

Hakenkreuze in Filmen und Computerspielen

Entwicklungen und aktuelle Debatten zum Umgang mit verfassungsfeindlichen Kennzeichen

Ein Beitrag von Benjamin Dankert und Philipp Sümmermann*

Nazis tragen keine Hakenkreuze – jedenfalls nicht in deutschen Computerspielen. Publisher achten penibel darauf, ihre Spieleversionen für den deutschen Markt frei von verfassungsfeindlichen Kennzeichen zu halten. In der Öffentlichkeit stößt dies oft auf Unverständnis, auch weil entsprechende Symbolik in Filmen keinen Anstoß erregt. Lange wirkte die Situation festgefahren, die Beteiligten schoben sich gegenseitig die Verantwortung für den Status Quo zu. Erneut ins Rollen gebracht hat die Diskussionen das jüngst erschienene Spiel „Wolfenstein 2: The New Colossus“. Der folgende Beitrag gibt daher einen Überblick sowohl über die vergangenen Entwicklungen als auch über die aktuelle Debatte.

A. Das Verwendungsverbot des § 86a StGB

§ 86a StGB stellt die Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen unter Strafe. Mit dieser Vorschrift soll die symbolhaft durch die Verwendung solcher Kennzeichen ausgedrückte Wiederbelebung bestimmter Organisationen sowie der von solchen verfolgten Bestrebungen abgewehrt werden.¹ § 86a StGB soll damit insbesondere dem Schutz des demokratischen Rechtsstaates, des öffentlichen Friedens, aber auch dem Ansehen der Bundesrepublik Deutschland im Ausland dienen.²

Als Kennzeichen kommen v.a. Fahnen, Abzeichen, Uniformstücke, Parolen und Grußformeln in Betracht³. Betroffen sind insbesondere Kennzeichen aus der Zeit des Nationalsozialismus mit Bezug zur NSDAP und der mit ihr verbundenen Institutionen. Hierzu zählen nicht nur Hakenkreuze, sondern auch andere NS-Insignien (z.B. SS-Runen), der „Hitlergruß“, Lieder (z.B. das „Horst-Wessel-Lied“) oder das Porträt von Adolf Hitler.⁴

§ 86a StGB erfasst gerade auch die Verbreitung entsprechender Kennzeichen in Medien.⁵ Daher ist der Tatbestand des § 86a StGB grundsätzlich erfüllt, wenn ein Unternehmen einen Film oder ein Computerspiel, in dem Hakenkreuze enthalten sind, auf dem Markt bringt. Beachtet werden muss jedoch, dass der Tatbestand des § 86a StGB angesichts seiner weiten Fassung wiederum gewissen Einschränkungen unterworfen wird.

Zum einen wurde von der Rechtsprechung anerkannt, dass eine Kennzeichenverwendung, deren Inhalt in offenkundiger und eindeutiger Weise die Gegnerschaft zur verfassungswidrigen Organisation und die Bekämpfung ihrer Ideologie zum Ausdruck bringt, nicht vom Tatbestand des § 86a StGB erfasst wird (sog. **teleologische Tatbestandsreduktion**).⁶ In diesem Fall sei gerade nicht der Schutzzweck des § 86a StGB betroffen. Nicht vom Tatbestand erfasst ist somit z.B. die Darstellung eines durchgestrichenen Hakenkreuzes.⁷

*
Dipl. jur. Benjamin Dankert B.A. promoviert zu einem jugendschutzrechtlichen Thema an der Georg-August-Universität Göttingen und ist u.a. als Prüfer für die Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (fsf) tätig.

Philipp Sümmermann, LL.M. (Köln / Paris I), ist Rechtsreferendar und Doktorand an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz.

Beide Autoren waren wissenschaftliche Mitarbeiter im IT-Team einer internationalen Wirtschaftskanzlei und haben sich in diesem Rahmen ausführlich mit Rechtsfragen bei Computerspielen beschäftigt.

1 Vgl. nur BVerfG, 01.06.2006 - 1 BvR 150/03, NJW 2006, 3050 (3051); kritisch zur vom § 86a StGB intendierten Tabuisierung entsprechender Kennzeichen: Erdemir, in: Bornemann/Erdemir, Jugendmedienschutz-Staatsvertrag, 2017, § 4 JMStV, Rn. 22; Fischer, Strafgesetzbuch, 64. Aufl. 2017, § 86a StGB, Rn. 2 a u. b.

2 Vgl. hierzu mit weiteren Nachweisen aus Lit. und Rspr.: Sternberg-Lieben, in: Schönke/Schröder, 29. Aufl. 2014, § 86a StGB, Rn. 1.

3 Vgl. nur § 86a Abs. 2 StGB.

4 Vgl. hierzu und für weitere Beispiele: Sternberg-Lieben, in: Schönke/Schröder, 29. Aufl. 2014, § 86a StGB, Rn. 3.

5 Vgl. Liesching, BPjM-Aktuell 3/2010, 11 = MMR 2009, 309 (309) m.w.N..

6 Vgl. u.a. BGH, 15. 3. 2007 - 3 StR 486/06, NJW 2007, 1602; BGH, 9.7.2015 - 3 StR 33/15, NSStZ 2016, 86 (89).

7 Vgl. BGH, 15. 3. 2007 - 3 StR 486/06, NJW 2007, 1602.

Weiterhin ist im Einzelfall auch die sog. **Sozialadäquanzklausel** zu beachten.⁸ Hier- nach ist eine Kennzeichenverwendung jedenfalls dann nicht strafbar, wenn diese „der staatsbürgerlichen Aufklärung, der Abwehr verfassungswidriger Bestrebungen, der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre, der Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte oder ähnlichen Zwecken dient“.⁹ Benennt die Klausel hier eine Vielzahl unterschiedlicher privilegierter Zwecke, ist jedenfalls für den Bereich der Unterhaltungsmedien die Ausnahme für den Bereich „Kunst“ von besonderer Relevanz. Unter diesen **Kunstvorbehalt** fallen grundsätzlich nicht nur Spielfilme, sondern gerade auch Computerspiele.¹⁰ Entscheidend ist hier jedoch letztlich in Rahmen einer umfassenden Abwägung zwischen den von § 86a StGB geschützten Rechtsgütern und den Belangen der Kunst, inwiefern letztere im vorliegenden Einzelfall überwiegen.¹¹ Nur in diesem Fall greift der Kunstvorbehalt mit der Folge, dass die Darstellung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen ausnahmsweise zulässig ist.

B. Hakenkreuze im Film: Ein toleranter Umgang in der Praxis

Betrachtet man allein Filme aus der jüngeren Vergangenheit, offenbart sich hier ein insgesamt toleranter Umgang mit dem Verbot aus § 86a StGB durch die zuständigen Einrichtungen der Freiwilligen Selbstkontrolle und Staatsanwaltschaften.¹² Hakenkreuze und andere NS-Insignien sind nicht nur in Dokumentationen über Ereignisse zur Zeit des Nationalsozialismus regelmäßig präsent, sondern lassen sich in den verschiedensten Genres finden.

Exemplarisch genannt werden können hier neben sog. Biopics, die eine historische Figur oder Ereignis behandeln (z.B. „Schindlers Liste“ (1993); „Der Hauptmann“ (2017)), auch Spielfilme über Neonazismus („American History X“ (1998); „Kriegerin“ (2011)), Abenteuer-/Actionfilme („Indiana Jones und der letzte Kreuzzug“ (1989); „Inglorious Basterds“ (2009)) sowie Filme aus dem Bereich Komödie/Satire („Iron Sky“ (2012); „Mein Führer“ (2007)).¹³ Diese Produktionen enthalten alle – wenn auch in unterschiedlicher Form und Prominenz – verfassungsfeindliche Kennzeichen i.S.d. § 86a StGB. Gleichwohl wurden sie von der FSK gekennzeichnet und sind – soweit ersichtlich – nicht Gegenstand von Beschlagnahmebeschlüssen von Gerichten.

C. Hakenkreuze in Computerspielen: Ein Mexican Standoff

Bei Computerspielen lässt sich ein gänzlich anderer Umgang mit Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen beobachten. Internationale Titel werden vor ihrer Veröffentlichung auf dem deutschen Markt angepasst, d.h. entsprechende Symbolik gänzlich entfernt oder durch unverfängliche „Ersatzsymbole“ ausgetauscht.¹⁴ Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen finden sich daher grundsätzlich nur in Spielen, die eindeutig der rechtsradikalen Szene zuzuordnen sind – auch diese sind jedoch selten.¹⁵ Dass Hakenkreuze in Filmen vorkommen, in Computerspielen aber nicht, ist im Wesentlichen Ausfluss einer Gerichtsentscheidung aus dem Jahr 1998 – dem sog. Wolfenstein-Urteil.

8 Ausführlich hierzu v.a.: Rahe, Die Sozialadäquanzklausel des § 86 Abs. 3 StGB und ihre Bedeutung für das politische Kommunikationsstrafrecht, 2002.

9 S. § 86a III i.V.m. § 86 III StGB.

10 Vgl. zur Anerkennung von Computerspielen als Kunst i.S.d. Art. 5 Abs. 3 GG: Köhne, DRiZ 2003, 210 (211f.); Liesching, MMR 2010, 309 (310); Schwiddessen, CR 2015, 92 (95f.); Erdemir, in: Bornemann/Erdemir, Jugendmedienschutz-Staatsvertrag, 2017, Rn. 19ff.; Steinmetz, in: Münchener Kommentar zum StGB, 3. Aufl. 2017, § 86a StGB, Rn. 29; Ellbogen, in: BeckOK StGB, 37. Ed. 2018, § 86 StGB, Rn. 22.

11 Vgl. Erdemir, in: Bornemann/Erdemir, Jugendmedienschutz-Staatsvertrag, 2017, Rn. 18; Fischer, Strafgesetzbuch, 64. Aufl. 2017, § 86 StGB, Rn. 21; Sternberg-Lieben, in: Schönke/Schröder, 29. Aufl. 2014, § 86a StGB, Rn. 10.

12 So auch: Bornemann, Ordnungswidrigkeiten in Rundfunk und Telemedien, 6. Aufl. 2018, S. 47f. mit Verweis auf Liesching, MMR 2010, 309.

13 Vgl. hierzu auch: Erdemir, in: Bornemann/Erdemir, Jugendmedienschutzstaatsvertrag, 2017, § 4 JMStV, Rn. 13.

14 Erdemir, in: Bornemann/Erdemir, Jugendmedienschutzstaatsvertrag, 2017, § 4 JMStV, Rn. 15.

15 Vgl. Bochmann, BPjM-Aktuell 2/2006, 8 (10).

I. Das Wolfenstein-Urteil: Wie geschah, was geschah

In dem Wolfenstein-Urteil hat das OLG Frankfurt a.M. entschieden, der Schutzzweck des § 86a StGB gebiete es, „dass in Computerspielen keine Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen gezeigt werden.“¹⁶

Die – angesichts ihrer weitreichenden Konsequenzen wohl als unglücklich zu bezeichnende – Absolutheit der Aussage ist auch im Lichte der damaligen Zeit und des Sachverhaltes zu betrachten. Der Angeklagte war Anhänger der nationalistischen Szene und betrieb im damaligen „Thule-Netz“ eine Mailbox, ein frühes System zum Datenaustausch über das Telefonnetz. Dort bot er u.a. die Spiele „Doom“ und „Wolfenstein 3D“ an. Die Telefonnummer der Mailbox gab er einem Kreis von etwa 120 bis 130 Nationalisten und deren Sympathisanten, die sich so einwählen und die Spiele abrufen konnten.

In der Entscheidung bestätigte das OLG die Auffassung der Vorinstanz, die in „Wolfenstein 3D“ an Wänden gezeigten Hakenkreuze und Hitlerbilder seien nach § 86a StGB verbotene nationalsozialistische Kennzeichen. Es komme nicht darauf an, dass sich die Kennzeichen und Symbole im Spiel nur in Räumen des Feindes befänden. Eine Konfrontation Minderjähriger mit entsprechender Symbolik könne einen Gewöhnungseffekt zur Folge haben und sie anfälliger für eine ideologische Beeinflussung im Sinne des Nationalsozialismus machen. Darüber hinaus sei davon auszugehen, dass einzelne Spieler auch Sympathie für den Gegner zeigen bzw. sich mit diesem identifizieren könnten.

Das Gericht lehnte eine Einschränkung des Tatbestands daher ab. Es betonte in der Entscheidung, dass bereits jeglicher Anschein einer Wiederbelebung der verbotenen Organisationen zur Wahrung des politischen Friedens vermieden werden müsse. Eine Verwendung i.S.d. § 86a StGB erfordere auch nicht den Nachweis, dass sich der Täter zu den Zielen der jeweiligen Organisation bekenne - ein solches Erfordernis stoße schließlich auch auf Beweisschwierigkeiten.

II. Ein Stillstand als Folge

Bis heute steht das Wolfenstein-Urteil als singulärer Präzedenzfall im Raum und hat zu erheblicher Rechtsunsicherheit in der gesamten Branche geführt.¹⁷ Die Folge ist ein seit Jahren andauernder Mexican Standoff.

Wer ein Spiel mit verfassungsfeindlichen Kennzeichen auf den Markt bringt, setzt sich – mangels Existenz eines Unternehmensstrafrechts – höchstpersönlich dem Risiko eines Strafverfahrens aus. Dieses Risiko wollte aus durchaus verständlichen Gründen bislang niemand eingehen. Für den deutschen Markt schafften Publisher daher die beschriebenen gesonderten Spielversionen, die keine verfassungsfeindlichen Kennzeichen enthalten. In mehreren Fällen haben Unternehmen sogar Spiele mit erheblichem Kostenaufwand zurückgerufen, in denen sie versehentlich einzelne Kennzeichen übersehen hatten.¹⁸

Die Selbstzensur der Spielebranche führt wiederum dazu, dass sich bislang keine differenzierte strafrechtliche Kasuistik zum Umgang mit § 86a StGB bei Computerspielen hat entwickeln können. Eine erneute Befassung der Strafgerichtsbarkeit mit der Thematik würde grundsätzlich aber eine entsprechende „Verwendung“ i.S.d. § 86a StGB erfordern. Unklar bleibt daher, ob bzw. inwiefern sich Gerichte heute an die im Wolfenstein-Urteil niedergelegten Maßstäbe gebunden fühlen.

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) entgeht ihrerseits einer Befassung mit der Thematik. Wer dort ein Spiel zur Kennzeichnung einreicht, muss versichern, dass der Titel bei Veröffentlichung keine verfassungsfeindlichen Symbole gemäß §§ 86, 86a StGB enthält.¹⁹ Angesichts der im Raum stehenden Rechtsprechung sind jedenfalls nach einer Auffassung in der juristischen Literatur der USK bzw. den obersten Landesjugendbehörden die Hände gebunden, da eine Kennzeichenerteilung nichtig sein soll.²⁰ Ohne USK-Kennzeichen ist eine kommerzielle Verwertung auf dem deutschen Markt aber faktisch ausgeschlossen, da die großen Handelsketten ungekennzeichnete Spiele nicht in ihr Sortiment aufnehmen.

16 OLG Frankfurt a.M., NSTZ 1999, 356 (357).

17 Weitere ergangene Entscheidungen zu Computerspielen - insbesondere Einziehungs- und Beschlagnahmebeschlüsse - befassen sich nicht weiter eingehend mit der vorliegenden Thematik.

18 S. Schwiddessen, CR 2015, 92 (93).

19 USK, Prüfantrag zu Alterskennzeichnung, http://www.usk.de/fileadmin/documents/Publisher_Bereich/USK_Antrag_17.doc, zuletzt abgerufen am 28.03.2018.

20 So Schwiddessen, CR 2015, 92 (97).

III. Aktueller Stand der Debatte

Während es in der Praxis somit in den letzten Jahren zu einem Stillstand gekommen ist, hat sich in der juristischen Literatur eine ungewohnt klare Einigkeit über den Umgang von § 86a StGB bei Computerspielen herausgebildet. So wird deutliche Kritik an dem Wolfenstein-Urteil und der derzeitigen Praxis geübt, wobei insbesondere die nicht zu rechtfertigende Ungleichbehandlung zwischen den Medien Film und Computerspiel angeführt wird.²¹

Neben der Kritik haben sich in der Literatur bereits aber auch Ansätze zu einem differenzierten Umgang herausgebildet. Eine teleologische Tatbestandsreduktion kann demnach insbesondere dann in Betracht kommen, wenn sich verfassungsfeindliche Kennzeichen ausschließlich auf Seiten der zu bekämpfenden Gegner finden oder ihre Verwendung jedenfalls kritisch hinterfragt und dadurch gleichsam negativ akzentuiert wird.²²

Praktisch fruchtbar machen könnten Unternehmen diese Argumente z.B. im Rahmen einer Verpflichtungsklage auf Kennzeichenerteilung vor dem Verwaltungsgericht.²³ Denkbar ist auch, dass die Thematik im Rahmen eines Strafverfahrens neu aufgerollt wird.

Interessant in diesem Zusammenhang sind die jüngsten Entwicklungen um das satirische Browserspiel „Bundesfighter II Turbo“. Ermittelte nach Medienberichten das LKA Baden-Württemberg zunächst wegen einer möglichen Hakenkreuzdarstellung im Spiel,²⁴ wurde nun bekannt, dass die zuständige Staatsanwaltschaft von der Einleitung eines Ermittlungsverfahrens abgesehen hat.²⁵ Die Staatsanwaltschaft begründete ihre Entscheidung damit, dass zwar die Verwendung eines Hakenkreuzes erfolge, eine Strafbarkeit jedoch aufgrund der Sozialadäquanzklausel ausscheide, da das Spiel sowohl der Kunst als auch der staatsbürgerlichen Aufklärung diene. Aufgrund einer Beschwerde äußerte sich zu dieser Entscheidung auch die zuständige Generalstaatsanwaltschaft. Diese stellte fest, dass die Verfügung der Staatsanwaltschaft der Sach- und Rechtslage entspreche und verwies in diesem Zusammenhang u.a. darauf, dass in der Literatur das Wolfenstein-Urteil als „überholt“ gelte.

D. Fazit und Ausblick

Die wohl für alle Beteiligten unbefriedigende Situation hat dazu geführt, dass über Jahre hinweg der sprichwörtliche Gordische Knoten nicht zerschnitten wurde bzw. werden konnte. Angesichts der wieder erstarkten Diskussionen um den Umgang mit § 86a StGB bei Computerspielen bleibt abzuwarten, inwiefern die beteiligten Akteure nun diese neuen Impulse aufnehmen werden. Letztlich haben alle Seiten ein Interesse daran, dass (endlich) Rechtsklarheit geschaffen wird.

Im Lichte der Entwicklung, die Computerspiele seit 1999 durchlaufen haben, ist jedenfalls das Aufrechterhalten eines Pauschalverbots kaum denkbar. Vielmehr ist zu erwarten, dass die Gerichte die in der Literatur bestehende Kritik am Wolfenstein-Urteil anerkennen und die vorgebrachten Lösungsansätze aufgreifen. Eine solche Entwicklung deuten gerade auch die jüngsten Ereignisse um das Spiel „Bundesfighter II Turbo“ an. Ähnlich wie im Filmbereich, könnte sich so zukünftig ein differenzierter Umgang mit verfassungsfeindlicher Symbolik in Computerspielen entwickeln.

21 Vgl. Erdemir, in: Bornemann/Erdemir, Jugendmedienschutzstaatsvertrag, 2017, § 4 JMStV, Rn. 16; Liesching, MMR 2010, 309 (312); Köhne, DRiZ 2003, 210, 213.

22 Liesching, MMR 2010, 309 (312); im Ergebnis ähnlich: Köhne, DRiZ 2003, 210 (212f.).

23 So bereits Schwiddessen, CR 2015, 92 (9).

24 VDVC, „Bundes Fighter II Turbo“ von funk: LKA ermittelt wegen Hakenkreuz, 3.12.2017, <https://vdvc.de/blog/2017/12/03/bundes-fighter-ii-turbo-von-funk-lka-ermittelt-wegen-hakenkreuz/>.

25 VDVC, Staatsanwaltschaft ermittelt trotz NS-Symbol nicht gegen „Bundesfighter II Turbo“, 8.5.2018, <https://vdvc.de/blog/2018/05/08/hakenkreuz-im-spiel-keine-ermittlungen-gegen-bundesfighter-ii-turbo/>.