

Computerspiele: Hilflose Eltern und umstrittene Hilfestellung

Nachdem im Zuge eines familiengerichtlichen Sorgerechtsverfahrens zur Sprache kam, dass das betroffene Kind regelmäßig für seine Altersstufe völlig ungeeignete Computerspiele spielte und die Eltern dem hilflos gegenüberstanden, hat das Familiengericht beim Amtsgericht Bad Hersfeld Auflagen für die Computerspielnutzung festgelegt (Beschluss vom 27.10.2017, Az. 63 F 290/17 SO). *

Leitsätze des Bearbeiters

1. Eine fehlende Jugendfreigabe nach dem Jugendschutzgesetz ist regelmäßig auch im häuslichen Umfeld zu beachten.
2. Eltern kann familiengerichtlich die Auflage erteilt werden sicherzustellen, dass ihr minderjähriges Kind keine Computerspiele ohne Jugendfreigabe spielt.

■ Sachverhalt

Der 10-Jährige K besucht nach der Grundschule nun aktuell die 5. Klasse Mittelstufe. Seine Eltern M und F leben seit drei Jahren getrennt und sind seit kurzem geschieden. K ist bei seiner Mutter F verblieben, besucht aber häufig und eigenständig den ganz in der Nähe wohnenden M. M und F streben gemeinsam eine Regelung des Sorgerechts an, auch weil K beginnt, die Eltern gegeneinander auszuspielen. F argumentiert, es sei im Hinblick auf die neue Schulsituation und die gestiegenen schulischen Anforderungen wichtig, dass K durch die feste Wohnsituation und den strukturierten Alltag bei ihr Stabilität habe. K dürfe daher, wenn es ihm bei F, z.B. wegen anstehender Schulaufgaben, einmal lästig sei, nicht die Tür völlig offen stehen, jederzeit einfach bequem zum M hinüber zu wechseln. Die Eltern beantragen nach Erörterung der Angelegenheit einvernehmlich, dass das Aufenthaltsbestimmungsrecht allein der F zukommen solle.

Im Rahmen der persönlichen Anhörung berichtete K dem Familiengericht auch von seinen üblichen Freizeitaktivitäten u.a., dass er eine Spiele-Konsole Playstation 4 besitze, die er zu Weihnachten von seinen Eltern gemeinsam erhalten habe. Zu bei ihm

hiernach vorhandenen Spielen benannte er unter anderem das Spiel »Grand Theft Auto (GTA) 5« sowie »Call of Duty«. Sein Vater verfüge ebenfalls über eine Playstation, auf der er spielen könnte.

M hielt sich zu der Thematik bedeckt und merkte lediglich an, er habe bei sich in der Wohnung nur eine Playstation 3 und das mache dem K nicht so viel Spaß wie das Spielen auf seiner eigenen Playstation 4 bei F.

F behauptete, insbesondere das Spiel GTA werde doch auch von vielen anderen gleichaltrigen Kindern, z.B. Mitschülern von K, gespielt. Sie wisse um die Brutalität in dem Konsolenspiel und, dass dieses erst ab 18 erlaubt sei. Sie habe K deshalb anfangs auch ganz bewusst gesagt, er dürfe in dem Spiel nur mit dem Auto umher fahren und nicht die ganzen kriminellen Sachen tun. Das sei jetzt aber schon so weit eingerissen. Sie könne sich kaum vorstellen, wie K reagiere, wenn allein er das Spiel nicht mehr spielen dürfe, »alle anderen« seiner Freunde oder Klassenkameraden aber schon. Ohne eine gerichtliche Entscheidung werde sie K das Spiel nicht untersagen können.

■ Argumentation des Gerichts

(...) [Es] war gemäß § 1671 Abs. 4 Bürgerliches Gesetzbuch (BGB) gegenüber den Kindeseltern eine familiengerichtliche Auflage nach → § 1666 BGB zu erteilen. (...)

➔ Gemäß der Vorschrift des § 1666 BGB hat das Familiengericht jene Maßnahmen zu treffen, die zur Abwendung einer Gefahr für das Kind erforderlich sind, wenn die Eltern des Kindes nicht gewillt oder nicht in der Lage sind, die Gefahr selbst abzuwenden.

* voller Wortlaut dieser Entscheidung siehe www.bag-jugendschutz.de/recht_rechtsprechung_jugendschutz.html

Durch die vorliegend gegebene Nutzung von frei zugänglichen Konsolen-Spielen mit überragend gewalttätigem Inhalt liegt eine Gefahr für das seelische Wohl des Kindes vor, welcher unverzüglich zu begegnen ist.

Exemplarisch handelt es sich nach den Angaben des K und darauf erfolgten Recherchen des Gerichts bei dem Spiel »GTA 5« (im Volltitel: »Grand Theft Auto V«) um ein extrem gewaltpräsentierendes Spiel, bei welchem im äußersten Umfang gravierende Körperverletzungen sowie Tötungen nachgespielt werden und durch die Protagonisten bzw. Figuren noch weitere intensive kriminelle Delikte wie z.B. Raub und Diebstahl gezeigt und nachgeahmt werden. Das Spiel ist nach einer sog. Open-World-Architektur konzipiert, in welcher der Spieler sich in der Ich-Perspektive innerhalb der spielbestimmenden Gegend, vorliegend in einer Stadt, völlig frei bewegen und mit rundherum vorhandenen Gegenständen (z.B. Fahrzeugen) sowie mit den weiteren in der virtuellen Stadt befindlichen Personen, d.h. softwareseitig/ KI-gesteuerten Spielfiguren, interagieren kann. Der Spieler wird indes durch eine vorgegebene Missions-Kampagne vornehmlich dazu angehalten, einem fixen Handlungsstrang zu folgen, bei welchem er immer im Wechsel drei verschiedene, spielseits vorgefertigte Charaktere steuert und mit diesen Aufträge erfüllen soll, um die Handlung des Spiels voran zu treiben. Mit diesen Charakteren sind dabei immer wieder auch kriminelle Handlungen zu vollführen, z.B. Geld oder Kraftfahrzeuge zu stehlen oder Menschen mit Handfeuerwaffen zu bedrohen. Unter anderem kommt es nach rund 16 Stunden Spielzeit im Rahmen der Kampagne zu einer nicht umgeharen Folterszene, in welcher der Spieler mittels seiner Konsolensteuerung (sog. »Joypad«) durch den Protagonisten einem wimmernden Gefangenen mit einer Rohrzange die Kniescheiben zerschlagen, Strom an die Brustwarzen anlegen und die Zähne mit einer Zange ziehen soll, gefolgt von weiterem Foltern mittels sog. Waterboarden (Quelle: »Folter in Grand Theft Auto« - www.br.de/service/suche »GTA V«). Ebenfalls kommt es im Spiel immer wieder zu Tötungsgesche-

siven Inhalte zur Einschätzung des Gerichts zu Recht – eine Altersfreigabe erst ab 18 Jahren zu (»USK ab 18«/»keine Jugendfreigabe«). Genauso verhält es sich zu der weiter vom Kind benannten Spielreihe »Call of Duty« (...).

Dementsprechend befindet sich auf den betreffenden Spielen auf jeder Verpackungshülle ein rechteckiges Symbol in leuchtend-roter Farbe, innerhalb welchem ein rautenförmiges Symbol mit der Aufschrift »USK ab 18« prangt, und auch die Spiele-CD trägt jeweils ein betreffendes Logo; die Vorgaben hierzu ergeben sich aus § 12 Abs. 2 Satz 1 Jugendschutzgesetz (JuSchG).

Inhaltlich handelt sich bei der Serie »Call of Duty« der Spielart nach jeweils um sog. Ego-Shooter-Game. Der Spieler begeht hier mit seiner Spielfigur in der Ich-Perspektive als Soldat oder Elitekämpfer entweder Missionen oder sog. freie (Multiplayer-) Spiele, welche ihn je nach Teil der Spielreihe in vergangene Schlachten (z.B. »World War II«), in düstere Alternativ-Szenarien aktueller Zeit oder in technologisiert-verstörende Zukunftsszenarien führen (z.B. »Zombie Chronicles« oder »Infinite Warfare«). (...) Mittels einer großen Anzahl zur Verfügung stehender Hieb-, Stich-, Spreng- und Schuss-Waffen, welche sich im Spiel allorts finden oder erwerben lassen, sind dem Spielziel nach mal menschliche Gegner (z.B. gegnerische Soldaten), mal unmenschliche Wesen (z.B. Zombies) zu bekämpfen. Die vom Spiel jeweils vorgegebenen Gegner können virtuell entsprechend dem verfügbaren Waffenarsenal z.B. im Nahkampf mit dem Messer oder mittels einer Granate oder einer Schusswaffe aus der Ferne verletzt oder getötet werden.

Laut zu ersehenden Internet-Bewertungen ist das Spiel bei einem Gutteil seiner Anhängerschaft wegen grafisch-realistischer Darstellung von im Spielverlauf vollführten Kampfhandlungen beliebt. Bei Teilen der Anhängerschaft wird zudem gelobt, dass ein gezielter »Einsatz von taktischen Elementen« im Spiel wichtig sei, um »im Krieg zu überleben«. Eine beispielhafte Internetrezension über das Spiel lautet: »Wer keine Kriegsspiele mag, dem ist das Spiel nicht zu empfehlen.«

Zur Auffassung des Gerichts sollte indes einem 10-jährigen Kind ein →**Kriegsspiel** nicht in die Hand gegeben werden. Dies gilt genauso auch für ältere Kinder und Jugendliche bei zu ersehender, derart intensiver und realitätsnaher

→ Hier wird kurz angedeutet, dass bereits das **bloße Ansehen** (unmittelbar oder in Form von sog. Lets-Play-Videos) ein entwicklungsbeeinträchtigendes Potential enthalten wird; die Alterseinstufung ist aber bisher auf das aktive Spielen zentriert.

hen. Diese Inhalte sind für einen 10-jährigen Jungen absolut ungeeignet.

Die seelische Entwicklung bei einem Kind ist bereits bei →**bloßer Ansicht** und erst recht beim Durchleben mittels eigenem Ansteuern und Vollführen solcher Spielszenen massiv

gefährdet. Dem Titel kommt – dies angesichts der wie vor aufgezeigten, spielbestimmenden, inten-

→ Mit dem Begriff **Kriegsspiel** werden ganz unterschiedliche Spielangebote bezeichnet. Die hier getätigte Aussage ist in ihrer Absolutheit daher wohl nur schwer zu vertreten. Klar ist, dass »kriegsverherrlichende« Inhalte strafrechtlich und jugendschutzrechtlich beschränkt sind (§ 15 Abs. 2 Nr. 2 JuSchG, ggf. § 131 StGB). Beispielsweise für ein abstraktes Brettspiel, das ein Kriegsgeschehen als Anhänger hat, wird es dagegen allein auf den pädagogischen Umgang damit ankommen.

Qualität von gewalttätigen Handlungen in einem Videospiele. Dauerhaftes Durchleben und Vollführen derartiger virtueller Spielszenen wirken sich auf die seelische Entwicklung eines Kindes äußerst schädlich aus.

Zu diesem zu ersehenden Kindeswohlgefährdenden Sachverhalt innerhalb der Familie ist von Kindeselternseite in der ausdrücklichen Besprechung hierüber nichts stringent vorgebracht worden, was künftig zur strikten und nachhaltigen Begegnung dieser Gefahr führen würde. Hinsichtlich des Spiels GTA 5 gab die F zu der von ihr gedachten Rechtfertigung des Handelns noch an, dass dieses Spiel auch durch viele andere Kinder im Alter ihres Sohnes gespielt werde.

Dies exkulpiert jedoch nicht. Zum einen ist dies eine pauschale Schutzbehauptung, die so nicht überprüft werden kann. Zum anderen wäre, selbst wenn dies der Fall wäre, dies dennoch keine Rechtfertigung für die hiesigen Kindeseltern, dann auch ihr eigenes Kind fortwährend einer derartigen, das Kind seelisch massiv beeinträchtigenden, gewaltpräsentierenden und zur Abstumpfung und Verrohung führenden Ab-18-Erwachsenen-Videospielwelt auszusetzen.

Der aufgezeigten Gefahr für das Kindeswohl des 10-jährigen Jungen kann hier nur geeignet begegnet werden, indem die betreffenden Videospiele von K weggenommen und ihm künftig nicht mehr zugänglich gemacht werden. Dieses wurde daher den Kindeseltern aufgegeben. Mildere Mittel sind nicht ersichtlich.

K kann und darf sich – in dem von seinen Eltern vorzugebenden zeitlichen Rahmen – hiernach künftig noch weiterhin mit solchen Videospiele beschäftigen, welche für sein Alter und den Stand seiner Entwicklung angemessen erscheinen, beispielhaft hier weiter das Spiel »FIFA 2017« spielen, welches, wie im Verfahren benannt wurde, K für seine Konsole Playstation 4 ebenfalls zu seiner Verfügung hat.


Zugleich wurde die Auflage dahingehend erteilt, dass die Kindeseltern auch künftig sämtliche Videospiele, die eine auf der Verpackung ersichtliche Einstufung »USK ab 18« tragen, dem Kind nicht zugänglich machen oder zum Spielen überlassen dürfen.

Die USK / Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle ist die für Deutschland verantwortliche Stelle für die Altersfreigabe von Videospiele. Die Organisation gewährleistet nach dem vom Gesetzgeber vorgesehenen Prinzip einer sog. halbstaatlichen Selbstkontrolle (vgl. i. E. § 14 Abs. 6 JuSchG), dass die Prüfung betreffender Spieletitel über von den Bundesländern benannte unabhängige Sachverständige und in Zusammenarbeit mit dem ständigen Vertreter der obersten Landesjugendbehörden bei

der USK erfolgt. Die bei der USK eingesetzten Sachverständigen haben als Pädagogen, Sozialwissenschaftler oder Jugendschutzbeauftragte weitreichende Erfahrungen in der Kinder- und Jugendarbeit gesammelt. (zum Ganzen: siehe unter www.usk.de)

Das nach JuSchG durchgeführte Verfahren der USK-Prüfung mit der dort entsprechend angewandten Expertise, nach welcher ein Videospieletitel mit einer Altersfreigabe von erst ab 18 Jahren (d.h. »keine Jugendfreigabe«, vgl. § 14 Abs. 2 Nr. 5 JuSchG) versehen wurde, führt zum entscheidenden Punkt, denn jene Beurteilung der USK stellt eine abgeschlossene sachverständige Einschätzung im Wege gesetzlich vorgesehener Kontrolle dar und ist daher auch durch die Gerichte mit zu Grunde zu legen.

Wurde nun eine betreffende sachverständige Einschätzung und die dem folgende USK-Kennzeichnung »keine Jugendfreigabe«/»USK ab 18« getroffen, können jene Spieletitel sozial-schädliche Botschaften enthalten, da sie z.B. nicht selten Gewalt verherrlichen, einem partnerschaftlichen Rollenverständnis der Geschlechter entgegenstehen, einzelne gesellschaftliche Gruppen diskriminieren oder Sexualität auf ein Instrumentarium der Triebbefriedigung reduzieren, wonach die diese Spieletitel nutzenden Personen mit Inhalten in Berührung kommen, die wegen eines möglichen gewaltverherrlichenden, aggressiven oder anderweitig sozialschädlichen Inhalts zu einer Abstumpfung und Enthemmung des Betrachters führen können (...). Ist ein Spieletitel nach jener sachverständigen Expertise ohne Jugendfreigabe (»USK ab 18«) eingestuft, bedeutet dies somit zwingend auch für die Bewertung durch das Familiengericht, dass das **→ Wohl eines Kindes gefährdet** ist, wenn ein solcher Spieletitel einem Kind zugänglich gemacht ist und das Kind mit einem solchen Spieletitel frei umgehen kann.

 Der Begriff der »Gefährdung« hat hier verschiedene Facetten: Jugendgefährdende Trägermedien, zu denen auch entsprechende Konsolenspiele zählen, liegen vor, wenn ein in § 15 Abs. 2 JuSchG aufgelisteter Fall (z.B. Kriegsverherrlichung) vorliegt oder die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPJM) sie in die sog. Indizierungsliste aufgenommen hat. Wenn Eltern den Zugang dazu dulden, kann dies das Kindeswohl gefährden und bei gröblicher Verletzung der Erziehungspflicht sogar strafrechtlich sanktioniert werden (§ 27 Abs. 4 JuSchG). Alterseinstufungen von Medien sind dagegen im Privatbereich nicht rechtlich bindend (§ 12 Abs. 1 JuSchG); da aber Maßstab die Entwicklungsbeeinträchtigung ist (§ 14 Abs. 1 JuSchG), kann das Nichtbeachten im Rahmen einer anderweitig erfolgenden Bewertung des Kindeswohls durchaus mit herangezogen werden und letztlich in die Annahme der Gefährdung des Kindeswohls mit einfließen. Zusätzlich steht die Nichterteilung einer Jugendfreigabe (§ 12 Abs. 3 JuSchG) – bezeichnet als »ab 18« – wegen des besonderen Gefährdungspotentials einem Zugänglichmachen solcher Medien an Minderjährige auch im Privatbereich entgegen, auch wenn dies bei Eltern nicht als Ordnungswidrigkeit verfolgt wird (§ 28 Abs. 4 JuSchG) [weitere Einzelheiten vgl. Nikles et al., Jugendschutzrecht, 3. Aufl. 2011, §§ 12, 14, 15, 27, 28 JuSchG].

Das Gesetz schreibt in § 12 JuSchG (»Bildträger mit Filmen oder Spielen«) in Abs. 3 vor, dass Medienträger, »die nicht oder mit »Keine Jugendfreigabe« nach § 14 Abs. 2 von der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach § 14 Abs. 6 oder nach § 14 Abs. 7 vom Anbieter gekennzeichnet sind, einem Kind oder einer jugendlichen Person nicht angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden« dürfen. Daraus begründet sich die für die Eltern zur klaren, verständlichen Vorgabe für die Zukunft konkret gefasste Auflage (...).

■ Anmerkung

Die familiengerichtliche Entscheidung ist in der Verwendung der jugendschutzrechtlichen Begrifflichkeiten nicht immer ganz stimmig. Die beiden angesprochenen Computerspiele tragen eine Kennzeichnung nach dem Jugendschutzgesetz und sind somit per se nicht jugendgefährdend; gleichzeitig ist durch das Kennzeichnungsverfahren aber festgestellt, dass sie geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen sämtlicher Altersstufen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen. Eine derartige Beeinträchtigung kann zur Gefährdung des Kindeswohls beitragen, insbesondere wenn sie gehäuft erfolgt.

Vorteil des Ausgangsfalls ist, dass hier die Nichteignung der Medieninhalte für ein Kind dieses Alters klar auf der Hand liegt und von niemandem bestritten wird, so dass wohl man über das sog. Erzieherprivileg, d.h. hier das Recht der Eltern die Alterseignung eines Medieninhalts für ihr Kind anders einzuschätzen, in diesem Fall nicht diskutieren muss. Angesichts dessen ist die vom Gericht vertretene Linie eines strengen Verbots auch gut zu rechtfertigen.

Die Eltern sind für Unterstützung von außen und Vorgaben auch offen. Immerhin weiß die Mutter um die Problematik der Computerspiele, die ihr Sohn spielt, und es liegt eine grobe Kenntnis der Spielinhalte vor. Auch wenn Hilflozigkeit im Umgang mit Erziehung im Allgemeinen und mit Medienerziehung im Besonderen zu Tage tritt, ist zumindest die Mutter nicht völlig desinteressiert an dieser Thematik. Eine Überforderung für sich sieht sie in der Notwendigkeit ihrem Kind Grenzen zu setzen und dem – zumindest vermuteten – nachlässigeren Umgang bei anderen Eltern. Dabei wäre eigentlich die Anordnung durch das Familiengericht gar nicht nötig, da § 12 Abs. 3 JuSchG bereits den Ansatzpunkt bietet, hier den Zugang zu diesen Spielen zu beschränken und auch gegenüber dem Kind und anderen Eltern zu vertreten.

Erstaunlicherweise gibt es selbst unter Fachleuten sehr unterschiedliche Reaktionen auf die vorliegende Entscheidung, so dass die Befürchtung der Eltern, mit ihrer strengen Vorgabe allein zu bleiben, durchaus nachvollziehbar erscheint. So legt etwa die Fachanwältin für Familienrecht Monika Clausius (<https://blog.otto-schmidt.de/famrb/2018/04/25/ungeahnte-folgen-eines-sorgerechtsverfahrens-ag-bad-hersfeld-v-27-10-2017-63-f-29017-so/>) ihr Augenmerk darauf, dass in einem familiengerichtlichen Verfahren aus Gründen des Kindeswohls auch Regelungen getroffen werden, die die Eltern so nicht vorhergesehen haben und möglicherweise nicht wollen. Im Grundsatz sieht sie die Auflage dabei wohl schon für sinnvoll an und äußert zugleich Zweifel an der Erziehungseignung von Eltern, die sich Entscheidungen gegen den Willen von Kindern nicht zutrauen. Bei der folgenden Fundstelle »http://www.rechtsindex.de/familienrecht/6076-playstation-spiele-ab-18-jahren-eltern-setzen-10-jaehrigen-keine-grenzen?post_id=noID« verdeutlicht schon der Titel, dass die Notwendigkeit von Grenzen in der Erziehung bejaht wird. Dagegen rückt Marie Herberger (in: juris-PR-FamR 7/2018, Anm. 2) die Umgehungsmöglichkeiten in das Zentrum ihrer Überlegungen; die Auflage sei nicht gut, denn das Kind würde dann halt woanders spielen. Besser wäre es ihrer Meinung nach, das Spiel unter pädagogischer Betreuung der Eltern zu Hause zu spielen. Auch würde der gerichtlich verordnete Kontrolldruck die Eltern Kind-Beziehung belasten. Und ohnehin sei fraglich, ob die Gefahr des Weiterspielens dieser Spiele genauso groß sei wie bei der erstmaligen Konfrontation.

Am konkreten Beispiel zeigt sich deutlich, dass auf der einen Seite medienpädagogische Möglichkeiten überschätzt werden – ein an der Grenze zur Indizierung stehender Medieninhalt kann für sehr junge Kinder nicht geeignet aufbereitet werden, selbst wenn die Eltern zur pädagogischen Begleitung fähig wären oder befähigt würden. Andererseits kommen bei restriktiven Regelungen leicht medienpädagogische Ergänzungen etwa durch Fördern von Spielkontakten im Bereich altersgemäßer Spiele zu kurz. Auch wenn es hier nicht bestätigt ist, hat vermutlich ja sogar ein Elternteil die Spiele dem Kind gekauft oder zur Verfügung gestellt: Deshalb wäre es wichtig, dass Eltern nicht nur Informationen über die fehlende Alterseignung erhalten, sondern medienpädagogisch befähigt werden, eine grenzsetzende Erziehung unter Bieten interessanter Alternativen zu leben.

■ Gesetz und Gesetzgebung

In Bayern sind die Verwaltungsvorschriften d.h. Vollzugshinweise zum Jugendschutzgesetz neu gefasst und veröffentlicht worden (<https://www.verkuendung-bayern.de/allmbl/jahrgang:2018/heftnummer:1> => S. 29-63). Sie enthalten u.a. ausführliche Hinweise zur erziehungsbeauftragten Person, zu Laserspielstätten und zur Bußgelderhebung (Regelkatalog).

Vollzugshinweise zum Jugendschutzgesetz

■ Rechtsprechung

Die ersten Gerichtsentscheidungen im Gefolge der gesetzlichen Neuregelungen zu sog. Kinderehen haben bei fast volljährigen Ehepartnern mit einem gemeinsamen Kind die Anwendung der Ausnahmeregeln bejaht (AG Nordhorn, Beschl. v. 29.01.18, Az. 11 F 855/17 E1; AG Frankenthal, Beschl. v. 15.02.18, Az. 71 F 268/17). Da in beiden Fällen EU-Bürger betroffen waren, wurde zusätzlich mit der europarechtlich garantierten freien Wohnsitzwahl argumentiert. Die Entscheidungen werden von Prof. Dr. Martin Löhner - in: FamRZ 10/2018, S. 749f - näher besprochen.

Kinderehen

Anordnungen des Familiengerichts zur Abwehr von Kindeswohlgefährdungen durch sexuellen Missbrauch werden als milderes Mittel zum Sorgerechtsentzug weiter favorisiert: so im Anschluss an den BGH (s. KJug 2/2017, S. 78) etwa AG Freiburg, Beschl. v. 11.04.17, Az. 46 F 798/17 und OLG Karlsruhe, Beschl. v. 27.07.17, Az. 18 UF 112/17. Allerdings birgt dies stets die Gefahr, dass zusätzliche Gefährdungsaspekte im Einzelfall nicht erkannt worden sind (vgl. Anm. in FamRZ 7/2018, S. 511). Umgekehrt sind auch in Fällen nicht nachgewiesenen Missbrauchs die Umgangsrechte schwierig zu gestalten; das OLG Frankfurt hielt hier begleiteten Umgang für erforderlich (Beschl. v. 20.11.17, Az. 4 UF 223/17).

Kindeswohlgefährdungen

Die mangelhafte Grundversorgung eines Kleinkindes durch die alleinerziehende Mutter kann zwar Anlass für eine Inobhutnahme sein; dies gilt jedoch dann nicht, wenn auf freiwilliger oder vertraglicher Basis andere Personen die Versorgungsdefizite ausgleichen. Dies war in dem vom OVG Münster entschiedenen Fall (Beschl. v. 18.05.17, Az. 12 B 528/17) gegeben, weil sich Mutter und Kind offensichtlich in einer betreuten Wohneinrichtung befunden hatten.

Inobhutnahme

Die Betreiber von Suchmaschinen werden rechtlich dahingehend privilegiert, dass ihnen regelmäßig kei-

ne Prüfung abverlangt wird, ob die als Suchergebnis angezeigten Inhalte rechtmäßig ins Internet eingestellt worden sind, d.h. ob etwa eine sog. Indizierung besteht. Dies gilt aber nicht bei einer eigenen redaktionellen Aufbereitung und Verknüpfung mit Bestellmöglichkeit, selbst wenn dies automatisiert erfolgt. Hierin sah das VG München (Urt. v. 14.12.17, Az. M 17 K 16.4916) eine unzulässige Werbung für indizierte Angebote und bestätigte die durch die KJM veranlasste Beanstandung und die Unterlassungsverfügung (vgl. zu dieser Thematik: Schwendner/Monninger, Jugendschutz im Internet: Indizierte Bücher im Fokus, in: JMS-Report 1/2018, S. 4f).

Werbung für indizierte Angebote

Das Verbot der Veranstaltung von Pokerspielen, Casinospiele und Rubbellospielen im Internet und zugehörige Werberestriktionen gemäß deutschem Glücksspielrecht sind nach der Auffassung des Bundesverwaltungsgerichts (Urteile v. 26.10.2017, Az. 8 C 18.16 und 8 C 14.16) mit den europäischen Rechtsnormen vereinbar.

Glücksspielrecht

Nachtrag zu KJug 2/2018, S. 64

Das OVG Lüneburg hat die Entscheidung zur jugendschutzrechtlichen Altersbeschränkung beim Paintballspiel bestätigt (Beschl. v. 19.03.2018, Az. 7 ME 9/18).

Nachtrag zu KJuG 3/2005, S. 102

Die Privilegierung des von einem Kinderspielplatz ausgehenden Lärms gilt nicht für eine Ballspielnutzung durch Jugendliche und junge Erwachsene; wenn die Gemeinde eine Altersbeschränkung nicht durchsetzen kann, ist die Baugenehmigung dafür nicht rechtmäßig (OVG Münster, Beschl. v. 22.02.2018, Az. 10 A 2559/16).

■ Schrifttum

Netzwerkdurchsetzungsgesetz: Selbstbehauptung des Rechts oder erster Schritt in die selbstregulierte Vorkensur? – Verfassungsrechtliche Fragen [Der Schutz der Meinungsfreiheit gebiete staatliche Aufsicht, wenn eine gesellschaftliche Selbstregulation Löschertätigkeiten in Netzwerken übernommen hat] von Prof. Dr. Sebastian Müller-Franken in: AfP 1/2018, S. 1-14.

Entscheidungskompetenz über Haarschnitt des Kindes bei gemeinsamer elterlicher Sorge nach Trennung der Eltern [Haarschneiden ist eine Angelegenheit des täglichen Lebens und damit in der Entscheidungskompetenz des Elternteils des regelmäßigen Aufenthalts; da es große Persönlichkeitsbedeutung hat, ist der Kindeswille einzubeziehen] DJuF-Rechtsgutachten in: JAmt, 1-2/2018, S. 21f.

Zur Verwendung des Begriffs »Auflage« durch Jugendhilfeträger im Rahmen eines Schutzplans bei Kindeswohlgefährdung [Für das rechtlich nicht näher normierte Instrument des Schutzplans sollte zum Erhalt des vertrauensvollen Zusammenarbeitens von der Verwendung des Begriffs »Auflage«, der ein Zwangsmittel suggeriert, abgesehen werden] von Radewagen/Lehmann/Stücker in: JAmt 1-2/2018, S. 10-12.

Einwilligungsfähigkeit und Geschäftsfähigkeit von Minderjährigen im Kontext medizinischer Behandlungen [Beide Begriffe und ebenso die sog. Sozialmündigkeit (§ 36 SGB I) sind eigenständig und nicht starr miteinander verknüpft. Ist Einwilligungsfähigkeit festgestellt, sollte dem Willen des Minderjährigen Vorrang vor dem Elternrecht zukommen] von Prof. Dr. Andreas Spickhoff in: FamRZ 6/2018, S. 412-425.

Unbegleitete minderjährige Flüchtlinge im Familienrecht [Überblick über Rechtsfragen im Zusammenhang mit Inobhutnahme, Altersbestimmung, Vormundschaft, Kinderehen u.a.] von Dr. Werner Dürbeck in: FamRZ 8/2018, S. 553-564.

Arbeitsstunden nach dem JGG – Neue Wege bei der Umsetzung der Standard-Auflage des Jugendstrafrechts [Bericht über Schlussfolgerungen aus einer lokalen Austauschrunde betroffener Fachleute] von Ruben Franzen in: ZJ 1/2018 S. 43-47.

Sigmar Roll
(Zuschriften bitte an die Redaktion der KJug)

Autor

*Psychologe/Jurist, Richter am Bayerischen
Landessozialgericht Zweigstelle Schweinfurt*