



USK Unterhaltungssoftware
Selbstkontrolle

Kinder und Jugendliche schützen

Orientierung fördern

Alterskennzeichen für
digitale Spiele in Deutschland



Inhalt

1	Was tut der Staat, um Kinder und Jugendliche vor Risiken und Gefahren durch digitale Spiele zu schützen?	6
2	Wer ist und was macht die USK?	11
3	Welche Alterskennzeichen gelten online?	14
4	Neues Jugendschutzgesetz: Welche Änderungen sind zu erwarten?	18
5	Wie wird ein Spiel geprüft und wer entscheidet über die Altersfreigabe?	22
6	Welche Alterskennzeichen und Kriterien gibt es?	28
7	Welche Auswirkungen haben die Alterskennzeichen?	48
8	Was bedeutet es, wenn ein Spiel keine Kennzeichnung hat?	50
9	Was heißt »indiziert« und welche Folgen hat das für ein Computerspiel?	52
10	Können digitale Spiele in Deutschland verboten werden?	54
11	Staatliche Alterseinstufungen für digitale Spiele: Ist das nicht Zensur?	55
12	Was können Eltern tun, um einen verantwortungsvollen Umgang mit Spielen zu fördern?	56



Elisabeth Secker

Geschäftsführerin
der Unterhaltungssoftware
Selbstkontrolle, USK

Liebe Leser*innen,

digitale Spiele sind im Lauf der letzten Jahrzehnte für viele Menschen selbstverständlicher Teil ihres Alltags geworden. Die Entwicklungen der letzten Jahre haben außerdem gezeigt, dass Spiele nicht nur Unterhaltung, sondern auch Lernmedium sowie Kulturgut und Kunst sein können. Digitale Spiele sind dabei so unterschiedlich wie die Menschen, die sie nutzen und gestalten: Die Bandbreite ist dabei wie beim Buch oder Film in etwa so groß, wie unsere Vorstellung reicht.

Damit Kinder und Jugendliche an digitalen Unterhaltungsangeboten bedenkenlos teilhaben können, muss möglichen Risiken und Gefahren wirkungsvoll begegnet werden. Ein praktischer, alltagstauglicher Jugendmedienschutz ist deshalb heute mehr denn je ganzheitlich zu sehen und muss mit Blick in die Zukunft gedacht werden. Dazu gehören neben dem Schutz von Kindern und Jugendlichen die Förderung von Medienkompetenz sowie das Schaffen von Orientierung in der digitalen Welt. Jugendschutz ist als gesamtgesellschaftliche Aufgabe eine gemeinsame Verantwortung von Eltern, Staat und Unternehmen. Die USK-Alterskennzeichen leisten seit fast 30 Jahren einen wesentlichen Beitrag dazu.

Als vom Staat anerkannte Selbstkontrolle der Games-Branche ist es uns ein Anliegen, Jugendmedienschutz so einfach und verständlich wie möglich zu erklären.

In dieser Broschüre beantworten wir deshalb die Fragen, die uns am häufigsten gestellt werden.

1 Was tut der Staat, um Kinder und Jugendliche vor Risiken und Gefahren durch digitale Spiele zu schützen?

Kindern und Jugendlichen soll ein gesundes Aufwachsen mit Medien ermöglicht werden. Ziel des Jugendschutzes ist deshalb auch der Schutz von Kindern und Jugendlichen vor entwicklungsbeeinträchtigenden und jugendgefährdenden Inhalten sowie vor Risiken, die durch die Mediennutzung entstehen. Die Vermittlung von Medienkompetenz sowie die Förderung von Orientierung in der Medienwelt sind dabei wichtige Bausteine. In Deutschland gibt es im weltweiten Vergleich besonders verbindliche Regeln für die Prüfung von digitalen Spielen, die Kindern und Jugendlichen angeboten werden. Die gesetzlichen Vorschriften dazu finden sich insbesondere im Jugendschutzgesetz (JuSchG) des Bundes und im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) der Länder.



Die Prüfung von Spielen auf Trägermedien ist bundesweit einheitlich geregelt. Diese Prüfung ist eine Zusammenarbeit von Staat und USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) als Selbstkontrollereinrichtung der Games-Branche in Deutschland.

Wenn digitale Spiele auf Trägermedien für Kinder oder Jugendliche in der Öffentlichkeit (z. B. im Handel, auf Spielmessen oder eSport-Veranstaltungen) zugänglich sein sollen, müssen sie seit 2003 gemäß § 12 Absatz 1 des JuSchG für deren Altersstufe freigegeben sein.

Die Aufgabe der Alterskennzeichnung von digitalen Spielen auf Trägermedien wird per Gesetz den Jugendministerien der 16 Bundesländer übertragen. Diese haben vereinbart, dass das Jugendministerium des Landes Nordrhein-Westfalen federführend die Aufgabe der Alterskennzeichnung für alle Länderministerien übernehmen soll. Hierfür stellt das Land NRW Mitarbeiter*innen zur Verfügung, die als Ständige Vertre-

ter*innen der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) unmittelbar an den Prüfverfahren gemäß § 14 Absatz 6 mitwirken.

Die Altersfreigabe erfolgt immer durch die Ständigen Vertreter*innen der OLJB und ist somit ein hoheitlicher Verwaltungsakt, gegen den rechtliche Schritte möglich sind.

Auch Online-Spieleplattformen mit einer hohen Anzahl an Nutzer*innen sind seit Mai 2021 nach dem JuSchG dazu verpflichtet, ihre Angebote altersdifferenziert zu kennzeichnen. Um dieser Pflicht zu entsprechen, kann u. a. ein staatlich anerkanntes automatisiertes Bewertungssystem genutzt werden.

Weitere Bestimmungen zum Jugendschutz im Online-Bereich finden sich im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) der Länder.



2 Wer ist und was macht die USK?

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist eine freiwillige Einrichtung der Games-Branche und wird getragen durch die Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware (FSU) GmbH. Gesellschafter der gemeinnützigen GmbH ist der Industrieverband der Spiele entwickelnden, produzierenden und in Deutschland vertreibenden Industrie (game – Verband der deutschen Games-Branche). Der Gesellschafter trägt zwar das wirtschaftliche Risiko der GmbH, jedoch nicht die Verantwortung für die Alterskennzeichnungen.

Die USK ist zuständig für die jugendschutzrechtliche Prüfung von digitalen Spielen in Deutschland und ist sowohl unter dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) des Bundes als auch für den Online-Bereich unter dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) der Länder **11**

als zuständige Selbstkontrolle staatlich anerkannt. Im Bereich des Jugendschutzgesetzes erteilen staatliche Vertreter*innen auf Empfehlung von unabhängigen Jugendschutzsachverständigen am Ende eines USK-Verfahrens die gesetzlichen Alterskennzeichen.

Die USK sorgt dafür, dass die Spiele technisch und inhaltlich auf den verschiedensten aktuellen Spieleplattformen geprüft werden können. Die Aufgaben reichen dabei von der Organisation der Prüfverfahren bis hin zur Weiterbildung aller am Prüfverfahren Beteiligten.

Darüber hinaus vergibt die USK Alterskennzeichen innerhalb des internationalen IARC-Systems für Online-Spiele und Apps (mehr Infos zu IARC ab Seite 14).

Zahlreiche Unternehmen haben sich der USK als Mitglieder angeschlossen, um beim Thema Jugendschutz dauerhaft und besonders eng zu kooperieren. Die USK engagiert sich zudem über verschiedene Initiativen wie z. B. dem Elternratgeber im Bereich der Medienbildung.

Die USK wird von einem Beirat beraten. Dieser legt die USK-Grundsätze und die Leitkriterien fest und bestätigt Sichter*innen und Jugendschutzsachverständige.

Die Beiratsmitglieder sind unter anderem Vertreter*innen der Kirchen, der Medienpädagogik, der Jugendministerien des Bundes und der Länder, der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ ehem. BPjM), der Jugendorganisationen, der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) sowie der Games-Branche und der Jugendschutzsachverständigen.

3 Welche Alterskennzeichen gelten online?

Seit 2021 müssen auch große Online-Spieleplattformen ihre Inhalte mit Alterskennzeichen versehen. Die USK vergibt schon seit vielen Jahren Alterskennzeichen für Online-Spiele und Apps. **Dies geschieht innerhalb des internationalen IARC-Systems (International Age Rating Coalition).** In allen an dieses System angeschlossenen Vertriebsplattformen sind damit Alterskennzeichen der USK verfügbar. Zu den angeschlossenen Systemen zählen zum Beispiel: Google Play Store, Nintendo eShop, Microsoft Windows Store, PlayStation Store, Xbox Store und der Oculus Store.

Die Anbieter der einzelnen Spiele und Apps durchlaufen einen durch IARC bereitgestellten Fragebogen. Dieser wird entlang der Kriterien der USK ausgewertet, woraus ein entsprechendes Alterskennzeichen resultiert.

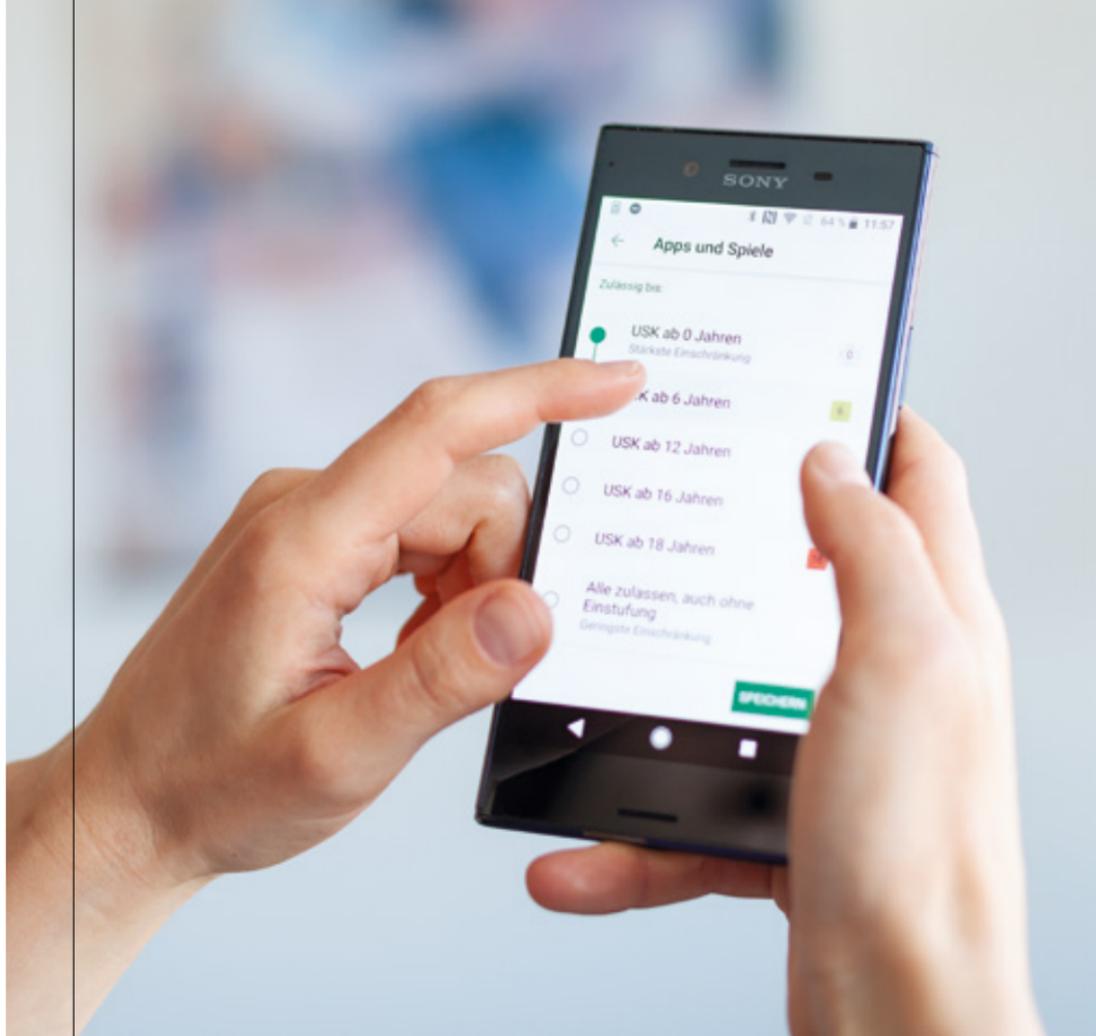
Die International Age Rating Coalition (IARC) ist ein Zusammenschluss der verschiedenen verantwortlichen Organisationen zur weltweiten Altersbewertung von Online-Spielen und Apps. Seit der Gründung im Jahr 2013 stellt IARC ein System zur Verfügung, das von technischen Plattformen wie mobilen App-Stores zum Zwecke des Jugendschutzes in ihr Angebot integriert wird. Über dieses System wird ermöglicht, dass die Anbieter der einzelnen Produkte ihre Inhalte über einen Fragebogen einstufen. Aus dieser Einstufung ergibt sich nach Vorgaben der jeweiligen nationalen Selbstkontrolle (für Deutschland die USK) ein Alterskennzeichen.

Neben der Alterseinstufung informieren Zusatzhinweise zu den jeweiligen Inhalten sowie relevanten Aspekten der Nutzung wie beispielsweise Chats, In-Game-Käufe oder Standortweitergabe. **Die USK gewährleistet über verfahrensspezifische Kontrollen die Qualität der vergebenen Einstufungen.**

Mit dem IARC-System wird die Altersbewertung auf Grundlage von Kriterien der Jugendbeeinträchtigung durchgeführt. Aspekte des Strafrechts, Urheberrechts sowie anderer Rechtsbereiche werden nicht berücksichtigt.

Die USK arbeitet mit diesem System auf der rechtlichen Grundlage des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags (JMStV), nach dem die USK als Selbstkontrolle sowohl im Bereich Telemedien als auch Rundfunk staatlich anerkannt ist.

Durch die Novellierung des Jugendschutzgesetzes können automatisierte Bewertungssysteme wie das IARC-System auch rechtlich durch die Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) anerkannt werden. Mit der Anerkennung des Systems wird es Spieleplattformen ermöglicht, ihrer Kennzeichnungspflicht nachzukommen.



4 Neues Jugendschutzgesetz: Welche Änderungen sind zu erwarten?

Die letzte Novellierung des deutschen Jugendschutzgesetzes (JuSchG) ist im Mai 2021 in Kraft getreten. Diese Erweiterung bringt wesentliche Neuerungen bei der Prüfung von digitalen Spielen mit sich und wirkt sich an vielen Stellen direkt auf die Arbeit der USK aus. Eng begleitet von ihrem Beirat hat die USK gemeinsam mit der federführenden Stelle der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) in NRW, dem game – Verband der deutschen Games-Branche sowie den Ständigen Vertreter*innen der OLJB in der USK konkrete Vorschläge für die Umsetzung der neuen Bestimmungen erarbeitet.

An dem Prozess wurden auch zahlreiche Akteur*innen des deutschen Jugendmedienschutzes sowie Eltern, Kinder, Jugendliche sowie pädagogische Fachkräfte und nicht zuletzt natürlich die Jugendschutzsachverständigen bei der USK beteiligt.

Wann die neuen Regelungen tatsächlich im Prüfbetrieb der USK Anwendung finden, ist noch abhängig von der Finalisierung der formalen Prozesse seitens der OLJB.

Mehr Orientierung durch Zusatzhinweise

Künftig sollen die gesetzlich vorgeschriebenen Alterskennzeichen mit textlichen Zusatzhinweisen (s. g. Deskriptoren) versehen werden, die die wesentlichen Gründe für die Altersfreigabe angeben. Damit werden jugendschutzrelevante Aspekte, die zur Alterseinstufung eines Spiels geführt haben, wie z. B. »Angedeutete Gewalt«, »Horror« oder »Handlungsdruck« für Spieler*innen und vor allem für Eltern und Erziehungsberechtigte transparent ersichtlich.

Die Zusatzhinweise werden als Texthinweise gemeinsam mit dem Alterskennzeichen deutlich erkennbar auf der Rückseite der Spielverpackungen zu sehen und in der Titeldatenbank auf der USK-Webseite auffindbar sein.



Berücksichtigung von möglichen Nutzungsrisiken

In Zukunft können auch so genannte Nutzungsrisiken wie z. B. Kauf- und Kommunikationsmöglichkeiten bei einer jugendschutzrechtlichen Bewertung berücksichtigt werden. Dies soll in erster Linie über Zusatzhinweise (Deskriptoren) geschehen.

In Einzelfällen kann es dabei auch zu einer höheren Alterseinstufung kommen, wenn ein zusätzlicher Hinweis aufgrund eines signifikant erhöhten Risikos nicht ausreichend ist. Bei der Abwägung sollen künftig auch Vorsorgemaßnahmen des Anbieters einbezogen werden. Darunter fallen beispielsweise technische Einstellungsmöglichkeiten, mit denen Kinder und Jugendliche besser vor medialen Risiken geschützt werden können.

5 Wie wird ein Spiel geprüft und wer entscheidet über die Altersfreigabe?

Kriterien

Für die Alterseinstufung von digitalen Spielen gibt es festgelegte Kriterien. Diese Kriterien wurden in Zusammenarbeit mit der USK, den Ständigen Vertreter*innen der OLJB und unter Berücksichtigung der Spruchpraxis der BzKJ entwickelt und erklären, welche Aspekte sich negativ auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen auswirken könnten (siehe Seiten 28 bis 47).

Spielesichter*innen

Spielesichter*innen sind dafür verantwortlich, dass ein Spiel vor seiner Prüfung durchgespielt wird. Anschließend präsentieren sie das Spiel vor einem Prüfungsgremium mit Jugendschutzsachverständigen. Die Spielesichter*innen empfehlen dem Gremium keine Alterseinstufung. Sie sind stets bereit, Fragen des Gremiums zu Spielmechanismen zu beantworten.



Jugendschutzsachverständige

Seit 2003 besteht ein USK-Prüfgremium im Regelverfahren aus vier ehrenamtlichen Jugendschutzsachverständigen und einem/einer Ständigen Vertreter*in der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB). Die etwa fünfzig Sachverständigen werden auf gemeinsamen Vorschlag der OLJB und der Games-Branche vom USK-Beirat ernannt.

Die Jugendschutzsachverständigen sind sowohl von der USK als auch von der Games-Branche unabhängig, das heißt, sie dürfen nicht in der Computerspielwirtschaft beschäftigt sein. Sie sind alle in Berufen tätig, die mit der Mediennutzung und Medienerfahrung von Kindern und Jugendlichen zu tun haben. Dazu gehören beispielsweise Tätigkeiten in Jugendbehörden, in der Wissenschaft, in kirchlichen Einrichtungen oder bei Trägern der freien Jugendhilfe. Viele von ihnen haben gleichzeitig auch Erfahrungen aus anderen Medien-

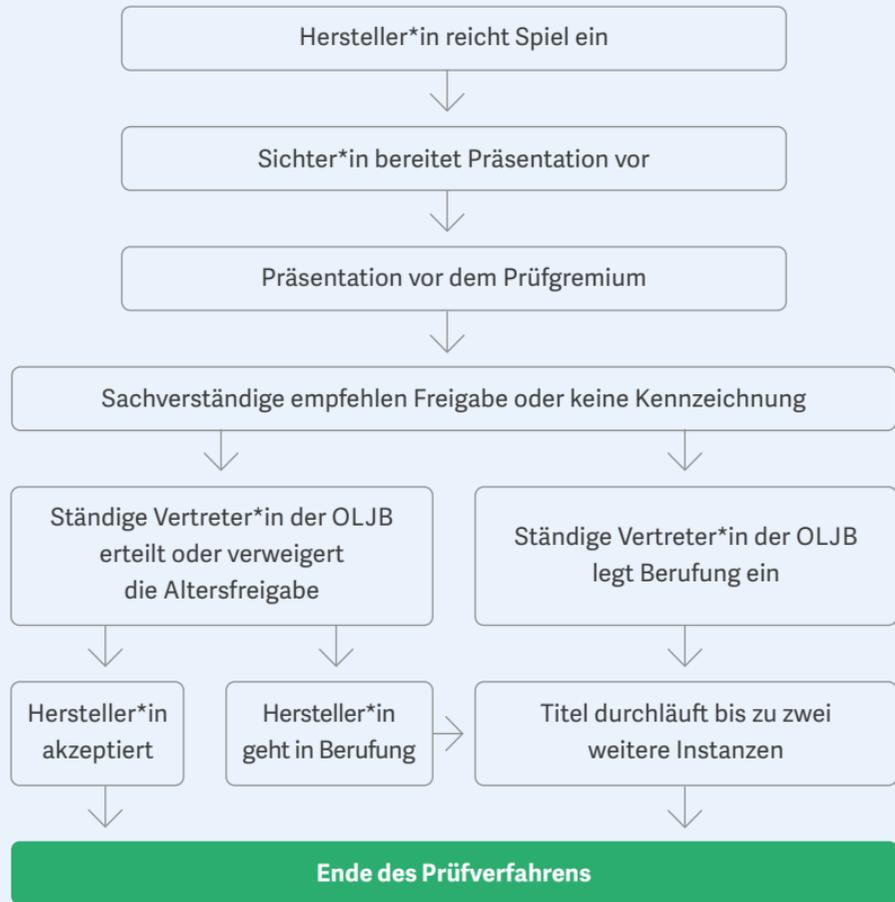
selbstkontrollen, wie z. B. der FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft) oder der FSF (Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen).

Da es sich um wechselnde und pluralistische Prüfungsgremien handelt, die mit einfacher Mehrheit entscheiden, können die Spiele so aus unterschiedlicher Perspektive beurteilt werden, was ein großes Qualitätsmerkmal im Prüfprozess darstellt. Die Jugendschutzsachverständigen empfehlen den Ständigen Vertreter*innen der OLJB eine Alterseinstufung.

Ständige Vertreter*innen der OLJB bei der USK

Die von einem Prüfungsgremium empfohlene Alterseinstufung wird von dem/der Ständigen Vertreter*in der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) als Entscheidung zur Altersfreigabe übernommen, sofern nicht der Anbieter oder der/die Ständige Vertreter*in innerhalb der gesetzten Frist Berufung einlegt. Kommt es zu einer Altersfreigabe durch die OLJB, ist das Ergebnis

der Prüfung als Alterskennzeichen auf den Verpackungen und Datenträgern von Computerspielen, aber auch als Hinweis im Internet zu USK-geprüften und von den OLJB freigegebenen Spielen zu finden. Die Prüfergebnisse finden sich in der Prüfdatenbank auf www.usk.de.



6 Welche Alterskennzeichen und Kriterien gibt es?



»Freigegeben
ohne Altersbeschränkung«
gemäß § 14 JuSchG

Spielinhalte und Genres

Spiele ohne Altersbeschränkung (USK 0) können sich sowohl an Kinder und Jugendliche als auch an Erwachsene richten, solange sie aus der Sicht des Jugendschutzes keinerlei Beeinträchtigungen für Kinder beinhalten. Dazu können familienfreundliche Spiele wie beispielsweise Geschicklichkeits- und Gesellschaftsspiele gehören, ebenso aber Sportspiele, Simulationen, Denkspiele bis hin zu Adventures und Rollenspielen. Spiele mit diesem Alterskennzeichen können

durchaus komplex und in der Bedienung schwer zu erlernen sein. Das heißt, sie müssen von jüngeren Kindern noch nicht vollständig verstanden und beherrscht werden können, solange sie inhaltlich unbedenklich sind.

Kriterien für das Kennzeichen

»Freigegeben ohne Altersbeschränkung«

Spiele mit einer Alterskennzeichnung »Freigegeben ohne Altersbeschränkung« (USK 0) enthalten keine Gewaltdarstellungen und konfrontieren Kinder nicht mit nachhaltig ängstigenden Situationen. Bei typischen Kinderspielen vermittelt die Spielwelt häufig einen freundlichen und farbenfrohen Eindruck. Der ruhigere Spielaufbau setzt auch jüngere Kinder unter keinen hohen Handlungsdruck. Auch die Spielaufgaben sind kindgerecht.

Das Alterskennzeichen gibt jedoch keine Information darüber, ob das Spiel für Vorschulkinder geeignet oder pädagogisch wertvoll ist, ob sie das Spiel technisch und inhaltlich beherrschen können, ob Aufgaben und Grafik des Spiels immer kindgerecht umgesetzt worden sind oder Texteinblendungen und gesprochene Sprache im Vorschulalter bereits verstanden werden.

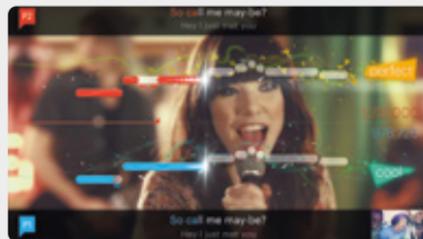
Tipp für Eltern: Informieren Sie sich vor jedem Kauf über den Spielinhalt oder lassen Sie sich vom Verkaufspersonal beraten. Eltern, die nach pädagogischen Beurteilungen zu digitalen Spielen suchen, werden unter [Spieleratgeber-NRW.de](https://www.spieleratgeber-nrw.de) fündig. Als Ergänzung zu den USK-Alterskennzeichen finden Sie dort eine pädagogische Alterseinschätzung.



Snipperclips
Nintendo



FIFA 19
EA Sports



SingStar
Sony Interactive Entertainment



Cities: Skylines
Koch Media





»Freigegeben
ab 6 Jahren«
gemäß § 14 JuSchG

Spielinhalte und Genres

Bei diesen Spielen handelt es sich überwiegend um familienfreundliche Spiele, die bereits spannender und wettkampfbetonter ausfallen dürfen – etwa durch höhere Spielgeschwindigkeit, angedeutete oder comichaft dargestellte Kämpfe und komplexere Spielaufgaben. Dazu zählen zum Beispiel rasante Rennspiele, Aufbau-Strategiespiele, sowie Abenteuer- und Rollenspiele.

Kriterien für das Kennzeichen

»Freigegeben ab 6 Jahren«

Kinder ab 6 Jahren entwickeln die Fähigkeit, Medieninhalte differenzierter und distanzierter einschätzen zu können. Sie lernen immer mehr, zwischen Spielwelt und Wirklichkeit zu unterscheiden. Darüber hinaus sind sie in der Lage, kurze Spannungsmomente sowie einen durch Pausen gemilderten Handlungsdruck zu verkraften.

Die Spielaufgaben sind temporeicher und erfordern oft eine bessere Hand-Auge-Koordination als Spiele ohne Altersbeschränkung. Viele Spielkonzepte für diese Altersgruppe setzen auf sportlichen Wettbewerb oder Geschicklichkeit, zeigen Fantasiewelten als Schauplatz oder bekannte Comic- und Animationsheld*innen als Spielfiguren. Durch die grafische Gestaltung sowie die Rahmenhandlung erhalten selbst jüngere Grundschulkinder leicht Abstand zum Spielgeschehen.

Sollte eine Gegnerschaft zwischen Spielfiguren eine Rolle spielen, so können diese Konflikte nicht mit der Alltagswirklichkeit verwechselt werden. Stattdessen werden sie märchenhaft, comichaft oder nur angedeutet präsentiert. Auf diese Weise gerahmte Kampfszenen sollten Kinder weder verunsichern, noch sozial schädigende Vorbilder vermitteln.

Ausgeschlossen sind ebenso Spiele, die 6-jährige Kinder unzumutbarem Stress aussetzen, nachhaltig ängstigen, emotional überfordern oder übererregen.



Spyro Reignited Trilogy

Activision



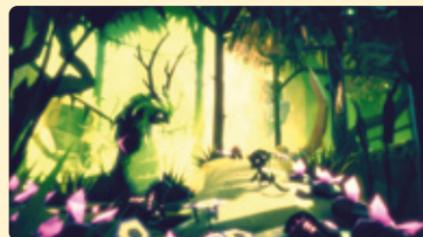
The Sims 4

Electronic Arts



Minecraft

Microsoft



Fe

Electronic Arts





»Freigegeben
ab 12 Jahren«
gemäß § 14 JuSchG

Spielinhalte und Genres

Diese Spiele können schon deutlich kampfbetonter sein. Die Spielszenarien werden oft von einer historischen, comicartigen, futuristischen oder märchenhaft-mystischen Handlung gerahmt, sodass sie ausreichend Distanzierungsmöglichkeiten für Spieler*innen bieten. Unter diese Altersfreigabe fallen Arcade-, Strategie- und Rollenspiele sowie bereits einige militärische Simulationen, aber auch klassische Adventures oder Genremixe.

Kriterien für das Kennzeichen »Freigegeben ab 12 Jahren«

Älteren Kindern ab 12 Jahren wird die Fähigkeit zur Unterscheidung zwischen Spielwelt und Wirklichkeit bereits stärker zugetraut als jüngeren Kindern. Sie können bereits auf vielfältige Medienerfahrungen und ausreichend

Rahmungskompetenz zurückgreifen und sich mit deren Hilfe auch von einem mitreißenden Spielgeschehen distanzieren. Die Darstellung und Rahmung von Kämpfen oder Auseinandersetzungen sorgt dafür, dass diese auch für 12-jährige eindeutig als Teil einer unrealistischen Spielwelt erkennbar bleiben. Diese Altersgruppe verkräftet dabei länger anhaltende Spannung sowie einen größeren Handlungsdruck bei der Erfüllung von Spielaufgaben. Die häufig komplexeren Aufgaben erfordern dabei immer wieder Fähigkeiten des abstrakten und logischen Denkens. Entsprechend steigen auch Anforderungen an die Fähigkeiten der Hand-Augen-Koordination von Spieler*innen.

Viele Spiele mit diesem Kennzeichen zeigen fantastische Kreaturen als gegnerische Spielfiguren, setzen auf Technikfaszination in historischen und futuristischen Gesellschaften oder auf die Motivation, Held*in einer epischen Fantasy-Welt voller Sagen und Mythen zu sein. Düstere Bedrohungs- und Konfliktsituationen können

durchaus auftreten, erstrecken sich aber nicht über das ganze Spiel. Sind kämpferische Gewaltdarstellungen enthalten, so wirken diese unrealistisch, so dass sie nicht auf Alltagssituationen übertragen werden und keine Modelle für Konfliktlösungen bieten.

Sofern sie durch die Handlung gerahmt und nicht zu detailliert gezeigt werden, können auch realistischere Gewalttaten thematisiert werden (zum Beispiel bei der Aufklärung eines Kriminalfalls). Ebenso können in alltagsnahen Settings Themen wie Gewalt oder Sexualität eine Rolle spielen – etwa wenn in altersangemessener Weise Probleme des Erwachsenwerdens thematisiert werden. Die daraus entstehende Auseinandersetzung oder auch Identifizierung mit Problemen und Charakteren darf 12-jährige dabei zwar herausfordern; sollte aber weder verstörend noch sozial-ethisch desorientierend wirken.



Dragon Ball FighterZ
Bandai Namco



The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Nintendo



Monster Hunter: World
Capcom



Sea of Thieves
Microsoft





»Freigegeben
ab 16 Jahren«
gemäß § 14 JuSchG

Spielinhalte und Genres

Spiele mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren können auch realitätsnahe Gewalthandlungen zeigen, so dass ganz klar auch Erwachsene zur Käuferschicht gehören. Häufig handeln die Spiele von bewaffneten Kämpfen mit einer Rahmenhandlung (Story) und militärischen Missionen. Zu den häufigsten Genres zählen Action-Adventures, Shooter, Open-World-Spiele, Rollenspiele, Beat 'em Ups und militärische Strategiespiele.

Bei Spielen mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren können Gewalthandlungen bereits stärker im Vordergrund stehen, weshalb sie eindeutig nicht mehr für Kinder geeignet sind. Kämpfe und gewalttätige Auseinander-

setzungen bleiben dabei allerdings stets durch die Handlung oder Story gerahmt. Bei Multiplayer-Spielen kann diese Rahmung zum Beispiel auch durch Teamwork oder sportlichen Wettkampf stattfinden.

Kriterien für das Kennzeichen

»Freigegeben ab 16 Jahren«

Ältere Jugendliche ab 16 Jahren verfügen bereits über vielfältige und systematische mediale Erfahrungen sowie über Kenntnisse der Medienproduktion. Zudem verkraften sie länger anhaltende Spannung und höheren Handlungsdruck bei der Erfüllung von Spielaufgaben, ohne in ihrer Persönlichkeitsentwicklung beeinträchtigt zu werden. Zwar enthalten Spiele mit diesem Kennzeichen auch kampfbetonte und gewalthaltige Inhalte, doch vermitteln weder die Spielhandlung noch die Spielmöglichkeiten sozial schädigende Botschaften oder Vorbilder. Auseinandersetzungen und Kämpfe bleiben für diese Altersgruppe klar als Spielverabredung erkennbar.

Der Spielerfolg erfordert maßgeblich strategisches und taktisches Denken sowie meistens die Fähigkeit zum Teamplay. Spiele mit diesem Kennzeichen versetzen zwar auch ältere Jugendliche zeitweise deutlich in Anspannung, doch gewaltlose Spielanteile und unrealistisch wirkende Spielelemente ermöglichen Abstand zum Spielgeschehen, so dass die Entwicklung der Jugendlichen dadurch nicht nachhaltig beeinträchtigt wird.



Devil May Cry 5
Capcom



Nioh
Sony Interactive Entertainment



Shadow of the Tomb Raider
Square Enix



Sudden Strike 4
Kalypso Media





Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG

Spielinhalte und Genres

Da diese Spiele nahezu ausschließlich gewalthaltige Spielkonzepte thematisieren und häufig eine düstere und bedrohliche Atmosphäre erzeugen, richten sich solche Spielangebote ausschließlich an Erwachsene. Zu den Genres gehören First-Person-Shooter, Action-Adventures, Rollenspiele und Open-World-Games. Hintergrund der jeweiligen Story sind beispielsweise kriegerische Auseinandersetzungen oder brutale Kämpfe zwischen rivalisierenden Gruppen.

Kriterien für das Kennzeichen »Keine Jugendfreigabe«

Diese Spiele werden für Minderjährige generell nicht freigegeben, da sie jugendbeeinträchtigend wirken

können. Dadurch werden Minderjährige etwa vor drastischen Gewaltdarstellungen oder antisozialen Weltanschauungen geschützt. Auch wird Spielen die Jugendfreigabe verweigert, deren Spielmechanik die Herabwürdigung von Charakteren als normal oder sogar positiv vermittelt. Generell soll verhindert werden, dass minderjährige Spieler*innen sich mit Charakteren identifizieren, deren Handeln nicht den ethisch-moralischen Anforderungen unserer Gesellschaft entspricht.

Die oft dichte Atmosphäre und hohe Glaubwürdigkeit des Spielgeschehens können auch älteren Jugendlichen die Distanzierung vom Spielgeschehen zusätzlich erschweren. Die Inhalte und Darstellungen dieser Spiele verlangen einen Grad an sozialer Reife und Distanz, der auch bei älteren Jugendlichen nicht generell vorausgesetzt werden kann. Die Kennzeichnung »Keine Jugendfreigabe« bedeutet zwar, dass ein Spiel

jugendbeeinträchtigend wirken könnte, schließt jedoch jugendgefährdende Inhalte im Sinne von § 18 Absatz 1 des Jugendschutzgesetzes aus.

Im JuSchG ist weiterhin geregelt, dass Spiele auf Datenträgern nicht mit USK-Alterskennzeichen gekennzeichnet werden dürfen, wenn sie die Indizierungstatbestände der BzKJ erfüllen könnten. Deshalb muss bei entsprechenden Spielen geprüft werden, ob beispielsweise »Gewalt- und Tötungshandlungen gegen menschliche und menschenähnliche Spielfiguren das mediale Geschehen insgesamt prägen« und »Gewalthandlungen, insbesondere Mord- und Metzelszenen, selbstzweckhaft und detailliert« im Sinne von § 18 Absatz 1 JuSchG dargestellt werden. Spielinhalte mit sexuellen Inhalten müssen auch auf das Kriterium der »Unsittlichkeit« hin geprüft werden. Alle Indizierungstatbestände finden sich unter www.bzkg.de.



Dead Rising 4
Capcom



Days Gone
Sony Interactive Entertainment



Call of Duty: WWII
Activision



Resident Evil 2
Capcom



7 Welche Auswirkungen haben die Alterskennzeichen?

Für den Handel

Mit den Alterskennzeichen regelt der Staat, ob ein Computerspiel an Kinder und Jugendliche in der Öffentlichkeit abgegeben werden darf. Der Handel muss sich an die mit den Kennzeichen verbundenen Abgabebeschränkungen halten. Ein Spiel, das ab 12 Jahren freigegeben ist, darf einem 10-jährigen Kind nicht verkauft oder in der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Verstöße gegen diese Regelungen werden gemäß § 28 des Jugendschutzgesetzes als Ordnungswidrigkeit geahndet und können mit Bußgeldern bis zu 50.000 Euro belegt werden. Kontrolliert wird der Handel von den vor Ort zuständigen Ordnungsbehörden. Diese kann man unmittelbar auf Verstöße aufmerksam machen.

Für Eltern

Grundsätzlich regelt der Staat mit seinen Alterskennzeichen nicht, wie und welche Medieninhalte Eltern zu Hause ihren Kindern zugänglich machen. Eltern sollten ihren Kindern jedoch nur solche Spiele geben oder erlauben zu spielen, die eine passende Altersfreigabe haben.

Die Alterskennzeichen sind jedoch kein Hinweis auf die pädagogische Eignung für ein bestimmtes Alter oder auf die Qualität eines Spiels. Sie garantieren lediglich, dass das Computerspiel aus der Sicht des Jugendschutzes für eine Altersgruppe unbedenklich ist. Informationen zur pädagogischen Eignung eines Spiels bieten die Plattformen:

www.spieleratgeber-nrw.de, www.spielbar.de,
www.internet-abc.de sowie www.stiftung-digitale-spielekultur.de/paedagogische-spiele/

8 Was bedeutet es, wenn ein Spiel keine Kennzeichnung hat?

Auf Trägermedien wie Disc oder Spielmodul verbreitete Spiele ohne ein Alterskennzeichen könnten gemäß § 18 Absatz 1 des Jugendschutzgesetzes jugendgefährdende Inhalte enthalten, da solche Spiele entweder nicht bei der USK geprüft wurden oder eine Kennzeichnung nach der Prüfung verweigert werden musste.

Es könnte sich dabei auch um illegal hergestellte Kopien handeln, deren Nutzung gegen strafrechtliche Bestimmungen verstößt. Weiterhin kann es sich auch um Importspiele aus dem Ausland handeln, deren Kennzeichen in Deutschland allerdings nicht gültig sind. Die Abgabe von nicht gekennzeichneten Spielen an Kinder und Jugendliche im Handel ist in jedem Fall verboten.

Nicht gekennzeichnete Computerspiele dürfen von Erwachsenen gekauft werden, können aber durch die »Prüfstelle für jugendgefährdende Medien« innerhalb der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) indiziert werden.

Im Online-Bereich sind Spieleplattformen mit über einer Million Nutzer*innen dazu verpflichtet, ihre Angebote altersdifferenziert zu kennzeichnen. Anbieter können dieser Verpflichtung über die Durchführung eines klassischen USK-Prüfverfahren, der Nutzung eines anerkannten automatisierten Bewertungssystems oder einen zertifizierten Jugendschutzbeauftragten nachkommen. Liegt keine oder eine nicht in Deutschland gängige Altersstufe vor, ist jedoch Vorsicht geboten. Zu diesem Thema erfahren Sie mehr auf den Seiten 14 bis 18.

9 Was heißt »indiziert« und welche Folgen hat das für ein Computerspiel?

Spiele mit Gewaltdarstellungen, die die Entwicklung und Erziehung von Kindern und Jugendlichen nicht nur beeinträchtigen, sondern gefährden, werden von der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) indiziert. Das bedeutet, diese Spiele werden in die »Liste jugendgefährdender Medien« gemäß § 18 des Jugendschutzgesetzes aufgenommen.

Computerspiele können nur dann indiziert werden, wenn sie keine gesetzliche USK-Alterskennzeichnung haben. Das Verfahren hierzu wird von der »Prüfstelle für jugendgefährdende Medien« innerhalb der BzKJ durchgeführt.

Indizierte Spiele dürfen insbesondere

- nicht an Kinder und Jugendliche abgegeben werden,
- in der Öffentlichkeit nicht beworben und ausgestellt werden,
- nicht über den Versandhandel vertrieben werden.

Sie müssen aber für Erwachsene legal noch erhältlich sein – entweder in einem speziellen, nur Erwachsenen zugänglichen Geschäft oder per Internet in einer geschlossenen Benutzergruppe nur für Erwachsene. Über Indizierungsgründe und die Arbeit der BzKJ kann man sich im Internet auf www.bzkg.de informieren.

10 Können digitale Spiele in Deutschland verboten werden?

Digitale Spiele können in Deutschland verboten werden, wenn sie Inhalte darstellen, die in Deutschland durch das Strafgesetzbuch (StGB) verboten sind (z. B. drastische Gewaltdarstellungen, Rassismus, Kriegshetze, Propaganda für verbotene, verfassungsfeindliche Organisationen). Ein Verbot von Computerspielen kann erst auf der Grundlage eines Gerichtsbeschlusses rechtsgültig ausgesprochen werden. Daraufhin können solche Spiele beschlagnahmt werden. Sie dürfen in Deutschland dann auch nicht mehr an Erwachsene verkauft werden.

11 Staatliche Alterseinstufungen für digitale Spiele: Ist das nicht Zensur?

Nach Artikel 5 Absatz 1 des Grundgesetzes (Freiheit der Meinungsäußerung) findet in Deutschland keine Zensur statt. Die Freiheit der Meinungsäußerung findet allerdings gemäß Artikel 5 Absatz 2 des Grundgesetzes (GG) »ihre Schranken in (...) den gesetzlichen Bestimmungen zum Schutze der Jugend«, also auch im Jugendschutzgesetz (JuSchG).

Alterskennzeichnungen für digitale Spiele gelten somit als Zugangsbeschränkung ausschließlich für Kinder und Jugendliche. Da Erwachsene legalen Zugang auch zu indizierten und nicht gekennzeichneten Computerspielen haben, liegt eine Zensur nicht vor.

12 Was können Eltern tun, um einen verantwortungsvollen Umgang mit Spielen zu fördern?

- Kaufen Sie für Ihr Kind nur Spiele, die eine entsprechende Alterskennzeichnung (USK) haben und lassen Sie Ihr Kind auch nur Spiele der entsprechenden Altersgruppe spielen.
- Achten Sie auf Zusatzhinweise zur Nutzung wie bspw. Chats, In-Game-Käufe oder Standortweitergabe und machen Sie sich mit dem für die genutzte Spieleplattform angebotenen Jugendschutzsystem vertraut. Die meisten Anbieter bieten zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten zur Filterung nach Altersstufen, aber auch etwa für die Begrenzung von In-Game-Käufen, Chat-Funktionen oder Spielzeiten an. Mehr Informationen zu diesen Jugendschutz-Systemen finden sie auf www.usk.de oder www.medienkindersicher.de

- Achten Sie darauf, dass in der Familie jüngere Kinder die Spiele für ihre älteren Geschwister nicht miterleben.
- Bei Kindern unter 3 Jahren führt Medienkonsum zu Überforderung und sollte deshalb eher vermieden werden. Im Alter von 4–5 Jahren können Sie Kindern bereits altersentsprechende Lernsoftware und Spiele anbieten. Das Kind sollte jedoch bis zum Alter von 6 Jahren nicht allein digitale Spiele (am Computer, an der Konsole oder über mobile Geräte) spielen.
- Klären Sie Ihr Kind bei Online-Spielangeboten über Sicherheitsrisiken in Bezug auf die Weitergabe von sensiblen Daten im Online-Bereich auf (Infos dazu z. B. unter: www.klicksafe.de; www.elternguide.online, www.schau-hin.info).

- Sprechen Sie mit Ihrem Kind über seine Spiele und lassen Sie sich erklären, warum dieses Spiel fasziniert. Es wird Ihnen selbst komplexe Zusammenhänge fundiert und mit großer Begeisterung erklären.
- Legen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind Spielzeiten fest (z. B. für Kinder von 8 bis 10 Jahren max. 1 Stunde pro Tag) und berücksichtigen Sie dabei die Zeiten, die ohnehin schon Medienzeiten sind (wie z. B. Smartphone und Fernsehen).
- Bei Fragen zu konkreten Alterskennzeichnungen für Spiele können Sie sich direkt an die Ständigen Vertreter*innen der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) bei der USK wenden: staendige.vertreter@usk.de.



Kontakt

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Torstraße 6 | 10119 Berlin

Tel.: +49 30 2408866-0 | Fax: +49 30 2408866-29

kontakt@usk.de | www.usk.de

Ständige Vertreter*innen der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK

Torstraße 6 | 10119 Berlin | staendige.vertreter@usk.de

Impressum

Herausgeberin: Freiwillige Selbstkontrolle

Unterhaltungssoftware GmbH (FSU)

Redaktion: USK und Ständige Vertreter*innen der OLJB bei der USK

Layout und Satz: minkadu Kommunikationsdesign

Fotos: Mehdi Bahmed

Wir danken den genannten Publishern für die Zustimmung zur Veröffentlichung der Screenshots.