



USK Unterhaltungssoftware
Selbstkontrolle

Kinder und Jugendliche schützen

Alterskennzeichen für Computer-
und Videospiele in Deutschland



Inhalt

1	Was tut der Staat, um Kinder und Jugendliche vor Wirkungsrisiken und Gefahren durch Computerspiele zu schützen?	6
2	Wer ist und was macht die USK?	11
3	Wie wird ein Spiel geprüft und wer entscheidet über die Altersfreigabe?	14
4	Welche Alterskennzeichen und Kriterien gibt es?	20
5	Welche Auswirkungen haben die Alterskennzeichen?	40
6	Was bedeutet es, wenn ein Spiel keine Kennzeichnung hat?	42
7	Was heißt »indiziert« und welche Folgen hat das für ein Computerspiel?	44
8	Können Computerspiele in Deutschland verboten werden?	46
9	Staatliche Alterseinstufungen für Computerspiele: Ist das nicht Zensur?	47
10	Was können Eltern tun, um gefahrloses und sinnvolles Spielen zu unterstützen?	48
11	Welche Alterskennzeichen gelten online?	51



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 gehört 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 über 25 Jahren einen wesentlichen Beitrag dazu.

Als vom Staat anerkannte Selbstkontrolle der Anbieter von Spielen und Apps 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 Wirkungsrisiken und Gefahren durch Computerspiele zu schützen?

In Deutschland gibt es im weltweiten Vergleich besonders verbindliche Regeln für die Prüfung von digitalen Spielen, die Kindern und Jugendlichen angeboten werden. Welche Regeln gelten, hängt davon ab, auf welchem Weg diese Spiele zu den Nutzer*innen gelangen – auf Datenträgern oder rein digital. Das bedeutet: Spiele, die auf Trägermedien wie Discs oder Spielmodulen u.a. im Ladengeschäft erhältlich sind, fallen unter das Jugendschutzgesetz (JuSchG). Spiele und Apps, die nur im Internet angeboten werden, also etwa im Browser oder einem digitalen Shop über eine Verkaufsplattform (wie Steam oder dem Google Play Store) direkt verfügbar sind, werden vom Jugendmedien-schutzstaatsvertrag (JMStV) der Länder geregelt.



Wenn Computerspiele auf Trägermedien für Kinder oder Jugendliche in der Öffentlichkeit zugänglich sein sollen, müssen sie seit 2003 gemäß § 12 Absatz 1 des JuSchG für deren Altersstufe freigegeben sein.

Das heißt, sie dürfen ihnen ohne Altersfreigabe vor Veröffentlichung nicht verkauft, übergeben oder auf Bildschirmen gezeigt werden.

Das Jugendschutzgesetz ist ein Bundesgesetz. Es überträgt die Aufgabe der Alterskennzeichnung von Computerspielen auf Trägermedien den Jugendministerien der 16 Bundesländer. Diese haben vereinbart, dass das zuständige Ministerium des Landes Nordrhein-Westfalen federführend die Aufgabe der Alterskennzeichnung für alle Länderministerien übernimmt. Hierfür stellt das Land Nordrhein-Westfalen Mitarbeiter*innen zur Verfügung, die als Ständige Vertreter*innen der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) unmittelbar an jedem Prüfverfahren mitwirken.

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

Die Prüfung von Spielen auf Trägermedien ist also bundesweit einheitlich geregelt. Diese Prüfung ist eine Zusammenarbeit von Staat und USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) als Selbstkontrollenrichtung der Computerspielindustrie in Deutschland.



2 Wer ist und was macht die USK?

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist eine freiwillige Einrichtung der Computerspielerwirtschaft 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 e.V.). Der Gesellschafter trägt zwar das wirtschaftliche Risiko der GmbH, jedoch nicht die Verantwortung für die Alterskennzeichnungen.

Die USK ist zuständig für die Prüfung von Computerspielen in Deutschland und ist sowohl unter dem Jugendschutzgesetz als auch für den Online-Bereich unter dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag 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. Darüber hinaus vergibt die USK Alterskennzeichen auch innerhalb des internationalen IARC-Systems für Online-Spiele und Apps.

Die USK sorgt dafür, dass die Spiele technisch und inhaltlich auf den verschiedensten aktuellen Spielplattformen geprüft werden können. So ist die USK für einen reibungslosen Ablauf der Prüfverfahren verantwortlich, bei dem alle Kriterien und vereinbarte Fristen beachtet werden. Die Aufgaben reichen dabei von der Organisation der Prüfverfahren bis hin zur Weiterbildung aller am Prüfverfahren Beteiligten.

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 Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), der Jugendorganisationen, der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) sowie der Computerspielewirtschaft und der Jugendschutzsachverständigen.

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

Kriterien

Für die Alterseinstufung von Computerspielen gibt es festgelegte Kriterien. Diese Kriterien wurden in Zusammenarbeit mit der USK, den Obersten Landesjugendbehörden und unter Berücksichtigung der Spruchpraxis der BPjM entwickelt und erklären, welche Aspekte sich negativ auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen auswirken könnten (siehe Seiten 20 bis 39).

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 Obersten Landesjugendbehörden und der Computerspielewirtschaft 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 Computerspielewirtschaft 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 Sachverständigen 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 eigene Entscheidung zur Altersfreigabe übernommen, sofern nicht der Anbieter oder der/die Ständige Vertreter*in innerhalb der gesetzten Frist Berufung einlegt. Kommt

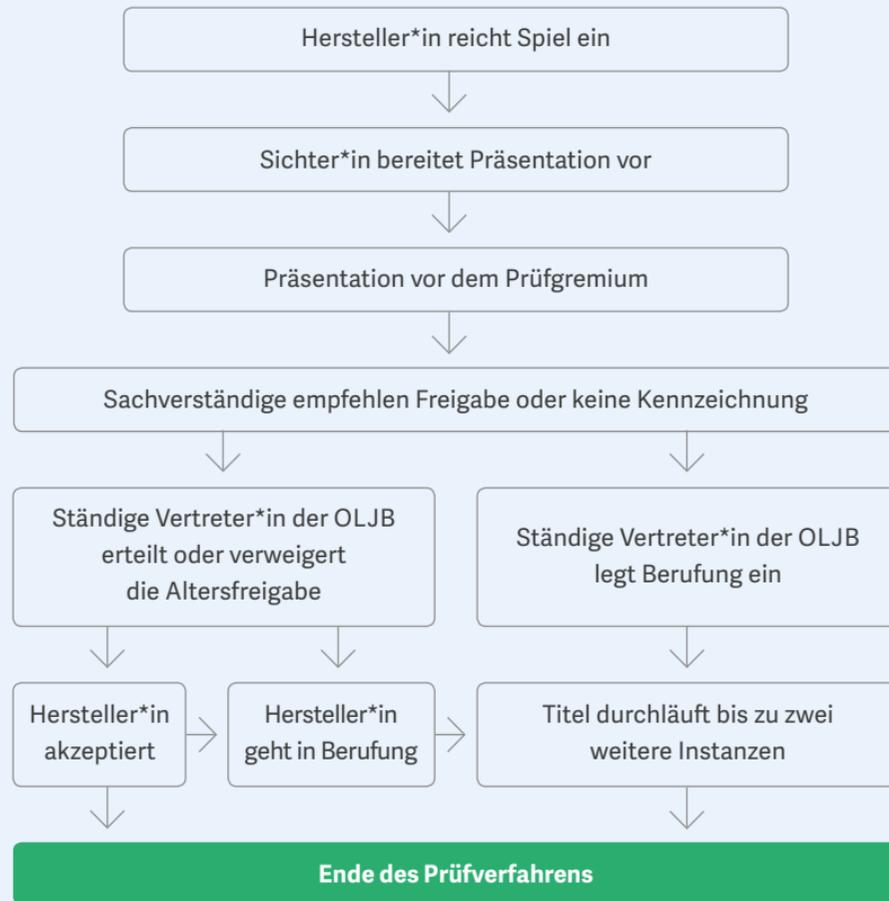
es zu einer Altersfreigabe durch die OLJB, ist das Ergebnis der Prüfung als Alterskennzeichen auf den Verpackungen und Datenträgern von Computerspielen, aber auch als Hinweis im Internet zu USK-geprüften und von den OLJB freigegebenen Spielen zu finden. Die Prüfergebnisse finden sich in der Prüfdatenbank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



Lidia Grashof
Ständige Vertreterin der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK



Uwe Engelhard
Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK



4 Welche Alterskennzeichen und Kriterien gibt es?



**Freigegeben
ohne Altersbeschränkung
gemäß § 14 JuSchG**

Spielinhalte und Genres

Spiele ohne Altersbeschränkung 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« enthalten keine bedenklichen 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 dann 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.

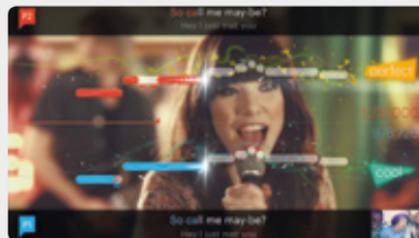
Tipp für Eltern: Informieren Sie sich vor jedem Kauf über den Spielinhalt (z. B. im Internet) oder lassen Sie sich vom Verkaufspersonal beraten.



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 und komplexere Spiel-aufgaben. Dazu zählen zum Beispiel rasante Renn-spiele, Aufbau-Strategiespiele, sowie Abenteuer- und Rollenspiele.

Kriterien für das Kennzeichen

»Freigegeben ab 6 Jahren«

Kinder von 6 bis 11 Jahren entwickeln die Fähigkeit, Medieninhalte differenzierter und distanzierter ein-schätzen 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 abgeschwächten Hand-lungsdruck 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 junge Grund-schulkinder leicht Abstand zum Spielgeschehen.

Sollte Gegnerschaft zwischen Spielfiguren eine Rolle spielen, so können diese Konflikte nicht mit der Alltagswirklichkeit verwechselt werden. Stattdessen werden sie märchenhaft oder abstrakt-symbolisch 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 oder emotional überbelasten oder akustisch und/oder optisch über Gebühr erregen.



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 sind häufig schon deutlich kampfbetonter. 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«

12- bis 15-Jährigen wird die Fähigkeit zur Unterscheidung zwischen Spielwelt und Wirklichkeit bereits stärker zugetraut als jüngeren Kindern. Sie können bereits auf vielfältige und komplexe Medienerfahrungen 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 erdachten Spielwelt erkennbar bleiben. Diese Altersgruppe verkraftet 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-Auge-Koordination von Spieler*innen.

Viele Spiele mit diesem Kennzeichen zeigen fantastische Kreaturen als gegnerische Spielfiguren, setzen auf Technikfaszination in vergangenen bis zukünftigen Gesellschaften oder auf die Motivation, Held*in einer epischen 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 auf die Altersgruppe der 12- bis 15-Jährigen 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 Sex eine Rolle spielen – etwa wenn dabei in angemessener 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 oder sozial-ethisch/sexual-ethisch desorientierend wirken.



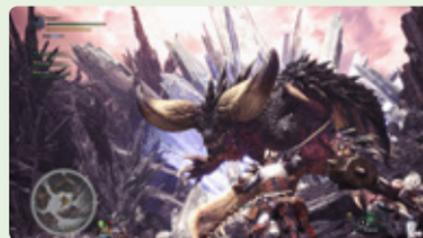
Dragon Ball FighterZ

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 zeigen auch Gewalthandlungen, 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«

16- bis 17-Jährige 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 als Spiel erkennbar.

Der Spielerfolg erfordert maßgeblich strategisches und taktisches Denken sowie meistens die Fähigkeit zum Teamplay. Spiele mit diesem Kennzeichen versetzen 16- bis 17-Jährige zwar zeitweise deutlich in Anspannung, doch gewaltlose Spielanteile und unrealistisch wirkende Spielelemente ermöglichen Abstand zum Spielgeschehen, so dass die Entwicklung der Jugendlichen 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, sind sie ausschließlich für 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«

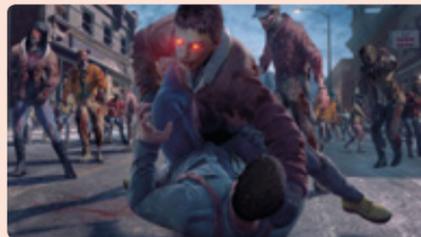
Diese Spiele werden für Minderjährige generell nicht freigegeben, da sie jugendbeeinträchtigend wirken

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 junge 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 bei 16- bis 17-Jährigen nicht generell vorausgesetzt werden kann. Die Kennzeichnung »Keine Jugendfreigabe« bedeutet zwar, dass ein Spiel

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

Im Jugendschutzgesetz (JuSchG) ist weiterhin geregelt, dass Spiele auf Datenträgern nicht mit USK-Alterskennzeichen gekennzeichnet werden dürfen, wenn sie die Indizierungskriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) erfüllen. 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« dargestellt werden. Spielinhalte müssen auch auf das Kriterium der »Unsittlichkeit« hin geprüft werden. Alle Indizierungskriterien finden sich unter www.bundespruefstelle.de.



Dead Rising 4
Capcom



Days Gone
Sony Interactive Entertainment



Call of Duty: WWII
Activision



Resident Evil 2
Capcom



5 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 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. Nur dann können sie sicher sein, dass das Spiel für ihr Kind ohne Risiken ist.

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 finden sich unter anderem im Internet unter: www.spieleratgeber-nrw.de, www.spielbar.de oder www.internet-abc.de.

6 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 ist in jedem Fall verboten. Nicht gekennzeichnete Computerspiele dürfen von

Erwachsenen gekauft werden, können aber durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert werden.

Im Online-Bereich gelten mit dem Jugendmedien-schutzstaatsvertrag (JMStV) andere Regelungen zur Kennzeichnung von Inhalten. Zu diesem Thema lesen sie gerne auf Seite 51 weiter.

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

Spiele mit Gewaltdarstellungen, die die Entwicklung und Erziehung junger Menschen nicht nur beeinträchtigen, sondern gefährden, werden von der BPjM 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 »Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien« (BPjM) 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 Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien kann man sich im Internet auf www.bundespruefstelle.de informieren.

8 Können Computerspiele in Deutschland verboten werden?

Computerspiele können in Deutschland verboten werden, wenn sie Inhalte darstellen, die in Deutschland durch das Strafgesetzbuch (StGB) verboten sind (z. B. exzessive Gewalt, 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 auch nicht mehr an Erwachsene verkauft werden.

9 Staatliche Alterseinstufungen für Computerspiele: 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 Computer- und Konsolenspiele 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.

10 Was können Eltern tun, um gefahrloses und sinnvolles Spielen zu unterstützen?

- 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 darauf, dass in der Familie jüngere Kinder die Spiele für ihre älteren Geschwister nicht miterleben.
- Kinder unter 3 Jahren sollten überhaupt nicht am Computer spielen, da es sie überfordert. 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 an Computer oder Konsole spielen.

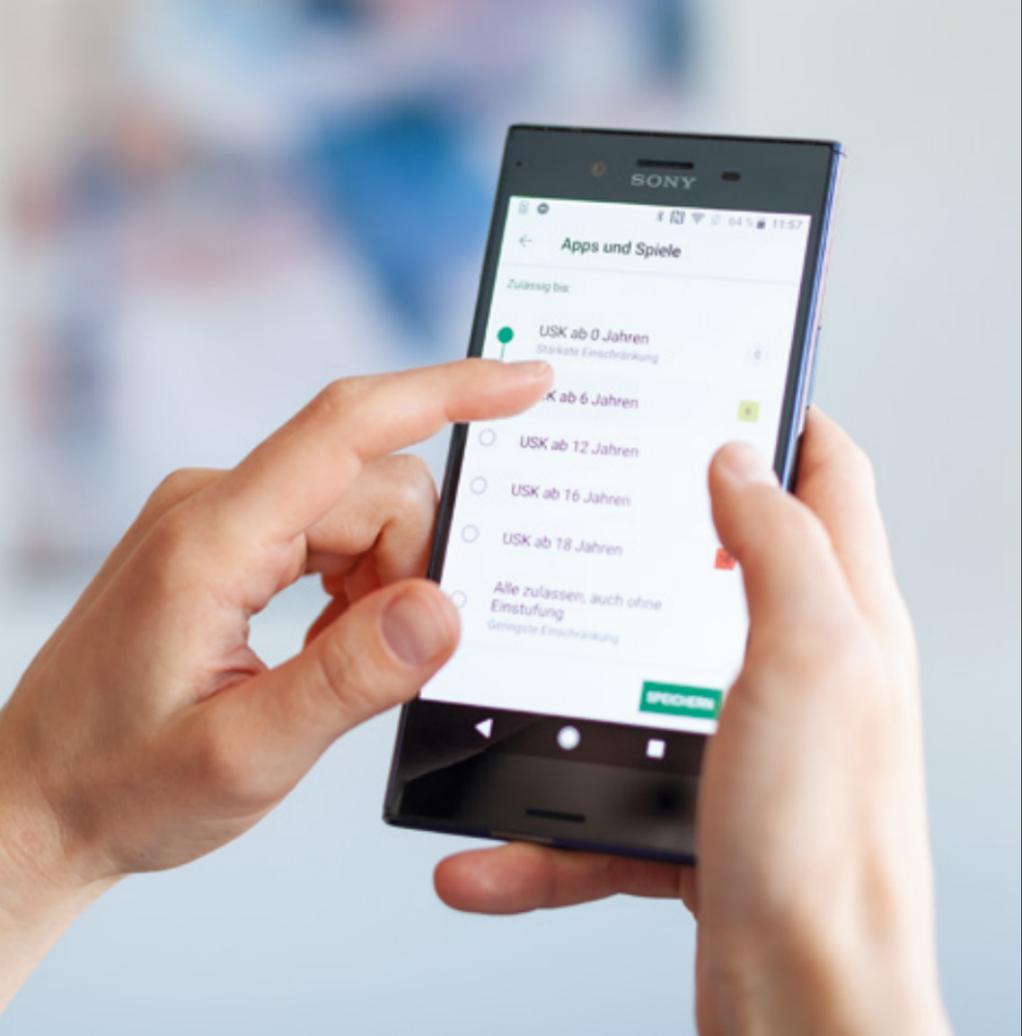
- Machen Sie sich mit dem für die genutzte Spielplattform angebotenen Jugendschutzsystem vertraut. Die meisten Anbieter bieten zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten zur Filterung nach Altersstufen, aber auch etwa für die Begrenzung von Online-Käufen, Nutzerkommunikation oder Spielzeiten an. Mehr Informationen zu diesen Jugendschutz-Systemen finden sie auf www.usk.de
- Klären Sie Ihr Kind bei Online-Spielangeboten über Sicherheitsrisiken in Bezug auf Kommunikation im Internet auf (Infos dazu z.B. im Internet unter: www.klicksafe.de; www.schau-hin.info).
- Sprechen Sie mit Ihrem Kind über seine Spiele. 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.

11 Welche Alterskennzeichen gelten online?

Neben dem Kennzeichnungsverfahren nach dem Jugendschutzgesetz vergibt die USK 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, Xbox Store und der Oculus Store.

Die Anbieter der einzelnen Spiele und Apps durchlaufen einen durch IARC bereitgestellten Fragenkatalog, aus dem das entsprechende Alterskennzeichen resultiert. **Die USK gewährleistet über verfahrensspezifische Kontrollen die Qualität der vergebenen Einstufungen.**



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.

Die USK überprüft die IARC-Einstufungen regelmäßig, um deren Qualität sicherzustellen. Auch Beschwerden von Nutzern lösen Überprüfungen aus. 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.

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

A woman with red hair and glasses is smiling and looking towards a man whose back is to the camera. They appear to be in a meeting or office setting.

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 der Obersten

Landesjugendbehörden bei der USK

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

Impressum

Herausgeberin: USK bei der Freiwillige Selbstkontrolle
Unterhaltungssoftware GmbH

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.