

IP|Expertennotizen: Killerspielverbot

2009-09-24 14:34:06

von Janine Smitkiewicz, LL.M.

I. Einleitung

Die in der Öffentlichkeit und den politischen Lagern geführte Debatte um das sog. „Killerspielverbot“ setzt sich kurz vor der Bundestagswahl fort. Die Forderung eines Herstellungs- und Verbreitungsverbot für gewalthaltige Computerspiele ist nach wie vor ein Wahlthema der Parteien, doch die Lager sind gespalten, selbst innerhalb der Parteien (Übersicht über die Aussagen der im Bundestag vertretenen Parteien unter www.gamona.com). Während einerseits erkannt wird, dass Deutschland im internationalen Vergleich das Land mit dem strengsten Jugendmedienschutz ist, stellen sich andere auf den Standpunkt, dass ein Fehlverhalten von Jugendlichen durch ein Verbot gewalthaltiger Spiele und eine Verschärfung der bestehenden Gesetze abgeschaltet werden kann.

Bereits im Juni dieses Jahres, wie übrigens auch schon in den Jahren 2006/2007, forderten die Innenminister der Bund und Länder die Umsetzung eines Herstellungs- und Verbreitungsverbot für „Killerspiele“. Bislang konnte ein solches Verbot jedoch nicht auf den Weg gebracht werden, weshalb das Wahlergebnis nunmehr maßgeblichen Einfluss auf die Umsetzung haben könnte.

Gemeint sind mit „Killerspielen“ elektronische Bildschirmspiele jedweder Form, deren Inhalte von schwerer jugendgefährdender Art und gekennzeichnet durch Gewaltelemente im Sinne des geltenden Jugendschutz- und Strafrechts sind. Eine juristische Definition existiert für „Killerspiele“ bislang nicht, dieser Begriff beinhaltet eine subjektive und durchaus negative Bewertung, daher soll im Folgenden von „gewalthaltigen Computerspielen“ die Rede sein. Mit der Novellierung des Jugendschutzgesetzes wurde zum 01. Juli 2008 der Katalog der schwer jugendgefährdenden Trägermedien, die indiziert werden, erneuert und im Hinblick auf Gewaltdarstellungen erweitert. Zugleich wurde die Mindestgröße der Alterskennzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) gesetzlich verankert.

Im Folgenden soll erörtert werden, ob ein Herstellungs- und Verbreitungsverbot für gewalthaltige Computerspiele in Anbetracht der bestehenden Gesetze erforderlich ist und ob es einer rechtlichen Überprüfung, insbesondere mit Blick auf die Grundrechte stand halten kann.

II. Geltende Rechtslage

Für einen effektiven Jugendschutz hat der Gesetzgeber zahlreiche Regelungen zum Kinder- und Jugendschutz getroffen. Für die rechtliche Beurteilung des geltenden Jugendschutzes bei Computerspielen sind zuvorderst das Grundgesetz, das Jugendschutzgesetz und das

IP | Notiz

Intellectual Property Rights im Blog

Strafgesetzbuch von Bedeutung.

1. Grundgesetz

Kinder- und Jugendschutz ist ein grundgesetzlich verankertes Rechtsgut, dass durch das Recht auf eine ungestörte Persönlichkeitsentwicklung, welches sich aus Art. 2 Abs. 1 i.V.m. Art. 1 Abs. 1 GG ergibt, abgesichert ist. Daneben ergibt sich aus Art. 6 Abs. 1 GG das elterliche Erziehungsrecht, das die Erziehung des Kindes in erster Linie den Eltern überträgt. Der Kinder- und Jugendschutz dient vor allem der Abwehr von Gefahren, die speziell Kindern und Jugendlichen drohen.

2. Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag

Das Jugendschutzgesetz (JuSchG) wurde seit Inkrafttreten am 01. April 2003 bereits sieben Mal geändert. Gleichzeitig mit dem Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien (Jugendmedienschutz-Staatsvertrag-JMStV) trat am 01. Juli 2008 das Erste Gesetz zur Änderung des Jugendschutzgesetzes in Kraft. Seitdem existiert ein neuer Katalog schwer jugendgefährdenden Trägermedien, die indiziert sind, der im Hinblick auf Gewaltdarstellungen erweitert wurde. Auch die Indizierungskriterien wurden in Bezug auf mediale Gewaltdarstellungen präzisiert, zudem erfolgte eine gesetzliche Festlegung der Mindestgröße der Alterskennzeichen der USK.

2.1 Differenzierung von Medieninhalten

Das Gesetz differenziert zwischen jugendbeeinträchtigenden Medieninhalten, jugendgefährdenden Medieninhalten und schwer jugendgefährdenden Medieninhalten sowie strafbaren Medieninhalten.

Jugendbeeinträchtigende Medieninhalte sind geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen eines bestimmten Alters oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen. Sie sind nicht als jugendgefährdend einzustufen, dürfen aber nur dann an Kinder und Jugendliche (unter 18 Jahren) verkauft, verliehen oder ihnen auf andere Weise zugänglich gemacht werden, wenn sie eine Altersfreigabe erhalten haben. Davon ausgenommen sind sog. Informations-, Instruktions- und Lehrprogramme, die offensichtlich keine Beeinträchtigung der Entwicklung oder Erziehung von Kindern und Jugendlichen darstellen. In der Öffentlichkeit aufgestellte Videospiele müssen ab sechs Jahren freigegeben sein.

Die Prüfung der Altersfreigabe führt die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) durch. Die Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) benennen einen Ständigen Vertreter, der im Begutachtungsverfahren mitwirkt und schließlich auf der Grundlage der Empfehlungen des Prüfungsgremiums die Altersfreigabe erteilt. Bei der Altersfreigabe können folgende Kennzeichen vergeben werden:

IP | Notiz

Intellectual Property Rights im Blog

- „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“,
- „Freigegeben ab sechs Jahren“,
- „Freigegeben ab zwölf Jahren“,
- „Freigegeben ab sechzehn Jahren“,
- „Keine Jugendfreigabe“.

Jugendgefährdende Medieninhalte sind solche, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden. Wann eine Jugendgefährdung vorliegt und damit eine Indizierung erforderlich wird, entscheidet auf Antrag bzw. Anregung die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM). Auf die Einleitung des Indizierungsverfahrens kann durch einen entsprechenden Hinweis auf den Inhalt des Spiels jede Bürgerin, jeder Bürger gegenüber einer Behörde oder anerkannten Jugendhilfeeinrichtungen hinweisen. Sobald ein Medium indiziert ist, darf es gemäß § 15 Abs. 1 JuSchG weder beworben noch Kindern und Jugendlichen zugänglich gemacht werden. Sie dürfen nicht an Kiosken oder im Versandhandel verkauft werden und nicht im Rundfunk und Fernsehen gesendet werden. Mithin stellt die Indizierung kein generelles Verbot eines Mediums dar, sondern beschränkt sich lediglich auf Kinder und Jugendliche, Erwachsene haben weiterhin Zugang zu indizierten Medien.

Schwer jugendgefährdende Medieninhalte sind solche, mit kriegsverherrlichenden Inhalten, die Menschenwürde verletzende Darstellungen von Menschen, die sterben oder schweren körperlichen oder seelischen Leiden ausgesetzt sind oder waren, besonders realistische, grausame Darstellungen von Gewalt, die das Geschehen beherrschen und Darstellung von Kindern und Jugendlichen in unnatürlicher, geschlechtsbetonter Körperhaltung und mit Medieninhalten, deren Verbreitung nach dem Strafgesetzbuch untersagt ist. Zudem fallen auch Medien darunter, deren Inhalte aus anderen Gründen offensichtlich geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit schwer zu gefährden.

Schwer jugendgefährdende Medieninhalte unterliegen gemäß § 15 Abs. 2 JuSchG den gleichen Vertriebsbeschränkungen wie indizierte Medien, ohne dass es einer Aufnahme in die Liste der jugendgefährdenden Medien bedarf. Strafbare Medieninhalte dürfen Kindern und Jugendlichen ebenfalls nicht zugänglich gemacht werden, näheres dazu regelt das Strafgesetzbuch.

2.2 Das System der Alterskennzeichen

Deutschland verfügt mit dem durch den Gesetzgeber geschaffenen System weltweit über die verbindlichsten Regelungen der Prüfung und des Verkaufes von Computerspielen.

Die Alterskennzeichnung ist eine Aufgabe der Jugendminister der Länder, zu deren Umsetzung man sich der Serviceleistungen der USK, als eine international anerkannte Testeinrichtung bedient. Über die Grundsätze der Prüfung von Computerspielen entscheidet ein Beirat, der sich aus 16 Vertretern gesellschaftlich bedeutsamer Gruppen zusammensetzt, wie die Kultusministerkonferenz, die Kirchen, die Jugendverbände, die Forschung, der Bund und die Jugendminister der Länder. Die Branche selbst hat zwei Stimmen im Beirat. Alle Entscheidungen

IP | Notiz

Intellectual Property Rights im Blog

müssen zudem die Billigung der Jugendminister der Länder finden.

Nachdem ein Computerspiel bei der USK von intern zugelassenen Spielern getestet und dem Prüfungsgremium präsentiert wurde, erfolgt eine Begutachtung auf die Vereinbarkeit mit dem geltenden Jugendschutz- und Strafrecht. An dieser Stelle wird entweder eine Empfehlung einer Altersfreigabe gegeben oder dem Spiel wird das Kennzeichen verweigert. Erhält das Spiel eine Empfehlung, erteilt der ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB), sein Einverständnis vorausgesetzt, die Altersfreigabe. Fehlt ein Einverständnis mit der empfohlenen Freigabe oder wird dem Spiel das Kennzeichen verweigert, hat der ständige Vertreter der OLJB ein Vetorecht und der Antragssteller das Recht, die Berufung der Entscheidung anzustreben. Bis zu zwei Stufen der Berufungsverfahren kann das Spiel dann durchlaufen. Mit Ende des Prüfverfahrens hat jedes der 16 Bundesländer das Recht, das Verfahren zum gekennzeichneten Titel wieder aufzunehmen, die sog. Appellation.

Eine nach diesem Verfahren erfolgte Alterskennzeichnung ist ein hoheitlicher Akt und zieht entsprechende Rechtsfolgen nach sich (§14 JuSchG). Jedes Spiel darf nur in den Schranken seiner Altersfreigabe im Handel vertrieben und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Hält ein Händler sich nicht daran, drohen ihm Sanktionen bis zu 50.000 € Ordnungsgeld.

3. Strafgesetzbuch

Gegen das Strafgesetzbuch (StGB) verstoßen folgende Medieninhalte:

- gemäß § 86 StGB verfassungsfeindliche oder gegen die Völkerverständigung gerichtete Propaganda,
- gemäß § 86a StGB Kennzeichen verfassungsfeindlicher Parteien,
- gemäß § 130 StGB rassistische, völkische, nationalistische oder religiöse Volksverhetzung sowie die Leugnung oder Verharmlosung nationalsozialistischen Völkermords,
- gemäß § 130a StGB die Anleitung zu schweren Straftaten wie Mord, Totschlag, Freiheitsberaubung, Erpressung oder Raub, Landfriedensbruch oder gemeingefährlichen Verbrechen und Vergehen,
- gemäß § 131 StGB Darstellungen unmenschlicher Gewalttätigkeit in verherrlichender, verharmlosender oder menschenunwürdiger Weise,
- gemäß § 184 StGB pornographische Darstellungen,
- gemäß § 184a StGB Gewalt- und Tierpornographie,
- gemäß § 184b StGB Kinderpornographie,
- gemäß § 184c StGB Jugendpornographie.

Strafbare Medieninhalte sind ebenfalls als schwer jugendgefährdend einzustufen. Ein Verstoß gegen Strafgesetze zieht weit reichende Konsequenzen mit sich.

III. Das Vorhaben „Killerspielverbot“

Die Forderung nach einer gesetzlichen Einführung eines expliziten Herstellungs- und

IP | Notiz

Intellectual Property Rights im Blog

Verbreitungsverbot von gewalthaltigen Computerspielen existiert in dieser Form bereits seit 2002, bei dem damals gestellten Gesetzesantrag in Reaktion auf den Erfurter Amoklauf ging es jedoch um ein Verbot von Spielen wie Gotcha, Paintball und Laserdrome (BT-Drs.: 15/88, 14.11.2002, Entwurf eines Gesetzes zur Änderung des Jugendschutzgesetzes (JuSchGÄndG).

In dem Koalitionsvertrag der Parteien der großen Koalition CDU/CSU und SPD vom 25. November 2005 wurde die Forderung nach einem Verbot von gewalthaltigen Computerspielen ebenfalls aufgenommen (Koalitionsvertrag Seite 123). In den Jahren 2006/2007 folgten dann weitere Bestrebungen in Richtung Verbot (Ausarbeitung der Wissenschaftl. Dienste des Dt. BT v. 15.08.2006, „Rechtmäßigkeit einer bundesgesetzlichen Verbotsregelung für die Einfuhr, den Verkauf und die Vermietung von gewaltverherrlichenden Computerspielen („Killerspiele“)“; BR-Drs.: 76/07 v. 02.02.2007, Gesetzesantrag des Freistaat Bayern). Die politischen Vertreter knüpfen argumentativ zeitlich und inhaltlich jeweils an „Amokläufe“ jugendlicher Täter in Schulen an.

Auch das im Juni dieses Jahres geforderte Verbot soll Medienberichten zufolge eine Reaktion auf den Amoklauf von Winnenden darstellen und sollte ursprünglich noch vor der Bundestagswahl am 27. September 2009 vom Deutschen Bundestag verabschiedet werden. Bei den jüngsten Ereignissen in München und Ansbach gab es ebenfalls vereinzelte Stimmen, die einen Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Computerspielen und den Taten gesehen haben wollen.

Welchen Einfluss der Beschluss der Innenministerkonferenz auf ein mögliches Gesetzgebungsverfahren hat und inwiefern ein solches Vorhaben gegen Grundrechte verstoßen könnte, soll im Folgenden aufgezeigt werden.

1. Beschluss der Innenministerkonferenz (IKM)

Anfang Juni 2009 hat Medienberichten zufolge die „Ständige Konferenz der Innenminister und –senatoren der Länder“ (Innenministerkonferenz: IMK) einen Beschluss für ein Verbot von gewalthaltigen Computerspielen gefasst. Die IKM ist ein Gremium der freiwilligen Zusammenarbeit der Länder auf dem Gebiet der Innenpolitik, welches bei komplexen und bedeutenden innenpolitischen Themen wegen deren Wichtigkeit und Reichweite der zu treffenden Entscheidungen eine länderübergreifende Abstimmung und Kooperation ermöglicht. Die IKM ist kein Organ des Bundes oder Teil des Bundesrates. Die IKM fasst ihre Beschlüsse einstimmig. Ein Beschluss kommt also nur dann zustande, wenn alle Mitglieder einen Beschlussvorschlag inhaltlich mittragen und kein Mitglied dagegen stimmt. Die Beschlüsse selbst entfalten zunächst nur politische Wirkung. Um eine rechtliche Wirkung (auch nach außen) zu erzielen, bedürfen sie nachfolgend der Umsetzung durch die Gesetzgebungsorgane, die aufgrund der Einstimmigkeit in der Praxis auch häufig gewährleistet ist.

In der Onlineausgabe der Tageszeitung Die Welt vom 05. Juni 2009, der die Beschlussfassung der IKM vorlag, wurde der Beschluss teilweise zitiert: „Für Spiele, bei denen ein wesentlicher Bestandteil der Spielhandlung die virtuelle Ausübung von wirklichkeitsnah dargestellten Tötungshandlungen oder anderen grausamen oder sonst unmenschlichen Gewalttätigkeiten

IP | Notiz

Intellectual Property Rights im Blog

gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen ist, ein ausdrückliches Herstellungs- und Verbreitungsverbot so schnell wie möglich umzusetzen.“ Obwohl der Umsetzung dieses Verbotes bereits 2006 die Gutachter des Bundestages (Ausarbeitung vom 15.08.2006 zur „Rechtmäßigkeit einer bundesgesetzlichen Verbotsregelung für die Einfuhr, den Verkauf und die Vermietung von gewaltverherrlichenden Computerspielen („Killerspiele“)) gute Aussichten zusprachen, wurde das Verbot bislang vom Bundestag nicht umgesetzt.

2. Vom Beschluss des IKM zum Gesetz

Da Beschlüsse der IKM, wie auch der Beschluss zur Schaffung eines Herstellungs- und Verbreitungsverbotes von gewalthaltigen Computerspielen zwar politische Bindungskraft haben, jedoch keine unmittelbaren Rechtswirkungen entfalten, ist ein vorgeschriebenes Verfahren zum Erlass oder zur Änderung eines Gesetzes durchzuführen. Dabei muss ein entsprechend ausgearbeiteter Gesetzesentwurf zunächst den Bundestag und Bundesrat passieren, um nach Einhaltung gewisser Formalien ganz zum Schluss durch den Bundespräsidenten ausgefertigt zu werden.

Hinsichtlich der Kompetenzverteilung zwischen Bund und Ländern wurde im Bereich des Jugendschutzes eine Trennung nach der Art des Mediums vorgenommen. Bei den Trägermedien (§ 1 Abs. 2 JuSchG) ist gemäß Art. 74 Abs. 1, Nr. 1 und Nr. 7, 72 Abs. 2 GG der Bund zuständig, da der Jugendschutz, sofern er sich im Strafrecht oder im strafrechtlichen Nebenrecht spezieller Jugendschutzgesetze konkretisiert, als Teil der öffentlichen Fürsorge eingeordnet wird. Bei den sog. Telemedien (§ 1 Abs. 3 JuSchG) sind hingegen die Länder zuständig. Für ein Verbot von gewalthaltigen Computerspielen wird man, wie es auch die Gutachter des Bundestages befürworten, die Gesetzgebungskompetenz jedenfalls umfassend dem Bund zuordnen können, aufgrund seiner Zuständigkeit für den Jugendmedienschutz und der Notwendigkeit bundeseinheitliche Regelungen in diesem Bereich zu treffen.

Doch bereits die Beschlussfassung des Bundestages ist vornehmlich kein einfacher Prozess, da sich der Bundestag aus den Stimmen der Parteien zusammensetzt, die in den Bundestag gewählt wurden. Obgleich es bereits im Vorfeld des Beschlusses eine gewisse Positionierung der Parteien gab und sich die Große Koalition aus CDU/CSU und SPD für ein Verbot ausgesprochen hat, so wird man zum jetzigen Zeitpunkt nicht mehr als Spekulationen hinsichtlich eines Abstimmungsergebnisses vornehmen können. Denn Medienberichten zufolge gibt es nicht nur aus den kleineren politischen Lagern sondern auch aus den Reihen der Großen Koalitionsparteien deutliche Stimmen der Ablehnung hinsichtlich eines solchen Gesetzesvorhabens.

3. Gesetzliches Erfordernis eines Herstellungs- und Verbreitungsverbotes für gewalthaltige Computerspiele

In erster Linie wird gegenwärtig das Erfordernis für die Schaffung eines Verbotes von gewalthaltigen Computerspielen diskutiert, bei der folgenden Erörterung soll sich lediglich auf die juristische Beurteilung beschränkt werden.

IP | Notiz

Intellectual Property Rights im Blog

3.1 Verbot der Gewaltdarstellung

Mit § 131 StGB besteht ein strafbewehrtes Verbot von Gewaltdarstellungen, das insbesondere Darstellungen von grausamen und unmenschlichen Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder seit der Änderung in 2004 auch gegen „mensenähnliche Wesen“ unter besonderen weiteren Voraussetzungen untersagt. Dieses Strafverbot gilt auch uneingeschränkt für Computer- und Konsolenspiele.

[Hier der Wortlaut von § 131 StGB](#)

Nunmehr lässt sich vornehmlich darüber streiten, ob die relativ geringe Anzahl* der bekannt gewordenen Beschlagnahmen bzw. Einziehungen vom Computerspielen auf Basis des § 131 StGB in den letzten Jahren konstatieren, dass die Fassung der Strafnorm für eine wirkungsvolle Anwendung und Umsetzung gerade bei Computerspielen ungeeignet ist und damit der Weg zu einer neuen gesetzlichen Regelung beschränkt werden muss, oder ob es schlichtweg an der Initiative zu weiteren Beschlagnahmen von Computerspielen fehlte – gleichwohl aus welchen Gründen.

Jedenfalls kann mit Bestimmtheit festgestellt werden, dass das BPjM bis Ende August 2009 insgesamt 331 bundesweite Beschlagnahmen/Einziehungen auf Grundlage des § 131 StGB hinsichtlich aller darin erfassten Medien von den Gerichten gemeldet bekommen hat. Bezogen auf Computerspiele sind seit Inkrafttreten des neuen Jugendschutzgesetzes 2003 bundesweit insgesamt sechs Computerspiele, soweit dies gegenwärtig ersichtlich ist, wegen Gewaltdarstellungen nach § 131 StGB beschlagnahmt worden.

***Beschlagnahmen nach § 131 StGB seit Inkrafttreten des neuen Jugendschutzgesetzes**

(2003) – soweit bekannt:

- AG München, Beschluss v. 19.7.2004; Az.: 853 Gs 261/04 – „Manhunt“
- AG Hamburg, Beschluss v. 11.6.2007; Az.: 167 Gs 551/07 – „Dead Rising“
- AG München, Beschluss v. 20.11.2007; Az.: 855 Gs 426/07 – „Scarface“
- AG München, Beschluss v. 15.01.2008 und 08.02.2008; Az.: 855 Gs 10/08 und Az.: 855 Gs 52/08- „Condemned“ (Version für X360/IBM PC)
- -AG Amberg, Beschluss v. 17.6.2008; Az.: 102 UJs 1987/08 – „Soldier of Fortune: Payback“
- AG München, Beschluss . 27.08.2008; Az.: 855 Gs 384/08 – „Condemned II“

Ungeachtet der einzelnen Gründe für die erfolgten Beschlagnahmen gemäß § 131 StGB, besteht jedenfalls eine wirksame rechtliche Grundlage zu einem generellen Verbot von schwer jugendgefährdenden Computerspielen. Derartige Restriktionen gelten zudem völlig unabhängig von einer Indizierung durch das BPjM oder eines Verfahrens der USK zur Altersfreigabe. § 15 Abs. 2 JuSchG bildet eine parallele Rechtsgrundlage für weitreichende und strafbewehrte Verbote schwer jugendgefährdender, menschenwürdeverletzender und/oder kriegsverherrlichender Trägermedien.

Sofern der Gesetzgeber sich in den Monaten nach der Bundestagswahl erneut mit einer

IP | Notiz

Intellectual Property Rights im Blog

Änderung oder Ergänzung bereits bestehender strafrechtlicher Verbote zur Herstellung und Verbreitung von gewalthaltigen Computerspielen befassen wird, so wird man vermutlich an ähnliche Grenzen stoßen, wie dies bereits 2007 der Fall war, nachdem das Bundesland Bayern einen Entwurf für einen neuen § 131a StGB „Virtuelle Killerspiele“ vorgelegt hatte. Begründet wurde das Vorhaben des Freistaates Bayern damit, dass der Tatbestand des § 131 StGB die spezifischen Probleme menschenverachtender Spiele nicht ausreichend erfasse. Vom Gesetzesantrag erfasst sein sollten „Spielprogramme, die grausame oder unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen darstellen und dem Spieler die Beteiligung an dargestellten Gewalttätigkeiten solcher Art ermöglichen. Darüber hinaus sind auch reale Gewaltspiele zu verbieten, die geeignet sind, Mitspieler in ihrer Menschenwürde herabzusetzen.“ (BR-Drs.: 76/07 v. 02.02.2007). Die Begründung dieses Gesetzesantrages kann aufgrund des wortlautgleichen § 131 StGB, und der auf dieser Grundlage in den letzten Jahren auch erfolgten Beschlagnahmen gewalthaltiger Computerspiele, juristisch nicht nachvollzogen werden.

3.2 Bestimmtheitsgebot Art. 103 Abs. 2 Grundgesetz

Das Bestimmtheitsgebot ist Ausdruck des Rechtsstaatsprinzips nach Art. 20 GG, demnach sind Rechtsnormen so genau zu fassen, „wie das nach der Eigenart der zu ordnenden Lebenssachverhalte mit Rücksicht auf den Normzweck möglich ist“. Im Rahmen des Erlasses eines speziellen Verbotsgesetzes bzw. einer Gesetzesänderung muss zuvorderst die Terminologie „Killerspiel“, die auch derzeit auf politischer Ebene noch verwendet wird, geklärt werden.

Aufgrund der enormen Unbestimmtheit und Auslegungsbedürftigkeit dieses Begriffes, wird das Wort „Killerspiel“ jedenfalls nicht dazu geeignet sein, ein strafrechtliches Absolutverbot im Einklang mit dem verfassungsrechtlich verankerten Bestimmtheitsgebot einzuführen. Mithin verbliebe nur der Weg einer inhaltlichen Umschreibung von „Killerspielen“ auf dem gesetzgeberischen Weg. Auf diese Weise wurde letztlich auch der Wortlaut des § 131 StGB geformt und konnte in der Praxis bislang auch umgesetzt werden.

IV. Vereinbarkeit mit den Grundrechten

Ein Gesetz, das die Herstellung und den Vertrieb von gewalthaltigen Computerspielen verbietet, darf nicht in Widerspruch zu höherrangigem Recht, wie den Grundrechten stehen.

Der Jugendschutz ist im Grundgesetz als Element des allgemeinen Persönlichkeitsrechts (Art. 2 Abs. 1 i.V.m. Art. 1 Abs. 1 GG) und als Teil des elterlichen Erziehungsrechts (Art. 6 Abs. 2 S. 1 GG) verankert sowie als ausdrückliche Schranke der Medienfreiheiten in Art. 5 Abs. 2 GG enthalten.

Mit dem geplanten Vorhaben der Schaffung eines Herstellungs- und Verbreitungsverbot von gewalthaltigen Computerspielen wird häufig eine Verletzung der Freiheit von Meinung, Zugang zu Informationen und Medien in Art. 5 Abs. 1 GG und der Kunst- und Wissenschaftsfreiheit in Art. 5 Abs. 3 S.1 GG und eine Aushöhlung des Zensurverbotes in Art. 5 Abs. 1 S. 3 GG in

IP | Notiz

Intellectual Property Rights im Blog

Verbindung gebracht.

1. Medienfreiheiten vs. Jugendschutz

Aufgrund der grundgesetzlichen Positionierung des Jugendschutzes befindet sich dieser seit jeher in einem Spannungsverhältnis zwischen den Markt- und Medieninteressen und dem erzieherischen Aufgabenbereich bzw. zwischen der Meinungs- und Kunstfreiheit und dem Schutzbedürfnis von Kindern und Jugendlichen.

Bei der Prüfung eines Gesetzesentwurfes zu einem Verbot gewalthaltiger Computerspiele oder spätestens nach dessen Inkrafttreten ist im Rahmen eines Verfahrens vor dem Bundesverfassungsgericht eine Abwägung zu treffen zwischen einerseits den Interessen von Kindern, Jugendlichen und der Gemeinschaft an Medieninhalten und andererseits dem Erziehungsrecht der Eltern und dem Recht Erwachsener an einem ungehinderten Zugang zu den jeweiligen Inhalten.

Ohne ein Ergebnis einer solchen – derzeit noch abstrakten – Grundrechtsabwägung vorwegnehmen zu wollen, sei angemerkt, dass zur Erfüllung des Jugendschutzes durch den Gesetzgeber gegenwärtig sehr umfassende Regelwerke bestehen und damit Vorkehrungen zum Jugendschutz getroffen worden sind.

Es ist aus juristischer Sicht fraglich, ob ein zusätzliches Erfordernis für das gegenwärtig geplante Verbot besteht oder ob ggf. ausschließlich nicht-gesetzgeberische Maßnahmen zur tatsächlichen Verbesserung der Medienkompetenz der Gemeinschaft und der Erfüllung des Jugendschutzes führen können. Bei einer Abwägung von Grundrechten ist zudem immer der Sinn und Zweck des Schutzes und vor allem das zu schützende Mitglied der Gesellschaft zu berücksichtigen. So soll der Jugendschutz zuvorderst der Jugend gelten und nicht Erwachsenen, denen ein grundrechtlich geschütztes Selbstbestimmungsrecht gebührt.

Ein generelles Verbot für die Herstellung und Verbreitung von gewalthaltigen Computerspielen könnte daher trotz der verfassungsrechtlich gesetzten Schranke des Art. 5 Abs. 2 GG über das eigentliche Ziel des Jugendschutzes hinauschießen und unter Umständen zu einem unverhältnismäßigen Eingriff in die Grundrechte Erwachsener führen.

Darüber hinaus könnte durch das geplante Verbot theoretisch auch ein Eingriff in das elterliche Erziehungsrecht gemäß Art. 6 Abs. 2 S. 1 GG vorliegen. Die bislang unter anderem von Gutachtern des Bundestages 2006 vorgetragene Rechtfertigung eines staatlichen Eingriffes in das elterliche

Erziehungsrecht aufgrund des zunehmenden medialen Einflusses und der damit einhergehenden Erhöhung des Schutzbedürfnisses Jugendlicher, erscheint derzeit fraglich.

2. Die Kunstfreiheit

Für die Kunstfreiheit gemäß Art. 5 Abs. 3 S. 1 GG gilt grundsätzlich keine Schranke aufgrund von

IP | Notiz

Intellectual Property Rights im Blog

Gesetzen zum Jugendschutz, dieses Grundrecht kann nur durch entgegenstehende Grundrechte oder mit Verfassungsrang ausgestattete Rechtsgüter eingeschränkt werden. Mithin stellt die Kunstfreiheit im Rahmen einer Interessenabwägung mit den Zielen des Jugendschutzes ein sehr starkes Grundrecht dar, das auch gegenüber der Meinungs-, Informations- und Pressefreiheit eine entscheidende Position einnimmt.

In Anbetracht des künstlerischen und kulturellen Aspektes von Computerspielen, der auch in den letzten Monaten verstärkt vom Deutschen Kulturrat betont wurde (Pressemitteilungen vom 31. März 2009 und 17. August 2009 unter www.kulturrat.de), wird man den Schutzbereich der Kunstfreiheit als eröffnet betrachten können. Die Freiheit eines Entwicklers auch künstlerische wertvolle Computerspiele mit Gewaltinhalten zu entwickeln, die ggf. den Tatbestand eines solchen Verbotes erfüllen könnten, würde mit dem geplanten Herstellungsverbot deutlich eingeschränkt werden.

3. Die Berufsfreiheit der Hersteller und Händler

Ein weiteres Grundrecht, das von dem Herstellungs- und Verbreitungsverbot für Computerspiele mit gewalthaltigen Inhalten betroffen sein könnte, ist Art. 12 Abs. 1 GG in seiner Form der Berufsausübungsfreiheit.

Zur Rechtfertigung eines Eingriffes in die Berufsfreiheit müsste das neue Gesetz den Schutz des Gemeinwohls, insbesondere den Schutz der Jugend vor medialen Gefahren bezwecken und grundsätzlich dazu geeignet sein, den Zweck zu erreichen. Dazu müsste jedoch eine Wechselseitigkeit der Gewaltbereitschaft Jugendlicher und des Konsums von gewalthaltigen Computerspielen gegeben sein und anhand eines wissenschaftlichen Gutachtens nachgewiesen sein.

Im Rahmen einer Interessenabwägung wäre dann die Angemessenheit eines solchen Gesetzes zu prüfen, hierbei könnte das Verbot einen unangemessenen Nachteil für Hersteller mit sich bringen, die auf gewalthaltige Computerspiele spezialisiert sind. Anders würde eine Beurteilung vermutlich bei Herstellern ausfallen, die Computerspiele mit ganz verschiedenen Inhalten produzieren und im Rahmen von ausreichend langen Übergangsfristen ihr Angebot grundsätzlich umstellen könnten.

4. Allgemeine Handlungsfreiheit der Konsumenten

Die Allgemeine Handlungsfreiheit der Konsumenten aus Art. 2 Abs. 1 GG ist ein Auffanggrundrecht, bei dem aufgrund des Verbotes gewalthaltiger Computerspiele grundsätzlich ein Eingriff vorliegen würde. Allerdings gilt auch für dieses Grundrecht eine Schrankenregelung, die Wahrung des Wohls von Kindern und Jugendlichen wäre vermutlich geeignet, die freie Entfaltung der Persönlichkeit eines jeden Konsumenten in gewissem Umfang einzuschränken.

V. Ausblick

IP | Notiz

Intellectual Property Rights im Blog

Abschließend soll zum geplanten absoluten Herstellungs- und Verbreitungsverbot von gewalthaltigen Computerspielen betont werden, dass das Strafgesetzbuch und darüber hinaus auch das Jugendschutzgesetz einen eindeutigen und – wie es die Praxis zeigt – auch umsetzbaren Rahmen vorgeben, der eine bestimmte Art der Darstellung in Medien, insbesondere auch bei Computerspielen verbietet. Für eine Nachbesserung besteht aufgrund der gesetzlichen Rahmenbedingungen, des geltenden Systems der Differenzierung von Medieninhalten, der Verteilung der Kompetenzen sowie der Einflussmöglichkeit der Politik auf den Altersfreigabeprozess gegenwärtig aus juristischer Sicht kein Bedarf.

Im Falle der Umsetzung eines solchen Verbotes wäre vielmehr mit durchaus unerwünschten Konsequenzen zu rechnen. Von dem Gesetz betroffene Computerspiele könnten verstärkt unkontrolliert über das Internet oder als inoffizielle Importe nach Deutschland gelangen. Auch werden eine Vielzahl von Computerspielen dieser Genres in Übersee oder anderen EU-Ländern entwickelt, für die dann lediglich auf die Produktion einer deutschen Version verzichtet werden würde. Mithin wäre auch eine erhebliche Beschränkung des Vertriebs oder des Zugriffs über das Internet erforderlich.

Ogleich durchaus noch Defizite im Vollzug des Jugendmedienschutzes bestehen und über die Effektivität des § 131 StGB bei der Beschlagnahme von Computerspielen diskutiert werden kann, so sollte die Debatte vielmehr darüber geführt werden, ob eine Ergänzung oder Änderung der bestehenden Gesetze tatsächlich geeignet ist, positive Auswirkungen auf gegenwärtige Schwachstellen und die fehlende Medienkompetenz in Teilen der Gesellschaft herbeizuführen. Letztlich obliegt es jedem Bundesland selbst, eine konsequente Verfolgung durch die zuständigen Behörden anzuordnen und auf diesem Wege die bestehenden Gesetze anzuwenden. Durch die dritte Säule unseres Rechtsstaates, der Judikative, wird mit bestehenden Vorschriften grundsätzlich Rechtsfortbildung betrieben, auch diese kann dazu beitragen, ggf. bestehende Gesetzeslücken durch Auslegung zu schließen.

Inwiefern ein neues Gesetz tatsächlich Einfluss darauf zu nehmen vermag, derart tragische Ereignisse der letzten Jahre und Monate zu vermeiden, überlasse ich der Beurteilung von Medien- und Sozialwissenschaftlern. Ziel sollte jedenfalls eine deutliche Verbesserung der Medienkompetenz u.a. bei den Eltern und Lehrern sein, die den Medienkonsum ihrer Kinder in angemessener Weise kontrollieren und einschränken sollten; dafür ist grundsätzlich kein Gesetz erforderlich!

Janine Smitkiewicz ist Rechtsanwältin in München. Nach ihrem Jurastudium an der Technischen Universität in Dresden, absolvierte sie den LL.M. Studiengang „International Studies in Intellectual Property Law“ in Dresden und Prag. [In Grasbrunn bei München führt sie seit 2008 ihre eigene Kanzlei mit dem Fokus auf Games-Recht, Urheber- und Markenrecht.](#) (Der Artikel wurde ursprünglich anlässlich des Beschlusses der Innenministerkonferenz im Juni 2009 verfasst).