

Positionspapier der Fachgruppe Jugendmedienschutz und der Fachgruppe Games der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. (GMK)

Rechtssichere Rahmenbedingungen für die pädagogische Arbeit mit Games – Anregungen zur Novellierung des Jugendschutzgesetzes

16. Juli 2026

Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe sind nach dem SGB VIII verpflichtet, junge Menschen in ihrer Entwicklung zu fördern. Dieser Auftrag umfasst auch die pädagogische Auseinandersetzung mit digitalen Spielen als einem zentralen Bestandteil jugendlicher Lebenswelten. Die derzeitigen jugendschutzrechtlichen Rahmenbedingungen führen jedoch zu rechtlichen Unsicherheiten, die eine solche medienpädagogische Arbeit erschweren. Damit entsteht eine unbeabsichtigte Spannung zwischen den Zielen des Jugendschutzes und dem gesetzlichen Förderauftrag der Kinder- und Jugendhilfe.

Hinzu kommen die Anforderungen der UN-Kinderrechtskonvention unter besonderer Berücksichtigung der Allgemeinen Bemerkung Nr. 25 (2021) Über die Rechte der Kinder im digitalen Umfeld, insbesondere das Recht auf Spiel, Freizeit und Teilhabe (Art. 31) sowie das Recht auf Zugang zu Medien (Art. 17), die in der Abwägung mit dem Schutzauftrag bislang zu wenig Berücksichtigung finden. Laut Handlungsempfehlung 24 der Unabhängigen Expertenkommission „Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt“ braucht es einen Weg, der das fachliche Niveau des Jugendmedienschutzes wahrt und ihn zugleich für die Praxis der Kinder- und Jugendhilfe handhabbar macht.

Zwei Aspekte im geltenden Jugendschutzgesetz (JuSchG) stehen dem entgegen:

1. Fehlende Rechtssicherheit beim Einsatz rein digital vertriebener Spiele

Ein wachsender Teil digitaler Spiele wird ausschließlich über Online-Distributionsplattformen veröffentlicht. Für diese Titel ist ein Gremienverfahren der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) nach § 14 Abs. 2 JuSchG nicht verpflichtend vorgesehen. Liegt kein entsprechendes USK-Alterskennzeichen vor, müssen die Spiele in der Praxis grundsätzlich so behandelt werden, als seien sie nicht für Minderjährige freigegeben. Ihr Einsatz in der Kinder- und Jugendarbeit ist damit erheblich eingeschränkt.

Dies gilt auch dann, wenn für einen Titel bereits eine Altersbewertung durch ein anerkanntes automatisiertes Klassifizierungssystem wie IARC vorliegt. Obwohl solche Systeme eine differenzierte und nachvollziehbare Alterseinstufung ausweisen können, fehlt Fachkräften bislang eine hinreichend rechtssichere Grundlage, diese Bewertung im Rahmen ihrer pädagogischen Arbeit wie ein verbindliches Alterskennzeichen zu berücksichtigen.

Dadurch entsteht eine Regelungslücke: Gerade digital vertriebene Spiele, die einen bedeutenden Teil der Lebenswelt junger Menschen ausmachen, können in pädagogischen Kontexten häufig nicht oder nur unter erheblichen rechtlichen Unsicherheiten eingesetzt werden.

2. Fehlende pädagogische Ausnahmemöglichkeiten bei bestehenden Alterskennzeichen

Auch bei Spielen, die ein verbindliches USK-Alterskennzeichen erhalten haben, besteht für die offene Kinder- und Jugendarbeit derzeit keine hinreichend rechtssichere Möglichkeit, im pädagogisch begründeten Einzelfall von dieser Einstufung abzuweichen. Dies gilt selbst dann, wenn mögliche

Risiken durch technische Vorkehrungen, eine sorgfältige Auswahl der Inhalte oder eine kontinuierliche pädagogische Begleitung wirksam begrenzt werden können.

Die offene Kinder- und Jugendarbeit wird damit rechtlich weitgehend wie ein allgemein zugänglicher und pädagogisch unbegleiteter öffentlicher Raum behandelt. Unberücksichtigt bleibt, dass Fachkräfte Angebote gezielt vorbereiten, begleiten und reflektieren sowie die individuellen Voraussetzungen der teilnehmenden jungen Menschen einbeziehen können.

Gerade diese pädagogische Einordnung kann jedoch dazu beitragen, junge Menschen zu einem reflektierten, verantwortungsvollen und selbstbestimmten Umgang mit digitalen Medien zu befähigen. Fehlt die Möglichkeit, Alterskennzeichen innerhalb eines geschützten pädagogischen Rahmens fachlich begründet zu handhaben, wird nicht nur der Einsatz digitaler Spiele erschwert. Zugleich werden Möglichkeiten begrenzt, Medienkompetenz und Persönlichkeitsentwicklung professionell zu fördern.

Forderungen

1: Rechtssicherheit im Umgang mit bestehenden Alterskennzeichnungen

Für die Praxis der Kinder- und Jugendhilfe braucht es Rechtssicherheit darüber, was gilt, wenn keine gesetzliche Alterskennzeichnung vorliegt. Wir fordern daher eine gesetzlich verankerte Subsidiaritätsregel:

1. Eine gesetzliche Alterskennzeichnung ist, sofern vorhanden, vorrangig anzuwenden.
2. Fehlt sie, können Fachkräfte bevorzugt die Kennzeichnung nach dem durch die Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) anerkannten automatisierten Bewertungssystem IARC anwenden.
3. Fehlt sie, sollten Fachkräfte die in den Online-Stores ausgewiesene Altersangabe rechtssicher anwenden dürfen.

Diese Forderung betrifft ausdrücklich nicht die rechtliche Gleichstellung von USK und IARC im Jugendschutzrecht insgesamt. Sie schafft lediglich Rechtssicherheit in Bezug auf den Umgang mit der Vielzahl digitaler Spiele im pädagogischen Setting.

2: Verfahren zur begründeten Abweichung bestehender Altersfreigaben

Wir fordern ein geregeltes Verfahren, das es anerkannten Trägern der Kinder- und Jugendhilfe erlaubt, von einer bestehenden Altersfreigabe für ein konkretes pädagogisches Angebot begründet abweichen zu dürfen. Zum Beispiel lassen sich Risiken im Zusammenhang mit Kontakt- und Kauffunktionalitäten durch Vorsorgemaßnahmen strukturell ausschließen.

Strukturvorschlag: Anerkannte Träger der Kinder- und Jugendhilfe begründen in einem Konzept die angestrebte Abweichung von einem Alterskennzeichen eines ausgewiesenen Spiels. Dieses Konzept wird im zuständigen Bundesland durch eine von den Ländern ausgewiesene jugendschutzsachverständige Person, die an die Gremienarbeit bei der USK angebunden ist (zum Beispiel aus dem Kreis der Sachverständigen mit Kenntnis der Spruchpraxis und bestehender Anbindung an die USK), geprüft und bei Bedarf unter Auflagen genehmigt, ähnlich zu JuSchG § 5 Abs.2.

Rechtssicherheit für die pädagogische Arbeit

Die Umsetzung der Forderungen schafft Rechtssicherheit für Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe und ermöglicht ihnen, ihren Auftrag nach dem SGB VIII und der UN-Kinderrechtskonvention zu erfüllen. Zugleich stärkt sie die Akzeptanz des Jugendmedienschutzes, indem gekennzeichnete Inhalte rechtssicher pädagogisch genutzt werden können, ohne die fachliche Bewertung auf die individuelle Nutzungssituation zu verlagern. Entscheidungen über eine abweichende Zugänglichmachung müssen dabei im Einzelfall in der Hoheit der Länder verbleiben.

Jugendmedienschutz sollte zudem nicht nur als Abwehrrecht, sondern ausgehend von der Lebenswelt junger Menschen gedacht werden. Viele Kinder und Jugendliche nutzen digitale Spiele, die ihnen derzeit in der Jugendarbeit nicht zugänglich gemacht werden dürfen (vgl. JIM-Studie 2025). Die Forderungen berücksichtigen daher Schutzbedürfnisse ebenso wie das Recht auf Befähigung und Teilhabe an Gaming- und E-Sport-Kultur. Erst eine angemessene Berücksichtigung pädagogischer Arbeitsfelder im Jugendschutzgesetz ermöglicht einen fachlich fundierten Einsatz digitaler Spiele im Sinne des SGB VIII.

Die **Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. (GMK)** ist der größte bundesweite Fachverband für Medienkompetenz und Medienbildung. Mit dem Ziel, Medienpädagogik als festen Bestandteil der Bildungslandschaft zu etablieren, bringen wir seit 1984 Fachkräfte, Expert*innen, Institutionen sowie alle Interessierten aus Bildung, Kultur, Medien und Politik zusammen – für eine kreative und kritische Medienpädagogik, die politische, soziale, kulturelle, technische und ethische Perspektiven verbindet. Als gemeinnütziger Verein mit Sitz in Bielefeld beraten wir Politik und Bildungssektor, positionieren uns öffentlich zu aktuellen medienpädagogischen Themen und sind Plattform für Austausch, Vernetzung und Kooperationen.

Kontakt: GMK e.V. | Obernstr. 24a, 33602 Bielefeld | 0521 677 88 | gmk@gmk-net.de | www.gmk-net.de