

von Rechtsanwalt **Jan Lennart Müller**

Grauimport und Jugendschutzrecht: Abmahnungen der Firma Namco Bandai wegen fehlender Alterskennzeichen

Die Firma Bandai Namco Games Germany GmbH mahnt Online-Händler ab, welche Computer- bzw. Konsolenspiele dieser Firma verkaufen, die aus dem Ausland importiert worden sind (= Grauimport). Die Abmahnerin moniert, dass diese Spiele keine Alterskennzeichnung der USK auf der Spielhülle trage und daher im Wege des Versandhandels nicht angeboten oder überlassen werden dürfte. Wir betrachten einmal den rechtlichen Hintergrund dieser Abmahnungen.

Die Firma Bandai Namco Games Germany GmbH lässt Abmahnungen gegen Online-Händler aussprechen, die importierte Spiele der Abmahnerin in Deutschland im Wege des Versandhandels im Sinne des Jugendschutzgesetzes verkaufen:

1. Allgemeines

Was ist Versandhandel im Sinne des Jugenschutzgesetzes? Was Versandhandel im jugendschutzrechtlichen Sinne ist, bestimmt § 1 Abs.4 JuSchG:

“

"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."

”

Um nicht als Versandhändler nach § 1 Abs.4 JuSchG im Sinne dieser Norm angesehen zu werden, muss der Online-Händler also **technische oder sonstige Vorkehrungen** treffen, damit sichergestellt wird, dass kein Versand an Kinder und Jugendliche erfolgt. Damit ist der rechtliche Hintergrund erst einmal bekannt: Online-Händler, welche Computer- und Konsolenspiele anbieten, haben die Aufgabe, nicht als **"Versandhandel"** im Sinne des Jugendschutzgesetzes angesehen zu werden.

2. Abmahnungen der Firma Bandai Namco

Das Vorgehen der Firma Bandai Namco Games Germany GmbH: Es werden Testbestellung von Spielen aus dem Hause Bandai Namco durchgeführt, welche primär für den ausländischen Markt produziert worden sind. Die Hüllen der jeweiligen Spiele tragen herstellerseitig keine Alterskennzeichnung der freiwilligen Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware (USK), sondern nur eine ausländische sog. PEGI- oder ESRB-Einstufung. Die Abmahnerin prüft, wie die Spiele an den jeweiligen Testbesteller versendet werden. Der Hintergrund ist folgender:

Gemäß § 12 Abs. 3 JuSchG dürfen Computer- und Konsolenspiele, welche keine Alterseinstufung oder eine Alterseinstufung "keine Jugendfreigabe" besitzen, nicht im Wege des Versandhandels im Sinne des § 1 Abs. 4 JuSchG angeboten oder überlassen werden. Es gilt zu beachten, dass Computer- und Konsolenspiele, welche lediglich eine ausländische Alterskennzeichnung (wie z.B. PEGI oder ESRB) besitzen, nach deutschem Recht als ungekennzeichnet gelten. Hierbei sieht die gesetzliche Regelung des § 12 Abs. 2 JuSchG vor, dass eine bestehende (deutsche) Kennzeichnung sowohl auf dem Bildträger, als auch auf der Spielhülle (unten links auf der Vorderseite) mit einer gewissen Mindestgröße aufgebracht sein muss.

Nach eigener Aussage der Firma Bandai Namco Games Germany GmbH wurden zahlreiche Testbestellung unternommen, welche ergaben, dass zwar die jeweiligen Datenträger mit der USK-Alterskennzeichnung versehen gewesen sind, jedoch nicht die jeweiligen Spielhüllen der importierten Spiele. Zumindest waren die jeweiligen Spielhüllen werkseitig nicht mit den USK-Kennzeichen versehen, weshalb einige Online-Händler die fehlende Alterskennzeichnung eigenhändig **nachgelabelt/ nachgestickert** haben.

3. Gerichtliche Entscheidungen

Die Namco Bandai Games Germany GmbH erwirkte daraufhin gegen zahlreiche Abgemahte, welche auf die in den Abmahnungen enthaltenen Aufforderungen, eine strafbewehrte Unterlassungserklärung abzugeben, nicht nachkamen, einstweilige Verfügungen an den Landgerichten Koblenz, Mainz und Frankfurt am Main.

Im Rahmen dieser einstweiligen Verfügungen wurde es beispielsweise einem betroffenen Online-Händlern verboten,

“

"im geschäftlichen Verkehr über den Versandhandel Computer- und Videospiele des Publishers und Distributors NAMCO BANDAI ohne die gesetzlich vorgeschriebene - auf die konkrete Version des Spiels bezogene - USK Kennzeichnung auf dem Datenträger und der Hülle in Deutschland anzubieten oder zu überlassen, wenn dies geschieht wie nachfolgend abgebildet über die Plattform eBay mit einem vom Händler angebrachten USK-Aufkleber: [Fotos des streitgegenständlichen Spiels]"

(LG Frankfurt am Main, Beschluss vom 22.01.2014, Az.: 3-10 O 4/14)

Die Firma Namco Bandai Games Germany GmbH monierte hier erfolgreich, dass erst **seitens eines Online-Händlers eine Alterskennzeichnung auf der Spielhüllenvorderseite aufgebracht worden ist**, welche herstellerseitig bei Inverkehrbringen des Spieles im Ausland nicht aufgebracht gewesen war.

Einem anderen Online-Händler wurde es verboten, Spiele der Namco Bandai Games Germany GmbH über den Versandhandel anzubieten oder zu überlassen, wenn auf dem jeweiligen Spiel eine USK-Alterseinstufung lediglich auf der Cellophanierung aufgebracht worden ist (LG Koblenz, Beschluss vom 03.12.2013, Az.: 3 O 507/13).

Diese Gerichtsentscheidungen ergingen jeweils im sog. einstweiligen Verfügungsverfahren, leider ist nicht bekannt, ob die eine oder andere Entscheidung mittels Widerspruch erfolgreich angegriffen worden ist.

4. Kritik

Grundsätzlich ist es zwar zutreffend, dass ohne eine Alterskennzeichnung auf der Hülle und dem Spiel ein Überlassen oder Anbieten im Wege des Versandhandels nicht zulässig ist. In den vorgenannten Fällen war es allerdings so, dass die **jeweiligen Datenträger ein Kennzeichen der USK besaßen**. Lediglich die **Spielhüllen** waren herstellerseits nicht mit einer USK-Alterskennzeichnung versehen.

Die Pflicht zur Kennzeichnung der Produkthülle richtet sich zwar primär an den Hersteller, jedoch kann aus § 28 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG gefolgert werden, dass die Pflicht zur Kennzeichnung auch den Anbieter (= Online-Händler) trifft. Es ist daher durchaus vertretbar, anzunehmen, dass ein Online-Händler ein Spiel, welches auf dem Datenträger bereits mit einem USK-Kennzeichen versehen ist, ordnungsgemäß mit einem USK-Alterskennzeichen auf der Hülle nachlabelt. **Denn:** Wenn bereits der Datenträger mit sämtlichen, enthaltenen Inhalten eine USK-Einstufung besitzt, ist kein Grund ersichtlich, weshalb die zugehörige Spielhülle nicht (durch den Online-Händler) ebenfalls nachgekennzeichnet werden dürfte. Die auf der Spielhülle aufgedruckten Screenshots des Spiels können in jugendschutzrechtlicher Hinsicht nicht entwicklungsbeeinträchtigender sein, als der zugehörige Datenträger mit den kompletten Inhalten.

Des Weiteren ging der Gesetzgeber davon aus, dass **Sinn und Zweck** des Aufbringens der Altersfreigabe sein sollte, dass die Kennzeichnungen der Bildträger mit Filmen und Spielen nach § 12 Abs. 1 so groß sein müssten, dass sie dem Verkaufspersonal und auch den Eltern ins Auge springen (BT-Drs. 16/8546, S.7). Gerade diese Aufgabe erfüllt allerdings auch ein manuell aufgebrachtes Alterskennzeichen. Allerdings vertritt die federführende Oberste Landesjugendbehörde (Ministerium für Generationen, Familien, Frauen und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen) die Ansicht, dass das Alterskennzeichen in die Druckvorlage integriert oder maschinell mit einem nicht ablösbaren Sticker (Permanentsticker) versehen werden müsse, ein Hinweis auf die Kennzeichnung durch manuell aufgebrachte Sticker sei nicht zulässig. Zu erwähnen ist zudem, dass einige Entscheidungen der Landgerichte Main, Koblenz und Frankfurt am Main die Fallkonstellation zum Gegenstand hatten, dass die dortigen Online-Händler die USK-Kennzeichen auf der Cellophanierung und gerade nicht auf der Spielhülle selbst, aufgebracht hatten. In diesem Fall kann in der Tat überlegt werden, ob eine derartige

"flüchtige" Kennzeichnung noch den gesetzlichen Vorgaben entspricht.

Diese Auffassung der federführenden Obersten Landesjugendbehörde kann angesichts von Sinn und Zweck der Alterskennzeichen (= Altersfreigabehinweis auf einen Blick) bezweifelt werden. Offensichtlich vertreten die Gerichte in erster Instanz im Rahmen der erlassenen einstweiligen Verfügungen die gleiche Auffassung wie die federführende Oberste Landesjugendbehörde. Es bleibt abzuwarten, wann sich das erste Oberlandesgericht der rechtlichen Problematik annehmen wird, um im Bereich des Grauimports ein wenig mehr Rechtssicherheit zu schaffen.

UPDATE vom 27.02.2015:

Das [OLG Koblenz \(Urteil vom 18.12.2014, Az: 9 U 898/14\)](#) hatte sich als erstes oberinstanzliches Gericht mit der Frage zu beschäftigen gehabt, ob es zulässig ist, dass ein importiertes Spiel, welches zwar auf dem Datenträger eine USK-Alterskennzeichnung aufweist, allerdings herstellerseits keine Alterskennzeichnung auf der Vorderseite der Spielhülle trägt, durch einen Händler mit der dem Datenträger entsprechenden Alterskennzeichnung nachgestickert werden darf oder ob ein solches Spiel als nicht ordnungsgemäß gekennzeichnet gilt und somit nach § 12 Abs. 3 Nr. 2 JuSchG nicht im Versandhandel (im Sinne des § 1 Abs. 4 JuSchG) angeboten oder überlassen werden darf.

Das OLG Koblenz verneint die Möglichkeit des Nachstickerns durch den Händler und stellte entscheidend darauf ab, dass Gegenstand der Prüfung und Entscheidung hinsichtlich der Alterseinstufung nach § 14 JuSchG das jeweilige Produkt in der zur Veröffentlichung vorgesehen Version (inkl. Zusätze und weitere Darstellungen in Texten, wie z.B. auch das Cover und Artwork des Spiels) sei. Lesen Sie mehr zur [Entscheidung des OLG Koblenz](#).

Autor:

RA Jan Lennart Müller

Rechtsanwalt