Recht virtuell – Rechtliche und pädagogische Aspekte der Nutzung von Games

Dinah Huerkamp / Horst Pohlmann

Keine Frage: Kinder und Jugendliche lieben Computer- und Videospiele. Daran ist erst einmal eigentlich gar nichts auszusetzen. Schwierig wird es immer nur dann, wenn Eltern den Eindruck haben, dass ihre Kinder viel zu viel Zeit vor dem Computer verbringen, sie Spiele spielen, deren Inhalte nicht für ihr Alter gedacht sind oder wenn sie ihr ganzes Taschengeld für die Spiele selbst, für Spielerweiterungen oder Spielgegenstände ausgeben. Zunächst ist dann steuerndes Eingreifen der Eltern im Rahmen der Medienerziehung gefragt, aber oft bietet auch der Gesetzgeber Anknüpfungspunkte, um auf Problemlagen zu reagieren. Der Beitrag zeigt anhand aktueller Beispiele aus dem medienpädagogischen Arbeitsalltag die aktuellen Entwicklungen auf dem Games-Markt, die gesetzlichen Rahmenbedingungen und die pädagogischen Herangehensweisen auf.

Fall 1: Die »CoD«-Geburtstagsparty

Vor einem halben Jahr lud ein Schüler der achten Jahrgangsstufe eines Gymnasiums in NRW seine Mitschüler zu seinem Geburtstag ein. Auf den fast professionell gestalteten Flyern waren Screenshots und Spielfiguren eines aktuellen Taktik-Shooters zu sehen, und die Einladung sprach er zur »Call of Duty-Geburtstagsparty« aus. Die »Call of Duty-Reihe¹ hat auf Grund ihres Gewaltgrads und der grafischen Präsentation durchweg eine gesetzliche Alterseinstufung der USK von 18 Jahren. Schüler der achten Jahrgangsstufe sind in der Regel erst 14 Jahre alt. Die Party fand im Wissen und mit Unterstützung der Eltern des Geburtstagskindes statt. Die meisten Eltern der Freunde hatten zwar zumindest ein Bauchgrimmen, brachten ihre Kinder mit ihren Gaming-Computern dann aber dennoch zur Party. Schließlich vertrauten sie darauf, dass die Eltern schon wüssten, um welche Art Spiel es sich handele und sie gingen von einer pädagogischen Begleitung der Party aus. Im Nachgang sorgte die »CoD«-Geburtstagsparty dann aber für lebhafte Diskussionen an der Schule, bei der sich insbesondere die Frage nach der rechtlichen Zulässigkeit solcher Parties stellte.

Die Tatsache, dass ein Spiel mit einer Alterskennzeichnung ab 18 Jahren bereits von Jüngeren gespielt wird, ist nicht neu:

Wie der medienpädagogische Forschungsverbund Südwest in der JIM-Studie 2012 durch Befragung von über eintausend Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren erhoben hat,² taucht »Call of Duty« in der Rangliste der liebsten Computer- und Videospiele erstmals im Alter von 14 Jahren auf Platz 3 auf und schiebt sich ab dem Spieler-Alter von 16 Jahren auf Platz 2. In der Gegenüberstellung von Schulformen ist das Spiel in der Hauptschule auf Platz 1. Auch die Frage nach der Nutzung nicht altersgerechter Spiele bejahten 83 Prozent der Jungen.

Aus Sicht des Jugendmedienschutzes haben Alterskennzeichnungen den Sinn, Jüngere vor überfordernden und gefährdenden Inhalten zu schützen. Wenn man davon ausgeht, dass Medien grundsätzlich eine Wirkung bei den Nutzern entfalten,

Dinah Huerkamp ist Justiziarin der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Landesstelle NRW e.V. (AJS) in Köln. Horst Pohlmann ist Dozent für Kulturelle Medienbildung an der Akademie Remscheid und Co-Leiter von »Spielraum« an der Fachhochschule Köln.

sind vor allem schnelle Spielsequenzen und natürlich Gewaltinhalte als problematisch zu benennen. Betrachtet man die Medienwirkungsforschungen der letzten Jahre, so geht daraus hervor, dass die Rezeption von Medieninhalten eine höchst individuelle Angelegenheit ist.³ Dennoch hält der Gesetzgeber im Zusammenhang mit Computerspielen an seinem Ansatz fest, mit starren Altersgrenzen zu arbeiten.

1. Trägermedien

Für Trägermedien (diese werden in § 1 Abs. 2 S. 1 JuSchG legaldefiniert als Medien mit Texten, Bildern oder Tönen auf gegenständlichen Trägern, die zur Weitergabe geeignet, zur unmittelbaren Wahrnehmung bestimmt oder in einem Vorführ- oder Spielgerät eingebaut sind, so dass auch die klassischen, im Handel erwerblichen Computerspiele hierunter zu fassen sind) sieht das Gesetz in § 14 Abs. 2 JuSchG die Altersgrenzen ab 0, ab 6, ab 12, ab 16 und ab 18 Jahren vor.⁴ Dem liegt die Annahme zugrunde, dass bestimmte Medieninhalte und Formate negativen Einfluss auf die Entwicklung

von Kindern und Jugendlichen haben oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit beeinträchtigen können, § 14 Abs. 1 JuSchG. Die Kriterien, die für die Einstufung von Computerspielen maßgeblich sind, beschreibt die USK auf ihrer Internetseite.⁵

a) Das Altersfreigabeverfahren

Das Gesetz sieht jedoch keine Verpflichtung der Vertrieber und Produzenten von Computerspielen vor, mit ihren Produkten ein Altersfreigabeverfahren zu durchlaufen. Vielmehr wird einen Schritt später angesetzt: Zwar besteht keine Rechtspflicht zur Alterskennzeichnung von Computerspielen, allerdings kann derjenige, der mit seinem Computerspiel kein Altersfreigabeverfahren durchläuft und dieses in der Folge einem Minderjährigen zugänglich macht,⁶ mit einem Bußgeld von bis zu 50.000 Euro belegt werden, §§ 12 Abs. 3 Nr. 1 iVm § 28 Abs. 4 S. 1 iVm § 28 Abs. 5 JuSchG. Darüber hinaus resultieren aus einem Verzicht auf das Durchlaufen des Altersfreigabeverfahrens weitreichende Vertriebsbeschränkungen: Gemäß § 12 Abs. 3 Nr. 2 JuSchG dürfen entsprechende Spiele beispielsweise nicht an Kiosken vertrieben oder über den Versandhandel angeboten werden.⁷ Verstöße hiergegen sind ebenfalls bußgeldbewehrt, § 28 Abs. 1 Nr. 16 JuSchG. Erwachsenen dürfen – dies ergibt sich im Umkehrschluss – auch nicht gekennzeichnete Computerspiele zugänglich gemacht werden. Die genannten Vertriebsbeschränkungen gelten – mit Ausnahme des Versandhandels – grundsätzlich aber auch ihnen gegenüber.⁸ Vertrieber und Produzenten von Computerspielen sind somit bereits im eigenen Interesse gehalten, das Altersfreigabeverfahren zu durchlaufen, weil sie sonst massiven Restriktionen beim Absatz ihrer Produkte unterliegen.

b) Dürfen Eltern ihre Kinder zu Hause jedes Computerspiel spielen lassen?

aa) Computerspiele mit Alterskennzeichnung

Ist eine Alterskennzeichnung eines als Trägermedium zu qualifizierenden Computerspiels erfolgt, so darf dieses Kindern

und Jugendlichen in der Öffentlichkeit⁹ auch nur dann zugänglich gemacht werden, wenn sie die entsprechende Altersstufe erreicht haben oder wenn das Spiel als Informations- oder Lehrprogramm gekennzeichnet wurde, § 12 Abs. 1 JuSchG. Für den privaten Bereich gilt diese Regelung jedoch nicht, so dass es beispielsweise Eltern grundsätzlich unbelassen bleibt, Kindern und Jugendlichen Spiele zugänglich zu machen, die für ihr Alter noch nicht freigegeben sind.

**bb) Computerspiele mit Kennzeichen
»keine Jugendfreigabe« oder
ohne Alterskennzeichnung**

Eine Ausnahme ist gemäß § 12 Abs. 3 JuSchG lediglich dann zu machen, wenn ein Computerspiel die Alterskennzeichnung »keine Jugendfreigabe« erhalten hat und somit erst ab 18 Jahren freigegeben und entsprechend gekennzeichnet ist oder wenn das Computerspiel überhaupt nicht gekennzeichnet wurde. Letzteres kann der Fall sein, weil mit einem Computerspiel entweder überhaupt kein Altersfreigabeverfahren durchlaufen wurde, weil eine von ihm ausgehende schwere Jugendgefährdung festgestellt oder weil es auf den Index gesetzt wurde, vgl. § 14 Abs. 3 S. 1 JuSchG. Solche Spiele dürfen Minderjährigen auch im privaten Bereich nicht zugänglich gemacht werden.¹⁰ Somit gilt beispielsweise auch für Eltern das grundsätzliche Verbot, ihren oder fremden Kindern Filme ab 18 oder überhaupt nicht gekennzeichnete Computerspiele zu Hause zugänglich zu machen.

**cc) Indizierte, schwer jugendgefährdende
oder ganz oder im Wesentlichen
inhaltsgleiche Computerspiele**

Für Computerspiele, deren Aufnahme in den Index bekannt gemacht wurde oder für bestimmte schwer jugendgefährdende bzw. ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleiche Medien resultiert dieses Verbot aus § 15 Abs. 1 Nr. 1 JuSchG.¹¹ Die Vorschrift ist auch auf den Privatbereich anzuwenden und gilt somit auch für Eltern zu Hause.¹²

dd) Strafrechtlich relevante Trägermedien

Nicht zu vergessen ist, dass sich Verbote, Computerspiele Minderjährigen im öffentlichen wie privaten Bereich zugänglich zu machen, für jedermann auch aus dem Strafgesetzbuch ergeben können. Da Computerspiele sehr gewaltaufgeladen sein können, ist insbesondere an § 131 Abs. 1 Nr. 3 StGB zu denken, der das Anbieten, Überlassen und Zugänglichma-

chen unterschiedlichster Gewaltdarstellungen unter Strafe stellt.¹³ In der Praxis hat die Vorschrift für Computerspiele jedoch so gut wie keine Relevanz.¹⁴

**c) Ahndung von Gesetzesverstößen und
»Elternprivileg«**

Wer gegen die genannten gesetzlichen Verbote verstößt, kann sich grundsätzlich strafbar machen oder mit einem Bußgeld belegt werden.

Für personensorgeberechtigte Personen (und dies sind im Normalfall die Eltern) gilt dies allerdings nicht gleichermaßen: Sie können sich auf das so genannte »Elternprivileg« berufen.

Machen Eltern ihren minderjährigen Kindern entgegen dem Gesetz Computerspiele zugänglich, so kann eine etwaige Strafbarkeit bereits deshalb entfallen, weil bereits der Anwendungsbereich der Norm nicht eröffnet wird (so z.B. bei Gewaltdarstellungen gemäß § 131 Abs. 4 StGB oder bei § 27 Abs. 4 S. 1 iVm § 27 Abs. 1 Nr. 1 iVm § 15 Abs. 1 Nr. 1 bzw. § 15 Abs. 2 JuSchG wegen Zugänglichmachens von Computerspielen, deren Aufnahme in den Index bekannt gemacht ist oder die schwer jugendgefährdend sind).

Droht Eltern ein Bußgeld im Zusammenhang mit dem Zugänglichmachen von Computerspielen, die nicht oder mit »keine Jugendfreigabe« gekennzeichnet sind, dann verstoßen sie zwar gegen das Verbot des § 12 Abs. 3 Nr. 1 JuSchG, es kann aufgrund des Elternprivilegs allerdings von einer Sanktionierung abgesehen werden, § 28 Abs. 4 S. 2 JuSchG.

Auf das Elternprivileg können sich Eltern jedoch grundsätzlich immer nur berufen, wenn sie durch das Zugänglichmachen nicht ihre Aufsichtspflicht »gröblich verletzen«.¹⁵ Wann eine gröbliche Verletzung der Erziehungspflicht vorliegt, soll vom Alter, der Reife und der psychischen Disposition der Minderjährigen abhängig sein. Eine gröbliche Verletzung der Erziehungspflicht dürfte insbesondere dann vorliegen, wenn entsprechende Inhalte wiederholt zugänglich gemacht werden.¹⁶

Eine Besonderheit gilt im Zusammenhang mit dem Zugänglichmachen von Computerspielen, die nicht oder mit »keine Jugendfreigabe« gekennzeichnet sind: Gemäß § 28 Abs. 4 S. 2 JuSchG werden auch keine Bußgelder gegen Personen verhängt, die im Einverständnis mit den Eltern handeln. Im geschilderten Ausgangsfall der »Call-Of-Duty«-Party würde dies bedeuten, dass im Ergebnis vermutlich weder die Eltern der Minderjährigen noch die Eltern der einladenden Kinder belangt werden können. Insbesondere die Eltern der einladenden Kin-

der könnten sich darauf berufen, dass die Eltern, die ihre Kinder mit ihren Spielkonsolen zu dem Geburtstag gebracht haben, zumindest durch ihr Verhalten zu verstehen gegeben haben, dass sie damit einverstanden sind, dass ihr Kind das ab achtzehn Jahren freigegebene Spiel spielt. Selbst wenn ihr Verhalten als gröbliche Verletzung der Erziehungspflicht zu bewerten sein sollte, ist dies hier irrelevant, weil eine gröbliche Verletzung der Erziehungspflicht angesichts des eindeutigen Wortlautes von § 28 Abs. 4 S. 2 JuSchG und des im Ordnungswidrigkeitenrecht geltenden Analogieverbotes ausnahmsweise keine Berücksichtigung finden darf.¹⁷

2. Telemedien

Etwas anders stellt sich die Situation dar, wenn das im Ausgangsfall genannte Computerspiel unmittelbar über das Internet ohne Verwendung eines im Handel erworbenen Datenträgers gespielt wird. Dann – und auch nur dann, wenn das Spiel ohne verkörpertem Datenträger angeboten wird¹⁸ – ist das Computerspiel als Telemedium zu qualifizieren, was die Anwendbarkeit des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages (JMStV) anstelle des Jugendschutzgesetzes zur Folge hat, vgl. § 2 Abs. 1 JMStV. Welche Regelungen in diesem Zusammenhang zu beachten sind und wo der derzeit geltende Jugendmedienschutz-Staatsvertrag von 2003 Schwächen aufweist, soll in einem späteren Beitrag erörtert werden.

Fall 2: Ingame-Käufe

Das Internet hat nicht nur die Gaming-Welt radikal verändert. Zum Einen ermöglicht die Online-Verbindung von Computern in Multiplayer-Spielen, zu jeder Zeit Mit- und Gegenspieler zu finden und mit mobilen Endgeräten wie Tablets oder Smartphones von überall Zugriff auf Spiele nehmen zu können. Zum Anderen bietet das Internet die Möglichkeit, den Kauf und das Bezahlen von Gütern über Bezahldienste, Prepaid-Karten oder Code-Eingabe abzuwickeln. Mit der Kombination dieser Möglichkeiten setzen Spielehersteller zunehmend neue Ideen und Finanzierungsmodelle um, die nicht nur lukrative Einnahmen versprechen, sondern mitunter auch das Spielen an sich verändern. Hier sind zunächst Abonnements zu nennen: Spieler zahlen eine regelmäßige Gebühr, um das Spiel spielen zu können. Bei gängigen, beliebten Titeln sind das rund 10 Euro im Monat. Spielerzahlen von mehreren Millionen weltweit sind keine Seltenheit, so dass hier durchaus recht hohe Summen bzw. Umsatzzah-

len für den Betreiber zusammenkommen. Im Gegenzug halten die Firmen das Spiel stets aktuell, fügen ständig neue Spielinhalte hinzu und versuchen so, die Spieler langfristig an ihr Angebot zu binden. Das gemeinsame Spielen in Teams stellt einen weiteren Bindungsfaktor dar, denn wer Teil einer funktionierenden Spielgemeinschaft ist, wird zumindest solange weiterspielen, wie auch die Freunde dabei bleiben.

Als viel lukrativer haben sich aber Ingame-Verkäufe erwiesen. Die beliebteste Variante sind sogenannte »Free2Play«-Spiele, die man kostenlos spielen kann und für die man auch nicht zwangsweise Geld investieren muss. Die Spielmechanik ist jedoch so angelegt, dass das Spiel ohne Geldeinsatz zu längeren Wartezeiten bzw. langsamerem Spiel führt. Will man jedoch schnell Spielerfolge erzielen oder besser sein als andere Spieler, die früher mit dem Spiel begonnen oder selbst Geld eingesetzt haben, kommt man nicht umhin, ebenfalls zu investieren. Das »Free2Play« wird quasi zum »Pay2Win«-Prinzip. Umgesetzt wird dieses System dann mit dem Erwerb von Ingame-Gegenständen, die das Spiel erleichtern, Spielvorteile mit sich bringen oder Spielbeschränkungen aufheben. Ein simples Beispiel wäre eine Farm, die vom Spieler gemanagt wird. In der kostenlosen Variante muss sich der Spieler zu festgelegten Zeiten einloggen und im Spiel per Hand die Felder ernten. Investiert er hingegen Geld und kauft sich eine Erntemaschine, erledigt diese die Arbeit automatisch und immer dann, wenn ein Feld zur Ernte bereit ist – der Spieler kauft sich also von der Spielbeschränkung frei und verhindert, dass er Wartezeiten im Spielfluss in Kauf nehmen und dass er zu bestimmten Zeiten im Spiel nach dem Rechten schauen muss. Ein anderes Beispiel wäre eine Spielfigur in einem Online-Rollenspiel, die mit besseren Ausrüstungsgegenständen höhere Gewinnaussichten erhält, z.B. durch den Kauf eines besseren Schwerts oder einer Rüstung.

Die Beträge liegen mit wenigen Cent oder Euro im »Micropayment«-Bereich, so dass viele nicht lange überlegen müssen, Geld im Spiel auszugeben. Oft rechtfertigt eine Ausgabe aber die nächste, und am Ende des Monats summieren sich die Kleinstbeträge dann unbemerkt zu einem stolzen Sümmchen. Die Bezahlungsmöglichkeiten sind inzwischen recht vielfältig: Neben den Online-Bezahldiensten wie Paypal oder Kreditkarten, die allerdings beide ein Bankkonto zur Abbuchung voraussetzen, also in der Regel Erwachsenen vorbehalten sind, kann man auch per Handy und SMS-Code bezahlen, oder man kauft an der Tankstelle, im Buchla-

den oder in der Post-Filiale eine Prepaid-Karte und lädt sein virtuelles Online- oder Spielkonto so wieder auf. Eine weitere Variante sind Code-Karten, die wie Sammelkarten in verschlossenen Tütchen verkauft werden und mit denen man sich Spielgegenstände freischalten kann. Hier kommt noch ein Sammelaspekt hinzu, denn manche Karten sind limitiert, so dass der Spieler zu den wenigen Personen gehören kann, die über einen bestimmten Gegenstand im Spiel verfügen. Fakt ist also, dass auch Kinder Geld für virtuelle Güter ausgeben können und dass gerade diese Zielgruppe auch diejenige ist, die von den Herstellern in den Blick genommen wird. Eine häufige Frage von Eltern auf Elternabenden ist dann auch, ob es nicht rechtliche Möglichkeiten gebe, darauf zu reagieren, wenn Kinder Unsummen an Taschengeld ausgegeben haben oder wenn die Handy-Rechnung (wieder einmal) üppig ausfällt.

1. Computerspielkauf durch Minderjährige

Wollen Minderjährige Computerspiele kaufen – sei es im Internet oder in der realen Welt –, müssen sie einen Kaufvertrag abschließen. Minderjährige sind ab Vollendung des siebten Lebensjahres gemäß § 106 Bürgerliches Gesetzbuch (BGB) in ihrer Geschäftsfähigkeit beschränkt. Dies bedeutet, dass Verträge, die sie abschließen, zu ihrer Wirksamkeit grundsätzlich der Einwilligung ihres gesetzlichen Vertreters (dies sind im Normalfall die Eltern) bedürfen, § 107 BGB. Haben die gesetzlichen Vertreter eine Einwilligung nicht von vorneherein erteilt, können sie den Vertrag auch noch im Nachhinein genehmigen, § 108 Abs. 1 BGB. Verträge, die Kinder vor Vollendung ihres siebten Lebensjahres abschließen, sind immer unwirksam.

2. Der »Taschengeldparagraph«, § 110 BGB

a) Einführung

Von beschränkt geschäftsfähigen Minderjährigen geschlossene Verträge können insbesondere aber auch dann wirksam sein, wenn der Minderjährige die Entgeltforderung mit seinem eigenen Geld beglichen hat, das ihm entweder explizit für den Erwerb des Computerspiels, von Zusatzzubehör, für Updates oder zu freier Verfügung von seinem gesetzlichen Vertreter oder mit dessen Zustimmung von einem Dritten überlassen worden ist. Dem liegt die Erwägung zugrunde, dass die Überlassung des Geldes zur freien Verfügung bzw. zu einem

bestimmten Zweck (hier: Erwerb des Computerspiels, von Updates oder Zubehör) oder das Einverständnis mit der Geldüberlassung durch Dritte eine weitere Einwilligungserklärung der gesetzlichen Vertreter entbehrlich macht: Wer sich als gesetzlicher Vertreter dergestalt verhält, bringt zum Ausdruck, dass er mit dem durch den Minderjährigen abgeschlossenen Geschäft einverstanden ist.¹⁹

b) Zweckbestimmung am Beispiel des Erwerbs von Computerspieldzubehör

Allerdings können Eltern den Zweck, zu dem ihre minderjährigen Kinder ihr Geld – und das kann neben dem Taschengeld auch sonstiges Einkommen sein²⁰ – ausgeben dürfen, beschränken. Wenn sie ihrem Kind untersagen, sein Geld für Computerspiele und ähnliches auszugeben, dann kann das Kind – auch wenn es den Kaufpreis mit seinem Geld vollständig begleicht – keinen wirksamen Vertrag schließen.

Gerade der Reiz des Kaufs von Zusatzzubehör für Computerspiele dürfte sich den Eltern häufig nicht erschließen und sie hiermit daher oft nicht einverstanden sein. Ihr fehlendes Einverständnis mit diesen Käufen müssen sie hierbei nicht einmal unbedingt ausdrücklich geäußert haben: Der Zweck, zu dem Minderjährigen überlassenes Geld verwendet werden darf, kann sich aus den »Umständen und aus vernünftigen Erziehungsmaximen« ergeben.²¹ Beginnt ein Kind beispielsweise, aus dem Nichts Unsummen für virtuelles Computerequipment auszugeben, so lässt sich durchaus diskutieren, ob sich aus den Umständen und aus vernünftigen Erziehungsmaximen ergibt, dass eine solche Geldverwendung nicht mehr von den Eltern befürwortet wird, so dass der Vertrag unwirksam ist.²²

c) Einsatz von Bezahlkarten

Eine weitere Schwierigkeit kann sich daraus ergeben, dass ein Minderjähriger beispielsweise zum Erwerb von Spielereweiterungen oder Computerspielzubehör Bezahlkarten einsetzt. Hier kommt es genau genommen zum Abschluss zweier Verträge: Zunächst wird die Bezahlkarte erworben, und anschließend wird ein weiterer Vertrag über den Erwerb der o.g. Gegenstände bzw. Inhalte geschlossen, bei dem der von der Bezahlkarte verkörperte Wert als Entgelt eingesetzt wird.

Der erste Kaufvertragsschluss dürfte hierbei unproblematisch sein: Hat der Minderjährige die Bezahlkarte mit seinen eigenen Mitteln erworben und hat der gesetzliche Vertreter nicht explizit

erklärt, nicht mit dem Erwerb einer solchen Karte einverstanden zu sein, dann dürfte im Normalfall auch nach den Umständen und unter Zugrundelegung vernünftiger Erziehungsmaximen der Kauf noch von dem Einverständnis der Eltern gedeckt sein – schließlich verkörpern Bezahlkarten den Geldwert, der für sie bezahlt wurde.

Problematischer ist hingegen der zweite Vertragsabschluss: Haben die gesetzlichen Vertreter nicht ohnehin ihr Einverständnis versagt, so stellt sich die Frage, ob der Einsatz des Geldkartenguthabens zu einer Wirksamkeit des Vertrages aufgrund des »Taschengeldparagrafen« führen kann. Grundsätzlich ist es eine Frage der Auslegung, ob das Einverständnis der Eltern mit dem ersten Vertrag auch ein Einverständnis mit dem weiteren Einsatz der durch den Erstvertrag erworbenen Surrogate (das wäre der in der Bezahlkarte verkörperte Wert) und mit Folgegeschäften bedeutet.²³ Bei dem Erwerb von Zusatzzubehör dürfte dies nach oben Gesagtem im Zweifel jedoch zu verneinen sein.

d) Erwerb über das Mobiltelefon

Werden entsprechende Anwendungen über das Handy des Minderjährigen bestellt, so sollen diese so genannten »Mehrwertdienstleistungen« keine im Zweifel vom Einverständnis der Eltern gedeckten Folgegeschäfte sein.²⁴

e) Abonnements

Auch der Abschluss von Computerspiel-Abonnements durch Minderjährige ist rechtlich nicht unproblematisch. Der »Taschengeldparagraf« soll insbesondere verhindern, dass sich Minderjährige zu Entgeltzahlungen verpflichten, die sie nicht bewältigen können.²⁵ Schließt ein Minderjähriger einen über einen längeren Zeitraum laufenden Vertrag, bei dem turnusmäßig ein Entgelt entrichtet werden muss, so kann der Vertrag aufgrund des »Taschengeldparagrafen« zum Teil – nämlich bis zu dem Zeitpunkt, an dem die letzte Rate bewirkt wurde – wirksam und im Übrigen unwirksam sein.²⁶

3. Rechtsfolgen eines unwirksamen Vertragsschlusses

Schließt der Minderjährige einen unwirksamen Vertrag, so erwirbt der Verkäufer keinen Anspruch auf Entgeltzahlung. Eine Bezahlung kann der Minderjährige somit verweigern. Hat der Minderjährige bereits gezahlt, so kann der gezahlte Betrag von dem Verkäufer zurückverlangt werden.

Pädagogische Tipps für Eltern

- Schauen Sie sich die Computerspiele an und interessieren Sie sich ernsthaft dafür, welche Spiele Ihre Kinder spielen.
- Lassen Sie sich die Spiele von Ihren Kindern erklären.
- Informieren Sie sich über die Spiele und ihre pädagogische Beurteilungen (z.B. unter www.spieleratgeber-nrw.de, www.spielbar.de).
- Achten Sie auf die Alterskennzeichen – selbst wenn für Sie im Privatbereich kein Verbot des Zugänglichmachens bestehen sollte, sollten Sie sich an Alterskennzeichen orientieren (www.usk.de) bzw. bei Online-Spielen an pädagogischen Beurteilungen.
- Tauschen Sie sich mit den Eltern der Freunde Ihrer Kinder aus und treten Sie in einen konstruktiven Dialog, bevor Sie rechtliche Schritte erwägen.
- Haben Sie ein Auge darauf, wofür Ihre Kinder ihr Taschengeld ausgeben und wie hoch die Handyrechnungen ausfallen.
- Klären Sie Ihre Kinder über mögliche Kostenfallen auf.
- Diskutieren Sie mit Ihren Kindern, ob Geldausgaben für (temporär nutzbare) virtuelle Güter sinnvoll sind oder nicht.
- Nehmen Sie die Freude an Spielen ernst und verteufeln Sie Spiele nicht, ein ernsthafter Dialog ist sonst oft nicht möglich.

Eine umfangreiche, ständig aktualisierte Handreichung »Faszination Computerspiele« von spielbar.de, dem Portal der Bundeszentrale für politische Bildung zu Games, bietet Hintergrundinformationen und Tipps für Erziehende: http://www.spielbar.de/neu/wp-content/uploads/2013/07/faszination_computerspiele.pdf

1 Eine pädagogische Beurteilung des letzten Teils der Reihe »Call of Duty – Black Ops II« bietet der Spieleratgeber-NRW: <http://www.spieleratgeber-nrw.de/Call-of-Duty-Black-Ops-II.3565.de.1.html>.

2 Medienpädagog. Forschungsverbund Südwest, JIM 2012, Computerspiele, <http://mpfs.de/index.php?id=530>.

3 *Kunczik/Zipfel*, »Medien und Gewalt – Befunde der Forschung 2004 – 2009«, Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, 2010, <http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/Medien-und-Gewalt-Befunde-der-Forschung-Langfassung,property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf>.

4 Entsprechend sieht das Gesetz in § 14 Abs. 2 JuSchG die Alterskennzeichnungen »Freigabe ohne Altersbeschränkung«, »ab sechs Jahren«, »ab zwölf Jahren«, »ab sechzehn Jahren« und »keine Jugendfreigabe« vor.

5 USK, Prüfverfahren, Alterskennzeichen, <http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/>.

6 Unter Zugänglichmachen versteht man jedes Verhalten, durch das die Kenntnisnahme des Bildträgerinhalts oder von Teilen davon möglich gemacht wird, vgl. BT-Drs. 10/722, S. 11; OLG Stuttgart NStZ 1992, 38.

7 § 1 Abs. 4 JuSchG definiert den Versandhandel als »jedes entgeltliche Geschäft, das im Wege der Bestellung und Übersendung einer Ware durch Postversand oder elektronischen Versand ohne persönlichen Kontakt zwischen Lieferant und Besteller und ohne dass durch technische oder sonstige Vorkehrungen sichergestellt ist, dass kein Versand an Kinder und Jugendliche erfolgt, vollzogen wird.« Stellt der Verkäufer somit durch Kontrollen sicher, dass die Ware nicht in Kindeshand gelangt, dann spricht man nicht von Versandhandel i.S.d. Jugendschutzgesetzes, vgl. hierzu *Roll*, in: *Nikles/Roll/Spürck/Erdemir/Gutknecht*, Jugendschutzrecht, 3. Auflage 2011, § 1 Rn. 23.

8 Vgl. *Gutknecht*, in: *Nikles/Roll/Spürck/Erdemir/Gutknecht*, Jugendschutzrecht, 3. Auflage 2011, § 12 Rn. 14 f., der auf die Sondersituation beim Versandhandel aufgrund der Regelung in § 1 Abs. 4 JuSchG verweist.

9 Von Öffentlichkeit spricht man immer dann, wenn ein Bildträger für eine Mehrzahl von Personen zugänglich ist, die nicht durch persönliche Beziehungen untereinander oder mit dem Anbieter verbunden sind, vgl. *Liesching*, in: *Liesching/Schuster*, Jugendschutzrecht, 5. Auflage 2011, § 12 Rn. 10.

10 Vgl. *Gutknecht*, in: *Nikles/Roll/Spürck/Erdemir/Gutknecht*, Jugendschutzrecht, 3. Auflage 2011, § 12 Rn. 12. Für ab 18 freigegebene bzw. nicht gekennzeichnete Computerspiele gelten gemäß § 12 Abs. 3 Nr. 2 JuSchG zusätzlich die bereits beschriebenen Vertriebsbeschränkungen. Die Ausführungen zum Versandhandel in Fn. 7 gelten entsprechend.

11 Im Fall jugendgefährdender Computerspiele iVm § 15 Abs. 2 JuSchG, bei ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleichen Computerspielen i.V.m. § 15 Abs. 3 JuSchG.

12 *Gutknecht*, in: *Nikles/Roll/Spürck/Erdemir/Gutknecht*, Jugendschutzrecht, 3. Auflage 2011, § 12 Rn. 12.

13 Zur Gesamtsystematik der Anwendbarkeit von § 131 StGB auf gewalthaltige Computerspiele vgl. *Höyneck*, ZIS 4/2008, S. 206 ff.

14 *Höyneck*, ZIS 4/2008, S. 206.

15 Im Zusammenhang mit Verstößen gegen § 12 Abs. 3 Nr. 2 JuSchG kann sich sogar bei einer gröblichen Verletzung der Erziehungspflicht auf das Elternprivileg beru-

fen werden. Eine entsprechende Anwendung des § 27 Abs. 4 S. 2 scheidet aufgrund des eindeutigen Wortlautes von § 28 Abs. 4 S. 2 JuSchG und des im Ordnungswidrigkeitenrecht geltenden Analogieverbotes von vornherein aus, vgl. *Liesching*, in: *Liesching/Schuster*, Jugendschutzrecht, 5. Auflage 2011, § 28 Rn. 13.

- ¹⁶ *Erdemir/Spürck*, in: *Nikles/Roll/Spürck/Erdemir/Gutknecht*, Jugendschutzrecht, 3. Auflage 2011, § 131 Rn. 18.
- ¹⁷ Zum Analogieverbot *Liesching*, in: *Liesching/Schuster*, Jugendschutzrecht, 5. Auflage 2011, § 28 Rn. 13.
- ¹⁸ Elternabende Computerspiele, Handreichung für Referentinnen und Referenten, 1. Aufl. 2012, S. 55 f., abrufbar unter: <http://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/neu-klicksafe-handreichung-elternabende-computerspiele/>.
- ¹⁹ *Ellenberger*, in: *Palandt*, 73. Auflage 2011, § 110 Rn. 1.
- ²⁰ *Ellenberger*, in: *Palandt*, 73. Auflage 2011, § 110 Rn. 3.
- ²¹ *Schiemann*, in: *Staudinger*, BGB, Eckpfeiler des Zivilrechts, 1. Auflage 2005, S. 76; *Ellenberger*, in: *Palandt*, 73. Auflage 2011, § 110 Rn. 2.
- ²² Das AG Freiburg hat beispielsweise verneint, dass sich der Kauf einer Pistole noch im Rahmen des Vernünftigen hält, AG Freiburg NJW-RR 99, 637.
- ²³ *Baldus*, in: *Nomos-Kommentar*, BGB, 2. Auflage 2011, § 111 Rn. 26.
- ²⁴ *Baldus*, in: *Nomos-Kommentar*, BGB, 2. Auflage 2011, § 111 Rn. 27.
- ²⁵ *Brox/Walker*, Allgemeiner Teil des BGB, 37. Auflage 2013, Rn. 280.
- ²⁶ Zwar sollen Teilleistungen grundsätzlich nicht zu einer Teilwirksamkeit des Vertrages führen. Eine Ausnahme macht die h.M. lediglich für Dauerschuldverhältnisse, sofern auch die Gegenleistung des Vertragspartners teilbar ist und § 139 BGB nicht entgegensteht, vgl. hierzu *Baldus*, in: *Nomos-Kommentar*, BGB, 2. Auflage 2011, § 110 Rn. 5. Dies dürfte bei Computerspielabonnements, bei denen ein monatlicher Betrag zu entrichten ist, zu bejahen sein. So wurde bspw. im Zusammenhang mit dem Abschluss von Fitnessstudio-Abonnements durch Minderjährige eine Teilbarkeit der Leistung und damit eine Teilwirksamkeit des Vertrages mit Bezahlung des monatlichen Beitrags bejaht, vgl. AG Siegen FamRZ 1991, 1047, und diese Rechtsprechung dürfte sich auf die hier vorliegende Konstellation übertragen lassen. ◆

Virtuelle Darstellung von Missbrauch

§§ 184b f. StGB – Eine (Teil-)Bestandsaufnahme

Carsten Krick

Ausgangslage

Seit den letzten Jahren steigt die Zahl internetbasierter pornografischer Angebote. Im weltweiten Netz findet sich nahezu die gesamte Bandbreite einfacher und qualifizierter Pornografie.¹ Auch die Kinderpornografie, eine besonders schwere Form der sexuellen Ausbeutung von Kindern, findet durch den Einsatz neuer Technologien und des Internets immer stärkere Verbreitung. Der Großteil kinder- oder jugendpornografischer Schriften wird heute über elektronische Kommunikationsmedien verbreitet und auf Datenträgern (Festplatten, Servern) gespeichert. Die Handlungsformen, die bislang traditionell auf dem Sektor der §§ 184b ff. StGB zu Rechtsmissbräuchen führten, haben durch die multimedialen Entwicklungen – zumindest teilweise – naturgemäß eine andere Qualität erfahren.² Die Problematik, auch multimediale Verstöße strafrechtlich zu erfassen, muss dabei in diesem Bereich fast notwendig zu der Frage führen, inwieweit eine »nur« scheinbare Darstellung von einschlägigen pornografischen Inhalten, soweit sie auf einem Medienträger festgehalten oder digital gespeichert ist (§ 11 Abs. 3 StGB), den Straftatbeständen der Kinder- oder Jugendpornografie (§§ 184b, 184c StGB) unterfällt,³ wenn die pornografische Darbietung mit computergenerierten »künstlichen« Menschen (z.B. »Avatare«, »Mangas«)⁴ oder – gelegentlich auch – mit menschenähnlichen »Fabelwesen« (bspw. »Androide«, »Außerirdische«; »Orks«, »Elfen«, »Feen«) erfolgt und daher kein tatsächliches oder zumindest wirklichkeitsnahes Geschehen wiedergibt.⁵

Der Autor ist Oberstaatsanwalt bei der Generalstaatsanwaltschaft Koblenz und Leiter der Zentralstelle des Landes Rheinland-Pfalz zur Bekämpfung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte.*

§§ 184b Abs. 2 und 4, 184c Abs. 2, 3 und 4 StGB

Eine Strafbarkeit gemäß § 184b Abs. 2 und 4 StGB scheidet jedenfalls insoweit aus. Denn der Besitz bzw. die Besitzverschaffung nach § 184b Abs. 2 und 4 StGB und die strafscharfende Tatbegehung als Mitglied einer Bande oder in gewerbsmäßiger Weise nach § 184b Abs. 3 StGB beziehen sich nur auf solche kinderpornografischen Darstellungen, die ein

tatsächliches oder wirklichkeitsnahes Geschehen wiedergeben (sog. Realpornografie). Gleiches gilt hinsichtlich der Regelungen in § 184c Abs. 2 und 3⁶ StGB. Von den vorgenannten Bestimmungen werden, was in dem Tatbestandsmerkmal »Geschehen« jeweils zum Ausdruck kommt, »Life«-Aufnahmen erfasst, mithin Filme, Videofilme, Fotografien und Tonaufnahmen, zu deren Herstellung Kinder sexuell missbraucht werden.⁷ Dem liegt die gesetzgeberische Erwägung zugrunde, dass der Abnehmer solcher kinderpornografischen Erzeugnisse dazu beiträgt, dass die minderjährigen »Darsteller« sexuell missbraucht werden.⁸ Um Fälle zu erfassen, in denen zwar nach dem äußeren Erscheinungsbild ein reales Geschehen wiedergegeben wird, jedoch nicht ausgeschlossen werden kann, dass es sich um fiktive, z.B. computergenerierte⁹ oder durch Fotomontage oder Bildschnitte hergestellte Darstellungen handelt, genügen allerdings auch wirklichkeitsnahe Abbildungen, um den Tatbestand zu erfüllen.¹⁰ Die Einbeziehung des »wirklichkeitsnahen« Geschehens in § 184b Abs. 2 bis 4 StGB (und § 184c Abs. 2 und 3 StGB) hat danach namentlich die Bedeutung, die aus den durch technischen Fortschritt möglichen (künstlichen) Bildherstellungen und -bearbeitungen folgenden Beweisschwierigkeiten auszuschalten.¹¹ Von § 184b Abs. 2 bis 4 StGB sind seit der Änderung durch das Gesetz zur Regelung der Rahmenbedingungen für Informations- und Kommunikationsdienste (IuKDG) vom 22.07.1997 (BGBl. I, S. 1870) somit auch »Scheinwirklichkeiten«, die als solche nicht erkennbar sind, umfasst.¹² Dasselbe gilt hinsichtlich § 184c Abs. 2 und 3 StGB. Nicht strafbar im Sinne von § 184b Abs. 2 bis 4 StGB und § 184c Abs. 2 und 3 StGB ist dagegen der Besitz von »Fiktivpornografie« in Gestalt von Zeichnungen, Gemälden, Zeichentricksfilmen, Computeranimationen oder Texten mit kinderpornografischen Inhalten, da deren Entstehung, auch wenn sie einem tatsächlichen Geschehen nachempfunden sind, regelmäßig nicht mit einem tatsächlichen sexuellen Missbrauch eines Kindes verbunden ist.¹³ Eine Beschränkung der Besitzverschaffungstatbestände (§§ 184b