



Story



© donquijote.cc

Kampf gegen Windmühlen

„Jugendschutz ist Zensur“ – warum sich die Aktivisten der Seite Stigma-Videospiele.de nicht nur gegen Spielegegner wehren, sondern manchmal auch vermeintliche Verbündete kritisieren

Der deutsche Jugendmedienschutz ist verfassungswidrig – so wird das Fazit einer Doktorarbeit lauten, die momentan am Aachener Institut für Politische Wissenschaft entsteht. Hinter dem Projekt steckt ein Aktivist der Internetseite Stigma-Videospiele.de. Deren Macher kämpfen gegen den schlechten Ruf, der Spielen spätestens seit der Amoktat von Erfurt anhaftet. Es gibt aber auch Kritik an Publishern und Verbänden. Und sogar die Fachpresse, vermeintlich Verbündete, muss einstecken: Weil sie den Jugendschutz als Deckmäntelchen für Zensur zumindest toleriere.

Verantwortlich für Stigma-Videospiele.de ist der Bremer **Matthias Dittmayer**, bekannt unter dem Pseudonym „*Rey Alp*“. Er wollte nach einem Beitrag der ARD-Sendung *Panorama* im Jahr 2007 mit seiner Seite ursprünglich nur ein paar Informationen zur „Killerspiel“-Debatte bieten. Wobei es ihm darum ging, auf die oft fehlerhafte, Vorurteile schürenden Beiträge der Massenmedien hinzuweisen. Im Lauf der Jahre wuchs sein Baby jedoch zum umfangreichen Portal mit Nachrichten, Reports, Interviews, Videobeiträgen und Zitatdatenbank heran. Auch gab es Aktionen wie eine Forumdiskussion mit **Regine Pfeiffer**. Schwester des mutmaßlich bekanntesten Spielekritikers **Christian Pfeiffer**. Und es entstanden diverse Flugblätter, unter anderem in Zusammenarbeit mit dem *Verband für Deutschlands Video- und Computerspieler (VDVC)*. Inzwischen

kann das Projekt „*Stigma*“ täglich rund 3.000 Seitenaufrufe verbuchen. „Unser Ziel ist es, die Medien für falsche Berichte zu sensibilisieren, um die Debatte zu versachlichen“, sagt Dittmayer, der mittlerweile etliche freiwillige Helfer hat. Einer ist der Politikwissenschaftler **Patrick Portz**. Er ist im Internet als „*Vicarocha*“ unterwegs und arbeitet an der eingangs erwähnten Doktorarbeit. Deren radikale Forderung: Indizierungen und Beschlagnahmen müssen abgeschafft, der Gewaltdarstellungsparagraphen 131 aus dem Strafgesetzbuch gestrichen werden. Jeder Erwachsene sollte problemlos kaufen und spielen dürfen, was er will, meint der 28-Jährige aus Alsdorf in Nordrhein-Westfalen. Unzensuriert, ohne Wenn und Aber. Selbst Titel, die aktuell laut *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjM)* als gewaltverherrlichend gelten. Portz versteht den Jugendmedienschutz, auch durch die beteiligte Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, die wirtschaftlichen Druck auf die Hersteller ausübt, als „komplexes Zensursystem“. Damit widerspricht er der gängigen Rechtsmeinung – in seiner Dissertation will der Hardliner aber nachweisen, dass die aktuellen Regelungen die Grundrechte von Erwachsenen unverhältnismäßig einschränken.

Jugendmedienschutz zu hart

Zum einen argumentiert Portz, dass dem Staat bei seiner Aufgabe, die Jugend zu schüt-

zen, ein Beurteilungsspielraum zur Verfügung steht, die sogenannte Einschätzungsprärogative. „Sie hat Grenzen, die Mittel müssen sich nämlich am Niveau einer eventuellen Gefährdung orientieren.“ Weil Medienforscher laut Portz gemeinhin von einem geringen Wirkungsrisiko durch Spiele ausgehen, habe auch der Jugendschutz moderat zu sein. Es gehe deshalb nicht an, dass Volljährige nur in einer rechtlichen Grauzone und mit hohem Aufwand an gewisse Titel kommen. „Das Verbot eines deutschen Radiosenders würde ja auch niemand damit bagatellisieren, dass ähnliche Funkhäuser noch aus dem Ausland zu empfangen sind.“

Für den Rheinländer kommt bereits eine Indizierung einem „faktischen Totalverbot“ gleich, weil eine Maßnahme nicht dann erst verbotsgleich sei, wenn sie Medien restlos vom Markt tilge, erläutert er. „Klar, Top-Produktionen machen trotz Indizierung die Runde. Kleinere Werke können aber schon mal von der deutschen Bildfläche verschwinden.“ In der Praxis seien indizierte Medien markttechnisch tot. Auch, weil Spielmagazine nicht über diese Titel berichten, da ihnen ebenfalls der Index droht.

Händlern droht Strafe

Was den Handel angeht, sei ein offener Verkauf nur in reinen Erwachsenenshops mit öffentlichem Eingang erlaubt – in Pornoge-



schäften zum Beispiel, was sich für Läden wirtschaftlich kaum lohne und die Spieler stigmatisiere. Schwer jugendgefährdende Medieninhalte würden überdies ohne *BPjM*-Urteil automatisch als indiziert gelten, was Gefahren für Händler birgt. „Sie machen sich potenziell strafbar, wenn sie ein nicht *USK*-gekennzeichnetes Spiel wie einen normalen 18er-Titel anbieten.“ Deshalb schaffe der Jugendschutz also auch keine Rechtssicherheit, was gegen eine weitere Maxime der Verfassung verstoße, das Bestimmtheitsgebot.

Jugendschutz dürfe laut einem Urteil des Bundesverwaltungsgerichts ferner nicht so weit gehen, dass Medieninhalte praktisch auch Erwachsenen verwehrt werden. Weil die sogenannte Wesensgehaltsgarantie besage, dass der Schutz eines Rechtsgutes nicht so gestaltet sein darf, dass er ein zweites verdrängt. „In Deutschland arbeitet man aber mit umfassenden Beschränkungen, die unsere Grundrechte gefährlich tangieren. Besonders Beschlagnahmen, die keine spezielle Jugendschutzmaße sind, sondern allgemein den sogenannten öffentlichen Frieden wahren sollen, entsprechen faktisch einem Totalverbot.“

„Spiele-Verbände sind zu handzahn“

Alles das sind Gründe, warum der Politologe fordert: „Die Industrie muss endlich für ihre Rechte und die ihrer Kunden argumentieren, statt den Status quo zu hegen. Es wäre schon viel gewonnen, wenn die Publisher Tacheles reden.“ Überdies würde er sich vom *Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU)* und dem Entwickler-Zusammenschluss *G.A.M.E.* mehr offensives Engagement für die Anerkennung von Spielen als Kunst- und Kulturprodukt sowie eine stärkere Öffentlichkeitsarbeit gegen die Medien- und Politikerhetze wünschen. „Aktuell sind mir die Verbände nicht präsent genug. Sie predigen vor Bekehrten.“

Selbst vom *VDVC* fühlt sich Portz nicht vertreten. „Er leidet an den gleichen Problemen wie die Branchenverbände, ist zu handzahn. Ich glaube beispielsweise nicht, dass er gewillt wäre, die Freiheit eines *Manhunt 2* zu verteidigen.“ Stattdessen lobe der Verband das deutsche Jugendschutzsystem als vorbildlich und tendiere ebenso zur Konservierung des Status quo. Auch sei das Gros der Fachpresse sich seiner Verantwortung nicht bewusst: „Bedenklich ist, wie Journalisten Pressemitteilungen unkritisch nachplappern“, sagt der 28-Jährige

und spielt auf Meldungen im Vorfeld der Veröffentlichung von *Dead Space 2* an. Hier hatten etliche Magazine hervorgehoben, dass der Horror-Titel von *Electronic Arts* im Einzelspielermodus ungeschnitten ist, statt deutlich auf die Zensur im Multiplayer hinzuweisen.

Fachpresse unkritisch

Robert Spangler aus Sulzbach-Rosenberg, er hat die Zitatdatenbank von *Stigma* entwickelt und nennt sich „*The Real Black*“, kritisiert vor allem die Branchenverbände und die Fachpresse. Von den zuerst Genannten wünscht er mehr Gegenwehr, sobald Politiker verbal Amok laufen. Als Bayerns Innenminister **Joachim Herrmann** Spieler mit Kinderschändern gleichstellte, hätte Spangler zum Beispiel eine Rücktrittforderung erwartet. Die Hoffnung, dass sich hier etwas ändert, scheint nicht groß: Es sei ein deutliches Zeichen, dass *BIU* und *G.A.M.E.* den *Deutschen Computerspielpreis* wieder mittragen, statt ihn nach den Ereignissen 2009 zu boykottieren (im vergangenen Jahr hatten Spiele für Erwachsene bekanntlich keine Chance, zu gewinnen). „Entwickler und Publisher sollten deshalb einen von der Politik unabhängigen Preis vergeben, auch wenn dieser nicht dotiert wäre. In der jetzigen Form ist er eine Lachnummer, für die sich Deutschland schämen muss.“ Der Fachpresse wirft Spangler indes vor, sich mit Schnitten in Spielen abgefunden zu haben. „Sie sieht nicht mal mehr die schlechende Selbstzensur, die Schere im Kopf – und arbeitet deshalb fürs System.“

Dass sich *EA* in jüngster Zeit in puncto Jugendschutz mehrfach gewehrt hat, wird von vielen *Stigma*-Vertretern positiv registriert – selbst wenn es wohl eher wirtschaftliche als

idealistische Gründe hatte. „Ich finde super, dass *Electronic Arts* zuletzt mehrfach laut wurde“, konstatiert der Freiburger **Konrad Huber**. „Im Großen und Ganzen passiert aber noch zu wenig.“ Was ihm besonders missfällt, weil es in der Diskussion zum Thema Zensur oft untergeht: „Ich kann indizierte oder beschlagnahmte Spiele aus dem Ausland besorgen, bekomme aber in Deutschland keine Zusatzinhalte. Besonders sauer bin ich auf *Microsoft*, weil die bestimmt ein sicheres, legales System auf die Beine stellen könnten, um Erwachsene beispielsweise mit Downloadcontent für *Gears of War* zu versorgen.“

„Besonders sauer auf Microsoft“

Huber stört außerdem, dass es bei importierten PC-Titeln immer häufiger Probleme gibt. *Call of Duty: Black Ops* oder *Saint's Row 2* lassen sich zum Beispiel in Deutschland ohne Trick nicht via Internet aktivieren. Natürlich sind sich die *Stigma*-Verantwortlichen bewusst, inwiefern Publisher beim deutschen Jugendschutz unter Sachzwängen stehen. Manchen gehe es um die Reputation als familienfreundliches Unternehmen. Außerdem stünden wirtschaftliche Interessen hinter der „Nichtthematisierung und Bagatellisierung der Selbstzensur“ (Portz). Bangemachen gilt dennoch nicht: „Videospiele sind ein wichtiger Teil unseres Lebens, und wir gehen weiter gemeinsam gegen Diffamierung, Zensur und andere Ungerechtigkeiten vor, unter denen das Medium leidet“, betont Konrad Huber und gibt sich kämpferisch – kein Wunder, immerhin ist er der „*Green Ninja*“. ■ (hfr)



Matthias Dittmayer, Stigma-Videospiele.de:
„Plattform für gemeinsame Initiativen“



Patrick Portz, Politikwissenschaftler:
„Indizierungen basieren auf Willkürurteilen“



Konrad Huber, Stigma-Autor:
„Aktionsbündnis Winnenden verbreitet Lügen“



Robert Spangler, Stigma-Programmierer:
„DRM und DLC zerstören den Spielmarkt“