

JUGENDSCHUTZ

EMPFEHLUNG ZUM UMGANG MIT VIRTUAL-REALITY-SPIELANLAGEN

Der Umgang mit Spielanlagen mit Virtual-Reality-Angebot im Jugendschutz ist in den bayerischen Vollzugshinweisen zum Jugendschutzgesetz bisher nicht explizit geregelt. Aufgrund vermehrter Anfragen von Fachkräften finden sich im Folgenden Handlungsempfehlungen für die Überprüfung ebensolcher Anlagen durch die örtlich zuständigen Jugendämter hinsichtlich jugendschutzrelevanter Gesichtspunkte.

Spiele und Spielmöglichkeiten mit Virtual-Reality (VR) sind mittlerweile kaum mehr aus der Gamer-Landschaft wegzudenken. Aufgrund der Nachfrage und der fortschreitenden technischen Möglichkeiten halten immer mehr VR-Geräte Einzug in Wohn- oder auch Kinderzimmer. Und auch bei kommerziellen Betreibenden wächst das Angebot unterschiedlicher Spielanlagen mit Virtual-Reality-Bezug.

Wer VR schon einmal ausprobiert hat, weiß, dass mit dem Headset und zugehörigen Touch-Controllern ein ganz anderes Spielerlebnis möglich wird, als das reine Spielen am Bildschirm. Die spielende Person kann aufgrund des räumlichen 3D-Erlebens mit zusätzlicher körperlicher Bewegungen viel intensiver in virtuelle Welten eintauchen.



Abbildung 1: Eine spielende Person mit VR-Brille und Controller vor dem Bildschirm. Bild: BayernLAB

Die Schattenseiten des realistischen Erlebens virtueller Umgebungen zeigen sich durch den erhöhten Grad der Immersion, d. h. das Wahrnehmen von Virtuellem als Realität. Das Wirkungsrisiko für Kinder und Jugendliche ist aufgrund des Gefühls, die virtuelle Realität tatsächlich zu erleben, erhöht, weshalb sie stärker Entwicklungsbeeinträchtigungen ausgesetzt sein können als bei reinen Bildschirm-Spielen. Daher werden bei der Bewertung von VR-Spielen von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) i. d. R. strengere Maßstäbe angelegt, um genau diesen Risiken begegnen zu können.

In den letzten Jahren gibt es in Bayern immer mehr Betreibende, die in Spielhallen oder Spielanlagen VR-Spiele oder VR-Spielmöglichkeiten in unterschiedlichsten Varianten anbieten. Die Möglichkeiten sind hierbei vielfältig: Es gibt Angebote, die die Nutzung

von fest installierten VR-Brillen in einem kleinen Raum ermöglichen, in welchem sich die spielende Person bewegen kann, oder VR-Spielvarianten im Einzel- oder Gruppenmodus, welche in eigens eingerichteten Räumen mithilfe von Wandsensoren zusätzlich die Bewegungsmuster der Spielenden registrieren und so das Spielerleben nochmals realitätsnäher gestalten können.

Eine weitere Version sind VR-Bewegungsplattformen auf welchen man – fest eingespannt in einer Art Stehstuhl – laufen, rennen, sich ducken und Spiele im 360°-Modus sehr plastisch erleben kann. Dabei hat die technische Qualität mittlerweile einen sehr hohen Standard erreicht.



Abbildung 2: VR-Bewegungsplattformen in einem VR-Spielraum. Bild: ZBFS-BLJA

Durchführung von Jugendschutzprüfungen

Vor der Durchführung von Jugendschutzprüfungen in derartigen Spielanlagen stellt sich Jugendschutzfachkräften oftmals die Frage, wie diese rechtlich einzuordnen sind und welche Auflagen seitens des Jugendschutzes gem. § 7 JuSchG erteilt werden könnten.

Um ein möglichst einheitliches Vorgehen zu gewährleisten, haben die Vertreter der Obersten Jugendbehörde in

Bayern die Fragen nach der rechtlichen Einordnung von VR-Spielanlagen und Handlungsmöglichkeiten für den Jugendschutz in die Sitzung der AG Jugendschutz der Arbeitsgemeinschaft der Obersten Landesjugend- und Familienbehörden (AGJF) im Februar 2023 eingebracht.

Dabei hat die AGJF-AG beschlossen, dass neben der grundsätzlichen Definition von VR-Spielgeräten als Bildschirmspielgeräte im Sinne des § 13 JuSchG ebenso die „Rechtsauffassung und Praxishinweise der Obersten Landesjugendbehörden zum Jugendschutz bei öffentlichen eSport-Veranstaltungen“ (abzurufen unter: <https://bit.ly/3Lb4EJ7>) vom September 2021 Anwendung finden soll, wenn



bei Prüfung einer derartigen Anlage Auflagen nach § 7 JuSchG erteilt werden sollen.

Im Folgenden skizzieren wir unsere Handlungsempfehlungen für Jugendschutzfachkräfte an den Jugendämtern in Bayern, auf welche Art und Weise man eine VR-Spielanlage einschätzen könnte und welche Auflagen für Betreiber in Frage kommen können. Grundsätzlich ist wichtig, dass jede VR-Spielanlage einer Einzelfallprüfung unterzogen werden muss, in der nicht nur die Geräte und Spielmodi, sondern auch der Gesamtcharakter der Anlage in die Bewertung mit einfließt. Oftmals beschränken Anlagenbetreiber von sich aus den Zutritt zur Anlage auf bestimmte Altersgruppen und gewähren jüngeren Kindern nur im Beisein der Personensorgeberechtigten Zutritt. Hier empfiehlt sich ein vorgelagertes Gespräch mit dem bzw. der Anlagenbetreiber-

den, um in Erfahrung zu bringen, welche Maßnahmen im Sinne des Jugendschutzes bereits getroffen wurden.

Wie bereits beschrieben, sind VR-Spielgeräte grundsätzlich als Bildschirmspielgeräte gem. § 13 JuSchG zu betrachten. Der rechtliche Umgang damit ist bereits in den bayerischen Vollzugshinweisen zum Jugendschutzgesetz unter Punkt 13 geregelt, auf welche an dieser Stelle verwiesen wird.

Jugendschutzgesetz (JuSchG)**§ 13 Bildschirmspielgeräte**

(1) Das Spielen an elektronischen Bildschirmspielgeräten ohne Gewinnmöglichkeit, die öffentlich aufgestellt sind, darf Kindern und Jugendlichen ohne Begleitung einer personensorgeberechtigten oder erziehungsbeauftragten Person nur gestattet werden, wenn die Programme von der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach § 14 Abs. 6 für ihre Altersstufe freigegeben und gekennzeichnet worden sind oder wenn es sich um Informations-, Instruktions- oder Lehrprogramme handelt, die vom Anbieter mit „Infoprogramm“ oder „Lehrprogramm“ gekennzeichnet sind.

(2) Elektronische Bildschirmspielgeräte dürfen

1. auf Kindern oder Jugendlichen zugänglichen öffentlichen Verkehrsflächen,
2. außerhalb von gewerblich oder in sonstiger Weise beruflich oder geschäftlich genutzten Räumen oder
3. in deren unbeaufsichtigten Zugängen, Vorräumen oder Fluren nur aufgestellt werden, wenn ihre Programme für Kinder ab sechs Jahren freigegeben und gekennzeichnet oder nach § 14 Abs. 7 mit „Infoprogramm“ oder „Lehrprogramm“ gekennzeichnet sind.

(3) Auf das Anbringen der Kennzeichnungen auf Bildschirmspielgeräten findet § 12 Abs. 2 Satz 1 bis 3 entsprechende Anwendung.

Quelle: § 13 JuSchG - Einzelnorm (gesetze-im-internet.de)

**Vollzugshinweise zum Jugendschutzgesetz (VJuSchG)****13. Bildschirmspielgeräte****13.1 Kennzeichnungspflicht**

¹Bildschirmspielgeräte im Sinn dieser Vorschrift sind stationär aufgestellte Spielautomaten mit Bildschirmen oder Spielkonsolen, die elektronische Spielprogramme zugänglich machen (siehe § 6 Abs. 2). ²Die zum Spiel verwendeten Programme unterliegen der Kennzeichnungspflicht, wenn sie Kindern und Jugendlichen zugänglich gemacht werden. ³Das Spielen an elektronischen Bildschirmgeräten ohne Gewinnmöglichkeit ist Kindern und Jugendlichen in der Öffentlichkeit ohne entsprechende Begleitung nur gestattet, wenn die jeweiligen Spiele für ihre Altersgruppe freigegeben sind. ⁴Damit unterliegen auch diese der Kennzeichnungs- und Altersfreigabepflicht nach § 14 Abs. 6. ⁵Anders als beim Zugänglichmachen von Bildträgern nach § 12 dürfen Kinder und Jugendliche, die sich in Begleitung einer personensorgeberechtigten oder erziehungsbeauftragten Person befinden, auch dann an Bildschirmspielgeräten spielen, wenn diese nicht für ihre Altersgruppe freigegeben sind. ⁶Hinsichtlich von Bildschirmspielgeräten mit Gewinnmöglichkeit wird auf Nr. 6 verwiesen.

13.2 Zulässige Aufstellung von Bildschirmspielgeräten

¹Das Aufstellen von Bildschirmspielgeräten auf für Kinder und Jugendliche zugänglichen öffentlichen Verkehrsflächen, außerhalb von Gewerberäumen, unbeaufsichtigten Zugängen oder ähnlichen Räumen ist dann gestattet, wenn das Spielprogramm für Kinder und Jugendliche ab sechs Jahren freigegeben worden ist. ²Hinsichtlich der Aufstellung von Bildschirmspielgeräten auf für Kinder und Jugendliche nicht zugänglichen öffentlichen Bereichen bestehen keine Beschränkungen.

13.3 Alterskennzeichen

¹Die Kennzeichnung der Bildschirmgeräte hat wie bei den anderen Trägermedien zu erfolgen (§ 13 Abs. 3 in Verbindung mit § 12 Satz 1 bis 3). ²Die Altersfreigabekennzeichen sind deutlich sichtbar anzubringen, und zwar auf allen Bildschirmspielgeräten einer Einrichtung.

Quelle: Bürgerservice - VJuSchG: Abschnitt 3 Jugendschutz im Bereich der Medien (gesetze-bayern.de)



Alterskennzeichen und Zugänglichmachen von Spielen

Auf den einzelnen Spielgeräten müssen die Altersfreigaben der Spiele, die darauf zu spielen sind, klar gekennzeichnet sein. Für die Praxis bedeutet das, dass jede

VR-Spielstation in einer Spielanlage einen Aushang benötigt, auf welchem klar erkenntlich sämtliche Spiele, die an der jeweiligen Spielstation vorhanden sind, mit den entsprechenden Alterskennzeichen ausgewiesen werden.

Jugendschutzgesetz (JuSchG)

§ 12 Bildträger mit Filmen oder Spielen

(1) Zur Weitergabe geeignete, für die Wiedergabe auf oder das Spiel an Bildschirmgeräten mit Filmen oder Spielen programmierte Datenträger (Bildträger) dürfen einem Kind oder einer jugendlichen Person in der Öffentlichkeit nur zugänglich gemacht werden, wenn die Programme von der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach § 14 Abs. 6 für ihre Altersstufe freigegeben und gekennzeichnet worden sind oder wenn es sich um Informations-, Instruktions- und Lehrprogramme handelt, die vom Anbieter mit „Infoprogramm“ oder „Lehrprogramm“ gekennzeichnet sind.

(2) Auf die Kennzeichnungen nach Absatz 1 ist auf dem Bildträger und der Hülle mit einem deutlich sichtbaren Zeichen hinzuweisen. Das Zeichen ist auf der Frontseite der Hülle links unten auf einer Fläche von mindestens 1200 Quadratmillimetern und dem Bildträger auf einer Fläche von mindestens 250 Quadratmillimetern anzubringen. Die oberste Landesbehörde kann

1. Näheres über Inhalt, Größe, Form, Farbe und Anbringung der Zeichen anordnen und
2. Ausnahmen für die Anbringung auf dem Bildträger oder der Hülle genehmigen.

Anbieter von Telemedien, die Filme und Spielprogramme verbreiten, müssen auf eine vorhandene Kennzeichnung in ihrem Angebot deutlich hinweisen.

(3) Bildträger, die nicht oder mit „Keine Jugendfreigabe“ nach § 14 Abs. 2 von der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach § 14 Abs. 6 oder nach § 14 Abs. 7 vom Anbieter gekennzeichnet sind, dürfen

1. einem Kind oder einer jugendlichen Person nicht angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden,
2. nicht im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder anderen Verkaufsstellen, die Kunden nicht zu betreten pflegen, oder im Versandhandel angeboten oder überlassen werden.

(4) Automaten zur Abgabe bespielter Bildträger dürfen

1. auf Kindern oder Jugendlichen zugänglichen öffentlichen Verkehrsflächen,
2. außerhalb von gewerblich oder in sonstiger Weise beruflich oder geschäftlich genutzten Räumen oder
3. in deren unbeaufsichtigten Zugängen, Vorräumen oder Fluren

nur aufgestellt werden, wenn ausschließlich nach § 14 Abs. 2 Nr. 1 bis 4 gekennzeichnete Bildträger angeboten werden und durch technische Vorkehrungen gesichert ist, dass sie von Kindern und Jugendlichen, für deren Altersgruppe ihre Programme nicht nach § 14 Abs. 2 Nr. 1 bis 4 freigegeben sind, nicht bedient werden können.

(5) Bildträger, die Auszüge von Filme und Spielprogrammen enthalten, dürfen abweichend von den Absätzen

1 und 3 im Verbund mit periodischen Druckschriften nur vertrieben werden, wenn sie mit einem Hinweis des Anbieters versehen sind, der deutlich macht, dass eine Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle festgestellt hat, dass diese Auszüge keine Jugendbeeinträchtigungen enthalten. Der Hinweis ist sowohl auf der periodischen Druckschrift als auch auf dem Bildträger vor dem Vertrieb mit einem deutlich sichtbaren Zeichen anzubringen. Absatz 2 Satz 1 bis 3 gilt entsprechend. Die Berechtigung nach Satz 1 kann die oberste Landesbehörde für einzelne Anbieter ausschließen.

Quelle: § 12 JuSchG - Einzelnorm (gesetze-im-internet.de)





Abbildung 3: Monitor vor einem Spielraum, auf dem gerade ein Spiel live übertragen wird. Bild: ZBFS-BLJA

Die USK-Alterskennzeichen sollen dabei als Mindeststandard sowohl für das aktive Spielen als auch für das Zuschauen gelten.

Für die einzelnen Spiele, die auf dem jeweiligen VR-Gerät gespielt werden, gilt zudem § 12 JuSchG, d. h. nicht gekennzeichnete Spiele dürfen in einer VR-Spielanlage Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden, sofern es sich um Trägermedien – also fest auf den Geräten gespeicherten Spielen – handelt (vgl. § 12 Abs. 3 JuSchG). Hierbei ist zu beachten, dass Spiele, die lediglich mit dem europäischen Alterssymbol PEGI (Pan European Games Information) gekennzeichnet sind, aber keine USK-Kennzeichnung vorweisen können, in Deutschland rechtlich gesehen als nicht-gekennzeichnete Spiele gelten.

Sollte ein Anbieter Online-Games in seiner Anlage zur Verfügung stellen, hat dieser dafür Sorge zu tragen, dass das Online-Angebot, z. B. die Nutzung einer Streaming-Plattform oder auch einzelner Online-Spiele, die Bestimmungen aus dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (vgl. insb. §§ 4, 5 JMStV) berücksichtigt. Anlagen mit reinen Online-Angeboten stellen allerdings unserer Erkenntnis nach bisher die Ausnahme dar. Zugänglichmachen bedeutet hier nicht nur, Kindern und Jugendlichen das Spielen der Games zu ermöglichen, sondern jegliche Kenntnisnahme von den Inhalten eines Spiels. Dies betrifft also auch das reine Zusehen an einem separaten Bildschirm.

Daher ist es wichtig, dass sichtbare Monitore in VR-Spielanlagen, an welchen Zuschauende mitverfolgen können, wie sich die spielende Person durch die Levels schlägt, nur für die Altersgruppe zugänglich gemacht werden dürfen, für die das jeweilige Spiel auf dem Bildschirmspielgerät freigegeben ist. Wenn beispielsweise Spiele mit einer Altersfreigabe USK 16 oder ohne Altersfreigabe (USK 18) gespielt werden sollen, kann der Anbietende durch ein Anbringen der Monitore in separaten Räumen oder durch Sichtschutzvorrichtungen wie Stellwände oder Vorhänge dieser Anforderung gerecht werden. Voraussetzung ist, dass der Zutritt zu den Monitoren nur der betreffenden Altersgruppe gewährt wird (vgl. Rechtsauffassung und Praxishinweise der Obersten Landesjugendbehörden zum Jugendschutz bei öffentlichen eSport-Veranstaltungen, Punkt 3).

Zutrittsbeschränkungen durch Alters- und Zeitgrenzen

Gemäß der Rechtsauffassung und Praxishinweise der Obersten Landesjugendbehörden zum Jugendschutz bei öffentlichen eSport-Veranstaltungen wird dem folgend auch für VR-Spielanlagen empfohlen, dass Kinder unter 6 Jahren keinen Zutritt zu den Spielanlagen haben sollen. Diese Altersgruppe kann in besonders hohem Maße von Entwicklungsbeeinträchtigungen durch Wirkungsrisiken von VR-Spielen ausgesetzt sein.

Kinder im Alter von sechs bis elf Jahren sollen grundsätzlich nur in Begleitung einer personensorgeberechtigten oder erziehungsbeauftragten Person Zutritt zur Spielanlage erhalten. Zu beachten ist, dass es im Rahmen des § 13 JuSchG Kindern erlaubt ist, an Bildschirmspiel-

geräten im Beisein ihrer Personensorgeberechtigten zu spielen (sog. Elternprivileg), selbst wenn die jeweiligen Spiele nicht für ihre Altersgruppe freigegeben sind (vgl. § 13 Abs. 1 JuSchG). Sollten Personensorgeberechtigte sehr jungen Kindern Spiele mit sehr hohen Altersfreigaben (USK 16, USK 18) zugänglich machen, ist der Betreiber darauf hinzuweisen, dass hier ein Hinweis auf Verletzung der elterlichen Fürsorgepflicht vorliegen könnte und ein Einschreiten des Betreibenden zur Abwendung einer Gefährdung angebracht erscheint. Alternativ könnte dieser selbst über das Hausrecht verfügen, dass das Elternprivileg in seiner Anlage keine Anwendung findet.

12- bis 15-Jährigen kann der Aufenthalt in einer VR-Spielanlage – je nach Charakter der Anlage – ohne Begleitung erlaubt werden, sofern ihnen nur der Zutritt zu Bereichen gestattet wird, in welchen Spiele bis zu einer Altersfreigabe bis max. USK 12 präsentiert werden. Zudem wird empfohlen, die Altersgrenzen für die Verweildauer in der Anlage ohne Begleitung von Personensorgeberechtigten oder einer erziehungsbeauftragten Person bis maximal 22 Uhr zu gestatten.

Entsprechend soll Jugendlichen ab 16 Jahren ohne Begleitung der Zutritt nur zu Bereichen gestattet werden, in welchen Spiele bis zu einer max. Altersfreigabe bis USK 16 zugänglich gemacht werden. Die Aufenthaltsdauer von 16- bis 17-Jährigen ohne Begleitung soll bis max. 24 Uhr erlaubt werden.

Der Anlagenbetreibende hat dafür Sorge zu tragen, Altersnachweise durch Zugangskontrollen zu überprüfen (z. B. durch Lichtbildausweis, Personalausweis, Schülerschein, usw.) und auf die Einhaltung sonstiger jugendschutzrechtlicher Bestimmungen zu achten. Zudem sind sämtliche Regelungen zum Jugendschutz, zu Altersbegrenzungen, Zutrittsbeschränkungen und sonstigen Auflagen sowie die USK-Alterskennzeichen der Spiele durch gut sichtbare Aushänge in der Anlage bekannt zu machen.

Bei einer VR-Spielanlage mit Gaststättenbetrieb gelten darüber hinaus die Vorschriften nach § 4 JuSchG.

„Die jeweilige Entscheidung über Zugangsbeschränkungen für Minderjährige erfolgt im Einzelfall durch die örtlich zuständigen Behörden auf der Grundlage der allgemeinen Jugendschutzbestimmungen (Gefahrenabwehr gem. §§ 7 und 8 JuSchG).“ (vgl. Rechtsauffassung und Praxishinweise der Obersten Landesjugendbehörden zum Jugendschutz bei öffentlichen eSport-Veranstaltungen, Punkt 3).

Übersicht über mögliche Prüfkriterien

Zusammenfassend lässt sich folgende Übersicht über mögliche Prüfkriterien für die Jugendschutzprüfung in VR-Spielanlagen bzw. die jugendschutzrechtliche Einschätzung vor Eröffnung einer VR-Spielanlage im Rahmen der örtlichen Zuständigkeit für die Anwendbarkeit des § 7 JuSchG erstellen:

- Rechtsbereich anwendbar: § 13 in Verb. m. § 12 Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) (in Ausnahmefällen Verweis auf §§ 4, 5 JMStV)
- Spielanlage obliegt der Einzelfallprüfung
- Gesamtcharakter der Anlage für die Bewertung entscheidend
- Alterskennzeichnungen:
 - ⇒ in jedem VR-Spielbereich bzw. auf dem Spielgerät ist ein Aushang mit den jeweiligen Spielen inkl. USK-Alterskennzeichen anzubringen
 - ⇒ alle angebotenen Spiele verfügen über ein USK-Alterskennzeichen
 - ⇒ kein Zugänglichmachen von Spielen für Minderjährige, die nicht der jw. Altersgruppe der Kennzeichnung entsprechen
 - ⇒ kein Zugänglichmachen von Spielen für Minderjährige, die die Bestimmungen des § 15 JuSchG erfüllen
 - ⇒ Stellwände, Vorhänge, eigene Räume für Monitore, auf welchen man das Spielgeschehen mitverfolgen kann, wenn die entsprechenden Spiele nur für höhere Altersgruppen (insb. USK 16, USK 18) geeignet sind
 - ⇒ kein Zugänglichmachen von nicht-gekennzeichneten Spielen für Minderjährige
- empfohlene Alters- und Zeitbegrenzungen:
 - ⇒ 0- bis 5-Jährige: Kein Zutritt
 - ⇒ 6- bis 11-Jährige: Zutritt nur in Begleitung einer personensorgeberechtigten oder erziehungsbeauftragten Person
 - ⇒ 12- bis 15-Jährige: Zutritt ohne Begleitung möglich bis max. 22 Uhr. Zugänglichmachen von Spielen bis max. USK 12
 - ⇒ 16- bis 17-Jährige: Zutritt ohne Begleitung möglich bis max. 24 Uhr. Zugänglichmachen von Spielen bis max. USK 16
- Verpflichtung des Betreibers, Zugangs- und Alterskontrollen durchzuführen
- für VR-Spielanlagen mit Gaststättenbetrieb gelten die Bestimmungen gem. § 4 JuSchG
- sämtliche Bestimmungen werden gut sichtbar per Aushang bekannt gemacht

Im optimalen Fall sollten bereits vor der Genehmigung einer VR-Spielanlage im Zuständigkeitsbereich Gespräche mit den Betreibenden und anderen beteiligten Ordnungsbehörden gesucht werden, um gemeinsam ein Konzept für einen gelingenden Jugendschutz für die Spielanlage zu erstellen. Auch bei einer Jugendschutzprüfung empfiehlt sich zunächst, den Betreibenden auf die Einhaltung jugendschutzrechtlicher Belange hinzuweisen, die Bestimmungen gemäß der Rechtsauffassung und Praxishinweise der Obersten Landesjugendbehörden zum Jugendschutz bei öffentlichen eSport-Veranstaltungen zu besprechen und ihm die Zeit einzuräumen, ein geeignetes Jugendschutzkonzept für seine VR-Spielanlage vorzulegen.

Hier könnten nach Auskunft der Ständigen Vertreter der USK auch als Entscheidungs- und Gesprächsgrundlage für die sinnvolle Umsetzung des Jugendschutzes in einer VR-Spielanlage die geltenden Jugendschutzbestimmungen der größten deutschen Spielmesse „gamescom“ in Köln als beispielhaftes Anschauungsmaterial herangezogen werden, wo seit vielen Jahren sehr gute Erfahrungen durch ein konstruktives Miteinander zwischen Ordnungsbehörden, Anbietern und Jugendschutzvertretern gesammelt werden.

Die Jugendschutzbestimmungen sind auf der Homepage der „gamescom“ öffentlich einsehbar: <https://bit.ly/3P4zMLh>



Als Information für alle Besucherinnen und Besucher der „gamescom“ dienen diese Informationen zum Jugendschutz: <https://bit.ly/3ErCvtg>



Zu beachten ist, dass die dort geltenden Bestimmungen nur einen Einblick in die Umsetzung von Jugendschutzbestimmungen für Betreiber von Games- und Virtual-Reality-Anlagen dienen können, nicht aber grundsätzlich auf dauerhafte VR-Spielanlagen übertragbar sind.

Für weitere Fragestellungen in Bezug auf Jugendschutzprüfungen in VR-Spielanlagen können sich Jugendschutzfachkräfte im Einzelfall an den Fachbereich Jugendschutz im ZBFS-Bayerisches Landesjugendamt wenden: jugendschutz-blja@zbfs.bayern.de



CHRISTINE
HIENDL