internationalen Steam-Fassungen lassen sich in Deutschland nicht aktivieren. Wer den Weltkriegs-Strategietitel spielen möchte, muss die Sperre umgehen (was zum Steam-Bann führen kann) oder die eingedeutschte Fassung kaufen, in der Portraits und Audiosamples bekannter Nationalsozialisten entfernt wurden. Die sollte es ohnehin nur als DLC geben, den deutsche Käufer nicht herunterladen können. Zum Release war der DLC dann allerdings doch für alle verfügbar – laut Paradox ein Unfall. Oft fragen uns Leser, was hinter dieser Zensur steckt, und ob Geoblocking nicht gegen das EU-Gebot des freien Warenverkehrs verstößt. Wir reichen diese Fragen daher an den Rechtsanwalt Sebastian Schwidessen weiter, der mit uns er über das Verbot nationalsozialistischer Symbole gesprochen hat –

und darüber, wie die Chancen stehen, dass dieses Symbolverbot irgendwann fällt.

Sind Portraits Symbole?

Die Verbreitung verfassungsfeindlicher Symbole ist gemäß §86a des Strafgesetzbuches verboten, was sich nicht nur auf bekannte NS-Kennzeichen wie Hakenkreuze, den »Hitlergruß« und SS-Totenköpfe (die Paradox auch entfernt hat) erstreckt. »Von der Rechtsprechung wurden weitere Symbole als verfassungswidrige Kennzeichen eingestuft«, erklärt Sebastian Schwidessen, »dazu gehören Portraits von Adolf Hitler.« Es gebe jedoch kein generelles Verbot, den Diktator in Spielen darzustellen, im frei erhältlichen DLC Hunt the Grey Wolf zu Sniper Elite 3 taucht er sogar als Endgegner auf. Entscheidend sei vielmehr, ob die Darstellung Symbolcharakter habe. Vermutlich deshalb hat

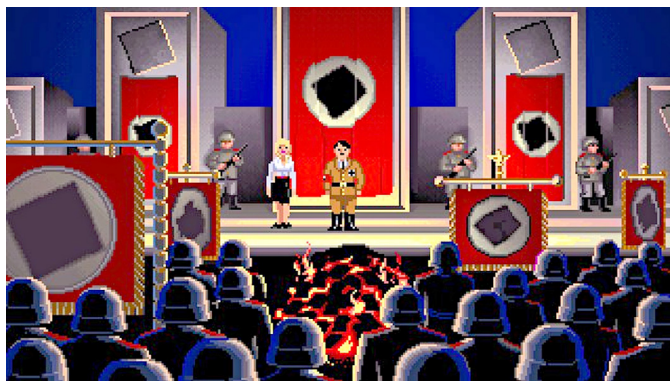
Paradox die im Heldenstil gemalten Portraits von Hitler, Joseph Goebbels und Rudolf Heß geschwärzt – auch wenn sie nicht direkt verboten sind. »Es kommt auf den Einzelfall an. Beispielsweise wurde auch schon gerichtlich entschieden, dass ein Portrait von Rudolf Heß nicht strafbar ist«, ergänzt Schwidessen. Digitalisierte Ansprachen wiederum wurden entfernt, weil sie als strafbare Volksverhetzung eingestuft werden könnten. Wohl gemerkt: könnten, nicht müssen. »Verständlicherweise haben Unternehmen aber kein Interesse daran, das maximal Mögliche auszuloten, bis der Versuch letztlich schiefgeht.« Dass Paradox die digitale Version von Hearts of Iron 3 nicht zensiert hatte, dürfte laut Schwidessen daran liegen, dass man dazugelernt hat: »Die Gesetzeslage hat sich nicht geändert. Internationale Firmen sind aber nicht immer sofort damit vertraut.«



Bei Wolfenstein entfiel sogar das Wort »Nazi«.



Portraits von Hitler und anderen Nazigrößen wurden im deutschen Hearts of Iron 4 geschwärzt.



In Indiana Jones 3 wurden die Hakenkreuze einfach übermalt.



Im DLC Hunt the Grey Wolf zu Sniper Elite 3 soll man Hitler erschießen.

Strafrechtlich relevant

Diesmal ist Paradox also vorsichtig, und zwar aus gutem Grund. Denn anders als bei Sleeping Dogs ginge es bei Hearts of Iron 4 nicht um eine Indizierung, die lediglich Werbung und den Verkauf an Minderjährige untersagt. Zur Erinnerung: Auch die indizierte internationale Version von Sleeping Dogs ist mit einem Geolock versehen, was der Publisher Square Enix damit begründet, dass Steam keine Alterskontrollen durchführt. Also müsse man sicherstellen, dass das Spiel nicht in die Hände von Minderjährigen gelange. Nun klingen »Alterskontrollen« zwar simpel, bei rund 8,6 Millionen deutschen Steam-Konten wäre das jedoch ein bürokratischer Aufwand, den Valve offensichtlich scheut. Es läuft ja auch ohne.

Und selbst das würde bei Hearts of Iron 4 nichts nützen. Verfassungsfeindliche Symbole fallen schließlich nicht unter das Jugendschutz-, sondern unter das Strafrecht. Und auch ausländische Unternehmen müssen sich an die deutschen Gesetze halten, wenn sie ihre Produkte hierzulande verkaufen wollen. Bleibt die Gretchenfrage: Warum sind Hakenkreuze & Co. in Filmen erlaubt, in Spielen aber nicht? Nun, §86a StGB gestattet verfassungsfeindliche Symbole in Kunst, Forschung und Lehre. Oft wird daraus geschlossen, dass deutsche Gerichte festgelegt hätten, Spiele seien keine Kunst. Laut Sebastian Schwidessen ist das nicht richtig: »Zwar hat die Rechtsprechung schon früh entschieden, dass Filme als Kunst gelten, diese Entscheidung fiel aber in einem anderen Zusammenhang und hatte mit verfassungsfeindlichen Kennzeichen nichts zu tun. Zu Computerspielen existiert keine Entscheidung, in der ein Gericht zum Ergebnis gekommen ist, sie seien keine Kunst.« Im Gegenteil sei der Kunstcharakter von Spielen schon gerichtlich anerkannt worden, etwa vom Verwaltungsgericht Köln bei der Anfechtung der Indizierung von Medal of Honor.

Spiele sind Kunst (vielleicht)

Der Irrglaube, dass Spiele rechtlich gesehen keine Kunst seien, beruht auf einer 18 Jahre alten Entscheidung: Im Jahr 1998 urteilte das Oberlandesgericht Frankfurt, dass Wolfenstein 3D den Tatbestand von §86a StGB erfüllt. »Heutzutage wird das Urteil in seiner Pauschalität von Juristen fast einhellig abge-

lehnt und gilt als veraltet«, erklärt Sebastian Schwidessen. Mit dem Kunstbegriff setzten sich die Richter damals nicht mal auseinander. Es stimme allerdings auch nicht, dass sie Spiele pauschal als Kinderspielzeug abgestempelt hätten: »Das Gericht vertrat die Auffassung, dass Computerspiele für Kinder und Jugendliche besonders attraktiv sind und die Verwendung von NS-Kennzeichen in Spielen zu einem Gewöhnungseffekt führen könnte. Zur Begründung zitierte das Gericht eine Entscheidung des BGH, der die Verwendung von Hakenkreuzen auf Modellflugzeugen untersagt hatte. Das Zitat bezog sich allerdings nur auf den Gewöhnungseffekt im Allgemeinen und bedeutete nicht, dass Videospiele per se als Kinderspielzeug gelten.« Das höchste Berliner Zivilgericht entschied jüngst sogar bei der Frage, ob sich die Werbung für ein Online-Fantasyspiel automatisch an Kinder richtet, dass dem nicht so sei – weil Spiele häufiger von Erwachsenen gespielt würden.

Gemeinsam für den Kunstbegriff

Damit sich am Verbot verfassungsfeindlicher Symbole etwas ändern könnte, bedürfte es laut Sebastian Schwidessen einer Entscheidung, die den Kunstcharakter von Spielen im Rahmen von §86a ausdrücklich bestätigt. Die Sorge der Publisher vor drohenden Imageschäden, wenn diese ihr »Recht auf Hakenkreuze« einklagen, teilt Schwidessen dabei nicht: »Letztendlich ginge es in erster Linie gar nicht um verfassungswidrige Kennzeichen, sondern um die Frage der Kunstqualität und Sozialadäquanz von Spielen und damit um ein anderes und viel wichtigeres Thema.« Im Gegenteil könne der Ruf der Firma sogar davon profitieren: »Viele Spieler und damit potenzielle Kunden sind gut informiert und begrüßen es, wenn sich Unternehmen dafür einsetzen, die unbearbeitete Version eines Spiels auf den Markt zu bringen.« Auch finanziell sei ein solches Verfahren keine unüberwindbare Hürde: »Selbst ein durch alle Instanzen gehendes Verfahren dürfte im Vergleich zu den Kosten, die der Industrie in den letzten Jahren aufgrund der Problematik entstanden sind, verhältnismäßig gering sein. Man denke nur an die Kosten für die häufig aufwändige Anpassung der deutschen Version. Viele Kunden reagieren auf Geolocks und

angepasste Versionen zudem mit Unmut. Vom Rückruf ganzer Auflagen, weil bei der Anpassung ein paar Symbole übersehen wurden, ganz zu schweigen.« Vom Wegfall dieser Kostenfaktoren würde im Endeffekt die gesamte deutsche Spielebranche profitieren, deshalb solle sich die Branche auch gesammelt dafür einsetzen: »Ein gemeinsames Vorgehen würde sich anbieten, um die Ressourcen zu bündeln.«

Geolock vs. EU

Bis dahin müssen sich die Publisher aber schützen, etwa per Geolock. Laut Sebastian Schwidessen verstößt dies auch nicht gegen EU-Recht: »Zwar untersucht die EU-Kommission Geoblocking im Rahmen ihrer Strategie für den digitalen Binnenmarkt mit dem Ziel, den ungerechtfertigten Einsatz in der EU zu unterbinden, dabei geht es jedoch vornehmlich um E-Commerce und urheberrechtliche Fragestellungen.« Also beispielsweise, wenn ein Onlinehändler ein Geolock einsetzt, um ein Produkt in Spanien teurer anbieten zu können als in Polen. Das bezieht sich jedoch nur auf physische Waren, etwa Blu-rays, CDs und DVDs: »Download-Anbieter von digitalen Inhalten wie Spielen oder Filmen sind zunächst nicht betroffen.« Außerdem sieht die Gesetzesinitiative ausdrücklich vor, dass Geolocks erlaubt bleiben, wenn nationale Gesetze den Einsatz gebieten – und zu den anerkannten nationalen Gesetzen zählt laut Schwidessen auch das deutsche Jugendschutzrecht. Das heißt: Auch indizierte Spiele dürfen in Deutschland per Geolock gesperrt werden, falls ein Store keine Alterskontrolle durchführt. Und selbst dann wären strafrechtlich relevante Inhalte wie verfassungsfeindliche Symbole immer noch tabu. Zumindest, bis die Spieleindustrie den überfälligen Schritt geht und sich dafür einsetzt, dass Spiele gerichtlich als Kunst anerkannt werden. ★



Sebastian Schwidessen, LL.M. ist Rechtsanwalt im Bereich IT- und Medienrecht bei der internationalen Wirtschaftskanzlei Baker & McKenzie. Er berät nationale und internationale Mandanten aus der Entertainment- und IT-Branche.