

Gewaltdarstellungen

Der schillernde Tatbestand der »gewaltbeherrschten Trägermedien« gemäß § 15 Abs. 2 Nr. 3a JuSchG

Ein Beitrag von RA Dieter Spürck*

I. Einführung

§ 15 Abs. Nr. 3a JuSchG betrifft Trägermedien, die besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt beinhalten, die das Geschehen beherrschen. Die Norm wurde zum 1.7.2008 durch das Erste Gesetz zur Änderung des Jugendschutzgesetzes in den Katalog der schweren Jugendgefährdungen in Abs. 2 des § 15 JuSchG aufgenommen.¹ Eine Aufnahme in die Korrespondenznorm des § 4 JMStV erfolgte nicht (und war auch bei der – vorerst gescheiterten Reform des JMStV dort nicht vorgesehen), so dass eine vergleichbare Norm für Rundfunk und Internet (Telemedien) nicht besteht.

Hintergrund für die Aufnahme in § 15 JuSchG war das vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und vom Ministerium für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen am 13.2.2007 gestartete Sofortprogramm zum wirksamen Schutz von Kindern und Jugendlichen vor gewaltbeherrschten Computerspielen.² Die Neuregelung ist vor dem Hintergrund von extremen Gewalttätigkeiten Jugendlicher namentlich in Emsdetten (Amoklauf) und in Tessin (Doppelmord) zu sehen, bei denen die Täter offenbar gewalthaltige Computerspiele gespielt haben sollen. Während die strafrechtliche Sanktionierung von „Killerspielen“ durch einen neu zu schaffenden § 131a StGB nicht Gesetz geworden ist,³ kam es zu einer Berücksichtigung im neuen § 15 Abs. 2 Nr. 3a JuSchG. Wenngleich monokausale Wirkungszusammenhänge zwischen der Nutzung extrem gewalthaltiger Computerspiele (bzw. dem Konsum dahingehender Filme) wissenschaftlich nicht belegt sind, gibt es offenbar deutliche Indizien für eine jedenfalls „gefährdungssteigernde“ Wirkung derartiger Medien. Eine dahingehende Wirkungsvermutung,⁴ hat den Gesetzgeber veranlasst, § 15 Abs. 2 Nr. 3a JuSchG zu beschließen. Innerhalb der Medienwirkungsforschung tragen auf Nutzerseite zur Gefährdungsneigung bezüglich gewalthaltiger Computerspiele bei: geringes Alter (unter 11 bis 12 Jahren), exzessiver Konsum von Computerspielen, ausgeprägte Vorliebe für gewalthaltige Spiele, geringe soziale Problemlösungskompetenz, geringe Affektkontrolle, erhöhte Reizbarkeit, verringerte Frustrationstoleranz, gewalttätiges soziales Umfeld.⁵

Die Norm geht indes weit über den Bereich der Computerspiele hinaus und betrifft insbesondere den Bereich von Action- und Horrorfilmen; im Bereich der Horrorfilme hat das besondere Bedeutung für Splatterfilme, bei denen die Darstellung exzessiver Gewalt und von Blut im Vordergrund steht.⁶ Die in dem neuen Tatbestand enthaltene Häufung unbestimm-

* Dieter Spürck ist Jurist und Erster Beigeordneter der Gemeinde Weilerswist; Mitautor des BAJ-Kommentars Nikles/Roll/Spürck/Umbach, Jugendschutzrecht (2005); Mitglied der Juristenkommission der SPIO/JK; Vorsitzender Prüfer bei der FSF; zuvor Mitaufbau von „jugendschutz.net“, kommissarischer ständiger Vertreter der obersten Landesjugendbehörden bei der USK und Rechtsanwalt bei der AJS NRW.

1 Ausführlich zu diesem neuen Tatbestand: Liesching, JMS-Report 6/2009, S. 8 ff.; Stiefler, JMS-Report 1/2010, S. 2 ff.

2 Vgl. hierzu BT-Drs. 16/8546, S. 6.

3 Vgl. hierzu: Erdemir, K & R 4/2008, S. 223, 225; Gutknecht, tv diskurs 4/2007, S. 50 ff.; Heinze, tv diskurs 2/2007, S. 90 f.

4 Vgl. hierzu mit Blick auf Computerspiele: Kunczik/Zipfel, tv diskurs 2/2006, S. 64 ff.; Hilpert, BPJM-Aktuell 3/2008, S. 17 ff.; ders., BPJM-Aktuell 4/2006, S. 4, 11 ff.; Brinkmann, tv diskurs 4/2007, S. 30 ff.; Fritz, tv diskurs 4/2007, S. 34 ff.; Grau, tv diskurs 4/2007, S. 46 ff.

5 Hilpert, BPJM-Aktuell 4/2006, S. 4, 14 – unter Hinweis auf Kunczik/Zipfel 2004, S. 286 f.

6 Vgl. zum Splatterfilm insbesondere Bochmann, BPJM-Aktuell, 3/2008, S. 11 ff.; Siebert, BPJM-Aktuell,

ter Rechtsbegriffe wird zum Teil mit Blick auf die Strafbewehrung der mit § 15 Abs. 2 JuSchG verbundenen Verbote mit Blick auf das Bestimmtheitsgebot und auf das Verhältnismäßigkeitsgebot als verfassungsrechtlich problematisch angesehen.⁷ Die „Kollateralschäden“ im Filmsektor⁸ wiegen um so schwerer, als es offenbar deutliche Unterschiede in der Wirkung und Nutzung von Computerspielen einerseits und Filmen andererseits gibt. Während bei (Fernseh- und zahlreichen Kino-) Filmen Gewaltszenen typischerweise kurz sind und von wechselnden Szenen unterbrochen werden, werden Spieler violenter Computerspiele meist ohne Unterbrechung in Gewalthandlungen involviert.⁹ Natürlich gibt es im Filmbereich hier von Ausnahmen namentlich im Horrorgenre (die sich zum Großteil dann in den Indizierungslisten der Bundesprüfstelle wieder finden), was aber das Gesamtbild nicht verändert.

II. Schutzzweck der Norm

Der Schutzzweck der Norm, der für die Auslegung des Tatbestandes mit zu berücksichtigen ist, erfasst neben dem Jugendschutz, der im Eingangssatz des § 15 Abs. 2 inhaltlich durch die Formulierung „schwer jugendgefährdend“ berücksichtigt wird, (bzw. dem allgemeinen Persönlichkeitsrecht Minderjähriger) mittelbar auch den Schutz der körperlichen Unversehrtheit und des Lebens Dritter.¹⁰ Ob sich als Argument für diese Sichtweise schon eine „Nähe“ zu § 131 StGB nennen lässt,¹¹ der systematisch gerade in einem anderen Regelwerk (StGB statt JuSchG) angesiedelt ist und in dessen unmittelbarster Nähe gerade der ebenfalls (auch) auf Computerspiele abzielende § 131a keinen Platz gefunden hat (s.o.), mag dahinstehen. Jedenfalls lässt sich aus der Gesetzesbegründung zum Ersten Jugendschutzänderungsgesetz, welche auf den Amoklauf von Emsdetten Bezug nimmt, der klare gesetzgeberische Wille entnehmen, dass auch diese Rechtsgüter vom Schutzzweck erfasst sein sollen.

III. Darstellung von „Gewalt“

Nr. 3a erfasst die Darstellung von Gewalt. In Abgrenzung zu rein psychischer „Gewalt“ (etwa durch Bedrohung, wüste Beschimpfung, massive Beleidigung, „seelische Folter“ wie etwa der unwahren Behauptung des qualvollen Todeskampfes eines nahen Angehörigen etc.) ist tatbestandlich physische Gewalt erforderlich. Hierfür spricht zum einen, dass die Amtliche Begründung explizit „Gewaltdarstellungen und Tötungshandlungen“ erwähnt und damit in diesem Tatbestande zwei verschiedene Formen physischer Gewalt thematisch klammert; hieraus ist weiterhin zu folgern, dass tendenziell ausschließlich schwerwiegende Gewalt erfasst sein soll.¹²

Streitig ist, ob neben Gewalthandlungen auch Gewaltfolgen von Nr. 3a selbständig erfasst sind (ohne dass also in dem Spiel/Film die Gewalthandlung selbst gezeigt wird); das hat beispielsweise für Splatterfilme Bedeutung, bei denen sich die eigentliche Gewalthandlung entweder nur „im Kopf“ des Zuschauers abspielt (weil die eigentliche Gewalthandlung herausgeschnitten wurde) oder weil etwa der „Täter“ mittels imaginärer/übersinnlicher Kräfte (ohne körperliche Einwirkung) das Opfer wie von Geisterhand zerfetzt; relevant ist dies etwa auch bei Kriegsfilmen, in denen z.B. Soldaten über verstümmelte Leichen klettern oder die dramatisch im Kugelhagel versuchen, schwer verwundeten Kameraden zu helfen. Für die Einbeziehung der Gewaltfolgen wird gesetzessystematisch die von §§ 131 und 184a StGB abweichende Gesetzesformulierung genannt, die nicht von „Gewalttätigkeiten“ spricht,¹³ sondern (nur) von „Gewalt“. Zudem spreche auch der neue Indizierungstatbestand des § 18 Abs. 1 S. 2 Nr. 1 nur von Gewalthandlungen. Diese Sichtweise überzeugt nicht. Zum einen legt gerade der Wortlaut („Gewalt“) nahe, dass eben nicht deren Folge (Gewaltfolge) selbständig erfasst ist.¹⁴ Hinzu kommt, dass die Erwähnung von Gewalthandlungen in § 18 Abs. 1 S. 2 Nr. 1 schon deshalb keinen tatbestandserweiternden Umkehrschluss i.S. der selbständigen Erfassung der Gewaltfolge in § 15 Abs. 2 Nr. 3a zulässt, weil § 18 lediglich die Indizierung ermöglicht. § 15

4/2008, S. 12 ff.

7 Vgl. etwa Degenhardt UFITA 2009, S. 331, 388 ff; Erdemir K & R, 4/2008, S. 223, 226 f.; hier bestehen Parallelen zur verfassungsrechtlichen Kritik an § 131 StGB.

8 Erdemir, a.a.O., S. 227 a.E.

9 In diesem Sinne für den Bereich des Fernsehens: Kunczik/Zipfel, tv diskurs 2/2006, S. 64, 65.

10 Stiefler, JMS-Report 1/2010, S. 2.

11 So Stiefler, a.a.O.

12 Liesching, JMS-Report 6/2009, S. 8, 9.

13 Liesching, a.a.O.

14 In diesem Sinne: Stiefler, JMS-Report 1/2010, S. 2, 3.

Abs. 2 definiert aber darüber hinaus schon die schweren Jugendgefährdungen, die zur Auslösung der mit ihnen verbundenen strafrechtlich sanktionierten Verbote keiner Indizierung bedürfen. Gerade die erforderliche enge Auslegung der Nr. 3a,¹⁵ die letztlich auch auf dem strafrechtlichen Bestimmtheitsgebot fußt und den Wortlaut als Grenze der Auslegung bedingt, legt nahe, eine selbständige Erfassung der Gewaltfolgen in Nr. 3a zu verneinen.

Fraglich ist, wer Gewaltopfer und wer Täter im tatbestandlichen Sinne des Begriffes „Gewalt“ sein kann. Im Gegensatz zu § 131 StGB stellt Nr. 3 mit Blick auf die Gewaltopfer nicht auf Menschen oder menschenähnliche Wesen ab, sondern nennt nur die Gewalt als solche, so dass jedenfalls der Wortlaut der Nr. 3 im Gegensatz zu § 131 StGB auch Tierquälerei bzw. die Tötung von Tieren und wohl auch (sonstige) Sachbeschädigung erfasst. Indes legt die o.g. thematische Verklammerung von „Gewaltdarstellungen und Tötungshandlungen“ in der Amtlichen Begründung nahe, dass hier lediglich Gewalt gegen Lebewesen gemeint ist. Die tatbestandliche Verknüpfung mit grausamer Gewalt in Nr. 3 indiziert ferner, dass sich die Gewalt gegen leistungsfähige Wesen richten muss. Dies entspricht auch dem o.g. teilweisen Schutzzweck der Norm, Gewalttätigkeiten (gegen Menschen, wie etwa beim Amoklauf in Emsdetten) in der Realität zu verhindern. Vor diesem Grund dürfte auch ein – in gewalthaltigen Computerspielen und in Horrorfilmen nicht selten anzutreffendes – massives Verletzen bzw. Töten von in Menschengestalt geschlüpfen fernen Mächten, Androiden, Zombis, Vampiren und Monstern/Mutanten mit einem „dritten“ Auge oder mit grünem Blut jedenfalls nicht nur unter dem Aspekt „realistisch“ zu bejahen sein,¹⁶ sondern vornehmlich eine – zu bejahende – Frage des tatbestandlichen Gewaltbegriffs.

Noch deutlicher wird dies auf „Täterseite“: Namentlich bei violenten Computerspielen, die der Gesetzgeber zum Anlass genommen hat, § 15 Abs. 2 um Nr. 3a zu ergänzen, dürfte es für die jugendgefährdende Wirkung weitgehend unerheblich sein, wie viele Augen, Arme und Beine und welches Blut die Gestalt hat, die der Spieler etwa beim Ego-Shooter einnimmt, um beispielsweise Menschen brutal niederzumetzeln. Mit anderen Worten lassen sowohl der Wortlaut als auch der Schutzzweck der Norm zu, dass Täter der tatbestandlichen Gewalt auch unwirkliche Wesen und auch Tiere sein können. Die Jugendgefährdung erschließt sich hier nicht aus der Täteridentität (Mensch, unwirkliches Wesen, Tier), sondern aus der „Lust“ am Töten bzw. Quälen. Womöglich lässt sich diese Wertung nicht widerspruchsfrei auf die Filmwelt übertragen; eine derartige Übertragung ist aber jedenfalls vom Wortlaut der Norm gedeckt und offenbart auch in dieser Hinsicht einen „Kollateralschaden“ der Nr. 3a.

IV. „Realistisch“

Die Gewalthandlung muss realistisch dargestellt sein. Teilweise wird angenommen, hierunter falle eine die Realität (= Wirklichkeit) abbildende Darstellung¹⁷ – also eine ausschließlich nonfiktionale Darstellung. Hiergegen spricht indes der Wortsinn der Norm, die gerade nicht den Begriff „real“ enthält, sondern „realistisch“¹⁸. Der Großteil der gewalthaltigen Computerspiele und Filme, auf die der Gesetzgeber bei Nr. 3a abzielt, ist gerade fiktional.¹⁹ Mit anderen Worten liefe Nr. 3a weitgehend leer, wollte man fiktionale Darstellungen ausklammern. Zudem findet sich in unmittelbarer Nähe zu Nr. 3a, nämlich in Nr. 3, ein Tatbestand, der ausdrücklich auf tatsächliches Geschehen abzielt. Nahe hätte es bei einer Beschränkung auf nicht fiktionale Darstellungen dann gelegen, dass der Gesetzgeber auch hier eine dahingehende Formulierung wählt – was er nicht getan hat. Ob eine Synonymisierung des tatbestandlichen Begriffs „realistisch“ mit dem in §§ 184b Abs. 2 bis 4, 184c Abs. 2 und 3 StGB enthaltenen Begriff „wirklichkeitsnah“ (= wenn ein durchschnittlicher, sachverständiger Rezipient nicht sicher ausschließen kann, dass ein tatsächliches Geschehen dargestellt wird) hier weiterführt, um dann doch wieder dahingehend einzuschränken, es müsse hier aber genügen, dass der Eindruck erweckt werde, es könnte hypothetisch ein reales Geschehen wiedergegeben werden,²⁰ erscheint dabei allerdings wenig fruchtbringend. Denn gerade Verletzungshandlungen etwa, die durch menschenähnliche Monster, Zombies oder Vampire ausgeübt werden bzw. die in sich in fernen Galaxien abspielen, beinhalten nicht hypothetisch ein reales Geschehen, sind vom Wortlaut der Norm aber umfasst: Entscheidend ist hier das Realistische der

15 Auch Liesching, a.a.O., anerkennt sie.

16 In diesem Sinne: Liesching, JMS-Report, 6/2009, S. 8, 9; Stiefler, JMS-Report 3/2010, S. 2, 3.

17 Bestgen, tv diskurs 4/2008, S. 79, 81.

18 Stiefler, JMS-Report 1/2010, S. 2, 3.

19 Liesching, JMS-Report 6/2009, S. 8, 9.

20 Liesching, a.a.O., S. 9 a.E. f.; vgl. auch Stiefler, a.a.O., S. 3.

Gewaltdarstellung („echt“ wirkende Verletzungshandlung und -folgen, „echt“ klingende Schmerzbekundungen etc.), hingegen nicht die hypothetisch wahre Existenz des Täters oder des Tatortes. Gerade die begriffliche Unterscheidung zwischen dem tatbestandlichen Begriff „realistisch“ und dem Begriff „real“ legt umgekehrt aber auch nahe, nonfiktionale (also wahre) Gewalthandlungen vom Tatbestand auszuklammern. Hierfür spricht auch, dass Nr. 3a nur „besonders“ realistisch dargestellte Gewalt erfasst: besonders real (im Sinne von besonders „wahr“) gibt es demgegenüber nicht; ferner zielte der Gesetzgeber, wie dargestellt, primär auf Computerspiele ab, die typischerweise gerade nicht reales Geschehen abbilden.²¹ Auch insoweit ist im übrigen auf die Nähe zu Nr. 3 zu verweisen: Hätte der Gesetzgeber (auch) non fiktionale Darstellungen erfassen wollen, dann hätte gesetzgeberisch nahe gelegen, wie in Nr. 3 ein „tatsächlichen Geschehen“ wörtlich zu erfassen. Im übrigen besteht für eine tatbestandliche Erfassung realen Geschehens in Nr. 3a auch kein Anlass, denn gerade Nr. 3 erfasst die – hier vornehmlich in Rede stehenden – Menschen, die (hier: durch Gewalt) u.a. schweren Leiden ausgesetzt sind oder waren. Mit anderen Worten ist der jugendgefährdende „Genuss“ am (tatsächlichen) Leiden anderer Menschen (allerdings nicht: menschenähnlicher Wesen oder von Tieren, s.o.) bereits in Nr. 3 erfasst.

V. „Grausam“

Soweit der Wortlaut der Nr. 3a weiterhin „grausame Darstellungen“ erfasst, ist hiermit nicht ein Quälen des Spielers bzw. Zuschauers gemeint, sondern eine Grausamkeit der in der Darstellung enthaltenen Gewalt. Hinsichtlich des Begriffes „grausam“ ist auf die Kommentierung und Rechtsprechung zu § 131 StGB zu verweisen, an den Nr. 3 sich insoweit anlehnt.²² Grausam ist demnach ein Handeln, wenn es unter Zufügung besonderer Schmerzen oder Qualen ausgeführt wird (objektive Komponente) und darüber hinaus eine brutale, unbarmherzige Haltung desjenigen erkennen lässt, der sie begeht (subjektive Komponente). Problematisch ist dies bei Computerspielen vor dem Hintergrund, soweit der Spieler hier selbst Gewalt ausübt: Gerade beim für violente Computerspiele typischen Egoshooter ist die vom Spieler ausgeübte Gewalt selbst bei intensivstem „Quälen“ der virtuellen Gegner (objektive Komponente) nicht ohne weiteres eine damit korrespondierende subjektive Komponente verbunden.²³ Bedeutung hat der Begriff „grausam“ in Horrorfilmen unter anderem bezüglich Folterdarstellungen: in Horrorfilmen wird der die Umsetzung von Folterdarstellungen „immer abartiger“.²⁴

VI. „Reißerisch“

Ferner muss die Darstellung „reißerisch“ sein. Nach dem Wortsinn ist das dann der Fall, „wenn sie besonders spannend und effektiv inszeniert ist“.²⁵ In Anlehnung an die Definition des Begriffes „anreißerisch“, mit dem die KJM die Grenze des Berichterstattungsprivilegs gem. § 5 Abs. 6 JMStV absteckt,²⁶ wird hierbei zutreffend in einem ersten Schritt darauf abgestellt, ob die Darstellung primär den Voyerismus des Nutzers bediene²⁷; relevant ist hier namentlich eine subjektive Kameraperspektive (i.S. einer Frosch- bzw. Vogelperspektive); ferner etwa eine fokussierende Kameraführung durch Nah- und Großaufnahmen sowie Zooms und Schwenks auf beeinträchtigende Inhalte; weiterhin optische Gestaltungsmittel wie Trickbilder, Zeitraffer, Zeitlupen, Einfärbungen etc. sowie akustische Hervorhebungen namentlich durch Geräusche und Musik.²⁸ Damit korrespondiert, dass gerade die Detaillierung aufgrund der gesetzgeberischen Hervorhebung in § 18 Abs. 1 S. 2 Nr. 1 erkennen lässt, dass gerade die detaillierte Darstellung (in Kombination mit einer Selbstzweckhaftigkeit) jedenfalls von Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen eine jedenfalls „einfache“ Jugendgefährdung indiziert. Zutreffend wird allerdings über diesen ersten Schritt hinaus konstatiert, dass alleine diese Fokussierung bzw. Detaillierung nicht genügt, da der Gesetzgeber in Nr. 3a gerade nicht

21 Stiefler, a.a.O., S. 3; der aber – ebenso wie Liesching, a.a.O., S. 10 – nonfiktionale Darstellungen als vom Tatbestand erfasst ansieht.

22 Liesching, a.a.O., S. 10; Stiefler, a.a.O., S. 3; Bestgen, tv diskurs 4/2008, S. 78, 81.

23 In diesem Sinne ebenfalls Stiefler, a.a.O., S. 2 a.E. f.

24 Vranjes, tv diskurs 1/2010, S. 80.

25 Bestgen, tv diskurs 4/2008, S. 78, 81.

26 KJM-Kriterien für die Aufsicht im Rundfunk und in den Telemedien, S. 46.

27 Liesching, a.a.O., S. 10; a.A. Stiefler, a.a.O., S. 4: eine Befriedigung von Voyerismus sei durch eine schutzgutorientierte Auslegung nicht angezeigt.

28 KJM-Kriterien, a.a.O., S. 47

den in § 18 Abs. 1 S. 2 Nr. 1 JuSchG verwendeten Begriff „detailliert“ verwendet hat.²⁹ Erforderlich ist daher in einem zweiten Schritt die Feststellung, dass der Nutzer in einer gesteigerten Weise dahingehend intensiv emotional berührt wird, dass die Darstellung den Leser, Zuschauer oder Spieler „mitreißen“ und an das dargestellte Geschehen besonders fesseln³⁰ oder ihn „in den Bann ziehen“ soll und kann – auch gegen den Willen des Nutzers³¹.

VII. „Besonders“

Vor dem Hintergrund des verfassungsrechtlichen Bestimmtheitsgrundsatzes in Ansehung der mit Nr. 3a verbundenen Strafandrohung des § 27 Abs. 1 JuSchG ist für das weitere Tatbestandsmerkmal „besonders“ zu fordern, dass dieses sich auf sämtliche der drei oben genannten Kriterien bezieht: Die Gewalt muss also besonders grausam und deren Darstellung besonders realistisch und besonders reißerisch sein³² – und zwar i.S. einer graduellen Steigerung.³³

Streitig ist, ob „besonders“ mit „eindeutig“ gleichzusetzen. Die bejahende Auffassung zieht hier eine Parallele zur Forderung der Rechtsprechung nach einer Eindeutigkeit bei „Scheinjugendlichkeit“ im Kontext von Jugendpornographie gem. § 184c StGB.³⁴ Die Gegenansicht³⁵ hält dem entgegen, dass im Jugendschutzrecht hier gerade nicht der sonst übliche Begriff „offensichtlich“ verwendet worden sei, wie er sich in §§ 4 Abs. 2 S. 1 Nr. 3 JMStV, 14 Abs. 7 S. 1 und 15 Abs. 2 Nr. 5 JuSchG finde. Der letztgenannten Argumentation ist zu erwidern, dass es sich zum einen beim JMStV um eine staatsvertragliche Regelung der Länder handelt und nicht um ein Bundesgesetz, worunter das JuSchG fällt. Ferner ist § 14 Abs. 7 S. 1 nicht in gleicher Weise direkt mit der Strafnorm des § 27 Abs. 1 verknüpft wie § 15 Abs. 2 Nr. 3a – zumal § 14 Abs. 7 S. 1 eine Privilegierung (für Info- und Lehrprogramme) enthält, die ohnehin als Ausnahmetatbestand eng auszulegen ist. Weiterhin ist – anders als bei Nr. 3a – bei § 15 Abs. 2 Nr. 5 JuSchG der einschränkende Begriff „offensichtlich“ zwingend erforderlich, weil ansonsten der Anwendungsbereich der Nr. 5 aufgrund der sonstigen dort enthaltenen weiten Tatbestandsmerkmale ausufernd würde. Gleichwohl dürfte im Ergebnis der letztgenannten Gegenansicht zu folgen sein, da bereits der erwähnte verfassungsrechtliche Bestimmtheitsgrundsatz für alle Fälle des § 15 Abs. 2 JuSchG – und damit auch für Nr. 3a – Eindeutigkeit verlangt. Daher bedarf es keiner darüber hinausgehenden Interpretation des tatbestandlichen Begriffs „besonders“ im Sinne von „eindeutig“.

VIII. „Selbstzweckhaft“

Nr. 3a erfordert Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt. Die verfassungsrechtliche Kritik an Nr. 3a macht sich massiv an diesem Tatbestandsmerkmal vor dem Hintergrund fest, dass das Bundesverfassungsgericht in seinem richtungweisenden „Tanz-der-Teufel“-Beschluss³⁶ im Kontext von § 131 StGB das bisher in der Rechtsanwendung genutzte Kriterium der „Selbstzweckhaftigkeit“ von Gewaltdarstellungen gerade als zu unbestimmt verworfen hat; vor diesem Hintergrund ist im Sinne einer engen Auslegung zu fordern, dass im Sinne einer „Sadismusaffirmation“ Selbstzweckhaftigkeit „allein bei einer unverhohlenen, nicht durch bestehende Genrevereinbarungen abgesicherten Ansprache an den Sadismus“ zu bejahen ist.³⁷ Diese auf Sadismus abzielende Betrachtungsweise wird auch dem Schutzzweck der Norm zum einen dahingehend gerecht, im Sinne des Jugendschutzes die Neigung zu Sadismus und vergleichbaren sozialem Desorientierungen einzudämmen und auch Dritte vor den Folgen daraus resultierender Gewalttaten zu schützen. Hintergrund für die einengende Auslegung des Tatbestandes ist, dass der Beschluss des Bundesverfassungsgerichts dahingehend zu interpretieren sein dürfte, dass fiktionale Gewalt als Unterhaltungsfaktor grundsätzlich konsumierbar ist.³⁸ Selbstzweckhaftigkeit liegt dabei mit anderen Worten nicht schon dann vor, wenn Gewalt zu Unterhaltungszwecken in Medien eingesetzt bzw. veranschaulicht wird.³⁹

29 Liesching, a.a.O., S. 10; ähnlich Stiefler, a.a.O., S. 4.

30 Liesching, JMS-Report 6/2009, S. 8, 11.

31 Stiefler, JMS-Report 1/2010, S. 2, 4.

32 Bestgen, tv diskurs 4/2008, S. 79, 81.

33 Liesching, JMS-Report 6/2009, S. 8, 11; Stiefler, JMS-Report 1/2010, S. 2, 4.

34 Liesching, a.a.O., unter Bezugnahme auf BVerfG MMR 2009, S. 178 f.

35 Stiefler, a.a.O., S. 4.

36 BVerfGE 87, S. 209, 229.

37 Erdemir, K & R 4/2008, S. 3, 226 f.

38 Erdemir, a.a.O., S. 226.

39 Liesching, JMS-Report 4/2009, S. 8, 12.

Erforderlich ist vielmehr, dass außerhalb jeglicher Dramaturgie und jeder genreüblicher Unterhaltung (vgl. beispielsweise oben Nachweise zum Splatterfilm) stehende Gewaltexzesse in aller Breite präsentiert werden, die erkennbar ausschließlich voyeristische und sadistische Rezipienteninteressen bedienen.⁴⁰ Das ist bei violenten Computerspielen etwa dann der Fall, wenn bei sogenannten „finishing moves“ Tötungshandlungen ausführlich und detailliert Tötungshandlungen präsentieren, die spieltechnisch entbehrlich sind (also z.B. nicht für das Fortkommen im Spiel erforderlich sind⁴¹).

Ein Teil der Literatur lehnt das Kriterium der Spiel- bzw. Filmdramaturgie mit der Begründung ab, hierfür gebe es keine objektiven Kriterien, es sei letztlich eine „Geschmacksfrage“;⁴² nach dieser Auffassung ist das Kriterium der Selbstzweckhaftigkeit nicht an der Gewaltdarstellung festzumachen, sondern in Beziehung zur präsentierten Gewalt-Handlung; entscheidend sei also die „Gewalt im Kontext des Medieninhalts selber“. Erst wenn für die in der Handlung vorkommenden Personen die Gewalt keinen weitergehenden Zweck erfülle als „an sich ausgeführt zu werden, Elemente in der Handlung oder die sonstige Ausgestaltung des Films, Computerspiels oder sonstigen Trägermediums keinen Sinn für die Gewalt erahnen lassen“, sei Selbstzweckhaftigkeit gegeben.⁴³ Für diese letztgenannte Auslegung lässt sich zunächst der Wortlaut der Norm heranziehen, die nicht von selbstzweckhafter Gewaltdarstellung spricht, sondern von selbstzweckhafter Gewalt. Allerdings lässt sich auch dies mit einer sprachlichen Ungenauigkeit begründen, die der Gesetzgeber bei Nr. 3a bereits durch die Verknüpfung des Begriffes „grausam“ mit dem Begriff „Darstellungen“ gezeigt hat. Zudem zeigt der Gesetzgeber schon bei der „einfachen“ Jugendgefährdung gem. § 18 Abs. 1 S. 2 Nr. 1, dass er die Jugendgefährdung an der selbstzweckhaften Darstellung von Gewalttaten (wie Mord- und Metzelszenen) festmacht und nicht an der Selbstzweckhaftigkeit der Gewalt aus der Perspektive des dargestellten Täters. Zudem ist der letztgenannten Auffassung⁴⁴ entgegenzuhalten, dass jedenfalls mit dem zweiten Teil des zitierten Definitionsansatzes gleichwohl wieder auf die Dramaturgie (hier: „Sinn für die Gewalt“ i.S. des obigen Zitates) abgestellt wird. Letztlich kommt diese Sichtweise auch zu dem falschen Ergebnis, dass bereits Szenen, in denen ein Protagonist allein um des Tötens willen wahllos Menschen erschießt, selbstzweckhaft seien.⁴⁵ Genau hier zeigt sich, dass der in violenten Spielen und Filmen oft thematisierte Massenmord gerade nicht ohne Berücksichtigung der Dramaturgie angemessen eingeordnet werden kann. Mit anderen Worten könnte also etwa ein Massenmörder-Film sehr wohl nicht selbstzweckhafte Gewalt enthalten, wenn der protagonistische Täter zwar aus Mordlust handelt (das allein genügt für die Selbstzweckhaftigkeit nicht) und dieser am Ende nach der Dramaturgie zahlreicher Action- und Horrorfilme scheitert.

IX. „Beherrschen des Geschehens“

Das tatbestandliche Kriterium der Beherrschung des Geschehens begegnet wegen seiner Unbestimmtheit erheblichen verfassungsrechtlichen Bedenken mit Blick auf Art. 103 Abs. 2 GG.⁴⁶ Zum Teil wird eine Beherrschung des Geschehens lediglich im Rahmen einer „Gesamtbeurteilung“ für möglich gehalten; Gewaltbeherrschung sei dabei unter Berücksichtigung des Schutzzwecks allgemeines Persönlichkeitsrecht zu bejahen, wenn der Rezipient „der Wirkung der qualifizierten Gewaltdarstellungen in hohem Maße ausgesetzt ist und sich ihr kaum entziehen kann“.⁴⁷ Dem ist entgegenzuhalten, dass damit ein unbestimmtes Tatbestandsmerkmal durch ein gleichermaßen unbestimmtes Merkmal ersetzt wird, ohne eine nähere Konkretisierung zu erlangen. Im übrigen deckt sich dieser Interpretationsansatz weitgehend mit der oben genannten Definition des „Reißerischen“ und führt eher zu einer Begriffsverwirrung als zu einer Klärung. Vielmehr ist eine Geschehensbeherrschung – soweit mit Blick auf den eher

40 Liesching, a.a.O., unter Bezugnahme auf Bestgen, tv diskurs 4/008, S. 78, 81.

41 Liesching, a.a.O.

42 Stiefler, JMS-Report 1/2010, S. 2, 5.

43 Stiefler, a.a.O.

44 Stiefler, a.a.O.

45 Stiefler, a.a.O.

46 Erdemir, K & R 223, 227; Liesching, JMS-Report 6/2009, S. 8, 12; Degenhardt UFITA 2009, S. 331, 392; im Ansatz auch Bestgen, tv diskurs 4/2008, S. 78, 81, dort in Fn. 9.

47 Stiefler, JMS-Report 1/2010, S. 2, 6, der insoweit selbst eine – wie auch immer geartete – „optische oder akustische Beherrschtheit“ für denkbar erklärt.

unbestimmten Tatbestand überhaupt möglich – in quantitativer Hinsicht und auch in qualitativer Hinsicht zu beleuchten.⁴⁸

Hier ist zwischen Computerspielen und Filmen zu unterscheiden (eine ähnliche Problematik besteht im Kontext des „Schilderns“ bei § 131 StGB); andere auf Trägermedien enthaltene Darstellungen als Spiele und Filme dürften hier nur eine deutlich untergeordnete Bedeutung haben und werden daher nachfolgend nicht weiter diskutiert. Für gewalthaltige Computerspiele, die der Gesetzgeber zum Anlass genommen hat, Nr. 3a in § 15 Abs. 2 aufzunehmen, ist zunächst festzustellen, dass das „Geschehen“ aufgrund der Interaktivität des Spiels ganz erheblich vom Spieler bestimmt wird. Hier wird qualitativ entscheidend darauf abzustellen sein, ob der Spieler an (im tatbestandlichen Sinne qualifizierten) Gewaltdarstellungen im Spiel nicht vorbei kommt, weil etwa standardmäßig derartige gewalthaltige Szenen in bestimmten Spielsituationen als Videosequenz abgespielt werden bzw. weil (tatbestandlich qualifizierte) Gewalt erforderlich ist, um im Spiel weiterzukommen.⁴⁹ Kann mit anderen Worten der Spieler etwa quasi nebenher auch unbeteiligte Dritte durch (tatbestandlich qualifizierte) Gewalt verletzen, reicht dies für die Gewaltbeherrschtheit ebenso wenig aus; das gilt erst Recht, wenn derartiges Verhalten mit Punktabzug oder erschwertem Fortkommen im Spiel sanktioniert wird.⁵⁰

Die tatbestandliche Gewalt muss hier aber für den Spieler einen besonderen Reiz ausüben, indem sie etwa zentral im Spielgeschehen verankert ist und nicht nur Randbereiche betrifft. Ähnlich wie bei der Frage der Selbstzweckhaftigkeit dürften auch hier beispielsweise „finishing moves“ (die womöglich noch mit Zusatzpunkten oder –waffen honoriert werden) zu einem qualitativen Beherrschen des Geschehens wesentlich beitragen.⁵¹ Hier dürfte also tendenziell qualitativ der Spiel-Dramaturgie eine größere Bedeutung zuzumessen als im Sinne einer quantitativen Dimension der – soweit überhaupt erfassbaren – zeitlichen Dauer der jeweiligen Gewaltsequenzen. Bei Filmen ist in qualitativer Hinsicht zunächst ebenso nach der Dramaturgie des Films zu fragen. So können auch schon ohne zeitliches Überwiegen massive tatbestandliche Gewalthandlungen qualitativ den Film beherrschen – insbesondere wenn sie in Schlüsselszenen verankert sind.⁵² Ergänzend bzw. alternativ wird man hier tatbestandliche Gewaltbeherrschtheit auch dann annehmen müssen, wenn die (im tatbestandlichen Sinne qualifizierte) Gewalt das übrige Filmgeschehen zeitlich dominiert, also jedenfalls mehr als 50 Prozent beträgt.⁵³

Sowohl für Computerspiele als auch für Filme und sonstige auf Trägermedien enthaltene Darstellungen gilt, dass zur Bewertung der Gewaltbeherrschung nur solche Gewaltdarstellungen einbezogen werden dürfen, die kumulativ besonders realistisch und besonders grausam und besonders reißerisch sind; fehlt bei einzelnen Sequenzen auch nur eines dieser Merkmale, ist die jeweilige Gewalt nicht zu berücksichtigen.⁵⁴

X. Schlussanmerkung

Der verhältnismäßig neue Tatbestand des § 15 Abs. 2 Nr. 3a JuSchG ist die rasche Antwort des Gesetzgebers auf massive Gewalttätigkeiten junger Menschen, deren brutales und menschenverachtendes Verhalten die Öffentlichkeit sehr beunruhigt hat und mit der Nutzung gewalthaltiger Medien – insbesondere violenter Computerspiele – in Verbindung gebracht wird und. § 15 Abs. 2 Nr. 3a JuSchG ist in Ansehung seiner zum Teil unbestimmten Tatbestandsmerkmale mit zahlreichen Auslegungsschwierigkeiten belastet und begegnet zum Teil erheblichen verfassungsrechtlichen Bedenken – wie schon seit langem sein „großer Bruder“ § 131 StGB. In der konkreten Rechtsanwendung zeigt sich, dass er Kollateralschäden insbesondere im Filmbereich verursacht und zwischen den bereits bestehenden Tatbeständen des § 15 JuSchG und § 131 StGB im Zusammenspiel mit seinem erheblich einschränkenden Tatbestandsmerkmal „besonders“ einen nur sehr begrenzten Anwendungsbereich entfaltet. Die Auslegungspraxis in Schrifttum und Judikatur mag herausarbeiten, ob § 15 Abs. 2 Nr. 3a JuSchG gleichwohl

48 Bestgen, a.a.O., S. 81; Liesching, a.a.O., S. 61; ähnlich auch Degenhardt, a.a.O., 392 – der daran allerdings gerade seine wegen Unbestimmtheit erhobene verfassungsrechtliche Kritik festmacht.

49 Liesching, a.a.O., S. 61.

50 Liesching, a.a.O., S. 61.

51 In diesem Sinne auch Liesching, a.a.O., S. 61.

52 Degenhardt, a.a.O., S. 392.

53 In diesem Sinne: Liesching, a.a.O., S. 61; ähnlich Bestgen, tv diskurs 4/2008, S. 78, 81, der der Dauer der – qualifizierten? – Gewaltdarstellungen im Film im Rahmen einer „Gesamtbewertung“ eine „ausschlaggebende“ Bedeutung zumisst.

54 Liesching, Liesching, JMS-Report 6/2009, S. 8, 61.

eigene Bedeutung erlangt oder doch nur einen politischen Schnellschuss ohne nachhaltige Wirkung belegt. Zu einer Entwirrung des „medienrechtlichen Irrgartens“⁵⁵ im Jugendmedienschutzrecht trägt er jedenfalls nicht bei – trotz aller rechtlichen Angleichungsbemühungen in Ansehung zunehmender Medienkonvergenz. Dies gilt namentlich vor dem Hintergrund, dass er lediglich für Trägermedien gilt und nicht für Rundfunk und Internet (Telemedien), da eine entsprechende Normierung in § 4 JMStV nicht erfolgte. Damit erweitert er den Katalog der schon bestehenden Ungereimtheiten⁵⁶ zwischen § 15 JuSchG und § 4 JMStV.

55 von Heyl, tv diskurs 9/1999, S. 93, 94.

56 Etwa: Nichterfassung des § 86a StGB in § 15 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG, hingegen Erfassung in § 4 Abs. 1 Nr. 2 JMStV; ebenso ausschließliche tatbestandliche Berücksichtigung der „sonstigen“ Menschenwürdeverletzung in § 4 Abs. 1 Nr. 8 JMStV, hingegen nicht in § 15 Abs. 2 Nr. 3 JuSchG.