



OsborneClarkepublications

Das Kreuz mit den Haken *

Verfassungsfeindliche Symbole in Computerspielen

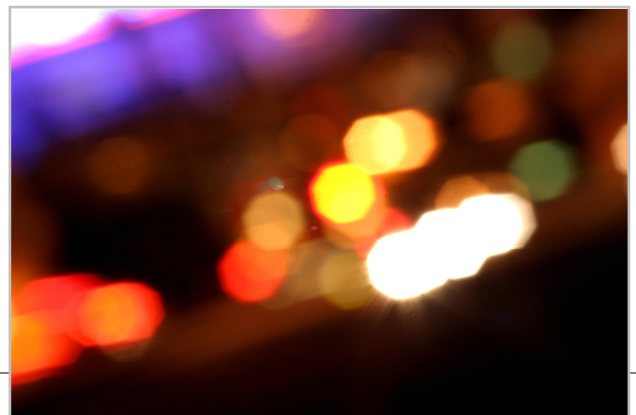
Zum wiederholten Mal macht dieser Tage ein Produktrückruf in der Games-Branche Schlagzeilen: Weil in einem Handbuch zu „Silent Hunter V“ ein Hakenkreuz abgebildet ist, ruft Ubisoft die Collector's Edition des Spiels in Deutschland zurück. Ein ähnliches Schicksal ereilte im September den Activision-Titel „Wolfenstein“, in dem bei der ansonsten sehr gründlichen Lokalisierung eine entsprechende Grafik übersehen wurde.

Gleichzeitig wird man in Dokumentationen und Spielfilmen bisweilen von nationalsozialistischen Symbolen visuell geradezu erschlagen. Diese auf den ersten Blick widersprüchliche Lage nehmen wir zum Anlass, die rechtlichen Hintergründe der aktuellen Produktrückrufe zu beleuchten.

Ausgangspunkt der Debatte sind zwei Vorschriften des Strafgesetzbuchs (§§ 86, 86a), die die Verbreitung verfassungsfeindlicher Propaganda und Kennzeichen unter Strafe stellen. So wird die Verbreitung von Kennzeichen verfassungswidriger

Organisationen mit einer Freiheitsstrafe bis drei Jahre oder Geldstrafe bedroht. Unter den Begriff des Kennzeichens fallen dabei insbesondere auch Fahnen und Abzeichen wie insbesondere das Hakenkreuz.

Das Verbot ist jedoch nicht ohne Ausnahmen: Auch verfassungsfeindliche Symbole dürfen verwendet und verbreitet werden, soweit dies zu bestimmten privilegierten Zwecken erfolgt. Hierzu gehören insbesondere die staatsbürgerliche Aufklärung, die Kunst, Wissenschaft, Forschung und Lehre, die Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte. Diese Ausnahme beruht auf den Grundrechten der Kunst-, Wissenschafts- und Pressefreiheit.



* Dieser Beitrag erschien ursprünglich in der Zeitschrift Gamesmarkt 6/2010 vom 24.03.2010.

Dieser Ansatz ist vielfach kritisiert worden. Angesichts der Ähnlichkeiten zwischen Computerspielen einerseits und Filmen oder Theaterstücken andererseits sei eine Ungleichbehandlung nicht zu rechtfertigen. Auch erkenne die Bevölkerung an, dass die Verwendung von nationalsozialistischen Symbolen in solchen Spielen der realistischen Darstellung eines historischen Szenarios und nicht der Propaganda diene. Das ist jedenfalls solange zutreffend, wie die entsprechenden Symbole dem zu bekämpfenden Gegner und nicht der Figur des Spielers selbst zugeordnet sind.

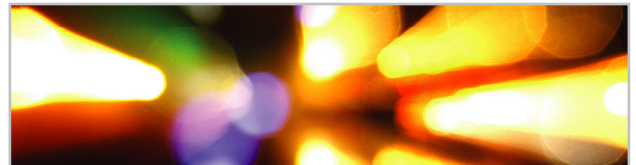
Dies beantwortet zumindest schon einmal die Frage, warum in Dokumentarfilmen auch Hakenkreuzflaggen gezeigt werden dürfen. Sie fallen unter die Kategorien „Staatsbürgerliche Aufklärung“, „historische Berichterstattung und Lehre“. Aber auch in Spielfilmen ist das Zeigen von Hakenkreuzen erlaubt. Sie gelten wie selbstverständlich als „Kunst“ im Sinne der Ausnahmenvorschrift. Und Computerspiele?

Die bisher einzige veröffentlichte Gerichtsentscheidung zu dieser Frage ist zu dem Spiel „Wolfenstein 3D“ ergangen und ist bereits 12 Jahre alt. „Wolfenstein 3D“ war bereits im Jahr 1994 indiziert worden. In der Begründung legte die damalige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften allerdings Wert auf die Klarstellung, dass die Indizierungsentscheidung auf der intensiven Gewaltdarstellung und gerade nicht auf der Verwendung von Hakenkreuz und Hitlerbild beruhe. Die Gerichtsentscheidung beschäftigte sich demgegenüber mit der strafrechtlichen Zulässigkeit der Verwendung der Hakenkreuze in dem Spiel. Damals entschieden die Richter, dass Hakenkreuze in einem Computerspiel nichts zu suchen hätten. In aller Deutlichkeit führt das Gericht aus:

„Vielmehr gebietet es der Schutzzweck des § 86a StGB, dass in Computerspielen keine Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen gezeigt werden. Insoweit kommt es [...] nicht darauf an, dass sich die verbotenen Kennzeichen und Symbole bei dem Spiel „Wolfenstein 3D“ in den Spielräumen befanden, die dem Feind zuzuordnen sind. Wäre eine derartige Verwendung von verbotenen Kennzeichen in Computerspielen erlaubt, dann wäre es kaum noch möglich, einer Entwicklung zu ihrer zunehmenden Verwendung in der Öffentlichkeit entgegenzuwirken, was der Zielrichtung des § 86a StGB zuwiderlaufen würde.“

Mit der oben erläuterten Ausnahmenvorschrift setzt sich das Urteil nicht ausdrücklich auseinander. Implizit lässt dies darauf schließen, dass die Richter eine Einordnung des Computerspiels als „Kunst“ nicht in Betracht gezogen haben.

Die Rechtslage ist also nicht völlig klar. Aufgrund der drohenden strafrechtlichen Konsequenzen wundert es jedoch nicht, dass sich die Publisher im Zweifel für einen Produktrückruf entscheiden und nicht riskieren, dass die Angelegenheit strafrechtlich verfolgt wird. Eine solche strafrechtliche Verfolgung würde sich immer gegen die Geschäftsführung bzw. die weiteren handelnden Personen im Unternehmen und nicht gegen das Unternehmen selbst richten. Für einen Musterprozess wäre das in Kauf zu nehmende persönliche Risiko daher deutlich zu hoch.



Konstantin Ewald
Rechtsanwalt
Osborne Clarke

t +49 (0) 51084160
f +49 (0) 51084161
konstantin.ewald@osborneclarke.com

Diese Zusammenfassung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und ersetzt nicht den individuellen Rechtsrat. Die Komplexität und der ständige Wandel der Rechtsmaterie machen es jedoch notwendig, Haftung und Gewähr auszuschließen. Für weitere Fragen steht Ihnen Osborne Clarke natürlich gerne zur Verfügung.

© Osborne Clarke Mai 10