

Verband für Deutschlands Video- und Computerspieler e. V.
Postfach 6502
76045 Karlsruhe

An d.
Bundesverfassungsgericht
Schlossbezirk 3
76131 Karlsruhe

VERFASSUNGSBESCHWERDE

- I. des Verbands für Deutschlands Video- und Computerspieler e. V. (VDVC), c/o Gabriel Zöller, ...,
gesetzlich vertreten durch seine Vorstandsmitglieder Patrik Schönfeldt, Christian Möck und
Gabriel Zöller, ebenda,
- II. des Dr. Matthias Dittmayer, ...,
- III. des Dr. Patrick Portz, ...,
- IV. des Patrik Schönfeldt, ...,
- V. des Marc Warnecke, ...,
- VI. des Michael Schulze von Glaßer, ...,

der Beschwerdeführer,

gegen

den Artikel 1 Nr. 7 Buchstabe a) des am 27.01.2015 in Kraft getretenen 49. Gesetzes zur
Änderung des Strafgesetzbuches (BGBl. 2015 Teil I Nr. 2 Bl. 11.)

wegen

1. Verletzung der Meinungsfreiheit (Art. 5 Abs. 1 S. 1 Alt. 1 GG);
2. Verletzung der Informationsfreiheit (Art. 5 Abs. 1 S. 1 Alt. 2 GG);
3. Verletzung der allgemeinen Handlungsfreiheit (Art. 2 Abs. 1 GG);
4. Verletzung der Kunstfreiheit (Art. 5 Abs. 3 S. 1 Var. 1 GG).

Die Beschwerdeführer erheben

Verfassungsbeschwerde

und beantragen,

festzustellen, dass der Artikel 1 Nr. 7 Buchstabe a) des 49. Gesetzes zur Änderung des Strafgesetzbuches verfassungswidrig ist und die Beschwerdeführer in ihren Grundrechten aus den Art. 5 Abs. 1 S. 1 Alt. 1, Alt. 2, Abs. 3 S. 1 Var. 1, Art. 2 Abs. 1 GG verletzt, soweit im Rahmen der Neufassung des Abs. 1 des § 131 StGB mit dem § 131 Abs. 1 S. 1 Nr. 2a StGB für den Rundfunk und Telemedien erstmals das Verbot der Zugänglichmachung an Minderjährige und in § 131 Abs. 1 S. 2 StGB erstmals eine Versuchsstrafbarkeit statuiert wird.

Gliederung	Seitenzahl
A. Zulässigkeit	4
I. Statthaftigkeit	4
II. Beschwerdebefugnis	4
1a. Beschwerdeführerin zu I.	4
a. Meinungsfreiheit	5
b. Kunstfreiheit	5
1b. Übrige Beschwerdeführer	6
a. Beschwerdeführer zu II.	6
b. Beschwerdeführer zu III.	10
c. Beschwerdeführer zu IV.	11
d. Beschwerdeführer zu V.	13
e. Beschwerdeführer zu VI.	14
2. Unmittelbare Betroffenheit	15
3. Gegenwärtige Betroffenheit	15
B. Begründetheit	16
I. Legitimer Zweck	16
1. Jugendschutz	16
2. Öffentlicher Friede	16
II. Geeignetheit	17
1. Gewaltkriminalität	17
a. Untersuchungen	17
b. Keine Zunahme der Jugendgewalt	19
2. Wirkung von Videospiele	19
a. Status Quo	19
b. Einschätzungsprärogative	20
c. Forschungsstand	22
3. Tatbestandsmerkmale	46
III. Formale Mängel	47
1. Bestimmtheitsgebot	47
a. Gemeinsame Tatbestandsmerkmale	47
b. Varianten	51
c. Handhabung der Praxis	59
2. Praktische Handhabung	65
3. Fehlende Kunstklausel	65

Begründung:

A.

I. Durch die auf den Artikel 1 Nr. 7 Buchstabe a) des 49. Gesetzes zur Änderung des Strafgesetzbuches zurückgehende Neufassung hat der Tatbestand der § 131 StGB nicht lediglich eine Umformulierung und -strukturierung erfahren, sondern wurde partiell auch inhaltlich in bedeutender Weise geändert. Hiergegen kann unter den Voraussetzungen des § 93 Abs. 3 BVerfGG eine Verfassungsbeschwerde eingelegt werden.

1. Während hinsichtlich des Rundfunks und Telemedien in der vorherigen Fassung allein bestraft wurde, „wer eine Darbietung des in Absatz 1 bezeichneten Inhalts [...] verbreitet“¹, wird nunmehr auch derjenige bestraft, wer „einen in Nummer 1 bezeichneten Inhalt mittels Rundfunk oder Telemedien [...] einer Person unter achtzehn Jahren“ zugänglich macht.² Es handelt sich hierbei auch mitnichten um eine bloße redaktionelle Änderung oder Klarstellung, da die Verbreitung nicht in jeder Konstellation die Zugänglichmachung an Minderjährige erfasste. Nach der Rechtsprechung des BGH ist das Tatbestandsmerkmal der Verbreitung restriktiv auszulegen, so dass es „dann eine körperliche Weitergabe des Mediums voraus[setzt], die darauf gerichtet ist, das Medium seiner Substanz nach einem größeren Personenkreis zugänglich zu machen, der nach Zahl und Individualität so groß ist, dass er für den Täter nicht mehr kontrollierbar ist.“³ Durch die Nennung der Zugänglichmachung ist eine relevante Änderung vorgenommen worden.

2. Ausdrücklich wurde durch den Gesetzgeber mit der Einfügung des § 131 Abs. 1 S. 2 StGB (i. F. v. 27.01.2015), nach dem „in den Fällen des Satzes 1 Nummer 1 und 2 [...] der Versuch strafbar“ ist, eine bisher nicht vorhandene Versuchsstrafbarkeit eingeführt. In den Gründen heißt es hierzu, dass „damit [...] der Wertungswiderspruch beseitigt [werde], wonach zwar gewisse Vorbereitungshandlungen strafbar sind, nicht aber der Versuch als unmittelbares Ansetzen zur Tatbestandsverwirklichung.“⁴ Auch hierin ist eine relevante Änderung zu erkennen.

II. Aufgrund dieser Änderungen sind die Grundrechte der Beschwerdeführer unmittelbar und gegenwärtig betroffen.

1a. Der Beschwerdeführer zu I. ist ein gemeinnütziger Verein, der sich nach seiner Satzung unter anderem für eine gesamtgesellschaftliche Akzeptanz von Videospiele einsetzt, so dass diese auch von Nichtspielern als kulturelle Bereicherung wahrgenommen werden. Es sollen Generationen verbunden und Vorurteile abgebaut werden. In diesem Sinne betätigt sich der Beschwerdeführer zu I. an diversen Projekten, welche die Auseinandersetzung mit Videospiele zum Gegenstand haben.⁵

¹§ 131 Abs. 2 StGB i. F. v. 1. April 2004.

²§ 131 Abs. 1 S. 1 Nr. 2 Buchstabe a) StGB i. F. v. 27.01.2015.

³BGH, Urt. v. 12.07.2007 – I ZR 18/04, openJur 2011, 8408 = NJW 2008, 758, 760.

⁴BT-Drs. 18/2601, S. 25.

⁵Satzung des Verbandes für Deutschlands Video- und Computerspieler in der Fassung vom Oktober 2012, Anlage 1.1.

a. Soweit eine öffentliche Präsentation von Videospieleen erfolgen soll, ist die Beschwerdeführerin aufgrund des § 131 StGB in der Auswahl des Materials eingeschränkt und damit in ihrer Freiheit gem. Art. 5 Abs. 1 S. 1 Alt. 1 GG, ihre Meinung „in [...] Bild frei zu äußern und zu verbreiten“ zu dürfen, zumindest jedoch in ihrer allgemeinen Handlungsfreiheit gem. Art. 2 Abs. 1 GG verletzt. Es ist vom BVerfG anerkannt, dass auch eine unter Verwendung von Bildern erfolgte Meinungsäußerung in den sachlichen Schutzbereich des Grundrechts fällt.⁶ Durch den Beschwerdeführer zu I. erfolgten in der Vergangenheit öffentliche Präsentationen von Videospieleen zu unterschiedlichen Anlässen:

Nachdem in Karlsruhe mit Verweis auf den Amoklauf in Winnenden die Austragung des Videospieleturniers „Intel Friday Night Game“ unterbunden wurde, demonstrierten am 5. Juni 2009 hunderte Spieler für ihre Interessen. Die Veranstalter, durch welche später die Gründung des Beschwerdeführers zu I. erfolgte, führten bei der Abschlusskundgebung das Videospiele „Trackmania Nations“ vor, um auf ihr Anliegen aufmerksam zu machen.⁷ Weiter wurde am 10. Dezember 2010 die Präsentation des umstrittenen Videospiele „1378 (km)“ des Medienkunst-Studenten Jens M. Stober (Hochschule für Gestaltung Karlsruhe), das die Flucht über die ehemalige innerdeutsche Grenze zum Gegenstand hat, von dem Beschwerdeführer zu I. mittels eines Live-Streams via Internet öffentlich übertragen. Vom 7. bis 9. Oktober 2011 veranstaltete der Beschwerdeführer zu I. in Zusammenarbeit mit der Hochschule für Gestaltung und dem Verein NetQuarter e. V. die „LANge Nacht der Spielkultur“, zu deren Rahmen auch die Veranstaltung einer LAN-Party (LAN = Local Area Network) gehörte, bei denen an örtlich vernetzten Computern Besuchern die Gelegenheit zum gemeinsamen Spiel geboten wurde.⁸

b. Weiter erscheint auch eine Verletzung der Kunstfreiheit gem. Art. 5 Abs. 3 S. 1 Var. 1 GG des Beschwerdeführers zu I. als möglich.

aa. Bei Video- und Computerspielen handelt es sich abweichend von Filmen und Büchern nicht bloß um (passiv) zu rezipierende, sondern um konfigurative bzw. interaktive Medien, die eine (aktive) Handlung und Gestaltung des Inhalts durch den jeweiligen Nutzer ermöglichen und voraussetzen. Die Interaktivität, die „ein anerkanntes künstlerisches Mittel“ ist, steht einer möglichen Einstufung als Kunst dabei nicht entgegen.⁹ Die Frage, ob auch der Spieler in den Genuss der Kunstfreiheit kommen kann, bedarf dabei einer genaueren Betrachtung: Während zumindest beim schlichten Spiel, das sich in der Bewegung/Interaktion mit der virtuellen Spielwelt erschöpft, „die Mitwirkung [...] nicht selbst Gegenstand des schöpferischen Prozesses, sondern eine besondere Form der Rezeption“ sein soll,¹⁰ muss dann, wenn der Spieler selbst schöpferisch tätig wird, anderes gelten. Insbesondere in sogenannten „Sandbox“ oder „Open World“ Spielen, in denen regelmäßig darauf verzichtet wird, dem Spieler Grenzen aufzuzeigen und sowohl Spielwelt als auch -handlung wesentlich von der Initiative und der Vorstellungskraft des Spielers abhängen, sollte einer im Spiel vorgenommenen Handlung künstlerische Qualität beigemessen werden können. So können (virtuelle) Skulpturen und Gebäude geschaffen werden, die auch

⁶Vgl. BVerfG, Beschl. v. 23.03.1971 - BvL 25/61 und 3/62, BVerfGE 30, 336 = erhältlich in juris.

⁷Rodatos/Munter, Anlage 1.2.

⁸VDVC, Jahresbericht des Vorstands für das Jahr 2010, S. 3, Anlage 1.3.

⁹Küchenhoff, NJ 2007, 337, 339.

¹⁰Küchenhoff, NJ 2007, 337, 340.

„urheberrechtlich geschützt sein [können], wenn sie eine eigenschöpferische Leistung darstellen.“¹¹ Ein plakatives Beispiel ist die in vielen Videospiele bestehende Möglichkeit, vorgefertigte oder von Spielern selbst kreierte Spraylogos zu verwenden, durch die in der Spielwelt virtuelle Graffiti angebracht werden können. Hierbei kann es sich nicht nur um Versuche handeln die Mitspieler abzulenken oder mittels Schriftzügen an deren Sportsgeist zu appellieren ("Don't Cheat!" = „Schummel nicht!“), sondern auch um politische Statements handeln: Bei dem Angebot „gamebanana.com“ ist eigens eine Kategorie „political“ eingerichtet, in der zur Verwendung in Spielen u. a. „Anti-Nazi“-, „Contra-Internetsperren“- oder auch „Stasi 2.0“-Spraylogos heruntergeladen werden können.¹² Bei diesen Spraylogos kann es sich um grafisch aufwendig gestaltete und unter Umständen auch animierte Grafiken handeln, die als solche als Kunst zu behandeln sind. Durch den § 131 StGB wird der Bezug von Videospiele erschwert, so dass – wenn mittels dieser (virtuelle) Werke von künstlerischem Wert geschaffen werden sollen – ein Eingriff in den von Art. 5 Abs. 3 S. 1 Var. 1 GG geschützten Werkbereich der Kunstfreiheit anzunehmen ist.

Von dem Angebot „stigma-videospiele.de“ des Beschwerdeführers zu I. wurde 2009 ein Spraylogo angeboten, das in auf der „Source-Engine“ basierenden Spielen – wie dem beschlagnahmten Titel „Left 4 Dead 2“¹³ – verwendet werden kann. Dieses wirbt für die Zeichnung der an den Deutschen Bundestag gerichteten Petition Schleußers zur Abschaffung des § 131 StGB. Für eine von dem Beschwerdeführer zu I. im Jahr 2011 selbst lancierte Petition wurde ebenfalls ein Spraylogo entworfen, das aufgrund der durch den Petitionsausschuss verweigerten Freigabe zur Mitzeichnung – da „eine Umsetzung [...] angesichts der gegenwärtigen Handlungsprioritäten auf diesem Gebiet ausgeschlossen erscheint“ und daher die „Petition nicht den gewünschten Erfolg haben [werde], sieht der Ausschuss von einer Veröffentlichung auf der Internetseite des Petitionsausschusses ab“¹⁴ – jedoch nicht zum Einsatz kam.¹⁵

bb. Soweit – wie es in den vorstehenden Beispielen der Fall ist – Videospiele nicht nur der Schaffung, sondern auch gegenüber Mitspielern der Zugänglichmachung geschaffenen Werke dienen, sind die Spielräume nicht nur als Werk-, sondern auch als Wirkbereich zu betrachten: Soweit potentiellen Betrachtern mit dem Bezug des jeweiligen Videospiele der Zugang zu den virtuellen Räumen erschwert wird, in denen die virtuellen Schöpfungen wahrgenommen werden können, muss demnach ein Eingriff in den Wirkbereich angenommen werden. So kann auch die Beschränkung des öffentlichen Raums, in dem eine Präsentation eines Kunstwerks stattfindet, als Eingriff in den Wirkbereich gewertet werden.¹⁶

1b. Bei den übrigen Beschwerdeführern handelt es sich um Personen, die Videospiele – darunter auch solche mit Gewalt darstellenden Inhalten – aktiv und in unterschiedlicher Weise nutzen.

a. Der Beschwerdeführer zu II. ist aktiver Nutzer von Videospiele und gewillt auch weiterhin solche Videospiele, die sich nach gerichtlicher oder behördlicher Prüfungen als im Sinne des § 131 StGB verboten darstellen, (zur eigenen) Nutzung zu beziehen, was ihm – ebenso wie die über das Spielen der jeweiligen Titel hinausgehende Nutzung und die Weitergabe betreffender Produktionen – aufgrund der

¹¹LG Köln, Urte. v. 21.04.2008 - 28 O 124/08 „Kölner Dom“, openJur 2011, 58965 = erhältlich in juris.

¹²gamebanana, sprays – political, gamebanana.com, url: gamebanana.com/sprays/cats/538 - Stand 25.02.2015.

¹³ AG Tiergarten, Beschl. v. 15.02.2010 - (353 Gs) 75 Js 1079/09 (694/10) („Left 4 Dead 2“).

¹⁴ Petitionsausschuss des Deutschen Bundestages, Schreiben v. 11.01.2012 – Pet 4-17-07-4510-022611.

¹⁵ Abbildungen der Spraylogos, Anlage 1.4.

¹⁶Kempfen, in: BeckOK, Art. 5 Rn. 171; BVerwG, Urte. v. 09.11.1989 - 7 C 81/88, NJW 1990, 2011, 2011 = erhältlich in juris.

bisherigen Gesetzeslage wie auch durch die durchgeführten Änderungen erheblich erschwert oder sogar unmöglich gemacht wird.

aa. Der Beschwerdeführer zu II. verfügt bei dem Dienst „Steam“ über die Berechtigung zur Nutzung des First-Person-Shooters „Killing Floor“,¹⁷ bei dem es sich nach der Einschätzung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien um eine von dem Tatbestand des § 131 StGB erfasste Produktion handelt.¹⁸ Diese wird von dem Beschwerdeführer zu II. auch aktiv genutzt - am 01.09.2015 hatte er das Spiel bereits über 233 Stunden gespielt.

i. Nach dem § 131 Abs. 1 S. 1 Nr. 2 b StGB (n. F.) bzw. § 131 Abs. 2 StGB (a. F.) ist es dem Beschwerdeführer zu II. bei Strafe verboten, sein Spiel über hierfür vorgesehene Dienste wie den Streamingdienst „Twitch“ bzw. das in „Steam“ integrierte „Steam Broadcasting“ live oder Angebote wie „Youtube“ in Form von Vodcast's öffentlich zugänglich zu machen, wie es bei sogenannten „Let's Play's“ üblich ist. Im Fall des „Steam Broadcasting“ kann dies auch versehentlich geschehen, soweit versäumt wird die Funktion nach der Nutzung unbedenklicher Titel zu deaktivieren. Wegen der Vorschrift sind beim Youtube-Kanal „dlmAMadi“¹⁹ des Beschwerdeführers zu II. allein Szenen von nicht verbotenen Videospiele - darunter „Counter-Strike 1.6“, „Halo“ und „Hearts Of Iron II: Doomsday Armageddon“ abrufbar. Anderenfalls müsste der Beschwerdeführer die Einleitung eines Ermittlungsverfahrens sowie eine Verurteilung zu einer Geldstrafe oder Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr befürchten.

Der Beschwerdeführer zu II. ist hierbei auch durch die vorgenommene Gesetzesänderung zumindest in Hinblick auf die allgemeine Handlungsfreiheit gem. Art. 2 Abs. 1 GG betroffen, da mit dieser aufgrund der in § 131 Abs. 1 S. 2 StGB eingefügten Versuchsstrafbarkeit, die sich auch auf die Nummer 2 bezieht, nunmehr nicht nur die öffentliche Wiedergabe (aufgezeichneter) Spielszenen, sondern bereits der dahingehende Versuch vom Tatbestand erfasst wird. Eine Strafbarkeit bestünde nunmehr auch dann, wenn die Übertragung aufgrund technischer Probleme nicht zustande kommen sollte oder von keinem einzigen Zuschauer verfolgt werden sollte.

ii. Schließlich ist der Beschwerdeführer zu II. aufgrund des § 131 Abs. 1 S. 1 Nr. 1 a und b StGB daran gehindert, seinen mit der Nutzungsberechtigung des Titel „Killing Floor“ verbundenen Steam-Account zu veräußern, sofern dies öffentlich geschieht, die Veräußerung einer Verbreitung gleichkommt oder es sich bei dem Erwerber um einen Minderjährigen handelt. Anderenfalls müsste der Beschwerdeführer die Einleitung eines Ermittlungsverfahrens sowie eine Verurteilung zu einer Geldstrafe oder Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr befürchten.

Hier ist selbst dann, wenn sich das Tatbestandsmerkmal der Zugänglichmachung allein auf die Wiedergabe von Darbietungen und nicht auch auf die Weitergabe der jeweiligen Schriften beziehen sollte, eine Betroffenheit der allgemeinen Handlungsfreiheit gem. Art. 2 Abs. 1 GG durch die Gesetzesänderung zumindest aufgrund der sich auch auf die Ziff. 2 beziehende Versuchsstrafbarkeit des neu eingefügten § 131 Abs. 1 S. 2 StGB anzunehmen

¹⁷ Vgl. Anlage 2.1.

¹⁸ BPjM, BPjM-Aktuell 4/2013, S. 53 („Killing Floor“).

¹⁹ <https://www.youtube.com/user/dlmAMadi>

iii. Darüber hinaus ist der Beschwerdeführer zu II. gehindert, den Titel „Killing Floor“ öffentlich - beispielsweise per Laptop im Freien oder auf einer der Öffentlichkeit zugänglichen LAN-Party - zu nutzen, da dies gem. § 131 Abs. 1 S. 1 Nr. 1a Alt. 2 StGB (n. F.) bzw. § 131 Abs. 1 Nr. 2 Var. 3 (a. F.) bei Strafe verboten ist. Anderenfalls müsste der Beschwerdeführer die Einleitung eines Ermittlungsverfahrens sowie eine Verurteilung zu einer Geldstrafe oder Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr befürchten.

Auch hier besteht im Zusammenhang mit der Gesetzesänderung zumindest wegen der dargestellten Versuchsstrafbarkeit eine Betroffenheit der allgemeinen Handlungsfreiheit gem. Art. 2 Abs. 1 GG.

bb. Im Übrigen wird dem Beschwerdeführer zu II. aufgrund der vom Gesetzgeber gewollten direkten Einflussnahme auf die Verleger betreffender Produktionen mittelbar der Bezug entsprechender Titel erheblich erschwert und in Teilen praktisch unmöglich gemacht.

Am 26.12.2013 ermöglichte Valve, der Anbieter des Dienstes Steam, im Rahmen einer Werbeaktion für 24 Stunden den kostenlosen Erwerb einer Nutzungsberechtigung des vom Amtsgericht Tiergarten am 15. Februar 2010 in Hinblick auf den § 131 StGB beschlagnahmten Titels „Left 4 Dead 2“.²⁰ Der Beschwerdeführer zu II. hat an dieser Werbeaktion teilgenommen, wobei ihm jedoch - da er von einem in Deutschland gelegenen Anschluss die Verbindung zum Internet herstellte - von dem Anbieter aufgrund der Gesetzeslage und des Beschlagnahmebeschlusses allein die Nutzungsberechtigung für die entschärfte deutsche Version des Titel eingeräumt wurde.²¹ Der Bezug der unveränderten Originalversion wird vom Anbieter aufgrund der Rechtslage auch unabhängig von Werbeaktionen Nutzern in Deutschland nicht ermöglicht, so dass dem Beschwerdeführer zu II. auch gegenwärtig der Bezug des Titels nicht möglich ist, ohne durch die in den AGB des Anbieters untersagte Verschleierung seines Aufenthaltsortes eine Kündigung seines Benutzerkontos zu riskieren.

Diese Problematik, dass die Verleger unter Hinweis auf die Rechtslage auf den Vertrieb der betreffenden Videospiele auf Datenträgern verzichten und bei dem Bereitstellen entsprechender Angebote via Telemedien Inhaber von Internetanschlüssen im Inland ausschließen, besteht auch bei anderen Titeln als „Left for Dead 2“.

So erhalten Nutzer, wenn sie über die Internetvertriebsplattform Steam auf die Produktseiten betroffener Videospiele zuzugreifen versuchen – wie unter anderem im Fall des Videospieles „Dying Light“ – die Nachricht, dass „dieses Produkt [...] in Ihrem Land derzeit nicht zur Verfügung“ stehe.²² Bei derartigen Beschränkungen wird unter „PurchaseRestrictedCountries“ Deutschland mit „DE“ gelistet. Darüber hinaus wird auch die Nutzung von aus dem Ausland importierten Fassungen zunehmend unterbunden. Das bei aktuellen Videospiele als Kopierschutz verwendete DRM (= „Digital Rights Management“) erlaubt die Nutzung von im Internet oder in Ladengeschäften erstendene Download- bzw. Retail-Fassungen erst dann, wenn die Nutzungsberechtigung über eine Internetverbindung durch einen hierfür bereitgestellten Dienst des Verlegers geprüft worden ist. Eine solche Prüfung wird Inhabern von deutschen Internetanschlüssen oftmals verweigert, so dass aus dem Ausland bezogene Videospiele im

²⁰ AG Tiergarten, Beschl. v. 15.02.2010 - (353 Gs) 75 Js 1079/09 (694/10) („Left 4 Dead 2“).

²¹ Anlage 2.2.

²² Siehe: Produktseite „Dying Light“, store.steampowered.com, url: store.steampowered.com/app/239140/ - Stand: 21.03.2015, Anlage 2.3.

Inland nicht zur Nutzung freigeschaltet werden können. Ein sogenannter „Geo-Lock“ wird unter anderem bei dem Videospiel „Sleeping Dogs“ verwendet, das zum Zeitpunkt der Veröffentlichung von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) in den Listenteil B eingetragen war, mithin – bis zur zwischenzeitlich erfolgten Umtragung in den Listenteil A – in Hinblick auf den § 131 StGB als strafrechtlich relevant bewertet wurde.²³ Auch das von der BPjM ebenfalls in den Listenteil B eingetragene „Dead Rising 3“,²⁴ wurde vom Verleger zeitweise mit einem „Geo-Lock“ hinsichtlich der Aktivierung versehen, der nach Protesten betroffener Spieler jedoch wieder entfernt wurde. Bewerkstelligt wird die Beschränkung über den Eintrag „prohibitrunincountries.“ Die technische Möglichkeit, via VPN-Tunnel gegenüber den Authentifizierungsdiensten als Inhaber eines Internetanschlusses im Ausland zu erscheinen, wird in den von den Verlegern verwendeten AGB – Verschleierung des Standorts – untersagt und führt zur Sperrung des betreffenden Nutzerkontos inklusive sämtlicher mit diesem verknüpften Videospiele.²⁵ Auch die Verkehrsfähigkeit von sogenannten „Gift-Codes“ (Geschenkgutscheinen) wurde von dem marktbeherrschenden Dienst Steam Anfang des Jahres 2015 bei einzelnen Produkten eingeschränkt: Während ursprünglich im Ausland erworbene Geschenkgutscheine auch von Nutzern im Inland eingelöst werden konnten, ist dies nunmehr allein Anschlussinhabern im Land des Erwerbers möglich.²⁶ Schließlich findet eine Prüfung des verwendeten Internetanschlusses nicht nur anlässlich der Authentifizierung, sondern ständig statt: Personen, die im Ausland die betreffenden Videospiele erworben haben und sich mit ihren PC ins Inland begeben, wird nachträglich die Nutzungsberechtigung entzogen, sobald eine Verbindung mit dem Internet hergestellt wird, was bei Mehrspielertiteln zur bestimmungsgemäßen Nutzung obligatorisch ist. Die aktuelle Rechtslage ist insoweit inkonsistent, da für auf Datenträgern vertriebene Videospiele gem. dem § 131 StGB sowohl in der bisherigen als auch in der gegenwärtigen Fassung der Bezug zur nicht-öffentlichen Nutzung durch den Käufer sowie – nach der Rechtsprechung des BGH – auch der Verkauf an diesen zulässig ist, während für den Bereich der Telemedien nach dem § 4 Abs. 1 S. 1 Nr. 5 JMStV Angebote mit entsprechenden Inhalten ausnahmslos unzulässig sind. Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, ob die Freischaltung eines auf einem Datenträger bezogenen Videospieles durch einen Telemediendienst als Anbieten im Sinne des JMStV zu bewerten und damit unzulässig ist.

Unabhängig hiervon liegt zu Lasten des Beschwerdeführers zu II. zumindest ein mittelbarer Grundrechtseingriff vor.²⁷ Der Bezug von Videospiele auf Datenträgern oder mittels Telemedien ist, auch wenn er aus dem Ausland erfolgt, als ein von der Informationsfreiheit gem. Art. 5 Abs. 1 S. 1 Alt. 2 GG geschütztes Verhalten anzusehen.²⁸ Dadurch, dass der Gesetzgeber Verlegern das Anbieten von dem Tatbestand des § 131 StGB unterfallenden Videospiele zumindest partiell verbietet und im Übrigen wesentlich erschwert, wird – weil die betreffenden Verleger den von Deutschland aus erfolgenden Bezug sowie die Nutzung über einen inländischen Internetanschluss verhindern – mittelbar in die Informationsfreiheit der Nutzer eingegriffen.

²³ BPjM, IE Nr. 10757 v. 11.10.2012, BAnz AT 31.10.2012 B11 („Sleeping Dogs“); Steam Database, Eintrag „ Steam Sub 60635“, steamdb.info, url: steamdb.info/sub/60635 (Stand: 21.03.2015), Anlage 2.4.

²⁴ BPjM, IE Nr. 5996 v. 09.01.2014, BAnz AT v. 31.01.2014 B5 („Dead Rising 3“).

²⁵ Valve, Steam-Nutzungsvertrag, store.steampowered.com, url: store.steampowered.com/subscriber_agreement/german/ (Stand: 21.03.2015.), Anlage 2.5.

²⁶ Steam Database, Eintrag „ Steam Sub 60635“, steamdb.info, url: steamdb.info/sub/60635 (Stand: 21.03.2015), Anlage 2.4.

²⁷ Zu den Voraussetzungen: Voßkuhle/Kaiser, JuS 2009, 313, 313.

²⁸ Vgl. zum Internet: Schemmer, in: BeckOK, GG, 23. Ed. (Stand: 01.12.2014), Art. 5 Rn. 23.

Auch der Gesetzesänderung kommt hierbei einer Relevanz zu, da die Verleger nunmehr bereits für den Versuch, ein dem Tatbestand des § 131 StGB unterfallenden Videospiele an den Beschwerdeführer zu II. zu veräußern, bestraft werden können. Diese hatten die Einleitung eines Ermittlungsverfahrens sowie eine Verurteilung zu einer Geldstrafe oder Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr befürchten.

cc. Die Ausführungen zu Verletzungen der Kunstfreiheit des Beschwerdeführers zu I. durch Eingriffe in den Werk- und Wirkungsbereich, in dem der Raum zur Schaffung und Präsentation virtueller (Kunst-) Werke entzogen wird, gelten für den Beschwerdeführer zu II. entsprechend – dieser hat die bereits angeführten Spraylogos für die Beschwerdeführerin zu I. erstellt.

b. Der Beschwerdeführer zu III. ist aktiver Nutzer von Videospiele und gewillt auch weiterhin solche Videospiele, die sich nach gerichtlicher oder behördlicher Prüfungen als im Sinne des § 131 StGB verboten darstellen, (zur eigenen) Nutzung zu beziehen, was ihm - ebenso wie die über das Spielen der jeweiligen Titel hinausgehende Nutzung und die Weitergabe betreffender Produktionen - aufgrund der bisherigen Gesetzeslage wie auch durch die durchgeführten Änderungen erheblich erschwert oder sogar unmöglich gemacht wird.

aa. Der Beschwerdeführer zu III. verfügt über Exemplare der Videospiele „Condemned“, „Condemned 2“, „Dead Rising“, „Dead Rising 2“, „Manhunt“, „Manhunt 2“, „Soldier of Fortune: Payback“, „Mortal Kombat I-III“, „Mortal Kombat“ (9) und „Wolfenstein“,²⁹ bzgl. derer in Hinblick auf den § 131 StGB gerichtlich die bundesweite Beschlagnahme angeordnet wurde.³⁰

i. Nach dem § 131 Abs. 1 S. 1 Nr. 2 b StGB (n. F.) bzw. § 131 Abs. 2 StGB (a. F.) ist es dem Beschwerdeführer diese Titel betreffend bei Strafe verboten, sein Spiel über hierfür vorgesehene Dienste wie den Streamingdienst „Twitch“ bzw. das in „Steam“ integrierte „Steam Broadcasting“ live oder Angebote wie „Youtube“ in Form von Vodcast's öffentlich zugänglich zu machen, wie es bei sogenannten „Let's Play's“ üblich ist. Von daher ist der Beschwerdeführer gehalten, auf derartige Handlungen zu verzichten. Anderenfalls müsste er die Einleitung eines Ermittlungsverfahrens sowie eine Verurteilung zu einer Geldstrafe oder Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr befürchten.

Der Beschwerdeführer zu III. ist hierbei auch durch die vorgenommene Gesetzesänderung zumindest in Hinblick auf die die allgemeine Handlungsfreiheit gem. Art. 2 Abs. 1 GG betroffen, da mit dieser aufgrund der in § 131 Abs. 1 S. 2 StGB eingefügten Versuchsstrafbarkeit, die sich auch auf die Nummer 2 bezieht, nunmehr nicht nur die öffentliche Wiedergabe (aufgezeichneter) Spielszenen, sondern bereits der dahingehende Versuch vom Tatbestand erfasst wird. Eine Strafbarkeit bestünde nunmehr auch dann, wenn die Übertragung aufgrund technischer Probleme nicht zustande kommen sollte oder von keinem einzigen Zuschauer verfolgt werden sollte.

²⁹ Anlage 3.

³⁰ AG Amberg, Beschl. v. 17.06.2008 - 102 UJs 1987/08 („Soldier of Fortune: Payback“); AG Bautzen, Beschl. v. 18.11.2011 - 43 Gs 837/11 („Dead Rising 2“); AG Detmold, Beschl. v. 19.01.2010 - 3 Gs 99/10 („Wolfenstein“); AG Duisburg, Beschl. v. 21.09.2012 - 11 Gs 2237/1 („Mortal Kombat“ (9)); AG Hamburg, Beschl. v. 11.06.2007 - 167 Gs 551/07 („Dead Rising“); AG München, Beschl. v. 19.07.2004 - 853 Gs 261/04 („Manhunt“); Beschl. v. 15.01.2008 - 855 Gs 10/08 („Condemned“); Beschl. v. 27.08.2008 - 855 Gs 384/08 („Codemned 2“); Beschl. v. 10.03.2010 - 853 Gs 79/10 („Manhunt 2“); AG München I, Beschl. v. 11.11.1994 - ER Gs 465b Js 172960/94 („Mortal Kombat“); AG München, Beschl. v. 08.02.1995 - 8340 Gs 9/94 („Mortal Kombat II“); AG Tiergarten, Beschl. v. 12.06.1997 - 351 Gs 2856/97 („Mortal Kombat 3“).

ii. Schließlich ist der Beschwerdeführer zu III. die genannten Titel betreffend aufgrund des § 131 Abs. 1 S. 1 Nr. 1 a und b StGB daran gehindert, diese zu veräußern, sofern dies öffentlich geschieht, die Veräußerung einer Verbreitung gleichkommt oder es sich bei dem Erwerber um einen Minderjährigen handelt. Anderenfalls müsste der Beschwerdeführer die Einleitung eines Ermittlungsverfahrens sowie eine Verurteilung zu einer Geldstrafe oder Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr befürchten.

Hier ist selbst dann, wenn sich das Tatbestandsmerkmal der Zugänglichmachung allein auf die Wiedergabe von Darbietungen und nicht auch auf die Weitergabe der jeweiligen Schriften beziehen sollte, eine Betroffenheit der allgemeinen Handlungsfreiheit gem. Art. 2 Abs. 1 GG durch die Gesetzesänderung zumindest aufgrund der sich auch auf die Ziff. 2 beziehende Versuchsstrafbarkeit des neu eingefügten § 131 Abs. 1 S. 2 StGB anzunehmen.

iii. Darüber hinaus ist der Beschwerdeführer zu III. gehindert, die genannten Titel öffentlich - beispielsweise per Laptop im Freien oder auf einer der Öffentlichkeit zugänglichen LAN-Party - zu nutzen, da dies gem. § 131 Abs. 1 S. 1 Nr. 1a Alt. 2 StGB (n. F.) bzw. § 131 Abs. 1 Nr. 2 Var. 3 (a. F.) bei Strafe verboten ist. Anderenfalls müsste der Beschwerdeführer die Einleitung eines Ermittlungsverfahrens sowie eine Verurteilung zu einer Geldstrafe oder Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr befürchten.

Auch hier besteht im Zusammenhang mit der Gesetzesänderung zumindest wegen der dargestellten Versuchsstrafbarkeit eine Betroffenheit der allgemeinen Handlungsfreiheit gem. Art. 2 Abs. 1 GG.

bb. Die Ausführungen zu Verletzungen der Kunstfreiheit des Beschwerdeführers zu I. durch Eingriffe in den Werk- und Wirkbereich, in dem der Raum zur Schaffung und Präsentation virtueller (Kunst-) Werke entzogen wird, gelten für den Beschwerdeführer entsprechend.

c. Der Beschwerdeführer zu IV. ist aktiver Nutzer von Videospiele und gewillt auch weiterhin solche Videospiele, die sich nach gerichtlicher oder behördlicher Prüfungen als im Sinne des § 131 StGB verboten darstellen, (zur eigenen) Nutzung zu beziehen, was ihm - ebenso wie die über das Spielen der jeweiligen Titel hinausgehende Nutzung und die Weitergabe betreffender Produktionen - aufgrund der bisherigen Gesetzeslage wie auch durch die durchgeführten Änderungen erheblich erschwert oder sogar unmöglich gemacht wird.

aa. Der Beschwerdeführer zu IV. verfügt über ein Exemplare des Videospiele „Left 4 Dead 2“,³¹ bzgl. dessen in Hinblick auf den § 131 StGB gerichtlich die bundesweite Beschlagnahme angeordnet wurde.³²

i. Nach dem § 131 Abs. 1 S. 1 Nr. 2 b StGB (n. F.) bzw. § 131 Abs. 2 StGB (a. F.) ist es dem Beschwerdeführer zu IV. diesen Titel betreffend bei Strafe verboten, sein Spiel über hierfür vorgesehene Dienste wie den Streamingdienst „Twitch“ bzw. das in „Steam“ integrierte „Steam Broadcasting“ live oder Angebote wie „Youtube“ in Form von Vodcast's öffentlich zugänglich zu machen, wie es bei sogenannten „Let's Play's“ üblich ist. Von daher ist der Beschwerdeführer gehalten, auf derartige

³¹ Anlage 4.

³² AG Tiergarten, Beschl. v. 15.02.2010 - (353 Gs) 75 Js 1079/09 (694/10) („Left 4 Dead 2“).

Handlungen zu verzichten. Anderenfalls müsste er die Einleitung eines Ermittlungsverfahrens sowie eine Verurteilung zu einer Geldstrafe oder Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr befürchten.

Der Beschwerdeführer zu IV. ist hierbei auch durch die vorgenommene Gesetzesänderung zumindest in Hinblick auf die allgemeine Handlungsfreiheit gem. Art. 2 Abs. 1 GG betroffen, da mit dieser aufgrund der in § 131 Abs. 1 S. 2 StGB eingefügten Versuchsstrafbarkeit, die sich auch auf die Nummer 2 bezieht, nunmehr nicht nur die öffentliche Wiedergabe (aufgezeichneter) Spielszenen, sondern bereits der dahingehende Versuch vom Tatbestand erfasst wird. Eine Strafbarkeit bestünde nunmehr auch dann, wenn die Übertragung aufgrund technischer Probleme nicht zustande kommen sollte oder von keinem einzigen Zuschauer verfolgt werden sollte.

ii. Schließlich ist der Beschwerdeführer zu IV. den genannten Titel betreffend aufgrund des § 131 Abs. 1 S. 1 Nr. 1 a und b StGB daran gehindert, diesen zu veräußern, sofern dies öffentlich geschieht, die Veräußerung einer Verbreitung gleichkommt oder es sich bei dem Erwerber um einen Minderjährigen handelt. Anderenfalls müsste der Beschwerdeführer die Einleitung eines Ermittlungsverfahrens sowie eine Verurteilung zu einer Geldstrafe oder Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr befürchten.

Hier ist selbst dann, wenn sich das Tatbestandsmerkmal der Zugänglichmachung allein auf die Wiedergabe von Darbietungen und nicht auch auf die Weitergabe der jeweiligen Schriften beziehen sollte, eine Betroffenheit der allgemeinen Handlungsfreiheit gem. Art. 2 Abs. 1 GG durch die Gesetzesänderung zumindest aufgrund der sich auch auf die Ziff. 2 beziehende Versuchsstrafbarkeit des neu eingefügten § 131 Abs. 1 S. 2 StGB anzunehmen.

iii. Darüber hinaus ist der Beschwerdeführer zu IV. gehindert, den genannten Titel öffentlich - beispielsweise per Laptop im Freien oder auf einer der Öffentlichkeit zugänglichen LAN-Party - zu nutzen, da dies gem. § 131 Abs. 1 S. 1 Nr. 1a Alt. 2 StGB (n. F.) bzw. § 131 Abs. 1 Nr. 2 Var. 3 (a. F.) bei Strafe verboten ist. Anderenfalls müsste der Beschwerdeführer die Einleitung eines Ermittlungsverfahrens sowie eine Verurteilung zu einer Geldstrafe oder Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr befürchten.

Auch hier besteht im Zusammenhang mit der Gesetzesänderung zumindest wegen der dargestellten Versuchsstrafbarkeit eine Betroffenheit der allgemeinen Handlungsfreiheit gem. Art. 2 Abs. 1 GG.

bb. Der Beschwerdeführer zu IV. war bis zu dessen Auflösung im Jahr 2009 Mitglied eines deutschen Modding-Teams „MedBat“, das basierend auf dem Videospiel „Half-Life²“ an der Entwicklung des Videospieles „Medieval Battles: Para Bella Crudelia“ arbeitete.³³ Diese sogenannte „Modifikation“ (Mod) für den Titel „Half-Life²“ hätte nach Vollendung im Internet jedermann zum kostenlosen Herunterladen zur Verfügung stehen sollen. Zentral wäre für die Entwicklung ein Element gewesen, das den Übergang vom Leben zum Tod zelebriert. Die Arbeiten an der Mod wurden eingestellt und das Team aufgelöst, da angenommen wurde, dass die Entwicklung dem Tatbestand des § 131 StGB hätte unterfallen können und demnach die Fortführung der Arbeit vom § 131 Abs. 1 S. 1 Nr. 3 Var. 1 StGB erfasst worden wäre. Anderenfalls hätte der Beschwerdeführer zu IV. die Einleitung eines Ermittlungsverfahrens sowie eine Verurteilung zu einer Geldstrafe oder Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr befürchten.

³³ <http://www.moddb.com/mods/medieval-battles-para-bella-crudelia/> (Stand: 20.09.2015).

Der Beschwerdeführer zu IV. ist durch den § 131 StGB somit in seiner Kunstfreiheit gem. Art. 5 Abs. 3 S. 1 GG betroffen, da ihm die Entwicklung bzw. Herstellung entsprechender Produktionen bei dem Vorliegen der Absicht zur öffentlichen Verbreitung verboten ist.

d. Der Beschwerdeführer zu V. ist aktiver Nutzer von Videospiele und gewillt auch weiterhin solche Videospiele, die sich nach gerichtlicher oder behördlicher Prüfungen als im Sinne des § 131 StGB verboten darstellen, (zur eigenen) Nutzung zu beziehen, was ihm - ebenso wie die über das Spielen der jeweiligen Titel hinausgehende Nutzung und die Weitergabe betreffender Produktionen - aufgrund der bisherigen Gesetzeslage wie auch durch die durchgeführten Änderungen erheblich erschwert oder sogar unmöglich gemacht wird.

aa. Der Beschwerdeführer zu V. verfügt über Exemplare der Videospiele „Dead Rising“, „Dead Rising 2“, „Mortal Kombat I-III“ „Mortal Kombat“ (9) und „Wolfenstein“,³⁴ bzgl. derer in Hinblick auf den § 131 StGB gerichtlich die bundesweite Beschlagnahme angeordnet wurde,³⁵ sowie über die Titel „Painkiller: Resurrection“, „Killing Floor“ und „Necrovision“,³⁶ die nach Einschätzung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien dem Tatbestand des § 131 StGB unterfallen.³⁷

i. Nach dem § 131 Abs. 1 S. 1 Nr. 2 b StGB (n. F.) bzw. § 131 Abs. 2 StGB (a. F.) ist es dem Beschwerdeführer diese Titel betreffend bei Strafe verboten, sein Spiel über hierfür vorgesehene Dienste wie den Streamingdienst „Twitch“ bzw. das in „Steam“ integrierte „Steam Broadcasting“ live oder Angebote wie „Youtube“ in Form von Vodcast's öffentlich zugänglich zu machen, wie es bei sogenannten „Let's Play's“ üblich ist. Von daher ist der Beschwerdeführer gehalten, auf derartige Handlungen zu verzichten. Anderenfalls müsste er die Einleitung eines Ermittlungsverfahrens sowie eine Verurteilung zu einer Geldstrafe oder Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr befürchten.

Der Beschwerdeführer zu V. ist hierbei auch durch die vorgenommene Gesetzesänderung zumindest in Hinblick auf die die allgemeine Handlungsfreiheit gem. Art. 2 Abs. 1 GG betroffen, da mit dieser aufgrund der in § 131 Abs. 1 S. 2 StGB eingefügten Versuchsstrafbarkeit, die sich auch auf die Nummer 2 bezieht, nunmehr nicht nur die öffentliche Wiedergabe (aufgezeichneter) Spielszenen, sondern bereits der dahingehende Versuch vom Tatbestand erfasst wird. Eine Strafbarkeit bestünde nunmehr auch dann, wenn die Übertragung aufgrund technischer Probleme nicht zustande kommen sollte oder von keinem einzigen Zuschauer verfolgt werden sollte.

ii. Schließlich ist der Beschwerdeführer zu V. die genannten Titel betreffend aufgrund des § 131 Abs. 1 S. 1 Nr. 1 a und b StGB daran gehindert, diese zu veräußern, sofern dies öffentlich geschieht, die Veräußerung einer Verbreitung gleichkommt oder es sich bei dem Erwerber um einen Minderjährigen

³⁴ Anlage 5.

³⁵ AG Bautzen, Beschl. v. 18.11.2011 - 43 Gs 837/11 („Dead Rising 2“); AG Detmold, Beschl. v. 19.01.2010 - 3 Gs 99/10 („Wolfenstein“); AG Duisburg, Beschl. v. 21.09.2012 - 11 Gs 2237/1 („Mortal Kombat“ (9)); AG Hamburg, Beschl. v. 11.06.2007 - 167 Gs 551/07 („Dead Rising“); AG München I, Beschl. v. 11.11.1994 – ER Gs 465b Js 172960/94 („Mortal Kombat“); AG München, Beschl. v. 08.02.1995 – 8340 Gs 9/94 („Mortal Kombat II“); AG Tiergarten, Beschl. v. 12.06.1997 – 351 Gs 2856/97 („Mortal Kombat 3“).

³⁶ Anlage 5.

³⁷ BPjM, IE, BPjM-Aktuell 4/2013, S. 53 („Killing Floor“); IE, BPjM-Aktuell 4/2013, S. 54 („Painkiller Resurrection“); IE, BPjM-Aktuell 4/2013, S. 54 („Necrovision“).

handelt. Anderenfalls müsste der Beschwerdeführer die Einleitung eines Ermittlungsverfahrens sowie eine Verurteilung zu einer Geldstrafe oder Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr befürchten.

Hier ist selbst dann, wenn sich das Tatbestandsmerkmal der Zugänglichmachung allein auf die Wiedergabe von Darbietungen und nicht auch auf die Weitergabe der jeweiligen Schriften beziehen sollte, eine Betroffenheit der allgemeinen Handlungsfreiheit gem. Art. 2 Abs. 1 GG durch die Gesetzesänderung zumindest aufgrund der sich auch auf die Ziff. 2 beziehende Versuchsstrafbarkeit des neu eingefügten § 131 Abs. 1 S. 2 StGB anzunehmen.

iii. Darüber hinaus ist der Beschwerdeführer zu V. gehindert, die genannten Titel öffentlich - beispielsweise per Laptop im Freien oder auf einer der Öffentlichkeit zugänglichen LAN-Party - zu nutzen, da dies gem. § 131 Abs. 1 S. 1 Nr. 1a Alt. 2 StGB (n. F.) bzw. § 131 Abs. 1 Nr. 2 Var. 3 (a. F.) bei Strafe verboten ist. Anderenfalls müsste der Beschwerdeführer die Einleitung eines Ermittlungsverfahrens sowie eine Verurteilung zu einer Geldstrafe oder Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr befürchten.

Auch hier besteht im Zusammenhang mit der Gesetzesänderung zumindest wegen der dargestellten Versuchsstrafbarkeit eine Betroffenheit der allgemeinen Handlungsfreiheit gem. Art. 2 Abs. 1 GG.

bb. Die Ausführungen zu Verletzungen der Kunstfreiheit des Beschwerdeführers zu I. durch Eingriffe in den Werk- und Wirkbereich, in dem der Raum zur Schaffung und Präsentation virtueller (Kunst-) Werke entzogen wird, gelten für den Beschwerdeführer entsprechend.

e. Der Beschwerdeführer zu VI. ist als Autor diverser Artikel insbesondere zur Öffentlichkeitsarbeit und Nachwuchsarbeit der Bundeswehr sowie zu militärischen Bedeutung von Videospiele – die u. a. in den Onlineangeboten der überregionalen deutschen Wochenzeitung „der Freitag“ und „Der Zeit“, dem Onlinemagazin des Heise Zeitschriften Verlags „telepolis“ sowie in dem Bookazine „WASD“ veröffentlicht wurden³⁸ – seit dem Jahr 2009 publizistisch tätig. Weiter hat er zu dieser Thematik mehrere Bücher verfasst. Darüber hinaus betreibt er den Youtube-Channel „Games'n'Politics“, auf dem er schwerpunktmäßig über die politisch relevanten Inhalte aktueller Videospiele berichtet.³⁹ Hierbei macht er auch Inhalte von verbotenen Titeln – wie z. B. in dem Video „G'n'P #63 - First-Person-Photo-Shooter: Die besseren 'Ballerspiele'?“ Sequenzen des nach Einschätzung der BPjM dem § 131 StGB unterfallenden „Dead Rising 2: Off The Record“⁴⁰ – öffentlich zugänglich.⁴¹

Nach dem § 131 Abs. 1 S. 1 Nr. 2 b StGB (n. F.) bzw. § 131 Abs. 2 StGB (a. F.) ist es dem Beschwerdeführer bei Strafe verboten, Sequenzen von dem Tatbestand des § 131 StGB unterfallenden Videospiele durch den von ihm betriebenen Youtube-Channel „Games'n'Politics“ öffentlich zugänglich zu machen. Von daher ist der Beschwerdeführer gehalten, auf derartige Handlungen zu verzichten. Anderenfalls müsste

³⁸ <https://www.freitag.de/autoren/michael-schulze-von-glasser> (Stand: 11.10.2015);
<http://www.zeit.de/digital/games/2014-06/shooter-spieler-finanzieren-waffenhersteller> (Stand: 11.10.2015);
<http://www.heise.de/tp/autor/michaelschulzevonglaer/> (Stand: 11.10.2015);
<https://wasd-magazin.de/autoren/#> (Stand: 11.01.2015);
<http://www.amazon.de/Michael-Schulze-von-Gla%C3%9Fer/e/B00J1HPMOM/> (Stand: 11.10.2015).

³⁹ Anlage 6.

⁴⁰ BPjM, -IE, BPjM-Aktuell 4/2013, S. 52 („Dead Rising 2: Off the Record“).

⁴¹ Zeitindex: 19:32: <https://www.youtube.com/watch?v=8vZTvwRva44> (Stand: 18.10.2015).

er die Einleitung eines Ermittlungsverfahrens sowie eine Verurteilung zu einer Geldstrafe oder Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr befürchten. Insbesondere umfasst das Berichterstatteprivileg des § 131 Abs. 2 StGB nicht jede Form der journalistisch motivierten Veröffentlichung von tatbestandlichen Darstellungen. So sind ausweislich der einschlägigen Kommentierung „vom Berichterstatteprivileg [...] jedoch solche Schilderungen nicht mehr gedeckt, die historische Ereignisse lediglich zum Anlass für Darstellungen von Grausamkeiten nehmen“, was auch „für tendenziöse [...] Übertreibungen“ gelte, die von dem Beschwerdeführer zu VI. produzierten Inhalten unterstellt werden könnten oder in diesen – zur Verdeutlichung einzelner Stilelemente bzw. Erzählmechanismen – auch gewollt enthalten sein könnten. Weiter sei „auch die eine Darstellung von Gewalttätigkeiten i.S. der Norm enthaltende [...] Kommentierung von Ereignissen der Vergangenheit oder Gegenwart [...] keine Berichterstattung“, so dass es auch unter Berücksichtigung der Sozialadäquanzklausel insoweit bei einer Strafbarkeit verbleiben würde⁴².

Die vom Beschwerdeführer zu VI. im Rahmen seiner publizistischen Tätigkeit in Hinblick auf den § 131 StGB zu berücksichtigenden Einschränkungen bei von der Thematisierung und dem Arrangement von Darstellungen bestimmter tatbestandsmäßiger Sequenzen stellt einen Eingriff in dessen Meinungsfreiheit nach Art. 5 Abs. 1 S. 1 Var. 3 GG, seinem „Recht, seine Meinung in [...] Bild frei zu äußern und zu verbreiten“, dar.

Der Beschwerdeführer zu VI. ist hierbei auch durch die vorgenommene Gesetzesänderung in seiner Meinungsfreiheit, zumindest jedoch in Hinblick auf die die allgemeine Handlungsfreiheit gem. Art. 2 Abs. 1 GG, betroffen, da mit dieser aufgrund der in § 131 Abs. 1 S. 2 StGB eingefügten Versuchsstrafbarkeit, die sich auch auf die Nummer 2 bezieht, nunmehr nicht nur die öffentliche Wiedergabe (aufgezeichneter) Spielszenen, sondern bereits der dahingehende Versuch vom Tatbestand erfasst wird. Eine Strafbarkeit bestünde nunmehr auch dann, wenn die Übertragung aufgrund technischer Probleme nicht zustande kommen sollte oder von keinem einzigen Zuschauer verfolgt werden sollte.

2. Die Beschwerdeführer sind von der Gesetzesänderung unmittelbar betroffen. Insbesondere ist im Fall von Gesetzen das Abwarten eines straf- oder bußgeldbewehrten Verwaltungsakts regelmäßig nicht zumutbar.

3. Weiter liegt auch eine gegenwärtige Betroffenheit vor. Das mit dem am 26. Januar 2015 ausgegebenen Bundesgesetzblatt veröffentlichte 49. Gesetz zur Änderung des Strafgesetzbuches ist nach dessen Art. 3 am Tag nach der Verkündung, also bereits am 27. Januar 2015 in Kraft getreten.⁴³

⁴² Krauß, in: Leipziger Kommentar, StGB, 12. Aufl. (2009), § 131 Rn. 45.

⁴³BGBI. 2015 Teil I Nr. 2 Bl. 11.

B.

Die vorstehend dargestellten Eingriffe in den Schutzbereich von Grundrechten der Beschwerdeführer erfolgen aus einer Vielzahl von Gründen nicht in verfassungsgemäßer Art und Weise, so dass die Verfassungswidrigkeit des Artikels 1 Nr. 7 Buchstabe a) des am 27.01.2015 in Kraft getretenen 49. Gesetzes zur Änderung des Strafgesetzbuches festzustellen ist.

I. Mit dem § 131 StGB müsste zunächst ein legitimer Zweck verfolgt werden – dies ist, bei Zugrundelegung der zuletzt von dem Deutschen Bundestag getroffenen Feststellungen, nicht der Fall.

1. In der Beschlussempfehlung eine von dem Beschwerdeführer zu I. initiierten Petition betreffend wurde vom Deutschen Bundestag 16.05.2013 festgestellt, dass dieser „eine Abschaffung des § 131 StGB [...] für nicht geboten [hält], da aus seiner Sicht die Regelung erforderlich ist, um den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor gefährlichen Medieninhalten zu gewährleisten“.⁴⁴

Der Deutsche Bundestag bestätigte damit seine Haltung, die er bereits anlässlich der Beschlussempfehlungen vom 08.07.2010 bzgl. der von Lars Thormann eingereichten Petitionen geäußert hatte:

„Die Vorschrift soll die Verbreitung von als evident unerträglich angesehenen Darstellungen verhindern und schützt insoweit den öffentlichen Frieden und dient dem Kinder- und Jugendschutz.“⁴⁵

Es handelt sich hierbei offenbar um eine selektive und irreführende Zitierung der einschlägigen Kommentierung, worauf der Deutsche Bundestag von dem Beschwerdeführer zu I. bisher vergeblich hingewiesen wurde. In der zum Zeitpunkt der Abfassung der Beschlussempfehlung aktuellen Auflage des Tröndle/Fischer war unter dem Punkt „Rechtsgut“ angegeben:

„Dabei setzt die Vorschrift [...] an der Verbreitung von als evident ‚unerträglich‘ angesehenen Darstellungen an; sie schützt insoweit den öffentlichen Frieden [...]. Der öffentliche Friede ist freilich auch hier weder alleiniges noch vorrangiges Rechtsgut. Ein ‚Schutz des einzelnen vor der Fehlentwicklung zu einer aggressiven Haltung‘ oder das Anliegen einer ‚plakativen Missbilligung‘ könnten eine Drohung mit Kriminalstrafe nicht legitimieren. Das gilt nicht nur für den Bereich des Jugendschutzes, sondern erst recht für das Anliegen einer pädagogischen Einwirkung auf Erwachsene.“⁴⁶

2. Abweichend von der nunmehr von dem Deutschen Bundestag vertretenen Auffassung sollte der § 131 StGB ursprünglich nicht dem Jugendschutz dienen, sondern – bis zur wissenschaftlichen Klärung des tatsächlichen Gefahrenpotentials – der nach dem damaligen Forschungsstand vermeintlich nicht auszuschließende Gefahr begegnen, „dass ein Dritter unschuldig Opfer einer durch Medieneinfluss

⁴⁴Beschlussempfehlung zu Pet 4-17-07-4510-022611, Anl. z. Prot. 17/85, S. 112, Anlage 7.1.

⁴⁵Abschlussbegründung zu Petition 2863, Anlage 7.2.

⁴⁶Tröndle/Fischer, § 131 StGB Rn. 2.

stimulierten Gewalttat“ werden könnte.⁴⁷ Dies wird auch ausweislich der Kommentierung angenommen, wonach „die Strafvorschrift [...] daher nur als – weit vorgelagerter – Schutz des Einzelnen (und der Allgemeinheit is abstrakter Gefährdung) vor Gewalttaten legitimiert werden“ kann⁴⁸ bzw. nach der Literatur als „Rechtsgut [...] letztendlich der öffentliche Frieden“ anzusehen ist.⁴⁹

II. Eine Eignung des § 131 StGB zur Erreichung dieses Zwecks kann jedoch weder unter Zugrundelegung des damaligen noch des gegenwärtigen Forschungsstandes angenommen werden.

1. Damals wie heute wird die Frage nach der für ein Verbot nicht ausreichenden Auswirkung gewaltdarstellender Medien auf den Charakter der Nutzer mit einer Zunahme von durch diese verübten Gewalttaten gleichgesetzt. So wurde vom dem Gesetzgeber in den Gründen unterstellt, dass „dargestellte Formen aggressiven Verhaltens [...] gelernt [...] werden“ könnten und es, abhängig von „zusätzlichen Faktoren [...], die in der Person oder der Umwelt des Betrachters liegen“, zu der „Umsetzung des Gelernten in aggressives Handeln“ kommen könnte,⁵⁰ ohne zu berücksichtigen, ob die Nutzung ihrerseits nicht wiederum zu einer Verringerung etwaiger Gewalttaten beitragen könnte.

a. Dies wird durch zwei Untersuchungen zu diesem Thema nahegelegt. Der Ansatz von A. Scott Cunningham (Baylor University), Benjamin Engelstätter (ZEW Mannheim) und Michael R. Ward (University of Texas at Arlington) war zu berücksichtigen, dass die Nutzung gewaltdarstellender Videospiele „gewalttätige Handlungen dadurch verhindere, dass die einzelnen Spieler zum exzessiven Spielen verleitet werden“. Durch Einbeziehung dieses Faktors könnten die gesellschaftlichen Folgen gewaltdarstellender Videospiele „erheblich kleiner“ oder „nicht existent“ sein. Die zugespitzte These geht einen Schritt weiter:

„Die hemmende Wirkung übersteigt den Einfluss auf das Verhalten, so dass gewaltdarstellende Videospiele - insgesamt - zu einer Abnahme der Gewaltkriminalität führen.“

Original:

„The incapacitation effect dominates the behavioral effect such that, overall, violent video games lead to decreases in violent crime.“⁵¹

Entgegen der 2005 von Dr. Manfred Spitzer geäußerten Prognose, dass es im Jahr 2020 hierzulande „jährlich einige hundert zusätzliche Morde, einige tausend zusätzliche Vergewaltigungen und einige zehntausend zusätzliche Gewaltdelikte gegen Personen“ geben würde,⁵² wäre es demnach denkbar, dass es wegen gewaltdarstellender Videospiele zu einem Rückgang von Gewaltdelikten kommt, da einzelne Spieler zwar eine aggressivere Persönlichkeit entwickeln, doch – da sie in einer konfliktarmen

⁴⁷BT-Drs. 6/3521, S. 6, Anlage 7.3.

⁴⁸Tröndle/Fischer, § 131 StGB Rn. 3.

⁴⁹Erdemir, in: FS Frotscher, S. 317, 320.

⁵⁰BT-Drs. 6/3521, S. 5, Anlage 7.3.

⁵¹Cunningham/Engelstätter/Ward, Michael R., Bl. 3, Anlage 7.4.

⁵²Manfred Spitzer, Vorsicht Bildschirm!: Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft (2005), S. 6 f., zitiert nach: Spitzer, Vorsicht Bildschirm!: Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft (Auszug), S. 3., Anlage 7.5.

Umgebung mit dem Spielen von Videospiele beschäftigt sind – weniger Gelegenheiten haben, diese auszuleben.

Die These wird durch eine weitere Untersuchung gestützt, in der nach der Veröffentlichung populärer Titel wie derer der „Grand Theft Auto“- und „Call of Duty“-Reihe in den USA ein Rückgang der Mordrate festgestellt werden konnte:

„Konträr zur Annahme, dass gewaltdarstellende Videospiele mit gewalttätigen Übergriffen und Tötungsdelikten in Verbindung stehen, konnten keine Beweise gefunden werden, die auf einen positiven Zusammenhang zwischen dem Medium und realer Gewalt in den Vereinigten Staaten hindeuten. Entgegen der Erwartungen deuten viele der Ergebnisse darauf hin, dass es durch gewaltdarstellende Videospiele zu einer Abnahme von Gewaltkriminalität kommt.“

Original:

„Contrary to the claims that violent video games are linked to aggressive assaults and homicides, no evidence was found to suggest that this medium was positively related to real-world violence in the United States. Unexpectedly, many of the results were suggestive of a decrease in violent crime in response to violent video games.“⁵³

Auch hier betrachten es die Autoren als am wahrscheinlichsten, dass es den Nutzern durch das vermehrte Spielen an Gelegenheiten für Verbrechen fehlt:

„Seine bevorzugte [...] Erklärung ist, dass Personen, die an fiktiver Gewalt Gefallen finden, sich bei Veröffentlichung großer Titel eher vor einem Bildschirm aufhalten, wo das Potential für reale Gewalttätigkeiten reduziert ist.“

Original:

„His favored [...] theory is that when a big game comes out, people who enjoy fantasy violence are more likely to be seated in front of a screen, where the potential for real world violence is decreased.“⁵⁴

Dennoch wird zur Zurückhaltung gemahnt:

„Es ist ein bisschen zu früh um zu sagen, lässt uns alle gewaltdarstellende Videospiele spielen und die Welt sicherer machen.“

Original:

⁵³Markey, P. M./Markey, C. N./French, Anlage 7.6.

⁵⁴Campbell, polygon.com v. 12.09.2014.

„It's a little too early to say, let's all play violent video games and make the world safer.“⁵⁵

b. Auch allgemein bleibt eine aufgrund der bei männlichen 12-19 Jährigen mit 44,32 % weit verbreiteten Nutzung von „brutalen bzw. besonders gewalthaltigen Videospiele“⁵⁶ befürchtete Zunahme der Gewaltkriminalität bisher aus: In den USA ist es vom Jahr 1996 bis zum Jahr 2011 zur Verringerung der Jugenddelinquenzrate von ca. 65/1000 auf 40/1000 – eine Abnahme von einem Drittel – gekommen.⁵⁷ In Deutschland wird entgegen den Zahlen der PKS⁵⁸ von 1998 an eine „gleichbleibende bis rückläufige Tendenz“ der Jugendgewalt vermutet.⁵⁹ Die Entwicklung – eine Brutalisierung der Jugend – für die „Killerspiele“ verantwortlich gemacht werden könnten, findet demnach nicht statt. Die Zahlen der PKS werden hier nicht als allein maßgeblich bewertet, da der Anteil der verzeichneten Gewaltdelikte auch auf eine massiv gestiegene Anzeigenbereitschaft zurückzuführen ist. Diese soll nach einer Untersuchung der Universität Greifswald von 1997 bis 2004 von 6,7 auf 22,5 % angestiegen sein,⁶⁰ nach einer Untersuchung des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsens von 1998 bis 2008 um 20 bis 50 %.⁶¹ Das Bundesministerium des Inneren resümierte daher 2006, dass – entgegen vieler Medienberichte – die Jugendgewalt weder zunehme noch brutaler werde:

„Weder für die Gewalt an Schulen noch für die Gewalt junger Menschen im öffentlichen Raum sind Zuwächse zu erkennen. Dies wird bestätigt durch Daten der Versicherungswirtschaft. Anhaltspunkte für eine Brutalisierung junger Menschen sind ebenfalls weder den Justizdaten noch den Erkenntnissen aus Dunkelfeldstudien oder den Meldungen an die Unfallversicherer zu entnehmen. Es zeigt sich vielmehr im Gegenteil, dass in zunehmendem Maße auch weniger schwerwiegende Delikte [...] zur Kenntnis der Polizei gelangen.“⁶²

2. Weiter konnte auch hinsichtlich der Frage, ob Videospiele überhaupt zur Entwicklung eines aggressiv(er)en Verhaltens beitragen könne, ein Nachweis bisher nicht erbracht werden. Es ist mithin der Fall, „dass eine eindeutige wissenschaftliche Antwort auf die Einflussfrage nicht vorliegt“.⁶³

a. Hierbei erscheint die Medienwirkungsforschung nach Einschätzung der Legislative wenig hilfreich. Schon 1970 konstatierte ein Sonderausschuss des Deutschen Bundestags, dass in Hinblick auf den Einfluss von Gewaltdarstellungen bloß von „Vermutungen und Hypothesen“ gesprochen werden könne.⁶⁴ An diesem Stand hat sich trotz verschiedenster Studien auch 40 Jahre später nichts Grundlegendes geändert: 2010 erklärte der Oberste Gerichtshof der Vereinigten Staaten das Jugendschutzgesetz des Staates Kalifornien für verfassungswidrig, weil psychologische Studien nicht belegen konnten, dass Videospiele bei Minderjährigen ein aggressives Verhalten hervorrufen:

⁵⁵Patrick M. Markey, zitiert nach: Campbell, polygon.com v. 12.09.2014.

⁵⁶JIM-Studie 2014, Anlage 7.8.

⁵⁷Hockenberry/Puzzanchera, S. 8, Anlage 7.9.

⁵⁸BKA, PKS 2013, Zeitreihen, Tatverdächtige insgesamt ab 1987, bka.de, url: bka.de/DE/Publikationen/PolizeilicheKriminalstatistik/pks__node.html (Stand: 21.03.2015).

⁵⁹Baier/Pfeiffer/Simonson/Rabold, S. 3., Anlage 7.10.

⁶⁰Zitiert nach: Bundesministerium des Inneren, bmi.bund.de v. 08.05.2007, Anlage 7.11.

⁶¹Baier/Pfeiffer/Simonson/Rabold, S. 4., Anlage 7.10.

⁶²Bundesministerium des Inneren/Bundesministerium der Justiz, S. 354, Anlage 7.11.

⁶³Küchenhoff, NJ 2007, S. 337, 338.

⁶⁴BT-Drs. 6/3521, S. 5. Anlage 7.3.

„Sie beweisen nicht, dass gewaltdarstellende Videospiele aggressive Handlungen Minderjähriger hervorrufen [...]. Stattdessen ‚basiert beinahe die gesamte Forschung auf Korrelationen, nicht dem Beweis von Kausalität und die meisten der Studien leiden an signifikanten, eingestandenen methodischen Mängeln.‘ Video Software Dealers Assn. 556 F.3d, at 964.“

Original:

„They do not prove that violent video games cause minors to act aggressively [...]. Instead, ‚[n]early all of the research is based on correlation, not evidence of causation, and most of the studies suffer from significant, admitted flaws in methodology‘ Video Software Dealers Assn. 556 F.3d, at 964.“⁶⁵

b. Der deutsche Gesetzgeber machte daher 1984 von seiner Einschätzungsprärogative Gebrauch - dem Recht sich bei Fragestellungen, „für die weithin allgemein anerkannte fachwissenschaftliche Maßstäbe und standardisierte Erfassungsmethoden fehlen“, nach der eigenen Einschätzung zu richten⁶⁶ - und führte „auf Verdacht“ den § 131 StGB ein. Dem Gesetzgeber soll es nach der bisherigen Rechtsprechung des BVerfG erst dann verwehrt sein, sich auf seine Einschätzungsprärogative zu berufen, wenn die „seinerzeit als noch nicht abschließend geklärt angesehene Frage [...] mittlerweile durch einen gesicherten Kenntnisstand der für die Beurteilung dieser Problematik zuständigen Fachwissenschaften [...] in eindeutiger Weise beantwortet worden wäre“.⁶⁷

Das Anlegen dieses Maßstabs erscheint vor dem Hintergrund, dass angesichts des aktuellen Forschungsstands – soweit dieser nicht generell in Frage gestellt wird – allenfalls marginale Effekte befürchtet werden, die außerhalb der BRD auch nicht als Anlass für ein generelles Verbot wahrgenommen werden, als nicht verhältnismäßig.

Wie der Deutsche Bundestag versuchte sich auch der kalifornische Gesetzgeber auf seine Einschätzungsprärogative berufen – „der Staat behauptet, dass es eines solchen Beweises nicht bedürfe, da die Legislative bei gegensätzlichen psychologischen Studien im Rahmen einer vorweggenommenen Beurteilung das Bestehen eines solchen Zusammenhangs unterstellen könne“ -, deren Voraussetzungen nach dem Supreme Court aber nicht vorlagen: bei nicht meinungsneutralen Gesetzen könne ein bloß widersprüchlicher Forschungsstand nicht als ausreichend für den Rückgriff auf die Einschätzungsprärogative erachtet werden:

„Doch das Abstellen auf Turner Broadcasting ist unangebracht. Diese Entscheidung betraf die intermediäre Untersuchung einer inhaltsneutralen Regelung. Id., at 661–662. Kaliforniens Last ist weitaus größer und - weil es die Risiko der Ungewissheit trägt, vgl. Playboy, supra, at 816–817 - genügen uneindeutige Beweise nicht.“

⁶⁵SCOTUS, Brown v. Entertainment Merchants Assn., 564 U.S. 08-1448, S. 12 f., Anlage 7.7.

⁶⁶BVerwG, Urt. v. 21.11.2013 - 7 C 40.11, url: bverwg.de/211113U7C40.11.0.

⁶⁷BVerfG, Beschl. v. 24.09.2009 - 1 BvR 1231/04, openJur 2009, 1036 = erhältlich in juris.

Original:

„But reliance on Turner Broadcasting is misplaced. That decision applied intermediate scrutiny to a content-neutral regulation. *Id.*, at 661–662. California's burden is much higher, and because it bears the risk of uncertainty, see *Playboy*, *supra*, at 816–817, ambiguous proof will not suffice.“⁶⁸

Die demnach benötigten Belege vermag die Medienwirkungsforschung nach Einschätzung des Supreme Courts aktuell nicht zu liefern.

Da der Gesetzgeber im Fall des vermuteten Einflusses von virtuellen Darstellungen fiktiver Gewalt, die „Hürde der Geeignetheit [...] nur unter Berufung auf einen [...] Gefahrenverdacht“ überwinden kann,⁶⁹ soll sich das Gesetz auch hierzulande an „erhöhten Anforderungen im Hinblick auf seine Verhältnismäßigkeit“ messen lassen müssen⁷⁰ – es werde dem Gesetzgeber mit der Einschätzungsprärogative „keine Blankovollmacht für rigorose Beschränkungen verfassungsrechtlich verbürgter Freiheitsrechte“ eingeräumt.⁷¹ Es sei mithin eine Güterabwägung vorzunehmen, bei der „das Gewicht und die Dringlichkeit der den Eingriff rechtfertigenden Gründe dem Gewicht und der Bedeutung des durch den Eingriff beeinträchtigten Grundrechts gegenüberzustellen“ sind. Nicht nur wenn diese Güterabwägung „unentschieden“ ausgeht, sondern auch dann, wenn „allenfalls zu vernachlässigende Wirkungen“ zu befürchten wären, soll den Freiheitsrechten ein größeres Gewicht als dem Interesse an der Beschränkung dieser beigemessen werden.⁷² Unter Berücksichtigung des derzeitigen Forschungsstandes erscheint die Annahme einer relevanten Wirkung als fernliegend, was - wie bereits dargestellt - auch der SCOTUS betonte:

„[...] Diese Wirkung ist beides, gering und nicht zu unterscheiden von der anderer Medien. In seiner Aussage in einem ähnlich gelagerten Prozess gestand Dr. Anderson ein, dass, wenn Kinder gewaltdarstellenden Videospiele ausgesetzt sind, die ‚Effektgröße‘ ‚in etwa dieselbe‘ wie bei gewaltdarstellenden Filmen sei (App. 1263.). Weiter gestand er ein, dass dieselben Wirkungen festgestellt wurden, wenn Kinder ‚Bugs Bunny‘-Cartoons oder den ‚Road Runner‘ angesehen haben (*id.*, at 1304.), wenn sie Videospiele wie ‚Sonic the Hedgehog‘ genutzt haben, die mit ‚E‘ (Freigegeben ohne Altersbeschränkung) bewertet wurden (*id.*, at 1270.) oder wenn sie bloß ‚ein Bild einer Pistole angesehen‘ haben (at 1315–1316.). Selbstverständlich (und vernünftigerweise) hat Kalifornien von Restriktionen für Samstagmorgen-Cartoons, den Verkauf von für Kinder freigegebenen Videospiele und dem Vertrieb von Bildern von Waffen abgesehen. Die Konsequenz ist, dass die Vorschrift an der angegebenen Begründung gemessen über alle Maße selektiv ist, was nach unserer Ansicht bereits für sich genommen genügt, um sie aufzuheben.“

⁶⁸SCOTUS, *Brown v. Entertainment Merchants Assn.*, 564 U.S. 08-1448, S. 12., Anlage 7.7.

⁶⁹Erdemir, in: Spindler/Schuster, JMSStV, § 1 Rn. 27.

⁷⁰Erdemir, in: FS Frottscher, S. 317, 321.

⁷¹Erdemir, K&R 2008, 223, 224.

⁷²Erdemir, in: Spindler/Schuster, JMSStV, § 1 Rn. 27.

Original:

„[...] Those effects are both small and indistinguishable from effects produced by other media. In his testimony in a similar lawsuit, Dr. Anderson admitted that the ‚effect sizes‘ of children’s exposure to violent video games are ‚about the same‘ as that produced by their exposure to violence on television. App. 1263. And he admits that the same effects have been found when children watch cartoons starring Bugs Bunny or the Road Runner, id., at 1304, or when they play video games like Sonic the Hedgehog that are rated ‚E‘ (appropriate for all ages), id., at 1270, or even when they ‚vie[w] a picture of a gun,‘ id., at 1315–1316. Of course, California has (wisely) declined to restrict Saturday morning cartoons, the sale of games rated for young children, or the distribution of pictures of guns. The consequence is that its regulation is wildly underinclusive when judged against its asserted justification, which in our view is alone enough to defeat it.“⁷³

c. In der Öffentlichkeit werden den Stand der Medienwirkungsforschung betreffend zumeist diametral entgegengesetzte Positionen vertreten. So gab der Präsident der American Academy of Pediatrics (AAP) gegenüber dem U.S. Senate Committee on Commerce, Science and Transportation im November 2001 an, dass „mehr als 3.500 wissenschaftliche Studien [...] den Zusammenhang zwischen Mediengewalt und gewalttätigem Verhalten untersucht [haben und] außer 18 [...] alle einen positiven Zusammenhang gefunden“ hätten.⁷⁴ Jonathan L. Freedman prüfte diese, wobei er zu einem abweichenden Ergebnis kam: Auch wenn sich tatsächlich mehrere Tausend Studien mit der Wirkung von Medien befassen, setzten sich allein 200 mit aggressiven - nicht einmal gewalttätigen - Verhaltensweisen auseinander.

Darüber hinaus seien die Ergebnisse weniger eindeutig, als es die AAP darstellt. So sei auch das Verhältnis der Studien nicht zu halten. Er kommt vielmehr zu dem Ergebnis, dass es mehr Studien gebe, welche die vermuteten Zusammenhänge nicht bestätigen können, als solche, die einen Beleg liefern. Aber selbst bei diesen beständen Probleme: Bei manchen Studien sei es lediglich gelungen hinsichtlich einer Messgröße relevante Werte hervorzubringen, während bei der Mehrzahl der übrigen kein Effekt festgestellt werden konnte. So kommt Freedman hinsichtlich der Längsschnittstudien zu einem klaren Fazit:

„Mit anderen Worten, die drei Studien welche einige [die Hypothese] unterstützende Resultate enthielten fanden auch erheblich mehr gegenteilige Resultate.“

Original:

„In other Words, the three studies that obtained some supportive results also found substantially more non-supportive results.“⁷⁵

⁷³SCOTUS, Brown v. Entertainment Merchants Assn., 564 U.S. 08-1448, S. 14., Anlage 7.7.

⁷⁴Zitiert nach: Portz (2013), S. 19.

⁷⁵Freedman, (2002), S. 129.

Auch das abschließende Fazit Freedmans ist insoweit eindeutig:

„Die Ergebnisse dieser Forschungsrichtung wurden teilweise als überwältigend bestätigend für die kausale Hypothese dargestellt. Dies ist nicht korrekt. Stattdessen sprechen die Studien gegen die Hypothese, da der Großteil der Studien diese nicht stützt. Zusammenfassend stelle ich fest dass die wissenschaftliche Forschung die Hypothese, dass das Ausgesetztsein gegenüber medialer Gewalt aggressives Verhalten erzeugt, nicht bestätigt.“

Original:

„The results of this research have sometimes been described as overwhelmingly supportive of the causal hypothesis. That is not correct. Rather, the research is discouraging for the hypothesis, with most of the research not supporting it. I conclude that the scientific research does not support the hypothesis that exposure to violent media causes aggression.“⁷⁶

In einer im Auftrag des Bundesfamilienministeriums durchgeführten Evaluation des deutschen Jugendmedienschutzes kam das Hans-Bredow-Institut 2007 zu einem ähnlichen Ergebnis:

„Die Forschungslage hinsichtlich der Frage nach der Wirkung von Gewalt in Bildschirmspielen ist – ebenso wie die Wirkungsforschung zu gewalthaltigen Fernsehangeboten – nach wie vor uneindeutig. Häufig werden in der öffentlichen Diskussion Befunde einzelner Studien überinterpretiert, auf unzulässige Weise verallgemeinert, statistische Zusammenhänge in Wirkungszusammenhänge umgedeutet oder pauschal auf andere Medienangebote übertragen.“⁷⁷

In der Folge sprechen die Autoren nicht von Belegen, sondern lediglich davon, dass „die Untersuchungen [darauf hin-] deuten, dass es einen statistischen Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Bildschirmspielen und der Aggression auf Seiten der Nutzer gibt“, sowie dass die „vorliegenden Langzeitstudien [...] mit Ausnahme der Untersuchung von William und Skoric auf ein wechselseitiges Verhältnis von Mediennutzung und Persönlichkeitsvariablen [verweisen]: Personen mit hoher Aggressivität nutzen gern gewalthaltige Medienangebote, die sie wiederum in ihrer aggressiven Grundhaltung bestätigen“.

Die Untersuchungen sähen sich unter anderem deswegen Kritik ausgesetzt, weil sie „die Besonderheiten von gewalthaltigen Computerspielen im Gegensatz zu anderen gewalthaltigen (Medien-) Gattungen nicht abbilde[n]“ würden, „der Gewaltbegriff in vielen Studien – wenn überhaupt – nur sehr unzureichend und weit gefasst“ worden sei, die „Interaktivität der Spiele“ nicht ausreichend berücksichtigt würde und die bisherige Forschung von „methodische[n] Mängel[n]“ geprägt sei, so dass „häufig nicht nachvollziehbar [sei], ob ein Effekt tatsächlich auf die Gewalt im Spiel oder auf andere Faktoren zurückzuführen ist“. ⁷⁸ Auch von anderer Seite wird kritisiert, dass bei der

⁷⁶Freedman, (2002), S. 200.

⁷⁷Schulz/Brunn/Dreyer (2007), S. 65 f.

⁷⁸Schulz/Brunn/Dreyer (2007), S. 66.

Medienwirkungsforschung die Subjektivität der Wahrnehmung des einzelnen Rezipienten ausgeblendet werde und unbeirrt von der Annahme ausgegangen werde, dass ein „gleicher Stimulus [...] gleiche Wirkung [erzeuge] und [...] je intensiver/anhaltender/direkter der Stimulus [sei], desto größer die Wirkung“ ausfalle.⁷⁹ In diesem Sinne „resümierte auch bereits CUMBERBATCH 2004 den Forschungsstand: „[...] Der wohl offensichtlichste Mangel liegt in der zu pauschalen Herangehensweise - sowohl bei den Inhalten der Medien als auch bei deren Erfahrung“.⁸⁰ Angesichts des desolaten Forschungsstandes kamen 2007 nach einer Expertenanhörung des Bundestagsausschusses für Kultur und Medien die Mitglieder zu der Einschätzung, dass es keinen wissenschaftlichen Beleg für den Zusammenhang zwischen dem Spielen am Computer und Gewaltbereitschaft gäbe.⁸¹

Es wird aber auch grundsätzlichere Kritik geäußert: Portz resümiert, dass „der Forschungsstand prinzipiell keine aggressionsfördernden Wirkungen, kein besonderes Gefährdungsmoment von Gewaltdarstellungen in Computerspielen gegenüber Gewaltdarstellungen in anderen Medien, wie auch ggü. nicht violenten Medienhalten [indiziert]. Selbst gemäß dem Fall, dass man der Mediengewaltwirkungsforschung eine theoretisch, wie auch methodisch bereits hinreichende Untersuchung bspw. der aggressionsfördernden Wirkungen violenter Computerspiele konzidierte, könnte sie offensichtlich nur marginale und praktisch insg. irrelevante Wirkungspotenziale derselben demonstrieren. Tatsächlich wurde die Frage nach den evtl. schädlichen Wirkungen gewaltdarstellender Computerspiele im Lichte der (endemischen) Forschungsprobleme der Mediengewaltwirkungsforschung aber auch [...] noch kaum oder besser gar nicht angemessen untersucht (oder auch nur formuliert) [...]. [...] Wie bereits diverse Kritiker der diesbzgl. Forschung zu recht argumentieren, sind für die evtl. Wirkungen medialer Gewaltdarstellungen – wie für Medienwirkungen insgesamt – tendenziell die individuellen Interpretationen und Nutzungsmotive der Rezipienten relevanter als objektive Charakteristika der Medieninhalte selbst. [...] Infolge dessen wäre zwar bspw. plausibel, dass Medien-, respektive Mediengewaltdarstellungen ggf. den Modus Operandi des aggressiven Verhaltens der Rezipienten modellieren, nicht aber, dass sie das aggressive Verhalten derselben auch tatsächlich evozieren“.⁸²

Schlussendlich wird bezweifelt, ob die Medienwirkungsforschung überhaupt zur Untersuchung der Frage geeignet ist bzw. ob mit einer Beantwortung gerechnet werden darf.

Cumberbatch stellte unlängst fest, dass „jeder flüchtiger Blick auf das Forschungsgebiet zu dem Ergebnis kommen wird, dass die Forschung auch heute noch mit denselben Problemen und Einschränkungen wie schon vor 30 Jahren behaftet sei. [...] Es ist alles andere als einfach erkennbare Verbesserungen der Methodik zu entdecken. [...] Wenn eine Schlussfolgerung möglich ist dann die, dass die Jury das Beratungszimmer immer noch nicht verlassen hat. Sie hat es nicht einmal betreten.

⁷⁹Merten (1994), S. 294 ff.

⁸⁰Cumberbatch (2004), S. 33.: „ [...] perhaps the most obvious deficiency lies in the grossly oversimplified approach taken to both media content and media experiences.“

⁸¹Pfeiffer (2007), S. 1.

⁸²Portz (2013), S. 83 f.

Mediengewalt wurde mit einer Lynch-Mob-Mentalität in Verbindung gebracht, obwohl es beinahe keinen Beweis gibt, um dies zu belegen.“⁸³

John Dewey wird von Goldstein zu den Grenzen der Medienwirkungsforschung wie folgt zitiert:

„Eine Idee hat kein anderes metaphysisches Konzept als beispielweise eine Gabel. Wenn sich eine Gabel zum Essen einer Suppe als ungeeignet erweist, ergibt es weder Sinn etwas in der Natur der Gabel noch etwas in der Natur der Suppe liegendes zu suchen, das das Versagen bedingt. Man braucht schlicht nach einen Löffel zu greifen.“

Original:

„An idea has no greater metaphysical stature than, say, a fork. When your fork proves inadequate to the task of eating soup, it makes little sense to argue about whether there is something inherent in the nature of forks or something inherent in the nature of soup that accounts for the failure. You just reach for a spoon.“⁸⁴

Von Jürgen Fritz wird jedoch auch die Existenz des „Löffels“ angezweifelt:

„Auf die klare Frage, ob denn bestimmte Video- und Computerspiele aggressiv, unsozial, unempathisch (oder dick, dumm und unglücklich) machen, gibt es nicht die gewünschte klare Antwort (und wird es auch nicht geben).“⁸⁵

aa. Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die in den Studien demonstrierten Effekte in der Regel nicht eindeutig auf die Gewaltdarstellungen zurückführbar sind. Zu den offenkundigsten Mängeln der Mediengewaltwirkungsforschung zählt im Lichte der Heterogenität des Phänomens Gewalt, „dass das Gros der Mediengewaltwirkungsstudien die den Wirkungsanalysen zugrunde liegenden Gewaltbegriffe erst gar nicht definiert, der Gewaltbegriff für sich genommen aber auch im Rahmen der diesbzgl. Forschung nicht eindeutig ist.“⁸⁶ Auch eine Anknüpfung an alltagssprachliche Gewaltdefinitionen verbietet sich, „[...] offenbaren doch [...] Bevölkerungsumfragen eine hochgradige kognitive Diffusität des Gewaltbegriffs [...], die von körperlichen und seelischen Verletzungen über bestimmte Formen von Kriminalität und rüdem Verhalten im Straßenverkehr und Sport bis hin zu soziopolitischer Benachteiligung reicht [...]“.⁸⁷ Bereits Merten konstatierte nämlich, dass Gewalt insgesamt kein „Beobachtungsterminus“ ist, „sondern ein soziales Unwerturteil, welches durch Zuschreibung [...] entsteht und von bestimmten soziostrukturellen Faktoren beeinflusst wird [...]“.⁸⁸ Durch das Fehlen transparenter, intersubjektivierbarer Gewaltdefinition im Gros der einschlägigen Forschungsstudien ist nicht nur die Vergleichbarkeit

⁸³Cumberbatch (2004), S. 32 ff.: „Any cursory look at the research field will note that the same problems and the same reservations apply to research today as thirty years ago. [...] It is far from easy to detect any obvious improvement in research designs. [...] If one conclusion is possible, it is that the jury is not still out. It's never been in. Media violence has been subjected to lynch mob mentality with almost any evidence used to prove guilt“.

⁸⁴Zitiert nach: Goldstein (2001), S. 8.

⁸⁵Zitiert nach: Kleimann/Möble/Rehbein (2008), S. 1.

⁸⁶Portz (2013), S. 32.

⁸⁷Imbusch (2002), S. 26.

⁸⁸Merten (1999), S. 17.

derselben reduziert oder nichtig, sondern „schlechtestenfalls überhaupt nicht mehr nachvollziehbar, inwiefern die Mediengewaltexposition der Probanden probat operationalisiert wurde [...] und ob die Interpretationen der Studienergebnisse durch die Forscher selbst noch plausibel sind; ggf. sind die Studien gar mehr oder weniger gegenstandslos: Die Forscher analysieren u.U. die Wirkungseffekte Gewalt darstellender Medien, die andere erst gar nicht als [...] gewaltdarstellend einstufen würden. [...] In Orientierung an aktuelleren Definitionen aggressiven Verhaltens [...] ist z. B. eine Mindestvoraussetzung interpersonalen, gewalttätigen Verhaltens [...] die nicht konsensuale Absicht zur Schädigung eines dieselbe Schädigung vermeiden wollenden Interaktionspartners, so dass im Rahmen der Mediengewaltwirkungsforschung bereits als Gewalt kommunizierte Phänomene wie Unfälle oder Naturkatastrophen, wie auch bspw., dass sich eine Suchtkranke selbst Heroin injiziert, eindrucksvolle Beispiele inflationärer Gewaltdefinitionen sind“.⁸⁹ Auch Venus kommentierte in diesem Sinne, dass – um die Reliabilität der Messergebnisse garantieren zu können – die unabhängige Variable wie ein physikalisches Objekt aufgefasst werden müsse, „das über eindeutige Merkmale verfügt, die der abhängigen Variable, dem Verhalten der Spielenden, systematisch voraus liegen. Genau dies ist ganz offensichtlich nicht der Fall. Medienangebote, Bilder, Klänge, Texte und ihre Kombinationsformen, stoßen dem Einzelnen nicht zu wie ein physikalischer Körper oder eine chemische Substanz. Es handelt sich bei ihnen um Zeichenkomplexe, die nach Maßgabe individueller Wissensbestände und Interessen, die sich in der Sozialisation vermitteln, wahrgenommen, affektiv besetzt, verstanden und beurteilt werden. Das heißt die Merkmale des Medienangebots werden erst durch den Rezeptionsprozess konstituiert. Das physikalische Substrat eines Medienangebots ist nur dessen notwendige, nicht aber dessen hinreichende Bedingung. Medienangebote verwirklichen ihre Merkmale erst im Rahmen spezifischer, sozial vermittelter, und vor allem: milieuspezifisch differenter und historisch veränderlicher Praktiken“.⁹⁰

i. Ungeachtet dessen erscheinen auch die im Gros der Korrelationsstudien ergriffenen Maßnahmen zur Eingrenzung von unter Umständen aggressionsfördernden Effekten gewaltdarstellender Videospiele auf die dargestellte Gewalt unzureichend, selbst gemäß dem Fall, dass der Begriff der Gewalt in diesen Studien hinreichend definiert und ausdifferenziert worden wäre: „Offensichtlich ist das bspw. für Studien, die nicht zwischen einem generellen (u.U. mediengattungsspezifischen) Medienkonsum und einer speziellen Mediengewaltexposition der Probanden differenzieren, wie auch für Studien, die ungeachtet der Diversität der Medieninhalte auch innerhalb einzelner (vermeintlich *per se* Gewalt darstellender) Genres nur die Nutzungshäufigkeit derselben kontrollierten. Nicht unproblematischer ist aber auch das Prozedere, den Probanden nur eine mehr oder weniger willkürliche Liste konkreter Medientitel zu präsentieren und sie zu instruieren, ihre Nutzungshäufigkeiten für jeden der Titel zu dokumentieren“.⁹¹ Das Problem dieses Expositionsmaßes ist der Umstand, „dass die Probanden privat aus unzähligen anderen Gewalt darstellenden Titeln wählen und sie mehr oder weniger häufig nutzen können, die aber einfach nur nicht Teil der Listen sind, so dass hohe Expositionsmaße der Probanden u.U. [...] nicht tatsächlich auch eine höhere Mediengewaltexposition derselben indizieren [...]“.⁹² Das Gros der Korrelationsstudien basiert heutzutage aber auf einer von Anderson und Dill eingeführten Methode:

⁸⁹Portz (2013), S. 32 f.

⁹⁰Venus (2007), S. 75.

⁹¹Portz (2013), S. 36.

⁹²Portz (2013), S. 36.

„Die Teilnehmer wurden nach ihren fünf favorisierten Videospieletiteln gefragt. Nach der Bezeichnung der Spiele sollten sie auf einer Skala von 1 bis 7 angeben, wie häufig sie das jeweilige Spiel nutzen und wie explizit Gewalt in Darstellung und Inhalt sei. Wir berechneten für jeden Teilnehmer hinsichtlich der fünf angegebenen Titel einen „violent exposure score“, indem wir die Wertung für den Inhalt mit dem für die Nutzung multiplizierten. Von diesen fünf „violent exposure scores“ bildeten wir einen Durchschnittswert, um einen allgemeinen Index für den Kontakt mit Gewaltdarstellungen in Videospiele zu erhalten.“

Original:

„Participants were asked to name their five favorite video games. After naming each game, participants responded on scales anchored at 1 and 7, rating how often they played the game and how violent the content and graphics of the game were. [...] For each participant, we computed a violence exposure score for each of their five favorite games by summing the violent content and violent graphics ratings and multiplying this by the how-often rating. These five video game violence exposure scores were averaged to provide an overall index of exposure to video game violence.“⁹³

Eine Vielzahl an korrelativen Mediengewaltwirkungsstudien hat diese Methode seitdem adaptiert und zum Teil modifiziert. Das eigentliche Problem blieb jedoch unberücksichtigt: „Das Gros der Studien ignoriert aber die originär empfohlene, aber selbst bereits im Lichte der Diversität der Gewaltdarstellungen unterkomplexe, mittels nur je einem einzigen Fragebogenitem erhobene inhaltliche und graphische Niveaudifferenzierung derselben und fragt stattdessen nur über ein einziges Item (und natürlich i.d.R. auch ohne Definition des Gewaltbegriffs) nach dem generellen Gewaltdarstellungsniveau der Spiele. Die Reduzierung der Spiele auf die Gewaltdarstellungsniveaus ignoriert letztlich auch unzählige konfundierende Merkmale derselben [...]. Ungeachtet dessen kann das skizzierte Maß aber auch insg. nicht garantieren, dass dieselben Indexwerte auch faktisch dieselbe quantitative, wie qualitative Mediengewaltexposition der Probanden indizieren: Eine Spielefavorisierung indiziert nämlich nicht auch zwangsläufig eine entsprechende Nutzungshäufigkeit der favorisierten Spiele und insb. keine häufigere Nutzung derselben ggü. anderen, u.U. gar violenteren (aber eben nicht favorisierten) Spielen, die die Probanden gleich häufig oder gar häufiger spielen. [...] Auch differenziertere Fragebögen, die die Nutzungshäufigkeit aller Spiele kontrollieren, die die Probanden im Analysezeitraum insg. spielten, können das Problem [...] kaum oder gar nicht korrigieren [...]“.⁹⁴ Auch Ferguson monierte diesbzgl.:

„Wobei fraglich ist, ob auf der eigenen Einschätzung (oder der der Eltern) basierende Methoden den tatsächlichen Kontakt [mit gewaltdarstellenden Inhalten] oder allein das Ausmaß messen, welche Arten von Kontakt für bestimmte Personen einprägsamer sind.“

Original:

⁹³Anderson/Dill (2000).

⁹⁴Portz (2013), S. 37.

„Whether self-report (or parent report) measures truly measure exposure or only the degree to which certain kinds of exposure are more memorable to certain individuals is a question of concern.“⁹⁵

Portz führt weiter aus, dass auch „gem. dem Fall, dass garantiert werden könnte, dass die Probanden dasselbe Zeitpensum in objektiv gleichermaßen violente, resp. identische Spiele investieren [...], könnte bereits im Lichte der Interaktivität der Spiele nicht garantiert werden, dass sie qualitativ u./o. quantitativ denselben Mediengewaltniveaus ausgesetzt wären [...]“.⁹⁶

Ein weiteres Problem besteht in dem Umstand, dass die einschlägigen Korrelationsstudien regelmäßig nur die bivariaten Korrelationen zwischen der Mediengewaltexposition und beispielsweise dem aggressiven Verhalten der Probanden kontrollieren, „aber nicht (hinreichend) evtl. konfundierende Drittvariablen, die für sich genommen ggf. bereits einen relevanten, eigenständigen Einfluss auf bspw. das aggressive Verhalten haben können, wie bspw. die Persönlichkeit (z. B. die Aggressivität), soziodemographische Faktoren (z. B. Alter, Geschlecht), häusliche Gewalt oder gar die genetischen Dispositionen der Probanden, so dass evtl. Zusammenhänge natürlich u.U. überinterpretiert werden [...]. Tatsächlich demonstriert der Forschungsstand, dass je mehr der (und je probater die) relevanten Drittvariablen kontrolliert werden, desto mehr erodieren bspw. die Zusammenhänge zwischen der Mediengewaltexposition und dem aggressiven Verhalten der Probanden. Die Problematik fehlender oder nicht hinreichender Drittvariablenkontrollen legt insg. nahe, dass das Gros der korrelativen Mediengewaltwirkungsstudien noch gar nicht den eigenständigen Einfluss der Mediengewaltexposition auf bspw. die Aggressionen der Probanden untersucht hat. Letztlich ist im Rahmen querschnittlicher Studien auch die Frage nach der Wirkungsrichtung der Zusammenhänge i.d.R. offen, d.h. ob Gewalt darstellende Medieninhalte aggressives Verhalten fördern (Wirkungshypothese) oder ob bereits aggressive(re) Menschen lediglich vermehrt (u./o. explizitere) Gewalt darstellende Medieninhalte rezipieren (Selektionshypothese). Dies ist ein Problem, dass dank der ungenügenden Drittvariablenkontrolle, wie auch nicht immer plausibler Pfadanalysen u.ä.[.] auch Längsschnittstudien betrifft. Aber ungeachtet dessen werden oftmals rein korrelative Zusammenhänge nach wie vor salopp als Belege für die Wirkungshypothese interpretiert, obwohl auch das Zutreffen der Selektionshypothese wahrscheinlich (und auch theoretisch plausibler) wäre“.⁹⁷

ii. Die Lage ist bei Experimentalstudien ähnlich, wie die bereits geschilderte, wie Portz dokumentiert:

„Auch im Rahmen von Experimentalstudien sind die Operationalisierungen der unabhängigen Variablen und insb. die Differenzierungen der Stimuli in violente Computerspiele für die Experimental- und nicht violente Spiele für die Kontrollgruppen insg. besonders problematisch; z.T. dokumentieren (oder spezifizieren) die Versuchsleiter auch erst gar nicht, welche (Teile der) Spiele sie überhaupt als Stimuli nutzen u./o. kategorisieren [...] Spiele der Kontrollgruppe [...] so salopp wie falsch als nicht violent, die *de facto* auch i.S.v. engeren Auslegungen Gewalt

⁹⁵Ferguson (2009), S. 105.

⁹⁶Portz (2013), S. 37.

⁹⁷Portz (2013), S. 37 f.

darstellend sind. Das zentrale Problem ist aber, dass die Versuchsleiter die violenten und die nicht violenten Spiele z.T. gar nicht(!) und ggf. nicht hinreichend bzgl. (aller relevanten) evtl. konfundierenden Spielevariablen äquivalieren.“⁹⁸

Das Gros der Experimentalstudien nutzt zur Kontrolle von Störvariablen abermals ein von Anderson und Dill entwickeltes Verfahren, bei dem die Probanden nach dem Spielen in der Regel sieben 7-stufige Items eines Fragebogens beantworten sollen, der eruiert, „[...] wie schwer, unterhaltsam, frustrierend und spannend die Spiele waren sowie wie rasant das Spiel war und wie brutal Inhalt und Darstellungen ausfielen“.⁹⁹ Tatsächlich unterscheiden sich die in den Experimenten genutzten Gewalt darstellenden und keine Gewalt darstellenden Computerspiele nach Elson aber in mehr als nur den kontrollierten Variablen:

„Unter anderem die Perspektive, die erforderliche räumliche Aufmerksamkeit, die geforderte Hand-Augen-Koordination und so weiter. Obwohl einige Wissenschaftler durch die Verwendung von Videospiele, die in einigen Punkten - wie Schwierigkeit, Unterhaltsamkeit, Action und Frustration - ähnliche Werte aufweisen, sich aber im Grad der Gewaltdarstellungen unterscheiden, eine dahingehende Kontrolle versuchen, werden große Unterschiede der in den Studien verwendeten Videospiele offenbar, sobald man einen Blick auf sie wirft (oder sie anspielt). Obwohl es bei diesen Spielen einige Belege für temporären Auswirkungen auf die physiologische Erregung und aggressive Verhaltensweisen gibt, bleibt die Frage unbeantwortet, ob diese auf Gewaltdarstellungen zurückgehen: Es gibt viele andere mögliche Ursachen, die in diesen Studien weder erfasst noch ausgeschlossen werden.“

Original:

„E.g. the perspective, required spatial attention, required hand-eye coordination, etc. Even though some researchers try to control for that by using games that score similarly on a few variables like difficulty, enjoyment, action, frustration, and differ on violent graphics and content [...], the vast differences between the [...] games used in those studies become apparent once one takes a look (or plays) them. Although there is a lot of proof for a difference in the short-term effects of those games on physiological arousal and aggressive behavior, the question whether this can be traced back to the displays of violence remains unanswered because there are plenty of other possible causes that were not eliminated or controlled in these studies.“¹⁰⁰

So resümiert auch Portz (2013), dass „Experimentatoren, die sich auf die skizzierte o.ä. rein statistische Methoden verlassen, vorzugsweise Äpfel mit Birnen“¹⁰¹ vergleichen; „[...] tatsächlich konnte bis heute noch kaum eine (und insb. keine an der kritisierten Methode orientierte) Studie eine (oder mehrere) mehr oder weniger plausible Spielepaarung(en) präsentieren, die eine vorbehaltlose Zuschreibung evtl.

⁹⁸Portz (2013), S. 39.

⁹⁹Anderson/Dill (2000): „[...] how difficult, enjoyable, frustrating, and exciting the games were as well as how fast the action was and how violent the content and graphics of the game were.“

¹⁰⁰Elson (2011), S. 2.

¹⁰¹Portz (2013), S. 39.

Wirkungseffekte auf die Gewaltdarstellungen erlauben könnte(n).“¹⁰² Bisher wurden unter Verwendung handelsüblicher Videospiele erst eine paar Studien durchgeführt, die nicht an diesem Mangel kranken: Elson modifizierte bspw. den First-Person-Shooter „Unreal Tournament III“ so, dass er zwei Versionen des Spiels erhielt, die - bis auf den Faktor der Gewaltdarstellung - in Punkto Spielmechanik und aller weiteren Variablen identisch waren, konnte aber keine signifikanten Unterschiede im aggressiven Verhalten zwischen der die Gewalt darstellende Version spielenden Experimentalgruppe und der die keine Gewalt darstellenden Kontrollgruppe feststellen:

„Die Ergebnisse der Studie unterstützen nicht die Hypothese, dass das Spielen gewaltdarstellender Videospiele aggressive Verhaltensweisen fördert [...]. Es gab keine signifikanten Effekte bzgl. der dargestellten Gewalt und der Spielgeschwindigkeit [...].“

Original:

„The results of the study do not support the hypothesis that playing violent digital games increases aggressive behavior [...]. There were no significant effects of displayed violence and game speed [...].“¹⁰³

Portz erwähnt darüber hinaus ein weiteres Problem aller bislang angefertigten Experimentalstudien der Mediengewaltwirkungsforschung. So kritisiert er die allen Experiment „inhärente Prämisse, dass die Probanden alle das objektiv gleiche oder ein vergleichbares Maß an Mediengewalt erfahren würden [...]“. Diese sei „bereits für die lineare(re)n Medieninhalte, d.h. für Film und Fernsehen im Lichte dezentrierter Sehweisen und auch rein perzeptiv nicht plausibel, für Computerspiele aber schlichtweg falsch. Gewalthandlungen im Rahmen von Spielen sind oftmals nur optional, so dass dank der Interaktivität der Spiele der von den Spielern tatsächlich selbst generierte Gewaltgehalt (außerhalb von bspw. stärker geskripteten Sequenzen, wie auch Zwischensequenzen) quantitativ, wie auch qualitativ extrem variieren kann und eine Frage des idiosynkratischen Spielstils (und der Spielkompetenzen) der Spieler ist“.¹⁰⁴ Dabei verweist er unter anderem auf eine Studie von Lachlan und Maloney, die dergleichen experimentell demonstrieren konnten. Diese ließen ihre Probanden für 20 Minuten unter anderem Grand Theft Auto III spielen und kontrollierten die seitens derselben generierten Gewaltakte, um letztendlich zu resümieren:

„[...] Der charakteristische Inhalt eines einzelnen Spiels kann sich sowohl in der Anzahl dargestellter Gewaltakte als auch in dem Kontext, in dem diese stattfinden, wesentlich unterscheiden. [...] Zum Beispiel erstreckte sich das Spektrum von in Grand Theft Auto III dargestellten Gewalttätigkeiten von 0.00 bis zu 108.00 Taten [...].“

Original:

¹⁰²Portz (2013), S. 39 f.

¹⁰³Elson (2011), abstract.

¹⁰⁴Portz (2013), S. 42.

„[...] The content characteristics of a single game may be substantially different in terms of both the total number of violent acts depicted and the contexts in which these acts take place. [...] For example, the range of scores for total number of violent acts depicted in Grand Theft Auto 3 ran from 0.00 to 108.00 [...].“¹⁰⁵

Auch Weber u. a., die den prozentualen Anteil violenter Inhalte kontrollierten, die 13 männliche, versierte deutsche Computerspieler zwischen 18 und 26 Jahren durchschnittlich in ca. 50 Minuten Spielzeit des Egoshooters Tactical Ops: Assault on Terror generierten, konnten dergleichen demonstrieren:

„Gewalttätigkeiten wurden als die Sequenzen des Spiels definiert, in denen der Spieler seine Waffe gebraucht (Kampfphase). Die Analyse offenbarte, dass sie 7 % der Gesamtspielzeit ausmachen. Zusätzlich wurde analysiert, wann der Spieler als Ziel von Gewalttätigkeiten ist (Phasen, in dem der Spieler von den Kontrahenten angegriffen wird, ohne selbst aggressive Verhaltensweisen zu zeigen). In der Untersuchung als ‚Unter-Beschuss -Phase abgehandelt, [...] nimmt diese 1 % der Gesamtspielzeit ein.“

Original:

„Violent player actions were defined as those periods of playing time when a player fires his weapon (combat-phase). The analysis revealed that these violent player actions [...] accounted for 7% of the total time played. In addition, experience as the target of video game violence (when players were attacked by opponents without engaging in violent behavior themselves) was also analyzed. This was covered by the under-attack phase of our content analysis [...] corresponding to 1% of the time played.“¹⁰⁶

Portz resümiert, im Lichte dessen „müssten die von den einzelnen Probanden generierten Gewalthandlungen im Rahmen der Wirkungsstudien prinzipiell auch immer kontrolliert werden, aber bis dato hat noch keine einzige Studie dgl. kontrolliert, so dass erhebliche Verzerrungen der Forschungsergebnisse riskiert werden und evtl. gemessene Medienwirkungen auch nicht ohne weiteres den Gewaltdarstellungen attribuiert werden können“.¹⁰⁷

Auch können die Laborsituationen selbst Stressoren für die Probanden darstellen, „die die ökologische Validität der Resultate unterminieren könnten: Bereits im Rahmen der Film- und Fernsehgewaltwirkungsstudien analysieren die Versuchsleiter seit Jahrzehnten nicht die Wirkung kompletter gewaltdarstellender Filme o.ä. auf die Probanden, sondern konfrontieren letztere irritierenderweise in einer ungewohnten Situation mit nur mit paar Sekunden(!) oder Minuten dekontextualisierten, Gewalt darstellenden Filmmaterials (bspw. Aneinanderreihungen von Gewaltakten), die aber keinem natürlichen Medienangebot mehr entsprechen, so dass die Studien prinzipiell auch gar keine Aussagen mehr über die Wirkungen Gewalt darstellender Filme treffen können.

¹⁰⁵Lachlan/Maloney (2008), S. 296.

¹⁰⁶Weber/Behr/Tamborini/Ritterfeld/Mathiak (2009), S. 1024.

¹⁰⁷Portz (2013), S. 43.

Der Problematik entspricht im Rahmen der Computerspielgewaltwirkungsforschung, dass die Versuchsleiter die Probanden die Spiele i.d.R. nur zwischen fünf und 20 Minuten spielen lassen“.¹⁰⁸ Insoweit ist erwähnenswert, dass Sherry 2001 „im Rahmen seiner Metaanalyse [...] einen negativen Zusammenhang zwischen der Spielzeit und der Aggressivität der Probanden demonstrieren“ konnte: Während nach zehnmütiger Spielzeit ein starker Korrelationskoeffizienten von $r = .90$ zu verzeichnen war, konnte für ihn nach 75 Minuten nur noch ein Wert von $.05$ ausgewiesen werden. Hiervon ausgehend argumentierte der Autor, dass ein initialer, die Aggressivität der Probanden stimulierender Erregungseffekt nach längerer Spielzeit durch Langeweile oder Ermüdung stark absinke.¹⁰⁹ Portz resümiert diesbzgl.:

„Insofern ist der bereits die Aussagekraft des Gros der Wirkungsstudien drastisch reduziert und u.U. gar eine systematische Verzerrung der Computerspielgewaltwirkungsforschung indiziert.“¹¹⁰

Letztendlich kann die Laborsituation die Probanden unter Umständen auch frustrieren und so zu Ärgerreaktionen führen. So bleibt in der Regel unberücksichtigt, dass die Probanden mit der Steuerung der Spiele, für die das „blinde“ Beherrschen von Maus und Tastatur, Joystick oder Gamepad erforderlich ist, wie auch mit der generellen Spielmechanik und den entsprechenden Reglements überfordert sein können und unter Umständen nicht in der Lage sind, innerhalb von wenigen Minuten die vom Spiel vorausgesetzte Virtuosität zu erlangen, die Spieler üblicherweise erst nach mehreren Wochen oder Monaten Übung erlangen. Fritz ermittelte 1995 in einer Befragung, dass jugendliche Spieler Aggressionen oftmals infolge eines solchen „Kontrollverlustes“ erleben, der unabhängig von Gewaltdarstellungen eintritt:

„Es beginnt mit Gefühlen der Aufregungen und Unruhe, wenn man es nicht geschafft hat, wenn man einfach nicht weiterkommt, wenn es nicht gelingt, die Spielfigur angemessen zu führen [...]. Die frustrierende Situation führt häufig dazu, das Spiel nach einiger Zeit zu beenden [...]. [...] Heftige Wutreaktionen auf Kontrollverluste im Spiel sind kein Ausnahmefall [...]. [...] Jungen geraten nicht selten bei Misserfolgen im Spiel in eine Frustrations-Aggressions-Spirale. Trotz andauernder Bemühungen will es ihnen einfach nicht gelingen, Kontrolle über das Spiel auszuüben. Dies führt zu immer heftiger werdenden aggressiven Gefühlen [...].“¹¹¹

Hieran anknüpfend kritisieren auch Goodson/Pearson/Gavin, dass die Forschung die unterschiedliche Spielerfahrung und -kompetenz nicht berücksichtigt:

„Nicht-Spieler haben mit dem Spielen von Videospiele keine Erfahrungen [...], Spiele [...] sind sehr komplex geworden und erfordern ein gewisses Maß an Geschick. Wenn diese Variable beim Versuchsaufbau nicht berücksichtigt wird [...] ist es mehr als wahrscheinlich, dass jede festgestellte Wirkung eher aus den beim Spiel gewachsenen Frust als auf die Konfrontation der Teilnehmer mit gewaltdarstellenden Inhalten zurückzuführen sein wird.“

¹⁰⁸Portz (2013), S. 44.

¹⁰⁹Vgl. Portz (2013), S. 43 f.

¹¹⁰Portz (2013), S. 44.

¹¹¹Fritz (1995), S. 38.

Original:

„Non-gamers have no experience of playing video games, [...] games [...] have become very complex and require a degree dexterity to play. If this variable is not taken into account when designing research [...] it is more than likely that any measures taken will relate to the frustration of playing the game rather than the participants interaction with the violent content [...].“¹¹²

Nach Portz können „Ärgerreaktionen [...] aber ggf. nicht nur mangelnde Spielerfolge, sondern u.U. auch der abrupte (ggf. unangekündigte) Spielabbruch durch den Versuchsleiter oder das mehr oder weniger aufgezwungene Spielen eines Spiels evozieren, das der Proband nicht besonders mag und selbst (außerhalb des Experiments) bereits längst beendet hätte. Letztlich kann u.U. auch die im Rahmen der Experimente genutzte, ggf. antiquierte, dem Spielhabitus der Probanden nicht entsprechende oder gar mit der Spielkontrolle u.ä. interferierende Peripherie (Kontrollperipherie, Bildschirme etc.) die Probanden frustrieren. Die konkrete Spielsituation der Probanden dokumentieren die Studien aber nur ausnahmsweise [...]“.¹¹³

bb. Weitere offenkundige Forschungsmängel sind hinsichtlich der Operationalisierung der vermeintlichen Mediengewaltwirkungen festzustellen. Das Hauptinteresse der einschlägigen Forschung gilt der Problematik der direkten oder indirekten Förderung aggressiven Verhaltens der Rezipienten infolge des Spielens Gewalt darstellender Computerspiele. Der Aggressionsbegriff ist für sich genommen selbst im Rahmen der diesbzgl. Forschung und auch alltagssprachlich nicht uneindeutig definiert, so dass ohne eine konkrete Aggressionsdefinition die diesbzgl. Studien schlechtestenfalls gegenstandslos sein können, insofern nicht mehr eindeutig ist, was die entsprechenden Studien überhaupt gemessen haben. Tatsächlich definiert ein Gros der Wirkungsstudien aggressives Verhalten nicht oder nicht hinreichend. Als nicht hinreichend müssen in diesem Sinne Definitionen gelten, die nicht an die notwendige Mindestdefinition aggressiven Verhaltens reichen, wie sie Baron bereits 1977 formulierte:

„Aggression ist jedes Verhalten das darauf abzielt, ein anderes Lebewesen zu verletzen oder diesem schaden, wenn dies eine solche Behandlung zu vermeiden sucht.“

Original:

„Aggression is any form of behaviour directed toward the goal of harming or injuring another living being who is motivated to avoid such treatment.“¹¹⁴

Aggressionsdefinitionen, die nicht auf eine Absicht zur Schädigung eines Interaktionspartners und nicht auch gleichzeitig auf eine die Schädigung vermeidende Motivation desselben abstellen, können nicht zwischen einerseits aggressivem Verhalten und andererseits beispielsweise destruktivem Gehorsam, Unfällen, Kampfsport, sogenannte Kampf- und Tobespielen oder auch konsensuellem BDSM

¹¹²Goodson/Pearson/Gavin, Helen (2010), S. 29.

¹¹³Portz (2013), S. 45.

¹¹⁴Baron (1977), S. 7.

differenzieren. Insofern müssen die im Folgenden diskutierten Operationalisierungen aggressiven Verhaltens letztlich garantieren können, dass die Probanden eine nicht konsensuale Schädigung eines Interaktionspartners intendieren.¹¹⁵

i. Ungeachtet dessen operationalisieren Korrelationsstudien das aggressive Verhalten der Probanden in der Regel mittels Selbst-, Peer-, Eltern- und/oder Lehrerreport. Die dabei Verwendung findenden Aggressionsfragebögen sind aber gemeinhin nicht (klinisch) validiert und messen nicht die tatsächliche Aggression der Probanden – beispielweise ignorieren die Fragebogenitems zum Teil die intentionale Bedingung aggressiven Verhaltens (erfragen zum Beispiel nur, ob die Probanden in physische Konfliktsituationen involviert waren, ohne gleichzeitig auch zu kontrollieren, ob sie selbst die Aggressoren oder nur die Opfer derselben waren) – oder kontrollieren tendenziell vielmehr soziale Kompetenzdefizite (zum Beispiel Ungehorsam, Unhöflichkeit). Selbstreporte operationalisieren aggressives Verhalten oftmals auch nur mittels des sog. Buss-Perry Aggression Questionary (BPAQ), einem Aggressivitäts-, aber keinem Aggressionsmaß (Vgl. Schmid (2005), S. 523; Lin (2011), S. 12 f.). Nach Auffassung von Portz können Peer-, Eltern- und Lehrerreporte die Problematik zwar unter Umständen relativieren, „die Bewertungsgrundlage aggressiven Verhaltens kann dann aber i.d.R. nicht mehr die subjektive Absicht des vermeintlichen Aggressors zur Schädigung, sondern wird insb. nur noch die Beobachtung des Verhaltens desselben sein: Die Frage ist aber, inwiefern die Reporter aggressives Verhalten einerseits und z.B. soziale Kompetenzdefizite oder Kampf- und Tobespiele andererseits hinreichend differenzieren (können), denn die Attribuierung eines Verhaltens als aggressiv ist ohne die Kontrolle der Intention des evtl. Aggressors ggf. nur ein soziales Unwerturteil, kann u.a. eine Frage bspw. des Geschlechts, des Alters, der sozialen Herkunft und des sozio-ökonomischen Status des Reporters, wie auch dgl. des evtl. Aggressors, des situativen Kontextes und gar der Intensität des Verhaltens sein. Dgl. ist auch ein Problem der Experimentalstudien, die Aggression bspw. nur über die Beobachtung, resp. Analyse des Verhaltens der Probanden im Rahmen einer Freispielsituation messen wollen [...]. Infolge dessen sind die im Rahmen der Mediengewaltwirkungsforschung genutzten Aggressionsfragebögen als Aggressionsmaße oft nicht besonders angemessen“.¹¹⁶

ii. Ein Teil der Experimentalstudien kontrolliert nicht die vermeintliche Surrogate tatsächlich aggressiven Verhaltens der Probanden, sondern nur die aggressiven Verhaltenstendenzen derselben im Rahmen hypothetischer Szenarien; Giumetti/Markey (2007) präsentierten ihren Probanden beispielsweise drei Geschichten mit einem negativen Ende für die darin dargestellten Hauptcharaktere (zum Beispiel einen Autounfall) und instruierten ihre Probanden, aufzuschreiben, was sie erwarteten, was die Hauptcharaktere nun tun, fühlen und/oder denken würden. Aggressive Geschichtsvollendungen galten den Forschern dabei bereits als Indiz aggressiven Verhaltens (und nicht nur der Aggressivität) der Probanden. Das Gros der Studien kontrolliert das aggressive Verhalten der Probanden aber über das tatsächliche Verhalten derselben. Da aber eine Provokation von ernsthafteren, interpersonellen Aggressionen (Schläge, Tritte etc.) aus ethischen Gründen ausscheidet, können die Forscher das Aggressionsverhalten nur indirekt über die Kontrolle diverser (vermeintlicher) Surrogate aggressiven Verhaltens messen. Das Gros dieser Verhaltenssurrogate ist aber bestenfalls kurios, wie bereits Kunczik resümierte:

¹¹⁵Vgl. Portz (2013), S. 46.

¹¹⁶Portz (2013), S. 47.

„Rotter-Willermann-Satzergänzungstest, bei dem kurze Satzanfänge zu ergänzen sind; Fragebogen zur Messung der Einstellung gegenüber dem Versuchsleiter, dem Experiment sowie der psychologischen Forschung im allgemeinen; Analyse von TAT-Geschichten; Analyse von Träumen; Beobachtung von Verhalten in Spielsituationen; Wort-Assoziationstests; Analyse der Gespräche zwischen Versuchspersonen; Austeilen harmloser Elektroschocks; Angriffe auf eine Bobo-Doll (eine aufblasbare Puppe, die sich immer wieder aufrichtet); Zerstörung von Sammelbüchsen einer Wohltätigkeitsorganisation; [...] Zerplatzenlassen von Luftballons; Einsatz von Spielzeugpistolen; Drücken eines Knopfes, der bewirkt, daß eine Puppe einer anderen Puppe auf den Kopf schlägt usw. [...] Diese ohne Anspruch auf Vollständigkeit zusammengestellte Liste verdeutlicht, daß dimensionale Identität zwischen den verschiedenen Operationalisierungen nur in den seltensten Fällen vorliegt. Dimensionale Identität aber ist Voraussetzung für Vergleichbarkeit. So ist es nicht überraschend, daß selbst innerhalb einzelner Studien je nach verwandtem Aggressionsmaß unterschiedliche und zum Teil entgegengesetzte Resultate erhalten worden sind [...]. Aggression ist ganz offensichtlich kein eindimensionales Phänomen, sondern muß weiter ausdifferenziert werden [...]“¹¹⁷

Nach der Auffassung von Meirowitz kann die Spannweite der Operationalisierungen des aggressiven Verhaltens im „Extremfall“ dazu führen, „daß der Leser einer Studie, die Aggressionssteigerungen feststellt, von seiner eigenen Vorstellung über aggressives Verhalten ausgeht, während das Experiment in Wirklichkeit nur ‚das Umstürzen von Bauklötzen‘ betraf“.¹¹⁸ Cicchirillo/Chory-Aassad (2005) werteten es beispielsweise bereits als aggressives Verhalten, wenn die Probanden nach dem Spielen eines Gewalt darstellenden Spiels die Versuchsleiter negativ evaluierten. Anderen Studien galt es bereits als aggressives Verhalten, wenn diese sich in einem Gewalt darstellenden Spiel gegenüber den Spielcharakteren virtuell aggressiv verhielten.¹¹⁹

Gemeinhin bediente sich die Mediengewaltwirkungsforschung, insbesondere die Film- und Fernsehgewaltwirkungsforschung, in der Vergangenheit insbesondere zweier Methoden, um das aggressive Verhalten ihrer Probanden zu messen, dem sog. „Bobo doll“-Paradigma und dem Lehrer-Schüler-Paradigma. Beide Paradigmen wurden aber bereits mehrfach hinreichend als nicht valide Aggressionsmaße dekonstruiert. Neuere Experimentalstudien, insbesondere im Bereich der Computerspielgewaltwirkungsforschung, nutzen mittlerweile in der Regel den sogenannten „Competitive Reaction Time Test“ (CRTT). Aber auch dieses Paradigma prägen unter anderem massive Validitätsdefizite. Regelmäßig wird beispielsweise argumentiert, dass der CRTT vielmehr ein Kompetitivitäts- und kein Aggressionsmaß ist, wie bereits der Name suggeriert. Auch die Validität des sogenannten Hot-Sauce Paradigma als Aggressionsmaß steht zur Debatte. Portz resümierte in diesem Sinne:

„Zusammengefasst ist keines der skizzierten Paradigmen als Aggressionsmaß valide, wie auch die diesbzgl. Literatur bereits hinreichend demonstrierte. Ungeachtet einzelner

¹¹⁷Kunczik (1998), S. 13 f.

¹¹⁸Meirowitz (1993), S. 89.

¹¹⁹Vgl. Anderson/Morrow (1995) und Barlett/Harris/Bruey (2008).

paradigmaspezifischer Probleme generieren insg. alle der Laborstudien eine permissive Gesamtsituation, so dass generell keine illegitime Aggression der Probanden messbar werden kann. Vielmehr müssen die Probanden gar glauben, dass die Applizierung der aversiven Stimuli im Rahmen rechtmäßiger Experimente mehr oder weniger auf prinzipiellem Konsens aller freiwillig an den Experimenten partizipierenden Probanden basiert. Insb. werden [...] auch keine ernsthafteren Aggressionen messbar, denn die zu applizierenden Stimuli sind zwar mehr oder weniger aversiv, aber nicht gesundheitsschädlich. Auch ignoriert das Gros der Studien die subjektive Intentionalität des Verhaltens der Probanden.“¹²⁰

Darüber hinaus stellte Ferguson fest, dass diese Maße größtenteils auch nicht hinreichend standardisiert worden sind.¹²¹ Auch Elson konnte die Problematik der Verwendung eines unstandardisierten CRTT eindrucksvoll demonstrieren und resümiert für seine eigenen Studienergebnisse, dass es bei der Verwendung dieses Instruments ohne weiteres möglich ist, vermeintliche Belege für jedes Ergebnis zu finden, sei es, dass mediale Gewaltdarstellungen aggressives Verhalten förderten oder eben nicht.¹²² Aktuell haben erst ein paar Autoren vermeintlich aggressives Verhalten mittels eines standardisierten CRTT operationalisiert, konnten aber bezeichnenderweise insgesamt keine Zusammenhänge zwischen dem Spielen von Gewalt darstellenden Computerspielen und dem gemessenen Verhalten demonstrieren.¹²³ Zusammengefasst konnte bislang die Computerspiel-, respektive die Mediengewaltwirkungsforschung insgesamt nicht demonstrieren, dass Mediengewaltdarstellungen direkt aggressives Verhalten hervorrufen.¹²⁴

Insofern demonstriert wurde, dass Mediengewaltdarstellungen offenbar kein physisch aggressives Verhalten evozieren, gewalttätiges Verhalten selbst aber nur eine extreme Form aggressiven Verhaltens darstellt, wird die Frage nach den gewalttätiges Verhalten evozierenden Wirkungen medialer Gewaltdarstellungen prinzipiell mehr oder weniger hinfällig. Tatsächlich wurde die Wirkung von Gewalt darstellenden Computerspielen auf das gewalttätige (und nicht nur aggressive) Verhalten auch noch kaum oder eher noch gar nicht (angemessen) untersucht,¹²⁵ dennoch wird oftmals einerseits nicht oder nicht hinreichend zwischen aggressivem und gewalttätigem Verhalten differenziert, andererseits werden für die vermeintliche Gefährlichkeit von Gewaltdarstellungen regelmäßig auch nur anekdotische Evidenzen präsentiert. Gewalt darstellende Computerspiele wurden bereits sowohl für eine vermeintliche Zunahme von Gewalt in der Gesellschaft (insbesondere unter Jugendlichen), wie auch spektakuläre Einzeltaten verantwortlich gemacht.

Die notwendige, aber nicht hinreichende Bedingung für die erste Behauptung ist aber eine tatsächliche Zunahme solcher Gewalttaten. Bensley/Eenwyk (2001) konnten aber bereits am Beispiel US-amerikanischer Kriminalitätsstatistiken demonstrieren, dass solche Gewalttaten trotz einer zunehmenden Verbreitung auch Gewalt darstellender Computerspiele rückläufig sind. Einerseits lassen sich ähnliche Entwicklungen der entsprechenden Kriminalitätsraten zum Beispiel auch für Kanada, Australien und

¹²⁰Portz (2013), S. 52.

¹²¹Ferguson (2009), S. 106.

¹²²Elson (2011), S. 75; für eine detaillierte Kritik, insbesondere des CRTT, siehe: Ferguson/Smith/Miller-Stratton (2008) und Ferguson/Rueda (2009).

¹²³Ferguson/Rueda/Cruz (2008); Ferguson/Rueda (2010); Elson (2011).

¹²⁴Vgl. Portz (2013), S. 49 - 54.

¹²⁵Ferguson (2009), S. 107 f.

diverse Mitgliedstaaten der EU konstatieren. Andererseits divergieren die entsprechenden Raten zwischen Ländern wie Kanada, Japan, England, Finnland und Australien zum Teil erheblich, trotz ähnlicher Nutzungszahlen auch für Gewalt darstellende Computerspiele. Ungeachtet dessen konnte Ferguson zwischen 1996 und 2007 einen starken negativen Zusammenhang zwischen der Anzahl verkaufter Computerspiele und der Gewaltdelinquenz von Kindern und Jugendlichen feststellen ($r = -.95$), stellt dabei aber heraus, dass der Videospieldkonsum natürlich höchstwahrscheinlich nicht für dergleichen kausal verantwortlich sein kann.¹²⁶

Portz merkt an, dass „die zweite Behauptung, dass Gewalt darstellende Computerspiele oder auch andere Gewalt darstellende Medien für spektakuläre Einzeltaten verantwortlich seien, [...] gleichermaßen auf anekdotischer Evidenz und i.d.R. auch nur auf Zeitungsberichten [basiert], die salopp Zusammenhänge zwischen mehr oder weniger bestimmten Mediengewaltdarstellungen und solchen Taten (z.T. nicht einmal auf Basis augenscheinlichster Analogien zwischen bestimmten Darstellungen und den Taten) kolportieren. Zusammenhänge, die z.T. selbst Akademiker ungeprüft rezitieren [...]. [...] Seit dem Columbine High School massacre vom 20.04.1999 wird oftmals behauptet, dass Gewalt darstellende Computerspiele eine wesentliche Ursache für sog. Schulamokläufe (engl.: *school shootings*) seien. Nicht nur, aber besonders auch innerhalb der deutschen Debatten kursiert insb. der moderne Mythos, dass das Gros oder gar alle Schulamokläufer exzessive Spieler Gewalt darstellender Computerspiele gewesen seien, so als wäre das Spielen solcher Spiele ein besonderes Alleinstellungsmerkmal solcher Täter. [...] Tatsächlich konnten aber VOSSEKUIL/FEIN/REDDY et al. 2002 demonstrieren, dass von den 41 US-amerikanischen, elf bis 21 Jahre alten Schulamokläufern seit 1974 nur 12 %, d.h. fünf Täter überhaupt ein Interesse an violenten Computerspielen hatten; ähnliches ist auch für die Fälle nach 2000 [vgl. LANGMAN 2006 und FERGUSON/COULSON/BARNETT 2011], wie auch für die deutschen Pendanten konstatierbar. I. d. S. konnten HOFFMANN/ROSHDI/ROBERTZ 2009 demonstrieren, dass sich nur vier von sieben der jugendlichen Täter sog. Amokläufe zwischen 1999 und 2006 mehr oder weniger intensiv für Gewalt darstellende Computerspiele interessierten (das war z.B. nicht der Fall beim Täter des sog. Amoklaufs von Winnenden am 11.03.2009), ohne dass aber (dank fehlender Referenzwerte) ggf. ein für Jugendliche insg. überdurchschnittliches oder gar ein pathologisches Interesse o.ä. hätte konstatiert werden können. Das Interesse an Gewalt darstellenden Computerspielen könnte für solche Täter also u .U. gar unterdurchschnittlich sein“.¹²⁷

Weiterhin verfängt auch die Argumentation nicht, dass unter Umständen das Spielen gewaltdarstellender Spiele singuläre Phänomene wie Schulamokläufe und ähnliches evozieren könnte, insofern nämlich das Spielen solcher Spiele ein mehr oder weniger universelles Phänomen unter Jugendlichen darstellt. Gemäß Börsche/Geserich (2007) kommen „Gewaltcomputerspiele“ (GCS) als solche Taten evozierender Faktor überhaupt nur dann in Frage, „wenn bei Konsumenten die Amoklaufrate größer ist als bei vergleichbaren Nichtkonsumenten. Für die Vergleichbarkeit müssen Faktoren wie Geschlecht, sozioökonomischer Status und Alter kontrolliert werden. Je mehr GCS zur Verursachung von extremen Gewalttaten beitragen, desto größer sollte bei GCS-Konsumenten die Amoklaufrate im Vergleich zu Nichtkonsumenten sein, und je mehr Konsumenten es gibt, desto mehr Amokläufe sollten stattfinden. Wenn man zunächst die Grundraten betrachtet, so fällt auf, dass die Zahl von Konsumenten und Extremkonsumenten erheblich ist, und im Vergleich dazu die Anzahl von Amokläufen verschwindend gering ausfällt. Wenn das Konsumieren von GCS stark zu Amokläufen und

¹²⁶Ferguson (2010), S. 75.

¹²⁷Portz (2013), S. 55 f.

Massakern anregen würde, so müßten erheblich mehr extreme Gewalttaten stattfinden, da täglich etliche Millionen Spielstunden in GCS weltweit anfallen“.¹²⁸ In diesem Sinne identifiziert auch Ferguson den thematisierten Kausalnexus als Moralpanik.¹²⁹

iii. Die Computerspiel-, respektive Mediengewaltwirkungsforschung insgesamt interessieren aber nicht nur mehr oder weniger direkte Verhaltenseffekte der Mediengewaltexposition, sondern auch Wirkungen und Prozesse, die aggressives Verhalten bereits auch nur begünstigen könnten, wie zum Beispiel mediengewaltinduzierte Erregungen, aggressive Kognitionen und/oder Affekte oder eine Desensibilisierung gegenüber Gewalt, die aber weder eigenständig, noch miteinander kombiniert verhaltensrelevant werden müssen, ungeachtet dessen, dass dergleichen oftmals kolportiert wird. Beispielsweise gehen Proponenten der Erregungstransferthese gem. Kunczik/Zipfel davon aus, „dass verschiedene Medieninhalte (Gewalt, [...] Erotik, Humor, Sport usw.) unspezifische emotionale Erregungszustände beim Rezipienten auslösen können. Diese bilden ein ‚Triebpotenzial‘, das die Intensität nachfolgenden Verhaltens erhöht. Um welches Verhalten es sich handelt, hängt von Situationsfaktoren ab und steht mit der Qualität der gesehenen Inhalte in keinerlei Zusammenhang. Die These besagt lediglich, dass residuale [...] Erregung in Situationen, die zu der die Erregung bewirkenden Situation keinerlei Beziehung aufweisen müssen, zu intensiverem Verhalten führt. Bei einer entsprechenden situationsbedingten Motivation können erotische Medieninhalte ebenso gewalttätiges Verhalten fördern, wie violente Inhalte in der Lage wären, prosoziale Handlungen zu unterstützen. Aggressionen können dabei auf zwei verschiedene Arten gesteigert werden. Einerseits begünstige eine höhere physiologische Aktivierung generell aktuelle dominante Verhaltenstendenzen. Andererseits bestehe die Möglichkeit, dass ein gesteigertes Arousal nicht auf einen internen Zustand attribuiert werde, sondern auf einen externen Reiz, etwa auf die wahrgenommene Provokation durch eine andere Person“.¹³⁰ Portz erwähnt, dass diverse Studien bereits analysiert haben, „inwiefern Gewaltdarstellungen in Computerspielen die Spieler (intensiver als nicht violente Spiele) erregen, die Resultate sind aber insg. extrem heterogen. Forschungspraktisch wird die Erregung i.d.R. über die physiologisch-sensuellen Indikatoren (Blutdruck, Herzfrequenz, Hautwiderstand etc.) derselben operationalisiert. Prinzipiell problematisch ist aber auch im Lichte der nachfolgenden Probleme, dass nur ausnahmsweise auch (gleichzeitig) das subjektive Erregungsempfinden der Probanden über Selbstangaben erhoben wird. Auch werden regelmäßig nur einzelne oder nur ein paar der möglichen Indikatoren einer allg. Erregung kontrolliert, eine multivariate Messung wäre aber notwendig. Eine Steigerung der Herzfrequenz indiziert nämlich bspw. nicht auch automatisch eine gleichzeitige Steigerung anderer Erregungsindikatoren, wie z.B. des Hautwiderstands, ja das Gegenteil kann der Fall sein. Im Lichte dessen, dass bislang auch noch kaum eine Studie die Gewalt darstellenden und die keine Gewalt darstellenden Spiele probat äquivalent hat, können evtl. Erregungssteigerungen auch noch gar nicht den Gewaltdarstellungen selbst attribuiert werden. Die violenten Spiele könnten z.B. auch nur komplizierter zu kontrollieren oder spannender sein, so dass zum Spielen eine höhere Aktivierung der Spieler notwendig ist. [...] Ein Problem der diesbzgl. Forschung ist auch, dass die Erregung z.T. gar nur einmalig nach der Mediengewaltexposition (teilweise gar ohne vorherige Kontrolle der Baseline) erhoben wird, so dass auch i.V.m. den regelmäßig zu kurzen Spielzeiten evtl. Entwicklungen der Erregungsverläufe ignoriert

¹²⁸Bösche/Geserich (2007), S. 58.

¹²⁹Vgl. Ferguson (2008b), S. 34.

¹³⁰Kunczik/Zipfel, S. 15.

werden, wie bspw. ein höhere Aktivierung zu Beginn der Spielphase, die aber u.U. nach ein paar Minuten während der Spielphase allmählich wieder absinken könnte. Selbst mehrmalige Messungen der Erregung innerhalb der Spielphase sind i. d. R. nur tonisch, kontrollieren also nur die durchschnittliche Erregung innerhalb des Erhebungszeitraums (evtl. abzgl. der Baseline). Interessant wären für die Analyse einer mediengewaltsspezifischen Erregung aber insb. physische Erhebungen [...]“.¹³¹

Der Autor verweist dabei auf eine Studie von Weber/Behr/Tamborini (2009), die für jeden ihrer Probanden je 50 Minuten individuellen Spielverlaufs des First-Person-Shooters „Tactical Ops: Assault on Terror“ per Videoaufnahme dokumentierten und gleichzeitig konstant die Hautwiderstände und Herzfrequenzen der Testsubjekte kontrollierten. Das Videomaterial wurde dann in unterschiedliche Spielphasen segmentiert, die mit den Erregungsverläufen kontrastiert wurden, so dass die Autoren demonstrieren konnten, dass nicht die virtuellen Gewaltphasen für sich genommen, sondern das (Entladen und) Laden einer Schusswaffe in einer Kampfsituation die größten herzfrequenziellen, nicht aber hautwiderstandlichen Erregungssteigerungen hervorriefen.

Portz weist auf eine weitere besondere Problematik einer eventuellen Erregungssteigerungen hin, die „die einschlägige Forschung ungeachtet dessen letztlich auch aus zwei weiteren Gründen noch gar nicht demonstrieren [konnte]: Einerseits konnte noch keine Studie eine Steigerung bspw. der Herzfrequenz oder des Blutdrucks über das Niveau hinaus demonstrieren, dass für erwachsene Menschen im Ruhezustand als normal gilt. Andererseits sind die Unterschiede zwischen den Messwerten der Baseline und denen nach (ggf. auch während) der Medienexposition, wie auch zwischen denen der Experimental- und der Kontrollgruppen u. U. zwar statistisch signifikant, insg. aber praktisch relativierbar [...]“.¹³²

iv. Ein weiteres Forschungsinteresse der Computerspielgewaltwirkungsforschung ist die Frage, inwiefern Gewalt darstellende Computerspiele die aggressiven Kognitionen der Probanden stimulieren können. Ein Gros der Studien interessiert eine evtl. Bahnung (Priming) aggressiver Gedanken infolge der Mediengewaltexposition, das heißt die Zugänglichkeit der aggressiven Gedanken der Probanden. Diese wurde bislang unter anderem bereits mit sogenannten Lesegeschwindigkeitstests,¹³³ lexikalischen Entscheidungstests,¹³⁴ Wortergänzungstests,¹³⁵ Wortassoziationstests¹³⁶ oder Gedankenauflistungstests¹³⁷ operationalisiert. Portz merkt an, dass „ungeachtet der inkohärenten Resultate der einzelnen Studien [...], [...] ein fundamentales Problem aller skizzierten Operationalisierungen [ist], dass den Probanden nur dekontextualisierte Worte, resp. Lückenworte präsentiert werden, die nicht *per se* in neutrale und (auch nur tendenziell) aggressive Worte unterteilt werden können: Worte zeitigen nämlich erst im Lichte kontextueller, syntaktischer, para- und körpersprachlicher Momente evtl. einen aggressiven Bedeutungsgehalt; Worte wie z .B. ‚murder‘, ‚explode‘, ‚Sarg‘, ‚Messer‘, ‚Wut‘, ‚Wunde‘ und ‚fassen‘ sind ohne die skizzierten Momente nicht automatisch aggressiv (konnotiert) und können infolge dessen für

¹³¹Portz (2013), S. 57 ff.

¹³²Portz (2013), S. 59.

¹³³Vgl. Anderson/Dill (2000).

¹³⁴Vgl. Bösche (2010); Denzler/Häfner/Förster (2011) und Krahe/Möller/Huesmann (2011).

¹³⁵Vgl. Anderson/Carnagey/Flanagan (2004); Carnagey/Anderson (2005); Cicchirillo/Chory-Assad (2005); Frindte/Geyer (2007); Mahood (2007); McGloin/Farrar/Krcmar (2013) Charles/Baker/Hartman (2013) und Ivory/Kaestle (2013).

¹³⁶Vgl. Ivory/Kalyanaraman (2007).

¹³⁷Tamborini/Eastin/Skalski (2004).

sich genommen auch kaum ein oder vielmehr gar kein Indiz aggressiver Gedanken sein“.¹³⁸ Darüber hinaus wurde auch bereits angemerkt, dass Primingeffekte eine andere Ursache als das konkrete Spielen Gewalt darstellender Computerspiele haben könnte:

„Nicht der tatsächliche Spielinhalt, sondern das typische Setting eines First-Person-Shooters oder bereits das Wissen, dass die Studie digitale Spiele betrifft, könnte vielleicht ausreichen, um aggressionsnahe Handlungsmuster zu aktivieren, die unter allen Voraussetzungen zu gleichmäßig aggressivem Verhalten führen.“

Original:

„Maybe not the actual game content, but the sheer typical look of a first-person shooter or even the knowledge that this study would be about digital games was enough to prime aggression-related concepts [...] that lead to equally aggressive behavior in all conditions.“¹³⁹

Das andere Gros der Studien interessiert nach Portz (2013), „inwiefern violente Computerspiele evtl. feindselige Wahrnehmungsverzerrungen hervorrufen können, d.h. inwiefern die Probanden sich selbst mit aggressiven Merkmalen und Verhaltensweisen assoziieren (die sog. automatische Selbstwahrnehmung) oder vielmehr ambiges Verhalten ggü. ihnen selbst oder dgl. zwischen Dritten als aggressiv interpretieren oder prognostizieren, dass andere in prinzipiell ambigen Konfliktsituationen aggressiv reagieren würden. Die populärste Messmethode für dgl. sind Geschichtenergänzungstests: Die Probanden sollen Geschichten offenen Endes (Vignetten) komplettieren, die die Protagonisten (die ggf. Substitute der Probanden selbst sein sollen) in ambige Konfliktsituationen (z.B. Unfälle, Rempelen etc.) manövrieren, die keinen direkten Rückschluss auf die Intentionen der die Protagonisten provozierenden Antagonisten zulassen. Je mehr aggressive Intentionen, resp. Gedanken und Gefühle sie den Antagonisten attestierten u./o. je mehr feindselige Geschichtenergänzungen (z. B. aggressives Verhalten der Antagonisten u./o. der Protagonisten) die Probanden wählen, desto verzerrter solle die Wahrnehmung derselben sein. Ungeachtet dessen, dass in der Realität auch unzählige situationelle Merkmale, wie auch solche des vermeintlichen Provokateurs für die Attribuierung eines Verhaltens und insb. auch für evtl. nachfolgendes Verhalten relevant sind, die Tests dgl. aber natürlich kaum oder gar nicht abbilden können, sind die Resultate der diesbzgl. Studien auch abermals extrem heterogen.“¹⁴⁰ Darüber hinaus stellt er fest, dass „ungeachtet der insg. heterogenen Resultate, wie auch der methodischen Defizite der skizzierten Studien, [...] ein anderes fundamentales Problem derselben [ist], dass ihre Autoren regelmäßig vermeintliche Steigerungen der Zugänglichkeit aggressiver Gedanken oder der Tendenzen zu einer feindseligen Wahrnehmungsverzerrungen [...] als Belege der Entwicklung aggressiver Skripts interpretieren [...]“.¹⁴¹ Dergleichen ist aber nicht plausibel.¹⁴² Insofern ist die Praxisrelevanz der entsprechenden Studien natürlich generell fragwürdig.

¹³⁸Portz (2013), S. 61 f.

¹³⁹Elson (2011), S.74 - unter Berufung auf Glock/Kneer (2009).

¹⁴⁰Portz (2013), S. 61.

¹⁴¹Portz (2013), S. 62.

¹⁴²Vgl. Ferguson/Dyck (2012), S. 224; Ferguson (2007a), S. 480.

v. Ein weiteres Forschungsinteresse der Computerspielgewaltwirkungsforschung ist die Frage, inwiefern violente Computerspiele im weiteren Sinne aggressive Emotionen der Probanden evozieren können, wie Ärger, Wut, Feindseligkeit, Frustration und Angst. Das Gros der Studien operationalisiert nach Portz „aggressive Emotionen über Vignetten und insb. über Selbstreportfragebögen, wie z. B. die Ärger- und Feindseligkeitssubskalen des BPAQ oder die entsprechenden Skalen des Buss-Durkee Aggressionsfragebogens, die State Hostility Scale (SHS) oder Adjektivchecklisten. [...] Nicht überraschend sind die Resultate der entsprechenden Studien abermals extrem heterogen“.¹⁴³ Im Lichte dessen, dass kaum eine Studie das Stimulusmaterial probat äquivalierte und zum Beispiel auch noch keine Studie das generelle Spielverhalten und speziell den (subjektiven) Spielerfolg der Probanden kontrolliert hat, ist gemäß Schulz/Brunn/Dreyer nach wie vor die Frage ungeklärt, „inwieweit die evozierten Emotionen tatsächlich auf die (violente) Inhalte oder vielmehr auf den (mangelnden) Spielerfolg zurückzuführen sind“.¹⁴⁴

Für die Mediengewaltwirkungsforschung interessanter ist aber eine eventuelle affektive (reduzierte Empathie) und/oder kognitive Desensibilisierung (normative Gewaltakzeptanz) der Rezipienten infolge der Mediengewaltexposition, „ohne dass bis dato solche Wirkungen uniform definiert oder gar operationalisiert worden wären. [...] Relativ uninteressant sind aus offensichtlichen Gründen, wie z.B. der Henne-Ei-Problematik (*cum hoc ergo propter hoc*), Korrelationsstudien wie bspw. SAKAMOTO 1994, der einen positiven Zusammenhang zwischen der Quantität des generellen Computerspielkonsums (und nicht der speziellen Computerspielgewaltnutzung) einerseits und einer reduzierten Empathie von Viert- bis Sechstklässlern andererseits demonstrieren konnte oder aber auch BARNETT/VITAGLIONE/HARPER et al. 1997, die einen positiven Zusammenhang zwischen der Präferenz für violente Spiele und einer reduzierten sog. Fantasieempathie (der Fähigkeit sich in die Gefühlswelt von bspw. Film- oder Spielfiguren zu versetzen) demonstrieren konnten. Aktuell haben nur ein paar Studien, insb. Korrelationsstudien, eine normative Gewaltakzeptanz infolge des Spielens gewaltdarstellender Computerspiele analysiert (bspw. über Vignetten; s. o.), aber ohne konsistente Resultate demonstrieren zu können. Experimentalstudien interessieren regelmäßig nur affektive Desensibilisierungswirkungen, die sie insb. per physiologisch-sensueller Indikatoren emotionaler Reaktionen (Herzfrequenz, Hautwiderstand, Blutdruck etc.) auf aversive u./o violente Darstellungen infolge der Mediengewaltexposition, d. h. als z. B. ggü. der Baseline u./o. der Kontrollgruppe reduzierte physiologische Erregung operationalisieren (inkl. derselben Defizite, wie sie auch für die Kontrolle evtl. Erregungswirkungen endemisch sind [...]). Ungeachtet der insg. nicht probaten Operationalisierungen der Mediengewaltexposition konnte aber noch keine einzige Studie eine strapazierbare (und insb. keine praktisch relevante) Desensibilisierungswirkung ggü. realer (oder gar unmittelbarer) Gewalt und nicht nur eine Habitualisierung ggü. medialen Gewaltdarstellungen demonstrieren. Einerseits werden entweder nur die Erregungsverläufe ggü. anderen Mediengewaltdarstellungen oder ggü. Bildersätzen des International Affective Picture System (IAPS) kontrolliert, einer Sammlung von standardisierten, affektinduzierenden Bildmotiven. Andererseits monierte bereits KÜBLER 1998 die fehlende Eineindeutigkeit der (physiologischen) Erregung als hinreichenden Indikator einer Desensibilisierung:

„Das autonome, denkende und fühlende Individuum mit Verstand und Bewußtsein wird gewissermaßen um- oder übergangen. Die Interpretation der Befunde obliegt allein dem

¹⁴³Portz (2013), S. 63.

¹⁴⁴Schulz/Brunn/Dreyer (2007), S. 52.

Versuchsleiter und Forscher, dessen Autorität und Deutungsmacht unangefochten sind: [...] Wer beispielsweise keine Schweißausbrüche zeigt, gilt als abgebrüht, wessen Puls ansteigt, wird als sensibel und beeinflussbar diagnostiziert. Subsumiert werden unter diese Erregungssymptome außerdem sämtliche emotionalen Befindlichkeiten, auch Wut, Empörung, Scham, Kummer, Abscheu, sie alle gelten in ihrer physiologischen Symptomatik als identisch. Ebenso wenig ist ergründet, ob sich im Laufe der Entwicklungen Emotionen wie Symptome verändern. Bekannt ist nur, daß Kinder auf andere mediale Szenen und Figuren physiologisch anders reagieren als Erwachsene.' [KÜBLER 1998, S. 18]

Oder in der Kurzfassung nach KUNCZIK 2007:

„Ist eine geringere Herzfrequenz beim Betrachten realer Gewaltszenen nach dem Spielen eines Computerspiels ein Hinweis auf Abstumpfung oder auf emotionale Betroffenheit?“ [KUNCZIK 2007, S. 1]

Das kognitive, wie auch das Affekterleben der Probanden wird aber i.d.R. erst gar nicht kontrolliert, ggf. konnten aber auch keine konsistenten Resultate demonstriert werden [vgl. STAUDE-MÜLLER/BLIESENER/LUTHMAN 2008; ARRIAGA/MONTEIRO/ESTEVEZ 2011 und KRAHÈ/MÖLLER/HUESMANN et al. 2011]. Insofern ist der Aussagegehalt der entsprechenden Studien bereits a priori fragwürdig¹⁴⁵.

Beispielhaft für die erwähnten Probleme ist etwa eine prominente Studie von Carnagey/Anderson/Bushman, die eine eventuelle Desensibilisierung der Probanden über die Kontrolle der Herzfrequenz und des galvanischen Hautwiderstands derselben nach dem Spielen violenter Computerspiele demonstrieren wollten:

„Im Lichte dessen, dass die durchschnittlichen Herzfrequenzen und Hautwiderstände der Experimentalgruppe zum dritten Messzeitpunkt statistisch signifikant niedriger waren, als die der Kontrollgruppe, glaubten die Autoren, dass sie als erste eine Desensibilisierung der Spieler ggü. realweltlicher Gewalt infolge des Spielens violenter Computerspiele demonstriert hätten. Ungeachtet klassischer Probleme, wie z. B. dass die Autoren abermals nur Äpfel mit Birnen verglichen, der unnatürlich kurzen Spielzeiten, wie auch, dass die Studie (anders als die Autoren behaupten) keine Desensibilisierung ggü. realweltlicher (insb. nicht unmittelbarer), sondern prinzipiell nur ggü. spezifisch medial bearbeiteten Gewaltdarstellungen hätte demonstrieren können, indizieren die Messwerte kaum oder gar keine Desensibilisierungen: Die durchschnittliche Herzfrequenz der Experimentalgruppe betrug zum ersten Messzeitpunkt 66,4 bpm, zum zweiten Zeitpunkt 69,3 bpm und zum dritten Zeitpunkt 68,5 bpm. Die durchschnittliche Herzfrequenz der Kontrollgruppe betrug zum ersten Messzeitpunkt 65,5 bpm, zum zweiten Zeitpunkt 68,4 bpm und zum dritten Zeitpunkt 70,7 bpm. Die Autoren selbst präsentierten aber nur ein Diagramm, das weder die exakten Messwerte, noch die Standardabweichungen derselben dokumentierte [...]: Die vertikale Achse präsentierte nur den Abschnitt zwischen 60 und 75 bpm, aber die Herzfrequenz gesunder Erwachsener im Ruhezustand rangiert tatsächlich

¹⁴⁵Portz (2013), S. 64 f.

bereits durchschnittlich zwischen 50 und 100 bpm, so dass das komplette Diagramm innerhalb der Parameter normaler menschlicher Herzfrequenzen rangiert, aber gleichzeitig auch substantiell signifikante Unterschiede zwischen den Messwerten der Baseline und denselben nach dem Spielen der violenten Spiele suggeriert. Letztlich sind nicht nur die absoluten Unterschiede zwischen den Höchstwerten der unterschiedlichen Messzeitpunkte innerhalb der Experimental- (2,9 bpm) und der Kontrollgruppe (5,2 bpm), sondern ist auch der Unterschied der finalen Messwerte zwischen den beiden Gruppen (2,2 bpm) marginal; dgl. gilt für den Hautwiderstand. Ungeachtet der praktischen Irrelevanz der Forschungsergebnisse fantasieren die Autoren aber so alarmistisch wie überinterpretierend von ‚frightening [...] implications‘ derselben [...].“¹⁴⁶

Das Problem fehlender Eineindeutigkeit psychophysiologischer Desensibilisierungsmaße prägt auch aktuellere Studien, die eine Desensibilisierung neurobiologisch operationalisieren wollen.¹⁴⁷ Diesen gegenüber resümiert bereits Ferguson/Dyck:

„Das Ergebnis von bildgebenden Untersuchungen des Gehirns [...] dürfte in etwa einem Rorschachtest entsprechen, in dem Wissenschaftler das sehen, was sie sehen wollen.“

Original:

„The results of brain imaging studies [...] may be akin somewhat to Rorschach cards with scholars seeing in them what they wish to see.“¹⁴⁸

Der Höhepunkt der Debatte über die Wirkungen gewaltdarstellender Videospiele dürfte schließlich mit dem Hinweis erreicht sein, „dass das Genre der Ego-Shooter vom Militär zur Desensibilisierung von Soldaten entwickelt worden wäre sowie, dass die Programme dementsprechend genutzt würden. [...] Wissenschaftler weisen diese Vermutungen jedoch zurück, die sich überwiegend durch falsche Interpretationen von Publikationen Grossmans sowie die Verwendung einer missverständlichen Terminologie erklären lassen. So werden zum Teil Unterhaltungsspiele mit den militärischen Programmen „Internal Look“ (1990) und „SIMNET“ (1990) gleichgesetzt, obwohl diese die Simulation eines Kriegsschauplatzes beziehungsweise die von militärischem Gerät zum Gegenstand haben und ohnehin zu spät entstanden um Vorgänger der ersten Ego-Shooter (1974) zu sein.

Grossman führt zwar aus, dass es gegenüber dem Zweiten Weltkrieg durch den Einsatz von „Simulatoren“ zu einer Erhöhung der Schussrate von Soldaten im Vietnam- und Falklandkrieg gekommen sei. Zum Zeitpunkt des Vietnamkriegs (1973) existierten jedoch keine Videospiele, die hierzu hätten beitragen können. Das Missverständnis ist darauf zurückzuführen, dass Grossman mit „Simulatoren“ nicht Videospiele, sondern die reguläre Ausbildung beschreibt, in deren Rahmen Soldaten üben, „auf realistische Zielscheiben mit menschlichen Umrissen zu feuern [...]“. Es ist somit mitnichten der Fall, dass Ego-Shooter auf militärische Trainingsprogramme zurückzuführen seien oder deren Vorläufer darstellen würden.

¹⁴⁶Portz (2013), S. 66 f.

¹⁴⁷Vgl. Bartholow/Bushman/Sestir (2006); Engelhardt/Bartholow/Kerr (2011) und Montag/Weber/Trautner (2012).

¹⁴⁸Ferguson/Dyck (2012), S. 224.

Im Übrigen wird von Grossman selbst nur in Bezug auf den Titel „Marine Doom“ explizit vorgebracht, dass militärische Programme zur Desensibilisierung verwendet werden würden, wobei auch dieser Behauptung vehement widersprochen sowie in wissenschaftlichen Kreisen vor der Veröffentlichung Grossmans, die als ideologisches Werk zu verstehen sei, gewarnt wird. Letztendlich würden die Vermutungen „teilweise an den Haaren herbeigezogen“ sein und es sich „ganz klar um einen Mythos auf Basis der Medieninkompetenz seiner Verbreiter“ handeln.¹⁴⁹

cc. Ein weiteres Problem der Mediengewaltwirkungsforschung resultiert aus dem insgesamt geringen Standard vermeintlicher empirischer Belege von Wirkungszusammenhängen. Die Mehrheit der diesbzgl. Studien vertraut darauf, ggf. einzig die statistische Signifikanz zwischen Mediengewaltkonsum und aggressivem Verhalten und ähnlichem festzustellen. Ungeachtet dessen, dass Ferguson bereits einen diesbzgl. Publikationsbias der Art feststellen konnte, dass Fachzeitschriften solche Studien eher veröffentlichen, die einen solchen statistisch signifikanten Zusammenhang darstellen können, als Studien, die dies nicht können,¹⁵⁰ handelt es sich bei der statistischen Signifikanz um ein Maß, das unter anderem von der Stichprobengröße abhängig ist, so dass sich problemlos statistische Signifikanzen für alle möglichen Zusammenhänge generieren lassen, respektive sich die Wahrscheinlichkeit von falsch-positiven Ergebnissen erhöhen kann, wenn man einfach die Samplegröße erhöht (vgl. Simmons/Nelson/Simonsohn 2011).

Ungeachtet dessen weist Portz darauf hin, dass „die statistische Signifikanz eines Zusammenhangs aber auch generell keine praktische Relevanz desselben [indiziert]. Indizieller wären diesbzgl. relative (stichprobenunabhängige) Effektstärkemaße wie der Pearsonsche Korrelationskoeffizient r [...]. [...] Die in den einzelnen Computerspielgewaltwirkungstudien ermittelbaren [...] Korrelationskoeffizienten [sprechen] insgesamt nur für (relativierbar) kleine bis maximal mittlere Effekte [...]. Dergleichen können auch die entsprechenden Metaanalysen am Beispiel des Zusammenhangs zwischen der Mediengewaltexposition und dem aggressivem Verhalten der Probanden demonstrieren, ungeachtet der infolge deutlich divergierender Stimulusmaterials, methodischer Defizite und Unterschiede, wie auch der Anlage, Zielrichtung und Qualität der Einzelstudien reduzierten Vergleichbarkeit derselben“.¹⁵¹ Zusammengefasst demonstrieren die Metaanalysen (dem generellen Trend der Einzelstudien folgend) höchstens kleine oder gar keine Effekte, wobei die ggf. dargestellten Effekte insgesamt zu klein sind, um noch praktisch relevant zu sein, selbst wenn sie das Resultat methodologisch perfekter Studien und valider Aggressionsmaße wären.¹⁵² Prägnant ist nach Portz aber auch ein bereits im Rahmen der Film- und Fernsehgewaltwirkungsforschung identifizierbarer Trend, „dass die ermittelbaren Zusammenhänge zwischen der Mediengewaltexposition der Probanden einerseits und zum Beispiel ihrem aggressivem Verhalten andererseits umso kleiner sind, je geringer die methodischen Defizite der Studien sind“.¹⁵³ Insofern resümierte auch Ferguson:

„So wurde die Debatte über Videospiegelgewalt darauf reduziert, ob Videospiegelgewalt keine Wirkung ... oder nahezu keine Wirkung hat.“

¹⁴⁹Dittmayer, S. 152 ff.

¹⁵⁰Vgl. Ferguson (2010), S. 74 ff.

¹⁵¹Portz (2013), S. 73 f.; vgl. Sherry (2001); Anderson/Bushman (2001); Anderson (2004); Ferguson (2007a); Ferguson (2007b); Anderson/Shibuya/Ihori (2010) und Greitemeyer/Mügge (2014).

¹⁵²Vgl. Portz (2013), S. 73 - 77.

¹⁵³Portz (2013), S. 77.

Original:

„Thus the debate on video game violence has been reduced to whether video game violence produces no effects ... or almost no effects.“¹⁵⁴

dd. Teilweise wurde in der Forschung bereits versucht, eine praktische Relevanz auch kleiner Korrelationskoeffizienten über Analogien zu demonstrieren, beispielsweise behaupteten Bushman/Anderson (2001), dass der im Rahmen der Mediengewaltwirkungsforschung demonstrierte Zusammenhang zwischen der Mediengewaltexposition der Probanden und ihrem aggressivem Verhalten so groß wie oder gar noch größer als der zwischen (aktivem) Rauchen und Lungenkrebs seien. Eine Analogie, die aber bereits Ferguson/Kilburn (2009) dekonstruieren konnten. Letztlich dürften nach Portz „kleine Korrelationskoeffizienten im Rahmen der Mediengewaltwirkungsforschung aber tatsächlich auch nur eine kleine, ggf. relativierbare praktische Relevanz indizieren. Ungeachtet dessen indizieren selbst mittlere oder gar starke Korrelationskoeffizienten noch nicht automatisch auch die substanzielle Relevanz eines Zusammenhangs zwischen Mediengewaltexpositionen einerseits und zum Beispiel einer Erregung, aggressivem Verhalten, aggressiven Gedanken und Emotionen, wie auch einer Desensibilisierung andererseits. Für Korrelationsstudien wurde bereits die Drittvariablenproblematik thematisiert, wie auch die der offenen Frage der Wirkrichtung. Aber auch im Rahmen von Experimentalstudien sind die Resultate nicht immer eindeutig interpretierbar, regelmäßig fehlen nämlich selbst Baselinemessungen der abhängigen Variablen [...], so dass eventuelle Unterschiede zwischen der Experimental- und der Kontrollgruppe am Ende eines Experiments beispielsweise auch nur das Resultat der bereits a priori signifikanten Unterschiede zwischen den beiden Gruppen und/oder auch ggf. des Umstands sein könnten, dass die nicht violenten Computerspiele Aggressionen, aggressive Kognitionen und Emotionen, wie auch die allgemeinen Erregungen der Probanden (intensiver) inhibieren und gegenüber Gewaltdarstellungen (intensiver) sensibilisieren als violente Computerspiele. [...] Aber selbst insofern demonstriert werden würde, dass Gewaltdarstellungen gegenüber der Baseline und/oder der Kontrollgruppe tatsächlich das aggressive Verhalten, die aggressiven Gedanken und Emotionen, wie auch die Erregung der Probanden erhöhen und sie affektiv, wie kognitiv desensibilisieren, fehlten einerseits größtenteils nach wie vor (klinische) Schwellenwerte, die für die theoretischen und praktischen Bewertungen der Befunde notwendig wären, so dass pathologische Wirkungen auch erst gar nicht identifiziert werden könnten. Andererseits fehlten natürlich auch generell solche Relationswerte, die eine besonders problematische Wirkung violenter Computerspiele ggü. anderen Aktivitäten wie Kampf- und Mannschaftssportarten oder dem Spielen von Brettspielen, wie auch gegenüber Gewaltdarstellungen im Rahmen anderer Mediengattungen (Beispielsweise Printmedien) demonstrieren könnten. Im Lichte des ersten der letzten beiden Probleme ist aber die indifferente Problematisierung (nicht pathologischen) aggressiven Verhaltens als insgesamt destruktives Verhalten unangemessen [...]. Dergleichen gilt insbesondere auch für eine Problematisierung affektiver Desensibilisierung [...]. Für die theoretischen und praktischen Bewertungen der Befunde ist im Rahmen von Experimentalstudien unter Umständen letztlich auch die Frage nach der zeitlichen Konsistenz der Mediengewaltwirkungen relevant. Ungeachtet dessen, dass Experimente naturgemäß nur kurzfristige Wirkungen mehr oder weniger unmittelbar nach dem Spielen der violenten Spiele messen können, dieselben aber oftmals

¹⁵⁴Ferguson (2010), S. 74.

unzulässigerweise als Belege langfristiger Wirkungen interpretiert werden, haben bis dato noch kaum Studien die Kurzfristigkeit der Wirkungen quantifiziert“.¹⁵⁵ Portz führt dabei aus, dass Studien wie die von Barlett/Branch/Rodeheffer (2009) oder Sestir/Bartholow (2010) bislang lediglich nachweisen konnten, dass vermeintlich negative Wirkungen von Mediengewaltdarstellungen nur ein paar Minuten nach dem Spielen anhielten:

„Insofern relativiert auch das die praktische Relevanz der Befunde der Computerspielgewaltwirkungsforschung, denn selbst gemäß dem Fall, dass sich die Wahrscheinlichkeit aggressiven Verhaltens der Spieler tatsächlich infolge des Spielens violenter Spiele erhöhte, wäre dergleichen nur sehr kurzfristig der Fall. Auch wurden bereits negative Zusammenhänge zwischen der Spielzeit violenter Computerspiele und zum Beispiel der Aggressivität und dem aggressiven Verhalten der Probanden statistisch demonstriert. Ähnliches demonstrierten Krcmar/Lachlan (2009) aber auch experimentell, die unter anderem die physische Aggressivität (per BPAQ), die aggressiven Kognitionen (per Wortergänzungstest) und Emotionen (per SHS), wie auch die Erregung (per Selbstreport) der Probanden einer gar nicht erst spielenden Kontrollgruppe (als Baseline) und – nach dem Spielen – dergleichen der Probanden der vier Experimentalgruppen kontrollierten, die entweder für 10, 15, 20 oder 30 Minuten ein violentes Spiel (Max Payne) spielen sollten: Die Autoren konnten einen krummlinigen Zusammenhang zwischen der Spielzeit einerseits und der physischen Aggressivität, den aggressiven Kognitionen und auch der Erregung andererseits identifizieren; d.h. dass die Experimentalgruppen im Vergleich zur Kontrollgruppe diesbzgl. zwar insgesamt signifikant höhere Werte hatten, aber auch, dass die Werte der nur für 10 Minuten spielenden Gruppe insgesamt am höchsten und auch noch signifikant höher als die der für 15, 20 und 30 Minuten spielenden Gruppen waren (respektive dass je länger die Spielzeit war, desto niedriger die Werte wurden). Die Autoren konnten aber weder zwischen der Kontroll- und den Experimentalgruppen, noch innerhalb letzterer signifikante Unterschiede für die aggressiven Emotionen der Probanden identifizieren. Im Lichte dessen, dass die Spieler selbst aber außerhalb des Labors violente Computerspiele (im Rahmen einzelner Sitzungen) tendenziell länger spielen als nur 10 oder gar 30 Minuten, relativieren auch die skizzierten Befunde die praktische Relevanz eventuelle Computerspielgewaltwirkungen.“¹⁵⁶

c. An der Geeignetheit würde es weiter fehlen, wenn zwischen dem Tatbestand unterfallenden Medien und solchen mit genügendem Gefährdungspotential eine Diskrepanz festzustellen wäre: Der Gesetzgeber ist „angesichts der Vielgestaltigkeit von Computerspielen [...] gehalten, Tatbestandsmerkmale und Anwendungsgebiete exakt zu bestimmen“. Soweit sich wissenschaftlich ein für ein Verbot genügendes Gefährdungspotential allein bei bestimmten Merkmalen – wie beispielsweise dem der Realitätsnähe – feststellen ließe, dürften (allein) diese aufweisende Produktionen „tatbestandlich erfasst sein; weitergehende Regelungen wären ungeeignet“, da er der Gesetzgeber in Ermangelung des ausreichenden Gefährdungspotentials soweit „Verbote ausspricht, die er selbst für ungeeignet hält“.¹⁵⁷ Anhaltspunkte dafür, dass der Gesetzgeber die Tatbestandsmerkmale des § 131

¹⁵⁵Portz (2013), S. 80 f.

¹⁵⁶Portz (2013), S. 82 f.

¹⁵⁷ Vgl. Küchenhoff, NJ 2007, 337, 341.

StGB an dem zu erwartenden Gefährdungspotential betroffener Titel ausgerichtet, oder auch nur eine dahingehende Prüfung durchgeführt hat, bestehen nicht. Es drängt sich vielmehr der Eindruck auf, dass die Tatbestandsmerkmale aufgrund der Missbilligung bzw. Ablehnung bestimmter Filmproduktionen und -genres aus ethischen Gründen formuliert wurden – mithin die Normgenese vom leitenden Gedanken einer „Geschmackshygiene“ getragen war. Auch bei späteren Änderungen, wie die Erweiterung um „mensenähnliche Wesen“, wurden hinsichtlich des Gefährdungspotentials keine Feststellungen getroffen. Dies gilt auch vor dem Hintergrund, dass die zum gegenwärtigen Zeitpunkt vornehmlich unter dem Gesichtspunkt des Bestimmtheitsgebots als verfassungsgemäß betrachtete Auslegung den ursprünglichen Vorstellungen des Gesetzgebers vom Anwendungsbereich der Norm nur bedingt entspricht, so dass eine dahingehende Evaluation überfällig ist bzw. bei der Fassung der Norm nicht anhand der vermeintlich verfassungskonformen Ausgestaltung der Vorschrift, die diese erst später durch die Rechtsprechung erfahren hat, erfolgt sein kann.

III. Das Verbot des § 131 StGB begegnet jedoch auch aus formalen Gründen Bedenken.

1. Es ist zweifelhaft, ob der Straftatbestand des § 131 StGB, auf dem nunmehr auch im Rahmen der Versuchsstrafbarkeit sowie der dargestellten Ausweitung bzgl. des Zugänglichmachens verwiesen wird, den Anforderungen des nach Art. 103 Abs. 2 GG maßgeblichen strafrechtlichen Bestimmtheitsgebots gerecht wird. Nach diesem Artikel ist es bei Strafgesetzen erforderlich, dass „die Strafbarkeit gesetzlich bestimmt“ ist. Auch wenn die Anforderungen an den Gesetzgeber hierbei „nicht übersteigert werden“ dürfen, da „Gesetze [...] sonst zu starr und kasuistisch [seien] und [...] der Vielgestaltigkeit des Lebens, dem Wandel der Verhältnisse oder der Besonderheit des Einzelfalles nicht mehr gerecht werden“ würden, bestehen bei der Verwendung „unbestimmte[r], wertausfüllungsbedürftige[r] Begriffe im Strafrecht“ erst „dann keine Bedenken, wenn sich mit Hilfe der üblichen Auslegungsmethoden [...], durch Berücksichtigung des Normzusammenhangs oder aufgrund einer gefestigten Rechtsprechung eine zuverlässige Grundlage für die Auslegung und Anwendung der Norm gewinnen lässt, so dass der einzelne die Möglichkeit hat, den durch die Strafnorm geschützten Wert sowie des Verbots bestimmter Verhaltensweisen zu erkennen und die staatliche Reaktion vorauszusehen“.¹⁵⁸ Dies ist jedoch in keiner der drei Tatbestandsvarianten des § 131 StGB der Fall, den insgesamt „eine eklatante Übersummation unbestimmter, normativer Rechtsbegriffe“¹⁵⁹ prägt. Gegenüber dem BVerfG, nach dem hier „eine überschaubare Zahl normativer Begriffe“¹⁶⁰ vorliege, ist anzumerken, dass die Norm mit dem Begriff der „mensenähnliche Wesen“ um ein weiteres interpretationsbedürftiges Tatbestandsmerkmal erweitert wurde und in der Praxis zumindest Videospiele betreffend eine verfassungsgemäße Anwendung der Norm noch nicht gelungen ist. Die ständige Rechtsprechung entspricht mithin in keiner Weise den nötigen Anforderungen, so dass auch nur Konturen einer verfassungsgemäßen Auslegung hier nicht festgestellt werden können.

a. Bereits die Auslegung der gemeinsamen Stammtatbestandmerkmale der drei Tatbestandsvarianten begegnen erheblich Bedenken. Hinsichtlich dieser Merkmale, nach denen eine Schrift, die „grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen [...]

¹⁵⁸BVerfG, Beschl. v. 21.06.1977 – 2 BvR 308/77, NJW 1977, 1815, 1815.

¹⁵⁹Portz (2013), S. 177.

¹⁶⁰BVerfG, Beschl. v. 20.10.1992 – 1 BvR 698/89, NJW 1993, 1457, 1458.

schildert", verlangt wird, kann eine dem Bestimmtheitsgebot genügende Handhabung nur bei einer äußerst restriktiven Auslegung gelingen:

aa. Wie sich nicht nur der Gesetzessystematik, sondern auch einer an dem Wortlaut anknüpfenden Auslegung entnehmen lässt, wird mit dem den §§ 113 Abs. 2 S. 2, Nr. 2, 121 Abs. 3 S. 2 Nr. 3, 14, 125 Abs. 1 Nr. 1 und 125a S. 2 Nr. 3 StGB entnommen Merkmal der „Gewalttätigkeiten“ festgelegt, dass „nur wissentliche und willentliche, somit ausschließlich menschliche Aktionen erfasst werden“.¹⁶¹ Instinktive Verhaltensweisen, wie sie bei Tieren aber auch (fiktiven) Gestalten - wie beispielsweise Zombies - anzunehmen sind, werden vom Tatbestand der Norm nicht erfasst, so dass von diesen ausgeübte Gewalt gegen Menschen nicht tatbestandsmäßig ist. Insbesondere bezieht sich die vorgenommene Ausweitung des Tatbestandes auf „menschenähnliche Wesen“ allein auf die Opferseite, so dass die Änderungen an den Täter unverändert blieben. Weiter ist unklar, ob der Begriff der (Gewalt-) Tätigkeit zwingend einen Mensch als Handlungssubjekt erfordert, oder ob - anknüpfend an die Befähigung zu selbstbestimmten Handlungen - ggf. auch Außerirdische oder andere nichtmenschliche Wesen in Betracht kommen.¹⁶²

bb. Nicht nur der Bundesrat äußerte bereits 2003 Bedenken gegenüber dem Gesetzesentwurf des Bundestags, den Tatbestand des § 131 StGB um die Variante der „menschenähnlichen Wesen“ zu ergänzen, weil Teile der Praxis „das für Straftatbestände in besonderem Maße geltende Bestimmtheitsgebot [...] verletzt [...]“ sahen.¹⁶³ Auch an anderer Stelle wurden „erhebliche Probleme“ die Verfassungsmäßigkeit dieser Variante betreffend geäußert, denn diese sei „von erheblicher Unbestimmtheit geprägt“ und der Bundestag bleibe „eine Erläuterung dazu schuldig, welche Merkmale mindestens erfüllt sein müssen, damit ein Wesen als dem Menschen ähnlich eingestuft werden kann“.¹⁶⁴

Nach der Auffassung des Rechtsausschusses war die Gesetzesänderung geboten, da es den § 131 StGB betreffend nicht darauf ankommen könne, „ob die Opfer der wiedergegebenen Gewalttätigkeiten als ‚Androide‘, ‚künstliche Menschen‘, ‚Außerirdische‘, ‚Untote‘, als Verkörperung übersinnlicher Wesen oder ähnliche Wesen dargestellt werden. Entscheidend [sei] vielmehr, ob sie nach objektiven Maßstäben ihrer äußeren Gestalt nach Ähnlichkeit mit dem Menschen aufweisen“,¹⁶⁵ während nach Einschätzung des Bundesrates darüber hinaus solche „‚menschenähnliche‘ Tierwesen wie z. B. Fix und Foxi, Micky Maus, Goofy etc. mit der Sprechfähigkeit, dem Denkvermögen und der Fähigkeit, Gefühle zu empfinden und auszudrücken, [die] wesentliche Eigenschaften des Menschen aufweisen, [...] wohl auch [...] einbezogen“¹⁶⁶ seien.

¹⁶¹Köhne, GA 2004, 180, 181.

¹⁶²So: Köhne, GA 2004, 180, 181; Portz (2013), S. 94; a. A.: BGH, Urt. v. 15.12.1999 - 2 StR 365/99, erhältlich in juris - „Eine entsprechende Einschränkung auf der Seite des die Gewalt Ausübenden läßt sich jedoch weder dem Wortlaut des StGB § 131 Abs 1, insbesondere dem Begriff der Gewalttätigkeit, noch dem Schutzgedanken der Vorschrift entnehmen.“

¹⁶³BT-Drs. 15/1642, S.1.

¹⁶⁴Duttge/Hörnle/Renzikowski, NJW 2004, 1065, 1070.

¹⁶⁵BT-Drs. 15/1311, S. 22.

¹⁶⁶BT-Drs. 15/1642, S. 1 f.

Da bei der Auslegung „ein unklarer Grenzbereich [...] unvermeidbar“ sei, wird in der Literatur nahe gelegt, dass – sofern nicht ohnehin von der Verfassungswidrigkeit der Norm auszugehen ist¹⁶⁷ – eine „Strafbarkeit nur bei evidenter Menschenähnlichkeit angenommen werden sollte [...]. [...] Andernfalls würden iÜ die Merkmale ‚unmenschlich‘ sowie ‚in einer die Menschenwürde verletzenden Weise‘ kaum lösbare Interpretationsfragen aufwerfen“.¹⁶⁸ Diesbezüglich wurde bereits vom Bundesrat angemerkt, dass sich der „Begriff des ‚mensenähnlichen Wesens‘ [...] nicht in § 131 Abs. 1 StGB“ einfüge: „Nahezu alle anderen Merkmale des Tatbestandes sind auf den (‘echten‘) Menschen zugeschnitten. Zum Beispiel zeichnet sich das Merkmal ‚unmenschlich‘ durch eine menschenverachtende Gesinnung aus und wird der Begriff der Gewalttätigkeit in dem Sinne ausgelegt, dass unmittelbar oder mittelbar auf den Körper eines Menschen eingewirkt wird [...]. Am deutlichsten wird die Problematik aber an dem Erfordernis einer die Menschenwürde verletzenden Darstellung. Der Fundamentalsatz der Menschenwürde soll den sozialen Wert- und Achtungsanspruch schützen [...], der in dieser Weise nur dem (‘echten‘) Menschen und eben nicht einem ‚mensenähnlichen‘ Kunstprodukt zukommt. [...] Entweder läuft diese Alternative für ‚mensenähnliche Wesen‘ leer, weil ihnen Menschenwürde nicht zukommt, oder es wird auch in der Weise ein Analogieschluss gezogen, dass eine Verletzung der Menschenwürde durch die Schilderung dann angenommen wird, wenn die Schilderung der Gewalttätigkeit, wäre sie gegenüber einem ‚echten‘ Menschen verübt worden, dessen Achtungsanspruch verletzen würde. Dann aber würde [...] eine Palette von bislang als relativ harmlos empfundenen Produkten in das Verbot und die Strafbarkeit einbezogen [...]“.¹⁶⁹

Unter das Tatbestandsmerkmal könnten demnach allein Figuren subsumiert werden, „die nach ihrer physischen Erscheinung einem Menschen zum Verwechseln ähnlich sehen“.¹⁷⁰ Entgegen der Absicht des Gesetzgebers, wären somit „Figuren, die [...] erkennbar zum Beispiel als [...] ‚außerirdische Aliens‘ gezeichnet sind, [...] auch nach neuem Recht nicht von § 131 StGB erfasst“.¹⁷¹ Keine tatbestandsmäßigen Darstellungen seien neben den vom Bundestag genannten Phantasiegestalten „auch [...] wiederkehrende Verstorbene“, wenn sie „so verfremdet [sind], dass sie eine eigenständige Fantasiegestalt annehmen (Zombies)“.¹⁷² Dabei kann, da der § 131 StGB eindeutig die Schilderung von Gewalttätigkeiten gegen menschenähnliche und nicht nur gegen anthropomorphe, respektive humanoide Wesen verbietet, eine ähnliche Physiognomie allein nicht ausreichend sein. So sind auch nach Auffassung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) nur solche Wesen tatbestandsmäßig, die auch - zum Beispiel im Verletzungs- oder Tötungsfalle - menschlich reagieren.¹⁷³ Vereinzelt negierte die Behörde eine Menschenähnlichkeit aber auch schon dann, wenn die Wesen über fantastische Fähigkeiten wie „fliegen, schweben oder zaubern“ verfügten.¹⁷⁴

Tatsächlich ist noch mehr zu verlangen, um der Uferlosigkeit des Tatbestandsmerkmals Einhalt zu gebieten, zum Beispiel die Erfüllung verstandsgeliteter und verhaltensbezogener Kriterien. Im Lichte

¹⁶⁷Vgl. Köhne, GA 2004, 180, 183.

¹⁶⁸Sternberg-Lieben, in: Schönke/Schröder, § 131 Rn. 6; so auch: Erdemir, in: FS Frotzcher, S. 317, 322; Köhne, GA 2004, 180, 183.

¹⁶⁹BT-Drs. 15/1642, S. 2.

¹⁷⁰Duttge/Hörnle/Renzikowski, NJW 2004, 1065, 1070.

¹⁷¹Duttge/Hörnle/Renzikowski, a. a. O.

¹⁷²Ostendorf, in: Kindhäuser/Neumann/Paeffgen, § 131 Rn. 9.

¹⁷³Vgl. Carus/Hannak-Mayer/Staufner, S. 11.

¹⁷⁴Vgl.: BPjM, IE Nr. 5551 v. 07.02.2008 („Clive Barker's Jericho“).

dessen, dass grausame Gewalttätigkeiten die Zufügung besonderer Schmerzen oder Qualen körperlicher oder seelischer Art verlangen, wäre insgesamt auch notwendig, dass die erfassten Wesen solche (menschliche) Schmerzen oder Qualen überhaupt empfinden können, so dass insbesondere solche Wesen, wie sie der Rechtsausschuss erfasst wissen wollte, oftmals nicht mehr erfasst sein dürften. Tatsächlich hat die Unbestimmtheit des Tatbestandsmerkmals in der Vergangenheit bereits mehrfach dafür gesorgt, dass Gewaltdarstellungen gegen solche menschenähnliche Wesen als tatbestandlich im Sinne des § 131 StGB erfasst wurden, die lediglich mehr oder weniger ihrer morphologischen Gestalt nach als menschenähnlich, das heißt als anthropomorph, im weitesten Sinne als humanoid zu bewerten waren, denen es aber an den weiter notwendigen Merkmalen einer Menschenähnlichkeit mangelte, die beispielsweise per Definition keine Schmerzen oder Qualen körperlicher oder seelischer Art erleiden können (zum Beispiel „Zombies“), so dass tatbestandlich qualifizierte grausame oder sonst unmenschliche Gewalt gegen diese Wesen gar nicht möglich ist. Dass solche Wesen in der Rechtsprechung aber nach wie vor als menschenähnlich im Sinne der Norm wahrgenommen werden, verdeutlicht die mangelnde Bestimmtheit des Begriffs.¹⁷⁵

Am zurückhaltendsten wird die durch die Gesetzesänderung erreichte Ausweitung des Tatbestandes von Köhne betrachtet. Dieser sieht ihn gerade einmal auf literarische Gestalten und Filmrollen wie „John Rambo, James Bond und Asterix“ ausgedehnt, da er diese als nicht auf biologischem Wege, sondern allein durch einen Gedankenprozess entstandenen fiktiven Figuren, nicht als Menschen begreift, denen es – was zutrifft – bereits an der Existenz fehlt. Ansatzpunkt für den § 131 StGB wäre ohne das Einfügen des Merkmals der „menschenähnlichen Wesen“ beim Realfilm demnach allein die gegenüber den jeweiligen Schauspielern dargestellte Handlung gewesen, der bei Zeichentrick- und Animationsfilmen fehlt. Durch die Gesetzesänderung würde (allein) bewirkt, dass nunmehr auch Darstellungen gegenüber erfundenen (menschlichen) Figuren vom Tatbestand erfasst werden.¹⁷⁶

cc. Weiter stellt das Erfordernis des Schilderns im Fall von Videospielen im Regelfall ein absolutes Ausschlusskriterium dar, „da der Spieler aktiv eingreift und ein Teil des Spiels ist [...]“, so dass allein Gewaltdarstellungen in unabhängig vom Spieler stattfindenden vorprogrammierten Sequenzen tatbestandsmäßig sein können. Soweit dagegen „nur ein Programm angeboten wird, das v. Spieler oder v. mehreren Spielern erst ausgefüllt werden muss (‘Ego-Shooter’), liegt keine Schilderung vor“.¹⁷⁷ Neben der Frage, ob das Ausfüllen des Spielgeschehens – beispielsweise ob ein Feind umgangen oder bekämpft wird – maßgeblich durch den Spieler oder das Spiel bestimmt wird, hat letzterer auch entscheidenden Einfluss auf die Darstellung des Geschehens: Soweit – beispielsweise durch das Werfen einer Handgranate um eine Ecke oder das Sich-Abwenden von einer Explosion – der Akt des Zufügens von Gewalt nicht visualisiert wird, fehlt es bereits an einem tatbestandlichen Inhalt. Von diesem „Wegschauen“ wird unter anderem in „Let’s Plays“ gebraucht gemacht, um auf Videoplattformen wie Youtube eine Sperrung vorzubeugen. Insgesamt hängen oftmals Qualität und Quantität, wie auch die spezifischen Kontexte von Gewaltdarstellungen von der konkreten Interaktion des Spielers mit dem Spiel

¹⁷⁵Portz (2013), S. 94.

¹⁷⁶Köhne, GA 2004, 180, 183.

¹⁷⁷Ostendorf, in: Kindhäuser/Neumann/Paefgen, § 131 Rn. 8; Erdemir, K&R 2008, 223, 225; Höynck, ZIS 2008, S. 206, 207 f.

infolge seiner willentlichen Entscheidungen ab, so dass von einer Schilderung keine Rede mehr sein kann.

b. Auch hinsichtlich der drei Tatbestandsvarianten bestehen Bedenken.

aa. Von der ersten Variante ist eine Schrift erfasst, die „grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildert, die eine Verherrlichung [...] solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt“, dabei muss eine Verherrlichung solcher Gewalttätigkeiten an sich (und nicht nur bzw. nicht einmal der konkret dargestellten Gewalttätigkeiten) ausgedrückt werden.

Zur Frage der Auslegung des Merkmals der Gewaltverherrlichung liegen noch keine höchstrichterlichen Entscheidungen vor. In der Kommentierung ist bisher überwiegend die Tendenz zu einer weiten Auslegung festzustellen: Auch wenn eingangs oftmals betont wird, dass die „Selbstzweckhaftigkeit der Gewaltdarstellung“ nicht genüge und „eine Werbung für Gewalttätigkeiten zu verlangen“ sei,¹⁷⁸ wird dieses Erfordernis regelmäßig relativiert. So soll für diese Tatbestandsvoraussetzung eine direkte Glorifizierung oder Lobpreisung solcher Gewalttätigkeiten nicht notwendig sein, sondern es genügen, wenn tatbestandliche Gewalthandlungen als positiv dargestellt werden, sich das Publikum mit dem die Handlung ausübenden Protagonisten identifizieren kann oder durch das Geschehen eine bejahende Anteilnahme vermittelt wird.¹⁷⁹

i. In der ersteren Variante, der positiven Bewertung, soll es ausreichen, wenn die Tat „als Bewährungsprobe für männliche Tugenden oder Fähigkeiten oder als billigenwerte Möglichkeit zur Erlangung von Ruhm, Anerkennung oder Auszeichnung“¹⁸⁰ – wenn auch nur „in einer anderen auch fiktiven Epoche oder unter anderen sozialen Bedingungen“¹⁸¹ – dargestellt wird, wobei sie nicht einmal nachahmenswert zu sein braucht.¹⁸² Dieser Gedanke erscheint von der Annahme getragen, dass die Rezipienten von Medien zu einer Reflexion des Wahrgenommenen nicht in der Lage seien und dargestellte gesellschaftliche Verhältnisse nicht zu hinterfragen vermögen: Dabei liegt der Reiz mancher Sujets beispielweise gerade darin, die Normalität einer Dystopie vorzuspielen und dem Rezipienten an der Bewertung der Entscheidungen der Protagonisten seine eigenen moralischen Grenzen ausloten zu lassen. Zu fordern, dass bereits durch die jeweilige Schrift die gesellschaftlich erwünschte Einordnung der dargestellten Handlungen vorweggenommen werden sollte, würde ein beschämendes Zeugnis des Staates des (Nicht-) Vertrauens in die Mündigkeit der eigenen Bürger und eine nicht hinzunehmende Einschränkung der Kunstfreiheit darstellen.

ii. In der zweiten Variante, der der Identifizierung mit dem Protagonisten, wird offenbar der Gedanke des Amtsgerichts München fortgeführt, das in dem Beschluss zu „Nekromantik 2“ daran anknüpfte, dass der Zuschauer die Protagonistin „als gesellschaftliche Randfigur [erlebe], mit der er sich nicht identifizieren

¹⁷⁸Ostendorf, in: Kindhäuser/Neumann/Paeffgen, § 131 Rn. 10 f.

¹⁷⁹A. A. offenbar: Köhne, GA 2004, 180, 180; Liesching (2002), S. 98.

¹⁸⁰Lackner, in: Lackner/Kühl, § 131 StGB Rn. 6; Liesching (2002), S. 98.

¹⁸¹Höynck, ZIS 2008, S. 206, 209.

¹⁸²Fischer, § 131 Rn. 9.

kann“.¹⁸³ Hiernach soll beim § 131 StGB allgemein der „befürwortende Aussagegehalt [...] fehlen[,] wenn die Gewalt ausübende Figur nicht als Identifikationsfigur taugt“,¹⁸⁴ im Umkehrschluss dieser also anzunehmen sein, wenn eine Identifikation als möglich erscheint. Auch diese Variante erscheint als erschreckendes Eingeständnis, dass bei den üblichen Rezipienten der betreffenden Medien kein Mindestmaß an Reflexionsfähigkeit erwartet wird. Es wird pauschal unterstellt, dass der Rezipient die Handlungen eines ihm sympathischen Protagonisten kritiklos hinnehmt, während von einem ähnlichen einfachen Menschenbild geprägte Schriften, in denen Schlechtes nur von „schlechten Menschen“ ausgeht, als in Hinblick auf den § 131 StGB unproblematisch gebilligt werden. Eine derartige Schwarz-Weiß-Malerei erscheint weder nach kulturellen, ethischen oder rechtlichen Gesichtspunkten als angemessen.

iii. In der dritten Variante, der bejahenden Anteilnahme, wird auf eine positive Bewertung der Gewalttätigkeiten verzichtet bzw. diese mit der Darstellung des Gezeigten gleichgesetzt. Hier wird „die Ansprache an den Sadismus“ unterstellt und „das ‚Ausmalen‘ der Grausamkeiten durch Nahaufnahmen, durch eine minutiöse, ‚genüssliche‘ Schilderung“, als zur Erfüllung des Tatbestandsmerkmals ausreichend angesehen. „Umgekehrt scheidet [...] eine distanzierte und verfremdete Darstellung v. derartigen Gewalttätigkeiten aus.“¹⁸⁵ Soweit hinsichtlich der „genüsslichen“ Schilderung die objektive Qualität der Darstellung, beispielsweise durch Verharren der Kamera, der Anknüpfungspunkt sein soll, ist einerseits anzumerken, dass diese vermeintliche Genüßlichkeit nicht objektiv aus film- bzw. spieltechnischen Mitteln und ggf. ihrer spezifischen Arrangements herleitbar ist, respektive primär den Voyeurismus des Rezipienten bedienende Darstellung für sich genommen nicht hinreichend indizieren kann: Ab wann ist ein Verharren beispielsweise hinreichend lang, um eine Darstellung als „genüssliche“ Schilderung“ zu werten? Mithin soll § 131 StGB „Unterhaltungsgewalt“ nicht an sich verbieten und „eine (besonders) spannende und effektvolle Inszenierung [ist] ein reguläres Mittel den Rezipienten intensiv emotional zu berühren, mitzureißen und an das dargestellte Geschehen besonders zu fesseln oder ihn in den Bann zu ziehen, das u. a. vermeintlich voyeuristischen, wie z. B. aufklärerischen Intentionen gleichermaßen dienen kann und nicht per Formenanalyse objektivierbar ist.“¹⁸⁶ Auch praktisch vermag es nicht zu überzeugen, den Nutzern der jeweiligen Medien pauschal ein sadistisches Vergnügen an derartigen Gewaltdarstellungen zu unterstellen. So sollten bereits Begriffe wie „Horror“- oder „Survival“-Shooter verdeutlichen, dass genretypische Darstellungen dem Rezipienten kein Vergnügen bereiten, sondern diesem das Fürchten lehren sollen. Es ist – für Außenstehende oft schwer verständlich – regelmäßig der Fall, dass derartige Produktionen genutzt werden, um selbst Angst, Verzweiflung und gar schiere Panik zu erfahren, und nicht, um sich an der dargestellten Gewalt zu laben. Schließlich kann auch generell hinterfragt werden, ob der drastischen Schilderung von Gewalttätigkeiten überhaupt ein Werben unterstellt werden kann, oder dieser nicht vielmehr eine Ablehnung derselbigen inhärent ist. So war 1985 Ansatz für die „Video-Novelle“, bei der der Tatbestand des § 131 StGB um die Variante der Verletzung der Menschenwürde ergänzt wurde, dass die bloße Darstellung von Gewalttätigkeiten nicht als vom Tatbestand erfasst angesehen wurde:

¹⁸³AG München, Urt. v. 31.03.1993 – 842 Cs 465 Js 169642/91, zitiert nach: Erdemir, ZUM 2000, 699, 707.

¹⁸⁴Höynck, ZIS 2008, 206, 210.

¹⁸⁵Ostendorf, in: Kindhäuser/Neumann/Paeffgen, § 131 StGB, Rn. 11.

¹⁸⁶Portz (2013), S. 130.

„Die typischen Videoschocker erfüllen indessen keine dieser Voraussetzungen: Sie zeigen barbarische Gewalt in abstoßender, ekelerregender Form (also keineswegs verherrlichend) und vermeiden es auch, diese Exzesse als alltägliche, normale Verhaltensweise darzustellen.“¹⁸⁷

iv. Weiter wird die Verherrlichungsvariante betreffend zu Recht angemerkt, dass – soweit insgesamt bereits die heldenhafte Zeichnung von grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten verübender Protagonisten (und ggf. die damit einhergehende Besetzung sämtlicher Antagonisten mit negativen Emotionen) für das Vorliegen einer Gewaltverherrlichung hinreichend sein soll – aufgrund der „uferlosen Ausdehnung“ des Tatbestandes eine Vielzahl von gängigen Action- und Abenteuerfilmen als vom Tatbestand erfasst gelten müssten. So unter anderem „James Bond“- und „Indiana Jones“-Filme. Auch hier begehen die als sympathisch und heldenhaft dargestellten Protagonisten grausame Gewalttätigkeiten gegen die menschlichen Widersacher, die oftmals minutiös geschildert werden. Dergleichen ist nämlich „ein unverzichtbares Stilmittel bestimmter Genres wie beispielsweise des Abenteuer- und des Action-Films. Sie erfüllen [...] eine unverzichtbare dramaturgische Funktion. [...] Unstreitig will § 131 StGB jedoch nicht bestimmte Filmgenres per se verbieten“.¹⁸⁸ Ähnliches gilt auch für die weiteren von § 131 StGB erfassten Schriften (zum Beispiel Computerspiele, Comics etc.). Um derartige akzeptierte Medien von Tatbestand des § 131 StGB auszunehmen wird als zusätzliches Kriterium gefordert, dass die jeweiligen Gewalttätigkeiten über das genreübliche bzw. gesellschaftlich akzeptierte Maß hinausgehen müssten, wobei wiederum auf das Verständnis des durchschnittlichen Rezipienten abgestellt werden soll:

„Eine Gewaltverherrlichung wird man erst dann bejahen können, wenn eine unverhohlene, direkte Glorifizierung der einschlägigen Gewalttätigkeiten vorliegt, die erkennbar über den Grad hinausgeht, der bestimmten Filmtypen allein schon genrebedingt immanent ist. Dies ist der Fall, wenn die betreffende Darstellung auf Grund ihres grausamen oder unmenschlichen Inhalts und des Kontextes, in dem sie erfolgt, eindeutig und für jedermann erkennbar für die konkret ausgeübte Gewalttätigkeit – gerade auch in ihrer Grausamkeit oder sonstigen Unmenschlichkeit – wirbt.“¹⁸⁹

Es sei daher vom Gericht „im Einzelfall zu prüfen, ob die zu bewertenden Inhalte in einer Weise gängig sind, dass davon auszugehen ist, dass sie von nahezu jedem Betrachter in einer Weise wahrgenommen und eingeordnet werden können, die einen verherrlichenden Charakter ausschließt und damit eine maßgebliche Wirkung auf die Einstellungen und Neigungen zu Gewalt nicht befürchten lässt“.¹⁹⁰ Bereits nach der aktuell herrschenden Meinung ist bei der Bewertung, ob eine Schrift einen gewaltverherrlichenden Charakter hat oder nicht, auf die Perspektive eines durchschnittlichen (unbefangenen) Betrachters abzustellen, so dass sich ohne besondere Mühe die Verherrlichung grausamer oder sonst unmenschlicher Gewalt erkennbar aus dem Gesamteindruck des Schriftinhalts ergeben muss.¹⁹¹

¹⁸⁷Greger, NSTZ 1986, 8, 9.

¹⁸⁸Erdemir, S. 84 - 108.

¹⁸⁹Erdemir, ZUM 2000, 699, 703; so auch: Sternberg-Lieben, in: Schönke/Schröder, § 131 Rn. 9.

¹⁹⁰Höynck, ZIS 2008, S. 206, 209.

¹⁹¹Vgl. BGH, Urt. v. 15.12.1999 - 2 StR 365/99, NSTZ 2000, 307; Liesching, 97; Stath, S. 212.

Soweit aber keine unverhohlene, direkte Verherrlichung von als tatbestandlich qualifizierter Gewalt vorliegt, sondern sich dem individuellen Betrachter der Eindruck einer solchen Verherrlichung erst in Folge einer subjektiven Interpretation eines naturgemäß ambigen (d. h. für eine Vielzahl von Interpretationen zugänglichen) Schriftinhalts ergibt, ist generell erkennbar, dass die Intersubjektivierbarkeit einer solchen Bewertung einer pauschalen Qualifikation entgegensteht. In der Regel eröffnet nämlich ein und derselbe Schriftinhalt seinen Betrachtern dank der Heterogenität menschlicher Rezeption eine unüberschaubare Vielzahl unter Umständen auch diametral entgegengesetzter Interpretationsmöglichkeiten. Will man den Begriff der Verherrlichung aber nicht durch Schaffung eines subjektiven Definitionsmonopols für juristisch unbrauchbar erklären, ist eine weite Auslegung, die auch bereits Fälle einer vermeintlich impliziten Verherrlichung tatbestandlich qualifizierter Gewalt erfassen will, abzulehnen. In diesem Sinne kann die vorzunehmende Prüfung – ob das Gericht denkt, dass ein durchschnittlicher Rezipient denkt, dass nahe jeder Betrachter denkt, dass die Glorifizierung der betreffenden Gewalttätigkeiten über den genretypischen Grad eindeutig hinausgehen – nicht als mit dem Bestimmtheitsgebot vereinbar betrachtet werden. Auch würde dank der bereits verlangten Erforderlichkeit der Konkordanz nahezu aller Betrachter (die wohl nie erzielt werden kann) die Adäquanz einer Darstellung nie verfangen. Mithin birgt der dieser Vorstellung inhärente Genrebegriff massive Probleme, da er fälschlich von Genres als mehr oder weniger statischen, monolithischen Phänomenen ausgeht, damit aber deren avantgardistischen Charakter ebenso negiert, wie er auch zum Beispiel Sub-, Poly- und Hybridgenres ignoriert.

v. Infolge dessen ist verfassungsrechtlich denklogisch nunmehr eine enge Auslegung der Gewaltverherrlichung im Sinne des § 131 StGB geboten, die ausschließlich direkte, unmissverständlich auch klar und eindeutig (das heißt explizit) zum Ausdruck kommende Verherrlichung grausamer oder sonst unmenschlicher Gewalt an sich verbietet. Eine solche Auslegung der Gewaltverherrlichung ist auch deshalb notwendig, weil andernfalls eine praktikable Abgrenzung zwischen Verherrlichen einerseits und beispielsweise dem bloßen Beschreiben oder dem Anregen zum kritischen Nachdenken andererseits objektiv kaum oder gar nicht mehr im Sinne des Bestimmtheitsgebots möglich ist.¹⁹² Ausgehend davon dürfte die Tatbestandsalternative aber auch keine Praxisrelevanz mehr haben, denn keine der aktuell diesbezüglich inkriminierten Schriften (Spielfilme, Computerspiele, Musik etc.) wäre noch sicher erfasst. Die Frage stellt sich also, welche Schriften der Tatbestand außerhalb bereits von § 130 StGB hinreichend erfassten realpropagandistischen Schriften überhaupt noch erfassen könnte. Für die Existenz der einzig denkbaren Alternative der intentionale Gewaltverherrlichung explizit artikulierenden Schriften liefert die Rechtsprechung jedenfalls insofern keinerlei Hinweis, als das sämtliche bislang wegen einer vermeintlichen Gewaltverherrlichung erfassten Schriften maximal Fälle impliziter (und gerade nicht expliziter) Gewaltverherrlichungen waren, die beispielsweise mit gleicher oder gar mehr Berechtigung auch als Fälle eines simplen Beschreibens von oder des Anregens zum kritischen Nachdenken über grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten interpretiert werden können.¹⁹³ Die Prüfung sämtlicher nach § 131 StGB erfolgten Beschlagnahmen unter Anwendung einer verfassungskonformen Auslegung würde unweigerlich zu dem Resultat führen, dass „sich keine Strafbarkeit nach § 131 StGB“ ergibt.¹⁹⁴

¹⁹²Vgl. Höynck, ZIS 2008, S. 206, 206.

¹⁹³Portz (2013), S. 184 f.

¹⁹⁴Köhne, GA 2004, 180, 187.

bb. Von der zweiten Variante ist unter anderem eine Schrift erfasst, die „grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildert, die eine Verharmlosung [...] solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt“, dabei muss eine Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten per se (und nicht nur bzw. nicht einmal der konkret dargestellten Gewalttätigkeiten) ausgedrückt werden.

Als verharmlosend „wird in der Kommentarliteratur grundsätzlich eine Darstellung verstanden, die diese Gewalttätigkeiten als eine im menschlichen Zusammenleben übliche bzw. relativ alltägliche Verhaltensform oder mindestens als nicht verwerfliches Mittel zur Durchsetzung eigener Interessen oder zur Lösung von Konflikten bagatellisiert“, was nach verschiedenen Autoren „jedoch nicht unwidersprochen bleiben“ dürfe: Gewalttätigkeiten würden „schon dann, wenn sie kommentarlos, also ohne erhobenen Zeigefinger, geschildert werden“, als „nicht verwerfliches Mittel zur Lösung von Konflikten bagatellisiert“ werden. Um nicht als tatbestandsmäßig zu gelten, wäre demnach „von jedem Film, der grausame oder unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen schildert, zu verlangen, dass er diese in einen mahnenden und somit erzieherischen Kontext kleidet“.¹⁹⁵ Auch abseits des gängigen Verständnisses erscheint es nicht möglich, anhand des Begriffs der Verharmlosung ein funktionales Tatbestandsmerkmal zu bilden:

„Der Begriff der Verharmlosung ist bekanntlich ohne gesetzliches Vorbild und – soweit ersichtlich – auch sonst im juristischen Sprachgebrauch nicht geläufig. Der Neue Brockhaus nennt als sinnverwandte Begriffe für ‚harmlos‘ die Wörter ‚arglos‘ und ‚ungefährlich‘. Macht man den Begriff der Verharmlosung an der zweiten Alternative fest – die erste Alternative hilft hier von vornherein nicht weiter –, so bleibt ein Spektrum an Sinngehalten, welches ebenfalls vom Gesetzgeber kaum so gewollt sein kann. Der Tatbestand der ‚Verharmlosung‘ wäre immer dann gegeben, wenn die geschilderte Gewalt dem Betrachter als nicht schädlich im Hinblick auf andere, beispielsweise als keinen gesundheitlichen Schaden verursachend, präsentiert würde. Eine ‚Verharmlosung‘ im eigentlichen Sinne läge dann lediglich bei bestimmten – allerdings aus anderen Gründen nicht tatbestandsmäßigen – Zeichentrickfilmen der Tom & Jerry- oder Asterix & Obelix-Kategorie vor. Eine ‚Verharmlosung‘ im weiteren Sinne wäre dagegen zum Beispiel schon in den meisten amerikanischen Western der vierziger und fünfziger Jahre zu erblicken, in welchen das Sterben als ‚saubere‘ und schmerzfreie Angelegenheit beschrieben wird. Festzuhalten bleibt, dass der Begriff der Verharmlosung sich nicht hinreichend – zumindest nicht im Sinne eines praktikablen Tatbestandsmerkmals innerhalb des § StGB – konkretisieren lässt.“¹⁹⁶

Es werden selbst verschiedene Ansichten zu der Frage vertreten, ob jede Verherrlichung eine Verharmlosung bedingt, oder sich die Tatbestände gegenseitig ausschließen. So wird einerseits vertreten, dass „ein Film, in welchem die Kamera nicht schonungslos auf die Wunden hält, sondern alles Schmerzvolle dezent ausblendet, zumindest tendenziell eher dazu geeignet sein wird, die geschilderte Gewalt zu ‚verharmlosen‘ als umgekehrt“¹⁹⁷ bzw. jede „drastische Darstellung“ zugleich zeige, dass

¹⁹⁵Sternberg-Lieben, in: Schönke/Schröder, § 131 Rn. 9.

¹⁹⁶Erdemir, ZUM 2000, 699, 703 f.

¹⁹⁷Sternberg-Lieben, in: Schönke/Schröder, § 131 Rn. 9.

„Körperverletzungen und Tötungen nicht wünschenswert, sondern hochgradig verwerflich“ sind,¹⁹⁸ während andererseits angenommen wird, dass eine „Verherrlichung immer auch eine Verharmlosung darstellt“.¹⁹⁹

Einigkeit scheint allein über den Punkt zu bestehen, dass – entgegen der Absicht des Gesetzgebers²⁰⁰ – beiläufige, emotionsneutrale oder nicht (hinreichend) mahnende Schilderungen nicht als tatbestandsmäßig angesehen werden können.²⁰¹

Nicht tauglich ist jedenfalls die Auslegung, dass bereits eine nicht (hinreichend) realistische Schilderung der Konsequenzen der Gewalttätigkeiten erfasst sein soll.²⁰² Die Folge einer solchen Auslegung wäre gleichermaßen eine Uferlosigkeit der Vorschrift, die ein Gros aller grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten schildernden Medien erfassen würde, die bislang als sozialadäquat gelten müssen.²⁰³ So würden zweifellos auch „James-Bond-Filme“ erfasst sein, „bei denen man mit gutem Grund sagen könnte, dass dort eine verharmlosende Darstellung von Tötungen erfolgt, die angesichts einer allgemeinen gesellschaftlichen Akzeptanz aber sicher nicht in den Bereich der Strafbarkeit fallen sollten. Ähnliches gilt für jeden satirischen oder komödiantischen Umgang mit dem Thema Tod und Gewalt [...]“.²⁰⁴ Auch die im Lichte dessen ist die in der Literatur regelmäßig vorgeschlagene noch engere Auslegung, dass ausschließlich Darstellungen erfasst sein sollen, die für jedermann erkennbar für grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten werben, indem sie die Gewalt auch bereits nur implizit herunterspielen und als alltägliches, probates und ggf. legitimes Konfliktlösungsmittel darstellen,²⁰⁵ nicht hinreichend. Diesbezüglich gilt dieselbe Kritik, wie gegenüber der analogen Auslegung der Tatbestandsalternative der Gewaltverherrlichung, denn insofern eine vermeintliche implizite Gewaltverharmlosung hinreichend sein soll, ist ein objektives Differenzieren zwischen Verharmlosen einerseits und beispielsweise dem bloßen Beschreiben oder dem Anregen zum kritischen Nachdenken andererseits kaum oder gar nicht mehr möglich, respektive wird der Begriff des Verharmlosens durch die Schaffung eines subjektiven Definitionsmonopols juristisch unbrauchbar. Infolge der verfassungsrechtlich denklogisch demnach gebotenen engen Auslegung der Gewaltverharmlosung, die ausschließlich unverhohlene, direkte (das heißt, explizite) Verharmlosungen tatbestandlich qualifizierter Gewalt an sich erfasst, stellt sich abermals die Frage, welche Schriften der Tatbestand außerhalb bereits von § 130 StGB hinreichend erfasster realpropagandistischer Schriften überhaupt noch erfassen könnte.

In der Rechtspraxis nimmt die Anwendung dieser Norm dagegen bereits groteske Züge an. Im Fall der Beschlagnahme des Titels „Scarface – The world is yours“ macht das AG München die strafrechtliche Relevanz im Ergebnis an dem Umstand fest, „dass ein Zwischenspeichern nicht möglich ist“. Der - ungeschickte - Spieler, der den Auftrag nicht im ersten Anlauf zu erledigen vermag, müsse „so oft die

¹⁹⁸Köhne, GA 2004, 180, 185.

¹⁹⁹Höynck, ZIS 2008, 206, 207 f.

²⁰⁰BT-Drs. 10/2546, S. 22.

²⁰¹Schäfer, in: MÜKo, § 131 Rn. 31.

²⁰²Vgl. Erdemir, 88.

²⁰³Vgl. Stath, S. 214.

²⁰⁴BITKOM 2002c: 6.

²⁰⁵Vgl. Mast, S. 141; Erdemir, 88; Stath, S. 213 f.; Höynck, ZIS 2008, S. 206, 212.

Eliminierung wiederholen, bis er die Mission beendet hat. Auch das führt zur Bagatellisierung der Tötungshandlungen“. In diesem Sinne wird bereits mit der Spielekompetenz eines fiktionalen Spielers für die Tatbestandlichkeit des Spiels argumentiert (je erfolgreicher der Spieler ist, desto geringer sei die Gewaltverharmlosung und umgekehrt): Nach der Logik des Beschlusses wäre jede Darstellung grausamer und/oder unmenschlicher Gewalt, wenn sie denn nur - und sei es auch nur infolge des aktiven Tätigwerdens des Spielers selbst - hinreichend oft wiederholt wird, eine Verharmlosung. Letztlich argumentierte auch das AG Tiergarten bzgl. der Beschlagnahme des Spiels „Left 4 Dead 2“, dass „alleiniger Spielinhalt [...] das Töten von zahlreichen Opponenten [sei], deren Anzahl von der Spieldauer abhängt und bei einer Spieldauer von mehr als einer Stunde den vierstelligen Bereich erreichen kann. [...] Jede Einzeltat wird bereits durch die Quantität der Darstellungen bagatellisiert und damit verharmlost“. Die Feststellung, dass die „Anzahl an Tötungen“ und die Spielzeit positiv korrelieren, ist nicht nur trivial, sondern suggeriert kurioserweise auch, dass das Spiel bei kürzeren Spielzeiten - wie sie bei erfahrenen Spielern zu erwarten sind - nicht mehr gewaltverharmlosend ist.²⁰⁶

cc. Von der dritten Variante ist unter anderem eine Schrift erfasst, die „grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildert, die [...] das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt“, dabei muss die Darstellung die Menschenwürde per se (und nicht nur bzw. nicht einmal die der konkret dargestellten Gewaltopfer) verletzen.

Auch hier muss die „Unbestimmtheit des Tatbestandsmerkmals ‚Menschenwürde‘ [...] – sofern man die Vorschrift überhaupt für verfassungskonform hält – zu einer restriktiven Auslegung führen“, die nicht tauglich erscheint über die beiden ersten Varianten hinaus zusätzliche Fälle zu erfassen.²⁰⁷ In der „Beschlussempfehlung werden lediglich exemplarisch [...] Schilderungen genannt, ‚die unter anderem gekennzeichnet sind durch das Darstellen von Gewalttätigkeiten in allen Einzelheiten, z. B. das (nicht nur) genüssliche Verharren auf einem leidverzerrten Gesicht oder den aus einem aufgeschlitzten Bauch herausquellenden Gedärmen‘. Von Teilen der Rechtsprechung und der Literatur wird hieran anknüpfend eine Selbstweckhaftigkeit der Gewaltdarstellung gefordert, bei der wenn ‚die Gewaltdarstellung um ihrer selbst willen‘, also unter Ausklammerung aller sonstigen menschlichen Bezüge und ohne jegliche sozial sinnhafte Motivation ‚das geschundene Fleisch in anreißerischer Weise in den Vordergrund rückt“.²⁰⁸

Einer solchen Auslegung wird mit der Begründung entgegengetreten, dass – wie auch bei den anderen Varianten – „die Schilderung auch brutalster Gewalttaten nicht per se unter Strafe“ stehe, „sondern nur dann, wenn sie durch eines der besonders genannten Merkmale (‚Gewaltverherrlichung‘, ‚Gewaltverharmlosung‘ sowie ‚Verletzung der Menschenwürde‘) qualifiziert ist“. Es bedürfe daher auch in der dritten Variante dem Vorliegen eines weiteren Elements, das durch die angeführte Selbstweckhaftigkeit nicht ausgefüllt werden kann.²⁰⁹ So stellte das BVerfG („Tanz der Teufel“) fest, dass das Merkmal der Verharmlosung mit dem Element der Selbstweckhaftigkeit „in einer Weise ausgelegt

²⁰⁶Vgl. Portz (2013), S. 188.

²⁰⁷Vgl. Ostendorf, in: Kindhäuser/Neumann/Paeffgen, § 131 Rn. 9.

²⁰⁸Erdemir, ZUM 2000, 699, 705f.

²⁰⁹Erdemir, ZUM 2000, 699, 705 f.

[werde], die keine hinreichend bestimmten Konturen mehr erkennen lässt", so dass das Bestimmtheitsgebot verletzt sei. Weiter würde „Gewalttätigkeit in Filmen [...] für sich genommen die Menschenwürde nicht verletzen“.²¹⁰

Nach Auffassung des BVerfG sei die Auslegung der Tatbestandsalternative unproblematisch, „soweit [...] Fälle erfasst [sind], in denen durch die filmische Darstellung konkrete Personen in ihrer Würde verletzt werden. Darin erschöpft sich jedoch der erkennbare Sinn der Vorschrift nicht. Vielmehr ergibt sich aus deren Wortlaut und systematischem Zusammenhang, dass sie vor allem auch Fälle erfassen soll, in denen die Schilderung [...] darauf angelegt ist, beim Betrachter eine Einstellung zu erzeugen oder zu verstärken, die den fundamentalen Wert- und Achtungsanspruch leugnet, der jedem Menschen zukommt. Das geschieht insbesondere dann, wenn grausame oder sonstwie unmenschliche Vorgänge gezeigt werden, um dem Betrachter ein sadistisches Vergnügen an dem Geschehen zu vermitteln, oder um Personen oder Gruppen als menschenunwert erscheinen zu lassen. Eine solche Tendenz schließt die Vorstellung von der Verfügbarkeit des Menschen als bloßes Objekt ein, mit dem nach Belieben verfahren werden kann. Deshalb kann auch eine menschenverachtende Darstellung rein fiktiver Vorgänge das Gebot zur Achtung der Würde des Menschen verletzen. Sie ist zudem geeignet, einer allgemeinen Verrohung Vorschub zu leisten, den Respekt vor der Würde des Mitmenschen beim Betrachter zu mindern und so auch die Gefahr konkreter Verletzungen dieses Rechtsguts zu erhöhen“.²¹¹

Dieser Ansatz begegnet aus mehreren Gründen Bedenken. Indem das BVerfG darauf abstellt, ob die jeweilige Schrift „darauf angelegt ist“ die missbilligte Einstellung zu erzeugen bzw. Darstellungen erfolgen, „um [...] ein sadistisches Vergnügen an dem Geschehen zu vermitteln“, knüpft es ersichtlich an der Intention des Autors an. Nach dem Telos der Norm, dem Schutz des öffentlichen Friedens, kann es maßgeblich allein auf das tatsächlich einer Schrift inne wohnende Gefährdungspotential und nicht auf das vom Autor beabsichtigte ankommen. Weiter ist anzumerken, dass anhand objektiver Kriterien der Nachweis, dass eine Schrift darauf angelegt ist, eine menschenverachtende Einstellung zu erzeugen oder zu verstärken, kaum geführt werden dürfte. Solange auch anderweitige Interpretationen gedacht werden können, dürfte „eine Bestrafung nicht erfolgen (‘in dubio pro reo’). Dem Hersteller kann nicht eine Interpretation untergeschoben werden, d. h. eine von ihm (möglicherweise) nicht gewollte Beeinflussungsabsicht unterstellt werden“.²¹² Es müsste sich „tatsächlich eindeutig aus der Schrift ergeben, dass eine negative Beeinflussung des Rezipienten gewollt ist“, was nicht nur in Ermangelung der Existenz derartiger Werke als unmöglich erscheint. Ein objektives Differenzieren zwischen Menschenwürdeverletzungen einerseits und beispielsweise dem bloßen Beschreiben oder dem Anregen zum kritischen Nachdenken andererseits ist nicht leistbar. Eine dahingehende Intention kann nicht ermittelt werden und jedweder dahingehende Versuch dürfte auf durch Ressentiments gegenüber Medienmachern und den Rezipienten bestimmte Unterstellungen und Mutmaßungen hinauslaufen. Eine verfassungskonforme Auslegung soll damit gefunden worden sein, dass anstatt des abgelehnten Merkmals der Selbstzweckhaftigkeit eine Sadismusaffirmation verlangt wird, mit der jedoch keine Ausweitung des Tatbestandes des § 131 StGB einhergeht, sondern allein ein Unterfall der Verherrlichung

²¹⁰BVerfG, Beschl. v. 20.10.1992 – 1 BvR 698/89, NJW 1993, 1457, 1459.

²¹¹BVerfG, Beschl. v. 20.10.1992 – 1 BvR 698/89 - BVerfGE 87, 209, 228 f.

²¹²Köhne, GA 2004, 180, 186.

beschrieben wird: „Die Ansprache an den Sadismus ist nichts anderes als eine spezielle Form der Verherrlichung von (hier abscheulicher) Gewalt“.²¹³

Darüber hinaus wird die Entscheidung des BVerfG, wonach ein „abstrahierter, objektiver Begriff der Menschenwürdeverletzung“ maßgeblich sein soll,²¹⁴ hinterfragt: Die Menschenwürde könne als solche immer nur im Zusammenhang mit einem (konkreten) Menschen gesehen und nicht von diesem losgelöst in ein „begriffliches Abstraktum“ transformiert werden, denn „geschützt wird die Würde des Menschen, wie er sich in seiner Individualität selbst begreift und seiner selbst bewusst wird“. Der damit wesentliche Aspekt der eigenverantwortlichen Selbstbestimmung „kann zwingend nur von ihm selbst, nicht von Dritten oder gar vom Staat vorgenommen“ bzw. ausgefüllt werden: „Die Menschenwürde als abstraktes Rechtsgut kann somit nicht existieren“.²¹⁵

Außerdem lässt sich bei dieser Auslegung qualitativ zwischen den nach der ersten und der dritten Varianten erfassten Schriften bzw. den an diesen gestellten Anforderungen kein wesentlicher Unterschied mehr feststellen: Es ist mithin so, „dass durch die neu geschaffene Tatbestandsalternative damit letztlich keinerlei Gewaltdarstellungen erfasst werden, die nicht bereits durch die Alternative der gewaltverherrlichenden (bzw. ‚gewaltverharmlosenden‘) Darstellung erfasst sind [...]“.²¹⁶ Dementsprechend folgt auch in der Praxis eine Bejahung der dritten Variante anhand der Feststellungen des Vorliegens der Voraussetzungen der ersten und zweiten.²¹⁷

In der Folge wird auch die dritte Tatbestandsvariante des § 131 StGB als „verfassungswidrig“ angesehen, da „der hochgradig wertausfüllungsbedürftige Begriff der Menschenwürde [...] sich unter Berücksichtigung der vom BVerfG in seinem ‚Tanz der Teufel‘-Beschluss vorgenommenen restriktiven Auslegung als nicht geeignet [erweist], Tathandlungen zu erfassen, die nicht bereits durch die Gewaltverherrlichungs-Alternative erfasst sind“.²¹⁸

c. Zumindest ist der Wortlaut in der Praxis nicht geeignet, eine Anwendung des § 131 StGB auch nur annähernd in verfassungskonformer Weise zu gewährleisten, was durch in Hinblick auf § 131 StGB ergangene Beschlagnahmebeschlüsse – bei denen den Rezipienten kein Rechtsweg offen steht – regelmäßig unter Beweis gestellt wird.

Den Beschwerdeführern liegen zehn Entscheidungen vor, die den dargestellten Anforderungen an eine nach § 131 StGB vorzunehmende Beschlagnahme nicht gerecht werden.²¹⁹

²¹³Erdemir, in: FS Frotscher, S. 317, 327.

²¹⁴Erdemir, in: FS Frotscher, S. 317, 324.

²¹⁵Köhne, GA 2004, 180, 185 f.

²¹⁶Erdemir, ZUM 2000, 699, 705 f.

²¹⁷Vgl. Erdemir, ZUM 2000, 699, 707.

²¹⁸Erdemir, ZUM 2000, 699, 705 f.; m. w. N.: Sternberg-Lieben, in: Schönke/Schröder, § 131 Rn. 11.

²¹⁹AG München, Beschl. v. 19.07.2004 - 853 Gs 261/04 („Manhunt“); AG Hamburg, Beschl. v. 11.06.2007 - 167 Gs 551/07 („Dead Rising“); AG München, Beschl. v. 20.11.2007 - 855 Gs 426/07 („Scarface: The World Is Yours“); AG München, Beschl. v. 15.01.2008 - 855 Gs 10/08 („Condemned“); AG Amberg, Beschl. v. 17.06.2008 - 102 UJs 1987/08 („Soldier of Fortune: Payback“); AG München, Beschl. v. 27.08.2008 - 855 Gs 384/08 („Codemned 2“); AG Detmold, Beschl. v. 19.01.2010 - 3 Gs 99/10 („Wolfenstein“); AG Tiergarten, Beschl. v. 15.02.2010 - (353 Gs) 75 Js 1079/09 (694/10) („Left 4 Dead 2“); AG Bautzen, Beschl. v. 18.11.2011 - 43 Gs 837/11 („Dead Rising 2“).

aa. In keinem der zehn Beschlüsse wird hinsichtlich des Inhalts zwischen interaktiven Elementen und vorgefertigten (Zwischen-) Sequenzen unterschieden, wobei allein letztere das Tatbestandmerkmal der Schilderung zu erfüllen vermögen. Weiter finden sich alleine in drei der zehn Beschlüsse überhaupt Feststellungen zum Vorhandensein von derartigen Inhalten (Vgl. Beschluss: „Scarface: The World Is Yours“, „Wolfenstein“ und „Left 4 Dead 2“), während in den übrigen sieben allein das – nicht tatbestandliche – Spielgeschehen beschrieben wird.

bb. In dreien der zehn Beschlüsse wird an Gewaltdarstellungen gegen „Zombies“ bzw. „Infizierte“ angeknüpft („Dead Rising“; „Left 4 Dead 2“; „Dead Rising 2“), obwohl diese bei verfassungskonformer Auslegung des § 131 StGB keine tauglichen Tatobjekte darstellen können. Eine Menschenähnlichkeit ist hier zu verneinen, da die jeweiligen Figuren durch ihre nach Äußerlichkeit und Verhalten bestimmte Erscheinung nicht „Menschen zum Verwechseln ähnlich sehen“: Deren Verhalten ist zumeist durch Instinkte bestimmt, es fehlt an der Fähigkeit Schmerzen zu empfinden und medizinisch gesehen müssen sie – sofern man die für Menschen geltenden Vorstellungen zu Grunde liegt – tot sein. Auch sind sie teilweise mit Fähigkeiten, wie dem Spucken von Säure, ausgestattet, über die Menschen nicht verfügen.

cc. In keinem der zehn Beschlüsse wird in den Gründen eine tragfähige Begründung für eine Verherrlichung, Verharmlosung bzw. Menschenwürdeverletzung dargelegt.

i. Dies dürfte unter anderem darauf zurückzuführen sein, dass teilweise der Inhalt der von der BPjM formulierten Indizierungsentscheidung übernommen wird, die hinsichtlich des § 131 StGB aber nur bedingt Ausführungen enthält. So findet in dem Beschlagnahmebeschluss zu „Dead Rising 2“ keine Diskussion der Tatbestandsmerkmale des § 131 StGB statt, sondern es wird auf eine „sozialethische[...] Desorientierung“ abgestellt. Erkennbar ist die Übernahme ebenfalls daran, dass in den Gründen versäumt wurde den Begriff „des Gremiums“ zu ersetzen. Auch im Beschlagnahmebeschluss zu „Left 4 Dead“ finden sich Ausführungen dazu, dass „Gewalthandlungen, insbesondere Mord- und Metzelszenen, [...] selbstzweckhaft und detailliert dargestellt“ würden. Auch hiermit wird offensichtlich auf den Indizierungskatalog des § 15 Abs. 2 Nr. 3a JuSchG Bezug genommen, der „Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt“ verlangt, während in Hinblick auf den § 131 StGB bereits durch das BVerfG klargestellt wurde, dass die Selbstzweckhaftigkeit insoweit kein Kriterium sein kann.

ii. In einem Fall, der Beschlagnahme von „Wolfenstein“, fehlt es im Übrigen an jeglicher Auseinandersetzung mit den Tatbestandsmerkmalen des § 131 StGB. Der Beschluss erschöpft sich insoweit in dem Aufzählen von sechs enthaltenen Gewaltdarstellungen.

iii. Soweit eine Auseinandersetzung mit dem Tatbestand des § 131 StGB stattfindet, vermag diese eine Beschlagnahme jedoch ebenfalls nicht zu tragen. Wesentlicher Anknüpfungspunkt ist regelmäßig allein, dass sich der Spieler in den jeweiligen Szenarien wiederholt Situationen ausgesetzt sieht, in dem er andere Lebende oder Untote töten muss, um selbst zu überleben.

Zu „Manhunt“:

„Darüber hinaus wohnt dem Spiel „Manhunt“ eine äußerst menschenverachtende Grundhaltung inne, die jedes Element des Spiels durchzieht. Das eigene Überleben steht im Vordergrund, nichts anderes ist von Wert; somit gilt es jeden, der sich in den Weg stellt, zu töten. [...] Irgendwelche Grenzen gibt es nicht mehr. „Manhunt“ glorifiziert somit nicht lediglich Selbstjustiz, sondern gar die vollständige Loslösung von den grundlegendsten Regeln menschlichen Zusammenlebens.“

Zu „Dead Rising“:

„Auf dem Weg zur Erfüllung des Spielziels rückt das Leid eines Gegners völlig in den Hintergrund. Die feindlichen Figuren stehen zwischen dem Spieler und dem Erfüllen der jeweiligen Mission oder fungieren nur als Punktlieferanten, die den Status der Spielerfigur verbessern. Sie müssen zum Teil auch zwangsläufig getötet werden, wenn sie etwa Wege blockieren oder für die Entwicklung der Rahmenhandlung eliminiert werden müssen. Das Umgehen oder Passieren der Gegner ist oftmals, nicht praktikabel, da man vor allem im späteren Spielverlauf von Dutzenden Zombies eingekesselt wird.“

Zu „Scarface“:

„Brutalität und Kriminalität sind Dogmen dieser virtuellen Welt. Dadurch wird die Loslösung von den Grundregeln menschlichen Zusammenlebens glorifiziert, die Ausübung von Gewalt als (einziges) Mittel zu Aufstieg und Ruhm vermittelt und dadurch verherrlicht.“

Zu „Condemned“:

„Gewalt ist das einzige Mittel zur Konfliktlösung. Brutale, ungehemmte, menschenverachtende und -vernichtende Gewalt ist vorrangiges Spielziel. Gewalttätigkeiten werden verherrlicht und verharmlost. Der Spielverlauf lässt, aufgrund der grafischen Darstellung und der gewählten Perspektive (subjektive Kamera) die Anwendung von (brutalster) Gewalt als Abenteuer oder Bewährungsprobe für „männliche“ Tugenden oder Fähigkeiten erscheinen.“

Zu „Soldier of Fortune: Payback“

„Die Gegner müssen getötet werden, wenn der Spieler vermeiden will, dass seine eigenen Spielfigur verletzt wird oder gar stirbt. Eine Handlungsalternative, ein Ausweichen oder ein anderes taktisches Verhalten wird durch das Spiel als Mittel zur Konfliktlösung nicht angeboten. Vorrangiges Spielziel ist die menschenvernichtende Ausübung von Gewalt. Dadurch werden die Gewalttätigkeiten verherrlicht und verharmlost.“

Zu „Condemned 2“:

„Wie schon sein Vorgänger vermittelt „Condemned 2“ in erster Linie die Botschaft, dass das Töten von menschlichen Wesen zu einem besonderen Spielspaß verhilft. Die feindlichen Figuren

müssen getötet werden, wenn der Spieler vermeiden will, dass seine Spielfigur verletzt wird oder stirbt. Eine Alternative zur Tötung des Gegners, etwa Ausweichen, List oder taktisches Verhalten, wird durch das Spiel faktisch nicht zugelassen.“

Zu „Left 4 Dead 2“:

„Das Spiel enthält mit seinen Tötungsszenarien, dem Abtrennen von Armen und Beinen sowie unter Beschuss zeretzenden Köpfen omnipräsente und brutalste Gewaltdarstellungen. Jede Einzeltat wird bereits durch die Quantität der Darstellungen bagatellisiert und damit verharmlost.“

Es dürfte bezweifelt werden können, dass das Töten zur Rettung des eigenen Lebens nach der in Deutschland vorherrschenden Werte- und Gesellschaftsordnung pauschal als „menschenverachtende“ Handlung bzw. als „Loslösung von den grundlegendsten Regeln menschlichen Zusammenlebens“ anzusehen ist. So findet sich eine entgegengesetzte Wertung u. a. in der deutschen Rechtsordnung wieder: Im Rahmen der Notwehr sowie des rechtfertigenden und entschuldigenden Notstandes gem. der §§ 32 ff. StGB bleiben derartige Handlungen regelmäßig straflos. Auch im Zusammenhang mit kriegerischen Auseinandersetzungen handeln (deutsche) Soldaten im Rahmen eines legitimen Einsatzes gerechtfertigt, wenn sie feindliche Kombattanten beschießen und diesen hierbei womöglich sogar tödliche Verletzungen zufügen.²²⁰ Weiter wird es im Zusammenhang mit militärischen Auslandseinsätzen der Bundeswehr als legitim betrachtet, wenn zum Eigenschutz angreifende Soldaten bekämpft werden, auch wenn dabei deren „Leid [...] völlig in den Hintergrund“ tritt. Im Rahmen der Prüfung der Strafbarkeit des § 131 StGB wird erkennbar an eine Parallelwertung der Geschehnisse angeknüpft, wie sie in der Realität vorzunehmen wäre. Von daher erscheint es als logischer Bruch, wenn Handlungen, die nach der jetzigen Werteordnung in der Realität anerkannt oder zumindest nicht als verwerflich betrachtet werden, abweichend bewertet werden, wenn sie innerhalb der fiktiven Welt von Videospiele dargestellt werden.

In diesem Zusammenhang sollte auch angedacht werden, es für eine Bejahung der Verherrlichung nicht pauschal ausreichen zu lassen, wenn eine grausame Gewalttätigkeit „als Bewährungsprobe für männliche Tugenden oder Fähigkeiten oder als billigenswerte Möglichkeit zur Erlangung von Ruhm, Anerkennung oder Auszeichnung“²²¹ – wenn auch nur „in einer anderen auch fiktiven Epoche oder unter anderen sozialen Bedingungen“²²² – dargestellt wird. So wurde unter anderem von der Bundeskanzlerin der Bundesrepublik Deutschland das Ehrenkreuz der Bundeswehr für Tapferkeit an Soldaten der Bundeswehr verliehen, die sich im ISAF-Einsatz im Rahmen von schweren Gefechten durch „Mut, Führungskönnen, Entschlusskraft und selbstlosen Einsatz“ auszeichneten.²²³ Soweit in der Realität grausame Gewalt gegen Menschen von der Bundesregierung akzeptiert und ausgezeichnet wird, sollte diese virtuell nicht wegen Gewaltverherrlichung das Verbot betroffener Schriften begründen können.

²²⁰M. w. N.: Neumann, in: Kindhäuser/Neumann/Paeffgen, V. zu § 211 Rn. 5.

²²¹Lackner, in: Lackner/Kühl, § 131 StGB Rn. 6; Liesching (2002), S. 98.

²²²Höynck, ZIS 2008, S. 206, 209.

²²³Vgl. Wikipedia - Eintrag: „Jared Sembritzki“, url: de.wikipedia.org/wiki/Jared_Sembritzki (Stand: 25.04.2015).

Weiter begegnet es Bedenken, dass Gerichte regelmäßig die Darstellung von Gewalt mit deren Bejahung gleichsetzen. Das „Manhunt“ in der BRD entgegengebrachte Unverständnis geht unter anderem darauf zurück, dass den jeweiligen Rezipienten pauschal eine Freude an den dargestellten Gewalttätigkeiten bzw. an deren Ausübung unterstellt wird. Abweichend von Filmen, in denen beispielsweise mit der Produktion „Funny Games“ von Michael Haneke versucht wird, „Gewalt als das darzustellen, was sie immer ist, als nicht konsumierbar“,²²⁴ werden Videospiele hierzulande maßgeblich als Kinderspielzeug wahrgenommen, denen ein intellektueller Anspruch nicht zugestanden wird: Gewalttätigkeiten dürfen allein nach Maßgabe eines vorgeblichen gesellschaftlichen Konsens stattfinden. Das heißt sowohl Darstellung als auch Hintergrund müssen - wie von einem schlichten Unterhaltungsprodukt erwartet - konsumierbar sein. Die virtuellen Darstellungen fiktiver Gewalt sowie deren Hintergründe dürfen nicht verstören, sondern müssen pädagogisch unbedenklich sein. Demnach sind, um den Einschränkungen von Indizierung und Beschlagnahme zu entgehen, gewaltdarstellende Videospiele so anzulegen, dass Art und Grund des Tötens „unbedenklich“ sind. Das Spiel muss dem Spieler die Wertung, ob er richtig handelt, abnehmen bzw. tiefergehende Gewissenskonflikte ersparen. Die schlichte Schwarz-Weiß-Malerei, die Gewissheit, zu den Guten zu zählen und das Richtige zu tun, sind dabei Merkmale von jugendschutzkonformen „Erwachsenentiteln“, die sich wohl nicht nur zufällig in US-amerikanischen Mainstreamshootern mit patriotischem Einschlag wiederfinden. Titel, in denen dem Spieler die moralische Einordnung seiner Entscheidungen nicht abgenommen wird oder bei denen sich das Ausüben von Gewalttätigkeiten nicht rechtfertigen lässt, zählen dagegen zu den Produktionen, die der Staat auszumerzen versucht. Ein Zustand, der bereits 2009 von dem Journalisten Christian Stöcker kritisiert wurde:

„Narrativ und ideologisch aber sind diese Titel auf dem Niveau eines Weltkriegsfilms aus den Fünfzigern: Böse Aliens als Gegner erlauben rassistische Ausbrüche im Off-Text, wie sie John Wayne sich damals auch gegenüber japanischen Komparsen noch leisten durfte. Das simple Gut-Böse-Schema macht das Töten zu etwas zweifelsfrei Richtigem. [...] Den Ausbruch aus diesem tumben Schema haben schon einige versucht, am erfolgreichsten Rockstar Games mit ihrer „Grand Theft Auto“-Reihe („GTA“). Darin wird der Spieler stets zum gebrochenen Helden, zu einer ambivalenten Figur, deren Mordtaten nicht durch Globalpatriotismus zu rechtfertigen sind. [...] Gerade solche Titel werden von Zensur-Forderern und Spielefeinden stets als Paradebeispiel für die Verderbtheit des ganzen Mediums herangezogen - auch, weil die Mordopfer darin aussehen wie echte Menschen. Dabei gehören Rockstar-Titel in ihrer satirischen Ambivalenz zu den wenigen, die einen Schritt über das tumben „Töten ist gut, solange es die richtigen trifft“ der meisten Shooter hinausgehen.“²²⁵

Schließlich treffen die jeweils getroffenen Feststellungen, dass eine „vollständige Loslösung von den grundlegendsten Regeln menschlichen Zusammenlebens“ stattfindet, nur bei einer äußerst selektiven - d. h. dekontextualisierenden - Betrachtung zu. Dies steht im Gegensatz zur Rechtsprechung des BVerfG, wonach ein unverzichtbares Element der Interpretation eines Kunstwerks die Gesamtschau des Werks ist, so dass es sich verbietet, „einzelne Teile eines Kunstwerks aus dessen Zusammenhang zu lösen und

²²⁴Michael Haneke, zitiert nach: Wikipedia - Eintrag: „Funny Games“, url: de.wikipedia.org/wiki/Funny_Games (Stand: 25.04.2015).

²²⁵Stöcker, Spiegel Online v. 23.02.2009.

gesondert darauf zu untersuchen, ob sie als Straftat zu würdigen sind".²²⁶ Im Gesamtzusammenhang betrachtet handelt es sich bei den jeweiligen Szenarien entweder um Ausnahmesituationen oder um das Wertesystem einer von der Gesellschaft abgeschotteten (kriminellen) Gruppierung, so dass dargestellte Handlungsmuster selbst innerhalb der jeweiligen Spiele nicht als taugliches Modell einer Gesellschaftsordnung dargestellt werden.

- Bei „Manhunt“ ist der Gegenspieler ein Produzent von „Snuff“-Filmen, in denen der Protagonist zur Tötung von Menschen gezwungen wird. Das Spiel endet damit, dass der Spieler seinen Widersacher tötet und einem Journalisten das Aufdecken des „Snuff“-Ringes sowie die Enthüllung der Komplizenschaft des örtlichen Polizeichefs ermöglicht. Letzterer wird nach seiner Festnahme vor Gericht gestellt. In „Manhunt“ beschränkt sich die negierte Werteordnung somit auf die Machenschaften Krimineller und Ziel des Protagonisten ist es, die Werteordnung wiederherzustellen - wenn auch auf eine äußerst brutale Art und Weise.
- Im Fall von „Dead Rising“ wurden durch misslungene Genexperimente Zombies erschaffen, welche die Kontrolle über eine amerikanische Kleinstadt gewonnen haben. Die Stadt wird daraufhin von der Nationalgarde unter Quarantäne gestellt und soll, wenn der Ausbruch nicht innerhalb von 72 Stunden eingedämmt wird, mitsamt noch etwaigen Überlebenden Menschen dem Erdboden gleichgemacht werden. Der Protagonist ist ein Journalist, der sich in Unkenntnis der Zombies in der Stadt absetzen lässt und nunmehr um sein Überleben und das der übrigen Menschen kämpfen muss. Das Spiel endet damit, dass die Geschehnisse an die Öffentlichkeit gebracht und die verantwortlichen Politiker zur Rechenschaft gezogen werden. Auch hier ist es somit das Ziel, in einer Ausnahmesituation die Werteordnung wiederherzustellen.
- In „Scarface“ ist es Aufgabe des Spielers, eine kriminelle Organisation (wieder-) aufzubauen. Auch wenn durch Hinrichtungen und ähnliche Gewalttaten Handlungen begangen werden, die den grundlegendsten Regeln menschlichen Zusammenlebens diametral entgegenstehen, werden diese zu keinem Zeitpunkt als gesellschaftlich akzeptiertes Verhalten dargestellt. Der Spieler steht vielmehr im Konflikt mit der Küstenwache und der regulären Polizei, wobei Angehörige der letzteren bestochen werden können.
- Bei „Condemned“ ist der Protagonist ein Polizist, dem die Tötung zweier Kollegen angehängt wird. Das Spiel besteht nun aus der Suche nach den Verantwortlichen, die aufgrund der Geschehnisse weitestgehend „auf eigene Faust“ und - abgesehen von seiner Partnerin, die von seiner Unschuld überzeugt ist - ohne Hilfe der Polizei durchgeführt werden muss.
- Inhalt von „Left 4 Dead 2“ ist die Flucht einer aus vier Überlebenden bestehenden Gruppe, die sich gegen Infizierte - faktisch Zombies - behaupten muss. Ziel ist es ein sicheres Gebiet zu erreichen, in dem noch funktionierende staatliche Strukturen existieren. Dass es hierbei zur Tötung unzähliger Infizierter kommt, kann zur Annahme einer Verharmlosung nicht genügen - dies ist vielmehr genretypisch.

²²⁶BVerfG, Beschl. v. 17.07.1984 - 1 BvR 816/82, BVerfGE 67, 213.

dd. Lediglich in einem der zehn Beschlagnahmebeschlüsse ("Left 4 Dead 2") fällt überhaupt das Wort „Kunst“, wobei sich auch diese Nennung in der unbegründeten Behauptung erschöpft, dass die Maßnahme verhältnismäßig sei. In den übrigen Beschlüssen wird die Frage, ob das jeweils betroffene Videospiel in den Schutzbereich der Kulturfreiheit fällt bzw. in Hinblick hierauf höhere Anforderungen an die durchzuführende Prüfung zu stellen sind, in keiner Weise thematisiert. Dies gilt somit auch für die den Titel „Manhunt“ betreffenden Entscheidung, der – ähnlich wie die Filme „Das Millionenspiel“ und „Running Man“ sowie der Roman „The Running Man“ von Stephen King – auf die 1958 veröffentlichte Kurzgeschichte „Le Prix du danger“ von Robert Sheckley zurückgeht. Levi Buchanan beschrieb in der Chicago Tribune „Manhunt“ als „the Clockwork Orange of video games“, was es zum „most important video game of the last five years“ mache.²²⁷

2. Aus der dargestellten, ständigen Spruchpraxis, die den Anforderungen an eine verfassungskonforme Auslegung des § 131 StGB in keiner Weise gerecht werden kann, folgt ebenfalls eine Unvereinbarkeit des § 131 StGB mit der Verfassung: Da es das BVerfG hinsichtlich der Bestimmtheit von Gesetzen in Hinblick auf die Verfassungsmäßigkeit einerseits genügen lässt, „wenn sich [...] aufgrund einer gefestigten Rechtsprechung eine zuverlässige Grundlage für die Auslegung und Anwendung der Norm gewinnen lässt“,²²⁸ muss andererseits bei der Prüfung der Verfassungsmäßigkeit des betreffenden Gesetzes nicht nur der Wortlaut, sondern – insbesondere dann, wenn sich, wie im vorliegenden Fall, eine Vereinbarkeit mit der Verfassung allein durch eine dahingehende Auslegung herstellen lässt – auch eben diese Rechtsprechung im Rahmen einer Verfassungsbeschwerde geprüft werden können. Anderenfalls würde dem Grundrechtsträger dadurch, dass das BVerfG zur Wahrung der Verfassungskonformität einerseits nicht nur das Gesetz, sondern auch die Rechtsprechung betrachtet, diese andererseits bei der Überprüfung aber außen vor lassen würde, ein Raum geschaffen werden, der der Nachprüfbarkeit durch die Verfassungsbeschwerde entzogen ist.

3. Anders als bei der Indizierung – „ein Medium darf nicht in die Liste aufgenommen werden [...] wenn es der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre dient“ (§ 18 Abs. 3 Nr. 2 JuSchG) - fehlt es beim § 131 StGB an einer ausdrücklichen Regelung einer Kunstklausel. Das Verbot gilt dort allein dann „nicht, wenn die Handlung der Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte dient“ (§ 131 Abs. 2 StGB). Es kann auch nicht pauschal angenommen werden, dass den Tatbestand des § 131 StGB unterfallende Medien nicht vom Schutzbereich der Kunst umfasst seien, da deren Inhalte stets im Widerspruch zu nach Art 1. Abs. 1 S. 1 GG uneingeschränkt geschützten Menschenwürde stünden. Eine Kunstklausel wäre demnach erforderlich, so dass deren Fehlen zu der Feststellung führen muss, dass der § 131 StGB mit dem Grundgesetz nicht vereinbar ist.

a. Unabhängig davon, ob lediglich Bestandteile – so beispielsweise die der Spielhandlung zugrunde liegende Erzählung, die das Spiel untermalende Musik und die Gestaltung der virtuellen Räume, durch die sich der Spieler bewegt – von Videospielen, sofern sie etablierten Werkformen entsprechen und eine gewisse Schöpfungshöhe erreichen, oder Videospiele an sich, da sie mehr als die Summe ihrer Teile sind,

²²⁷Buchanan, 'Manhunt' a solid game, but do you want the gore?.

²²⁸BVerfG, Beschl. v. 21.06.1977 - 2 BvR 308/77.

als Kunst zu qualifizieren sind, können diese im Ergebnis dem Schutzbereich der in Art. 5 Abs. 3 Var. 1 GG normierten Kunstfreiheit unterfallen.²²⁹

b. Grundsätzlich ist das künstlerische Niveau eines Werks hinsichtlich der Frage, ob es in den Genuss der verfassungsrechtlich verbürgten Kunstfreiheit kommt, unbeachtlich. So können unter anderem „anstößige, reißerische und schockierende Darstellungen“ als Kunst im Sinne des Art. 5 Abs. 3 Var. 1 GG bewertet werden. Allein soweit Arbeiten der Menschenwürde widersprechen, stellen diese – ungeachtet eines gegebenenfalls ästhetischen Werts – als „res extra artem“ keine Kunst im Sinne des Grundgesetzes dar.²³⁰

„Eine Darstellung, die dieses Merkmal erfüllt, kann den Schutz des Art. 5 Abs. 3 S. 1 GG nämlich nicht in Anspruch nehmen, weil dieses Grundrecht im Gebot der Achtung der Menschenwürde seine Schranke findet.“²³¹

In Hinblick auf den § 131 StGB ist jedoch zu bezweifeln, dass jedes von der Norm erfasste Computerspiel im Widerspruch zu der Menschenwürdegarantie steht, so dass bei gewaltdarstellenden Inhalten „Überschneidungen [zwischen tatbestandsmäßigen Videospiele und der Kunstfreiheit] ebenso wenig wie bei der Pornographie“ ausgeschlossen werden können.²³² Bereits zeitnah zur Gesetzesänderung wurde gemahnt, dass sich „Konflikte mit der Kunstfreiheitsgarantie des Art. 5 III 1 GG ergeben“ können, da „dieses vorbehaltlos gewährleistete Grundrecht [...] durchaus tangiert sein“ könne.²³³

c. Wenn schon im Fall der milderen Maßnahme der Indizierung gem. den §§ 15 Abs. 1, 2 JuSchG allein wegen der Kunstklausel des § 18 Abs. 3 Nr. 2 Var. 1 JuSchG eine Vereinbarkeit mit der Verfassung festgestellt werden kann, muss dieses verfassungsrechtliche Erfordernis einer Kunstklausel erst Recht für die schärfere Maßnahme des Verbots nach § 131 StGB gelten, in dem es aber an einer solchen Regelung sowie an der Möglichkeit einer verfassungskonformen Auslegung fehlt. Schon von daher ist der § 131 StGB als verfassungswidrig zu verwerfen, soweit er aufgrund der erfolgten Neufassung einer Prüfung offen steht.

aa. Aufgrund der Überschneidungen ließe sich der § 131 StGB mit der Verfassung vereinbaren, wenn das Gesetz bei von der Kunstfreiheit erfassten Schriften eine Abwägung gebieten würde. Das BVerfG hat in Bezug auf die nach § 6 GjS erfolgende Indizierung festgestellt, „dass die Kunstfreiheit Ausübung und Geltungsbereich des konkurrierenden Verfassungsrechtsgutes ihrerseits Schranken zieht“, weshalb stets „eine Abwägung der widerstreitenden Belange“ vorzunehmen ist und dieses Erfordernis es „verbietet [...], einem davon generell - und sei es auch nur für eine bestimmte Art von Schriften - Vorrang einzuräumen“. Allein „bei verfassungskonformer Auslegung“ in dem Sinne, dass die nach dem Willen des Gesetzgebers die Kunstklausel des „§ 1 Abs. 2 Nr. 2 GjS auch auf § 6 GjS anzuwenden [sei],

²²⁹Zu „Medal of Honor (2010)“: VG Köln, Urt. v. 13.09.2013 – 19 K 3559/11, BPjM-Aktuell 4/2013, 17, 23 = BeckRS 2013, 58213; zu „FIFA Fussballweltmeisterschaft 2002“: OLG Hamburg, Urt. v. 13.1.2004 - 7 U 41/03, MMR 2004, 413, 414; allgemein: Liesching, MMR 2010, 309, 310; Küchenhoff, NJ 2007, 337, 340.

²³⁰So beispielsweise die Verwertung einer Leiche als „Kunstobjekt“: Thiele, NVwZ 2000, 405, 407 f.

²³¹Greger, NSTZ 1986, 8, 11.

²³²Sternberg-Lieben, in: Schönke/Schröder, StGB, Kommentar, 29. Auflage (2014), Rn. 17.

²³³Greger, NSTZ 1986, 8, 10.

wenn diese Bestimmung andernfalls der Verfassung widerspräche“, habe eine Vereinbarkeit des GjS mit dem Grundgesetz hergestellt werden können.²³⁴

bb. Abweichend vom Fall des § 6 GjS ist den § 131 StGB betreffend eine verfassungsgemäße Auslegung nicht möglich.

i. Obwohl der Gesetzgeber - wenn auch nur in Ausnahmefällen - Überschneidungen zwischen vom Schutz des Art. 5 Abs. 3 Var. 1 GG partizipierenden und in den Anwendungsbereich des § 131 Abs. 1 StGB fallenden Schriften für möglich hielt, nahm er von der zunächst erwogenen Normierung einer Kunstklausel Abstand. Anstatt selbst eine Regelung zu treffen, solle in derartigen Fällen eine verfassungskonforme Auslegung vorzunehmen sein:

„Die Gründe liegen zum einen darin, daß Absatz 1 aufgrund der vorgeschlagenen Fassung — anders als noch in der ursprünglichen Fassung des Gesetzentwurfs — eng gefaßt ist und sich daher die Notwendigkeit einer — weitergehenden — Tatbestandsbegrenzung in Absatz 3 nicht ergab. Sofern allerdings in Ausnahmefällen eine künstlerische Schrift die Merkmale des Absatzes 1 erfüllen sollte bzw. eine Tathandlung i. S. dieser Vorschrift der Kunst dient, so wird gleichwohl im Wege der Auslegung gemäß Artikel 5 Abs. 3 Satz 1 GG (Kunstvorbehalt) eine Strafbarkeit zu verneinen sein. Eines ausdrücklichen Kunstvorbehalts bedarf es hierzu nicht. Auf eine derartige Erweiterung des Absatzes 3 konnte deshalb verzichtet werden, zumal sie Anknüpfungspunkt für nicht erwünschte Rückschlüsse eröffnen würde, die dahin gehen könnten, daß der Gesetzgeber den Kunstcharakter einer Schrift oder einer Tathandlung i. S. d. Absatzes 1 grundsätzlich für möglich hält.“²³⁵

Eine solche verfassungskonforme Auslegung des § 131 Abs. 2 StGB, der Ausnahmen nur dann vorsieht, wenn die Handlung „der Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte“ dient, ist aufgrund des eindeutigen Wortlauts und der bewussten Entscheidung des Gesetzgebers, die „Kunst“ nicht als weitere Ausnahme zu nennen, unzulässig. Der „mögliche Wortsinn des Gesetzes [markiert] die äußerste Grenze zulässiger richterlicher Interpretation“.²³⁶

ii. Sofern der Gesetzgeber nicht eine (verfassungskonforme) Auslegung der Ausnahmen des Abs. 3, sondern des Tatbestands des Abs. 1 im Sinn hatte, wäre dies ebenfalls als verfassungswidrig anzusehen. Dem Gesetzgeber obliegt „eine Pflicht [zur Bestimmung der erforderlichen Leitlinien] [...], wenn miteinander konkurrierende grundrechtliche Freiheitsrechte aufeinandertreffen und deren jeweilige Grenzen fließend und nur schwer auszumachen sind. Dies gilt vor allem dann, wenn die betroffenen Grundrechte nach dem Wortlaut der Verfassung vorbehaltlos gewährleistet sind und eine Regelung, welche diesen Lebensbereich ordnen will, damit notwendigerweise ihre verfassungsimmanenten Schranken bestimmen und konkretisieren muß. Hier ist der Gesetzgeber verpflichtet, die Schranken der widerstreitenden Freiheitsgarantien jedenfalls so weit selbst zu bestimmen, wie sie für die Ausübung dieser Freiheitsrechte wesentlich sind [...]“. Dies ist vorliegend der Fall, wie vom BVerfG unlängst in

²³⁴BVerfG, Beschl. v. 27.11.1990 - 1 BvR 402/87 (Josephine Mutzenbacher), NJW 1991, 1471, 1472 f. = erhältlich in juris.

²³⁵BT-Drs. 10/2546, S. 23.

²³⁶Lenckner/Eser/Stree/Eisele/Heine/Perron/Sternberg-Lieben, in: Schönke/Schröder, § 1 Rn. 37.

Hinblick auf die Indizierung festgestellt worden ist, „mußte der Gesetzgeber den Ausgleich von Kunstfreiheit und Jugendschutz im Bereich jugendgefährdender Schriften selbst regeln“.²³⁷ Nichts anderes kann im Fall des § 131 StGB bei der Abwägung zwischen u. a. der Kunstfreiheit und dem öffentlichem Frieden gelten.

Ort, Datum, Unterschrift

Patrik Schönfeldt
- Beschwerdeführer zu I. -

Ort, Datum, Unterschrift

Christian Möck
- Beschwerdeführer zu I. -

Ort, Datum, Unterschrift

Gabriel Zöllner
- Beschwerdeführer zu I. -

Ort, Datum, Unterschrift

Dr. Matthias Dittmayer
- Beschwerdeführer zu II. -

Ort, Datum, Unterschrift

Dr. Patrick Portz
- Beschwerdeführer zu III. -

Ort, Datum, Unterschrift

Patrik Schönfeldt
- Beschwerdeführer zu IV. -

Ort, Datum, Unterschrift

Marc Warnecke
- Beschwerdeführer zu V. -

Ort, Datum, Unterschrift

Michael Schulze von Glaßer
- Beschwerdeführer zu VI. -

²³⁷BVerfG, Beschl. v. 27.11.1990 - 1 BvR 402/87 (Josephine Mutzenbacher), NJW 1991, 1471, 1472 = erhältlich in juris.

Literatur

Anderson, Craig A.,

- An update on the effects of playing violent video games, *Journal of Adolescence* Nr. 1/2004, S. 113 - 122.

Anderson, Craig A./Bushman, Brad J.,

- Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature, *Psychological Science* Nr. 5/2001, S. 353 - 359.

Anderson, Craig A./Carnagey, Nicholas L./Flanagan, Mindy/Benjamin, Arlin J./Eubanks, Janie/Valentine, Jeffery C.,

- Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior, in: Zanna, Mark P. (Hrsg.), *Advances in Experimental Social Psychology*, Bd. 36 (2004), S. 199 - 249.

Anderson, Craig A./Dill, Karen E.,

- Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life, web.clark.edu (2000), url: web.clark.edu/mjackson/anderson.and.dill.html (Stand: 17.05.2015).

Anderson, Craig A./Morrow, Melissa,

- Competitive aggression without interaction: Effects of competitive versus cooperative instructions on aggressive behavior in video games, *Personality and Social Psychology Bulletin* Nr. 10/1995, S. 1020 - 1030.

Anderson, Craig A./Shibuya, Akiko/Ihori, Nobuko/Swing, Edward L./Bushman, Brad J./Sakamoto, Akira/Rothstein, Hannah R./Saleem, Muniba,

- Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review, *Psychological Bulletin* Nr. 2/2010, S. 151 - 173.

Arriaga, Patrícia/Monteiro, Maria B./Esteves, Francisco,

- Effects of Playing Violent Computer Games on Emotional Desensitization and Aggressive Behavior, *Journal of Applied Social Psychology* Nr. 8/2011, S. 1900 - 1925.

Baier, Dirk/Pfeiffer, Christian/Simonson, Julia/Rabold, Susann,

- KFN-Forschungsbericht 107 – Zusammenfassung: 9 Thesen (2009).

Barlett, Christopher P./Harris, Richard J./Bruey, Callie,

- The effect of the amount of blood in a violent video game on aggression, hostility, and arousal, *Journal of Experimental Social Psychology* Nr. 3/2008, S. 539 - 546.

Barlett, Christopher/Branch, Omar/Rodeheffer, Christopher/Harris, Richard,

- How Long Do the Short-Term Violent Video Game Effects Last?, *Aggressive Behavior* Nr. 3/2009, S. 225 - 236.

Barnett, Mark A./Vitaglione, Guy D./Harper, Kimberly K. G./Quackenbush, Steven W./Steadman, Lee A./Valdez, Birgit,

- Late adolescents experiences with and attitudes toward video games, *Journal of Applied Social Psychology* Nr. 15/1997, S. 1316 - 1334.

Baron, R. A.,

- *Human Aggression* (1977).

Bartholow, Bruce D./Bushman, Brad J./Sestir, Marc A.,

- Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data, *Journal of Experimental Social Psychology* Nr. 4/2006, S. 532 - 539.

BeckOK, Epping, Volker/Hillgruber, Christian (Hrsg.),

- GG, 23. Ed. (Stand: 01.12.2014).

Bensley, Lillian/Eenwyk, Juliet Van,

- Video games and real-life aggression: Review of the literature, *Journal of Adolescent Health* Nr. 4/2001, S. 244 - 257.

Bösche, Wolfgang,

- Violent video games prime both aggressive and positive cognitions, *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications* Nr.4/2010, S. 139 - 146.

Bösche, Wolfgang/Geserich, Florian,

- Nutzen und Risiken von Gewaltcomputerspielen: Gefährliches Trainingswerkzeug, harmlose Freizeitbeschäftigung oder sozial verträglicher Aggressionsabbau?, *Polizei & Wissenschaft* Nr. 1/2007, S. 45 - 66.

Buchanan, Levi,

- 'Manhunt' a solid game, but do you want the gore?, *ChicagoTribune* v. 24.11.2003, url: articles.chicagotribune.com/2003-11-24/features/0311240161 (Stand: 25.04.2015).

Bundesministerium des Inneren,

- Pressemitteilung - Polizeiliche Kriminalstatistik 2006: weniger Kriminalität und höhere Aufklärungsquote, bmi.bund.de v. 08.05.2007.

Bundesministerium des Inneren/Bundesministerium der Justiz,

- Zweiter periodischer Sicherheitsbericht - Langfassung (2006).

Bundesverband Informationswirtschaft Telekommunikation und neue Medien e.V.,

- Stellungnahme des BITKOM zu den Entwürfen des Bundesjustizministeriums zur Änderung der §§ 130, 131, 184 Strafgesetzbuch (StGB) (2002), url: www.bitkom.org/files/documents/ACF266E.pdf (Zitiert als: BITKOM 2002c.).

Campbell, Colin,

- Do violent video games actually reduce real world crime?, *polygon.com* v. 12.09.2014, url: polygon.com/2014/9/12/6141515/do-violent-video-games-actually-reduce-real-world-crime (Stand: 21.03.2015.).

Carnagey, Nicholas L./Anderson, Craig A.,

- The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition and behavior, *Psychological Science* Nr. 11/2005, S. 882 - 889.

Carnagey, Nicholas L./Anderson, Craig A./Bushman, Brad J.,

- The effect of videogame violence on physiological desensitization to real-world Violence, *Journal of Experimental Social Psychology*, 43 (2007), S. 489 - 496.

Carus, Birgit/Hannak-Mayer, Martina/Staufer, Walter,

- Hip-Hop-Musik in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) – Rechtliche Bewertung und medienpädagogischer Umgang, *BPJM THEMA* 05/2008, BPjM (Hrsg.).

Charles, Eric P./Baker, Christopher M./Hartman, Kelly/Easton, Bryan P./Kreuzberger, Christian,

- Motion capture controls negate the violent video-game effect, *Computers in Human Behaviour* Nr. 6/2013, S. 2519 - 2523.

Cicchirillo, Vincent/Chory-Assad, Rebecca M.,

- Effects of Affective Orientation and Video Game Play on Aggressive Thoughts and Behaviors, *Journal of Broadcasting & Electronic Media* Nr. 4/2005, S. 435 – 449.

Cumberbatch, Guy,

- Video Violence. Villain or victim? A review of the research evidence concerning media violence and its effects in the real world with additional reference to video games (2004), url: aesvi.it/cms/attach/video_violence__villain_or_victim.pdf (Stand: 17.08.2015).

Cunningham, A. Scott/Engelstätter, Benjamin/Ward, Michael R.,

- Understanding the Effects of Violent Video Games on Violent Crime - Discussion Paper No. 11-042.

Denzler, Markus/Häfner, Michael/Förster, Jens,

- He Just Wants to Play: How Goals Determine the Influence of Violent Computer Games on Aggression, *Personality and Social Psychology Bulletin* Nr. 12/2011, S. 1644 - 1654.

Dittmayer, Matthias,

- Wahrheitspflicht der Presse: Umfang und Gewährleistung (2013).
- Petition bewerben: CSS Spraylogos verfügbar!, vdvc.de v. 09.07.2009, url: vdvc.de/blog/?p=4294 (Stand: 21.03.2015).

Duttge, Gunnar/Hörnle, Tatjana/Renzikowski, Joachim,

- Das Gesetz zur Änderung der Vorschriften über die Straftaten gegen die sexuelle Selbstbestimmung, *NJW* 2004, 1065 - 1072.

Elson, Malte,

- The Effects of Displayed Violence and Game Speed in First-Person Shooters on Physiological Arousal and Aggressive Behavior, malte-elson.com (2011), url: malte-elson.com/files/elson_diploma_thesis.pdf (Stand: 17.05.2015).

Engelhardt, Christopher R./Bartholow, Bruce D./Kerr, Geoffrey T./Bushman, Brad J.,

- This is your brain on violent video games: Neural desensitization to violence predicts increased aggression following violent video game exposure, *Journal of Experimental Psychology* Nr. 5/2011, S. 1033 - 1036.

Erdemir, Murad,

- Filmzensur und Filmverbot: Eine Untersuchung zu den verfassungsrechtlichen Anforderungen an die strafrechtliche Filmkontrolle im Erwachsenenbereich (2000).
- Gewaltverherrlichung, Gewaltverharmlosung und Menschenwürde, *ZUM* 2000, 699 - 708.
- Vom Schutz der Menschenwürde vor Gewaltdarstellungen in Rundfunk und Telemedien - Eine medienrechtliche und medienethische Betrachtung, in: *Staat - Wirtschaft - Gemeinde. Festschrift für Werner Frotscher zum 70. Geburtstag* (2007), Gornig, Gilbert H./Kramer, Urs/Volkman, Uwe (Hrsg.), S. 317 - 333.
- Killerspiele und gewaltbeherrschte Medien im Focus des Gesetzgebers, *K&R* 2008, 223 - 228.

Ferguson, Christopher J.,

- (2007a) Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review, *Aggression and Violent Behavior* Nr. 4/2007, S. 470 - 482.
- (2007b) The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games, *Psychiatric Quarterly* Nr. 4/2007, S. 309 - 316.
- (2008b) The school shooting/violent video game link: Causal relationship or moral panic?, *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling* Nr. 1 - 2/2008, S. 25 - 37.
- Media Violence Effects: Confirmed Truth or Just Another X-File?, *Journal of Forensic Psychology Practice* Nr. 9/2009, S. 103 - 126.
- Blazing Angels or Resident Evil? Can Violent Video Games Be a Force for Good?, *Review of General Psychology* Nr. 2/2010, S. 68 - 81.

Ferguson, Christopher J./Dyck, Dominic,

- Paradigm change in Aggression Research: The time has come to retire the General Aggression Model, *Aggression and Violent Behavior* Nr. 3/2012, S. 220 - 228.

Ferguson, Christopher J./Kilburn, John,

- The Public Health Risks of Media Violence: A Meta-Analytic Review, *The Journal of Pediatrics* Nr. 5/2009, S. 759 - 763.

Ferguson, Christopher J./Rueda, Stephanie M.,

- Examining the validity of the Modified Taylor Competitive Reaction Time Test of aggression, *Journal of Experimental Criminology*; Nr. 2/2009, S. 121 - 137.
- The Hitman Study. Violent Video Game Exposure Effects on Aggressive Behavior, Hostile Feelings, and Depression, *European Psychologist* Nr. 2/2010, S. 99 - 108.

Ferguson, Christopher J./Rueda, Stephanie M./Cruz, Amanda M./Ferguson, Diana E./Fritz, Stacey/Smith, Shawn M,

- Violent video games and aggression: Causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violence motivation?, *Criminal Justice and Behavior* Nr. 3/2008, S. 311 - 332.

Ferguson, Christopher J./Smith, Shawn/Miller-Stratton, Heather/Fritz, Stacy/Heinrich, Emily,

- Aggression in the Laboratory: Problems with the Validity of the Modified Taylor Competitive Reaction Time Test as a Measure of Aggression, *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma* Nr. 1/2008, S. 118 - 132.

Fischer, Thomas,

- StGB, Kommentar, 61. Aufl. (2014).

Freedman, Jonathan L.,

- Media Violence and its Effect on Aggression: Assessing the Scientific Evidence (2002).

Frindte, Wolfgang/Geyer, Sabine,

- Aggression, Aggressivität und Computerspiele, in: Trepte, Sabine/Witte, Erich H. (Hrsg.), *Sozialpsychologie politischer Prozesse: Beiträge des 22. Hamburger Symposiums zur Methodologie der Sozialpsychologie (2007)*, S. 170 - 195.

Fritz, Jürgen,

- Modelle und Hypothesen zur Faszinationskraft von Bildschirmspielen, in: Fritz, Jürgen (Hrsg.), *Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen (1995)*, S.11 - 38.).

Greger, Reinhard,

- Die Video-Novelle 1985 und ihre Auswirkungen auf StGB und GJS, NSTZ 1986, 8 - 14.

Greitemeyer, T./Mügge, D. O.,

- Video Games Do Affect Social Outcomes. A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video Game Play, *Personality and Social Psychology Bulletin* 01/2014, S. 1 - 12.

Giumetti, Gary W./Markey, Patrick M.,

- Violent videogames and anger as a predictor of aggression, *Journal of Research in Personality*, Nr. 6/2007, S. 1234 - 1243.

Glock, Sabine/Kneer, Julia,

- Game over? The impact of knowledge about violent digital games on the activation of aggression-related concepts, *Journal of Media Psychology* Nr. 4/2009, S. 151 - 160.

Goldstein, Jeffrey,

- Does playing violent video games cause aggressive behaviour?, culturalpolicy.uchicago.edu v. 27.10.2010, url: culturalpolicy.uchicago.edu/sites/culturalpolicy.uchicago.edu/files/Goldstein.pdf (Stand: 06.06.2015.).

Goodson, Simon/Pearson, Sarah/Gavin, Helen,

- Violent video games: The media scapegoat for an aggressive society, inter-disciplinary.net (2010), url: inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2010/06/goodsonpaper.pdf (Stand: 17.05.2015).

Hockenberry, Sarah/Puzzanchera, Charles,

- Report – Juvenile Court Statistics 2011, National Center for Juvenile Justice (2014).

Hoffmann, Jens/Roshdi, Karoline/Robertz, Frank J.,

- Zielgerichtete schwere Gewalt und Amok an Schulen, *Kriminalistik* Nr. 4/2009, S. 196 - 204.

Höynck, Theresia,

- Stumpfe Waffe? Möglichkeiten und Grenzen der Anwendung von § 131 StGB auf gewalthaltige Computerspiele am Beispiel „Der Pate – Die Don Edition“ *ZIS* 2008, S. 206 - 217.

Imbusch, Peter,

- Der Gewaltbegriff, in: Heitmeyer, Wilhelm/Hagan, John (Hg.), *Internationales Handbuch der Gewaltforschung* (2002), S. 26 - 57.

Ivory, Adrienne H./Kaestle, Christine E.,

- The Effects of Profanity in Violent Video Games on Players' Hostile Expectations, Aggressive Thoughts and Feelings, and Other Responses, *Journal of Broadcasting & Electronic Media* Nr. 2/2013, S. 224 - 241.

Ivory, James D./Kalyanaraman, Sriram,

- The effects of technological advancement and violent content in video games on players' feelings of presence, involvement, physiological arousal, and aggression, *Journal of Communication* Nr. 3/2007, S. 532 - 555.

Jarass, Hans D./Pieroth, Bodo,

- GG, Kommentar, 8. Aufl. (2006).

Kindhäuser, Urs/Neumann, Ulfrid/Paeffgen, Hans-Ullrich,

- StGB, Kommentar, 4. Aufl. (2013).

Kleimann, Matthias/Möble, Thomas/Rehbein, Florian,

- Verharmlosung und Beschwichtigung - Rezension des von Jürgen Fritz herausgegebenen Sammelbandes „Computerspiele(r) verstehen“, kfn.de (2008), url: kfn.de/versions/kfn/assets/rezension.pdf (Stand: 06.06.2015.)

Köhne, Michael,

- Zombies und Kannibalen. Zum Tatbestand der Gewaltdarstellung (§ 131 Abs. 1 StGB), GA 2004, 180 - 187.

Krahé, Barbara/Möller, Ingrid/Huesmann, L. Rowell/Kirwil, Lucyna/Felber, Juliane/Berger, Anja,

- Desensitization to Media Violence: Links With Habitual Media Violence Exposure, Aggressive Cognitions, and Aggressive Behavior, Journal of Personality and Social Psychology Nr. 4/2011, S. 630 - 646.

Kübler, Hans-Dieter,

- Kinder und Fernsehgewalt, in: Erlinger, Hans D. (Hrsg.), Handbuch des Kinderfernsehens. Reihe Praktischer Journalismus, Bd. 27 (1998), S. 469 - 488.

Küchenhoff, Benjamin,

- „Killerspiele“ - verfassungsrechtliche Möglichkeiten für ein Verbot gewalttätiger Computerspiele, NJ 2007, 337 - 343.

Kunczik, Michael,

- Feindbild Computerspiel, bpb.de (2007), url: bpb.de/themen/IVH7FL,0,Feindbild_Computer_spiel.html (Stand: 05.10.2007.).
- Gewalt und Medien (1998).

Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid,

- Medien und Gewalt. Befunde der Forschung seit 1998 Projektbericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, uni-due.de (2004), url: uni-due.de/~hl0028/files/1234790719_medien-gewalt-befunde-der-forschung-sachbericht-langfassung.property=pdf,bereich=bpjm,sprache=de,rwb=true.pdf (Stand: 04.06.2015.).

Lachlan, Kenneth A./Maloney, Erin K.,

- Game Player Characteristics and Interactive Content: Exploring the Role of Personality and Telepresence in Video Game Violence, Communication Quarterly Nr. 3/2008, S. 284 - 302.

Lackner, Karl/Kühl, Kristian,

- StGB, Kommentar, 28. Aufl. (2014).

Leipziger Kommentar,

- StGB, 12. Aufl. (2009).

Liesching, Marc,

- Jugendmedienschutz in Deutschland und Europa: Die historische und gegenwärtige Entwicklung des gesetzlichen Jugendmedienschutzes in Deutschland mit rechtsvergleichendem Blick auf die Staaten der Europäischen Union sowie der Schweiz,
 - Theorie und Forschung, Bd. 760 (2002).
 - Rechtswissenschaften, Bd. 108 (2002).

- Hakenkreuze in Film, Fernsehen und Computerspielen - Verwendung verfassungsfeindlicher Kennzeichen in Unterhaltungsmedien, MMR 2010, 309 - 313.

Lin, Yu-Hsien,

- The relationship between violent motion-sensing video games and aggression in Taiwanese children. Masterarbeit an der University of Alabama, acumen.lib.ua.edu (2011), url: acumen.lib.ua.edu/content/u0015/0000001/0000523/u0015_0000001_0000523.pdf (Stand: 04.06.2015.).

Mahood, Charles E.,

- The effects of video game violence and frustration on aggressive tendencies: A test of the mediating influences of affect, cognition and arousal, citation.allacademic.com (2007), url: citation.allacademic.com//meta/p_mla_apa_research_citation/1/7/2/5/2/pages172525/p172525-1.php (Stand: 04.06.2015).

Markey, Patrick M./Markey, Charlotte N./French, Juliana E.,

- Violent Video Games and Real-World Violence: Rhetoric Versus Data, Psychology of Popular Media Culture (2014), Anlage 7.6.

Mast, Claudia,

- Programmpolitik zwischen Markt und Moral. Entscheidungsprozesse über Gewalt im Deutschen Fernsehen. Eine explorative Studie (1999).

McGloin, Rory/Farrar, Kirstie/Krcmar, Marina,

- Video Games, immersion, and Cognitive Aggression: Does the Controller Matter?, Media Psychology H. 1/2013, S. 65 - 87.

Meirowitz, Karel,

- Gewaltdarstellungen auf Videokassetten: Grundrechtliche Freiheiten und gesetzliche Einschränkungen zum Jugend- und Erwachsenenschutz. Eine verfassungsrechtliche Untersuchung, Schriften zu Kommunikationsfragen Bd. 18 (1993).

Merten, Klaus,

- Gewalt durch Gewalt im Fernsehen? (1999).
- Wirkungen von Kommunikation, in: Merten, Klaus/Schmidt, Siegfried J./Weischenberg, Siegfried (Hrsg.), Die Wirklichkeit der Medien (1994), S. 291 - 328.

Montag, Christian/Weber, Bernd/Trautner, Peter/Newport, Beate/Markett, Sebastian/Walter, Nora T./Felten, Andrea/Reuter, Martin,

- Does excessive play of violent first-person-shooter-video-games dampen brain activity in response to emotional stimuli?, Biological Psychology Nr. 1/2012, S. 107 - 111.

mpfs,

- JIM-Studie 2014 – Nutzung von brutalen bzw. besonders gewalthaltigen Computer-, Konsolen-, Onlinespielen 2014, mpfs.de, url: mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf14/JIM14_35.pdf (Stand: 21.03.2015).

Münchener Kommentar zum StGB, Joecks, Wolfgang/Miebach, Klaus (Hrsg.),

- Bd. III, 2. Aufl. (2012).

Pfeiffer, Christian,

- Offener Brief an die Mitglieder und stellvertretenden Mitglieder des Bundestagsausschusses für Kultur und Medien, kfn.de v. 03.05.2007, url: kfn.de/versions/kfn/assets/offenerbrief052007.pdf (Stand: 04.06.2015).

Portz, Patrick,

- Der Jugendmedienschutz bei Gewalt darstellenden Computerspielen. Mediengewaltwirkungsforschung, Jugendschutzgesetz, Gewaltdarstellungsverbot & Moralpanik (2013), url: publications.rwth-aachen.de/record/229317/files/4847.pdf (Stand: 30.08.2015).

Rodatos, Kimberly/Munter, Marco,

- Interview mit Trackmania-Spieler Michael ‚Ice‘ Messmer, readmore.de v. 15.07.2009, url: readmore.de/news/5619 – Stand: 21.03.2015.

Sakamoto, Akira,

- Video game use and the development of sociocognitive abilities in children: Three surveys of elementary school children, *Journal of Applied Social Psychology* Nr. 1/1994, S. 21 - 42.

Schmid, Jaenette,

- Die Konflikttheorie der Aggressionstheorie, in: Bonacker, Thorsten (Hrsg.), *Sozialwissenschaftliche Konflikttheorien. Eine Einführung*. 3. Aufl. (2005), S.507 - 526.

Schönke, Adolf/Schröder, Horst,

- StGB, Kommentar, 29. Aufl. (2014).

Schulz, Wolfgang/Brunn, Inka/Dreier, Hardy/Dreyer, Stephan/Hasebrink, Uwe/Held, Thorsten/Lampert, Claudia,

- Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele. Endbericht v. 28.6.2007, hans-bredow-institut.de, url: hans-bredow-institut.de/webfm_send/107 (Stand: 22.10.2007.).

Sestir, Marc A./Bartholow, Bruce D.

- Violent and nonviolent video games produce opposing effects on aggressive and prosocial outcomes, *Journal of Experimental Social Psychology* Nr. 6/2010, S. 934 - 942.

Sherry, John L.,

- The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis, *Human Communication Research* Nr. 3/2001, S. 409 - 431.

Simmons, Joseph H./Nelson, Leif D./Simonsohn, Uri,

- False-Positive Psychology. Undisclosed flexibility in data collection and analysis allows presenting anything as significant, *Psychological Science* Nr. 11/2011, S. 1359 - 1366.

Spindler, Gerald/Schuster, Fabian,

- *Recht der elektronischen Medien*, Kommentar, 2. Aufl. (2011).

Spitzer, Manfred,

- Vorsicht Bildschirm!: Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft (Auszug), *mediaculture online*, mediaculture-online.de.

Stath, Georg,

- Jugendmedienschutz im Bereich der Filme und Unterhaltungssoftware. Eine juristische Bestandsaufnahme anhand des neuen Jugendschutzgesetzes (2006).

Stäude-Müller, Frithjof/Bliesener, Thomas/Luthman, Stefanie,

- Hostile and hardened? An experimental study on (de-) sensitization to violence and suffering through playing video games, *Swiss Journal of Psychology* Nr. 1/2008, S. 41 - 50.

Stöcker, Christian,

- Shooter „Killzone 2“: Alien-Schlächter romantisieren die Weltkriege, *Spiegel Online* v. 23.02.2009, url: spiegel.de/netzwelt/spielzeug/a-609091.html (Stand: 25.04.2015).

Tamborini, Ron/Eastin, Matthew S./Skalski, Paul/Lachlan, Kenneth/Fediuk, Thomas A./Brady, Robert,

- Violent virtual video games and hostile thoughts, *Journal of Broadcasting & Electronic Media* Nr. 3/2004, S. 335 - 357.

Thiele, Christoph,

- Plastinierte „Körperwelten“, Bestattungszwang und Menschenwürde, *NVwZ* 2000, 405 - 408.

Tröndle, Herbert/Fischer, Thomas,

- *StGB, Kommentar*, 53. Aufl. (2006).

Venus, Jochen,

- Du sollst nicht töten spielen. Medienmorphologische Anmerkungen zur Killerspiel-Debatte, *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* Nr. 146/2007, S. 67 - 90.

VDVC,

- Jahresbericht des Vorstands für das Jahr 2010.

Vossekuil, Bryan / Fein, Robert A. / Reddy, Marisa / Borum, Randy / Modzeleski, William,

- The Final Report and Findings of the Safe School Initiative: Implications for the Prevention of School Attacks in the United States (2002), url: secretservice.gov/ntac/ssi_final_report.pdf (Stand: 17.08.2015).

Voßkuhle, Andreas/Kaiser, Anna-Bettina,

- Grundwissen – Öffentliches Recht: Der Grundrechtseingriff, *JuS* 2009, 313 - 315.

Weber, René/Behr, Katharina-Maria/Tamborini, Ron/Ritterfeld, Ute/Mathiak, Klaus,

- What Do We Really Know About First-Person-Shooter Games? An Event-Related, High-Resolution Content Analysis, *Journal of Computer-Mediated Communication* Nr. 4/2009, S. 1016 - 1037.

Entscheidungen

BGH,

- Urt. v. 15.12.1999 - 2 StR 365/99, NStZ 2000, 307 - 310 = erhältlich in juris.
- Urt. v. 12.07.2007 - I ZR 18/04, openJur 2011, 8408 = NJW 2008, 758 - 764.

BPjM,

- IE Nr. 5551 v. 07.02.2008 („Clive Barker's Jericho“).
- IE, BPjM-Aktuell 4/2013, S. 52 („Dead Rising 2: Off the Record“).
- IE, BPjM-Aktuell 4/2013, S. 53 („Killing Floor“).
- IE, BPjM-Aktuell 4/2013, S. 54 („Painkiller Resurrection“).
- IE, BPjM-Aktuell 4/2013, S. 54 („Necrovision“).
- IE Nr. 10757 v. 11.10.2012, BAnz AT 31.10.2012 B11 = BPjM-Aktuell 4/2013, S. 55 („Sleeping Dogs“).
- IE Nr. 5996 v. 09.01.2014, BAnz AT 31.01.2014 B5 („Dead Rising 3“).

BVerfG,

- Beschl. v. 23.03.1971 - BvL 25/61 und 3/62 („Jugendgefährdende Schriften“), BVerfGE 30, 336 = erhältlich in juris.
- Beschl. v. 21.06.1977 - 2 BvR 308/77, NJW 1977, 1815 – 1816 = erhältlich in juris.
- Beschl. v. 17.07.1984 - 1 BvR 816/82 („Anachronistischer Zug“), BVerfGE 67, 213.
- Beschl. v. 27.11.1990 - 1 BvR 402/87 („Josephine Mutzenbacher“), NJW 1991, 1471 - 1475 = erhältlich in juris.
- Beschl. v. 20.10.1992 - 1 BvR 698/89 („Tanz der Teufel“), NJW 1993, 1457 - 1460.
- Beschl. v. 24.09.2009 - 1 BvR 1231/04, openJur 2009, 1036 = erhältlich in juris.

BVerwG,

- Urt. v. 09.11.1989 - 7 C 81/88, NJW 1990, 2011, 2011 = erhältlich in juris.
- Urt. v. 21.11.2013 - 7 C 40.11, url: bverwg.de/211113U7C40.11.0.

LG Köln,

- Urt. v. 21.04.2008 - 28 O 124/08 „Kölner Dom“, openJur 2011, 58965 = erhältlich in juris.

OLG Hamburg,

- Urt. v. 13.1.2004 - 7 U 41/03, MMR 2004, 413 - 415.

SCOTUS,

- Brown v. Entertainment Merchants Assn., 564 U.S. 08-1448.

VG Köln,

- Urt. v. 13.09.2013 - 19 K 3559/11, BPjM-Aktuell 4/2013, 17 - 25 = BeckRS 2013, 58213.

Beschlagnahmebeschlüsse

AG Amberg,

- Beschl. v. 17.06.2008 – 102 UJs 1987/08 („Soldier of Fortune: Payback“).

AG Bautzen,

- Beschl. v. 18.11.2011 – 43 Gs 837/11 („Dead Rising 2“).

AG Detmold,

- Beschl. v. 19.01.2010 – 3 Gs 99/10 („Wolfenstein“).

AG Duisburg,

- Beschl. v. 21.09.2012 – 11 Gs 2237/1 („Mortal Kombat“ (9))

AG Hamburg,

- Beschl. v. 11.06.2007 – 167 Gs 551/07 („Dead Rising“).

AG München,

- Beschl. v. 08.02.1995 – 8340 Gs 9/94 („Mortal Kombat II“ - verjährt).
- Beschl. v. 19.07.2004 – 853 Gs 261/04 („Manhunt“).
- Beschl. v. 20.11.2007 – 855 Gs 426/07 („Scarface: The World Is Yours“).
- Beschl. v. 15.01.2008 – 855 Gs 10/08 („Condemned“).
- Beschl. v. 27.08.2008 – 855 Gs 384/08 („Codemned 2“).
- Beschl. v. 10.03.2010 – 853 Gs 79/10 („Manhunt 2“).

AG München I,

- Beschl. v. 11.11.1994 – ER Gs 465b Js 172960/94 („Mortal Kombat“ - verjährt).

AG Tiergarten,

- Beschl. v. 12.06.1997 – 351 Gs 2856/97 („Mortal Kombat 3“ – „verjährt“).
- Beschl. v. 15.02.2010 – (353 Gs) 75 Js 1079/09 (694/10) („Left 4 Dead 2“).

Drucksachen

Deutscher Bundestag,

- Viertes Gesetz zur Reform des Strafrechts (4. StrRG). Schriftlicher Bericht des Sonderausschusses für die Strafrechtsreform, BT-Drs. 6/3521.
- Beschlußempfehlung und Bericht des Ausschusses für Jugend, Familie und Gesundheit (13. Ausschuß) zu dem von den Fraktionen der CDU/CSU und FDP eingebrachten Entwurf eines Gesetzes zur Neuregelung des Jugendschutzes in der Öffentlichkeit - Drucksache 10/722 -, BT-Drs. 10/2546.
- Beschlussempfehlung und Bericht des Rechtsausschusses (6. Ausschuss). a) zu [...] – Drucksache 15/350 – [,], [...] – Drucksache 15/29 – [und] [...] – Drucksache 15/31 – [...], BT-Drs. 15/1311.
- Unterrichtung durch den Bundesrat: Entwurf eines Gesetzes zur Änderung der Vorschriften über die Straftaten gegen die sexuelle Selbstbestimmung und zur Änderung anderer Vorschriften – Drucksachen 15/350, 15/1311 – Anrufung des Vermittlungsausschusses, BT-Drs. 15/1642.
- Gesetzentwurf der Fraktionen der CDU/CSU und SPD. Entwurf eines Gesetzes zur Änderung des Strafgesetzbuches – Umsetzung europäischer Vorgaben zum Sexualstrafrecht, BT-Drs. 18/2601.

Anlagenverzeichnis

- Anlage 1.1 S. 1 – 9.
Verband für Deutschlands Video und Computerspieler,
Satzung des Verbandes für Deutschlands Video und Computerspieler in der Fassung vom Oktober 2012.
- Anlage 1.2 S. 10.
Kimberly Rodatos/Marco Munter,
Interview mit Trackmania-Spieler Michael ‚Ice‘ Messmer, readmore.de v. 15.07.2009, url: readmore.de/news/5619 – Stand: 21.03.2015.
- Anlage 1.3 S. 11 – 18.
Verband für Deutschlands Video und Computerspieler,
Jahresbericht des Vorstands für das Jahr 2010.
- Anlage 1.4 S. 19.
Abbildungen der Spraylogos,
Darstellungen in der deutschen (entschärften) Version des Videospiele „Left 4 Dead 2“.
- Anlage 2.1 S. 20.
Eintrag „Killing Floor“ des Steam-Profiles „L31b1a70n“ des Beschwerdeführers zu II.
- Anlage 2.2 S. 21.
Eintrag „Left 4 Dead 2“ des Steam-Profiles „L31b1a70n“ des Beschwerdeführers zu II.
- Anlage 2.3 S. 22.
Produktseite „Dying Light“, store.steampowered.com.
- Anlage 2.4 S. 23.
Steam Database, Eintrag „Steam Sub 60635.“
- Anlage 2.5 S. 24.
Valve, Steam-Nutzungsvertrag.
- Anlage 3 S. 25 – 26.
Einträge des Steam-Profiles „vicarocha“ des Beschwerdeführers zu III.
- Anlage 4 S. 27.
Einträge des Steam-Profiles „bauerpatrik“ des Beschwerdeführers zu IV.
- Anlage 5 S. 28 – 38.
Einträge des Steam-Profiles „Halok“ des Beschwerdeführers zu V.

- Anlage 6 S. 39.
Youtube-Kanal „Games'n'Politics“ des Beschwerdeführers zu VI.
- Anlage 7.1 S. 40 – 42.
Beschlussempfehlung zu Pet 4-17-07-4510-022611.
- Anlage 7.2 S. 43 – 48.
Abschlussbegründung zu Petition 2863.
- Anlage 7.3 S. 49 – 55.
BT-Drs. 6/3521.
- Anlage 7.4 S. 56 – 103.
A. Scott Cunningham/Benjamin Engelstätter/Michael R. Ward,
Understanding the Effects of Violent Video Games on Violent Crime - Discussion Paper
No. 11-042.
- Anlage 7.5 S. 104 – 108.
Manfred Spitzer,
Vorsicht Bildschirm!: Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und
Gesellschaft (Auszug), mediaculture online, mediaculture-online.de.
- Anlage 7.6 S. 109 – 129.
Patrick M. Markey/Charlotte N. Markey/Juliana E. French,
Violent Video Games and Real-World Violence: Rhetoric Versus Data, Psychology of
Popular Media Culture (2014).
- Anlage 7.7 S. 130 – 150.
SCOTUS,
Brown v. Entertainment Merchants Assn., 564 U.S. 08-1448.
- Anlage 7.8 S. 151 – 152.
mpfs,
JIM-Studie 2014 – Nutzung von brutalen bzw. besonders gewalthaltigen Computer-,
Konsolen-, Onlinespielen 2014, mpfs.de.
- Anlage 7.9 S. 153 – 154.
Sarah Hockenberry/Charles Puzanchera,
Report – Juvenile Court Statistics 2011, National Center for Juvenile Justice (2014).

Anlage 7.10 S. 155 – 161.

Dirk Baier/Christian Pfeiffer/Julia Simonson/Susann Rabold,
KFN-Forschungsbericht 107 – Zusammenfassung: 9 Thesen (2009).

Anlage 7.11 S. 162 – 163.

Bundesministerium des Inneren,
Pressemitteilung - Polizeiliche Kriminalstatistik 2006: weniger Kriminalität und höhere
Aufklärungsquote, bmi.bund.de v. 08.05.2007.