

Aufsätze und Notizen

Von der Spielparty zur „Ingame“-Geldverschwendung: Tipps für Eltern

Anhand zweier Fallbeispiele beleuchten Huerkamp und Pohlmann rechtliche Aspekte, die es bei der Nutzung von Computerspielen zu beachten gilt. Fall eins betrifft das Gestatten einer *Call of Duty*-Party in der elterlichen Wohnung. Bei Computerspielen mit Alterskennzeichen bis einschließlich einer USK-16-Freigabe sei zu klären, ob Kinder in der Öffentlichkeit spielen: Dort dürften ihnen die Spiele nur zugänglich gemacht werden, wenn sie die entsprechende Altersstufe erreicht hätten. In Privaträumen hingegen, so die Autoren weiter, könnten beispielsweise Eltern ihren Kindern auch Spiele erlauben, die für ihr Alter noch nicht freigegeben seien. Anders verhalte es sich mit Spielen ohne Jugendfreigabe (ab 18 Jahren – so auch das *Call of Duty*-Game): Diese dürften Minderjährigen auch im privaten Bereich nicht zugänglich gemacht werden. Für sorgeberechtigte Personen – im Normalfall die Eltern – greife jedoch das in § 28 Abs. 4 S. 2 JuSchG normierte sogenannte „Elternprivileg“, das eine Sanktionierung ausschließe.

Im Rahmen des zweiten Fallbeispiels erläutern die Autoren insbesondere sogenannte „Free2Play“-Spiele: Deren Struktur zielt auf den Anreiz, mit „Ingame-Käufen“ für jeweils geringe Beträge, die sich jedoch summieren, virtuelle Güter zu erwerben, um bessere Erfolge zu erzielen und lästige Beschränkungen zu umgehen. Dabei sei die Wirksamkeit von Verträgen bei Minderjährigen altersabhängig: Verträge, die Kinder vor Vollendung des siebten Lebensjahres abschließen, seien immer unwirksam. Ältere Kinder seien nur *beschränkt* geschäftsfähig. Hier hänge die Wirksamkeit von einer Einwilligung der Eltern ab, die auch nachträglich erteilt werden könne. Von beschränkt geschäftsfähigen Minderjährigen geschlossene Verträge könnten jedoch auch dann wirksam sein, wenn die entsprechende Forderung mit dem eigenen Taschengeld beglichen werde (sogenannter *Taschengeldparagraf*). Zu beachten sei hier jedoch, dass Eltern den Zweck, zu dem ihr Kind sein Geld ausgeben möchte, bestimmen könnten. Sollte dieser Zweck verfehlt werden, wovon man bei immensen Einkäufen virtueller Güter ausgehen dürfte, dann könnte der Vertrag unwirksam sein. Abschließend geben die Autoren noch pädagogische Tipps zur Vermeidung von Risiken. Insbesondere raten sie Eltern, sich für die Spiele ihrer Kinder zu interessieren und deren Spielfreude ernst zu nehmen, statt sie zu verteufeln.

Aufsatz: *Recht virtuell – Rechtliche und pädagogische Aspekte der Nutzung von Games*

Autoren: Dinah Huerkamp, Justiziarin der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Landesstelle NRW e.V. (AJS) in Köln; Horst Pohlmann, Dozent für kulturelle Medienbildung an der Akademie Remscheid und Co-Leiter von „Spielraum“ an der Fachhochschule Köln.

Quelle: Jugend Medien Schutz-Report, 6/2013, S. 2ff.

Sterben und Erben im Internet

„Statistisch gesehen“, stellt Autor Deusch einleitend fest, „sterben in jeder Minute drei Facebook-Nutzer.“ Gegenwärtig seien allein etwa 5 % aller Facebook-Accounts verstorbenen Nutzern zuzuordnen. Tendenz steigend. Neben Social-Media-Identitäten hinterlasse jeder verstorbene Internetnutzer eine Vielzahl digitaler Spuren: Webseiten, Mailboxen, Blogs, Pay-Pal-Konten, Telekommunikationsverträge und vieles andere. Dieser Datenbestand werde als „digitaler Nachlass“ bezeichnet; eine allgemeingültige Definition dafür gebe es bislang nicht. Der Autor schlägt vor, darunter „die Gesamtheit der Rechtsverhältnisse des Erblassers betreffend informationstechnische Systeme einschließlich des gesamten elektronischen Datenbestands des Erblassers“ zu verstehen.

Deusch beschreibt, wie unterschiedlich die Provider gegenwärtig mit den Daten verstorbener Nutzer umgehen: Einige gewährten Erben gegen Vorlage des Erbscheins Zugang zu den Accounts, andere hingegen sehen den Providervertrag mit dem Tod beendet und versagten Hinterbliebenen den Zugang, wieder andere löschten die Daten bei einer Inaktivität von drei bis sechs Monaten. Besonders kompliziert werde das Prozedere bei ausländischen Anbietern. So verlange Google die postalische Zusendung umfangreicher Legitimationsnachweise durch einen „autorisierten Vertreter“ an den Firmensitz in Kalifornien mitsamt Sterbeurkunde des verbliebenen Users und deren „von einem entsprechend beeidigten Übersetzer ausgestellten, beglaubigten Übersetzung ins Englische“. Um das zu vereinfachen, könne jeder Nutzer seit April 2013 vorsorglich selbst „über die Funktion ‚Inactive Account Manager‘ bestimmen, ob und falls ja welche Person welche Daten nach einer bestimmten Zeit der Inaktivität seines Gmail-Accounts erhält“.

In der deutschen Rechtswissenschaft erkennt der Autor hinsichtlich wesentlicher Umstände Uneinigkeit. Einvernehmen gebe es nur darin, dass das Eigentum an der Hardware sowie die Rechte und Pflichten aus einem Providervertrag auf den Erben übergangen. Umstritten sei jedoch der Umgang mit elektronisch im Internet gespeichertem Content: Hier werde darüber nachgedacht, zwischen *vererbaren* (z. B. E-Mails mit vermögensrechtlich relevantem Inhalt) und nicht *vererbaren* Positionen (etwa Grußmails) zu unterscheiden. Letztere könnten auch an nahe Angehörige übergehen, die nicht zwangsläufig mit dem Erben identisch seien. Auch fehle es bislang an einer gesetzlichen Regelung, die den Erben einen Anspruch gegen Provider auf Herausgabe von Zugangs- oder Social-Media-Daten zuschreibe: Gegenwärtig scheitere ein solcher nach überwiegender Rechtsauffassung an der Bindung der Provider an das Fernmeldegeheimnis (Art. 10 GG).

Vor dem Hintergrund dieser unklaren rechtlichen Situation zeigt der Autor abschließend Handlungsoptionen für Erblasser und Erben an. Er empfiehlt jedem Internetnutzer zu Lebzeiten eine „Kombiö-

sung“: die Regelung des digitalen Nachlasses in einem Testament sowie die Hinterlegung einer vollständigen Liste des Nachlasses samt dazugehöriger Passwörter in einem Bankschließfach. Für den Erben sei eine zeitnahe Aufarbeitung des Nachlasses unerlässlich, um Haftungsrisiken zu vermeiden; so sei er etwa dazu verpflichtet, rechtswidrige Inhalte von der Webseite des Erblassers zu entfernen.

Aufsatz: *Digitales Sterben: Das Erbe im Web 2.0*

Autor: Dr. Florian Deusch, Rechtsanwalt und Fachanwalt für IT-Recht in einer Regensburger Kanzlei.

Quelle: Zeitschrift für Erbrecht und Vermögensnachfolge (ZEV), 1/2014, S. 1 ff.

Elfen, Avatare und Co. – virtuelle Darstellung von Missbrauch

Wo endet Fantasy, wo beginnt Pornografie? Vor dem Hintergrund des wachsenden Online-Porno-Angebots analysiert der Koblenzer Oberstaatsanwalt Krick die Frage, inwieweit sexistische Darstellungen mit computergenerierten „künstlichen“ Menschen (Avatare, Manga-Figuren) oder menschenähnlichen „Fabelwesen“ (Außerirdische, Elfen) von den Straftatbeständen über die Verbreitung kinderpornografischer Schriften (§§ 184 b f. StGB) erfasst werden.

Zunächst schließt der Autor eine Strafbarkeit nach § 184 b Abs. 2, Abs. 4 StGB (kinderpornografische Schriften; in Entsprechung § 184 c Abs. 2 – jugendpornografische Schriften) aus. Diese Vorschriften stellen lediglich Besitz und Besitzverschaffung sogenannter *Realpornografie* unter Strafe – Darstellungen eines tatsächlichen oder wirklichkeitsnahen Geschehens. Dahinter stehe die Intention des Gesetzgebers, dass Abnehmer solcher Erzeugnisse zum sexuellen Missbrauch minderjähriger Darsteller beitragen. Dieser Schutzzweck der Norm entfalle bei sogenannter *Fiktivpornografie* in Gestalt von Zeichnungen, Gemälden, Zeichentrickfilmen oder Computeranimationen, da deren Entstehung nicht mit tatsächlichem Missbrauch von Kindern einhergehe.

Derartige Inhalte könnten aber gleichwohl unter § 184 Abs. 1 StGB (Verbreiten, öffentliches Ausstellen, Herstellen) fallen, da dieser kein tatsächliches oder wirklichkeitsnahes Geschehen fordere. Dem Gesetzeswortlaut nach müsse sich die Darstellung aber auf den sexuellen Missbrauch einer menschlichen Person, eines Kindes unter 14 Jahren, beziehen (siehe Verweis auf § 176 StGB „Kind“ – biologischer Begriff des Menschen). Darunter ließen sich also Fabelwesen nicht fassen. Der Autor bezweifelt in diesem Zusammenhang auch eine erhöhte Gefahr durch solche Abbildungen – derart, dass Rezipienten diese Bilder als Einstieg zum Konsum von Kinderpornografie nutzten oder gar angeregt würden, das Geschehen bei Minderjährigen nachzuahmen. Strafbar gemäß § 184 b Abs. 1 StGB sei nach gegenwärtiger Rechtslage aber die Verbreitung (etc.) von Darstellungen computersimulierter Wesen, die physisch als Menschen erscheinen.

Aufsatz: *Virtuelle Darstellung von Missbrauch. §§ 184 b f. StGB – Eine (Teil-) Bestandsaufnahme*

Autor: Carsten Krick, Oberstaatsanwalt bei der Generalstaatsanwaltschaft Koblenz und Leiter der Zentralstelle des Landes Rheinland-Pfalz zur Bekämpfung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte.

Quelle: Jugend Medien Schutz-Report, 6/2013, S. 6 f.

Anmerkungen:

§ 184 b Verbreitung, Erwerb und Besitz kinderpornografischer Schriften

(1) Wer pornographische Schriften (§ 11 Abs. 3), die sexuelle Handlungen von, an oder vor Kindern (§ 176 Abs. 1) zum Gegenstand haben (kinderpornographische Schriften), 1. verbreitet, 2. öffentlich ausstellt, anschlägt, vorführt oder sonst zugänglich macht oder 3. herstellt [...], wird mit Freiheitsstrafe von drei Monaten bis zu fünf Jahren bestraft.

(2) Ebenso wird bestraft, wer es unternimmt, einem anderen den Besitz von kinderpornografischen Schriften zu verschaffen, die ein tatsächliches oder wirklichkeitsnahes Geschehen wiedergeben. [...]

(4) Wer es unternimmt, sich den Besitz von kinderpornografischen Schriften zu verschaffen, die ein tatsächliches oder wirklichkeitsnahes Geschehen wiedergeben, wird mit Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft. Ebenso wird bestraft, wer die in Satz 1 bezeichneten Schriften besitzt.

§ 176 Sexueller Missbrauch von Kindern

(1) Wer sexuelle Handlungen an einer Person unter vierzehn Jahren (Kind) vornimmt oder an sich von dem Kind vornehmen lässt, wird mit Freiheitsstrafe von sechs Monaten bis zu zehn Jahren bestraft.

„Nazi-Shazam“ – eine App gegen rechtsextreme Lieder

Das Landeskriminalamt Sachsen hat – in Anlehnung an den populären Musik-Identifikationsdienst Shazam – eine Software zur Erkennung indizierter, rechtsextremer Titel entwickelt. Mithilfe dieser Handy-App soll Fahndern schnelles Eingreifen bei Internetradios oder auf einschlägigen Konzerten ermöglicht und außerdem Arbeitszeit gewonnen werden. Die Software gleicht „akustische Fingerabdrücke“ mit einer speziellen Datenbank von gegenwärtig rund 7.000 indizierten Musiktiteln ab. Ziel müsse es sein, so der sächsische Innenminister Ulbig, die Datenbank auf einem zentralen Server einzurichten, um bundesweite Zugriffe zu ermöglichen. Bisher benötigt die Polizei nach einem Bericht der „Süddeutschen Zeitung“ in jedem einzelnen Bundesland etwa eine Mann-Arbeitswoche für die Überprüfung von acht Stunden völkischer Musik. Die neue Software ermöglicht den Abgleich eines Titels innerhalb weniger Sekunden. Auf Initiative des Landes Sachsen debattieren die Innenminister der Länder über den Einsatz dieser – bereits intern als „Nazi-Shazam“ bezeichneten – App. Vor deren Freigabe sind jedoch nach ersten Medienberichten noch einige rechtliche Aspekte zu klären – u. a., ob das „Mitschneiden“ eines Konzerts, etwa in einem Festsaal, bereits eine akustische Raumüberwachung darstellt.

Quellen: <http://www.sueddeutsche.de/politik/kampf-gegen-rechtsextremismus-angriff-auf-die-bonzenjaeger-1.1841666>
<http://www.spiegel.de/spiegel/vorab/shazam-app-polizei-soll-mit-einer-app-gegen-neonazis-kaempfen-a-936529.html>