



Sebastian Berndt

Das Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen in Computerspielen im Spiegel des § 86a Abs. 1 Nr. 1 StGB und des Jugendmedienschutzes

Schriften zum Strafrecht, Band 414

Abb., 411 Seiten, 2023

ISBN 978-3-428-18834-5, € 99,90*

Alle Informationen zum Titel: www.duncker-humblot.de/9783428188345

Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen finden vielfach Eingang in moderne Computerspiele. Die mannigfaltige Implementierung von Symbolen ehemaliger NS-Organisationen gibt Anlass zur Ermittlung der tatbestandlichen Reichweite des § 86a Abs. 1 Nr. 1 StGB, vor allem hinsichtlich der Tathandlung und der Sozialadäquanzklausel. Besondere Aufmerksamkeit verdienen zudem die Fragen des Tatorts aufgrund des internetbasierten Vertriebs kennzeichenbeinhaltender Spiele aus dem Ausland nach §§ 3 ff. StGB und der individuellen Schuld von Spieleplattformbetreibern im Falle des Uploads inkriminierter Inhalte unter Berücksichtigung der §§ 7 ff. TMG. Auch jugendmedienschutzrechtliche Aspekte des Mediums werden beantwortet.

Der Autor gelangt zu dem Ergebnis, dass sich eine allgemeingültige Beurteilung des Mediums Computerspiel verbietet. Vielmehr ist eine konkrete Gesamtbetrachtung des Spielinhalts erforderlich, sofern der Upload des Inhalts überhaupt deutschem Strafrecht zugänglich ist.

Inhalt

Einleitung

1. Das Computerspiel als Untersuchungsgegenstand
2. Die Tatbestandsmerkmale des § 86a Abs. 1 Nr. 1 StGB im Spiegel der Kennzeichenimplementierung im Computerspiel
3. Strafanwendungsrechtliche Herausforderungen im Rahmen downloadbasierter Vertriebswege des Computerspiels
4. Die Kennzeichenverwendung im Computerspiel vor dem Hintergrund der Sozialadäquanzklausel
5. Jugendmedienschutzrechtliche Anforderungen an die Kennzeichenverwendung in Computerspielen
6. Übertragung der Ergebnisse auf die gewählten Vertreter
7. Strafrechtliche Haftungsrisiken

Fazit

Anhang

Literatur- und Stichwortverzeichnis