

07.02.20

Gesetzesantrag

der Länder Niedersachsen, Mecklenburg-Vorpommern

Entwurf eines Gesetzes zur Änderung des Netzwerkdurchsetzungsgesetzes zum Zweck der Erleichterung der Identifizierbarkeit im Internet für eine effektivere Bekämpfung und Verfolgung von Hasskriminalität

A. Problem

Das Internet wird zunehmend zur Verbreitung von Hass und Hetze benutzt. Diese Hasskriminalität gefährdet das friedliche Zusammenleben einer freien, offenen und demokratischen Gesellschaft.

Aufgrund der Anonymität im Internet ergeben sich große Schwierigkeiten, die Täterinnen und Täter zu ermitteln. Unter der Verwendung von Pseudonymen kann jede Person uneingeschränkt Kommentare abgeben, ohne befürchten zu müssen, dass sie ohne erheblichen Ermittlungsaufwand identifiziert werden kann. Aus diesem Grund nehmen Beleidigungen zu, da die Täterinnen und Täter sich sicher fühlen. So wird das Internet vermehrt als rechtsfreier Raum wahrgenommen.

Hasskriminalität taucht hierbei nicht nur in sozialen Netzwerken auf, sondern auch auf Spieleplattformen, insbesondere im Zusammenhang mit der Nutzung der Messenger-Funktionen.

B. Lösung

Durch eine Änderung des Netzwerkdurchsetzungsgesetzes und Einführung einer Verpflichtung der Anbieter sozialer Netzwerke und der Anbieter von Spieleplattformen, von den Nutzern bei der Registrierung Namen und Anschrift sowie deren Geburtsdatum zu erheben, wird die Identifizierbarkeit von Täterinnen und Tätern erleichtert und so eine Strafverfolgung vereinfacht.

Durch die Erweiterung des Anwendungsbereichs des Netzwerkdurchsetzungsgesetzes, von welchem bisher nur Anbieter sozialer Netzwerke erfasst sind, auch auf Anbieter von Spieleplattformen, wird eine umfassendere Möglichkeit zur Bekämpfung der Hasskriminalität geschaffen, da so an verschiedenen Orten im Internet

gegen die Täterinnen und Täter vorgegangen werden kann.

C. Alternativen

Keine.

D. Haushaltsausgaben ohne Erfüllungsaufwand

Der Gesetzentwurf hat auf die öffentlichen Haushalte keine Auswirkungen.

E. Erfüllungsaufwand

E.1 Erfüllungsaufwand für Bürgerinnen und Bürger

Erfüllungsaufwand für Bürgerinnen und Bürger entsteht nicht.

E.2 Erfüllungsaufwand für die Wirtschaft

Durch die in Artikel 1 vorgenommene Änderung des Netzwerkdurchsetzungsgesetzes werden die Anbieter sozialer Netzwerke und die Anbieter von Spieleplattformen verpflichtet, die Nutzerinnen und Nutzer bei der Registrierung zu identifizieren.

Durch diese Verpflichtung ist eine dauerhafte, zusätzliche Belastung der Anbieter sozialer Netzwerke und der Anbieter von Spieleplattformen zu erwarten, die sich derzeit nicht ermitteln lässt. Eine solche detaillierte Bewertung kann gegebenenfalls erst nach Inkrafttreten der gesetzlichen Regelung vorgenommen werden.

E.3 Erfüllungsaufwand für die Verwaltung

Der Entwurf führt zu Erfüllungsaufwand bei der Verwaltung z. B. hinsichtlich der Kontrolle der Datenerhebung. Dieser kann derzeit noch nicht spezifiziert werden.

F. Sonstige Kosten

Es sind keine Auswirkungen zu erwarten.

07.02.20

Gesetzesantrag der Länder Niedersachsen, Mecklenburg-Vorpommern

Entwurf eines Gesetzes zur Änderung des Netzwerkdurchsetzungsgesetzes zum Zweck der Erleichterung der Identifizierbarkeit im Internet für eine effektivere Bekämpfung und Verfolgung von Hasskriminalität

Niedersächsischer Ministerpräsident

Hannover, 6. Februar 2020

An den
Präsidenten des Bundesrates
Herrn Ministerpräsidenten
Dr. Dietmar Woidke

Sehr geehrter Herr Präsident,

die Landesregierungen von Niedersachsen und Mecklenburg-Vorpommern haben beschlossen, dem Bundesrat den als Anlage beigefügten

Entwurf eines Gesetzes zur Änderung des Netzwerkdurchsetzungsgesetzes zum Zweck der Erleichterung der Identifizierbarkeit im Internet für eine effektivere Bekämpfung und Verfolgung von Hasskriminalität

zuzuleiten.

Ich bitte Sie, die Vorlage gemäß § 36 Absatz 2 der Geschäftsordnung des Bundesrates in die Tagesordnung der 985. Sitzung des Bundesrates am 14. Februar 2020 aufzunehmen und anschließend den Ausschüssen zur Beratung zuzuweisen.

Mit freundlichen Grüßen
Stephan Weil

Entwurf eines Gesetzes zur Änderung des Netzwerkdurchsetzungsgesetzes zum Zweck der Erleichterung der Identifizierbarkeit im Internet für eine effektivere Bekämpfung und Verfolgung von Hasskriminalität

Der Bundestag hat das folgende Gesetz beschlossen:

Artikel 1

Änderung des Netzwerkdurchsetzungsgesetzes

Das Netzwerkdurchsetzungsgesetz vom 1. September 2017 (BGBl. I S. 3352) wird wie folgt geändert:

1. § 1 wird wie folgt geändert:

- a) In Absatz 1 Satz 1 werden nach dem Klammerzusatz „(soziale Netzwerke)“ die Wörter „oder die dazu bestimmt sind, dass Nutzer an Spielen teilnehmen (Spieleplattformen)“ eingefügt.
- b) Absatz 2 erhält folgende Fassung:

„(2) Der Anbieter eines sozialen Netzwerks und der Anbieter einer Spieleplattform sind von den Pflichten nach den §§ 2 und 3 befreit, wenn das soziale Netzwerk oder die Spieleplattform im Inland weniger als zwei Millionen registrierte Nutzer hat.“

2. § 2 wird wie folgt geändert:

- a) In Absatz 1 Satz 1 werden nach dem Wort „Netzwerke“ die Wörter „und Anbieter von Spieleplattformen“ eingefügt.
- b) Absatz 2 wird wie folgt geändert:
 - aa) In Nummer 1 werden nach dem Wort „Netzwerks“ die Wörter „oder der Anbieter der Spieleplattform“ eingefügt.
 - bb) In Nummer 8 werden nach dem Wort „Netzwerk“ die Wörter „oder bei der Spieleplattform“ eingefügt.

3. § 3 wird wie folgt geändert:

- a) In Absatz 1 Satz 1 werden nach dem Wort „Netzwerks“ die Wörter „und der Anbieter einer Spieleplattform“ eingefügt und das Wort „muss“ wird durch das Wort „müssen“ ersetzt.
- b) Absatz 2 wird wie folgt geändert:
 - aa) Im einleitenden Satzteil werden nach dem Wort „Netzwerks“ die Wörter „oder der Anbieter einer Spieleplattform“ angefügt.
 - bb) In Nummer 2 werden nach dem Wort „Netzwerk“ die Wörter „oder die Spieleplattform“ eingefügt.
 - cc) Nummer 3 wird wie folgt geändert:
 - aaa) In Buchstabe a werden die Wörter „das soziale Netzwerk kann“ durch die Wörter „das soziale Netzwerk und die Spieleplattform können“ ersetzt.
 - bbb) In Buchstabe b werden nach dem Wort „Netzwerk“ die Wörter „oder die Spieleplattform“ eingefügt.
- c) Absatz 4 wird wie folgt geändert:
 - aa) In Satz 1 werden nach dem Wort „Netzwerks“ die Wörter „oder der Leitung der Spieleplattform“ eingefügt.
 - bb) In Satz 3 werden nach dem Wort „Netzwerks“ die Wörter „und der Leitung der Spieleplattform“ eingefügt.
- d) Absatz 6 wird wie folgt geändert:
 - aa) In Nummer 3 werden nach dem Wort „Netzwerke“ die Wörter „und der Spieleplattformen“ eingefügt.
 - bb) Nummer 5 erhält folgende Fassung:
 - „5. die Einrichtung von mehreren Anbietern sozialer Netzwerke, Anbietern von Spieleplattformen oder Institutionen getragen

wird, die eine sachgerechte Ausstattung sicherstellen. Außerdem muss sie für den Beitritt weiterer Anbieter, insbesondere sozialer Netzwerke oder Anbieter von Spieleplattformen, offenstehen.“

- e) In Absatz 9 werden nach dem Wort „Netzwerken“ die Wörter „oder für einen Anbieter von Spieleplattformen“ eingefügt.

4. Nach § 3 wird folgender § 3a eingefügt:

„§ 3a

Identifizierungspflicht

(1) ¹Anbieter sozialer Netzwerke und Anbieter von Spieleplattformen sind verpflichtet, die Nutzer bei der Registrierung zu identifizieren. ²Bei der Identifizierung haben die Anbieter sozialer Netzwerke und die Anbieter von Spieleplattformen folgende Angaben zu erheben:

1. den Namen und die Anschrift des Nutzers sowie
2. bei natürlichen Personen deren Geburtsdatum.

(2) ¹Die Identifizierung hat in den Fällen des Absatzes 1 Satz 2 bei natürlichen Personen zu erfolgen anhand

1. eines gültigen amtlichen Ausweises, der ein Lichtbild des Inhabers enthält und mit dem die Pass- und Ausweispflicht im Inland erfüllt wird, insbesondere anhand eines inländischen oder nach ausländerrechtlichen Bestimmungen anerkannten oder zugelassenen Passes, Personalausweises oder Pass- oder Ausweisersatzes,
2. eines elektronischen Identitätsnachweises nach § 18 des Personalausweisgesetzes, nach § 12 des eID-Karte-Gesetzes oder nach § 78 Absatz 5 des Aufenthaltsgesetzes,
3. einer qualifizierten elektronischen Signatur nach Artikel 3 Nummer 12 der Verordnung (EU) Nr. 910/2014 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 23. Juli 2014 über elektronische Identifizierung und Vertrauens-

dienste für elektronische Transaktionen im Binnenmarkt und zur Aufhebung der Richtlinie 1999/93/EG (ABl. L 257 vom 28.8.2014, S. 73) oder

4. eines nach Artikel 8 Absatz 2 Buchstabe c in Verbindung mit Artikel 9 der Verordnung (EU) Nr. 910/2014 notifizierten elektronischen Identifizierungssystems.

²Im Fall der Identitätsüberprüfung anhand einer qualifizierten elektronischen Signatur gemäß Satz 1 Nummer 3 hat der Anbieter des sozialen Netzwerks oder der Anbieter einer Spieleplattform eine Validierung der qualifizierten elektronischen Signatur nach Artikel 32 Absatz 1 der Verordnung (EU) Nr. 910/2014 vorzunehmen. ³Die Überprüfung kann auch durch andere geeignete Verfahren erfolgen; das Bundesamt für Justiz legt nach Anhörung der betroffenen Kreise durch Verfügung im Bundesanzeiger fest, welche anderen Verfahren zur Überprüfung geeignet sind, wobei jeweils zum Zweck der Identifikation ein Dokument im Sinne des Satzes 1 genutzt werden muss.“

5. § 4 wird wie folgt geändert:
 - a) Absatz 1 wird wie folgt geändert:
 - aa) Es wird die folgende neue Nummer 2 eingefügt:

„2. entgegen § 3a eine Identifizierung der Nutzer nicht durchführt,“
 - bb) Die bisherigen Nummern 2 bis 8 werden Nummern 3 bis 9.
 - b) In Absatz 2 Satz 1 wird die Angabe „Nummer 7 und 8“ durch die Angabe „Nummer 8 und 9“ ersetzt.
6. In § 5 Absatz 1 Satz 1 werden nach dem Wort „Netzwerke“ die Wörter „und Anbieter von Spieleplattformen“ eingefügt.
7. § 6 wird wie folgt geändert:
 - a) Absatz 1 erhält folgende Fassung:

„(1) Der Bericht nach § 2 wird für Anbieter von Spieleplattformen erstmals am [erstes abgeschlossenes Halbjahr nach Inkrafttreten] fällig.“

b) Absatz 2 Satz 2 erhält folgende Fassung:

„²Erfüllen der Anbieter eines sozialen Netzwerkes und der Anbieter einer Spieleplattform die Voraussetzungen des § 1 erst zu einem späteren Zeitpunkt, so müssen die Verfahren nach § 3 drei Monate nach diesem Zeitpunkt eingeführt sein.“

c) Es wird folgender Absatz 3 angefügt:

„(3) Bezüglich ihrer bei Inkrafttreten dieses Gesetzes angemeldeten Nutzer müssen die Anbieter sozialer Netzwerke und die Anbieter von Spieleplattformen die Pflicht zur Identifikation nach § 3a erst am [zwei Jahre nach Inkrafttreten] erfüllen.“

Artikel 2

Inkrafttreten

Dieses Gesetz tritt am [1 Jahr nach Verkündung] in Kraft.

Begründung:

A. Allgemeines

I. Zielsetzung und wesentlicher Inhalt

Mit der Gesetzesänderung wird das Ziel verfolgt, die Hasskriminalität im Internet zu bekämpfen. In Anbetracht der zunehmenden Nutzung des Internets zur Verbreitung von Hass und Hetze und der großen Schwierigkeiten, die Täterinnen und Täter aufgrund der Anonymität im Internet zu ermitteln, müssen Maßnahmen ergriffen werden, um die Identifizierbarkeit im Internet zu erleichtern und Ermittlungen zu vereinfachen.

Hasskriminalität birgt eine große Gefahr für das friedliche Zusammenleben einer freien, offenen und demokratischen Gesellschaft. Objektiv strafbare Inhalte wie etwa Volksverhetzung, Beleidigung, Verleumdung oder Störung des öffentlichen Friedens durch Vortäuschen von Straftaten können im Internet allerdings nur schwer verfolgt werden.

Derzeit kann jede Person, die das Internet nutzt, beliebige Pseudonyme wählen und uneingeschränkt Kommentare abgeben, ohne befürchten zu müssen, dass sie ohne großen Aufwand identifiziert werden kann. Diese Atmosphäre der Anonymität führt dazu, dass sich die Internetnutzenden sicher fühlen und Äußerungen tätigen, die sie ohne diese besonderen Rahmenbedingungen vermutlich nicht abgeben würden. Dies hat zur Konsequenz, dass Beleidigungen zunehmen und das Internet als rechtsfreier Raum wahrgenommen wird. Daher müssen die Verantwortlichen aus der Anonymität des Netzes herausgeholt werden. Es muss nachvollziehbar gemacht werden, wer hinter welchen Postings steht und die Identifizierung der Täterinnen und Täter muss beschleunigt und erleichtert werden.

Auch bei der Nutzung von Spieleplattformen kommt es vermehrt zu Hasskriminalität, etwa bei der Nutzung der Messenger-Funktionen. Daher müssen Meldungen nach § 2 des Netzwerkdurchsetzungsgesetzes (NetzDG) bzw. Löschungen von rechtswidrigen Inhalten auch durch Anbieter von Spieleplattformen durchgeführt werden und nicht, wie im Netzwerkdurchsetzungsgesetz bislang vorgesehen, nur von Anbietern sozialer Medien. Diese Gesetzeslücke sollte insbesondere vor dem Hintergrund der rasant steigenden Beliebtheit der Spieleplattformen daher umgehend geschlossen werden.

B. Einzelbegründung

Zu Artikel 1 (Änderung des Netzwerkdurchsetzungsgesetzes):

Zu Nummer 1:

Zu Buchstabe a:

Die Normen des Netzwerkdurchsetzungsgesetzes sollten auch für Anbieter von Spieleplattformen gelten und nicht nur für Anbieter sozialer Netzwerke. Auch bei der Nutzung von Spieleplattformen können etwa via Messenger-Funktion Hassbotschaften versendet werden. Die Spieleplattformen bieten aufgrund der Anonymität ebenso wie soziale Netzwerke die Möglichkeit, rechtswidrige Inhalte zu posten.

In dem neuen § 1 Absatz 1 Satz 1 wird der Anwendungsbereich des Netzwerkdurchsetzungsgesetzes daher auch auf Anbieter von Spieleplattformen erweitert.

Zu Buchstabe b:

Die Befreiung muss aufgrund des erweiterten Anwendungsbereichs nunmehr auch für die Betreiber von Spieleplattformen gelten.

Zu Nummer 2:

Zu Buchstaben a und b:

Der Regelungsgehalt des § 2 bezieht sich in dem neuen § 2 aufgrund des erweiterten Anwendungsbereichs nunmehr auch auf Anbieter von Spieleplattformen, denen ebenfalls eine Berichtspflicht aufzuerlegen ist, sodass entsprechende redaktionelle Änderungen vorgenommen werden.

Zu Nummer 3:

Hierbei handelt es sich um Folgeänderungen aufgrund der Erweiterung des Anwendungsbereichs, die daher redaktioneller Art sind.

Zu Nummer 4:

Derzeit hat jede das Internet nutzende Person die Möglichkeit, sich in sozialen Netzwerken und Spieleplattformen weitgehend anonym zu bewegen, sofern der Anbieter

nicht zu eigenen geschäftlichen Zwecken persönliche Daten erhebt und verifiziert. Es ist deshalb sowohl für die Gefahrenabwehrbehörden als auch die Strafverfolgungsbehörden schwer nachzuvollziehen, wer welches Posting zu verantworten hat. Die Anonymität führt dazu, dass die Hemmschwelle herabgesetzt ist, Äußerungen zu tätigen, die vermutlich ohne die Anonymität nicht abgeben würden und die daher oftmals einen strafrechtlichen Inhalt haben, da die Nutzerinnen und Nutzer oftmals keine Konsequenzen zu befürchten haben. So wird das Internet als eine Art rechtsfreier Raum wahrgenommen.

Mithilfe der in dem neuen § 3a Absatz 1 eingeführten Pflicht für Anbieter sozialer Netzwerke und für Anbieter von Spieleplattformen, die Nutzerinnen und Nutzer bei der Registrierung durch Erhebung von Name und Anschrift sowie bei natürlichen Personen von deren Geburtsdatum zu identifizieren, wird die Identifizierbarkeit der Täterinnen und Täter beschleunigt und so die Durchführung von Ermittlungen erleichtert. Eine Pflicht, Postings unter dem jeweiligen Klarnamen einzustellen, ist damit nicht verbunden.

Durch den neuen § 3a Absatz 2 Satz 1 und 2 wird das Verfahren festgeschrieben, wie die Identifizierung zu erfolgen hat, um so Rechtssicherheit zu schaffen. Hierbei ist die Regelung an § 12 Absatz 1 Satz 1 und 2 Geldwäschegesetz sowie § 111 Absatz 1 Satz 3 des Telekommunikationsgesetzes angelehnt.

Der neue § 3a Absatz 2 Satz 3 regelt, dass die Überprüfung auch durch andere geeignete Verfahren erfolgen kann, wobei das Bundesamt für Justiz festlegt, welche anderen Verfahren zur Überprüfung geeignet sind. Diese Regelung ist an § 111 Satz 4 TKG angelehnt.

Zu Nummer 5:

Zu Buchstabe a:

Durch die Ergänzung wird ein Verstoß gegen die Identifikationspflicht des § 3a als Ordnungswidrigkeit geahndet. Im Übrigen wird eine redaktionelle Folgeänderung vorgenommen.

Zu Buchstabe b:

Hierbei handelt es sich um redaktionelle Folgeänderungen.

Zu Nummer 6:

Es handelt sich hierbei um eine redaktionelle Folgeänderung aufgrund der Erweiterung des Anwendungsbereiches.

Zu Nummer 7:

Zu Buchstabe a:

Der bisherige § 6 Absatz 1 NetzDG regelt, dass der Bericht nach § 2 NetzDG für Anbieter sozialer Netzwerke erstmals für das erste Halbjahr 2018 fällig ist. Der neue § 6 Absatz 1 legt nunmehr entsprechend für die Anbieter von Spieleplattformen fest, dass diesen auch ausreichend Zeit für die Vorbereitung des Berichts zur Verfügung steht.

Zu Buchstabe b:

Hierbei handelt es sich um eine redaktionelle Folgeänderung aufgrund des erweiterten Anwendungsbereiches.

Zu Buchstabe c:

Der neue § 6 Absatz 3 legt fest, dass die neu eingefügte Identifikationspflicht nach § 3a für bereits bei Inkrafttreten dieses Gesetzes angemeldete Nutzerinnen und Nutzer erst zwei Jahre nach Inkrafttreten des Gesetzes zu erfüllen ist, um den Anbietern sozialer Netzwerke und den Anbietern von Spieleplattformen ausreichend Zeit zu gewähren, diese Pflicht umzusetzen.

Zu Artikel 2 (Inkrafttreten):

Die Vorschrift regelt das Inkrafttreten des Gesetzes. Die Änderungen sollen ein Jahr nach Verkündung des Gesetzes in Kraft treten, damit die betroffenen Anbieter ausreichend Zeit haben, die Durchführung der ihnen aufgrund des Gesetzes bevorstehenden Anpassungen vorzubereiten.