

# Von „Battlefield“ bis „Call of Duty“: Eine etwas andere Einführung in das Recht bewaffneter Konflikte

Von Wiss. Mitarbeiterin **Camilla Sophia Haake**, Trier\*

*Video-Spiele und humanitäres Völkerrecht, Fiktion und die bittere Realität der Schlachtfelder der Welt – eine Paarung ohne Zukunft? Eine Initiative des Internationalen Komitees des Roten Kreuzes (IKRK) aus dem Jahr 2012 will das Gegenteil beweisen. Welche Regeln im „realen“ bewaffneten Konflikt gelten und warum diese Vorschriften auch bei der Konzeption von Video-Spielen Beachtung finden sollten, zeigt der folgende Beitrag – der auch für solche Studenten des Völkerrechts interessant sein dürfte, die in ihrer Freizeit nicht dem „Zocken“ an Konsole oder Computer frönen.*

## I. Völkerrecht und Video-Spiele

Videospiele haben inhaltlich häufig wenig mit der Realität zu tun. Nun gut, wird mancher Leser jetzt denken, das haben Spiele eben so an sich. In Spielen kann man die Gesetze der Schwerkraft überwinden, den Problemen des Alltags entfliehen, eben ein anderer Mensch (oder sogar ein anderes Wesen) sein. Doch was, wenn Spiele dank neuester technischer Innovationen im Bereich des Programmierens die Realität abbilden? Was, wenn dem Spieler die Möglichkeit gegeben wird, das Spiel nicht mehr lediglich zu „erleben“, sondern es zu „leben“? Dieses Problem tritt in letzter Zeit vermehrt bei sog. „Shootern“ auf, die ein (fiktives oder reproduziertes) Kriegsszenario simulieren. Es gibt Spiele, die thematisch verschiedene Schlachten des Zweiten Weltkriegs aufgreifen, die beiden Golfkriege aufleben lassen, die Schrecken des Vietnamkriegs abbilden.

Sie alle haben etwas gemeinsam: Der Spieler schlüpft in der Regel in die Rolle eines Soldaten oder einer anderen, direkt an Kampfhandlungen beteiligten Person, und muss zur erfolgreichen Erfüllung einer Mission bestimmte Aufgaben erledigen. Brisanterweise stehen diese Aufgaben häufig in Zusammenhang mit der Misshandlung und/oder Tötung anderer Protagonisten des entsprechenden Spiels. Übertragen auf das „echte Leben“, verüben die meisten Spieler im Laufe einer Mission unzählige Kriegsverbrechen.

Aus diesem Grund hat das Internationale Komitee des Roten Kreuzes (IKRK) im Rahmen einer Kampagne aus dem Jahr 2012 den Dialog mit Spiele-Entwicklern gesucht, damit „video game players face the same dilemmas as real soldiers“.<sup>1</sup>

Der – insbesondere im Internet – als „realitätsfern“, „sinnlos“ oder schlicht als „dumm“<sup>2</sup> belächelte Vorstoß befasst

sich mit den Auswirkungen von Videospielen auf die Wirklichkeitswahrnehmung von Konsumenten. Im Gegensatz zu anderen, eher „passiv“ konsumierten Medien (etwa Filme, Bücher, Hörspiele etc.) bieten Videospiele die einzigartige Möglichkeit, ein bestimmtes Szenario hautnah mitzuerleben und durch aktives Handeln mitzugestalten. Dieser Umstand birgt aber die Gefahr, dass „Kriegsspiele“ die Wahrnehmung der oftmals minderjährigen Spieler betreffend der „dos and don’ts“ des Kriegsvölkerrechts beeinflussen<sup>3</sup> und entsprechende (virtuelle) Rechtsverstöße trivialisieren<sup>4</sup> könnten.

Tatsächlich schienen sich die Entwickler von Spielen wie „Battlefield“ und „Call of Duty“ in der Vergangenheit kaum Gedanken darüber gemacht zu haben, ob die virtuell durchgeführten Foltermissionen<sup>5</sup> oder die spielentscheidende Exekution von Zivilisten<sup>6</sup> „in real life“ dem Kriegsvölkerrecht entsprechen würden. Im Gegenteil: Der Spieler wird in der Regel durchgängig „als guter Kämpfer für die gerechte Sache“<sup>7</sup> präsentiert – und das unabhängig von der Frage, unter Anwendung welcher (virtueller) Grausamkeiten er das Missionsziel erreicht hat.

Doch die dem Kriegsrecht in Videospielen entgegengebrachte Ignoranz könnte auch die Missachtung entsprechender Regelungen auf den realen Schlachtfeldern der Welt fördern,<sup>8</sup> aus dem einfachen Grund, dass einige Videospiele sogar zum Zweck der Rekrutierung oder des Trainings von Soldaten eingesetzt werden (dazu sogleich).<sup>9</sup> Aber welche Regeln gelten eigentlich im „Krieg“? Wer ist „Kombattant“? Welchen Status haben als „Terroristen“ klassifizierte Zivilisten? Antworten auf diese und weitere Fragen des humanitären Völkerrechts will der folgende Abschnitt geben.

---

<http://www.playnation.de/spiele-news/allgemein/rotes-kreuz-will-strafen-virtuelle-kriegsverbrechen-id49275.html>

(27.6.2017) und

<http://vdvc.de/blog/2013/10/09/videospieler-und-humanitaeres-voelkerrecht/>

(27.6.2017).

<sup>3</sup> Clarke/Rouffaer/Sénéchaud, International Review of the Red Cross 94 (2012), 711.

<sup>4</sup> Clarke/Rouffaer/Sénéchaud, International Review of the Red Cross 94 (2012), 711 (727).

<sup>5</sup> Vgl. etwa „Call of Duty: Black Ops 2“ (Activision, 2012).

<sup>6</sup> Vgl. etwa „Call of Duty: Modern Warfare 2“ (Activision, 2009), Mission „Kein Russisch“.

<sup>7</sup> Schulze v. Glaßer, Menschenrechte in Kriegs-Shootern: Wir brauchen einen Skandal, abrufbar unter <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/wasd-menschenrechte-in-kriegs-shootern-a-924707.html> (27.6.2017).

<sup>8</sup> Clarke/Rouffaer/Sénéchaud, International Review of the Red Cross 94 (2012), 711 (714).

<sup>9</sup> So etwa das von der US Army entwickelte Spiel „America’s Army“, vgl. <http://www.americasarmy.com/> (27.6.2017).

---

\* Die Autorin ist Wiss. Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Öffentliches Recht, insbesondere Völkerrecht und Europarecht von Prof. Dr. Alexander Proelß an der Universität Trier.

<sup>1</sup> International Committee of the Red Cross, Video games and law of war, 27.9.2013, abrufbar unter

<https://www.icrc.org/eng/resources/documents/film/2013/09-28-ihl-video-games.htm> (27.6.2017);

vgl. zur Problemstellung ausführlich Clarke/Rouffaer/Sénéchaud, International Review of the Red Cross 94 (2012), 711.

<sup>2</sup> Vgl. dazu etwa

## II. Einführung in das Recht bewaffneter Konflikte

Natürgemäß stellt sich an dieser Stelle zunächst die Frage: Ist „Krieg“ völkerrechtlich erlaubt oder verboten? „Es kommt darauf an“, ist der Jurist geneigt zu antworten: Zwar ist der sog. Angriffskrieg verboten, die Verteidigung mit militärischen Mitteln gegen den bewaffneten Angriff eines anderen Staates gilt jedoch (unter bestimmten Voraussetzungen) als erlaubt.<sup>10</sup>

Das erste internationale Übereinkommen, das den Angriffskrieg zwar nicht ausdrücklich verbietet, aber Sanktionen (etwa wirtschaftliche Zwangsmaßnahmen) für „Angreifer“ bereithielt, war die Satzung des Völkerbundes<sup>11</sup> aus dem Jahr 1919.

Ein tatsächliches Verbot bzw. eine Ächtung des Angriffskriegs enthält der „Briand-Kellogg-Pakt“ (1928),<sup>12</sup> benannt nach dem damaligen französischen Außenminister *Aristide Briand* und seinem US-amerikanischen Amtskollegen *Frank Billings Kellogg*.

Heute wird das Verbot von Angriffskriegen vorwiegend dem auch völkergewohnheitsrechtlich anerkannten<sup>13</sup> Gewaltverbot aus Art. 2 Nr. 4 Charta der Vereinten Nationen (UN-Charta)<sup>14</sup> entnommen.

### 1. Genfer und Haager Recht

Nichtsdestotrotz finden sich beinahe überall auf der Welt Konfliktherde, an denen Unstimmigkeiten zwischen Staaten in bewaffneten Auseinandersetzungen gipfeln. Diese kriegerischen Auseinandersetzungen finden nicht im rechtsfreien Raum statt. Es gilt das *ius in bello*, das „Recht im Krieg“, das das „Wie“ der Anwendung bewaffneter Gewalt regelt. Dieses folgt dem Konzept, die Ausmaße militärischer Konflikte in Grenzen zu halten, wenn schon eine Eindämmung oder gar Verhinderung nicht möglich ist (sog. „Hegung des Krieges“).<sup>15</sup>

Das Gegenstück zu diesem Begriff bildet das sog. „Friedensvölkerrecht“ oder „Recht der Friedenssicherung“ (lat. *ius ad/contra bellum*),<sup>16</sup> das das „Ob“ der Anwendung bewaffneter Gewalt<sup>17</sup> reguliert. Das Kriegsvölkerrecht setzt also ge-

wissermaßen dort an, wo das Friedensvölkerrecht bei der „Domestizierung militärischer Gewalt versagt hat“.<sup>18</sup>

Im Gegensatz zum Friedensvölkerrecht unterscheidet das Kriegsvölkerrecht nicht nach Angreifer und Angegriffenem, Täter und Opfer; es gilt der Grundsatz der „Rechtsgleichheit der Konfliktparteien“ (sog. „Gegenseitigkeitsprinzip“).<sup>19</sup>

Das *ius in bello* dient insbesondere der Vermeidung unnötigen Leidens. Das heißt, es geht keinesfalls um eine vollkommene Verhinderung der Anwendung von Gewalt, jedoch erfolgt eine Beschränkung der anwendbaren Mittel und Methoden zur Schädigung des Gegners.<sup>20</sup>

So wird die Liste der zulässigen Mittel der Schädigung begrenzt durch diverse Abkommen, wie etwa das „Übereinkommen über das Verbot des Einsatzes, der Lagerung, der Herstellung und der Weitergabe von Antipersonenminen und deren Vernichtung“,<sup>21</sup> das „Übereinkommen über das Verbot oder die Beschränkung des Einsatzes bestimmter konventioneller Waffen, die übermäßige Leiden verursachen oder unterschiedslos wirken können“<sup>22</sup> und die auf – im wahrsten Sinne des Wortes – „Waffengleichheit“ der Konfliktparteien gerichtete „Haager Landkriegsordnung“ (HLKO).<sup>23</sup>

Zu den verbotenen Methoden gehören beispielsweise die Perfidie oder Heimtücke (ausgenommen sind Kriegslisten, Art. 37 Abs. 2 Zusatzprotokoll zu den Genfer Abkommen vom 12.8.1949 über den Schutz der Opfer internationaler bewaffneter Konflikte (ZP I),<sup>24</sup> Art. 24 HLKO), das heißt, jede Schädigungshandlung, deren Durchführung durch das Vortäuschen einer Schutzsituation möglich gemacht wird<sup>25</sup> (z.B. Missbrauch des Schutzstatus des Parlamentärs durch

<sup>18</sup> *Herdegen*, Völkerrecht, 14. Aufl. 2015, § 56 Rn. 2.

<sup>19</sup> *Stein/v. Buttlar* (Fn. 15), S. 439.

<sup>20</sup> *v. Arnould* (Fn. 16), § 14 Rn. 1152; *Ipsen*, Völkerrecht, 6. Aufl. 2014, § 58 Rn. 2 ff.

<sup>21</sup> „Ottawa-Abkommen“, 2056 UNTS 211, BGBl. II 1998, S. 778.

<sup>22</sup> 1342 UNTS 163, BGBl. II 1992, S. 959; ergänzt wird dieses Abkommen durch fünf Protokolle, die etwa sog. „Glasminen“ (Protocol I on Non-Detectable Fragments, 1342 UNTS 168) oder blind machende Laserwaffen (Protocol IV on Blinding Laser Weapons, 1380 UNTS 370) verbieten und die Verwendung von bestimmten Anti-Personenminen (Protocol II on Prohibitions or Restrictions on the Use of Mines, Booby-Traps and Other Devices, 1342 UNTS 168) sowie von Brandwaffen wie Flammenwerfer oder Napalm-Bomben (Protocol III on Prohibitions or Restrictions on the Use of Incendiary Weapons, 1342 UNTS 171) einschränken. Protocol V on Explosive Remnants of War (2399 UNTS 100) regelt schließlich den Umgang mit explosiven Überbleibseln eines bewaffneten Konflikts wie nicht verwendeten Sprengmitteln.

<sup>23</sup> Anlage zum Abkommen, betreffend die Gesetze und Gebräuche des Landkriegs v. 18.10.1907 RGBl. 1910, S. 107 (132).

<sup>24</sup> Zusatzprotokoll zu den Genfer Abkommen vom 12.8.1949 über den Schutz der Opfer internationaler bewaffneter Konflikte v. 8.6.1977, 1125 UNTS 3, BGBl. II 1991, S. 968.

<sup>25</sup> *Bothe* (Fn. 16), S. 648.

<sup>10</sup> *Doehring*, Völkerrecht, 2. Aufl. 2004, § 11 Rn. 566.

<sup>11</sup> Satzung des Völkerbundes v. 28.6.1919, RGBl. II 1919, S. 717 ff.

<sup>12</sup> Vertrag über die Ächtung des Krieges („Briand-Kellogg-Pakt“) v. 27.8.1928, 94 LNTS 57, RGBl. II 1929, S. 97.

<sup>13</sup> ICJ, Urt. v. 27.6.1986 – ICJ GL No 70 (Nicaragua v. USA – Military and Paramilitary Activities in and against Nicaragua [Merits]) = ICJ Rep. 1986, 14 (94-96).

<sup>14</sup> Charta der Vereinten Nationen v. 26.6.1945, 557 UNTS 143, BGBl. II 1973, S. 431.

<sup>15</sup> *Schmitt*, Theorie des Partisanen, Zwischenbemerkung zum Begriff des Politischen, 1963, S. 17; vgl. *Stein/v. Buttlar*, Völkerrecht, 13. Aufl. 2012, S. 439.

<sup>16</sup> „Richtiger“ ist nach *Bothe* die Bezeichnung *ius contra bellum*, *Bothe*, in: Graf Vitzthum/Proell, Völkerrecht, 7. Aufl. 2016, S. 596; auch *v. Arnould* hält den Begriff für „heute treffender“, *v. Arnould*, Völkerrecht, 3. Aufl. 2016, § 14 Rn. 1151.

<sup>17</sup> *v. Arnould* (Fn. 16), § 14 Rn. 1151.

missbräuchlichen Gebrauch der weißen Parlamentärflagge) und eine Kriegsführung, bei der es keine Überlebenden geben soll (Art. 40 ZP I, Art. 23 lit. d HLKO, „Erklärung, daß kein Pardon gegeben wird“).

Bezüglich der hochaktuellen Frage nach der Vereinbarkeit des Einsatzes von Atomwaffen mit den allgemeinen kriegsrechtlichen Grundsätzen besteht bislang keine Einigkeit. Der Internationale Gerichtshof (IGH) in Den Haag hat in seiner Advisory Opinion zur „Legality of the Threat or Use of Nuclear Weapons“<sup>26</sup> aus dem Jahr 1996 festgestellt, dass kein universelles Verbot des Einsatzes von Kernwaffen existiere.<sup>27</sup> Nichtsdestotrotz wies der Gerichtshof darauf hin, dass auch Atomwaffen nicht außerhalb des kriegsvölkerrechtlichen Regelungssystems stehen.<sup>28</sup>

Neben diesem sog. „Haager Recht“, das Bestimmungen über Mittel und Methoden der Kriegsführung enthält, koexistiert das „Genfer Recht“, bestehend aus den vier Genfer Konventionen von 1949 und ihren Zusatzprotokollen. Das Genfer Recht beschreibt humanitäres Recht im engeren Sinne zum Schutz der Zivilbevölkerung, Verwundeter und Kriegsgefangener und basiert auf dem Grundgedanken *Jean-Jacques Rousseaus*, dass der Feind im Krieg nicht als Mensch, sondern in seiner Funktion als Soldat und Angehöriger der Streitkräfte (Kombattant) zu bekämpfen sei.<sup>29</sup>

Genfer und Haager Recht werden heute unter dem Begriff „Humanitäres Völkerrecht“ (HVR; frz. *humanité*, lat. *humanitas* = Menschlichkeit) zusammengefasst.<sup>30</sup>

Die Entwicklung des Genfer Rechts nahm ihren Anfang im Jahr 1863 mit der Gründung des heute weltbekannten IKRK (bis 1876 „Komitee der Hilfsgesellschaften für die Verwundetenpflege“). Zuvor hatte der Schweizer Kaufmann und spätere Friedensnobelpreisträger *Henri Dunant*<sup>31</sup> „Un souvenir de Solferino“ („Eine Erinnerung an Solferino“) veröffentlicht, ein Buch, in dem er die Schrecken zu verarbeiten versuchte, deren Zeuge er am 24.6.1859 wurde. Auf einer Geschäftsreise nach Italien musste er miterleben, wie die

vielen Verwundeten, die nach der Schlacht von Solferino (Entscheidungsschlacht im sog. Sardinischen Krieg zwischen den verbündeten Truppen Piemont-Sardiniens und Frankreichs gegen die Armee des Kaisertums Österreich) auf dem Schlachtfeld zurückgelassen worden waren, qualvoll starben. *Dunant* setzte sich für die Bergung und Pflege der Betroffenen ein und regte in seinem Buch die Bildung freiwilliger Hilfsorganisationen zum Schutz von Kriegsversehrten an.<sup>32</sup>

Am 22.8.1864 wurde schließlich als Folge einer diplomatischen Konferenz, abgehalten im Stadthaus von Genf, die (Erste) „Genfer Konvention betreffend die Linderung des Loses der im Felddienst verwundeten Militärpersonen“ (GK I)<sup>33</sup> beschlossen. Beteiligt waren zwölf europäische Staaten: Baden, Belgien, Dänemark, Frankreich, Hessen, Italien, die Niederlande, Portugal, Preußen, die Schweiz, Spanien und Württemberg. Das historische „zweite“ Genfer Abkommen ist die heutige Dritte Genfer Konvention (GK III; ehem. „Genfer Abkommen über die Behandlung der Kriegsgefangenen“ v. 27.7.1929) „über die Behandlung der Kriegsgefangenen“.<sup>34</sup> Zusammen mit der heutigen Zweiten („zur Verbesserung des Loses der Verwundeten, Kranken und Schiffbrüchigen der bewaffneten Kräfte zur See“ v. 12.8.1949, GK II)<sup>35</sup> und Vierten Genfer Konvention („zum Schutz von Zivilpersonen in Kriegszeiten“ v. 12.8.1949, GK IV)<sup>36</sup> wurden diese Abkommen im Jahr 1949 überarbeitet.

Diese vier internationalen Abkommen haben eines gemeinsam: In ihrem jeweiligen Art. 3, der immer den gleichen Wortlaut aufweist,<sup>37</sup> etablieren sie einen „humanitären

<sup>32</sup> *Kempen/Hillgruber* (Fn. 29), § 41 Rn. 3.

<sup>33</sup> Heute „I. Genfer Abkommen zur Verbesserung des Loses der Verwundeten und Kranken der Streitkräfte im Felde“ v. 12.8.1949, 75 UNTS 31, BGBl. II 1954, S. 783.

<sup>34</sup> „III. Genfer Abkommen über die Behandlung der Kriegsgefangenen“ v. 12.8.1949, 75 UNTS 135, BGBl. II 1954, S. 838.

<sup>35</sup> 75 UNTS 85, BGBl. II 1954, S. 813.

<sup>36</sup> 75 UNTS 287, BGBl. II 1954, S. 917.

<sup>37</sup> Art. 3: „Im Falle eines bewaffneten Konflikts, der keinen internationalen Charakter aufweist und der auf dem Gebiet einer der Hohen Vertragsparteien entsteht, ist jede der am Konflikt beteiligten Parteien gehalten, wenigstens die folgenden Bestimmungen anzuwenden:

1. Personen, die nicht direkt an den Feindseligkeiten teilnehmen, einschliesslich der Mitglieder der bewaffneten Streitkräfte, welche die Waffen gestreckt haben, und der Personen, die infolge Krankheit, Verwundung, Gefangennahme oder irgendeiner anderen Ursache ausser Kampf gesetzt wurden, sollen unter allen Umständen mit Menschlichkeit behandelt werden, ohne jede Benachteiligung aus Gründen der Rasse, der Farbe, der Religion oder des Glaubens, Geschlechts, der Geburt oder des Vermögens oder aus irgendeinem ähnlichen Grunde.

Zu diesem Zwecke sind und bleiben in Bezug auf die oben erwähnten Personen jederzeit und jedenorts verboten:

a) Angriffe auf Leib und Leben, namentlich Mord jeglicher Art, Verstümmelung, grausame Behandlung und Folterung;  
b) die Gefangennahme von Geiseln;

<sup>26</sup> ICJ, Advisory Opinion v. 8.7.1996 – ICJ GL No 95 (Legality of the Threat or Use of Nuclear Weapons) = ICJ Rep. 1996, 226.

<sup>27</sup> ICJ, Advisory Opinion v. 8.7.1996 – ICJ GL No 95 (Legality of the Threat or Use of Nuclear Weapons) = ICJ Rep. 1996, 226, § 74.

<sup>28</sup> ICJ, Advisory Opinion v. 8.7.1996 – ICJ GL No 95 (Legality of the Threat or Use of Nuclear Weapons) = ICJ Rep. 1996, 226, § 87.

<sup>29</sup> *Rousseau*, in: *Rey, Du Contrat Social ou Principes du Droit Politique*, Bd. 1, 1762, Kap. 4 S. 18 f. „La guerre n'est donc point une relation d'homme à homme, mais une relation d'État à État, dans laquelle les particuliers ne sont ennemis qu'accidentellement, non point comme hommes ni même comme citoyens, mais comme soldats; non point comme membres de la patrie, mais comme ses défenseurs. Enfin chaque État ne peut avoir pour ennemis que d'autres États et non pas des hommes; [...]“; vgl. *Kempen/Hillgruber*, *Völkerrecht*, 2. Aufl. 2012, § 45 Rn. 27.

<sup>30</sup> *Ipsen* (Fn. 20), § 57 Rn. 11.

<sup>31</sup> *Jean-Henri Dunant* (8.5.1828-30.10.1910).

Mindeststandard<sup>38</sup> des Verhaltens im bewaffneten Konflikt, und zwar auf Grundlage der Grundsätze der Menschlichkeit, der militärischen Notwendigkeit und der Verhältnismäßigkeit.<sup>39</sup>

Im Jahr 1977 wurden zur Ergänzung der Genfer Abkommen zwei Zusatzprotokolle ausgearbeitet, die sich mit dem „Schutz der Opfer internationaler bewaffneter Konflikte“ (ZP I) und dem „Schutz der Opfer nicht-internationaler bewaffneter Konflikte“ (ZP II) beschäftigen. Im Jahr 2005 kam ein weiteres ZP, „über die Annahme eines zusätzlichen Schutzzeichens („Roter Kristall“)<sup>40</sup> hinzu (ZP III).

Das ZP I vereint das „Haager Recht“ mit dem „Genfer Recht“, vgl. z.B. Art. 37 ZP I.<sup>41</sup>

Die GK I-IV gelten für mittlerweile alle Staaten der Welt (196 Vertragsstaaten)<sup>42</sup> und auch die ZP I und II wurden von 174 bzw. 168 Staaten<sup>43</sup> unterzeichnet.

c) Beeinträchtigung der persönlichen Würde, namentlich erniedrigende und entwürdigende Behandlung;

d) Verurteilungen und Hinrichtungen ohne vorhergehendes Urteil eines ordnungsmässig bestellten Gerichtes, das die von den zivilisierten Völkern als unerlässlich anerkannten Rechtsgarantien bietet.

2. Die Verwundeten und Kranken sollen geborgen und gepflegt werden.

Eine unparteiische humanitäre Organisation, wie das Internationale Komitee vom Roten Kreuz, kann den am Konflikt beteiligten Parteien ihre Dienste anbieten.

Die am Konflikt beteiligten Parteien werden sich andererseits bemühen, durch besondere Vereinbarungen auch die andern Bestimmungen des vorliegenden Abkommens ganz oder teilweise in Kraft zu setzen.

Die Anwendung der vorstehenden Bestimmungen hat auf die Rechtsstellung der am Konflikt beteiligten Parteien keinen Einfluss.“

<sup>38</sup> *Kempen/Hillgruber* (Fn. 29), § 42 Rn. 6.

<sup>39</sup> Beachte: Der gemeinsame Art. 3 GK I-IV bezieht sich seinem Wortlaut nach direkt zwar nur auf nicht-internationale Konflikte, ist aber – entsprechend einem „Erst-recht-Schluss“ – auf den internationalen Konflikt übertragbar, vgl. ICJ, Urt. v. 27.6.1986 – ICJ GL No 70 (Nicaragua v. USA – Military and Paramilitary Activities in and against Nicaragua [Merits]) = ICJ Rep. 1986, 14, § 218.

<sup>40</sup> Bei diesem neben dem „Roten Kreuz“ und dem „Roten Halbmond“ für die Kennzeichnung von Sanitätseinrichtungen (z.B. Personal, Transportmittel) verwendeten Symbol handelt es sich um ein auf der Spitze stehendes rotes Quadrat auf weißem Grund, in das bei einer Verwendung als Kennzeichen einer nationalen Gesellschaft zusätzlich eines der anderen Embleme oder eine Kombination aus diesen eingefügt werden kann, vgl. Art. 2, 3 ZP III.

<sup>41</sup> v. *Arnauld* (Fn. 16), § 14 Rn. 1156; *Kempen/Hillgruber* (Fn. 29), § 42 Rn. 8; *Ipsen* (Fn. 20), § 57 Rn. 12.

<sup>42</sup> Internetpräsenz des IKRK

<https://www.icrc.org/en/war-and-law/treaties-customary-law/geneva-conventions> (27.6.2017).

<sup>43</sup> Internetpräsenz des IKRK

Jedoch ist etwa seitens der USA eine Ratifizierung der ZP I und II bisher nicht erfolgt, die Türkei und Israel haben bis heute noch nicht unterzeichnet.<sup>44</sup>

Allerdings ist an dieser Stelle anzumerken, dass zumindest der Kern der Regelungen des HVR als Völkergewohnheitsrecht<sup>45</sup> im Sinne des Art. 38 Statut des Internationalen Gerichtshofs (IGH-Statut)<sup>46</sup> gilt.<sup>47</sup>

Bei der Lektüre der Quellen des „Genfer Rechts“ fällt auf, dass diese nicht das Wort „Krieg“ verwenden, sondern zu ihrer Anwendung „internationale bewaffnete Konflikte“ bzw. „nicht-internationale bewaffnete Konflikte“ voraussetzen. „Krieg“ existiert als rechtlich relevanter Begriff (mit auf Kriegswillen abstellender subjektiver und eine bestimmte Intensität der Feindseligkeiten voraussetzender objektiver Definitionsvariante)<sup>48</sup> nicht mehr, weil er das Bestehen des Kriegszustands an eine formelle Kriegserklärung knüpft.<sup>49</sup> So konnte jedoch in früherer Zeit der Gewalt anwendende Staat gewissermaßen willkürlich über die Geltung des HVR entscheiden, indem er dem von ihm angegriffenen Staat eben gerade nicht formell den Krieg erklärte.<sup>50</sup> Das „Kriegsverbot“ entwickelte sich zum allgemeinen Gewaltverbot fort, vgl. Art. 2 Nr. 4 UN-Charta.<sup>51</sup>

Insbesondere der Wortlaut von ZP I und II zeigt, dass das HVR zwischen internationalen und nicht-internationalen Konflikten unterscheidet. Das liegt daran, dass die Qualifizierung eines Konflikts als international bzw. nicht-international Einfluss darauf hat, welche Normen seine Durchführung regeln.

## 2. Internationaler bewaffneter Konflikt

Ein internationaler bewaffneter Konflikt findet ausschließlich zwischen Staaten statt.

Ein bewaffneter Konflikt ist grundsätzlich gegeben, wenn eine Partei mit (militärischer) Waffengewalt gegen eine andere vorgeht.<sup>52</sup> „Waffen“ sind alle technischen Instrumente zur physischen Schädigung des Gegners. Dabei reicht schon ein einzelner Schuss aus, um einen bewaffneten Konflikt zu begründen, sofern damit in „den völkerrechtlich geschützten

<https://www.icrc.org/en/war-and-law/treaties-customary-law/geneva-conventions> (27.6.2017).

<sup>44</sup> Internetpräsenz des IKRK

<https://www.icrc.org/en/war-and-law/treaties-customary-law/geneva-conventions> (27.6.2017).

<sup>45</sup> Vgl. für GK I-IV und HLKO: ICJ, Advisory Opinion v. 8.7.1996 – ICJ GL No 95 (Legality of the Threat or Use of Nuclear Weapons) = ICJ Rep. 1996, 226, §§ 80 ff.

<sup>46</sup> 557 UNTS 143, BGBl. II 1973, S. 505.

<sup>47</sup> *Fenrick*, The Law Applicable to Targeting and Proportionality after Operation Allied Force: A View from the Outside, Yearbook of International Humanitarian Law 3 (2000), 53 (57, 75).

<sup>48</sup> *Bothe* (Fn. 16), S. 599.

<sup>49</sup> Vgl. III. Haager Abkommen über den Beginn der Feindseligkeiten v. 18.10.1907, RGBl. 1910, S. 82.

<sup>50</sup> *Stein/v. Buttlar* (Fn. 15), S. 440.

<sup>51</sup> *Bothe* (Fn. 16), S. 600.

<sup>52</sup> *Kempen/Hillgruber* (Fn. 29), § 43 Rn. 12.

Bereich“ eines Staates (also das Territorium oder ein Kriegsschiff auf Hoher See) eingegriffen wird.<sup>53</sup> Nicht erforderlich ist jedoch gerade eine förmliche „Kriegserklärung“.<sup>54</sup> Entgegen der Definition von „Gewalt“, die dem Gewaltverbot aus Art. 2 Nr. 4 UN-Charta zu Grunde liegt, reicht die bloße Androhung des Einsatzes von Waffen für die Begründung eines bewaffneten Konflikts nicht aus.<sup>55</sup>

Sofern ein internationaler bewaffneter Konflikt vorliegt, gelten die Vorschriften der HLKO, der GK I-IV und des ZP I sowie die entsprechenden gewohnheitsrechtlich anerkannten Regeln. Dabei ist essentiell insbesondere die Unterscheidung zwischen Kombattanten und Zivilpersonen.<sup>56</sup>

„Kombattanten“ sind nach Art. 43 Abs. 2 ZP I „[d]ie Angehörigen der Streitkräfte einer am Konflikt beteiligten Partei [...]“. Nur sie sind berechtigt, unmittelbar an „Feindseligkeiten“, das heißt an bewaffneten Auseinandersetzungen, teilzunehmen (vgl. Art. 43 Abs. 2, 2. HS ZP I); sie dürfen – unter Einhaltung bestimmter Grundregeln – getötet werden (vgl. etwa Art. 35-42 ZP I sowie Art. 23 lit. c, d HLKO). Wird ein Kombattant von den gegnerischen Truppen gefangen genommen, so erhält er automatisch den Status eines Kriegsgefangenen und muss gewissen humanitären Mindeststandards entsprechend behandelt werden (vgl. Art. 44, 45 ZP I, GK III sowie Art. 4, 7 HLKO); obwohl sie keine Strafgefangenen sind, gelten für sie für die Zeit ihrer Inhaftierung die „für die Streitkräfte des Gewahrsamsstaates geltenden allgemeinen Gesetze, Verordnungen und Anordnungen“, vgl. Art. 82 GK III. Ausnahmen gelten für Spione (Art. 46 ZP I), Söldner (Art. 47 ZP I) und die in Art. 44 Abs. 4 ZP I genannten Fälle. Kombattanten müssen sich als solche zu erkennen geben, etwa durch das Tragen von Uniformen, vgl. Art. 44 Abs. 3 ZP I.

Dadurch unterscheiden sie sich von der sog. Zivilbevölkerung. Diese ist vor den „Auswirkungen von Feindseligkeiten“ (vgl. Teil IV ZP I) zu schützen. Zivilperson ist nach Art. 50 Abs. 1 ZP I jede Person, die weder Mitglied ist von regulären Streitkräften, „von Milizen und Freiwilligenkorps, die in diese Streitkräfte eingegliedert sind“, von anderen „Milizen und Freiwilligenkorps, die zu einer am Konflikt beteiligten Partei gehören“, von regulären „Streitkräften, die sich zu einer von der Gewahrsamsmacht nicht anerkannten Regierung oder Autorität bekennen“ oder die zur „Bevölkerung eines unbesetzten Gebietes“ gehört, „die beim Herannahen des Feindes aus eigenem Antrieb zu den Waffen greift“ (sog. *levée en masse*)<sup>57</sup>, vgl. auch Art. 2 HLKO). Die Zivilbevölkerung und zivile Objekte (z.B. [Kommunikations-]Infrastruktur [Eisenbahnen, Straßen, Brücken]; Elektrizitätswerke, sofern sie auch der Energieerzeugung für militärische Einrichtungen dienen)<sup>58</sup> dürfen nicht das Ziel von Angriffen sein, Art. 51 Abs. 2, 52 ff. ZP I. Teilweise ist die Unterscheidung zwischen zivilen und militärischen Objekten nicht ganz eindeu-

tig, insbesondere, wenn eine Konfliktpartei missbräuchlich ein ziviles Objekt zum militärischen Ziel macht (z.B. Einrichtung eines Kommando-Zentrums einer Konfliktpartei in einer Schule). In diesem Fall verstößt der betreffende Staat gegen das Verbot, Zivilpersonen als Schutzschild bzw. zivile Objekte zur Tarnung militärischer Einrichtungen einzusetzen, vgl. Art. 51 Abs. 7 ZP I, Art. 28 GK IV.<sup>59</sup>

Verboten sind daher auch sog. „unterschiedslose Angriffe“ („Grundsatz der Unterscheidung“; dieser geht zurück auf das allgemeine Humanitätsgebot der sog. „Martensschen Klausel“, vgl. IV. Haager Abkommen, Präambel, Abs. 8; Art. 1 Abs. 2 ZP I).<sup>60</sup> Das sind nach Art. 51 Abs. 4 S. 2 ZP I etwa solche Angriffe, die – auf Grund der verwendeten Kampfmethoden oder -mittel – nicht gegen ein bestimmtes militärisches Ziel gerichtet werden oder deren Wirkungen nicht entsprechend der Vorschriften des ZP I begrenzt werden können, z.B. sog. Flächenbombardements,<sup>61</sup> der Einsatz von Giftgas<sup>62</sup> oder Angriffe, die derart hohe Verluste an Menschenleben unter der Zivilbevölkerung fordern, dass die Folgen „in keinem Verhältnis zum erwarteten konkreten und unmittelbaren militärischen Vorteil stehen“ (Art. 51 Abs. 5 ZP I).

Insbesondere vor dem Hintergrund des stetigen technischen Fortschritts, der auch vor der Entwicklung immer neuer und „effektiverer“ Waffensysteme nicht Halt macht, ist auf Art. 36 ZP I hinzuweisen, wonach auch deren Verwendung stets den Grundsätzen des geltenden Kriegsvölkerrechts entsprechen muss.<sup>63</sup>

Bei der sauberen Unterscheidung zwischen Kombattanten und Zivilpersonen stellt der kriegsvölkerrechtliche Status terroristischer Kämpfer in der Praxis ein besonderes Problem dar. Im Mittelpunkt der Diskussion um die „irregulären Kämpfer“<sup>64</sup> steht das Problem der „gezielten Tötungen“<sup>65</sup> von

<sup>59</sup> *Stein/v. Buttlar* (Fn. 15), S. 447.

<sup>60</sup> *Herdegen* (Fn. 18), § 56 Rn. 15; *Stein/v. Buttlar* (Fn. 15), S. 441; zur „Martensschen Klausel“ (formuliert im Rahmen der Haager Friedenskonferenz von 1899 von dem russisch-estnischen Diplomaten und Juristen *Friedrich Fromhold Martens*), vgl. *Cassese*, *European Journal of International Law* 11 (2000), 187.

<sup>61</sup> Unterschiedslose Bombardierung großer Flächen aus der Luft, vgl. zur Ächtung von Flächenbombardements im Syrien-Konflikt die UN-Sicherheitsratsresolution 2139, S/RES/2139/2014 v. 22.2.2014.

<sup>62</sup> Vgl. dazu etwa den Einsatz von Giftgas durch das Assad-Regime v. 4.4.2017 gegen den syrischen Ort Chan Scheichun. Beachte zum Verbot von Chemiewaffen auch das „Übereinkommen über das Verbot der Entwicklung, Herstellung, Lagerung und des Einsatzes chemischer Waffen und über die Vernichtung solcher W3affen“, 1974 UNTS 317.

<sup>63</sup> *Stein/v. Buttlar* (Fn. 15), S. 446.

<sup>64</sup> *Stein/v. Buttlar* (Fn. 15), S. 450.

<sup>65</sup> Vgl. dazu *Herdegen* (Fn. 18), § 56 Rn. 2; ausführlich *Tomuschat*, *Vereinte Nationen* 52 (2004), 136; zum Beispiel der Tötung von Osama Bin Laden, v. *Arnauld* (Fn. 16), § 14 Rn. 1216, sowie ausführlich *Rogers/McGoldrick*, *International and Comparative Law Quarterly* 60 (2011), 778.

<sup>53</sup> v. *Arnauld* (Fn. 16), § 14 Rn. 1187, 1188.

<sup>54</sup> Vgl. *supra* II. 1.

<sup>55</sup> *Stein/v. Buttlar* (Fn. 15), S. 441.

<sup>56</sup> Z.B. Art. 43 Abs. 2, Teil IV ZP I.

<sup>57</sup> *Stein/v. Buttlar* (Fn. 15), S. 451.

<sup>58</sup> *Stein/v. Buttlar* (Fn. 15), S. 447.

Terroristen. Zivilpersonen genießen nur dann den Schutz der GK IV und der Art. 48-67 ZP I, „sofern und solange sie nicht unmittelbar an Feindseligkeiten teilnehmen“ (Art. 3, 4 GK IV; Art. 51 Abs. 3, 2. HS ZP I). Außerhalb des eigentlichen Kampfgeschehens (dem „Gefecht“) dürfen aber trotzdem nur Kombattanten im Sinne des Art. 43 Abs. 2 ZP I getötet werden. Terroristen sind in der Regel Zivilpersonen, da sie nicht Angehörige der Streitkräfte oder diesen nahestehenden Verbänden sind.<sup>66</sup> Als Zivilpersonen dürften sie jedoch eigentlich nicht aktiv an Feindseligkeiten teilnehmen und auch nicht zum Ziel militärischer Aktionen gemacht werden. Es kommt zum sog. „Drehtüreffekt“ („farmer by day, fighter by night“),<sup>67</sup> der das Problem des beliebigen „Ein- und Ausschaltens“ der Kämpferfunktion der Terroristen beschreibt.<sup>68</sup>

Teilweise wird erwogen, die regelmäßige, punktuelle Teilnahme an Kampfhandlungen, etwa durch terroristische Akte, als „unmittelbare Teilnahme an Feindseligkeiten“ zu qualifizieren.<sup>69</sup> Jedenfalls außerhalb der Kampfsituation darf die Geltung der allgemeinen Menschenrechte nicht außer Acht gelassen werden,<sup>70</sup> sodass gezielte Tötungen Eingriffe in das Recht auf Leben darstellen. Alternativ besteht bei Gefangennahme eines Nichtkombattanten, der unmittelbar an Feindseligkeiten teilgenommen hat, die Möglichkeit, ihn wegen etwaiger während Kampfhandlungen begangener Straftaten vor Gericht zu stellen und zu bestrafen, vgl. Art. 44 Abs. 4 ZP I.<sup>71</sup>

Mitarbeiter von privaten Sicherheits- und Militärunternehmen (Private Security and Military Companies, PSMC) sind ebenfalls nicht als Kombattanten zu behandeln. Im Gegensatz zu Terroristen sind sie aber häufig als Mitglieder des zivilen Gefolges von Streitkräften zu qualifizieren und genießen als solche bei Gefangennahme nach Art. 4 lit. a Nr. 4 GK III Kriegsgefangenenstatus.<sup>72</sup>

Die Geltung des „Kriegsrechts“ endet nach Art. 3 lit. b ZP I im Zeitpunkt der Beendigung jeglicher Kriegshandlungen. Das schließt das Ende des Einsatzes von Waffengewalt

(etwa infolge eines Waffenstillstands)<sup>73</sup> genauso ein, wie auch die Beseitigung aller durch Waffeneinsatz herbeigeführten Zustände, etwa die Freilassung und Heimschaffung von Kriegsgefangenen und internierten Personen.<sup>74</sup>

### 3. Nicht-internationaler bewaffneter Konflikt

Der Versuch einer Definition scheint sich hier einfacher zu gestalten: Kurz gesagt ist jeder Konflikt, der nicht international ist, nicht-international. Allerdings gilt hier eine wesentlich höhere Gewaltschwelle als beim internationalen Konflikt; ein einzelner Schuss reicht hier nicht aus (vgl. Wortlaut Art. 1 Abs. 2 ZP II).

Daher existieren drei objektive Kriterien,<sup>75</sup> bei deren Vorliegen ein nicht-internationaler bewaffneter Konflikt gegeben ist:

1. Organisierte Gewalt, kollektives Handeln organisierter Gruppen;
2. Zeitlich ausgedehnte Gewalthandlungen („protracted armed violence“);<sup>76</sup>
3. Aufrechterhaltung der öffentlichen Sicherheit und Ordnung durch die Regierung des betroffenen Staates mit herkömmlichen Mitteln nicht (mehr) möglich.

Im nicht-internationalen bewaffneten Konflikt gelten das ZP II, der gemeinsame Art. 3 der Genfer Konventionen I-IV und das entsprechende Gewohnheitsrecht<sup>77</sup>, darunter insbe-

<sup>73</sup> Entgegen der traditionellen völkerrechtlichen Auffassung (vgl. Art. 36-41 HLKO) unterbricht der Waffenstillstand nach heutigem Verständnis nicht nur die bewaffneten Handlungen (diese Funktion erfüllt heute z.B. die sog. „Feuereinstellungsvereinbarung“), sondern beendet sie endgültig. Das bedeutet jedoch nicht, dass automatisch friedliche Beziehungen zwischen den Konfliktparteien (wieder) aufgenommen werden, siehe *Ipsen* (Fn. 20), § 61 Rn. 6, 7.

<sup>74</sup> *Ipsen* (Fn. 20), § 61 Rn.5.

<sup>75</sup> v. *Arnauld* (Fn. 16), § 14 Rn. 1198.

<sup>76</sup> ICTY, *Entsch. v. 2.10.1995 – IT-94-1a1 (Prosecutor v. Dusko Tadić)*, § 70.

<sup>77</sup> Beachte: Dazu gehören auch die Regeln der HLKO, die nach Ansicht des IGH weitgehend gewohnheitsrechtlich anerkannt sind, vgl. ICJ, *Advisory Opinion v. 9.7.2004 – ICJ GL No 131 (Legal Consequences of the Construction of a Wall in the Occupied Palestinian Territory)* = ICJ Rep. 2004, 194, §139; eine ausführliche Wiedergabe humanitären Völkergewohnheitsrechts findet sich in einer Aufstellung des Internationalen Komitee vom Roten Kreuz aus dem Jahr 2005: *Henckaerts/Doswald-Beck*, *Customary International Humanitarian Law*, 2005, abrufbar unter <https://www.icrc.org/eng/assets/files/other/customary-international-humanitarian-law-i-icrc-eng.pdf> (Vol. I: Rules, 27.6.2017) und <https://www.icrc.org/eng/assets/files/other/customary-international-humanitarian-law-ii-icrc-eng.pdf> (Vol. II: Practice, 27.6.2017).

<sup>66</sup> *Stein/v. Buttlar* (Fn. 15), S. 450.

<sup>67</sup> *Bothe* (Fn. 16), S. 644.

<sup>68</sup> *Herdegen* (Fn. 18), § 56 Rn. 18; *Kempen/Hillgruber* (Fn. 29) § 43 Rn. 22.

<sup>69</sup> Vgl. hierzu *Herdegen* (Fn. 18), § 56 Rn. 18.

<sup>70</sup> Laut IGH gelten die allgemeinen menschenrechtlichen Garantien auch im internationalen bewaffneten Konflikt umfassend, sie treten also nicht hinter den Regeln des humanitären Völkerrechts zurück. Jedoch können bestimmte Sondervorschriften des Kriegsrechts (etwa bzgl. Zulässigkeit bestimmter Kampfhandlungen) den Charakter von *lex specialis* haben, vgl. ICJ, *Advisory Opinion v. 8.7.1996 – ICJ GL No 95 (Legality of the Threat or Use of Nuclear Weapons)* = ICJ Rep. 1996, 226, § 25.

<sup>71</sup> v. *Arnauld* (Fn. 16), § 14 Rn. 1218; *tein/v. Buttlar* (Fn. 15), S. 452; vgl. zur Frage nach dem Status von Taliban-Kämpfern und Al Qaida-Terroristen *Stein/v. Buttlar* (Fn. 15), S. 453.

<sup>72</sup> v. *Arnauld* (Fn. 16), § 14 Rn. 1220.

sondere auch die gewohnheitsrechtlichen Menschenrechtsstandards.<sup>78</sup>

Im Fall von territorial begrenzten Konflikten, etwa „Guerillakriegen“,<sup>79</sup> die nur in einem Teil des Territoriums eines Staates stattfinden, gilt das *ius in bello* nach h.M. grundsätzlich für das gesamte Gebiet des betroffenen Staates. Nach a.A.<sup>80</sup> ist es nicht erforderlich, die Geltung des „Kriegsrechts“ pauschal derart auszuweiten, es komme vielmehr auf den Grad territorialer Kontrolle an.

Zu beachten ist, dass die Anerkennung eines nichtstaatlichen Akteurs durch die beteiligte staatliche Konfliktpartei zur Anwendung des im internationalen bewaffneten Konflikt geltenden Rechts führt.<sup>81</sup> Ebenso kann die Einflussnahme eines ausländischen Staates auf die nichtstaatliche Konfliktpartei eines nicht-internationalen bewaffneten Konflikts (etwa Gruppen von Aufständischen) die „Internationalisierung“ des Konflikts zur Folge haben.<sup>82</sup> Doch das Merkmal „international“ ist in der Praxis oft schwer zu bestimmen. Fraglich ist insbesondere, mit welcher Intensität der andere Staat auf die nichtstaatliche Bürgerkriegspartei einwirken muss, um selbst als Partei an dem Konflikt teilzunehmen und ihn so zu „internationalisieren“. Nach dem Urteil des Internationalen Strafgerichtshofs für das ehemalige Jugoslawien (ICTY) im Fall „Dusko Tadić“ ist maßgeblich, dass die Handlungen der Aufständischengruppen dem Staat nach völkerrechtlichen Regeln<sup>83</sup> zurechenbar sind.<sup>84</sup>

Daneben gibt es sog. gemischte, das heißt nicht eindeutig internationale oder nicht-internationale Konflikte. Das anwendbare Recht ist hier individuell für jede konkrete Kampfhandlung zu ermitteln.<sup>85</sup>

<sup>78</sup> Herdegen (Fn. 18), § 56 Rn. 33.

<sup>79</sup> Z.B. Jugoslawien (1996-1999): Kämpfe der UÇK (Ushtria Çlirimtare e Kosovës, Befreiungsarmee des Kosovo) gegen Einheiten der jugoslawischen Volksarmee sowie Teile der serbischen Polizei; Türkei (seit 1984): Kampf der PKK (Partiya Karkerên Kurdistanê, Arbeiterpartei Kurdistans) gegen die türkischen Streitkräfte; Syrien (seit 2011): Kampf der Islamischen Front (seit 2013, Zusammenschluss aus mehreren, zuvor eigenständigen Rebellengruppen) gegen die Regierung des Staatspräsidenten Baschar al-Assad.

<sup>80</sup> v. Arnould (Fn. 16), § 14 Rn. 1200.

<sup>81</sup> Stein/v. Buttlar (Fn. 15), S. 457; diese Möglichkeit ist gewohnheitsrechtlich anerkannt, allerdings wird von ihr nur selten Gebrauch gemacht, z.B. im Amerikanischen Bürgerkrieg (1821-1929).

<sup>82</sup> Kempen/Hillgruber (Fn. 29), § 43 Rn. 14; dazu ausführlicher Bothe (Fn. 16), S. 679 f.; beachte: Es gelten nicht die völkerrechtlichen Regeln zu indirekter Gewalt/Aggression, vgl. dazu v. Arnould (Fn. 16), § 13 Rn. 1195, 1034 f., 1080 f.

<sup>83</sup> Vgl. dazu Articles on Responsibility of States for Internationally Wrongful Acts, GA/Res. 56/83 (12.12.2001), Annex; ILC, Report on the work of its 53<sup>rd</sup> session (23.4.-1.6. and 2.7.-10.8.2001), General Assembly, Official Records, 56<sup>th</sup> Session, Supplement No. 10 (A/56/10).

<sup>84</sup> ICTY, Entsch. v. 15.7.1999 – IT-94-1-A (Prosecutor v. Dusko Tadić), §§ 98, 104.

<sup>85</sup> Kempen/Hillgruber (Fn. 29), § 43 Rn. 17.

### III. Sollten sich Video-Spiele ans Völkerrecht halten?

Warum aber sollten sich nun die Entwickler von Video-Spielen darum bemühen, ihre teilweise ohnehin schon unerträglich realistischen „Kriegsspiele“ noch realistischer zu gestalten, indem die virtuellen Protagonisten zur Beachtung der Regeln des humanitären Völkerrechts gezwungen werden? Die Antwort ergibt sich beinahe von selbst nach einer Betrachtung des aktuell wahrscheinlich realistischsten Video-Spiels der Welt – von Simulationen abgesehen: „America’s Army“. „America’s Army“ (AA) ist ein sog. „first person shooter“, der von der U.S. Army entwickelt und in einer ersten Version am 4.7.2002<sup>86</sup> – am patriotischsten aller amerikanischen Feiertage – auf den Markt gebracht wurde. Das mit online- und offline-Elementen ausgestattete Spiel setzt v.a. auf Multiplayer-Spieleinheiten, nur die „Trainingseinheiten“ sind als Singleplayer ausgestaltet. Teamgeist ist also gefragt, ein persönliches „Feature“, das auch für echte Soldaten von großer Bedeutung ist: Um das „Wir-Gefühl“ der „Soldaten“ vor den PCs zu fördern, verwendet AA einen Softwaretrick, durch den jeder Spieler sich selbst und seine Mitstreiter als Angehörige der U.S. Army sieht, die Gegner aber immer als sog. „Opposing Forces“.<sup>87</sup> AA ist daher sehr realistisch, wie auch die Unmöglichkeit des „respawn“ in ein- und derselben Runde zeigt.

Von frühen „Ego-Shootern“, die dem Spieler die Möglichkeit des „Herumballerns“ boten, mit der Folge, dass einzelne Sessions zu abstrusen Wettläufen à la „Wie vernichte ich am schnellsten jegliches Leben innerhalb meines (virtuellen) Sichtfeldes“ verkamen, unterscheidet sich AA grundlegend. AA ist ein sog. „tactical shooter“, d.h. der Spieler hat die Möglichkeit, Entscheidungen (etwa bzgl. Taktik oder Waffenwahl)<sup>88</sup> zu treffen und damit den Spielverlauf zu verändern.

Die U.S. Army nutzt bei der Entwicklung von Rekrutierungs- bzw. Trainingssoftware dieselben Techniken wie kommerzielle Spieledesigner.<sup>89</sup> Dieser Kunstgriff wurde aus der Not geboren: The Army was concerned about falling recruitment and perceived the need for new initiatives aimed at computer-literate.<sup>90</sup> Neben der Rekrutierung dient AA aber auch der Propaganda und Werbung für die U.S. Army, der Erziehung der amerikanischen Jugend (Zielgruppe: junge

<sup>86</sup> Nieborg, America’s Army: More Than A Game, Paper presented at the 35<sup>th</sup> International Simulation and Gaming Association (ISAGA) Conference „Bridging the gap: Transforming Knowledge into Action through Gaming and Simulation“, München 2004, abrufbar unter [http://www.gamespace.nl/content/ISAGA\\_Nieborg.PDF](http://www.gamespace.nl/content/ISAGA_Nieborg.PDF) (27.6.2017), S. 1

<sup>87</sup> Nieborg (Fn. 86), S. 3.

<sup>88</sup> Nieborg (Fn. 86), S. 3.

<sup>89</sup> Nieborg, Changing the Rules of Engagement – Tapping into the Popular Culture of America’s Army, the Official U.S. Army Computer Game, 2005, S. 3.

<sup>90</sup> Zyda/Hiles/Mayberry/Wardynski/Capps/Osborn/Shilling/Robaszewski/Davis, IEEE Computer Graphics and Applications 23.1 (2003), 28 (29).

Erwachsene und Schulabbrecher)<sup>91</sup> zum Patriotismus und ist gleichzeitig Testgebiet der Army für neue Kampfaktiken, letzteres mittels einer speziell für die U.S.-Regierung entwickelten Version des Spiels<sup>92</sup>. Das erscheint insbesondere sinnvoll vor dem Hintergrund, dass virtuelles Training Zeit und Geld spart, die Soldaten können überall und jederzeit auf portablen Geräten „trainieren“. Teilweise werden sogar Einsatzpläne vor realen militärischen Operationen virtuell studiert.<sup>93</sup> Es ist also nicht verwunderlich, dass die Rekrutierungs-Webseite der Army ([www.goarmy.com](http://www.goarmy.com)) direkt mit <http://www.americasarmy.com/> verlinkt ist. Die Vielschichtigkeit von AA zeigt sich auch in dem Umstand, dass es auch Spielern außerhalb der USA möglich ist, auf AA zuzugreifen.<sup>94</sup>

Bei AA verschwimmen – mehr noch als bei anderen Shootern – die Grenzen zwischen Realität und PC-Spiel; und das ist gewollt. Das Spiel wurde nach Angaben der U.S. Army so konzipiert, „[t]hat the game be played absolutely straight, as an honest representation of the service especially regarding ethics, codes of conduct, and professional expectation, and extending to accurate depiction of hierarchy, missions, weapons, equipment, uniforms, settings, discipline, tactics, procedure – in short this was to be a game a platoon sergeant could play without wincing“.<sup>95</sup>

Damit lässt sich jedoch nicht vereinbaren, dass die Folgen von Krieg und Vernichtung überhaupt nicht realistisch dargestellt werden: Wird ein Spieler vom gegnerischen Feuer getroffen, so sind keine Blutungen oder Verletzungen zu sehen. Daher ist es unmöglich, (virtuell) zu verbluten und seinen (virtuellen) Verletzungen zu erliegen. Ein Avatar, der einen Kopfschuss erleidet, stirbt sofort. Dagegen werden alle anderen Arten von Verletzungen lediglich anhand eines kleinen, grün (keine Verletzung), gelb (leichte Verletzungen) oder rot (schwere Verletzungen) blinkenden Icons am Bildschirmrand visuell dargestellt. Betrachtet der Spieler „seine“ kurz zuvor von Schrapnellsplittern durchlöcherter Hand, wird er niemals Blut sehen. Nichtsdestotrotz kann der Avatar bluten (dargestellt durch blinkenden roten Blutstropfen am Bildschirmrand); Blutungen können nur bei Behandlung durch in Trainingseinheiten speziell ausgebildetes „medizinisches Personal“ desselben Teams gestillt werden.<sup>96</sup> Diese Form der Darstellung bedient sich sog. „embedded simulations“ (in tatsächlich existierende Waffensysteme integrierte Simulationen), die das Verschwimmen von Lebenswirklichkeit und „gaming reality“ fördern.<sup>97</sup> „Embedded simulations“ sind allerdings kein neues Phänomen der 2000er-Jahre, sondern waren schon im Rahmen der Entwicklung primitiver „Kriegs-

spiele“ zu Trainingszwecken der frühen 1990er-Jahre zu beobachten: So wurden mittels der Trainingssoftware SIMNET (SIMulation NETworking) der Defence Advanced Research Projects Agency (DARPA) verschiedene – aus Sicht der U.S. Army – erfolgreiche Schlachten des Zweiten Golfkriegs 1991 im Nachhinein simuliert und konnten so zur Ausbildung späterer Generationen von Soldaten genutzt werden, die aus den Erfolgen der Army lernen wollten. Es ist also nicht verwunderlich, dass ein hochdekoriertes General der US Army, Norman Schwarzkopf jr., Befehlshaber der alliierten Streitkräfte während des Zweiten Golfkriegs, eben jenen Krieg im Nachhinein als „Nintendo war“ bezeichnete.<sup>98</sup>

Diese Entwicklung gipfelt heute in der vermehrten Verwendung autonomer oder aus der Ferne gesteuerter Waffensysteme, insbesondere Drohnen;<sup>99</sup> die Truppen sind häufig nicht mehr „vor Ort“, den Kampf „Mann gegen Mann“ scheint es nicht mehr zu geben.<sup>100</sup>

Das bedeutet aber auch, dass – zumindest im Fall der U.S. Army – die Oberbefehlshaber sogar das Risiko des „realen“ Trainings scheuen. Sind die Soldaten tatsächliche Kämpfe überhaupt noch gewohnt?<sup>101</sup> „Does the future [...] have a game face?“<sup>102</sup>

Die vermehrte Verwendung dieser sog. „post-human warfare“ und die damit einhergehende Konstruktion von Kriegen mit vermeintlicher Neustart-Taste<sup>103</sup> scheint zwar nicht notwendigerweise besonders gewalttätiges Verhalten der Spieler zu fördern. Jedoch konnte die Verhaltensforschung die Spekulationen über die Existenz eines Kausalzusammenhangs bisher nicht vollständig ausräumen.<sup>104</sup> Das hängt u.a. zusammen mit der Abbildung von (teilweise rassistischen) Stereotypen bei der Auswahl von „Bösewichten“ in Spielen. So taucht in den meisten US-amerikanischen Spielen mit Golfkriegsthema der „bärtige, Turban tragende Araber“ oder der „wütende Muslim“ auf (z.B. Conflict Desert Storm [Pivotal Games, 2002]);<sup>105</sup> deutlich wird dies bei der Lektüre von Besprechungen des Spiels „America’s 10 Most Wanted: War on Terror“ (in den USA auch bekannt als „Fugitive Hunter: War on Terror“), die Aussagen enthalten, wie „I

<sup>91</sup> Nieborg (Fn. 86), S. 4.

<sup>92</sup> Nieborg (Fn. 86), S. 5.

<sup>93</sup> Nieborg (Fn. 89), S. 42.

<sup>94</sup> Nieborg (Fn. 86), S. 5.

<sup>95</sup> Davis/Shilling/Mayberry/Bossant/McCree/Dossett/Buhl/Chang/Champlin/Wiglesworth/Zyda, in: Davis (Hrsg.), *America’s Army PC Game: Vision and Realization*, 2004, S. 9.

<sup>96</sup> Nieborg (Fn. 86), S. 6, 7.

<sup>97</sup> Nieborg (Fn. 89), S. 42 Fn. 111.

<sup>98</sup> Zit. nach Nieborg (Fn. 89), S. 44.

<sup>99</sup> Clarke/Rouffaer/Sénéchaud, *International Review of the Red Cross* 94 (2012), 711 (737).

<sup>100</sup> Nieborg (Fn. 89), S. 46-47, 50-52.

<sup>101</sup> Nieborg (Fn. 89), S. 47, 49.

<sup>102</sup> Zyda, *Does the Future of Modeling and Simulation Have a Game Face?* in: Davis (Fn. 95), S. 20.

<sup>103</sup> Nieborg (Fn. 89), S. 62-63.

<sup>104</sup> Clarke/Rouffaer/Sénéchaud, *International Review of the Red Cross* 94 (2012), 711 (717).

<sup>105</sup> Vgl. Auszug aus einer Review zu der GameCube-Version des genannten Spiels: „But the Iraqis in this parallel universe seem to have transmitters implanted in their heads, so preventing alarms ringing can be excruciatingly difficult. Of course, when one goes you’re likely to be overrun by angry Muslims, so play it slow and safe“, zit. nach Nieborg (Fn. 89), S. 66.



could only recommend it if someone were to have a deep down urge to kill a lot of people wearing turbans“.<sup>106</sup>

Die Spieler werden so zunehmend „virtuell“ gewalttätig, sodass die persönliche Hemmschwelle sinkt.<sup>107</sup> Das ist jedoch unglücklicherweise nur natürlich, dürfen die Spieler in einigen Spielen in extremen Situationen doch sogar foltern und töten, um zu gewinnen, wie die folgenden Beispiele zeigen:

In „Brothers in Arms – Hell’s Highway“ (Ubisoft, 2008)<sup>108</sup> ist das wahllose Töten von Zivilisten (mangels Erkennungszeichen nur als solche und nicht als Angehörige der Streitkräfte zu qualifizieren) üblich.

Durch unterschiedslose Flächenbombardements zeichnen sich „Call of Duty 4: Modern Warfare“ (Activision, 2007) und „World in Conflict“ (Ubisoft, 2007) aus. Die Anwendbarkeit der Normen vorausgesetzt, begeht der Spieler hier einen Verstoß gegen Art. 48, 50 Abs. 3, 51 Abs. 5 lit. a ZP I. Ebenfalls in „World in Conflict“ (Ubisoft, 2007) wird von der „Convention on Cluster Munitions“ (Übereinkommen über Streumunition) vom 30.8.2008<sup>109</sup> bzw. dem „Übereinkommen über das Verbot oder die Beschränkung des Einsatzes bestimmter konventioneller Waffen, die übermäßige Leiden verursachen oder unterschiedslos wirken können“ verbotene Cluster-Munition verwendet. In „Call of Duty 4: Modern Warfare“ (Activision, 2007) wird Folter<sup>110</sup> als übliches Mittel der Kriegsführung dargestellt.

In „Call of Duty 5: World at War“ (Activision, 2008) wird mit der Tötung verwundeter Soldaten gegen Art. 23 lit. c des IV. Haager Abkommens von 1907 verstoßen. Das Spiel ist an die Schlachten zwischen Amerikanern und Japanern im Pazifik und zwischen deutschen und sowjetischen Truppen in Berlin während des Zweiten Weltkriegs angelehnt. Der Spieler verstößt durch den Gebrauch von Flammenwerfern zur Liquidierung seiner Gegner gegen das in Art. 23 lit. e des IV. Haager Abkommens niedergelegte Ver-

bot der Verursachung überflüssigen Leides im internationalen bewaffneten Konflikt.<sup>111</sup>

Diese Spiele konterkarieren die innovativen Entwicklungen der letzten 60 Jahre im Bereich der Menschenrechte, denn die andere Seite der für derartige Taten virtuell verliehenen Tapferkeitsmedaillen wird nicht dargestellt. Soldaten und Befehlshaber, die gegen Menschenrechte und humanitäres Völkerrecht verstoßen, gelten in der harten Realität des Krieges gleichermaßen als Kriegsverbrecher und werden vor internationalen Gerichten (z.B. Internationaler Strafgerichtshof [International Criminal Court, ICC], ICTY, International Criminal Tribunal for Rwanda [ICTR], Special Court for Sierra Leone [SCSL]) ihrer gerechten Strafe zugeführt. Staaten, denen die Handlungen Einzelner zugerechnet werden können, werden vor dem IGH zur Verantwortung gezogen.<sup>112</sup>

Besteht aber tatsächlich die Notwendigkeit, dass man sich als Spieler von Videospiele an die Regeln des Völkerrechts hält?

Es hätte wohl nicht den Interessen *Henri Dunants* entsprochen, dass 150 Jahre nach Gründung des IKRK insbesondere Jugendliche und Heranwachsende mit Begeisterung „Kriegsspiele“ spielen, die sich mit der virtuellen Tötung von Menschen beschäftigen. Ihm hätte das IKRK ohne Frage aus der Seele gesprochen, als es im Jahr 2012 die Einhaltung (kriegs-)völkerrechtlicher Grundregeln in Videospiele forderte. Doch ergibt diese Forderung im Zeitalter von Fernsehen und Internet überhaupt Sinn? Warum wird beispielsweise nicht die – oftmals verharmlosende oder gar verherrlichende – Darstellung von Gewalt in Filmen, Büchern oder Comics/„graphic novels“ vollständig verboten? Denn eines sollte klar sein: „[V]ideo games are phantasy“.<sup>113</sup>

Nichtsdestotrotz übernimmt der Spieler in Spielen eine aktive Rolle und verübt selbst (virtuell) Gewalttaten, Realität und Fiktion verschwimmen schneller. In Filmen oder Büchern dagegen erfährt der Konsument passiv eine Geschichte, die zwar packend sein mag, von ihm aber kein selbständiges Handeln erfordert.<sup>114</sup>

Vor diesem Hintergrund erscheint es daher als problematisch, dass Videospiele immer realistischer werden. Im Zuge dieser Entwicklung sollten folglich auch die auf realen Schlachtfeldern geltenden Regeln realistisch abgebildet werden.<sup>115</sup> Denn obwohl das Spielen von Videospiele an sich nichts mit der Betätigung auf realen Schlachtfeldern zu tun hat, sind die Staaten der Welt verpflichtet, die Einhaltung von Menschenrechten und des humanitären Völkerrechts immer und überall zu gewährleisten.<sup>116</sup>

<sup>106</sup> Zit. nach *Nieborg* (Fn. 89), S. 67.

<sup>107</sup> *Castillo*, *Playing by the Rules: Applying International Humanitarian Law to Video and Computer Games*, 2009, S. 3 (abrufbar unter [http://trialinternational.org/wpcontent/uploads/2016/05/Playing\\_by\\_the\\_Rule.pdf](http://trialinternational.org/wpcontent/uploads/2016/05/Playing_by_the_Rule.pdf)).

<sup>108</sup> Beachte aber, dass das Setting des genannten Spiels zur Zeit des Zweiten Weltkriegs angelegt ist. Zu diesem Zeitpunkt galten die vier Genfer Konventionen noch nicht direkt, sie traten erst am 21.10.1950 in Kraft. Die Exekution von Zivilisten widerspricht heute dem gemeinsamen Art. 3 Nr. 1 lit. d GK I-IV von 1949; der in dieser Norm niedergelegte Grundsatz galt aber zur Zeit des Zweiten Weltkriegs bereits als Gewohnheitsrecht, vgl. *Henckaerts/Doswald-Beck*, *Customary International Humanitarian Law*, Bd. 1, Rules, 2005, S. 352 ff. (abrufbar unter <https://www.icrc.org/eng/assets/files/other/customary-international-humanitarian-law-i-icrc-eng.pdf>).

<sup>109</sup> BGBl. II 2009, S. 504.

<sup>110</sup> Das Folterverbot stellt eine Norm des *ius cogens* dar, vgl. ICTY, *Entsch. v. 10.12.1998 – IT-95-17/1-T (Prosecutor v. Anto Furundzija)*, §§ 153 ff.

<sup>111</sup> Die Genfer Konventionen, die ein solches Verhalten ebenfalls verbieten, galten erst ab 1950. Heute läge darin ein Kriegsverbrechen nach Art. 8 Abs. 2 lit. b ICC-Statute.

<sup>112</sup> *Castillo* (Fn. 107), S. 5.

<sup>113</sup> *Clarke/Rouffaer/Sénéchaud*, *International Review of the Red Cross* 94 (2012), 711 (727).

<sup>114</sup> *Castillo* (Fn. 107), S. 4.

<sup>115</sup> *Clarke/Rouffaer/Sénéchaud*, *International Review of the Red Cross* 94 (2012), 711 (723).

<sup>116</sup> Vgl. Art. 1 GK III: „in all circumstances“; Art. 2 Abs. 1 ICCPR; Art. 1 EMRK.

Sinnvoll wäre es demnach, bei der Entwicklung von Spielen Szenarien zu vermeiden, die leicht zu Verletzungen des humanitären Völkerrechts führen können, so wie beispielsweise das sog. „ticking bomb“-Szenario bei durch Folter unterstützter Befragung Gefangener. Es handelt sich dabei um ein Gedankenexperiment, das von Militärs häufig zur Rechtfertigung von Folter als Mittel zur Erpressung von Informationen gebraucht wird: Folter sei dann tatsächlich notwendig, wenn bei Erhalt der benötigten Informationen eine imminente Gefahr, wie etwa eine tickende Bombe in dicht besiedeltem Gebiet, beseitigt werden kann,<sup>117</sup> vgl. etwa „24, The Game“ (2K Games, Sony Computer Entertainment, 2006). Beim Spieler sollte nicht der Eindruck erweckt werden, in bewaffneten Konflikten sei alles erlaubt, was auch in Computerspielen nicht sanktioniert wird.<sup>118</sup>

#### IV. Fazit

Im Anschluss an Gespräche verschiedener Spieleentwickler mit Vertretern des IKRK wurden bereits Änderungen an einigen Spielen vorgenommen. Die Macher von „Battlefield 3“ (Electronic Arts [EA], 2011) entfernten Zivilisten ganz aus dem Spiel, weil das anlasslose Töten derselben durch Spieler überhandnahm,<sup>119</sup> und in „Rainbow Six: Vegas“ (Ubisoft, 2006) führt das „exzessive“ Töten von Zivilisten nunmehr dazu, dass der betreffende Spieler seiner Kommandoposition enthoben wird. Am höchsten scheint der pädagogische Anspruch der Entwickler von „Call of Duty: Modern Warfare 3“ (Activision, 2011) gewesen zu sein: Mittlerweile führt das Töten von Zivilisten in diesem Spiel zum sofortigen Scheitern der Mission, wobei das Spiel im Anschluss „erklärt“, wie es zur Beendigung der Kampagne kam.<sup>120</sup>

Es soll jedoch abschließend darauf hingewiesen werden, dass Ziel des Vorstoßes des IKRK ausdrücklich nicht das vollständige Verbot der Darstellung von Gewalt in den Medien sein soll.<sup>121</sup> Jedoch sollten Videospieleentwickler nicht allzu sorglos mit (virtuellen) Völkerrechtsverstößen ihrer Spieler umgehen. Es bleibt nämlich zu befürchten, dass solche Videospiele den Effekt haben könnten, Rechtsverstöße zu trivialisieren und Krieg als rechtsfreie Zone darzustellen.<sup>122</sup>

<sup>117</sup> Castillo (Fn. 107), S. 8 Fn. 13, S. 43.

<sup>118</sup> Clarke/Rouffaer/Sénéchaud, International Review of the Red Cross 94 (2012), 711 (722).

<sup>119</sup> Eine Erklärung für diese drastische Maßnahme bietet folgender Artikel: Meer, Why you can't shoot civilians in Battlefield 3, in: Rock, Paper Shotgun v. 30.8.2011, unter <http://www.rockpapershotgun.com/2011/08/30/why-you-cant-shoot-civilians-in-battlefield-3/> (27.6.2017).

<sup>120</sup> Clarke/Rouffaer/Sénéchaud, International Review of the Red Cross 94 (2012), 711 (733).

<sup>121</sup> Clarke/Rouffaer/Sénéchaud, International Review of the Red Cross 94 (2012), 711 (727).

<sup>122</sup> Clarke/Rouffaer/Sénéchaud, International Review of the Red Cross 94 (2012), 711 (727 f.).