

eSports und Jugendschutz

eSports-Veranstaltungen füllen immer größere Hallen. Viele Kommunen sind daher gefordert, eSports aus Jugendschutz-Sicht zu bewerten.

eSports¹ wird in Deutschland immer populärer. In Turnieren spielen Profi-Teams oder Einzelspieler um immer höhere Preisgelder. Zu den eSports-Events kommen tausende, zumal jugendliche Fans. Live-Streams von Turnieren werden zum Teil von Millionen von Anhängern angeschaut. Die Branche verzeichnet Umsatzsteigerungen.

Um ein großes eSports-Event anzubieten, brauchen Veranstalter nicht nur eine passende Halle, sondern ggf. auch eine Genehmigung der Kommune. Mitarbeitende von Ordnungsämtern sind dadurch gefordert, sich mit eSports aus rechtlicher Perspektive zu befassen. Bislang gibt es z. B. keine verbindliche Einschätzung dazu, ob die USK-Kennzeichen, die vorrangig für den Verkauf von Spielen auf Datenträgern zum Tragen kommen, auch für den Konsum als Zuschauer gelten.



Bild: homunkulus28 – Fotolia.com

1. Was ist eSports?

Der Begriff eSports bezeichnet "das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele im Einzel- oder Mehrspielermodus. eSports versteht sich entsprechend dem klassischen Spielbegriff und erfordert sowohl Spielkönnen (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsschnelligkeit) als auch strategisches und taktisches Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis)."² Was vor allem im asiatischen Ausland längst zur anerkannten Populärkultur gehört, wird auch in Deutschland zunehmend beliebter. Gespielt werden etwa **Fußballsimulationen wie FIFA, Fantasy Spiele wie League of Legends (LoL) und Dota 2, virtuelle Kartenspiele wie Hearthstone, Autorennen wie Trackmania oder Ego-Shooter wie Counter Strike.**

Mittlerweile bilden immer mehr Fußballvereine aus der Bundesliga eigene eSports-Mannschaften. In Frankreich und den Niederlanden ist dies für Fußballvereine anscheinend schon Normalität.³ Im Zeitalter der Digitalisierung verknüpfen sich also klassische Sportarten mit digitalen Wettkämpfen.

¹ Bezeichnungen wie eSports, ESport, e-Sport, E-Sports, E-Sport und e-Sports werden synonym verwendet.

² Jörg Müller-Lietzkow: „Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?“ in: medien + erziehung (merz) 2006-6, S. 102-112.

³ siehe Spiegel Online vom 5.7.2017: „Robin Dutt als E-Sports-Experte: Wir pennen in Deutschland.“

Die Entwicklung kann künftig dahin gehen, dass sich neben den professionellen Fußball-Ligen parallele eSports-Ligen⁴ etablieren. Im asiatischen Ausland gibt es bereits gut verdienende professionelle Spieler, die als Stars und Vorbilder verehrt werden. eSports ist dort bereits zum Massenphänomen unter Jugendlichen geworden.

2. Öffentliche eSports-Events: Was sagt das Jugendschutzgesetz?

Der Veranstalter eines öffentlichen eSports-Events muss gewährleisten, dass die **allgemeinen Jugendschutzvorschriften eingehalten** werden wie beispielsweise der Ausschank von Alkohol oder Rauchen in der Öffentlichkeit. Falls ein eSports-Wettbewerb in einer Gaststätte abgehalten wird, sind die Zeit- und Altersgrenzen nach § 4 Jugendschutzgesetz (JuSchG) ergänzend zu berücksichtigen.

2.1. Haben die Alterskennzeichen der USK direkte Wirkung?

Rechtlich schwierig wird es bei der Frage, ob die Zugangsbeschränkungen des JuSchG für Computerspiele auch auf öffentliche eSports-Veranstaltungen anzuwenden sind. Die **Alterskennzeichen der USK haben direkte rechtliche Wirkung nur für die Verbreitung der zuvor geprüften Spielinhalte auf Trägermedien** und nicht über Telemedien. Mag diese Rechtslage aus heutiger Sicht noch so erstaunlich erscheinen – der Gesetzgeber hat es bislang unterlassen, einheitliche Regelungen unab-

hängig vom Verbreitungsweg zu schaffen. Ebenso bezieht sich die Kennzeichnung rechtlich nur auf die tatsächlich von der USK geprüften Spielinhalte. Nachträgliche Ergänzungen oder Veränderungen oder andere Versionen eines bekannten Spielstitels sind von der Freigabeentscheidung nicht erfasst.

Öffentliche **eSports-Veranstaltungen sind keine Filmvorführungen gemäß § 11 JuSchG**, da – wenn überhaupt – Spiele und keine Filme auf Trägermedien vorgeführt werden. Auch § 13 JuSchG greift nicht, da die Spiele nicht an öffentlich aufgestellten elektronischen Bildschirmspielgeräten im Sinne dieser Vorschrift aus dem Jahr 1985 gespielt werden. Erfasst werden nach dieser Norm stationär aufgestellte Automaten Spiele mit statischem Spielinhalt, der von einem internen Datenspeicher abgerufen wird.

IST ESPORTS SPORT?

Von Seiten der etablierten eSports-Verbände besteht ein erhebliches Interesse daran, eSports als Sport anerkennen zu lassen. Die Frage ist derzeit in Deutschland nicht abschließend geklärt. Bislang liegt ein Gutachten des Wissenschaftlichen Parlamentsdienstes des Abgeordnetenhauses Berlin aus März 2016 vor, wonach eSports nicht als Sport einzustufen ist. Allerdings soll hierzu auf Bundesebene in Kooperation mit dem Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) eine weitere Einschätzung erfolgen. Dies wäre im Hinblick auf die zunehmende Verbreitung von eSports und aus Sicht der führenden Verbände wie Electronic Sports League (ESL), World Cyber Games (WCG), Electronic Sports Worldcup (ESWC) zielführend. Die Einstufung als Sport hätte für die Veranstalter Vorteile, unter anderem steuerrechtliche Vergünstigungen, Teilnahme an Sportförderungsprogrammen, erleichterte Einreisebestimmungen für ausländische Spieler/-innen sowie die eingeschränkte Möglichkeit von Sportwetten auf eSports-Turnieren.

a) Vorführung von Spielen auf Bildträgern

Für den Fall, dass im Rahmen des eSports Events der **Titel von einem Trägermedium abgespielt** wird, ist höchstens § 12 JuSchG einschlägig. Danach dürfen Bildträger mit einem Spiel einem Kind oder Jugendlichen in der Öffentlichkeit nur zugänglich gemacht werden, wenn diese für die jeweilige Altersstufe freigegeben sind. Doch **was heißt „Zugänglichmachen“?**

Bedeutet dies, dass die Empfänger die Möglichkeit erhalten, das Spiel selbst zu spielen, oder reicht es, wenn das Spiel passiv konsumiert wird? Das **Jugendschutzgesetz definiert den Begriff**

nicht im Detail. Nach der derzeit gängigen Auslegung umfasst das Zugänglichmachen jede Art, in der die Kenntnisnahme vom (Spiel-)Inhalt möglich wird.⁵ Es reicht demnach, den Inhalt des Bildträgers in einem Abspielgerät ansehen zu können. Ein Spielen im eigentlichen Sinne ist nicht zwingend erforderlich.

⁴ Das größte Liga- und Ranglistensystem weltweit ist die Electronic Sports League (ESL), die in Deutschland gegründet wurde. Zur Entwicklung der ESL und den Anfängen des eSports siehe den Artikel "ESL One Cologne 2016 und Faszination eSport" auf www.spieleratgeber-nrw.de/ESL-One-Cologne-2016-und-Faszination-eSport.4772.de.1.html.

⁵ siehe BT-Drucksache 10/722, S. 11; Gutknecht: Kommentar zu § 12 Rz. 5, In: Nikles u.a.: Jugendschutzrecht 2011.,

Ob diese Auslegung noch zeitgemäß ist, kann in Frage gestellt werden. Da aber bei heutigen eSports-Veranstaltungen **nur im Ausnahmefall die Spielinhalte von Bildträgern** abgerufen werden, hat **§ 12 JuSchG** in direkter Anwendung **faktisch wenig Relevanz**.

b) Vorführung von Spielen über Telemedien

Wird im Rahmen eines eSports-Events **online auf den Spieltitel zugegriffen**, könnten die Zugangsbeschränkungen des **Jugendmedienschutz-Staatsvertrags (JMStV)** greifen. Wie bei Fernsehübertragungen gelten auch bei Telemedien nicht die Vorschriften des Jugendschutzgesetzes, hier ist der JMStV einschlägig. Der Anbieter von Telemedien ist gemäß § 5 Abs. 1 JMStV verpflichtet, Sorge zu tragen, dass entwicklungsbeeinträchtigende Angebote von Kindern und Jugendlichen der betroffenen Altersstufe üblicherweise nicht wahrgenommen werden. Die Altersstufen entsprechen denen der USK-Kennzeichnung von Trägermedien. Vom Schutzzweck der Norm ist – wie bei den Trägermedien – die bloße Wahrnehmung des Inhalts erfasst. Minderjährige Zuschauer müssen danach die jeweilige Altersstufe des Spiels erreicht haben, wenn man auf den Wortlaut des Gesetzes abstellt. Allerdings wendet sich der JMStV an den Anbieter von Telemedien, also den Inhalteanbieter oder Zugangsvermittler wie Host- oder Access-Provider. Die Aufsicht erfolgt durch die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM), nicht aber durch die örtliche Ordnungsbehörde. Ein Veranstalter, der Zuschauern in einer Halle über entsprechende Bildschirme den Zugang zu von jemand anderem gestalteten oder gespeicherten telemedialen Inhalten verschafft, ist kein Anbieter nach dem JMStV.

c) Fazit

Bei öffentlichen eSports-Veranstaltungen sind die im **JuSchG oder JMStV** vorgesehenen Zugangsbeschränkungen für Kinder und Jugendliche zu Spielen, die für ihre Altersstufe nicht freigegeben sind, in der Regel **nicht direkt anwendbar** – ein indirekter Bezug wird im Folgenden erläutert.

2.2. eSports-Events als jugendgefährdende Veranstaltung

Es ist denkbar, **§ 7 JuSchG auf öffentliche eSports-Veranstaltungen anzuwenden**. In Nordrhein-Westfalen müsste dann die örtliche Ordnungsbehörde aufgrund einer **spezifischen Gefährdung**, die für Kinder und Jugendliche von dieser konkreten Veranstaltung ausgeht, ein Zugangsverbot im Wege einer Einzelverfügung gegen den Veranstalter erlassen. Ebenso könnte eine **freiwillige Vereinbarung mit dem Veranstalter** getroffen werden.

Für die jährlich in Köln stattfindende Spielemesse gamescom wurde z. B. in Abstimmung von Veranstalter und Ordnungsamt ausnahmsweise geregelt, dass Spiele mit einer Altersfreigabe USK 12 im offenen Bereich der Messe einsehbar sind und so auch von jüngeren Kindern angesehen werden können, allerdings ohne Spielberechtigung. Für Spiele und Trailer mit USK 16 müssen die Aussteller hingegen dafür sorgen, dass die Inhalte für Jüngere nicht einsehbar sind.

Anhaltspunkt für die Feststellung einer Gefährdung könnte also die **USK-Freigabe des Spiels** sein, welches auf dem eSports-Event gespielt wird. Ebenso wäre dann aber zu klären, ob das bloße Verfolgen des Spiels durch Kinder und Jugendliche ein ähnliches Gefahrenpotential hat wie das eigene Spielen. Hier könnte sich dann auf die oben dargestellte Auslegung der Tatbestandsmerkmale „Zugänglichmachen“ des § 12 JuSchG bzw. „Wahrnehmung von Spielen“ des § 5 JMStV bezogen werden.

a) Konkrete Gefährdung?

Es ist somit **Sache der örtlichen Ordnungsbehörde**, sich im Vorfeld einer eSports-Veranstaltung ein konkretes Bild darüber zu verschaffen, **ob und welche Gefährdungen für Kinder und Jugendliche** beim Besuch dieser Veranstaltung entstehen. Fachkräfte des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes aus den Jugendämtern können hier sachverständige Unterstützung liefern. Werden ausschließlich Titel gespielt, die nach der USK-Bewertung keiner Altersbeschränkung unterliegen (z. B. Sportspiele wie FIFA), können Minderjährige an dem Event teilnehmen. Das ist insoweit unproblematisch.

b) Aktueller Meinungsstand

Eine Präzedenzentscheidung im Bereich eSports bei Spielen mit einer Freigabe nur für bestimmte Altersstufen steht noch aus. Die Behörden können sich bei Spielen mit Altersbeschränkung an dem nachstehenden Meinungsstand orientieren, welcher die verschiedenen derzeit kursierenden Auffassungen⁶ wiedergibt:

Standpunkt 1:

Es müssen sowohl **Spieler/-innen als auch Zuschauer/-innen die Altersgrenze nach der USK-Bewertung erreicht** haben. Nach der derzeit gängigen Auslegung des „Zugänglichmachens“ bzw. „Wahrnehmens“ ist jede Art der Kenntnisnahme des Bildinhalts erfasst. Es wird nicht zwischen Spielen und Zuschauen unterschieden. Begründet wird dies damit, dass die entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalte des Spiels, die zu einer Altersbeschränkung geführt haben, minderjährige Spieler/-innen wie Zuschauer/-innen gleichermaßen beeinträchtigen können. Auch die teilnehmenden Zuschauer/-innen werden in das Spielgeschehen emotional involviert, sie nehmen an Spielverlauf und Inhalten teil, fiebern geradezu mit, wenn es um das favorisierte Team geht. Art der Kameraführung, laufende Kommentierung sowie Licht- bzw. musikalische Untermalung können beeinträchtigende Bildsequenzen/Spielabläufe (z. B. Gewaltszenen) beim Zuschauenden sogar verstärken. Dies gilt gerade für Kinder und Jugendliche, die von dem Umfeld beeindruckt sind und die das virtuelle Spielgeschehen emotional verinnerlichen. Zu berücksichtigen ist zudem, dass der gemeinsame Jubel gerade bei gewalthaltigen Spielszenen die Eindrücke bei den teilnehmenden Zuschauer/-innen noch verstärken kann bzw. dass die Gewalt als solche bejubelt wird, weil sie Punkte im Spiel bringt. Die Inhalte des Spiels werden folglich ungeschützt konsumiert, die Immersionswirkung ist ähnlich wie beim Spielenden.

Standpunkt 2:

Nach anderer Auffassung ist eine automatische Übertragung der USK-Altersbeschränkung auf Zu-

⁶ Am 4.7.2017 fand eine gemeinsame Fachtagung von AJS NRW, Spielerratgeber NRW und LVR-Landesjugendamt zum Thema „eSports und Jugendschutz“ statt. Dort wurde der Umgang mit Altersbeschränkungen bei eSports-Veranstaltungen ausgiebig diskutiert. Demnach entspricht die unter 1. beschriebene Argumentation u. a. der dort vorgetragenen Auffassung der Vertreter/-innen der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB). Bei der Fachtagung haben u. a. Vertreter/-innen der Wirtschaft eher die unter Punkt 2. beschriebene Position vertreten. Eine ausführliche Dokumentation der Tagung findet sich auf www.ajs.nrw.de/fachtag-e-sport-jugendschutz-4-juli/.

USK

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist nach dem Jugendschutzgesetz als zuständige Selbstkontrolle staatlich anerkannt und damit zuständig für die Prüfung von Computerspielen in Deutschland. Getragen wird die USK von der Computerspielewirtschaft (Industrieverbände BIU und GAME), die jedoch nicht die Verantwortung für die Vergabe von Alterskennzeichen trägt. Die USK organisiert ein Prüfverfahren, an dessen Ende ein Prüfungsgremium (bestehend aus unabhängigen Jugendschutzsachverständigen und einem Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) eine Alterseinstufung vornimmt. Die Erteilung des gesetzlichen Alterskennzeichens erfolgt dann durch den staatlichen Vertreter der OLJB.

Unabhängig von der beschriebenen Altersprüfung (und damit auch ohne Beteiligung von Jugendschutzsachverständigen und Vertretern der obersten Landesjugendbehörden) können Unternehmen der Computerspielbranche Mitglied bei der USK werden (**USK.online**). Die USK berät Unternehmen dann als Dienstleister, damit ihre Onlineangebote den Vorgaben des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags (JMStV) entsprechen. In diesem Zusammenhang kann USK.online einem Anbieter auch bei der Konzeptionierung von eSports-Veranstaltungen zur Seite stehen. Zu den USK.online-Mitgliedern zählen auch Unternehmen aus dem Bereich eSports.

BIU

Beim Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU) wurde inzwischen die Vereinigung eSports.BIU gegründet. Hier sind zahlreiche Unternehmen der Branche vernetzt, um eSports „zu einer der führenden Sportarten in Deutschland zu entwickeln“. Laut Angaben auf der Webseite soll sich bis 2020 „der eSports-Umsatz in Deutschland – hauptsächlich bestehend aus Sponsoring & Werbung, Ticketing und Merchandising sowie Premium-Content – von aktuell 50 Millionen Euro auf etwa 130 Millionen Euro mehr als verdoppeln“. (Quelle: www.esports.biu-online.de/ / 25.10.2017)

schaucher/-innen einer eSports-Veranstaltung nicht anzunehmen, sondern **die Veranstaltung als solche soll einer eigenen Altersbewertung unterzogen werden**. Im Gegensatz zu den Spieler/-innen, die auch nach dieser Ansicht die USK-Altersgrenze erreicht haben müssen, befinden sich die Zuschauer/-innen nicht in der Situation, sich aktiv in den Spielverlauf einzubringen. Sie haben keinen Handlungsdruck. Die Zuschauer/-innen können dem Spielverlauf folgen, müssen es aber nicht. Aufgrund der Art der Übertragung, individuellen Kameraführung, Schnitte und Kommentierungen ist eine eSports-Veranstaltung nicht mehr als inhaltsgleiches Werk zum Spieltitel mit dem gleichen Wirkungsrisiko zu betrachten. Die zusätzlichen

Elemente sollen dazu führen, dass eine eSports-Veranstaltung insgesamt ein neues Werk begründet und daher einer eigenen, gesonderten Altersprüfung zu unterziehen ist. Dies könnte dazu führen, dass im Gegensatz zur USK-Einstufung jüngere Zuschauer/-innen zu einer eSports-Veranstaltung zugelassen werden. Denkbar wäre es auch, dass aufgrund der vorbenannten Einflüsse die Altersgrenze heraufgesetzt wird, wenn eine Verstärkung der entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalte über die Art der eSports-Veranstaltung für die Zuschauer/-innen zu erwarten ist.

Standpunkt 3:

Eine weitere Meinung bringt die so genannte **Parental Guidance-Regelung** ins Spiel, für die es allerdings im Bereich eSports keine gesetzliche Grundlage gibt⁷. So könnten bestimmte Titel auch Minderjährigen zugänglich gemacht werden, wenn ein Elternteil oder eine sonstige personensorgeberechtigte Person anwesend ist. Hier wäre eine individuelle Bewertung der einzelnen eSports-Titel sinnvoll – jeweils verbunden mit der Frage, ob die beeinträchtigenden Inhalte des Spiels durch elterliche Begleitung aufgefangen werden können.

3. Findet das Gewerberecht Anwendung?

eSports-Veranstaltungen, die auf einer öffentlichen Fläche stattfinden sollen oder eine Beeinträchtigung des öffentlichen Raums nach sich ziehen können (z. B. Großveranstaltungen), müssen bei der zuständigen Kommune angemeldet und ggf. genehmigt werden.

Für gewerbliche Veranstalter eines eSports-Wettkampfes mit Preisgeldern kann eine **Erlaubnis nach Gewerberecht** erforderlich sein. Dies hängt davon ab, ob der Veranstalter als Gewerbetreibender auftritt und wie das Event im Sinne des Gewerberechts auszulegen ist.

Für **eSports-Veranstaltungen mit Gewinnmöglichkeit** (Preisgelder) steht eine Genehmigung gemäß § 33i (Spielhallen und ähnliche Unternehmen) in Verbindung mit § 33d Gewerbeordnung in der Diskussion.⁸ § 33d GewO regelt, dass „andere

Spiele mit Gewinnmöglichkeit“ erlaubnispflichtig sind. Derzeit wird die Auffassung vertreten, dass eSports-Wettkämpfe mit Preisgeldern als „andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit“ einzuordnen sind. Fraglich ist aber, ob diese Auslegung haltbar ist, wenn nicht vorrangig der Gewinn, sondern Wettkampf, Spaß und Spiel ähnlich einer Sportveranstaltung im Vordergrund stehen. Die mögliche Genehmigungspflicht nach § 33i und § 33d GewO bedeutet auch nicht zwangsläufig, dass eine solche Veranstaltung als „Spielhalle“ im Sinne des § 6 Jugendschutzgesetz zu verstehen ist.

Das typische Spielhallengepräge, insbesondere die Gefahr einer Spielsucht an geldbetriebenen Glücksspielautomaten oder ein mögliches kriminelles Milieu, lassen sich kaum auf professionelle eSports-Veranstaltungen übertragen. Anders als Spielhallen gleichen sie eher Sportübertragungen mit Eventcharakter, sind zeitlich begrenzt und erfordern keine dauerhafte (Spiele-)Einrichtung. Es werden vielmehr vorhandene Veranstaltungsräume (z. B. Lanxess-Arena in Köln) gebucht und mit entsprechenden Computern für die Dauer der Veranstaltung ausgestattet. Geldgewinne in Form von Preisgeldern sind nur für die Spieler/-innenteams zu erzielen, nicht aber für die Zuschauer/-innen. Diese Merkmale grenzen eine eSports-Veranstaltung von einer Spielhalle ab. Ein generelles Zutrittsverbot für unter 18-Jährige, wie es das JuSchG für Spielhallen strikt vorsieht, ist auf eSports-Veranstaltungen aus Sicht der AJS nicht zu befürworten.

4. Sind Wetten auf eSports-Wettkämpfe erlaubt?

Rechtlich unzulässig ist es, wenn auf einer eSports-Veranstaltung **Minderjährigen Wetten** auf den Spielausgang angeboten werden. Auch legales Glücksspiel ist für Kinder und Jugendliche gemäß § 4 Abs. 3 Glücksspiel-Staatsvertrag grundsätzlich verboten.

⁷ Das Jugendschutzgesetz gestattet die Anwesenheit von Kindern ab sechs Jahren bei öffentlichen Filmveranstaltungen mit Filmen, die für Kinder und Jugendliche ab zwölf Jahren freigegeben und gekennzeichnet sind, wenn sie von einer personensorgeberechtigten Person begleitet werden (§ 11 Abs. 2 JuSchG).

⁸ vgl. BVerwG Urt. vom 9.3.2005 Az. 6 C 11.4; BIU, Stellungnahme zum Antrag der Fraktion der Piraten im Abgeordnetenhaus Berlin

„Anerkennung von eSport – Initiative des Landes Berlin auf Bundesebene (17/2910) v. 26. 5.2016 S. 6; Abgeordnetenhaus von Berlin, Wissenschaftlicher Parlamentsdienst, Gutachten über Voraussetzungen und Auswirkungen der Anerkennung von eSport als Sportart, 18.3.2016, S. 21.

vgl. Scheyhing, Jugendliche bei eSport-Lan-Events – Jugendschutz im eSport, MMR-Aktuell 2016, 382190.

5. Was ist, wenn eSports-Veranstaltungen gestreamt oder im Fernsehen übertragen werden?

Bei Fernsehübertragungen (wie z. B. bei Sport1) oder Online-Streaming gelten nicht die Vorschriften des Jugendschutzgesetzes. Dann ist der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) einschlägig. Das bedeutet, dass keine vorweggenommene Inhaltskontrolle durch eine Prüfungskommission stattfindet, um ggf. problematische Inhalte aus dem Fernsehen bzw. Internet zu filtern. Stattdessen haben die **Anbieter selbst dafür Sorge zu tragen**, dass möglicherweise entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte entweder nicht bzw. **nicht zu einer bestimmten Uhrzeit** gesendet werden/abrufbar sind.

Fazit

Derzeit gibt es **keine eindeutige gesetzliche oder richterliche Einschätzung**, ob und wie das Jugendschutzgesetz bzw. der JMStV in Bezug auf USK-Altersbeschränkungen bei eSports-Veranstaltungen anzuwenden sind. Die jeweilige Entscheidung über Zugangsbeschränkungen für Minderjährige liegt bei den örtlichen Behörden, die mit einer eSports-Veranstaltung konfrontiert werden. Diese haben im Einzelfall den Gefährdungsgehalt einer solchen Veranstaltung zu bewerten und auf dieser Grundlage eine Zugangsbeschränkung für Kinder und Jugendliche gegenüber dem Veranstalter zu begründen.

Die USK-Kriterien zur Freigabe von Spielinhalten für bestimmte Altersstufen bieten eine sachgerechte Grundlage für die Einschätzung, ob auch nicht selbst spielende Kinder und Jugendliche von den vorgeführten Spielinhalten beeinträchtigt werden oder nicht. Die Alterseinstufungen der USK sind ein etabliertes und klares Jugendschutzsystem. Gleichzeitig ist bei der Entscheidung über Zugangsbeschränkungen auch zu berücksichtigen, dass bei eSports-Veranstaltungen bestimmte inhaltliche Wirkungen eines Spiels schwächer ausgeprägt sein können, als wenn Kinder und Jugendliche dieses Spiel selbst spielen würden.

Begrüßenswert ist eine gute Kooperation von Veranstalter und örtlichem Ordnungs- wie Jugendamt im Vorfeld einer Veranstaltung, um zu einer sachgerechten Lösung im Sinne des Kinder- und Jugendschutzes zu kommen. Diese kann im jeweiligen Falle statt über eine ordnungsrechtliche Verfügung auch auf Grundlage einer freiwilligen Vereinbarung mit dem Veranstalter getroffen werden.

Autor*innen:

Doris Vorloeper-Heinz, AJS NRW
Matthias Felling, AJS NRW
Daniel Heinz, Spieleratgeber NRW

AJS-Merkblatt eSports & Jugendschutz

Stand: 15.12.2017

ESPORTS – EIN THEMA FÜR DIE JUGENDARBEIT?

Institutionen der Jugendhilfe, aber auch Bibliotheken oder Sportvereine, können das Phänomen eSports aufgreifen und Jugendliche bei der Ausübung ihres Hobbys unterstützen. Dabei können wichtige Themen behandelt und Lernprozesse angestoßen werden.

Jugendliche eSportler organisieren und finanzieren ihre Vereinsstruktur in Amateur-Clans oftmals selbst. Hierzu gehören das Ausarbeiten von Spielpaarungen und Trainingszeiten, Sponsorenakquise und die Öffentlichkeitsarbeit in Form von Social Media- und Community-Management. Weiterhin analysieren jugendliche eSportler ihr eigenes Spiel- und Turnierverhalten und setzen sich kritisch mit kommerziellen Strukturen im Sport auseinander – ob real oder virtuell ausgetragen. Dabei werden zahlreiche Kompetenzen und Fertigkeiten gefordert und gefördert, die auch später in einer beruflichen Laufbahn relevant werden können.

Aus einer einfachen LAN-Party oder einem Fifa-Turnier in der Jugendeinrichtung kann eine eSports-Veranstaltung werden. Wenn turnierartige Strukturen entstehen und um Preise gespielt wird, unterscheidet sich das Geschehen nur noch in der Größe von kommerziellen Veranstaltungen.