

Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen

Die Spruchpraxis von FSK, USK, KJM und BPjM

A. Spruchpraxis der FSK

Ein Beitrag von Sabine Seifert*

Kino- oder DVD-Filme, in denen Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen gem. § 86a StGB Verwendung finden, werden den Prüfausschüssen der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) nicht häufig vorgelegt. Zumeist handelt es sich dabei um Spielfilme oder Dokumentationen, in denen Symbole des Nationalsozialismus oder des Neonazismus verwendet werden.

§ 86a StGB ist im Jugendschutzgesetz (JuSchG) in § 15 Abs. 2 Nr. 1 nicht erfasst. Allerdings können im Einzelfall weitere jugendschutzrelevante Aspekte zum Tragen kommen, die eine Eignung zur Jugendgefährdung nach § 15 Abs. 2 Nr. 5 JuSchG in Betracht kommen lässt.¹ Mit dem in § 15 Abs. 2 Nr. 1 aufgeführten § 86 StGB erfahren Medien in Abs. 3 durch die sog. Sozialadäquanzklausel eine Sonderstellung, die die Verwendung von Kennzeichen im Sinne § 86a StGB zum Zwecke der Kunst oder der Berichterstattung ermöglicht.² Vor diesem Hintergrund ist die Spruchpraxis der FSK bezüglich der Regelungen des § 86a StGB im Folgenden umrissen.

Im Bereich der Dokumentation konnte beispielsweise „Hitlers Hollywood“ ohne Altersbeschränkung für das Kino frei gegeben werden, da der Film keine für Kinder und Jugendliche belastenden oder desorientierenden Inhalte aufweist. Die Kinodokumentation „Wer war Hitler“ erhielt eine Freigabe ab 12 Jahren, da Kriegsbilder oder Bilder von KZ-Opfern jüngere Zuschauer verstören können. In diesen Filmen kommen Symbole wie das Hakenkreuz, die SS-Rune oder auch der Hitlergruß in zeitgenössischen Aufnahmen vor, die in Zusammenhang mit einer seriösen Kommentierung kritisch und aufklärend über den Nationalsozialismus berichten. Werden in Dokumentarfilmen allerdings drastische Aufnahmen gezeigt oder desorientierende Ansichten geäußert, die z.B. die Gräuel des Nationalsozialismus beschönigen oder gar leugnen, werden im Zuge einer kritischen Wirkungsdiskussion höhere Kennzeichen vergeben oder die Kennzeichnung verweigert.

Kinofilmklassiker wie das Drama „Schindlers Liste“, die Komödie „Mein Führer – Die wirklich wahrste Wahrheit über Adolf Hitler“, der Actionfilm „Inglourious Basterds“ und jüngst die Dramen „Dunkirk“ oder „Ein Sack voll Murmeln“ sind Beispiele aus dem Bereich der Spielfilme. Sie wurden von den Prüfgremien der FSK mit Freigaben ab 12 bzw. ab 16 Jahren gekennzeichnet. Einschlägige Kennzeichen dienen in diesen Filmen als stilistische Mittel zur authentischen Ausgestaltung des historischen Kontextes. Vor diesem Hintergrund entwickeln ihre überzeugenden Erzählungen und Figurenzeichnungen einen kritischen Blick auf die Zeit des Nationalsozialismus. Analog werden durch die Prüferinnen und Prüfer der FSK Spielfilme beurteilt, die sich kritisch mit aktuellen Formen des Neonazismus auseinandersetzen. Hier sind Klassiker zu nennen wie das Drama „American History X“, freigegeben ab 16 Jahren oder die Komödie „Leroy“, die ab 12 Jahren freigegeben wurde. Die künstlerische Höhe dieser Werke ist vielfach – teils schon im Vorfeld der Prüfung – durch Auszeichnungen mit nationalen oder internationalen Filmpreisen und durch filmkritische Besprechungen belegt. Hohe Konsumentenzahlen oder ihre Verwendung im schulpädagogischen Zusammenhang unterstreichen dies.

*

Die Autorin ist Ständige Vertreterin der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) bei der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK). Die FSK ist für die Alterskennzeichnung von Kinofilmen und Videofilmformaten auf Trägermedien in Deutschland zuständig und wird getragen von der Spitzenorganisation der Filmwirtschaft (SPIO). Die Ständigen Vertreter bei der FSK sind aufgrund einer Vereinbarung der Länder vom Ministerium für Familie, Frauen, Jugend, Integration und Verbraucherschutz des Landes Rheinland-Pfalz entsendet worden.

1 Liesching, in: Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, 5. Aufl. 2011, § 15 JuSchG, Rn. 47.

2 Vgl. Liesching, BPjM Aktuell 3/2010, 11 ff.

Dass die Ausschüsse der FSK jeden Einzelprüffall differenziert begutachten, zeigt ein bemerkenswertes Beispiel. Eine Episode eines japanischen Zeichentrickfilmes, in dem nationalsozialistische Kennzeichen Verwendung finden, wurde trotz der künstlerischen Machart, die dieser Filmgattung, das sog. Anime, inhärent sein mag, in mehreren Prüfinstanzen kritisch diskutiert. Die Kennzeichnung wurde schlussendlich wegen der unreflektierten Verwendung von Nazisymbolen in Zusammenhang mit kriegsverherrlichen Aussagen verweigert. Die offensichtliche Fiktionalität der Szenerie, die mit einer Mischung aus Nazi-, Vampir- und christlichen Motiven samt stilistischer Überzeichnung bestückt ist, distanziert diese Aussagen nicht hinreichend, zudem sie von faszinierend faschistoid wirkenden Figuren geäußert werden, sodass die Prüferinnen und Prüfer eine jugendgefährdende sozial-ethische Desorientierung konstatierten.

Öffentliche Kritik bezüglich der FSK-Kennzeichen thematisiert zumeist eine vermeintlich zu milde Beurteilung der Filme in Hinsicht auf Wirkrisiken wie Gewalt oder Sexualität. Die Aussage, die Prüfgremien der FSK seien zu einer Fehleinschätzung betreffend der Anwendung des § 86a StGB gekommen, hat es nach bisherigem Kenntnisstand noch nicht gegeben.

B. Spruchpraxis der USK

Ein Beitrag von Uwe Engelhard / Lidia Grashof*

Rechtliche Situation

*
Die Autoren des Beitrags sind die beiden Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die Beschäftigte des Ministeriums für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen (NRW) und zuständig für die gesetzliche Alterskennzeichnung von digitalen Spielen auf Datenträgern sind. Bei der Jugendschutzprüfung von Computer- und Videospiele auf Datenträgern handelt es sich um ein bundesweit einheitliches Prüfverfahren, an dem die OLJB sowie die USK beteiligt sind. Bei der gesetzlichen Alterskennzeichnung von digitalen Spielen auf Datenträgern hat das Land NRW die Federführung für alle 16 Bundesländer. Die USK ist eine vom „game – Verband der deutschen Games-Branche“ getragene Selbstkontrolleinrichtung und hat ihren Sitz in Berlin. Die Spiele werden von ehrenamtlichen Sichterinnen und Sichtern der USK durchgespielt und von ehrenamtlichen Jugendschutzsachverständigen in wechselnden und pluralistisch besetzten Gremien geprüft. Die abschließende Altersfreigabe erfolgt immer durch einen der beiden Ständigen Vertreter der OLJB bei der USK.

Um es vorweg zu nehmen: Die USK hat keine Spruchpraxis bei der Bewertung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen nach § 86a Strafgesetzbuch (StGB).

Grundsätzlich sind solche Kennzeichen strafbar und deren Verbreitung nur in sehr engen Grenzen zulässig. Nach derzeitiger Rechtsprechung dürfen unabhängig vom Kontext in Video- und Computerspielen keine Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen gezeigt werden.³ Vor diesem Hintergrund kommen auch ausgewiesene Experten, wie zum Beispiel der Münchener Rechtsanwalt Sebastian Schwiddessen, zu dem Ergebnis: „Solange die alte Rechtsprechung in Bezug auf Videospiele daher noch fort gilt, sind die obersten Landesjugendbehörden [...] gut daran bestellt, bei der aktuellen Verwaltungspraxis zu bleiben und entsprechende Spiele nicht zu kennzeichnen. Ein solcher Verwaltungsakt wäre nichtig.“⁴ Daher lässt die USK jeden Antragsteller für eine Alterskennzeichnung nach dem Jugendschutzgesetz per Antragsformular schriftlich versichern, dass der Prüfgegenstand bei Veröffentlichung keine verfassungsfeindlichen Symbole gemäß §§ 86, 86a StGB enthalten wird. Erst wenn diese Versicherung vorliegt, werden die Titel vom Testbereich der USK zur Prüfung zugelassen.

Praktische Relevanz

In aller Regel werden Spiele, die in der internationalen Version Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen gemäß § 86a StGB enthalten, bei der USK bereits in einer veränderten Fassung für den deutschen Markt zur Prüfung vorgelegt. In Kenntnis der internationalen Version lässt sich dennoch ziemlich genau sagen, wie viele und welche Arten von Spielen von solchen Veränderungen betroffen sind.

Tatsächlich sind es nur sehr wenige Spiele, die wegen § 86a StBG für den deutschen Markt verändert werden. Dabei umfassen die Veränderungen ausschließlich Symbole des Nationalsozialismus. Insbesondere in Strategiespielen mit dem Ziel der Lösung bestimmter militärischer Konstellationen des Zweiten Weltkriegs werden die deutschen Einheiten oft mit Hakenkreuzen markiert. Seltener, aber durchaus regelmäßig, sind Symbole des Nationalsozialismus in Shooter-Spielen (Ego-Shooter oder Third-Person-Shooter) zu sehen, wenn deren Rahmenhandlung im so genannten „Dritten Reich“ angesiedelt bzw. daran angelehnt

3 Hierzu und insbesondere dem sog. „Wolfenstein-Urteil“, siehe in dieser Ausgabe, S. 4 - 7: Dankert/ Sümmermann „Hakenkreuze in Filmen und Computerspielen“.

4 Vgl. Schwiddessen, CR 2015, 92 (98).

ist. Vereinzelt werden Symbole des Nationalsozialismus sogar in der internationalen Version von satirischen Spielen verwendet, wie z.B. „Southpark – The Stick of Truth“, das im Jahr 2014 in Deutschland in entsprechend veränderter Version erschienen ist.

Öffentliche Diskussion

Trotz der doch sehr geringen Zahl von Spielen, die aufgrund von § 86a StGB für den deutschen Markt verändert werden, gibt es eine stetig schwelende Debatte, die sich immer dann neu und für kurze Zeit entzündet, wenn eine populäre Neuerscheinung betroffen ist.

So beispielsweise Ende letzten Jahres der Ego-Shooter „Wolfenstein II – The New Colossus“, der ein dystopisches Szenario zeichnet: Das „Regime“ (in Anlehnung an das „Dritte Reich“) hat den Krieg gewonnen und kontrolliert einen Großteil der Welt. Die Spielenden schlüpfen in die Rolle des Widerstandskämpfers B. J. Blaskowicz, der das Regime und im persönlichen Duell die bösartige Befehlshaberin des Regimes, Frau Engel, bekämpft. Im Vergleich zur internationalen Version wurden in der Version für den deutschen Markt zahlreiche Änderungen vorgenommen: Aus dem „Dritten Reich“ wurde „das Regime“, die in der Originalfassung allerorten sichtbaren Hakenkreuze wurden durch das Wolfenstein-Logo ersetzt und der Figur „Hitler“ (in der deutschen Fassung heißt diese „Heiler“) wurde der charakteristische Oberlippenbart entfernt.

Nachdem diese Veränderungen bekannt wurden, erreichten die USK und die Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden eine Reihe von Presseanfragen und E-Mails. Erfreulich dabei: Die Diskussion über die Verwendung von Kennzeichen nach § 86a StGB in Computerspielen wird in der Regel sachlich und den Argumenten zugewandt geführt. Nicht eine einzige Anfrage an die Ständigen Vertreter stellte den Sinn von § 86a StGB grundsätzlich in Frage.

C. Spruchpraxis der KJM

Ein Beitrag von Dr. Wolfgang Kreißig*

Gesetzliche Grundlage für die Aufsichtstätigkeit der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) ist der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder (JMStV). Der JMStV enthält einen Katalog an absolut unzulässigen Inhalten sowie an Inhalten, welche über das Internet nur innerhalb geschlossener Benutzergruppen zugänglich gemacht werden dürfen. Unterhalb dieser Schwelle haben Anbieter dafür Sorge zu tragen, dass Kinder und Jugendliche entwicklungsbeeinträchtigende Angebote üblicherweise nicht wahrnehmen.

Das Verbot der Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen findet sich im JMStV im Katalog der absolut unzulässigen Inhalte (§ 4 Abs. 1 Nr. 2 JMStV). Zur Bestimmung des Begriffs „Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen“ wird auf das Strafgesetzbuch (StGB) verwiesen: Dies können gemäß § 86a StGB neben den aufgeführten Fahnen, Abzeichen, Uniformstücken, Parolen und Grußformeln auch beispielsweise Lieder sein. Verfassungswidrige Organisationen sind u. a. vom Bundesverfassungsgericht als verfassungswidrig erklärte Parteien oder unanfechtbar verbotene Vereine, die sich gegen die verfassungsmäßige Ordnung oder den Gedanken der Völkerverständigung richten. Ehemalige nationalsozialistische Organisationen fallen ebenfalls unter den Begriff.

Wie im Strafrecht, ist auch im Jugendmedienschutz bei der Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen der Kontext entscheidend. Wird in offenkundiger und eindeutiger Weise die Gegnerschaft zu der Organisation und die Bekämpfung ihrer Ideologie ausgedrückt, ist dies unter Umständen mit dem Sinn und Zweck des Jugendmedienschutzes vereinbar. Zudem enthält der JMStV einen Verweis auf die sogenannte Sozialadäquanz-Klausel des StGB (§ 86 Abs. 3 StGB). Demnach ist die Verwendung der entsprechenden Kennzeichen insbesondere auch dann in Rundfunksendungen oder Internetangeboten zulässig, wenn der künstlerische bzw. wissenschaftliche Aspekt überwiegt oder über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte berichtet wird.

Die Prüfpraxis der KJM zeigt, dass Angebote im Bereich des politischen Extremismus neben der Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen häufig auch

*

Der Autor ist Vorsitzender der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) und Präsident der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg. Die KJM ist als Organ der 14 Landesmedienanstalten die zentrale Aufsichtsstelle für Jugendschutz im privaten bundesweiten Rundfunk sowie den Teamedien.

volksverhetzende sowie den Holocaust leugnende Inhalte und Gewaltdarstellungen enthalten. In der Regel ist keine objektive Auseinandersetzung mit der deutschen Vergangenheit zu erkennen und es wird ein historisch verfälschtes Bild des Nationalsozialismus wiedergegeben. Daher handelt es sich in solchen Fällen nicht um wissenschaftliche Abhandlungen oder um Berichterstattung über Vorgänge der Geschichte, in deren Rahmen eine Verwendung entsprechender Kennzeichen gegebenenfalls zulässig wäre. Neben solchen, dem rechtsextremen Spektrum zuzuordnenden Angeboten ist in der Prüfpraxis der KJM die Verwendung von Kennzeichen des „Islamischen Staats“ relevant geworden. Diese unzulässigen Symbole werden zumeist weder in einem künstlerischen, noch in einem wissenschaftlichen oder aufklärerischen Kontext verwendet. Erkennbar ist vielmehr eine den kriegerischen Dschihad verherrlichende Grundhaltung, die meist mit brutalen Gewaltdarstellungen einhergeht.

Im Rahmen der Aufsichtsverfahren der KJM ist stets eine einzelfallbezogene Prüfung unter Berücksichtigung der aktuellen Rechtsprechung erforderlich. Um die in den Prüfungen angelegten Beurteilungsmaßstäbe der KJM nachvollziehbar und transparent zu machen, hat die KJM ergänzend zu den gesetzlichen Bestimmungen unter Berücksichtigung der Medienwirkungsforschung und medienrechtlicher Positionen Prüfkriterien erarbeitet. Diese Kriterien enthalten rezipienten- und angebotsspezifische Wirkungsfaktoren, die ebenfalls in die Prüfungen einbezogen werden müssen. Beispielsweise muss bei der Prüfung, ob die Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen in einem Computerspiel vor dem Hintergrund der Kunstfreiheit im Einzelfall zulässig ist, der Interaktivitätsgrad des Angebots berücksichtigt werden. Unabhängig von einzelnen Wirkungsrisiken für Kinder und Jugendliche ist grundsätzlich zu beachten, dass unzulässige Symbole nicht losgelöst vom jeweiligen Spiel- bzw. Filmkonzept in die Alltagskultur eingehen sollen.

Für die Spruchpraxis der KJM ist zudem die Wahrnehmung von Entwicklungen in Rechtsprechung und Gesetzgebung relevant. Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen werden insbesondere über das Internet verbreitet – häufig auch aus dem Ausland. Die KJM begrüßt daher einen Gesetzesentwurf zur Änderung des Strafgesetzbuchs hinsichtlich einer Strafbarkeit des Verbreitens und Verwendens von Propagandamitteln und Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen bei Handlungen im Ausland, den der Bundesrat Anfang März 2018 beschlossen hat. Die angestrebte Änderung soll es ermöglichen, im Rahmen des Geltungsbereichs des Strafgesetzbuches gegen aus dem Ausland hochgeladene Inhalte vorzugehen, die im Inland wahrnehmbar sind.

D. Die Spruchpraxis der BPjM

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) nimmt Träger- oder Telemedien auf Antrag oder Anregung einer hierzu berechtigten Stelle in die Liste der jugendgefährdenden Medien auf (sog. Indizierung), wenn sie geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden. Über die Jahre haben der BPjM immer wieder Medien vorgelegen, in denen auch Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen wie z.B. Hakenkreuze, SS-Runen, Kopfbild Adolf Hitlers enthalten waren. Hierzu zählten neben Büchern, Internetseiten, CD-Booklets auch verschiedene Angebote aus dem Film- sowie Computerspielbereich.

1. Grundsätzlicher Bewertungsmaßstab der Bundesprüfstelle

1.1. § 86a StGB selbst nicht Prüfungsmaßstab der BPjM

Der Bewertungsmaßstab, den die BPjM hier zugrundzulegen hat, bestimmt sich nach dem Jugendschutzgesetz (JuSchG). Das JuSchG benennt zum einen in § 18 Abs. 1 JuSchG sowie in § 15 Abs. 2 JuSchG Tatbestände, die eine Jugendgefährdung begründen. Zum anderen hat die Bundesprüfstelle weitere Tatbestände der Jugendgefährdung definiert und hierzu eine Spruchpraxis entwickelt.

Anders als im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) der Länder, der für Rundfunk- und Telemedienangebote gilt und den Tatbestand des § 86a StGB im Unzulässigkeitskatalog des § 4 JMStV explizit ausführt,⁵ fehlt eine entsprechende Regelung im JuSchG, obwohl § 15 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG in einem abschließenden Katalog durchaus auf verschiedene Strafvorschriften (§§ 86, 130, 130a, 131, 184, 184a, 184b, 184c StGB) verweist. Während somit die Gremien der BPjM in ihren Entscheidungen auch einen Verstoß gegen ausgewählte strafrechtliche Vorschriften feststellen, befassen sich diese in Rahmen ihrer Indizierungsentscheidungen jedoch nicht mit der Frage, ob das gegenständliche Medium den Straftatbestand des § 86a StGB erfüllt.

1.2. Einbeziehung von Kennzeichen in Rahmen der Bewertung der Jugendgefährdung

Beinhaltet das dem Verfahren zugrundeliegende Medium Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen, erfolgt somit zwar keine explizite Prüfung des Tatbestands des § 86a StGB, die Prüfgremien der BPjM beziehen jedoch entsprechende Darstellungen bei der Bewertung einer vom Medium etwaig ausgehenden jugendgefährdenden Wirkung ein.

Zum einen ist zu beachten, dass die BPjM in langjähriger Spruchpraxis auch solche Medien als jugendgefährdend einstuft, die den Nationalsozialismus verherrlichen oder verharmlosen. Eine jugendgefährdende Propagierung der NS-Ideologie liegt dabei vor, wenn für die Idee des Nationalsozialismus, seine Rassenlehre, sein autoritäres Führerprinzip, sein Volkserziehungsprogramm, seine Kriegsbereitschaft und seine Kriegsführung geworben wird; ferner dann, wenn das NS-Regime durch verfälschte oder unvollständige Informationen aufgewertet und rehabilitiert werden soll, insbesondere wenn Adolf Hitler und seine Parteigenossen als Vorbilder (oder tragische Helden) hingestellt werden. Die in einer Aufwertung, Rehabilitierung oder Verharmlosung der NS-Ideologie liegende Eignung zur sittlichen Gefährdung von Kindern und Jugendlichen im Sinne einer sozialetischen Desorientierung hat das Bundesverfassungsgericht anerkannt.⁶

Zum anderen ist es möglich, dass die Darstellung entsprechender Kennzeichen in einer Weise erfolgt, die (auch) einen anderen der in § 15 Abs. 1 Nr. 1 JuSchG genannten Straftatbestände erfüllt. In Betracht kommt hier insbesondere ein Verstoß gegen § 86 StGB (Verbreiten von Propagandamitteln verfassungswidriger Organisationen) sowie § 130 StGB (Volksverhetzung). In diesem Fall sind die jeweiligen Medien sogar als schwer jugendgefährdend einzustufen.

1.3. Abwägung mit dem Kunstgehalt

Wurde eine Jugendgefährdung festgestellt, erfordert die Entscheidung über eine Listenaufnahme anschließend immer auch eine intensive Auseinandersetzung mit den Grundrechten der Verfahrensbeteiligten, insbesondere der Kunst- und Meinungsfreiheit. Hierbei steht die Frage im Mittelpunkt, ob und wie sich das Grundrecht der Kunstrechte aus Art. 5 Abs. 3 GG im Verhältnis zu einer angenommenen Jugendgefährdung auswirkt. Bei der Bestimmung des Kunstbegriffs im Sinne von Art. 5 Abs. 3 Satz 1 GG geht es ausschließlich darum, Kunst von Nichtkunst zu unterscheiden; eine Inhaltskontrolle findet hingegen nicht statt.

Eine entsprechende Abwägung ist unabhängig von der Medienart zwingend notwendig. Gerade auch für Computerspiele hat die BPjM anerkannt, dass diese grundsätzlich in den Schutzbereich der Kunstrechte fallen. So sind Computerspiele ein selbstverständlicher Teil unserer Alltagskultur und finden auch unter künstlerischem Aspekt Beachtung. Technisch Machbares und ästhetischer Ausdruck können sich in einer Art und Weise verbinden, dass Spiele Merkmale einer Kunstform in der zeitgenössischen Unterhaltung erhalten. Durch die Chance der Interaktivität können sich Entwicklerinnen und Entwickler wie Spielerinnen und Spieler durch das Medium ausdrücken, sich kritisch mit Gesellschaft und ihren Prozessen auseinandersetzen und dabei Wirklichkeit, Entwicklung und Veränderung reflektieren.

5 Vgl. § 4 Abs. 1 S. 1 Nr. 2 JMStV.

6 Vgl. BVerfG, Beschluss v. 11.01.1994 - 1 BvR 434/87, BVerfGE 90, 1 (18).

2. Prüfpraxis der BPjM

Aus dem erläuterten Prüfungsmaßstab ergibt sich, dass die BPjM nicht allein aufgrund des Umstandes, dass Medien verfassungswidriger Organisationen enthalten, auch eine Jugendgefährdung annimmt. Vielmehr erfolgt durch die Gremien der BPjM immer eine umfassende Prüfung der vom Angebot ausgehenden jugendgefährdenden Wirkung im jeweiligen Einzelfall. Diese bezieht gerade auch die Wirkung von Darstellungen von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen ein.

Die Liste der indizierten Medien beinhaltet damit durchaus Medien, welche Kennzeichen im Sinne des § 86a StGB aufweisen; diese Titel sind jedoch nicht allein aufgrund der bloßen Kennzeichenverwendung indiziert worden. Ein Beispiel hierfür ist die Indizierungsentscheidung zur UK-Version des Computerspiels „Wolfenstein“, einem 2009 erschienenen Nachfolgetitel von „Wolfenstein 3D“. Trotz der Darstellung von u.a. Hakenkreuzen und SS-Runen sah das Gremium den Inhalt von „Wolfenstein“ nicht als Verherrlichung oder Verharmlosung des Nationalsozialismus an, da die im Spiel agierenden Nazis durchgehend als die feindlichen „bösen“ Gegner dargestellt sind, die der Spieler zu besiegen hat.⁷ Grund für die Indizierung und Eintragung in Listenteil B waren ausschließlich die als jugendgefährdend erachteten Gewaltdarstellungen und die Annahme eines Verstoßes gegen § 131 StGB (Gewaltverherrlichung).

Allerdings gibt es auch Medien, die einen den Nationalsozialismus verherrlichenden Inhalt aufweisen und dabei eine Vielzahl von verfassungsfeindlichen Kennzeichen beinhalten. So ist es beispielsweise im Ego-Shooter „Zog´s Nightmare“:⁸ Aufgabe des Spielers ist es, die von Juden und dunkelhäutigen Männern besetzte Zentrale des National Socialist Movement (NSM), einer neonazistischen Vereinigung aus den USA, zu befreien, indem alle Besatzer eliminiert werden. Dabei bewegt sich der Spieler durch Areale mit zahllosen Darstellungen verfassungsfeindlicher Symbole (u.a. Hakenkreuzen, Hitlergrüßen, Parteisymbolen und Propagandamaterial der NSDAP sowie Bildnissen Adolf Hitlers). Dabei besteht u.a. die Möglichkeit, einen mit dem Schriftzug „Juden Showers“ und einem Davidstern markierten Hebel umzulegen, worauf Geräusche ertönen, die an erstickende Menschen erinnern. Grund für die Indizierung war, dass die NS-Verbrechen an Juden und anderen Opfern als nachahmenswert dargestellt und glorifiziert werden. Nach Auffassung des Gremiums wurde diese Wirkung auch durch die zahlreichen Abbildungen von Kennzeichen i.S.d. § 86a StGB verstärkt.

Ein weiteres Beispiel für die Prüfungspraxis der Gremien der Bundesprüfstelle ist die Streichung des Films „Romper Stomper“, der von einer Gruppe australischer Neonazis handelt, im Jahr 2012.⁹ Obwohl der 1992 erschienene Titel in unterschiedlichen Szenen Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen zeigt (so zitiert der Protagonist Hando in einer Einzelszene vor einer Hakenkreuzfahne aus „Mein Kampf“ und erläutert seinen Stolz auf sein „weißes Blut“), wurde keine Jugendgefährdung angenommen, da nach Ansicht des Gremiums die dem Film diesbezüglich fehlende Intention für Jugendliche erkennbar sei.

3. Fazit

In der Spruchpraxis der BPjM besteht somit ein differenzierter Ansatz im Umgang mit Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen, bei dem nicht die bloße Kennzeichendarstellung als solche, sondern die Beurteilung der von ihr ausgehenden Wirkung auf Kinder und Jugendliche im Mittelpunkt steht. Eine grundsätzliche Unterscheidung zwischen verschiedenen Medienformen wie Musik, Filme oder Computerspiele erfolgt hierbei nicht.

Die bei der BPjM eingehenden Indizierungsanträge bzw. -anregungen zeigen darüber hinaus, dass die mediale Darstellung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen zunehmend im World Wide Web stattfindet und oftmals als Auslandstat erfolgt. Mit Interesse verfolgt die Bundesprüfstelle daher auch die Initiative des Bundesrates, durch eine Änderung des Strafgesetzbuches die Strafbarkeit der §§ 86, 86a StGB gerade auch bei bestimmten vom Ausland ausgehenden Handlungen zu gewährleisten.

7 Entscheidung Nr. 8938 (V) vom 7.10.2009, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 164 vom 30.10.2009.

8 Entscheidung Nr. 7449 (V) vom 18.04.2007, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 80 vom 27.04.2007.

9 Entscheidung Nr. 5908 vom 5.7.2012, bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT vom 31.7.2012.