

Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von digitalen Spielen

Beschlossen und in Kraft gesetzt durch den Beirat der USK seit 2011

(Zuletzt geändert im Dezember 2024, Änderung gilt für Neueinreichungen ab
1.1.2025)

Berlin, Dezember 2024



Inhalt

1. Präambel.....	4
2. Begrifflichkeiten	7
2.1. Das digitale Spiel als Prüfgegenstand	7
2.2. Prüfmaßstab der jugendschutzrechtlichen Bewertung	7
2.3. Entwicklungsbeeinträchtigung	8
2.3.1. Inhaltliche Wirkung.....	8
2.3.2. Persönliche Integrität	8
2.4. Vorsorgemaßnahmen	11
3. Prüfabfolge und Beurteilungsebenen.....	11
4. Wirkungsvermutung.....	14
5. Aspekte der Wirkungsmacht.....	21
5.1 Wirkungsbereiche	21
5.1.1. Handlungsdruck.....	21
5.1.2. Gewalt	21
5.1.3. Kriegsthematik	22
5.1.4. Angst und Bedrohung	23
5.1.5. Sexuelle Inhalte	24
5.1.6. Diskriminierung	24
5.1.7. Unangemessene Sprache.....	24
5.1.8. Drogen.....	25
5.1.9. Glücksspielthematik	25
5.1.10. Sozialethisch desorientierende Rollenbilder.....	26
5.2. Wirkungsfaktoren.....	27
5.2.1. Visuelle und akustische Umsetzung der Spielidee	27
5.2.2. Gameplay	27
5.2.3. Atmosphäre	28
5.2.4. Realismus.....	29
5.2.5. Glaubwürdigkeit	29
5.2.6. Menschenähnlichkeit	30
5.2.7. Jugendaaffinität und Identifikationspotenzial	31
5.3. Risikodimensionen bei der Nutzung digitaler Spiele.....	31
5.3.1. Kommunikations- und Kontaktfunktionen	31
5.3.2. Kauffunktionen.....	33
5.3.3. Glückspielähnliche Mechanismen.....	35
5.3.4. Exzessive Mediennutzung	36

5.3.5. Datenweitergabe an Dritte	37
5.3.6. Nicht altersgerechte Kaufappelle / Problematische Werbeinhalte	39
6. Berücksichtigung von Kennzeichen verfassungswidriger und terroristischer Organisationen	39
7. Anhaltspunkte für eine Jugendgefährdung	42

1. Präambel

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist eine freiwillige Einrichtung der Games-Branche. Seit ihrer Gründung 1994 ist sie eine der zentralen Institutionen im Bereich des Kinder- und Jugendschutzes bei digitalen Spielen. Die Alterskennzeichnung ist nach dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) eine Aufgabe der Jugendministerien der Länder. Die Altersfreigabe erfolgt demnach immer durch eine*n Ständige*n Vertreter*in der Obersten Landesjugendbehörden. Seit 2003 führt die USK daher unter ihrem Dach das gemeinsame Verfahren mit den Obersten Landesjugendbehörden zur Alterskennzeichnung von digitalen Spielen durch. Gesellschafter der gemeinnützigen Einrichtung ist der game – Verband der deutschen Games-Branche e. V.

Digitale Spiele sind ein selbstverständlicher Teil unserer Alltagskultur und finden auch unter künstlerischem Aspekt Beachtung. Technisch Machbares und ästhetischer Ausdruck können sich in einer Art und Weise verbinden, dass Spiele Merkmale einer Kunstform in der zeitgenössischen Unterhaltung erhalten. Durch die Möglichkeit der Interaktivität können sich Entwickler*innen und Spieler*innen über das digitale Spiel ausdrücken, sich kritisch mit der Gesellschaft und ihren Prozessen auseinandersetzen und dabei Realität, Entwicklung und Veränderung reflektieren.

Digitale Spiele gehören zum Alltag von Kindern und Jugendlichen. Im Vergleich zu anderen Medien wird ein bedeutender Zeitanteil in das Erlebnisangebot digitales Spielen auf dem PC, Konsolen oder mobilen Plattformen investiert. Dabei sind Spieler*innen inzwischen in allen gesellschaftlichen Bereichen und Altersgruppen zu finden. Die überwiegende Mehrheit der Jugendlichen spielt regelmäßig - egal, ob am Computer, an der Konsole, dem Tablet oder auf dem Smartphone. Darüber hinaus hat auch die Elterngeneration zunehmend selbst Erfahrungen mit digitalen Spielen erworben. Kinder und Jugendliche wachsen heute in Haushalten mit einem breiten Medienangebot auf. Die Medienausstattung der Familien mit Smartphone, Computer/Laptop und Fernsehgerät hat einen Sättigungsgrad von fast 100 % erreicht. Fast drei Viertel der Haushalte verfügen über eine feste Spielkonsole und mehr als die

Hälfte der Familien mit 12- bis 19-Jährigen haben eine tragbare Spielkonsole. Bei der Betrachtung des Gerätebesitzes der Jugendlichen selbst steht das Smartphone an erster Stelle. Praktisch alle Mädchen wie Jungen besitzen ein eigenes Smartphone.¹

Der Beginn des Interesses von vielen Kindern am digitalen Spiel liegt im frühen Schulalter. So spielen, über alle Spielmöglichkeiten hinweg, 60 Prozent der 6- bis 13-Jährigen regelmäßig digitale Spiele.² Mit zunehmendem Alter werden sie eher durch Peergroups als durch ihre Eltern dazu angeregt. Damit erschließen sich Kinder und Jugendliche digitale Spiele unterschiedlichster Genres auch unabhängig von ihren Eltern. Alle Genres sind etwa mit dem 12. Lebensjahr spieltechnisch beherrschbar. Für Eltern, die nicht beim Spielen ihres Kindes dabei sind, bedeutet dies u. U., dass sie nicht immer ausreichend wissen können, welche Erlebnisangebote von ihrem Kind genutzt und gegebenenfalls verarbeitet werden müssen. Wichtig ist daher die Befähigung zu einem informierten, reflexiven, selbstbestimmten sowie altersgemäß risikobewussten Umgang mit Medien durch Maßnahmen der Medienkompetenzförderung im Sinne eines präventiven erzieherischen Kinder- und Jugendmedienschutzes. Im Rahmen des gesetzlichen Jugendmedienschutzes spielen Alterskennzeichen, Zusatzhinweise sowie Vorsorgemaßnahmen eine zentrale Rolle für eine verlässliche Orientierung und unbeschwerte Teilhabe.

Vorsorgemaßnahmen einschließlich sicherer Voreinstellungen zum Jugendschutz sind elementar – sie ermöglichen Kindern und Jugendlichen erst eine selbstbestimmte, unbeschwerte Teilhabe und befähigen sie durch eine stufenweise Erweiterung der Angebote nach und nach zu einem verantwortungsvollen Umgang angesichts verbleibender Risiken.

Kinder und Jugendliche haben ein verfassungsrechtlich geschütztes Recht auf Teilhabe am digitalen Umfeld. Gleichzeitig haben sie das Recht, sowohl vor sie

¹ Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest [Hrsg]: JIM-Studie 2024 Jugend, Information, Medien, Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, Stuttgart, November 2024, S. 6.

² Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest [Hrsg]: KIM-Studie 2022, Kindheit, Internet, Medien, Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger, Stuttgart, Juni 2023, S. 54.



beeinträchtigenden medialen Inhalten und Darstellungen geschützt zu werden, als auch im Rahmen der Mediennutzung Schutz hinsichtlich ihrer persönlichen Integrität zu erhalten.³

Die Leitkriterien für die jugendschutzrechtliche Bewertung von digitalen Spielen bilden sich auf Grundlage von geltenden Gesetzen, den Prüfgrundsätzen der USK, Erkenntnissen aus der Wissenschaft und der Spruchpraxis aus 30 Jahren Erfahrung in der Spieleprüfung sowie dem gesellschaftlichen Diskurs. Damit fließen selbstverständlich auch gesellschaftliche Werte und Normen in die Betrachtung ein, schließen jedoch Bewertungen aus, die auf reinen Geschmacksurteilen oder persönlichen tagespolitischen Anschauungen beruhen.

Diese Leitkriterien dienen in erster Linie als Grundlage für die unabhängigen Prüfungsgremien der USK sowohl bei der Einschätzung der Risiken einer möglichen Entwicklungsbeeinträchtigung von Kindern und Jugendlichen auf Grund von Inhalten und Darstellungen als auch hinsichtlich der Risiken einer Beeinträchtigung ihrer persönlichen Integrität im Rahmen der Mediennutzung beim Spielen nicht altersgemäßer digitaler Spiele. Sie unterstützen bei der Entscheidungsfindung sowie der Bestimmung der wesentlichen Gründe für die Altersfreigabe. Letzteres hat unmittelbare Auswirkung auf die Auswahl und Reihenfolge der zu vergebenden Hinweise über die wesentlichen Gründe für die Altersfreigabe. Die Leitkriterien der USK werden mindestens alle zwei Jahre überprüft und durch den Beirat der USK durch Beschluss geändert oder bestätigt.

³ Sowohl das Grundgesetz (vgl. Allgemeines Persönlichkeitsrecht nach Art. 2 Abs. 1 i.V.m. Art. 1 Abs. 2 GG oder Art. 5 Abs. 2 GG), als auch die VN-Kinderrechtskonvention (Art. 13 und Art. 17 VN-KRK) sowie dessen Konkretisierungen durch den VN-Kinderrechtsausschuss in seiner Allgemeinen Bemerkung Nr. 25 (vgl. insbesondere Abs. 19 - 21 sowie Abs. 106 - 111 GC25) berechtigen und verpflichten bereits den Bund zu einer umfassenden Gewährleistung von Schutz, Befähigung und Teilhabe.

2. Begrifflichkeiten

2.1. Das digitale Spiel als Prüfgegenstand

Unter „digitalen Spielen“ sind Spiele zu verstehen, die mit einem Endgerät gespielt werden können.⁴ Digitale Spiele sind unabhängig von ihrer Vertriebsform im Unterschied zu Filmen und Büchern in erster Linie interaktive Erlebnisangebote. Sie sollen unterhalten und folgen Regelverabredungen gemäß der Genretypik, entsprechenden Handlungsaufforderungen und spezifischen Wettbewerbs- sowie Belohnungsmechanismen.⁵ Je nach Angebot ist es möglich, über die Rolle des Rezipienten hinaus als Spieler*in interaktiv in das Spielgeschehen einzugreifen sowie als Produzenten*in Spielwelten zu gestalten. Werden Spiele gemeinsam mit anderen gespielt, ist ihre Nutzung häufig durch soziale Interaktionen auch im Rahmen von Communities geprägt.⁶

2.2. Prüfmaßstab der jugendschutzrechtlichen Bewertung

Die Frage, von welcher Vorstellung eines Kindes und eines Jugendlichen diejenigen ausgehen, die eine Altersbewertung vornehmen, ist von hoher Bedeutung für die Entscheidungen. In den Prüfgrundsätzen der USK ist dafür festgelegt: „Ein Spiel darf für eine Altersgruppe nur dann freigegeben werden, wenn es die Entwicklung oder Erziehung keines Jahrganges dieser Altersgruppe beeinträchtigen kann. Dabei ist nicht nur auf die durchschnittlichen, sondern auch auf die gefährdungsgeneigten Minderjährigen abzustellen, Extremfälle sind auszunehmen.“⁷

Unter gefährdungsgeneigten Minderjährigen werden Kinder und Jugendliche verstanden, die vermehrt Risikofaktoren aufweisen, die der Entwicklung zu einer gemeinschaftsfähigen und eigenverantwortlichen Persönlichkeit entgegenwirken

⁴ Vgl. Pfaff-Rüdiger, Senta; Oberlinner, Andreas; Winter, Christin; Eggert, Susanne (2024). Zwischen großen Sorgen und heldenhaftem Stolz – Medienerziehung bei digitalen Spielen, S. 30.

⁵ Nicht in diese Kategorie entfallen Angebote zu Informations-, Instruktions- oder Lehrzwecken, die gem. § 14 Abs. 7 JuSchG unter die Anbieterkennzeichnung fallen und mit „Infoprogramm“ oder „Lehrprogramm“ gekennzeichnet werden dürfen.

⁶ Vgl. BzKJ, Gefährdungsatlas: Digitales Aufwachsen vom Kind aus denken – Zukunftssicher handeln, 2. Auflage, S. 123.

⁷ § 18 Abs. 2 Nr. 5 der USK-Prüfgrundsätze.



können. In der Regel liegen die Ursachen in persönlichen Veranlagungen und Voraussetzungen wie im familiären und/oder sozialen Umfeld.

2.3. Entwicklungsbeeinträchtigung

2.3.1. Inhaltliche Wirkung

Die Beurteilung der Wirkung erfolgt anhand von Umständen, die sich aus dem Spielinhalt selbst ergeben. Unter Beeinträchtigung sind Hemmungen, Störungen oder Schädigungen durch Überreizung, Überlastung, Übererregung zu verstehen. Insbesondere Inhalte von Spielen, welche übermäßig ängstigen, Gewalt befürworten⁸, die „charakterliche, sittliche (einschließlich religiöse) oder geistige Erziehung hemmen, stören oder schädigen oder sozialetisch desorientierend wirken, können die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit beeinträchtigen.“⁹ Zu prüfen ist, ob sich dafür bedeutsame Spielelemente auch wirkungsmächtig vermitteln und wenn ja, für welche Altersgruppe.

2.3.2. Persönliche Integrität

Bei der Beurteilung der Entwicklungsbeeinträchtigung können auch außerhalb der medieninhaltlichen Wirkung liegende Umstände bzw. Funktionalitäten des digitalen Spiels, die als erheblich einzustufende Risiken für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen bei der jeweiligen Nutzung des Mediums auftreten können, im Rahmen der Bewertung angemessen berücksichtigt werden.¹⁰

Der Schutz der persönlichen Integrität erfasst die Wahrung der Persönlichkeitsrechte von Kindern und Jugendlichen¹¹ sowie damit einhergehend das Recht auf informationelle Selbstbestimmung und insgesamt den Schutz vor

⁸ Vgl. § 10b Abs. 1 JuSchG.

⁹ § 18 Abs. 2 Nr. 3 der USK-Prüfgrundsätze.

¹⁰ Vgl. § 10b Abs. 2 JuSchG.

¹¹ Im weiten Sinne in mittelbarer Drittwirkung aus Art. 2 Abs. 1 i.V.m. Art. 1 Abs. 1 GG.



Identitätsverletzungen.¹² Erfasst sind somit insbesondere entwicklungsbezogene Aspekte der Ausprägung des allgemeinen Persönlichkeitsrechts. Hierzu gehören das Recht auf Selbstbestimmung (Bildung eigener Identität), der Selbstbewahrung (Privatheit und Vertraulichkeit) und der Selbstdarstellung (Recht der persönlichen Ehre, Recht am eigenen Wort, Recht am eigenen Bild, Recht auf informationelle Selbstbestimmung, Recht auf Gewährleistung der Vertraulichkeit und Integrität informationstechnischer Systeme).¹³ Das Allgemeine Persönlichkeitsrecht soll somit insgesamt die Sicherung der Ausübungsbedingungen freier, autonomer Individualität in einer Gemeinschaft gewährleisten. Extern begünstigte Störungen sollen während des Aufwachsens verhindert und der Weg zu einer psychisch gesunden und starken – in Fällen von drohenden Persönlichkeitsrechtsverletzungen auch im Sinne einer widerstandsfähigen – Person ermöglicht werden.¹⁴ Zentrales Schutzziel ist die geistig-seelische Integrität bzw. das psychische Wohlbefinden im Sinne eines Zustandes, bei dem das Individuum mit sich selbst und mit der Welt im Einklang ist.¹⁵

Entsprechend sind Beeinträchtigungen z. B. hinsichtlich der psychischen Integrität (Identitätsfindung, innere Autonomie, individuelle Meinungsbildung), der sozialen Integrität (Geltungsanspruch in einer Gemeinschaft, Identitäts- und Beziehungsmanagement, der dezisionalen Integrität (Entscheidungsfreiheit, kommerzielle Autonomie) oder der sexuellen Integrität (sexuelle Selbstbestimmung) möglich.¹⁶

Zu den Risiken für die persönliche Integrität, die im Rahmen der Nutzung auftreten können, zählen gemäß § 10b Abs. 3 S. 2 JuSchG insbesondere solche, die durch Kommunikations- und Kontaktfunktionen, durch Kauffunktionen, durch glücksspielähnliche Mechanismen, durch Mechanismen zur Förderung eines exzessiven Mediennutzungsverhaltens, durch die Weitergabe von Bestands- und

¹² BT-Drs. 19/24909, 43.

¹³ Vgl. Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 25.

¹⁴ Vgl. BzKJ, Gefährdungsatlas: Digitales Aufwachsen vom Kind aus denken – Zukunftssicher handeln, 2. Auflage, S. 73 ff.

¹⁵ Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 26.

¹⁶ Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 26.



Nutzungsdaten ohne Einwilligung an Dritte sowie durch nicht altersgerechte Kaufappelle insbesondere durch werbende Verweise auf andere Medien entstehen können. Diese – nicht abschließenden – Risikodimensionen beschreiben vor allem technische Funktionalitäten, die bestimmte Nutzungs- und Kommunikationsformen überhaupt erst ermöglichen. So können im Rahmen von Benutzeroberflächen und Handlungsabläufen implizierte Handlungsaufforderungen einen außerhalb der medieninhaltlichen Wirkung liegenden Umstand darstellen.¹⁷

Beeinträchtigungen der persönlichen Integrität bzw. des Wohlbefindens können damit beispielsweise in der Auseinandersetzung mit Dritten entstehen.¹⁸ Dies ist auch bei digitalen Spielen möglich, da sie Teil einer veränderten Medienlandschaft und nicht mehr allein auf die Rezeption statischer Medieninhalte begrenzt sind, sondern es jeder*m Teilnehmer*in ermöglichen, untereinander in einen interaktiven und kommunikativen Austausch zu gehen oder selbst Inhalte zu erstellen.¹⁹

Darüber hinaus können jedoch auch in Spielen enthaltene Mechanismen bzw. deren Ausgestaltung, die außerhalb der eigentlichen Spieltätigkeit ansetzen, ein Risiko für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen darstellen. Hierzu können manipulative Designs oder Prozesse gehören, die versuchen, die Selbststeuerungsfähigkeit von Spieler*innen gezielt zu beeinträchtigen („Dark Patterns“), wie beispielsweise soziale, spielzeitbezogene oder Shop-Designs.²⁰

Eine Annahme der Beeinträchtigung kommt dann in Betracht, wenn eine nachhaltige Störung und nicht nur kurzfristige Irritationen für das Vorliegen einer Entwicklungsbeeinträchtigung prognostiziert werden kann. Auch erfordert eine umfassende Beurteilung von Risiken für die persönliche Integrität zwar ein subjektives

¹⁷ Vgl. Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 42.

¹⁸ Vgl. Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 26.

¹⁹ Vgl. Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 22.

²⁰ Verstößen aufgrund von unlauteren Handlungen bzw. Manipulation oder Täuschung bedürfen gemäß Digital Services Act (DSA) für Online-Plattformen sowie gemäß des Gesetzes gegen den unlauteren Wettbewerb (UWG) für geschäftliche Handlungen, die sich an Verbraucher richten, eines spürbaren Maßes einer „wesentliche Beeinflussung“ (§ 3 Abs. 2 UWG) oder einer „maßgeblichen Beeinträchtigung oder Behinderung“ (Art. 25 Abs. 1 DSA).



Empfinden, aufgrund der gesetzlichen Zieldefinition ist die Beurteilung jedoch auf einen objektivierten Rahmen zu beschränken.²¹

2.4. Vorsorgemaßnahmen

Vorsorgemaßnahmen sind Schutzvorkehrungen, die dazu bestimmt sind, Risiken für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen, die im Rahmen der Nutzung entstehen können, zu minimieren. Um diesen Schutz zu erreichen, muss den im jeweiligen Angebot bestehenden Risiken im Einzelfall hinreichend begegnet werden bzw. die Schutzvorkehrungen angemessen und wirksam sein.

Mögliche strukturelle Vorsorgemaßnahmen, die Nutzungsrisiken begrenzen, sind beispielsweise Parental Controls bzw. Elternbegleittools, sichere Voreinstellungen („Safety by Default“), Kauf- und Spielzeitbeschränkungen, Maßnahmen für Transparenz und Information, Melde- und Abhilfeverfahren, Alters-Einstufungssysteme für nutzergenerierte Inhalte, Altersverifikationen oder Hinweise auf anbieterunabhängige Beratungsangebote und Hilfe- und Meldemöglichkeiten.²² Je nach Einzelfall kann eine Vielzahl von weiteren wirksamen Vorsorgemaßnahmen möglich sein und berücksichtigt werden. Vorsorgemaßnahmen können entweder im Spiel selbst oder über die jeweils mit dem Spiel verknüpfte Plattform angelegt sein.

3. Prüfabfolge und Beurteilungsebenen

Die Altersprüfung eines digitalen Spiels erfolgt ausschließlich auf der Grundlage des Jugendmedienschutzrechts und bietet keinen umfassenden Rechtsschutz in Bezug auf die Einhaltung sonstiger Gesetze und Vorschriften, wie z. B. des Datenschutzrechts oder weiterer Verbraucherschutzrechte.

Zunächst ist eine inhaltliche Bewertung des digitalen Spiels vorzunehmen, auf deren Grundlage die Altersfreigabe für das Spiel durch das Prüfgremium festgelegt wird. Sofern im Rahmen eines digitalen Spiels sogenannte Nutzungsrisiken festgestellt

²¹ Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 27.

²² Vgl. Regelbeispiele gemäß § 24a Abs. 2 JuSchG, die sich sinngemäß auf Altersbewertungsprozesse übertragen lassen und als Orientierung dienen können.



werden, sind diese in die jugendschutzrechtliche Bewertung einzubeziehen, wenn die in § 10b Abs. 2 und 3 JuSchG festgelegten Voraussetzungen erfüllt sind. Diese umfassen im Einzelnen:

1. Der Prüfrahmen ist eröffnet, soweit die Umstände bzw. die Funktionalitäten zum Zeitpunkt der Prüfung nicht lediglich temporär oder kurzzeitig, sondern auf Dauer im digitalen Spiel angelegt sind.²³ Grundlage der Entscheidung sind die bei Vorlage bereits enthaltenen oder zu diesem Zeitpunkt zumindest seitens des Antragsstellers bestätigten und dokumentierten Konzepte der jeweiligen Nutzungskomponenten.²⁴
2. Zudem müssen die Funktionalitäten Bestandteil des Spiels sein, also im Einzelspiel selbst enthalten sein.²⁵ Nicht zu berücksichtigen sind Funktionalitäten, die nur bei der Nutzung der jeweils umgebenden Plattform und unabhängig von der Nutzung des jeweiligen digitalen Spiels auftreten.²⁶

Soweit der Prüfrahmen eröffnet ist, hat die Prüfung durch die USK-Prüfgremien entlang der Hierarchie der jeweiligen Beurteilungsebenen im Einzelfall zu erfolgen²⁷:

Die durch den Antragsteller angegebenen Nutzungsfunktionalitäten sowie die sich aus diesen Angaben ergebenden Zusatzhinweise sind cursorisch auf ihre Richtigkeit hin zu überprüfen. Sollten Anhaltspunkte gegeben sein, dass der sensibilisierende Zusatzhinweis im konkreten Einzelfall nicht ausreicht, um Risiken der persönlichen Integrität abzumildern, erfolgt eine vertiefte Prüfung im Rahmen der Beurteilung der konkreten Gefahrenprognose.

²³ § 10b Abs. 2 JuSchG.

²⁴ Vgl. Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 42.

²⁵ § 10b Abs. 2 JuSchG.

²⁶ Vgl. Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 43.

²⁷ Die Hierarchie ergibt sich aus der Formulierung, dass eine abweichende Gesamtbeurteilung über eine Kennzeichnung nach § 14 Abs. 2a JuSchG hinaus gerechtfertigt sein muss, vgl. Dreyer in Erdemir Das neue Juschg § 2 Rn. 46.

Anhand einer konkreten Gefahrenprognose ist zu beurteilen, ob die enthaltenen Funktionalitäten ein als erheblich einzustufendes Risiko für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen darstellen und damit eine Abweichung von der bis zu diesem Punkt ermittelten Altersbewertung rechtfertigen. Je höher diese Altersfreigabe ausfällt, desto geringer sind die Anforderungen an die Prüftiefe hinsichtlich potenzieller Risiken für die persönliche Integrität.

Zentraler Ansatz der konkreten Gefahrenprognose ist die Beschäftigung mit der Eintrittswahrscheinlichkeit eines bestimmten Risikos und dem damit einhergehenden Schadenspotential.²⁸ Entsprechende Risiken gilt es zu identifizieren und zu bewerten (Risikobewertung). Im Rahmen der Einschätzung der Eintrittswahrscheinlichkeit eines Risikos und dem damit verbundenen Schadenspotenzial kann die Frage der Unausweichlichkeit des potenziellen Risikos durch das Gameplay oder der Fokus und damit die Relevanz der Funktion bzw. des Elements in der Gesamtbetrachtung des Spiels wichtige Anhaltspunkte liefern.²⁹

Darüber hinaus sind Faktoren zu berücksichtigen, die strukturell und wirksam in der Lage sind, die Eintrittswahrscheinlichkeit einzudämmen bzw. das damit einhergehende Schadenspotenzial abzuschwächen (Risikobegegnung). Hinsichtlich einer etwaigen Erhöhung der Altersstufe hat die Berücksichtigung von Deskriptoren (Hinweise zu den wesentlichen Gründen sowie zu enthaltenen Nutzungsfunktionalitäten) vorrangig zu erfolgen, da sie als Schutzmaßnahme bereits eine sensibilisierende Wirkung zum potentiellen Nutzungsrisiko selbst erreichen können³⁰ und dabei den Teilhaberechten von Kindern und Jugendlichen besonders gerecht werden. Insbesondere gehört zur Abwägung, ob eine Erhöhung der Altersstufe zu erfolgen hat, die Einbeziehung vorhandener, angemessener und wirksamer

²⁸ Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 49.

²⁹ Vgl. Wager/Waldeck in Erdemir Das neue JuSchG § 3 Rn. 25.

³⁰ Vgl. BT-Drs. 19/27289, 13, wonach die Berücksichtigung von Interaktionsrisiken bei der Alterskennzeichnung vorrangig durch die in § 14 Abs. 2a JuSchG vorgesehenen Deskriptoren geschehen soll.

struktureller Vorsorgemaßnahmen, etwa durch technische Konfigurationsmöglichkeiten im Sinne des § 24a Abs. 1 und 2 JuSchG.³¹

Hinsichtlich der Vorsorgemaßnahmen sollte je nach Einzelfall möglichst eine Bezugnahme zu den in § 10b JuSchG genannten Risiken erfolgen. Die Risiken sind einzeln zu betrachten und jeweils unter Einbeziehung der Vorsorgemaßnahmen hinsichtlich ihrer Auswirkung auf die Altersfreigabe zu bewerten. Grundsätzlich sollte eine Prüfung der Vorsorgemaßnahmen stets berücksichtigen, ob

1. Vorsorgemaßnahmen getroffen wurden,
2. die Vorsorgemaßnahmen selbst mit Blick auf die zu erwartenden Risiken wirksam und angemessen sind und
3. inwiefern offensichtliche oder einfach zu erreichende Umgehungsmöglichkeiten³² gegeben sind, die die Wirksamkeit der jeweiligen Vorsorgemaßnahmen einschränken.³³

Das Prinzip „Safety by Default“ kann von den Prüfungsgremien als verstärkender Faktor bei der Bewertung der Wirksamkeit einer Vorsorgemaßnahme berücksichtigt werden.

Eine Abweichung hinsichtlich der Altersfreigabe im Rahmen der konkreten Gefahrenprognose muss sich somit entlang der Hierarchie der einzelnen Beurteilungsebenen von inhaltlicher Altersbewertung, Orientierungspotentialen der Zusatzhinweise und Risikopotenzial der jugendschutzrelevanten Funktionalitäten ergeben.³⁴

4. Wirkungsvermutung

³¹ Der Verweis auf § 24a JuSchG ist hierbei lediglich als Verdeutlichung möglicher Maßnahmen zu verstehen („im Sinne“). Inwieweit der Anbieter tatsächlich gemäß Art. 28 Abs. 1 DSA zur Implementierung entsprechender Maßnahmen verpflichtet ist, spielt für die Berücksichtigung ihrer risikoverringenden Eigenschaft hingegen keine Rolle (vgl. Hilgert/Sümmermann K&R 2021, 297 (298) sowie Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 50).

³² Vgl. KJM-Kriterien für Eignungsanforderungen nach § 11 Abs. 3 JMStV für Jugendschutzprogramme, S. 2.

³³ Der Maßstab darf hierbei nicht höher angelegt werden, als dies etwas im Rahmen der Wahrnehmungsverhinderungen („üblicherweise“) nach § 5 Abs. 1 und 3 JMStV der Fall ist. Maßgeblich ist damit der Regelfall, ein „lückenloser Schutz“ ist hingegen nicht erforderlich.

³⁴ Vgl. Dreyer in Erdemir Das neue JuSchG § 2 Rn. 46.



Die Prüfgrundsätze der USK legen die prinzipielle Herangehensweise für die Feststellung und Einschätzung von beeinträchtigenden Wirkungen von digitalen Spielen fest: Zu berücksichtigen sind alle Beeinträchtigungen in Verbindung mit der Gesamtwirkung des Spiels. Beeinträchtigungen können sowohl vom digitalen Spiel im Ganzen als auch von seinen Einzelheiten ausgehen. Dabei ist irrelevant, ob die Nutzer*innen das Spiel komplett durchspielen, nur bestimmte Features oder mitunter nur einzelne Modi spielen. Entscheidend für die Bewertung bleibt daher die Einbeziehung des gesamten Spielangebots in die Altersbewertung.

Bei der Entscheidungsfindung spielt die Kategorie der Rahmungskompetenz, die Minderjährigen bei der kognitiven und emotional-moralischen Einordnung medialer Inhalte und Darstellungen altersabhängig zugetraut wird, eine wichtige Rolle. Die Rahmungskompetenz bzw. medienspezifische Lesefähigkeit hat zur Folge, dass die Spieler*innen aufgrund ihrer Lebens- und Medienerfahrung die reale Welt nicht mit der virtuellen vermischen.

Das beinhaltet bei digitalen Spielen sowohl die Fähigkeit zur Decodierung von grafischen Mustern und zur Einordnung des Spielgeschehens in eine vorhandene Storyline/Genretypik als auch die darauf bezogene Deutung kämpferischer oder humoristischer Elemente in Spielhandlungen. Vorstellungen und Handlungsmuster werden in den verschiedenen Welten idealerweise durch Rahmungskompetenz jeweils angemessen entwickelt und angewendet. Bestimmte Transferprozesse zwischen den verschiedenen Welten sind bei der Nutzung durch Spieler*innen eingeschlossen.³⁵

Wenn eine eindeutige Rahmung durch bestimmte Spielelemente offenbar erschwert ist, sodass riskante Transferprozesse möglich scheinen, können sich diese als Störfaktoren einer Erziehung zu Eigenverantwortung und Gemeinschaftsfähigkeit erweisen.

³⁵ Vgl. J. Fritz/W. Fehr [Hrsg]: Handbuch Medien: Computerspiele. Bundeszentrale für Politische Bildung, Bonn 1997.

Die Vorstellung, dass sich Denken und Moral relevant in Abhängigkeit von Altersstufen von Kindern und Jugendlichen entwickeln, stützt sich zum großen Teil auf die Kernaussagen der sogenannten Stufenmodelle von Kohlberg und Piaget.³⁶ Kernpunkte der Theorie sind die Veränderungsprozesse des Verstehens, Anpassens und der Akzeptanz der verschiedenen Rollen sowie schließlich auch der Übernahme und der Gestaltung eigener Rollenvorstellungen.

Bis zum Ende des 12. Lebensjahres sind demnach regelmäßig die Prozesse des voroperationalen, anschaulichen Denkens, des zunehmend konkret-operationalen Denkens (moralischer Realismus mit sowohl heteronomen als auch bereits autonomen Moralvorstellungen) bis hin zu formal-operationalem Denken bewältigt. Daran schließt sich der durchaus individuell riskante Übergang zum Herausbilden autonomer Moralvorstellungen innerhalb der Gesellschaft, die Suche nach allgemeingültigen Prinzipien eigenen Handelns an. Dieser Prozess schließt das Verstehen funktionaler Zusammenhänge und das selbstständige Finden von Problemlösungen ein, er vollzieht sich ein Leben lang.³⁷

Wenn das entwicklungspsychologische Stufenmodell auch nicht gänzlich mit den Altersstufen des Jugendmedienschutzes übereinstimmt, so eignet es sich doch grundlegend für eine zu berücksichtigende Dimension bei der jugendschutzrechtlichen Bewertung von digitalen Spielen und der Einschätzung altersabhängiger Entwicklungsrisiken.

Die Prüfgremien der USK setzen bei den Erwägungen zur Alterseinstufung „ohne Altersbeschränkung“ im Rahmen der inhaltlichen Beurteilung des digitalen Spiels voraus, dass keine jugendschutzrelevanten Inhalte Bestandteil des Spiels sind. Spiele mit dieser Alterskennzeichnung enthalten keine bedenklichen Gewaltdarstellungen

³⁶ Die Stufenmodelle von Kohlberg und Piaget gehen davon aus, dass sich Sozialisation durch kognitiv-strukturelle Veränderungen der Restrukturierung des sozialen Selbst, der sozialen Welt und der Beziehung zwischen beiden gestaltet. Soziales Wissen, wozu dann auch moralisches Urteilen gehört, ist dabei gebunden an eine Teilhabe an Gruppen und den Interaktionen mit der Umwelt.

³⁷ Vgl. J. Piaget: Das Erwachen der Intelligenz beim Kinde (1936). Klett, Stuttgart 1969 sowie A. Colby/ L. Kohlberg: Das moralische Urteil: Der kognitionszentrierte entwicklungspsychologische Ansatz. In H. Bertram [Hrsg.]: Gesellschaftlicher Zwang und moralische Autonomie (S. 130-162). Suhrkamp, Frankfurt/M. 1986.

und konfrontieren Kinder nicht mit nachhaltig ängstigenden Situationen. Bei typischen Kinderspielen vermittelt die Spielwelt häufig einen freundlichen und farbenfrohen Eindruck. Für die Entscheidung ist jedoch nicht relevant, ob das Spiel für Vorschulkinder geeignet oder pädagogisch wertvoll ist, ob Vorschulkinder das Spiel technisch und inhaltlich beherrschen, ob Aufgaben und Grafik des Spiels immer kindgerecht umgesetzt worden sind und ob Texteinblendungen und gesprochene Sprache verstanden werden.

Die Prüfgremien der USK ziehen eine Alterseinstufung „ohne Altersbeschränkung“ aufgrund der im Spiel enthaltenen Funktionalitäten nur dann in Betracht, wenn bereits auf Grundlage der inhaltlichen Prüfung eine entsprechende Entscheidung über die Altersstufe getroffen wurde. Darüber hinaus dürfen die im Spiel enthaltenen Funktionalitäten keine zusätzlichen, als erheblich einzustufenden Risiken für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen bergen, die eine höhere Alterseinstufung im Rahmen der Gesamtabwägung rechtfertigen würden (s. Punkt 3).

Ist jedoch eine jugendschutzrelevante Funktionalität zentraler Bestandteil des Spiels, kann eine Alterseinstufung „ohne Altersbeschränkung“ nur in Betracht gezogen werden, wenn gleichzeitig wirksame Vorsorgemaßnahmen gewährleisten, dass von diesen Funktionalitäten keine Beeinträchtigungen für Minderjährige ausgehen.

Die Prüfgremien der USK gehen bei den Erwägungen zur Alterseinstufung „ab 6 Jahren“ davon aus, dass Kinder in diesem Alter die Fähigkeit zu differenzierter und distanzierter Wahrnehmung medialer Darstellungen und Inhalte entwickeln. Sie lernen immer mehr, zwischen Spielwelt und Wirklichkeit zu unterscheiden, erwerben erste differenzierte Medienerfahrungen und sind in der Lage, kurze Spannungsmomente sowie einen durch Pausen abgeschwächten Handlungsdruck zu verkraften. Medieninhalte und Darstellungen können besonders für die Jüngsten der Altersgruppe beeinträchtigend wirken, wenn Spielelemente angeboten werden, die den fiktiven, emotional distanzbildend wirkenden Charakter des Spielangebots permanent in Zweifel ziehen.

Die Prüfungsgremien der USK gehen im Rahmen der Bewertung der im Spiel enthaltenen Nutzungsfunktionalitäten davon aus, dass Kinder ab sechs Jahren im Vergleich zu Kindern unter sechs Jahren keine wesentlichen zusätzlichen Erfahrungen sammeln, die sie in die Lage versetzen, mit möglichen Nutzungsrisiken besser umzugehen. Kinder bis zum Alter von elf Jahren sind daher hinsichtlich der Nutzungsrisiken digitaler Spiele besonders schutzbedürftig. Aus diesem Grund ziehen die Prüfungsgremien bei der Feststellung von Nutzungsrisiken in einem digitalen Spiel die Alterseinstufung „ab 6 Jahren“ nur in Betracht, wenn gleichzeitig durch angemessene und wirksame Vorsorgemaßnahmen sichergestellt ist, dass von diesen Funktionalitäten keine Beeinträchtigungen für Kinder dieser Altersstufe ausgehen.

Die Prüfungsgremien der USK setzen bei den Erwägungen zur Alterseinstufung „ab 12 Jahren“ voraus, dass 12- bis 15-Jährige die Fähigkeit zu distanzierter Wahrnehmung und zur Unterscheidung zwischen Spielwelt und Wirklichkeit in höherem Maße entwickeln können als jüngere Kinder. Sie verfügen zunehmend über eine vielfältige und komplexe Medienerfahrung und können sich auch von einem immersiven Spielgeschehen distanzieren. Es ist davon auszugehen, dass sie länger anhaltende Spannung und größeren Handlungsdruck bei der Erfüllung von Spielaufgaben verkraften. Ihre Rahmungskompetenz sorgt dafür, dass trotz glaubwürdiger Spielszenarien das Lösen von Aufgabenstellungen, das Beseitigen von Hindernissen, das Besiegen von Gegnerfiguren nicht beeinträchtigend wirken, solange sich ausreichend distanzierende Elemente vermitteln, die eine Wirkungsmächtigkeit mindern. Bei diesen Abwägungen sind insbesondere die Jüngsten der Altersgruppe zu berücksichtigen.

Die Prüfungsgremien der USK können eine Alterseinstufung „ab 12 Jahren“ aufgrund der im Spiel enthaltenen Funktionalitäten nur dann in Betracht ziehen, wenn im ersten Prüfschritt bereits anhand der inhaltlichen Kriterien maximal eine entsprechende Einstufung entschieden wurde und die enthaltenen Funktionalitäten keine zusätzlichen, als erheblich einzustufenden Risiken für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen bergen, die eine höhere Alterseinstufung im Rahmen der Gesamtabwägung rechtfertigen würden (s. Punkt 3).

Eine Alterseinstufung „ab 12 Jahren“ aufgrund von Nutzungsrisiken wird von den Prüfungsgremien der USK beispielsweise dann in Betracht gezogen, wenn das Spiel zwar für Kinder ansprechend gestaltet ist oder in einem kindaffinem Setting stattfindet, aber Nutzungsrisiken enthält, die einen potenziellen Einfluss auf die persönliche Integrität von Kindern haben können. In solchen Fällen ist maßgeblich, ob angemessene und wirksame Vorsorgemaßnahmen vorhanden sind, um die Risiken bei der Nutzung des Spiels abzusichern, wie zum Beispiel durch gesicherte Shopsysteme oder abgesicherte Chats. Falls solche Vorsorgemaßnahmen vorhanden und wirksam sind, wird eine Alterseinstufung „ab 12 Jahren“ in Erwägung gezogen. Auch können die Prüfungsgremien eine Alterseinstufung „ab 12 Jahren“ in Betracht ziehen, wenn die festgestellten Nutzungsrisiken einen zentralen Bestandteil des Spiels darstellen aber durch vorhandene Vorsorgemaßnahmen wirksam abgesichert werden.

Die Prüfungsgremien der USK setzen bei den Erwägungen zur Alterseinstufung „ab 16 Jahren“ voraus, dass Jugendliche in diesem Alter bereits über vielfältige, systematische mediale Erfahrungen und über Kenntnisse der Medienproduktion verfügen. Zwar enthalten Spiele mit diesem Kennzeichen auch kampfbetonte und gewalthaltige Inhalte, doch vermitteln weder die Spielhandlung noch die Spielmöglichkeiten sozialschädliche Botschaften oder Vorbilder. Die bei Jugendlichen ab 16 Jahren vorhandene Rahmungskompetenz kann durch besonders wirkungsmächtige Inszenierungen in einer Weise in Frage gestellt werden, dass Entwicklungsbeeinträchtigungen angenommen werden.

Eine Alterseinstufung „ab 16 Jahren“ aufgrund von Nutzungsrisiken wird von den Prüfungsgremien der USK üblicherweise bei einer starken Problemausrichtung in Betracht gezogen, beispielsweise bei multiplen Risiken durch verschiedene Funktionalitäten, die sich gegenseitig verstärken und denen keine angemessenen und wirksamen Vorsorgemaßnahmen gegenübergestellt sind. Hierzu können Design-Entscheidungen bzw. Ausgestaltungen von Mechanismen gehören, die darauf abzielen, die Entscheidungen der Spieler*innen negativ zu beeinflussen bzw. ihre Selbststeuerungsfähigkeit adressieren und Nutzer*innen zu Handlungen drängen oder verleiten, die ihre persönliche Integrität beeinträchtigen können. Die Prüfungsgremien der

USK gehen davon aus, dass erst ältere Jugendliche ab 16 Jahren aufgrund ihres Reifegrades und ihrer Lebenserfahrung in der Lage sind vielfältige Nutzungs- und Interaktionsrisiken in digitalen Spielen zu durchschauen, sich von diesen zu distanzieren sowie bewusste Entscheidungen beispielsweise im Hinblick auf ihr Spiel-, Kommunikations- und Kaufverhalten zu treffen.

Die Prüfungsgremien der USK gehen bei den Erwägungen zur Alterseinstufung „Keine Jugendfreigabe“ ³⁸ (USK 18) davon aus, dass das betreffende Spiel für Minderjährige aller Altersstufen beeinträchtigend wirken kann. Dadurch werden Minderjährige etwa vor drastischen Gewaltdarstellungen oder sozialetisch desorientierenden Weltanschauungen geschützt. Auch älteren Jugendlichen kann eine Distanzierung zum Spielgeschehen besonders durch hohe atmosphärische Dichte und Glaubwürdigkeit des Spielgeschehens schwerfallen. Generell soll verhindert werden, dass minderjährige Spieler*innen sich mit Charakteren identifizieren, deren Handeln nicht den ethisch-moralischen Anforderungen unserer Gesellschaft entspricht. Spielangebot und -umsetzung verlangen einen Grad an sozialer Reife und Distanz, der bei Jugendlichen ab 16 Jahren nicht generell vorausgesetzt werden kann.

Enthält ein digitales Spiel auch noch für ältere Jugendliche ab 16 Jahren Nutzungsrisiken, die eine besonders schwerwiegende Gefahrenkonstellation darstellen und werden keine angemessenen und wirksamen Vorsorgemaßnahmen vorgehalten, kann dies zu einer Alterskennzeichnung „keine Jugendfreigabe“ (USK 18) führen.

Spiele, bei denen die Prüfungsgremien der USK vermuten, dass Indizierungskriterien der Bundeszentrale für Kinder und Jugendmedienschutz (BzKJ) erfüllt sein könnten, erhalten kein Alterskennzeichen.

³⁸ Gemäß § 14 Abs. 2 JuSchG.

5. Aspekte der Wirkungsmacht

5.1 Wirkungsbereiche

In der Prüfpraxis der USK-Prüfgremien bilden folgende zentrale Wirkungsbereiche eine wesentliche Grundlage für die inhaltliche Beurteilung einer möglichen, vom Spiel ausgehenden Entwicklungsbeeinträchtigung für Kinder und Jugendliche der jeweiligen Altersstufe. Hierzu zählen insbesondere übermäßig ängstigende, Gewalt befürwortende oder das sozialetische Wertebild beeinträchtigende Medien.³⁹

5.1.1. Handlungsdruck

Wenn die Spieler*innen durch die zeitliche Eingrenzung einer Spielaufgabe, ein permanent hohes Gegneraufkommen oder eine durchweg rasante Spielgeschwindigkeit zum schnellen Handeln gezwungen werden, so kann dieser Stressfaktor als sich vermittelnder Handlungsdruck in die Bewertung einfließen. Je höher die Anforderungen an Schnelligkeit und Koordinationsfähigkeit sind, desto eher wird eine zu geringe Distanzmöglichkeit zum Spielgeschehen angenommen. Insbesondere bei Spielen, die sich an jüngere Kinder richten, kann das Kriterium des Handlungsdrucks für die konkrete Höhe der Alterseinstufung in den Vordergrund der Bewertung treten. Die dadurch hervorgerufene Stressreaktion kann bei jüngeren Kindern zu einer nachhaltigen Übererregung und in der Konsequenz zu Beeinträchtigungen in deren weiterer Entwicklung führen.

5.1.2. Gewalt

Für die Bewertung ist der inhaltliche Kontext (Verortung in Zeit und Raum) und die Art von Gewalt⁴⁰ gemäß der Genretypik⁴¹ zu berücksichtigen sowie die Feststellung ob – und, wenn ja, wodurch – Gewaltanwendung als einziges Mittel der Konfliktlösung

³⁹ Vgl. § 10b Abs. 1 JuSchG.

⁴⁰ Für das Medium Computerspiel ist die Austragung von Gegnerschaft ein typisches Merkmal. Nach Fritz bestimmen im Spiel Effektivität, Macht, Herrschaft und Kontrolle das Handeln. Siehe J. Fritz/W. Fehr [Hrsg]: Handbuch Medien: Computerspiele. Bundeszentrale für Politische Bildung, Bonn 1997.

⁴¹ Gewalt ist dabei unterschiedlich angelegt. So ist zu unterscheiden zwischen struktureller und symbolischer Gewalt z. B. in Management- und Strategiespielen, kämpferischen Auseinandersetzungen in Beat'em Ups oder anderen wettbewerbsähnlichen Strukturen in Sportspielen. Multiplayer-Spiele beinhalten letztlich den Sieg oder die Niederlage einer Seite wie auch bewaffnete Kämpfe in Shootern.

erscheint. Dabei ist von Bedeutung, ob sie legitimiert scheint und belohnt wird. Ebenfalls zu berücksichtigen ist eine eventuelle mediale Sinnggebung gewalthaltiger Inhalte beispielsweise durch festgestellte Problematisierung, Bagatellisierung oder Idealisierung. Medienwirkungen sind immer das Ergebnis eines komplexen Zusammenspiels von Medieninhalt, Persönlichkeit und weiteren Faktoren. Ansätze monokausaler Wirkmechanismen, die ausschließlich auf den Medieninhalt abstellen, gelten in der Medienwirkungsforschung als überholt.

Die Art und Weise der audiovisuellen Darstellung von Gewalt ist von entscheidender Bedeutung für die Einstufung eines Spiels, da unterschiedliche Darstellungsformen verschiedene psychologische Wirkungen auf Spieler*innen haben können. Dabei ist zu berücksichtigen, dass die Auswirkungen je nach Altersstufe unterschiedlich sind. Darstellungen von Gewalthandlungen, -einwirkungen und -folgen sind dann kritischer zu beurteilen, wenn sie aufgrund ihrer konkreten Ausgestaltung als glaubwürdig, detailliert und/oder realitätsnah vermittelt werden.

Bei der Bewertung der Wirkungsmacht von Gewaltdarstellungen spielt die Visualisierung und dabei vor allem die Treffervisualisierung eine zentrale Rolle. Diese kann in verschiedenen Grafikstilen umgesetzt sein, die von comichaft abstrakt bis zu realitätsnah reichen. Sind die Folgen der Gewalthandlungen detailliert umgesetzt und beinhalten dabei die Darstellung von Blut, Verletzungsfolgen (z. B. Wunden, Verbrennungen, akustische Umsetzung von Knochenbrüchen usw.) oder gar die Möglichkeit, Gliedmaßen von Gegnerfiguren abzutrennen bzw. vergleichbar drastische Visualisierungen, so ist dies im Hinblick auf die Einschätzung einer Beeinträchtigung oder sogar Gefährdung von besonderer Bedeutung.

5.1.3. Kriegsthematik

Krieg wird als Thematik für Spielideen und -handlungen auf unterschiedlichste Weise auch in digitalen Spielen umgesetzt. Dies reicht von der Umsetzung von Brettspielen über Strategiespiele bis hin zu Shootern. Für die Bewertung ist wichtig, ob sich bereits durch das Spielthema oder erst durch die konkrete grafische Umsetzung der Spielidee eine beeinträchtigende Wirkung auf die Spieler*innen vermittelt.

In militärischen Strategiespielen sind logistische, strategische und taktische Überlegungen von Bedeutung. Kampfeinheiten, Waffen und Ausrüstungen werden als Mittel zur Konfliktlösung eingesetzt. Zeit und Ort des Geschehens/der kriegerischen Auseinandersetzung haben eine Relevanz. In militärischen Simulationen steht die technische Ausführung der geplanten Aktion im Mittelpunkt, indem technisches Kriegsgerät angemessen bedient werden muss. Die grafische Ebene bleibt meistens abstrakt oder symbolisch.

Spielmotiv bei militärischen Strategiespielen ist vor allem die Vorwegnahme des eigentlichen kriegerischen Geschehens im Kopf bzw. das Nachvollziehen strategischer und taktischer Schlachtenabläufe. Je symbolhafter, abstrakter das Konfliktmuster ist oder nur auf die technische Seite der Lösung des gesetzten Konflikts bezogen, desto mehr muss abgewogen werden, ob Hintergrundstory und Spielidee „Krieg“ Wirkungsmacht entfalten können.

Je realer das politische Konfliktmuster, die zum Einsatz kommenden Waffen, akustische Umsetzungen von Schlachten oder auch personifizierbare Akteure sind, desto eher sind Beeinträchtigungen oder sogar Gefährdungen anzunehmen. Auch ein direkter Bezug auf ein aktuelles oder historisches reales Kriegsszenario in einem glaubwürdig umgesetzten audiovisuellen Rahmen (z. B. die Umsetzung in einem First-Person-Shooter mit besonderer Nähe zum Geschehen) ist bei der Bewertung zu berücksichtigen. Dies gilt insbesondere bei einer dichten Kampfatmosphäre und hohem Immersionsgrad.

5.1.4. Angst und Bedrohung

Gerade bei Angeboten, die auf Kinder abzielen, darf eine anhaltende Spannung und beunruhigende Atmosphäre nicht zu Überregung oder nachhaltiger Ängstigung führen. Es ist zu prüfen, ob die möglicherweise ängstigenden Momente oder die Passagen, in der sich eine Bedrohungssituation auf die Spieler*innen übertragen kann, von entspannenden Passagen ausgeglichen werden oder das Spielgeschehen durchweg düster und beklemmend gestaltet ist. Distanzierende Elemente müssen ausreichend Abstand zum Geschehen schaffen, um das Angebot durch die jeweilige Altersgruppe eindeutig kognitiv und emotional rahmen zu können.

5.1.5. Sexuelle Inhalte

Die Darstellung von sexuellen Inhalten muss im Kontext des konkreten Spiels bewertet werden. Sexuell geprägte Darstellungen mit sexuellen Referenzen sind generell mit einer Altersbeschränkung zu versehen. Sexualisierte Sprache sowie entsprechende Gesten und Anspielungen sind ebenfalls jugendschutzrelevant und damit in die Altersbewertung einzubeziehen.

Bei sexuellen Darstellungen unterhalb der strafrechtlichen Grenze zur Pornografie sind sowohl die grafische Darstellung als auch der Kontext zu berücksichtigen.

5.1.6. Diskriminierung

Bildlich oder textlich sowie im Kontext zu findende Hinweise auf eine Diskriminierung sind generell bei der Frage nach einer Kennzeichnung zu berücksichtigen und können im Hinblick auf die Einschätzung einer Beeinträchtigung auch für ältere Jugendliche besondere Bedeutung erlangen. Werden Hinweise auf eine Herabwürdigung von Bevölkerungsteilen oder Einzelpersonen wegen ihrer Zugehörigkeit zu einer solchen Gruppe vor sexistischem, rassistischem, religiösem oder anderweitig schwer diskriminierendem Hintergrund in einem Spielangebot festgestellt, so kann zudem der Tatbestand der Jugendgefährdung und möglicherweise auch der Straftatbestand der Volksverhetzung (§ 130 StGB) erfüllt sein.

5.1.7. Unangemessene Sprache

Es ist grundsätzlich als problematisch anzusehen, wenn Vulgärsprache eine dominante Rolle innerhalb eines Spielangebotes einnimmt. Durch eine direkte Anrede der Spieler*innen kann diese Wirkung noch verstärkt werden. Der sprachliche Aspekt gewinnt vor allem dann Relevanz, wenn durch eine an Jugendliche gerichtete Ausdrucksweise eindeutig eine Jugendaffinität beabsichtigt wird. Daher muss geprüft werden, ob die verwendete Sprache geeignet ist, bestimmte Altersgruppen in ihrer Entwicklung zu beeinträchtigen.

5.1.8. Drogen

Das Thema Drogenkonsum kann ein Indikator für eine Altersbeschränkung sein.

Sowohl die Darstellung des Konsums als auch eine möglicherweise damit einhergehende Vermittlung einer Glorifizierung von Drogen als leistungssteigernd und erfolgversprechend muss in ihrer Schwere und Bedeutsamkeit für die Wirkung auf Minderjährige eingeschätzt werden und möglicherweise bei der prinzipiellen Frage nach der Alterskennzeichnung Berücksichtigung finden. Die Verwendung von Icons, Namen usw. von real existierenden, legalen wie illegalen Drogen ist dabei besonders zu prüfen.

5.1.9. Glücksspielthematik

Die Teilnahme von Minderjährigen an Glücksspielen ist grundsätzlich verboten, da diese zu dem medizinisch anerkannten Krankheitsbild einer Glücksspielsucht⁴² mit schwerwiegenden psycho-sozialen Folgen und erheblichen finanziellen Risiken für die Betroffenen führen kann. Näheres regeln insbesondere § 6 JuSchG, der Glücksspiel-Staatsvertrag sowie die §§ 284 ff. StGB. Ein Glücksspiel liegt gemäß § 3 Abs. 1 Glücksspiel-Staatsvertrag vor, wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt. Zwingend erforderlich ist, dass für die Teilnahme ein Gewinn von nicht ganz unbedeutendem Vermögenswert in Aussicht gestellt wird.

Fallen digitale Spiele nicht unter das gesetzliche Glücksspielverbot, sind bei der Alterseinstufung von digitalen Spielen solche Spielelemente zum Schutz von Kindern und Jugendlichen zu berücksichtigen, die geeignet sind, die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern oder Jugendlichen hinsichtlich deren Einstellung zur Teilnahme an Glücksspielen zu beeinträchtigen oder zu gefährden. Insbesondere sind dies Spielinhalte, die zu einer Gewöhnung an bzw. Verharmlosung von Glücksspiel führen können, indem sie eine positive Einstellung gegenüber

⁴² Sogenannte „gambling disorder“, gemäß der diagnostischen Kriterien nach ICD-10 (internationale statistische Klassifikation der Krankheiten).

Glücksspielen fördern, zur Desensibilisierung gegenüber Spielverlusten beitragen oder unrealistische Gewinnerwartungen hervorrufen.

Konkrete Anhaltspunkte für die Jugendschutzprüfung können sich aus der Rahmenhandlung (Story und Dialoge) und unter anderem auch aus Merkmalen wie z. B. der Zentralität des Glücksspielthemas (z. B. Anteil am Gesamtspiel), der Vermittlung eines spielhallentypischen Fluidums (z. B. durch die Bedienung casinotypischer, virtueller Spielautomaten) oder glücksspielähnlichen Mechanismen und Ausgestaltungen und deren Einbettung in ein kinderaffines Setting ergeben.

Auch die Steigerung des Handlungsdrucks sowie die Verstärkung des Identifikationspotentials sind zu berücksichtigen. Distanzierend können eine nicht realistische Visualisierung oder Funktionalität (z. B. Einsatz von „Versuchen“ statt virtueller Währung) sowie die Unterbrechung von glücksspielähnlichen Elementen durch andere Spielhandlungen wirken.

5.1.10. Sozialethisch desorientierende Rollenbilder

Im Spiel vermittelte Rollenbilder können bei der Altersfreigabe berücksichtigt werden, da sich Kinder und Jugendliche in der Phase der frühen Adoleszenz auch an medialen Vorbildern orientieren. Im Rahmen der Altersbewertung relevante Darstellungen sind z. B. kriminelle und sexualisierte sowie geschlechterdiskriminierenden Rollenbilder. Kriminelle Rollenbilder liegen insbesondere dann vor, wenn im Spiel eine Verharmlosung krimineller Handlungen stattfindet. Es werden beispielsweise Überfälle und illegale Autorennen als Abenteuer dargestellt oder kriminelle Organisationen glorifiziert.

Bei sexualisierten und geschlechterdiskriminierenden Rollenbildern werden im Spiel insbesondere Verhaltensweisen und/oder Schönheitsideale unkritisch dargestellt oder verharmlost, die zu einer Objektivierung und/oder Verstärkung von Geschlechterstereotypen führen können. Dieses Rollenverständnis kann jungen Spieler*innen möglicherweise ein verzerrtes Bild der Geschlechterverhältnisse vermitteln, da ihnen die Fähigkeit fehlt, solche Darstellungen kritisch zu reflektieren und sich davon zu distanzieren. Diese Problematik kann durch grafische

Darstellungen, narrative Elemente oder filmische Inszenierungen transportiert werden. Beispiele sind die Darstellung von geschlechterspezifischen Stereotypen, die Spielfiguren in untergeordneten oder sexualisierten Rollen oder Posen zeigen, voyeuristische Kameraperspektiven oder die Degradierung von Figuren zu sexualisierten Objekten.

5.2. Wirkungsfaktoren

Wirkungsfaktoren sind Aspekte, die sich verstärkend oder abschwächend auf die Bewertung der im Prüfgegenstand festgestellten Wirkungsbereiche auswirken können. Sie beziehen sich auf die konkrete Ausgestaltung des Prüfgegenstandes und deren Einfluss auf die Wirkungsbereiche. Im Rahmen der Prüfpraxis werden diese Wirkungsfaktoren bei der inhaltlichen Beurteilung einer möglichen, vom Spiel ausgehenden Entwicklungsbeeinträchtigung für Kinder und Jugendliche der jeweiligen Altersstufe berücksichtigt.

5.2.1. Visuelle und akustische Umsetzung der Spielidee

Sowohl die visuelle als auch die akustische Umsetzung einer Spielidee sind wesentliche Aspekte in Bezug auf eine Bewertung von Spielangeboten unter Jugendschutzaspekten. Hierbei spielt vor allem die Realitätsnähe der Darstellung eine entscheidende Rolle. Ein realistisch anmutendes Setting kann gleichzeitig eine gewisse Jugendaffinität aufweisen, welche bei der Bewertung berücksichtigt werden muss.

5.2.2. Gameplay

Das Verständnis des Gameplay ist eine Grundvoraussetzung, um die Zusammenhänge von Wirkungsfaktoren des gesamten Spielangebots abwägen zu können. Welchem Genre entspricht das konkrete Gameplay? Welche Aufgaben werden den Spieler*innen gestellt? Unter welchen spielinternen Voraussetzungen gilt es, Problemlösungen zu finden, Hindernisse zu beseitigen, Gegnerfiguren zu attackieren und zu besiegen? Was muss getan werden, um erfolgreich zu sein? Wie sieht das Belohnungssystem aus? Hier bekommen alle Aspekte der Handlungsanforderung Relevanz. Das Gameplay betrifft auch den zu bewältigenden

Aufbau des Spiels (linear, open world) und den sich dabei vermittelnden Handlungsdruck.

Weitere relevante Faktoren sind Aufgabenstellungen und Missionen innerhalb der Spielgeschichte: Auf welche Weise können Spielziele gelöst werden? Gibt es gewaltfreie Möglichkeiten? Wenn Spielziele wahlweise auch gewaltfrei erreicht werden können (z. B. Schleichen, Kommunikation, unentdecktes Infiltrieren), so kann dies in Bezug auf die Wirkungsmacht eines Spiels relativierend sein.

Weiterhin gilt es festzustellen, wie das eigentliche Spielziel und die einzelnen Spielaufgaben gesetzt sind, z. B. ist es von Bedeutung, welche Rolle die Spieler*innen mit der Steuerung eines Spielcharakters übernehmen: Ist es die Seite des Guten oder des Bösen, vermischen sich diese Seiten, werden virtuelle Handlungen verlangt, die im realen Leben als kriminell gelten oder können/müssen die Spieler*innen die eigenen Spielfiguren so steuern, dass dadurch am Spielgeschehen Unbeteiligte ohne Sanktionen angegriffen werden?

Die Auflistungen von Leistungen wie sogenannte Achievements oder Trophies, Kommentare der eigenen oder der digitalen Spielfiguren in der Spielwelt oder die Gewichtung und Ausrichtung der einzelnen Spielelemente sind in die Bewertung mit einzubeziehen. Ebenso kann es Relevanz haben, ob das Steuern der Spielfigur einen besonderen körperlichen Einsatz beispielsweise über bestimmte Eingabegeräte/Controller erfordert, der zur erhöhten Identifikation mit einer konkreten Spielhandlung beitragen kann.

5.2.3. Atmosphäre

Der Aspekt Atmosphäre umschreibt die Stimmung, die sich während des Spiels einstellt. Sie charakterisiert im Kern die Vermittlung des Erlebnisangebots insgesamt. Festzustellen ist, mit welchen gestalterischen Mitteln das Programm eine spezifische Stimmung erreicht. Unterschiedliche Aspekte können gleichzeitig für die vorherrschende Atmosphäre in einem Spiel verantwortlich sein: das allgemeine Spielthema, die präsent gehaltene Storyline, die Glaubwürdigkeit des Settings, der Immersionsgrad, die Soundeffekte und Musikkulisse, die sprachliche Umsetzung, eine

mögliche Jugendaffinität, der Spannungsbogen, das Angstpotenzial (beispielsweise durch gezielt gesetzte Schockmomente) oder auch die Rasanzen des Spielverlaufs und die Perspektive, aus der die Spielfigur gesteuert wird.

Je dichter sich eine kämpferische oder auch aggressive Atmosphäre innerhalb eines Spielangebotes vermittelt, desto eher wird eine mögliche Überforderung, Ängstigung oder auch Störung angenommen und eine höhere Alterseinstufung ist wahrscheinlich. Der eigentliche Spielreiz und das Identifikationspotenzial müssen dabei festgestellt und bewertet werden. Hier sind an die Realität angelehnte glaubwürdige Umgebungen eher dazu geeignet, eine mögliche Beeinträchtigung zu konstatieren als abstrakte oder fantastische Szenarien.

5.2.4. Realismus

Je mehr sich die Spielwelt an reale Orte und Ereignisse annähert, desto höher ist der Realitätsgrad. Auch wenn diese Orte nicht oder nur mit Fantasienamen benannt sind, so ist die Parallele und Nähe zu den nachempfundenen Orten ausschlaggebend. An tatsächlichen Konflikten orientierte Begebenheiten oder Schlachten können ebenfalls Realitätsnähe aufweisen. Sie bilden jedoch im Regelfall nicht die Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen ab. Dies ist dagegen bei Settings gegeben, die dem alltäglichen Leben von Kindern oder Jugendlichen entsprechen. Beispiele hierfür wären Szenarien, die Schulen, Wohngebiete, Einkaufszentren, Wohnheime, Clubs u. Ä. nachbilden. Eine solche Nähe zur Realität oder Lebenswirklichkeit von Kindern oder Jugendlichen muss bei der Bewertung berücksichtigt werden, insbesondere wenn Gewalthandlungen in den Vordergrund des Gameplays rücken.

5.2.5. Glaubwürdigkeit

Die Glaubwürdigkeit einer Spielfigur, einer Umgebung oder einer Spielhandlung vermittelt sich durch die Gesamtstimmung, die erzählerische Dichte des Spielangebots sowie die gestalterischen und funktionalen Ausdrucksmittel des Gameplays. Dazu zählen beispielsweise glaubhafte Bewegungsabläufe der Spielfiguren oder eindeutige Feedback-Elemente für die Spieler*innen. Das Zusammenspiel der verschiedenen Faktoren für die Glaubwürdigkeit eines Spiels kann eine Distanzierung schwer

machen, da das Spielerlebnis in sich stimmig und schlüssig wirken kann und somit ein höherer Immersionsgrad bei Spieler*innen anzunehmen ist. Daraus folgt nicht zwingend eine Entwicklungsbeeinträchtigung. Im Zusammenhang mit jugendschutzrelevanten Szenarien muss die Immersion in der Bewertung jedoch in jedem Fall Beachtung finden.

Die Aspekte Realitätsnähe und Menschenähnlichkeit müssen dabei nicht notwendig die entscheidende Rolle spielen, stehen aber oft in direktem Zusammenhang mit diesen Überlegungen.

5.2.6. Menschenähnlichkeit

Sind die im gewalthaltigen Spiel auftretenden Gegnerfiguren oder handelnden Charaktere überwiegend menschlich gestaltet, so hat dies Konsequenzen für die Bewertung. Denn es ist davon auszugehen, dass menschenähnliche Charaktere ein höheres Identifikationspotenzial mit den Spielhandlungen bieten und somit Parallelen zu der eigenen Lebenswirklichkeit eher nahegelegt werden, als das beim Spiel mit nichtmenschlich gestalteten Spielfiguren der Fall ist.

Die Menschenähnlichkeit bestimmt sich hierbei nicht nur dadurch, wie realitätsnah die Spielfiguren in ihrer äußeren Gestaltung einem echten Menschen nachempfunden wurden, sondern sie ist auch durch andere Faktoren wie das animierte Verhalten und ihre Individualität bestimmt. Somit können auch fantastische Spielfiguren wie beispielsweise Aliens oder Monster menschenähnlich wirken, wenn sie sich durch audiovisuelle Ausdrucksmittel als menschenähnlich vermitteln. Dies kann auch dann gelten, wenn gegnerische Spielfiguren in der Story ausdrücklich als nichtmenschliche Wesen eingeführt wurden und im Spielverlauf dennoch die Assoziation „menschlich“ nahelegen. Ein wichtiges Indiz dafür ist die Gestaltung einer Leidensfähigkeit der Spielfiguren. Da es sich auch bei Tieren um leidensfähige Wesen handelt, ist das virtuelle Verletzen und Eliminieren von Spielfiguren in Tiergestalt bei der Bewertung mit zu berücksichtigen.

Die vorliegende Begriffsbestimmung reicht damit weiter als der strafrechtliche Begriff der Menschenähnlichkeit. Denn bei verbotenen Gewaltdarstellungen (§131 StGB)

bestimmt sich die Ähnlichkeit mit dem Menschen allein nach objektiven Maßstäben der äußeren Gestalt der Spielfigur.

5.2.7. Jugendaffinität und Identifikationspotenzial

Eine Jugendaffinität liegt vor, wenn Inhalte oder Charaktere thematisiert werden, die gerade in der Jugendkultur oder in der Lebenswirklichkeit Jugendlicher eine zentrale Rolle spielen. Auch die Auswahl der Musik, Kleidung, Accessoires oder das Verhalten und die Sprache der handelnden Spielcharaktere können eine Jugendaffinität aufweisen. Form und Gestaltung orientieren sich an angenommenen Interessen Minderjähriger. Damit fällt es jüngeren Spieler*innen leichter, eine Identifikation mit dem Spiel bzw. den Figuren herzustellen. Eine festgestellte Jugendaffinität kann ausschlaggebend für eine höhere Einstufung sein, wenn in dieser Weise nicht nur Identifikationsangebote, sondern Vorbilder vermittelt werden, die für die Entwicklung und Erziehung von Minderjährigen zu Gemeinschaftsfähigkeit und Eigenverantwortung als abträglich bewertet werden. Dazu gehört beispielsweise die Befürchtung eines Nachahmens von Verhalten zur Lösung von Konflikten.

5.3. Risikodimensionen bei der Nutzung digitaler Spiele

5.3.1. Kommunikations- und Kontaktfunktionen

Kommunikations- und Kontaktfunktionen umfassen sämtliche Funktionen eines Spiels oder von der Plattform, die eine Interaktion mit Nutzer*innen zur Kommunikation und Kontaktaufnahme ermöglichen.

Kinder und Jugendliche haben ein Recht auf Teilhabe im digitalen Raum. Für ihre Persönlichkeitsentwicklung ist es essentiell, dass sie sich auch kommunikativ entfalten und auf diese Art und Weise teilhaben können.⁴³ Die Nutzung von Kommunikationsmöglichkeiten innerhalb von Spielen kann aber für Kinder und Jugendliche auch mit Risiken einhergehen. Das Risiko besteht in einer möglichen negativen Konfrontation mit Dritten, die diese Mechanismen in böswilliger Absicht

⁴³ Vgl. BzKJ, Gefährdungsatlas: Digitales Aufwachsen vom Kind aus denken – Zukunftssicher handeln, 2. Auflage, S. 75.

nutzen könnten. Hier besteht die Gefahr, dass uneingeschränkte und unkontrollierte Chat- oder Kommentarfunktionen, die keine Möglichkeiten zur Meldung oder Sperrung von Nutzer*innen bieten, zu beleidigenden oder unangemessenen Interaktionen bis hin zu Cybergrooming, Cybermobbing, Cyberstalking, der missbräuchlichen Verbreitung intimer Inhalte oder der Konfrontation mit altersunangemessenen Inhalten führen können.

Beeinträchtigungen für die persönliche Integrität im Zusammenhang mit Kommunikations- und Kontaktfunktionen sind potenziell sehr weitreichend und können insbesondere die psychische, soziale und/oder sexuelle Integrität von Kindern und Jugendlichen betreffen.

Abhängig von der Medienart können unterschiedliche Beeinträchtigungsmomente mit unterschiedlichen Beeinträchtigungsgraden entstehen. Es ist im Einzelfall zu analysieren, welche Interaktionsmöglichkeiten im Spiel bestehen und ob daraus insbesondere für jüngere Spieler*innen erhöhte Interaktionsrisiken entstehen. Dabei ist unerheblich, ob es sich um eine Funktion zum synchronen, temporären Austausch handelt (bspw. Live-Chat) oder bspw. ein länger einsehbares Austauschformat wie bspw. Direktnachrichten oder Foren. Auch die Medienart, die zum Austausch genutzt wird, ist zunächst unerheblich – sei es Text, Audio, Bilder oder Video – jegliche Interaktion ist zu erfassen. Auch spielinterne Systeme, die zunächst nicht direkt oder nicht allein zur Kommunikation zwischen Nutzer*innen gedacht sind, können erfasst sein, insofern sie (mit einem hohen Grad an Flexibilität) zur Kommunikation genutzt werden können – bspw. wenn Briefe oder Bücher geschrieben, Audiofiles aufgenommen, Flächen bemalt oder Schilder beschriftet werden können, die dann von anderen Nutzer*innen im Spiel gefunden und gelesen/betrachtet/angehört werden können.

Zu den möglichen Vorsorgemaßnahmen zählen Community-Richtlinien (insbesondere bei niedrigen beantragten Altersfreigaben sollten diese kindgerecht gestaltet sein) und ihre Durchsetzung, Wortfilter, die Option, andere Nutzer*innen zu blockieren, Chats zu

moderieren oder Inhalte zu melden⁴⁴, der Hinweis auf externe Präventions-, Befähigungs- und Hilfeangebote sowie die Beschränkung der Kommunikation auf ausgewählte Personen („Friends only“). Auch die Möglichkeit, den Chat komplett abzuschalten, wird positiv bewertet. Sofern die Kommunikations- und Kontaktfunktionen Bestandteil des Spiels sind, aber über die entsprechende Plattform angeboten werden, sind die auf Plattformebene implementierten Maßnahmen einzubeziehen.

Sofern sensible Daten wie Klarnamen oder Standortdaten geteilt werden können, werden insbesondere Voreinstellungen berücksichtigt, die die Weitergabe der sensiblen Daten verhindern (s. Punkt 5.3.5). Auch sind Wortfilter zu berücksichtigen, welche die Preisgabe persönlicher Daten wie Wohnort, Handynummer und Namen gängiger Kommunikationsplattformen verhindern bzw. davor warnen, um einer Verlagerung der Kommunikation auf andere Kanäle entgegenzuwirken. Im Prüfprozess wird hingegen negativ bewertet, wenn Spieler*innen durch das Spiel belohnt oder wiederholt dazu aufgefordert werden, ihren Standort oder andere höchstpersönliche Daten, die beispielsweise auch eine Kontaktaufnahme ermöglichen könnten, zu teilen.

5.3.2. Kauffunktionen

Die Möglichkeit zum Kauf von digitalen Zusatzinhalten in Spielen ist mittlerweile gängige Praxis und stellt für sich genommen zunächst kein Risiko für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen dar. Die Kauffunktionen können beispielsweise kleinere Zusatzgegenstände umfassen, die für mehr Abwechslung im Spielverlauf sorgen (z. B. Bonuslevel, „Skins“ wie Kleidungsstücke für Spielfiguren), virtuelle Münzen und andere Formen der spielinternen Währung sowie Abonnements und Upgrades (z. B. zur Deaktivierung von Werbung).

⁴⁴ Meldemöglichkeiten sollten dabei insb. bei niedrigen beantragten Altersfreigaben kindgerecht gestaltet sein, ein Freitextfeld zur Begründung der Meldung beinhalten und auf zur Meldung passende Rat- und Hilfsangebote hinweisen. Die Anbieter sollten Rückmeldungen zu erfolgten Meldungen anbieten und die Möglichkeit zum Einspruch gegen getroffene Entscheidungen bieten.

Je nach Ausgestaltung können jedoch Risiken für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen vorliegen, die im Rahmen der Altersbewertung zu berücksichtigen sind.

Beeinträchtigungen der persönlichen Integrität im Zusammenhang mit Kauffunktionen können primär die dezisionale Integrität (Entscheidungsfreiheit und kommerzielle Autonomie) beeinträchtigen, sich aber auch auf andere Bereiche der persönlichen Integrität auswirken, wie beispielsweise auf die soziale Integrität, wenn gekaufte virtuelle Güter als Statussymbole fungieren.

Zu prüfen ist, ob Minderjährige bereits aufgrund ihrer kognitiven und emotionalen Reife in der Lage sind, ihre Impulse zu kontrollieren und sich von den Kaufmechanismen zu distanzieren. Zudem ist zu berücksichtigen, ob die Mechanismen der Bezahlssysteme von Minderjährigen verstanden und deren Risiken abgeschätzt werden können, um eine bewusste und informierte Kaufentscheidung zu treffen. Sofern Spielwährungen eingesetzt werden, sind Aspekte der Transparenz des Bezahlsystems sowie der Funktionsweisen einzubeziehen, da die Gefahr besteht, dass jüngere Spieler*innen den Überblick über ihre Ausgaben verlieren könnten.

Potenziell belastende Elemente, insbesondere in ihrem Zusammenwirken, sind z. B. solche, die den Fokus auf den Erwerb von Produkten legen, Pay-to-Win-Prinzipien, risikobehaftete Ausgestaltungen von Timern (zeitlich befristete Verfügbarkeit), Lootboxen (Beutekisten, die virtuelle Gegenstände und/oder Zusatzinhalte enthalten), Rabatte, Zwischenwährungen, Restbeträge von Währungen, verschleierte Kosten bzw. Kostensteigerungen, fehlende Hinweise auf die Kostenpflichtigkeit, aufdringliche Werbung sowie direkte Kaufappelle in kindgerechter Sprache.

Als Vorsorgemaßnahmen können die Möglichkeit zur Deaktivierung oder Einschränkung von Käufen (auch über Elternbegleittools im Spiel oder auf der jeweiligen Plattform), die Begrenzung von Kaufangeboten, die Deaktivierung spezifischer Kauffunktionen, altersdifferenzierte Ausgabegrenzen, sowie eine transparente Darstellung der Kaufinhalte und der Währungen berücksichtigt werden.

Auch gehören allgemeine Gestaltungsmaßnahmen bzw. das Game Design dazu, z. B. wenn ein unbeeinträchtigter Spielfluss auch ohne Käufe möglich ist.

5.3.3. Glückspielähnliche Mechanismen

Glücksspielähnliche Mechanismen erfassen in erster Linie sog. „simuliertes Glücksspiel“. „Lootboxen“ können in diesem Zusammenhang ein Element eines glücksspielähnlichen Mechanismus darstellen. In Abgrenzung zum inhaltsbezogenen Wirkungsaspekt „Glückspielthematik“ (s. Punkt 5.1.9) stehen im Fokus „glücksspielähnlicher Mechanismen“ nicht inhaltliche Darstellungen, sondern die Handlungsmuster auf der Ebene der Nutzungsrisiken. Im Vordergrund stehen dabei die möglichen Risiken durch Aneignung von bestimmten glücksspielbezogenen Praktiken oder Sichtweisen die durch glücksspielähnliche Mechanismen befördert werden können. Sie können die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen insbesondere in den Bereichen der psychischen Integrität (innere Autonomie) sowie der dezisionalen Integrität (Entscheidungsfreiheit, kommerzielle Autonomie) nachhaltig stören.

Potentiell belastende Elemente sind in diesem Zusammenhang solche, die den Fokus auf die Nutzung glücksspielähnlicher Mechanismen legen, z. B. indem für den Spielerfolg wichtige Belohnungen über glücksspielähnliche Mechanismen gezogen werden können. Dies kann etwa dann der Fall sein, wenn für den zufallsbasierten Erhalt von virtuellen Gütern (z. B. besondere Waffen oder Skins) virtuelle Einsätze verlangt werden und die zufälligen Objekte eine hohe Attraktivität bzw. Exklusivität ausstrahlen, weil sie im Spiel besondere Vorteile gewähren oder sich damit eine Steigerung des Ansehens verbindet. Das potenzielle Risiko für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen durch glücksspielähnliche Mechanismen kann sich in Verbindung mit Kauffunktionen (s. Punkt 5.3.2) und/oder mit Mechanismen zur Förderung einer exzessiven Mediennutzung (s. Punkt 5.3.4) steigern. Beispiele dafür sind u.a., wenn die Einsätze entweder durch Käufe mit Echtgeld bezahlt oder mit langen Nutzungszeiten erspielt werden müssen. Auch die Anzeige von Beinahe-Gewinnen kann ein belastendes Element darstellen.

Zu prüfen ist, ob Spieler*innen bereits aufgrund ihrer kognitiven und emotionalen Reife über eine hinreichende Impulskontrolle und die erforderlichen Fähigkeiten der Selbstregulation verfügen, um durch eine autonome Entscheidungsfindung den massiven spielstimulierenden Effekten widerstehen zu können. Erst mit diesen Voraussetzungen sind Spieler*innen in der Lage, sich von den erhöhten Kaufanreizen und dem Druck zum Vielspielen zu distanzieren, so dass ein Risiko für die persönliche Integrität nicht anzunehmen ist.

Als Vorsorgemaßnahmen können beispielsweise altersdifferenzierte Ausgabegrenzen, Anzeigen der bisher getätigten Käufe (inkl. Gesamtsumme), eine transparente Darstellung der Inhalte sowie die Angabe von Gewinnwahrscheinlichkeiten ggf. in Verbindung mit Realkostenschätzungen und Möglichkeiten zur Sperrung des eigenen Accounts für entsprechende Funktionen berücksichtigt werden. Auch gehören allgemeine Gestaltungsmaßnahmen bzw. das Game Design dazu, z. B. durch die Gewährleistung eines unbeeinträchtigten Spielflusses ohne Nutzung von glücksspielähnlichen Mechanismen. Auch die Deaktivierung bzw. Einschränkung glücksspielähnlicher Mechanismen über Elternbegleittools sind als Jugendschutzmaßnahme in diesem Bereich denkbar.

5.3.4. Exzessive Mediennutzung

Spiele, die Mechanismen enthalten, welche Spieler*innen dazu verleiten, übermäßig lange zu spielen, sind bei der Altersfreigabe durch die Prüfgremien der USK zu berücksichtigen. Zu diesen Mechanismen gehören beispielsweise Push-Nachrichten, Season- oder Battle Passes, Lootboxen, Anreize zum Spielen zu bestimmten Zeitpunkten (Playing by Appointment, Wait to Play) oder Belohnungssysteme für häufiges und dauerhaftes Spielen, wie etwa Comeback-Geschenke, oder Sanktionen für Inaktivität (z. B. Verlust von Spielfortschritten oder Spielfiguren). Auch Belohnungen für das regelmäßige Einloggen sind dabei relevant.

Bei der Bewertung digitaler Spiele ist zu prüfen, ab welchem Alter die Spielmechanismen durchschaut werden können. Maßgeblich ist, ob Spieler*innen die

Fähigkeit zur Distanzierung und Selbstregulation besitzen, um mögliche manipulative Elemente zu erkennen und ihr Spielverhalten entsprechend zu kontrollieren.

Mechanismen, die eine exzessiven Mediennutzung fördern, könnten die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen in verschiedenen Dimensionen beeinträchtigen, beispielsweise durch negative Auswirkungen auf die psychische Integrität (z. B. innere Autonomie), die soziale Integrität (z. B. Beziehungsmanagement) und auch auf die dezisionale Integrität (z. B. Entscheidungsfreiheit). Insbesondere Spiele mit sogenannten „Pay-to-Win“-Mechanismen, „Lootboxen“, „Comeback“-Geschenken und Login-Boni können Einflüsse auf Spieler*innen haben, indem sie Druck zum Vielspielen dadurch ausüben, dass Kinder und Jugendliche häufig nicht ausreichend eigenes Geld besitzen und entsprechend dazu verleitet werden, viel zu spielen, um ohne kostenpflichtige Vorteile schnellere Fortschritte im Spiel zu erzielen. Ein Risiko für die soziale Integrität besteht dann, wenn das Spiel einen hohen sozialen Druck ausübt, durch übermäßigen Zeiteinsatz besondere Vorteile für Mitspieler*innen zu erhalten.

Als Vorsorgemaßnahmen können beispielsweise deaktivierte Push-Nachrichten, die insbesondere von Kindern nicht wieder eigenmächtig aktiviert werden können, die Begrenzung der Spielzeit oder die Deaktivierung bzw. Einschränkung von Lootboxen und Season- oder Battle Passes berücksichtigt werden.

5.3.5. Datenweitergabe an Dritte

Mechanismen, welche die Weitergabe von Bestands- und Nutzungsdaten ohne Erlaubnis an Dritte begünstigen, obwohl datenschutzrechtliche Regelungen im Wesentlichen eingehalten werden oder zumindest der Anschein erweckt wird, werden im Rahmen der Altersbewertung berücksichtigt.

Bei der Altersbewertung digitaler Spiele steht nicht primär der Schutz von Daten im Vordergrund, sondern die Abwehr der mit der Zugänglichkeit zu diesen Daten einhergehenden Gefahren für die persönliche Integrität von Kindern und

Jugendlichen.⁴⁵ Je nach Art der Daten, die weitergegeben werden, könnten unterschiedliche Bereiche der persönlichen Integrität von Kindern und Jugendlichen betroffen sein. So kann die Weitergabe von Bestandsdaten (z. B. Name, Alter, Wohnort usw.) eine potenzielle Beeinträchtigung der sexuellen Integrität (sexuelle Selbstbestimmung) darstellen, während die Weitergabe von Nutzungsdaten (z. B. Mediennutzung in Bezug auf Genre, Dauer, Frequenz, etc.) die dezisionale Integrität (Entscheidungsfreiheit, kommerzielle Autonomie) beeinträchtigen könnte.

Zu prüfen ist, ob Spielende die Möglichkeit haben, ihren Standort anderen Spielteilnehmenden anzuzeigen bzw. zu teilen oder ob sie dazu verleitet werden, eine fehlerhafte Einwilligung abzugeben, indem Mechanismen genutzt werden, welche die Weitergabe von Daten als erstrebenswert darstellen oder belohnen, etwa durch wiederholte Aufforderungen („Nudging“). Zu berücksichtigen ist auch, inwieweit eine Abwehr dieser Gefahren durch Einschränkungen von Nutzerkonten möglich ist.

Entlastend berücksichtigt wird, wenn per Voreinstellung abgefragt wird, ob der Standort geteilt werden soll und Eltern die Möglichkeit haben, gemeinsam mit ihrem Kind altersgerechte Einstellungen auszuwählen.

Ebenfalls berücksichtigt werden können Voreinstellungen gemäß § 24a Abs. 2 Nr. 6 JuSchG:

- Nutzerprofile können weder durch Suchdienste gefunden noch von nicht angemeldeten Personen eingesehen werden.
- Standort- und Kontaktdaten sowie die Kommunikation mit anderen Nutzer*innen werden nicht veröffentlicht.
- Die Kommunikation ist auf einen von den Nutzer*innen vorab selbst gewählten Personenkreis beschränkt.
- Die Nutzung erfolgt anonym oder unter Pseudonym.

⁴⁵ Vgl. BT-Drs. 19/24909, 66.



5.3.6. Nicht altersgerechte Kaufappelle / Problematische Werbeinhalte

Die Einbindung von Werbung und nicht altersgerechten Kaufappellen durch werbende Verweise auf andere Medien sowie deren mögliche negative Auswirkungen auf die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen sind im Rahmen der Altersbewertung durch die Prüfgremien angemessen zu berücksichtigen.

Durch Werbung könnte insbesondere die dezisionale Integrität (Entscheidungsfreiheit, kommerzielle Autonomie) von Kindern und Jugendlichen beeinträchtigt werden. Darüber hinaus könnte Werbung aber auch die psychische Integrität (z. B. innere Autonomie) sowie die soziale Integrität (z. B. Geltungsanspruch in einer Gemeinschaft) beeinträchtigen.

Entlastende Aspekte liegen vor, wenn Werbung kein fester Bestandteil des Spiels bzw. des Gameplays ist und kenntlich gemacht wird. Belastende Auswirkungen sind möglich, wenn der Konsum von Werbung sich an Kinder oder Jugendliche richtet und sie in ihrer persönlichen Integrität beeinträchtigt. Dies ist beispielsweise der Fall, wenn Nutzer*innen für das Anschauen von Werbevideos belohnt werden. Negativ auf die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen könnte es sich zudem auswirken, wenn das Spiel häufig durch Werbung unterbrochen wird.

Berücksichtigt wird durch Prüfgremien zudem, ob das Spiel Werbung für Medien enthält, die eine höhere Jugendschutzrelevanz aufweisen als das eigentliche Spielgeschehen.

6. Berücksichtigung von Kennzeichen verfassungswidriger und terroristischer Organisationen

Die Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger und terroristischer Organisationen ist gem. § 86a StGB grundsätzlich strafbar und nur in engen Grenzen im Einzelfall nach § 86a Abs. 3 StGB in Verbindung mit § 86 Abs. 4 StGB

(Sozialadäquanz) zulässig.⁴⁶ Der Straftatbestand ist nach ständiger Rechtsprechung zudem bereits dann nicht verwirklicht, wenn das Kennzeichen offenkundig gerade zum Zwecke einer Kritik der verfassungswidrigen und terroristischen Organisation eingesetzt wird, z. B. bei durchgestrichenem Hakenkreuz oder bei erkennbar karikaturhafter Verwendungsweise (teleologische Tatbestandsbegrenzung).

Wenn in digitalen Spielen verbotene Kennzeichen im Sinne des § 86a StGB verwendet werden, kann dies sowohl strafrechtliche als auch jugendschutzrechtliche Relevanz haben. Auf strafrechtlicher Ebene findet, sofern nicht bereits eine Tatbestandsbegrenzung vorliegt, eine Abwägung der Schutzgüter des § 86a StGB (freiheitliche demokratische Grundordnung/öffentlicher Frieden/Ansehen der Bundesrepublik Deutschland im Ausland) insbesondere mit der Kunstfreiheit statt. Auf jugendschutzrechtlicher Ebene wird die sozialadäquate Verwendung inzident im Rahmen der Prüfung einer möglichen Jugendgefährdung berücksichtigt, soweit sie für das Vorliegen von Jugendgefährdungstatbeständen relevant ist.

Die USK-Prüfgremien prüfen, ob Tatbestände der Jugendgefährdung (insb. Verherrlichung oder Verharmlosung der NS Ideologie, Verrohung durch Banalisierung des Nationalsozialismus) festgestellt werden können, welche die Vergabe eines Alterskennzeichens nach § 14 JuSchG durch die OLJB ausschließen. Bei der Entscheidung über die Vergabe/Verweigerung eines Alterskennzeichens ist auch bei Spielen, die verbotenen Kennzeichen nach § 86a StGB enthalten – wie bei jedem anderen digitalen Spiel – insbesondere eine Abwägung zwischen der Kunstfreiheit und den Belangen des Jugendschutzes vorzunehmen. Werden im Prüfverfahren unter inzidenter Berücksichtigung der Sozialadäquanz keine Anhaltspunkte für eine Jugendgefährdung festgestellt, wird das Spiel gem. § 14 Abs. 1 und 2 JuSchG in einem zweiten Prüfschritt auf eine mögliche Jugendbeeinträchtigung geprüft.

⁴⁶ Ein Prüfergebnis durch die USK-Prüfgremien und eine Altersfreigabe durch die OLJB entsprechen keiner abschließenden Prüfung strafrechtlicher Verbotstatbestände und stellen keinen umfassenden Schutz vor möglicher strafrechtlicher Verfolgung dar.



Zur Einschätzung des Beeinträchtigungspotenzials von digitalen Spielen, in denen Kennzeichen verfassungswidriger und terroristischer Organisationen gemäß §86a StGB (insbesondere des Nationalsozialismus) enthalten sind, ist deren Verwendung im Einzelfall zu prüfen. Dabei ist insbesondere die Rahmung des Kontextes der Darstellung (z. B. ein differenziert-kritischer Umgang mit den historischen Begebenheiten, rein fiktionale Stoffe mit dystopischen Szenarien oder die Ideologie entlarvende Satiren) zu beurteilen. Die Handlungsoptionen der Spieler*innen sind auf ihre mögliche Vermittlung sozial-ethisch desorientierender Botschaften zu analysieren.

Gerade Kinder und jüngere Jugendliche verfügen häufig noch über kein ausreichendes gesellschaftliches und politisches (Orientierungs-)Wissen und keine gefestigte Moral, um fiktionale Inhalte korrekt gegenüber historischen Begebenheiten abgrenzen und einordnen zu können. Sie befinden sich im Prozess der moralischen Entwicklung, in dem sie Mitmenschlichkeit entwickeln und ihre Gefühle mit moralischen Prinzipien verknüpfen lernen. Die historisch und kontextuell nicht eingebettete und womöglich positiv konnotierte Darstellung von Kennzeichen verfassungswidriger und terroristischer Organisation kann dazu führen, dass Kinder die Bedeutung der Symbole nicht richtig einschätzen lernen.

Um eine Identifikation mit Träger*innen von Kennzeichen verfassungswidriger und terroristischer Organisationen zu vermeiden, ist die Rolle und der klar erkennbare Spielauftrag der zu steuernden Spielfiguren gegen deren Ideologie zu bewerten (Gut-Böse-Schema). Zu berücksichtigen ist ebenfalls, dass gerade Jugendliche sich in einer intensiven Phase der Identitätsfindung befinden, in der die vorgegebenen moralischen Grenzen der Gesellschaft ausgetestet und in Frage gestellt werden. Im Zuge dessen kann die Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger und terroristischer Organisationen in medialen Produkten eine besondere Aufmerksamkeit und Bedeutung durch den vermeintlichen Tabubruch erhalten.

7. Anhaltspunkte für eine Jugendgefährdung

Bei der Bewertung muss entschieden werden, ob ein Spiel gegebenenfalls nicht nur jugendbeeinträchtigend ist, sondern die Grenze zur Jugendgefährdung überschritten wird. Bei der Bewertung dieses Sachverhalts sind die Indizierungsgründe der Bundeszentrale für Kinder und Jugendmedienschutz (BzKJ)⁴⁷ anzuwenden bzw. Verstöße gegen § 15 Abs. 2 (Schwere Jugendgefährdung nach JuSchG) zu identifizieren. § 14 Abs. 4 Satz 4 JuSchG ist zu beachten wie auch in diesem Zusammenhang die USK-Prüfgrundsätze § 9 Abs. 13.

⁴⁷ Jugendgefährdungstatbestände der Bundeszentrale für Kinder und Jugendmedienschutz (BzKJ)
auf: <https://www.bzkg.de/bzkg/indizierung/was-wird-indiziert>.

