

Einleitung

Produktionen der Computerspieleindustrie erzielen als fest etablierter Bestandteil der medialen Unterhaltungswelt höhere Umsatzzahlen als die Film- und Kinoindustrie.¹ Wurde zu Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen in Filmwerken bisweilen kaum eine strafrechtliche Diskussion angestrengt, zeichnet sich für die Implementierung der identischen Kennzeichen in das Medium der Computerspiele ein anderes Bild ab. Längst bilden moderne Computerspielinhalte realistisch anmutende Szenen und Geschehnisse des Zweiten Weltkriegs ab.² Exemplarisch genannt seien: „*Eastern Front 1941*“ (1981), „*Company of Heroes*“ (2006), „*Call of Duty – World at War*“ (2008), „*Company of Heroes 2*“ (2013), „*Call of Duty – World War 2*“ (2018) und „*Battlefield V*“ (2018), aber auch propagandistische Amateurproduktionen wie „*KZ-Manager Millennium*“. So verwundert es wenig, dass auch Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen – vorwiegend solche aus der Zeit der nationalsozialistischen Gewaltherrschaft – Eingang in die virtuellen Darstellungen digitaler Spiele gefunden haben. Spiele wie „*Call of Duty – World at War*“ werden international gewinnorientiert vertrieben.³ In der 2008 vom Entwicklerstudio Treyarch⁴ erschienenen und international vertriebenen Originalfassung fehlten die zur Zeit des Nationalsozialismus verwendeten Zeichen – allem voran das Hakenkreuz – nicht.

¹ Baumann/Hofmann, ZUM 2010, 863; Brüggemann, CR 2015, 697; Hilpert, BPjM-Aktuell 4/2006, 4; Kaczmarek, Gegnerschaft im Computerspiel, S. 11; Katko/Maier, MMR 2009, 306; im Jahr 2020 ließ sich der in Deutschland erzielte Gesamtumsatz mit Videospielen auf 5,276 Milliarden Euro beziffern. Die Umsatzzahlen zeigen einen kontinuierlichen Anstieg: vgl. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/317808/umfrage/umsatz-im-markt-fuer-computer-und-videospiele-in-deutschland/> (Stand: 16.07.2021); teilweise wurde bereits für das Jahr 2019 von einem Gesamtumsatz von mehr als 6,2 Milliarden Euro berichtet, siehe Jahresreport der deutschen Games-Branche, S. 14f., abrufbar unter: <https://www.game.de/wp-content/uploads/2020/08/game-Jahresreport-2020.pdf> (Stand: 16.07.2021).

² Gieselmann, Der virtuelle Krieg, S. 69f.; Koopmann, in: Baeck/Speit, Rechte Ego Shooter, S. 153, 170; Pfister, in: Krieg und Spiele, S. 9; Standke, in: Weltkriegs-shooter, S. 46, 49.

³ Bereits 2009 verkaufte sich das Spiel weltweit über 11 Millionen Mal und erzielte somit Umsätze in dreistelliger Millionenhöhe, vgl. Wilke, PC Games, abrufbar unter: <http://www.pcgames.de/Call-of-Duty-World-at-War-Spiel-19665/News/Call-of-Duty-World-at-War-dt-Verkaufszahlen-687359/> (Stand: 16.07.2021).

⁴ Als Tochterfirma der Activision Inc. war das Unternehmen federführend für die Programmierung verantwortlich.

Die Facetten der Kennzeichenverwendung in Computerspielen zeigen sich zudem in modernen Spieleentwicklungen, die inhaltlich keinen Bezug zur historischen Realität aufbauen, den Inhalt dennoch mit der Symbolik aufladen. So flankieren Hakenkreuze und doppelte Sigrunen auch Spielinhalte mit dystopischem Alternativweltszenario, wie beispielsweise „*Wolfenstein*“ (2009), oder „*Wolfenstein II – The New Colossus*“ (2017).

Spätestens im Jahre 1998 erlangte die Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen in Computerspielen auch Bedeutung für die strafgerichtliche Praxis. Das von historischen Zusammenhängen fern bleibende Computerspiel „*Wolfenstein 3D*“ stellte die Schnittstelle zwischen dem Unterhaltungsmedium des Computerspiels und dem Staatsschutzdelikt⁵ des § 86a StGB dar.⁶ Als bisher einziger strafrechtlicher Beschluss zu der Thematik wurde die Entscheidung des OLG Frankfurt a. M. zum Ausgangspunkt für die Entfernung von NS-Kennzeichen aus Computerspielen durch die Hersteller, welche die Entscheidung als medienspezifisches Totalverbot wahrnahmen.⁷ Seither sind auf dem deutschen Computerspielmarkt kaum Spiele mit nationalsozialistischer Symbolik zu finden.⁸ Indes ließen sich keine Auswirkungen auf die Unterhaltungsfilmindustrie erkennen. So finden sich Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen in Filmwerken, wie „*Inglourious Basterds*“ (2009) oder „*Indiana Jones und der letzte Kreuzzug*“ (1989), die zur besten Sendezeit in Deutschland regelmäßig ausgestrahlt werden, ohne bisher eine strafgerichtliche Entscheidung zu provozieren.⁹

Eine konsequente sowie dogmatisch überzeugende Lösung für einen rechtssicheren Umgang mit Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen ist bisher nicht gefunden. Dass es sich dabei nicht um ein rein rechtstheoretisches Problem handelt, beweisen die wiederkehrenden Computerspielproduktionen international agierender Softwarehersteller und das kaum abebbende Interesse an der Implementierung verfassungswidriger Symbolik.¹⁰ Auch strafrechtswissenschaftliche Betrachtungen des Online- und Offline-Gaming unter Berücksichtigung der §§ 86, 86a StGB sind eher eine Ausnah-

⁵ Statt vieler *Sternberg-Lieben*, in: Sch/Sch, StGB, § 86a Rn. 1.

⁶ OLG Frankfurt a. M., NStZ 1999, 356.

⁷ *Hilgendorf/Valerius*, Computer- und Internetstrafrecht, Rn. 416; „*Call of Duty – World at War*“, „*Wolfenstein*“ und „*Wolfenstein II: The New Colossus*“ sind nur einige Vertreter zahlreicher Computerspiele, in denen Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen aus dem medialen Inhalt entfernt wurden.

⁸ Ausnahmereischeinungen sind insoweit „*Bundesfighter II – Turbo*“ und „*Attentat 1942*“.

⁹ *Keller*, in: Hamburger Kommentar, Gesamtes Medienrecht, 86. Abschnitt Rn. 13; *Liesching*, MMR 2010, 309 f.

¹⁰ Als jüngstes Beispiel sei „*Wolfenstein – Youngblood*“ (2019) genannt.

meerscheinung.¹¹ Nunmehr sind mehr als 20 Jahre seit dem Beschluss des OLG Frankfurt a.M. vergangen und der mediale Fortschritt erstreckt sich auch auf Schnittstellen zwischen dem Internet und Computerspielen. Die Kreuzwirkungen zwischen dem Internet und dem Medium Computerspiel verhalfen zu internationalen Erfolgen der Computerspieleindustrie und stellen die Strafrechtswissenschaft vor neue Herausforderungen. So ist die (Un-) Zulässigkeit der Implementierung von Symboliken verfassungswidriger Organisationen in Computerspiele nach § 86a Abs. 1 Nr. 1 StGB weitgehend unbeleuchtet. Die vorliegende Arbeit soll eine erste umfassende Untersuchung des Problems aus straf- und jugendmedienschutzrechtlicher Perspektive liefern.

¹¹ *Erdemir*, in: NK-JMStV, § 4 Rn. 8 ff.; *Köhne*, DRiZ 2003, 210; *Liesching*, MMR 2010, 309; *Schwiddessen*, CR 2015, 92; *Wager*, MMR 2019, 80; *ders.*, K&R 2019, 380.