

Aufsätze

E-Sport: Entwicklung von einer Subkultur hin zu einem komplexen Wirtschaftssystem

Der Verfasser des Beitrags, Prof. Dr. Frey, beschreibt die Professionalisierung der virtuellen Wettkämpfe und das damit einhergehende komplexe System von Rechtsbeziehungen, mit dem sich die Veranstalter von Profiturnieren konfrontiert sehen. Die Entwicklung des E-Sports sei enorm: Im Jahr 2018 seien bereits 380 Mio. Fans zu verzeichnen gewesen; die Tendenz: deutlich steigend – bis zum Jahr 2021 sollen es bereits 550 Mio. sein. Auch das weltweite Umsatzwachstum sei beachtlich – von 906 Mio. (2018) soll es bis 2021 auf 1,65 Mrd. Dollar ansteigen. Bislang sei E-Sport nicht als Sportart anerkannt. Gegenwärtig mehrten sich jedoch die Stimmen, die eine solche Anerkennung aufgrund der für virtuelle Wettkämpfe ebenfalls benötigten Fertigkeiten forderten.

Zunächst müssten die Veranstalter urheberrechtliche Bestimmungen achten; so gelte es insbesondere, mit den Spieleherstellern (Urhebern) vertragliche Absprachen über die jeweilige Verwertung eines Spiels für ein Turnier zu treffen. Die Standard-Lizenzbedingungen verböten nämlich üblicherweise derartige kommerzielle Nutzungen. Weitere rechtliche Vorgaben ergäben sich aus der Rundfunkregulierung und dem Jugendschutz. Werde beispielsweise ein E-Sport-Event live gestreamt, sei die Frage nach der Notwendigkeit einer Rundfunkzulassung zu klären. Gegebenenfalls müssten Verbreitungsbeschränkungen bei jugendgefährdenden/entwicklungsbeeinträchtigenden Angeboten berücksichtigt werden. Bislang ungeklärt, so Frey, sei das Verhältnis von der USK-Kennzeichnung des Games zu den Altersgrenzen des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags (JMStV). Der Autor befindet, dass der Auffassung beizupflichten sei, nicht die USK-Kennzeichnung heranzuziehen, sondern eine eigenständige Bewertung des durch den moderierten Stream und die Zusammenschnitte neu entstandenen Gesamtangebots zu befürworten. Durch die fehlende Interaktivität werde das Abgefilmte oft nur passiv konsumiert, entfalte das Dargebotene nicht die gleiche Wirkung wie das Spielen selbst.

Aufsatz: Professionalisierung des E-Sports. Von der Subkultur zum Massenphänomen

Autor: Prof. Dr. Dieter Frey, LL.M (Brügge)

Quelle: <https://www.lto.de/recht/hintergruende/h/esport-videospiele-gamescom-juristische-fragen/>

Hakenkreuze in Computerspielen

Wie jüngst in der Presse zu lesen, hat die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) das Spiel *Through the Darkest of Times** zugelassen, obwohl es Hakenkreuze und auch den Hitlergruß enthält. Seit den 1990er-Jahren galt eine andere Spruchpraxis der Selbstkontrolle – wer dort ein Spiel zur Kennzeichnung einreichte, musste versichern, dass der Titel bei Veröffentlichung keine verfassungsfeindlichen Symbole gemäß § 86a Strafgesetzbuch (StGB) enthielt.

Die Verfasser des Beitrags erörtern anschaulich die einschlägigen Paragraphen und erklären, woher die jahrelange Ungleichbehandlung einer Verwendung derartiger Symbole in Film- und Computerbranche rührt. Mit dem Straftatbestand § 86a StGB (Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen) sollen die „symbolhaft durch die Verwendung solcher Kennzeichen ausgedrückte Wiederbelebung bestimmter Organisationen sowie der von solchen verfolgten Bestrebungen abgewehrt werden.“ Die Norm schütze damit insbesondere den demokratischen Rechtsstaat, den öffentlichen Frieden und auch das Ansehen der Bundesrepublik Deutschland im Ausland. Kennzeichen im Sinne des Gesetzes sind Fahnen, Abzeichen, Uniformstücke, Parolen und Grußformen; insbesondere Kennzeichen aus der Zeit des Nationalsozialismus. Dieser weit gefasste Tatbestand werde durch die sogenannte Sozialadäquanzklausel beschränkt. Nach dieser ist eine Kennzeichenverwendung jedenfalls dann nicht strafbar, wenn diese „der staatsbürgerlichen Aufklärung, der Abwehr verfassungswidriger Bestrebungen, der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre, der Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte oder ähnlichen Zwecken dient“. Bei Unterhaltungsmedien rücke insbesondere der „Kunstvorbehalt“ in den Fokus; so müssten im Rahmen einer Abwägung stets die oben beschriebenen Rechtsgüter gegen die Belange der Kunst abgewogen werden.

Dass entsprechende Symbolik in Filmen, aber bislang nicht in Computerspielen verwendet worden sei, rühre von einer Gerichtsentscheidung aus dem Jahre 1998 her (sogenanntes „Wolfenstein-Urteil“). Dort entschied das OLG Frankfurt am Main – „es kommt nicht darauf an, dass sich die Kennzeichen [...] im Spiel nur in Räumen des Feindes befinden. Eine Konfrontation Minderjähriger mit entsprechender Symbolik kann einen Gewöhnungseffekt zur Folge haben und sie anfälliger für eine ideologische Beeinflussung im Sinne des National-

sozialismus machen. Darüber hinaus ist davon auszugehen, dass einzelne Spieler auch Sympathie für den Gegner zeigen bzw. sich mit diesem identifizieren könnten.“ Das Gericht betonte, „dass bereits jeglicher Anschein einer Wiederbelebung der verbotenen Organisationen zur Wahrung des politischen Friedens vermieden werden muss“ und lehnte daher eine Einschränkung des Tatbestandes ab. Zuletzt mehrte sich die Kritik an dieser absoluten Entscheidung, Medienrechtler und Vertreter der Staatsanwaltschaft sehen das „Wolfenstein-Urteil“ als überholt an. Diesen neueren rechtlichen Bewertungen Rechnung tragend, veränderten auch die Obersten Landesjugendbehörden ihre Rechtsauffassung. Spiele, die das Zeitgeschehen kritisch aufarbeiten, können seit August 2018 mit USK-Altersfreigaben versehen werden. Dass es bei diesen Entscheidungen auf den jeweiligen Einzelfall ankommt, betonte Elisabeth Secker, Geschäftsführerin der USK.

Anmerkung:

* *Through the Darkest of Times*. In diesem Spiel „finden sich Spieler in Berlin zu Zeiten des Nationalsozialismus wieder. [...] Insgesamt erstreckt sich das Spiel auf vier Kapitel, die sich an Zeitabschnitten in der deutschen Geschichte orientieren: der Machtergreifung der Nationalsozialisten 1933, dem Höhepunkt der Macht 1936, dem Zweiten Weltkrieg während der Jahre 1940 und 1941 sowie dem Niedergang des Dritten Reiches 1945. In den einzelnen Zeitabschnitten müssen Spieler bestimmte Ziele erreichen [...] und so die Position des Hitler-Regimes im Ausland untergraben.“ Zelada, S.: *Through the Darkest of Times – Im düsteren Strategiespiel leisten wir Widerstand gegen den Nationalsozialismus*. In: GameStar, 01.05.2018. Abrufbar unter: <https://www.gamestar.de/artikel/through-the-darkest-of-times-im-duesteren-strategiespiel-leisten-wir-widerstand-gegen-den-nationalsozialismus,3329125.html>

Aufsatz: *Hakenkreuze in Filmen und Computerspielen. Entwicklungen und aktuelle Debatten zum Umgang mit verfassungsfeindlichen Kennzeichen*

Autoren: Dipl. jur. Benjamin Dankert B. A.; Philipp Sümmermann, LL.M.

Quellen: BPJM-Aktuell, 02/2018, S. 4

Verfassungsfeindliche Symbole in Unterhaltungssoftware: Hakenkreuze in PC-Spielen können im Einzelfall erlaubt sein.

In: Legal Tribune Online, 10.08.2018. Abrufbar unter: https://www.lto.de/persisent/a_id/30269/ (letzter Zugriff: 20.09.2018)

Ein Staatsvertrag für die Internetgesellschaft

Mit seinem Beitrag *Ein Staatsvertrag für die Internetgesellschaft* beleuchtet Prof. Dr. Cornils die Reformbemühungen hinsichtlich des Rundfunkstaatsvertrags. Die Modernisierungsabsicht spiegelt sich zunächst in der Begriffsänderung wider – von Rundfunk- in Medienstaatsvertrag. Seit geraumer Zeit sei bekannt, dass die bisherigen Regelungen, die eine gestufte Regulierung, aufgefächert nach medialen Verbreitungsarten, vorsehen, der fortgeschrittenen Medienkonvergenz nicht mehr gerecht würden. Elaborierten, vielfaltsichernden Vorgaben für Fernsehen/Rundfunk stünden wenige presseordnungsrechtliche Pflichten bei Telemedien gegenüber. Um kommunikative Chancengleichheit zu sichern, bestünde Handlungsbedarf in beide Richtungen. Hinsichtlich einer „Abrüstung“ der restriktiven Fernsehreglementierungen zeige sich der Entwurf wenig ambitioniert. Er greife vielmehr die schon 2016 in der Bund-Länder-Kommission entwickelten Vorschläge auf, Standards der Zugangsoffenheit, Diskriminierungsfreiheit und Transparenz auf Intermediäre zu erstrecken.

Cornils vermutet, dass die bei Tageslicht besehenen Novellierungsbemühungen manche enttäuschen würden. Angesichts der bisher kaum hinreichend erfassten Risiken der Netzkommunikation für die demokratische Meinungsbildung könnten die Reformbestrebungen jedoch auch als Ausdruck gesetzgeberischer Besonnenheit gewertet werden.

Aufsatz: *Ein Staatsvertrag für die Internetgesellschaft*

Autor: Prof. Dr. Matthias Cornils, Lehrstuhl für Medienrecht, Kulturrecht und öffentliches Recht (Johannes Gutenberg-Universität Mainz)

Quelle: Zeitschrift für Rechtspolitik (ZRP), Bd. 51, H. 6. München 2018: Beck, S. 157