

Hakenkreuze in Computerspielen: Debatte auf Bundesebene angestoßen

Münchener Spieleentwickler fordert für sein neues Spiel Rechtssicherheit bei der Verwendung von verfassungsfeindlichen Symbolen in Computerspielen. Bundestagsabgeordneter Jimmy Schulz (FDP) will Diskussion auf die Tagesordnung setzen.

München, November 2010

Die Verwendung verfassungsfeindlicher Symbole ist in Deutschland verboten – aus verständlichen Gründen. Deshalb kommen Computerspiele mit nationalsozialistischen Symbolen im deutschsprachigen Raum nur in bearbeiteter Form auf den Markt. Eine Ausnahme bietet die sogenannte Sozialadäquanzklausel in §86 Abs. 3 des Strafgesetzbuches. Diese erlaubt nämlich die Verwendung dieser Symbole, wenn es der Förderung von Kunst und Wissenschaft oder der politischen Aufklärung im Sinne der Verfassung dient. Dokumentar- oder Lehrfilme berufen sich seit Jahrzehnten auf diesen Paragraphen. Somit sind Hakenkreuze in jeder Weltkriegs-Dokumentation im Fernsehen zu sehen. Ob diese Rechtslage auch für Computerspiele gilt, ist hingegen fraglich und somit sind die Hersteller in Deutschland gezwungen, derartige Symbole weg zu retuschieren.

Der Spieleentwickler Reality Twist hat das Thema nun auf Bundesebene angestoßen. Die Münchner arbeiten an einem pädagogischen Adventurespiel, welches Deutschland unmittelbar nach der Kapitulation der Nationalsozialisten thematisiert. „In unserem Lernspiel möchten wir natürlich das Zeitgeschehen authentisch dokumentieren. Dabei stellte sich die Frage, wie wir wichtige zeithistorische Ereignisse, wie zum Beispiel die Demontage von Hakenkreuzen, thematisieren sollen, ohne eine Straftat zu begehen“, erklärt Producer Sebastian Grünwald den Schritt. Das Lernspiel wird vom FilmFernsehFonds Bayern und der Bayerischen Staatskanzlei gefördert und verfolgt konkrete, pädagogische Absichten.

„Neben der Vermittlung sozialer und interkultureller Kompetenzen ist die Auseinandersetzung mit historischen Ereignissen ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Wir legen großen Wert auf eine wahrheitsgetreue Abbildung der Nachkriegszeit. Die Spieler sollen schließlich begreifen, warum Deutschland zu dem geworden ist, was es heute ist“, erläutert Grünwald weiter. „Wir haben uns irgendwann gefragt: Es kann doch nicht sein, dass TV-Dokumentationen das seit Ewigkeiten problemlos thematisieren dürfen und wir dazu gezwungen sind, die nationalsozialistische Symbolik totzuschweigen.“

Mit der Problematik wandte sich Reality Twist an den Bundestagsabgeordneten Jimmy Schulz (FDP). Schulz ist Mitglied der Enquête-Kommission „Internet und digitale Gesellschaft“ und sitzt im Untersuchungsausschuss für Neue Medien. Außerdem ist er stellvertretendes Mitglied im Ausschuss für Kultur und Medien. Die Frage: Wurde das Thema bereits in den Ausschüssen behandelt, und ist der Bundestag der Ansicht, dass auch für Computerspiele eine ähnliche Rechtssicherheit bei der Verwendung von verfassungsfeindlichen Symbolen bestehen sollte wie für andere Medien? „Deutsche Publisher reagieren immer noch panisch, wenn selbst nur Ansätze eines Nazisymbols in einem Spiel sichtbar sind. Nicht selten müssen deswegen ganze Tranchen vom Markt zurück gerufen werden. Wir wollen erreichen, dass das Thema auf Bundesebene diskutiert und endlich auch eine politische Aussage dazu gemacht wird“, so Grünwald weiter.



Jimmy Schulz fand die Frage so interessant, dass er sich darauf erst juristische Fachmeinungen eingeholt hat. Das Ergebnis: Beide Ausnahmen vom Tatbestand, nämlich die Aufklärung im Sinne der Verfassung sowie die Förderung von Kunst und Wissenschaft, sollten auch auf das Computerspiel von Reality Twist zutreffen.

„Da (...) ein Spiel urheberrechtlich als filmähnliches Werk gewertet wird (§2 Abs. 1 Nr. 6 UrhG) sollte man von einer Gleichbehandlung ausgehen können“, führt Jimmy Schulz die Argumentation weiter. Sollte es tatsächlich zu einer gerichtlichen Beurteilung des Projekts kommen, würde es am Ende auf den „Grad der Förderung“ und den „Kerncharakter des Spiels als Mittel des Lernens und der Aufklärung“ ankommen. Reality Twist ist zuversichtlich, hier überzeugende Aspekte auf den Tisch legen zu können. Auch ein Konzept für den pädagogischen Gehalt des Spiels liegt bereits vor.

„Das Thema ist in dieser Form noch nicht in den parlamentarischen Gremien behandelt worden. Ich werde mich aber mit meinen Kollegen beraten, um es an passender Stelle auf die Tagesordnung zu bringen“, schließt Jimmy Schulz seine Antwort an den Entwickler ab.

„Wir begrüßen die aufgeschlossene und vorurteilsfreie Art und Weise, wie Herr Schulz sich unserer Anfrage angenommen hat. Wir hoffen, dass das Thema nun tatsächlich auf Bundesebene diskutiert wird“, erklärt Sebastian Grünwald von Reality Twist. „Wenn das Ergebnis Publishern und Entwicklern endlich die Rechtssicherheit bietet, die Sozialadäquanzklausel auch bei Spielen anzuwenden, haben wir unser Ziel erreicht. Dass der Präzedenzfall dann gerade auch noch auf ein vom Land Bayern gefördertes Spiel zurückgeht, würde uns für den Games-Standort am meisten freuen.“

Die ganze Antwort von Jimmy Schulz kann auf der Seite von abgeordnetenwatch.de nachgelesen werden. Weitere Details zum betreffenden Computerspiel wird Reality Twist in Kürze bekannt geben.

Über die Reality Twist GmbH

Reality Twist entwickelt erstklassige Computerspiele für alle hochwertigen Plattformen wie Xbox 360, PlayStation 3, iOS und PC, und das für alle Genres und alle Alterszielgruppen – vom hippen Sportspiel bis zum spannenden Adventure. Dabei stehen für die Münchner immer das immersive Spielerlebnis, hoher Spielspaß und fesselnde Spielwelten im Mittelpunkt. Reality Twist bietet als Full-Service-Anbieter das komplette Entwicklungsspektrum von Pre- und Postproduction, Konzeption, Design, Producing, Projektmanagement bis hin zu Marketing an. Hochwertigkeit, Innovation und Nachhaltigkeit sind die Primärziele bei der Entwicklung. Reality Twist legt deswegen großen Wert auf ein exzellent ausgebildetes Team aus Programmieren, Autoren, Game Designern und Grafikern sowie die plattformübergreifende Entwicklung seiner Produkte. Neben einem großen Know-How über bekannte Game-Engines wie Unity3D oder Trinigy Vision baut Reality Twist auch fortlaufend eigene Basistechnologie auf. Dadurch garantiert das Unternehmen seinen Kunden nicht nur einen technologischen Vorsprung sondern auch eine hocheffiziente und planbare Produktentwicklung. Außer Eigenproduktionen übernimmt Reality Twist auch Work-For-Hire-Projekte für andere Spieleentwickler und Publisher. Für die Industrie entwickelt das Unternehmen professionelle, interaktive Simulatoren für Vergnügungsparks. Gefördert wird Reality Twist durch das GameConnection Level Up Programm, Microsofts BizSpark Initiative und dem FFF Bayern.

Mehr Informationen unter www.reality-twist.com.

Pressekontakt:

Reality Twist GmbH

Sebastian Grünwald

Berg-am-Laim-Str. 64

81673 München

Tel.: +49-89-380 129-500

Fax: +49-89-380 129-509

Twitter: <http://twitter.com/realitytwist>

E-Mail: sg@reality-twist.com