

Verschärfte USK-Freigaben

WENN EROTIKSPIELE GRENZEN ÜBERSCHREITEN

Das Angebot an Titeln mit Minderjährigen in sexualisierten Szenen hat zugenommen. Der deutsche Jugendschutz reagiert darauf vehement, was nicht bei jedem Spieler auf Verständnis stößt. Ein schwieriges Thema, über das wir in diesem Report aufklären möchten. Von Michael Cherdchupan

Früher Morgen in Japan. Der Duft von Kirschblüten liegt in der Luft, während Houdai Kudoki sich auf den Schulweg macht. Kurz hält er inne, um die Frische zu genießen – da trifft ihn ein Liebespfeil. Und ein zweiter, dritter, unzählige viele. Die Wirkung ist überwältigend, und er fällt zu Boden. Auf dem Dach über ihm kratzt sich ein Liebesengel namens Ekoru verlegen am Hinterkopf. Sie hat versehentlich eine ganze Salve auf Houdai abgefeuert. Eigentlich sollte bloß ein einzelner Schuss dessen Liebesleben auf Vordermann bringen, doch die Überdosis strahlt nun auf all seine Mitschülerinnen ab. Kommt er auch nur in ihre Nähe, wollen die Damen sich im Liebestaumel auf ihn stürzen. Diese Situation könnte Houdai ausnutzen, aber Ekoru warnt ihn: Wenn er vor dem Abend nicht seiner wahren Liebe seine Gefühle gesteht, wird er sein restliches Leben lang einsam sein. Und ausgerechnet diese wahre Liebe ist gegen die Pheromon-Überdosis immun, da helfen nur Worte. So muss Houdai sich durch eine ganze Schule liebestoller Mädchen kämpfen, bis er die Frau seines Lebens trifft. Die Geschichte von Gal Gun: Double Peace klingt frivol, aber irgendwie auch liebenswert. Schließlich wirbt der abstruse Plot darum, der Stimme des Herzens zu lauschen und der Liebsten die Treue zu schwören. Und doch ist das Spiel ein Problemfall für den deutschen Jugendschutz.

Nur an der Oberfläche niedlich

Um den Tag zu überstehen und all die liebeshungrigen Mädchen abzuwehren, wird

Houdai von Ekoru mit einer Pheromon-Pistole ausgestattet. Ein paar Schüsse, schon fallen sie orgiastisch keuchend zu Boden. Wie bitte? Manchem Leser dürften schon jetzt die Augenbrauen hochschnellen, aber lasst uns das Spiel weiter nüchtern betrachten: Gal Gun: Double Peace spielt sich vorwiegend wie ein Lightgun-Shooter. Houdai bewegt sich eigenständig durch die Levels, während wir per Fadenkreuz zielen. Genrevertreter bemühen oft Zombies, Soldaten oder andere Schergen, die möglichst bleihaltig über den Jordan geschickt werden wollen. Doch hier fliegen weder Leichenteile noch Pistolenkugeln, sondern per Kusshand gesendete Herzen sowie Liebesbriefe. Typisch für das Genre sind auch plötzlich im

Vordergrund auftauchende Gegner, die zu beißen oder todbringende Säure spucken. Hier verwandeln sie sich in Anime-Schülerinnen, die Houdai fest umarmen. Eine kuriose Spielidee, die Konventionen des Lightgun-Shooters auf durchaus clevere Weise neu interpretiert. Das Spiel hat bloß ein schwerwiegendes Problem: Seine Charaktere sind ausnahmslos minderjährig.

Von der Pheromon-Pistole getroffene Mädchen lassen sich derart zu Boden fallen, dass Körpermerkmale sexuell hervorgehoben werden. Sie recken ihren Po oder Busen hervor, oder setzen sich so hin, dass man unter ihren Rock blicken kann. Schüsse auf erogene Zonen, zum Beispiel zwischen die Beine oder auf die Brüste, sind besonders



In Gal Gun: Double Peace beschießen wir minderjährige Schülerinnen mit einer Pheromon-Pistole.



Die Posendarstellung Minderjähriger in Gal Gun: Double Peace lässt sich auf diesem Bild erkennen. Nach Änderung der Spruchpraxis hätte das Spiel es heute bei der USK wohl so schwer wie sein Nachfolger.



Dieses Mädchen aus Gal Gun klebt durch Kaugummi (!) am Boden fest. Beim Befreiungsversuch wird gezogen und gedrückt, was durch Körperposition und Kamerabewegung aber anmutet wie ein Sexualakt.

effektiv. Unter bestimmten Voraussetzungen startet sogar ein Minispiel, in dem empfindliche Körperstellen der posierenden Mädchen wortwörtlich gerieben werden. Noch einen Schritt weiter gehen die »Bosskämpfe«. Darin begegnet Houdai Nebencharakteren, die in verfängliche Situationen geraten sind, aus denen er sie befreien muss. Ein Mädchen hängt zum Beispiel in einem Schiebefenster fest, mit dem Hintern zum Protagonisten stehend. Houdai muss im Quicktime-Event mehrmals ziehen, während die Kamera vor und zurück fährt. Das wirkt wie sexuell konnotierte Stoßbewegungen, die von aufgeregten Rufen der Schülerin begleitet werden, irgendwo zwischen Schmerz und Scham. Nüchtern betrachtet steckt sie bloß in einem Fenster fest, doch die Aufmachung der Szene lässt keinen Zweifel daran, welche Assoziationen sie hervorrufen soll.

Gesetzliche Grenzen

Erschienen ist Gal Gun: Double Peace im Frühjahr 2016 und hat eine USK-Freigabe ab 16 Jahren erhalten. Im April 2018 sollte die Fortsetzung Gal Gun 2 in Deutschland erscheinen. Sollte, denn die Freigabe wurde verweigert. Der Verkauf des Spiels in Deutschland ist nicht unmöglich, doch nach Markteintritt kann das Spiel nun von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert werden. In diesem Fall würde der Publisher PQube das finanzielle Risiko selbst tragen, wenn Gal Gun 2

doch noch aus dem Verkehr gezogen würde und nicht mehr offen beworben oder verkauft werden dürfte. Zudem ist die Abgabe von nicht gekennzeichneten Spielen an Kinder und Jugendliche generell untersagt und stellt gemäß § 28 Abs. 1 des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) eine Ordnungswidrigkeit dar. Der Verkauf im Einzelhandel ist also mit einem Mehraufwand verbunden.

Gegenüber dem ersten Gal Gun hat sich die Darstellung sexueller Inhalte sogar verstärkt. Mit einer Art Staubsauger kann man den Schülerinnen die Kleidung vom Leib reißen, woraufhin sie in Unterwäsche dastehen. Ohne ihr Einverständnis. Voller Scham bedecken sie ihren Körper, während im Hintergrund der Liebesengel zu lustiger Hintergrundmusik applaudiert. Hält man sich vor Augen, dass hier Kinder sexualisiert und unfreiwillig in sexuelle Handlungen verwickelt werden, wiegt die Verharmlosung durch den niedlichen Anime-Stil und die fröhliche Attitüde umso schwerer. Aber auch außerhalb des Spiels haben sich die Umstände verändert. Gal Gun: Double Peace hat das gesetzliche Alterskennzeichen am 28. April 2016 erhalten. Wenige Monate später wurde am 10. November 2016 das Strafgesetzbuch verändert, konkret trat die »Verbesserung des Schutzes der sexuellen Selbstbestimmung« in Kraft. Nach § 171 StGB ist seitdem jede sexuelle Handlung strafbar, die gegen den erkennbaren Willen einer Person vorgenommen wird. Darunter fallen explizit auch Ta-

ten, bei denen ein Opfer gar nicht weiß oder versteht, was passiert – etwa bei Minderjährigen. § 184i StGB stellt zudem die sexuelle Belästigung unter Strafe, darunter fällt beispielsweise das absichtliche Berühren einer weiblichen Brust. Dieses Gesetz bezieht sich zwar explizit nicht auf Medien, sondern auf reale Straftaten, es hat die deutschen Jugendschützer aber neu sensibilisiert.

Psychologische Hintergründe

Das Ziel des Gesetzes ist nämlich eindeutig: Auch Jugendliche und Kinder sollen effizienter vor sexuellen Übergriffen geschützt und in ihrer sexuellen Entwicklung nicht beeinträchtigt werden. Aus psychologischer Sicht haben sie noch nicht die Lebenserfahrung und geistige Reife, um über ihr Sexualverhalten selbst zu bestimmen. Vorwiegend spielt dabei die Entwicklung des Gehirns eine große Rolle. Während der Phase der Adoleszenz ist der Frontallappen noch nicht komplett ausgebildet. Das ist der Bereich im Gehirn, der für vorausplanendes Handeln verantwortlich ist. Er fungiert gewissermaßen als eine Art Notbremse bei der Entscheidungsfindung und reguliert auch Emotionen. Da dieser Bereich des Gehirns oft erst mit dem 21. Lebensjahr voll ausgebildet ist, reagieren junge Menschen oft impulsiv. Sie machen sich wenige Gedanken um die Konsequenzen ihrer Handlungen. Gleichzeitig sind sie empfänglicher für Emotionen, da das Gehirn während des Erwachsenwerdens Unmengen an neuen Zellen produziert. Teenager lernen daher schneller und behalten ihre Erfahrungen ihr ganzes Leben lang. Nicht unbedingt bewusst, denn vieles kann sich auch ins Unterbewusstsein brennen.

Das unterstreicht auch der Psychologe Benjamin Strobel: »In Kindheit und Jugend ist die kognitive Flexibilität am höchsten. Wir lernen neue Konzepte, Sprachen, motorische Abläufe und vieles mehr mit Leichtigkeit.« Unsere persönlichen Fähigkeiten und Eigenschaften seien zu dieser Zeit noch nicht so stark festgelegt. »Aber jetzt kommt der Knackpunkt«, führt Strobel aus: »Große Teile dieser Flexibilität gehen uns im Erwachsenenalter verloren. Das bedeutet, dass sich viele Dinge in der Adoleszenz verfestigen und dann auf Lebenszeit unveränderbar bleiben – beispielsweise die sexuelle



Als wenn das Hauptspiel schon nicht weit genug ginge, bereiten DLCs mit knappen Kostümen bei Gal Gun: Double Peace den Jugendschützern noch mehr Kopfschmerzen.

Das sagt der Psychologe

Benjamin Strobel hat Psychologie und Sexualmedizin in Kiel studiert. Digitale Spiele sind seine große Leidenschaft, die er mit eigenen Podcasts und Artikeln regelmäßig pflegt. (behind-the-screens.de)

GameStar: Die »Posendarstellung Minderjähriger« gilt als jugendgefährdend. Inwieweit können sich solche Darstellungen in Computer- und Videospiele auf die Entwicklung und sexuelle Selbstbestimmung Minderjähriger auswirken?

Benjamin Strobel: Posendarstellungen können Kindern suggerieren, dass es sich dabei um angemessene oder sogar erwünschte Verhaltensweisen für sie handelt – was natürlich nicht der Fall ist! Solche Darstellungen sind – wie Pornografie – Teil einer erwachsenen Sexualität und haben deshalb bei Kindern nichts verloren. Die Vermischung dieser Ebenen, die Kinder noch nicht richtig verstehen, kann sich negativ auf ihre Entwicklung auswirken, wie auch entsprechende Studien zeigen.

Wie wirken solche Darstellung auf Erwachsene?

Kritisch diskutiert werden virtuelle Posendarstellungen beispielsweise als Einstieg in echte Abbildungen bis hin zur Pornografie. Dabei zeigt sich in einigen Fällen eine sukzessive Herabsetzung der Hemmschwelle – irgendwann genügt das virtuelle Bild nicht mehr und der Wunsch nach »echten« Darstellungen wird größer.

Zudem weiß man aus Gesprächen mit Tätern, dass Posendarstellungen von einigen bei sexuellen Übergriffen benutzt werden, um das Opfer einzustimmen und gefügig zu machen.

Gibt es mittlerweile psychologische Studien darüber, weshalb gerade Männer mittleren und höheren Alters sich zu jungen Mädchen kurz nach der Geschlechtsreife hingezogen fühlen? Was sind mögliche Gründe für diese Anziehungskraft?

Studien zeigen, dass die Mehrheit der heterosexuellen Männer, unabhängig von ihrem eigenen Alter, eine hohe sexuelle Ansprechbarkeit für jüngere Frauen haben. Das heißt jugendlich, aber nicht kindlich. Erklärt wird dieser Befund häufig evolutionsbiologisch: die Fruchtbarkeit ist am höchsten und die biologischen Risiken einer Schwangerschaft sind am geringsten. Der Fortpflanzungserfolg wäre demnach besonders hoch. Eine rein pädophile Ansprechbarkeit für Kinder, also deutlich vor der Geschlechtsreife, ist davon aber abzugrenzen. Hier sind die Erklärungen komplexer.



Orientierung.« Der Umgang mit potenziellen Sexualpartnern, soziale Umgangsformen sowie das Verhalten während des Geschlechtsaktes prägen das gesamte Leben. Das gilt auch für Erfahrungen mit sexueller Gewalt. Während Missbrauch schon für emotional stabile Erwachsene eine schreckliche Erfahrung ist, sind die Auswirkungen auf Minderjährige noch viel gravierender.

Das Gesamtbild entscheidet

Das Jugendschutzgesetz (JuSchG) formuliert zudem die Voraussetzungen für den Tatbestand der sogenannten Posendarstellung Minderjähriger konkret (§ 15 Abs. 2 Nr. 4 JuSchG). Damit sind alle Darstellungen von Minderjährigen gemeint, die eine unnatürliche, geschlechtsbetonte Körperhaltung beinhalten. Das beinhaltet sowohl jede Verrenkung als auch das Bücken oder Vorbeugen, um Brust oder Po hervorzuheben, als auch zum Beispiel das Spreizen der Beine. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Charaktere realistisch aussehen oder durch einen Zeichen-

trickstil stilisiert sind. Sie müssen noch nicht einmal nackt oder teilweise entkleidet sein. Bei der Bestimmung des Alters spielt es keine Rolle, welche Jahreszahlen im Spiel genannt werden. Vielmehr beachtet das Prüfungsgremium der USK die körperliche Entwicklung sowie die Gesichtszüge eines Charakters, auch die Stimme und die Persönlichkeit werden mit einbezogen. Die Frage lautet letztlich: Wirkt ein Mädchen oder ein Junge im Gesamteindruck wie ein Kind, selbst wenn ihr oder sein Alter gar nicht ausdrücklich erwähnt wird?

Ebenso fällt auch jede Form der sexuellen Objektifizierung, also die Übersexualisierung bei der Prüfung ins Gewicht. Dabei werden sexuelle Merkmale derart hervorgehoben, dass alles andere in den Hintergrund tritt – Persönlichkeit, Geschichte, Dialoge. Das geht oft mit unrealistischen Körperproportionen einher, etwa der Größe und Form von Brüsten. Da jedes Spiel von der USK als Einzelfall geprüft wird, beurteilt das Gremium dabei letztlich die Gesamtwirkung eines

Werkes. Ein einzelner kindlicher Charakter muss nicht unbedingt zur Freigabeverweigerung führen, wenn er oder sie eine Ausnahmeerscheinung ist. Auch ein sexualisiert dargestellter Charakter muss nicht problematisch sein, wenn tatsächlich als Charakter im eigentlichen Wortsinn dahintersteckt. Wenn die dargestellte Person eine eigene Motivation, eine Hintergrundgeschichte, sozusagen eine Seele hat, und nicht bloß auf ein Sexobjekt reduziert wird. Eine ausgeprägte Sexualität kann sogar eine wichtige Charaktereigenschaft sein. Im Falle von Gal Gun 2 ist der Kontext jedoch eindeutig. Das Spiel stellt ausschließlich minderjährige Mädchen im Umfeld einer Schule in der Mittelstufe dar. Zwar versuchen die Autoren des Spiels, die Mädchen mithilfe von Hintergrundstorys zu vermenschlichen. Allerdings sind diese Textschnipsel minimal, wodurch die Mädchen im Endeffekt wie belanglose Sexobjekte wirken. Relevant sind bloß ihre erogenen Zonen und nicht ihre Gefühle. Darauf nimmt der Spieler keine Rücksicht.



Criminal Girls: Invite Only ist der erste von zwei Teilen. Er wurde für den westlichen Markt stark zensiert und in Deutschland ab 16 Jahren freigegeben. Mit der neuen Spruchpraxis würde dieser aber vermutlich heute keine Freigabe erhalten.

In Rumble Roses XX gibt es immer wieder verführerische Kamerapositionen bei verführerischen Wrestling-Griffen mit verführerischen Kostümen.



Sex gehört zum Menschsein

Selbstverständlich besitzen auch Jugendliche eine Sexualität. Sie spielt während der Adoleszenz auf der Suche nach der eigenen Identität eine große Rolle. Während dieser Zeit probieren sich Teenager am anderen Geschlecht aus. Sie testen die Wirkung von Mode, Make-up, Frisuren. Oder wie sie sich zu verhalten haben, ohne dass eine romantische Situation unangenehm wird. Manche entdecken dabei ihre Homo- oder Bi-Sexualität. »Auch Kinder haben eine Sexualität. Das heißt, man ist nicht einfach asexuell, nur weil man ein Kind ist«, erklärt Benjamin Strobel. Eine differenzierte Darstellung von Liebe und Sex unter Jugendlichen ist daher kein Tabu, auch nicht in Spielen. Ein berühmtes Beispiel ist Life is Strange und insbesondere dessen Ableger Before the Storm. Die Beziehung zwischen den Hauptdarstellerinnen ist stellenweise durchaus intim, wird aber nicht stimulierend dargestellt. Sie dient nicht dem Zweck, sexuelle Erregung beim Spieler zu erzeugen, sondern die Gefühlswelt der Hauptfiguren nachvollziehbarer zu machen. Und das innerhalb eines dramaturgischen Geflechts, bei dem Liebe nur einen Teilaspekt ausmacht. Wichtig ist hierbei: Auch wenn Minderjährige eine Sexualität haben, sollte sich diese nicht mit der von Erwachsenen vermischen. Sie darf nicht als Normalität dargestellt werden. Strobel erklärt: »Kindliche Sexualität ist entwicklungsbedingt völlig anders als die von

Erwachsenen. Zugleich können Kinder die Bedeutung und die Folgen sexueller Handlungen nicht verantwortlich abschätzen.«

Moe und sexualisierte Körperbilder

Bleiben wir bei Life is Strange. Bemerkenswert an der Gestaltung der Hauptfiguren sind die verhältnismäßig realistischen Körperproportionen. Trotz der stilisierten Grafiken kommen Chloe, Max, Rachel Amber und Co. plausibel, nachvollziehbar und vor allem menschlich rüber. Trotz der paranormalen Zeit-Rückspulfunktion wird die Darstellung dem Anspruch eines tiefgründigen Teenie-Dramas gerecht. Eine Ausnahmeerscheinung, denn Charaktere in Videospielen sind oft nicht unbedingt Paradebeispiele für realistische Abbildungen von Menschen. Das muss auch gar nicht sein, da Idealvorstellungen von Mann und Frau durchaus zum Gesamtbild des archetypischen Helden gehören. Zumindest für Fantasieszenarien, wo es weniger um Authentizität, als um die Auslebung von Sehnsüchten und Abenteuern geht. Populäre Beispiele sind Nathan Drake (Uncharted) und Lara Croft (Tomb Raider), die beide weit verbreiteten westlichen Schönheitsidealen entsprechen.

Erotische Spiele stellen daher natürlich vorwiegend Charaktere dar, die auf eine bestimmte Weise perfekt sind. Die Zielgruppe der meisten Titel sind heterosexuelle Männer. Daher überrascht die klare Linie nicht: Lange Beine, ein wohlgeformter Busen, eine

Die ersten beiden Teile von Dead or Alive Xtreme sind auch in Deutschland erschienen und ab 12 Jahren freigegeben. Es ist eine Urlaubssimulation mit einem offensichtlichen, aber seichten Erotikfaktor.



schmale Taille sowie überdeutlich feminine, oft geschminkte Gesichter gehören zu den physischen Eigenschaften virtueller Frauen. Männer kommen oft durchtrainiert, mit markanter Miene, und trotz der Muskeln, die sich unter dem engen Oberteil abzeichnen, nicht zu klobig daher. Strammer Waschbrettbauch und volles Haar inklusive. Anime-Spiele im Speziellen treiben besondere Vorlieben oder Fetische auf die Spitze. Insbesondere bei den weiblichen Figuren: Die Krankenschwester im Minirock zum Beispiel. Oder die herzensgute Nonne im engen, körperbetonten Kleid, das sie unabsichtlich attraktiv macht. Auch die einschüchternde, sexy Intellektuelle ist ein gern verwendetes Motiv, die hochintelligente Brillenträgerin, meist im Laborkittel und mit exorbitant tie-

Das sagen Japan-Fans

Lars Erbstößer war langjähriger Chefredakteur der Anime-Fachzeitschrift AnimaniA und später Herausgeber der MangasZene, Steffi Holzer war Redakteurin der AnimaniA, später Chefredakteurin der MangasZene. 2002 riefen die beiden gemeinsam das Label Anime House ins Leben. In Zusammenarbeit haben sie zudem den Roman »KillerCon« (Bild) veröffentlicht.

GameStar: Ecchi und Hentai sind weltweit stark verbreitet. Sind Japaner die stärksten Kunden, oder verdienen Produzenten mehr durch den Export in die ganze Welt?

Holzer/Erbstößer: Japaner produzieren in erster Linie für den japanischen Markt. Alles darüber hinaus ist Zusatzgeschäft, das man gerne mitnimmt, aber darauf angewiesen sind sie nicht. Gerade im Hentai-Bereich gibt es Produktionsfirmen, die sich bereits vor Jahren entschieden haben, ihre Titel nicht für Veröffentlichungen außerhalb Japans freizugeben; auch, um Re-Importe unzensurierter Auslandsversionen nach Japan zu vermeiden.

Hentai ist in Europa eher ungewöhnlich. Gibt es historische Gründe für die Popularität des Genres in Japan?

Historisch betrachtet ist man in Japan immer sehr offen mit dem Thema Sexualität und ihrer Darstellung in Holzschnitten, Romanen, später Manga umgegangen. Erst mit der Öffnung nach Westen wurde die Verbreitung »obszöner Darstellungen« mit § 175 des japanischen Strafgesetzbuches zumindest offiziell unter Strafe gestellt. Einige Künstler und Verleger fanden rasch Möglichkeiten, ihren Lesern zeigen zu können, was diese sehen wollen, ohne es tatsächlich – im Sinne des Gesetzes – zu zeigen. Sie verwendeten beispielweise suggestive Symbolik, Andeutungen, Umrisse. Sie zeichneten Dinge, die zwar wie Genitalien aussahen, aber eben keine waren – so entstand in den 1980ern das berühmte Genre des »Tentakelporno«. Auch Lolicon-Mangas waren eine Möglich-

keit, § 175 zu umgehen, da man keine Erwachsenen beim Sex zeigte – zumal es lange Zeit keine eindeutige Gesetzgebung zu Kinderpornografie gab.

Aus westlicher Sicht wirken viele Anime-Figuren sehr jung oder kindlich, selbst bei laut Story eigentlich erwachsenen Charakteren. Woher kommt dieser unverkennbare Kindchenschema-Stil?

Zunächst einmal muss man darauf hinweisen, dass je nach Zielgruppe durchaus unterschiedliche Stilrichtungen dominieren; der Kindchenschema-Stil ist bei Titeln, die sich an ein etwas älteres oder erwachsenes Publikum richten, oft wesentlich weniger stark ausgeprägt als bei Titeln für Jugendliche. Die trotz Stilunterschieden bis heute typische Grundform der »Manga-Gesichter« hat sich in der Nachkriegszeit entwickelt, beeinflusst von amerikanischen Comic Strips und Cartoons. Das Kindchenschema (hoher, runder Schädel, große Augen, winzige Nase) wird ganz einfach als zeichnerischer Kniff eingesetzt, damit die Figur auf den Betrachter instinktiv sympathisch wirkt. Auch westliche Zeichner und Charakterdesigner tun dies – das Kindchenschema lässt sich genauso an Disneys Prinzessinnen oder Charakteren aus frankobelgischen Funnies finden. Wer mit dem Stil vertraut ist, versteht diesen visuellen Code und ordnet eine Figur sofort als das ein, als das sie gemeint ist – ob Kind, Jugendlicher, junger oder sogar alter Mensch.



Das sagt die USK

Elisabeth Secker (links) leitet seit Ende 2017 die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die seit 1994 die Altersfreigaben von Videospielen verantwortet. Lidia Grashoff ist Ständige Vertreterin der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK, vertritt dort also die staatlichen Stellen.

GameStar: Auf den ersten Blick kann die bedenkliche Posendarstellung Minderjähriger bereits bei älteren Spielen festgestellt werden, die vor der neuen Spruchpraxis von der USK noch ab 16 Jahren freigegeben wurden. Warum nun die neue Sensibilität?

Elisabeth Secker: Die Spruchpraxis der USK-Gremien orientiert sich neben der Einbeziehung von gesellschaftlichen Werte-Debatten auch immer ganz klar an der aktuellen Rechtslage. Öffentliche Debatten um Änderungen und Verschärfungen des Sexualstrafrechts 2015/2016 (dabei besonders die Debatten um Änderungen des StGB, §184b und §178 f Verbesserungen des Schutzes der sexuellen Selbstbestimmung) führen natürlich zu einer erhöhten Sensibilisierung der Gremien und in Folge entsprechender Diskussionen dann zu einer sensibleren Spruchpraxis.

Würde die USK ältere Titel aus heutiger Sicht strenger beurteilen?

Lidia Grashof: Die Prüfkriterien für die Alterskennzeichnung von Computerspielen müssen angepasst werden, wenn betreffende Gesetze oder die Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) sich verändern. Daher wäre es grundsätzlich auch möglich, dass ältere Spiele aus heutiger Sicht strenger beurteilt werden könnten. Das stellt jedoch keinen Automatismus dar, sondern muss in jedem Einzelfall nach Abwägung aller Inhalte und Aspekte beurteilt werden.

Gab es in der Vergangenheit Beschwerden über die vielleicht zu lockeren USK-Freigaben bei freizügigen Spielen? Zum Beispiel von Eltern oder anderen Institutionen?

Elisabeth Secker: Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle er-

hält dazu Beschwerden, wenn auch selten. Wenn zum Thema geschrieben wird, dann geht es in erster Linie eher um die allgemeine Kritik einer sexuellen Aufladung von Spielangeboten, insbesondere über die Gestaltung weiblicher Spielcharaktere, die als diskriminierend empfunden wird.

Bei manchen Anime-Erotikspielen werden über das Hauptspiel hinaus noch DLCs angeboten, in denen oftmals freizügige Kostüme angeboten werden. Fließen solche Download-Inhalte in die USK-Bewertung mit ein? Und wie sieht es mit rein digital vertriebenen Spielen wie etwa auf Steam aus?

Elisabeth Secker: In Deutschland gelten unterschiedliche Regelungen für den Bereich der Trägermedien und für reinen Online-Content. Trägermedien unterliegen nach dem Jugendschutzgesetz den Freigaberegulungen und werden deshalb von den USK-Gremien vor Veröffentlichung geprüft. Online-Inhalte hingegen unterliegen keiner Vorabprüfung zur Alterskennzeichnung, sondern müssen nach dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder je nach Jugendschutzrelevanz durch die Anbieter und Anbieterinnen so gestaltet werden, dass Kinder und Jugendliche sie üblicherweise nicht wahrnehmen. Dies ist beispielsweise durch die Vorschaltung eines Jugendschutzprogrammes oder andere technische Vorkehrungen möglich. Für die Kontrolle ist die zuständige Aufsicht der Länder verantwortlich. Allerdings: Wenn Anbieter eine Alterskennzeichnung bei der USK für ein Spiel auf Steam beantragen, nehmen wir die Aufträge an.



fem Ausschnitt. »Moe« heißt der ursprüngliche Slang für die besondere Zuneigung zu solchen Charakteren im Anime, der nicht unbedingt erotischer Natur sein muss sondern auch ganz keusch sein kann. Ursprünglich wurde bloß die Anziehungskraft stereotypischer Eigenschaften umrissen. Das können sogar skurrile Charakterzüge sein.

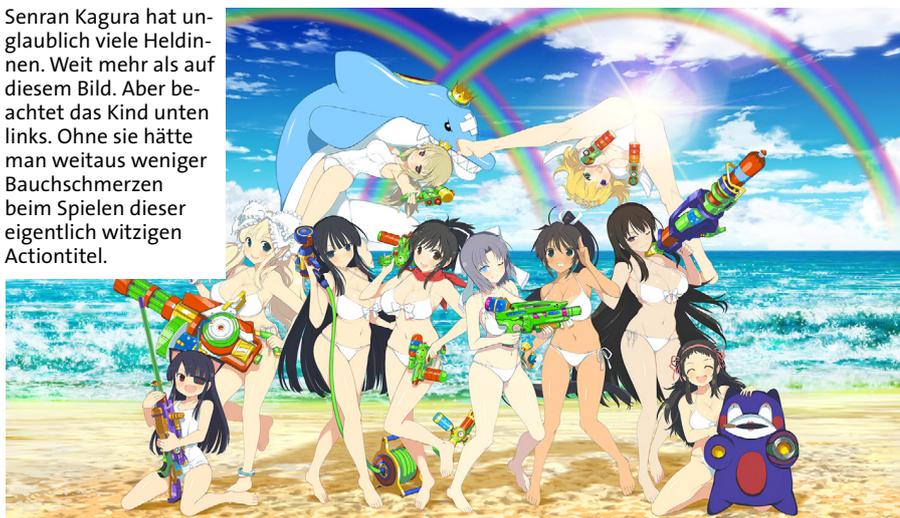
Von Fettschen und vollbusigen Ninjas

All diese Aspekte deckt seit jeher die Spielereihe Senran Kagura ab. Im Zentrum steht eine ganze Traube an weiblichen Ninjas, ge-

staltet nach unterschiedlichen Vorlieben der Zielgruppe. Bei den weit über 30 Damen ist jeweils eine Vertreterin für alles Erdenkliche dabei: die besonders Kräftige, die besonders Schüchterne, die besonders Geheimnisvolle. Eine der Frauen gibt sich als herrschsüchtige Domina, eine andere als sanftes Unschuldslamm. Über etliche Serienteile hinweg wurden die Kämpferinnen um umfangreiche Hintergrundgeschichten bereichert, und auch ihre Garderobe ist gewachsen. Zimmermädchenkostüm, Sekretärinnen-Outfit, unzählige Bikinis. Eine Ge-

meinsamkeit haben die Ninjas dann aber doch: eine voluminöse Oberweite. Im Licht glänzende, wogende Brüste. Senran Kagura übersexualisiert seine Heldinnen massiv, doch gleichzeitig wirken sie durch ihre Statur wie Erwachsene. Da die Damen durch etliche Dialoge und Hintergrundgeschichten wie eigenständige Persönlichkeiten wirken, hat die USK die Senran-Kagura-Reihe bisher ziemlich entspannt aufgenommen. Das zweite Spiel auf dem 3DS hat sogar eine Freigabe ab 12 Jahren erhalten. Und das, obwohl die Frauen in den hitzigen, in einen

Senran Kagura hat unglaublich viele Heldinnen. Weit mehr als auf diesem Bild. Aber beachtet das Kind unten links. Ohne sie hätte man weitaus weniger Bauchschmerzen beim Spielen dieser eigentlich witzigen Actiontitel.



Das sagt der Anwalt

Sebastian Schwiddessen, LL.M. ist Rechtsanwalt im Bereich IT- und Medienrecht bei der internationalen Wirtschaftskanzlei Baker & McKenzie. Dort berät er nationale und internationale Mandanten aus der Entertainment- und IT-Branche und damit auch aus der Spieleindustrie.

GameStar: Ist der Besitz von Spielen strafbar, die aufgrund des erfüllten Tatbestands von § 15 Abs. 2 Nr. 4 JuSchG indiziert wurden und als schwer jugendgefährdend gelten?

Sebastian Schwiddessen: Nein. Der Besitz solcher Medien wäre erst dann strafbar, wenn diese die Schwelle zur Kinder- oder Jugendpornografie überschreiten. § 15 Abs. 2 Nr. 4 JuSchG regelt gerade Inhalte unterhalb der Schwelle zur Pornografie. Zumindest im Bereich der kommerziell vertriebenen Anime-Games wurde diese Schwelle bislang noch nicht übertreten. Jedenfalls ist mir kein Fall bekannt. Dennoch müssen Händler beim Vertrieb aufpassen, da der öffentliche Verkauf beziehungsweise das öffentliche Bewerben von schwer jugendgefährdenden oder indizierten Medien sowie einige weitere Handlungen strafbar sind. Der Verkauf darf nur unter strengen Auflagen an Erwachsene erfolgen. Das gilt allerdings nur für den Bereich der physischen Medien. Im digitalen Bereich ist der Vertrieb gänzlich verboten. Ein Verstoß stellt hier keine Straftat, sondern eine Ordnungswidrigkeit dar. Diese kann allerdings mit einer Geldbuße bis zu 500.000 Euro geahndet werden.

Wie gehen andere Länder mit den bei uns kritisierten Spielen um?

Die meisten Länder sehen das Thema weniger streng als Deutschland, da es sich bei den jeweiligen Spielen und Charakteren um animierte und fiktive Darstellungen handelt. Alle in Deutschland von der USK abgelehnten Spiele haben etwa in den USA von der ESRB ein gewöhnliches M-Rating erhalten. Im Rest von Europa wurden die Spiele mit der PEGI-Kennzeichnung 16+ versehen. Einige Länder fahren allerdings eine ähnliche Linie wie Deutschland. Dazu gehören Australien und Neuseeland. Auch England und Irland haben einem Anime-Spiel die Kennzeichnung verweigert.

Könnte die neue Spruchpraxis Folgen für Anime-Serien und Mangas haben?

Hatte sie bereits: Die FSK hat vor Kurzem einer Episode der Anime-Serie »My Girlfriend is a faithful Virgin Bitch« die Kennzeichnung wegen Posen-darstellung verweigert. Im Bereich der Mangas ist die Situation insofern anders, als dass es keine Alterskennzeichnungsinstitution gibt. Dennoch ist hier die BPjM zuständig, die entsprechende Hefte indizieren kann. Nach meiner Kenntnis wurden bislang allerdings nur Mangas indiziert, die dann auch gleich dem Bereich der strafbaren Pornografie zuzuordnen waren.

Formuliert das Gesetz einen Unterschied zu Pädophilie?

Ja, das kann man so sagen. Kinder- und jugendpornografische Medien sind strafbar. Posendarstellung nur dann, wenn gegen die Vertriebsbeschränkungen schwer jugendgefährdender Medien verstoßen wird, also etwa ein öffentlicher Verkauf stattfindet. Der physische Verkauf an Erwachsene ist zulässig.

Wird Posendarstellung als Vorstufe zur Pädophilie gesehen?

Sinn und Zweck der Vorschrift ist hauptsächlich der Schutz von Minderjährigen, die entsprechende Inhalte konsumieren könnten. Die Gesetzesbegründung führt dazu aus: »Medien, die ein verfälschtes Bild dessen, was der Normalität im Umgang zwischen jungen Menschen und Erwachsenen entspricht, vermitteln und über die Grenzen des Selbstbestimmungsrechtes der Kinder und Jugendlichen täuschen, begründen ein ernst zu nehmendes Risiko, dass Kinder und Jugendliche in ihren Möglichkeiten beeinträchtigt werden, sich gegenüber sexuellen Übergriffen zu wehren.«



Plot eingebetteten Kämpfen so manches Kleidungsstück verlieren.

Erotische Darstellungen sind an und für sich für die USK überhaupt kein Problem. Ein weiterer Beleg sind die ersten beiden Beachvolleyball-Ableger von Dead or Alive, die ebenso ab 12 Jahren freigegeben wurden. Ob die beiden Spiele pädagogisch wertvoll sind, sei einmal dahingestellt, doch für das Prüfungsgremium bilden sie lediglich harmlose, pubertäre Fantasien ab. Das Entertainment Software Rating Board (ESRB) in den USA beurteilte bei diesen beiden Titeln

deutlich strenger und vergab die M-Wertung – kurz für »mature«. Jugendliche unter 17 Jahren will man nicht mit »reifen Sexualthemen« und »Nacktheit« konfrontieren. Ähnlich auch bei den beiden Rumble-Roses-Spielen, einer Wrestling-Serie, in der sich ausschließlich Frauen auf die Zwölf geben. Die Sportlerinnen tragen wenig Kleidung, und besonders bei den Griffen sind die Posen schon ziemlich eindeutig. Etwa, wenn beide eine 69 bilden, Beine und Po in die Luft gestreckt, während das Gesicht dem Genitalbereich ziemlich nah kommt. Aber

strenggenommen ist es bloß Wrestling, Schlamm-Catching inklusive. Auch hier hat das Gremium bei beiden Spielen für eine USK 12 gestimmt. Die ESRB vergab auch hier wieder ihr M-Rating.

Moe im Wandel der Zeit

Im Sommer 2017 gab es mit Senran Kagura: Peach Beach Splash allerdings eine Überraschung. Die frivole Wasserschlacht hat eine Freigabe ab 18 Jahren erhalten. Es ist eine Art Wet-T-Shirt Wettbewerb als Third-Person-Shooter. Ein wortwörtlich feucht-fröhlicher



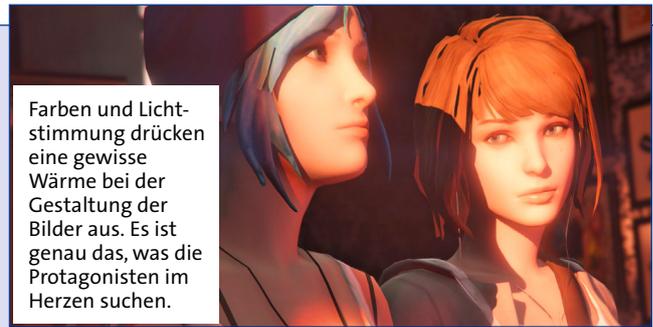
Die Senran-Kagura-Reihe hat umfangreich ausformulierte Persönlichkeiten, von denen manche keinen Hehl um ihre sexuellen Interessen machen. Die lesbische Katsuragi freut sich zum Beispiel sichtlich über all ihre hübschen Kolleginnen.



Sexuelle Darstellungen in Spielen: Es geht auch anders!



Catherine stammt von den Entwicklern der Persona-Reihe, daher verwundert die Verarbeitung von ernsten Themen des Lebens nicht.



Farben und Lichtstimmung drücken eine gewisse Wärme bei der Gestaltung der Bilder aus. Es ist genau das, was die Protagonisten im Herzen suchen.



Hat Yoko Taro sich bei der freizügigen Gestaltung seiner Androiden doch etwas gedacht?



Durch den virtuellen Desktop wird die Spielerfahrung in Cibeles augenblicklich nachvollziehbar und immersiv.

Catherine (Atlus, 2011)

Das Puzzle-Adventure Catherine ist eine wunderbare Parabel über die Flucht vor Verantwortung. Der Hauptdarsteller Vincent Brooks ist ein Mann mittleren Alters, der am liebsten mit seinen Freunden abhängt, statt einen neuen Lebensabschnitt zu beginnen und eine Familie zu gründen. Seine Freundin Katherine möchte nämlich ein Kind mit ihm und heiraten. Doch wann immer sie das Thema zur Sprache bringt, fallen Vincent die absurdesten Ausreden ein. Eines Tages trifft er Catherine. Ihr Name wird nicht nur fast so wie der seiner festen Freundin geschrieben, sondern sie verkörpert all das, wonach Vincent sich sehnt. Catherine ist lasziv, sexuell aktiv und symbolisiert Ungebundenheit, Lebensfreude, Abenteuer. Es ist schwer zu sagen, worauf man sich bei ihr einlässt. Vincent verfällt Catherine und geht fremd. Und schon bald plagt ihn sein schlechtes Gewissen bis in seine Träume hinein. Dort verfolgen ihn Monster, die an seine Ängste aus der Realität angelehnt sind. Riesige Babys oder Fratzen von Katherine zum Beispiel. Bemerkenswert am Spiel ist, wie differenziert es mit dem Thema Fremdgehen umgeht. Es werden sowohl die Perspektiven der Betroffenen als auch der Betrüger deutlich, da ein großer Teil des Spiels aus Konversationen besteht. Spieler haben sogar eine Wahl: Je nach ihrem Verhalten geht die komplizierte Geschichte zwischen Catherine, Katherine und Vincent unterschiedlich aus.

Life is Strange (Dontnod, 2015) / Before the Storm (Deck Nine Games, 2017)

Adoleszenz ist in Spielen ein oft verwendetes Thema, allerdings wurde in keinem davon Sexualität auf so gefühlvolle Weise behandelt wie im Adventure Life is Strange. Sie ist kein zentrales Thema des Spiels, aber trotzdem von Relevanz bei der Beziehung zwischen den Charakteren des Teenie-Dramas. Der gesamte Plot ist eine Versinnbildlichung der Suche nach der eigenen Identität. Die Protagonistinnen Chloe, Max und Rachel fragen sich: Was mache ich mit meinem Leben? Welchen Wert hat mein Dasein? Oder anders: Wem ist mein Dasein, meine Anwesenheit etwas wert? Sie sind auf der Suche nach erfüllender Liebe und Zuneigung. Wenn es dann tatsächlich zu romantischen Szenen kommt, sind diese nicht voyeuristisch inszeniert. Sie sind nicht darauf ausgelegt das Publikum zu stimulieren. Die Kamera nimmt die nötige Distanz ein, um den Charakteren Raum für ihre Privatsphäre zu geben, ohne sich komplett zu entfernen.

Nier: Automata (Platinum Games, 2016)

Achtung! Wenn ihr das philosophische Nier: Automata noch nicht gespielt habt (unbedingt nachholen!), kommt nun ein Spoiler: Es spielt in einer fernen Zukunft, wo die Menschen längst ausgestorben sind. Allerdings haben sie Androiden hinterlassen, die gegen außerirdische Roboter kämpfen. Diese haben einst die Erde im Auftrag ihrer Invasoren in Schutt und Asche gelegt, aber nachdem ihre Auftraggeber abgehauen sind, haben sie keine Aufgabe mehr. Also sehnen sie sich nach einem Sinn im Leben und versuchen, Menschen nachzuahmen – inklusive Sex und sexueller Identität. Ausgerechnet dieser Sinn fehlt aber den Androiden, die sich ebenso fragen, wozu sie den ewigen Krieg überhaupt noch weiterführen. Im Gegensatz zu den klobigen Robotern sehen sie aber menschlich aus. Sogar wie besonders attraktive junge Menschen in körperbetonten Kleidern. Aber die Lust fehlt in ihrer Existenz. Das führt zu Frust und ebenso zur Frage nach dem Sinn ihres Daseins. Sex kann weder für die Roboter noch für die Androiden ein Teil des Lebens sein, auch wenn sie versuchen wollen, ihn zu verstehen. Der besondere Kniff: Spieler sehen all die attraktiven Androiden mit ihren tollen Körpern. Der Androidin 2B kann man sogar unter den Rock schauen, so unverschämt das auch sein mag. Aber diese Scham spürt sie nicht. Es gibt nicht einmal den leisesten Anflug von lustvoller Emotion oder auch nur Körperbewusstsein zwischen den Androiden. Nicht einmal ein Kuss oder eine sinnliche Berührung. Eventuell geweckte Wünsche werden also nie durch erlösende Szenen im Spiel erfüllt, was den Frust umso nachvollziehbarer macht.

Cibeles (Star Maid Games, 2015)

Online-Beziehungen sind für ältere Menschen schwer nachvollziehbar – und doch ein Phänomen unserer Zeit. Sich über das Internet kennenlernen, verlieben, sogar über die Webcam gemeinsame sexuelle Erfahrungen teilen – wie erfüllend kann das sein? Cibeles schildert eine solche Beziehung in Form eines Adventures und beruht dabei auf persönlichen Erfahrungen der Designerin Nina Freeman (sie arbeitet heute bei Fullbright, den Entwicklern von Tacoma und Gone Home). Dargestellt ist es als virtueller Desktop, inklusive Mailprogramm, einem Bilderordner und dem titelgebenden MMO Cibeles. Darin lernt die Protagonistin ihren Freund kennen. Wir lauschen Sprachchats, tauschen intime Nachrichten und Fotografien aus, beobachten ihre Annäherungsversuche – bis die beiden sich im echten Offline-Leben treffen. Cibeles wirkt dabei sehr authentisch und geht das Thema äußerst sensibel an, vor allem bei Konversationen vor und nach sexuellen Aktivitäten. Schön dabei ist, wie das fiktive MMO in seiner Gestaltung die Gefühlswelt der verliebten Frau widerspiegelt. Die Monster als Sinnbild für Ängste und Unsicherheiten in der Beziehung, während die Landschaft auf verführerische Weise harmonisch und verlockend zum Traumwandeln einlädt.

Spaß, dem das Gremium in der zweiten Prüfungsinstanz beinahe eine USK 16 verliehen hätte – wären da nicht zwei eindeutig als vorpubertäre Kinder identifizierbare Charaktere im Badeanzug. Das spiegelt sich auch in ihrem Verhalten wider. Auf einem Gruppenbild zum Beispiel posieren die weiblichen Ninjas in kämpferischen Posen – während eines der Kinder am Bildrand sitzt und eine Sandburg baut. Vergessen darf man ebenso nicht die Umkleidekabine, wo die Damen mit neuen Kostümen bestückt werden. Da auch hier teils sexuell konnotierte Posen eingenommen werden und die Kamera frei bewegt werden kann, bietet selbst dieser Modus für Anhänger von Moe und Lolicon (das wir gleich erklären) eine Spielfläche. Im Gesamteindruck wirken die beiden Kinder wie eine Randerscheinung, da die weitaus älteren Frauen deutlich im Vordergrund stehen. Trotzdem sind sie nun einmal da, deshalb die Freigabe ab 18 Jahren.

Der Begriff »Moe« hat sich über die Jahre gewandelt und benennt mittlerweile auch besonders niedliche Figuren, die meist kindlich daherkommen. Alles erst einmal kein Thema, problematisch für den Jugendschutz ist jedoch das sogenannte »Lolicon«. Das steht als Abkürzung für den Lolita-Komplex, fachlich Nymphophilie genannt. Damit ist das sexuelle Verlangen von Männern mittleren Alters nach Kindfrauen gemeint. Der Begriff Lolicon bezeichnet ein ganzes Genre von Hentai und Ecchi, das in Manga und Anime weit verbreitet ist. Es zeigt unter anderem sexualisierte Darstellungen von Mädchen in der Pubertät. Das Gegenstück mit minderjährigen Jungen nennt sich Shotacon. Diese Darstellungen bewegen sich an der Schwelle zu – digitaler – Pädophilie. Die Charaktere weisen zwar Zeichen der Geschlechtsreife auf, sehen aber deutlich jünger aus und verhalten sich kindlich. Obwohl Japan einer der größten Produzenten ist, wird der gesellschaftliche Einfluss auch dort kontrovers diskutiert. Während die japanische Gesetzgebung Kinderpornografie mit realen Menschen strikt verbietet, darf fiktionaler Lolicon mit geringen Zensurauflagen (Pixelmosaiken oder schwarze Balken über Genitalbereichen) frei verkauft werden. Das Argument: Die Jugendlichen und manchmal sogar Kinder sind nur gezeichnet.

Im Gespräch mit der USK-Geschäftsführerin Elisabeth Secker sprechen wir diesen Punkt an. »Grundsätzlich gilt in Deutschland der Kunstvorbehalt gemäß Artikel 5 des Grundgesetzes immer in Abwägung mit anderen Rechtsgütern wie dem Schutz von Kindern und Jugendlichen. Kunst oder ein bestimmter Grafikstil retten nicht per se eine Kennzeichnung«, erklärt sie. Aber wirkt der Anime-Stil nicht generell aus westlicher Sicht jünger? Dazu Secker: »Unsere Gremien sind erfahren und eingeleitet in den Grafikstil, sie sehen Manga-Figuren selbstverständlich nicht generell als »minderjährig.« Anzeichen für Minderjährigkeit seien außer konkreten Altersangaben beispielsweise



Die bloße Anwesenheit von Minderjährigen ist nicht automatisch kritisch. Megatagmension Blanc + Neptune VS Zombies ist trotz erotisch gemeinter Andeutungen ab 12 Jahren freigegeben.

Super Seducer zeigt, dass auch Spiele mit erwachsenen Darstellern ein Problemfall für den Jugendschutz sein können.



Setting-Elemente (eine Schule als Handlungsort, ständig bei der Figur befindliches Spielzeug) oder auch äußere relevante körperliche Unterschiede zu anderen weiblichen Figuren – etwa eine geringere Körper- und Brustumfanggröße entsprechend der Schulstufe oder eine kindlichere Stimmlage. Auch dies werde sorgfältig geprüft. Elisabeth Secker betont: »Die Überlegungen zur Kennzeichnungsfähigkeit eines Produkts werden nicht nach »persönlichem Geschmack« angestellt – das widerspräche den Grundsätzen und Leitkriterien der USK.«

Heftige Debatten – auch in Japan

Auch in Japan bereiten sexualisierte Darstellungen von Minderjährigen Kopfschmerzen: Viele Japaner wollen diese Werke am liebsten verbieten. 2014 setzte das japanische Parlament ein Verbot des Besitzes von Kinderpornografie durch, konnte es jedoch nicht auf gezeichnete Darstellungen ausweiten. Das erklären uns die beiden Japan-Experten Steffi Holzer und Lars Erbstößer, die das 2007 eingestellte Fachmagazin »MangaSzen« herausgegeben und das Distributionslabel »Anime House« gegründet haben. »Die Entscheidung wurde damals im japanischen Parlament heftig diskutiert und war – sowohl national als auch international – durchaus umstritten«, führen Holzer und Erbstößer aus. »Letzten Endes hat man sich aber dafür entschieden, die »persönliche Ausdrucksfreiheit« nicht einzuschränken, solange keine realen Kinder involviert sind.

Man unterscheidet da – stärker als im Westen – zwischen realen Taten und persönlichen Fantasien und räumt die Freiheit ein, eben auch solche Fantasien zu haben, solange sie nicht real ausgelebt werden.«

Trotzdem schwebt die Frage im Raum: Wird durch Lolicon die Hemmschwelle für potenzielle Sexualstraftäter herabgesetzt? Oder stellen sie eine Ersatzhandlung dar, die Verbrechen in dem Fall sogar verhindern kann? »Die Diskussion, wieweit der Konsum von virtuellem Material kathartisch ist oder eher die Hemmschwelle zur realen Tat senkt, wird durchaus auch in Japan geführt. Sicher bewiesen ist bisher weder das eine noch das andere«, erläutern Erbstößer und Holzer. »Und während man bei uns eher dazu neigt, das Risiko einer gesenkten Hemmschwelle zu sehen – etwa bei den »Killer-Spiel«-Debatten –, tendiert man in Japan dazu, das virtuelle Ausleben von Fantasien zumindest als harmlos zu betrachten.« Die Debatte ähnelt der um Mediengewalt: Es gibt keine Belege dafür, dass Lolicon oder Shotacon Straftaten auslösen. Die Darstellungen könnten aber sehr wohl ein Risikofaktor für Personen sein, die ohnehin an psychischen Problemen leiden.

Auch der Zusammenhang mit Enjokosai steht in der Kritik. Dabei handelt es sich um bezahltes Dating von jungen Mädchen mit älteren Männern (siehe Glossar). Holzer und Erbstößer erklären den Forschungsstand: »Die meisten Untersuchungen sehen hier vor allem den Reiz oder Druck der Konsum-



Dungeon Traveler 2 wurde 2015 mit einer USK-Freigabe ab 16 Jahren versehen. Im Spiel finden sich Illustrationen, die weiter gehen als dieses Bild.



In Cindarella Escape läuft die gefangene Prinzessin das gesamte Spiel gefesselt herum. Sie wird mit Folterinstrumenten gequält, von Soldaten vergewaltigt und stirbt in Todesfallen. Das Spiel ist frei auf Steam erhältlich.



Der Strategietitel Utawarerumono Mask of Deception bietet akustisch angedeuteten Sex und erotische Szenen. Alles so seicht, dass die USK es ab 6 Jahren freigab.

gesellschaft als Faktor im Hintergrund. Mit dem Medienkonsum und dem möglichen Einfluss spezifischer Medien beschäftigen sie sich kaum; nur die Japan-Bloggerin Zeynep Kemer spricht einen gewissen Einfluss der Popmusik-Industrie und ›Idol‹-Kultur an. Man sollte hierbei nicht außer Acht lassen, dass Hentai- und Ecchi-Manga, -Anime und -Games sich in erster Linie an ein männliches Zielpublikum richten und von jungen Mädchen, ob diese nun Enjokosai betreiben oder nicht, eher weniger konsumiert werden.«

So entspannt sehen es die deutschen Jugendschützer nicht: Spiele wie Gal Gun 2 wecken ihrer Meinung nach kindliche Neugier. Es brennen sich Rollenbilder und falsche Vorstellungen von Sex in die noch im Wachstum befindlichen Gehirne ein. Unter anderem die Normalisierung von Unterwürfigkeit, sexueller Belästigung oder gar Vergewaltigung. Das Wegwerf-Mädchen als Stereotyp. Genau an diesem Punkt schreitet

der Jugendschutz ein. Die Freigabeverweigerungen bei problematischen Spielen mit expliziten Lolicon-Darstellungen verhindern, dass diese im öffentlichen Raum zur Gewohnheit werden – unabhängig davon, ob er-



Die virtuelle Sängerin Hatsune Miku (oben) wird von den Produzenten nicht übermäßig sexualisiert. Jedoch spricht sie Lolicon-Fans bewusst an. Es gibt etliche Fan-Fiction, die sie in sexuelle Handlungen involviert. Offiziell ist sie 16.



Im Brawler Akiba's Trip 2 werden Vampire durch Sonnenlicht besiegt. Wie? Ihnen wird die Kleidung vom Leib gerissen. Das Spiel inszeniert seine absurde Idee mit viel Humor und gut geschriebenen Charakteren. USK: 16.

wachsene Rezipienten derartige Spiele besorgniserregend finden oder nicht. Eine Verweigerung der USK-Plakette ebnet den Weg für eine mögliche Indizierung, die zu einem Werbeverbot und klaren Restriktionen beim Verkauf führt. Ergo: keine Plakate, keine Anzeigen, keine TV-Werbung mit expliziten Darstellungen (§ 15 Abs. 1 JuSchG).

Hat mit Prüderie nichts zu tun

Eines der prägnantesten Beispiele dafür ist die anno 2016 erschienene Fortsetzung zu Criminal Girls: Invite Only, dem die USK ebenso eine Alterskennzeichnung verweigert hat. In diesem Dungeon Crawler begleitet man sieben Verbrecherinnen auf ihrer Reise durch die Vorhölle. Genretypisch können die Charaktere aufgelevelt werden, doch dies geschieht nicht vorwiegend durch die obligatorischen Kämpfe, sondern durch sadomasochistische Minispiele. Die Mädchen werden in diesen Szenen nach Bondage-Methoden gefesselt und in eine sexuelle Pose gezwungen, aus der sie sich nicht befreien können. Der Spieler schlägt unterdessen mit der Peitsche auf sie ein, was sie in einen tranceartigen Zustand zwischen Schmerz und Erregung versetzt.

Problematisch sind die teils androgyn wirkenden Erscheinungsbilder der Mädchen, denn im Vergleich zu den übrigen Charakteren sehen sie aus wie Kinder und klingen auch so. Sie befinden sich also nicht in einem Alter, wo sie sich über die komplette Tragweite sexueller Selbstbestimmung bewusst sein können. Ein Mädchen hat sogar

einen labilen Geisteszustand, ist also nicht zurechnungs- und entscheidungsfähig.

Bei den USK-Freigabeverweigerungen geht es keinesfalls um Prüderie, sondern vorwiegend um gesunden Menschenverstand. Geprüft werden Spiele auch auf den Indizierungsbestand der »Unsittlichkeit«. Elisabeth Secker von der USK hat uns das genauer erklärt: »Gemeint sind unter anderem Medien, in denen Menschen unter Ausklammerung von sozialen Beziehungen zu bloßen Sexualobjekten herabgewürdigt werden, oder auch Schilderungen, die Jugendlichen den Eindruck vermitteln, als sei die Anwendung von Gewalt bei der Ausübung von Sexualpraktiken grundsätzlich – auch ohne Zustimmung des Gegenübers – zulässig, um sexuelle Bedürfnisse zu befriedigen.«

Die Fortsetzung von Criminal Girls: Invite Only ist so ein Fall – und das erste Eroge-Spiel, das auf dem Index gelandet ist. Bei der Lokalisierung von Spielen mit derartigen Themen haben japanische Publisher immer mehr gewagt. Von den wenigen Titeln, die es überhaupt in den Westen schaffen, war nun bei einem die Obergrenze bei der USK erreicht. Dafür dürfte auch das steigende Angebot an Lolicon-Spielen verantwortlich sein, aber nicht nur. Einwirkungen aus der Politik und dem Weltgeschehen sind ebenfalls nicht unerheblich. Die Fälle von Kindesmissbrauch in der katholischen Kirche und andere Kinderpornografie-Skandale werden ebenso dazu beigetragen haben wie das erwähnte Gesetz zur »Verbesserung des Schutzes der sexuellen Selbstbestimmung«. Man wurde sensibilisiert.

Mangelnde Übersicht

Im digitalen Markt von Steam ist es schwierig, die Einhaltung des Jugendschutzes zu kontrollieren. Während bei Veröffentlichungen auf Konsole die Publisher ganz offiziell einen Antrag auf Prüfung bei der USK stellen (müssen), damit ihr Spiel in den Handel kommen kann, dürfen Hobbyentwickler auf Steam quasi aus ihrem Wohnzimmer heraus veröffentlichen – für eine kleine Eintrittsgebühr. Valve und letztlich auch ihre Kunden haben ohnehin mit der gigantischen Flut an Neuveröffentlichungen zu kämpfen. Unter den bis heute weit über 20.000 Spielen sind auch unzählige Erotiktitel. Zwar verbietet Steam pornografische Darstellungen, doch ernsthaft kontrollieren kann das niemand.



In Gal Gun: Double Peace steckt dieses Mädchen in einem Schiebefenster fest. Die vorgebeugte Position, der kurze Rock und die Wehrlosigkeit sollen die Fantasie des Spielers anregen.

Glossar

Ecchi (oder Etchi)

Japanischer Sammelbegriff für sexuelle Anspielungen. Kann als »unanständig« oder »frivol« übersetzt werden, während es in Japan eine gleichwertige Bezeichnung zu »perverts« hat. Im Westen bezeichnet Etchi allerdings die Vorstufe zu Hentai und wird bei allen softerotischen Anime und Manga verwendet. Es gibt keine explizite Darstellung von Sex oder Geschlechtsorganen. Generell findet sich Etchi in sehr vielen Produkten aus Japan und gilt, solange keine Minderjährigen dargestellt werden, aus Sicht deutscher Jugendschützer als harmlos. Die knappen Kostüme aus Xenoblade Chronicles 2 oder die vom Charakter selbst bestimmte Freizügigkeit von Tharja aus Fire Emblem zählen zum Beispiel schon dazu.

Hentai

Bezeichnet im Westen pornografische Anime und Manga. Die Vielfalt ist nur durch die Fantasie der Zeichner begrenzt, weshalb es viele Darstellungen gibt, die in der Realität nicht möglich oder gar verboten wären. Lolicon, Shotacon, Tentakel, Futanari, Omorashi oder Notorare sind einige Beispiele. Häufig werden in Hentai gezielt Fettsche angesprochen. Neben reinen Pornos sind auch Einflechtungen in eine Handlung möglich. In Japan selbst werden pornografische Manga anders bezeichnet. Man spricht dort von 18-kin Manga (ab-18-Manga), seinen komikku (Comics für Erwachsene), ero manga (erotische Manga) oder etchi na manga (versaute Comics).

Erogē

Ursprünglich stand Erogē in den 1980ern für reine Vergewaltigungsspiele auf dem Heimcomputer, doch der Begriff hat sich über die Jahrzehnte gewandelt. Mittlerweile sind alle japanischen Spiele mit erotischem oder pornografischem Inhalt gemeint, einschließlich einvernehmlicher Sex und romantischer Geschichten. Die häufigsten Vertreter sind Ren'ai-Simulationen (Dating-Sims) und Ren'ai-Adventures (etwa Visual Novels). Prinzipiell sind auch alle anderen Genres möglich, vom einfachen Puzzlespiel bis zum JRPG. Am weitesten verbreitet sind Spiele der Kategorie Bishōjo (hübsche Mädchen), wobei es auch das Gegenstück namens Otome (für junge Frauen) gibt. Wegen des weit gefassten Feldes sind auch die Qualität und der Härtegrad von Erogē-Spielen sehr breit gefächert. Von Billigproduktionen auf Flashgame-Niveau bis hin zu aufwendigen Titeln wie Senran Kagura oder Catherine ist alles vertreten.

Enjokōsai (»Aushilfsbegleitung«)

Phänomenen in Japan, wo meist minderjährige Oberschülerinnen ältere Männer begleiten. Den Herren geht es häufig nur darum, sich wieder jung zu fühlen, weshalb sie bloß ein paar Stunden lang mit den Mädchen reden. Allerdings ist der Übergang zur Prostitution fließend, wenn es über die Berührung durch Kleidung hinausgeht. Da Prostitution in Japan verboten ist, werden die Mädchen nicht mit Geld, sondern mit Geschenken bezahlt. Enjokōsai ist daher für sie eine Möglichkeit für Anschaffungen, da die meisten Mittel- und Oberschulen es verbieten, regulären Nebenjobs nachzugehen. Umfragen zufolge haben bis zu 25 Prozent aller Mädchen schon einmal Enjokōsai gemacht. Der Soziologe Shinji Miyadai und der Politiker Ichiro Ozawa sind zwei von vielen Persönlichkeiten in Japan, die öffentlich den Sittenverfall der Jugend beklagen.

Ein paar Entwickler hebeln die Regeln ohnehin durch Patches aus, die auf ihrer privaten Herstellerseite angeboten werden. Das Puzzlespiel Cindarella Escape zum Beispiel wird im Store in einer jugendfreien Version verkauft. Doch schon zum Verkaufsstart warb der Entwickler Hajime Doujin mit einem Patch, der das Spiel unzensiert darstellen soll. Mittlerweile bietet er diesen nicht mehr auf seinem eigenen Server an, aber Spieler reichen ihn im Community-Bereich der Steam-Storesseite herum. Diesen Trick nutzen einige, aber selbst bei anderen Spielen, beispielsweise ominösen VR-Titeln mit nach Körperflüssigkeiten gierenden Succubus-Dämoninnen, stellt sich die Frage: Hat das überhaupt mal jemand genauer begutachtet? Selbst wenn das Personal von Steam sich aufrafft, kann es schon aus logistischen Gründen nicht den gleichen Aufwand betreiben wie die offiziellen Jugendschutzbehörden dieser Welt. Für eine gewissenhafte Prüfung müsste man schließlich jedes einzelne Spiel komplett durchspielen.

Sexuelle Belästigung als Spielmechanik

Anime und Manga sind bloß ein grober Überbegriff für ein Stilmittel, das auch auf jedes andere Genre angewendet werden kann. Krimis, Dramen, Comedy, Horror – Fans wissen und schätzen, dass hier alles möglich ist. »Manga und Anime sind viel stärker im Mainstream etabliert als früher und werden eben nicht mehr pauschal mit einzelnen Genres gleichgesetzt«, beschreiben Holzer und Erbstößer den Stand der Dinge. »Inzwischen ist es selbstverständlich, dass es – wie in anderen Medien auch – diverse Veröffentlichungen für unterschiedliche Alters- oder Interessengruppen gibt.« Zugleich können Erotikspiele auch fernab jeglicher Anime-Optik problematisch sein.

Für Aufsehen gesorgt hat Super Seducer: How To Talk To Girls, eine interaktive Anleitung zur effizienten Verführung von Frauen. Im Video-Adventure klickt der Spieler sich durch Dialogbäume, in denen er seine Flirtkünste trainieren soll. Ausgedacht hat sich das Richard La Ruina, der mit Aufreiß-Trainingsvideos seinen Lebensunterhalt verdient. Kritiker bemängelten an Super Seducer nicht nur die Reduzierung von Frauen auf reine Trophäen, sondern auch die Art und Weise, wie La Ruina sexuelle Übergriffe kommentiert. Klickt der Spieler zum Beispiel

die Option an, der Frau fest an die Brust zu fassen, argumentiert Richard La Ruina nicht, dass dies sexuelle Belästigung ist, sondern dass es schlicht nicht effizient sei. »Das funktioniert nicht«, lautet die Antwort auf diesen Strafbestand nach §177 des Strafgesetzbuchs. Heißt: So kriegt man die Frau nicht ins Bett. Während sich Sony weigerte, Super Seducer auf der PlayStation 4 zu veröffentlichen, ist es auf Steam frei erhältlich – auch für Minderjährige. Dem deutschen Jugendschutz entwischen solche Fälle, denn die USK ist für rein digitale Medien nicht zuständig. Hier gilt der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag, nach dem Anbieter dafür sorgen müssen, dass Minderjährige für sie ungeeignete Angebote nicht zu Gesicht bekommen. Bei Steam muss man dafür aber nur ein (gerne falsches) Geburtsdatum angeben, eine Altersprüfung sieht anders aus.

Nötige Sensibilität

Gal Gun 2 jedenfalls wird garantiert nicht der letzte Fall seiner Art sein. Mit dem Rollenspiel Omega Labyrinth Z wurde bereits dem nächsten Spiel die Altersfreigabe verweigert – übrigens nicht nur von der USK, sondern auch vom europäischen Einstufungssystem PEGI. Das scheint allerdings nicht allen Spielern zu gefallen, in Kommentarbereichen macht sich Unverständnis über die Entscheidungen der USK breit. Das sei Bevormundung, sagen die Kritiker. Ein fehlendes USK-Kennzeichen bedeutet aber nicht, dass deutsche Spieler diese Titel nicht spielen dürfen. Selbst wenn sie indiziert werden, ist für Erwachsene weder der Kauf noch der Besitz strafbar. Sie dürfen lediglich nicht beworben und offen im Laden angeboten werden. Außerdem darf man diese Spiele Minderjährigen nicht zugänglich machen – auch nicht in Videoform, auf YouTube oder Twitch. Selbst wenn Lolicon und Shotacon kontrovers diskutiert werden, geht man in Deutschland davon aus, dass Volljährige in der Lage sind, diese Darstellungen selbstständig einzuordnen. Wie bei der Mediengewalt besteht auch hier für die allermeisten Menschen keine Gefahr; ein psychisch gesunder Erwachsener kann immer zwischen virtuellen und echten Welten und Darstellungen unterscheiden. Jugendschutz soll – wie das Wort eindeutig sagt – die Jugend schützen. Nichts anderes will die USK mit ihren Entscheidungen erreichen. ★