

von Rechtsanwalt **Max-Lion Keller**, LL.M. (IT-Recht)

Computer- und Konsolenspiele im Versandhandel: Die gesetzlichen Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes

Wer im Versandhandel Computer- und Konsolenspiele verkauft, muss vor allem die Bestimmungen des Jugendschutzes genau im Auge behalten. Es drohen gerade beim Verkauf von jugendgefährdenden/ jugendbeeinträchtigenden Computer-/ Konsolenspielen Stolpersteine. Dieser Beitrag nimmt zwei aktuelle Entscheidungen zum Anlass, die grundsätzlichen Regelungen der Alterseinstufung bei Computer-/ Konsolenspielen sowie deren Folgen und die besonderen Anforderungen für den Versandhandel vorzustellen.

I. Einleitung und Bedeutung

Maßgebliche Grundlage für den Verkauf von Computer-/ Konsolenspielen sind außer den einschlägigen Bestimmungen des BGB, welche die allgemeinen Voraussetzungen des Kaufvertrages näher festlegen, vor allem die Bestimmungen des Jugendschutzes im JuSchG.

Während sie auf unserer Internetseite bereits einen Beitrag zum Thema Verkauf von indizierten Computer-/ Konsolenspielen unter wettbewerbsrechtlichen Blickwinkel finden können, nimmt dieser Beitrag die Entscheidung des **OLG Hamburg, (Urteil vom 02.04.2008, Az.:5 U 81/07)** und des **BGH (Urteil vom 12.07.2007; Az.:I ZR 18/04)** zum Anlass, um über die allgemeinen Hürden des JuSchG beim Verkauf von Computer-/ Konsolenspielen zu informieren und die entscheidenden Vorschriften bezüglich der Klassifizierung von Computer-/ Konsolenspielen zu erläutern.

Handelsübliche Computer-/ Konsolenspiele, die auf einem physikalischen Datenträger erworben werden können, sind nach der Definition in § 1 Abs.2 JuSchG Trägermedien. Computer-/ Konsolenspiele, die nicht auf einem Datenträger festgehalten werden (z.B. Online-Spiele, sofern hierfür nicht ein Datenträger als Grundvoraussetzung notwendig ist) sind keine Träger- sondern Telemedien und unterfallen damit nicht dem JuSchG, sondern bleiben dem Landesrecht vorbehalten, für sie gilt der Jugendschutzmedien-Staatsvertrag in Verbindung mit § 16 JuSchG.

II. Einstufung und Indizierung

Für die Alterseinstufung von Computer-/ Konsolenspielen ist die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) in Zusammenarbeit mit den Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) zuständig, diese prüft in einem formellen Verfahren auf Antrag hin das einzustufende Computer-/ Konsolenspiel, § 14 Abs.3, Abs.6 JuSchG. Der ständige Vertreter der OLJB gibt letztendlich die Alterseinstufung frei. Die Einstufung erfolgt nach § 14 Abs.2 JuSchG in eine von 5 Kategorien:

- "Freigegeben ohne Altersbeschränkung",
- "Freigegeben ab sechs Jahren",
- "Freigegeben ab zwölf Jahren",
- "Freigegeben ab sechzehn Jahren",
- "Keine Jugendfreigabe" d.h. freigegeben ab 18 Jahren.

Nachfolgend die fünf neuen Kennzeichen der USK zur Alterseinstufung:



ab 0 freigegeben



ab 6 freigegeben



ab 12 freigegeben



ab 16 freigegeben



ab 18 (= keine
Jugendfreigabe)

Exkurs für Computer-/ Konsolenspiel Publisher:

- Es besteht für den Publisher keine Pflicht zur Alterseinstufung nach USK. Allerdings dürfen Computer-/ Konsolenspiele ohne Alterseinstufung nur an Erwachsene abgegeben werden. Der Publisher eines Kinderspiels wird im eigenen Interesse gehalten sein, das Altereinstufungsverfahren durchführen zu lassen. Eine Ausnahmestellung nehmen nur sogenannte Lehr- und Infoprogramme ein, § 14 Abs.7 JuSchG.
- Bei Computer-/ Konsolenspielen ohne Alterseinstufung droht darüber hinaus eine Indizierung, wenn das Spiel jugendgefährdend ist.
- Die Alterseinstufung ist auf der Verpackung und dem Trägermedium deutlich sichtbar anzubringen.

Das Jugendschutzgesetz hält eine eigene Systematik bereit für die Beurteilung von Computer-/ Konsolenspielen. Das betreffende Spiel kann entweder lediglich jugendbeeinträchtigend, jugendgefährdend oder schwer jugendgefährdend sein. Die oben aufgeführten Alterseinstufungen betreffen nur jugendbeeinträchtigende Computer-/ Konsolenspiele. Liegt ein jugendgefährdendes Computer-/ Konsolenspiel erhält es von der USK keine Einstufung.

1. Jugendbeeinträchtigende Computer-/ Konsolenspiele

Spielprogramme, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen (jugendbeeinträchtigende Computer-/ Konsolenspiele), dürfen nur dann an Kinder und Jugendliche verkauft oder ihnen auf andere Weise zugänglich gemacht werden, wenn sie eine für die Alterstufe entsprechende Altersfreigabe erhalten haben, § 14 Abs.1 JuSchG.

Spielprogramme, die mit "Freigegeben ab 18 Jahren" gekennzeichnet sind, dürfen ebenso wie nicht gekennzeichnete Spiele ausschließlich Volljährigen zugänglich gemacht und an diese verkauft werden.

2. Jugendgefährdende Computer-/ Konsolenspiele

Ist ein Computer-/ Konsolenspiel jugendgefährdend iSd §15 Abs.1 JuSchG und lehnt der Vertreter der OLJB eine Alterseinstufung ab, so kann das Spiel von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien auf Anregung oder Antrag indiziert werden. Eine Indizierung ist dagegen nicht möglich, wenn das Spiel eine Alterseinstufung der USK erhalten hat, folglich setzt die Indizierung eine fehlende Alterseinstufung voraus. Die Indizierung löst in der Folge nicht ein Verkaufsverbot für den Händler aus, der Verkauf an Erwachsene ist nach wie vor rechtlich erlaubt.

Wichtig ist aber zu beachten, dass jugendgefährdende Computer-/ Konsolenspiele, die indiziert wurden, nach § 15 JuSchG nicht beworben oder Kindern und Jugendlichen unter 18 Jahren zugänglich gemacht werden dürfen. Ferner besteht grundsätzlich ein Vertriebsverbot dieser Waren via Versandhandel iSd § 1 Abs.4 JuSchG, dazu näher unten. Die indizierten Computer-/ Konsolenspiele werden in eine von der oder dem Vorsitzenden der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien geführten Liste jugendgefährdender Medien eingetragen, §§ 18, 24 JuSchG. Die Lieferanten sind verpflichtet die Händler über die Eintragung in die Liste jugendgefährdender Medien zu informieren, § 15 VI JuSchG, näheres hierzu unten bei den Besonderheiten des Versandhandels.

Der Sinn und Zweck der Indizierung ist der Schutz der Kinder und Jugendlichen, die mit indizierten Spielen nicht konfrontiert werden sollen.

3. Schwer jugendgefährdende Computer-/ Konsolenspiele

Schwer jugendgefährdende Spiele unterfallen denselben Abgabe-, Präsentations-, Verbreitungs- und Werbebeschränkungen des § 15 Abs.2 JuSchG ohne das ein förmliches Indizierungsverfahren durchzuführen und das betreffende Spiel in die Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen ist. Schwer jugendgefährdend sind Computer-/ Konsolenspiele, wenn sie beispielsweise den Krieg verherrlichen, Menschen die sterben oder schweren körperlichen oder seelischen Leiden ausgesetzt sind oder waren, in einer die Menschenwürde verletzenden Weise dargestellt werden und ein tatsächliches Geschehen wiedergeben, ohne dass ein überwiegendes berechtigtes Interesse gerade an dieser Form der Berichterstattung vorliegt, Kinder oder Jugendliche in unnatürlicher, geschlechtsbetonter Körperhaltung dargestellt werden oder offensichtlich geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihrer Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit schwer zu gefährden.

Auch hier bleibt grundsätzlich der Verkauf (ausgenommen der Versandhandel iSd § 1 Abs.4 JuSchG) an Erwachsene erlaubt.

Enthält das Computer-/ Konsolenspiel strafbare Medieninhalte, weil es einen Straftatbestand der §§ 86,

130, 130a, 131, 184, 184a, 184b, 184c StGB erfüllt, so besteht mit Ausnahme der einfachen Pornographie ein umfassendes Vertriebsverbot, danach dürfen diese Spiele auch nicht an Erwachsene abgegeben werden.

Wer gegen § 15 JuSchG verstößt, macht sich strafbar, der Gesetzgeber bedroht die Zuwiderhandlung mit Geld- oder Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr, § 27 I JuSchG. Ferner droht die Beschlagnahme/ Einziehung der betroffenen Spiele durch die Strafverfolgungsbehörden.

III. Besonderheit des Versandhandels

Der Versandhandel hat im JuSchG eine Ausnahmestellung inne, da ihm naturgemäß die Besonderheit immanent ist, dass der Vertragsschluss und die Abwicklung ohne persönlichen Kontakt zum Kunden verläuft, § 1 Abs.4 JuSchG. Das JuSchG bestimmt in der Folge, dass der Versandhandel Bildträger, die keine oder eine mit "Keine Jugendfreigabe" Alterseinstufung enthalten nicht im Versandhandel angeboten, zugänglich gemacht oder verkauft werden dürfen, § 12 Abs.3 JuSchG. Der BGH präzisiert dies in einer **Entscheidung (Urteil vom 12.07.2007; Az.: I ZR 18/04)** wie folgt:

"Der Verkauf indizierter jugendgefährdender, volksverhetzender und gewaltverherrlichender Medien im Wege der Internetauktion ist als Form des Versandhandels auch nach dem Jugendschutzgesetz weiterhin verboten und strafbar. (...) Die an Sinn und Zweck dieser Bestimmung unter Berücksichtigung des Willens des Gesetzgebers orientierte Auslegung ergibt, dass bei Vorliegen technischer oder sonstiger Vorkehrungen, die sicherstellen, dass kein Versand an Kinder und Jugendliche erfolgt, kein Versandhandel im Sinne des Jugendschutzgesetzes vorliegt. Der gesetzlichen Bestimmung liegt die Erwägung zugrunde, dass die für einen effektiven Kinder- und Jugendschutz notwendige Sicherstellung eines Versandes nur an Erwachsene nicht nur durch einen persönlichen Kontakt zwischen Lieferant und Besteller erreicht werden könne, sondern auch durch technische Vorkehrungen wie z.B. sichere Altersverifikationssysteme."

Für den Online-Händler ist es deshalb wichtig, nicht unter die Legaldefinition des Versandhandels in § 1 Abs.4 JuSchG zu fallen. § 1 Abs.4 JuSchG bestimmt:

"Versandhandel im Sinne dieses Gesetzes ist jedes entgeltliche Geschäft, das im Wege der Bestellung und Übersendung einer Ware durch Postversand oder elektronischen Versand ohne persönlichen Kontakt zwischen Lieferant und Besteller oder ohne dass durch technische oder sonstige Vorkehrungen sichergestellt ist, dass kein Versand an Kinder und Jugendliche erfolgt, vollzogen wird."

Um nicht als Versandhändler nach § 1 Abs.4 JuSchG im Sinne dieser Norm angesehen zu werden, muss der Online-Händler also technische oder sonstige Vorkehrungen treffen, damit sichergestellt wird, dass

kein Versand an Kinder und Jugendliche erfolgt. Zwar ist der Online-Händler damit seiner Tätigkeit nach immer noch ein Versandhändler, aber nicht mehr im jugendschutzrechtlichen Sinne. Dies kann er dadurch erreichen, dass er ein System einrichtet, das die Altersverifikation der Kunden sicherstellt. Zur Sicherstellung der Zugänglichmachung eines Angebots wird die Installierung eines AV-Systems als ausreichend angesehen. Um zu gewährleisten, dass der Kunde Erwachsener ist, empfiehlt sich die Verwendung des Postident-Verfahrens. Zusätzlich ist erforderlich, dass die Ware derart versandt wird, dass sie dem volljährigen Kunden, an den sie adressiert ist, persönlich ausgehändigt wird. Das kann etwa durch eine Versendung als "Einschreiben eigenhändig" gewährleistet werden (**BGH, Urteil vom 12.07.2007; Az.: I ZR 18/04**).

Der Online-Händler von Computer-/Konsolenspielen ist bei USK 18/ nicht gekennzeichneten Computer-/Konsolenspielen damit zum einen gehalten ein wirkungsvolles Verifikationssystem zu installieren und auf der anderen Seite aber auch nach höchstrichterlicher Rechtsprechung verpflichtet, sich eigenständig über Indizierungen zu informieren. Die Pflicht der Lieferanten gegenüber dem Händler über die Indizierung zu informieren ist kein ausreichend zuverlässiges Mittel und entlastet den Online-Händler gegenüber einem Abmahnenden gerade nicht. Hierzu führt der **BGH (Urteil vom 12.07.2007; Az.: I ZR 18/04)** in der Entscheidung aus:

"Die Prüfungspflicht der Beklagten beschränkt sich auf Medien, deren Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien oder deren allgemeine Beschlagnahme als gewaltverherrlichend oder volksverhetzend öffentlich bekanntgemacht worden ist. Eine eigene Beurteilung, welche Medien als jugendgefährdend anzusehen sind, ist der Beklagten grundsätzlich nicht zuzumuten."

Damit ist dem Händler die Pflicht übertragen sich eigenständig und fortlaufend über die indizierten Produkte zu informieren, allerdings wird ihm nicht zugemutet eine eigene Einschätzung zu treffen, welche Spiele er für jugendgefährdend hält.

Damit ist klar gesagt, dass es vielmehr die rechtliche Verpflichtung eines jeden Händlers ist, sein Angebot fortlaufend dahingehend zu überprüfen, ob es indizierte Produkte enthält oder ob sich der Status von Produkten ändert, so das **OLG Hamburg (Urteil vom 02.04.2008, Az.: 5 U 81/07)**.

Verstößt der Händler nun gegen die Verbote des Jugendschutzes indem er indizierte Ware an Kinder oder Jugendliche verkauft oder ihnen zugänglich macht, so drohen ihm nicht nur strafrechtliche, sondern darüber hinaus auch wettbewerbsrechtliche Konsequenzen, da die Interessen der Verbraucher nach § 3 UWG beeinträchtigt werden.

Der **BGH (Urteil vom 12.07.2007; Az.: I ZR 18/04)** führt hierzu aus:

"Verstöße gegen das Verbot des Versandhandels mit solchen Medien beeinträchtigen wettbewerblich geschützte Interessen der Verbraucher im Sinne des § 3 UWG. Die Beschränkung des Versandhandels mit indizierten Medien dient insbesondere dem Schutz der Kinder und Jugendlichen, bei denen es sich um besonders schutzwürdige Verbraucher handelt. Die erhebliche Bedeutung dieses Jugendschutzes findet Ausdruck in der strafrechtlichen Ahndung von Zuwiderhandlungen gegen das Verbot des Versand- und damit auch Internethandels mit derartigen Medien. Dass die Beschränkung des Versandhandels mit jugendgefährdenden Medien wettbewerbliche Interessen der Verbraucher schützt, zeigt sich auch in ihrer Qualität als Marktverhaltensregelung gemäß § 4 Nr. 11 UWG.. Denn § 3 UWG und § 4 Nr. 11 UWG schützen dieselben Interessen der Marktteilnehmer. In beiden Fällen ist derselbe Wettbewerbsbezug der Interessenbeeinträchtigung erforderlich. Wird gegen Verbraucherschützende Marktverhaltensnormen verstoßen, so wird der Wettbewerb im Sinne des § 3 UWG zum Nachteil der Verbraucher beeinträchtigt."

Wenn Sie wissen möchten, was beim Versand von entwicklungsbeeinträchtigende/ jugendgefährdende Bildträger zu beachten ist, lesen Sie hierzu unseren **umfangreichen Beitrag**.

IV. Fazit

Der Online-Händler von Computer-/ Konsolenspielen unterliegt damit im Falle eines Angebots und Verkaufs indizierter jugendgefährdender und jugendbeeinträchtigender Computer-/ Konsolenspiele einer zweifachen Bedrohung.

Zum einen drohen strafrechtliche Konsequenzen, zum anderen wettbewerbsrechtliche Abmahnungen durch Mitbewerber, etc.

Um diesen Gefahren entgegenzutreten, sollte der Händler insbesondere sein Warenangebot genau auf indizierte jugendgefährdende Spiele untersuchen und ferner sicherstellen, dass die Medien, die eine Alterfreigabe ab 18 Jahren/ kein Alterskennzeichnung haben oder indiziert sind nicht an Kinder und Jugendliche zugänglich gemacht oder verkauft werden.

Für weitergehende Informationen stehen ihnen auf unserer Internetseite www.it-recht-kanzlei.de zum Thema Online-Shop zahlreiche Beiträge zur freien Verfügung.

(Auszüge des Textes wurden auch veröffentlicht im IT-Rechts-Lexikon 2010)

Autor:

RA Max-Lion Keller, LL.M. (IT-Recht)

Rechtsanwalt