



**EUROPÄISCHE KOMMISSION**  
GENERALDIREKTION UNTERNEHMEN UND INDUSTRIE

Tourismus, SVU, Verbrauchsgüter und Internationale regulatorische Übereinkommen  
**Internationale regulatorische Übereinkommen, Spielzeugsicherheit**

Letzte Änderung: 09/07/2012  
Corr.: 02/05/2014

## **LEITLINIE NR. 16**

### **ZUR ANWENDUNG DER RICHTLINIE ÜBER DIE SICHERHEIT VON SPIELZEUG**

#### **Elektronische Geräte**

Dieses Dokument ist nicht verbindlich; es soll den Mitgliedstaaten und Interessenträgern lediglich eine Anleitung dafür geben, wie zwischen Spielzeug und elektronischen Geräten zu unterscheiden ist. In ihm sind die Einschätzungen der Mehrheit der Mitglieder der Sachverständigengruppe für die Sicherheit von Spielzeug dargelegt. Die Bilder in diesem Dokument sollen als Beispiele bei der Entscheidungsfindung helfen. Sie enthalten keine Aussage über die Konformität der abgebildeten Produkte.

Dieses Dokument entbindet die nationalen Behörden nicht von ihrer Pflicht, in jedem Einzelfall zu entscheiden, ob ein bestimmtes Produkt in den Anwendungsbereich der Richtlinie über die Sicherheit von Spielzeug oder in den Anwendungsbereich anderer EU-Rechtsvorschriften fällt. Der Gerichtshof hat in seinen Urteilen wiederholt festgestellt, dass die nationalen Behörden unter der Kontrolle der Gerichte von Fall zu Fall entscheiden und dabei alle Merkmale des jeweiligen Produkts berücksichtigen müssen. In diesem Dokument wird also nicht „vorgeschrieben“, welcher Regulierungsrahmen gilt. Es kann vielmehr als eines von vielen Elementen von den zuständigen nationalen Behörden als Hilfestellung bei ihren Einzelfallentscheidungen zu bestimmten Produkten herangezogen werden. Insbesondere hindert diese Unterlage die nationalen Behörden nicht daran, Stellen aus anderen betroffenen Regulierungsbereichen zu konsultieren, um sich einen vollständigen Überblick über alle Aspekte im Zusammenhang mit einem bestimmten Produkt zu verschaffen.

#### **1. Einleitung**

In Artikel 2 (über den Geltungsbereich) der Richtlinie über die Sicherheit von Spielzeug (2009/48/EG) ist festgelegt, dass diese Richtlinie für alle Produkte gilt, die – ausschließlich oder nicht ausschließlich – dazu bestimmt oder gestaltet sind, von Kindern unter 14 Jahren zum Spielen verwendet zu werden („Spielzeuge“).

- a) Produkte, die nach Anhang I der Spielzeugrichtlinie 2009/48/EG nicht als Spielzeug gelten:

elektronische Geräte wie Personalcomputer und Spielkonsolen zum Zugriff auf interaktive Software und angeschlossene Peripheriegeräte, sofern die elektronischen Geräte oder die angeschlossenen Peripheriegeräte nicht speziell für Kinder konzipiert und für diese bestimmt sind und für sich allein bereits einen Spielwert haben, wie speziell konzipierte Personalcomputer, Tastaturen, Joysticks oder Lenkräder

### *Personalcomputer und Konsolen*

Unter dieser Nummer ist festgelegt, dass elektronische Geräte wie Personalcomputer und Spielkonsolen zum Zugriff auf interaktive Software nicht als Spielzeug gelten. Als Ausnahme gelten sie nur dann als Spielzeuge, wenn sie die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

- (i) Sie sind speziell für Kinder konzipiert und für diese bestimmt und
- (ii) sie haben für sich allein bereits einen Spielwert.

In diesem Zusammenhang ist „für sich allein bereits einen Spielwert“ nicht dadurch gegeben, dass Personalcomputer oder Spielkonsolen die softwarebasierten Spiele abspielen können, für die sie konzipiert sind. Um „für sich allein bereits einen Spielwert“ aufzuweisen, muss der Personalcomputer oder die Konsole für Kinder einen Spielwert haben, der über die Fähigkeit, softwarebasierte Spiele abzuspielen, hinausgeht. Untenstehend sind Beispiele von Personalcomputern aufgeführt, die im Sinne der Richtlinie als Spielzeug gelten. Diese Spielzeugpersonalcomputer sind eindeutig speziell für Kinder konzipiert und für diese bestimmt und haben einen eindeutigen Spielwert für Kinder (z. B. im Rollenspiel), der über die Eigenschaft, softwarebasierte Spiele abzuspielen, hinausgeht.

### *Peripheriegeräte für Personalcomputer und Spielkonsolen*

Ebenso gelten die angeschlossenen Peripheriegeräte eines Personalcomputers oder einer Spielkonsole nicht als Spielzeug, es sei denn sie erfüllen die folgenden Voraussetzungen:

- (i) Sie sind speziell für Kinder konzipiert und für diese bestimmt und
- (ii) sie haben für sich allein bereits einen Spielwert.

Auch hier ist „für sich allein bereits einen Spielwert“ nicht dadurch gegeben, dass das Peripheriegerät zur Interaktion mit den softwarebasierten Spielen verwendet wird, für die es und der Personalcomputer oder die Konsole konzipiert sind. Das Peripheriegerät muss eine andere Eigenschaft aufweisen, die ihm einen unabhängigen eigenen Spielwert verleiht, der darüber hinaus geht, dem Benutzer lediglich das Spielen des softwarebasierten Spiels, für das es konzipiert war, zu ermöglichen.

Zusätzlich zum eigenen Spielwert muss das Peripheriegerät auch speziell für Kinder konzipiert und für diese bestimmt sein, damit es als Spielzeug gilt. Beispielsweise gilt ein Lenkrad, das beim Spielen von Spielen auf einem Personalcomputer oder einer Konsole als Peripheriegerät verwendet wird, nicht als Spielzeug, sofern das Lenkrad nicht speziell für

Kinder konzipiert und für diese bestimmt ist (im Gegensatz zu Lenkrädern, die für die Allgemeinheit aller Spieler konzipiert und für diese bestimmt sind).

Jedes Produkt, dessen vorgesehener Zweck die Verwendung speziell in Verbindung mit einem Personalcomputer oder einer Spielkonsole ist, kann als angeschlossenes Peripheriegerät des Personalcomputers oder der Konsole betrachtet werden. Darunter fallen Tastaturen, Joysticks und andere elektrische Steuergeräte, die entweder über Kabel oder drahtlos direkt an den Personalcomputer oder die Konsole angeschlossen werden sollen, aber auch andere Produkte, die dafür konzipiert sind, in irgendeiner Art gemeinsam mit dem Personalcomputer oder der Konsole und/oder der Benutzerschnittstelle mit der Software verwendet zu werden, für die der Personalcomputer oder die Konsole konzipiert ist. Dazu zählen Produkte wie Tragetaschen und Ständer, die speziell für die Verwendung mit dem Computer oder der Konsole konzipiert sind.

#### *Jedes Produkt ist individuell*

Bei jedem Produkt muss individuell geprüft werden, ob die Spielzeugrichtlinie anzuwenden ist oder nicht.

Beispielsweise werden ein Personalcomputer, eine Konsole oder ein Peripheriegerät nicht dadurch zum Spielzeug, dass sie gemeinsam mit einem Spielzeug (z. B. einem Spielzeugwerbegeschenk) im Paket verkauft werden. Wenn ein Personalcomputer oder eine Konsole, die andernfalls nicht in den Geltungsbereich der Richtlinie fallen würden, gemeinsam mit einem Spielzeugperipheriegerät im Paket verkauft werden, gilt der Personalcomputer bzw. die Konsole nicht als Spielzeug. Ebenso gelten ein Peripheriegerät oder ein anderes Produkt nicht dadurch automatisch als Spielzeug, wenn sie im Paket gemeinsam mit einem Personalcomputer verkauft werden, der im Sinne der Richtlinie ein Spielzeug ist (d. h. er ist speziell für Kinder konzipiert und für diese bestimmt und hat einen eigenen Spielwert). Jedes Produkt muss individuell aufgrund seiner Eigenschaften bewertet werden.

- b) Produkte, die nach Anhang I der Spielzeugrichtlinie 2009/48/EG nicht als Spielzeug gelten:

interaktive Software für Freizeit und Unterhaltung wie Computerspiele und ihre Speichermedien (etwa CDs)
--



Unter dieser Nummer ist festgelegt, dass interaktive Software für Freizeit und Unterhaltung sowie ihre Speichermedien nicht als Spielzeug gelten. Als Beispiele werden Computerspiele und die Medien (Disketten, Kassetten, CDs usw.), auf denen diese Software gespeichert ist, genannt.

Damit wird jede interaktive Software und ihr Speichermedium, auch die Hülle oder Schachtel, in der sie verpackt ist, von der Definition für Spielzeuge ausgenommen, sogar wenn diese Software speziell für Kinder konzipiert und für diese bestimmt ist oder auf andere Weise gemeinsam oder im Paket mit einem Spielzeug verkauft wird. Die Software und ihr Speichermedium gelten niemals als Spielzeug.


Der gemeinsame Verkauf von einem Personalcomputer, einer Konsole oder einem Peripheriegerät im Paket mit Software für Kinder ist bei der individuellen Beurteilung jedes Produkts kein Grund, das jeweilige Gerät als Spielzeug einzustufen.

**2. IM FOLGENDEN SIND BEISPIELE FÜR SPIELZEUGCOMPUTER, COMPUTERSPIELZEUGE UND COMPUTERPRODUKTE AUFGEFÜHRT**

1. Spielzeugcomputer

	<p>Er ist speziell für Kinder konzipiert und für diese bestimmt und hat für sich allein bereits einen Spielwert (Auto).</p>
	<p>Er ist speziell für Kinder konzipiert und für diese bestimmt und hat für sich allein bereits einen Spielwert.</p>

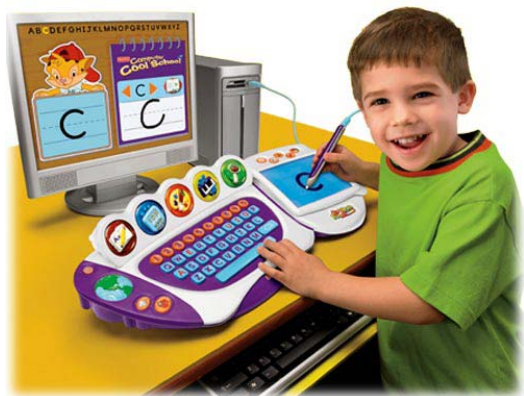
2. Computerspielzeuge

Tastaturen	Ist sie speziell für Kinder konzipiert und für diese bestimmt?	Hat sie für sich allein bereits einen Spielwert?	Schlussfolgerung: Fällt sie in den Geltungsbereich der Spielzeugrichtlinie?
	NEIN	NEIN	NEIN



(nur die Tastatur und die Maus)

JA	NEIN	NEIN
----	------	------




(nur die Tastatur und die Maus)


JA	JA (Mit der Tastatur kann Musik abgespielt werden, auch wenn sie nicht mit einem PC verbunden ist.)	JA
----	---	----

Elektrische Steuergeräte (unter anderem Joysticks)	Ist es speziell für Kinder konzipiert und für diese bestimmt?	Hat es für sich allein bereits einen Spielwert?	Schlussfolgerung: Fällt es in den Geltungsbereich der Spielzeugrichtlinie?
	NEIN	NEIN	NEIN
	NEIN	NEIN	NEIN
	NEIN	NEIN	NEIN

Elektrische Steuergeräte (unter anderem Joysticks)	Ist es speziell für Kinder konzipiert und für diese bestimmt?	Hat es für sich allein bereits einen Spielwert?	Schlussfolgerung: Fällt es in den Geltungsbereich der Spielzeugrichtlinie?
	NEIN	NEIN	NEIN
	JA	NEIN (Analog zur bunten Tastatur und bunten Maus weiter oben.)	NEIN
	JA	NEIN (Analog zur bunten Tastatur und bunten Maus weiter oben.)	NEIN



Elektrische Steuergeräte (unter anderem Joysticks)	Ist es speziell für Kinder konzipiert und für diese bestimmt?	Hat es für sich allein bereits einen Spielwert?	Schlussfolgerung: Fällt es in den Geltungsbereich der Spielzeugrichtlinie?
	JA	JA  (Es hat ein Feld und einen Stift zum Zeichnen. Dadurch kann die Lernerfahrung verbessert werden.)	JA




Maus	Ist sie speziell für Kinder konzipiert und für diese bestimmt?	Hat sie für sich allein bereits einen Spielwert?	Schlussfolgerung: Fällt sie in den Geltungsbereich der Spielzeugrichtlinie?
	NEIN	NEIN	NEIN

Maus	Ist sie speziell für Kinder konzipiert und für diese bestimmt?	Hat sie für sich allein bereits einen Spielwert?	Schlussfolgerung: Fällt sie in den Geltungsbereich der Spielzeugrichtlinie?
	NEIN	NEIN	NEIN
	JA	NEIN (Sie sieht so aus, als könnte sie das Interesse von Kindern wecken, hat aber keinen eigenen Spielwert.)	NEIN
	NEIN	NEIN	NEIN





Maus	Ist sie speziell für Kinder konzipiert und für diese bestimmt?	Hat sie für sich allein bereits einen Spielwert?	Schlussfolgerung: Fällt sie in den Geltungsbereich der Spielzeugrichtlinie?
	NEIN	NEIN	NEIN
	JA	NEIN  (Sie sieht so aus, als könnte sie das Interesse von Kindern wecken, hat aber keinen eigenen Spielwert.)	NEIN
	JA	NEIN  (Sie sieht so aus, als könnte sie das Interesse von Kindern wecken, hat aber keinen eigenen Spielwert.)	NEIN



Lenkräder	Ist es speziell für Kinder konzipiert und für diese bestimmt?	Hat es für sich allein bereits einen Spielwert?	Schlussfolgerung: Fällt es in den Geltungsbereich der Spielzeugrichtlinie?
	NEIN	JA (Kinder können sich damit im Spiel vorstellen, ein Auto zu fahren.)	NEIN
	NEIN	JA (Kinder können sich damit im Spiel vorstellen, ein Auto zu fahren.)	NEIN
	NEIN	JA (Kinder können sich damit im Spiel vorstellen, ein Auto zu fahren.)	NEIN

 <p>Powered by DIYTrade.com</p>	<p>NEIN</p>	<p>JA (Kinder können sich damit im Spiel vorstellen, ein Auto zu fahren.)</p>	<p>NEIN</p>
	<p>JA</p>	<p>JA</p>	<p>JA</p>





Sonstige Geräte	Ist es speziell für Kinder konzipiert und für diese bestimmt?	Hat es für sich allein bereits einen Spielwert?	Schlussfolgerung: Fällt es in den Geltungsbereich der Spielzeugrichtlinie?
 <p>Keyboard für den Anschluss an einen PC</p>	NEIN	JA (Das Keyboard kann auch gespielt werden, wenn es nicht an einen PC angeschlossen ist.)	NEIN
 <p>Nur das Fahrrad</p>	JA	JA	JA
	JA	NEIN	NEIN

	JA	JA	JA
	NEIN	JA (Schießen)	NEIN
	NEIN	JA (Fischen)	NEIN
	NEIN	JA (Boxen)	NEIN
	NEIN	JA (Schießen)	NEIN

	JA	JA	JA
	NEIN	JA (Golf Spielen, Tennis Spielen usw.)	NEIN
	NEIN	NEIN	NEIN
	NEIN	NEIN	NEIN

Konsolen	Ist sie speziell für Kinder konzipiert und für diese bestimmt?	Hat sie für sich allein bereits einen Spielwert?	Schlussfolgerung: Fällt sie in den Geltungsbereich der Spielzeugrichtlinie?
	NEIN	NEIN	NEIN
	NEIN	NEIN	NEIN



Konsolen	Ist sie speziell für Kinder konzipiert und für diese bestimmt?	Hat sie für sich allein bereits einen Spielwert?	Schlussfolgerung: Fällt sie in den Geltungsbereich der Spielzeugrichtlinie?
	JA	NEIN	NEIN
	NEIN	NEIN	NEIN
	NEIN	NEIN	NEIN
	NEIN	NEIN	NEIN