

## Verkauf von Computerspielen

Der Verkauf von Computerspielen und Konsolenspielen im Internet birgt große Risiken für den Händler. Beim Verkauf von Spielen sind die Vorschriften zum Jugendschutz besonders zu beachten. Die jugendschutzrechtlichen Vorschriften halten für den Händler zwingende Vorgaben bereit. Bei Verstößen drohen Bußgelder und Abmahnungen. Wie müssen Spiele gekennzeichnet sein? An wen darf ich die Spiele verkaufen? Bin ich überhaupt ein Versandhandel im Sinne des Jugendschutzgesetzes? Der nachfolgende Beitrag gibt Ihnen die Antworten im Zusammenhang mit dem Verkauf von Computer- und Konsolenspielen im Internet.

# Inhaltsverzeichnis

## **3 Die gesetzlichen Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes**

- 3 I. Einleitung und Bedeutung
- 4 II. Einstufung und Indizierung
- 4 Exkurs für Computer-/ Konsolenspiel Publisher
- 5 1. Jugendbeeinträchtigende Computer-/ Konsolenspiele
- 5 2. Jugendgefährdende Computer-/ Konsolenspiele
- 6 3. Schwer jugendgefährdende Computer-/ Konsolenspiele
- 6 III. Besonderheit des Versandhandels
- 9 IV. Grauimport von Computer- und Konsolenspielen: Die Rechtslage bei importierten Spielen aus dem Ausland
- 10 Sonderfall: Datenträger selbst besitzt die USK-Kennzeichnung, die zugehörige Spielhülle ist herstellerseitig nicht mit einer USK-Kennzeichnung versehen
- 11 V. Altersverifizierung beim Verkauf von Computerspielen im Internet
- 11 1. Computerspiele mit USK-18- oder FSK-18- Freigabe, indizierte und nicht gekennzeichnete Bildträger
- 12 a) Nutzung des Postident-Basic-Verfahrens der Deutschen Post
- 13 b) Nutzung des Postident-Comfort-Verfahrens der Deutschen Post
- 13 2. Bildträger mit der Alterskennzeichnung USK-0 bis 16 Jahren und FSK-0 bis 16 Jahren
- 14 VI. Fazit

## **15 Die Kennzeichnung von Bildträgern nach dem Jugendschutzgesetz**

- 15 I. Ablauf der Übergangsfrist am 31.03.2010: Grundsätzlich Nachstickern von Spielen und Filmen mit neuen USK- und FSK-Kennzeichnungen
- 15 1. Spiele mit USK-Kennzeichnungen
- 16 2. Filme mit FSK-Kennzeichnungen
- 17 3. Zusätzliches
- 17 4. Darf man alte Computer- und Konsolenspiele ohne USK-Kennzeichnung verkaufen?
- 18 5. Grauimport von Computer- und Konsolenspielen: Die Rechtslage bei importierten Spielen
- 18 II. Ausnahmen von der Nachstickerpflicht für USK- und FSK- gekennzeichnete Trägermedien aufgrund des Informationsschreibens des Ministeriums für Bildung, Frauen und Jugend Rheinland-Pfalz?
- 18 1. Die Mitteilung des Ministeriums für Bildung, Frauen und Jugend Rheinland-Pfalz
- 19 2. Konsequenzen
- 20 3. Zusammenfassung

## **21 Wettbewerbsrechtliche Dimension beim Verkauf von indizierten Spielen**

- 21 I. Verkauf von indizierten Spielen
- 21 1. Indizierung von jugendgefährdenden Trägermedien
- 22 2. Rechtsfolgen der Indizierung
- 22 a) § 15 Abs. 1 Nr. 1, 2 und 4 JuSchG
- 23 b) § 15 Abs. 1 Nr. 3 und 5 JuSchG
- 23 c) § 15 Abs. 1 Nr. 6, Abs. 4 und 5 JuSchG
- 23 3. Folgen beim Verstoß gegen die Vorgaben des § 15 JuSchG
- 24 II. Entscheidung des OLG Hamburg zum wettbewerbswidrigen Verkauf von indizierten Spielen
- 24 1. Der Fall: Was war passiert?
- 24 2. Die Entscheidung (OLG Hamburg, Urteil vom 02.04.2008, Az.: 5 U 81/07)
- 26 3. Fazit

## **27 Besonderheiten beim Verkauf von Gamekeys für Online-Computerspiele**

- 27 I. Sind Gamekeys jugendgefährdend?
  - 28 II. Die einschlägigen Vorschriften zum Jugendmedienschutz in Deutschland
  - 29 III. Keine Notwendigkeit für Jugendschutzvorkehrungen beim reinen Verkauf von Gamekeys
  - 29 1. Gamekeys sind nur Ziffern und Buchstaben
  - 30 2. Gamekeys sind der Schlüssel zur Jugendgefährdung
  - 30 IV. Kontrollfreier Verkauf von Gamekeys an Kinder und Jugendliche als Wettbewerbsverstoß?
  - 31 V. Vorsicht bei der Werbung für jugendgefährdende Telemedien
  - 32 VI. Der rechtssicherste Weg als Empfehlung
  - 32 VII. Achtung: Keine Erschöpfung des Vervielfältigungsrechts im Falle des Keysellings
  - 34 VIII. Fazit
- 34 Impressum

# Die gesetzlichen Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes

Wer im Versandhandel Computer- und Konsolenspiele verkauft, muss vor allem die Bestimmungen des Jugendschutzes genau im Auge behalten. Es drohen gerade beim Verkauf von jugendgefährdenden/ jugendbeeinträchtigenden Computer-/ Konsolenspielen Stolpersteine. Dieser Beitrag nimmt zwei aktuelle Entscheidungen zum Anlass, die grundsätzlichen Regelungen der Alterseinstufung bei Computer-/ Konsolenspielen sowie deren Folgen und die besonderen Anforderungen für den Versandhandel vorzustellen.

## I. Einleitung und Bedeutung

Maßgebliche Grundlage für den Verkauf von Computer-/ Konsolenspielen sind außer den einschlägigen Bestimmungen des BGB, welche die allgemeinen Voraussetzungen des Kaufvertrages näher festlegen, vor allem die Bestimmungen des Jugendschutzes im JuSchG.

Während sie auf unserer Internetseite bereits einen Beitrag zum Thema Verkauf von indizierten Computer-/ Konsolenspielen unter wettbewerbsrechtlichen Blickwinkel finden können, nimmt dieser Beitrag die Entscheidung des OLG Hamburg, (Urteil vom 02.04.2008, Az.: 5 U 81/07) und des BGH (Urteil vom 12.07.2007; Az.: I ZR 18/04) 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.

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 keine Träger- sondern Telemedien und unterfallen damit nicht dem JuSchG, sondern bleiben dem Landesrecht vorbehalten, für sie gilt der Jugendschutzmedien-Staatsvertrag in Verbindung mit § 16 JuSchG.

## 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 hin das einzustufende Computer-/ Konsolenspiel, § 14 Abs.3, Abs.6 JuSchG.

Der ständige Vertreter der OLJB gibt letztendlich die Alterseinstufung frei. Die Einstufung erfolgt nach § 14 Abs.2 JuSchG in eine von 5 Kategorien:

1. "Freigegeben ohne Altersbeschränkung",
2. "Freigegeben ab sechs Jahren",
3. "Freigegeben ab zwölf Jahren",
4. "Freigegeben ab sechzehn Jahren",
5. "Keine Jugendfreigabe" d.h. freigegeben ab 18 Jahren.

### Exkurs für Computer-/ Konsolenspiel Publisher

- » Es besteht für den Publisher keine Pflicht zur Alterseinstufung nach USK. Allerdings dürfen Computer-/ Konsolenspiele ohne Alterseinstufung nur an Erwachsene abgegeben werden. Der Publisher eines Kinderspiels wird im eigenen Interesse gehalten sein, das Altereinstufungsverfahren 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.

Das Jugendschutzgesetz hält eine eigene Systematik bereit für die Beurteilung von Computer-/ Konsolenspielen. Das betreffende Spiel kann entweder lediglich 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

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

Spielprogramme, die mit "Freigegeben ab 18 Jahren" gekennzeichnet sind, dürfen ebenso wie nicht gekennzeichnete Spiele ausschließlich Volljährigen zugänglich gemacht und an diese verkauft werden.

## 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. Eine Indizierung ist dagegen nicht möglich, wenn das Spiel eine Alterseinstufung der USK erhalten hat, folglich setzt die Indizierung eine fehlende Alterseinstufung voraus.

Die Indizierung löst in der Folge nicht ein Verkaufsverbot für den Händler aus, der Verkauf an Erwachsene ist nach wie vor rechtlich erlaubt.

Wichtig ist aber zu beachten, dass jugendgefährdende Computer-/ Konsolenspiele, die indiziert wurden, nach § 15 JuSchG nicht beworben oder Kindern und Jugendlichen unter 18 Jahren zugänglich gemacht werden dürfen. Ferner besteht grundsätzlich ein Vertriebsverbot dieser Waren via Versandhandel iSd § 1 Abs.4 JuSchG, dazu näher unten. Die indizierten Computer-/ Konsolenspiele werden in eine von der oder dem Vorsitzenden der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien geführten Liste jugendgefährdender Medien eingetragen, §§ 18, 24 JuSchG. Die Lieferanten sind verpflichtet die Händler über die Eintragung in die Liste jugendgefährdender Medien zu informieren, § 15 VI JuSchG, näheres hierzu unten bei den Besonderheiten des Versandhandels.

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

### 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. Schwer jugendgefährdend sind Computer-/ Konsolenspiele, wenn sie beispielsweise den Krieg verherrlichen, 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, ohne dass ein überwiegendes berechtigtes Interesse gerade an dieser Form der Berichterstattung vorliegt, Kinder oder Jugendliche in unnatürlicher, geschlechtsbetonter Körperhaltung dargestellt werden oder offensichtlich geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihrer 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, danach 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

Der Versandhandel hat im JuSchG eine Ausnahmestellung inne, da ihm naturgemäß die Besonderheit immanent ist, dass der Vertragsschluss und die Abwicklung ohne persönlichen Kontakt zum Kunden verläuft, § 1 Abs.4 JuSchG. Das JuSchG bestimmt in der Folge, dass der Versandhandel Bildträger, die keine oder eine mit "Keine Jugendfreigabe" Alterseinstufung enthalten nicht im Versandhandel angeboten, zugänglich gemacht oder verkauft werden dürfen, § 12 Abs.3 JuSchG. Der BGH präzisiert dies in einer Entscheidung (Urteil vom 12.07.2007; Az.: I ZR 18/04) wie folgt:

*"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."*

Für den Online-Händler ist es deshalb wichtig, nicht unter die Legaldefinition des Versandhandels in § 1 Abs.4 JuSchG zu fallen. § 1 Abs.4 JuSchG bestimmt:

*"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. Zwar ist der Online-Händler damit seiner Tätigkeit nach immer noch ein Versandhändler, aber nicht mehr im jugendschutzrechtlichen Sinne. Dies kann er dadurch erreichen, dass er ein System einrichtet, das die Altersverifikation der Kunden sicherstellt. Zur Sicherstellung der Zugänglichmachung eines Angebots wird die Installierung eines AV-Systems als ausreichend angesehen. Um zu gewährleisten, dass der Kunde Erwachsener ist, empfiehlt sich die Verwendung des Postident- Verfahrens. 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 (BGH, Urteil vom 12.07.2007; Az.: I ZR 18/04).

Der Online-Händler von Computer-/ Konsolenspielen ist bei USK 18/ nicht gekennzeichneten Computer-/ Konsolenspielen damit zum einen gehalten ein wirkungsvolles Verifikationssystem zu installieren und auf der anderen Seite aber auch nach höchstrichterlicher Rechtsprechung verpflichtet, sich eigenständig über Indizierungen zu informieren. Die Pflicht der Lieferanten gegenüber dem Händler über die Indizierung zu informieren ist kein ausreichend zuverlässiges Mittel und entlastet den Online-Händler gegenüber einem Abmahnenden gerade nicht. Hierzu führt der BGH (Urteil vom 12.07.2007; Az.: I ZR 18/04) in der 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."*

Damit ist dem Händler die Pflicht übertragen sich eigenständig und fortlaufend über die indizierten Produkte zu informieren, allerdings wird ihm nicht zugemutet eine eigene Einschätzung zu treffen, welche Spiele er für jugendgefährdend hält.

Damit ist klar gesagt, dass es vielmehr die rechtliche Verpflichtung eines jeden Händlers ist, sein Angebot fortlaufend dahingehend zu überprüfen, ob es indizierte Produkte enthält oder ob sich der Status von Produkten ändert, so das OLG Hamburg (Urteil vom 02.04.2008, Az.: 5 U 81/07).

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. Grauiimport von Computer- und Konsolenspielen: Die Rechtslage bei importierten Spielen aus dem Ausland

Händler, die Computer- und Konsolenspiele aus dem Ausland importieren, auf denen keine USK-Kennzeichen **weder auf Bildträger, noch auf Hülle** angebracht sind, laufen Gefahr abgemahnt zu werden. Diese Bildträger erfüllen namentlich nicht die Anforderungen des § 12 Abs. 2 Satz 1 und 2 sowie § 12 Abs. 1 des Jugendschutzgesetzes und dürfen daher Kindern und jugendlichen Personen unter 18 Jahren **nicht zugänglich** gemacht bzw. im Rahmen des **Versandhandels** (im Sinne des § 1 Abs. 4 JuSchG) angeboten oder überlassen werden.

Die betreffende Vorschrift des § 12 Abs. 3 JuSchG lautet wie folgt:

*"§ 12 Bildträger mit Filmen oder Spielen*

*(1) Bespielte Videokassetten und andere zur Weitergabe geeignete, für die Wiedergabe auf oder das Spiel an Bildschirmgeräten mit Filmen oder Spielen programmierte Datenträger (Bildträger) dürfen einem Kind oder einer jugendlichen Person in der Öffentlichkeit nur zugänglich gemacht werden, wenn die Programme von der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach § 14 Abs. 6 für ihre Altersstufe freigegeben und gekennzeichnet worden sind oder wenn es sich um Informations-, Instruktions- und Lehrprogramme handelt, die vom Anbieter mit "Infoprogramm" oder "Lehrprogramm" gekennzeichnet sind.*

*(2) Auf die Kennzeichnungen nach Absatz 1 ist auf dem Bildträger und der Hülle mit einem deutlich sichtbaren Zeichen hinzuweisen. (?)"*

Hiernach stellt es einen Verstoß dar, wenn der Hinweis auf die entsprechende Altersfreigabe nicht, nicht richtig oder nicht in der vorgeschriebenen Weise erteilt wird und der Händler nicht mittels geeigneter Mittel sicherstellt, dass die Ware nur von einem Erwachsenen bestellt und in Empfang genommen wird. Grund dafür ist, dass das betreffende Spiel nur Erwachsenen zugänglich gemacht werden darf.

**Wichtig:** Eine Nachlabelung von ausländischen, nicht gekennzeichneten Spielen durch den Händler ist unzulässig! Selbst wenn eine Einstufung der deutschen Version des jeweiligen Spieles existieren sollte, darf der Händler die entsprechenden USK-Kennzeichen auf dem Datenträger und der dazugehörigen Hülle nicht in Eigenregie anbringen.

## **Sonderfall: Datenträger selbst besitzt die USK-Kennzeichnung, die zugehörige Spielhülle ist herstellerseitig nicht mit einer USK-Kennzeichnung versehen**

Es existieren zahlreiche erstinstanzliche Entscheidungen des LG Koblenz, LG Mainz und LG Frankfurt am Main, welche einen Wettbewerbsverstoß in einem solchen Fall bejahen. Sämtliche uns bekannten Entscheidungen sind im einstweiligen Verfügungsverfahren ergangen. Die Firma Namco Bandai Games Germany GmbH monierte (nicht nur in diesem Fall) erfolgreich, dass die seitens eines Online-Händlers aufgebrachte Alterskennzeichnung auf der Spielhüllenvorderseite unzulässig sei, da herstellerseitig bei Inverkehrbringen des Spieles im Ausland keine USK-Kennzeichnung auf der Spielhülle aufgebracht gewesen war.

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:

*"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."*

Bei importierten Spielen ist nach Ansicht des Gerichts der Kaufgegenstand gerade nicht identisch mit der der USK im Rahmen der Prüfentscheidung vorgelegten Veröffentlichungsversion für den deutschen Markt, sodann sei es dem Händler auch **nicht gestattet** in Eigenregie eine Alterskennzeichnung **nachzustickern**.

Für den Bereich des Grauimports hat diese Entscheidung des OLG Koblenz eine enorme Bedeutung, stellt das Gericht doch hiermit klar, dass der Vertrieb von importierten Spielen, welche keine Alterskennzeichnung aufweisen, nicht im Wege des Versandhandels (im Sinne des § 1 Abs. 4 JuSchG) an Kinder oder Jugendliche erfolgen darf und sei das betroffene Spiel nach seinem äußeren Anschein noch so harmlos.

Die vorstehenden Ausführungen gelten für sämtliche Bildträger (z.B. DVD, Blu-Ray, etc.) entsprechend.

## V. Altersverifizierung beim Verkauf von Computerspielen im Internet

### 1. Computerspiele mit USK-18- oder FSK-18- Freigabe, indizierte und nicht gekennzeichnete Bildträger

Bei Bildträgern, welche

- » von der USK oder FSK mit einer Altersfreigabe "Keine Jugendfreigabe" bzw. "Freigegeben ab 18 Jahren" gekennzeichnet sind oder
- » keine Alterseinstufung nach USK bzw. FSK besitzen oder
- » indiziert sind

muss beim Versand sichergestellt werden, dass die betreffende Ware nur an einen volljährigen Empfänger ausgehändigt wird.

Um dies tatsächlich sicherstellen zu können, muss der Online-Händler einen speziellen Versandweg wählen. Die Deutsche Post als Versanddienstleister bietet zwei Formen eines

derartigen Versands an:

### **a) Nutzung des Postident-Basic-Verfahrens der Deutschen Post**

Beim Postident-Basic-Verfahrens wird die Volljährigkeit und die vollständige Anschrift des Kunden vor Ort in einer Postfiliale überprüft. Wenn nun durch die Deutsche Post festgestellt wird, dass der Kunde volljährig ist, genügt dies noch nicht, um FSK-18, USK-18 oder indizierte Medien an Kunden per "einfachen" Postbrief zu übersenden. Das OLG München (Urteil vom 29.07.2004, Az.: 29 U 2745/04) urteilte vollkommen zu recht, dass vielmehr sicher gestellt sein muss, dass die Ware auch nur an die Person, bei der das Postident-Basic-Verfahren durchgeführt worden ist, ausgehändigt werden darf. Dies soll durch ein Versenden der Ware als "Einschreiben eigenhändig" sichergestellt sein, da bei dieser Versandmethode die Ware ausschließlich (!) an die adressierte Person (deren Volljährigkeit vorab beim Postident-Basic-Verfahren festgestellt worden ist) ausgehändigt wird.

Es wird sodann sichergestellt, dass kein Kind oder ein Jugendlicher die Ware vom Postzusteller ausgehändigt erhält. Dasselbe hatte der BGH in seiner Entscheidung "jugendgefährdende Medien" (Urteil vom 12.07.2007, Az.: I ZR 18/04) entschieden:

*"(...) Für einen effektiven Kinder- und Jugendschutz ist deshalb einerseits eine zuverlässige Altersverifikation vor dem Versand der Medien erforderlich. Andererseits muss aber auch sichergestellt sein, dass die abgesandte Ware nicht von Minderjährigen in Empfang genommen wird (vgl. OLG München GRUR 2004, 963, 964 f.). So lässt sich etwa durch das Postidentverfahren vor Versendung der Ware ausreichend gewährleisten, dass der Kunde volljährig ist (OLG München GRUR 2004, 963, 965; Scholz/Liesching aaO § 1 JuSchG Rdn. 24; Nikles/Roll/Spürck/Umbach aaO § 1 JuSchG Rdn. 23). Außerdem muss die Ware in einer Weise versandt werden, die regelmäßig sicherstellt, dass sie dem volljährigen Kunden, an den sie adressiert ist, persönlich ausgehändigt wird. Das kann etwa durch eine Versendung als "Einschreiben eigenhändig" gewährleistet werden. (...)"*

## b) Nutzung des Postident-Comfort-Verfahrens der Deutschen Post

Hierbei wird nicht vorab das Alter des Bestellers auf einer Postfiliale überprüft, vielmehr erfolgt hier der Versand an den Besteller. Der Postzusteller überprüft allerdings im Rahmen einer "face-to-face"-Kontrolle vor Ort, ob der adressierte Empfänger durch Vorlage eines gültigen Lichtbildausweises des Empfängers, ob dieser volljährig ist. Erst wenn diese Kontrolle vor Ort positiv ausfällt, händigt der Postzusteller die Ware an den adressierten Empfänger aus. Das OLG München (a.a.O.) hatte allerdings nicht diesen Fall des Postident-Comfort-Verfahrens, sondern den des Postident-Basic-Verfahrens entschieden, so dass eine Aussage, dass das bloße Postident-Verfahren nicht zur Altersverifikation genüge, verkürzt und zumindest missverständlich ist.

Es kristallisiert sich aus obigen Schilderungen heraus, dass für den Versand von jugendschutzsensiblen Waren essentiell ist, dass zweierlei sichergestellt wird:

- » Der Empfänger der Ware muss das jeweils zulässige Alter der erlaubten Altersstufe besitzen, dies hat der Online-Händler sicherzustellen.
- » Es muss ferner sichergestellt sein, dass nur dieser (altersverifizierte) Empfänger die Ware ausgehändigt erhält.

Wichtig: Für die Überprüfung, ob ein Kunde volljährig ist, genügt es nicht, sich eine Ausweiskopie übersenden zu lassen oder ein Altersverifikationssystem zu nutzen, welches allein auf der Basis der Eingabe der Personalausweisdaten basiert

## 2. Bildträger mit der Alterskennzeichnung USK-0 bis 16 Jahren und FSK-0 bis 16 Jahren

Für die Abgabe von Bildträgern mit dem Kennzeichen "FSK/USK ab 0 freigegeben", "FSK/USK ab 6 freigegeben", "FSK/USK ab 12 freigegeben" oder "FSK/USK ab 16 freigegeben" sind die Regelungen zu den gesetzlichen Altersbeschränkungen zu beachten (§ 12 Abs. 1, § 14 Abs. 2, § 2 Abs. 2 JuSchG). Hierbei lautet z.B. § 12 Abs.1 JuSchG:

*"Bespielte Videokassetten und andere zur Weitergabe geeignete, für die Wiedergabe auf oder das Spiel an Bildschirmgeräten mit Filmen oder Spielen programmierte Datenträger (Bildträger) dürfen einem Kind oder einer jugendlichen Person in der Öffentlichkeit nur zugänglich gemacht werden, wenn die Programme von der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach § 14 Abs. 6 für ihre Altersstufe freigegeben und gekennzeichnet worden sind oder wenn es sich um Informations-, Instruktionen- und Lehrprogramme*

*handelt, die vom Anbieter mit "Infoprogramm" oder "Lehrprogramm" gekennzeichnet sind."*

Nach § 2 Abs. 2 S. 1 JuSchG hat ein Gewerbetreibender in Zweifelsfällen das Lebensalter des Kunden zu überprüfen. Um in Einzelfällen aufgrund des fehlenden persönlichen Kontakts zwischen Händler und Kunde keinen Gesetzesverstoß zu begehen, sollte der Versand nur im Rahmen eines geeigneten Altersnachweises vorgenommen werden.

Diese Aufsicht teilen auch die obersten Jugendschutzbehörden in einer verabschiedeten gemeinschaftlichen Rechtsposition. Nach Auffassung der obersten Jugendschutzbehörden kann ein solcher Altersnachweis bei der Bestellung im Internet über eine Onlineüberprüfung des Alters durch den Einsatz eines "technischen Mittels" i. S. v. § 5 Abs. 3 Nr. 1 JMStV, das durch die KJM positiv bewertet wurde (z. B. erweitertes PersoCheck-Verfahren) oder durch einen gleichzeitigen Abgleich der Bestellerdaten mit der Schufa-Datenbank erfolgen (Quality-Bit).

## **VI. Fazit**

Der Online-Händler von Computer-/ Konsolenspielen unterliegt damit im Falle eines Angebots und Verkaufs indizierter jugendgefährdender und jugendbeeinträchtigender Computer-/ Konsolenspiele einer zweifachen Bedrohung.

Zum einen drohen strafrechtliche Konsequenzen, zum anderen wettbewerbsrechtliche Abmahnungen durch Mitbewerber, etc.

Um diesen Gefahren entgegenzutreten, sollte der Händler insbesondere sein Warenangebot genau auf indizierte jugendgefährdende Spiele untersuchen und ferner sicherstellen, dass die Medien, die eine Alterfreigabe ab 18 Jahren/ kein Alterskennzeichnung haben oder indiziert sind nicht an Kinder und Jugendliche zugänglich gemacht oder verkauft werden.

Für weitergehende Informationen stehen ihnen auf unserer Internetseite [www.it-recht-kanzlei.de](http://www.it-recht-kanzlei.de) zum Thema Online-Shop zahlreiche Beiträge zur freien Verfügung.

# Die Kennzeichnung von Bildträgern nach dem Jugendschutzgesetz

## I. Ablauf der Übergangsfrist am 31.03.2010: Grundsätzlich Nachstickern von Spielen und Filmen mit neuen USK- und FSK-Kennzeichnungen

Mit dem Ersten Gesetz zur Änderung des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) vom 01. Juli 2008 treten mit Ablauf der Übergangsfrist bis 31. März 2010 die neuen USK- und FSK-Kennzeichnungen gemäß § 12 II i.V.m. I JuSchG in Kraft und sehen bei der neuen Kennzeichnung fast keine Ausnahme vor.

Nachfolgend sollen die wichtigsten Regelungen und Besonderheiten der neuen Kennzeichnungspflichten dargestellt werden.

Für die alten USK- und FSK- Kennzeichnungen läuft bis 31.03.2010 eine Übergangsfrist. Bis zu diesem Zeitpunkt können bereits in Verkehr gebrachte Produkte mit alter Kennzeichnung vertrieben werden. Nach Ablauf der Übergangsfrist, ist ab dem 01.04.2010 zwischen USK- gekennzeichneten Spielen und FSK- gekennzeichneten Filmen zu unterscheiden.

### 1. Spiele mit USK-Kennzeichnungen

Nach § 12 II i.V.m. I JuSchG sind ab dem 01. April 2010 grundsätzlich die im Handel vertriebenen Spiele mit einer Alterseinstufung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) mit den neuen USK-Kennzeichen zu kennzeichnen. Hiernach ist die USK-Altersfreigabe wie folgt deutlich sichtbar anzubringen.

*"Das Zeichen ist auf der Frontseite der Hülle links unten auf einer Fläche von mindestens 1.200 Quadratmillimetern und dem Bildträger auf einer Fläche von mindestens 250 Quadratmillimetern anzubringen."*

Diese Regelung gilt auf jeden Fall für Neuware, die Logos für "Info- und Lehrprogramm" gemäß § 14 VII JuSchG haben ebenfalls die vorgegebene Größe und Platzierung einzuhalten.



Bei USK- gekennzeichneten Medien, die eine "alte" große Kennzeichnung auf dem Frontcover in der linken unteren Ecke aufweisen (Lagerware bzw. Altbestände), können noch abverkauft werden, da die gesetzliche Übergangsfrist (bis einschließlich 31.3.2010), lediglich die gesetzlich vorgeschriebene Mindestgröße der Kennzeichnung betrifft und nicht die untergesetzlich geregelte Gestaltung.

Bei USK- gekennzeichneten Medien, die eine "alte" kleine Kennzeichnung auf dem Frontcover in der linken unteren Ecke aufweisen, müssen die Umverpackungen der Spiele nachgestickert werden (entweder das Frontcover selbst, es genügt aber auch das Aufbringen auf der Klarsichtfolie). Die Datenträger selbst müssen nicht nachgestickert werden. Die zu verwendenden Sticker müssen die Merkmale der gesetzlichen Kennzeichnungspflicht erfüllen und die alten Logos komplett abdecken. Wesentlich ist die Größe der Logos und deren Platzierung.

Achtung: Die "neuen" großen Logos müssen der Altersangabe der "alten" kleinen Logos entsprechen. (Ausnahme: Spiele von vor 2003 mit dem kleinen roten USK-Sticker "nicht geeignet unter 18 Jahren" dürfen nicht umgestickert werden, sie gelten als nicht gekennzeichnet).

## **2. Filme mit FSK-Kennzeichnungen**

Auch für Filme mit einer Einstufung der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) sind ab dem 01. April 2010 mit den neuen Kennzeichen zu versehen. Die Kennzeichen haben nach Größe und Darstellung dieselben Anforderungen zu erfüllen wie die USK-Logos, die obigen Ausführungen gelten hierfür analog.

Achtung: Unter engen Voraussetzungen kann die zuständige Oberste Landesjugendbehörde Ausnahmen von der Größe des Kennzeichens zulassen.

Bei Neuveröffentlichungen von eingestuften Filmen ist das Logo in die Druckvorlage des Frontcovers zu integrieren. Das Kennzeichen auf dem Datenträger muss in den bedruckten Bereich integriert werden. Bei Filmen mit einer "alten" Kennzeichnung gilt auch hier für den Händler ab dem 01. April 2010 die Pflicht zur Nachstickerung.

Achtung:

- » Filme, die bisher von der FSK die Kennzeichnung "Keine Jugendfreigabe" erhalten hatten, werden nun einheitlich mit dem Kennzeichen "FSK ab 18" gekennzeichnet.
- » Filme, die bis 2003 von der FSK geprüft wurden und das Kennzeichen "nicht freigegeben

unter 18 Jahren" tragen, dürfen nicht mit dem neuen Kennzeichen "FSK ab 18" versehen werden. Diese Filme können auch weiterhin indiziert oder bei der FSK zur Neuprüfung eingereicht werden.

- » Filme, die von der Juristenkommission der SPIO auf ihre strafrechtliche Unbedenklichkeit oder ihre schwere Jugendgefährdung begutachtet wurden, können auch in Zukunft weiter mit dem Kennzeichen versehen werden; das dem Gutachten entspricht.

Die neue gesetzliche Regelung hinsichtlich Größe und Platzierung der Kennzeichen gilt ebenfalls für Neu- und Gebrauchtfilme gleichermaßen, die Logos für Filme zu Informations-, Instruktions- und Lehrzwecken gemäß § 14 VII JuSchG haben ebenfalls die vorgegebene Größe und Platzierung zu wahren.

### **3. Zusätzliches**

Im Zusammenhang mit der Kennzeichnungspflicht ist es wichtig zu wissen, dass die Pflicht zur Kennzeichnung bei Filmen und Spielen mit der FSK- oder USK-Kennzeichnung auch für Bildträger gilt, die Auszüge von Film- und Spielprogrammen enthalten und die im Verbund mit periodischen Druckschriften vertrieben werden (die berühmten Zeitschriften mit den gratis beigelegten Film- oder Spielprogrammen).

Hinweis für Händler: Druckvorlagen für die Kennzeichen-Logos sind bei der USK ([www.usk.de](http://www.usk.de)) und FSK ([www.fsk.de](http://www.fsk.de)) auf Anfrage erhältlich.

### **4. Darf man alte Computer- und Konsolenspiele ohne USK-Kennzeichnung verkaufen?**

Nach § 12 II JuSchG müssen ab dem 01.04.2010 alle Computer- und Konsolenspiele (egal ob neu oder gebraucht) mit den "alten" oder "neuen" großen USK-Kennzeichen gekennzeichnet sein. Spiele, die keine Alterseinstufung (weder "altes" noch "neues" USK-Kennzeichen auf dem Datenträger oder der Umverpackung) von der USK besitzen, dürfen nur an Erwachsene (mindestens 18 Jahre) verkauft werden.

Kindern und Jugendlichen dürfen diese Spiele gemäß § 12 III JuSchG nicht angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden. Bei Zuwiderhandlung droht ein Bußgeld und/oder eine Abmahnung.

## **5. Grauimport von Computer- und Konsolenspielen: Die Rechtslage bei importierten Spielen**

Lesen Sie zu den speziellen Fällen der Kennzeichnung von ausländischen/ importierten Bildträgern die [Ausführungen an dieser Stelle!](#)

## **II. Ausnahmen von der Nachstickerungspflicht für USK- und FSK-gekennzeichnete Trägermedien aufgrund des Informationsschreibens des Ministeriums für Bildung, Frauen und Jugend Rheinland-Pfalz?**

Am 31.03.2010 ist die Übergangsfrist für die alten USK- und FSK- Kennzeichen abgelaufen und die kennzeichnungspflichtigen Waren unter Umständen nachgestickert werden müssen. Das Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend Rheinland-Pfalz informierte die Jugendschutzbehörden der Länder mit elektronischem Brief vom 22.03.2010 im Zusammenhang mit dem Vollzug des Jugendschutzgesetzes über die Kennzeichnung von Filmen und Film- und Spielprogrammen in Bezug auf Neu- und Gebrauchtware.

### **1. Die Mitteilung des Ministeriums für Bildung, Frauen und Jugend Rheinland-Pfalz**

Das Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend Rheinland-Pfalz ist die federführende oberste Landesjugendbehörde für Jugendschutz im Bereich von Filmen auf Trägermedien. Zusammen mit den ständigen Vertretern der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) bei der UnterhaltungssoftwareSelbstkontrolle (USK) wurde ein Informationsschreiben erlassen, dass die gesetzliche Regelung im Jugendschutzgesetz zur Kennzeichnung von Filmen und Film- und Spielprogrammen auslegen und näher bestimmen soll.

Das Ministerium teilt in diesem Schreiben mit,

- » dass die Pflicht zur Nachstickerung nur Neuware betrifft, also Ware, die dem Endkonsumenten erstmalig zugänglich gemacht wird;
- » dass Gebrauchtware, also Ware, die dem Endkonsumenten schon einmal zugänglich gemacht und bereits benutzt wurde, nicht nachgestickert werden muss;
- » dass ältere Bibliotheks-/Videotheksbestände an Filmen und Spielen im Rahmen der

Ausleihe nicht nachstickerungspflichtig sind (wenn diese Medien verkauft werden sollen, sind sie jedoch nachstickerungspflichtig);

- » dass die Nachstickerungspflicht von Neuware nicht den nichtgewerblichen Verkauf durch Privatpersonen betrifft.

Das Ministerium hatte für seinen Erlass dieses Schreibens vor allem die Probleme und Fragestellungen zum Vertrieb von Gebrauchtware auf Flohmärkten, in Second-Hand-Läden und vor allem im Internet vor Augen.

## 2. Konsequenzen

Es kann für Online-Händler (Privatverkäufer brauchen keine Konsequenzen zu fürchten) eventuell Entwarnung gegeben werden. Das Schreiben des Ministeriums für Bildung, Frauen und Jugend Rheinland-Pfalz könnte aber lediglich eine sog. Verwaltungsvorschrift darstellen. Eine Verwaltungsvorschrift ergeht von einer hierarchisch übergeordneten Behörde an hierarchisch nachgeordnete Behörden und legt einheitliche Handlungsmuster und Gesetzesauslegungen fest. Durch den Erlass von Verwaltungsvorschriften soll vor allem eine Einheitlichkeit der Normanwendung durch die Verwaltung gewährleistet werden.

Diese Verwaltungsvorschriften stellen aber lediglich ein Verwaltungsinternum dar, auf Verwaltungsvorschriften kann sich der Bürger daher nur in seltenen Ausnahmefällen berufen. Eine erlassene Verwaltungsvorschrift soll vor allem dazu dienen, die nachgeordneten Behörden anzuhalten, im Falle des Vorliegens einer der obigen Tatbestände kein Ordnungswidrigkeitenverfahren einzuleiten.

Andernfalls ist es wahrscheinlicher, dass die Mitteilung eine Ausnahme nach § 12 Abs.2 S.2 JuSchG darstellt und dass das Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend Rheinland-Pfalz verbindlich für die oben genannten Fälle eine Ausnahme formuliert hat. Eine eindeutige Zuordnung ist noch nicht möglich, vieles spricht aber dafür, dass die beschriebenen Punkte verbindlich für alle festgelegt sind. Den Händler würden in der Folge keine Abmahnungen oder Ordnungswidrigkeitenverfahren drohen, wenn diese z.B. gebrauchte Waren anbieten. Ein klärendes Gerichtsurteil gibt es zurzeit noch nicht, die IT-Recht Kanzlei wird berichten, sobald sich dies ändern sollte.

### 3. Zusammenfassung

- » Privatverkäufer können neue und gebrauchte Filme und Film- und Spielprogramme verkaufen ohne nachzustickern.
- » Händlern wird vorerst noch angeraten die entsprechend nachstickerungsbedürftigen neuen und gebrauchten Medien mit Kennzeichen zu versehen, bis eine rechtssichere Antwort auf die Frage besteht, ob eine Ausnahme nach § 12 Abs.2 S.2 JuSchG vorliegt oder nicht.

# Wettbewerbsrechtliche Dimension beim Verkauf von indizierten Spielen

## I. Verkauf von indizierten Spielen

Nach § 15 JuSchG unterliegen indizierte Trägermedien (Filme oder Computer- bzw. Konsolenspiele) Abgabe-, Präsentations-, Verbreitungs- und Werbebeschränkungen. Ein Verstoß gegen die vorstehenden Beschränkungen kann mit einer Geld- oder Freiheitsstrafe nach § 27 JuSchG geahndet werden, zudem stellt eine Zuwiderhandlung einen Wettbewerbsverstoß dar, der einen Unterlassungsanspruch begründet.

### 1. Indizierung von jugendgefährdenden Trägermedien

Bei Vorliegen eines jugendgefährdenden Films oder Computer- bzw. Konsolenspiels kann die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien auf Anregung oder Antrag hin im Verfahren nach den §§ 21 ff. JuSchG ein Medium in die Liste jugendgefährdender Medien aufnehmen (= Indizierung). Eine Indizierung ist allerdings nicht möglich, wenn der Film oder das Spiel eine Alterseinstufung der FSK bzw. USK erhalten hat, folglich setzt die Indizierung eine fehlende Alterseinstufung voraus. Welche Inhalte zu indizieren sind, bestimmt sich nach § 18 Abs. 1 JuSchG, danach sind Medien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden, in die Liste der jugendgefährdenden Medien aufzunehmen. Zu vorgenannten Medien zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien. Nach § 15 Abs. 6 JuSchG sind Verleger, Zwischenhändler und Importeure verpflichtet, ihre Abnehmer über eine Indizierung zu informieren.

## 2. Rechtsfolgen der Indizierung

Die Rechtsfolgen einer Indizierung ist in § 15 JuSchG festgehalten, hiernach unterliegen indizierte Medien Abgabe-, Präsentations-, Verbreitungs- und Werbebeschränkungen. Sinn und Zweck dieser Regelungen ist es, Kinder und Jugendliche nicht mit jugendgefährdenden Inhalten in Kontakt kommen zu lassen.

### a) § 15 Abs. 1 Nr. 1, 2 und 4 JuSchG

Indizierte Trägermedien dürfen Kindern und Jugendlichen nicht angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden. Der Gesetzgeber verwendet als Oberbegriff die Formulierung "Zugänglichmachen", hierin ist die Eröffnung der konkreten Möglichkeit unmittelbarer Kenntnisnahme für kurze oder längere Zeit zu verstehen, und zwar unmittelbar oder mittelbar durch einen gut- oder bösgläubigen Dritten, entgeltlich oder unentgeltlich.

Ein Anbieten bedeutet hingegen, sich zu entgeltlicher oder unentgeltlicher Überlassung bereit zu zeigen. Wird ein Trägermedium lediglich ausgelegt, so kann darin zwar noch nicht ein Anbieten gesehen werden, unter Umständen aber ein Zugänglichmachen. In der Praxis bedeutet dies, dass indizierte Medien nicht frei zugänglich ausgelegt werden dürfen, wenn das Ladenlokal auch von Kindern und Jugendlichen betreten wird. In diesem Fall ist nur ein sog. Verkauf "unter dem Ladentisch", also auf konkrete Nachfrage des volljährigen Kunden möglich.

Die gewerbliche Vermietung indizierter Medien ist generell verboten. Eine Ausnahme gilt nur für die Vermietung in sog. Ladengeschäften, die Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich sind und von diesen nicht eingesehen werden können. Diese Ladengeschäfte müssen nach der Rechtsprechung über einen Zugang von einer öffentlichen Verkehrsfläche aus verfügen. Zudem sind ausreichende Schutzmaßnahmen zu installieren, um zu gewährleisten, dass nur Volljährige Zutritt in das Ladengeschäft erhalten.

### **b) § 15 Abs. 1 Nr. 3 und 5 JuSchG**

Es ist verboten, indizierte Filme bzw. Spiele im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder andern Verkaufsstellen, die Kunden nicht zu betreten pflegen, im Versandhandel oder in gewerblichen Leihbüchereien oder Lesezirkeln einer anderen Person anzubieten oder zu überlassen. In Nummer 3 des § 15 Abs. 1 JuSchG ist geregelt, welche Vertriebswege generell für indizierte Trägermedien nicht gestattet sind. Mit der Problematik des Versandhandels von gekennzeichneten bzw. indizierten Trägermedien hatten wir uns bereits in einem ausführlichen Beitrag (<http://www.it-recht-kanzlei.de/Thema/verkauf-computerspiele.html>) beschäftigt.

### **c) § 15 Abs. 1 Nr. 6, Abs. 4 und 5 JuSchG**

Bei indizierten Medien sind nachfolgende Werbeverbote zu beachten:

- » Ein indiziertes Medium darf nicht mehr in der Öffentlichkeit beworben werden, wobei auch Werbung im Internet vom Werbeverbot erfasst ist.
- » Zulässig ist die Werbung für das Medium innerhalb solcher Räume, zu denen nur Erwachsene Zutritt haben. Allerdings darf in keinem Fall mit der Indizierung "geworben" werden bzw. damit, dass ein Indizierungsverfahren anhängig ist oder war. Das gilt auch für den Fall, dass ein Medium nicht indiziert wurde.
- » Ebenso darf die Liste der jugendgefährdenden Medien nicht zum Zweck der geschäftlichen Werbung abgedruckt oder veröffentlicht werden.
- » Verboten ist jede Form der Werbung, auch die Werbung, die selbst nicht jugendgefährdend ist.

## **3. Folgen beim Verstoß gegen die Vorgaben des § 15 JuSchG**

Bei Verstößen gegen die Vorgaben des § 15 JuSchG macht sich der Handelnde gemäß § 27 Abs. 1 Nr. 1 JuSchG strafbar. Darüber hinaus kann bei einer jugendschutzwidrigen Bewerbung von indizierten Medien eine wettbewerbsrechtliche Abmahnung drohen, da in solch einem Fall ein Verstoß gegen §§ 3, 4 Nr. 11 UWG vorliegt. Für eine Zuwiderhandlung gegen § 15 JuSchG im Internet genügt es bereits, wenn ein Spiel oder Film (bzw. dessen Verpackung, Cover, etc.) lediglich für Kinder und Jugendliche wahrnehmbar ist. Des



Weiteren ist es unzulässig, indizierte Filme oder Spiele auf Produktsuche-Plattformen (z.B. Google Shopping-Ergebnisse) zu präsentieren.

## **II. Entscheidung des OLG Hamburg zum wettbewerbswidrigen Verkauf von indizierten Spielen**

Der Verkauf jugendgefährdender Medien stellt nicht nur ein Verstoß gegen das Jugendschutzgesetz dar, sondern ist auch wettbewerbswidrig. Die Verantwortung für die Überwachung des eigenen Bestands kann nicht auf den Lieferanten oder Großhändler delegiert werden. Die Folgen eines Verstoßes können dabei richtig teuer werden, da ein Streitwert von 30.000 Euro gerechtfertigt ist, so das OLG Hamburg.

### **1. Der Fall: Was war passiert?**

Ein Händler für Online-Spiele wurde von einer Mitbewerberin abgemahnt, weil er das Spiel "50 Cent Bulletproof" für die PlayStation2 über seine Internetadresse zum Verkauf anbot.

Das Problem: Am 31.03.2006 wurde im Bundesanzeiger gemäß § 24 Abs. 3 Satz 1 Jugendschutzgesetz (JuSchG) bekannt gemacht, dass das Spiel künftig auf dem Index für jugendgefährdende Medien steht. Doch noch am 07.04.2006 konnte das Spiel über die Plattform des Onlinehändlers bestellt werden.

Auf die Abmahnung hin gab der Händler eine strafbewehrte Unterlassungserklärung ab. Er weigerte sich jedoch, die Rechtsanwaltskosten aus dem veranschlagten Streitwert von über 30.000 Euro zu zahlen, sondern nur aus einem Streitwert von 5.000 Euro.

Dagegen wandte sich die Mitbewerberin und erhob Klage.

### **2. Die Entscheidung (OLG Hamburg, Urteil vom 02.04.2008, Az.: 5 U 81/07)**

Der Beklagte wurde vollumfänglich zur Zahlung der vorgerichtlichen Kosten und den Kosten des gesamten Rechtsstreits verurteilt. Das Gericht bestätigte auch den hohen Streitwert. Als Begründung führte es an, dass nicht das wirtschaftliche Interesse der Klägerin hier der Maßstab sei, sondern es vielmehr auf den "Angriffsfaktor" ankomme:

*"?Der von der Klägerin für den Verstoß gegen das Jugendschutzgesetz festgesetzte vorgerichtliche Streitwert von ? 30.000.- ist nicht zu beanstanden. Eine Wertfestsetzung in dem Bereich von rund ?*

*25.000.- bis ? 30.000.- ? entspricht insoweit auch der Rechtsprechung des Senats. Die Wertfestsetzung orientiert sich in Fällen von Verstößen gegen das JuSchG nicht in erster Linie an den gefährdeten Umsatzinteressen des Klägers, sondern an der Gefährlichkeit der angegriffenen Handlung und damit an dem Angriffsfaktor. Denn ein (auch nur kurzzeitiger) Verstoß gegen § 15 Abs. 1 Nr. 6 kann gem. § 27 Abs. 1 Nr. 1 JuSchG mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder Geldstrafe geahndet werden.?"*

Daher war es hier auch nicht relevant, wie viele Zugriffe auf die Angebotsseite in der guten Woche nach Bekanntgabe der Indizierung erfolgt sind. Allein die Tatsache, dass der Händler gegen das Jugendschutzgesetz verstoßen hat, reicht.

Das OLG Hamburg stellte zudem klar, dass der Verkauf indizierter Spiele auch gegen das Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb (UWG) verstößt. Es gilt: Kein Händler soll einen Vorteil daraus ziehen können, dass er gegen ein Gesetz verstößt, das auch das Marktverhalten regeln soll, §§ 3, 4 Nr.11 UWG.

Das Gericht hierzu:

*"?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 [?]"*

Der Händler konnte zudem nicht darauf vertrauen, dass sein Großhändler ihn mit Hilfe seines EDV-Systems schon warnen werde, wenn Spiele auf dem Index landen. Es ist vielmehr die rechtliche Verpflichtung eines jeden Händlers, sein Angebot fortlaufend dahingehend zu überprüfen, ob es indizierte Produkte enthält oder ob sich der Status von Produkten ändert, so das OLG Hamburg. Das Gericht ließ es offen, ob dafür eine Umstellungsfrist gewährt werden müsse. Jedenfalls waren die 7 Tage, die die Klägerin bis zur Abmahnung gewartet hat, mehr als genug - wie das OLG Hamburg befand.

### 3. Fazit

Händler von Spielen haben ihren Warenbestand immer wieder dahingehend zu überprüfen, wie es um die freie Verkäuflichkeit ihrer Produkte bestellt ist. Also kann es nur heißen: Gut informieren

# Besonderheiten beim Verkauf von Gamekeys für Online-Computerspiele

## I. Sind Gamekeys jugendgefährdend?

Alles wandert ins Internet. Früher sind die Computerspielwilligen in Gameshops gegangen, um sich neue Spiele für den PC oder die Spielekonsole zu besorgen. Oder sie haben sie bei einem Online-Versand bestellt. Mittlerweile hat sich das Internet jedoch ebenso in der Welt der Computerspiele ausgebreitet. Viele PC-Spiele können jetzt nicht nur im Internet gekauft, sondern auch heruntergeladen und sofort gespielt werden. Via Download kommt das neu erworbene Spiel auf den eigenen Rechner - oder wird online auf einer Gameplattform im Internet gespielt. Dabei werden von den Online-Händlern häufig lediglich sog. Gamekeys verkauft, also elektronische Registrierungsschlüssel, mit denen die Käufer ein - z.B. beim Hersteller - heruntergeladenes Spiel freischalten können.

Rechtlich problematisch wird das Geschäftsmodell dann, wenn Gamekeys für entwicklungsbeeinträchtigende oder jugendgefährdende Spiele verkauft werden.

- » Müssen dabei die Verkäufer von Gamekeys genauso wie die Verkäufer von Computerspielen die speziellen Jugendschutzbestimmungen beachten, auch wenn im Gamekeys-Webshop das Computerspiel selbst noch gar nicht gekauft wird, sondern auf einer anderen Webseite (z.B. Steam oder EA Origin als Online-Vertriebsplattformen für Computerspiele) heruntergeladen werden muss?
- » Müssen beide - also sowohl der Verkäufer von Gamekeys als auch der Betreiber einer entsprechenden Downloadseite - die besonderen Jugendmedienschutz-Bestimmungen beachten?

## II. Die einschlägigen Vorschriften zum Jugendmedienschutz in Deutschland

Die hierfür einschlägigen Vorschriften finden sich insbesondere in § 5 und § 11 des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags (kurz: JMStV).

Nach § 5 Absatz 1 JMStV haben Anbieter, die Angebote, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen (sog. entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte), verbreiten oder zugänglich machen, dafür Sorge zu tragen, dass die Kinder und Jugendlichen der betroffenen Altersstufen sie üblicherweise nicht wahrnehmen.

Exkurs: Was sind entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte? Entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte lassen ein Wirkungsrisiko vermuten ohne die Schwelle zur Jugendgefährdung zu erreichen. So können zum Beispiel bestimmte Gewalt und Sexualdarstellungen problematisch sein. Unter Beeinträchtigungen sind Hemmungen, Störungen oder Schädigungen zu verstehen. Zu berücksichtigen sind alle Beeinträchtigungen, die vom Gesamtangebot oder einzelnen Inhalten ausgehen können, wobei die Gesamtwirkung nicht außer Acht zu lassen ist. Entwicklungsbeeinträchtigend können insbesondere Angebote sein, die das körperliche, geistige oder seelische Wohl hemmen. Hierzu gehören Angebote, welche die Nerven überreizen, übermäßige Belastungen hervorrufen, die Phantasie über Gebühr erregen, die charakterliche, sittliche (einschließlich religiöse) oder geistige Erziehung (hierzu gehören zum Beispiel die Erziehungsziele Frieden, Würde, Toleranz, Freiheit, Gleichheit und Solidarität) hemmen, stören oder schädigen oder zu falschen und abträglichen Lebenserwartungen verführen. Dabei ist nicht nur auf den durchschnittlichen, sondern auch auf den gefährdungsgeneigten Minderjährigen abzustellen. Die Eignung zur Entwicklungsbeeinträchtigung liegt vor, wenn ein Inhalt eine negative Einflussnahme möglich erscheinen lässt. Die Vermutung reicht also aus, der konkrete Nachweis ist nicht erforderlich. (Hervorhebungen durch den Zitierenden) Quelle: Hinweisblatt zur Entwicklungsbeeinträchtigung von jugendschutz.net

- » Die Anbieter können ihrer Pflicht dabei gemäß § 5 Absatz 3 JMStV dadurch nachkommen, dass sie entweder durch technische oder sonstige Mittel die Wahrnehmung der Angebote durch Kinder und Jugendliche der betroffenen Altersstufe unmöglich machen, wesentlich erschweren oder die Zeit, in der die Angebote verbreitet oder zugänglich gemacht werden, so wählen, dass Kinder oder Jugendliche der betroffenen Altersstufe die Angebote üblicherweise nicht wahrnehmen. Dabei gilt für Inhalte in Telemedien ab 16 Jahren eine Sendezeitbeschränkung von 22 Uhr bis 6 Uhr und für Inhalte in Telemedien ab 18 Jahren eine Sendezeitbeschränkung von 23 Uhr bis 6 Uhr.

Politische und Nachrichteninhalte sind von diesen Beschränkungen gemäß § 5 Absatz 6 JMStV ausdrücklich ausgenommen.

- » Nach § 11 Absatz 1 JMStV können Anbieter von Telemedien - wie etwa Computerspielen - dadurch genügen, dass entwicklungsbeeinträchtigende Angebote für ein als geeignet anerkanntes (elektronisches) Jugendschutzprogramm programmiert werden oder dass es ihnen vorgeschaltet wird. Nehmen Anbieter eine solche Programmierung vor, so werden diejenigen Webseiten nicht angezeigt, die für Kinder und Jugendliche ungeeignet sind, wenn im Browser des Nutzers (etwa von den Eltern) das entsprechende Jugendschutzprogramm aktiviert worden ist.

### **III. Keine Notwendigkeit für Jugendschutzvorkehrungen beim reinen Verkauf von Gamekeys**

Die Gesetzeslage zur rechtlichen Problematik des Online-Verkaufs von Gamekeys für jugendgefährdende Computerspiele ist unklar, da die Jugendschutzvorschriften nicht zwischen den Spielen und den Gamekeys unterscheiden, sondern ganz generell entwicklungsbeeinträchtigende und jugendgefährdende Telemedien im Blickpunkt haben. Die Jugendschutzbehörden, -vereine und -verbände tendieren dabei naturgemäß zu einem möglichst starken Jugendschutz. Sie stellen sich daher auf den Standpunkt, nicht nur Game-Plattformen und Betreiber von Downloadseiten für Computerspiele im Internet, sondern auch Verkäufer von Gamekeys müssten die Jugendschutzvorkehrungen vorsehen.

#### **1. Gamekeys sind nur Ziffern und Buchstaben**

Was spricht dagegen, Verkäufer von Gamekeys im Hinblick auf den Jugendschutz mit den unmittelbaren Verkäufern von Computerspielen gleichzustellen?

Zunächst einmal ist der Gamekey für ein Computerspiel nutzlos, wenn das Spiel nirgendwo im Internet heruntergeladen oder online gespielt werden kann. Der Key ist wertlos ohne Zugangsmöglichkeit zum Spiel. Gekauft wird bei einem Gamekey-Händler nicht ein blutrünstiges, gewaltverherrlichendes oder sexuell überbordendes und damit jugendgefährdendes Computerspiel, sondern lediglich eine Ziffern- und Buchstabenfolge. An einer solchen kann nichts Jugendgefährdendes sein.

Wenn man beispielsweise Kinokarten für einen Horrorfilm, der ab 18 Jahren freigegeben ist,

im Internet kaufen kann, so bleibt dennoch entscheidend, dass beim Eingang ins Kino ein Kinomitarbeiter kontrolliert, dass nur Personen ab 18 Jahren den Kinosaal betreten. Die Kinokarte an sich ist harmlos und beeinträchtigt Kinder und Jugendliche in keiner Weise.

## **2. Gamekeys sind der Schlüssel zur Jugendgefährdung**

Für eine strenge Gleichstellung von Gamekeys-Verkäufern und Game-Plattformen im Hinblick auf die Einhaltung der Jugendschutzbestimmungen spricht hingegen der dadurch deutlich stärkere Jugendschutz.

Halten sich die Game-Plattformbetreiber nicht an die deutschen Jugendschutzbestimmungen und richten sie auf ihren Webseiten keine Altersbeschränkungen ein, so könnten Kinder und Jugendliche durch den kontrollfreien Erwerb von Gamekeys ohne Einschränkung Zugang zu jugendgefährdenden Computerspielen erhalten.

Ohne den Erwerb von Gamekeys können Kinder und Jugendliche letztlich nicht an die entsprechenden jugendgefährdenden PC-Spiele gelangen. Andererseits müssen sich die Gameplattform-Betreiber von Gesetzes wegen so oder so an die einschlägigen Jugendschutzbestimmungen halten.

Lediglich Game-Plattformbetreiber mit Sitz im Ausland stellen ein Problem dar. Sie halten sich ähnlich wie ausländische Betreiber von Pornoseiten im Internet in vielen Fällen nicht an den strengen deutschen Jugendschutz, vor allem auch weil man kaum an sie herankommt, um sie dafür zu belangen. Aber warum sollten die Verkäufer von Gamekeys die Unzulänglichkeiten und Gesetzesverstöße von Game-Plattformbetreibern auszugleichen haben?

## **IV. Kontrollfreier Verkauf von Gamekeys an Kinder und Jugendliche als Wettbewerbsverstoß?**

Die Problematik rund um den Verkauf von Gamekeys für jugendgefährdende Computerspiele an Kinder und Jugendliche hat ggf. noch eine weitere rechtliche Dimension.

So könnte der kontrollfreie Verkauf von Gamekeys an Kinder und Jugendliche lauterkeitsrechtlich nicht unproblematisch sein. Denn wer Waren verkauft, die für den vorgesehenen Zweck nicht verwendet werden können, handelt irreführend und damit

unlauter. Kaufen somit Kinder und Jugendliche kontrollfrei Gamekeys für Computerspiele, die sie aufgrund der Jugendschutzvorkehrungen später nicht freischalten können, ohne beim Kauf der Gamekeys darauf hingewiesen worden zu sein, so könnte darin ein Verstoß gegen das Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb (kurz: UWG) liegen. Einen solchen Wettbewerbsverstoß könnten Mitbewerber und befugte Verbände abmahnen.

Der kontrollfreie Verkauf von Gamekeys ist allerdings zumindest wohl dann lauterkeitsrechtlich unproblematisch, wenn der Verkäufer der Gamekeys bei bzw. vor dem Verkauf darauf hinweist, dass die Nutzung des Schlüssels nur für die Personen möglich ist, die den einschlägigen Jugendschutzbestimmungen genügen. Auf derlei Hinweise sollten Gamekeys-Händler daher achten.

Zudem können die Gamekeys für indizierte Computerspiele ja tatsächlich verwendet werden - nur ggf. nicht von minderjährigen Gamekeys-Käufern. Volljährige Nutzer können Gamekeys hingegen ohne Beschränkungen nutzen.

## **V. Vorsicht bei der Werbung für jugendgefährdende Telemedien**

Zu beachten ist im Zusammenhang mit dem Verkauf von Gamekeys für entwicklungsbeeinträchtigende oder jugendgefährdende Computerspiele und andere Telemedien zudem die Rechtmäßigkeit entsprechender Werbung.

Nach § 6 Absatz 1 JMStV ist Werbung für indizierte Angebote nur unter denselben Bedingungen zulässig, die auch für die Verbreitung des Telemedien-Angebotes selbst gelten, unabhängig davon, ob die Werbung im Rundfunk (TV) oder durch Telemedien erfolgt. Weitere Werbeverbote und Werbebeschränkungen sind in den folgenden Absätzen des § 6 JMStV geregelt.

Somit dürfen Verkäufer von Gamekeys keine Werbung für solche Computerspiele machen, die für Kinder und Jugendliche entsprechend ungeeignet sind - es sei denn, sie unterwerfen sich den Jugendschutzbeschränkungen und sorgen auf diese Weise dafür, dass Kinder und Jugendliche die Werbung nicht wahrnehmen können. [Im Ergebnis bedeutet dies, eine Werbung für Gamekeys für indizierte Spiele ist tabu!]



## VI. Der rechtssicherste Weg als Empfehlung

Verkäufer von Gamekeys, die nicht zugleich den Download von Computerspielen oder eine Game-Plattform anbieten, müssen von Gesetzes wegen beim Verkauf der Gamekeys wohl keine Jugendschutzmaßnahmen wie etwa technische Zugangssperren vorsehen.

Allerdings ist die Rechtslage nicht eindeutig, zumal bislang noch keine klärende Rechtsprechung hierzu ergangen ist. Daher bestünde der rechtssicherste Weg für Verkäufer von Gamekeys darin, sich an die entsprechenden Vorgaben des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages zu halten und für Kinder und Jugendliche den Zugang zu Gamekeys zu entwicklungsbeeinträchtigenden oder jugendgefährdenden Telemedien zu sperren bzw. zu beschränken. Gesellschaftlich gesehen wäre das sicherlich begrüßenswert, wäre doch der Kinder- und Jugendschutz auf diese Weise möglichst umfassend.

Aus juristischer Sicht wären aufsichtsrechtliche Maßnahmen gegen Verkäufer von Gamekeys allerdings als rechtlich problematisch anzusehen. Sollten Gamekeys-Verkäufern Behördenschreiben ins Haus flattern, in denen ihnen wegen des kontrollfreien Verkaufs (\*trotz Altershinweises\* in Bezug auf den herunterladbaren Inhalt) von Gamekeys eine Ordnungswidrigkeit zur Last gelegt wird, so wäre das rechtsstaatlich zumindest bedenklich. Immerhin sind die entsprechenden gesetzlichen Vorgaben ziemlich unbestimmt - und gerade im Straf- und Ordnungswidrigkeitenrecht gilt ein strenger Bestimmtheitsgrundsatz.

## VII. Achtung: Keine Erschöpfung des Vervielfältigungsrechts im Falle des Keysellings

Mit Urteil vom 11.03.2014 (Az.: 16 O 73/13) hat das [LG Berlin](#) entschieden, dass ein "Keyselling" von Computerspielen gegen das urheberrechtliche Vervielfältigungsrecht des Rechteinhabers aus §16 UrhG verstößt, weil der urheberrechtliche Erschöpfungsgrundsatz jedenfalls dann keine Anwendung finde, wenn der Keyseller eine vom Rechteinhaber verliehene Form aus physischem Datenträger und Produktschlüssel (Kombinationspaket), eigenmächtig aufspaltet und nur den Produktschlüssel weiterverreibt.

Das Gericht verneinte die Übertragbarkeit der EuGH-Rechtsprechung "UsedSoft" auf den Fall des Vertriebs von Produktschlüsseln für Computerspiele und dessen spezielle Vermarktungsform und nahm eine Verletzung des Vervielfältigungsrechts des Abmahners an.

Während die Richtlinie 2009/24/EG, auf deren Grundlage das EuGH-Urteil erging, nur auf Computerprogramme anwendbar sei und sich der EuGH nur mit dem Fall befasst habe, in dem ein solches Programm ausschließlich als Download-Datei vertrieben wurde, sei das im Fall des LG Berlin vorliegende Computerspiel zumindest auch auf optischen Datenträgern erhältlich.

Darüber hinaus sei ein Computerspiel nicht mit einem Computerprogramm gleichzusetzen, sondern müsse vielmehr als hybrides Produkt aus Programm- und Filmsequenzen angesehen werden. Letztere fielen aber unstrittig in den Bereich einer anderen Richtlinie, nämlich der zur Harmonisierung bestimmter Aspekte des Urheberrechts und der verwandten Schutzrechte in der Informationsgesellschaft (sogenannte InfoSoc-Richtlinie, RL 2001/29/EG).

Diese sehe den Erschöpfungsgrundsatz in Art. 4 Abs. 2 - wie der §17 Abs.2 UrhG- aber ausdrücklich **nur für körperliche Gegenstände** vor. Sodann führte das Gericht aus, dass Teile des Spiels - in diesem Falle die Filmsequenzen - keinen geringeren urheberrechtlichen Schutz erfahren dürften als das Gesamtwerk, sodass dessen Erschöpfung **ausschließlich an der InfoSoc-Richtlinie** zu bemessen sei und mithin nicht für unkörperliche Gegenstände, also auch nicht für den Produktschlüssel, gelten solle.

Insofern hätte eine Erschöpfung **nur dann** eintreten können, wenn der Keyseller das Spiel in der vom Urheber **vorgegeben Form** (Kombinationspaket), nämlich als **physischen Datenträger zzgl. des Aktivierungscodes**, weitergegeben hätte. Allerdings habe der Feststellungskläger diese Kombination gerade nicht einheitlich weitergegeben, sondern diese Kombination aufgespalten und nur die Schlüssel weitergegeben. Der Keyseller verändere mit diesem Vorgehen die vom Rechteinhaber **verliehene Form**, eine Erschöpfung könne in diesem Fall nicht eintreten.

Im Ergebnis bejahte das Gericht mangels eingetretener Erschöpfung eine Verletzung des Vervielfältigungsrechts aus dem Umstand heraus, dass der Abgemahnte es Dritten ermögliche, das streitgegenständliche Spiel mit Hilfe eines von ihm bereitgestellten Produktschlüssel, den die Rechteinhaberin mit optischen Datenträgern zusammen als Kombinationspaket herausgibt, aus dem Internet herunterzuladen und so das Spiel selbst zu vervielfältigen.

## VIII. Fazit

Die Rechtslage für Verkäufer von Gamekeys für Computerspiele ab 16 Jahren oder ab 18 Jahren ist unklar. Dadurch besteht eine recht große Rechtsunsicherheit. Am sichersten fahren Gamekeys-Verkäufer, wenn sie in ihren Webshops dieselben gesetzlichen Jugendschutzmaßnahmen vorsehen wie Verkäufer von Computerspielen sowie Game-Platfformbetreiber. Dies bedeutet, sie müssen entweder zeitliche Verbreitungsbeschränkungen einrichten, durch technische Mittel für Zugangsbeschränkungen für Kinder und Jugendliche sorgen oder ihr Angebot für ein anerkanntes Jugendschutzprogramm programmieren.

Allerdings erscheint es vor der aktuell recht unklaren und vor allem unbestimmten Rechtslage gegenwärtig kaum gerechtfertigt, Verkäufer von Gamekeys rechtlich zu belangen, wenn sie beim Verkauf von Gamekeys keine Jugendschutzmaßnahmen vornehmen.

# Impressum

## IT-Recht Kanzlei

Rechtsanwälte Keller-Stoltenhoff, Keller  
Alter Messeplatz 2  
80339 München

Rechtsform: Gesellschaft bürgerlichen Rechts

Vertretungsberechtigte Gesellschafter: RAin Elisabeth Keller-Stoltenhoff, RA Max-Lion Keller, LL.M.  
(IT-Recht)

Telefon: +49 (0)89 / 130 1433 - 0

Telefax: +49 (0)89 / 130 1433 - 60

E-Mail: [info@it-recht-kanzlei.de](mailto:info@it-recht-kanzlei.de)

USt.-Identifikationsnummer: DE252791253

## Rechtsanwälte

Die Rechtsanwälte haben ihre Berufszulassung in Deutschland erworben und sind Mitglieder der Rechtsanwaltskammer für den Oberlandesgerichtsbezirk München, der zuständigen Zulassungs- und Aufsichtsbehörde (Adresse: Tal 33, 80331 München, Telefon: 089/53 29 44-0, Telefax: 089/53 29 44-28, E-Mail: [info@rak-muenchen.de](mailto:info@rak-muenchen.de)).

Name und Anschrift der Berufshaftpflichtversicherung: HDI Gerling Firmen und Privat Vers. AG,  
Dürrenhofstraße 4-6, 90402 Nürnberg

Der räumliche Geltungsbereich des Versicherungsschutzes umfasst Tätigkeiten in den Mitgliedsländern der Europäischen Union.

Die Tätigkeit der Berufsträger der IT-Recht Kanzlei bestimmt sich nach den Berufsregeln für Rechtsanwälte.

Es gelten

- Berufsordnung (BORA)
- Fachanwaltsordnung (FAO)
- Bundesrechtsanwaltsordnung (BRAO)
- Rechtsanwaltsvergütungsgesetz (RVG)

Sie finden diese Normen auf der Homepage der Bundesrechtsanwaltskammer, <http://www.brak.de>, unter der Rubrik "Berufsrecht".

Die Berufs-/Amtsbezeichnung lautet Rechtsanwalt.