

von Rechtsanwalt **Jan Lennart Müller**

Was ist beim Verkauf von Computer- und Konsolenspielen bzgl. der Alterskennzeichnung zu beachten?

Händler, die Computer- und Konsolenspiele im Wege des Versandhandels vertreiben, müssen ein besonderes Augenmerk auf die Bestimmungen des Jugendschutzes richten. Gerade beim Verkauf von jugendgefährdenden bzw. jugendbeeinträchtigenden Computer-/ Konsolenspielen drohen zahlreiche Stolpersteine. Dieser Beitrag nimmt drei maßgebende Entscheidungen der Rechtsprechung zum Anlass, die grundsätzlichen Regelungen der Alterseinstufung bei Computer-/ Konsolenspielen sowie deren Folgen und die besonderen Anforderungen für den Versandhandel genauer zu betrachten.

I. Einleitung und Bedeutung

Abgesehen von den einschlägigen Bestimmungen des BGB, welche die allgemeinen Voraussetzungen des Kaufvertrages näher festlegen, finden sich die maßgeblichen Grundlagen für den Verkauf von Computer-/ Konsolenspielen vor allem in den Bestimmungen zum Jugendschutz im JuSchG.

Auf unserer Homepage finden Sie bereits einen Beitrag zum Thema Verkauf von indizierten Computer-/ Konsolenspielen unter wettbewerbsrechtlichen Blickwinkeln. Dieser Beitrag nimmt drei Entscheidungen der Rechtsprechung zum Anlass, um über die allgemeinen Hürden des JuSchG beim Verkauf von Computer-/ Konsolenspielen zu informieren und die entscheidenden Vorschriften bezüglich der Klassifizierung von Computer-/ Konsolenspielen zu erläutern.

Konkret geht es dabei um die Entscheidungen des OLG Hamburg, (Urteil vom 02.04.2008, Az.:5 U 81/07), des BGH (Urteil vom 12.07.2007; Az.:I ZR 18/04) und des OLG Koblenz (Urteil vom 18.12.2014, Az. 898/14).

Handelsübliche Computer-/ Konsolenspiele, die auf einem physikalischen Datenträger erworben werden können, sind nach der Definition in § 1 Abs.2 JuSchG Trägermedien. Computer-/ Konsolenspiele, die nicht auf einem Datenträger festgehalten werden (z.B. Online-Spiele, sofern hierfür nicht ein Datenträger als Grundvoraussetzung notwendig ist) sind hingegen keine Träger- sondern Telemedien.

Diese unterfallen damit nicht dem JuSchG, sondern bleiben dem Landesrecht vorbehalten, sodass für sie der Jugendschutzmedien-Staatsvertrag in Verbindung mit § 16 JuSchG gilt.

II. Einstufung und Indizierung

Für die Alterseinstufung von Computer-/ Konsolenspielen ist die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) in Zusammenarbeit mit den Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) zuständig.

Diese prüft in einem formellen Verfahren auf Antrag das einzustufende Computer-/ Konsolenspiel, § 14 Abs.3, Abs.6 JuSchG. Anschließend erfolgt die Freigabe der Alterseinstufung durch den ständigen Vertreter der OLJB, wobei die Spiele gemäß § 14 Abs.2 JuSchG in eine von 5 Kategorien eingestuft werden:

"Freigegeben ohne Altersbeschränkung",

"Freigegeben ab sechs Jahren",

"Freigegeben ab zwölf Jahren",

"Freigegeben ab sechzehn Jahren",

"Keine Jugendfreigabe" d.h. freigegeben ab 18 Jahren.

Nachfolgend die fünf neuen Kennzeichen der USK zur Alterseinstufung:



Exkurs für Computer-/ Konsolenspiel Publisher:

Für den Publisher selbst besteht grundsätzlich keine Pflicht zur Alterseinstufung nach USK. Allerdings dürfen Computer-/ Konsolenspiele ohne Alterseinstufung nur an Erwachsene abgegeben werden. Es dürfte also im Eigeninteresse des Publishers eines Kinderspiels liegen, das Altereinstufungsverfahren auch ohne Verpflichtung durchführen zu lassen. Eine Ausnahmestellung nehmen nur sogenannte Lehr- und Infoprogramme ein, § 14 Abs.7 JuSchG.

Bei Computer-/ Konsolenspielen ohne Alterseinstufung droht darüber hinaus eine Indizierung, wenn das Spiel jugendgefährdend ist. Die Alterseinstufung ist auf der Verpackung und dem Trägermedium deutlich sichtbar anzubringen.

Für die Beurteilung von Computer-/ Konsolenspielen hält das Jugendschutzgesetz eine eigene Systematik bereit. Das betreffende Spiel kann entweder bloß jugendbeeinträchtigend, jugendgefährdend oder schwer jugendgefährdend sein. Die oben aufgeführten Alterseinstufungen betreffen nur jugendbeeinträchtigende Computer-/ Konsolenspiele. Liegt ein jugendgefährdendes Computer-/ Konsolenspiel erhält es von der USK keine Einstufung.

1. Jugendbeeinträchtigende Computer-/ Konsolenspiele

Nach § 14 Abs.1 JuSchG dürfen Spielprogramme, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen (jugendbeeinträchtigende Computer-/ Konsolenspiele), nur dann an Kinder und Jugendliche verkauft oder ihnen auf andere Weise zugänglich gemacht werden, wenn sie eine für die Altersstufe entsprechende Altersfreigabe erhalten haben.

Spielprogramme, die mit "Freigegeben ab 18 Jahren" gekennzeichnet sind, dürfen ausschließlich Volljährigen zugänglich gemacht und an diese verkauft werden - ebenso wie es bei nicht gekennzeichneten Spielen der Fall ist.

2. Jugendgefährdende Computer-/ Konsolenspiele

Ist ein Computer-/ Konsolenspiel jugendgefährdend iSd §15 Abs.1 JuSchG und lehnt der Vertreter der OLJB eine Alterseinstufung ab, so kann das Spiel von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien auf Anregung oder Antrag indiziert werden.

Sinn und Zweck einer solchen Indizierung ist der Schutz der Kinder und Jugendlichen, die mit indizierten Spielen nicht konfrontiert werden sollen.

Eine Indizierung ist dagegen nicht möglich, wenn das Spiel eine Alterseinstufung der USK erhalten hat. Die Indizierung setzt also eine fehlende Alterseinstufung voraus. Ein Verkaufsverbot für den Händler wird hierdurch jedoch nicht ausgelöst, sodass der Verkauf an Erwachsene nach wie vor rechtlich erlaubt ist.

Zu beachten ist allerdings, dass jugendgefährdende Computer-/ Konsolenspiele, die indiziert wurden, nach § 15 JuSchG nicht beworben oder Kindern und Jugendlichen unter 18 Jahren zugänglich gemacht werden dürfen. Es besteht grundsätzlich ein Vertriebsverbot dieser Waren für den Versandhandel iSd § 1 Abs. 4 JuSchG (näheres dazu unter Abschnitt III).

Außerdem werden die indizierten Computer-/ Konsolenspiele in eine vom Vorsitzenden der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien geführten Liste eingetragen, gemäß §§ 18, 24 JuSchG. Nicht zuletzt sind die Lieferanten verpflichtet, die Händler über die Eintragung in die Liste jugendgefährdender Medien zu informieren, § 15 VI JuSchG (näheres ebenfalls unter Abschnitt III).

3. Schwer jugendgefährdende Computer-/ Konsolenspiele

Schwer jugendgefährdende Spiele unterfallen denselben Abgabe-, Präsentations-, Verbreitungs- und Werbebeschränkungen des § 15 Abs.2 JuSchG, ohne dass ein förmliches Indizierungsverfahren durchzuführen und das betreffende Spiel in die Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen ist. Als schwer jugendgefährdend gelten Computer-/ Konsolenspiele beispielsweise, wenn:

- Krieg verherrlicht wird,
- Menschen, die sterben oder schweren körperlichen oder seelischen Leiden ausgesetzt sind oder waren, in einer die Menschenwürde verletzenden Weise dargestellt werden und ein tatsächliches Geschehen wiedergeben wird, ohne dass ein überwiegendes berechtigtes Interesse gerade an dieser Form der Berichterstattung vorliegt,
- Kinder oder Jugendliche in unnatürlicher, geschlechtsbetonter Körperhaltung dargestellt werden
- die Spiele offensichtlich geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit schwer zu gefährden.

Auch hier bleibt grundsätzlich der Verkauf (ausgenommen der Versandhandel iSd § 1 Abs.4 JuSchG) an Erwachsene erlaubt.

Enthält das Computer-/ Konsolenspiel strafbare Medieninhalte, weil es einen Straftatbestand der §§ 86, 130, 130a, 131, 184, 184a, 184b, 184c StGB erfüllt, so besteht mit Ausnahme der einfachen Pornographie ein umfassendes Vertriebsverbot. Dann dürfen diese Spiele auch nicht an Erwachsene abgegeben werden.

Wer gegen § 15 JuSchG verstößt, macht sich strafbar. Der Gesetzgeber bedroht die Zuwiderhandlung mit Geld- oder Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr, § 27 I JuSchG. Ferner droht die Beschlagnahme/ Einziehung der betroffenen Spiele durch die Strafverfolgungsbehörden.

III. Besonderheit des Versandhandels

Im Zusammenhang mit den Regelungen zu Computer-/ Konsolenspielen stellt der Versandhandel im JuSchG einen besonders wichtigen Begriff dar, da er mit zahlreichen wichtigen Rechtsfolgen verbunden ist. Dieser wird in § 1 Abs. 4 JuSchG wie folgt definiert:

"Versandhandel im Sinne dieses Gesetzes ist jedes entgeltliche Geschäft, das im Wege der Bestellung und Übersendung einer Ware durch Postversand oder elektronischen Versand ohne persönlichen Kontakt zwischen Lieferant und Besteller oder ohne dass durch technische oder sonstige Vorkehrungen sichergestellt ist, dass kein Versand an Kinder und Jugendliche erfolgt, vollzogen wird."

Insoweit hat der Versandhandel eine Ausnahmestellung inne, da hierbei naturgemäß der Vertragsschluss und die Abwicklung ohne persönlichen Kontakt zum Kunden verläuft, § 1 Abs.4 JuSchG erfolgt.

Wichtig ist nun, dass das JuSchG in Bezug auf den Versandhandel regelt, dass Bildträger, die entweder keine Alterseinstufung enthalten oder ausdrücklich mit „Keine Jugendfreigabe“ versehen sind, nicht im Versandhandel angeboten, zugänglich gemacht oder verkauft werden dürfen, § 12 Abs.3 JuSchG.

In diesem Zusammenhang hat der BGH dies in einer Entscheidung (Urteil vom 12.07.2007; Az.: I ZR 18/04) wie folgt präzisiert:

“

"Der Verkauf indizierter jugendgefährdender, volksverhetzender und gewaltverherrlichender Medien im Wege der Internetauktion ist als Form des Versandhandels auch nach dem Jugendschutzgesetz weiterhin verboten und strafbar. (...) Die an Sinn und Zweck dieser Bestimmung unter Berücksichtigung des Willens des Gesetzgebers orientierte Auslegung ergibt, dass bei Vorliegen technischer oder sonstiger Vorkehrungen, die sicherstellen, dass kein Versand an Kinder und Jugendliche erfolgt, kein Versandhandel im Sinne des Jugendschutzgesetzes vorliegt. Der gesetzlichen Bestimmung liegt die Erwägung zugrunde, dass die für einen effektiven Kinder- und Jugendschutz notwendige Sicherstellung eines Versandes nur an Erwachsene nicht nur durch einen persönlichen Kontakt zwischen Lieferant und Besteller erreicht werden könne, sondern auch durch technische Vorkehrungen wie z.B. sichere Altersverifikationssysteme."

”

Aus Sicht von Online-Händlern ist es also aufgrund der für sie nachteiligen Rechtsfolgen umso wichtiger, nicht unter die Legaldefinition des Versandhandels in § 1 Abs. 4 JuSchG zu fallen. Um dies zu verhindern, muss der Online-Händler technische oder sonstige Vorkehrungen treffen, mit denen sichergestellt wird, dass kein Versand an Kinder und Jugendliche erfolgt. Zwar ist der Online-Händler damit seiner Tätigkeit nach immer noch ein Versandhändler – allerdings nicht mehr im jugendschutzrechtlichen Sinne. Erreicht werden kann dies beispielsweise durch die Einrichtung eines Systems, das die Altersverifikation der Kunden sicherstellt.

Insoweit wird zur Sicherstellung der Zugänglichmachung eines Angebots bereits die Installierung eines AV-Systems als ausreichend angesehen. Um zu gewährleisten, dass der Kunde Erwachsener ist, empfiehlt sich die Verwendung des „POSTID“ Verfahrens oder „SOFORT Ident“. Zusätzlich ist erforderlich, dass die Ware derart versandt wird, dass sie dem volljährigen Kunden, an den sie adressiert ist, persönlich ausgehändigt wird. Das kann etwa durch eine Versendung als "Einschreiben eigenhändig" gewährleistet werden (so der BGH, Urteil vom 12.07.2007; Az: I ZR 18/04).

Wichtig für Online-Händler ist bei USK 18 bzw. bei nicht gekennzeichneten Computer-/ Konsolenspielen also zum einen, dass sie ein wirkungsvolles Verifikationssystem installieren.

Zum anderen besteht für Online-Händler nach höchstrichterlicher Rechtsprechung die Pflicht, sich eigenständig über Indizierungen zu informieren. Denn die Pflicht der Lieferanten gegenüber den Händlern, letztere über die Indizierung zu informieren, ist kein zuverlässiges Mittel und schützt den Online-Händler gerade nicht vor Abmahnungen.

Hierzu führt der BGH (Urteil vom 12.07.2007; Az: I ZR 18/04) in seiner Entscheidung aus:

“

"Die Prüfungspflicht der Beklagten beschränkt sich auf Medien, deren Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien oder deren allgemeine Beschlagnahme als gewaltverherrlichend oder volksverhetzend öffentlich bekanntgemacht worden ist. Eine eigene Beurteilung, welche Medien als jugendgefährdend anzusehen sind, ist der Beklagten

grundsätzlich nicht zuzumuten."

”

Auch das OLG Hamburg (Urteil vom 02.04.2008, Az.:5 U 81/07) stellt für Online-Händler die Pflicht auf, sein Angebot fortlaufend dahingehend zu überprüfen, ob es indizierte Produkte enthält oder ob sich der Status von Produkten ändert.

Zu beachten ist in diesem Zusammenhang auch eine Entscheidung des [OLG Koblenz \(Urteil vom 18.12.2014, Az: 9 U 898/14\)](#). Darin hat das Gericht oberinstanzlich eine Konkretisierung bezüglich der ordnungsgemäßen Kennzeichnungsverpflichtung von Computer- und Konsolenspielen getroffen.

Im Kern ging es um die Problematik, ob es ausreichend ist, wenn auf der Außenhülle eines Computer- bzw. Konsolenspiels vom Verkäufer eine Altersfreigabekennzeichnung nachträglich angebracht wird, weil diese herstellerseits fehlte. Der betreffende Datenträger des Spiels war im Streitfall zwar ordnungsgemäß mit einer USK-Altersfreigabe gekennzeichnet gewesen. Das Gericht vertrat die Ansicht, dass trotz der Kennzeichnung des betreffenden Datenträgers, eine Nachlabelung (bzw. Nachstickerung) der Spielhülle durch den Händler nicht zulässig sei und zugleich auch einen abmahnbaren Wettbewerbsverstoß darstelle:

“

"Während auf dem Bildträger, der DVD, die Alterskennzeichnung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle "USK ab 12 freigegeben" in die grafische Darstellung integriert ist, befindet sich auf der Außenhülle des Spiels am linken unteren Rand der vom Verfügungsbeklagten ab Dezember 2013 vertriebenen EU-Version des Spieles "One Piece Pirate Warriors 2" lediglich ein von ihm selbst angebrachter grüner Aufkleber mit dem Hinweis "USK ab 12 freigegeben". Diese Vorgehensweise des Verfügungsbeklagten entspricht nicht den Anforderungen des § 12 Abs. 1, 2 JuSchG, denn die Außenhülle des Spiels war nicht von der USK freigegeben und durfte demzufolge nicht durch den betreffenden Aufkleber gekennzeichnet werden. Gegenstand der Prüfung der USK ist nach § 11 der Grundsätze der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle das Produkt so, wie es für eine Veröffentlichung in der Bundesrepublik Deutschland vorgesehen ist. Von der Prüfung werden nach § 14 Abs. 8 JuSchG nicht nur der Bildträger sondern auch Zusätze und weitere Darstellungen in Texten, bei denen in Betracht kommt, dass sie die Entwicklung oder Erziehung von Kindern und Jugendlichen beeinträchtigen, d.h. auch die Außenhülle, umfasst. Demzufolge hat der Verfügungsbeklagte das hier streitgegenständliche Spiel unter Verstoß gegen § 12 Abs. 3 Nr. 2 JuSchG im Versandhandel angeboten und vertrieben."

”

Dies hat zur Folge, dass der Vertrieb von importierten Spielen, welche keine Alterskennzeichnung aufweisen, nicht im Wege des Versandhandels an Kinder oder Jugendliche erfolgen darf - sei das betroffene Spiel seinem äußeren Anschein nach noch so harmlos.

Verstößt der Händler nun gegen die Verbote des Jugendschutzes indem er indizierte Ware an Kinder

oder Jugendliche verkauft oder ihnen zugänglich macht, so drohen ihm nicht nur strafrechtliche, sondern darüber hinaus auch wettbewerbsrechtliche Konsequenzen, da die Interessen der Verbraucher nach § 3 UWG beeinträchtigt werden.

Der BGH (Urteil vom 12.07.2007; Az: I ZR 18/04) führt hierzu aus:

“

"Verstöße gegen das Verbot des Versandhandels mit solchen Medien beeinträchtigen wettbewerblich geschützte Interessen der Verbraucher im Sinne des § 3 UWG. Die Beschränkung des Versandhandels mit indizierten Medien dient insbesondere dem Schutz der Kinder und Jugendlichen, bei denen es sich um besonders schutzwürdige Verbraucher handelt. Die erhebliche Bedeutung dieses Jugendschutzes findet Ausdruck in der strafrechtlichen Ahndung von Zuwiderhandlungen gegen das Verbot des Versand- und damit auch Internethandels mit derartigen Medien. Dass die Beschränkung des Versandhandels mit jugendgefährdenden Medien wettbewerbliche Interessen der Verbraucher schützt, zeigt sich auch in ihrer Qualität als Marktverhaltensregelung gemäß § 4 Nr.11 UWG.. Denn § 3 UWG und § 4 Nr.11 UWG schützen dieselben Interessen der Marktteilnehmer. In beiden Fällen ist derselbe Wettbewerbsbezug der Interessenbeeinträchtigung erforderlich. Wird gegen verbraucherschützende Marktverhaltensnormen verstoßen, so wird der Wettbewerb im Sinne des § 3 UWG zum Nachteil der Verbraucher beeinträchtigt."

”

IV. Fazit

Online-Händler unterliegen beim Verkauf indizierter jugendgefährdender bzw. jugendbeeinträchtigender Computer-/ Konsolenspiele in zweierlei Hinsicht einem Risiko:

Zum einen drohen strafrechtliche Konsequenzen. Zum anderen besteht aber auch die Gefahr wettbewerbsrechtlicher Abmahnungen durch Mitbewerber, etc.

Um diesen Gefahren entgegenzutreten, sollten Händler insbesondere ihr Warenangebot genau auf indizierte jugendgefährdende Spiele untersuchen. Zudem sollte sichergestellt werden, dass Medien, die entweder eine Altersfreigabe ab 18 Jahren oder keine Alterskennzeichnung haben bzw. indiziert sind, nicht an Kinder und Jugendliche zugänglich gemacht oder verkauft werden.

Sie möchten rechtssicher im Internet verkaufen? Mit unseren [Schutzpaketen](#) haben Sie die Möglichkeit sowohl rechtssichere Texte für Ihre Online-Business zu beziehen, als auch Ihren Online-Auftritt prüfen und dauerhaft abmahnsicher gestalten zu lassen!

Autor:

RA Jan Lennart Müller

Rechtsanwalt