

von Daniel Huber

Der Jugendschutz beim Verkauf von Gamekeys für Online-Computerspiele

Gamekeys werden immer beliebter und machen dem traditionellen Handel für Computerspiele gehörig Konkurrenz. Doch wie verhält es sich mit dem Jugendschutz beim Online-Verkauf von Gamekeys für (indizierte) Computerspiele? Müssen bereits die Verkäufer von Gamekeys Jugendschutzmaßnahmen ergreifen? Oder müssen lediglich die Game-Plattform-Betreiber, bei denen das Computerspiel heruntergeladen oder aktiviert werden kann, die Jugendschutzbestimmungen beachten? Die IT-Recht Kanzlei beleuchtet die rechtliche Problematik und stellt Handlungsalternativen vor.

I. Sind Gamekeys jugendgefährdend?

Alles wandert ins Internet. Früher sind die Computerspielwilligen in Gameshops gegangen, um sich neue Spiele für den PC oder die Spielekonsole zu besorgen. Oder sie haben sie bei einem Online-Versand bestellt. Mittlerweile hat sich das Internet jedoch ebenso in der Welt der Computerspiele ausgebreitet. Viele PC-Spiele können jetzt nicht nur im Internet gekauft, sondern auch **heruntergeladen** und sofort gespielt werden. Via Download kommt das neu erworbene Spiel auf den eigenen Rechner - oder wird online auf einer Gameplattform im Internet gespielt. Dabei werden von den Online-Händlern häufig lediglich sog. **Gamekeys** verkauft, also **elektronische Reg0sitierungsschlüssel**, mit denen die Käufer ein - z.B. beim Hersteller - heruntergeladenes Spiel freischalten können.



it-recht kanzlei münchen

JUGENDSCHUTZ BEAUFTRAGTER

Jugendschutzbeauftragter der IT-Recht Kanzlei

- ✓ Schnell & einfach, inkl. Logo
- ✓ Betreut durch spezialisierten Rechtsanwalt
- ✓ Erfüllung Ihrer gesetzl. Pflichten nach § 7 JMStV

JETZT BESTELLEN

ab 9,90€*

* zzgl. USt./Monat

Rechtlich problematisch wird das Geschäftsmodell dann, wenn Gamekeys für **entwicklungsbeeinträchtigende** oder **jugendgefährdende** Spiele verkauft werden.

- Müssen dabei die Verkäufer von Gamekeys genauso wie die Verkäufer von Computerspielen die speziellen Jugendschutzbestimmungen beachten, auch wenn im Gamekeys-Webshop das Computerspiel selbst noch gar nicht gekauft wird, sondern auf einer anderen Webseite (z.B. Steam oder EA Origin als Online-Vertriebsplattformen für Computerspiele) heruntergeladen werden muss?
- Müssen beide - also sowohl der Verkäufer von Gamekeys als auch der Betreiber einer entsprechenden Downloadseite - die besonderen Jugendmedienschutz-Bestimmungen beachten?

II. Die einschlägigen Vorschriften zum Jugendmedienschutz in Deutschland

Die hierfür einschlägigen Vorschriften finden sich insbesondere in **§ 5 und § 11 des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags** (kurz: JMStV).

Nach **§ 5 Absatz 1 JMStV** haben Anbieter, die Angebote, die geeignet sind, die **Entwicklung** von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit **zu beeinträchtigen** (sog. entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte), verbreiten oder zugänglich machen, dafür Sorge zu tragen, dass die Kinder und Jugendlichen der betroffenen Altersstufen sie üblicherweise nicht wahrnehmen.

Exkurs: Was sind entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte?

Entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte lassen ein Wirkungsrisiko vermuten

ohne die Schwelle zur Jugendgefährdung

zu erreichen. So können zum Beispiel bestimmte Gewalt und Sexualdarstellungen problematisch sein. Unter

Beeinträchtigungen sind Hemmungen, Störungen oder Schädigungen

zu verstehen. Zu berücksichtigen sind

alle

Beeinträchtigungen, die vom Gesamtangebot oder einzelnen Inhalten ausgehen können, wobei die Gesamtwirkung nicht außer Acht zu lassen ist. Entwicklungsbeeinträchtigend können

insbesondere

Angebote sein, die das

körperliche, geistige oder seelische Wohl

hemmen. Hierzu gehören Angebote, welche die Nerven überreizen, übermäßige Belastungen hervorrufen, die Phantasie über Gebühr erregen, die charakterliche, sittliche (einschließlich religiöse) oder geistige Erziehung (hierzu gehören zum Beispiel die Erziehungsziele Frieden, Würde, Toleranz, Freiheit, Gleichheit und Solidarität) hemmen, stören oder schädigen oder zu falschen und abträglichen Lebenserwartungen verführen. Dabei ist

nicht nur auf den durchschnittlichen, sondern auch auf den gefährdungsgeneigten Minderjährigen

abzustellen. Die Eignung zur Entwicklungsbeeinträchtigung liegt vor, wenn ein Inhalt eine negative Einflussnahme

möglich erscheinen lässt

. Die Vermutung reicht also aus, der

konkrete Nachweis ist nicht erforderlich

. (Hervorhebungen durch den Zitierenden) Quelle: Hinweisblatt zur Entwicklungsbeeinträchtigung von jugendschutz.net

Die Anbieter können ihrer Pflicht dabei gemäß § 5 Absatz 3 JMStV dadurch nachkommen, dass sie entweder durch **technische oder sonstige Mittel** die Wahrnehmung der Angebote durch Kinder und Jugendliche der betroffenen Altersstufe unmöglich machen, wesentlich erschweren oder **die Zeit**, in der die Angebote verbreitet oder zugänglich gemacht werden, **so wählen**, dass Kinder oder Jugendliche der betroffenen Altersstufe die Angebote üblicherweise nicht wahrnehmen. Dabei gilt für Inhalte in Telemedien ab **16 Jahren** eine Sendezeitbeschränkung von **22 Uhr bis 6 Uhr** und für Inhalte in Telemedien **ab 18 Jahren** eine Sendezeitbeschränkung von **23 Uhr bis 6 Uhr**. Politische und Nachrichteninhalte sind von diesen Beschränkungen gemäß § 5 Absatz 6 JMStV ausdrücklich ausgenommen.

- Nach **§ 11 Absatz 1 JMStV** können Anbieter von Telemedien - wie etwa Computerspielen - dadurch genügen, dass entwicklungsbeeinträchtigende Angebote für ein als geeignet **anerkanntes (elektronisches) Jugendschutzprogramm** programmiert werden oder dass es ihnen vorgeschaltet wird. Nehmen Anbieter eine solche Programmierung vor, so werden diejenigen Webseiten nicht angezeigt, die für Kinder und Jugendliche ungeeignet sind, wenn im Browser des Nutzers (etwa von den Eltern) das entsprechende Jugendschutzprogramm aktiviert worden ist.

III. Keine Notwendigkeit für Jugendschutzvorkehrungen beim reinen Verkauf von Gamekeys

Die **Gesetzeslage** zur rechtlichen Problematik des Online-Verkaufs von Gamekeys für jugendgefährdende Computerspiele **ist unklar**, da die **Jugendschutzvorschriften nicht zwischen den Spielen und den Gamekeys unterscheiden**, sondern ganz generell entwicklungsbeeinträchtigende und jugendgefährdende Telemedien im Blickpunkt haben. Die Jugendschutzbehörden, -vereine und -verbände tendieren dabei naturgemäß zu einem möglichst starken Jugendschutz. Sie stellen sich daher auf den Standpunkt, nicht nur Game-Plattformen und Betreiber von Downloadseiten für Computerspiele im Internet, **sondern auch Verkäufer von Gamekeys müssten die Jugendschutzvorkehrungen vorsehen**.

1. Gamekeys sind nur Ziffern und Buchstaben

Was spricht dagegen, Verkäufer von Gamekeys im Hinblick auf den Jugendschutz mit den unmittelbaren Verkäufern von Computerspielen gleichzustellen?

Zunächst einmal ist der Gamekey für ein Computerspiel nutzlos, wenn das Spiel nirgendwo im Internet heruntergeladen oder online gespielt werden kann. Der Key ist wertlos ohne Zugangsmöglichkeit zum Spiel. Gekauft wird bei einem Gamekey-Händler nicht ein blutrünstiges, gewaltverherrlichendes oder sexuell überbordendes und damit jugendgefährdendes Computerspiel, sondern lediglich eine Ziffern- und Buchstabenfolge. An einer solchen **kann nichts Jugendgefährdendes** sein.

Wenn man beispielsweise **Kinokarten** für einen Horrorfilm, der ab 18 Jahren freigegeben ist, im Internet kaufen kann, so bleibt dennoch entscheidend, dass beim Eingang ins Kino ein Kinomitarbeiter kontrolliert, dass nur Personen ab 18 Jahren den Kinosaal betreten. Die **Kinokarte an sich ist harmlos** und beeinträchtigt Kinder und Jugendliche in keiner Weise.

2. Gamekeys sind der Schlüssel zur Jugendgefährdung

Für eine strenge Gleichstellung von Gamekeys-Verkäufern und Game-Plattformen im Hinblick auf die Einhaltung der Jugendschutzbestimmungen spricht hingegen der dadurch deutlich stärkere Jugendschutz.

Halten sich die **Game-Plattformbetreiber nicht an die deutschen Jugendschutzbestimmungen** und richten sie auf ihren Webseiten keine Altersbeschränkungen ein, so könnten Kinder und Jugendliche durch den kontrollfreien Erwerb von Gamekeys ohne Einschränkung Zugang zu jugendgefährdenden Computerspielen erhalten.

Ohne den Erwerb von Gamekeys können Kinder und Jugendliche letztlich nicht an die entsprechenden jugendgefährdenden PC-Spiele gelangen. Andererseits müssen sich die **Gameplattform-Betreiber** von Gesetzes wegen so oder so an die einschlägigen Jugendschutzbestimmungen halten.

Lediglich Game-Plattformbetreiber mit Sitz im Ausland stellen ein Problem dar. Sie halten sich ähnlich wie ausländische Betreiber von Pornoseiten im Internet in vielen Fällen nicht an den strengen deutschen Jugendschutz, vor allem auch weil man kaum an sie herankommt, um sie dafür zu belangen. Aber warum sollten die Verkäufer von Gamekeys die Unzulänglichkeiten und Gesetzesverstöße von Game-Plattformbetreibern auszugleichen haben?

IV. Kontrollfreier Verkauf von Gamekeys an Kinder und Jugendliche als Wettbewerbsverstoß?

Die Problematik rund um den Verkauf von Gamekeys für jugendgefährdende Computerspiele an Kinder und Jugendliche hat ggf. noch eine weitere rechtliche Dimension.

So könnte der kontrollfreie Verkauf von Gamekeys an Kinder und Jugendliche **lauterkeitsrechtlich nicht unproblematisch** sein. Denn wer Waren verkauft, die für den vorgesehenen Zweck nicht verwendet werden können, **handelt irreführend** und damit unlauter. Kaufen somit Kinder und Jugendliche kontrollfrei Gamekeys für Computerspiele, die sie aufgrund der Jugendschutzvorkehrungen später nicht freischalten können, **ohne beim Kauf der Gamekeys darauf hingewiesen worden zu sein**, so könnte darin ein Verstoß gegen das Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb (kurz: UWG) liegen. Einen solchen Wettbewerbsverstoß könnten Mitbewerber und befugte Verbände abmahnen.

Der kontrollfreie Verkauf von Gamekeys ist allerdings zumindest **wohl dann lauterkeitsrechtlich unproblematisch**, wenn der Verkäufer der Gamekeys bei bzw. vor dem Verkauf darauf **hinweist**, dass die Nutzung des Schlüssels nur für die Personen möglich ist, die den einschlägigen Jugendschutzbestimmungen genügen. Auf derlei Hinweise sollten Gamekeys-Händler daher achten.

Zudem können die Gamekeys für indizierte Computerspiele ja tatsächlich verwendet werden - nur ggf. nicht von minderjährigen Gamekeys-Käufern. Volljährige Nutzer können Gamekeys hingegen ohne Beschränkungen nutzen.

V. Vorsicht bei der Werbung für jugendgefährdende Telemedien

Zu beachten ist im Zusammenhang mit dem Verkauf von Gamekeys für **entwicklungsbeeinträchtigende** oder **jugendgefährdende Computerspiele** und andere Telemedien zudem die **Rechtmäßigkeit entsprechender Werbung**.

Nach **§ 6 Absatz 1 JMStV** ist **Werbung für indizierte Angebote** nur unter denselben Bedingungen zulässig, die auch für die Verbreitung des Telemedien-Angebotes selbst gelten, unabhängig davon, ob die Werbung im Rundfunk (TV) oder durch Telemedien erfolgt. Weitere Werbeverbote und Werbebeschränkungen sind in den folgenden Absätzen des § 6 JMStV geregelt.

Somit dürfen Verkäufer von Gamekeys **keine Werbung** für solche Computerspiele machen, die für Kinder und Jugendliche entsprechend ungeeignet sind - es sei denn, sie unterwerfen sich den Jugendschutzbeschränkungen und sorgen auf diese Weise dafür, dass Kinder und Jugendliche die Werbung nicht wahrnehmen können. [Im Ergebnis bedeutet dies, eine Werbung für Gamekeys für indizierte Spiele ist tabu!]

VI. Der rechtssicherste Weg als Empfehlung

Verkäufer von Gamekeys, die nicht zugleich den Download von Computerspielen oder eine Game-Plattform anbieten, müssen von Gesetzes wegen beim Verkauf der Gamekeys wohl **keine Jugendschutzmaßnahmen** wie etwa technische Zugangssperren vorsehen.

Allerdings ist die **Rechtslage nicht eindeutig**, zumal bislang noch keine klärende Rechtsprechung hierzu ergangen ist. Daher bestünde der **rechtssicherste Weg** für Verkäufer von Gamekeys darin, sich an die entsprechenden Vorgaben des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages zu halten und für Kinder und Jugendliche den Zugang zu Gamekeys zu **entwicklungsbeeinträchtigenden** oder **jugendgefährdenden Telemedien** zu sperren bzw. zu beschränken. Gesellschaftlich gesehen wäre das sicherlich begrüßenswert, wäre doch der Kinder- und Jugendschutz auf diese Weise möglichst umfassend.

Aus **juristischer Sicht** wären aufsichtsrechtliche Maßnahmen gegen Verkäufer von Gamekeys allerdings als rechtlich problematisch anzusehen. Sollten Gamekeys-Verkäufern Behördenschreiben ins Haus flattern, in denen ihnen wegen des kontrollfreien Verkaufs (*trotz Altershinweises* in Bezug auf den herunterladbaren Inhalt) von Gamekeys eine Ordnungswidrigkeit zur Last gelegt wird, so wäre das

rechtsstaatlich zumindest bedenklich. Immerhin sind die entsprechenden gesetzlichen Vorgaben ziemlich unbestimmt - und gerade im Straf- und Ordnungswidrigkeitenrecht gilt ein **strenger Bestimmtheitsgrundsatz**.

VII. Fazit

Die **Rechtslage** für Verkäufer von Gamekeys für Computerspiele ab 16 Jahren oder ab 18 Jahren ist **unklar**. Dadurch besteht eine recht große Rechtsunsicherheit. **Am sichersten** fahren Gamekeys-Verkäufer, wenn sie in ihren Webshops dieselben gesetzlichen Jugendschutzmaßnahmen vorsehen wie Verkäufer von Computerspielen sowie Game-Plattformbetreiber. Dies bedeutet, sie müssen **entweder zeitliche Verbreitungs-beschränkungen** einrichten, durch **technische Mittel für Zugangsbeschränkungen** für Kinder und Jugendliche sorgen oder ihr Angebot für ein **anerkanntes Jugendschutzprogramm** programmieren.

Allerdings erscheint es vor der aktuell recht unklaren und vor allem unbestimmten Rechtslage gegenwärtig **kaum gerechtfertigt**, Verkäufer von Gamekeys rechtlich zu belangen, wenn sie beim Verkauf von Gamekeys **keine Jugendschutzmaßnahmen** vornehmen.

Der Jugendschutzbeauftragte bei Internet-Angeboten:

Was ist ein Jugendschutzbeauftragter? Wann muss ich einen Jugendschutzbeauftragten bestellen? Was kostet ein Jugendschutzbeauftragter? Diese und weitere Fragen hat die IT-Recht Kanzlei in ihrem

Beitrag

Autor:
beantwortet
Daniel Huber

(freier jur. Mitarbeiter der IT-Recht Kanzlei)