

# Die Reform des § 131 StGB zwischen Jugendschutz und Zensurverbot

Matthias Heinze

**Nach den jüngsten Gewalttaten von Emsdetten und Tessin wird der Ruf nach einer Verschärfung des strafrechtlichen Instrumentariums gegen sogenannte „Killervideos“ bzw. „Killerspiele“ immer lauter. Der Beitrag untersucht neben den rechtlichen Hintergründen auch die tatsächlichen Auswirkungen einer möglichen Erweiterung des Regelungskomplexes um § 131 StGB im Hinblick auf Jugendschutz und Grundrechte Dritter.**

Als Folge der jüngsten Ereignisse in Emsdetten (Münsterland) und im mecklenburgischen Tessin nahm die öffentliche Diskussion über die Frage einer Kausalbeziehung zwischen dem Konsum gewaltbetonter Medieninhalte in Form sogenannter „Killervideos“ und „Killerspiele“ und gewalttätigem Verhalten insbesondere Jugendlicher wieder zu. Der bayerische Innenminister Beckstein will durch eine Änderung des § 131 StGB das darin enthaltene Verbot von Gewaltdarstellungen weiter verschärfen und stärker auf die Spieler selbst beziehen. Er kündigte an, bis Ende Februar 2007 dem Bundesrat den ausformulierten Vorschlag für eine entsprechende Gesetzesinitiative vorlegen zu wollen.

Der Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD vom 11. November 2005 sieht vor, die aktuellen Regelungen zum Jugendschutz im Mediensektor noch vor dem März 2008 einer grundlegenden Überprüfung („Evaluierung“) zu unterziehen. Dabei soll u. a. das Verbot von „Killerspielen“ vorrangig erörtert werden (vgl. Koalitionsvertrag, Abschnitt V, Ziff. 6.3). Die wissenschaftliche Grundlage für die angesprochene Evaluierung soll durch ein Forschungsprojekt des Hans-Bredow-Instituts geschaffen werden. Ergebnisse werden für September 2007 erwartet.

## § 131 StGB und die Rechtsprechung des Bundesverfassungsgerichts

Nach § 131 StGB ist die Verbreitung, die Herstellung oder das Zugänglichmachen von Darstellungen „grausamer oder sonst unmenschlicher Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen“ mit einer Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr bedroht, sofern sich in ihnen „eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise dargestellt wird“. Die heutige Fassung des § 131 StGB, welche die Darstellung von Gewalt gegen „menschenähnliche Wesen“ in den Anwendungsbereich der Norm einbezieht, ist nicht zuletzt auch das Ergebnis einer streng an den Werten des Grundgesetzes (Verbot der Vorzensur, rechtsstaatliches Bestimmtheitsgebot) orientierten Rechtsprechung des Bundesverfassungsgerichts. In seinem Beschluss vom 20. Oktober 1992 (BVerfGE 87, 209) hat der Erste Senat klargestellt, dass die Ausdehnung des Anwendungsbereichs des („alten“) § 131 StGB auf „menschenähnliche Wesen“ nicht mit dem Analogieverbot des Art. 103 Abs. 2 GG vereinbar sei: „Wenn der Gesetzgeber die filmische Darstellung von Gewalt

gegen menschenähnliche Wesen (vor allem sogenannte Zombies) hätte unter Strafe stellen wollen, hätte er dies im Wortlaut der Vorschrift zum Ausdruck bringen müssen.“ Vor diesem Hintergrund hat der Gesetzgeber im Jahre 2004 den § 131 Abs. 1 StGB um den Begriff „menschenähnliche Wesen“ ergänzt. Der Beschluss enthält aber darüber hinaus wichtige Hinweise zur verfassungskonformen Interpretation verschiedener unbestimmter Rechtsbegriffe in § 131 StGB. Als besonders kritisch stuft der Senat die Tatbestandsalternative der Gewaltdarstellungen „in einer die Menschenwürde verletzenden Weise“ ein: Keinesfalls dürfe sie in einer Weise ausgelegt werden, die „keine hinreichend bestimmten Konturen mehr erkennen lässt“. Dies sei insbesondere dann der Fall, wenn bereits die Häufung oder die aufdringliche und reißerische Darstellung von Gewalt als Grund für die Annahme einer Menschenwürdeverletzung herangezogen wird. Dies ergebe sich schon daraus, dass die Darstellung „in einer die Menschenwürde verletzenden Weise“ im Tatbestand als besonderes Merkmal genannt sei, das zusätzlich zur Schilderung der Gewalttätigkeit erfüllt sein müsse. Wenn es nur auf die aufdringliche und anreißerische Darstellung von Gewalttätigkeiten ankäme, so das Gericht, ließen sich die durch

§ 131 Abs. 1 StGB erfassten Darstellungen nicht deutlich genug von den als zulässig anzusehenden Darstellungen etwa in Abenteuer- oder Kriminalfilmen abgrenzen.

Ein weiterer wichtiger Teil des Beschlusses beschäftigt sich mit dem Fragenkomplex „Vorzensur“ und damit mit dem Zensurverbot des Art. 5 Abs. 1 S. 3 GG. Im konkreten Fall ging es um die Handhabung des Kennzeichnungsverfahrens des Horrorfilms *Tanz der Teufel* durch die beteiligten Behörden und Gerichte: Obwohl der Arbeitsausschuss der FSK die dritte geschnittene Fassung des Films für kennzeichnungsfähig („nicht freigegeben unter 18 Jahren“) hielt, wurde der Film von der zuständigen Obersten Landesbehörde der Staatsanwaltschaft zugeleitet, die sodann dessen Einziehung beantragte. Ein solches Procedere hat der Senat als Verstoß gegen das Zensurverbot eingestuft: Wenn der Staat wie bei der Kennzeichnung von Filmen ein Verfahren zur Verfügung stelle, das in seiner tatsächlichen Auswirkung zu einer „Vorprüfung der Strafbarkeit“ führe, so darf er es jedenfalls nicht dazu nutzen, bereits in diesem Stadium die Verbreitung des Films zu verhindern. Ansonsten würde dem Träger des Grundrechtes aus Art. 5 Abs. 1 S. 2 (Meinungsäußerungsfreiheit) die Freiheit genommen, sich trotz der Gefahr einer Bestrafung nach den §§ 131, 184 StGB für den Vertrieb des Films zu entscheiden.

Der Beschluss zeigt, welchen hohen Stellenwert das Bundesverfassungsgericht der Meinungsäußerungsfreiheit, dem Zensurverbot und dem verfassungsrechtlichen Bestimmtheitsgrundsatz („nulla poena sine lege“) gegenüber den Interessen von Aufsichtsbehörden und Strafrechtspflege einräumt. Was bedeutet der Beschluss nun aber für die gegenwärtige „Killerspielproblematik“ und die mit ihr befassten (politischen) Instanzen?

Klar dürfte sein, dass durch die Ausdehnung des Tatbestands des § 131 StGB auf „mensenähnliche Wesen“ der Anwendungsbereich der Vorschrift auf eben jene Inhalte ausgedehnt werden konnte, die man vorher aus den im Beschluss niedergelegten Erwägungen zum strafrechtlichen Analogieverbot nicht greifen konnte, namentlich sogenannte „Zombies“, „Untote“ oder ähnliche Figuren, die in derartigen Spielen häufig auftauchen. Politiker, die im Zuge der öffentlichen Diskussion anraschen, populären (oder populistischen?) repressiven Maßnahmen gegen vermeintliche

## »Angesichts der vom Senat niedergelegten Auslegungsmaßstäbe für die unbestimmten Rechtsbegriffe in § 131 StGB sowie der Hervorhebung der Bedeutung des Zensurverbots müssen sich die Maßnahmen von Ordnungs- und Strafverfolgungsbehörden an strengen Anforderungen messen lassen.«

Gesetzesbrecher interessiert sind, konnten nach der jüngsten Änderung des § 131 StGB im Jahre 2004 dennoch nicht „aufatmen“. Angesichts der vom Senat niedergelegten Auslegungsmaßstäbe für die unbestimmten Rechtsbegriffe in § 131 StGB sowie der Hervorhebung der Bedeutung des Zensurverbots müssen sich die Maßnahmen von Ordnungs- und Strafverfolgungsbehörden an strengen Anforderungen messen lassen. Dabei ist zu beachten, dass die Entscheidungen des Bundesverfassungsgerichts für alle Gerichte und Behörden bindend sind, § 31 Abs. 1 BVerfGG.

### Bayern will einen neuen § 131a StGB

Im Februar 2007 gab das Bayerische Staatsministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familie und Frauen in einer Pressemitteilung bekannt, im Rahmen einer Bundesratsinitiative konkrete Vorschläge für Gesetzesänderungen einbringen zu wollen, die sich u. a. gegen die Herstellung und Verbreitung virtueller „Killerspiele“ richten sollen. Der Gesetzesantrag spricht sich für ein Verbot virtueller Gewaltspiele in einem neu einzufügenden § 131a StGB aus. Er soll Spielprogramme erfassen, die

„[...] grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen darstellen und dem Spieler die Beteiligung an dargestellten Gewalttätigkeiten solcher Art ermöglichen“.

Das Ministerium begründet seine Gesetzesinitiative u. a. mit dem seiner Auffassung nach eng formulierten Tatbestand des § 131 StGB, die dem Rechtsanwender „erhebliche Schwierigkeiten“ bereiteten. Tatsächlich hat das Bundesverfassungsgericht in dem besprochenen Beschluss genaue Auslegungshinweise für die in § 131 StGB vorkommenden sogenannten „unbestimmten Rechtsbegriffe“ gegeben, die sich für die Rechtsanwendung als De-facto-Vorgaben auswirken. Dies gilt insbesondere für die Tatbestandsalternative „in einer die Men-

schenwürde verachtenden Weise“, die nur unter engen Voraussetzungen mit dem Bestimmtheitsgebot des Grundgesetzes vereinbar sein soll. Zur Erinnerung: Das Tatbestandsmerkmal dürfe, so der Beschluss vom Oktober 1992, keinesfalls in einer Weise ausgelegt werden, die keine hinreichenden Konturen mehr erkennen lasse. Über die Auslegung der zweiten Tatbestandsalternative des § 131 StGB, der Strafbarkeit von Gewaltdarstellungen von deren verherrlichendem oder verharmlosendem Charakter abhängig macht, hatten die Verfassungsrichter indes nicht zu entscheiden. Allerdings handelt es sich auch bei den Tatbestandsmerkmalen der „Verherrlichung oder Verharmlosung“ rechtstechnisch um Einschränkungen der Strafbarkeit: Die Darstellung von Gewalt und Grausamkeit an sich sollte nach dem Wortlaut des Gesetzes nicht zur Strafbarkeit führen. Vieles spricht deshalb dafür, dass das Gericht in einem entsprechenden Fall hier ähnlich strenge Auslegungsmaßstäbe wie bei der Menschenwürde-Alternative angelegt hätte.

Im Unterschied zu § 131 StGB setzt der Entwurf zu § 131a StGB nicht voraus, dass bereits eine vom Tun des Spielers unabhängige Gestaltung oder Aufbereitung des Spiels eine Verherrlichung oder Verharmlosung von Gewalttätigkeiten ausdrückt oder das Grausame und Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt. Der Entwurf setzt vielmehr an der Ausrichtung des Spiels auf die Begehung (virtueller) Gewalttätigkeiten grausamer oder sonst unmenschlicher Art an. Die Spielhandlung muss die Begehung solcher Gewalttätigkeiten lediglich ermöglichen. Hier fallen zwei Dinge ins Auge:

- Bei der Definition dessen, was als Gewalttätigkeit im Sinne des Entwurfs zu verstehen ist, fehlen im Gegensatz zu § 131 StGB die einschränkenden Tatbestandsmerkmale „in einer die Menschenwürde verletzenden Weise“ bzw. „verherrlichend“/„verharmlosend“.

- Die Frage, was unter der Ermöglichung der Beteiligung an Gewalttätigkeiten zu verstehen ist, wird im Entwurf weder in qualitativer noch in quantitativer Weise konkretisiert.

Der Verzicht auf die beschriebenen Korrektive des § 131 StGB im Entwurf zu § 131a StGB birgt letztendlich genau die von den Verfassungsrichtern erkannte Gefahr in sich: Es werden auch diejenigen Formate bzw. deren „Spiele derivative“ potentiell unter den jetzt weiteren Gewaltbegriff subsumierbar, die nach den Prämissen der Verfassungsrichter eigentlich als grundsätzlich zulässig anzusehen sein sollten: Abenteuer- oder Kriminalfilme, Schauermärchen oder Spukgeschichten. Zwei Beispiele mögen dies erläutern:

- Ein Spielehersteller bringt ein Videospiel für Erwachsene zum Film *Pearl Harbor* heraus. Im Rahmen der realistisch mit den heutigen Mitteln der Computeranimation nachempfundenen Kampfszenen hat der Spieler die Gelegenheit, virtuell in die Rolle eines der Filmhelden „hineinzuschlüpfen“ und in einem fiktiven Luftkampf japanische „Zero“-Jäger abzuschießen oder japanische Fabrikanlagen zu bombardieren. Strafbarkeit nach § 131a StGB?
- Schauplatz eines fiktiven Internetspiels ist eine virtuelle Fantasywelt, die neben Menschen von Phantasiekreaturen wie Untoten, Zwergen und Trollen (um nur einige zu nennen) bevölkert wird. Der Spieler hat eine Vielzahl von Aufgaben zu erfüllen. Erfolg verhilft zu einer Verbesserung des virtuellen Status durch besondere Prämien. Das Spiel beinhaltet auch (virtuelle) Kampfhandlungen gegen feindliche Spieler und Kunstfiguren. Strafbarkeit nach § 131a StGB?

In beiden Fällen dürfte für die Frage einer Strafbarkeit nach § 131a StGB entscheidend sein, ob die ermöglichten Spielhandlungen als (virtuelle) Gewalttätigkeiten grausamer oder sonst unmenschlicher Art einzustufen sind. Es werden sich Fragen stellen wie: Ist der (virtuelle) Abwurf einer Bombe auf eine Fabrik, in der Hunderte (virtueller) Menschen arbeiten, eine Gewalttätigkeit grausamer oder sonst unmenschlicher Art? Wie sieht es aus, wenn in einem virtuellen Kampf der Spieler einen gegnerischen „Untoten“ mit der Lanze durchbohrt?

In dem zitierten Beschluss hat das Bundesverfassungsgericht erst durch die verfassungskonforme Auslegung des den Tatbestand der reinen Gewaltdarstellung ergänzenden Tatbestandsmerkmals „in einer die Menschenwürde verletzenden Weise“ eine sachgerechte und zuverlässige Eingrenzung des Anwendungsbereichs von § 131 StGB erhalten. Ein vergleichbares Korrektiv fehlt im Entwurf des § 131a StGB.

Es stellt sich die Frage, ob der Verzicht auf das, was sich für § 131 StGB als an den gesellschaftlichen Realitäten orientierter, gangbarer Weg bei der Abwägung verfassungsrechtlich geschützter Rechtsgüter erwies, nicht zu eben jenem auch vom Verfassungsgericht nicht gewollten Zustand „undeutlicher“ Abgrenzung zwischen legalen und illegalen Handlungen führt, dessen Vermeidung auch die Rechtspolitik im Interesse von Rechtsfrieden und Rechtssicherheit anstreben sollte.

### Stimmen aus der politischen Diskussion

Die bayerische Gesetzesinitiative stößt in der Politik sowohl auf Bundes- als auch auf Landesebene durchaus nicht nur auf Zustimmung.

So hat die Bundesministerin für Justiz, Brigitte Zypries (SPD), betont, das Strafrecht biete mit § 131 StGB den notwendigen Schutz vor „Killerspielen“ und „Killervideos“. Eine Strafbarkeitslücke sei nicht vorhanden, vielmehr könne seit der Einführung des Tatbestandsmerkmals „oder menschenähnliche Wesen“ im Jahre 2004 wirksam gegen die Verbreitung von „Killerspielen“ vorgegangen werden. Ablehnung des bayerischen Vorschlags kommt auch aus den Reihen der FDP. Deren „Kommission für Internet und Medien“ bemängelt die kaum zu bewerkstellende juristische Eingrenzbarkeit des Begriffs „Killerspiele“ und hebt die Tätigkeit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) hervor, die in Deutschland bereits ein „weltweit einmaliges und vorbildliches Alterskennzeichnungssystem“ eingeführt habe. Im Übrigen seien gewaltverherrlichende Spiele bereits jetzt nach § 131 StGB strafbar und somit verboten. Nach Auffassung des Rechtsexperten der CDU/CSU-Fraktion im Bundestag, Günther Krings, sei Deutschland im Jugendschutz im internationalen Vergleich „gut aufgestellt“. Dieser Ansatz, so Krings, dürfe aber nicht zu einer Zensur führen und Inhalte auch für Erwachsene in großem Maßstab nicht mehr

zugänglich machen. Der Politiker beklagte, sich aus der angelsächsischen Welt bereits Vorwürfe anhören zu müssen, dass die Meinungsfreiheit in Deutschland „ganz hinten“ stehe.

Die rheinland-pfälzische Ministerin für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur, Doris Ahnen (SPD), setzt sich in einer Pressemitteilung ihres Hauses vom 14. Februar 2007 für einen „Jugendmedienschutz mit Augenmaß“ ein. Neben gesetzlichen Maßnahmen sei insbesondere die Durchsetzung bestehender gesetzlicher Abgabeverbote sowie die Stärkung der Medienkompetenz von Kindern, Jugendlichen und Sorgeberechtigten erforderlich. Das gemeinsam von Bundesfamilienministerium und Nordrhein-Westfalen entwickelte „Sofortprogramm zum wirksamen Schutz vor extrem gewalthaltigen Computerspielen“ zeige, dass das von Bayern geforderte Maßnahmenpaket innerhalb der CDU nicht als der richtige Weg angesehen werde. Soweit ersichtlich, setzt Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen (CDU) bei ihrer Initiative dabei weniger auf eine Verschärfung des Strafrechtes als vielmehr auf eine Anpassung des Jugendschutzgesetzes und eine Stärkung der Befugnisse der Medienaufsicht. So sollen in Zukunft nicht nur gewaltverherrlichende, sondern auch „extrem gewaltbeherrschte“ PC-Spiele, Videos, DVDs oder auch Bücher für Kinder und Jugendliche im Jugendschutzgesetz verboten werden.

### Schlussbemerkungen

Die Forderung nach einer Strafbarkeit von „Killervideos“ und „Killerspielen“ ist eigentlich eine begriffliche „Mogelpackung“. Tatsächlich dürfen bereits nach der geltenden Rechtslage gewaltverherrlichende, die Menschenwürde missachtende „Killerspiele“, „Killervideos“ oder ähnliche Inhalte unter Androhung strafrechtlicher Sanktionen nicht verbreitet werden. Dabei ist die einschlägige Strafrechtsnorm (§ 131 StGB) durch die detaillierten Auslegungsvorgaben des Bundesverfassungsgerichts für eine von Teilen der Politik gewünschte Verschärfung nur schwer zugänglich. Für Bayern bestand die Lösung in der Forderung nach einem neuen Straftatbestand, um so die Vorgaben der Verfassungsrichter zu umschiffen. Letztendlich geht es bei der Forderung nach einem neuen § 131a StGB also um die Herabsetzung der Schwelle für strafrechtliche Sanktionen.

Die Verschärfung des Strafrechts gehört zu den Handlungsoptionen des Gesetzgebers, um seine (rechts-)politischen Vorstellungen umzusetzen. Allerdings tauchen gerade in Fällen von Grundrechtskollisionen immer wieder schwierige Probleme auf, die nicht selten vom Bundesverfassungsgericht nachträglich durch Norminterpretation im Wege der „verfassungskonformen Auslegung“ oder der „praktischen Konkordanz“ gelöst werden müssen. Möglicherweise kommen eines Tages auch Fragen zur Anwendung des § 131a StGB auf die Karlsruher Richter zu, sollte die Vorschrift in der vorgeschlagenen Form verabschiedet werden. Dies hängt weniger mit den einzelnen Rechtsbegriffen zusammen, mit denen § 131a StGB arbeitet, als vielmehr mit der faktischen Auswirkung einer Rechtsnorm in ihrer Gesamtheit, die eine zuverlässige Abschichtung in unserer Gesellschaft anerkannter Genres (Abenteuer, Krieg, Horror und Spuk) von „Schund im engeren Sinne“ kaum ermöglichen dürfte. Auch hier ist das Ganze mehr als die Summe seiner Teile, allerdings diesmal im negativen Sinn: Es besteht die Gefahr, dass mit § 131a StGB das Kind mit dem Bade ausgeschüttet wird. So könnte sich § 131a als Bremse für das kreative Schaffen im Bereich „Computeranimation/Spiele“ auswirken. Dies wäre ein empfindlicher Eingriff in die Freiheit der Berufswahl, Kunst- und Meinungsäußerungsfreiheit derjenigen, die Videospiele entwickeln, herstellen sowie vertreiben und könnte außerdem als Verstoß gegen das Zensurverbot angesehen werden (vgl. heise online v. 07.12.2007, meldung/82214). So gibt es bereits Unternehmen, die bei einer Einführung eines eigenständigen Verbots sogenannter „Killervideos“ eine Abwanderung aus Deutschland planen (vgl. heise online v. 19.02.2007, meldung/85499). Auf der anderen Seite scheint ein qualitativer Gewinn für den Jugendschutz fraglich: Das von Bund und Ländern mit einer Überprüfung des in Deutschland geltenden Systems des Jugendmedienschutzes beauftragte Hans-Bredow-Institut

stellt in einer Mitteilung vom 21. November 2006 fest, die wissenschaftliche Erkenntnislage zu Videospiele u. Ä. sei insoweit eindeutig, als sich generalisierte Ursache-Wirkung-Aussagen nicht belegen ließen. In den seltensten Fällen werde ein Jugendlicher deshalb gewalttätig, weil er ein bestimmtes Spiel gespielt oder einen bestimmten Film gesehen habe. Die Forscher wörtlich: „Die von Politik und Medien häufig geforderte schlichte Ursachenzuordnung zu den Medien kann wissenschaftlich nicht unterstützt werden“. Vielmehr ergäben sich aus den Lebensumständen bzw. der psychischen Disposition des Jugendlichen Faktoren, die sowohl für den Spielkonsum als auch für die Gewalthandlung ursächlich sein könnten. Einer sicheren Grundrechtsbeeinträchtigung für die Computerspielindustrie durch den von Bayern vorgeschlagenen § 131a StGB steht damit kein strafrechtlicher Mehrwert in Form eines wissenschaftlich abgesicherten Präventionseffekts entgegen. Erfolgversprechender als eine Verschärfung des Strafrechtes erscheint es deshalb, bei der Verbesserung der Medienkompetenz von Erziehungsberechtigten, Lehrern und Schülern anzusetzen. Dies könnte durch Verbraucherinformationen, aber auch durch gezielte Unterrichtsmaßnahmen in Schulen zu den medialen Erscheinungsformen von Krieg und Gewalt geschehen. Ein Beispiel hierfür ist die multimedial angelegte DVD *Krieg in den Medien*, die Texte, Interviews und Videos zum Thema als Begleitmaterial für den Unterricht an Schulen zur Verfügung stellt.

Mehr Information statt Repression – vielleicht wäre dies die Formel für einen noch effektiveren Jugendschutz, der Jugendliche in die Lage versetzt, das riesige Angebot an Inhalten im „global village“ selbstbewusst zu nutzen.

**»Die Forderung nach einer Strafbarkeit von ›Killervideos‹ und ›Killerspielen‹ ist eigentlich eine begriffliche ›Mogelpackung‹. Tatsächlich dürfen bereits nach der geltenden Rechtslage gewaltverherrlichende, die Menschenwürde missachtende ›Killerspiele‹, ›Killervideos‹ oder ähnliche Inhalte unter Androhung strafrechtlicher Sanktionen nicht verbreitet werden.«**

Dr. Matthias Heinze ist in Köln als Rechtsanwalt mit dem Arbeitsschwerpunkt Medienrecht tätig. Von 1995 bis 2001 leitete er das Ressort Medienrecht bei der RTL Television GmbH.

