

Gewalt in Computerspielen – Grund für (noch) schärfere Gesetze?

Sebastian Gutknecht

Ein zentraler Aspekt in der Debatte über gewalthaltige Computerspiele sind Forderungen nach Gesetzesverschärfungen. Nach einer kurzen Darstellung der derzeitigen Rechtslage werden die markantesten Vorschläge vorgestellt und in rechtlicher Hinsicht kommentiert. Es zeigt sich, dass grundsätzlich bereits ein detailliertes und strenges System besteht und die vorgeschlagenen Verschärfungen zahlreichen Bedenken ausgesetzt sind. Sinnvoll sind dagegen die Forderungen nach größeren Alterskennzeichen auf Bildträgern und Testkäufen der zuständigen Behörde.

Anmerkungen:

1
BR-Drs. 76/07

2
Pressemitteilung
Nr. 164/2007 des BMFSFJ
vom 13.02.2007

Der Beitrag nimmt Bezug auf einen Gesetzesantrag des Freistaates Bayern im Bundesrat vom 2. Februar 2007¹ sowie auf das mit Pressemitteilung vom 13. Februar 2007 vom Bundesfamilienministerium gemeinsam mit dem nordrhein-westfälischen Familienministerium vorgelegte „Sofortprogramm zum wirksamen Schutz von Kindern und Jugendlichen vor extrem gewalthaltigen Computerspielen“². Bisher liegt hierzu ein Referentenentwurf vor, die Einbringung eines entsprechenden Gesetzentwurfs ist in Kürze zu erwarten. Der Bereich der Telemedien wird in diesem Beitrag nicht behandelt.

Bestehende Rechtslage

Jugendschutz hat Verfassungsrang, zur Wahrung eines effektiven und sachgerechten Jugendschutzes kann in andere Grundrechte wie Meinungsfreiheit oder Kunstfreiheit eingegriffen werden. Die bestehende Rechtslage sieht grob gesagt drei unterschiedliche Eingriffsstufen zugunsten des Jugendschutzes vor. Im Laufe der Zeit hat sich ein leider höchst unübersichtliches und kompliziertes Normengeflecht entwickelt, das in Bezug auf Computerspiele im Folgenden nur stark vereinfacht dargestellt wird:

— *Allgemeine Inhaltsverbote*: Diese stellen den stärksten Eingriff dar und gelten auch gegenüber Erwachse-

nen. Hier ist vor allem § 131 StGB zu nennen, der die Verbreitung und Herstellung von gewaltverherrlichenden Schriften (zu diesen Schriften zählen auch digitale Abbildungen wie Computerspiele) sowie das Zugänglichmachen solcher Schriften an Minderjährige unter Strafe stellt.

- *Verbote gegenüber Minderjährigen*: Die zweite Stufe verbietet bestimmte Inhalte für Kinder und Jugendliche. Dies betrifft schwer jugendgefährdende oder indizierte Spiele, diese unterliegen den strengen Verbreitungsverboten an Minderjährige des § 15 Abs. 1 Jugendschutzgesetz (JuSchG). Verstöße sind strafbar gemäß § 27 Abs. 1 JuSchG. Mit „keine Jugendfreigabe“ oder überhaupt nicht gekennzeichnete Spiele dürfen Minderjährigen gemäß § 12 Abs. 3 Nr. 1 JuSchG nicht zugänglich gemacht werden. Verstöße hiergegen stellen laut § 28 Abs. 4 JuSchG eine Ordnungswidrigkeit dar.
- *Altersdifferenzierte Verbote*: Die dritte und schwächste Stufe enthält Beschränkungen für bestimmte Altersstufen. Gemäß § 12 Abs. 1 JuSchG dürfen Kindern und Jugendlichen Computerspiele in der Öffentlichkeit, also z. B. im Handel oder auf öffentlichen LAN-Partys, nur zugänglich gemacht werden, wenn sie von der USK für die entsprechende Altersstufe freigegeben und gekennzeichnet worden sind. Verstößt ein Veranstalter oder Gewerbetreibender gegen diese Re-

gelung, begeht er eine Ordnungswidrigkeit (§ 28 Abs. 1 Nr. 15 JuSchG).

Angestrebte Änderungen

§ 131a StGB

Der bayerische Gesetzentwurf schlägt vor, dass ein neu geschaffener § 131a StGB den Regelungsrahmen des bisherigen § 131 StGB speziell für Computerspiele ergänzt.

a) Inhalt und Begründung

Die vorgeschlagene Norm übernimmt den Strafrahmen des § 131 Abs. 1 StGB, dessen Herstellungs- und Verbreitungsverbote sowie dessen Tatbestandsmerkmale der „grausamen oder sonst unmenschlichen Gewalttätigkeiten“, die sich „gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen“ richten müssen. Es fehlt das im § 131 Abs. 1 StGB enthaltene Tatbestandsmerkmal der „Schilderung in einer Art, die die Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt“. Statt dieser besonderen Schilderung soll § 131a StGB lediglich auf die faktische Darstellung der Gewalttätigkeiten abstellen und als zusätzliche Voraussetzung nennen, dass die Spielprogramme „dem Spieler die Beteiligung an dargestellten Gewalttätigkeiten solcher Art ermöglichen“. Eine Verschärfung der jetzigen Rechtslage würde also vor allem darin bestehen, dass der dramaturgische Kontext oder die der Gewaltdarstellung zugrundeliegende Aussage unerheblich wäre.

Der Vorschlag wird u. a. damit begründet, dass die Tatbestandsmodalitäten des § 131 StGB für Computerspiele zu eng gefasst seien. In der Praxis führe dies dazu, dass so gut wie keine strafrechtlichen Verbote von Computerspielen erfolgen. Der neue § 131a StGB stelle deshalb nur noch auf die reine Darstellung von „grausamen und sonst unmenschlichen Gewalttätigkeiten“ ab und nicht mehr auf den Kontext, in dem die Gewalt präsentiert wird. Zudem beziehe sich die bisherige Norm auf ein „Schildern“ von Gewalttaten, die für Computerspiele typische „bloße Ermöglichung von Spielhandlungen“ falle nicht automatisch darunter.

b) Stellungnahme

Es ist sehr zweifelhaft, ob § 131a StGB verfassungsrechtlich haltbar ist. Im Einzelnen bestehen folgende Bedenken:

Es könnte gegen den in Art. 103 Abs. 2 GG verankerten *Bestimmtheitsgrundsatz* verstoßen werden. Bereits bei § 131 StGB bereitet die genauere Bestimmung des Tatbestandsmerkmals der „grausamen oder sonst unmenschlichen Gewalttätigkeiten“ außerhalb evidenter Fälle wie z. B. detaillierter Hinrichtungsszenen große

Schwierigkeiten. Eine Anknüpfung an das Merkmal der „Grausamkeit“ bei Mord in § 211 Abs. 2 StGB ist dabei nur bedingt zulässig, da keine Bezugspunkte zwischen beiden Delikten bestehen.³ Zwar sieht das Bundesverfassungsgericht § 131 StGB bei verfassungskonformer Auslegung mit Art. 103 II GG vereinbar⁴, im Zuge der Erweiterung des Tatbestands auf „menschenähnliche Wesen“ im Jahre 2003 wurde aber durch den Bundesrat erneut deutlich gemacht, dass die durch den Bund vorgesehene Erweiterung „von erheblicher Unbestimmtheit geprägt“ und geeignet sei, „der Praxis unüberwindliche Interpretationsprobleme zu bereiten“⁵. Mit § 131a StGB würden neue unklare Begrifflichkeiten hinzugefügt. Insbesondere die geforderte „Ermöglichung der Beteiligung an dargestellten Gewalttätigkeiten“ wirft im Hinblick auf die sanktionsfähige Tathandlung Fragen auf. Müsste hierzu im Spiel über entsprechende Steuerung eine Handlung erreicht werden, die in „der realen Welt“ den Tatbestand zumindest einer Körperverletzung erfüllt? Oder wäre die „Beteiligung“ schon ermöglicht, wenn das Spiel überhaupt gespielt wird? Wie sähe es aus, wenn der Spieler z. B. in einem Kriegsspiel allein durch strategische Entscheidungen Gewaltdarstellungen auslöst, die er nicht konkret steuern bzw. beeinflussen kann?

Im Rahmen der Verhältnismäßigkeit wirft bereits der angegebene *Zweck* der Neuregelung starke Zweifel auf: Es sollen Spielprogramme verboten werden, „deren Haupt- oder Nebeninhalte es ist, gegen dargestellte Menschen oder menschenähnliche Wesen Spielhandlungen zu begehen, die Gewalttätigkeiten grausamer oder unmenschlicher Art darstellen“. Diese Spiele könnten eine „Einstellung erzeugen oder verstärken, die den fundamentalen Wert- und Achtungsanspruch leugnet, der jedem Menschen zukommt“. Eine solche ursächliche Wirkung von Computerspielen für Gewalttaten ist wissenschaftlich nicht hinreichend nachgewiesen.⁶ Gleiches gilt für die behauptete spezifische Gefährlichkeit von Computerspielen im Vergleich zu grausamen Gewaltdarstellungen z. B. in Kriegsfilmern oder Zeitschriften.

Die Regelung wäre auch wohl nicht *geeignet*, gewalthaltige Computerspiele in der beabsichtigten Weise einzuschränken. Der Bezug über das Internet dürfte auch weiterhin ohne große Schwierigkeiten möglich sein. Auch beträfe das Herstellungsverbot keine ausländischen Produktionen. Zudem hat schon der bestehende § 131 StGB geringe praktische Relevanz, die Anzahl der in der Kriminalstatistik der letzten Jahre aufgelisteten Fälle liegt bundesweit lediglich im mittleren dreistelligen Bereich. Die mit der Änderung des § 131 StGB im Jahre 2003 gerade bei Computerspielen beabsichtigte Erhöhung seiner Wirksamkeit⁷ ist also fehlgeschlagen. Ein Grund hierfür könnte neben möglicherweise unklaren Tatbestandsmerkmalen sowie personeller Unterbesetzung der Strafverfolgungsbehörden in der Tatsache liegen, dass eine

3 Tröndle/Fischer, § 131 Rn. 7 m. w. N.

4 Vgl.: BVerfGE 87, 209, 226 f.

5 Vgl. hierzu: BR-Drs. 603/03 vom 26.09.2003, S. 1 ff.

6 Zum derzeitigen Forschungsstand z. B.: **Hilpert, W.:** *Reiz und Risiken von Computerspielen*. In: BPJM-Aktuell 4/2006, S. 4 ff.

7 Vgl.: BT-Drs. 15/1311, S. 22

8

Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg:

Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Computer- und Videospiele. Endbericht vom 28. Juni 2007, S. 150. Einsehbar unter: <http://www.hans-bredow-institut.de/presse/070628Endbericht.pdf>. Siehe auch: Interview mit Dr. Wolfgang Schulz in dieser Ausgabe, S. 54 ff.

9

Tröndle/Fischer, StGB, § 11 Rn. 35; Schönke/Schröder, StGB, § 11 Rn. 78

10

Vgl.: Tröndle/Fischer, StGB, § 131 Rn. 2f.

11

Vgl.: <http://www.bundespruefstelle.de/bmfsfj/generator/bpjm/Jugendmedienschutz/Indizierungsverfahren/spruchpraxis.html>; Nikles/Roll/Spürck/Umbach, Jugendschutzrecht, § 18 JuSchG Rn. 5 m. w. N.

beweisichere Feststellung einer Tathandlung nach § 131 StGB sehr schwierig ist.⁸ Die geplante Regelung dürfte zahlreiche neue Unklarheiten schaffen und die genannten Vollzugsdefizite wohl kaum verringern.

Die angestrebte Regelung erscheint auch nicht *erforderlich* bzw. als das mildeste Mittel, um den angestrebten Zweck zu erreichen. Schon der bestehende § 131 StGB kann auf Computerspiele angewendet werden. In § 11 Abs. 3 StGB wird klargestellt, dass auch Ton- und Bildträger Schriften im Sinne des StGB sind. Bildträger sind in diesem Zusammenhang zu verstehen als Sachen, die digital gespeicherte Informationen (Bilder oder Bildfolgen, Grafiken, Texte) enthalten, die durch technische Einrichtungen dem Auge wahrnehmbar gemacht werden können.⁹ Folglich ist es unerheblich, ob diese Bilder (und somit auch gewaltverherrlichende Darstellungen) lediglich durch passives Konsumieren über eine technische Einrichtung oder durch aktives Eingreifen mit z. B. einem Joystick dem Auge wahrnehmbar gemacht oder eben mit dem Wortlaut des Gesetzes „geschildert“ werden.

Schließlich dürfte auch das Verhältnis des angestrebten Zwecks zur durch § 131a StGB ausgelösten Grundrechtseinschränkung nicht *angemessen* sein. Schon beim bestehenden § 131 StGB ist durchaus strittig, mit welcher Berechtigung diese Norm andere Grundrechte einschränkt bzw. welchen Schutzzweck diese Norm eigentlich verfolgt, nämlich den Jugendschutz, den Schutz der Menschenwürde oder den Schutz vor Gewalttaten.¹⁰ Ein noch verschärfter § 131a StGB müsste sich erst recht diesen Bedenken stellen. Insbesondere die vorgesehene Sanktionierung von Gewaltdarstellungen ohne Berücksichtigung der Art und Weise oder der dramaturgischen Einbindung in eine Gesamtaussage dürfte der Verhältnismäßigkeit entgegenstehen. Somit könnten auch comicartige Gewaltdarstellungen im Stile von *Tom und Jerry* oder *Asterix und Obelix* sowie viele populäre Fantasyspiele in den Fokus strafrechtlicher Ermittlungen fallen. Zudem würden nicht nachvollziehbare Wertungswidersprüche zum Waffenrecht bestehen, wo Jugendliche gemäß § 27 Waffengesetz unter Aufsicht sogar reale Waffen auf Schießstätten benutzen dürfen.

Änderungen bei den Zugangsverboten für Minderjährige

a) Verrohende Spielprogramme

In § 18 Abs. 1 JuSchG werden die Voraussetzungen für die Aufnahme eines Mediums in die Liste jugendgefährdender Medien aufgeführt, jugendgefährdend sind u. a. „verrohend wirkende Medien“. Der bayerische Entwurf möchte am Ende des Absatzes zur näheren Erläuterung dieses Merkmals folgenden Satz einfügen: „Eine Verrohung liegt bei Spielprogrammen auch dann vor, wenn die Begehung von Verbrechen keine nachteiligen Wirkungen

auf den Erfolg des Spiels hat.“ Zur Begründung wird darauf verwiesen, dass sich die Indizierungen stärker an den „ethischen Grundregeln unserer Gesellschaft“ orientieren müssten. Durch die Bezugnahme auf den strafrechtlich definierten Begriff des Verbrechens könne eine Orientierung geboten werden, die vor den Gutachtergrenzen einfacher zu handhaben sei als die heute geltenden Bestimmungen.

Der Bezug auf den strafrechtlichen Verbrechensbegriff würde zahlreiche Schwierigkeiten bei der Gesetzesanwendung aufwerfen: Soll die virtuelle Handlung lediglich den objektiven Tatbestand eines Verbrechens erfüllen? Muss auch eine subjektive Komponente beim Spieler vorliegen? Sind gar Rechtfertigungsgründe wie Notwehr anwendbar? Das Tatbestandsmerkmal der „nachteiligen Wirkung auf den Erfolg des Spiels“ dürfte ebenso zu großen Auslegungsschwierigkeiten führen. Diese Formulierung orientiert sich offenbar an banalen Spielkonzepten, wo sich der Spielerfolg aus der Anzahl von erfolgreichen Gewalthandlungen ergibt („Ballerspiele“). Viele heutige Spiele sind jedoch wesentlich komplexer aufgebaut und bieten zahlreiche strategische Varianten an. Der „Spielerfolg“ im Sinne eines Anreizes zum Spiel kann dabei auch durchaus in einzelnen virtuellen Gewalthandlungen bestehen, mit denen noch viel schwerere und für den Spielerfolg nachteilige Gewalthandlungen verhindert werden.

b) Selbstzweckhafte Gewalt, Selbstjustiz

Das „Sofortprogramm“ des Bundes möchte in seinem Referentenentwurf ebenso § 18 Abs. 1 JuSchG am Ende ergänzen und als beispielhaft für ein jugendgefährdendes Medium solche Angebote nennen, „in denen Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahegelegt wird“. Diese Formulierungen entsprechen der bisherigen Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) zur Konkretisierung der Tatbestandsmerkmale der verrohend wirkenden oder zur Gewalttätigkeit anreizenden Medien in § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG¹¹ und stellen faktisch keine Erweiterung, sondern lediglich eine Konkretisierung der bisherigen Regelung dar.

c) Indizierung trotz Alterskennzeichnung

Der bayerische Vorschlag möchte mit einer Änderung von § 18 Abs. 8 JuSchG die nachträgliche Indizierung eines zuvor z. B. durch die USK altersgekennzeichneten Spiels ermöglichen, wenn „die Kennzeichnung offensichtlich unbegründet oder im Hinblick auf die Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien unvertretbar“ sei. Eine solche Regelung könne ein wichtiges gesellschaftspolitisches Zeichen setzen, dass solche Pro-

dukte prinzipiell nicht erwünscht sind und nur unter Beschränkungen vertrieben werden sollten.

Die durch eine Kennzeichnung mit „keine Jugendfreigabe“ ausgeschlossene Indizierung wurde im Jahre 2003 neu eingeführt und entspricht dem Grundsatz staatlicher Verwaltung, konkurrierende Sachkompetenzen zu vermeiden. Soweit ein Medium jugendbeeinträchtigend ist, wird es durch die Länder mit einem Alterskennzeichen versehen, soweit es jugendgefährdend ist, indiziert es die Bundesprüfstelle. Eine nachträgliche Indizierung durch die BPjM im Sinne einer Überinstanz dürfte zu einer Schwächung der Arbeit der Selbstkontrollen und somit einem elementaren Bereich des deutschen Jugendschutzsystems führen. Die Kennzeichnung ist weniger wert und das Vertrauen in die Arbeit der Selbstkontrollen sinkt, wenn über den Verweis auf die durchaus variablen Merkmale der offensichtlichen Unbegründetheit oder Unvereinbarkeit mit der Spruchpraxis der BPjM im Nachhinein Veränderungen vorgenommen werden könnten. Eine Änderung drängt sich auch deswegen nicht auf, da schon nach bestehender Rechtslage Gelegenheiten zur Korrektur von Entscheidungen der Selbstkontrollen bis hin zum Appellationsverfahren bestehen. Ebenso sieht § 14 Abs. 4 JuSchG vor, dass in Zweifelsfällen zwischen Jugendbeeinträchtigung oder Jugendgefährdung durch die Länder oder die Selbstkontrolleinrichtung eine Entscheidung der BPjM herbeizuführen ist. Die Rechtfertigung des Vorschlags mit einem erforderlichen gesellschaftspolitischen Zeichen gegen gewalthaltige Computerspiele ist vor diesem Hintergrund nicht nachvollziehbar.

d) „Gewaltbeherrschte“ Medien

Das „Sofortprogramm“ möchte den Katalog der schwer jugendgefährdenden Trägermedien in § 15 Abs. 2 JuSchG erweitern um solche Angebote, die „besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt beinhalten, die das Geschehen beherrschen“. Dies hätte zur Folge, dass solche Trägermedien den Verbreitungsverboten des § 15 Abs. 1 JuSchG unterlägen und Verstöße strafbar wären gemäß § 27 Abs. 1 JuSchG.

Die Vereinbarkeit dieses schwer verständlichen Tatbestands mit dem Bestimmtheitsgrundsatz erscheint zumindest fraglich. Zudem dürfte die Praxisrelevanz wohl sehr begrenzt sein. Dies hätte die Regelung aber mit den anderen Varianten des § 15 Abs. 2 JuSchG gemeinsam, eine diesbezügliche Spruchpraxis der Strafgerichte fehlt weitgehend. Hauptgrund hierfür dürfte sein, dass einem Spiel oder Film bei Kontrollen im Handel der schwer jugendgefährdende Inhalt nur in den seltensten Fällen angesehen werden kann und ähnlich wie bei § 131 StGB Anzeigen aus der Bevölkerung nur vereinzelt vorkommen. Denkbar wäre es, dass ähnlich wie bei der Juristenkommission der Spitzenorganisation der Filmwirtschaft

e.V. (SPIO).¹² bei Filmen auch bei Computerspielen vor Veröffentlichung ein möglicher Verstoß gegen § 15 Abs. 2 JuSchG geprüft wird und im negativen Fall ein entsprechender Hinweis auf dem Spiel erscheint.

Änderungen bei jugendbeeinträchtigenden Spielen

a) Verfahren bei der USK

Mögliche Modifizierungen des Prüf- und Kennzeichnungsverfahrens bei der USK sollen hier nicht näher thematisiert werden. In diesem Zusammenhang sei auf die bereits vorliegenden Evaluationsergebnisse des Hans-Bredow-Instituts verwiesen.¹³

b) Größere Kennzeichen

Unabhängig von der schwierigen Diskussion, ob die derzeitigen Altersgrenzen von 6, 12, 16 und 18 noch zeitgemäß sind, ist die vom „Sofortprogramm“ geforderte Vergrößerung der Alterskennzeichen auf Bildträgern sicherlich sehr sachdienlich. Die Kennzeichen sollen auf der Hülle eine Größe von mindestens 12 cm² haben, auf dem Bildträger selbst von mindestens 2,5 cm².

c) Durchführung von Testkäufen

Testkäufe unter Aufsicht der zur Ahndung und Verfolgung von Verstößen gegen § 12 JuSchG zuständigen Behörde sollen nach Vorschlag des „Sofortprogramms“ durch eine klarstellende Ergänzung des § 28 Abs. 4 JuSchG ausdrücklich möglich sein.

Dieser Vorschlag ist zu begrüßen. Eine zentrale Rechtsfolge der Alterskennzeichnung von Bildträgern besteht gemäß § 12 Abs. 1 JuSchG darin, dass in der Öffentlichkeit und somit auch im Handel Spiele nur an Kinder oder Jugendliche abgegeben werden dürfen, die gemäß der Altersfreigabe das erforderliche Alter haben. Trotz der eindeutigen Rechtslage besteht ein großes Vollzugsdefizit. In einer Studie aus dem Jahre 2005 geben drei Viertel der befragten Jugendlichen an, dass es einfach oder sehr einfach sei, an Spiele ohne Beachtung der USK-Altersgrenzen zu kommen. Als mögliche Bezugsquelle nennen 45 % dieser Gruppe Ladengeschäfte.¹⁴ Bußgeldverfahren gegen Händler finden nur selten statt, der Hauptgrund liegt in der schwierigen Feststellung eines beweisbaren Verstoßes. Testkäufe dürften zur Verringerung der Vollzugsprobleme beitragen. Weiterhin nicht zulässig und pädagogisch abzulehnen sind von Privatleuten oder sonstigen Behörden durchgeführte Testkäufe.¹⁵

12
Siehe: <http://www.spio.de/index.asp?SeitID=11>

13
Siehe: Anm. 8

14
JIM-Studie 2005, S. 34.
Abrufbar unter:
<http://www.mpfs.de/fileadmin/Studien/JIM2005.pdf>

15
Ausführlich zu Testkäufen von Bildträgern in Ladengeschäften siehe: Gutknecht, JMS-Report 4/2007, S. 2 ff.

Sebastian Gutknecht ist Referent für Jugendschutzrecht und Jugendmedienschutz bei der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Landesstelle Nordrhein-Westfalen e. V. in Köln.

