

# Stumpfe Waffe? Möglichkeiten und Grenzen der Anwendung von § 131 StGB auf gewalthaltige Computerspiele am Beispiel „Der Pate – Die Don Edition“

Von Dr. Theresia Höynck, Hannover\*

*In der Debatte um die Möglichkeiten, die Verbreitung extrem gewalthaltiger Computerspiele zu reglementieren, wird immer wieder angeführt, § 131 StGB erfasse die einschlägigen Spiele nicht in ausreichender Weise. Es wird am Beispiel eines aktuellen, populären Spiels aufgezeigt, dass vieles dafür spricht, sogar einige derjenigen Spiele für tatbestandsmäßig nach § 131 StGB zu halten, die derzeit durch die zuständige Selbstkontrollenrichtung der Computerbranche für den (Erwachsenen)Markt offiziell freigegeben werden. Die Folgen dieser Freigabe für die Strafverfolgung werden diskutiert. Im Ergebnis wird für eine offensivere Durchsetzung des geltenden § 131 StGB plädiert, gleichzeitig aber betont, dass dem Strafrecht bei der Bearbeitung des zugrunde liegenden gesellschaftlichen Problems allenfalls eine flankierende Rolle zukommt.*

## I. Vorbemerkung

Die Möglichkeiten rechtlicher Steuerung der Verbreitung gewalthaltiger Computerspiele werden zurzeit kontrovers diskutiert. Einen großen Raum in dieser „Killerspieldebatte“ nimmt die Frage des strafrechtlichen Verbots ein. Insbesondere von einigen Landesinnenministern wird die Einführung einer neuen Strafrechtsnorm gefordert<sup>1</sup>, andere sind der Auffassung, dass der bestehende § 131 StGB für alle strafwürdigen Fälle ausreichend<sup>2</sup> oder, dass ein strafrechtliches Verbot ohnehin nicht sinnvoll<sup>3</sup> bzw. verfassungsrechtlich problematisch<sup>4</sup> sei. Festzustellen ist zunächst, dass mit § 131 StGB eine Regelung existiert, die grundsätzlich auch auf gewalthaltige Computerspiele anwendbar ist und vom Bundesverfassungsgericht<sup>5</sup> und der h.M. im Ergebnis für verfassungsgemäß gehalten wird, aber in der Praxis kaum Anwendung findet. Strafverfahren wegen Verstößen gegen § 131 StGB sind extrem selten.<sup>6</sup> Die Gründe hierfür sind zahlreich. Praktisch

besteht zunächst ein Ressourcenproblem: die zuständigen Zentralstellen bei den Staatsanwaltschaften konzentrieren sich (zu Recht) angesichts boomender Märkte bei der Kinderpornographie zumeist auf den Darstellerschutz in diesem Bereich und nicht auf Felder, in denen es primär um reinen Konsumentenschutz geht.

§ 131 StGB bereitet darüber hinaus Auslegungsprobleme. Manche Auslegungsschwierigkeiten, etwa die Frage, was genau eine Gewaltverharmlosung ist, betreffen alle Medien, auch weil § 131 StGB eine Bewertung oftmals nur impliziter Aussagen erfordert. Im Bereich der Computerspiele kommt hinzu, dass – anders als etwa im Spielfilm – es sich bei den dargestellten Figuren durchweg um fiktive handelt, denen trotz stetig besser werdender Grafik ein gewisser comicartiger Charakter oft nicht abgesprochen werden kann. Schwierig ist auch die angemessene Berücksichtigung der Tatsache, dass Computerspiele interaktiv angelegt sind. Dies bedeutet zum Einen, dass sich die Darstellungen je nach Spielverlauf unterscheiden, zum Anderen, dass die Wahrnehmungs- und Wirkungsweise eine andere sein kann als etwa bei Filmen. Darüber hinaus hat sich in den Spielen – auch in Reaktion auf gängige Bewertungskriterien des Jugendschutzes im Rahmen etwa von Altersfreigabeentscheidungen<sup>7</sup> – eine gelegentlich bizarr anmutende „Kultur“ der Gewaltdarstellung entwickelt: Während bestimmte einzelne Gewaltfolgen häufig ausgeblendet werden (Blut, Splatter), werden andere stark überzeichnet (sich Winden vor Schmerzen, Würgegeräusche, Geräusche brechender Knochen). Nicht einfach zu bewerten ist auch die Tatsache, dass Spielfiguren innerhalb eines Spiels nicht selten unterschiedlich auf „Verletzungen“ reagieren und die Spiellogik Gewalthandlungen sehr unterschiedlich belohnt bzw. sanktioniert. Hinzu kommt, dass die Computerspiele sich in den letzten Jahren rasant weiterentwickelt haben: einerseits wird die Qualität der grafischen Darstellung ständig besser, andererseits verändern sich die Spielkonzepte vor allem insoweit, als dass die meisten der gewalthaltigen Spiele zunehmend komplexe, nicht lineare Spielgeschichten als Rahmenhandlung wählen. Dies alles scheint dazu beizutragen, dass – obwohl eine Strafbarkeit nach § 131 StGB bei einigen Spielen prima facie durchaus möglich erscheint – praktisch keine Strafverfahren wegen § 131 StGB bei Com-

prüfstelle für Jugendgefährdende Medien (BPjM) hat seit Geltung des neuen JuSchG (April 2003) bis August 2007 vier Spiele (z.T. in mehreren Versionen) wegen vermuteter Strafbarkeit nach § 131 StGB nach § 18 Abs. 2 Nr. 2 JuSchG in Listenteil B eingetragen. Bundesweite Beschlagnahmen von Spielen wegen § 131 StGB erfolgten soweit ersichtlich nur in zwei Fällen. Weder die Begründungen der BPjM für die Eintragung in Liste B noch die Beschlagnahmebeschlüsse (AG München, Beschl. v. 2.6.2005, Az. 834/Gs 202/05; AG Hamburg, Beschl. v. 11.6.2007, Az. 167/Gs 551/07) sind sehr ausführlich.

<sup>7</sup> Zu diesem Verfahren s.u. III. 2.

\* Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen.

<sup>1</sup> BR-Drs. 76/07.

<sup>2</sup> So im Ergebnis wohl auch das Gutachten des Hans-Bredow-Institutes: *Brunn et al.*, Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele, 2007, S. 161.

<sup>3</sup> Für einen aktuellen Überblick über den Forschungsstand zur Medienwirkungsforschung in diesem Bereich s. *Kunczik/Zipfel*, Medien und Gewalt, 2004.

<sup>4</sup> S. hierzu die Kommentarliteratur m.w.N. sowie das Gutachten des wissenschaftlichen Dienstes des Bundestages, WD 3 – 263/06.

<sup>5</sup> BVerfGE 87, 209.

<sup>6</sup> 2005 in Westdeutschland und Berlin insgesamt 22 Abgeurteilte, 18 Verurteilte (Statistisches Bundesamt, Rechtspflege, Strafverfolgung 2005, Fachserie 10/Reihe 3, Tabelle 2. 1). Die vom BKA publizierte PKS 2006 weist nur Verstöße nach § 131 Abs. 1 Nr. 3 gesondert aus (234 Fälle). Die amtlichen Daten differenzieren nicht nach Art der Medien; alle Berichte aus der Praxis lassen darauf schließen, dass Fälle betreffend Computerspiele die absolute Ausnahme sind. Die Bundes-

puterspielen durchgeführt werden. Dies trägt allerdings seinerseits dazu bei, dass eine Klärung der Tatbestandsmerkmale im Bereich der Computerspiele ausbleibt, so dass ein gewisser Kreislauf der Wirkungslosigkeit entsteht.

Der vorliegende Beitrag unternimmt es, am Beispiel des im März 2007 erschienenen Spiels „Der Pate – Die Don Edition“<sup>8</sup> die Anwendbarkeit des § 131 StGB auf ein aktuelles, für ein bestimmtes Genre typisches Spiel zu überprüfen. „Der Pate – Die Don Edition“ ist ein actionorientierter Third-Person-Shooter. Der Spieler sieht, wie in diesem Genre üblich, die Spielfigur von außen aus einer „Über-Schulter-Perspektive“. Das Spiel ist an die gleichnamige, sehr bekannte Filmtrilogie angelehnt, die Geschichte fungiert allerdings vor allem als oft wenig stringenter „Aufhänger“ für die Spielaufgaben. Der Spieler muss im Verlauf des Spiels zum Teil aus dem Film bekannte Situationen bewältigen, wobei er die Rolle des im Film so nicht vorkommenden Handlungers übernimmt. Der Spieler befindet sich in einer großen, interaktiven Simulation der Stadt New York der 1940er Jahre und kann sich frei bewegen. Spielfiguren und -umgebung sind insgesamt sehr realitätsnah gestaltet. Primäres Ziel im Spiel ist es, die Macht der Mafia-Familie Corleone weiter auszudehnen und ihren Fortbestand unter der Konkurrenz anderer Familien zu sichern. Da es sich bei dieser Familie um eine Mafia-Familie handelt, verläuft diese Machterweiterung nahezu ausschließlich über das Nachspielen illegaler Aktivitäten wie Schutzgelderpressung, Warenschmuggel, Bankraub, Bestechung bzw. Tötung von Polizeibeamten sowie der Einschüchterung und Ermordung von Mitgliedern verfeindeter Familien. In „Der Pate – Die Don Edition“ kann man in der Spielhandlung nur dann voranschreiten, wenn die Spielfigur massive Gewalt ausübt, die Gewaltdarstellungen sind explizit und detailreich. Die Spieldauer beträgt je nach Kompetenz des Spielers und Ausnutzung aller Spielmöglichkeiten etwa 30 bis 60 Stunden.

Für die Anwendung des § 131 StGB auf das Spiel „Der Pate – Die Don Edition“ ergeben sich Fragestellungen vor allem auf zwei Ebenen: Zunächst ist zu diskutieren, ob das Spiel einen nach § 131 StGB strafbaren Inhalt hat. Nimmt man einen solchen an, stellt sich die Frage, welche strafrechtlichen Folgen sich daraus ergeben, dass das Spiel in einem nach §§ 12, 14 JuSchG gesetzlich vorgeschriebenen Verfahren mit einer Alterskennzeichnung versehen wurde, die es erlaubt, das Spiel an Erwachsene zu verkaufen.

## II. Strafbare Inhalt

### 1. Computerspiele als Tatgegenstand

Tatgegenstand des § 131 StGB sind „Schriften (§ 11 Abs. 3 StGB), die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschähnliche Wesen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt“. Daraus ergibt sich bereits auf dieser Ebene eine mehrstufige Systematik ausfü-

lungs- und bewertungsbedürftiger Merkmale. Dies ist wesentlicher Anknüpfungspunkt der Diskussion über § 131 StGB unter den Gesichtspunkten der Unbestimmtheit und der unklaren Schutzrichtung, die hier nur insoweit aufgegriffen werden soll, als sie für die Auslegung einzelner Tatbestandsmerkmale relevant ist<sup>9</sup>. Unproblematisch ist, dass Computerspiele generell Tatgegenstand des § 131 Abs. 1 StGB sein können. Auch das Computerspiel „Der Pate – Die Don Edition“ ist Schrift im Sinne des § 131 StGB i.V.m. § 11 Abs. 3 StGB, da es vollständig auf einem Datenträger gespeichert ist.

### 2. Schilderung von Gewalttätigkeiten gegen Menschen

Im Zentrum steht daher zunächst die Frage, ob „Der Pate – Die Don Edition“ den von § 131 genannten Inhalt aufweist, also grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschähnliche Wesen schildert. Das Spiel besteht zu wesentlichen Teilen aus Szenen, in denen menschliche Figuren Opfer sehr brutaler Gewalt sind. Die „Gegner“ können z.B. mit verschiedenen Schusswaffen beschossen werden, mit Gegenständen wie Baseballschlägern, Schaufeln oder Golfschlägern geschlagen oder mit bloßen Händen oder Gegenständen gewürgt werden. Dies sind Darstellungen eines aggressiven, unmittelbar die körperliche Integrität verletzenden oder gefährdenden Verhaltens, mithin Gewalttätigkeiten i.S.d. § 131 StGB. Es handelt sich hierbei auch um Gewalttätigkeiten gegen „Menschen“, auch wenn die „Opfer“ Figuren in einem Computerspiel sind. Nach fast einhelliger Meinung in Rechtsprechung und Schrifttum<sup>10</sup> macht es für die Anwendung des § 131 StGB keinen Unterschied, ob die dargestellten Gewalttätigkeiten sich gegen reale oder rein fiktive menschliche Figuren richten. Dies gilt jedenfalls dann, wenn, wie in „Der Pate – Die Don Edition“, die Figuren von eindeutig menschlicher Gestalt sind, die sehr realitätsnah aussehen und agieren.

Die Besonderheiten des Mediums Computerspiele lassen es zumindest diskussionswürdig erscheinen, ob die dort auslösbaren Darstellungen von Gewalttätigkeiten eine Schilderung gemäß § 131 StGB sind. Die Schilderung einer Gewalttätigkeit ist deren unmittelbar optische oder akustische Wiedergabe.<sup>11</sup> Problematisch könnte in Bezug auf Computerspie-

<sup>9</sup> Zu dieser Diskussion s. die Kommentarliteratur zu § 131 StGB m.w.N. Zum Problem der Schutzrichtung ist *Hörnle*, in: Feltes/Pfeiffer/Steinhilper (Hrsg.), *Kriminalpolitik und ihre wissenschaftlichen Grundlagen*, Festschrift für Prof. Dr. Hans-Dieter Schwind zum 70. Geburtstag, 2006, S. 337 ff. zuzustimmen in der Einschätzung, dass § 131 letztlich drei zentrale Schutzrichtungen hat: die Eindämmung des Risikos von Gewalt durch anfällige Mediennutzer, den Schutz der Menschenwürde als abstraktem Wert und den Schutz von Minderjährigen vor negativen Einflüssen auf ihre Persönlichkeit.

<sup>10</sup> S. z.B. BGH NSTZ 2000, 307 (308), sowie die Nachweise z.B. bei *Tröndle/Fischer*, *Strafgesetzbuch und Nebengesetze*, Kommentar, 53. Aufl. 2006, § 131 Rn. 5. Einschränkend *Köhne*, GA 2004, 180 (181 f.).

<sup>11</sup> *Tröndle/Fischer* (Fn. 10), § 131 Rn. 8.

<sup>8</sup> Für Playstation 3, Hersteller/Publisher: Electronic Arts.

le das Erfordernis der Unmittelbarkeit sein, wenn die Darstellungen nicht in Zwischensequenzen gezeigt werden, sondern ihre Erzeugung durch den Spieler notwendig ist. Soweit dieser Aspekt angesprochen wird, wird zu Recht davon ausgegangen, dass es ausreicht, wenn in dem Spiel Gewalttätigkeiten auf vorprogrammierte Art gezeigt werden, sei es auch nur als Abfolge nach Tätigwerden des Spielers<sup>12</sup>. So liegt es bei den hier gegenständlichen Darstellungen in „Der Pate – Die Don Edition“, die als fest programmierte immer dann zu sehen sind, wenn der Spieler bestimmte Aktionen durchführt. Nicht mehr unter den Begriff des Schilderns würde die Darstellung von Gewalttätigkeiten nur dann fallen, wenn nur ein Programm angeboten würde, das vom Spieler oder mehreren Spielern erst ausgefüllt werden muss.

### 3. Grausam oder sonst unmenschlich

§ 131 StGB setzt weiterhin voraus, dass die geschilderten Gewalttätigkeiten eine bestimmte Qualität aufweisen, nämlich „grausam oder sonst unmenschlich“ sind. Das Grausame oder Unmenschliche muss dabei den wesentlichen Inhalt und Sinn der Schilderung ausmachen.<sup>13</sup> Für das Merkmal der Grausamkeit ist nach allgemeiner Meinung auf die für den § 211 StGB entwickelten Grundsätze zurückzugreifen. Grausam tötet demnach, wer sein Opfer in gefühlloser, unbarmherziger Gesinnung besondere Schmerzen und Qualen körperlicher oder seelischer Art zufügt, die nach Stärke oder Dauer über das für die Tötung erforderliche Maß hinausgehen. Die Grausamkeit muss sich dabei in objektiver Hinsicht aus der Tatabführung und dem damit verbundenen besonderen Leiden des Opfers ergeben,<sup>14</sup> subjektiv muss die Tat von gefühlloser und mitleidloser Gesinnung getragen sein.

In „Der Pate – Die Don Edition“ findet sich eine große Anzahl an für Shooterspiele typischen Gewalthandlungen wie die Möglichkeit, viele verschiedene Wurf- und Schusswaffen zu benutzen oder andere Spielfiguren im Nahkampf zu bekämpfen. Diese Spielelemente sind jedoch nicht als grausam im oben genannten Sinne zu bewerten, da sie lediglich Mittel zum Zweck sind, andere Spielfiguren möglichst schnell und effektiv „auszuschalten“. Anders liegt es etwa in der Mordmission 6: „Töten Sie Oscar Zavarella“. Hier muss die Spielfigur erschossen werden, jedoch auf eine Weise, die besonderes Leid für das Opfer bedeutet. Zuerst soll in zwei nicht lebenswichtige Körperteile (Knie, Schulter) geschossen werden bevor Zavarella schließlich mit einem Kopfschuss hingerichtet wird. Der Protagonist handelt dabei in gefühlloser, mitleidloser Gesinnung, auch wenn sein Auftraggeber ein u.U. nachvollziehbares, aber eindeutig illegitimes Motiv (Selbstjustiz) hat: Der Protagonist erfüllt einen Auftrag, der im Spiel so eingeführt wird, dass der Auftraggeber sagt: „Ich will, dass Oscar Zavarella leidet. Ich habe meine Gründe dafür. Töte ihn nicht gleich, sondern lass ihn langsam ausbluten [...] wie ein Schwein. Der Bastard hat meine Schwester vergewaltigt.“

Dann wird folgende Auftragsbeschreibung als Text eingeblendet: „Schalten Sie Oscar Zavarella aus. Oscar Zavarella ist ein Capo der Straccis. Das Schwein hat sich an einem 18-jährigen Mädchen vergangen. Oscar versteckt sich irgendwo im Industriegebiet von Helis Kitchen. Wenn Sie ihn gefunden haben, bestrafen Sie ihn für seine Verbrechen. Bonusbedingung: Schießen Sie Oscar zuerst ins Knie, dann in die Schulter und schließlich in den Kopf.“ „Bonusbedingung“ bedeutet hierbei, dass der Spieler Zusatzpunkte erhält, wenn er genau die vom Spiel geforderte Tötungsweise wählt – zentrales Motiv der vom Spieler gesteuerten Spielfigur wird daher in der Regel die Erlangung einer höheren Punktzahl sein ohne jede Rücksicht auf das „Opfer“.

In dem Spiel finden sich darüber hinaus Tötungshandlungen, bei denen schon an sich nahe liegt, sie für grausam zu halten. Dies gilt insbesondere für das Töten durch Verbrennen<sup>15</sup>, das in „Der Pate – Die Don Edition“ entsprechend inszeniert wird und sowohl im Rahmen von Mordmissionen, als auch jederzeit an Unbeteiligten möglich ist. Zu verbrennende Spielfiguren werden mit einem Kantholz oder einem Molotowcocktail angezündet und laufen bis zu 15 Sekunden von lodernden Flammen umgeben vor Schmerzen schreiend durch die Gegend, wälzen sich mitunter auf dem Boden, sacken auf die Knie und sterben schließlich. Die gefühllose Gesinnung des Protagonisten wird insbesondere immer dann deutlich, wenn unbeteiligte Opfer (i.d.R. schlichte Passanten) vom Protagonisten anvisiert um Gnade flehen (z.B. „Bitte lassen Sie mich gehen. Ich tue alles, was Sie wollen, ich habe Kinder“). Dies kann vom Spieler ignoriert werden, er wählt dann die Tötungsart (etwa Verbrennen) und läuft weiter.

Soweit die im Spiel geschilderten Gewalttätigkeiten nicht grausam i.S.d. § 131 StGB sind, liegt nahe sie als „sonst unmenschlich“ einzuordnen. Unmenschlich ist eine Gewalttätigkeit, wenn sie, ohne grausam zu sein, mit menschenverachtender, rücksichtsloser, roher oder unbarmherziger Gesinnung ausgeübt wird<sup>16</sup>, wenn z.B. nur zum Spaß, bedenkenlos und kaltblütig getötet wird. Dies kommt für eine große Zahl von Gewalttätigkeiten in „Der Pate – Die Don Edition“ in Betracht. Zu nennen sind hier vor allem einerseits die „Exekutionsszenen“ andererseits die vielfältigen Möglichkeiten, Unbeteiligte zu töten.

Eine wichtige Rolle in „Der Pate – Die Don Edition“ spielt die Möglichkeit, angeschlagene Gegner auf vielfältige Art und Weise zu „exekutieren“. Zwar kann theoretisch das Spiel auch gänzlich ohne „Exekutionen“ durchgespielt werden, im Rahmen mancher Mission bringen sie jedoch Punktegewinn, darüber hinaus fordert das Spiel generell dazu auf, diesen Modus zu nutzen. Befindet sich die Spielfigur in einem Kampf, bei dem der Angegriffene nur noch über wenig Lebensenergie verfügt, so erscheint über seinem Kopf immer eine Aufforderung, ihn mittels Tastendruck zu „exekutieren“. Führt der Spieler die „Exekution“ durch, bekommt er eine vorgefertigte Tötung des Angegriffenen mit der aktuell getragenen Waffe zu sehen. So wird auf den entsprechenden Be-

<sup>12</sup> Ostendorf, in: Kindhäuser/Neumann/Paeffgen (Hrsg.), Nomos Kommentar, Strafgesetzbuch, 2. Aufl. 2005, § 131 Rn. 8.

<sup>13</sup> Miebach/Schäfer, in: Joecks/Miebach (Hrsg.), Münchener Kommentar zum Strafgesetzbuch, 2005, Bd. 2/2, § 131 Rn. 24.

<sup>14</sup> S. z.B. Tröndle/Fischer (Fn. 10), § 211 Rn. 23.

<sup>15</sup> Dafür, dass bestimmte Tötungsarten, u.a. Verbrennen, regelmäßig grausam sind Tröndle/Fischer (Fn. 10), § 211 Rn. 23.

<sup>16</sup> BVerfGE 87, 209 (226).

fehl hin z.B. der Gegner mit einer Schaufel oder einen Golfschläger durch mehrere Schläge auf den ganzen Körper, durch Schüsse mit verschiedenen Schusswaffen, durch Würgen mit einem Würgedraht oder durch Aus-dem-Fenster-Werfen getötet. Wird eine solche „Exekutionsart“ zum ersten Mal im Spielverlauf durchgeführt, erscheint unmittelbar im Anschluss eine an den Spieler gerichtete strahlende aufleuchtende Meldung, die die Tötungsart zum Teil in extrem zynischer Weise benennt. So wird etwa die Tötung durch einen Schuss ins Gesicht des Opfers als „Gesichtsverlust“ bezeichnet, Erdrosseln als „Letzter Atemzug“, den Gegner vor ein fahrendes Auto zu werfen heißt „Verkehrsunfall“, ihn durch ein geschlossenes Fenster zu werfen „Buntglas“, das Verbrennen „Überhitzung“. Die „Exekutionen“ erfolgen im Ergebnis durchweg in kaltblütiger, bedenkenloser, unbarmherziger Gesinnung. Die Art der Durchführung geht über das für die Spielgeschichte Notwendige deutlich hinaus, die Gewalttätigkeiten werden letztlich rücksichtslos bzw. „zum Spaß“ durchgeführt und sind daher unmenschlich im Sinne des § 131 StGB.

Ein besonders deutliches Beispiel für die Möglichkeit, Unschuldige „zum Spaß“ zu töten, stellt eine Art Amoklauf dar: Sobald man einen höheren Status und bessere Waffen im Spiel erworben hat, ist es möglich, einen solchen „Amoklauf“ zu starten, der vor allem gegen Zivilisten und Polizisten gerichtet ist. Die Spielfigur läuft hierbei ohne ein im Sinne der Spielgeschichte funktionales Motiv durch die Stadt und kann wahllos alle Personen erschießen, die ihr begegnen bzw. vor ihr wegläufen. Auf bereits durch den Schuss niedergestreckte Personen kann dabei weiter eingeschossen werden. Besonders effektiv ist ein solcher „Amoklauf“, wenn die Spielfigur einen Schlägertrupp zu Hilfe ruft, der ihr dabei Deckung gibt, also vor allem verfolgende Polizisten tötet. Auch ohne solche Deckung ist die Verfolgung durch die Polizei allerdings so schwach, dass der Spieler problemlos mehrere Minuten alles töten kann, was sich auf der Straße bewegt, denn selbst die höchste Wachsamkeitsstufe der Polizei ist nicht ernsthaft bedrohlich für die Spielfigur. Aus alledem ergibt sich, dass im Ergebnis „Der Pate – Die Don Edition“ in großem Umfang Gewalttätigkeiten schildert, die im Sinne des § 131 StGB grausam oder sonst unmenschlich sind.

#### 4. Verherrlichung, Verharmlosung oder menschenwürdeverletzende Darstellungsweise

Erforderlich für die Tatbestandsmäßigkeit nach § 131 StGB ist weiterhin, dass die Schilderung der genannten Gewalttätigkeiten in einer Art erfolgt, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt. Es kommt also darauf an, ob über die Tatsache der Schilderung eines bestimmten Inhaltes hinaus diese so erfolgt, dass ihr – aus Sicht eines verständigen Betrachters<sup>17</sup> – ein verherrlichender, verharmlosender oder menschenwürdeverachtender Sinngehalt zukommt. Dieser muss den wesentlichen Sinn und Inhalt der Schilderung ausmachen, Maßstab ist dabei der objektive Aus-

sagegehalt<sup>18</sup> unabhängig von der tatsächlichen Meinung desjenigen, der die Tathandlung begeht. Hierzu ist eine eingehende wertende Würdigung des Inhalts der Schilderung sowie des gesamten Darstellungszusammenhangs einschließlich der genre-typischen Form der Präsentation erforderlich.

#### a) Verherrlichung

Eine Verherrlichung der genannten Gewalttätigkeiten im Spiel „Der Pate – Die Don Edition“ wäre dann anzunehmen, wenn sie positiv bewertet werden in dem Sinn, dass sie als großartig, heldenhaft, besonders männlich, anziehend, nachahmenswert oder reizvoll dargestellt werden.<sup>19</sup> Die Verherrlichung muss sich dabei auf Vorgänge von Gewalttätigkeiten im Allgemeinen richten, nicht auf die gerade konkret geschilderte. Die reine Massierung von Gewalttätigkeiten allein reicht nicht aus, die Kommentarliteratur verweist außerdem vielfach darauf, dass gängige Filme aus dem Western-, Agenten-, Krimi- oder Comicgenre<sup>20</sup> in der Regel keinen verherrlichenden Aussagewert haben. Auf diese auch unter dem Gesichtspunkt der vom BVerfG geforderten restriktiven Auslegung des § 131 StGB<sup>21</sup> grundsätzlich berechnete Einschränkung des Anwendungsbereichs der Norm im Hinblick auf die Sozialadäquanz kann allerdings nicht ohne weiteres immer dann zurückgegriffen werden, wenn bestimmte Inhalte weit verbreitet sind. Nähme man insoweit allein die Üblichkeit zum Maßstab, würde, worauf das OLG Koblenz<sup>22</sup> zu Recht hinweist, das Gewaltdarstellungsverbot sich letztlich selbst aushöhlen bzw. zur Aufschaukelung sogar auffordern. Daher ist im Einzelfall zu prüfen, ob die zu bewertenden Inhalte in einer Weise gängig sind, dass davon auszugehen ist, dass sie von nahezu jedem Betrachter in einer Weise wahrgenommen und eingeordnet werden können, die einen verherrlichenden Charakter ausschließt und damit eine maßgebliche Wirkung auf die Einstellungen und Neigungen zu Gewalt nicht befürchten lässt.

Nicht ganz einheitlich wird offenbar gesehen, inwieweit die insgesamt positive Bewertung eine Aufforderung zur Nachahmung enthalten muss. Einerseits wird vertreten, dass eine Darstellung als nachahmenswert nicht erforderlich sei: es genüge, wenn die Gewalttätigkeiten als in einer anderen auch fiktiven Epoche oder unter anderen sozialen Bedingungen als erstrebenswert eingeordnet werden.<sup>23</sup> Andererseits wird immer eine gewisse Werbung für Gewalttätigkeit gefordert, reiner Unterhaltungswert reicht danach nicht aus, allerdings könne diese „bejahende Anteilnahme“ auch z.B. durch Ausmalen durch Nahaufnahmen oder durch minutiöse, ge-

<sup>18</sup> Ostendorf (Fn. 12), § 131 Rn. 10.

<sup>19</sup> Lenckner/Sternberg-Lieben, in: Schönke/Schröder, Strafgesetzbuch, Kommentar, 27. Aufl. 2006, § 131 Rn. 9 m.w.N.

<sup>20</sup> Miebach/Schäfer (Fn. 13), § 131 Rn. 28; ähnlich auch Lenckner/Sternberg-Lieben (Fn. 19), § 131 Rn. 9 und Rudolphi/Stein, in: Rudolphi u.a. (Hrsg.), Systematischer Kommentar zum Strafgesetzbuch, 7. Aufl., 65. Lieferung, Stand: April 2006, § 131 Rn. 9.

<sup>21</sup> BVerfGE 87, 209.

<sup>22</sup> OLG Koblenz NStZ 1998, 40 (42).

<sup>23</sup> Rudolphi/Stein (Fn. 20), § 131 Rn. 1.

<sup>17</sup> BGH NStZ 2000, 308 (309).

nüssliche Schilderung erfolgen.<sup>24</sup> Der befürwortende Aussagegehalt könne aber z.B. fehlen wenn die Gewalt ausübende Figur nicht als Identifikationsfigur taugt.<sup>25</sup> Im Ergebnis ergeben sich hier praktisch allenfalls minimale Unterschiede wobei man letztlich im Hinblick auf den (im Einzelnen umstrittenen) Schutzzweck der Norm auf einen gewissen werbenden Charakter einerseits nicht verzichten können, andererseits eine direkte unmittelbare Werbung schon vom Wortlaut des § 131 StGB nicht gefordert werden kann.

Es kommt – fasst man die voranstehenden Überlegungen zusammen – zunächst darauf an, ob die Art der Schilderung der Gewalttätigkeiten in „Der Pate – Die Don Edition“ so erfolgt, dass hierdurch im genannten Sinne eine positive Bewertung bzw. eine insgesamt bejahende Anteilnahme ausgedrückt wird. Festzustellen ist insoweit, dass in „Der Pate – Die Don Edition“ innerhalb der Spiellogik Gewaltausübung durch die Spielfigur zentraler Inhalt des Spiels ist, diese Gewaltausübung durch vielfältige Stilmittel inszeniert wird und damit einen wesentlichen Aspekt des Spielreizes ausmacht. Gewalt ist die einzige Möglichkeit, um in der Spielhandlung voranzuschreiten. Der Spieler erhält für das Töten von Gegnern Respektpunkte, insbesondere im Rahmen der Auftragsmordmissionen. Hier erhält der Spieler ein Vielfaches an Geld und Respekt, wenn er die Zielperson auf eine bestimmte Art und Weise (z.B. Verbrennen in einem Ofen, Erwürgen, von einem Dach stürzen) tötet. Das Spiel weist aufgrund der vielfältigen Tötungsmöglichkeiten und der aufwändig inszenierten Exekutionstechniken insgesamt einen sehr hohen Aufforderungscharakter zum experimentellen Töten auf. Die Exekutionssequenzen werden optisch und akustisch in Szene gesetzt: so hört man z.B. beim Erwürgen des Opfers einen sich verlangsamen Herzschlag bevor das Knacken des Genickbruchs zu hören ist. Unschuldige Randfiguren können jederzeit misshandelt und getötet werden, vielfach ist dies zur Beschaffung von Geld spielnotwendig. Die Spielfigur kann, ohne dass dies einen unmittelbaren Spielzweck erfüllt, alle beschriebenen Angriffstechniken auch an einem wehrlosen Opfer auf der Straße anwenden, z.B. an Passanten und Prostituierten. Die Misshandlung von Unschuldigen ist hingegen zentrales und notwendiges Spielelement bei Schutzgelderpressungen. Außerdem besteht die Möglichkeit Banken zu überfallen. Dafür müssen meist alle Wachmänner der Bank sowie einige Polizisten getötet werden. Die Belohnung ist das erbeutete Geld.

Jeder gewalttätige Akt des Protagonisten findet sich in einer Auswertungsstatistik wieder. Sowohl Anzahl der Getöteten als auch Tötungsweisen und Zielgenauigkeit werden dokumentiert. So kann beispielsweise eingesehen werden, welche Exekutionsweise bereits an welcher Personengruppe verübt wurde (aufgeteilt nach Gangstern, Polizisten und Zivilisten obwohl es keinen Spielzweck erfüllt, Zivilisten zu töten).

Die beschriebene Art der Schilderung der Gewalttätigkeiten in das Spiel „Der Pate – Die Don Edition“ legt die Bejahung eines verherrlichenden Charakters insgesamt sehr nahe.

Zweifel können sich allerdings unter mehreren Gesichtspunkten ergeben: einem geringen Identifikationspotenzial mit der Spielfigur, fehlender Ernsthaftigkeit des Spiels, fehlender verherrlichender Sinngebung über die reine Spielverabredung hinaus und Zugehörigkeit zu einem gängigen Genre.

Der die Gewalttaten ausübende Protagonist ist in eindeutiger Weise ein „Bad Guy“, ein Verbrecher, der seinen Aufträgen kritiklos nachkommt und im Interesse der Machterweiterung über Leichen geht. Die Frage ist daher, ob er dabei in einer Weise unsympathisch oder abstoßend ist, dass aus der Sicht eines verständigen Betrachters mangels Identifikationsmöglichkeit von einem werbenden Charakter nicht mehr ausgegangen werden kann. Die Spielfigur wird aber in der Verbrecherrolle authentisch und nachvollziehbar so geschildert, dass sie durch das Motiv der Solidarität mit der Familie Corleone, vor allem durch ihre „Coolness“ und Furchtlosigkeit ein sehr hohes Identifikationspotential bietet. Die den Reiz jedes Computerspiels ausmachende Rollenübernahme durch den Spieler wird zusätzlich gefördert durch die Formbarkeit der Spielfigur, die in Gestalt und Kleidung detailliert verändert werden kann. Selbst Details bis zur Ausprägung des Kiefers können individuell gestaltet werden. Somit lässt sich ein Charakter erschaffen, der dem tatsächlichen Spieler oder seinem Wunschbild bis ins Detail gleicht. Des Weiteren trägt die Steuerung des Spiels auf der Playstation 3 zur Identifikation mit der Spielfigur bei: Die Playstation 3 arbeitet nicht nur mit Tastenbefehlen, vielfach dienen stattdessen dreidimensionale Bewegungen des Controllers zum Steuern des Protagonisten. Diese sind teilweise echten Gewalthandlungen angenäherte Bewegungen. So ist es beispielsweise möglich, dem Gegner mit einem ruckartigen Drehen des Controllers das Genick zu brechen, sobald man ihn von hinten mit einem Draht würgt. Das Stoßen eines Gegners ist durch eine ruckartige Bewegung nach vorne, ein auf den Boden werfen durch eine ruckartige Bewegung mit anschließendem Loslassen der Haltetasten zu vollführen. Das Zusammenspiel von Charakterisierung der Spielfigur und Einladung zur sehr weit gehenden Rollenübernahme durch den Spieler im Spiel führt dazu, dass insgesamt die Spielfigur keineswegs als unsympathisch und abstoßend inszeniert wird, sondern ein hohes Identifikationspotential bietet.

In Frage käme weiterhin, dass eine Verherrlichung fehlt, wenn die Schilderungen der Gewalttätigkeiten klar als nicht ernst gemeint, als Parodie oder Satire erkennbar wären. Dies könnte sich einerseits daraus ergeben, dass die Ausübung von Gewalt und deren Folgen jedenfalls teilweise in einem sehr unrealistischen Verhältnis zu einander stehen, andererseits daraus, dass im gesamten Spiel immer wieder zynische Kommentare bzw. euphemistische Begriffe vorkommen. „Der Pate – Die Don Edition“ arbeitet trotz insgesamt sehr realitätsnaher Aufmachung auch und gerade im Bereich der Gewaltdarstellungen mit Verfremdungen, Unter- und Übertreibungen: auf besonders drastische Darstellungen der Gewaltfolgen etwa wird verzichtet, die im Spiel gezeigten Blessuren an getroffenen oder gefallenen Gegnern beschränken sich auf Hämatome im Gesichtsbereich. Blutspritzer sind an den verletzten Figuren und in der Umgebung zu sehen, wirken aber vielfach eher künstlich, Verletzte bzw. Getötete fallen relativ

<sup>24</sup> Ostendorf (Fn. 12), § 131 Rn. 10 f.

<sup>25</sup> Tröndle/Fischer (Fn. 10), § 131 Rn. 12.

schematisch, zwar entsprechend der Verletzung bzw. Tötungsweise unterschiedlich, jedoch vorprogrammiert und – anders als in manchen anderen Spielen des Genres – nicht physikalisch korrekt (sog. Physikmodell). Die Geräusche bei der Gewaltausübung hingegen sind vielfach drastisch und eher überzogen: Beim Erwürgen des Opfers hört man dieses deutlich gurgeln und würgen und einen sich verlangsamenden Herzschlag, beim Genickbruch ist ein Knacken zu hören, wird eine Person verbrannt, hört man lautes, von Schreien untermaltes Knistern. Gleichwohl bleibt die Gesamtwirkung der Schilderungen eindeutig eine ernsthafte, in gewisser Weise wird die Ernsthaftigkeit durch das Verharren auf den unmittelbaren Folgen der Gewalttätigkeiten unter Ausblendung genauer Auswirkungen beim Opfer noch gesteigert, weil die Wahrnehmung auf die Handlungen der Spielfigur fokussiert werden. Auch die zynischen Kommentare „Volltreffer“, „Uh wie schrecklich“, „Was für `ne Schande“ beim Ableben der Spielfigur und die euphemistischen Begriffe z.B. für die Exekutionsarten führen nicht dazu, dass das Spiel ins Komische kippt. Sie sind Teil der Inszenierung der Spielfigur als völlig skrupelloser Verbrecher, der keine anderen Maßstäbe als die eigenen und keine Empathie kennt. Insgesamt nimmt sich das Spiel durchweg ernst, es gibt für einen verständigen Betrachter keinen Anlass, es als Parodie oder ähnliches zu verstehen.

In der Diskussion um die Strafwürdigkeit so genannter Killerspiele wird gelegentlich angeführt, diese sei grundsätzlich fraglich, weil bei allen Inhalten eindeutig sei, dass es sich um reine „Spielverabredungen“ handele, die keinen über diese hinausgehenden Aussagegehalt hätten und auch als solche erkannt würden. Wenn dies so wäre, könnten sich hieraus auch Zweifel an der Möglichkeit eines verherrlichenden Sinngehalts ergeben. Nachdem unstreitig ist, dass auch reine Fiktion den Tatbestand des § 131 StGB erfüllen kann, können sich aus dem Aspekt der Fiktionalität, die der Spielverabredung naturgemäß innewohnt, allein keine Einwände gegen eine grundsätzliche Anwendbarkeit ergeben. Fraglich wäre dann allenfalls, ob die dem Genre Computerspiel immanente Ausgestaltung als Spielverabredung über die Fiktionalität hinaus eine Distanz zwischen Betrachter bzw. Spielendem und Inhalten schafft, die dazu führt, dass – anders als bei nicht interaktiven Medien – wertende Aussagen prinzipiell nicht vermittelt werden können. Es spricht nichts dafür, dass dies so sein könnte: auch beim Betrachten eines Films weiß der Rezipient, dass er einen Film anschaut, der mit seinem realen Leben nicht unmittelbar verknüpft ist; beim Computerspiel wird er darüber hinaus zur aktiven Rollenübernahme aufgefordert. Auch wenn die Einzelheiten der Wirkungsweisen von Sinnvermittlung durch die verschiedenen Medien teilweise umstritten sind, besteht Einigkeit dahingehend, dass eine solche stattfindet. Im Ergebnis kann das Merkmal der Verherrlichung also nicht mit Verweis auf die transparente Spielverabredung grundsätzlich abgelehnt werden.

Zu prüfen ist im Hinblick auf das Merkmal der Verherrlichung zuletzt, ob die Schilderungen der Gewalttätigkeiten in „Der Pate – Die Don Edition“ so normal und genreblich sind, dass eine restriktive Auslegung gebieten würde, aus Gründen der Sozialadäquanz hier keine Gewaltverherrlichung zu se-

hen. Festzustellen ist insoweit zunächst, dass „Der Pate – Die Don Edition“ durchaus als typischer Vertreter einer bestimmten Gruppe des relativ weit verbreiteten Genres der Spiele mit einem Verbrecher- bzw. Mafia-Setting gelten kann. Die Gruppe dieser Third-Person-Actiongames in einem Verbrechermilieu in realitätsnaher Aufmachung mit offener Spielweise hat sich in den letzten Jahren technisch und grafisch sehr stark weiterentwickelt, auch und insbesondere was die Art und Weise der Gewaltdarstellungen angeht. Insoweit ist auch „Der Pate – Die Don Edition“ die Fortsetzung einer kontinuierlichen Entwicklung seines Genres. Diese Entwicklung ist allerdings eine sehr junge, die nur von einer (stetig wachsenden) Minderheit der Bevölkerung wahrgenommen wird. Von Genreüblichkeit, wie sie etwa gängige Krimis oder Comics haben, die inzwischen „jedes Kind“ kennt, kann also keinesfalls die Rede sein. Hinzu kommt, dass „Der Pate – Die Don Edition“ wie nicht selten in diesem Genre mit immer weiteren Tabubrüchen bewusst spielt<sup>26</sup>, was, wie einschlägige Foreneinträge zeigen, auch durchaus von den Spielern so wahrgenommen wird. Gleichzeitig richtet sich das Spiel aber keineswegs nur an eingefleischte Spielekenner, sondern wird massiv für einen allgemeinen Kundenkreis vermarktet. Als Beispiele für die erwähnten Tabubrüche sind hier zunächst einige Spielelemente zu nennen, die schon in den Vorgängerversionen des Spiels enthalten waren wie das Töten durch Verbrennen und die zentrale Bedeutung der Schutzgelderpressungen. Bei diesen Schutzgelderpressungen muss der Spieler für den maximalen Spielerfolg die „Schwachstelle“ des zu erpressenden Ladenbesitzers finden. Diese kann etwa das Traktieren durch Schläge, ein Schuss ins Bein oder ein Angriff auf Kunden, Bedienstete oder das Inventar sein. Mit diesen Mitteln muss der Ladenbesitzer dann solange unter Druck gesetzt werden bis die „Druck“-Anzeige in der Optik eines Fieberthermometers im oberen rechten Bildrand ausreichend gefüllt ist und er sich der Schutzgelderpressung fügt. Um eine möglichst hohe Geldsumme zu erpressen, muss der Spieler trotz ausreichendem Drucks weiter auf den Besitzer einschlagen damit dieser mehr Geld zahlt. Übertreibt der Spieler die physischen Gewaltakte, so wendet sich der Ladenbesitzer gewaltsam gegen ihn oder stirbt. In der „Der Pate – Die Don Edition“ erfolgt ein besonderer Tabubruch z.B. dadurch, dass der Spieler nicht nur beiläufig ständig Unbeteiligte töten kann, sondern darüber hinaus ausdrücklich aufgefordert wird, eine als moralisch einwandfrei dargestellte Person zu töten. In dem Auftragsmord „Töten Sie Tyrone Bloom“ wird die Spielfigur von einem korrupten Polizisten dazu aufgefordert, einen Richter zu töten, der gegen diesen in einem Körperverletzungsverfahren ermittelt. Dieser Richter liegt mit einer Lungenentzündung im Krankenhaus und soll vom

---

<sup>26</sup> Ein ganz besonders deutliches Beispiel für einen solchen Tabubruch findet sich in einigen neueren Spielen, z.B. Prey (2K Games, USK Keine Jugendfreigabe) und Bioshock (2K Games, USK Keine Jugendfreigabe): Hier werden soweit ersichtlich erstmals im Genre der Shooter eindeutig Spielfiguren eingeführt, die zwar geisterartig aber ganz eindeutig kindlich sind, so dass es zum Teil des Spiels wird, auch „Kinder“ zu „bekämpfen“.

Spieler mit Kaliumchlorid vergiftet werden. Führt der Spieler diesen Auftragsmord in der angeordneten Weise durch, wird er mit besonders vielen Respektpunkten und Geld belohnt.

Die Massierung der Gewalt in „Der Pate – Die Don Edition“, die eingebettet ist in eine wenig plausible, amoralische Geschichte und den Spieler immer wieder auffordert, Tabugrenzen in der spielerischen Gewaltausübung zu überschreiten, lässt es letztlich nicht angemessen erscheinen, das Spiel unter dem Gesichtspunkt der Sozialadäquanz vom Anwendungsbereich des § 131 StGB auszunehmen. Dies widerspräche dem berechtigten Anliegen, solche Darstellungen nicht zu erfassen, die von einem breiten Publikum für völlig „normal“ gehalten werden. Im Ergebnis ist somit festzuhalten, dass die Schilderung der grausamen Gewalttätigkeiten in „Der Pate – Die Don Edition“ in einer Art und Weise erfolgt, die eine Verherrlichung im Sinne des § 131 StGB ausdrückt.

#### b) Verharmlosung oder menschenwürdeverletzende Darstellungsweise

Ob die genannten Gewalttätigkeiten darüber hinaus auch in verharmlosender Weise geschildert werden, kann für „Der Pate – Die Don Edition“ letztlich dahinstehen, da eine Verherrlichung immer auch eine Verharmlosung darstellt. Denn eine Verharmlosung liegt nach h.M. dann vor, wenn die gezeigten Gewalttaten – im gesamten Darstellungszusammenhang und aus der Sicht eines verständigen, unvoreingenommenen Betrachters – als (noch) nicht verwerfliche Form menschlichen Verhaltens oder (gerade noch) akzeptables Mittel zur Konfliktlösung bagatellisiert werden.<sup>27</sup> Das Gleiche gilt für die Frage, ob die Schilderungen der Gewalttätigkeiten im Sinne des § 131 StGB in einer die Menschwürde verletzenden Weise erfolgen. Dieses im Hinblick auf seine Bestimmtheit sehr umstrittene Merkmal<sup>28</sup> setzt voraus, dass die Art der Darstellung darauf angelegt ist, beim Betrachter eine Einstellung zu befördern, die den jedem Menschen zukommenden Achtungsanspruch leugnet, z.B. dadurch, dass er als bloßes verfügbares Objekt abgebildet wird z.B. zu dem alleinigen Zweck, dem Betrachter Nervenkitzel besonderer Art, genüsslichen Horror oder sadistisches Vergnügen zu bieten.

### III. Mögliche Täter, Bedeutung der USK-Kennzeichnung für die Strafbarkeit

Geht man davon aus, dass das Computerspiel „Der Pate – Die Don Edition“ einen nach § 131 StGB strafbaren Inhalt hat, stellt sich die Frage, welcher Personenkreis als Täter in Betracht kommen könnte. Diskussionsbedarf erzeugt vor allem die Tatsache, dass es sich um ein in Deutschland weit verbreitetes Spiel handelt<sup>29</sup> nachdem es im Rahmen der nach §§ 12, 14 JuSchG erforderlichen Alterseinstufung mit „Keine Jugendfreigabe“ eingestuft worden ist und damit im Einzel-

handel frei ausliegen und an jeden Erwachsenen abgegeben werden darf.

#### 1. Tathandlungen des § 131 StGB

Tathandlungen des § 131 StGB sind insbesondere das Verbreiten, das öffentliche Zugänglichmachen sowie das Zugänglichmachen für Minderjährige, nicht aber (anders als etwa bei der Kinderpornographie, § 184b Abs. 4 StGB) der reine Besitz. In Bezug auf den subjektiven Tatbestand ist hervorzuheben, dass bei allen Varianten der Täter weder den Inhalt der Schrift billigen, noch gar die in ihr ausgedrückte Tendenz selbst verfolgen muss. Es reicht aus, wenn er die Umstände kennt, aus denen sich die Strafbarkeit des Inhalts ergibt.<sup>30</sup> Im Folgenden soll zunächst unter Aussparung möglicher Abgrenzungsfragen und Streitfälle nur kurz skizziert werden, welche Personenkreise prinzipiell als Täter der jeweiligen Tathandlungsvarianten in Betracht kommen, da hier für den Bereich der Computerspiele auf Trägermedien keine besonderen Erwägungen zu treffen sind. Gleiches gilt für Fragen der Zurechnung, die sich etwa im Zusammenhang mit der Verantwortungsdiffusion in größeren Unternehmen ergeben können bzw. für Fragen möglicher individueller Rechtfertigungs- oder Entschuldigungsgründe. Ausführlich wird insoweit allein die Bedeutung der USK-Kennzeichnung für die Anwendung des § 131 StGB diskutiert, da hier für den Bereich der auf Trägermedien verbreiteten Computerspiele wie „Der Pate – Die Don Edition“, eine besondere Situation vorliegt.

Verbreiten i.S.d. § 131 Abs. 1 Nr. 1 StGB ist die mit der körperlichen Weitergabe der Schrift verbundene Tätigkeit, die darauf gerichtet ist, diese ihrer Substanz nach – also nicht nur bezüglich ihres Inhalts – einem größeren Personenkreis zugänglich zu machen, wobei dieser nach Zahl und Individualität unbestimmt oder jedenfalls so groß sein muss, dass er für den Täter nicht mehr kontrollierbar ist.<sup>31</sup> Als Verbreiter kommen insbesondere Vertreter des Einzelhandels, des Versandhandels und des Herstellers bzw. Publishers in Betracht, soweit sie Kenntnis des Inhaltes des von ihnen verbreiteten Spiels „Der Pate – Die Don Edition“ haben (was für viele Akteure im Bereich des Handels nicht zutreffen dürfte).

Die Tatbestandsvariante des öffentlichen Ausstellens, Anschlagens, Vorführen oder sonst Zugänglichmachens des § 131 Abs. 1 Nr. 2 StGB erfordert, dass der Inhalt der Schrift für eine unbestimmte Personenmehrheit wahrnehmbar gemacht wird. Hierunter fällt nicht die Ausstellung nur des Datenträgers, wohl aber u.U. das Ermöglichen von Spieltests für einen unbestimmten Personenkreis durch Aufstellen eines Computers mit vorinstalliertem Spiel im Handel oder im Rahmen von Ausstellungen oder Messen. Praktisch kämen hier wohl auch allenfalls Vertreter des Einzelhandels, des Versandhandels und des Herstellers bzw. Publishers in Betracht.

Wichtiger erscheint die Alternative des § 131 Abs. 1 Nr. 3 StGB, nach der sich strafbar macht, wer Schriften mit nach § 131 StGB strafbaren Inhalten einer Person unter 18 Jahren

<sup>27</sup> BT-Drs. 6/3521, S. 7; OLG Koblenz NSTZ 98, 40 (41).

<sup>28</sup> S. z.B. *Miebach/Schäfer* (Fn. 13), § 131 Rn. 34 ff. m.w.N.

<sup>29</sup> Das Spiel war laut mediacontrol online ([www.mediacontrol.de](http://www.mediacontrol.de)) in den ersten beiden Wochen nach seinem Erscheinen unter den Top-5 in den Verkaufscharts.

<sup>30</sup> S. z.B. *Tröndle/Fischer* (Fn. 10), § 131 Rn. 18.

<sup>31</sup> S. z.B. *Lenckner/Perron/Eisele*, in: *Schönke/Schröder* (Fn. 19), § 131 Rn. 12, § 184 Rn. 5.

anbietet, überlässt oder zugänglich macht, da hier auch die private Weitergabe tatbestandsmäßig ist. Die Tathandlungsalternative erfasst praktisch jede Form der Überlassung des Datenträgers oder der Wahrnehmbarmachung des Spielinhalts an Minderjährige, u.a. also auch die sehr übliche Überlassung des Spiels im Wege des Tauschs oder als Leihgabe. Nur für Erziehungsberechtigte gilt das sogenannte Erzieherprivileg nach § 131 Abs. 4 StGB wonach Sorgeberechtigte sich nach § 131 StGB nur strafbar machen, wenn sie durch das Zugänglichmachen ihre Erziehungspflicht gröblich verletzen. Für eine Strafbarkeit nach § 131 Abs. 1 Nr. 3 StGB käme also zunächst jeder in Betracht, der das Spiel „Der Pate – Die Don Edition“ an einen Minderjährigen weitergegeben hat bzw. ihm die Nutzung ermöglicht hat. Da das Spiel auch unter Minderjährigen eine nicht zu vernachlässigende Verbreitung haben dürfte<sup>32</sup>, kommt hier eine größere Zahl von Personen in Betracht, praktisch neben Privatpersonen auch Vertreter des Einzelhandels, der die Altersbeschränkungen vielfach nicht ausreichend beachtet.

§ 131 Abs. 1 Nr. 4 StGB erfasst typische Vorbereitungs-handlungen des Verbreitens oder Zugänglichmachens i.S. der Nummern 1 und 2, u.a. die Herstellung und das Vorrätighalten. Als Täter dieser Variante kommen für „Der Pate – Die Don Edition“ vor allem Vertreter von Hersteller bzw. Publisher in Betracht, wenn und soweit ihre Handlungen nicht bereits nach § 131 Abs. 1 Nr. 1 StGB strafbar sind, da in diesem Fall § 131 Abs. 1 Nr. 8 StGB zurücktritt.

### 2. Folgen der USK-Freigabe

Für alle genannten Personengruppen stellt sich die Frage, ob bzw. wie es sich auf eine mögliche Strafbarkeit auswirkt, dass „Der Pate – Die Don Edition“ mit einem Kennzeichen der USK versehen ist. Das Spiel „Der Pate – Die Don Edition“ wird auf einem Datenträger über den Einzel- und Versandhandel verbreitet. Solche Computerspiele dürfen in Deutschland seit der Reform des Jugendschutzrechts 2003 Kindern und Jugendlichen in der Öffentlichkeit nur dann zugänglich gemacht werden, wenn sie eine Alterskennzeichnung aufweisen oder es sich um sogenannte Info- oder Lehrprogramme handelt (§ 12 JuSchG). Für die Alterseinstufung sind die Obersten Landesjugendbehörden zuständig, sie dürfen jedoch ein gemeinsames Verfahren vereinbaren, mit dem die praktische Durchführung der Prüfung auf eine Einrichtung der freien Selbstkontrolle übertragen wird (§§ 12, 14 Abs. 4 JuSchG). In diesem Sinne haben die Obersten Landesjugendbehörden die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) mit der Prüfung für die Kennzeichnung beauftragt. Die USK wird von einem freien Träger der Jugendhilfe (Förderverein für Jugend und Sozialarbeit, Fjs e.V.) getragen. Das Prüfergebnis der USK ist Grundlage der Kennzeichnung durch die Obersten Landesjugendbehörden, die zunächst als Verwaltungsakt des federführenden Landes Nordrhein-Westfalen ergeht, der im Rahmen einer Vereinbarung nach § 14

<sup>32</sup> Konkrete Zahlen zur Verbreitung von „Der Pate – Die Don Edition“ unter Minderjährigen liegen leider bisher nicht vor. Praxisberichte und die Verbreitungszahlen anderer Spiele ohne Jugendfreigabe geben aber insoweit deutliche Hinweise.

Abs. 4 JuSchG von den anderen Ländern übernommen wird.<sup>33</sup>

Die Kennzeichnung erfolgt in den Kategorien „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“, „Freigegeben ab 6, 12 bzw. 16 Jahren“, oder „Keine Jugendfreigabe“ (§ 12 Abs. 2 JuSchG). Folge der Kennzeichnung ist zunächst, dass die Titel nur an die entsprechende Altersgruppe abgegeben werden dürfen, Zuwiderhandlungen stellen gemäß § 28 JuSchG eine Ordnungswidrigkeit dar. Folge der Kennzeichnung ist außerdem, dass ein so genannter Indizierungsschutz besteht: gekennzeichnete Spiele können von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) nicht geprüft werden (§ 18 Abs. 8 S. 1 JuSchG). Praktisch hat also die USK eine verbindliche Vorprüfungskompetenz im Hinblick auf Indizierungskriterien. Wenn sie der Auffassung ist, dass ein Spiel möglicherweise zu indizieren ist, darf sie keine Kennzeichnung vergeben (§ 14 Abs. 3 u. 4 JuSchG) und macht damit den Weg frei für ein Indizierungsverfahren. Wenn ein Titel indiziert wird, darf er Minderjährigen nicht zugänglich gemacht und vor allem nicht beworben werden, Zuwiderhandlungen sind nach § 27 JuSchG strafbar. Über eine verbindliche Vorprüfungskompetenz im Hinblick auf eine mögliche Strafbarkeit eines Spiels verfügt die USK nicht, gleichwohl findet – zumindest formal (dazu sogleich) bzw. inzident – eine Prüfung der Strafbarkeit statt und zwar im Rahmen der Prüfung möglicher Indizierungsgründe: nach § 15 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG sind schwer jugendgefährdend und damit kraft Gesetzes indiziert u.a. Trägermedien, die strafbare Inhalte nach § 131 StGB enthalten. Liegt ein solcher Fall vor, darf die USK nach § 14 Abs. 3 JuSchG das Spiel nicht kennzeichnen und muss die zuständige Strafverfolgungsbehörde informieren.

In der Praxis findet eine wirkliche Prüfung der Voraussetzungen des § 131 StGB im Rahmen der Begutachtung für die Alterseinstufung so gut wie nie statt, auch dann nicht, wenn die Tatbestandserfüllung nicht ganz fern liegend erscheint.<sup>34</sup> In aller Regel findet sich in den Gutachten der USK die Formulierung, die auch im Gutachten zu „The Godfather – Der Pate“<sup>35</sup> gewählt wurde: „[...] Der Prüfgegenstand wurde zunächst auf den § 14 JuSchG, Abs. 3 und Abs. 4 sowie den § 15 JuSchG Abs. 2, S. 1-5 und den § 15 JuSchG Abs. 3 überprüft. Dabei wurde geprüft, ob Verstöße gegen strafrechtliche Bestimmungen, insbesondere der §§ 86, 86a, 130, 130a, 131 und 184 StGB vorliegen. [...] Es gab keine Anhaltspunkte für die Verweigerung einer USK-Kennzeichnung.“ Diese Feststellung der USK gilt – jedenfalls mittelbar – auch für das

<sup>33</sup> Zur Rechtsnatur dieses Verfahrens sogenannter regulierter Selbstregulierung s. z.B. *Brunn et al.* (Fn. 2), S. 86 ff., sowie die Kommentarliteratur zu § 14 Abs. 6 JuSchG.

<sup>34</sup> *Höynck u.a.*, Jugendschutz bei gewalthaltigen Computerspielen, 2007, S. 38. Es verwundert letztlich nicht, dass eine Prüfung des § 131 StGB im Rahmen der Entscheidung über die Kennzeichnung nicht stattfindet. § 14 Abs. 3 JuSchG, § 9 Prüfordnung der USK und auch das von der USK verwendete Handbuch für Sichter geben – wohl nicht zuletzt mangels Präzedenzfällen – keinerlei inhaltliche Hinweise.

<sup>35</sup> Für Playstation 2, USK-Registriernummer 15190/06, Prüfdatum 18.1.2006.

Spiel „Der Pate – Die Don Edition“. Für dieses Spiel hat die USK nach § 11 Abs. 1a ihrer Prüfverordnung ein abgekürztes Verfahren zur Feststellung der Inhaltsgleichheit mit dem Spiel „The Godfather – Der Pate“ durchgeführt, d.h. es erfolgte keine eigene inhaltliche Prüfung durch ein Gutachtergremium, sondern eine informelle Prüfung allein durch den Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden und einen Vertreter des Testbereichs der USK. Auf dieser Grundlage wurde dem Spiel „Der Pate – Die Don Edition“ eine Kennzeichnung „Keine Jugendfreigabe“ erteilt.

*a) Tatbestandsausschluss oder Rechtfertigung durch behördliche Erlaubnis*

Die weitestgehende Wirkung der Kennzeichnung träte ein, sähe man in ihr eine mit dem privaten Einverständnis bzw. der Einwilligung gleichzusetzende behördliche Erlaubnis. Eine solche würde nur dann tatbestandsausschließend wirken, wenn das Fehlen der Erlaubnis Tatbestandsmerkmal ist (wie in verschiedenen Tatbeständen des Umweltrechts etwa § 327 StGB). So liegt es bei § 131 StGB nicht.

Rechtfertigende Wirkung einer behördlichen Erlaubnis wird angenommen, wenn die Behörde durch die Erlaubnis auf den sonst gegebenen Rechtsschutz verzichtet (z.B. § 324 StGB). Auch eine solche Situation liegt hier nicht vor: Es besteht kein Verbot mit Befreiungsvorbehalt für gewaltverherrlichende Schriften, sondern ein Verbot mit Erlaubnisvorbehalt für den öffentlichen Verkauf von Spielen allgemein. Computerspiele dürfen nach § 12 JuSchG generell Minderjährigen öffentlich nur zugänglich gemacht werden, wenn sie von der dafür zuständigen Behörde für ihre Alterstufe freigegeben und entsprechend mit einem Alterskennzeichen versehen wurden.<sup>36</sup> Eine Freigabe wird erteilt, wenn und soweit das Spiel nicht jugendbeeinträchtigend (§ 14 JuSchG) bzw. jugendgefährdend (§ 15 JuSchG) ist. Eine (schwere) Jugendgefährdung liegt hierbei u.a. vor, wenn das Spiel einen nach § 131 StGB strafbaren Inhalt hat. Der Aussagegehalt der Altersfreigabe ist daher nicht die u.U. rechtfertigende Erlaubnis der Verbreitung einer gewaltverherrlichenden Schrift, es wird nur die Frage nach dem Vorliegen der Voraussetzungen des § 131 StGB implizit verneint. Diese implizite Feststellung kann durchaus auf der Ebene der Schuld Relevanz für die Strafbarkeit haben, erzeugt aber keine rechtfertigende Wirkung. Wenn und soweit das Spiel gewaltverherrlichend ist, darf eine Freigabe nicht erteilt werden, denn auch im Interesse der Einheitlichkeit der Rechtsordnung ist die Verwirklichung eines Straftatbestandes nicht verwaltungsrechtlich genehmigungsfähig.

Im Ergebnis ist daher festzustellen, dass die Tatsache, dass das Spiel „Der Pate – Die Don Edition“ mit dem Kennzeichen „keine Jugendfreigabe“ versehen ist, keine rechtfertigende oder gar tatbestandsausschließende Wirkung in Bezug auf eine Strafbarkeit nach § 131 StGB erzeugen kann.

*b) Verbotsirrtum*

Damit bleibt die Frage, ob die Alterskennzeichnung des Spiels „Der Pate – Die Don Edition“ dazu führen kann, dass Personen, die Tathandlungen nach § 131 StGB begehen, einem Verbotsirrtum nach § 17 StGB unterliegen und damit bei Vermeidbarkeit dieses Irrtums schuldlos handeln.

Ein Verbotsirrtum liegt dann vor, wenn dem Täter bei der Begehung der Tat trotz Kenntnis aller relevanten Tatumstände die Einsicht fehlt, dass sein Handeln gegen die durch verbindliches Recht geregelte Werteordnung verstößt. Ein solches Unrechtsbewusstsein kann z.B. auch dann fehlen, wenn der Täter sich auf entsprechenden verlässlichen Rechtsrat oder eine behördliche Auskunft verlassen hat. Eine ähnliche Situation stellt sich in Bezug auf das hier behandelte Spiel „Der Pate – Die Don Edition“. Es liegt sehr nahe, dass das USK-Kennzeichen bei den Personen, die das Spiel „Der Pate – Die Don Edition“ im Sinne des § 131 StGB verbreiten oder öffentlich zugänglich machen, dazu führt, dass sie ohne das Bewusstsein handeln, Unrecht zu tun. Selbst bei der Tatbestandsvariante des 131 Abs. 1 Nr. 3 StGB, dem Zugänglichmachen für Minderjährige wird man in der Regel davon ausgehen müssen, dass zwar u.U. das Bewusstsein besteht, gegen Altersbeschränkungen zu verstoßen, nicht aber, strafbare Inhalte zu verbreiten. Wer als Privatperson dieses Spiel in jedem Kaufhaus erwerben kann, wird entweder nicht auf die Idee kommen, dass sein Inhalt strafbar sein könnte oder sich darauf verlassen, dass ein gekennzeichnetes Spiel keinen anderen als den Altersbeschränkungen unterliegt. Auch Händler verlassen sich auf die Kennzeichnung, alle großen Anbieter wie Kaufhäuser und Elektronikmärkte vertreiben nicht gekennzeichnete Produkte ohnehin nicht. Weder Händler noch Privatpersonen haben in der Regel Anlass, an der Verlässlichkeit der Kennzeichnung ernsthaft zu zweifeln.

Anders könnte die Situation insoweit für Vertreter von Hersteller bzw. Publisher des Spiels aussehen. So könnte es zwar in Bezug auf die Tatbestandsvariante des Verbreitens (§ 131 Abs. 1 Nr. 1 StGB) sein, dass auch ihnen aufgrund der USK-Kennzeichnung das entsprechende Unrechtsbewusstsein fehlt. Andererseits darf man wohl davon ausgehen, dass sie wissen, dass eine ernsthafte Prüfung dieser Frage weder in der Prüfung des Spiels „The Godfather – Der Pate“ und schon gar nicht im Rahmen der Prüfung der Inhaltsgleichheit von „Der Pate – Die Don Edition“ stattgefunden hat. Im Einzelnen käme es hier natürlich auf ggf. zu treffende tatrichterliche Feststellungen an. Spätestens nach der öffentlichen Debatte des vergangenen Jahres müssten aber mindestens den Fachleuten bei Hersteller bzw. Publisher, die sowohl das Spiel als auch die Verfahrensweisen und Gutachten der USK sehr gut kennen, jedenfalls Zweifel daran gekommen sein, ob die Prüfung der USK insoweit verlässlich ist, so dass hier nicht von vornherein von einem Verbotsirrtum ausgegangen werden kann.

Käme man zur Annahme eines Verbotsirrtums dürften die soeben getroffenen Erwägungen aber zumindest dazu führen, dass für die einschlägige Personengruppe die Vermeidbarkeit des Verbotsirrtums nahe liegt. Unvermeidbar ist ein Verbotsirrtum nur dann, wenn der Täter trotz der ihm nach den Umständen des Falles, seiner Persönlichkeit sowie seines Le-

<sup>36</sup> Außer es handelt sich um sog. Info- oder Lehrprogramme.

bens- und Berufskreises zuzumutenden Anspannung des Geistes die Einsicht in das Unrechtmäßige seines Handelns nicht zu gewinnen vermochte. Das setzt voraus, dass er alle seine geistigen Erkenntniskräfte eingesetzt und etwa aufkommende Zweifel durch Nachdenken oder erforderlichenfalls durch Einholung von Rat beseitigt hat.<sup>37</sup> Wird die Rechtsauffassung des Handelnden durch eine gerichtliche oder behördliche Entscheidung oder durch die Rechtsauskunft einer sachkundigen, unvoreingenommenen und mit der Erteilung der Auskunft keinerlei Eigeninteresse verfolgenden Person<sup>38</sup> bestätigt, begründet dies die Unvermeidbarkeit eines Irrtums nur dann, wenn der Täter auf die Richtigkeit der Entscheidung oder Auskunft vertraut hat und nach den für ihn erkennbaren Umständen auch vertrauen durfte. Maßgeblich ist dabei, ob der Rechtsrat – aus der Sicht des Anfragenden – nach eingehender sorgfältiger Prüfung erfolgt und von der notwendigen Sachkenntnis getragen ist. Auskünfte, die erkennbar vordergründig und mangelhaft sind oder nach dem Willen des Anfragenden lediglich eine „Feigenblattfunktion“ erfüllen sollen<sup>39</sup>, können den Täter demgegenüber nicht entlasten. In diesem Sinne spricht einiges dafür, davon auszugehen, dass Vertreter von Publisher bzw. Hersteller des Spiels „Der Pate – Die Don Edition“ nicht darauf vertrauen durften, dass die USK-Kennzeichnung bzw. das ihr zugrunde liegende Gutachten eine verlässliche Aussage über die Frage der Strafbarkeit des Spielinhalts enthielt. Als informierte Akteure kennen sie die Verfahrensweise der USK. Sie wissen, dass eine ausdrückliche Auseinandersetzung mit § 131 StGB dort auch in nahe liegenden Fällen nie vorgenommen wird, nicht zuletzt weil – auch mangels Präzedenzfällen – systematische Sachkenntnis zur Frage der Strafbarkeit nach § 131 StGB bei der USK – anders etwa als bei der analogen Institution der Filmbranche FSK<sup>40</sup> – nicht vorhanden ist.

Als Zwischenergebnis ist somit festzuhalten, dass ein Verbotsirrtum aufgrund der USK-Kennzeichnung wohl bei fast allen in Betracht kommenden Tätern anzunehmen wäre. Zweifel am Vorliegen eines Verbotsirrtums, jedenfalls aber an seiner Unvermeidbarkeit ergeben sich allenfalls im Hinblick auf Vertreter von Hersteller und Publisher.

<sup>37</sup> BGHSt 21, 18 (20).

<sup>38</sup> BGHSt 40, 257 (264).

<sup>39</sup> Cramer/Sternberg-Lieben (Fn. 19), § 17 Rn. 18.

<sup>40</sup> Im Bereich der Filmbranche liegt die Situation insofern anders, als dass es dort Präzedenzfälle und entsprechende Literatur gibt, die auch von den Gutachtergremien berücksichtigt werden können. Zur Rechtsfortbildung trägt hier auch die „Juristenkommission“ (JK) des Branchenverbandes SPIO bei. Die Mitglieder der SPIO können bei Ablehnung der Kennzeichnung oder anstelle der Prüfung durch die FSK eine gutachterliche Stellungnahme durch die Juristenkommission (JK) der SPIO einholen. Diese aus drei unabhängigen Juristen bestehende Kommission prüft nur, ob ein Film, Video oder sonstiger Bildträger gegen strafrechtliche Bestimmungen verstößt. Ein JK-Votum hat den Status eines privatrechtlichen Gutachtens, genießt aber insgesamt hohe Akzeptanz etwa auch durch die BpJM.

In Betracht kommt darüber hinaus möglicherweise, dass jedenfalls bei Vertretern des Herstellers im Hinblick auf die Tathandlungsvariante des § 131 Abs. 1 Nr. 4 StGB ein Verbotsirrtum zum Tatzeitpunkt ganz ausscheidet. Jedenfalls die Herstellung der ersten vollständigen Fassung von „Der Pate – Die Don Edition“ erfolgte zu einem Zeitpunkt, an dem naturgemäß noch keine Alterskennzeichnung vorlag, also insoweit kein Verbotsirrtum vorliegen konnte. In Frage käme hier allerdings ein Verbotsirrtum auf der Grundlage der Tatsache, dass die Vorgängerversion gekennzeichnet war und aus der bisherigen Kennzeichnungspraxis darauf vertraut wurde, dass die „Don Edition“ nicht anders beurteilt werden würde. Die Einzelheiten wären auch hier tatrichterliche Fragen. Es liegt allerdings nicht fern zu vermuten, dass die Herstellervertreter davon ausgegangen sind, die „Don Edition“ sei aufgrund von Inhaltsgleichheit kennzeichnungsfähig und somit auch nicht strafbar. Zweifel hieran könnten sich allenfalls daraus ergeben, dass Sie den Inhalt des Spiels kannten, der sich in zahlreichen Einzelheiten von der Vorgängerversion in einer Weise unterscheidet, die zumindest die Frage nach dem Überschreiten der Grenze des § 131 StGB nahelegt – so sind z.B. in der „Don Edition“ erstmals Unschuldige Ziel eines Mordauftrages.

### c) Amtsträgerstrafbarkeit

Kommt man zu dem Ergebnis, dass das Spiel „Der Pate – Die Don Edition“ einen nach § 131 StGB strafbaren Inhalt hat und es so ist, dass die Alterskennzeichnung die Wirkung hat, dass eine entsprechende Strafverfolgung aber praktisch ausscheidet oder zumindest sehr erschwert ist, stellt sich die Frage nach der Verantwortlichkeit derjenigen, die die Kennzeichnung erteilt haben. Der Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden hat gemeinsam mit dem Vertreter des Testbereichs der USK die Prüfung des Spiels nach § 11 Abs. 1a) der USK-Grundsätze (Feststellung Inhaltsgleichheit) durchgeführt und auf der Grundlage dieser Prüfung das Kennzeichen erteilt. Diese Konstellation führt zur insbesondere im Umweltstrafrecht viel diskutierten Frage der so genannten Amtsträgerstrafbarkeit, die der Erwägung folgt, dass derjenige, dem es qua Amtes ausdrücklich obliegt, einen bestimmten Bereich daraufhin zu überwachen, dass keine Straftaten begangen werden, u.U. auch die strafrechtliche Verantwortung dafür trägt, wenn er die Straftaten durch behördliche Genehmigungen der Verfolgbarkeit entzieht. Die Strafbarkeit der Amtsträger folgt dabei keinen besonderen Regelungen, sondern richtet sich nach den allgemeinen Grundsätzen von Täterschaft und Teilnahme.

Da hier davon ausgegangen wird, dass die Kennzeichnung in Bezug auf eine mögliche Strafbarkeit nach § 131 StGB in keinem Fall eine rechtfertigende, ggf. aber eine entschuldigende Wirkung haben kann, liegt – wenn und soweit die sonstigen, insbesondere die subjektiven Voraussetzung der Strafbarkeit im Einzelfall vorliegen – eine rechtswidrige Haupttat vor, zu der Beihilfe (§ 27 StGB) möglich ist. Als Gehilfen kommen hier diejenigen Personen in Betracht, die an der Erteilung der Kennzeichnung (Feststellung der Inhaltsgleichheit) mitgewirkt haben, d.h. der Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden sowie der Vertreter des

Testbereichs. Zu prüfen wäre für beide, ob sie durch ihre jeweiligen Handlungen im Rahmen der Kennzeichnung vorwiegend Hilfe geleistet haben könnten zur Verbreitung bzw. Herstellung einer gewaltverherrlichenden Schrift. Schwierigkeiten in der Beurteilung können sich hier insbesondere unter den Gesichtspunkten der Verwaltungsakzessorität bzw. des sogenannten „berufstypischen Verhaltens“<sup>41</sup> ergeben. Ständiger Vertreter und Testbereichsvertreter haben im Rahmen der Prüfung und Kennzeichnung eine an sich „neutrale“ Tätigkeit ausgeübt, bei der sie eine (nach hiesiger Ansicht) falsche Bewertung (das Spiel habe keinen nach § 131 StGB relevanten Inhalt) getroffen haben. Die Beurteilung der Frage, ob ein Spiel gewaltverherrlichend i.S.d. § 131 StGB ist, unterliegt hierbei notwendigerweise einem gewissen Beurteilungsspielraum, der allerdings durch das JuSchG beschränkt ist. So folgt aus § 14 Abs. 3 S. 2 und 14 Abs. 4 S. 3 JuSchG, dass die Oberste Landesjugendbehörde in Zweifelsfällen nicht allein das Nichtvorliegen eines Verstoßes gegen § 131 StGB verbindlich feststellen darf, sondern ggf. Strafverfolgungsbehörden und Bundesprüfstelle einschalten muss. Von daher müssen schon Zweifel dazu führen, dass jedenfalls nicht ohne Einbindung anderer fachkompetenter Stellen eine Kennzeichnung empfohlen bzw. vergeben wird. Ob solche Zweifel im hier behandelten Fall vorlagen, ist Tatfrage. Es spricht jedoch einiges dafür, dass trotz der jahrelangen weitgehend unbeanstandeten entsprechenden Praxis jedenfalls zum Zeitpunkt der Begutachtung des Spiels „Der Pate – Die Don Edition“ in Folge der öffentlichen Debatte jedem am Verfahren Beteiligten klar war, dass die Verneinung des § 131 StGB keinesfalls so eindeutig ist, wie man vielleicht bisher geglaubt hatte.

#### IV. Zusammenfassung und Ausblick

Zu den beiden zentralen hier aufgeworfenen Fragen ist im Ergebnis festzuhalten: legt man die in Rechtsprechung und Schrifttum gängigen Kriterien zugrunde, spricht sehr vieles dafür, den Inhalt des Computerspiels „Der Pate – Die Don Edition“ für tatbestandsmäßig im Sinne des § 131 StGB zu halten. Die Alterskennzeichnung führt allerdings nach hier vertretener Ansicht bei fast allen in Frage kommenden Tätern zu einem entschuldigenden Verbotsirrtum und verhindert damit letztlich die strafrechtliche Verfolgung. Folgt man diesen Einschätzungen, hat dies Implikationen auf praktischer wie rechtspolitischer Ebene.

Auf praktischer Ebene wird man akzeptieren müssen, dass einer häufigeren Aktivierung des § 131 StGB verschiedene Grenzen gesetzt sind. Zu nennen ist neben den notorisch knappen Ressourcen der Staatsanwaltschaften die begrenzte Tauglichkeit des Strafrechts für die Kontrolle medialer Inhalte. Die Schwierigkeiten, die die Anwendung des § 131 StGB (nicht nur) in Bezug auf gewalthaltige Computerspiele bereitet, liegen primär in der Natur einer jeden Norm, die einen sehr weit vorverlagerten Schutz eines letztlich nicht ganz scharf zu fassenden Rechtsgutes bieten soll und gleichzeitig zu weiten Teilen notwendigerweise aus wertungsbedürftigen

Tatbestandsmerkmalen besteht. Dies alles sollte aber nicht dazu führen, nicht einmal den Versuch zu unternehmen, das Gewaltdarstellungsverbot des § 131 StGB offensiver durchzusetzen. Hierbei ist zu bedenken, dass unabhängig von der vielfach schwierigen Strafverfolgung einzelner Personen die Durchführung selbständiger Einziehungsverfahren und entsprechender Beschlagnahmen (§§ 74d Abs. 1, 76a Abs. 2 StGB, 111b Abs. 1, 111m, 111n, § 440 StPO) ausreichend sein könnte, um das Bewusstsein dafür zu schärfen, dass die Grenze des Gewaltdarstellungsverbot in einigen Spielen erreicht sein dürfte. Jedenfalls die den deutschen Massenmarkt bedienenden seriösen Hersteller, Publisher und Händler dürften auf solche Signale prompt reagieren.

Zu beachten ist dabei allerdings: Folgt man der Auffassung, dass „Der Pate – Die Don Edition“ einen strafbaren Inhalt hat, dürfte dies auch für einige andere Spiele gelten und zwar auch weitere solche, die eine USK-Kennzeichnung haben und daher zum Teil sehr verbreitet sind. Hier muss man sich rechts- und kriminalpolitisch fragen lassen, welche Konsequenzen eine „Aktivierung“ des § 131 StGB haben könnte. Im Sinne der Normakzeptanz wäre es kontraproduktiv, die keineswegs geringe Zahl von Nutzern solcher Spiele zu kriminalisieren und Deutschland zu stark von Maßstäben anderer westeuropäischer Länder abzuheben. Deutschland gilt schon jetzt durch das System der obligatorischen Alterskennzeichnung und die Möglichkeit der Indizierung als besonders restriktiv im Bereich der Inhaltskontrolle von Medien<sup>42</sup>, nicht selten werden Spiele eigens für den deutschen Markt um Gewaltspitzen „entschärft“. Es wäre auch – angesichts einer findigen Industrie und der Zunahme des Verbreitungsweges Internet – naiv zu glauben, man könne durch das Forcieren der Anwendung von 131 StGB eine größere Gruppe von Spielen vom deutschen Markt weitgehend verbannen. Genauso unglaublich und letztlich kontraproduktiv ist es allerdings, vor den Schwierigkeiten, die die Anwendung einer Strafnorm bereitet, von vorn herein zurückzuschrecken. Im Ergebnis kann es rechtspolitisch daher vor allem darum gehen, durch die Durchführung einiger (subjektiver oder objektiver) Verfahren die Merkmale des § 131 StGB für Computerspiele zu konkretisieren. Die praktische Wirkung dürfte vor allem in der Ausstrahlungswirkung eines durch Anwendung konkretisierten und damit besser handhabbaren § 131 StGB in den Bereich der Indizierung und Alterskennzeichnung liegen, nachdem im Rahmen dieser Verfahren durch die „Vorprüfung“ die relevanten Weichenstellungen erfolgen.

Bei allen Überlegungen zur Stärkung der praktischen Anwendung des § 131 StGB oder gar zu dessen Verschärfung ist eines zu betonen: das berechtigte Anliegen einer Zurückdrängung der Verbreitung extrem gewalthaltiger Spiele vor allem unter Jugendlichen ist letztlich mit Mitteln des Strafrechts allenfalls im Extrembereich zu flankieren. Jede Ausweitung der Strafbarkeit wird sich, abgesehen von der oben angedeuteten Frage der Glaubwürdigkeit, am Gebot der Bestimmtheit messen lassen müssen. Ein weitgehender Verzicht

<sup>41</sup> Zu diesem Problem s. z.B. *Tröndle/Fischer* (Fn.10), § 27 Rn. 2a ff.

<sup>42</sup> *Liesching*, Gesetzlicher Jugendmedienschutz. Eine Bestandsaufnahme. BPjM aktuell 2/2007, 5 ff.

auf die ausdrücklich wertungsbedürftigen Merkmale des geltenden § 131 StGB (Ausdrücken von Verherrlichung, Verharmlosung oder sonst Menschenwürde verletzend) wie sie im Bundesrat auf Initiative Bayerns diskutiert wird<sup>43</sup>, ist unter verschiedenen Gesichtspunkten problematisch. Wie die Entwurfsbegründung ausführt, wirken die genannten Merkmale strafbarkeitseinschränkend. Eine solche Einschränkung ist aber zur Vermeidung einer unangemessen, und damit verfassungsrechtlich problematischen Ausweitung der Strafbarkeit unverzichtbar. Erfordert die Erfüllung des Tatbestandes wie vorgeschlagen allein die Darstellung der genannten Gewalttaten und die Ermöglichung einer Beteiligung daran, werden u.U. auch solche Spiele erfasst, die durch ihr Setting (z.B. reine Fantasy-Welt), ihre narrative Einbettung (zweifelsfrei legitimierte Kriegshandlungen), ihre Aufmachung (eindeutige Ironie/Satire) nicht strafwürdig sind. Wenn zusätzlich noch die Merkmale „grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeit“ weit ausgelegt werden sollen, wie die Begründung fordert, dürfte dies eine Ausweitung bedeuten, die auch von den Entwurfsverfassern nicht gewollt sein kann.

Es handelt sich bei der Frage nach dem angemessenen Umgang mit (extrem) gewalthaltigen Computerspielen um ein gesamtgesellschaftliches Problem, das eine breite entsprechende Debatte erfordert und kreative Überlegungen zur Stärkung außerstrafrechtlicher Steuerungsmechanismen. Es kann und darf nicht Aufgabe des Strafrechts sein, in der Frage medialer Inhalte mehr als die alleräußerste Grenze des gesellschaftlich Akzeptierten zu markieren. Hier allerdings hat das Strafrecht eine wichtige Signalfunktion. Dass der geltende § 131 StGB diese Funktion im Bereich gewalthaltiger Computerspiele nicht ausreichend erfüllt, ist jedenfalls bisher nicht ausreichend erprobt. Entschlösse man sich, die materiellrechtliche und prozessrechtliche Klaviatur konsequent zu spielen, könnte sich das geltende strafrechtliche Gewaltdarstellungsverbot hier durchaus als nicht ganz stumpfes Schwert erweisen.

---

<sup>43</sup> BR-Drs. 76/07: § 131a, Virtuelle Killerspiele. Mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer Spielprogramme, die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen darstellen und dem Spieler die Beteiligung an dargestellten Gewalttätigkeiten solcher Art ermöglichen, 1. verbreitet, 2. öffentlich zugänglich macht, 3. einer Person unter achtzehn Jahren anbietet, überlässt oder zugänglich macht oder 4. herstellt, bezieht, liefert, vorrätig hält, anbietet, ankündigt, anpreist, einzuführen oder auszuführen unternimmt, um sie im Sinne der Nummern 1 bis 3 zu verwenden oder einem anderen eine solche Verwendung zu ermöglichen.