



Praxisleitfaden – Jugendschutz bei eSports-Events

Zusammenfassung

Bei einem eSports-Event sind regelmäßig jugendschutzrechtlichen Regelungen zu beachten. Veranstalter, die ein eSports-Wettbewerb ausrichten, sollten folgende Vorgaben einhalten:

- Zutritt zum Event für minderjährige Zuschauer nach Altersfreigabe des gespielten Spiels
 - Teilnahme als eSpieler nach Altersfreigabe des Spiels
 - kein Verkauf von alkoholischen Getränken
 - kein Angebot von Wetten auf Ausgänge
 - Bekanntgabe einschlägiger Regelungen des JuSchG durch Aushang
 - Anbringung der Altersfreigabe des Spiels an Spielgeräte
-

Einleitung

- Veranstalter eines eSports-Events – ganz gleich welcher Größe – haben viele gesetzliche Regelungen zu beachten. Sind unter den Zuschauern und Spielern Kinder und Jugendliche, ist den jugendschutzrechtlichen Regelungen besondere Aufmerksamkeit zu widmen. Das Jugendschutzgesetz (JuSchG) ist jedoch nicht auf dem neuesten Stand und regelt den eSports daher (eigentlich) nicht.
- Unter Juristen besteht dagegen Einigkeit darüber, dass das JuSchG auch bei eSports-Events gilt. Dieser Leitfaden gibt daher einen Überblick über die hauptsächlichen Pflichten von Veranstaltern von eSports-Events nach dem JuSchG und nach dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV).
- Während das JuSchG z. B. den Zutritt zum und die Anwesenheit von Zuschauern sowie Spielern beim eSports-Event regelt, findet der JMStV bei der Übertragung des Events ins TV oder ins Internet Anwendung.

I. Zutritt zum Event

- Der Zutritt zu öffentlichen Filmveranstaltungen (§ 11 JuSchG) kann Kindern und jugendlichen **Zuschauern** nur gewährt werden, wenn sie die Vorgabe an die Altersfreigabe des Films gemäß Freiwilliger Selbstkontrolle (FSK) erfüllen.
- Im JuSchG gibt es keine ausdrückliche Vorgaben, die den Zutritt von Kindern und Jugendlichen zu eSports-Events regeln. Dennoch kann Kindern und Jugendlichen kein unbeschränkter Zutritt zu eSports-Events gewährt werden.



- Denn die Altersfreigabe für das Spielen des Spiels, die von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) festgelegt wird, soll auch für den Zutritt zum Event bzw. für das Zuschauen herangezogen werden.

Beispiel: Bei Spielen, die laut USK bereits ab 0 Jahren gespielt werden dürfen (z. B. *Fifa*), bestehen keine Zutrittsbeschränkungen für die Zuschauer.

- Bei Spielen, die laut USK einer Altersfreigabe ab **6 Jahren oder höher** unterliegen, wird diskutiert, ob die Altersfreigabe des Spiels auch für das bloße Zuschauen gilt oder ob nicht eine herabgesetzte Altersfreigabe ausreichend ist.

Beispiel: Das Spielen von *Counter-Strike: Global Offensive* ist laut USK freigegeben ab 16 Jahren. Es wird diskutiert, ob das bloße Zuschauen nicht auch für unter 16-Jährige erlaubt ist.

- Die herabgesetzte Altersfreigabe beim Zuschauen wird jedoch nicht von allen örtlichen Kinder- und Jugendschutzbehörden befürwortet und praktiziert. Daher wird empfohlen, dass sich Veranstalter vorab mit den zuständigen Behörden über den Zutritt von Kindern und jugendlichen Zuschauern zum öffentlichen eSports-Event austauschen.
- Das JuSchG sieht weiter vor, dass Kindern und Jugendlichen die Anwesenheit in öffentlichen Spielhallen nicht gestattet werden darf (§ 6 JuSchG). Diese Regelung betrifft den Zutritt der am eSports-Event teilnehmenden **eSpieler**.
- Im rechtlichen Sinne liegt eine Spielhalle vor, wenn „ein bestimmter Raum überwiegend dem Spielen mittels eigens hierfür aufgestellter Spielgeräte dient“. Ob bei einem eSports-Event eine (nach § 33i Gewerbeordnung genehmigungspflichtige!) Spielhalle vorliegt, kann nicht pauschal beurteilt werden. Vielmehr hängt dies von den konkreten Umständen (z. B. Örtlichkeiten, abgrenzbare Zuschauerräume etc.) ab.
- Daher wird auch hier empfohlen, dass sich Veranstalter vorab ggf. mit den für sie zuständigen Gewerbebeamten in Verbindung setzen. Dies gilt insbesondere bei kleineren eSports-Events, wenn also das Event zwar öffentlich ist, aber nicht viele Zuschauer erwartet werden.
- Die für das eSports-Event einschlägigen Regelungen sind durch Aushang bekanntzugeben (§ 3 JuSchG).

II. Anwesenheit beim Event

1. Die Verweildauer von Kindern und jugendlichen Zuschauern bei einem eSports-Event hängt von zwei entscheidenden Faktoren ab: das Alter des Zuschauers und die USK-Altersfreigabe des Spiels (§ 11 JuSchG).

Beispiel: Wird bei einem eSports-Event ausschließlich *Fifa* (laut USK ab 0 Jahren freigegeben) gespielt, kann 13-jährigen Zuschauern die Anwesenheit bis 22 Uhr gestattet werden. Auch eine längere Verweildauer ist zulässig, wenn das 13-jährige Kind von einer personensorgeberechtigten oder erziehungsbeauftragten Person begleitet wird.



2. Es gibt jedoch auch Konstellationen, in denen nicht die USK-Altersfreigabe des auf dem eSports-Events gespielten Spiels den entscheidenden Faktor bildet, sondern die Altersfreigabe **anderer** Film- oder Spielvorführungen.

Beispiel: Werden bei dem zuvor genannten eSports-Event auch Werbung oder Ausschnitte für *Counter-Strike: Global Offensive* (USK-Altersfreigabe ab 16 Jahren) gezeigt – unabhängig ob durch Video oder Plakate –, dürfen nur Zuschauer anwesend sein, die mindestens 16 Jahre alt sind. Nach 24 Uhr müssen diese Zuschauer auch begleitet sein.

3. Kindern und Jugendlichen dürfen auf einem eSports-Event keine Wetten auf den Ausgang einzelner Matches oder des gesamten Wettbewerbes angeboten werden (§ 4 Abs. 3 Glücksspielstaatsvertrag).
4. Kindern und Jugendlichen ist die Abgabe und der Konsum von alkoholischen Getränken auf einem eSports-Event grundsätzlich verboten (§ 9 JuSchG).
5. Sollen alkoholhaltige Getränke verkauft werden, ist eine behördliche Gaststättenerlaubnis einzuholen (§§ 1, 2 Gaststättengesetz). In diesem Fall erhalten Kinder und Jugendliche nur beschränkten Zutritt zum eSports-Event (§ 4 JuSchG).
6. Die USK-Altersfreigabe des Spiels ist an dem Spielgerät (Konsole, Computer) anzubringen.

III. Übertragung ins TV/Internet

1. Anders als beim JuSchG, wo die USK-Altersfreigaben zwingend einzuhalten sind, sind die Vorgaben des JMStV weicher. Zwar besteht für entwicklungsgefährdende Angebote ebenfalls ein Altersfreigabekatalog. Jedoch hat der Anbieter lediglich „dafür Sorge zu tragen“, dass Minderjährige die entwicklungsgefährdenden Inhalte „üblicherweise nicht wahrnehmen“ (§ 5 JMStV).
2. Diese Regelung (§ 5 JMStV) gilt nur für Anbieter von Telemedien. Regelmäßig ist ein Veranstalter eines eSports-Events hieran also nicht gebunden.
3. Auch bei der Übertragung eines laufenden Spiels ins TV oder ins Internet wird diskutiert, ob eine herabgesetzte Altersfreigabe zulässig ist.

Stand: August 2019