

In der Rubrik »Aus der Hochschule« werden wissenschaftliche und praxisorientierte Abschlussarbeiten von Hochschulabsolventinnen und -absolventen vorgestellt. Dabei handelt es sich um aktuelle Arbeiten (BA, Master, Magister, Diplom, Staatsexamen, Promotion). Die Promotion »Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen in Computerspielen« wurde an der Georg-August Universität Göttingen von Prof. Dr. Murad Erdemir betreut und im Wintersemester 2023/24 abgeschlossen. Die Dissertationsschrift wurde als Band 1 der »Göttinger Schriften zum Jugendmedienschutzrecht«, herausgegeben von Prof. Dr. Murad Erdemir, veröffentlicht.

Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen in Computerspielen

RAPHAEL WAGER

Verwendung von Hakenkreuzen und anderen Symbolen des Nationalsozialismus in digitalen Spielen aus Sicht des Straf- und Jugendmedienschutzrechts

Computerspiele sind längst zu einem integralen Bestandteil unserer digitalen Kultur geworden. Doch hinter den virtuellen Welten lauern mitunter reale rechtliche Herausforderungen. Ein solches Thema, das sowohl Jurist:innen, Pädagog:innen, Medienschaffende und nicht zuletzt auch die Spieler:innen gleichermaßen beschäftigt, ist die Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen in Computerspielen. Stellen Sie sich vor, Sie tauchen in eine immersive virtuelle Spielwelt ein – und stoßen auf Symbole und Kennzeichen von Diktaturen und extremistischen Gruppierungen. Symbole wie Hakenkreuz, SS-Runen oder andere verfassungsfeindliche Zeichen sind zwar keine Unbekannten, doch sollten sie Verwendung in einem Freizeitprodukt wie einem Computerspiel finden? Kann man überhaupt einen korrekten Umgang mit solchen Inhalten finden? Sind solche Darstellungen Ausdruck künstlerischer Freiheit oder bergen sie vielmehr Gefahren? In diesem Beitrag soll die Thematik um die Verwendung von Kennzeichen nationalsozialistischer Kennzeichen in Computerspielen näher beleuchtet werden. Dabei wird neben einer verfassungsrechtlichen Einordnung auch die strafrechtliche Dimension, die den Umgang mit solchen Symbolen regelt, und die jugendmedienschutzrechtliche Perspektive, die den Schutz junger Spieler:innen vor potenziell gefährlichen Inhalten sicherstellen soll, beleuchtet.

Neben den rechtlichen Aspekten sollen auch aktuelle Entwicklungen im Umgang mit der Verwendung von Symbolen des Nationalsozialismus in digitalen Spielen berücksichtigt werden. Denn in einer Zeit, in der extremistische Bewegungen weltweit an Einfluss gewinnen, ist es wichtiger denn je,

die Balance zwischen der Meinungs-/ Kunstfreiheit und dem Jugendschutz zu finden.

Bei der Lektüre dieses Beitrags und der zugrundeliegenden Dissertation entdecken Sie nicht nur, wie die Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen in digitalen Spielen das fiktive Geschehen auf dem Bildschirm verändert, sondern auch unsere reale Gesellschaft beeinflussen kann.

Verfassungsrechtliche Dimension

Dreh- und Angelpunkt der Diskussion um die Frage nach der Zulässigkeit von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen im medialen Kontext – und insbesondere in digitalen Spielen – ist die Kunstfreiheit in Artikel 5 Abs. 3 des Grundgesetzes (GG). Bei der Kunstfreiheit handelt es sich um eines der wenigen schrankenlos gewährten Grundrechte und kann somit nur durch andere Rechte von Verfassungsrang (sog. kollidierendes Verfassungsrecht) eingeschränkt werden (BVerwG NJW 1955, 1203). Die starke Ausformung der Kunstfreiheit ist zum einen ihrem Ursprung unmittelbar in der Menschenwürde selbst, zum anderen als wehrhafte Antwort auf die massive Beschneidung im Nationalsozialismus (»entartete Kunst«) geschuldet (BVerfG NJW 1971, 1645).

Trotz der besonderen historischen Verantwortung Deutschlands im Umgang mit Kennzeichen und Symbolen des Nationalsozialismus, ist es der besonderen Bedeutung der Kunstfreiheit geschuldet, dass die Möglichkeit der medialen Verwendung von NS-Symbolik zumindest dem Grunde nach

dennoch besteht und etwa im Bereich des Films auch seit Jahrzehnten anzutreffen und unbeanstandet ist (Bornemann/Rittig 2023, 60). Die Kunstfreiheit kennt dabei jedoch keine starren Grenzen in Form von tradierten Kunstformen (Bildhauerei, Musik, Malerei etc.), sondern ist »entwicklungsoffen« zu verstehen, sodass auch neue Kunstformen dem Schutz der Kunstfreiheit unterfallen (BVerfG NJW 1985, 261). Den Schutz allein anhand von Kriterien wie etwa einer Anerkennung durch besonders honorable Kunstschaffende oder gar eine Ästhetikkontrolle vorzunehmen, verbietet sich dabei von vornherein. Dass auch Computerspiele Kunst darstellen können, ist übrigens allgemein anerkannt – wobei auch in kommerzieller Hinsicht die Umsätze des Computerspielmarktes größer sind als die der Musik- und Filmbranche zusammen (game-Verband 2019).

Strafrechtliche Dimension

Das öffentliche Verwenden von Kennzeichen (Fahnen, Symbolen, Uniformen, Losungen, Musikstücken etc.) verfassungswidriger und terroristischer Organisationen ist in Deutschland grundsätzlich nach § 86a des Strafgesetzbuches (StGB) strafbar, da die untrennbar mit diesen Symbolen verbundenen Verbrechen und die einhergehende Botschaft der nationalsozialistischen Ideologie weder im öffentlichen Raum wahrnehmbar (Tabuisierungsfunktion), noch der Eindruck erweckt werden soll, die Kennzeichen des Nationalsozialismus könnten (wieder) gefahrlos im öffentlichen Raum gebraucht werden und dadurch ihren werbenden Effekt (Werbungsfunktion) entfalten (Fischer 2023, § 86a StGB, Rn. 2a f.; Bornemann/Erdemir 2023, § 4 JMStV, Rn. 22). Dies zu verhindern, dient dem Schutz des öffentlichen Friedens und der friedlichen Außendarstellung Deutschlands im Ausland (BGH NJW 1979, 1555).

Im Einzelfall können vorgenannte Symbole allerdings straflos gebraucht werden, wenn entweder (1) die Art & Weise der Verwendung offensichtlich nicht geeignet ist (teleologische Tatbestandsreduktion) den öffentlichen Frieden zu stören oder (2) die Darstellung privilegierten Zwecken, wie etwa der staatsbürgerlichen Aufklärung, der Forschung & Lehre, der Kunst oder anderen ähnlichen Zwecken dient (Sozialadäquanzklausel) (Schwiddessen C&R 2/2015, 92 ff.; Liesching MMR 2010, 309).

Eine mit anderen Medienformaten vergleichbare ergebnisoffene Abwägung und nüchterne strafrechtliche Auseinandersetzung hat mit dem Medium Computerspiel allerdings über zwei Jahrzehnte hinweg nicht stattgefunden. Dies liegt maßgeblich in einem Urteil des OLG Frankfurt/Main aus dem Jahre 1998 (Wolfenstein 3D-Urteil) begründet, in welchem die Verwendung von NS-Symbolik unabhängig von der Art & Weise der Verwendung als strafrechtlich relevant angesehen wurde (OLG Frankfurt a.M., NSTZ 1999, 356). Dieses Verbot wurde u.a. mit der Gefahr der ideologischen Beeinflussbarkeit von Minderjährigen begründet, da die Wahrnehmung von nationalsozi-

alistischen Kennzeichen einen für die nationalsozialistische Ideologie empfänglichen Boden bereite. Da es sich bei Computerspielen zudem um ein jugendaffines Medium handle, sei eine nachhaltige Wertedesorientierung unausweichlich (OLG Frankfurt a.M., NSTZ 1999, 356).

Obleich diese monokausal-simplifizierende Gleichsetzung von Konfrontation mit den Symbolen des Nationalsozialismus und einer daraus resultierenden Anfälligkeit für die dahinterstehende Ideologie schon damals durchaus kritikwürdig war, scheint eine sozialadäquate Verwendung von NS-Kennzeichen in Computerspielen der damaligen Zeit – etwa in Hinblick auf Aspekte der Kunst oder der staatsbürgerlichen Aufklärung – jedenfalls richtigerweise nicht naheliegend.

Nicht zuletzt dadurch, dass digitale Spiele mittlerweile in der Mitte der Gesellschaft angekommen sind und mit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) eine Instanz existiert, die eine einzelfallbezogene inhaltliche Prüfung von Computerspielen vornimmt, ist mittlerweile auch eine ergebnisoffenere Bewertung im Strafrechtsbereich möglich (GenStA Stuttgart v. 30. April 2018, Az.: 14 Zs 21/18). Bei modernen Computerspielproduktionen kann die Verwendung von nationalsozialistischen Kennzeichen nunmehr in Einzelfällen aufgrund der Sozialadäquanzklausel aus Gründen der staatsbürgerlichen Aufklärung (etwa im Spiel *Attentat 1942*), hauptsächlich aber aufgrund der Kunstfreiheit, straflos sein. Dies gilt insbesondere, wenn die gegnerischen NS-Symbolik tragenden Spielfiguren als etwas genuin Böses erscheinen und nachhaltig durch das eigene Spielsubstitut bekämpft werden (Bornemann/Erdemir 2021, JMStV § 4 Rn. 22; Wager MMR 2019, 80).

Jugendschutzrechtliche Dimension

Sind strafrechtlich relevante Inhalte »ausgesiebt« und ein öffentliches Anbieten des Werkes dem Grunde nach zulässig, so lässt sich daraus nicht ohne Weiteres schließen, dass der Medieninhalt auch Minderjährigen gegenüber zugänglich gemacht werden darf (oder gar sollte).

Das Jugendmedienschutzrecht dient vielmehr als Feinfilter, da übergeordnete Schutzgüter nicht etwa der öffentliche Frieden und die friedliche Außendarstellung Deutschlands im Ausland sind, sondern die möglichst ungestörte Entwicklung Minderjähriger zu eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeiten (Erdemir/Dreyer 2023, JuSchG § 10a Rn. 8 ff.). Das bedeutet, dass es Medieninhalte gibt, die zwar strafrechtlich nicht relevant sind, aber sich dennoch allein an ein Erwachsenenpublikum richten, da sie sich nachteilig auf die ungestörte Entwicklung Minderjähriger auswirken können.

Im Rahmen des Alterskennzeichnungsprozesses der USK wird daher grundsätzlich jedes einzelne Computerspiel geprüft und mit einer Alterskennzeichnung versehen. Dabei werden die Wirkungen auf den minderjährigen Rezipienten anhand verschiedener geschriebener und ungeschriebener Wirkungs-

aspekte (Leitkriterien der USK, Ziff. 4) und der Gesamtwirkung des Spiels geprüft (Erdemir 2024, JuSchG § 14 Rn. 116 ff.). Bei Computerspielen, die NS-Symbolik verwenden, wird dabei über die Wirkungsaspekte wie etwa einer etwaigen Jugendaffinität der Spielinhalte / realistische Gewaltdarstellungen / Besonderheiten im Setting der Spielwelt (politisches, historisches, jugendnahes Setting) sowie des erzeugten Handlungsdrucks hinaus auch geprüft, ob eine Jugendgefährdung durch Verherrlichung oder Verharmlosung des Nationalsozialismus oder eine Verrohung durch Banalisierung des Nationalsozialismus zu befürchten ist, sowie ob eine ausreichende Gut-/Böse-Zeichnung erfolgt, die die Kennzeichenträger als die »Bad Guys« des Geschehens erscheinen lässt (Leitkriterien der USK, Ziff. 4; BVerfG NVzW-RR 2008, 29; Liesching MMR 2009, 309 ff.).

Je deutlicher die Kennzeichenverwendung künstlerisch – etwa zur Steigerung der Authentizität – verwendet wird, desto eher schwingt das Pendel Richtung Zulässigkeit einer Kennzeichenverwendung auch im Bereich des Jugendschutzes aus.

In den letzten Jahren sind bereits einige Computerspiele für den deutschen Markt mit einem von der USK vergebenen Alterskennzeichen veröffentlicht worden, bei denen auch Kennzeichen des Nationalsozialismus im Spielgeschehen angetroffen werden. Die fortlaufende Ausformung der Entwicklung der Prüfpraxis im Umgang mit kennzeichenverwendenden Spielen wird perspektivisch weitere Fallgruppen der Prüfpraxis herausbilden und auch Regelungen im Umgang mit einer Kennzeichenverwendung finden, die losgelöst von einer narrativen Einbettung in die spieleigene Story oder im Multiplayer erfolgt (Wager K&R 2019, 380 ff.).

Fazit

Das Thema der Verwendung von NS-Symbolik in Computerspielen ist in Anbetracht der besonderen historischen Verantwortung Deutschlands und notwendiger Antworten von Politik und Gesellschaft auf antisemitische Umtriebe von besonderer Aktualität.

Es wäre im medialen Bereich jedenfalls ein absolutes Novum, wenn man bei digitalen Spielen edukative Anforderungen für die Zulässigkeit der Verwendung von NS-Symbolik fordern würde oder ihnen eine besondere Verantwortung zuschriebe. Dennoch gilt es einen ausgewogenen Umgang mit kennzeichenverwendenden Computerspielen zu finden, die die besondere Bedeutung der Kunstfreiheitsgarantie des Artikel 5 Abs. 3 GG respektiert. Ein konstruktiver Blick auf das Thema der Kennzeichenverwendung in digitalen Spielen hilft, bei der Frage der Zulässigkeit nicht nur schwarz oder weiß zu sehen, sondern auch die Chancen in dem stark diversifizierten Angebot von Computerspielen zu sehen und geeignete Spiele – etwa als Ergänzung zur Berichterstattung über das Zeitgeschehen oder der staatsbürgerlichen Aufklärung – auch in einen schulischen Kontext einzubinden (Pfister/Postert 2022; so etwa das mit dem Deutschen Computerspielpreis 2024 ausgezeichnete Spiel: »Friedrich Ebert – Der Weg zur

Demokratie«). Erste Vertreter versuchen jedenfalls bereits mittels eines edukativen Ansatz, die historische Einbettung des Nationalsozialismus, dessen Ideologie und singuläre Verbrechen angemessen und interaktiv zu vermitteln und damit neue Wege gegen das Vergessen einzuschlagen.

Dr. Raphael Wager

Arbeitet als Rechtsanwalt in München und ist Autor verschiedener Publikationen im Jugendmedienschutz, u.a. im Praxishandbuch »Das neue Jugendschutzgesetz« und im Handkommentar zum Jugendschutzgesetz, jeweils herausgegeben von Prof. Dr. Murad Erdemir.

Literatur

Bornemann, Roland; Rittig, Steffen (2023): Ordnungswidrigkeiten in Rundfunk- und Telemedien, 7. Aufl., Berlin, 2023.

Bornemann, Roland; Erdemir, Murad (Hrsg. 2021): Jugendmedienschutz-Staatsvertrag, 2. Aufl., Baden-Baden, 2021.

Erdemir, Murad (Hrsg.) (2024): Jugendschutzgesetz, 1. Aufl., Baden-Baden, 2024.

Erdemir, Murad (Hrsg.) (2021): Das neue Jugendschutzgesetz, 1. Aufl., Baden-Baden, 2021.

Fischer, Thomas (2023): Strafgesetzbuch mit Nebengesetzen, 70. Aufl., München, 2023.

game-Verband (2019): Jahresreport der deutschen Games-Branche, abrufbar unter: <https://www.game.de/guides/jahresreport-der-deutschen-games-branche-2019/03-games-branche-in-deutschland/>, zuletzt geprüft am 19.04.2024.

Liesching, Marc (2010): Hakenkreuze in Film, Fernsehen und Computerspielen – Verwendung verfassungsfeindlicher Kennzeichen in Unterhaltungsmedien, MMR 2010, 309.

Pfister, Eugen; Postert, André (2022): Spiele mit Hakenkreuzen. Zum Umgang mit Ideologie und Vergangenheit, Bundeszentrale für politische Bildung [Hrsg.], abrufbar unter: <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504561/spiele-mit-hakenkreuzen-zum-umgang-mit-ideologie-und-vergangenheit/>, zuletzt geprüft am 18.04.2024

Schwiddessen, Sebastian (2015): Hakenkreuze und verfassungswidrige Kennzeichen in Videospiele, CR 2/2015, 92.

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK): Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von digitalen Spielen, abrufbar unter: https://usk.de/?smd_process_download=1&download_id=50111645, zuletzt abgerufen am 19.04.2024.

Wager, Raphael (2019): Das Spiel mit dem Hakenkreuz, MMR 2019, 80.

Wager, Raphael: Zur straf- und jugendschutzrechtlichen Zulässigkeit von NS-Symbolik im Mehrspielermodus, K&R 2019, 380

Kinder- und Jugendschutz

in Wissenschaft und Praxis

Jugendschutz in der Jugendhilfe- planung – Anspruch und Realität

Jugendhilfeplanung als zentrales Steuerungsinstrument – Zwischen hohen Erwartungen und kommunaler Realität

Personal in der Jugendhilfeplanung

Jugendhilfeplanung und erzieherischer Kinder- und Jugendschutz – Entwicklungsbedarfe

»Der Schwerpunkt der aktuellen Jugendhilfeplanung auf Landesebene liegt auf dem erzieherischen Kinder- und Jugendschutz.«

Jugendschutz und Jugendhilfeplanung – agiles Planen in Zeiten stetigen Wandels