

# „Spiele? Das ist doch bloß Kinderkram!“

## Der Jugendschutz bei digitalen Spielen in Deutschland

Autor: Dr. phil.  
Lutz Schröder

Das Wort „spielen“ wird oft mit Handlungen gleichgesetzt, die man nur zum Spaß macht, die in keinem ernstesten Rahmen stattfinden und die sich vor allem an Kinder richten. Vor diesem Hintergrund überrascht es kaum, dass einige Menschen digitale Spiele mit Freigabe ab 16 oder 18 Jahren sehr kritisch sehen. Gerade Titel mit militärischen Konflikten, in denen geschossen wird und virtuelles Blut fließt, werden schnell als „Killerspiele“ verteufelt. Ganz so einfach ist es jedoch natürlich nicht. Wie gerade die Poster zu Erzählungen und Spielmechaniken zeigen, bieten Spiele weit mehr, als es für bloße Zuschauer auf den ersten Blick scheint. Verschiedene Zielgruppen, Spielarten und -szenarien, die individuelle Wahrnehmung und nicht zuletzt die individuelle Reife stellen den Jugendmedienschutz vor einige Herausforderungen.<sup>1</sup>

### Die USK und ihre Aufgaben

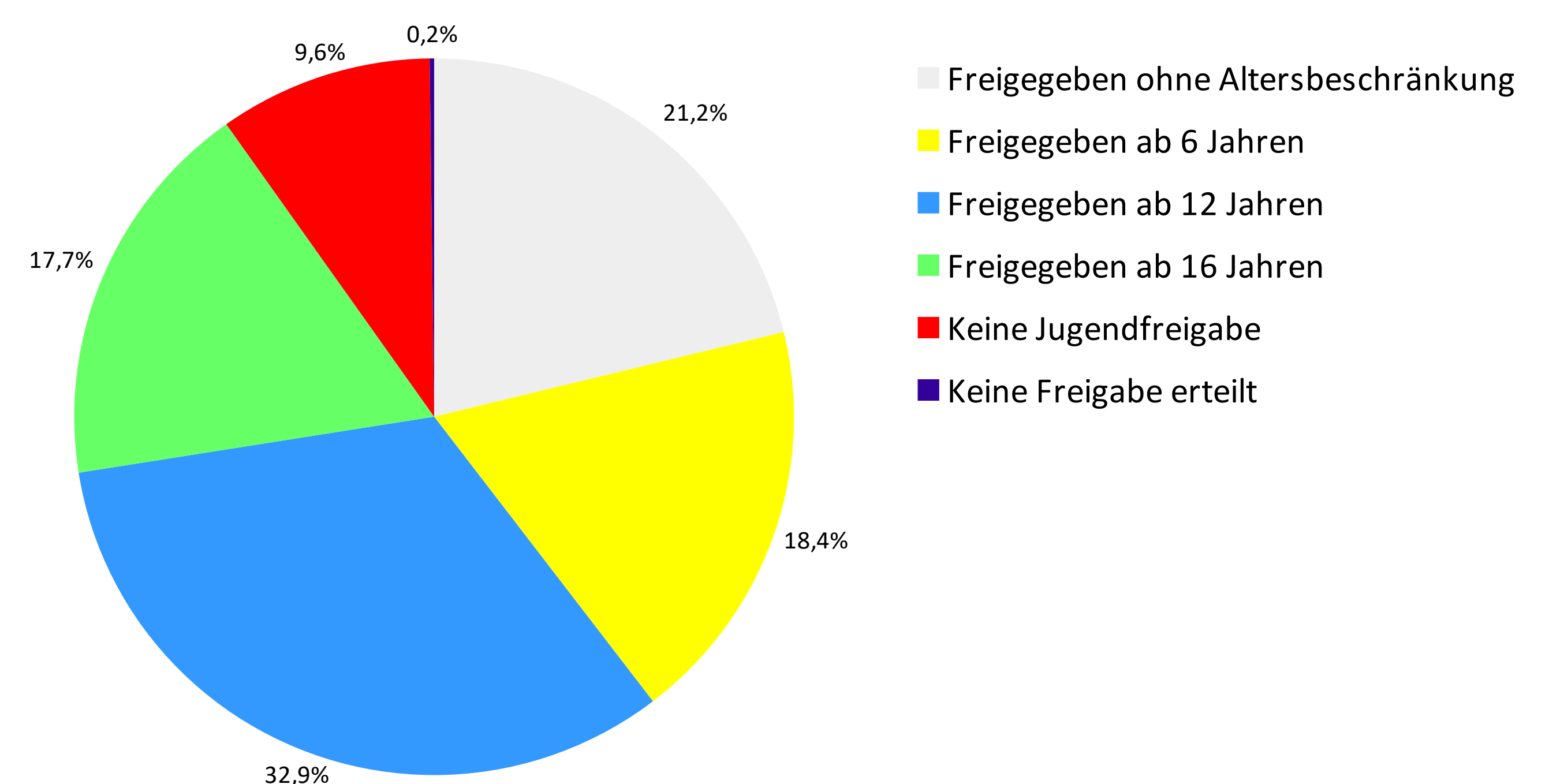
Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (kurz USK) ist in Deutschland für die Vergabe der Altersfreigaben für digitale Spiele zuständig. Sie nimmt damit eine sehr wichtige Aufgabe wahr, denn die Freigaben ab 0, 6, 12, 16 und 18 Jahren sind verpflichtend, wenn ein Spiel in Deutschland verkauft werden soll. Wichtig ist hierbei, dass diese Einstufungen keine Auskunft darüber geben, ob ein Spiel leicht oder schwer ist, ob alle Inhalte von der jeweiligen Altersgruppe verstanden werden können, noch ob es pädagogisch wertvoll. Die Freigabe gibt lediglich an, ob Kinder und Jugendliche nach aktuellen Erkenntnissen der Wissenschaft von den Inhalten in ihrer Entwicklung negativ beeinträchtigt werden könnten.

### Altersfreigaben und wichtige Kriterien

	<p><b>Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß §14 JuSchG</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielwelt ist freundlich und farbenfroh</li> <li>• kein großer Handlungsdruck, kaum Wettkampfsituationen</li> <li>• kindgerechte Aufgaben</li> <li>• keine bedenklichen Gewalt- und Konfliktarstellungen</li> <li>• keine nachhaltig ängstigenden Situationen</li> </ul> <p><b>Typische Genres:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gesellschaftsspiele, Denkspiele, Adventures, Sportspiele, Simulationen</li> </ul>
	<p><b>Freigegeben ab 6 Jahren gemäß §14 JuSchG</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielwelt kann leicht von der Realität unterschieden werden</li> <li>• kurzer Handlungsdruck mit Pausen, kurze Spannungsmomente</li> <li>• temporeichere Aufgaben, erste Hand-Auge-Koordination sind vorh.</li> <li>• Gewalt und Konflikte werden abstrakt bzw. märchenhaft dargestellt</li> <li>• keine Verunsicherung der Kinder oder sozial schädigende Vorbilder</li> </ul> <p><b>Typische Genres:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rennspiele, Aufbauspiele, Adventures, Rollenspiele</li> </ul>
	<p><b>Freigegeben ab 12 Jahren gemäß §14 JuSchG</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielwelt ist realistischer, aber von der Realität leicht zu unterscheiden</li> <li>• größerer Handlungsdruck, längere Spannungsmomente</li> <li>• komplexere Aufgaben mit erhöhter Hand-Auge-Koordination</li> <li>• Bedrohungssituationen bestehen, sind aber nicht von Dauer</li> <li>• Alltagsthemen kommen vor, dürfen aber nicht desorientieren</li> </ul> <p><b>Typische Genres:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Strategiespiele, Rollenspiele, militärische Simulationen, Arcadespiele</li> </ul>
	<p><b>Freigegeben ab 16 Jahren gemäß §14 JuSchG</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Szenarien richten sich ausdrücklich an ältere Spieler</li> <li>• hoher Handlungsdruck, deutliche Spannungsmomente</li> <li>• Erfolg durch strategisches und taktisches Vorgehen</li> <li>• Gewalt und Konflikte häufig, aber durch Erzählungen eingeordnet</li> <li>• keine nachhaltige Beeinträchtigung medienaffiner Jugendlicher</li> </ul> <p><b>Typische Genres:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Action-Adventures, Shooter, Open-World-Spiele, militärische Strategiespiele, Beat'em Ups</li> </ul>
	<p><b>Keine Jugendfreigabe gemäß §14 JuSchG</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dichte Atmosphäre und hohe Glaubwürdigkeit des Szenarios erschweren Distanz</li> <li>• antisoziale Weltanschauungen und ethisch-moralisch fragwürdiges Verhalten können präsent sein</li> <li>• vor allem Gewalt und Konflikte als Themen</li> <li>• Titel sind jugendbeeinträchtigend, jedoch nicht -gefährdend</li> </ul> <p><b>Typische Genres:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Action-Adventures, Shooter, Rollenspiele, Open-World-Spiele</li> </ul>

### Verteilung der Altersfreigaben 2019

(Angaben in Prozent)



Quelle: USK.de, eigene Darstellung.

Wie in der Grafik und den Altersfreigaben zu sehen ist, richten sich digitale Spiele also keinesfalls nur an Kinder und Jugendliche. Der Grund hierfür liegt darin, dass die Interessen der Spieler ähnlich breit sind, wie die von Zuschauern von Filmen und Serien und Lesern von Büchern. Da der größte Teil der Spieler erwachsen ist, siehe das Poster zu den Marktdaten, werden entsprechend auch Titel entwickelt, die Themen und Gameplays enthalten, die sich an ein älteres Publikum richten. Hier sind es die Spieler, die in die Heldenrolle schlüpfen, wie sie sonst etwa in Action-, Horror- und Kriegsfilmen zu finden ist. Auch Perspektiven, die in einer düsteren Welt drastische Entscheidungen verlangen, können gerade dadurch sehr spannend werden, indem sie mit den einfacheren Erzählungen und Zeichentrickwelten niedrigerer Alterseinstufungen brechen. Triumphiert dort am Ende meist das Gute, so finden sich gerade bei Titeln ab 16 oder 18 Jahren auch solche, in denen einfache Gut-gegen-Böse-Schemata durchbrochen werden. Entsprechende Spiele sind also nicht nur in Hinsicht auf die Grafik realistischer, sondern auch durch Entwicklungen in ihrem Szenario.

### „Immer diese ‚Killerspiele‘!“

Die Arbeit der USK, wie auch der Jugendmedienschutz in Deutschland, haben sich in den vergangenen Jahrzehnten deutlich gewandelt. Dies spiegelt sich insbesondere in der besseren Berücksichtigung der Wahrnehmung von Spielen und neuen Erkenntnissen über die Wirkungen von Medien auf Heranwachsende wieder. Ein gutes Beispiel ist *Counter-Strike*. Nach dem Amoklauf von Erfurt 2002 wurde besonders von konservativen Politikern gefordert, das Spiel zu verbieten (obwohl es der Amokläufer gar nicht nutzte!). Mit der Überarbeitung des Jugendmedienschutzgesetzes im gleichen Jahr folgte jedoch keine Indizierung von *Counter-Strike*, sondern stattdessen die bis heute prägende Stärkung der USK. Alterskennzeichen wurden nun verpflichtend und werden nach regelmäßig überprüften Kriterien vergeben. Auch konnten nun keine Titel mehr indiziert werden, die zuvor eine Altersfreigabe erhalten hatten. Im Fall von *Counter-Strike* wurde das Spiel ab 16 Jahren freigegeben, weil anerkannt wurde, dass nicht das Töten anderer Spielfiguren im Vordergrund steht, sondern die Notwendigkeit zur taktischen Zusammenarbeit mit anderen Spielern beim Erreichen der Ziele.

### Die Bundesprüfstelle f. jugendgef. Medien

Gleichwohl können Spiele weiterhin indiziert werden. Zwar dürfen sie hierbei noch auf Nachfrage an Erwachsene verkauft, jedoch nicht mehr öffentlich angeboten oder beworben werden. Wird ein Spiel gar verboten, darf es darüber hinaus nicht mehr in Deutschland verkauft werden. Mögliche Gründe für eine Indizierung oder Verbot sind unter anderem laut §15 JuSchG und §86, 130 und 131 StGB:

- Verherrlichung von Krieg und Gewalt
- Menschenunwürdige Darstellungen von echten Personen, die sterben oder schwer verletzt sind
- Reißerische Darstellungen von Gewalt gegen menschenähnliche Wesen
- Verherrlichung von Selbstjustiz
- Verwendung von verfassungswidrigen Symbolen, z.B. Nazi-Symbole<sup>2</sup>
- Geschlechtsbezogene Darstellung von Kindern und Jugendlichen
- Darstellungen, die die Entwicklung von Kindern- und Jugendlichen schwer gefährden können

Durch diese umfangreichen Regelungen finden sich in Deutschland damit nur solche Titel im Handel, die durch staatliche Stellen geprüft und freigegeben wurden. Gleichwohl liegt die Entscheidung, ob ein Spiel geeignet ist oder nicht, bei den Eltern und anderen Erziehungsberechtigten. Sie wissen am besten, ob ihre Kinder mit den Darstellungen umgehen können oder nicht. Falls etwas unklar ist, bieten z.B. die USK und die Plattform spielbar.de Informationen, die bei der Entscheidung helfen können.

<sup>1</sup> Die Angaben auf diesem Poster entstammen der Homepage der USK.

<sup>2</sup> Dies wurde mit der Sozialadäquenz-Klausel der USK 2019 differenziert. Kämpft der Spieler etwa gegen das NS-Regime, so kann es möglich sein, Hakenkreuze und ähnliche Symbole darzustellen, ohne das eine Indizierung droht.