

Dürfen die das?!

Eine studentische Ausstellung zu
Verhältnissen von Medien und Recht

02.-04.10.2014

Philipps-Universität Marburg
Hörsaalgebäude Biegenstr. 10

Ebene 1 | Foyer & Raum +1/0050

Impressum

Die Ausstellung „Dürfen die das!?“ ist entstanden im Rahmen eines Projektseminars zum Thema Medien|Recht, das im Vorfeld der GfM-Jahrestagung im Sommersemester 2014 unter der Leitung von Julia Eckel in den B.A.-Studiengängen *Medienwissenschaft und Kunst, Musik und Medien* am Institut für Medienwissenschaft der Philipps-Universität Marburg angeboten wurde. Ein Teil der Ausstellung wurde zudem in Kooperation mit dem Game Studies Kolloquium am Institut für Medienwissenschaft realisiert.

Gestaltung der Ausstellung

Karola Athmer | Julian Becker | Anna-Lena Filter | Jan Heintze | Daniela Klippenstein | Jan Philipp Kluck | Johanna Leitherer | Cicera Macioneide Lemmer | Linn Mertgen | Ann-Christin Müller | Katharina Müller | Kevin Pauliks | Lena Christine Riekhoff | Martin Roloff | Petra Schmidt | Kristina Seifert | Annika Mareike Simon | Wilhelm Spannagel

Ausstellungskoordination & Katalog

Julia Eckel

Inhalt

Impressum	03
Dürfen die das!? – Zum Geleit	04
Bereich 1: Medialität und Prozessberichterstattung	06
KAROLA ATHMER Recht der Medien – Macht der Medien	06
LENA RIEKHOFF Be/Richten	08
CICERA MACIONEIDE LEMMER Zutritt erlaubt – Zutritt verboten	10
Bereich 2: GAME OVER!? Zur Indizierung und Zensur von Videospielen	13
(in Kooperation mit dem Game Studies Kolloquium der Philipps-Universität Marburg)	
ANNIKA SIMON Fallbeispiel: <i>DEATH RACE</i>	14
MARTIN ROLOFF Fallbeispiel: <i>WOLFENSTEIN</i>	16
KEVIN PAULIKS Fallbeispiel: <i>SOUTH PARK</i>	19
DANIELA KLIPPENSTEIN Indizierung & das Jugendmedienschutzgesetz	22
Bereich 3: Medialität und Urheberrecht	13
JULIAN BECKER Kопierte Eigenschöpfung	24
PETRA SCHMIDT Polyptychon: Munch–Schmidt–GfM.	27
LINN MERTGEN Fotografieren als „Monkey‘(s) Business“?	30
JAN HEINTZE / JAN PHILIPP KLUCK / KATHARINA MÜLLER / WILHELM SPANNAGEL Recht auf Sampling!?	32
Bereich 4: Medien als Werkzeug von Rechtsverletzungen	35
ANNA-LENA FILTER / JOHANNA LEITHERER / ANN-CHRISTIN MÜLLER / KRISTINA SEIFERT ‚Reale‘ vs. ‚virtuelle‘ Bananenwürfel!?	35

Die Ausstellung wurde realisiert mit freundlicher Unterstützung des Marburger Universitätsbundes



Eine Ausstellung im Rahmen der GfM-Jahrestagung 2014
02.–04. Oktober 2014 am Institut für Medienwissenschaft der Philipps-Universität Marburg | www.gfm2014.de

Dürfen die das!?

Zum Geleit

Dürfen die das!? – diese Frage verweist stellvertretend auf die zentralen Faktoren eines jeden Rechtsstreits. Es ist die Frage nach einer Handlung/Tat („das“), die erlaubt ist oder nicht, und es ist die Frage nach den Rechtssubjekten („die“), die diese Handlung ausführen. Es ist eine Frage nach den rechtlichen Bedingungen (nach dem „Dürfen“ oder auch nicht Dürfen) und es ist eine Frage, die zwar das rhetorische Ausrufezeichen („!“) des empörten Klägers, aber ebenso die Unsicherheit („?“) über eine unklare oder noch ungeklärte Rechtslage beinhaltet. Gerade im Hinblick auf Verhältnisse von Medien und Recht ist die Frage „Dürfen die das!?“ anregend ambivalent, denn inwieweit Medien in diesem Falle „das“ sind, was es zu verhandeln gilt, oder „die“ sind, die agieren, ist variabel.

Im Rahmen eines Seminars, das im Sommersemester 2014 am Institut für Medienwissenschaft der Philipps-Universität Marburg stattfand, waren es vor allem diese beiden Fragen, die in Bezug auf den Zusammenhang von Medien und Recht immer wieder aufkamen: Was dürfen Medien bzw. welche rechtlichen Bedingungen legen fest, was Medien erlaubt ist und was nicht? Und: Was dürfen Medien*nutzerinnen bzw. welche rechtlichen Bestimmungen gibt es in Bezug auf die Verwendung von Medien?

Aus medienwissenschaftlicher Perspektive schlossen sich daran jedoch weiterführende Fragen an, galt es doch zu beobachten, wie das Recht Medien in den genannten Kontexten (wenn überhaupt definiert. Was heißt es also, wenn ein Medium etwas nicht darf bzw. worauf bezieht sich das Dürfen dann? Auf ‚das Medium‘ selbst oder auf die Produzent*innen bzw. Distribuent*innen? Und wie lassen sich mediale Inhalte überhaupt rechtlich erfassen bzw. wie lassen sich Medien als Gegenstand von Rechtslagen beschreibbar machen?

Die Studierenden hatten daraufhin Zeit sich nach eigenem Interesse Gegenstände und Themen zu suchen, an denen sich für sie Fragen nach den Verhältnissen von Medien und Recht besonders anschaulich darstellen und vor allem problematisieren ließen. Herausgekommen sind am Ende sieben Exponate, die es im Rahmen dieser Ausstellung zu sehen/hören/bedienen gibt und dieser Katalog, der die Ausstellungsobjekte teils kommentiert und teils in einen erweiterten Kontext einbettet. Dabei gibt es vier Bereiche, in die sich die Ausstellungsstücke einordnen lassen:

Karola Athmer, Lena Riekhoff und Cicera Macioneide Lemmer haben sich mit Fragen der medialen Berichterstattung über juristische Verfahren beschäftigt bzw. mit der Frage wie und in welchem Rahmen das, was innerhalb des Gerichtssaals passiert, über mediale Wege dargestellt und publik gemacht wird, werden darf und werden kann. Auf der Grundlage der Berichterstattung zum NSU-Prozess (**Karola Athmer**), zum Prozess um Wettermoderator Jörg Kachelmann (**Lena Riekhoff**) und den Verhandlungen in den Fällen O.J. Simpson, Oskar Pistorius und Uli Hoeneß (**Cicera Macioneide Lemmer**) wurden drei kurze Filme zusammengestellt, die die Perspektiven auf unterschiedliche Aspekte lenken: Zum einen ist es die Frage nach der Kollision der Pressefreiheit mit den Persönlichkeitsrechten der Prozessteilnehmer*innen, zum anderen die Frage nach den grundsätzlichen Möglichkeiten rechtliche Verfahren medial aufzuzeichnen oder aufzubereiten, und zuletzt wird beleuchtet, inwieweit Medien zum Teil eines Verfahrens werden – sei es durch Anwesenheit im Gerichtssaal oder durch meinungsbildende Berichterstattung.

Die Frage, was Medien dürfen, steht auch im Mittelpunkt einer zweiten Gruppe von Exponaten, die sich mit der Indizierung von Computerspielen beschäftigt. Daniela Klippenstein, Kevin Pauliks, Martin Roloff und Annika Simon haben für die Ausstellung einen kurzen Film zusammengestellt, der einen Überblick über verschiedene Bildschirmspiele gibt, die in den letzten Jahren und Jahrzehnten von Indizierungen betroffen waren oder zumindest kontrovers diskutiert wurden. Im Katalog werden zudem drei der Fallbeispiele gesondert beleuchtet, weil sich an ihnen Aspekte der rechtlichen Behandlung von Games besonders anschaulich diskutieren lassen. Es handelt sich um *DEATH RACE* (**Annika Simon**), die *WOLFENSTEIN*-Reihe (**Martin Roloff**) sowie *SOUTH PARK* (**Kevin Pauliks**). Vorrangig steht dabei die Frage im Raum, warum Videospiele bestimmte (auch rechtlich als solche verankerte) „künstlerische Freiheiten“ abgesprochen werden – z.B. wenn es um die Darstellung verfassungswidriger Symbole geht. Zudem gibt es einen kurzen Einblick in die Grundlagen des aktuellen Jugendschutzgesetzes (**Daniela Klippenstein**).

Ein nächster Block von Exponaten beschäftigt sich stärker mit dem Bereich der Mediennutzung und ihren rechtlichen Bedingungen. Anhand verschiedener Medien wird dabei vor allem das Urheberrecht auf seine Handhabbarkeit und Präzision hin befragt.

So stellen Julian Becker und Petra Schmidt das Problem der Nutzung und Übertragbarkeit künstlerischer Werke in den Fokus ihrer Exponate. **Julian Becker** hat zu diesem Zweck ein Street Art Kunstwerk von Banksy zum Anlass genommen, um sich anhand einer Art „kopierten Eigenschöpfung“ die Frage zu stellen, inwieweit ein solches Vorgehen für einen Künstler rechtlich überhaupt machbar bzw. erlaubt ist. **Petra Schmidt** zitiert dem gegenüber ein berühmtes Gemälde von Edvard Munch und ruft die Ausstellungsbesucher*innen zur Mitarbeit an einer gemeinsamen Bearbeitung auf. Im Fokus steht hier die Frage, inwieweit Unterschiede in der medialen Bearbeitung bestehen (digitale Retusche vs. tatsächliches Bemalen; Beschmieren vs. Verzieren etc.). Ein weiteres Bildmedium – die Fotografie – bildet den Gegenstand von **Linn Mertgens** Exponat und Text. Sie interessiert vor allem, welche rechtlichen Bedingungen für die Nutzung und Verbreitung von Fotografien bestehen und inwieweit diese in Zeiten digitaler Medien und schnellerer Verbreitungswege über das Internet erneut zu diskutieren sind. **Jan-Philipp Kluck, Katharina Müller, Wilhelm Spannagel** und **Jan Heintze** schließlich beschäftigen sich nicht mit dem Visuellen, sondern dem Auditiven. Sie haben sich mit der Praxis des Samplings in der Musik auseinandergesetzt und eine interaktive Präsentation verschiedener Fallbeispiele zusammengestellt. Auch hier wird die Frage aufgeworfen, ob und inwieweit das Recht auf kreative Schöpfung mit dem Urheberrecht kollidiert und wie dies überhaupt rechtliche Verankerung findet. In diesem Kontext dürfen die Ausstellungsbesucher*innen erneut selbst aktiv werden und sich anhand eines selbstgebauten Sampling-Werks die Frage stellen, ab wann Urheberrechtsverletzungen überhaupt hörbar sind.

In einem vierten Bereich geht es schließlich um Medien als Werkzeuge unrechtmäßigen Verhaltens – nämlich im Kontext rassistischer Beleidigungen und des Cybermobbings. **Anna-Lena Filter, Johanna Leitherer, Ann-Christin Müller** und **Kristina Seifert** stellen sich hier die Frage, welchen Unterschied mediale Beschaffen-

heiten in Bezug auf Beleidigungen machen und inwieweit diese innerhalb rechtlicher Kontexte Berücksichtigung finden. Angefangen bei den Bananenwürfen auf schwarze Spieler in Fußballstadien wird diskutiert, inwieweit Parallelen und Unterschiede bestehen zwischen dem, was rechtlich als Real- oder Verbalinjurie verhandelt wird.

Wir freuen uns über zahlreiche, interessierte Besucherinnen und Besucher und danken an dieser Stelle noch einmal ganz herzlich dem Marburger Universitätsbund für die finanzielle Unterstützung, ohne die die Ausstellung nicht hätte realisiert werden können.

Recht der Medien – Macht der Medien.

Die Berichterstattung zum NSU-Prozess zwischen Informationspflicht und Persönlichkeitsschutz

Schon vor dem eigentlichen Beginn erhielt der NSU-Prozess ungewöhnlich große mediale Aufmerksamkeit. Die Vergabe der Presseplätze sorgte auch außerhalb von Deutschland für Aufsehen und löste Debatten über das grundsätzliche Verfahren der Platzvergabe aus (vgl. [spiegel.de 2013](#)). Neben der inhaltlichen Klärung und Aufarbeitung der Geschehnisse, ist wohl auch das die Funktion eines solchen „Jahrhundertprozesses“ (vgl. [Nollau 2013](#), [Topcu 2013](#), [Litschko/Speit 2014](#)): das Ansprechen grundsätzlicher Probleme in einer breiten Öffentlichkeit. Daher sollen in meinem Video und im nachfolgenden Text verschiedene Probleme des Verhältnisses von Medien und Recht in Bezug auf die Rechtsvermittlung in Medien beleuchtet werden – und zwar anhand von Beispielen aus dem Kontext der medialen Verarbeitung des NSU-Prozesses. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf der Frage, was Medien übertragen dürfen und was sie zum Schutz der betroffenen Personen nicht übertragen dürfen, und anschließend daran stellt sich die Frage, inwieweit diese Regelungen greifen, wo sie vielleicht Lücken haben und auf welche Weise dennoch genaue Informationen über die Prozessteilnehmer*innen verbreitet werden.

*„Die Verhandlung vor dem erkennenden Gericht einschließlich der Verkündigung der Urteile und Beschlüsse ist öffentlich. Ton- und Fernseh-Rundfunkaufnahmen sowie Ton- und Filmaufnahmen zum Zwecke der öffentlichen Vorführung oder Veröffentlichung ihres Inhaltes sind nicht zulässig.“
(§ 169 GVG)*

Der Paragraph 169 des Gerichtsverfassungsgesetzes bildet den Kern der Regelungen bezüglich der medialen Übertragung von Rechtsprozessen. Dabei stellt sich schnell die Frage, zu welchem Zweck dieses Gesetz verabschiedet wurde. Ist es der Schutz der Zeugen und Zeuginnen, der Angeklagten und Opfer und ihrer Aussagen?

Vor Beginn der jeweiligen Verhandlung an sind Kameras im Gerichtssaal zugelassen. Angeklagte, die den Saal betreten, werden von mehreren Seiten gefilmt. Der Umgang der betroffenen Personen damit ist unterschiedlich. Einige scheint es nicht zu stören, sie betreten den Saal und setzen sich auf ihre Plätze. Andere vermummen sich jedoch regelrecht, verstecken sich hinter Akten

oder drehen sich mit dem Rücken zu den Kameras. Wieso greift das genannte Recht nur während der Verhandlung selbst? Ginge es dabei nur um das Vermeiden der Aufzeichnung der Aussagen an sich, so könnte stattdessen das Fotografieren während der Gerichtsverhandlung zugelassen sein. Bei der aktuellen Umsetzung wird jedenfalls nur bedingt Rücksicht genommen auf den Identitätsschutz der Betroffenen.

Geht man davon aus, dass sich das Aufnahmeverbot während der Verhandlung hauptsächlich auf den Schutz der Aussagen der vor Gericht stehenden Personen bezieht, fallen auch hier unterschiedliche Dinge auf. Laut Cornelia Vismann habe der Mensch im täglichen Leben ein Recht an seinem Wort, im Gerichtsprozess sei er aber „nur noch Urheber seiner Tat, nicht des gesamten Prozessgeschehens“ (Vismann 2012, 413). Dieser Urheber sei im Prozess der Richter. Der Angeklagte oder Zeuge habe also kein Recht mehr am eigenen Wort. Das Wort kann folglich frei verbreitet werden und steht unter keinerlei Schutz. Man kann sich die Frage stellen, ob diese mögliche Verbreitung das Verhalten der Prozessteilnehmer*innen beeinflusst. Über Beate Zschäpe ist immer wieder zu hören, dass sie keinerlei Aussage tätige (vgl. z.B. [Förster 2013](#)). Ist dieses Schweigen lediglich der „Taktik“ ihrer Anwälte geschuldet oder hängt es auch damit zusammen, dass das, was sie sagen würde, in einer großen Öffentlichkeit frei verbreitet werden könnte? Behindert die Angst der Gerichtsteilnehmer*innen vor der Verbreitung ihrer Aussagen möglicherweise die Aufklärung des Falls? Andererseits ist der Tübinger Staatsrechtsprofessor Günter Döring, der die Kommentierung zu Artikel 2 des Grundgesetzes¹ bearbeitet hat, der Meinung: „Jeder Bericht über das Gesprochene ist relativiert (und ‚vermenschlicht‘) durch mitgedachte Zweifel an der Berichterstattung“ (Döring zit. n. [Vismann 2012](#), 414). Demnach bekommt also nur die Paraphrase des Gesagten eine solch große Öffentlichkeit, die immer mit einer gewissen Interpretation durch den Berichtenden verbunden ist; die konkrete Aussage des Verfahrensteilnehmers oder der Verfahrensteilnehmerin erschie-

1 | Art. 2 Abs. 2 GG besagt: „Jeder hat das Recht auf Leben und körperliche Unversehrtheit. Die Freiheit der Person ist unverletzlich. In diese Rechte darf nur auf Grund eines Gesetzes eingegriffen werden.“

ne demnach geschützt. Anders sieht es jedoch in einem besonderen Fall aus: Die Süddeutsche Zeitung produzierte in Zusammenarbeit mit der Filmakademie Baden-Württemberg, der Akademie für Darstellende Kunst Baden-Württemberg und der UFA Fiction aus Prozessmitschriften einen Film (DER NSU-PROZESS: DAS PROTOKOLL ALS FILM; D 2014, Soleen Yusef). Die Schauspieler*innen agieren nicht szenisch, tragen aber wortwörtlich die Aussagen der Prozesssteilnehmer*innen vor. Aussagen – beispielsweise von Familienmitgliedern der Opfer, die oft intime Momente schildern – werden der Öffentlichkeit im Wortlaut zugänglich gemacht.

Neben dem „Gefühl des Preisgegebenseins“ (Vismann 2012, 412), das Richter*innen in einem Grundrechtskommentar zur Frage der Zulässigkeit von Tonbandaufnahmen bemängelten, kann eine solche Methode der inhaltlichen Vermittlung des Prozessgeschehens die Berichterstattung möglicherweise objektivieren, indem sie sie bewusst geschaukelert subjektiviert. Nicht der persönliche Eindruck der Journalist*innen, mögliche Spekulationen oder gar Fehleinschätzungen gelangen hier an die Öffentlichkeit, sondern die wörtlichen Aussagen selbst, sodass jede*r Rezipient*in die Möglichkeit hat, eigene Schlüsse aus den Aussagen zu ziehen. Aber auch hier gibt es zwei Probleme. Der oder die durchschnittliche Bürger*in hat sich bisher möglicherweise eher wenig mit konkreten Abläufen und Gepflogenheiten eines Gerichtsprozesses beschäftigt; Missverständnisse aufgrund von Unkenntnis sind daher nicht ausgeschlossen. Ein*e Journalist*in kann an dieser Stelle durch Erklärungen vermitteln und die konkreten Aussagen in den Prozesskontext einordnen und überhaupt erst verständlich machen. Zweitens besteht der Film der Süddeutschen Zeitung zwar ausschließlich aus originalen Aussagen des Prozesses, ist aber natürlich nicht vollständig, sodass auch hier durch das Auslassen enorm vieler Aussagen und Geschehnisse eine ähnliche Wertung und Interpretation wie bei der Paraphrasierung der Aussagen durch Journalist*innen stattfindet.

Die mediale Berichterstattung über Gerichtsprozesse ist eine Art Metaebene, da hier über die Aussagen einzelner Personen gesprochen wird. Das gesamte Gerichtsverfahren ist im Grunde eine Aneinanderreihung von sprachlichen Handlungen (vgl. Austin 2002 [1975], 29ff.); Medien paraphrasieren, interpretieren, verbreiten und veröffentlichen diese Handlungen durch die Berichterstattung. Durch das Zusammenfügen verschiedener Berichterstattungen und das Sprechen verschiedener Journalist*innen über die Geschehnisse im NSU-Prozess, wie es in meinem Video der Fall ist, wird der Bericht über das Gesprochene erneut abstrahiert. Die Metaebene der Berichterstattung konstituiert normalerweise in sich einen Sinn und Zusammenhang, der zwar nicht zwingend dem des Prozessgeschehens entspricht, aber dennoch einen Kontext schafft, der zumindest versucht, die Inhalte des Prozesses der Leser- oder Zuschauerschaft nahe zu bringen. In meinem Video sind die einzelnen Teile, die von unterschiedlichen Journalist*innen erstellt sind, aus ihrem Kontext gerissen, dafür auf bestimmte Art und Weise, allerdings nicht im ursprünglichen Sinn, rekontextualisiert. Die Abstraktion der Berichterstattung an sich wird ge-

wissermaßen erneut abstrahiert. Als Tatsachenberichte erstellte Nachrichten konstituieren hier einen neuen Sinn. Dafür werden – ohne Rücksicht auf den Schutz ihrer Persönlichkeit – die Prozesssteilnehmer*innen bildlich gezeigt oder ihre Aussagen wörtlich wiedergegeben.

QUELLEN:

- Austin, John L. (2002 [1975]): *Zur Theorie der Sprechakte: How to do things with Words*. Stuttgart: Reclam.
- Förster, Andreas (2013): Warum schweigt Beate Zschäpe? Web. URL: [https://www.freitag.de/autoren/der-freitag/warum-schweigt-beate-zschaepe]; gepostet: 25/04/2013 ; letzter Zugriff: 08/09/2014.
- Nollau, Tom (2013): *Die quälende Wahrheit über den NSU-Prozess*. Web. URL: [http://www.focus.de/politik/deutschland/nazi-terror/tid-31234/langsam-und-feindselig-die-quaelende-wahrheit-ueber-den-nsu-prozess_aid_991231.html]; gepostet: 15/05/2013 ; letzter Zugriff: 08/09/2014.
- spiegel.de (2013): *Streit um Sitze: Ex-Verfassungsrichter kritisiert Platzvergabe im NSU-Prozess*. Web. URL: [http://www.spiegel.de/politik/deutschland/ex-verfassungsrichter-kritisiert-platzvergabe-im-nsu-prozess-a-891715.html]; gepostet: 29/03/2013 ; letzter Zugriff: 08/09/2014.
- Litschko, Konrad/Speit, Andreas (2014): Wegdrehen und schweigen. Zwischenbilanz zum NSU-Prozess. Web. URL: [http://www.taz.de/!1135913/]; gepostet: 01/04/2014 ; letzter Zugriff: 08/09/2014.
- Topcu, Özlem (2013): Deutsches Verfahren. In: *Die Zeit* 15/2013. Online zu finden unter URL: [http://www.zeit.de/2013/15/nsu-prozess-beate-zschaepe], letzter Zugriff: 08/09/2014.
- Vismann, Cornelia (2012): *Das Recht und seine Mittel: Ausgewählte Schriften*. Frankfurt a. M.: Fischer.

GESETZESTEXTE

- Gerichtsverfassungsgesetz (GVG) in der Fassung der Bekanntmachung vom 09.05.1975 (BGBl. I S. 1077) zuletzt geändert durch Gesetz vom 23.04.2014 (BGBl. I S. 410) m.W.v. 01.09.2014.
- Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland (GG): Gesetz vom 23.05.1949 (BGBl. I S. 1) zuletzt geändert durch Gesetz vom 11.07.2012 (BGBl. I S. 1478) m.W.v. 17.07.2012.

MEDIOGRAFIE

- DER NSU-PROZESS: DAS PROTOKOLL ALS FILM (D 2014, Soleen Yusef; Kooperation von Süddeutsche Magazin, Filmakademie Baden-Württemberg, Akademie für Darstellende Kunst Baden-Württemberg und UFA Fiction). Online unter URL: [https://www.youtube.com/watch?v=49EpcfZApU]; letzter Zugriff: 29/08/2014.

Be/Richten

Zur medialen Berichterstattung im Fall Kachelmann

Am 19. Mai 2010 wurde Jörg Kachelmann vom Landgericht Mannheim wegen Vergewaltigung an seiner damaligen Freundin angeklagt, am 31. Mai 2011 erfolgte der Freispruch aus Mangel an Beweisen. Während des Prozesses wurden Kachelmann und seine ehemalige Partnerin von einer enormen Medienaufmerksamkeit überrollt (siehe Abb. 1). Auf welche Art und Weise die Medien hierbei vorgingen und wie sie ihre Berichterstattung gestalteten, soll im Folgenden näher dargestellt werden.

Jörg Kachelmann erlangte als Wettermoderator und Werbeträger breite Bekanntheit. Aus diesem Grund war es für die Medien auch besonders interessant über den Fall zu berichten, da Prominente vor Gericht ob ihres Status als „Person des öffentlichen Lebens“ automatisch mehr öffentliche Resonanz erzeugen. Hinzu kam der Tatverdacht der Vergewaltigung, welcher dem Ganzen eine zusätzlich brisante Seite verlieh und das Medienecho noch verstärkte. Dies konnte man bereits zuvor an bekannten Prozessen wie beispielsweise dem Fall um Moderator Andreas Türck erkennen, der 2004 ebenfalls wegen Vergewaltigung angeklagt wurde (vgl. z.B. Friedrichsen 2005).

Und dennoch war die Medienpräsenz im Falle des Meteorologen in ihrer Intensität ein Einzelfall. So gab es Medienvertreter*innen, die Kachelmann noch vor Prozessende für schuldig hielten. Herausstechend war hierbei besonders Alice Schwarzer, welche für die Bild-Zeitung über die Gerichtsverhandlung berichtete und vor allem Partei für die Klägerin ergriff (vgl. z.B. Schwarzer 2010a, 2010b). Aber auch umgekehrt kam es zu Wertungen, bei denen die Aussagen der Klägerin abgelehnt wurden, wie beispielsweise auf der Webseite *falschbeschuldigung.org*, auf der das Privat- und Berufsleben der ehemaligen Geliebten Kachelmanns genauestens analysiert wurde, um dort bereits Tendenzen für einen manipulierenden Charakter festzustellen (vgl. auch Neeser 2011). In einigen Foren gab es sogar Beleidigungen und Drohungen in so heftigem Ausmaße, dass die Klägerin zeitweise unter Polizeischutz gestellt werden musste (vgl. Schwarzer 2010a). Die professionellen Medienvertreter*innen versuchten dabei, zwar direkte Wertungen zu vermeiden, aber es wurden beispielsweise Umfragen durchgeführt, bei denen Befragte die Schuld Kachelmanns einschätzen sollten. Als Beispiel lässt sich hierbei die Zeitschrift Stern nennen,

welche auf ihrer Internetseite als Schlagzeile titelte „Fast jeder Zweite glaubt Kachelmann“ (stern.de 2010).

Neben diesen Einschätzungen wurden außerdem Details aus der Beziehung des Paares sowie aus Kachelmanns Privatleben generell veröffentlicht, die extrem intim und nicht unbedingt prozessrelevant waren. Hier entstand der typische Konflikt zwischen der Informationspflicht der Medien im Kontrast zu den Persönlichkeitsrechten der Betroffenen. Zwar ist die Pressefreiheit im Grundgesetz im Artikel 5 Absatz 1 verankert; gleichzeitig aber verweisen Artikel 1 und 2 des Grundgesetzes bezüglich der Menschenwürde auf das Persönlichkeitsrecht aller Bürger*innen, welches unter anderem besagt, dass die Intim- und Privatsphäre nicht verletzt werden darf. Diese beiden Gesetze gleichzeitig zu berücksichtigen ist oft schwierig und sorgt bei medialen Darstellungen wie dem Kachelmann-Prozess zu einem Vorgehen am Rande der Legalität.

Interessant in Bezug auf den Kachelmann-Prozess ist aber nicht nur diese Schwierigkeit der Abwägung zwischen Persönlichkeitsrecht und Recht auf Berichterstattung. Medienwissenschaftlich relevant ist auch die Art und Weise wie die verhandelten Sachverhalte aufbereitet werden. Die Haltung der Medienkonsument*innen in Bezug auf den Fall Kachelmann kann man dabei durchaus mit der Rezeptionsweise einer fiktionalen Serie vergleichen, da sich das Fernsehen auch bei nicht-fiktionalen Sendungen bestimmter narrativer Mittel bedient (vgl. Allrath et. al. 2005; zit. n. Weber/Junklewitz 2008, 14). Wie Knut Hickethier es in diesem Kontext zusammenfasst: „Serie ist, was als Serie verstanden wird“ (Hickethier 1991, 9).

Eine Serie erzeugt beim Zuschauer dadurch Spannung, dass immer wieder eine Unterbrechung stattfindet und die Auflösung verschoben wird. Diesem Vergleich entsprechend wirkt jeder Tag einer Gerichtsverhandlung wie eine Folge einer Serie, bei der zwar neue Tatsachen hinzukommen, das abschließende Urteil aber immer noch aussteht. Natürlich wird diese Spannung nicht vom Gericht selbst erzeugt, da dieses nicht die Erwartung potentieller Zuschauer*innen schüren will, sondern selbstverständlich einer juristischen Logik folgt. Die mediale Berichterstattung hingegen dramatisiert das Ende eines Prozesstages in einer ähnli-



Abb. 1

chen Art, wie es bei Serien ein Cliffhanger schafft. Innerhalb der „Super-Leerstelle“ (Jurga 1998, 476), die die Pause zwischen den Verhandlungstagen erzeugt, werden den Rezipient*innen – ähnlich wie nach einem Staffelfinale – weitere Informationen und möglichst skandalöse Schlagzeilen zur Verfügung gestellt, um die Erwartung während der zwangsläufigen Pause aufrecht zu erhalten. Des Weiteren werden die Rezipient*innen dazu animiert, auch selbst ihre Meinung zu äußern und aktiv am Mediengeschehen zu partizipieren. Wie schon erwähnt gab es in diesem Zusammenhang Umfragen von einigen Zeitschriften. Darüber hinaus wurde natürlich auch in weniger offiziellen Rahmen über den Prozess debattiert, wofür Foren und Social Media Plattformen eine adäquate Möglichkeit sind. Hier fanden Diskussionen statt, die zum Teil auf äußerst beleidigende Art und Weise ausarteten (vgl. Winterbauer 2010); sowohl Kachelmann als auch die Klägerin wurden persönlich diffamiert. Durch diese Art und Weise werden die eigentlich passiven Zuschauer*innen zu aktiv Partizipierenden am Geschehen, „indem sie den ausstehenden Handlungsverlauf antizipieren und die durch die Segmentierung auftretenden Informationslücken eigenständig auffüllen“ (Iser 1984, 297; zit. n. Jurga 1998, 474). Es ist dementsprechend ein besonderes Rezeptionsverhalten erforderlich (vgl. Jurga 1998, 476).

Auch Alice Schwarzers Auftreten passt sich in diese dramaturgische Inszenierung des Prozesses gut ein. Sie besetzte die Rolle der Gegenspielerin prominent und mit einer ausgesprochenen Dramatik. Dadurch, dass sie immer wieder regelmäßig für die Bildzeitung berichtete, konnten sich die Leser*innen auf ein periodisches Vorkommen einer Gegenposition verlassen.

Diese Inszenierung sorgte allerdings im Nachhinein für große Kritik, die durch die Medien selbst ausgedrückt wurde. Dies geschah beispielsweise in der NDR-Dokumentation *Der Kachelmann-Prozess* vom 07.09.2010. Das unprofessionelle Vorgehen, welches teilweise auch den Prozess behinderte, wurde nach Verhandlungsende aufs Schärfste verurteilt. Auch Kachelmann selbst schloss sich dem an und verklagte Bunte, Focus und Bild auf Schmerzensgeld (vgl. spiegel.de 2014).

QUELLEN

- falschbeschuldigung.org (o.J.); hier vor allem der Artikel: *Claudia Simone Dinkel*. Web. URL: [http://falschbeschuldigung.org/Claudia_Simone_Dinkel]; letzter Zugriff 27/08/2014.
- Friedrichsen, Gisela (2015): *Türck-Freispruch. Der völlig unnötige Prozess*. Web. URL [<http://www.spiegel.de/panorama/justiz/tuerck-freispruch-der-voellig-unnoetige-prozess-a-373764.html>]; gepostet 08/09/2005; letzter Zugriff 27/08/2014.
- Hickethier, Knut (1991): *Die Fernsehserie und das Serielle des Fernsehens*. Lüneburg: Lüneburger Beiträge zur Kulturwissenschaft/Universität Lüneburg.
- Jurga, Martin (1998): *Der Cliffhanger. Formen, Funktionen und Verwendungsweisen eines seriellen Inszenierungsbausteins*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Neeser, Rita Eva (2011): *Jörg Kachelmann und das Chaos. Teil Fünfzig*. Web. URL: [<http://ritaevaneeser.wordpress.com/2011/05/16/jorg-kachelmann-und-das-chaos-teil-funfzig/>]; letzter Zugriff: 14/08/14.
- Schwarzer, Alice (2010a): *Warum ich für BILD vom Kachelmann-Prozess berichte*. Web. URL: [<http://www.aliceschwarzer.de/artikel/der-fall-kachelmann-es-geht-um-mehr-als-um-zwei-menschen-265230>]; gepostet 06/09/2010; letzter Zugriff 27/08/2014.
- Schwarzer, Alice (2010b): *Der Fall Kachelmann: Es geht um mehr als um zwei Menschen*. Web. URL: [<http://www.aliceschwarzer.de/artikel/der-fall-kachelmann-es-geht-um-mehr-als-um-zwei-menschen-265230>]; gepostet 01/10/2010; letzter Zugriff 27/08/2014.
- spiegel.de (2014): *Klage gegen „Bild“, „Bunte“ und „Focus“: Kachelmann fordert Millionen-Schmerzensgeld*. Web. URL: [<http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/kachelmann-verklagt-bild-bunte-und-focus-auf-schmerzensgeld-a-977494.html>]; gepostet 25/06/2014; letzter Zugriff: 14/08/2014.
- stern.de (2010): *stern-Umfrage: Fast jeder Zweite glaubt Kachelmann*. Web. URL: [<http://www.stern.de/panorama/stern-umfrage-fast-jeder-zweite-glaubt-kachelmann-1587603.html>]; gepostet 28/10/2010; letzter Zugriff: 14/08/2014.
- Weber, Tanja/Junklewitz, Christian (2008): Das Gesetz der Serie. Ansätze zur Definition und Analyse. In: *Medienwissenschaft. Rezensionen. Reviews*. 2008 Nr. 1, 13-27.
- Winterbauer, Stefan (2010): *Fall Kachelmann: Hetzjagd bei Facebook*. Web. URL: [<http://meedia.de/2010/08/19/fall-kachelmann-hetzjagd-bei-facebook>]; gepostet: 19/08/2010; letzter Zugriff: 10/09/2014.

GESETZESTEXTE

- Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland (GG): Gesetz vom 23.05.1949 (BGBl. I S. 1) zuletzt geändert durch Gesetz vom 11.07.2012 (BGBl. I S. 1478) m.W.v. 17.07.2012.

MEDIOGRAFIE

- Der Kachelmann-Prozess* (NDR, 07/09/2010). (Online zu finden in drei Teilen unter folgenden URLs: [<https://www.youtube.com/watch?v=-1O0FBvk2AQ>]; [https://www.youtube.com/watch?v=Bzn_celcx-E]; [<https://www.youtube.com/watch?v=HpT7Lo88s9I>]); jeweils gepostet 08/09/2010; letzter Zugriff: 27/08/2014.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

- Abb. 1: Journalisten am letzten Prozesstag vor dem Landgericht Mannheim. URL: [<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/8/81/Kachelmann-Urteil1.jpg/1280px-Kachelmann-Urteil1.jpg>]; letzter Zugriff: 13/07/2014.

Zutritt erlaubt – Zutritt verboten

Pressefreiheiten vs. Persönlichkeitsrechte im internationalen Vergleich

In Deutschland sorgt das Thema Persönlichkeitsrechte und Berichterstattung aus dem Gerichtssaal hin und wieder für hitzige Diskussionen. Beispielsweise stellt Britz 1999 fest: „Die durch den mehrjährigen liberalen Umgang des Bundesverfassungsgerichts mit den technischen Medien als auch die Entscheidungen anlässlich des sogenannten Honecker-Verfahrens und des ‚Politbüro-Prozesses‘ wiederbelebte rechtspolitische Diskussion um die Zulässigkeit der audiovisuellen Berichterstattung aus dem Gerichtssaal berührt verschiedene, in der Sache jedoch komplexe Problematiken“ (Britz 1999, 53). Auch 2001 wurde erneut über das Medienverbot diskutiert, als das Bundesverfassungsgericht entschied, dass das Verbot von Fernsehaufnahmen in Gerichtssälen weiterhin nicht gegen die Informations- und Pressefreiheit verstoße (vgl. BVerfG, 1 BvR 2623/95 vom 24.1.2001). Die Problematik dieses Sachverhalts zeigt sich umso deutlicher, sobald es um die Bildrechte von sogenannten ‚Personen des öffentlichen Lebens‘ geht. Die gesetzliche Lage in dieser Frage ist in Deutschland hinsichtlich des Persönlichkeitsrechts nicht ganz klar definiert – im Gegensatz zum Verbot von Live-Übertragungen von Prozessen aus dem Gerichtssaal. Aus dieser Rechtslage heraus stellen sich unter anderem folgende Fragen: Welches Recht haben prominente Persönlichkeiten, die Verbrechen begehen, am eigenen Bild im Kontext eines Verfahrens? Ab wann verliert ein Mensch das Recht am eigenen Bild?

Weltweit ist die Gesetzeslage in diesen Punkten sehr unterschiedlich. Um dies zu veranschaulichen, folgt ein grober Überblick über die rechtlichen Regelungen in Südafrika, den USA und Deutschland. Als Fallbeispiele werden drei Prozesse aus den erwähnten Ländern vorgestellt.

Fallbeispiel 1: Oscar Leonard Carl Pistorius – Zur Live-Übertragung eines Prozesses in Südafrika (2013-2014)

In Südafrika wurde am 14. März 2014 erstmals ein Prozess live aus dem Gerichtssaal ins Fernsehen übertragen. Folgender Fall wurde verhandelt: Oscar Leonard Carl Pistorius, ein südafrikanischer Sportler und Paralympics Weltrekordhalter in der Disziplin Sprint (seine mediale Bekanntheit ist auf seine sportliche Leistung zurück zu führen) hat am 14. Februar 2013 seine Freundin Reeva

Steenkamp in seiner Wohnung erschossen.

Mehrere südafrikanische Fernseh- und Radiosender wollten die Verhandlung dieses Mordfalls aus dem Gerichtssaal live übertragen (vgl. Dieterich, 2014). Der Gerichtspräsident der südafrikanischen Provinz Gauteng, Dunstan Mlambo, vergab die Live-Übertragungsrechte schließlich an den Bezahlsender MultiChoice, der zum Imperium des südafrikanischen Medienkonzerns Naspers gehört. Der Sender richtete daraufhin für die TV-Übertragung einen eigenen Kanal ein, den sogenannten „Oscar-Pistorius-Prozess-Kanal“. Das Ereignis wird seitdem von dem Satellitenanbieter DStv über Satellit in Afrika sowie über das Internet weltweit übertragen (vgl. ebd.). George Mazarakis, Projektleiter des „Oscar-Pistorius-Prozess-Kanals“, begründet die Notwendigkeit der Live-Übertragung wie folgt:

„Wir dürfen doch nur deshalb live aus dem Gericht senden, weil es so ein spektakuläres Verfahren ist. Sonst ist das Rechtssystem ziemlich verschlossen. Ich glaube aber, dass es viele, viele normale Prozesse gibt, die gezeigt werden sollten, um sicher zu stellen, dass unsere Gerichte effektiv arbeiten und um die Öffentlichkeit besser über die Justiz aufzuklären.“ (Mazarakis zit. n. Schlüter 2014)

In einem Interview mit Mazarakis, welches in der online-Ausgabe der „Frankfurter Rundschau“ vom 13. März erschien, erläutert dieser wie es dazu kam, dass sein Arbeitgeber, der Privatsender MultiChoice, die Übertragungsrechte sichern konnte und wie die Verhandlungen diesbezüglich mit dem dafür zuständigen Richter abliefen (vgl. Dieterich 2014). Beispielhaft hierfür ist die anhand des Übertragungs-Konzepts dargelegte Orientierung an der Bevölkerung: aus George Mazarakis Übertragungskonzept geht hervor, dass „[a]uf diese Weise die Bevölkerung über die Funktionsweise der Gerichtsbarkeit aufgeklärt und so manches Vorurteil über das angeblich kollabierende Rechtssystem des Südafrikanischen Staats aus dem Weg geräumt werden [könne]“ (ebd.). Ein weiteres Argument für die Rechtfertigung von Live-Übertragungen sei zudem „dass eine größere Zahl von Menschen, die nicht an dem Prozess teilnehmen können, diesen verfolgen können, egal wo sie sind“ (ebd.). Darüber hinaus wird das Recht der Öffentlichkeit auf umfassende Information herangezogen und als relevanter Faktor in der Entscheidungsfindung der Richter erwähnt (vgl. ebd.).

Pistorius Anwälte haben sich mit dem Hinweis auf Verletzung der Persönlichkeitsrechte des Angeklagten gegen die Entscheidung gewehrt. Der Richter sah das Persönlichkeitsrecht des Angeklagten allerdings als weniger relevant an als das Recht der Zuschauer*innen auf möglichst umfangreiche Berichterstattung. Im Ausmaß seiner Bedeutung wird der Prozess von Mazarakis daher auch mit dem Prozess um O. J. Simpson in den USA verglichen: „Das hier ist größer als OJ Simpson“, so Mazarakis Einschätzung (ebd.)

Fallbeispiel 2: Orenthal James ‚O. J.‘ Simpson – Ein TV-Prozess in den USA (1994)

“The U.S. Supreme Court held in 1981 that states may adopt rules permitting cameras and recording equipment in their courts. Since then, all 50 states have done so, but the rules vary widely. In some states visual and audio coverage is permitted in all types of court proceedings that are public, and in others such coverage is permitted only in appellate courts [...]”

– so fasst das Reporters Committee for Freedom of the Press (rcfp.org, o.J.) die rechtlichen Rahmenbedingungen für die audiovisuelle Prozess-Berichterstattung in den USA zusammen. Aufgrund der Gesetze im Bundesstaat Kalifornien konnte daher 1994 der Prozess gegen den ehemaligen US-amerikanischen American-Football-Spieler und Schauspieler O. J. Simpson, welcher wegen des Doppelmordes an seiner Ex-Frau Nicole Brown Simpson und deren Freund Ronald Goldman angeklagt wurde, live im Fernsehen übertragen werden. Das Verfahren wurde dabei zu einem medialen Großereignis:

„CNN erreichte mit den Sendungen aus dem Gericht Quoten, die nur noch beim Tod von Lady Diana und bei Bill Clintons Aussage im Lewinsky-Verfahren ähnlich hoch waren. US-Medien war das Verfahren gegen den Sportler 1995 wichtiger als der Krieg in Bosnien, die Unruhen in Haiti und der Bombenanschlag in Oklahoma. In ihren ‚News Shows‘ verwandten ABC, CBS und NBC auf den Prozess 1 592 Minuten. Zum Vergleich: Haiti 612, Oklahoma 418, Bosnien 318 Min. Court TV wurde mit Simpson berühmt. Der Sender, der 43 Mio. US-Haushalte erreicht, macht nur Gerichts-TV. Seine besten Quoten erzielt er mit Verfahren, in denen auf Todesstrafe plädiert wird.“ (Gutsch/Hollersen, 2001)

Als Gründe für die Zulassung von Kameras im Gerichtssaal wurden und werden dabei stets die gleichen Argumente bemüht: es geht darum Aufklärungsarbeit über das Rechtssystem zu leisten – so beschreibt es z.B. Lloyd Cutler, Rechtsberater des damaligen US-amerikanischen Präsidenten Bill Clinton, in einem Spiegel-Interview von 1994 (vgl. Mauz/Sorge/von Ilsemann 1994). In Bezug auf den Simpson-Prozess kommt er dabei zu dem Schluss: „Fernsehen im Gerichtssaal ist eine gute Sache. Wenn es richtig gehandhabt wird, zeigt es den Bürgern, wie Recht gefunden und gesprochen wird“ (ebd.). Doch auch der Unterhaltungsfaktor sol-

cher TV-Prozesse wird reflektiert; danach gefragt inwieweit „das Justizsystem nicht bereits ein Teil der Unterhaltungsindustrie geworden sei“ antwortet Cutler:

„In gewisser Weise schon. Der Fall Simpson ist sicher auch unterhaltender Nervenkitzel. Zugleich aber bringt er der Öffentlichkeit sehr viel über unser Verfahrensrecht bei. Er demonstriert den Unterschied zu Kinofilmen oder Fernsehserien, wo eine Gerichtsverhandlung in der Regel 10 bis 15 Minuten dauert. In der Simpson-Wirklichkeit gibt es nur einige wenige spannende Höhepunkte und viele endlose Anhörungen.“ (ebd.)

So lange die Übertragung von Gerichtsprozessen im Fernsehen in den USA ohne größere Diskussionen akzeptiert wird, ist der Umgang mit Gerichtsprozessen in Deutschland im Vergleich als eher konservativ zu sehen.

Fallbeispiel 3: Ulrich ‚Uli‘ Hoeneß – Berichterstattung zu einem Prozess in Deutschland

Ulrich Hoeneß wurde im Jahr 2014 wegen Steuerhinterziehung in sieben Fällen angeklagt und verurteilt. Das deutsche Recht sieht vor, dass Gerichtsverhandlungen zwar grundsätzlich öffentlich sind, „Ton- und Fernseh-Rundfunkaufnahmen sowie Ton- und Filmaufnahmen zum Zwecke der öffentlichen Vorführung oder Veröffentlichung ihres Inhaltes“ (§ 169 GVG) sind jedoch „nicht zulässig“ (ebd.). Für die journalistische Berichterstattung gilt die gesetzliche Regelung im GVG, welche Fernsehaufnahmen vor und nach der Sitzung sowie in den Pausen erlaubt (vgl. Viemeyer 2002). Die mediale Berichterstattung im Falle Hoeneß setzte sich daher auch was die Bilder angeht im Wesentlichen aus wortlosen Einstellungen zusammen, die zeigten, wie Hoeneß das Gerichtsgebäude oder auch den Gerichtssaal betritt oder verlässt oder wie er mit seinen Anwälten auf den Beginn der Verhandlung wartet. Im Jahre 1995 versuchte der Fernsehsender N-TV gerichtlich gegen das Aufzeichnungs- und Übertragungsverbot deutscher Prozesse vorzugehen. Der Sender argumentierte damals, dass das Verbot von Live-Übertragungen aus dem Gerichtssaal und damit „die Anwendung von § 169 Satz 2 GVG [...] zu einer unverhältnismäßigen Einschränkung der Rundfunkfreiheit [führe]“ (BVerfG, 1 BvR 2623/95 vom 24.1.2001, Absatz-Nr. 35) und erhob deswegen Anklage beim Bundesgerichtshof. Konkret ging es damals um die Berichterstattung zum Politbüro-Prozess um Egon Krenz. Die Argumente von N-TV fasst das finale Urteil des Bundesverfassungsgerichts folgendermaßen zusammen:

„Das vorliegende Strafverfahren sei für die Öffentlichkeit von hohem Interesse und ohne weiteres als zeitgeschichtliches Ereignis einzustufen. Dem Persönlichkeitsrecht der Angeklagten sei demgegenüber im Ausgangsverfahren kein besonderes Gewicht beizumessen. Die Angeklagten seien teils als absolute, teils als relative Personen der Zeitgeschichte anzusehen und hätten infolgedessen Aufnahmen ihrer Person hinzunehmen. Entsprechendes gelte für die am

Verfahren beteiligten Richter, Staats- und Rechtsanwälte; sie seien bereits auf Grund ihrer Verfahrensbeteiligung relative Personen der Zeitgeschichte. Bei Richtern und Staatsanwälten komme hinzu, dass diese allgemein kein schutzwürdiges Interesse daran hätten, bei der Erfüllung öffentlicher Aufgaben unbeobachtet zu bleiben und nicht fotografiert oder gefilmt zu werden. Das Persönlichkeitsrecht von Zeugen, Angehörigen oder sonstigen Dritten sei nicht betroffen, da sich der Berichterstattungswunsch der Beschwerdeführerin auf solche Verfahrensabschnitte beschränke, in denen ausschließlich Personen der Zeitgeschichte auftreten. Ebenso wenig könne dem Interesse an einem störungsfreien Ablauf der Verhandlung entscheidendes Gewicht beigemessen werden.“ (ebd., Absatz-Nr. 36)

Ein weiteres Argument für die Berichterstattung nannte 2010 darüber hinaus Andreas Voßkuhle, Präsident des Bundesverfassungsgerichts, der sich als Befürworter des Fernsehgerichts äußerte: „Wenn man nicht will, dass Filme über US-Geschworenenprozesse und Nachmittags-Gerichtsshow das Bild der Bevölkerung über die deutsche Justiz prägen, dann muss man Bilder aus dem Gerichtsalltag zulassen“ (Rath/Kröter/Schmidt 2010) – so Voßkuhle. „Der Macht der Bilder aus fiktiven Prozessen könne die Justiz nur mit Bildern aus echten deutschen Gerichtsprozessen entgegenzutreten“ (ebd.).

Im Jahr 2000 lehnte Karlsruhe die Klage von N-TV jedoch mit fünf zu drei Richterstimmen ab. Die Richter begründeten die Entscheidung damit, dass „Prozesse [...] in der, aber nicht für die Öffentlichkeit statt[finden]“ (BVerfG, 1 BvR 2623/95 vom 24.1.2001, Absatz-Nr. 71). Weitere Gründe und Argumente die das Bundesverfassungsgericht anführte, um die Entscheidung gegen die Fernsehberichterstattung aus dem Gerichtssaal zu erläutern, verdeutlicht folgendes Zitat:

„Es ist jedoch keineswegs gesichert, dass eine Fernsehberichterstattung zu einer möglichst wirklichkeitsgetreuen Abbildung von Gerichtsverhandlungen führen würde. Medien dürfen Sendungen nach ihren eigenen Interessen und nach den Gesetzmäßigkeiten ihrer Branche gestalten. Insbesondere der wirtschaftliche Wettbewerbsdruck und das publizistische Bemühen um die immer schwerer zu gewinnende Aufmerksamkeit der Zuschauer führen häufig zu wirklichkeitsverzerrenden Darstellungsweisen, etwa zu der Bevorzugung des Sensationellen, und zu dem Bemühen, dem Berichtsgegenstand nur das Besondere, etwa Skandalöses, zu entnehmen [...]. Die Normalität ist für Medien meist kein attraktiver Berichts Anlass. Mit den gängigen Medienpraktiken sind daher Risiken der Selektivität bis hin zur Verfälschung verbunden.“ (ebd., Absatz-Nr. 78)

Zusammengefasst lässt sich also festhalten, dass die Befürworter der Prozess Live-Übertragungen international meist damit argumentieren, dass die Live-Übertragung gut für das politische und rechtliche System sei. Die Gegner argumentieren hingegen, dass

eine solche Massenveranstaltung zum einen gegen das Persönlichkeitsrecht der Angeklagten verstoße und zum anderen, dass die Entscheidungsträger*innen durch die Medien und die daraus resultierende öffentliche Meinung beeinflusst werden könnten. Der frühere Bundesrichter Werner Sarstedt sagte dazu: „Natürlich stehen Richter unter dem Druck der öffentlichen Meinung. Und natürlich hat die öffentliche Meinung auf sie Einfluß“ (Boehme-Neßler 2010) – auch wenn das gemäß der Unbeeinflussbarkeit des Rechts natürlich nicht der Fall sein dürfte.

QUELLEN

- Boehme-Neßler, Volker (2010): *Die Öffentlichkeit als Richter? Wie die Medien die Gerichte beeinflussen- und was man dagegen tun kann*. Web. URL: [<http://www.lto.de/recht/hintergruende/h/die-oeffentlichkeit-als-richter-wie-die-medien-die-gerichte-beeinflussen-und-was-man-dagegen-tun-kann/>]; gepostet: 09/07/2010; letzter Zugriff: 29/08/2014.
- BVerfG, 1 BvR 2623/95 vom 24.1.2001. Online unter: [http://www.bverfg.de/entscheidungen/rs20010124_1bvr262395.html]; letzter Zugriff: 29/08/2014.
- Rath, Christian/Kröter, Thomas/ Schmidt, Stefanie (2010): Deutschland soll Fernsehübertragungen von Gerichtsprozessen erlauben. In: *Mitteldeutsche Zeitung* vom 26.11.2010.
- Dieterich, Johannes (2014): *24 Stunden Oscar Pistorius*. Web. URL: [<http://www.fr-online.de/medien/oscar-pistorius-prozess-kanal-24-stunden-oscarpistorius,1473342,26520056.html>]; gepostet 11/03/2014; letzter Zugriff: 29/08/2014.
- Britz, Guido (1999): *Fernsehaufnahmen im Gerichtssaal: Ein rechtsvergleichender Beitrag zum Öffentlichkeitsgrundsatz im Strafverfahren*. Baden-Baden: Nomos.
- Gutsch, Jochen-Martin/Hollersen, Wiebke (2001): *Eine öffentliche Scheidung*. Web. URL: [<http://www.berliner-zeitung.de/archiv/scheidungsverfahren-im-tv---die-uebertragung-des-becker-prozesses-aus-den-usa-interessiert-viele-deutsche-zuschauer--legal-ist-sie-nicht--ende-januar-urteilt-das-bundesverfassungsgericht-ueber-das-film-verbot-im-gericht--eine-oeffentliche-scheidung,10810590,9866574.html>]; gepostet: 06/01/2001; letzter Zugriff: 29/08/2014.
- Mauz, Gerhard/Sorge, Helmut/von Ilsemann, Siegesmund (1994): „Die Auf-führung eines spannenden Dramas“. Clintons Rechtsberater Lloyd Cutler über den Simpson-Prozeß. In: *Der Spiegel* 1994/39, 166-172.
- rcfp.org (Reporters Committee for Freedom of the Press) (o.J.): *Cameras in courtrooms*. Web. URL: [<http://www.rcfp.org/browse-media-law-resources/digital-journalists-legal-guide/cameras-courtrooms>]; letzter Zugriff: 29/08/2014.
- Schlüter Jan-Philippe (2014): *Rund um die Uhr Oscar* (Verschriftlichung eines Audio Beitrags im Rahmen der Sendung „Medien weltweit“ des SWR2). Web. URL: [<http://www.swr.de/swr2/kultur-info/kulturthema/suedafrika-pistorius-tv-medien/-/id=10016988/nid=10016988/did=13796366/wk0wfy/index.html>]; gepostet 17/07/2014; letzter Zugriff: 29/08/2014.
- Vietmeyer, Katja (2002): *Vor- und Nachteile von Fernsehöffentlichkeit. Eine Untersuchung der Diskussion um Fernsehkameras im Gerichtssaal vor dem Hintergrund der amerikanischen Erfahrungen*. Dissertation. Göttingen: Georg-August Universität.

GESETZESTEXTE

Gerichtsverfassungsgesetz (GVG) in der Fassung der Bekanntmachung vom 09.05.1975 (BGBl. I S. 1077) zuletzt geändert durch Gesetz vom 23.04.2014 (BGBl. I S. 410) m.W.v. 01.09.2014.

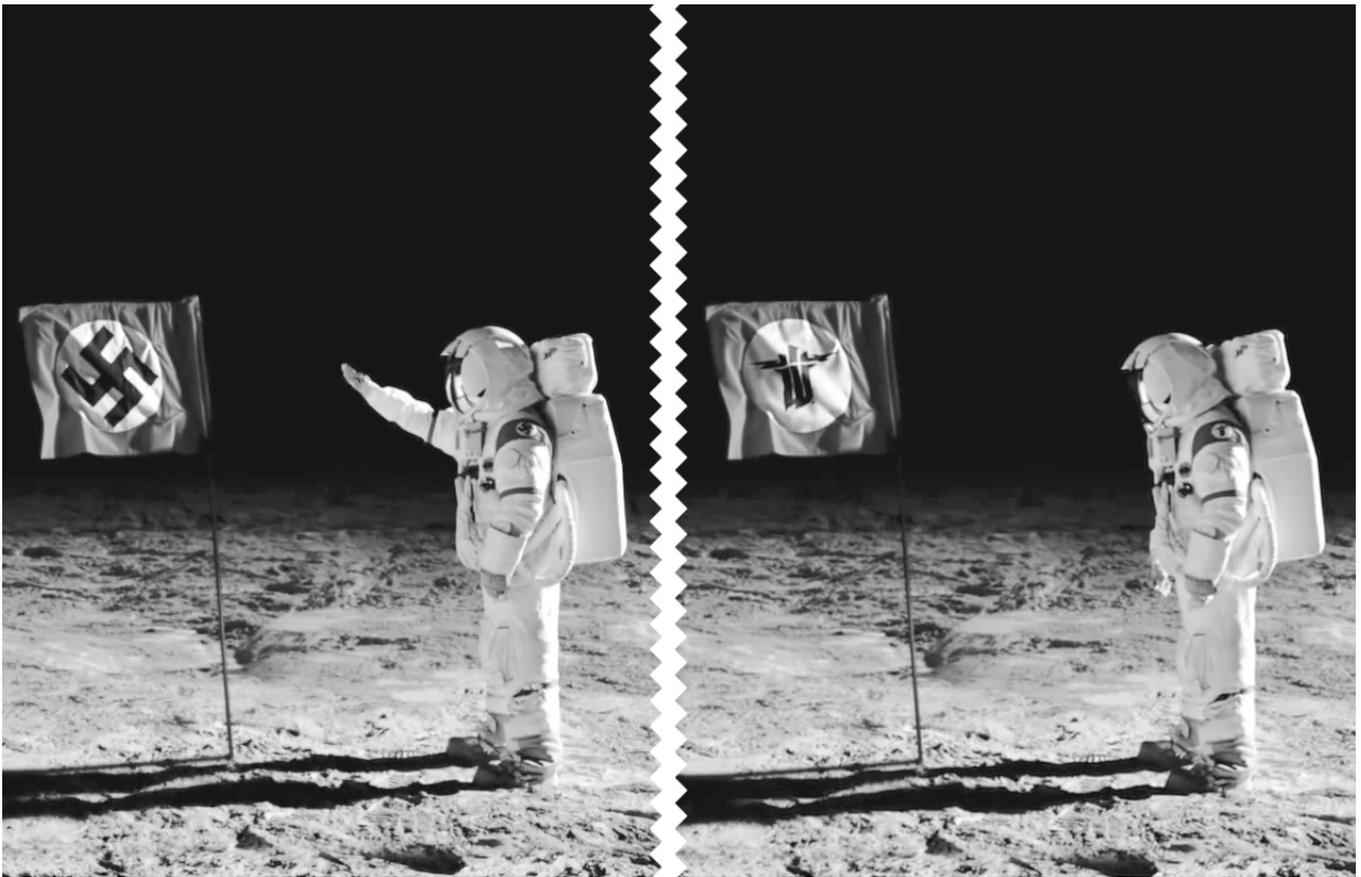


Abb. 1: Gegenüberstellung zweier Screenshots aus dem E3-Trailer von *WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER* – einmal aus der Original Version (Abb. links; © Bethesda Softworks) und einmal aus der deutschen Version (Abb. rechts; © Bethesda Softworks).

GAME OVER!?

Zur Indizierung und Zensur von Videospiele

Ebenso wie das Medium Film sorgen auch Video- und Computerspiele immer wieder für Diskussionen rechtlicher Art. Insbesondere treten dabei Bildschirmspiele in den Fokus, die vermeintlich jugendgefährdende Inhalte verbreiten, einen propagandistischen oder volksverhetzenden Gestus erkennen lassen oder zu Straftaten motivieren. Des Weiteren kommen zu diesen über den Text der Videospiele erzeugten Rechtsverstößen häufig schlicht Urheberrechtsverletzungen oder Lizenzstreitigkeiten hinzu.

Die Frage nach dem Zusammenhang von Bildschirmspielen und Recht stellen sich im Rahmen der Ausstellung nicht nur Studierende des Seminars zum Thema Medien|Recht, sondern (teilweise in Personalunion) auch die Mitglieder des Game Studies Kolloquiums am Institut für Medienwissenschaft der Universität Marburg (siehe auch: www.pixeldiskurs.de). In einem kurzen Film sowie über Plakate werden verschiedene repräsentative Fälle dargestellt, bei denen es in Bezug auf Spiele zu rechtlichen Kontroversen kam. Im interaktiven Teil der Ausstellung haben Besucher*innen außerdem die Möglichkeit, selbst am Bildschirm tätig zu werden.

Die folgenden vier Texte beleuchten ergänzend einige der Fallbeispiele aus der Ausstellung etwas ausführlicher und liefern zusätzlich eine kurze Zusammenfassung der aktuellen Regelungen zum Jugendschutz in Deutschland.

Fallbeispiel: DEATH RACE

Punkte sammeln mit Verkehrsopfern

„Sick, sick, sick!“ – das war der Kommentar des National Safety Council zum Arcade-Rennspiel *DEATH RACE* (zit. n. The Dot Eaters). 1976 erschienen, löste dieser neu entwickelte Spielautomat einen Medienskandal aus. Nicht nur Zeitungsartikel wurden darüber veröffentlicht, sogar ins Fernsehen schaffte es das Spiel. Im CBS Nachrichtenprogramm *60 Minutes* war es Auslöser für eine Debatte, die die psychologischen Auswirkungen solcher Gewaltspiele diskutierte. In den Medien heftig angeprangert, gilt es als eines der am stärksten kontrovers verhandelten Spiele überhaupt. *DEATH RACE* war aber als gewaltverherrlichendes Spiel nicht allein auf dem Markt. Warum hat nun genau dieses Rennspiel die Gesellschaft so in Rage versetzt?

Als Nachfolger des Spiels *DESTRUCTION DERBY* (1975), wurde *DEATH RACE* als weiteres Chase and Crash Game vom Spielehersteller Exidy entwickelt. Angelehnt ist das Ganze an den Film *DEATH RACE 2000* (1976). In diesem wird eine dystopische Zukunftswelt dargestellt, in der ein jährliches Todesrennen stattfindet. Wer die meisten Passant*innen umfährt, gewinnt. Auch wenn die Konzeptübernahme des Films nicht autorisiert war, so ist die Ähnlichkeit in Titel und Narration klar zu erkennen (vgl. Kocurek 2012).

Das Spielprinzip von *DEATH RACE* ist simpel: Mit Hilfe von Lenkrad, Schaltknüppel und Gaspedal wird ein Auto über den Bildschirm gesteuert. Mit diesem muss man nun möglichst viele ‚Gremlins‘ – kleine Strichmännchen, die eher an Menschen als an Monster erinnern – überfahren. Und dafür gibt es Punkte. Je mehr man überfährt, desto besser die Wertung: Von ‚Bone Cracker‘ (4-10 Punkte) bis ‚Expert Driver‘ (über 21 Punkte) ist alles dabei (vgl. The Gameroom Blog). Doch je mehr man umfährt, desto schwerer wird das Spiel. Ist ein Gremlin gestorben, stößt er einen Schrei aus und es taucht ein Grabstein in Form eines Kreuzes auf, der den Unfallort markiert und im weiteren Spielverlauf als Hindernis dient, das umfahren werden muss.

Ein erster Grund, warum genau dieses Spiel so viel Aufregung in der Öffentlichkeit auslöste war die bildlich dargestellte Gewalt gegen Menschen. Auch wenn Exidy noch so sehr darauf beharrte, dass die Strichmännchen Gremlins seien, so wurde es durch die

Verbindung mit dem gleichnamigen Film unausweichlich, diese als Fußgänger zu betrachten (zumal der Arbeitstitel des Spiels ‚Pedestrians‘ gelautet haben soll) (vgl. Kocurek 2012).

Andere Spiele wie beispielsweise *OUTLAW* (1976) oder *TANK 8* (1976), die in den 70ern auf dem Markt vertreten waren, stellten zwar ebenfalls gewalttätige Handlungen dar, abstrahierten diese jedoch, indem der Spieler oder die Spielerin Gegenstände oder Fahrzeuge abschießen musste. Atari sagt dazu in einem Interview: „We were really unhappy with that game [*DEATH RACE*]. We [Atari] had an internal rule that we wouldn’t allow violence against people. You could blow up a tank or you could blow up a flying saucer, but you couldn’t blow up people“ (zit. nach Kocurek 2012).

Weiterhin schließt die Kontroverse an den generellen Rahmen des Spiels an. Es handelt sich hier nämlich nicht um einen militärischen oder polizeilichen Kontext, in welchem Gewalt dazu verwendet wird, eine friedliche Ordnung wiederherzustellen. *DEATH RACE* lässt sich in keinen historisch oder kulturell anerkannten narrativen Rahmen einordnen (vgl. ebd.) und befindet sich außerhalb aller sozialen Ordnungen. Zudem besitzt es keinen realistischen Hintergrund, der die Ausübung von Gewalt legitimieren würde: „The reality presented is too unregimented, too suggestive of violent chaos. The objection, then, may not be the violence per se, but the lawlessness of that violence, and the suggestion it carries of violence outside the accepted social order“ (ebd.).

Welche Auswirkungen hat nun aber solch eine Diskussion in den Medien auf ein Spiel wie *DEATH RACE*? Was nicht intendiert war, aber trotzdem passierte, war Folgendes: Durch die enorme mediale Aufmerksamkeit stiegen die Verkaufszahlen des Spiels stark an. Exidy, vorher nur ein kleiner unbekannter Entwickler, erhielt plötzlich nationale Aufmerksamkeit. *DEATH RACE* verkaufte bei weitem mehr als eigentlich geplant und die Presse, auch wenn es negative war, machte das Spiel überhaupt erst bekannt und damit zu einem Hit. Andererseits führten die harsche Kritik in den Medien und die öffentliche Diskussion über das Spiel zu einem Eingriff des Rechtssystems. Das Spiel wurde wieder vom Markt genommen. Dies zeigt, wie stark der Einfluss der Medien (als Verhandelte und Verhandelnde gleichermaßen) auf das Rechtssystem sein kann.



Abbi. 1: Screenshot aus *DEATH RACE* (1976)

Nach dem Skandal um *DEATH RACE* befasste man sich auch generell mehr mit dem Thema Gewalt in Videospielen. Die rechtliche Debatte um ein Verbot solcher Titel wurde ins Rollen gebracht. Vor allem Jugendrezeption und -gefährdung standen im Mittelpunkt der Diskussion (vgl. ebd.). Ebenfalls entsteht ein neues Genre von Rennspielen, die darauf ausgelegt sind, Unfälle zu produzieren und einen zerstörerischen Fahrstil zu unterstützen. In diese Kategorie lassen sich Titel wie *CARMAGEDDON* (1997), aber auch die Serie *GRAND THEFT AUTO* (erstmalig 1997) einordnen. *CARMAGEDDON* ist hier wohl das Spiel, das am stärksten an *DEATH RACE* erinnert. Die Spielerin oder der Spieler sammelt Punkte und gewinnt das Rennen, indem sie oder er Gegner*innen und Passant*innen eliminiert, denen auf der Strecke begegnet wird. Dieser Titel bekam ein Mature-Rating und wurde in England und Deutschland sogar zensuriert (vgl. Gonzalez 2004). So überfuhr man in diesen Versionen zombieartige Gestalten, dessen Blut in Grün und nicht in Rot über den Bildschirm spritzte. In Brasilien wurde das Spiel sogar komplett verboten.

GTA stand generell wegen der Gewaltdarstellung und -ausübung durch den Spieler bzw. die Spielerin im öffentlichen Diskurs. Kritisiert wird vor allem, dass Gewalt rücksichtslos und beispiellos praktiziert wird (vgl. Kocurek 2012), oft sogar nur zum Spaß – hierzu gehört auch das Überfahren von Fußgänger*innen.

Betrachtet man diese drei Beispiele, so fällt auf, dass es durch die mediale Kontroverse nicht zu einem Produktionsstopp solcher Spiele kam. Ganz im Gegenteil hilft der permanente öffentliche Diskurs über Gewalt, dass solchen Spielen mehr Aufmerksamkeit zukommt. Betrachtet man den heutigen Videospiegelmarkt, so sind die meisten Topspiele mit einer Altersfreigabe und einem Rating versehen. Gewalt ist zu einem festen Bestandteil der Spiele geworden, ein komplettes Verbot von Games kommt nur in den seltensten Fällen vor. Spiele mit gewalttätigen Inhalten sind so populär, weil sie am stärksten öffentlich diskutiert werden und somit wird Gewalt in Videospielen normalisiert:

„This is to say there is much more discussion about a game like *DEATH RACE* or *GRAND THEFT AUTO* or *CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2*, and that this discussion, in reaching

people who would not necessarily be playing games, renders this violence an integral part of video games as a medium“ (Kocurek 2012).

Letzten Endes stellt sich die Frage, wann genau ein Spiel verboten werden darf und wann nicht. Vor allem *DEATH RACE* bietet den Spieler*innen lediglich eine spezifische Art Herausforderungsebene an. Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln und einen hohen Score zu erzielen. Dass die Punkte durch das Überfahren von ‚stick figures‘ erzielt werden, ist in diesem spielerischen Rahmen nur bedingt wichtig. Die Spielfigur wird zu einer Art Werkzeug degradiert und die Gewaltausübung ausgeblendet. So berichtet beispielsweise ein Artikel in der *New York Times* von 1977 über einen 13-jährigen Jungen und Fan des Spiels. Als man ihn fragte, ob ihn das Spiel gewalttätig machen würde antwortete er empört: „That’s stupid, and besides I don’t even know how to drive“ (zit. n. Kocurek 2012).

QUELLEN

- Gonzalez, Lauren (2004): *When Two Tribes Go to War: A History of Video Game Controversy*. Web. URL: [http://www.gamespot.com/articles/when-two-tribes-go-to-war-a-history-of-video-game-controversy/1100-6090892/]; letzter Zugriff: 11/07/14.
- Kocurek, Carly A. (2012): *The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race*. In: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, September 2012/ Volume 12 issue 1. Online unter URL: [http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek]; letzter Zugriff: 12/07/14.
- The Dot Eaters – Video History 101 (o.J.): *Death Race – Crosses to Bear*. Web. URL: [http://thedoteaters.com/?bitstory=death-race-and-video-game-violence]; letzter Zugriff: 11/07/14.
- The Gameroom Blog (o.J.): *Rare Game Room Gems – Death Race by Exidy*. Web. URL: [http://gameroomblog.com/reviews/rare-game-room-gems-death-race-by-exidy]; letzter Zugriff: 12/07/14.
- Young, Larry (1976): *Local safety authorities denounce game*. In: *The Spokesman Review*, 29. Dezember 1976, 10. Online unter URL: [http://news.google.com/newspapers?nid=1314&dat=19761229&id=eiFOAAAIBA-J&sjid=q-ODAAAAIBAJ&pg=6835,5559430]; letzter Zugriff: 12/07/14.

SPIELE

- CARMAGEDDON* (1997-2000, Stainless Software)
- DEATH RACE* (1976, Exidy)
- DESTRUCTION DERBY* (1975, Exidy)
- GRAND THEFT AUTO*, (1997-2013, Take 2/Rockstar Games)
- OUTLAW* (1976, Atari Inc.)
- TANK 8* (1976, Atari Inc.)

FILME

- DEATH RACE 2000* (United States, 1975, Paul Bartel)

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

- Abb. 1: Screenshot aus *DEATH RACE* (1976, Exidy). Online unter URL: [http://media.boingboing.net/wp-content/uploads/2014/05/deathrace1976.jpg]; letzter Zugriff: 10/09/2014.

Fallbeispiel: WOLFENSTEIN

Ein Vergleich der Verbotspraxis von Filmen und Computerspielen

Als Fallbeispiel für eine genauere Betrachtung des Verhältnisses von Computerspiel und Recht, bietet sich die Videospieldserie *WOLFENSTEIN* an, da sie immer wieder mit dem deutschen Recht in Konflikt geraten ist. *WOLFENSTEIN 3D* war der erste First Person Shooter, den es je gab. Er spielt in der fiktiven Burg Wolfenstein, die von Nazis besetzt ist. Der Spieler bzw. die Spielerin hat die Aufgabe, diese zu töten (siehe Abb. 1). Das Spiel wurde wegen nationalsozialistischer Symbolik und Gewaltdarstellung verboten und ist es auch heute noch. Doch warum wird die Veröffentlichung von Videospiele mit nationalsozialistischer Symbolik staatlich unterbunden? Richter begründeten das Verbot 1994 damit, dass wenn „eine derartige Verwendung von verbotenen Kennzeichen in Computerspielen erlaubt [wäre], es kaum noch möglich [wäre], einer Entwicklung zu ihrer zunehmenden Verwendung in der Öffentlichkeit entgegenzuwirken, was der Zielrichtung des § 86a StGB zuwiderlaufen würde“ (Ewald 2009, 2). Besagter § 86a regelt die Strafverfolgung für das Verwenden von verfassungswidrigen Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen. Das Urteil wurde bis heute nicht angefochten oder erneuert. Wenn die nationalsozialistische Ideologie vertreten wird, dann ist es verständlich und richtig einen Titel zu verbieten. Wenn der Spieler diese aber bekämpft, weil sie der Gegner der innerdiegetischen Welt ist, warum ist diese Darstellung dann untersagt?



Abbi. 1: Screenshot aus *WOLFENSTEIN 3D*

Die *WOLFENSTEIN*-Serie spielt in einer fiktionalen und alternativen Realität. Sie versucht nicht die Machenschaften der Nationalsozialisten zu loben. Dies ist auch erkennbar am aktuellsten Teil der Serie *WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER*. Der Titel ist als erster Teil der Reihe auch in Deutschland erhältlich, doch die deutsche unterscheidet sich von der internationalen Version (siehe Abb. 2). Es ist der gleiche Amerikaner William Blazkowicz, der hier Bösewichte jagt, doch sind diese keine Nazis. In der deutschen Fassung zerschlägt er das sogenannte ‚Regime‘. Um eine Veröffentlichung des Titels in Deutschland zu ermöglichen, hat der Publisher Bethesda Softworks alle nationalsozialistischen Symbole entfernen lassen. Diese wurden durch das Wolfenstein Symbol ersetzt. Doch auch hier stellt sich wieder die Frage: Warum ist dies nötig? Dem Spieler bzw. der Spielerin wird eindeutig vermittelt, dass er oder sie hier gegen Nazis kämpft. Sie haben in dieser fiktiven Realität den 2. Weltkrieg gewonnen und herrschen nun über große Teile der Welt. In der deutschen Version bekämpft man aber nur das ‚Regime‘ und seine Soldat*innen, nicht jedoch Nazis und das ‚Vier-te Reich‘. Es handelt sich also um eine eindeutig fiktionale Darstellung.

Interessant ist in diesem Zusammenhang ein intermedialer Vergleich, denn im Film ist eine solche Darstellung erlaubt und sie darf gezeigt werden¹. Doch was unterscheidet dann Zuschauer*in und Spieler*in voneinander? Geht man etwa davon aus, dass die Betrachter*innen eines Films besser mit der Darstellung verfassungsfeindlicher Thematiken umgehen können und den fiktiven Gehalt des Mediums deutlicher erkennen? Ist die Videospieldbranche und ihr Publikum einfach noch zu jung, um diese Fertigkeit zu besitzen? Oder liegt es an der Beschaffenheit des Mediums? Alle diese Fragen sind schwer zu beantworten. Doch wenn man nun *WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER* mit dem Film *INGLOURIOUS BASTERDS* von Quentin Tarantino vergleicht (vgl. Ewald 2009, 2), dann stellen sie sich ganz konkret: Warum darf in Tarantinos Streifen ein alternatives Naziregime regieren und in Hakenkreuz

1 | Zu einem Vergleich der Darstellung verfassungswidriger Symbole in Fernsehserien im Vergleich zum Videospiele siehe auch den folgenden Katalogbeitrag von Kevin Pauliks.



Abb. 2: Screenshots aus *WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER* (deutsche Version (l.) und internationale Version (r.)).

zuniformen umherlaufen, aber im Videospiel mit einer deutlich abstrakteren Welt ist dies verboten?

Filme haben eine Sonderstellung im Bezug auf die Darstellung verfassungswidriger Symbole und Zeichen, da sie als Kunst gelten. Videospielen wird dieser Status (noch) nicht zugesprochen – doch warum eigentlich nicht? Hier findet eine Art Zensur statt, die nicht sein müsste. So wäre es zu begrüßen, wenn auch Videospiele unter Kunst gemäß Artikel 5, Abs. 3 des Grundgesetzes fallen würden: „Kunst und Wissenschaft, Forschung und Lehre sind frei [...]“. Deutschland hat eine besondere Vergangenheit und darf diese niemals vergessen. Doch inwieweit ist es gerechtfertigt eine mediale Auseinandersetzung mit diesem Thema in einem Medium zu erlauben und in einem anderen zu untersagen? Behindert diese Regelung möglicherweise eine bestimmte Art der Reflektion des Themas Nationalsozialismus?

Wenn man nun Videospiele zur Kunst erklären würde und sie damit weitere Rechte erlangten – was wäre zu verlieren oder zu befürchten? Videospiele sind mittlerweile eines der umsatzstärksten Unterhaltungsmedien (vgl. Lorber 2011), werden aber weiterhin kritisch beäugt. Durch mediale Berichterstattung, die den Begriff der „Killerspiele“ hervorgebracht hat, wird das noch verstärkt. Ihnen wird nachgesagt das Gewaltpotenzial von Spieler*innen zu steigern und sogar für Amokläufe verantwortlich zu sein. Das ist aber niemals belegt worden (vgl. z.B. Cunningham/Engelstätter/Ward 2011) und führt daher zu der Frage: Haben Filme und Bücher nicht eine gleiche Wirkung auf unsere Imagination wie Videospiele?

In den Game Studies wird im Bezug auf das Spielerleben von Immersion, also dem Eintauchen in die Videospiele gesprochen (vgl. Neitzel/Nohr 2010, 427). Diese Form der Wahrnehmung kann aber auch bei Filmen auftreten. Die Zuschauerin bzw. der Zuschauer wird in die Geschehnisse hineingerissen und erlebt sie, als sei sie oder er vor Ort. Das ist zumindest eine idealisierte Vorstellung. Der Film und das Videospiel sind sich in manchen Dingen ähnlicher, als man denkt. Große Videospieltitel, wie z.B. *THE LAST OF US*, haben eine drehbuchanalogue Story und faszinieren mit ihrer Cha-

rakterdarstellung. Auf Grundlage des Spiels soll nun sogar ein Film gedreht werden, der die Story des Spiels eins zu eins wiedergibt (vgl. Holtmann 2014). Anschließend an die innerhalb der Game Studies etablierten Diskussionen um die Dominanz von narrativen vs. ludologischen Anteilen im Spiel, könnte man behaupten, dass Spiele mit stärker narrativen Inhalten eher mit filmischen Narrationsweisen zu vergleichen sind, als Spiele mit stärker spielerischem Gehalt (z.B. *TETRIS*). Kurz gesagt: Wenn der ludologische Teil überwiegt ist der Film ferner, beim narrativen Teil kommt der Film näher. Doch wenn die Analogien zwischen Film und Spiel so nahe liegen und so breit diskutiert werden, wie kann das Recht dann diese Unterscheidung so einwandfrei treffen?

Die vom Recht grundsätzlich vorgenommene Ungleichbehandlung von Film und Computerspiel rührt somit an elementare medienwissenschaftliche Fragen, die innerhalb der Game Studies bereits verhandelt werden wenn es um die Definition dessen geht, was ein Spiel als Medium ist oder sein könnte. Die rechtliche Frage nach dem Status des Computerspiels als Kunst belegt damit die Bedeutung, die den Game Studies mehr und mehr zukommt und zukommen sollte. Es wäre also wünschenswert, dass die Kunstform Videospiel (analog zum Film) als solche Anerkennung findet – sowohl innerhalb aktueller Kunstdebatten als auch (und möglicherweise daran anknüpfend) innerhalb der Rechtsprechung. Die Medienwissenschaft, die Videospiele inzwischen verstärkt untersucht², könnte zu dieser auch rechtlichen Anerkennung des Videospieles als Kunst beitragen.

2 | Die Game Studies sind ein expandierender Bereich der Medienwissenschaft, welche selbst noch eine junge Disziplin ist. Als beispielhaft für eine Auseinandersetzung mit dem Medium Videospiel sind dabei die Arbeiten von Britta Neitzel und Rolf F. Nohr zu nennen. Sie versuchen die Game Studies und die klassische Medienwissenschaft näher zueinander zu bringen. „Die Berührungspunkte zwischen game studies und ‚klassischer‘ Medientheorie sind evident“ (Neitzel/Nohr 2006, 10). Dies werde auch durch einen Generationswechsel in der Wissenschaft begünstigt (vgl. ebd., 9).

QUELLEN

- Cunningham, Scott/Engelstätter, Benjamin/Ward, Michael R. (2011): *Understanding the Effects of Violent Video Games on Violent Crime*. Web. URL: [http://ssrn.com/abstract=1804959 or http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.1804959]; gepostet: 02/04/2011; letzter Zugriff: 15/08/2014.
- Ewald, Konstantin (2009): Das Kreuz mit den Haken. Verfassungsfeindliche Symbole in Computerspielen. In: *Gamesmarkt* 6/2010 vom 24.03.2010. Online unter URL: [http://spielerecht.de/wp-content/uploads/2009/08/Das-Kreuz-mit-den-Haken.pdf]; gepostet: 2009; letzter Zugriff: 15/08/2014.
- Holtmann, Matthias (2014): *The Last of Us – Film auf Comic Con angekündigt!* Web. URL: [http://www.gameplane.de/2014/07/the-last-of-us-film-auf-comic-con-angekuendigt]; gepostet 2014; letzter Zugriff 15.08.2014.
- Lorber, Martin (2011): *Videospiel- und Filmumsätze im Vergleich*. Web. URL: [http://spielkultur.ea.de/themen/gesellschaft-und-kultur/videospiel-und-filmumsatze-im-vergleich]; gepostet: 06/03/2011; letzter Zugriff: 15/08/2014.
- Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F. (Hg.) (2006): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*. Marburg: Schüren Verlag GmbH.
- Neitzel, Britta, Nohr, Rolf F. (2010): Game Studies. In: *MEDIENwissenschaft. Rezensionen – Reviews* 4/2010, 416-435.

GESETZESTEXTE

- Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland (GG): Gesetz vom 23.05.1949 (BGBl. I S. 1) zuletzt geändert durch Gesetz vom 11.07.2012 (BGBl. I S. 1478) m.W.v. 17.07.2012.
- Strafgesetzbuch (StGB) in der Fassung der Bekanntmachung vom 13.11.1998 (BGBl. I S. 3322) zuletzt geändert durch Gesetz vom 23.04.2014 (BGBl. I S. 410) m.W.v. 01.09.2014.

SPIELE

- WOLFENSTEIN 3D* (1992, Apogee Software)
- WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER* (2014, Bethesda Softworks)
- THE LAST OF US* (2013, Sony Computer Entertainment)

FILME

- INGLOURIOUS BASTERDS* (USA/Deutschland 2009, Quentin Tarantino)

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

- Abb 1: Screenshot aus *WOLFENSTEIN 3D* (1992, Apogee Software). Online unter URL: [http://1.bp.blogspot.com/-n0DYFFREM2M/TVjFC8hfuZl/AAAAAAAAABVg/62aDgHX8d6k/s1600/wolfenstein3d_2.PNG]; letzter Zugriff: 13.07.2014.
- Abb 2: Screenshots aus *WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER* (2014, Bethesda Softworks). Online unter URL: [https://juanzoan.files.wordpress.com/2014/06/zensur.jpg]; letzter Zugriff: 13.07.2014.

Fallbeispiel: SOUTH PARK

Ein Vergleich der Zensur des Fernsehens und des Computerspiels

„Dressing like Hitler in school isn't cool!“ (SOUTH PARK USA 1997–, Comedy Central, S01E07, TC: 00:07:20) belehrt ein „educational film“ (ebd.) die Figur Eric Cartman, welcher kurz darauf von seiner Schuldirektorin versehentlich als Ku-Klux-Klan-Gespensst eingekleidet wird. In SOUTH PARK werden „Lehren (...) nicht gezogen – und wenn, dann nur ironisch, um das Ziehen von Lehren selbst lächerlich zu machen“ (Ruchatz 2012, 89). SOUTH PARK ist eben eine satirische Attacke auf Religion, Politik und alle andern moralischen Ordnungshüter (vgl. Stratyner/Keller 2009, 3). Da ist es kaum verwunderlich, dass Cartman nichts aus dem Lehrfilm lernt und stattdessen enthusiastisch den Hitlergruß nachahmt. Satirisch aufgeladen wird die Szene freilich dadurch, dass seine Schuldirektorin im Versuch ein neues Kostüm zu finden, Cartman nur von einem ‚Altnazi‘ (Hitler) in einen ‚Neonazi‘ (Ku-Klux-Klan) verwandelt. Dabei steht die symbolische Ebene im Fokus: Die Hakenkreuzarmbinde und der Bart lassen sofort darauf schließen wen Cartman darstellen soll, wie auch die charakteristisch spitzzulaufende Gespensterkapuze (siehe Abb. 1 u. 2).

Die Fernsehserie SOUTH PARK versucht zu polarisieren und das macht sie auch indem sie das tabuisierte Hakenkreuz zeigt. Das Computerspiel hat es hingegen wesentlich schwerer: Im Frühjahr 2014 musste die Auslieferung von *SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH*

(*SOUTH PARK: DER STAB DER WAHRHEIT*, 2014, Obsidian Entertainment) in Deutschland gestoppt werden, da ein Hakenkreuz im Spiel nicht zensiert wurde (vgl. Braun 2014). Folgende Fragen sollen deshalb im Anschluss näher betrachtet werden: Welche rechtliche Grundlage gibt es in Deutschland Hakenkreuze darstellen und verbieten zu dürfen? Welche Art von Zensur liegt im Falle von *SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH* vor? Warum darf die Fernsehserie im Gegensatz zum Computerspiel das Hakenkreuz so fröhlich zelebrieren? Und welchen medialen Unterschied gibt es?

Nach dem Strafgesetzbuch (§ 86 Abs. 1) sind Hakenkreuze verboten, da sie als Propagandamittel für verfassungswidrige Parteien fungieren. Nur wenn sie der „Abwehr verfassungswidriger Bestrebungen“ (StGB § 86 Abs. 3) dienen, sind sie z. B. in der Kunst oder Wissenschaft erlaubt¹. Bei der Fernsehserie SOUTH PARK würde in diesem Hinblick wohl der Kunstaspekt greifen, insbesondere wegen des eingangs vorgestellten stark satirischen Charakters der Serie. Doch wer entscheidet ob die Fernsehserie nun Kunst ist und das Computerspiel nicht? Vom Gesetz werden Computerspiele bisweilen nicht als Kunst anerkannt (vgl. Ewald 2010, 2; Hilgert 2014). Und auf die Verbreitung von verfassungsfeindlichen Symbolen – die eben nicht künstlerisch gerahmt sind – steht sogar

1 | Siehe hierzu auch den vorherigen Beitrag von Martin Roloff.

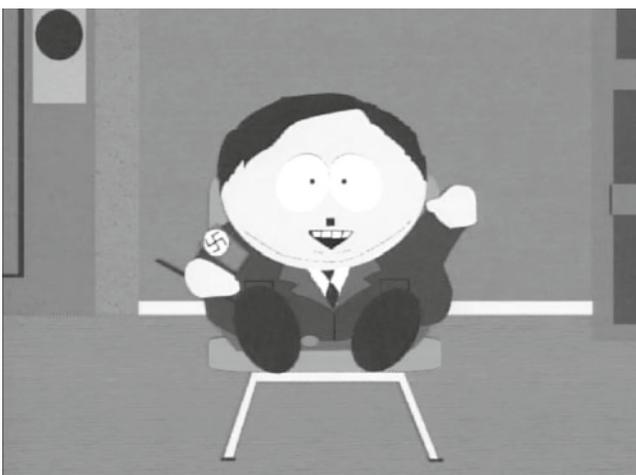


Abb. 1 u. 2: Cartman in einer Hitlerverkleidung (links) und als Ku-Klux-Klan-Gespensst (rechts).

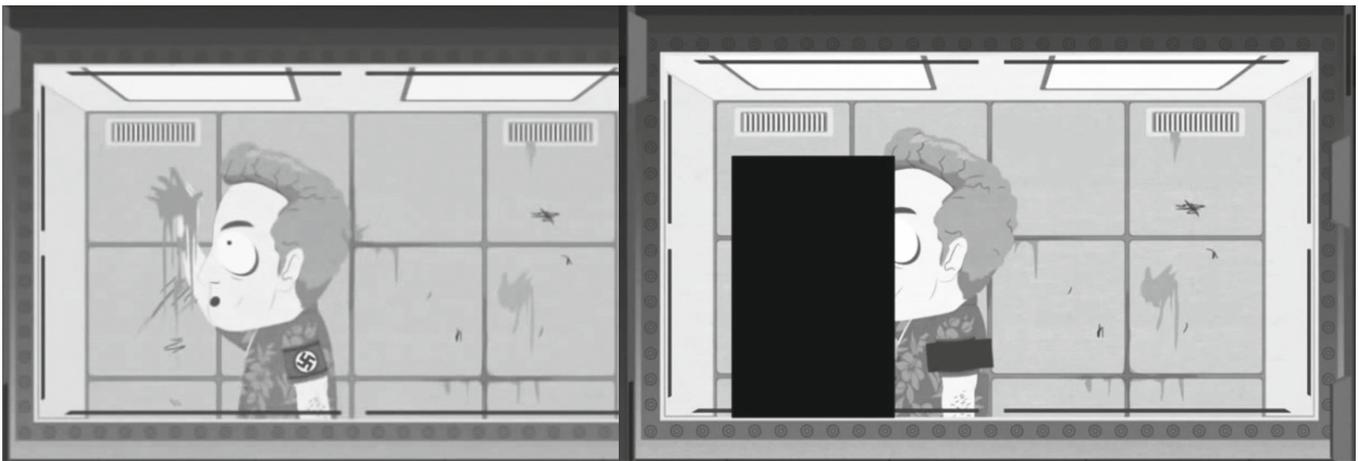


Abb. 3: Links die unzensurierte und rechts die zensierte (deutsche) Version von *SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH*. Auch im Spiel findet nur eine (negativ konnotierte) Präsentation des Hakenkreuz statt. Wie in der Serie hat der bzw. die Rezipient*in keine Möglichkeit zur Partizipation. Die eigene Spielfigur kann also kein Hakenkreuz tragen, sondern nur Feinde wie die Nazizombies.

eine Freiheitsstrafe von bis zu drei Jahren (vgl. § 86a StGB; Ewald 2010, 1). Um also einer Indizierung oder gar strafrechtlichen Konsequenzen aus dem Weg zu gehen, sind es die Publisher selbst, die sich vorsorglich einer Selbstzensur unterziehen. Ein Versuch Hakenkreuze in Computerspielen wie *SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH* durch ein Prüfungsverfahren der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) zu lotsen, wird erst gar nicht unternommen. Stattdessen wird darauf beharrt, dass das Hakenkreuz im Computerspiel aus Sicht des deutschen Rechts nicht „machbar“ (Schwarze 1976, 162) sei. Eine solche Machbarkeit hängt vor allem von dem gesellschaftlichen Rahmen ab, in dem die Aussage später rezipiert werden wird (vgl. ebd.). Wird den Computerspieler*innen also (noch) nicht zugetraut mit einem heiklen Thema wie dem Nationalsozialismus adäquat umgehen zu können? Oder liegt es am Medium selbst? „Scheinbar löst schon das Medium ‚Computerspiel‘ in vielen Köpfen noch einen Ablehnungsreflex aus“ (Hilgert 2011).

Welche medialen Unterschiede sind nun für die Unmachbarkeit des Hakenkreuzes im Computerspiel verantwortlich? Der Co-Produzent von *SOUTH PARK* Matt Stone bringt es wie folgt auf den Punkt:

„There is an interactiveness that makes it different. In movies and television you can do stuff that’s morally grey very easily, because you get to show consequences, you get to show reward, but in a video game there’s a reason why everything is a Nazi, zombie, or alien – these are pretty clear moral choices. [...] There are things that make people more uncomfortable in an interactive world, definitely. But that said, what we had in the game, we could have shown that on TV pretty easily, especially now.“ (Stone zit. n. MacDonald 2014)

Aus dem Zitat gehen zweierlei Dinge hervor: Erstens scheint es die Interaktivität des Mediums Computerspiel zu sein, die bei vielen den oben beschriebenen Abwehrreflex auslöst. Zweitens

wären Hakenkreuze, wie auch eingangs vorgestellt, problemlos im Fernsehen darstellbar, insbesondere durch ihre Enttabuisierung in den letzten Jahren (vgl. Ritzer 2011, 26ff.). Gerade Medien bilden einen Raum, in dem Tabubrüche erprobt und stellvertretend verhandelt werden können (vgl. ebd., 45). Wie sich zeigen wird, unterscheiden sich jedoch die Möglichkeiten in den medialen Räumen stark voneinander, wie die Interaktivität des Computerspiels bereits nahe legt.

Um den schwammigen Begriff der Interaktivität bzw. den jeweiligen Rezeptionsmodus (Fernsehen/Computerspiel) besser betrachten zu können, macht es Sinn sich Britta Neitzels Differenzierung von *Point of View* (PoV) und *Point of Action* (PoA) zu eigen zu machen. Insbesondere lässt sich dadurch besser zwischen der Präsentations- und Partizipationsebene (vgl. Neitzel 2013, 6) unterscheiden: „Die Involvierung, die die Handlung betrifft, kann mit dem PoA beschrieben werden kann [sic!], Involvierung, die den Blick betrifft, mit dem PoV“ (ebd., 9). Während der PoV die Wahrnehmung² durch eine Figur in einem Erzählwerk beschreibt, stellt die PoA die Handlungsposition durch eine Figur in einem Spiel dar. Der Unterschied liegt also darin, ob der Rezipient³ über eine Figur (nur) wahrnimmt oder ob er auch durch sie handelt. Im oben beschriebenen Beispiel bekommt der Rezipient durch die Wahrnehmung der Figur Cartman zu sehen wie er sich in Hitler hineinversetzt. Dabei hat der Rezipient jedoch keine Handlungsmacht über die Narration, kann sich folglich auch nicht gegen ihren Verlauf entscheiden. Mit anderen Worten bekommt der Rezipient nicht seine, sondern Cartmans Entscheidung präsentiert. Im Computerspiel gestaltet sich die Sache hingegen anders: Der Rezipient hat Einfluss auf die Handlungen seiner Spielfigur: *Bekämpfe ich die Nazis im Spiel oder lass ich sie leben?* Die Handlung (plot) wird also

2 | Von Genette wird der (narrative) PoV auch als Fokalisierung beschrieben (vgl. Genette 1994, 132 ff.).

3 | Zugunsten einer besseren Lesbarkeit wird in diesem Abschnitt auf eine genderneutrale Schreibweise verzichtet bzw. soll mit dem Begriff des „Rezipienten“ hier jeweils jedes Geschlecht gemeint sein.

maßgeblich durch die Partizipation des Rezipienten mitbestimmt – im Gegensatz zu klassischen Erzählmedien wie dem Film oder auch der Fernsehserie, in denen die Handlung durch den Rezipienten unveränderlich bleibt (vgl. Günzel 2012, 21).

Was heißt das nun für das Hakenkreuz im Spiel? Der veränderte Rezeptionsmodus spricht zunächst für die unterschiedlichen Bewertungskriterien der Fernsehserie im Gegensatz zum Computerspiel. Bei einer differenzierteren Betrachtung fällt jedoch auf, dass es in den meisten Computerspielen – so auch in *THE STICK OF TRUTH* – gar nicht möglich ist Nazis zu spielen. Stattdessen werden sie als Feindbilder gerahmt oder im Fall von *SOUTH PARK* sogar als Monster (Zombies) dargestellt. Es gibt daher auch nicht die Möglichkeit sich in Hakenkreuz gespickte Uniformen zu kleiden. Das Hakenkreuz wird nur vom Spiel – negativ konnotiert – präsentiert und nicht vom Spieler oder der Spielerin partizipierend verwendet bzw. von der Spielfigur getragen (Abb. 3).

Solange das Gesetz jedoch nicht unterscheidet, ob sich Hakenkreuze „in Spielräumen befanden, die dem Feind zuzuordnen sind“ (Oberlandesgericht Frankfurt am Main 1998, zit. n. Ewald 2010), gibt es keine Chance sie in Computerspielen abbilden zu dürfen. Auch das Argument, das Computerspiel sei interaktiv und deshalb müsse es grundlegend anders bewertet werden, trifft ins Leere, wenn nur eine negativ konnotierte Präsentation des Hakenkreuzes stattfindet, die Partizipation des Spielers oder der Spielerin aber viel eher einer „Abwehr verfassungswidriger Bestrebungen“ (StGB § 86 Abs. 3) gleichkommt. Im Großteil der Spiele – so auch in *THE STICK OF TRUTH* – stehen die Spieler und Spielerinnen eben nicht unterm Hakenkreuz, sondern kämpfen mit den Mitteln des Spiels gegen den (zumindest virtuell inszenierten) Faschismus.

QUELLEN

- Braun, Benjamin (2014): *South Park: Ubisoft zieht deutsche Fassung aus dem Verkehr* [U]. Web. URL: [http://www.gamersglobal.de/news/83009/south-park-ubisoft-zieht-deutsche-fassung-aus-dem-verkehr-u]; letzter Zugriff: 12/07/2014.
- Ewald, Konstantin (2010): *Das Kreuz mit den Haken. Verfassungsfeindliche Symbole im Computerspiel*. Web. URL: [http://spielerecht.de/wp-content/uploads/2009/08/Das-Kreuz-mit-den-Haken.pdf]; letzter Zugriff: 13/07/2014, 1–3.
- Genette, Gérard (1994): *Die Erzählung*, Paderborn: Fink.
- Günzel, Stephan (2012): *Egoshoooter. Das Raumbild des Computerspiels*, Frankfurt am Main: Campus-Verlag.
- Hilgert, Felix (2011): *Viele Filme wären verboten, wären sie Computerspiele*. Web. URL: [http://spielerecht.de/viele-filme-waren-verboten-waren-sie-computerspiele]; letzter Zugriff: 12/07/2014.
- Hilgert, Felix (2014): *USK: Computerspiele sind Kunst*. Web. URL: [http://spielerecht.de/usk-computerspiele-sind-kunst]; letzter Zugriff: 13/07/2014.
- MacDonald, Keza (2014): *South Park, satire and us – by Matt Stone*. Web. URL: [http://www.theguardian.com/tv-and-radio/2014/mar/07/south-park-matt-stone-trey-parker-stick-of-truth-video-game]; letzter Zugriff: 12/07/2014.
- Neitzel, Britta (2013): Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. In: *Repositorium Medienkul-*

turforschung, Nr. 4. Online unter URL: [http://repositorium.medienkulturforschung.de/neitzel-2013-perspektive-in-computerspielen], letzter Zugriff: 13/07/2014, 1–20.

- Ritzer, Ivo (2011): *Fernsehen wider die Tabus. Sex, Gewalt, Zensur*. Berlin: Bertz und Fischer.
- Ruchatz, Jenz (2012): Sisyphos sieht fern oder Was waren Episodenserien? In: Beil, Benjamin/Engell, Lorenz et. al. (Hg.) *Die Serie*. Zürich: Diaphanes, 80–89.
- Schwarze, Hanns Wener (1976): Von Selbstkontrolle, Gegenkontrolle und Selbstzensur. In: Broder, Henryk M. (Hg.): *Die Schere im Kopf. Über Zensur und Selbstzensur*. Köln: Bund-Verlag, 158–168.
- Stratyner, Leslie/Keller, James R. (2009): Introduction. An Unofficial Explanation and Brief History of South Park. In: (dies.) (Hg.): *The Deep End of South Park. Critical Essays on Television's Shocking Cartoon Series*, Jefferson N.C: McFarland & Co. Inc., 1–14.

GESETZESTEXTE

Strafgesetzbuch (StGB) in der Fassung der Bekanntmachung vom 13.11.1998 (BGBl. I S. 3322) zuletzt geändert durch Gesetz vom 23.04.2014 (BGBl. I S. 410) m.W.v. 01.09.2014 (darin vor allem § 86: Verbreiten von Propagandamitteln verfassungswidriger Organisationen & § 86a: Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen).

SERIEN

SOUTH PARK (USA 1997-, Comedy Central)

SPIELE

SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH (*SOUTH PARK: DER STAB DER WAHRHEIT*, 2014, Obsidian Entertainment).

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1 & 2: Screenshots aus der Serie *SOUTH PARK*. Online unter URL: [http://www.southpark.de/alle-episoden/s01e07-her-mit-dem-hirn]; letzter Zugriff: 12/07/2014.

Abb. 3: Vergleichsscreenshot von *THE STICK OF TRUTH* und *DER STAB DER WAHRHEIT*. Online unter URL: [https://videospieellabor.files.wordpress.com/2014/03/nazi_zombie.png]; letzter Zugriff: 13/07/2014.

Indizierung & das Jugendmedienschutzgesetz

Regelungen zur Indizierung jugendgefährdender Medien in Deutschland

Der Jugendschutz wurde zum ersten Mal mit Inkrafttreten des Grundgesetzes der BRD zu einem Verfassungsgut (vgl. Portz 2013, 91). Darin werden unter anderem die Grundlagen für das Erziehungsrecht- bzw. die -pflicht, das allgemeine Persönlichkeitsrecht und der staatliche Jugendschutzauftrag geregelt. Das Persönlichkeitsrecht ist zum Großteil die wichtigste Regelung für die Indizierung von Medien. Das „Recht auf Personwerden“ regelt nach Art.1 Abs.1 und Art.2 Abs.1 GG den staatlichen Auftrag, Kinder und Jugendliche durch Abwehren von z. B. drohenden Gefahren, die durch bestimmte Medieninhalte vermittelt werden, vor einer Fehlentwicklung zu schützen (vgl. ebd.).

Das am 01.04.2003 in Kraft getretene Jugendschutzgesetz (JuSchG) ist ein Zusammenschluss von Regelungen des Gesetzes über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte (GJS) und dem Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit (JÖSchG) (vgl. Portz 2013, 92). In Bezug auf Games orientiert es sich an Medienwirkungsmodellen.

In ihm ist auch das Zensurverbot geregelt. Es besagt, dass Zensur nicht stattfindet. Laut Portz (vgl. ebd., 93) sei, das Zensurverbot eine legitime Schranke der Meinungs-, Informations-, Presse-, Rundfunk- und Filmfreiheit. Weiterhin sei es absolut, so dass Grundschränken (und -ausgestaltungen) in keinem Fall wie Zensuren wirken dürften. Das Verbot diene zum Schutz vor einer „Lähmung des Geisteslebens“ (ebd.), d. h. es sichere das Recht auf Meinungs-, Informations-, Presse-, Rundfunk- und Filmfreiheit. Das Zensurverbot soll weiterhin die Meinungsbildung und Informationsverbreitung schützen, auch wenn dies die Überwachung und Überprüfung zum Schutz der Jugendlichen oftmals einschränkt (vgl. ebd., 94).

Am 14.07.1953 entstand die Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften (BPjM) (vgl. ebd., 99). Die BPjM ist eine Institution, die das deutsche Jugendmedienschutzrecht vertritt. Sie entscheidet nach § 17 Abs. 2 JuSchG, ob ein vermeintlich jugendgefährdendes Medium in die Liste der Indizierungen (§ 15 Abs. 1 Nr.1 bis 5 JuSchG) aufgenommen wird. Die Bundesprüfstelle kann in Bezug auf sie ein allgemeines Jugendverbot, aber auch ein Präsentations-, Verbreitungs- und Werbeverbot der entsprechenden Medien aussprechen (vgl. ebd.).

Die BPjM indiziert sogenannte jugendgefährdende Medien. Es sind Medien die Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung stören können und somit ihr „Recht auf Personwerden“ nicht beachten (vgl. ebd., 108). Dazu zählen nach § 18 Abs. 1 JuSchG zum Beispiel Medien die unsittlich sind oder Kinder und Jugendliche zu Gewalttaten und Verbrechen anreizen könnten. Auch Medien, die Frauen, Homosexuelle und Behinderte diskriminieren, sowie solche, die Drogen- und Alkoholkonsum, Anorexie oder Suizid propagieren, werden mit Indizierungen belegt (vgl. ebd.).

Die Auswahl der Medien, die auf die Liste der Indizierungen kommen, wird auf der Grundlage ihrer wertenden Inhalte, ihrer Wirkung und der Lesart getroffen (vgl. ebd., 109). Dabei wird nicht auf jede*n Leser*in Bezug genommen, da von einer allgemeinen Lesart und einer gleichen Wirkung ausgegangen wird. Es geht weniger um den Inhalt, sondern primär um die Wirkung auf den Rezipienten oder die Rezipientin, die die „moralische Vertretbarkeit“ überschreitet (vgl. Monssen-Engberding 1998, 130). Ein Beispiel wären „verrohende“ Inhalte. Medien werden als verrohend bezeichnet, wenn sie bei Kindern und Jugendlichen negative Eigenschaften wie Sadismus, Gewalttätigkeit, Gefühlslosigkeit anderen gegenüber, Hinterlist und Schadenfreude fördern (vgl. Portz 2013, 111). Dies sei gegeben wenn Brutalität und Gewalt detailliert gezeigt werden und der Schmerz des Opfers ausgeblendet wird oder dieses als minderwertig oder schuldig dargestellt wird. Bei *COMMAND & CONQUER: GENERALS* (2003, EA Pacific) sei dies zum Beispiel der Fall, weil dieses die Möglichkeit, sich in das Leiden der Opfer einzufühlen, verwehrt, da sie in einer Masse von Gesichts- und Charakterlosen untergehe (vgl. Portz 2013, 115). Das erste Gesetz zur Änderung des Jugendschutzes (01.07.2008) spezifiziert unter § 18 Abs. 1 Nr. 1 und 2 zwei Beispiele jugendgefährdender und verrohender Medien. Demnach wird explizit ausgedrückt, dass Medien verrohend seien „in denen (1.) Gewalt-handlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder (2.) Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird“ (ebd., 116).

QUELLEN

Monssen-Engberding, Elke (1998): Computerspiele auf dem Index. Zur Indizierungspraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS). In: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (Hg.): *Neue Medien – Neue Gefahren?! Köln/Weimar/Wien*, 109-137.

Portz, Patrick (2013): *Der Jugendmedienschutz bei Gewalt darstellenden Computerspielen. Mediengewaltwirkungsforschung, Jugendschutzgesetz, Gewaltdarstellungsverbot & Moralpanik*. Dissertation. Aachen: Technische Hochschule Aachen. Online unter URL: [<http://darwin.bth.rwth-aachen.de/opus3/volltexte/2013/4847/>]; letzter Zugriff: 25/08/2014.

GESETZESTEXTE

Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland (GG): Gesetz vom 23.05.1949 (BGBl. I S. 1) zuletzt geändert durch Gesetz vom 11.07.2012 (BGBl. I S. 1478) m.W.v. 17.07.2012.

Jugendschutzgesetz (JuSchG): Gesetz vom 23.07.2002 (BGBl. I S. 2730) zuletzt geändert durch Gesetz vom 07.08.2013 (BGBl. I S. 3154) m.W.v. 15.08.2013.

SPIELE

COMMAND & CONQUER: GENERALS (2003, EA Pacific)

Kopierte Eigenschöpfung

Seit Jahren bin ich in der Kunstszene tätig, gehe auf Ausstellungen, stelle selbst aus und verkaufe Bilder an Freunde und Freundinnen, Familie und Interessent*innen im Internet. Sehr oft habe ich mir Bilder aus dem Internet gesucht, sie ausgedruckt und als Vorlage für Übungen genommen, um mein Können immer mehr in Richtung Fotorealismus zu führen. Oftmals wurden solche Vorlagen auch auseinander genommen, mit anderen vermischt und dadurch sind Bilder in neuen Kontexten entstanden. Beispielsweise habe ich für ein Gemälde Figuren aus dem Film DAS DSCHUNGELBUCH (USA, 1967, Wolfgang Reithermann) verwendet und sie mit Attributen wie Spraydosen und Turntabeln in den Kontext der Hip Hop Kultur verfrachtet. Im Rahmen der vorliegenden Ausstellung zum Thema *Medien|Recht* ergibt sich nun folgende Frage: Durfte bzw. darf ich das?

Um diese Fragen zu beantworten setzt sich mein Kunstwerk mit dem Urheberrecht auseinander. Bei der Suche nach Antworten stößt man auf zahlreiche Forenbeiträge in denen sich die Geister scheiden. Zwischen „Ja“ und „Nein“ ist oft von der „nötigen Schöpfungshöhe“ die Rede. Nach mehreren Recherchen in Gesetzbüchern und weiteren Foren stellt man fest, dass der Begriff „nötige Schöpfungshöhe“ nicht klar definiert ist und sich dadurch eine Grauzone ergibt. Es scheint also nicht ganz eindeutig, ob es sich denn nun um eine Kopie und eine Verletzung des Urheberrechts handelt, oder ob ein neues eigenständiges Werk geschaffen wurde. Bei der Beurteilung geht es mehr um Auslegung als um klare Definition. Das in der Ausstellung zu sehende Werk hat das Ziel, sich genau in diesem Bereich zu bewegen und soll so anhand von unterschiedlichen Argumentationsweisen die Probleme und Schwierigkeiten in solchen Fällen aufzeigen.

Als Vorlage dient die digitale Fotografie¹ einer Telefonzelle (Abb. 1). An der Hauswand hinter der Telefonzelle befindet sich ein Streetart-Kunstwerk, das das Telefon umrahmt. Es zeigt drei in seriöse, beigefarbige Anzüge gekleidete Männer, die mit Sonnenbrillen, Hüten, Abhörgeräten und einem Tonband ausgestattet sind. Hinter der rechten Figur erscheint eine nach oben bis zum Bildrand laufende schwarze Linie. Es scheint so als würden die Herren die von der Telefonzelle ausgehenden Gespräche ab-

1 | Die Fotografie stammt von folgender Web-URL und nennt keine*n spezifische*n Urheber*in: [<http://cotswoldsculture.files.wordpress.com/2014/04/imag1758.jpg>].

hören und mitschneiden. Das Werk ist an der Ecke Fairview Road und Hewlett Road in Cheltenham, England, nicht weit weg vom Government Communications Hauptquartier (Britischer Geheimdienst) angebracht. Es stammt wahrscheinlich von dem Londoner Streetartist Banksy (vgl. Jones 2014; Morris 2014), spielt auf die in letzter Zeit aufgedeckten Abhörskandale an und fügt sich somit auch thematisch sehr gut in den Kontext der sich hier mit Medien|Recht beschäftigenden Ausstellung ein.

Das von mir geschaffene Werk ist keine direkte fotorealistische Kopie des Ausgangswerkes (Abb. 2). Es zeigt ebenfalls drei männliche Figuren die mit Abhörgeräten und Sonnenbrillen ausgestattet sind. Diese tragen allerdings, im Gegensatz zur Vorlage, schwarze, modernere Anzüge. Sie stehen hier nicht vor einer Wand sondern vor einem mit Farbspritzern befleckten, aber sonst neutral grauen Hintergrund. Anstatt der Telefonzelle versammeln sich die Herren um ein übergroßes Smartphone. Dieses weist, genauso wie die Männer, von der künstlerischen Gestaltungsweise her einen Streetart gängigen Stanzelcharakter (mit Schablonen gesprüht) auf. Die schwarze Linie, die in der Vorlage hinter der rechten Person hervorkommt, findet sich hier in Weiß auf der linken Seite wieder. Diesmal wird sie nicht bis zum Bildrand geführt, sondern sie endet als Kabel an einer ebenfalls mit Stanzeltechnik angedeuteten Satellitenschüssel. Die einzelnen Flächen sind teilweise mit einem schwarzen und weißen Marker umrandet.

An dieser Stelle werfen sich dementsprechend folgende Fragen auf: Handelt es sich bei meinem Werk um eine Urheberrechtsverletzung oder um ein eigenständiges kreatives Werk? Wenn es sich um eine Urheberrechtsverletzung handelt – wessen Recht wird verletzt? Das des Streetkünstlers, das des Fotografen bzw. der Fotografin oder das Recht beider? Inwieweit macht es dabei einen Unterschied für das Urheberrecht, dass es sich um ein illegales Ausgangswerk handelt? Welche genaue Urheberrechtsverletzung liegt vor? Die der unberechtigten Vervielfältigung? Die der unberechtigten Bearbeitung? Vielleicht auch mehrere? Oder handelt es sich doch um eine berechnete sogenannte freie Bearbeitung die der sogenannten Verblässungsformel gerecht wird? Ändern sich die Umstände durch eine Dimensionsübertragung? Auf welcher Ebene wird eventuell eine „nötige Schöpfungshöhe“ erreicht? Die Problematik beginnt schon damit, dass das Gesetz nicht auf



Abb. 1



Abb. 2

alle Fragen eine Antwort bietet. Jedoch werden die Fragen mit denen sich das Gesetz schon beschäftigt hat (an dieser Stelle spielen insbesondere §§ 16, 17, 23 und 24 UrhG eine große Rolle) mit folgenden Argumentationsweisen und Gedankengängen auf unterschiedliche Weise beantwortet und ausgelegt.

Grundsätzlich gilt: „Urheber ist der Schöpfer der Werkes“ (§ 7 UrhG). Damit stünde schon einmal fest, dass die Rechte von Banksy als Schöpfer des Kunstwerkes sowie die des Fotografen oder der Fotografin als Schöpfer*in der Fotografie zu beachten wären.

Des Weiteren sind Kunstwerke nach dem Gesetz eigenpersönliche geistige Schöpfungen und vermitteln „dem Betrachter durch die Verwendung von Formen und Farben einen ästhetischen Gehalt, mit dem der Urheber seinem individuellen Geist Ausdruck verliehen hat [...]“ (Paschke/Berlit/Meyer 2012, 1349).

Vervielfältigung?

Das Vervielfältigungsrecht, festgehalten als § 16 UrhG, legt fest ab wann es sich um eine Vervielfältigung handelt und inwiefern diese gestattet ist. Hierbei ist egal, in welcher Anzahl ein Werk vervielfältigt wird. Ebenfalls ist egal mit welchen Methoden, Aufzeichnungstechniken oder Übertragungsweisen. Eine Vervielfältigung liegt bereits dann vor, wenn das Werk den menschlichen Sinnen wahrnehmbar gemacht wird (vgl. § 16 UrhG). In diesem Kontext drängt sich so schon die Frage auf, ob der Fotograf oder die Fotografin das Werk überhaupt fotografieren bzw. ob er oder sie es nach § 17, dem Verbreitungsrecht, für das ebenfalls die Einwilligung des Schöpfers nötig ist, ins Internet hätte stellen dürfen (vgl. § 17 UrhG).² Das soll allerdings an dieser Stelle nicht diskutiert werden. Doch handelt es sich bei meinem Werk um eine Vervielfältigung? Einerseits wird Banksys Motivik sowie der Inhalt der Fotografie

2 | An dieser Stelle würde jedoch nicht deutsches, sondern wahrscheinlich britisches Recht von Interesse sein.

dem Betrachter und der Betrachterin wahrnehmbar gemacht. Dass das Werk eine Dimensionsvertauschung³ durchgemacht hat (von der Wand zur Fotografie, von der Fotografie als Vorlage zur Farbe auf Leinwand) spielt laut Gesetz keine Rolle. Hier muss der Eigentümer des Werkes um Erlaubnis gebeten werden auch wenn nur Teile des Werkes beispielsweise fotografiert werden. Die Thematik des Bildes könnte als eindeutig übertragen angesehen werden (vgl. Paschke/Berlit/Meyer 2012, 1356).

Andererseits gilt Folgendes: „Keine Vervielfältigung liegt dann vor, wenn das vorbestehende Werk umgestaltet oder umgearbeitet wird“ (ebd., 1355f.). Da mein Werk nicht zu 100% dem anderen gleicht und sich ein paar wesentliche Dinge der Darstellungsweise (Material, Aufbau, Detailgestaltung, etc.) geändert haben, ist es also interessant, inwieweit hier eine Bearbeitung vorliegt und ob diese überhaupt rechtens ist.

Bearbeitung?

Es liegt keine Bearbeitung vor, wenn die Vorlage und das neue Werk nahezu identisch sind. Wichtig ist, „ob durch die Umgestaltung des vorbestehenden Werkes ein anderer Gesamteindruck entsteht“ (ebd., 1356). So oder so gilt jedoch laut § 23 UrhG, dass eine Bearbeitung schon beginnend bei ihrer Herstellung nur mit der Genehmigung des Urhebers gestattet ist. Dies gilt nicht nur für das fertige Werk sondern auch für sämtliche Entwürfe (§ 23 UrhG). Die Überlegung dahinter ist, „dass das umgestaltete Original stets durchscheint“ (Paschke/Berlit/Meyer 2012, 1360). Ausnahmen sind die „Bearbeitungen von vorbestehenden Werken“, die „beispielsweise im rein privaten Bereich zulässig sind, vom Urheber also geduldet werden müssen“ (ebd., 1360). Allerdings soll in unserem Szenario das Bild verkauft werden. Um Erlaubnis lässt sich auch nicht bitten, da der oder die Fotograf*in anonym ist und

3 | Dimensionsvertauschung bezieht sich hierbei nicht nur auf Größenverhältnisse, sondern auch auf einen medialen und/oder materiellen Wechsel.

sich speziell bei Banksy in Bezug auf Identität und Kontaktmöglichkeiten größere Schwierigkeiten ergeben – nicht zuletzt, weil sein künstlerisches Handwerk auf gesetzlicher Ebene eine Straftat ist und er seit Jahren von der Polizei verfolgt wird.

Gestattet ist jedoch eine freie Bearbeitung nach § 24 Abs. 1 UrhG: „Ein selbständiges Werk, das in freier Benutzung des Werkes eines anderen geschaffen worden ist, darf ohne Zustimmung des Urhebers des benutzten Werkes veröffentlicht und verwertet werden“. Hier ist die Überlegung, dass ein Werk nicht aus dem Nichts entsteht, sondern sich bewusst oder unbewusst immer an einem anderen Werk orientiert. Um zu klären, ab wann eine freie Bearbeitung vorliegt, ist die sogenannte Verblässungsformel wichtig. Diese Formel greift, wenn „angesichts der Eigenart des neuen Werkes, die entlehnten eigenpersönlichen Züge des geschützten älteren Werkes verblässen“ (Paschke/Berlit/Meyer 2012, 1360). Die freie Bearbeitung hängt also vom Grad der Individualität der Züge im neuen Werk ab. Die Merkmale im neuen Werk müssen sich von den Merkmalen im alten Werk abheben. Verwirrend und leicht widersprüchlich ist allerdings, dass „nach der Rechtsprechung umfassende Übernahmen des vorbestehenden Werkes im Sinne einer freien Benutzung erlaubt“ (ebd., 1361) sind. Man erinnere sich an diesem Punkt auch an das Vervielfältigungsrecht, bei dem schon die Reproduktion einzelner Elemente als unberechtigte Vervielfältigung zählt, sollte kein Einverständnis des Schöpfers oder der Schöpferin vorliegen.

Einerseits könnte man jetzt schlicht und einfach behaupten, dass die wesentlichen Merkmale in Banksys Werk auf die drei Personen in ihrer speziellen Haltung, in Verbindung mit Abhörgeräten und einem Telefongerät reduzierbar sind; denn genau diese Elemente und Motive in dieser Verbindung geben dem Werk seinen Inhalt und vermitteln Banksys kritische Nachricht in Bezug auf die Abhöraffaires. Andererseits könnte man argumentieren, dass sich die wesentlichen Merkmale auch auf die spezielle Kleidung der Personen, die spezielle Form der Telefonzelle sowie die Anordnung als materiell gemixte Rauminstallation ausweiten. Man könnte schließlich darüber nachdenken, ob denn nicht schon der anders gewählte Ausschnitt im Vergleich zur Fotografie eine neue Komposition schafft und so der Fokus nicht auf die Gruppe, sondern eventuell auf die Satellitenschüssel gelegt wird, hiermit also schon eine freie Bearbeitung an der Fotografie an sich vorliegt. Hinzu kommt, dass die Fotografie Teile des Motivs abschneidet, diese Teile sind auf meinem Werk aber (wieder) zu erkennen. Demnach wäre hier eventuell ein eigenes geistiges kreatives Weiterdenken zu finden. Und abschließend könnte man eine geistige Neuschöpfung in der neuen Farbgebung sowie dem Austausch von realer Telefonzelle zu malerisch dargestelltem Smartphone sehen. Die weiße Wand ist nun grau und nicht mehr als Wand zu erkennen, sodass die Motivik eigenständig auf der Leinwand erscheint. Der Wechsel zu den moderneren Anzügen und der Austausch von Telefonzelle und Smartphone könnte als Übertragung in die Moderne verstanden werden. Auch wäre es möglich das man nun die

Motivik thematisch nicht auf den Abhörskandal bezieht, sondern aus ihr eine allgemeine Kritik und ein Misstrauen gegenüber der leichten Abhörbarkeit von modernen, internettauglichen Telefongeräten herausliest. Ebenfalls könnte man behaupten, dass durch die Satellitenschüssel der Fokus nicht unbedingt auf dem Abhören und Ausspionieren von Geräten liegt, sondern dass vielmehr auf die Problematik der ungewollten Verbreitung angespielt wird. Das proportional verhältnismäßig dicke Kabel könnte hierbei für die Unmengen an Informationen stehen.

Bei beiden Argumentationswegen lassen sich wahrscheinlich noch einige Argumente mehr finden die für oder gegen eine freie Bearbeitung sprechen. Im Großen und Ganzen wird hier klar, dass es bei der Beurteilung stark um die Auslegung geht. Der eine Richter oder die eine Richterin mag bei einer Verhandlung für mich entscheiden – ein*e andere*r eventuell gegen mich. Die Grenzen verschwimmen hier und die Probleme bei der Beurteilung durch die sehr offene und teilweise widersprüchliche Gesetzgebung werden an diesem Beispiel deutlich. Eine weitere Frage ist allerdings, ob es überhaupt möglich ist die Gesetze klarer zu definieren oder ob dadurch die künstlerische Freiheit im Schaffen nicht eingeschränkt wird. Letztendlich muss bei jedem Fall ja doch individuell entschieden werden.

Quellen:

Jones, Lisa (2014): *Is it a Banksy? Cheltenham mum of five wakes up to find artwork on the side of her home*. Web. URL: [<http://www.gloucestershirecho.co.uk/Banksy-Cheltenham-mum-wakes-artwork-home/story-20953539-detail/story.html>]; gepostet 14/04/2014; letzter Zugriff: 27/08/2014.

Morris, Steven (2014): *Banksy confirms he is creator of Spy Booth wall art near GCHQ*. Web. URL: [<http://www.theguardian.com/artanddesign/2014/jun/10/banksy-creator-spy-booth-wall-art-gchq>]; gepostet 10/07/2014; letzter Zugriff: 27/08/2014.

Paschke, Marian/ Berlit, Wolfgang / Meyer, Claus (Hg.) (2012): *Hamburger Kommentar Gesamtes Medienrecht*. Baden-Baden: Nomos.

GESETZESTEXTE

Urheberrechtsgesetz (UrhG): Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte. Gesetz vom 09.09.1965 (BGBl. I S. 1273), zuletzt geändert durch Gesetz vom 01.10.2013 (BGBl. I S. 3728) m.W.v. 01.01.2014.

FILME

DAS DSCHUNGELBUCH (USA, 1967, Wolfgang Reithermann)

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb 1: Fotografie o.A. Web. URL: [<http://cotswoldsculture.files.wordpress.com/2014/04/imag1758.jpg>]

Abb. 2: Bild von Julian Becker (2014, Farbe und Filzstift auf Leinwand). Fotografie von Julia Eckel (2014).

Polyptychon: Munch – Schmidt – GfM

Künstlerische (Re)Produktionen zwischen Rechtmäßigkeit, Kunstfreiheit und Illegalität

Die fünf- bzw. siebenteilige Bilderreihe zeigt Variationen, Installationen und Interpretationen von Edvard Munchs Werk „Der Schrei“ (1893, Oslo: Nasjonalmuseet). Die einzelnen Darstellungen legen den Fokus jeweils auf bestimmte Aspekte des Urheberrechts (UrhG). Gleichzeitig werden Besonderheiten des Mediums „Bild“ beleuchtet und es wird Fragen nach der „Kunst“ nachgegangen. Ausgangspunkt ist einerseits der Aspekt der Aura von Kunstwerken nach Walter Benjamin und welche Rolle dabei die Reproduzierbarkeit spielt. Andererseits schließen sich im gegenwärtigen Diskurs Rechtsfragen an, im Speziellen nach der Urheberschaft: Wer darf was reproduzieren, unter welchen Umständen, mit welchen Methoden und Mitteln?

Im Zuge des UrhG (§ 15) sind Vervielfältigungen und öffentliche Wiedergaben streng geregelt :

„(1) Der Urheber hat das ausschließliche Recht, sein Werk in körperlicher Form zu verwerten; das Recht umfaßt insbesondere

- 1. das Vervielfältigungsrecht (§ 16),*
- 2. das Verbreitungsrecht (§ 17),*
- 3. das Ausstellungsrecht (§ 18).“*

Jedoch gibt es hier Ausnahmen, die eine Verbreitung und öffentliche Wiedergabe ermöglichen:

„Zulässig ist die Vervielfältigung, Verbreitung und öffentliche Wiedergabe eines veröffentlichten Werkes zum Zweck des Zitats, sofern die Nutzung in ihrem Umfang durch den besonderen Zweck gerechtfertigt ist. Zulässig ist dies insbesondere, wenn 1. einzelne Werke nach der Veröffentlichung in ein selbständiges wissenschaftliches Werk zur Erläuterung des Inhalts aufgenommen werden [...].“ (§ 51 UrhG)

„(1) Zulässig sind einzelne Vervielfältigungen eines Werkes durch eine natürliche Person zum privaten Gebrauch auf beliebigen Trägern, sofern sie weder unmittelbar noch mittelbar Erwerbszwecken dienen, soweit nicht zur Vervielfältigung eine offensichtlich rechtswidrig hergestellte oder öffentlich zugänglich gemachte Vorlage verwendet wird.

[...] (2) Zulässig ist, einzelne Vervielfältigungsstücke eines Werkes herzustellen oder herstellen zu lassen 1. zum eigenen wissenschaftlichen Gebrauch, wenn und soweit die Vervielfältigung zu diesem Zweck geboten ist und sie keinen gewerblichen Zwecken dient[...]“ (UrhG § 53)

Dies ist nur ein kurzer Auszug, der die hier relevanten Rechtsgrundlagen aufführt. Die Abschnitte „Verwertungsrechte“, „Nutzungsrechte“ und „Schranken des UrhG“ umfassen zusammen 70 Paragraphen, was die Ausführlichkeit des Gesetzes verdeutlicht. Dennoch lassen sich Grauzonen ausmachen, die durch das UrhG nicht abgedeckt zu sein scheinen, da es einige Passagen gibt, die ein weites Spektrum an Interpretationen zulassen. Ein prägnantes Beispiel dafür ist § 3:

„Übersetzungen und andere Bearbeitungen eines Werkes, die persönliche geistige Schöpfungen des Bearbeiters sind, werden unbeschadet des Urheberrechts am bearbeiteten Werk wie selbständige Werke geschützt.“ (§ 3 UrhG)

Was aber passiert, wenn ich ein Kunstwerk lediglich umdeklariere, z.B. von „Der Schrei“ zu „Expressionistischer Wandverschönerer“ und ihm so seinen Status als Kunst aberkenne? Die Umbenennung des Gemäldes, und damit die Umdeutung des Werks ist eine Grauzone im UrhG. Hier stellt sich die Frage, inwieweit hier eine „Übersetzung“ und „persönliche, geistige Schöpfung“ vorliegt oder nicht. Damit wäre das Werk dann ein eigenständiges, losgelöst vom Original.

Hierzu ist ein Werk Marcel Duchamps zu erwähnen, der ein Pissoir zu einem „Springbrunnen“ („Fontaine“, 1917) und damit zu einem künstlerischen Werk machte. Im Falle der „Expressionistischen Wandverschönerung“ ist der Prozess genau umgekehrt: Aus einem künstlerischen Werk wird ein „Gebrauchsgegenstand“. Somit stellt sich die Frage, selbst wenn die Umdeutung das Werk zu einem eigenständigen macht, ob hier überhaupt das UrhG greift, wenn es sich „nur noch“ um einen Dekorationsgegenstand handelt.

Der Aspekt der Übersetzung und eigenen geistigen Schöpfung ist vor allem bei eigenen Bearbeitungen eines Werks hervorzuheben.

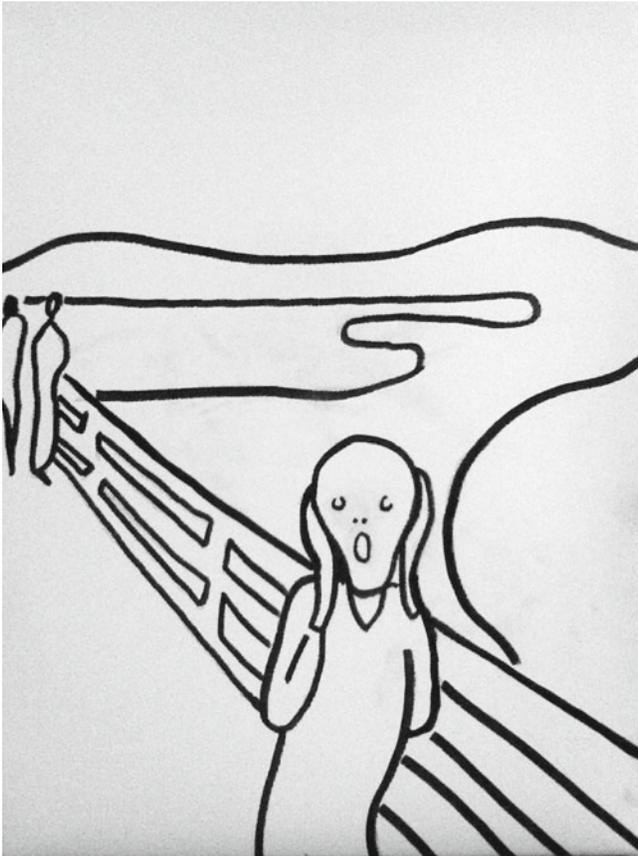


Abb. 1

Allerdings wird § 3 UrhG eingeschränkt:

„Bearbeitungen oder andere Umgestaltungen des Werkes dürfen nur mit Einwilligung des Urhebers des bearbeiteten oder umgestalteten Werkes veröffentlicht oder verwertet werden.“ (§ 23 UrhG)

Nachdem Munch als Urheber vor 70 Jahren verstorben ist, kann er in eine Bearbeitung nicht einwilligen. § 64 könnte nun vermuten lassen, dass dies auch gar nicht mehr nötig ist, denn „[d]as Urheberrecht erlischt siebenzig Jahre nach dem Tode des Urhebers“ (§ 64 UrhG).

Im Falle des „Schreis“ wäre das dieses Jahr der Fall, da Munch am 23.01.1944 verstarb. Allerdings errechnet sich die Frist nicht nach dem tatsächlichen Todesdatum, sondern: „Die Fristen dieses Abschnitts beginnen mit dem Ablauf des Kalenderjahres, in dem das für den Beginn der Frist maßgebende Ereignis eingetreten ist“ (§ 69 UrhG). Somit verfällt das Urheberrecht des behandelten Werks erst zum 01.01.2015.

Demnach stellt sich also doch die Frage, wer bzw. ob jemand einer Bearbeitung zustimmen muss. In Deutschland kann dies z.B. über Verwertungsgesellschaften erfolgen. Im Falle Munchs ist die norwegische Organisation für Urheberrecht für Bildende Kunst (BONO) verantwortlich. Laut § 23 UrhG und zugleich nach norwegischem Recht (vgl. Åndsverkloven) darf ein umgestaltetes Werk ohne Zustimmung des Urhebers also nicht veröffentlicht bzw. verwertet werden. Das Werk müsste demnach in einer solchen Art und Weise bearbeitet werden, dass es sich um eine eigene geistige Schöpfung handelt und dass die Person, die vorher rein recht-

lich nur Nutzer*in des Werks war, den neuen Status Urheber*in erhält und so über Veröffentlichungen und Verwertungen selbst entscheiden kann. Dennoch ergibt sich auch hier das Problem, wann eine „Kopie“ zum eigenständigen Werk wird.

Das Anfertigen und Wiedergeben einer Kopie bzw. Reproduktion wirft aber noch weitere Fragen auf. Wie ist beispielsweise die Fotografie eines Kunstwerkes zu werten? Durch die Möglichkeiten der technischen Vervielfältigung werden Übergänge zwischen den einzelnen Darstellungsformen und Materialitäten geschaffen, z.B. von Temperafarbe auf einer Leinwand, über ein Foto, hin zu einer Projektion des digitalisierten Bildes über ein Smartboard oder einen Beamer. Im letzten Fall hat das Gemälde seine eigentliche Materialität verloren, da es sich nur noch um eine Ansammlung von Daten handelt, die in Licht ‚umgewandelt‘ und so sichtbar gemacht werden. Das ‚Hier und Jetzt‘ das nach Benjamin die Echtheit, die Aura eines Kunstwerks ausmacht (vgl. Benjamin 1980 [1935-39]), geht dabei verloren.

Ein anderer Aspekt bei einer solchen Transmedialität bezieht sich wiederum auf die Urheberschaft, denn es ist nicht mehr nur Munch als Urheber des Gemäldes relevant, sondern auch die Person, die das Foto gemacht hat. Demnach gelten z.B. andere Verjährungsfristen oder es sind andere Personen, die die Verwertungs- und Nutzungsrechte wahren. Auch wirft die Projektion über Beamer/Smartboard neue Fragen, z.B. nach der Verwendung und Verwertung von Daten und Dateien auf.

Das Spannungsfeld zwischen analoger und digitaler Kunst, ihrer Reproduzierbarkeit sowie ihrer Bearbeitung umfasst noch viele weitere Fragen: Welche Unterschiede gibt es beispielsweise, wenn ich selbst Hand an ein Gemälde anlegen und künstlerisch tätig sein möchte? Die Hemmschwelle bei einer digitalen Vervielfältigung eines Werks kann weitaus geringer sein, da dank „Strg + Z“ oder der „Rückgängig“-Funktion alle Bearbeitungen wieder entfernt werden können. Bei einem analogen Eingriff ist die Umgestaltung eben nicht rückgängig zu machen und ein Kunstwerk kann dadurch zerstört werden. Erfahrene Künstler*innen können kleine „Fehler“ oder Verschandelungen gegebenenfalls ins Werk einarbeiten, wie etwa Bob Ross, der nach dem Motto „We don't make mistakes, we have happy accidents“ (BOB ROSS: AUTUMN STREAM, 2007) malt.

Gleichzeitig werden hier Aspekte der Meinungs- bzw. Kunstfreiheit und des Vandalismus angeschnitten. Das Grundgesetz gesteht allen Bürger*innen das Recht zu, ihre „Meinung in Wort, Schrift und Bild frei zu äußern und zu verbreiten“ (GG Art. 5, Abs. 1) und erklärt gleichzeitig: „Kunst und Wissenschaft, Forschung und Lehre sind frei“ (GG Art. 5, Abs. 3). Wenn aber ein Gegenstand der Kunst, ein Denkmal oder ein Gebäude mit Schriftzügen, wie persönlichen oder politischen Statements, versehen wird, steht dieser Freiheit der Vorwurf des Vandalismus gegenüber. Als bewusste Beschädigung oder Zerstörung wird Vandalismus als Straftat (Sachbeschädigung, StGB §§ 303 und 304) behandelt und kann strafrechtlich verfolgt werden. In Bezug auf Kunstwerke wird auch von Kulturvandalismus oder von politischem Ikonoklasmus

gesprochen, wenn es sich gezielt um eine politisch motivierte Zerstörung, z.B. von Herrschafts- und Machtsymbolen, handelt, mit der Absicht, ein Umdenken anzustoßen (vgl. Demandt 1997, 23f./271ff.)

Aber ab wann wird etwas als zerstört gewertet? Eine Anzeige muss durch Personen oder Institutionen erfolgen, die ihr Eigentum als zerstört ansehen, aber diese Einschätzung liegt im persönlichen Ermessen. Wo und wie können wir unsere Meinung äußern und welche Einschränkungen gibt es? Das Medium, in dem über Kunst diskutiert wird, ist nur selten die Kunst selbst. Es gibt Bezugnahmen und Referenzen, zu denen auch das hier ausgestellte Polptychon (und der dazugehörige Begleittext) zählt. Aber im Diskurs bedarf es meistens eines Textmediums.

QUELLEN

Benjamin, Walter (1980 [1935-39]): *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*: In: ders.: *Gesammelte Schriften* Band I, Teil 2. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 471–508 .

Demandt, Alexander (1997): *Vandalismus – Gewalt gegen Kultur*. Berlin: Siedler Verlag.

GESETZESTEXTE

Åndsverkloven (Lov om opphavsrett til åndsverk m.v.). Online abgerufen unter URL [<http://lovdata.no/dokument/NL/lov/1961-05-12-2>]; letzter Zugriff: 29/08/2014.

Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland (GG): Gesetz vom 23.05.1949 (BGBl. I S. 1) zuletzt geändert durch Gesetz vom 11.07.2012 (BGBl. I S. 1478) m.W.v. 17.07.2012.

Strafgesetzbuch (StGB) in der Fassung der Bekanntmachung vom 13.11.1998 (BGBl. I S. 3322) zuletzt geändert durch Gesetz vom 23.04.2014 (BGBl. I S. 410) m.W.v. 01.09.2014.

Urheberrechtsgesetz (UrhG): Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte. Gesetz vom 09.09.1965 (BGBl. I S. 1273), zuletzt geändert durch Gesetz vom 01.10.2013 (BGBl. I S. 3728) m.W.v. 01.01.2014.

MEDIOGRAFIE

BOB ROSS: AUTUMN STREAM (2007)

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1: Malerei von Petra Schmidt (2014, Filzstift auf Leinwand). Fotografie von Petra Schmidt (2014).

Fotografieren als „Monkey‘(s) Business“?

Zur Frage der Verwertung eigener und fremder Bilder im Internet

Das Wort Fotografie bezieht sich im allgemeinen Sprachgebrauch auf das gesamte Verfahren der Fotografie – angefangen bei der Aufnahme bis hin zum fertigen Bild. Dieser Prozess kann demnach das Entwickeln, Verstärken, Abschwächen, Kopieren, Vergrößern und Anfertigen sowie die Retusche und Montage beinhalten (vgl. Riedel 1988, 19) – zumindest gemäß Riedels Definition von Fotografie aus dem Jahr 1988. Aber was ist Fotografie heute? Welchen möglicherweise veränderten Anforderungen muss sie in Zeiten des World Wide Web gerecht werden und wie ist sie geschützt? Die Fotografie ist durch ihre Digitalisierung und ihre zunehmende Verbreitung im Internet und anderen Medien in den letzten Jahren zu einem vielgenutzten Kommunikationsträger geworden und hat somit an gesellschaftlicher Bedeutung gewonnen. Das Festhalten von Erlebnissen und Ereignissen ist durch die moderne Technik im Grunde überall und zu jedem Zeitpunkt möglich. Zudem ist das Verbreiten und Veröffentlichen der produzierten Bilder im Internet ein gängiges Verfahren, z.B. auf Social-Media-Plattformen oder zur Aufwertung von Webseiten. Entgegengesetzt bietet das Internet als Datenbank eine Vielzahl an Fotografien und Videos, die der Öffentlichkeit zur Verfügung stehen – so denkt man. Vielen ist nicht bewusst, dass die Verwertung von fremden Bildern aus dem

Internet rechtlichen Regelungen unterworfen ist. Doch ist das Lichtbildwerk ebenso geistliches Eigentum wie auch Sprachwerke, Werke der Musik oder Filme (vgl. Schottöfer 1994)? Ob Hobbyaufnahme oder professionelle Fotografie: hinter jedem Werk steht ein*e Urheber*in. Diese*r genießt den Schutz der Verfassung schon allein durch den Art. 14 GG, der das Recht auf Eigentum betrifft (vgl. auch Riedel 1988, S. 20f.) und darüber hinaus durch das eigens dafür vorgesehene Urheberrechtsgesetz (UrhG). Die eigene Aufnahme ist demnach automatisch gesetzlich geschützt – die Urheberschaft bedarf keiner Anmeldung – und der bzw. die Urheber*in legt fest, für welche Zwecke die Aufnahme verwendet werden darf. Durch die Option, die eigenen Aufnahmen im Internet zu verbreiten, steht dem Fotografen oder der Fotografin eine größere Reichweite zur Verfügung. Doch muss die Verwertung auch rechtlich festgelegt sein. Die Bildersuche über Google (oder auch Flickr) beispielsweise bietet die Option die vom Autor oder der Autorin vergebenen Nutzungsrechte in die Suche einzubeziehen. So kann man zwischen verschiedenen Möglichkeiten wählen: „Nicht nach Lizenz gefiltert“; „Zur Wiederverwendung und Veränderung gekennzeichnet“; „Zur Wiederverwendung gekennzeichnet“; „Zur nicht kommerziellen Wiederverwendung und Veränderung gekennzeichnet“; „Zur nicht kommerziellen Wiederverwendung gekennzeichnet“. Dennoch bleibt auch bei der Weitergabe von Rechten der oder die Autor*in als Urheber*in bestehen.

Eine Diskussion zur Lage des Urheberrechts ist auch aktuell in der medialen Berichterstattung zu verfolgen: In Indonesien schnappte sich 2011 ein Schopffaffenweibchen die Kamera des Naturfotografen David Slater und drückte ab. Das Ergebnis ist eine vom Affen selbst geschossene Bilderreihe, unter anderem auch ein Selbstporträt des lachenden Affen, die im Internet veröffentlicht wurde. Das Online-Lexikon Wikipedia nahm das „Selfie“ des Affen in seine Bildersammlung auf (siehe Abb. 1). Nun streiten sich Wikipedia und der Fotograf um die Bildrechte. Es geht um die Frage, ob der Affe selbst oder der Fotograf die Urheberrechte an dem Bild hält (vgl. Egenberger 2014). Wikipedias Argumentation in diesem Fall beruht auf der Aussage, dass niemand das Recht an dem Bild beanspruchen könne, da Tiere sich nicht im Urheberrecht wiederfinden. Und auch der Medienrechtler Hendrik Wieduwilt stimmt dem in einem FAZ-Bericht zu, wenn er sagt, dass mindestens ein Mensch hinter der Aufnahme stehen müsse. Anders würde die Rechtslage

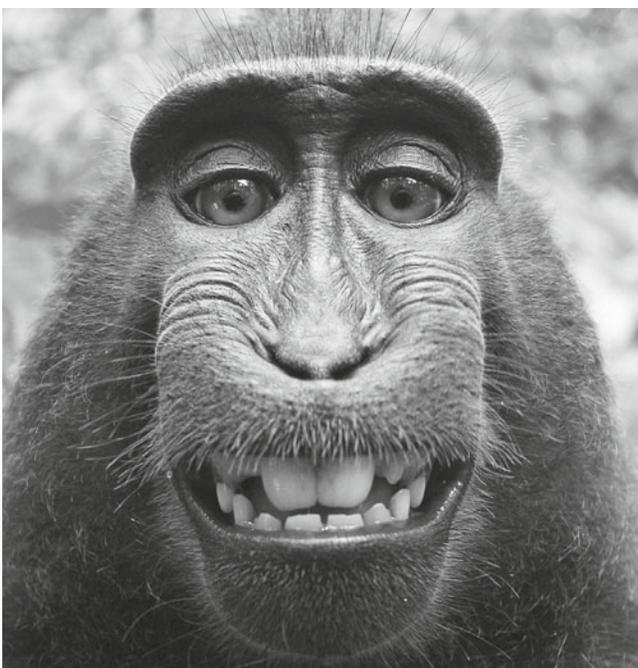


Abb. 1

aussehen, wenn der Fotograf die Aufnahme arrangiert hätte (vgl. faz.net 2014). Das aktuelle Urteil der US-Copyright-Behörde bezieht sich auf ähnliche Argumente (vgl. spiegel.de 2014).

Zwar stellt dieser Rechtsstreit einen Sonderfall dar, aber dennoch zeigt er auf wie eng Aufnahme, Verwertung und Veröffentlichung von Fotografien im Verhältnis zueinander stehen und wie sich dieses Verhältnis durch die Eigenschaften digitaler Fotografie zu intensivieren scheint. So ist ein analoges Foto noch ein in Einzelkomponenten wie Negativ und Abzug zerlegbarer Gegenstand, zu dem der Zugang potentiell durch ein konkretes, materielles Besitztum regulierbar wäre. Auch digitale Fotos lassen sich natürlich lokal auf Datenträgern speichern und vor der weiteren Verbreitung sichern. Aber prinzipiell scheint die einfache, verlustfreie und schnelle Übertragbarkeit und Vielfältigkeit von digitalen Bildern deren Status als „Einzelstück“ zu gefährden. Ein Mal veröffentlicht, ist das Herstellen einer original-identischen Kopie jederzeit und unbegrenzt möglich.

Durch die ständige Möglichkeit, ein Foto zu schießen und im Internet zu veröffentlichen, wird darüber hinaus auch der Aufnahmegegenstand zu einem rechtlich zunehmend interessanten Thema. Zunächst kann das Motiv alles sein, was fotografierbar ist, was sich also auf fotografischen Materialien festhalten lässt (vgl. Riedel 1988, 30). Motive z.B., die an öffentlichen Plätzen fotografiert oder gefilmt werden, dürfen nach § 59 UrhG veröffentlicht und gezeigt werden. Dieses Recht bezieht sich auf die äußere Ansicht von Denkmälern, Plastiken, Fassaden und Baukunst etc. (vgl. Schotthöfer 1995). Geschützte Gegenstände umfassen im Urheberrecht Werke der Literatur, Wissenschaft und Kunst (vgl. UrhG §§ 1 und 2). Daher ist bei der Verbreitung von Bildern, egal ob offline oder online, große Vorsicht geboten, da ansonsten bei Veröffentlichung eines eigentlich geschützten Motivs mit rechtlichen Konsequenzen zu rechnen ist. Doch nicht nur Gegenstände können als Motiv urheberrechtlich geschützt sein, auch abgebildete Personen genießen das Persönlichkeitsrecht, also das Recht am eigenen Bild (KunstUrhG § 22) (vgl. Riedel 1988, 157). Nur mit dem Einverständnis einer Person, darf ihr Bild verbreitet werden; dabei muss das Gesicht nicht mal im Blickfang der Aufnahme sein. Man spricht von einem Personenbildnis, sofern die Person erkennbar ist. Ein Bildnis entfällt, wo die Identität oder Ähnlichkeit zwischen Bildnis und abgebildeter Person aufgehoben ist und nicht mehr erkannt werden kann, etwa bei reinen Lichtwirkungen, kubischen Darstellungen usw. (vgl. ebd.). Die Einwilligung der abgebildeten Person ist nach §§ 22ff. KunstUrhG für die Verbreitung und zur öffentlichen Schaustellung nötig, wobei es dabei auch zu Ausnahmen kommen kann, zum Beispiel wenn die abgebildete Person eine Persönlichkeit der Zeitgeschichte ist (dabei kann zwischen einer „absoluten“ und einer „relativen“ Person der Zeitgeschichte differenziert werden) (vgl. Schotthöfer 1995), eine Entlohnung gezahlt wurde, das Bild für Zwecke der Rechtspflege und öffentlichen Sicherheit genutzt wird oder die abgebildete Person bereits 10 Jahre tot ist (vgl. Riedel 1988, 158).

Durch Social-Media-Plattformen, wie beispielsweise facebook,

kommen immer wieder Fragen zur Rechtslage der dort veröffentlichten Bilder und Motive auf. Laut aktuellen Statistiken werden täglich 1,8 Milliarden Bilder ins Netz gestellt (vgl. Meeker 2014, 62) und Foto Uploads waren schon 2013 die beliebteste Aktivität auf Facebook (vgl. Bullas 2013). Das Fotografieren ist zur „Alltagsgeste“ (Ruchatz 2014) geworden und hat durch die Verbindung mit dem Internet einen gesellschaftlichen und kulturellen Wandel vollzogen. Daran eng gekoppelt sind Fragen nach der Verwertung von eigenen und fremden Bildern, nach dem Wert von Urheberschaft und nach dem Was und Wie der dargestellten Motive.

QUELLEN

- Bullas, Jeff (2013): *12 Awesome Social Media Facts and Statistics for 2013*. Web. URL: [http://www.jeffbullas.com/2013/09/20/12-awesome-social-media-facts-and-statistics-for-2013/]; gepostet: 20/09/2013; letzter Zugriff: 08/09/2014.
- Egenberger, Kaya (2014): *Affentheater um Selfie: Wer hat das Recht am Bild?* Web. URL: [http://www.gea.de/nachrichten/weltspiegel/affentheater+um+selfie+wer+hat+das+recht+am+bild+.3831934.htm?source=rss]; gepostet: 08/08/2014; letzter Zugriff: 19/08/2014.
- faz.net (2014): *Wem gehört das Selfie? Für Affen ist die Rechtslage ungünstig*. Web. URL: [http://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/recht-steuern/wem-gehört-das-affen-selfie-die-urheber-rechte-13086137.html]; gepostet: 07/08/2014 ; letzter Zugriff: 18/08/2014.
- Meeker, Mary (2014): *Internet Trends 2014*. Präsentation im Rahmen der Code Conference am 28/05/2014. Online abrufbar unter URL: [kpcb.com/internet-trends]; letzter Zugriff: 08/09/2014.
- Riedel, Hermann (1988): *Fotorecht für die Praxis*. München: Verlag Photo Technik International.
- Ruchatz, Jens (2014): *Blog der AG Fotografieforschung eröffnet*. Web. URL: [http://www.fotografieforschung.de/?p=47]; gepostet: 18/04/2014; letzter Zugriff: 10/09/2014.
- Schotthöfer, Peter (o.J.): *Fotorecht. Der Fotograf und sein Urheberrecht*. Web. URL: [http://www.absatzwirtschaft.de/content/der-fotograf-und-sein-urheberrecht;38352]; letzter Zugriff: 15.08.2014.
- spiegel.de (2014): *Richtlinien der US-Copyright-Behörde: Affen-Selfies gehören niemandem*. Web. URL: [http://www.spiegel.de/netzwelt/web/affen-selfie-wikimedia-bekommt-im-copyright-streit-mit-fotograf-recht-a-987457.html]; gepostet: 22/08/2014 ; letzter Zugriff: 10/09/2014.

GESETZESTEXTE

- Urheberrechtsgesetz (UrhG): Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte. Gesetz vom 09.09.1965 (BGBl. I S. 1273), zuletzt geändert durch Gesetz vom 01.10.2013 (BGBl. I S. 3728) m.W.v. 01.01.2014.
- Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland (GG): Gesetz vom 23.05.1949 (BGBl. I S. 1) zuletzt geändert durch Gesetz vom 11.07.2012 (BGBl. I S. 1478) m.W.v. 17.07.2012.
- Kunsturheberrechtsgesetz (KunstUrhG). Gesetz betreffend das Urheberrecht an Werken der bildenden Künste und der Photographie. Gesetz vom 09.01.1907 (RGBl. I S. 7), zuletzt geändert durch Gesetz vom 16.02.2001 (BGBl. I S. 266) m.W.v. 01.08.2001.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

- Abb. 1: Self-portrait by the depicted *Macaca nigra* female; rotated and cropped by David Slater (2011). Gemeinfreies Bild. Online unter URL [http://de.wikipedia.org/wiki/Selfie#mediaviewer/File:Macaca_nigra_self-portrait_%28rotated_and_cropped%29.jpg]; letzter Zugriff: 08/09/2014.

Recht auf Sampling?!

Fragen und Fallbeispiele zur Hörbarkeit von Urheberrechtsverletzungen

An Amen for All? – Ein Breakbeat schreibt 45 Jahre Musikgeschichte

Am Beispiel des sogenannten Amen Breaks lässt sich eine Vielzahl der medienrechtlichen Spannungsfelder und Problemstellungen nachvollziehen, die in der jüngeren Musikgeschichte angesichts einer weit verbreiteten Sampling-Praxis in den Mittelpunkt gerückt sind. Dabei handelt es sich um ein Schlagzeug-Solo Gregory Colemans der US-amerikanischen Soul- und Funk-Band *The Winstons*, das ihrem genretypischen Instrumentalstück *Amen, Brother* (1969) entnommen wurde und zu den am häufigsten genutzten Samples überhaupt gehört (vgl. Fischer 2013, 98f.).

Erstmals bei HipHop-Künstler*innen der 1980er Jahre, die an Pioniere der DJ-Culture anknüpfend das Sampling als gängige Methode vorantrieben¹ (vgl. ebd., 83-97), als rhythmisches Grundmuster rekontextualisiert, wird die variable Verwendung des Amen Breaks Anfang der 1990er Jahre in England zum herausragenden Erkennungsmerkmal der aufkommenden Jungle- und Drum'n'Bass-Szene (vgl. ebd., 97-102). In der Folgezeit dringt der Break schließlich bis in den Mainstream vor, wo er bis heute Bestandteil von Popsongs, Werbejingles und TV-Serien-Intros ist².

Das für diese Ausstellung erarbeitete Exponat leitet anhand von Texthinweisen und Hörbeispielen chronologisch durch die Verwendungshistorie des Amen Breaks, die eng mit der Entwicklung des Samplings und damit in Zusammenhang stehenden Herausforderungen für das Urheber- und Leistungsschutzrecht verknüpft ist. Auf diese Weise wird nicht nur ein Überblick über ebenjenes

1 | Sampling-Techniken oder prinzipiell vergleichbare Verfahren in der Musik existierten bereits einige Jahrzehnte vor dem Aufkommen der Dub-/Hip-Hop-Kultur, allerdings blieben diese nicht zuletzt wegen ihres aufwendigen und experimentellen Charakters lange Zeit vornehmlich auf akademische bzw. avantgardistische Kreise beschränkt. Dass musikalische und technische Entwicklungen jedoch häufig unter wechselseitiger Beeinflussung stattfinden, zeigt sich auch darin, dass Sampling in den 1980er Jahren schließlich zur verbreiteten Praxis avancierte, was gepaart mit soziokulturellen Hintergründen vor allem durch fortschrittlichere, handlichere und leichter erschwingliche Gerätschaften auf dem Musikmarkt begünstigt wurde. Ein kompakter Überblick hierzu findet sich bei Salagean (vgl. 2008, 18-63).

2 | Zur Geschichte des *Amen Breaks* vgl. auch Nate Harrisons aufschlussreiche Audio-Dokumentation *CAN I GET AN AMEN?* (2004), abrufbar unter: URL: [https://archive.org/details/NateHarrisonCanIGetAnAmen].

Themenfeld hergestellt; der Einbezug von exemplarischem Audio-Material ermöglicht zudem eine konkretere Einordnung des Gegenstands seitens der Rezipierenden.

Erstaunlicherweise hat es zu diesem Fall nie ein Gerichtsverfahren gegeben, obwohl Richard L. Spencer, Gründungsmitglied von *The Winstons*, nachträglich die nicht lizenzierte Verwendung des Drum-Breaks in vermutlich mehreren Tausend Fällen als Diebstahl anprangerte (vgl. *The Economist* 2011). Die Zusammenstellung gibt Aufschluss über die enorm vielfältigen Erscheinungsformen des Phänomens, seiner kulturellen Aneignung durch Subkulturen respektive Unterhaltungsbranchen und wirft damit nicht nur Grundsatzfragen bezüglich der Problematik von flexiblen Kategorien wie der individuellen ‚Schöpfungshöhe‘³ auf. Die Verschiedenartigkeit und Wirkmacht der durch die vermeintlich widerrechtliche Nutzung freigesetzten Ausdruckspotentiale bietet Anschlussmöglichkeiten an Debatten über Regulierungsspielräume des geistigen Eigentums, wie sie zum Beispiel hinsichtlich der von Lawrence Lessig (vgl. 2006) propagierten ‚freien Kultur‘ diskutiert werden. Wem gehört besagte Tonfolge aus vier Takten und inwiefern legitimiert ihr kultureller Stellenwert die konventionelle Verwendung als scheinbares Gemeingut?

Johannes Kreidler – deutscher Avantgarde-Komponist, Aktionskünstler, Musiktheoretiker

In seinem Stück *cache surrealism* von 2008 setzt sich Kreidler – wie in zahlreichen anderen Kompositionen auch – auf künstlerische Weise kritisch mit der Frage nach Eigentumsverhältnissen in der Musik auseinander. „Musik mit Musik“ (Kreidler 2007) nennt er seine Vorgehensweise, d.h. er bezieht Fremdzitate, meist aus der Popmusik, als Teil der Instrumentation in seine Kompositionen ein. Damit will er darauf hinweisen, dass jegliches „Material eines Musikstücks [...] präkomponiert“ (Kreidler 2008) ist. Das heißt: auch „wer für Geige schreibt, schreibt ab“ (ebd.), denn „schon der

3 | Die Schöpfungs- oder auch Gestaltungshöhe ist ein in dieser Form spezifisch deutsches Kriterium zur Feststellung der rechtlichen Schutzwürdigkeit eines Werkes, das aufgrund fehlender Trennschärfe kontrovers diskutiert wird (vgl. Salagean 2008, 75-79). Siehe auch den Katalogbeitrag von Julian Becker.

Einzelton verdankt sich einer meist über Jahrhunderte ausgebildeten Spieltechnik“ (ebd.). Damit argumentiert Kreidler ganz im Sinne Adornos, auf den er sich auch wörtlich bezieht, wenn er noch einen Schritt weiter geht und sagt: „Es ist eine Methode der Kunst, die ‚durch und durch geschichtlich ist‘ (Adorno)⁴, dass sie erkennbar Altes zum Neuen transferiert“ (ebd.). Das Prinzip der Sampling-Kultur, die Neu-Kontextualisierung, beruht laut Kreidler also schon auf einer langen Tradition in der Kunst.

Das Werk Fremdarbeit entstand 2009 im Rahmen einer Kunstaktion. Kreidler gab bei dem chinesischen Komponisten X. Xiang und dem indischen Programmierer R. Murraybay eine Stilkopie seiner Stücke in Auftrag. Durch die Bezahlung seiner ‚Angestellten‘ (insgesamt 150 Dollar), besitzt Kreidler die Verwertungsrechte an den Werken, für die er wiederum 1500 Euro erhielt. Bei der Aufführung der Stücke wird das Plagiat bzw die Ausbeutung durch eine*n Moderator*in offengelegt. Damit stellt Kreidler die Frage nach dem Autor bzw. der Autorin und führt die Idee der Autor*innenschaft an musikalischen Werken ad absurdum.

Klangkarussells „Sonnentanz“ und das moderne Sampling

In der Samplingkultur ist die Frage, ob ein Künstler ausreichend Eigenarbeit in ein Werk einbringt, permanent präsent. Durch zahlreiche Wege zur Modifikation musikalischen Materials, die so gut wie jedem zur Verfügung stehen, sind die Möglichkeiten des Samplings grenzenlos. Sehr schnell wird dann die Frage nach der ausreichenden Eigenarbeit zu einer rechtlichen Frage, welche die Autonomie eines Werks in Frage stellt und die Verletzung des Urheberrechts nahelegt.

Exemplarisch lässt sich diese Problematik an dem im Jahr 2012 veröffentlichten Song *Sonnentanz* des Produzentenduos *Klangkarussell* darstellen. Das hier verwendete Samplingmaterial stammt von einem Construction-Kit namens *NuJazz City*, welches nahezu die vollständige Grundlage für den Song bildet. Die einzelnen Versatzstücke des Songs wurden weder in ihrer Länge, Melodik noch in ihrer Tonhöhe oder einem anderen musikalischen Parameter verändert, sondern lediglich hinter- und übereinander geschichtet. Diese Vorgehensweise wurde von einem niederländischen Radio-DJ namens Domien Verschuuren entdeckt und in Form eines Youtube-Videos offengelegt⁵, was sehr schnell zu zahlreichen Reaktionen führte. Auf der einen Seite herrschte die Empörung der Konsument*innen über die fehlende Eigenleistung vor und auf der anderen Seite ließ Universal Verschuurens Video sperren (vgl. Berlin Mitte Institut 2013). Da rein rechtlich gesehen kein Gesetzesverstoß vorliegt, soll hier die Frage diskutiert werden, ob

4 | Hier übernimmt Kreidler eine Formulierung aus folgender, etwas allgemeineren Äußerung Adornos, die darauf eingeht, dass Objekte und Medien (worunter auch Klänge und Instrumente zählen) stets mit historischer Bedeutung aufgeladen sind: „Material ist auch dann kein Naturmaterial, wenn es den Künstlern als solches sich präsentiert, sondern geschichtlich durch und durch.“ (Adorno 1970)

5 | Siehe hierzu Verschuurens Video *„SONNENTANZ‘ UNMASKED: NOTHING MORE THAN A CONSTRUCTION KIT..?“* (zu finden online unter URL: [http://vimeo.com/63652493]).

ein moralischer Ethos innerhalb der Kunstszene ausreicht, um den Einsatz von genügend Eigenarbeit zu sichern oder ob es einer Anpassung des Gesetzes bedarf, um den Eigenheiten der Samplingkultur gerecht zu werden.

In einem Interview mit dem Musikmagazin *Noisey* haben *Klangkarussell* selbst Stellung bezogen und sich zu ihrer Art des Produzierens geäußert.

Noisey: „[...] Wie ist das denn nun mit dem Sampling und der Ethik des Musikschaffenden dahinter? Nachdem vergangenes Jahr ein Video eines niederländischen Radiohosts auftauchte, in dem er ‚Sonnentanz‘ als Produkt mehr oder weniger unbearbeiteter Kits einer NuJazz Sampling-CDs [!] enttarnte, ging ein Raunen durch die Reihen honoriger Musikschaffender und Konsumenten. Dass Universal das Video kurz darauf auf Youtube sperren ließ, machte die Sache nicht unbedingt besser. Ob sie Kritik diesbezüglich heute noch zu spüren bekommen und ob diese sie tangiert?“

Klangkarussell: „Ich hab das nie als Kritik verstanden. Wir haben da ja nie ein Geheimnis draus gemacht und das von Anfang an rumerzählt. Und es war ja nicht so, dass wir gesagt haben, wir machen einen Hit draus. Ich weiß nicht, wie manche sich das vorstellen, aber man sitzt halt zu Hause und nimmt das her und macht was draus und dann ist es fertig. Und beim nächsten Mal macht man halt was Neues.“

Noisey: „Aber ist die Kritik am ‚unkreativen Sampling‘ für sie dennoch irgendwie nachvollziehbar, und ist Sampling gleich Sampling gleich Sampling?“

Klangkarussell: „Klar, man kann super kreativ sampeln wie J Dilla. Und klar gibt es da verschiedene Zugänge, ein Produzent, der das alles selber macht wird sagen, dass es ein extrem fauler Weg ist, wie wir das machen. Aber ich mag Sampling als Kultur. Und letztlich geht’s um die Musik, und darum, ob’s den Leuten gefällt oder nicht. Darüber kann man streiten. Aber ich streit nicht mit.“ (Hoffer 2014)

Das Interview zeigt deutlich, dass *Klangkarussell* einen sehr freien Umgang mit Samplingmaterial pflegen, die Kritik aber durchaus nachvollziehen können. In zahlreichen Foren gibt es aber durchaus gegenteilige Meinungen. So schreibt z.B User *MKzero* als Kommentar unter einen Online-Artikel zum Thema (vgl. erneut Berlin Mitte Institut):

„Kennt noch jemand den Magix Music Maker? Mehr braucht man offensichtlich nicht mehr, um in den Charts zu landen. Traurig, wie sich der kleine Musiker mit Synths abmüht um einen eigenen Sound zu haben und solche Leute dann einfach ein paar Samples zusammenziehen und damit Fame ohne Ende bekommen ...“

Da die Vorgehensweise von *Klangkarussell* durch den Erwerb des Samplingkits vollkommen legal ist, wird man zu dem Schluss kommen, dass diese Problematik sich wohl nicht durch rechtliche Vorschriften regeln lässt, sondern durch die regulierende Kraft der Konsument*innen, welche durch ihren Konsum maßgeblich den Erfolg und die Akzeptanz von Sampling beeinflussen.

Altes Material, neues Werk?

Die Besucher*innen der Ausstellung haben die Möglichkeit eine kleine Auswahl an Musikstücken abzuspielen und dabei einfachste Parameter selbst zu bestimmen (Start, Stop, Lautstärke). So sind sie in der Lage eigene Kombinationen von Klängen zu erzeugen. Das Experimentieren mit vorgegebenem Material macht sie so selbst zum Autor bzw. zur Autorin einer musikalischen Komposition. Doch lässt sich mit dieser bloßen Zusammenstellung eine Schöpfungshöhe erreichen, die das Klangereignis als Werk im urheberrechtlichen Sinne qualifizieren würde?

Interessant hierbei ist auch die Frage nach der Kenntlichkeit des Ausgangsmaterials. Laut Adorno und Kreidler⁶ findet in musikalischem Komponieren immer nur eine Neuformation von vorhandenem Material statt. Dass die Grenzen zwischen Offenlegung und Verschleierung dieses Aspekts durchaus fließend sein können, haben vorangegangene Beispiele gezeigt. In der Ausstellung soll genau dieser Aspekt vermittelt werden. Alle Stufen vom einfachen Abspielen eines Stücks bis hin zu einer Überlagerung verschiedener Stücke, die das Ausgangswerk nahezu unkenntlich macht, sind möglich. So kann der Übergang zwischen erkennbarem Ausgangsmaterial und Neuschöpfung differenziert nachvollzogen werden. Zudem lässt sich die Frage nach der Sinnhaftigkeit der starren Begriffe Autor*in und Rezipient*in stellen, die den Diskurs über Kunst seit dem 20. Jahrhundert prägt. (vgl. Giannetti, o. J.) Betrachtet man die Installation ihrerseits als Kunstwerk tauchen in diesem Gebilde plötzlich viele Fragen auf. Wer ist bei dieser ‚Komposition‘ Autor*in? Sind es die Urheber*innen der verwendeten Stücke? Ist es der Installateur, der die Auswahl des verwendeten Materials getroffen hat? Oder sind es die Besucher*innen, die durch ihr Handeln das Werk erst zum Erklingen bringen?

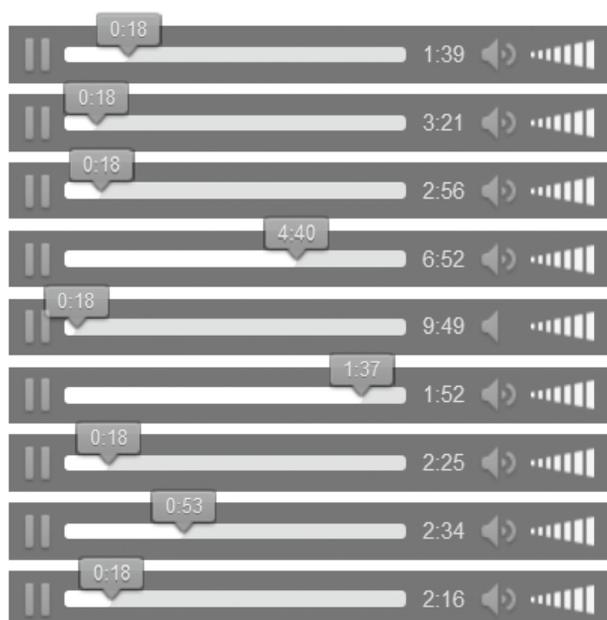


Abb. 1

QUELLEN

- Adorno, Theodor W. (1970): *Ästhetische Theorie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Berlin-Mitte-Institut (2013): *Sonnentanz unmasked: Klangkarussell haben das Charakteristische bei Sonnentanz "unkreativ" gesampled*. Web. URL: [<http://www.berlin-mitte-institut.de/klangkarussell-sonnentanz-unkreativ-sampling/>]; letztes Update: 08/04/2013; letzter Zugriff: 29/08/2014.
- Fischer, Georg (2013): *Jäger und Sampler. Kreativität und Innovation am Beispiel des Samplings*. Diplomarbeit. Berlin: TU, Institut für Soziologie. Web. URL: [<https://jaegerundsampler.wordpress.com/2013/06/21/kreativitaet-und-innovation-des-samplings-diplomarbeit/>]; letzter Zugriff: 10/07/2014.
- Giannetti, Claudia (o. J.): *Ästhetische Paradigmen der Medienkunst*. Web. URL: [http://medienkunstnetz.de/themen/aesthetik_des_digitalen/aesthetische_paradigmen/scroll/]; letzter Zugriff: 13/07/20014.
- Hoffer, Anna (2014): *Klangkarussell ist vieles einfach passiert*. Web. URL: [<http://noisy.vice.com/alps/blog/klangkarussell-netzwerk-interview/>]; gepostet: 24/07/2014; letzter Zugriff: 29/08/2014.
- Kreidler, Johannes (2007): *Musik mit Musik*. Mühlenbeck: Verlag Positionen. Online unter URL: [<http://www.kreidler-net.de/theorie/musik-mit-musik.htm>]; letzter Zugriff: 10/07/2014.
- Kreidler, Johannes (2008): *Medien der Komposition*. Stuttgart: Klett-Cotta-Verlag. Online unter URL: [<http://www.kreidler-net.de/theorie/medien-der-komposition.htm>]; letzter Zugriff: 10/07/2014.
- Kreidler, Johannes (2009): *Fremdarbeit*. Web. URL: [<http://www.kreidler-net.de/fremdarbeit.html>]; letzter Zugriff: 10/07/2014.
- Lessig, Lawrence (2006): *Freie Kultur. Wesen und Zukunft der Kreativität*. München: Open Source Press.
- Salagean, Emil (2008): *Sampling im deutschen, schweizerischen und US-amerikanischen Urheberrecht*. Baden-Baden: Nomos.
- The Economist (2011): *Seven seconds of fire. How a short burst of drumming changed the face of music*. Web. URL: [<http://www.economist.com/node/21541707>]; gepostet: 17/12/2011; letzter Zugriff: 10/07/2014.

MEDIODRAFIE

- CAN I GET AN AMEN? (2004, Nate Harrison). Online unter: [<https://archive.org/details/NateHarrisonCanIGetAnAmen>]; letzter Zugriff: 10/07/2014.
- „SONNENTANZ‘ UNMASKED: NOTHING MORE THAN A CONSTRUCTION KIT..? Web-Video gepostet by Domien. URL: [<http://vimeo.com/63652493>]; gepostet: ; letzter Zugriff: 29/08/2014.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1: Screenshot aus der Ausstellungspräsentation.

6 | vgl. dazu den Abschnitt zu Johannes Kreidler.

„Reale“ vs. „virtuelle“ Bananenwürfe!?

Rassistische Beleidigungen und Cybermobbing im Kontext der Rechtsprechung

Soziale Plattformen und Foren haben unsere Möglichkeiten zur Kommunikation mit anderen Menschen auf bemerkenswerte Art und Weise erweitert. Nicht zuletzt durch Facebook und Twitter können wir heutzutage sogar mit uns völlig fremden Menschen in Kontakt treten und über Textnachrichten Kommunikationsversuche starten.

Besonders verdichtet äußert sich der Wunsch zur Kommunikation mit fremden Menschen in virtuell ausgehandelten Fan-Promi-Beziehungen. Aus Publicity-Gründen gibt es kaum mehr eine prominente Persönlichkeit, die sich nicht mit regelmäßigen Posts auf Facebook, Twitter & Co ins Zentrum der Aufmerksamkeit ihrer Fans und all derer, die es vielleicht noch werden könnten, rücken möchte. Fotos, aktuelle Aktivitäten und Karriereupdates werden den ‚Normalsterblichen‘ auf diese Weise serviert. Um die Fans in dem Glauben zu wiegen, ganz nah mit den Stars und Sternchen in Berührung zu sein, sind die meisten Pinnwände der Promi-Profilen freigeschaltet für jedermanns/jederfraus Kommentare. Das führt zum einen zu zahlreichen Lobpreisungen und ‚Likes‘, zum anderen aber lädt es auch diejenigen zum ‚Posten‘ ein, die hier die Möglichkeit zur genau gegensätzlichen Mitteilungsmöglichkeit erkennen. Beleidigungen in Wort und Bild sind mittlerweile ebenso zahlreich auf diversen Promi-Profilen vertreten, wie die Beiträge von liebevollen Fans.

Eine von vielen anderen hier zu beobachtenden Tendenzen sind rassistisch motivierte Beleidigungen¹. Doch wo liegt der Reiz an dieser kommunikativen Beteiligung, die sowohl in der Alltagssprache und journalistischen Berichterstattung, als auch zunehmend in der Wissenschaft unter dem Oberbegriff ‚Cybermobbing‘ verhandelt wird?

„Reale Bananenwürfe“

Die Ausstellung blickt dazu auf ein Beispiel von Diskriminierungsversuchen des ‚real life‘, nämlich auf die Stadion-Reaktionen von

1 | Zur Unterscheidung zwischen ‚rassistisch‘ motivierten Straftaten im Gegensatz zu ‚rechtsextremen‘ und ‚fremdenfeindlichen‘ siehe den Leitfaden für Journalisten von Der braune Mob e.V. (2006).

Fußball-Fans in Bezug auf unliebsame Spieler. Hier finden sich in der jüngsten Fußballgeschichte einige Vorkommnisse, die sich als Beleidigungsversuche werten lassen und anhand derer exemplarisch erklärt werden kann, wie auch das Mobbing im Cyberspace abläuft.

Einige Spieler schwarzer Hautfarbe, darunter Italiens Fußballprofi Balotelli vom AC Mailand oder auch Dani Alves vom FC Barcelona, wurden von Stadiongästen auf dem Fußballplatz mit Bananen beworfen, begleitet von Affengeräuschen. Es wurde davon ausgegangen, dass diese Taten eindeutig rassistisch motiviert waren und dass auf diese Art und Weise eine Andersartigkeit zu weißen Spielern angedeutet werden sollte (siehe dazu z.B. die Internet-Berichterstattung von [spiegel.de](#) und [zeit.de](#) vom April 2014). Die Banane erhält hier eine besondere Schlüsselfunktion, denn sie transportiert in diesem Zusammenhang eine Botschaft, die beispielsweise ausbleibt, wenn wir ihr im Supermarkt begegnen. „Kommunikation bedient sich immer eines Mediums“, heißt es bei Medienwissenschaftler Knut Hickethier (2010, 19f.), und weiter: „[...] bei den Medien [handelt es sich] um Mittel zur Formulierung von Gedanken, Gefühlen, Inhalten sowie von Erfahrungen über die Welt“ (ebd.). Gemäß diesem kommunikationsorientierten Begriffsverständnis sind Medien nicht zwangsläufig ‚Worte‘, sondern ‚Mittel‘, deren Erscheinung äußerst vielfältig und daher auch komplex sein kann. Kommunikation und Inhalte können demnach von symbolträchtigen Gegenständen übermittelt werden. Die Banane wird so von ihrer eigentlichen Banalität als Frucht entfremdet und auf eine symbolträchtigere Ebene gehoben.

Warum aber schließen wir von der derartigen Verwendung einer Banane, wie es auf einzelnen Fußballfeldern der Fall war, auf einen Affen und somit auf eine mutmaßliche, beabsichtigte Degradierung schwarzer Spieler? Die Assoziationskette scheint in diesem Fall eine etablierte zu sein. Erscheint in einer Kriegsgeschichte eine weiße Taube, denken wir an nahenden Frieden. Schenkt ein Mensch einem anderen eine Rose oder ein Lebkuchenherz, dann denken wir an Liebe. Und würden wir dazu aufgefordert eine spontane Assoziation zur Banane zu knüpfen, so

sagten sicherlich viele ‚Affe‘ als nächstliegenden Gedanken. Charles Sanders Peirce lehrt uns, diese bedeutungssträchtigen Dinge, die optisch wie semiotisch keinerlei Verbindung zu ihrem Assoziationsgegenstand aufweisen, ‚Symbole‘ zu nennen (vgl. Linke/Nussbaumer/Portman 1991, 17ff.). Auch Wörter sind demnach symbolische Zeichen. Die Gestalt der Buchstaben und ihr lautmalerischer Klang haben in der Regel nur wenig mit dem zu tun, für das sie stellvertretend stehen. Das Wort ‚Baum‘ sieht weder so aus, wie das, was es bezeichnen soll, noch steht der Klang in irgendeinem Zusammenhang mit der hochgewachsenen Pflanze. Die symbolischen Zeichen der Wörter sind in der Regel völlig willkürlich gesetzt, wie auch Linguist Ferdinand de Saussure feststellt (vgl. ebd.). Dennoch verstehen Menschen teilweise weltweit bekannte Symbole und die sprachlichen Zeichen mindestens einer Sprache. Wir wissen, was uns eine rote Rose am Valentinstag signalisieren möchte und wir verstehen, wenn uns jemand in unserer Landessprache etwas über Bäume erzählt, ohne dass wir uns dabei vor einem solchen befinden müssten. Grund hierfür ist, dass unser Sprach- und Symbolverständnis auf Konventionen beruht, die aus der impliziten Vereinbarung einer Gesellschaft resultieren, sich bestimmter Kommunikationsmittel zu bedienen, die von allen Mitgliedern verstanden werden (vgl. ebd.).

Dass im Zuge dessen eine geworfene Banane und die Imitation von Affengeräuschen zu einer rassistischen Beleidigung werden können, ist damit in Grundzügen zu erklären. Da Symboliken aber nicht absolut und stabil sein müssen, ist auch ihre Weiter- oder Neuverhandlung möglich. So lieferten viele Spielerkollegen ein interessantes Feedback auf die Stadionwürfe, indem sie sich aus Solidarität eine Banane essend ablichten ließen und diese Bilder auf Facebook und Twitter in Umlauf brachten (vgl. focus.de 2014)². Die Banane, die die Stadionwerfer*innen eigentlich als bedeutungstragendes Medium für rassistisches Gedankengut verwenden wollten, wurde durch deren anschließende mediale Neukontextualisierung in ihrer ursprünglichen Aussage entkräftet. Im Fernsehen, auf Facebook und Twitter zeigten Fußballspieler, dass sie die rassistisch intendierte Bedeutungsaufladung der Banane nicht akzeptieren bzw. entwerteten sie die rassistische Botschaft durch den Akt des Essens. Indem die Banane von den vermeintlichen ‚Opfern‘ genüsslich und selbstbewusst verzehrt wurde, kehrte sie so zu ihrer ursprünglichen Banalität als ‚essbare Frucht‘

2 | Dass nicht nur schwarze Spieler von derartigen Beleidigungsversuchen betroffen sind, zeigt ein weiteres Beispiel vom Ende der 1990er Jahre. Nationaltorhüter und FC Bayern-Star Oliver Kahn erfuhr damals ein großes Medienecho auf sein angebliches ‚gorillaartiges‘ Auftreten auf dem Fußballplatz. Unterfütterung fanden diese Belustigungen durch eine vermeintlich vorsätzliche Beißattacke durch Kahn auf einen Gegenspieler sowie emotional aufgewühlte Schreie gen Spielfeld. Fotomontagen, die Kahn mit einem Gorilla verschmelzen ließen, untermalten diese medial ausgetragene Verhöhnung Kahns. Affengeräusche und Bananenwürfe auf Kahn durch gegnerische Fans waren auch damals die Folge, worauf Kahn gelegentlich auch reagierte, indem er die Wurfgeschosse aß. Dass die aktuellen Bananenwürfe auf Balotelli als rassistisch eingestuft werden, liegt demnach also nicht im Wurf der Banane und der Affen-Assoziation allein begründet, sondern wird zusätzlich diskursiv mit der Hautfarbe der Spieler verknüpft.

zurück bzw. wurde sie dadurch sogar zu einem Symbol gegen rassistische Diskriminierungsversuche.

Nehmen wir auf dieser Basis die Banane als grundsätzlich sprach-analoges Zeichen im de Saussure’schen und als Symbol im Peirce’schen Sinne für Rassismus, so ist sie in diesem Licht eine Mitteilungsoption rassistischen Gedankenguts, die auch ohne Worte (und theoretisch auch ohne Lautuntermalung von Affen) funktioniert, da Menschen Bedeutung aufgrund konventionalisierter Assoziationsketten generieren.

Darüber hinaus ist aber noch ein weiterer Punkt interessant für die Frage nach der Funktionalität des Stadion-Bananenwurfs als Beleidigung: seine vermeintliche Anonymität. Die Verantwortlichen der Bananenwürfe in Fußballstadien scheinen sich durch die sie umgebende Masse anonym und daher sicher zu fühlen. Wie sich beim Wurf auf Alves allerdings zeigte, fiel der Schleier der Anonymität des Bananenwerfers dann doch, da anwesende Fans bei seiner Ermittlung erfolgreich mithalfen (vgl. z.B. tagesschau.de 2014 und spox.de 2014). Die Tat nahm somit eine vom Täter ungeahnte Reichweite, indem eine internationale Berichterstattung und Debatte folgte. Doch wie korrespondiert nun diese Art der tätlichen Beleidigung mit virtuellen Formen des Beleidigens und wie werden diese möglicherweise rechtlich unterschieden?

‚Virtuelle Bananenwürfe‘

Auf Facebook und Twitter kann das Symbol der Banane offensichtlich leichter durch Worte ersetzt werden, da der PC oder das Smartphone physischen Abstand zum Beleidigungsoffer schaffen. Was manche niemals einem Gegenüber ins Gesicht sagen würden, ist durch das Ausbleiben der persönlichen Konfrontation rasch verschriftlicht und ‚gepostet‘. Das geschriebene Wort im Cyberspace kann so als mediales Äquivalent zum Bananenwurf im Stadion angesehen werden, bei dem ebenfalls die physische Konfrontation des Täters mit seiner Zielperson ausbleibt (wenn sie nicht sogar vollständig anonym verläuft). Dies lässt sich anhand einiger konkreter Beispiele nachzeichnen:

„Gorillafresse“, „Germany’s next Baumwollpflückerin“ und „Quotenneger“ sind z.B. nur einige der Beleidigungen, die die *Germany’s Next Topmodel*-Kandidatin Aminata Sanogo auf ihrem Facebook-Profil lesen muss (vgl. facebook.com/Aminata.Topmodel.2014). Selbstbewusst ließ die Betroffene die Posts stehen, um die zweigeteilte Resonanz auf ihre Person ins Bewusstsein zu rücken; und selbstbewusst zeigte sie sich ebenso in ihren gelegentlichen Reaktionen auf die Kommentare, indem sie z.B. ihre Bewunderung für Gorillas kund tat.

Ähnliche, virtuelle Bananenwürfe muss auch Nationalspieler Mesut Özil über sich ergehen lassen (vgl. tagesspiegel.de 2012). Neben Lobpreisungen kassiert er auf Facebook und Twitter ebenso viele Beleidigungen, die sich gegen sein Aussehen und seine türkische Herkunft richten. Auch seine Freundin Mandy Capristo rutscht in diesen Beleidigungsstrudel um Özil gelegentlich hinein oder wird selbst zur Zielscheibe. Wie auch die Fußballer, lassen die genannten Promis diese virtuellen Bananen in Form beledi-

gender Worte auf ihren Pinnwänden stehen oder kommentieren sie gar belustigt. Sie sehen es nicht ein, zu ‚Opfern‘ zu werden und halten – notfalls auch rechtlich, wie im Fall Özils – auf ihre eigene Weise dagegen.

Sowohl das Feedback der von Mobbing Betroffenen, als auch das vieler Beobachter*innen setzen den rassistisch gesinnten Täter*innen eine wichtige Botschaft mit humanistischem Impetus entgegen: Wir sind alle gleich. Wenn ein Mensch auf seine Affen-Abstammung aufmerksam gemacht wird, lässt sich dem deshalb sofort hinzufügen: Wir sind alle Affen, da wir alle dieselbe evolutionäre Entwicklung durchlaufen haben. Passend dazu hat sich eine Verschlagwortung (Hashtag) vor allem auf Twitter etabliert, die die Vernetzung und somit die Verfolgung von gleichgesinnten Beiträgen ermöglicht. Rassismuseegner*innen verwendeten im Zuge dessen den Hashtag #wereallmonkeys, um eine weitgestreute Bewusstseinsbildung in Gang zu setzen.

Im Rahmen der Ausstellung laden wir Sie daher dazu ein, sich genau in diesem Sinne an unserem Bananenkorb zu bedienen und den vermeintlichen Diskriminierungsversuch der benachbarten Schrifttafel zu ignorieren. Entscheiden Sie selbst!

Zur Rechtslage in Sachen Cybermobbing

Das Strafgesetzbuch der Bundesrepublik Deutschland definiert diverse zwischenmenschliche Interaktionsmuster, die allgemein als ‚Mobbing‘ begriffen werden können, auch wenn dieser Begriff in den Gesetzestexten keine explizite Erwähnung findet. In den Paragraphen 185 bis 200 des StGB finden sich Erklärungen dazu, wann ‚Beleidigung‘, ‚üble Nachrede‘ und ‚Verleumdung‘ juristisch vorliegen. Es wird eine Unterscheidung getroffen, anhand derer festgestellt wird, wodurch die Beleidigung erfolgt ist. Handelt es sich um eine Verbalinjurie, dann wurde die Beleidigung entweder verbal oder schriftlich ausgesprochen; das Gesetz bezieht somit auch Kommunikationswege mit ein, die nicht über das gesprochene Wort erfolgen (vgl. StGB § 11 Abs. 3). Handelt es sich um eine Realinjurie, so ist die Beleidigung mit einer körperlichen Handlung verbunden, die von Gesten (z.B. dem Mittelfinger) bis hin zu tätlichen Angriffen auf die beleidigte Person reichen kann. Verbalinjurie und Realinjurie können selbstverständlich gekoppelt sein. Ihre Unterscheidung ist dabei rein formaler Natur, weil sie erst einmal nichts an der damit verbundenen Beleidigung ändert. Allerdings können bei tätlichen Beleidigungen höhere Strafen verhängt werden. Selbiges gilt, wenn die oder der Beleidigte eine Person des politischen Lebens ist.

Die Rechtslage lässt sich auf den Bananenwurf im Fußballstadion übertragen. Hier liegt eine Beleidigung vor, die strafrechtlich gesehen unter Realinjurie fällt, da die bzw. der Beworfene körperlich angegriffen wird. Doch mit Peirce und de Saussure, laut denen Symbole sprachliche Zeichen sind, die als Kommunikationsmedium verwendet werden können, ließe sich der Bananenwurf auch als Verbalinjurie klassifizieren, da hier eine Frucht als Kommunikationsmedium mit Symbolcharakter umfunktioniert wurde. So wurde in der Presse festgestellt, dass die Taten eindeutig

rassistisch motiviert waren (siehe erneut [spiegel.de 2014](#), [zeit.de 2014](#), [focus.de 2014](#) etc.). Wie in § 11 Abs. 3 des StGB beschrieben, können schließlich neben dem verbal artikulierten Wort auch andere Medien rechtlich als ‚verbal‘ eingeordnet werden. Die Banane fungierte bei den Bewerfungsaktionen in Fußballstadien jedenfalls zweifelsohne eher als Medium zu Kommunikations- bzw. Mitteilungszwecken denn als auf Verletzung angelegte Waffe.

Es gibt kein gesondertes Gesetz, das die Beleidigungsfälle des Cyberspace separat regelt. Auch ‚virtuelle Bananenwürfe‘ werden deshalb auf die eben geschilderten Paragraphen bezogen, was als problematisch erachtet werden kann. Die Art der Beleidigung ist möglicherweise mediumsunabhängig, doch bietet das Internet eine weitaus raschere und weitreichendere Verbreitung der schriftlich oder bildlich formulierten Beleidigungen. Die *Germany's Next Topmodel*-Kandidatin Aminata Sanogo musste sich eventuell bereits im ‚real life‘ rassistische Beleidigungen anhören, doch waren diese nicht einem breiten Publikum zugänglich, das so die Möglichkeit erhält, die Beleidigungen durch Kommentare noch zusätzlich zu verstärken oder abzuschwächen. Die Reichweite und die Möglichkeiten des Feedbacks bei virtuellen Bananenwürfen scheinen folglich breiter gefächert zu sein, als bei realen – im Positiven wie im Negativen. Ob aus dieser Sachlage die Notwendigkeit eigener Cybermobbing-Gesetze abgeleitet werden sollte, ist vermutlich streitbar und kann an dieser Stelle nur schwer Klärung finden.

Dennoch ist das Thema Cybermobbing rechtlich bedingt sehr problembehaftet und für Opfer teilweise wenig aussichtsreich, was die Strafverfolgung der Täter*innen angeht. Zum einen liegen oft Meinungsverschiedenheiten vor, wenn es darum geht, eine Beleidigung oder eine üble Nachrede im Internet als solche zu klassifizieren. Bei reinen Werturteilen, die auch als äußerst beleidigend von der betroffenen Person empfunden werden können, ist die strafrechtliche Verfolgung beinahe unmöglich, da sich auf die freie Meinungsäußerung nach Art. 5 GG berufen werden kann. Dass eine *Germany's Next Topmodel*-Kandidatin von einem User als „potthässlich“ bezeichnet wird, kann so schnell im Falle einer rechtlichen Belangung verteidigt werden: Da sich Menschen wie Aminata Sanogo ohnehin freiwillig einer Beurteilung ihres Äußeren in einer Modellsendung aussetzten, kann dazu schließlich jeder seine Meinung äußern, könnte man an dieser Stelle als Täter*in schnell einwenden.

Auch die Balance zwischen Datenschutz der Täter*innen auf der einen und Opferschutz auf der anderen Seite ist problematisch. Ein jüngstes Urteil des Bundesgerichtshofs vom 01.07.2014 entschied, dass ein Bewertungsportal die Daten eines Verfassers nicht preisgeben müsse, der der unwahren Aussagen über einen Arzt beschuldigt wurde (vgl. Bundesgerichtshof Pressemitteilung vom 01.07.2014). Die entsprechenden Inhalte wurden lediglich gelöscht, ohne dass der Verfasser rechtlich belangt wurde, obwohl er die Tat mehrmals beging.

Darüber hinaus gilt im Internet nationales Recht, was die rechtli-

chen Einschreitungsmöglichkeiten bei Internetseiten von ausländischen Providern massiv einschränkt. Ebenso schwierig gestaltet es sich, wenn die Täter*innen noch minderjährig sind, da hier mangelndes Schuld- und Unrechtsbewusstsein festgestellt werden kann, das die Delikt- und Schuldfähigkeit in Frage stellt. Anzeige kann dennoch in jedem Fall erstattet werden, was allerdings nicht zwangsläufig mit einer Erleichterung für das Beleidigungsopfer einhergeht angesichts der eingeschränkten Möglichkeiten der Täter*innenverfolgung.

Viele rechtliche Grundlagen zur Abwehr von Mobbing bleiben dem Internetuser und der Internetuserin im Fall der Fälle also nicht. Wer das Geld hat, nimmt sich einen Anwalt oder eine Anwältin, der oder die im Anschluss Anzeige gegen den Provider oder ‚gegen Unbekannt‘ erstattet (die geschilderten Möglichkeiten und Schwierigkeiten sind nachzulesen z.B. bei Belkacem 2011, 67ff.).

Diesen Weg schlug auch Mesut Özil ein, als er auf der sozialen Plattform ‚Twitter‘ von anonymen, den Einschätzungen gemäß rassistisch gesinnten Personen beleidigt wurde. Dank des rechtlichen Vorgehens wurde das Profil von den Twitter-Betreiber*innen aus dem Netz entfernt (vgl. u.a. tagesspiegel.de 2012).

Nicht jeder ist prominent, kann sich teure Anwälte leisten und hat neben beleidigenden Kommentaren noch unzählige Fan-Posts vorzuweisen. Auch ein kesser Umgang mit verbalen ‚Bananenwürfen‘ schlägt bei einer Privatperson weitaus weniger ins Gewicht, da dieser keine mediale Verbreitung und somit Unterstützung von anderen erfährt. Die rechtlichen Beschlüsse zum Thema Beleidigung, Verleumdung und üble Nachrede können die persönliche Handhabe in möglichen Fällen der Betroffenheit von Cybermobbing also nur bedingt unterstützen.

QUELLEN

- Belkacem, Imène (2011): *Cyber-Mobbing unter Kindern und Jugendlichen. Problemlagen und Handlungsmöglichkeiten im Kontext unterschiedlicher Akteure und der Sozialen Arbeit*. Diplomarbeit. Hamburg: Diploma Verlag GmbH.
- Bundesgerichtshof Pressemitteilung (2014): *Mitteilung der Pressestelle Nr. 102/2014. Kein Anspruch auf Auskunft über Anmeldeinformationen des Betreibers eines Internetportals*. Online unter URL: [http://juris.bundesgerichtshof.de/cgi-bin/rechtsprechung/document.py?Gericht=bgh&Art=en&Datum=Aktuell&nr=68159&linked=pm]; gepostet: 01/07/2014; letzter Zugriff: 07/09/2014.
- Der braune Mob e.V. – Schwarze Deutsche in Medien und Öffentlichkeit (2006): *Informationen für Journalisten zum korrekten sprachlichen Umgang mit rechtsextremistischen oder rassistisch motivierten Straftaten*. Web. URL: [http://www.derbraunemob.info/shared/download/info_journal_rstraf.pdf]; letzter Zugriff: 29/08/2014.
- facebook.com (2014): *Aminata Topmodel 2014*. Web. URL: [https://de-de.facebook.com/Aminata.Topmodel.2014]; letzter Zugriff: 07/09/2014.
- focus.de (2014): *Bananen-Selfies: So futtern Fußballer den Rassismus weg*. Web. URL: [http://www.focus.de/sport/fussball/int_ligen/international-solidaritaet-mit-alves-prandelli-und-premier-renzi-teilen-sich-eine-banane_id_3805728.html]; gepostet: 29/04/2014; letzter Zugriff: 07/09/2014.

- Hickethier, Knut (2010): *Einführung in die Medienwissenschaft*. Stuttgart: Metzler.
- Linke, Angelika/Nussbaumer, Markus/Portman, Paul R. (1991): *Studienbuch Linguistik*. Tübingen: Niemeyer.
- spiegel.de (2014): *Rassismus im Fußball: Dani Alves wird mit Banane beworfen – und isst sie*. Web. URL: [http://www.spiegel.de/sport/fussball/dani-alves-beisst-in-banane-als-reaktion-auf-rassismus-a-966463.htm]; gepostet: 28/04/2014; letzter Zugriff: 07/09/2014.
- spx.com (2014): *Stadionverbot plus Haftstrafe? Alves fordert Milde für Bananen-Werfer*. Web. URL: [http://www.spx.com/de/sport/fussball/international/spanien/1405/News/primera-division-dani-alves-fordert-milde-fuer-bananen-werfer-rassismus-vorfall-straft-were-all-monkeys.html] (gepostet: 05/05/2014; letzter Zugriff: 07/09/2014)
- tagesschau.de (2014): *Stadionverbot für Bananenwerfer*. Web. URL: [http://www.tagesschau.de/ausland/villareal-alves-bananenwerfer100.html]; gepostet: 29/04/2014; letzter Zugriff: 07/09/2014.
- tagesspiegel.de (2012): *Rechtsextreme beleidigen Mesut Özil*. Web. URL: [http://www.tagesspiegel.de/sport/fussball-em/twitter-fakeaccount-rechtsextreme-beleidigen-mesut-oezil/6765510.html]; gepostet: 18/06/2012; letzter Zugriff: 07/09/2014.
- zeit.de (2014): *Rassismus: Barcelonas Alves beißt in Banane*. Web. URL: [http://www.zeit.de/news/2014-04/28/fussball-rassismus-barcelonas-dani-alves-beisst-in-banane-28081802]; gepostet: 28/04/2014; letzter Zugriff 07/09/2014.

GESETZESTEXTE

- Strafgesetzbuch (StGB) in der Fassung der Bekanntmachung vom 13.11.1998 (BGBl. I S. 3322) zuletzt geändert durch Gesetz vom 23.04.2014 (BGBl. I S. 410) m.W.v. 01.09.2014.