

■ die Übermittlung zur **Vertrags Erfüllung** erforderlich ist, Art. 49 Abs. 1 Satz 1 lit. b DS-GVO, oder

■ die Übermittlung aus wichtigen Gründen des **öffentlichen Interesses** notwendig ist, Art. 49 Abs. 1 Satz 1 lit. d DS-GVO.

70 Nach Auffassung der Datenschutzaufsichtsbehörden sind die **Ausnahmeregelungen** des Art. 49 DS-GVO restriktiv anzuwenden. Das bedeutet, dass insbesondere die regelmäßige und dauerhafte Datenübermittlung nicht auf eine Einwilligung des Nutzers gestützt werden kann.⁶⁰

71 Häufigste Grundlage für einen Datentransfer in ein Drittland sind die Angemessenheitsentscheidungen der EU-Kommission sowie die **Standarddatenschutzklauseln**.

72 Da Angemessenheitsentscheidungen der EU-Kommission nur hinsichtlich einzelner Drittländer⁶¹ getroffen wurden, empfiehlt es sich, **Standarddatenschutzklauseln** zwischen den Akteuren, die an der Datenübermittlung Beteiligten, zu vereinbaren. Bei den Standarddatenschutzklauseln handelt es sich um Musterverträge, die ebenfalls von der EU-Kommission beschlossen werden.⁶²

73 Für die USA hat die EU-Kommission am 10./7.2023 erneut einen Angemessenheitsbeschluss, das sog. „EU-U.S. Data Privacy Framework“, angenommen.⁶³ Eine Übermittlung auf Grundlage des EU-U.S. Data Privacy Framework setzt voraus, dass der US-amerikanische Datenimporteur ein Selbstzertifizierungsverfahren durchgeführt hat. Die Zertifizierung wird vom U.S.-Handelsministerium verwaltet und kommt nur für US-amerikanische Unternehmen in Betracht, die entweder der Aufsicht der Federal Trade Commission (FTC) oder des Department of Transport (DoT) unterliegen. Das US-Handelsministerium veröffentlicht eine Liste aller zertifizierten Unternehmen, die am EU-U.S. Data Privacy Framework teilnehmen.⁶⁴

60 EDSA, Leitlinien 2/2028, S. 9 f.
 61 Eine vollständige Liste aller Länder ist abrufbar unter: https://commission.europa.eu/law/law-topic/data-protection/international-dimension-data-protection/adequacy-decisions_en.
 62 Die Standarddatenschutzklauseln sind abrufbar unter: https://commission.europa.eu/publications/standard-contract-clauses-international-transfers_de.
 63 KOM, 10./7.2023, C (2023) 4745 final.
 64 S. <https://www.dataprivacyframework.gov/>.

§ 12 Jugendschutz und Medien

Literatur: *Backstajf*, Der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV). Grundlagen, Regelungsbereiche, Sanktionen, Verfahren, IPRB 2022, 86; *Bodenstele*, Nutzungsrisiken im Gefüge des Jugendschutzrechts, MMR-Bell. 2020, 23; *Endorn*, Entwurf eines neuen Jugendschutzgesetzes, ZRP 2021, 33; *Endorn*, Das neue JuSchG, 2021; *Hilger/Simmermann*, Der Entwurf für ein neues Jugendschutzgesetz, MMR 2020, 301; *Hilger/Simmermann*, Technischer Jugendmedienschutz, MMR-Bell. 2020, 26; *Hilger/Simmermann*, Jugendschutz in der virtuellen Realität, CR 2016, 104; *Hentsch/von Feuersdorff*, Gesetzlicher Jugendschutz in der Games-Branche, MMR-Bell. 2020, 3; *Hoeren/Sieber/Halsknogel*, MultimediaRechtDB: *Hopf/Brantl*, Virtuelle Kinderpornographie vor dem Hintergrund des Online-Spiels Second Life, ZUM 2007, 354; *Kaulartz/Schmid/Müller-Eising*, Das Metaverse – eine rechtliche Einführung, RDI 2022, 521; *Kirke*, Virtuelle Darstellung von Misstrach, JMS-Report 6/2013, 6; *Liesching*, BeckOK JMStV; *Liesching*, Das Herkunftslandprinzip nach E-Commerce- und AWMDRichtlinie, MMR-Bell. 2020, 3; *Liesching*, Nutzungsrisiken nach dem neuen Jugendschutzgesetz – Implikationen im Bereich der Werbung für Medien, ZUM 2021, 563; *Lober/Jäkel-Gottmann*, Überblick über die Spruchpraxis zur Alterskennzeichnung, MMR-Bell. 2020, 8; *Nickel/Fenrich/Scheiblski*, Lootboxen in Computerspielen, MMR 2018, 586; *Rauda*, Staatlicher Jugendschutz für Apps und parallele Regeln der App-Stores, MMR-Bell. 2020, 13; *Schwidlasser*, Lootboxen nach deutschem Glücksspiel- und Jugendschutzrecht (Teil 1), CR 2018, 444; *Schwidlasser*, Lootboxen nach deutschem Glücksspiel- und Jugendschutzrecht (Teil 2), CR 2018, 512; *Schippel*, Der Handel mit virtuellen Gütern unter Berücksichtigung des Jugendschutz- und Lauterkeitsrecht, WRP 2017, 1444; *Spindler/Schmitz*, Telemediengesetz, 2. Aufl. 2018; *Spindler/Schuster*, Recht der elektronischen Medien, 4. Aufl. 2019.

I. Einführung	1	bb) Unzulässige Angebote	21
II. Jugendschutz	7	cc) Entwicklungsbeeinträchtigung Angebote	25
1. Jugendschutzgesetz	7	dd) Schutz vor Werbung	28
a) Anwendungsbereich und Inhalt	7	b) Technische Umsetzung und Implementierungspflichten	30
aa) Grundlagen und Ziele	7	c) Aufsicht und Vollzug	32
bb) Begriffsbestimmungen	9	d) Verstöße	35
cc) Indizierung	13	III. Besondere Problemfelder im Bereich virtueller Realitäten	39
cc) Aufsicht und Vollzug	17	IV. Grenzüberschreitende Inhalte	45
2. Jugendmedienschutz-Staatsvertrag	20	V. Ausblick	48
a) Anwendungsbereich und Inhalt	20		
aa) Grundlagen und Ziele	20		

1. Einführung

Die Digitalisierung hat in den letzten Jahren allgemein zu einem enormen Zuwachs der Nutzung von Online-Medien geführt. Nach der ARD/ZDF-Onlinestudie aus dem Jahr 2022 nutzen in Deutschland 80 % der Bürger ab 14 Jahren täglich das Internet.¹ Damit einher geht auch ein **gesteigerter Medienkonsum**. 2022 ist die Mediennutzung im Internet in der Gruppe der Erwachsenen ab 14 Jahre auf 234 Minuten pro Tag angestiegen.² In der Altersgruppe zwischen 14 bis 29 Jahren liegt die tägliche Verweildauer im Internet sogar bei 413 Minuten. Dabei macht der Video-Bereich in beiden Gruppen den höchsten Anteil aus, gefolgt von Audio und zuletzt Text (Kommunikation).³

1 Siehe <https://www.ard-zdf-onlinestudie.de/>.
 2 Siehe https://www.ard-zdf-onlinestudie.de/fileadmin/user_upload/media-perspektiven/ARD-ZDF-Onlinestudie_2022_Infografik_DiA4.pdf.
 3 Siehe https://www.ard-zdf-onlinestudie.de/fileadmin/user_upload/media-perspektiven/ARD-ZDF-Onlinestudie_2022_Infografik_DiA4.pdf.

2 In diesem Zusammenhang wird die Wahrung der jugendschutzrechtlichen Vorschriften im Online-Bereich stetig relevanter. Die ARD/ZDF-Onlinestudie zeigt, dass der Medienkonsum im Jugendalter seinen Höhepunkt erreicht. Die „**digitale Volljährigkeit**“ beginnt heute aber bereits in der Grundschule: Nach Angaben von Statista nutzen bereits ca. 50 % der Sechs- bis Neunjährigen bis zu 60 Minuten am Tag das Internet.⁴ Bei Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren beträgt die durchschnittliche Internetautonomiezeit pro Tag rund 241 Minuten.⁵ Im Zuge der JIM-Studie 2022 (Jugend Information Medien), einer Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger, gaben 76 % der befragten Jugendlichen an, täglich oder mehrmals pro Woche digitale Spiele auf dem PC, Smartphone, Tablet oder der Konsole zu spielen.⁶ Zu den beliebtesten Spielen gehören Minecraft, Fortnite und FIFA.⁷

3 Darüber hinaus ist zu berücksichtigen, dass Minderjährige seit dem Einzug des Web 2.0 nicht nur Rezipienten, sondern zugleich Teilnehmer und Akteure in der digitalen Welt sind.⁸ Hierdurch nimmt die massenhafte Verbreitung von grafischen, textlichen oder akustischen Inhalten immer mehr zu.⁹ Durch diese Ausweitung und Ausdifferenzierung der technischen Möglichkeiten im Web vervielfältigen sich auch die **Nutzungs-, Kommunikations- und Interaktionsrisiken** zusehends.¹⁰ Zu nennen sind hier Desinformation, Mobbing und Cybergrooming, der Austausch von parodisierenden oder die eigene Nacktheit präsentierenden Bildern, Suchgefährdung und Anleitung zur Selbstgefährdung, wie durch gesundheitsschädliche Ernährungsformen und unerreichbare Schönheitsideale.¹¹ So gab über die Hälfte der 12 bis 19-jährigen Befragten an, im letzten Monat mit Fake News konfrontiert worden zu sein, 16 % berichteten, in diesem Zeitraum Beleidigungen oder Anfeindungen gegen sich persönlich im Netz erlebt zu haben.¹² Ein Viertel der Befragten gab an, schon mal von Fremden im Netz kontaktiert worden zu sein.¹³

4 Durch den Einsatz von **Virtual Reality (VR)** werden diese Risiken noch verschärft. Die Technologie ermöglicht eine „**Immersion**“, also ein spürbares, täuschend echtes Erleben. Die Erfahrungen in Spielen oder virtuellen Communities können dadurch einen tieferen Eindruck hinterlassen, Mobbing, Angst oder Gewalt auf einer anderen Ebene erlebt werden.¹⁴

5 Dabei kommt den Plattformen, die als **Intermediäre** den Zugang zu den Inhalten bereitstellen, eine tragende Rolle zu. Denn hier realisiert sich die durch das Web 2.0 geschaffene Möglichkeit der Nutzenden, ihre Inhalte einem unüberschaubaren Publikum zugänglich zu machen. Auf der Plattform „**Second Life**“, gewissermaßen dem Vorläufer

4. Siehe <https://desastata.com/themen/3207/internetnutzung-durch-kinder-und-jugendliche/#top1Overview>.
 5. Siehe <https://de.statista.com/themen/3207/internetnutzung-durch-kinder-und-jugendliche/#top1Overview>.
 6. Siehe https://www.mips.de/fileadmin/files/Studien/JIM2022/JIM_2022_Web_final.pdf, S. 49.
 7. Siehe https://www.mips.de/fileadmin/files/Studien/JIM2022/JIM_2022_Web_final.pdf, S. 50.
 8. Erdemir Das neue JuSchG/Waldock § 1 Rn. 4.
 9. Dör: WRP 2021, 168 (168).
 10. Bodensick MMR/BotI, 2020, 23 (23).
 11. Erdemir ZRP 2021, 53 (53).
 12. Siehe https://www.mips.de/fileadmin/files/Studien/JIM2022/JIM_2022_Web_final.pdf, S. 53.
 13. Siehe https://www.mips.de/fileadmin/files/Studien/JIM2022/JIM_2022_Web_final.pdf, S. 57.
 14. Siehe <https://www.bkji.de/resource/blob/19782/5/888/c665455cb5b95b7b8f6cd9e32-ai-fluege-gesellschaftsstatus-data.pdf>, S. 147; Hilger/Stimmerrmann CR 2016, 104 (104).

des heutigen Metaverse, kam es wiederholt zu Vorfällen von virtueller Kinderpornografie.¹⁵ So waren dort virtuelle Orte zu finden, an denen Sex mit virtuellen Kindern, also kindlichen Avataren, angeboten wurde. In diesem Zusammenhang beschäftigte die Frage nach der Strafbarkeit virtueller Kinderpornografie erstmals die Literatur und Rechtsprechung.¹⁶ Ähnlich missbräuchliches Verhalten zeichnete sich nun auch in den Anfängen des Metaverse ab: Auf der Plattform „VRChat“, mit einer Altersfreigabe ab 13 Jahren, wurden Kinder und jugendliche Teilnehmer zu sexuellen Handlungen aufgefordert.¹⁷ Eine Testerin der Plattform Horizon Worlds wurde von einem fremden Avatar sexuell belästigt.¹⁸

Es gilt daher bereits vorab festzuhalten: Kinder- und Jugendmedienschutz im digitalen Zeitalter, insbesondere vor dem Hintergrund der neuen Anwendungsfelder des Metaverse, ist **essenzielles Risikomanagement**.

II. Jugendschutz

1. Jugendschutzgesetz

**a) Anwendungsbereich und Inhalt
aa) Grundlagen und Ziele**

Zuletzt wurde das Bundesrecht zum Jugendschutz am 1.5.2021 reformiert. Die Kompetenzen im Bereich des Jugendschutzes sind zwischen Bund und Ländern aufgeteilt („**doppelter kompetenzvoller Zugriff**“). Durch die Gesetzesänderungen zieht der Bund auch den Bereich der Online-Medien zusehends an sich – nicht ohne Kritik.¹⁹ § 16 JuSchG verweist klarstellend auf die weitergehende Kompetenz der Länder zur Regelung des Jugendschutzes im Bereich der **Telemedien**. Der Bereich des Rundfunks ist hingegen vom JuSchG weiterhin generell nicht erfasst.

Die Vorschriften der §§ 10a ff. JuSchG beinhalten die Regulierung des Jugendschutzes im Bereich der Medien. § 10a legt zunächst den **4-Klang der Schutzziele des JuSchG** im Bereich der Medien fest: Primäre Ziele sind danach der Schutz vor entwicklungsbeeinträchtigenden Medien und der Schutz vor jugendgefährdenden Medien. Darüber hinaus verschreibt sich das JuSchG dem Schutz der persönlichen Integrität bei der Mediennutzung sowie der Förderung der Orientierung bei der Mediennutzung und Medienerziehung.

bb) Begriffsbestimmungen

Nach der neuen Definition des Medienbegriffs gem. § 1 Abs. 1a gelten nunmehr auch **Telemedien** als Medien iSd Gesetzes. Im Zuge der Reform wurde die Differenzierung zwischen Trägermedien und Telemedien aufgegeben. Damit ist jedoch grundsätzlich keine Erweiterung des Anwendungsbereiches verbunden, sondern nur eine begriffliche

15. Hopy/Braunl ZfM 2007, 354 (354).
 16. Krick JMS-Report 6/2013, 6 (6 f.).
 17. Siehe <https://www.stern.de/familie/kinder/metaverse--reporter-in-gibts-sich-als-kind-aus-und-erlebt-vegewaltigen-gedrohungen-31657946.html>; <https://www.heise.de/news/Cybergrooming-Metaversum-Birge-Beckers-fuer-Kinder-und-jugendliche-Gefahren-6521690.html>.
 18. Siehe <https://www.cchnologyreview.com/2021/12/16/10-42516/the-metaverse-has-a-grooming-problem/>.
 19. Erdemir ZRP 2021, 53 (53 f.).

Vereinheitlichung und teilweise Vereinfachung des Normgefüges.²⁰ Als Beispiele für Trägermedien sind CDs, DVDs und Blu-Rays zu nennen.²¹

10 Für den Begriff der Telemedien ist gem. § 1 Abs. 3 JuSchG auf das Telemediengesetz zurückzugreifen. Nach § 1 Abs. 1 S. 1 TMG sind Telemedien alle elektronischen Informations- und Kommunikationsdienste, soweit sie nicht Rundfunk gem. § 2 Abs. 1 S. 1 RStV oder Telekommunikationsdienste gem. § 3 Nr. 24 TKG sind. Mithin fallen in der Regel Suchmaschinen, Handelsplattformen, Meinungsforen, soziale Netzwerke sowie Online-Spiele unter den Telemedienbegriff.²² So wird in Zukunft sowohl das **Bereiben eines Metaverse** als auch das gewerbliche Anbieten von Produkten und Diensten durch Unternehmen im Metaverse dem Begriff der Telemedien unterfallen.

11 Auch für den **jungendrechtlich-diensteanbieterbegriff** verweist § 1 Abs. 6 JuSchG auf den Begriff des TMG. Nach dessen § 2 S. 1 Nr. 1 ist Diensteanbieter „jede natürliche oder juristische Person, die eigene oder fremde Telemedien zur Nutzung bereithält oder den Zugang zur Nutzung vermittelt“. Die telemedienrechtliche Definition des Diensteanbieterbegriffs ist sehr weit auszulegen. Erfasst sind danach sowohl Portalbetreibende und Content Provider als auch gewerbliche Dienstleister im Rahmen von durch Dritte betriebene Verkaufsplattformen.²³ Bei geschäftsmäßigem, in der Regel gegen Entgelt angebotenen Telemedien gilt die Impressumspflicht gem. § 5 TMG. Zudem müssen Diensteanbieter gem. § 6 TMG bestimmte Pflichten bei kommerziellen Kommunikationen, insbesondere zu deren Erkennbarkeit und zur Identifizierbarkeit des Auftraggebers, erfüllen.

12 Mit § 10b JuSchG wurde eine neue Grundlagennorm zu entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalten eingeführt. Nach dieser Regelung können auch „**außerhalb der medieninhaltlichen Wirkung liegende Umstände** der jeweiligen Nutzung des Mediums berücksichtigt werden, wenn diese auf Dauer angelegter Bestandteil des Mediums sind“ als Kriterien für entwicklungsbeeinträchtigende Medien herangezogen werden. Gem. § 10b Abs. 3 S. 2 JuSchG können Mechanismen zur Förderung **exzessiver Nutzungswesen**, uneingeschränkte Kommunikationsmöglichkeiten und die Eröffnung von Kaufmöglichkeiten solche Umstände darstellen. Hier werden erhebliche Rechtsunsicherheiten vermuttert. Problematisch mündet zunächst an, dass die Regelung als „Kann-Vorschrift“ ausgestaltet ist, sich also keine bindenden Vorgaben ergeben, was wiederum aus den vorrangigen Regelungen der Länder im Online-Jugendmedienschutz resultieren dürfte.²⁴ (→ Rn. 20 ff.). Darüber hinaus ist beispielweise unklar, wann eine Nutzung als **exzessiv** anzusehen oder das Risiko „**auf Dauer angelegter Bestandteil des Mediums**“ ist.²⁵ Auch ist bei einer Kennzeichnung von Spielen mit der Freigabe „ab 16 Jahren“ für Erziehungsberechtigte nunmehr unsicher, ob das Spiel generell für Kinder ungeeignet ist oder ob durch geeignete Jugendschutzeinstellungen auf den verwendeten Geräten, wie beispielsweise die Deaktivierung oder Einschränkung von Chat- oder

Kauffunktionen, auch Kinder das Spiel nutzen könnten.²⁶ Im Rahmen von „In-Game“ oder „In-App-Käufen“ kollidieren die Bestrebungen des JuSchG auch mit dem bereits vorhandenen Schutz Minderjähriger nach den Vorschriften der §§ 104 BGB.²⁷

cc) Indizierung

Zentrales Element des JuSchG ist die **Indizierung**. Auch hier ist mit der Neufassung des § 18 JuSchG der vereinheitlichte Medienbegriff angekommen. Indizierung meint die Prüfung der Jugendgefährdung des Mediums und Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien.

14 Gem. § 18 Abs. 8 S. 1 JuSchG kann im Wege der **Alterskennzeichnung von Trägermedien** durch eine **Einrichtung der freiwilligen Selbstkontrolle** (zB FSK oder USK) ein Indizierungsschutz erreicht werden. Mit dem Wandel der Mediennutzung einher geht die zunehmende Verschiebung des Fokus auf die Indizierung von Telemedien, wobei Online-Angebote wie Internetforen oder Bild- und Videobeiträge auf Multimedialeplattformen in diesem Bereich die größte praktische Relevanz aufweisen.²⁸ Gem. § 18 Abs. 8 S. 2 und 3 JuSchG ist die Frage nach einem Indizierungsschutz für Telemedien abhängig von der Entscheidung der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) (→ Rn. 32) über die Jugendgefährdung. Hat also eine anerkannte Selbstkontrollereinrichtung (zB FSM, USK.online) ein Telemedium bewertet, stellt § 18 Abs. 8 S. 3 JuSchG nunmehr klar, dass die Prüfstelle das Medium nur indizieren darf, wenn die KJM den Inhalt für jugendgefährdend hält oder hierzu keine Entscheidung getroffen hat. Voraussetzung der Indizierung ist, dass das Medium bereits erschienen ist, eine Präventivzensur ist unzulässig.²⁹ Bei Online-Inhalten ist wegen ihrer weltweiten Abrufbarkeit eine Indizierung jederzeit dann möglich, sobald diese von Deutschland aus zugänglich sind.³⁰

15 Die Kennzeichnung ist geregelt in § 14 JuSchG. § 14a JuSchG erstreckt die Pflicht zur Kennzeichnung nunmehr auch auf Anbieter kommerzieller Film- und Spieleplattformen. Diese **erweiterte Kennzeichnungspflicht** wird in der Praxis weitreichend diskutiert. Kritisiert wird, dass nicht hinreichend bestimmt sei, welche Inhalte unter die Norm fallen und welche Systeme „von den obersten Landesbehörden anerkannt“ sind.³¹ So stellt auf europäischer Ebene die Pan European Game Information (PEGI) als Pendant zur USK eine Alterskennzeichnung zur Verfügung.³² Das PEGI-System kommt derzeit in 38 europäischen Ländern für die Altersfreigabe von Videospielen zur Anwendung. Auf der internationalen Bühne tritt die International Age Rating Coalition (IARC), ein Zusammenschluss von Jugendschutz-Institutionen verschiedener Länder zur weltweiten Altersbewertung von Online-Spielen und Apps, auf.³³ Große App-Stores wie Google-Play, Nintendo, Microsoft und Origin nutzen das Selbstklassifizierungssystem der IARC, das anhand der von den Anbietern der Spiele getätigten

20 Erdemir Das neue JuSchG/Waldack § 6 Rn. 7.
21 Lober/Jäckel-Gottmann MMR-Bell. 2020, 8 (8).
22 Spindler/Schmitz TMG § 1 Rn. 75 ff.
23 Erdemir Das neue JuSchG/Waldack § 4 Rn. 27; Spindler/Schmitz TMG § 2 Rn. 3, 12 ff.
24 I. Jäsching ZUM 2021, 563 (564 f.); Erdemir Das neue JuSchG/Dreyer § 2 Rn. 40 ff.
25 Rautä MMR-Bell. 2020, 13 (15); Bodensiek MMR-Bell. 2020, 23 (24).

26 Hentsch/v. Peersdorff MMR-Bell. 2020, 3 (6); Hilgert/Sümmernann MMR 2020, 301 (302).
27 Hilgert/Sümmernann MMR 2020, 301 (302).
28 Erdemir Das neue JuSchG/Dankert/Sümmernann § 6 Rn. 8.
29 Erdemir Das neue JuSchG/Dankert/Sümmernann § 6 Rn. 10.
30 Erdemir Das neue JuSchG/Dankert/Sümmernann § 6 Rn. 10.
31 Hilgert/Sümmernann MMR 2020, 301 (303).
32 Siehe <https://pegi.info/de>.
33 Siehe <https://www.globalratings.com/>; Erdemir Das neue JuSchG/Waldack § 4 Rn. 68.

Angaben ein automatisiertes Alterskennzeichen generiert.³⁴ Ob und unter welchen Voraussetzungen das IARC-System als anerkanntes System gilt, ist nicht hinreichend geklärt.³⁵ Hierbei ist anzumerken, dass Plattformen nicht dazu verpflichtet sind, dass IARC-System zu nutzen.³⁶ Der Apple App Store beispielsweise nutzt das System nicht und kann eine auf eigenen Kriterien basierte Bewertung der Apps vornehmen.³⁷ Auch die Bagatelgrenze von über 1 Mio. Nutzenden im Inland genüge dem verfassungsrechtlichen Bestimmtheitsgebot nicht, da weder der Begriff des Nutzers definiert noch der maßgebliche Zeitraum bestimmt sei.³⁸

16 Folge der Indizierung sind weitreichende **Verbreitungs- und Werbebeschränkungen**. Die konkreten Restriktionen für Telemedien ergeben sich aufgrund der geteilten Kompetenz aus dem JMStV (→ Rn. 22).³⁹ Krisisiert wird hier die defizitäre Kohärenz nach der Novellierung des JuSchG aufgrund mangelnden Gleichlaufs der Vorschriften des JuSchG mit den unveränderten Vorschriften des JMStV.⁴⁰

b) Aufsicht und Vollzug

17 Nach der Reform des JuSchG wurde die bisherige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien reformiert und stark erweitert und hat als „**Bundeszentrale für den Kinder- und Jugendmedienschutz**“ (BzKJ) neue Aufgaben übernommen, vgl. § 17 JuSchG. Für die Listenführung ist nunmehr die „Prüfstelle für jugendgefährdende Medien“ gem. § 17a JuSchG verantwortlich.

18 Nach der Einführung des neuen § 24a JuSchG treffen den Anbieter kommerzieller Dienste nun darüber hinaus **Vorsorgepflichten**. Hier wird bemängelt, dass der Maßnahmenkatalog zu unklar sei und die Anbieter daraus nicht sicher ableiten können, welche Maßnahmen sie konkret ergreifen müssen.⁴¹

19 Bei Verstößen gegen die Bestimmungen des JuSchG ist die BzKJ zuständige Bußgeldbehörde gem. § 28 Abs. 8 JuSchG. Dabei können Verstöße von Diensteanbietern gegen vollziehbare Anordnungen der BzKJ mit **Bußgeldern** bis zu 50 Mio. EUR geahndet werden (§ 28 Abs. 6 JuSchG iVm § 30 Abs. 2 S. 3 OWiG).

2. Jugendmedienschutz-Staatsvertrag

a) Anwendungsbereich und Inhalt

20 Zweck des JMStV der Länder für den Bereich der Telemedien und des Rundfunks ist gem. § 1 JMStV die Schaffung eines einheitlichen **Jugendschutzstandards in allen elektronischen Online-Medien**, also insbesondere im Fernsehen wie auch im Internet. Ebenso wie im Rahmen des JuSchG erfolgt eine Differenzierung in jugendgefährdende und entwicklungsbeeinträchtigende Angebote.

34 <https://www.globalrating.com/how-iarc-works.aspx>; Hilger/Stimmemann MMR 2020, 301 (303); Henschel, Petersdorff MMR-Berl. 2020, 3 (7).

35 Hilger/Stimmemann MMR 2020, 301 (303); Randa MMR-Berl. 2020, 13 (14).

36 Randa MMR-Berl. 2020, 13 (14).

37 Randa MMR-Berl. 2020, 13 (14); Hilger/Stimmemann MMR 2020, 301 (303).

38 Erdemir Das neue JuSchG/Wälteck § 4 Rn. 72; Hilger/Stimmemann MMR 2020, 301 (303).

39 Erdemir Das neue JuSchG/Dankert/Stimmemann § 6 Rn. 127.

40 Erdemir Das neue JuSchG/Dankert/Stimmemann § 6 Rn. 131f.

41 Hilger/Stimmemann MMR 2020, 301 (304).

b) Unzulässige Angebote

Die Beschränkung des Konsums von **unzulässigen Angeboten** erfolgt nach § 4 JMStV.⁴²

22 Danach sind **absolut unzulässige Angebote** solche, die einen Tatbestand des § 4 Abs. 1 JMStV erfüllen, also u.a. Kinderpornografische, grausame und kriegsverherrlichende Inhalte oder eben solche Inhalte, die in die Liste jugendgefährdender Medien nach § 18 Abs. 1 JuSchG aufgenommen sind und bei denen eine Feststellung nach § 18 Abs. 5 oder 6 JuSchG vorliegt, beinhalten.

23 § 4 Abs. 2 S. 1 JMStV normiert sodann die Gruppe der **relativ unzulässigen Angebote**, wozu zB sonstige pornografische Inhalte zählen. Diese relativ unzulässigen Angebote sind wiederum nach Abs. 2 S. 2 zulässig, wenn sie nur Erwachsenen zugänglich gemacht werden, also eine geschlossene alterskontrollierte Benutzergruppe gewährleistet wird. Die Vorschrift sieht keine Beispiele oder konkreten Voraussetzungen für **Systeme zur Altersüberprüfung** vor, es wird lediglich vorausgesetzt, dass eine sichere Volljährigkeitsprüfung gewährleistet werden muss.⁴³

24 Die KJM hat hierzu einen **Kriterienkatalog** aufgestellt.⁴⁴ Erforderlich ist, dass in einem ersten Schritt eine Volljährigkeitsprüfung vorgenommen wird und sodann eine Authentifizierung bei jedem einzelnen Nutzungsvorgang (Alterverifikationssysteme⁴⁵) erfolgt. Beispiele für die Volljährigkeitsprüfung sind **Identifikationsverfahren** durch Videochat oder andere persönliche Kontaktaufnahmen („Face-to-Face“). Nicht ausreichend sind hingegen sog. „Perso-Checks“, also eine Altersabfrage auf der Eingangsseite des Inhalts oder die Kontrolle einer eingegebenen Kreditkartennummer. Dies wird insbesondere damit begründet, dass sich Kinder und Jugendliche in der Regel problemlos fremde Ausweispapiere oder Kreditkarten der Eltern beschaffen können und das Missbrauchs- und Umgehungsrisiko daher sehr hoch ist.⁴⁶

cc) Entwicklungsbeeinträchtigende Angebote

25 Unterhalb der Schwelle der unzulässigen Angebote, aber bei Vorliegen einer **Eignung zur Beeinträchtigung der Entwicklung** von Kindern und Jugendlichen hat der Anbieter gem. § 5 Abs. 1 S. 1 JMStV dafür Sorge zu tragen, dass Kinder und Jugendliche der betroffenen Altersstufen die Angebote üblicherweise nicht wahrnehmen. S. 2 sieht dazu ein Modell mit vier **Altersabstufungen** vor.

26 Der Anbieter kann seiner Pflicht gem. § 5 Abs. 3 JMStV dadurch entsprechen, dass er durch technische oder sonstige Mittel die Wahrnehmung des Angebots durch Kinder oder Jugendliche der betroffenen Altersstufe unmöglich macht bzw. wesentlich erschwert oder das Angebot mit einer **Alterskennzeichnung** versieht, die von geeigneten Jugendschutzprogrammen nach § 11 Abs. 1 und 2 ausgelesen werden kann (§ 5 Abs. 3

42 Kaulartz/Schmidt/Müller-Eisingh RDJ 2022, 521 (531).

43 Hilger/Stimmemann MMR-Berl. 2020, 26 (26f.).

44 https://www.kjm-online.de/fileadmin/user_upload/KJM/Aufsichtv/Technischer_Jugendschutz/AVS-Raster_ueberarbeitet_gueltig_seit_12.5.2022_004.pdf.

45 <https://www.kjm-online.de/aufsichtv/technischer-jugendschutz/unzulassige-angebote/altersverifikationssysteme>.

46 BGH MMR 2008, 400 (403).

5.1 Nr. 1) oder die Zeit, in der die Angebote verbreitet oder zugänglich gemacht werden, so wählt, dass Kinder oder Jugendliche der betroffenen Altersstufe üblicherweise die Angebote nicht wahrnehmen (§ 5 Abs. 3 S. 1 Nr. 2). Die Voraussetzungen an die Zugangssysteme sind hier nicht so hoch anzusetzen, wie im Rahmen von § 4 Abs. 2 S. 2 JMStV, vielmehr sollen die bereits erwähnten „Perso-Checks“ als technische Mittel zur Beschränkung der Wahrnehmung der Inhalte ausreichen, sowie die Kostenpflichtigkeit der Inhalte⁴⁷ Ausnahmsweise ist der Anbieter gem. § 5 Abs. 6 JMStV von seinen Verpflichtungen befreit, wenn es sich um ein Angebot in Form von Sendungen zu politischen Zeitgeschehen, Nachrichten oder vergleichbaren Inhalten handelt und ein berechtigtes Interesse an der Art der Darstellung bzw. Berichterstattung vorliegt.

27 Gängigste technische Methode ist die Kennzeichnung der Inhalte für ein **Jugend-schutzprogramm** iSd § 11 JMStV. Dabei handelt es sich um Software, die Nutzende (bzw. deren Erziehungsberechtigte) auf den verwendeten Endgeräten installieren und die bei der gesamten Online-Aktivität des Minderjährigen im Hintergrund aktiv sind. Diese Programme müssen Alterskennzeichnungen auslesen und sodann den Zugang zu gekennzeichneten Inhalten versperren können.⁴⁸ Ein praktisches Problem in dem Verfahren auf die Jugendschutzprogramme liegt darin, dass die Eignung von Jugendschutzprogrammen alle drei Jahre von der Freiwilligen Selbstkontrolle (und deren Bewertung wiederum ggf. darüber hinaus von der KJM) zu überprüfen ist. Wird hierbei festgestellt, dass dem Programm keine positive Eignung mehr zukommt, werden die Inhalte von jetzt auf gleich rechtswirksam, wodurch eine sofortige Sperrung der Plattform erfolgen kann.⁴⁹

dd) Schutz vor Werbung

28 Es unterliegen aber nicht nur die vom Anbieter zur Verfügung gestellten Inhalte selbst der jugendschutzrechtlichen Würdigung, sondern auch anbieterfremde und besondere Inhalte, wie zB **Werbung**, externe Links und nutzergenerierte Inhalte.

29 § 6 JMStV regelt bestimmte Verbote und Gebote zur **Ausgestaltung von Werbung im Rundfunk und Telemedien**. Danach ist Werbung für indizierte Angebote nach § 6 Abs. 1 S. 1 JMStV nur unter den Bedingungen zulässig, die auch für die Verbreitung des Angebotes selbst gelten. Des Weiteren darf Werbung gem. § 6 Abs. 2 Hs. 1 JMStV Kinder und Jugendliche weder körperlich noch seelisch beeinträchtigen. Dieses allgemeine Verbot bezieht sich auf sog. Schockwerbung, die Kinder und Jugendliche durch ihren Inhalt oder ihre Form schädigt. Relevant ist auch der in § 6 Abs. 2 Hs. 2 Nr. 1 JMStV statuierte Schutz vor direkten Kaufappellen. Die Vermögensinteressen von Kindern und Jugendlichen werden darüber hinaus auch von § 6 Abs. 4 JMStV als Generatbestand erfasst.

b) Technische Umsetzung und Implementierungspflichten

30 § 7 Abs. 1 S. 2 JMStV statuiert die Pflicht zur Bestellung eines **Jugendschutzbeauftragten** bei Vorliegen eines geschäftsmäßigen Anbieters von allgemein zugänglichen Tele-

47 Spindler/Schuster/Erdemir JMStV § 5 Rn. 69; BeckOK JMStV/Liesching JMStV § 5 Rn. 11.

48 BeckOK JMStV/Liesching JMStV § 11 Rn. 4; Hilger/Stümmernann MAMR-BEil. 2020, 26 (27).

49 Hilger/Stümmernann MAMR-BEil. 2020, 26 (28).

medien, die entwicklungsbeeinträchtigende oder jugendgefährdende Inhalte enthalten, sowie für Anbieter von Suchmaschinen.

Sodann richten sich die Anforderungen an das **Schutzniveau** und die Verfügbarkeit der konkreten Inhalte für Kinder und Jugendliche auch im dreidimensionalen Metaverse, wie bei jedem anderen zweidimensionalen Telemedium, nach der Einstufung ihrer Gefährlichkeit und den Voraussetzungen der §§ 4–6 JMStV.⁵⁰

c) Aufsicht und Vollzug

Gem. § 20 Abs. 1 JMStV trifft die zuständige Landesmedienanstalt (LMA), sofern sie Verstöße gegen den JMStV festgestellt hat, die erforderlichen Maßnahmen gegenüber den Anbietern. Zum Zweck der Vereinheitlichung der Aufsichtsstrukturen wurde die **KJM** als zentrale Aufsichtsstelle gegründet.

Die KJM selbst ist nach außen nicht handlungsfähig. Alle Maßnahmen und Entscheidungen zur Einhaltung der Regelungen des JMStV gelten vielmehr als solche der **zuständigen Landesmedienanstalt**.⁵¹ Dabei entscheidet im Innenverhältnis jedoch die KJM allein als funktionell zuständiges Willensbildungsorgan abschließend über die Einzelfälle.⁵² Es ist also auch nach dem neuen Aufsichtsmodell des JMStV bei der Zuständigkeit der Landesmedienanstalten geblieben, die sich aber nunmehr in jugendschutzrelevanten Aufsichtsfragen der KJM zu bedienen haben. Dabei werden alle Maßnahmen der KJM der jeweils zuständigen Landesmedienanstalt zugerechnet.⁵³

In § 20 Abs. 3 ist der **Vorrang der Selbstregulierung** normiert. Danach besteht für die Anbieter die Möglichkeit zur Selbstkontrolle, wenn sie Mitglied einer solchen Einrichtung zur Freiwilligen Selbstkontrolle (zB FSM, USK) sind. Die Anerkennung solcher Einrichtungen erfolgt nach § 19 JMStV. In diesem Fall sind Maßnahmen durch die KJM und die zuständige LMA erst zulässig, wenn die Entscheidung oder Unterlassung der Einrichtung die rechtlichen Grenzen des Beurteilungsspielraums überschreitet.

d) Verstöße

Die Verstöße gegen den JMStV sind teilweise straf-, jedenfalls aber **bußgeldbewährt**.

Gem. § 23 JMStV liegt eine **Straftat** bei vorsätzlichem oder fahrlässigem Verstoß gegen das Verbot der Verbreitung offensichtlich schwer jugendgefährdender Angebote vor. Darüber hinaus können vorsätzliche Verstöße gegen die absoluten Verbreitungsverbote des § 4 Abs. 1 Nr. 1–6 und 10 JMStV und das relative Verbreitungsverbot des § 4 Abs. 2 S. 1 Nr. 1 JMStV zudem nach allgemeinem Strafrecht strafbar sein (§§ 86, 86a, 130–131, 184–184d StGB). Die Verfolgung der Straftaten erfolgt durch die Staatsanwaltschaft.

Aus dem Katalog des § 24 Abs. 1 und 2 JMStV ergeben sich die **Ordnungswidrigkeiten**. Für die Verfolgung zuständig sind die LMA (durch interne Entscheidung der KJM gem. § 24 Abs. 6 JMStV).

50 Siehe https://www.gleichsuzr.com/deraktuelles/know-how/Medienrechtliche_Regulierung_Metaverse-Plattform_enahrlml.

51 Hoeren/Strober/Holzengel MAMR-HdB/Alcenhain Teil 20 Rn. 179; Spindler/Schuster/Erdemir JMStV § 14 Rn. 6.

52 Spindler/Schuster/Erdemir JMStV § 14 Rn. 25.

53 Spindler/Schuster/Erdemir JMStV § 14 Rn. 2.

38 Der beschuldigte Anbieter muss dabei Adressat des Verboots, also für den Inhalt verantwortlich sein. Dies richtet sich wiederum nach den Grundsätzen der §§ 7–10 TMG.⁵⁴ Grundsätzlich sind Diensteanbieter für eigene Inhalte, die sie zur Nutzung bereitstellen, verantwortlich. Zu beachten ist jedoch auch bei Metaverse-Plattformen die **Haftungserleichterung** des § 10 TMG, wonach Diensteanbieter für fremde Informationen, die sie für ihre Nutzer speichern, nicht verantwortlich sind, sofern sie keine Kenntnis von der rechtswidrigen Handlung oder der Information haben und ihnen im Falle von Schadensersatzansprüchen auch keine Tatsachen oder Umstände bekannt sind, aus denen die rechtswidrige Handlung oder die Information offensichtlich wird (§ 10 S. 1 Nr. 1 TMG). Die Haftungserleichterung greift auch, wenn die Diensteanbieter unverzüglich tätig geworden sind, um die Information zu entfernen oder den Zugang zu ihr zu sperren, sobald sie von diesen Kenntnis erlangt haben (Nr. 2).

III. Besondere Problemfelder im Bereich virtueller Realitäten

39 Spezielle Probleme ergeben sich im Rahmen des Metaverse durch die technologischen Entwicklungen im Bereich der Virtual Reality sowie die damit verbundene veränderte **Wahrnehmung und Wirkung der virtuellen Inhalte** beispielsweise in Online-Games.

40 Zunächst ist zu fragen, ob eine **Altersbeschränkung für VR-Hardware** selbst möglich und zielführend ist. Das JuSchG sieht, mit Ausnahme von Tabak und Alkohol gem. §§ 9, 10 JuSchG, keine Altersbeschränkungen für körperliche Gegenstände vor.⁵⁵ Jedoch sind einige der Hardware-Hersteller selbst tätig geworden: So sieht der Metakonzern für die hausgegene VR-Hardware Oculus Rift eine Freigabe zur Nutzung erst ab 13 Jahren vor.⁵⁶ Auch Sony spricht sich für ein eigenes Altersfreigebsystem für VR-Systeme aus.⁵⁷ Die PlayStation-VR-Produkte sind mit einer Altersbeschränkung ab 12 Jahren gekennzeichnet.⁵⁸

41 Darüber hinaus ist zu berücksichtigen, dass bereits die Eignung von Spielen oder Inhalten für die VR-Technologie Auswirkungen auf die jugendschutzrechtliche Bewertung zeitigen kann. Grundsätzlich zeichnet sich das JuSchG durch Hardwareneutralität aus, die Darstellungstechnik und verwendete Hardware des Endkonsumenten wird also bei der Alterskennzeichnung von Medien grundsätzlich nicht relevant.⁵⁹ An dieser Stelle ist noch einmal auf die immense Bedeutung der USK im Bereich der Spiele (USK-online für Online-Angebote) hinzuweisen, die Altersprüfungen sowohl im Rahmen des JuSchG als auch des JMStV vornimmt (sog. „One-Stop-Shop“). Auch die Leitkriterien für die jugendschutzrechtliche Bewertung von digitalen Spielen, die vom Beirat der USK beschlossen und zuletzt zum 1.1.2023 überarbeitet wurden, sind hierbei zu berücksichtigen.⁶⁰ Die für das Spiel zu verwendende Hardware gehört auch zu den „für die

54 BeckOK JMStV/LeSchG JMStV § 20 Rn. 32; Spindler/Schusser/Erdemir JMStV § 14 Rn. 25.

55 Hilgert/Stimmermann CR 2016, 104 (104).

56 Siehe https://www.oculus.com/safety-center/?locale=de_DE.

57 Siehe <https://www.digitallypy.com/videogames/6677156/playstation-vr-die-fw-virtual-reality-games-need-their-own-rating-system/>.

58 Siehe <https://www.playstation.com/de-de/games/playstation-vr-worlds/>.

59 Hilgert/Stimmermann CR 2016, 104 (105).

60 Siehe <https://usk.de/de-usk/grundlagen-und-struktur/grundlagen/>; Lober/Jäkel-Gottmann MMR-Bell. 2020, 8 (9); Hentsch/W. Petersdorff MMR-Bell. 2020, 3 (4).

sachgemäße Prüfung erforderliche Materialien“ gem. § 10 USK-Grundsätze.⁶¹ Dabei ist eine Differenzierung zwischen inoffiziellen Komponenten und offiziell integrierten VRElementen vorzunehmen: Nur wenn die Nutzung der **VR-Technologie integraler Bestandteil des Spiels** und für die Funktion unerlässlich ist, ist der Einsatz der VR-Hardware bei der Bewertung des Spiels zu berücksichtigen.⁶² Eine Auswirkung auf die AltersEinstufung ist dann zu bejahen, wenn die Technologie einen **wesentlichen Einfluss auf die Wirkungsmacht** hat. Dabei stellen insbesondere die visuelle und akustische Umsetzung maßgebliche Beurteilungskriterien zur Bewertung der Wirkungsmacht des Spiels dar.⁶³ So hat bereits das Spiel „The Deep“ von der USK im Jahr 2014 zwei unterschiedliche Altersfreigaben erhalten: auf regulären Bildschirmen ist die Nutzung ab 12 Jahren erlaubt, bei Nutzung einer PlayStation VR erst ab 16 Jahren.⁶⁴ Dies zeigt, dass neue Einstufungskriterien für die jeweiligen Altersklassen unerlässlich sein dürfen, da die **Auswirkungen der virtuellen Umgebung** auf Kinder und Jugendliche intensiver sind und die Gefahren somit verstärkt werden.⁶⁵ Zunehmend strenger wird die Spruchpraxis der USK insbesondere im Bereich der Sexualität.⁶⁶ Dies dürfte vor dem Hintergrund der eingangs erwähnten zunehmenden Gefahren von Cyberrooming und sexuellen Übergriffen in virtuellen Realitäten berechtigt und erforderlich sein (→ Rn. 3 ff.). Hinsichtlich der Berücksichtigung von Interaktionsrisiken (wie Chats, Lootboxen und Kaufanreizen) ist aufgrund der hochgradig unterschiedlichen Ausgestaltungen und Intensität eine einheitliche Alterskennzeichnung, wie § 10b JuSchG sie nunmehr vorsehen will, abzulehnen, da dies zu Verwässerung und Verwirrung führen könnte (→ Rn. 12). Als zielführend ist vielmehr eine getrennte Kennzeichnung der Nutzungsrisiken mittels zusätzlicher Inhaltsdeskriptoren zu bewerten.⁶⁷

Bei der **Prüfung der Wirkungsmacht** und Altersfreigabe der Spiele ist es zudem erforderlich, dass Prüfende die Spiele selbst unter Verwendung der erforderlichen Hardware ausprobieren.⁶⁸

Die **technische Umsetzung von Zugangsbeschränkungen** für entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte in virtuellen Realitäten könnte beispielsweise bereits bei der Erstellung eines Avatars für die jeweilige Plattform durch den Betreibenden derselben vorgenommen werden.⁶⁹ Problematisch stellt sich hier dar, dass zunehmend mehr Einfluss und Gestaltung durch die Nutzenden der Plattformen selbst ausgebt werden und eine allgemeingültige AltersEinstufung in virtuellen Welten schwierig ist bzw. für einzelne Anwendungen und Inhalte innerhalb virtueller Welten eine separate Einschätzung machen könnte. Der Meta-Konzern hatte den Schöpfern der hausgegeneren

61 Siehe <https://usk.de/de-usk/grundlagen-und-struktur/grundlagen/>.

62 Hilgert/Stimmermann CR 2016, 104 (106).

63 Hentsch/W. Petersdorff MMR-Bell. 2020, 3 (5); Hilgert/Stimmermann CR 2016, 104 (106).

64 Siehe <https://contentbeat.com/games/vr-shark-diving/>.

65 Hilgert/Stimmermann CR 2016, 104 (105); Kautartz/Schmid/Müller-Eising RfD 2022, 521 (531); <https://mixed.de/vr-puzzle-altersfreigaben-fuer-virtual-reality-aps/>.

66 Hentsch/W. Petersdorff MMR-Bell. 2020, 3 (5).

67 Erdemir Das neue JuSchG/Wager/Waldeck § 3 Rn. 4; Bodenstiek MMR-Bell. 2020, 23 (25); Hentsch/W. Petersdorff MMR-Bell. 2020, 3 (5, 7).

68 Hilgert/Stimmermann CR 2016, 104 (105).

69 Kautartz/Schmid/Müller-Eising RfD 2022, 521 (531).

virtuellen Realitäten vorgegeben, dass die Inhalte für alle Altersgruppen geeignet sein müssten („Disneyland“-Vergleich). Die Plattform Horizon Worlds führt nunmehr hingegen einen Bereich speziell für Erwachsene ein.⁷⁰ Darüber hinaus wurde zur Verhinderung von Belästigungen und Beleidigungen ein „Safe Zone Tool“ integriert, bei dessen Betätigung die Avatare nicht mehr von anderen Avataren berührt oder angesprochen werden können.⁷¹

⁴⁴ Problematisch ist auch die Bewertung der Einbindung von sog. **Lootboxen** in virtuelle Games. Bei Lootboxen handelt es sich um virtuelle „Beutekisten“, die eine zufällige Auswahl virtueller Gegenstände beinhalten und entgeltlich erworben werden müssen.⁷² Eine Entwicklungsbeeinträchtigung wird weitgehend abgelehnt,⁷³ diskutiert wird neben glücksspielrechtlichen Fragen aber eine jugendschutzrechtliche Beschränkung unter dem Gesichtspunkt der Werbung. Diskutiert wird hierbei die Anwendung des § 6 Abs. 2 Alt. 2 Nr. 1 und Abs. 4 JMSV aufgrund der mit Lootboxen verbundenen Kaufpappele und Lockangebote, soweit hierdurch Vermögensinteressen der Jugendlichen betroffen werden.⁷⁴

IV. Grenzüberschreitende Inhalte

⁴⁵ Hinsichtlich der allgemeinen Fragestellungen des Kollisionsrechts → § 9 Rn. 6f. Adressaten der Verpflichtungen des JuSchG und des JMSV sind zunächst die Anbieter einer virtuellen Realität mit **Sitz in Deutschland** (zum Begriff des Sitzlandes vgl. § 2a TMG). Gem. § 2 Abs. 1 S. 2 JMSV können darüber hinaus aber auch Anbieter den Regelungen unterfallen, die ihren Sitz nicht in Deutschland haben, soweit die Angebote „zur Nutzung in Deutschland bestimmt sind“. Ein Vorgehen der deutschen Behörden gegen ausländische Anbieter ist daher möglich und in der Praxis zunehmend häufiger.⁷⁵ Gleiches gilt auch im Rahmen des JuSchG, zB bei der Kennzeichnungspflicht nach § 14 JuSchG, bei Vorliegen eines hinreichenden Inlandsbezugs.⁷⁶ Dabei ist die Frage, wann ein solcher hinreichender **jugendmedienschutzrechtlicher Inlandsbezug** vorliegt, auslegungsbedürftig.⁷⁷ Indikatoren hierfür können die in § 2 Abs. 1 S. 3 JMSV genannten sein, wie die Spracheinstellung, die Marketingaktivität oder die thematische und inhaltliche Ausrichtung der angebotenen Filme und Spiele. Zu beachten sind hierbei jedoch stets die Missbrauchsrechtsprechung des EuGH sowie die Erwägungsgründe 57 und 58 zur ECRL.⁷⁸

⁴⁶ Grundsätzlich gilt bei Angeboten von Diensteanbietern aus dem EU-Ausland das **Herkunftslandprinzip**, das seine europarechtliche Grundlage in Art. 3 ECRL findet.⁷⁹

⁷⁰ Siehe <https://3n.de/news/meta-metaverse-horizon-worlds-ab-18-erwachsene-fuer-vollstaendige-1487903/>.

⁷¹ Siehe <https://www.technologyreview.com/2021/12/16/1042516/die-metaverse-hat-a-gruendungsproblem/>.

⁷² Hoeren/Sieber/Holzangell. MMR/HdB/Henrichs. Teil 22. Rn. 62; Nickel/Feuerhake/Scheinitski. MMR 2018, 586 (589); Schwiddelessen CR 2018, 444 (445f.).

⁷³ Nickel/Feuerhake/Scheinitski. MMR 2018, 586 (590); Schwiddelessen CR 2018, 512 (517 f.).

⁷⁴ BGH GRUR 2014, 298; Schippel. WRP 2017, 1444 (1448f.); Schwiddelessen CR 2018, 512 (520 ff.).

⁷⁵ Hilger/Stimmermann. MMR/Beil. 2020, 26 (28); Boekslaff. IPRB 2022, 86 (86 f.).

⁷⁶ Endermit. Das neue JuSchG/Waldack § 4 Rn. 78.

⁷⁷ Endermit. Das neue JuSchG/Waldack § 4 Rn. 78.

⁷⁸ EuGH 9/21997 – C-34/95, GRURInt 1997, 913 – De Agostini; BeckOK JMSV/iesching JMSV § 2 Rn. 15.

⁷⁹ Endermit. Das neue JuSchG/Waldack § 4 Rn. 83; Spindler/Schuster/Nordmeier. TMG § 3 Rn. 1; Hilger/Stimmermann. MMR/Beil. 2020, 26 (28).

Danach ist ein Diensteanbieter für die Erbringung seiner jeweiligen Dienste auch in anderen Mitgliedstaaten nur dem Recht seines Sitzstaates (sog. **Herkunftslandrecht**) unterworfen. Aus diesem Grund sind behördliche Restriktionen des empfangenden Staates grundsätzlich unzulässig.⁸⁰ Vielmehr steht dem Herkunftstaat die Verantwortlichkeit zur Rechtmäßigkeitskontrolle zu.⁸¹ Im Zusammenhang mit audiovisuellen Mediendiensten wird auch die AVDM-RL relevant. In dessen Art. 3 Abs. 1 findet sich ebenfalls eine Regelung zum **Herkunftslandprinzip**. Konkrete individuelle Einzelfallmaßnahmen bleiben gem. Art. 3 Abs. 4 ECRL und Art. 3 Abs. 2–5 AVDM-RL jedoch auch im Geltungsbereich der Richtlinien als eine Durchbrechung des **Herkunftslandprinzips** zulässig.

⁴⁷ Diese Ausnahmen finden ihre normative Umsetzung in § 3 Abs. 3–6 TMG, deren Anwendbarkeit jedoch teilweise die Überwindung hoher materieller und verfahrenrechtlicher Hürden voraussetzt. Gem. § 3 Abs. 5 TMG sind im Einzelfall Maßnahmen gegenüber dem Anbieter zulässig, wenn der Schutz eines benannten öffentlichen Interesses, wie die öffentliche Sicherheit und Ordnung (S. 1 Nr. 1), die öffentliche Gesundheit (S. 1 Nr. 2) und die Verbrauchinteressen (S. 1 Nr. 3) dies erfordert. Dem Schutzgut müssen Beeinträchtigungen oder ernsthafte und schwerwiegende Gefahren drohen. Zuletzt sorgen in diesem Zusammenhang auch die aktuellen Entscheidungen des VG Düsseldorf und OVG Münster für Aufsehen: Hier bejahte das Gericht eine Ausnahme vom **Herkunftslandprinzip**, weil Kindern und Jugendlichen ernsthafte und schwerwiegende Gefahren durch den freien Zugang zu pornografischen Internetseiten eines zypriotischen Anbieters drohen.⁸²

V. Ausblick

⁴⁸ Die Gefahren und Risiken für Kinder und Jugendliche nehmen in der fortschreitend digitalisierten Welt stetig zu. Dabei wird das Erleben durch Einsatz der VR-Technologie im Metaverse intensiver und realer. Auch die Identifikation mit den eigenen Avataren führt insbesondere in den Bereichen der Sexualität und Gewalt zu einer gesteigerten Wirkung. Der **Erwerb von Medienkompetenzen** bereits im Kinder- und Jugendalter sowie die **frühzeitige Aufklärung über Risiken und Gefahren** werden vor dem Hintergrund des steigenden Medienkonsums und der neuen Wirkungen im Web 3.0 mithin immer wichtiger.

⁴⁹ Hierbei sind zum einen die **grenzüberschreitenden Auswirkungen** der neu am Markt tätigen Metaverse zu beachten und damit die **Zuständigkeit** der Behörden und anwendbaren Rechtsgrundlagen im Blick zu behalten. Die Bewertung von VR-Hardware gestützt und anderen virtuellen Inhalten sowie die rechtssichere Einordnung in **Altersfreigabekategorien** bedürfen im Rahmen der nationalen Regelungskomplexe noch der Ausgestaltung durch die Praxis sowie einheitlicher Leitlinien. Darüber hinaus ist auch die **technische Umsetzung von Zugangsbeschränkungen** zu virtuellen Inhalten im Metaverse noch nicht hinreichend ausdifferenziert.

⁸⁰ Liesching. MMR/Beil. 2020, 3 (5).

⁸¹ Spindler/Schuster/Nordmeier. TMG § 3 Rn. 1.

⁸² OVG Münster 79/2022 – 13 B 1911/21, MMR 2022, 1103; VG Düsseldorf 30.11.2021 – 27 1.144/20, MMR 2022, 157.

Es gilt daher festzuhalten: Der Jugendschutz muss den technologischen Wandel mitegreifen und sich an die **neuen Wirkungen und Risiken des Metaverse** anpassen, um die Sicherheit und Gesundheit der Kinder und Jugendlichen hierzulande zu gewährleisten.

§ 13 Urheber- und Patentrecht

Literatur: *Antoine*, Schutzbereich und Umarbeitungsbegriff im urheberrechtlichen Programmschutz: Präzisierung durch den EuGH; GRUR 2023, 622; *Bankard*, Patentschutz, 11. Aufl. 2015; *Bitcom*, Wegweiser in das Metaverse, 2022, abrufbar unter: https://www.bitcom.org/sites/main/files/2022-07/220714_UE_Metaverse.pdf; *Czyzowski/Nordmann*, Schutzbereich und unzulässige Umarbeitung bei Computerprogrammen – Verletzten „Chat Bots“ für Computerspiele das Urheberrecht; GRUR 2022, 457; *Dietrich/Schulze*, Urheberrecht, 7. Aufl. 2022; *Fromm/Nordmann*, Urheberrecht, 12. Aufl. 2018; *Götting/Lauber-Rönsberg/Rauer*, BeckOK Urheberrecht, 37. Ed. 1.2.2023; *Groh*, Patentrecht computerimplimentierter Simulationen und die Entscheidung G 1/19 GRUR-Prax 2021, 243; *Guadamuz*, Treachery of Images: Non-fungible tokens and copyright; JIPLP 2021, 1367; *Haberer*, Von Bären und Token – Zur Problematik des Verhältnisses von NFT und ihren Bezugsobjekten; GRUR 2023, 457; *Kaulartz/Schmid/Müller-Eising*, Das Metaverse – eine rechtliche Einführung; RDI 2022, 521; *Lauber-Rönsberg*, Autonome „Schöpfung“ – Urhebererschaft und Schutzfähigkeit; GRUR 2019, 244; *Mezei/Arora*, Copyright and the Metaverse, Chapter 11, in: Cannarsa/Di Matteo, Research Handbook on Metaverse and the Law, 2023 (im Erscheinen); Preprint abrufbar unter: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=444608; *Nordmann/Rüberg/Schaefer*, 3D-Druck als Herausforderung für die Immaterialgüterrechte, NJW 2015, 1265; *Oruy*, Rethinking Who „Keeps“ Heritage: 3D Technology, Reparation and Copyright; GRUR-Int 2022, 1138; *Papastefanou*, NFT und die Illusion der digitalen Einzigartigkeit; CR 2022, 343; *Rauer/Bibi*, Digitale Wirklichkeit – Gibt es einen Lichtbildschutz für virtuelle Bilder?; ZUM 2020, 519; *Rauer/Bibi*, Non-fungible Tokens – Was können sie wirklich; ZUM 2022, 20; *Schreiber/Laewenheim*, Urheberrecht, 6. Aufl. 2020; *Spindler/Schuster*, Recht der elektronischen Medien, UrhG, 4. Aufl. 2019; *Wandke/Bullinger*, Urheberrecht, 5. Aufl. 2019.

I. Einleitung	1	b) Nutzung digitaler Gegenstände in anderen virtuellen Räumen oder der realen Welt	26
II. Urheberrechtlicher Schutz des Metaverse	5	4. NFTs zur Kennzeichnung digitaler Gegenstände	27
a) Schutz einzelner Elemente	5	III. Patentrecht	31
b) Urheberrechtsverletzung durch Einsatz von Cheats	6	1. Schutz von metaversebezogenen Erfindungen	32
c) Gesetzliche Nutzungsbefugnisse	9	a) Gegenstand und Voraussetzungen des Patentschutzes	32
2. Nutzung von Werken/Gegenständen Dritter im Metaverse	10	b) Kein Schutz der reinen Informationsdarstellung	36
a) Urheberpersönlichkeitsrechte	11	c) Computerimplentierete Verfahren (Software, Algorithmen, Simulationen)	39
b) Verwertungsrechte und vertragliche Nutzungsrechte	12	2. Patentverletzungen im Metaverse	43
c) Gesetzliche Nutzungsbefugnisse	16	a) Wirkungen des Patents	43
d) Verantwortlichkeit bei Verletzung der Rechte Dritter im Metaverse	18	b) Patentverletzung durch Herstellen im Metaverse	45
3. Schaffung neuer digitaler Gegenstände für das und im Metaverse	19	c) Patentverletzung durch Abheben im Metaverse	47
a) Schutzvoraussetzungen und Urheberschaft	20	d) Patentverletzung durch sonstige Benutzungshandlungen?	50

1. Einleitung

Das Metaverse wird als virtueller Raum konzeptualisiert, der reale und/oder fiktive Welten darstellt und in dem die Nutzer, die durch **Avatare** agieren, miteinander **kommunizieren**, **Dienstleistungen** erbringen oder in Anspruch nehmen sowie virtuelle Gegenstände erschaffen (**User Generated Content**) und damit handeln. Beispiele hierfür