GMK
Gesellschaft für
Medienpädagogik und Kommunikationskultur

Jugendschutz bei digitalen Spielen: Qualität sichern, Kulturhoheit wahren, Medienbildung ermöglichen

Positionspapier von der Fachgruppen Jugendmedienschutz und Games in der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. (GMK), dem bundesweiten Fachverband für Medienpädagogik und Medienbildung zum EU KIDS Act mit Blick auf Digitale Spiele

Bielefeld, den 20.11.2026

Auf einen Blick

Die EU nimmt die Anbieter digitaler Spiele in die Pflicht. Das ist richtig. Ebenso richtig ist es, für alle Plattformen einheitliche Verfahren vorzuschreiben. Damit der Schutz in der Praxis trägt, muss der EU KIDS Act folgende Dinge sicherstellen:

1. **Qualität der Alterskennzeichen durch Gremienverfahren sichern.**
2. **Die Kulturhoheit der Mitgliedstaaten gewährleisten.**
3. **Alterskennzeichen ernst nehmen**

Wir bitten Sie, sich dafür einzusetzen, solange der Gesetzestext verhandelt wird.

Was der Entwurf richtig macht

Der EU KIDS Act verpflichtet Anbieter zu wirksamen Schutzmaßnahmen: gegen manipulatives Design, für elterliche Voreinstellungen und gegen Kontaktrisiken z.B. Cybergrooming. Das ist überfällig.

Richtig ist auch, dass künftig alle Plattformen und App-Stores Spiele nach einheitlicher Systematik einstufen sollen. Heute nehmen große Plattformen wie Steam eigene Einstufungen vor, die mit etablierten Systemen nicht abgestimmt sind. Für Eltern und Fachkräfte heißt das: unterschiedliche Altersangaben für dasselbe Spiel. Einheitliche Pflichten für alle Anbieter schließen diese Lücke.

Forderung 1: Qualität der Kennzeichen durch Gremienverfahren sichern

In Deutschland bewerten unabhängige Gremien Spiele regelmäßig im Einzelfall. Sie prüfen Inhaltsrisiken ebenso wie Risiken durch Chats, Käufe oder Lootboxen. Dieses System reagiert schnell auf neue Entwicklungen, ohne auf eine Gesetzesänderung zu warten.

- **Qualität durch menschlichen Diskurs.** Sachverständige wägen Spiele gemeinsam ab. Das sichert eine Qualität, die automatisierte Verfahren oder Fragebögen allein nicht erreichen.
- **Verlässliche Kennzeichen.** Wer mit Kindern und Jugendlichen spielt, braucht Rechtssicherheit. Pädagogische Fachkräfte in Jugendarbeit, Schule und Jugendhilfe können sich auf verlässliche Kennzeichen stützen.
- **Wertvolle Orientierung für Eltern.** Deskriptoren und Zusatzhinweise erklären, warum ein Spiel eine Altersstufe erhält und welche Risiken es birgt. Sie helfen Eltern bei der Auswahl und im Gespräch mit ihren Kindern.

Der Entwurf setzt dagegen auf feste Kataloge und EU-weite Kodizes, deren Eignung die Kommission erst nach Jahren bewertet. **Wir fordern, dass die Kennzeichen ausdrücklich auf Bewertungen durch unabhängige Gremien aufbauen.**

Forderung 2: Kulturhoheit der Länder gewährleisten

Der Umgang mit NS-Symbolen ist Ausdruck deutscher Geschichte und der wehrhaften Demokratie. Ob ihre Darstellung in einem Spiel etwa im historischen Kontext zulässig ist, wird in Deutschland sorgfältig im Einzelfall abgewogen. Die geplanten EU-Kriterien können diese nationale Bewertung nicht ersetzen. Extremistische Inhalte nennen sie nicht explizit.

Die EU achtet die nationale Identität ihrer Mitgliedstaaten (Art. 4 Abs. 2 EUV). Bei ihren Maßnahmen trägt sie kulturellen Aspekten Rechnung (Art. 167 Abs. 4 AEUV). In Deutschland liegt diese Verantwortung bei den Ländern. **Wir fordern einen ausdrücklichen Vorbehalt, der die Bewertung solcher Inhalte in nationaler Verantwortung belässt.** Dies kann über eine nationale Gewichtung der Kriterien gewährleistet werden, die zum Kennzeichen führen, wie das IARC-System bereits ermöglicht.

Forderung 3: Alterskennzeichen ernst nehmen

Für Online-Spiele sollte die Alterskennzeichnung als vollwertige Bewertung gelten. Sie berücksichtigt bereits Inhalte ebenso wie Risiken durch weitere Nutzungselemente wie Chats. Weitere pauschale Zugangshürden sind daneben nicht nötig.

Der EU KIDS Act würde den Zugang zu Online-Spielen für Kinder unter 13 Jahren an elterliche Kontrollwerkzeuge binden. Das kann pädagogisch begleitete Angebote erschweren, etwa in der offenen Jugendarbeit oder in Wohngruppen, wo Kinder an gemeinsam genutzten Geräten spielen. Für solche Angebote fehlt bislang eine ausdrückliche Regelung.

Dabei leisten gerade sie einen wichtigen Beitrag zu Medienkompetenz, Teilhabe und Jugendmedienschutz. Unter fachlicher Begleitung lernen Kinder, Risiken zu erkennen und selbstbestimmt zu handeln. **Wir fordern, dass für Online-Spiele die Alterskennzeichnung als vollwertige Bewertung gilt und pädagogisch begleitete Angebote ohne zusätzliche Zugangshürden möglich bleiben**.

Kontakt:
GMK | Obernstr. 24a | 33602 Bielefeld | +49 521 67788 | gmk@gmk-net.de | gmk-net.de

Über die GMK:
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.