



USK Unterhaltungssoftware
Selbstkontrolle



Jahresrückblick 2021

Themenschwerpunkte der USK





Liebe Leser*innen,

auch im zweiten Jahr der Pandemie spielten digitale Medien eine große Rolle im Alltag von Kindern und Jugendlichen. Über Online-Spiele war es möglich, mit Freund*innen und Mitschüler*innen in Kontakt zu bleiben, sich virtuell miteinander zu vernetzen und gemeinsam in Gruppen zu spielen und zu kommunizieren. Gleichzeitig stehen Eltern vor der Herausforderung, den Spielspaß ihrer Kinder verantwortungsvoll zu begleiten und wünschen sich gezielte Informationen, um sie vor möglichen Risiken schützen zu können.

Als USK lag unser Fokus auch im vergangenen Jahr darauf, zu einem besseren Kinder- und Jugendmedienschutz im Bereich digitaler Spiele beizutragen. Trotz der Herausforderung eines weiterhin eingeschränkten Prüfbetriebs, blicke ich für die USK mit Stolz auf wichtige Meilensteine zurück. Durch die Änderung des Jugendschutzgesetzes im Mai 2021 wurden zahlreiche Neuerungen für die Kennzeichnung digitaler Spiele auf den Weg gebracht. Zusammen mit den zuständigen Obersten Landesjugendbehörden und ihren Ständigen Vertreter*innen sowie der Expertise unserer Jugendschutzsachverständigen, hat die USK in enormer Geschwindigkeit konkrete Vorschläge zur praktischen Ausgestaltung erarbeitet, die nun in Vereinbarungen mit den Ländern münden können. Ein wichtiger Pfeiler in diesem Prozess war es, die Zielgruppen, um die es geht, nämlich Eltern, pädagogische Fachkräfte sowie Kinder und Jugendliche bei der Ausgestaltung einzubinden. Besonders stolz sind wir darauf, die Marke von 50.000 Prüfverfahren im Bereich der Computer- und Videospiele geknackt zu haben und den Bereich automatisierter Verfahren nach dem IARC-System mit einem in der USK entwickelten Machine-Learning-System vorangebracht zu haben.

Eine Übersicht über alle wichtigen Entwicklungen der USK fasst dieser Jahresrückblick zusammen. Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Lesen.

Elisabeth Secker

Geschäftsführerin der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Jahresrückblick 2021 – Themenschwerpunkte der USK

Games faszinieren nicht nur Erwachsene, sondern auch Kinder und Jugendliche. Damit die Balance zwischen Teilhabe am Medium Games und dem Schutz vor ungeeigneten Inhalten gelingt, engagiert sich die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) seit nun fast 28 Jahren für den Jugendschutz bei digitalen Spielen. Diesen Jugendschutzauftrag erfüllt die USK als anerkannte Einrichtung der freiwilligen Selbstkontrolle auf drei Ebenen:

- Die USK schafft Schutz und Orientierung durch Alterskennzeichen im Rahmen von Prüfverfahren unter staatlicher Beteiligung nach dem Jugendschutzgesetz und vergibt auf verschiedenen Online-Spieleplattformen Alterskennzeichen im Rahmen der International Age Rating Coalition (IARC).
- Die USK ist als Einrichtung der freiwilligen Selbstkontrolle nach dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) anerkannt und unterstützt ihre Mitgliedsunternehmen, die beim Thema Jugendschutz dauerhaft und besonders eng kooperieren.
- Die USK gibt Eltern und Familien Tipps und Hintergrundwissen zum Jugendschutz bei digitalen Spielen.

Im Jahr 2021 stand die Novelle des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) im Fokus. Das neue JuSchG ist im Mai 2021 in Kraft getreten und wirkt sich an vielen Stellen direkt auf die Arbeit der USK aus. Zusammen mit der zuständigen Obersten Landesjugendbehörde (OLJB) arbeitet die USK intensiv an der Umsetzung der neuen Bestimmungen.

Die wichtigsten Arbeitsschwerpunkte der USK im Jahr 2021 sind im Folgenden:

1 Prüfverfahren: Klassisch und online

2 Online-Jugendschutz: Mitgliedschaft bei USK.online

3 Neues Jugendschutzgesetz: Aktueller Stand der Umsetzung

4 Medienkompetenz: Unterstützung von Projekten

1 Prüfverfahren: Klassisch und online

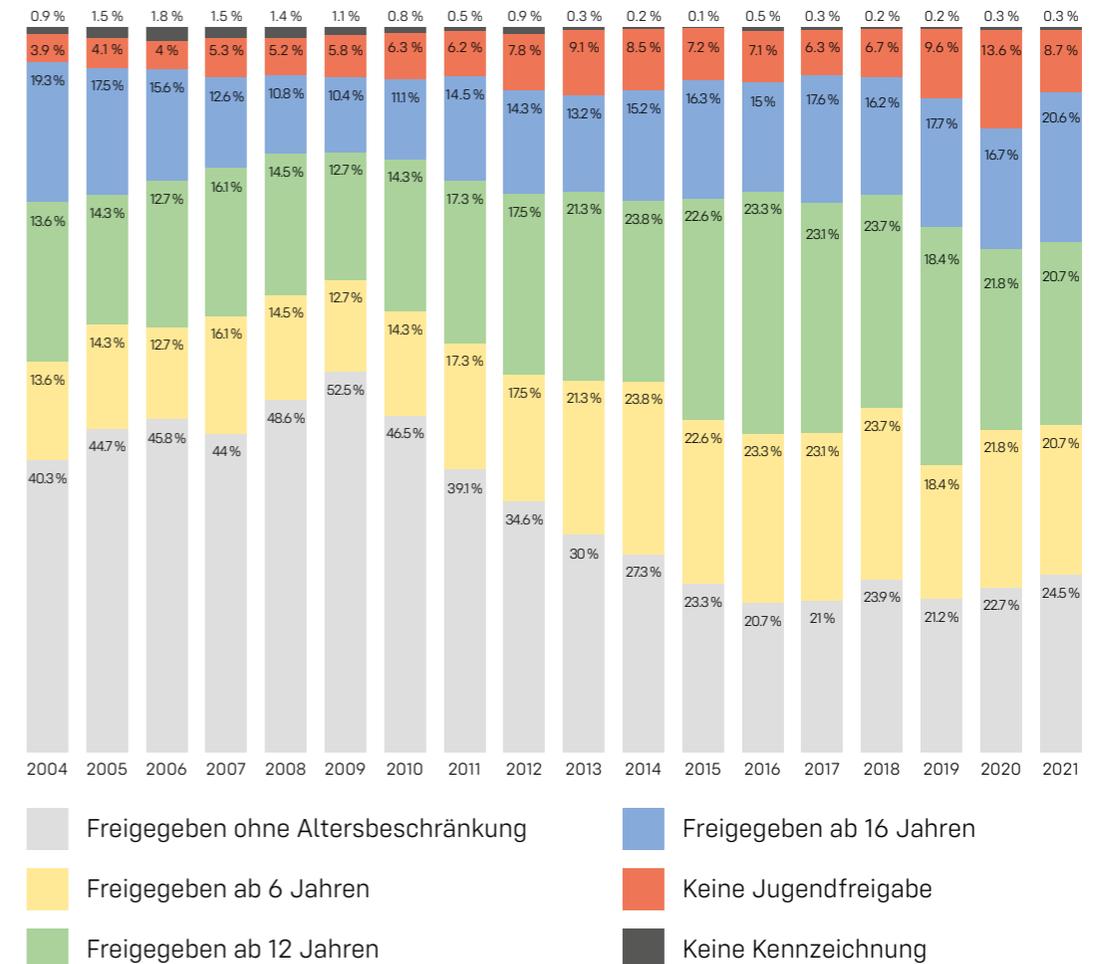
USK erreicht Meilenstein: 50.000 durchgeführte klassische Prüfverfahren

Die USK ist stolz, im Juni 2021 die Marke von insgesamt 50.000 durchgeführten Prüfverfahren auf der Grundlage des Jugendschutzgesetzes erreicht zu haben. Seit Bestehen der USK haben über 1700 verschiedene Firmen aus 56 Ländern USK-Prüfanträge für ihre digitalen Spiele gestellt. Über diesen Zeitraum waren insgesamt mehr als 40 ehrenamtliche Sichter*innen, fast 100 Jugendschutzsachverständige und seit 2003 auch die Ständigen Vertreter*innen der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) an den Prüfentscheidungen beteiligt.

Die USK berichtete dazu: [Pressemitteilung lesen](#)

Altersfreigaben im Jahresvergleich

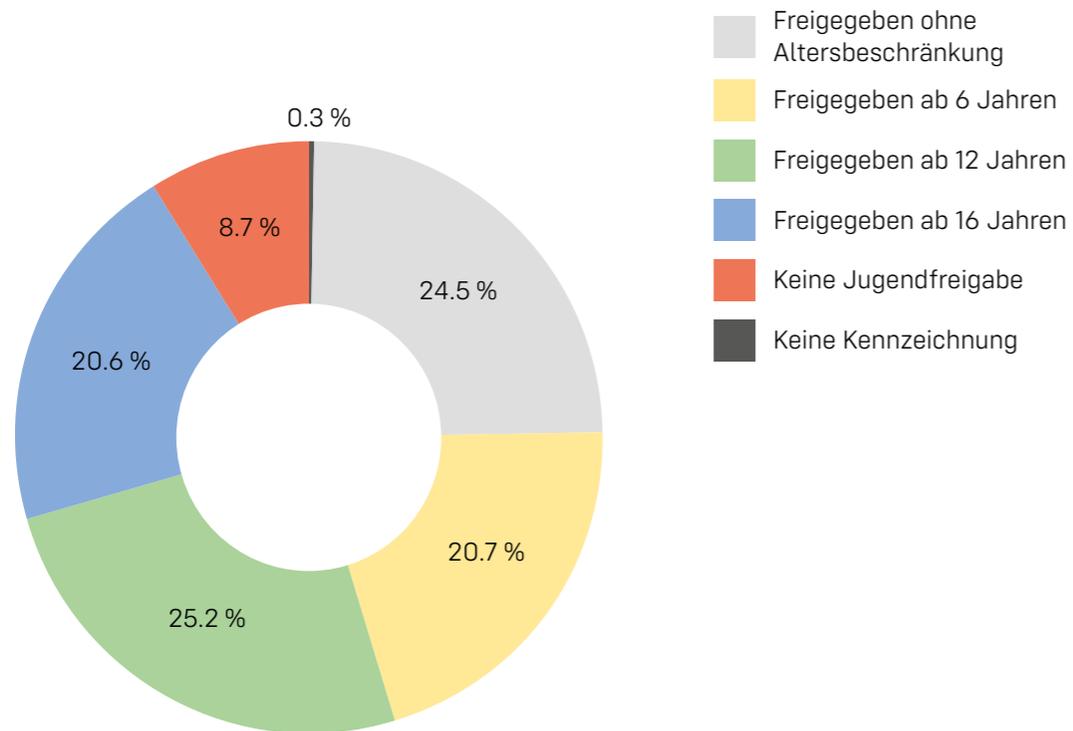
Im klassischen Prüfbereich hat die USK im Jahr 2021 insgesamt 1744 Prüfverfahren zur Altersfreigabe von digitalen Spielen in Deutschland organisiert und durchgeführt. Das ist im Vergleich zum Vorjahr (**2020: 1453 Prüfvorgänge**) ein deutlicher Anstieg. Ausschlaggebend dafür war u. a. eine Vielzahl an aktiven Spieleplattformen auf dem deutschen Markt. Auch Corona-bedingte Nachholeffekte auf Seiten der Anbieter haben zusätzlich für ein erhöhtes Prüfaufkommen bei der USK gesorgt.



Grafik 1: Altersfreigaben im Jahresvergleich

Verteilung der Altersfreigaben

Im Hinblick auf die Alterskennzeichnung bei allen im Jahr 2021 durchgeführten Prüfungsvorgängen für das klassische Verfahren ergibt sich folgendes Bild:



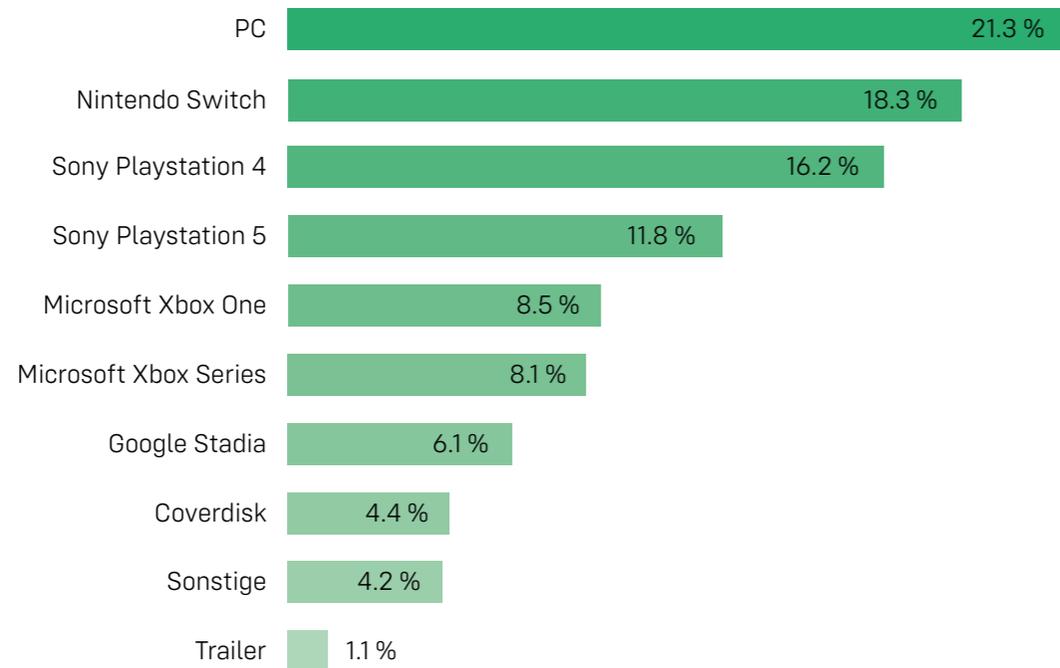
Grafik 2: Verteilung der Altersfreigaben

Bei der Verteilung der Altersfreigaben zeigten sich im Jahr 2021 gegenüber dem Vorjahr Veränderungen. So hat sich die Verteilung zwischen »keine Jugendfreigabe« und »ab 16 Jahren« verschoben. Erhielten im Jahr 2020 noch 13,6 Prozent der eingereichten Spiele das Alterskennzeichen »USK 18«, so waren es im Vorjahr nur noch 8,7 Prozent. Dafür ist der Anteil der Altersfreigabe USK 16 mit 25,2 Prozentpunkten angestiegen (**2020: 16,7 Prozent**).

Insgesamt zeigt die Altersstruktur der Altersfreigaben bei allen Prüfungsvorgängen jedoch nach wie vor einen deutlichen Schwerpunkt auf den Altersfreigaben »ohne Altersbeschränkung« bis zur Altersfreigabe »ab zwölf Jahren«. 70,4 Prozent aller Altersfreigaben entfallen auf diese unteren Altersgruppen. In nur 0,3 Prozent der Fälle wurde eine Kennzeichnung verweigert, da von den Prüfungsgremien eine mögliche Aufnahme in die Liste der jugendgefährdenden Medien (Indizierungsvermutung) nicht ausgeschlossen werden konnte. Somit ist der Anteil gleichbleibend im Vergleich zum Vorjahr.

Verteilung nach Plattformen

Die Alterskennzeichen der USK erfüllen im Spiele-Bereich über alle Plattformen und Vertriebswege hinweg auch im Jahr 2021 eine wichtige Orientierungshilfe für Eltern, Kinder und Jugendliche:



Grafik 3: Verteilung nach Plattformen

Alterskennzeichen im Online-Bereich

Die Anzahl von online vergebenen Alterskennzeichen für Apps und Online-Spiele blieb auch 2021 anhaltend stark. Die Alterseinstufungen des internationalen IARC-Systems erreichen inzwischen monatlich über 3 Milliarden aktive Geräte am Markt.

Im Rahmen dieser internationalen Zusammenarbeit fördert die USK die Vergabe von Alterskennzeichen im Bereich von Online-Spielen und Apps. Die USK gewährleistet über verfahrensspezifische Kontrollen die Qualität der vergebenen Einstufungen. Im Bereich der Qualitätssicherung erzielte die USK 2021 einen großen Erfolg: Seit 2021 werden nun auch Methoden aus dem Bereich Machine-Learning eingesetzt.

Das von der USK entwickelte KI-Tool ATLAS (Artificial Intelligence Testing, Learning And Scraping) wurde als interner Modellversuch 2019 gestartet. Nach einer erfolgreichen Testphase konnte das System im Oktober 2021 auch den internationalen Partner*innen zur Verfügung gestellt werden.

Die USK berichtete dazu: [Pressemitteilung lesen](#)

2 Online-Jugendschutz: Mitgliedschaft bei USK.online

Aktiver Jugendmedienschutz wird zunehmend als wichtiger gesellschaftlicher Beitrag der Unternehmen innerhalb der Games-Branche anerkannt. Über 45 Unternehmen haben sich der USK als Mitglieder bei USK.online angeschlossen, um beim Thema Jugendschutz dauerhaft und besonders eng zu kooperieren. Als nach dem JMStV anerkannte Einrichtung der freiwilligen Selbstkontrolle unterstützt USK.online die Mitgliedsunternehmen dabei, die gesetzlichen Bestimmungen im Rahmen ihrer Online-Angebote praktisch umzusetzen und einzuhalten. Darüber hinaus führt USK.online Anerkennungsverfahren im Bereich des technischen Jugendmedienschutzes durch.

Mit Microsoft hat sich 2021 ein weiteres führendes internationales Unternehmen USK.online angeschlossen, um gemeinsam an hohen Jugendschutzstandards im Games-Bereich des Unternehmens zu arbeiten.

Außerdem konnte die USK vergangenes Jahr auch das Spiele-Studio Wildlife Limited Ltd. als neues USK.online-Mitglied begrüßen.



3 Neues Jugendschutzgesetz: Aktueller Stand der Umsetzung

Am 1. Mai 2021 ist das novellierte Jugendschutzgesetz (JuSchG) des Bundes in Kraft getreten. Die Gesetzesnovellierung bringt auch wesentliche Neuerungen für die Prüfung von digitalen Spielen mit sich. Zusätzlich zur Altersfreigabeentscheidung soll die Alterskennzeichnung künftig auch durch Angaben zu den wesentlichen Gründen für die Altersfreigabe sowie zu potentiellen Nutzungsrisiken erfolgen. In Zukunft können so genannte Nutzungsrisiken, wie z.B. Kauf- und Kommunikationsmöglichkeiten, bei einer jugendschutzrechtlichen Bewertung berücksichtigt werden. Dies soll in erster Linie über so genannte Deskriptoren (Zusatzinformationen) geschehen. Diese werden von der USK bereits in Online-Stores über das System der International Age Rating Coalition (IARC) ausgespielt. Auch bei Spielen, bei denen die Alterskennzeichnung im klassischen Prüfverfahren auf der Grundlage des Jugendschutzgesetzes erfolgt, sollen diese Zusatzhinweise nun eingeführt werden. In Einzelfällen kann es dabei auch zu einer höheren Alterseinstufung kommen, wenn ein zusätzlicher Hinweis aufgrund eines signifikant erhöhten Risikos nicht ausreichend ist. Bei der Abwägung sollen künftig auch Vorsorgemaßnahmen des Anbieters einbezogen werden. Darunter fallen beispielsweise technische Einstellungsmöglichkeiten, mit denen sich potenzielle Risiken, die bei Chats oder uneingeschränkten Kauffunktionen entstehen könnten, verringern lassen.

Die USK hat 2021 mit der zuständigen Obersten Landesjugendbehörde (OLJB) und den Ständigen Vertreter*innen der OLJB bei der USK intensiv an Vorschlägen zur praktischen Umsetzung, sowohl für den USK-Prüfprozess als auch im Rahmen der Entwicklung von Deskriptoren, zusammen gearbeitet. Dabei wurden auch die Zielgruppen Eltern, pädagogische Fachkräfte sowie Kinder- und Jugendliche beteiligt.

4 Medienkompetenz: Unterstützung von Projekten

Mit ihrer Expertise zum Jugendmedienschutz unterstützt die USK zudem Projekte zur Aufklärung mit Blick auf den konkreten Umgang mit Spielen oder technischen Jugendschutzlösungen und ist wichtige Ansprechpartnerin für Multiplikatoren aus der Medien- und Sozialpädagogik.

Hier eine Auswahl an Vorträgen, Aktionen und Projekten im vergangenen Jahr:

USK auf der digitalen gamescom 2021

Auch im Jahr 2021 war die USK offizielle Jugendschutz-Partnerin der Koelnmesse. Darüber hinaus gab die USK bei folgenden Live-Veranstaltungen Einblicke in die Arbeit und in das Thema der Alterskennzeichnung von digitalen Spielen:

- gamescom congress: Elisabeth Secker, USK-Geschäftsführerin, diskutierte auf einer Podiumsdiskussion mit Vertretern*innen aus Politik, Wissenschaft und Aufsichtsbehörden über das neue Jugendschutzgesetz.
- Auf der devcom gab die USK wertvolle Hinweise, wie Games-Anbieter*innen Jugendschutz schon bei der Entwicklung mitdenken können.
- Tag der offenen Tür: An zwei Tagen führte das USK-Team Besucher*innen der digitalen gamescom per Livestream durch die Räumlichkeiten der USK. Neben einem Blick hinter die Kulissen konnte man hier erfahren, wie Altersfreigaben entstehen. Außerdem hatten Zuschauer*innen die Möglichkeit, Fragen an das USK-Team zu stellen sowie ein USK-T-Shirt zu gewinnen.

Der Stream dazu kann hier angeschaut werden:

<https://www.youtube.com/watch?v=021XZ5dSx60>



USK-Livestream zur gamescom 2021



Initiative ESportZ von »ZEIT für die Schule« und ESL

Im zweiten Jahr in Folge unterstützte die USK die Initiative ESportZ von »ZEIT für die Schule« und der Electronic Sports League (ESL) als Jugendschutzpartnerin. Das Projekt bietet Unterrichtsmaterialien für Lehrkräfte zu den Themen Jugendschutz, Gaming und E-Sport. Neben der Theorie konnten Schüler*innen und Lehrkräfte bei einem deutschlandweiten E-Sport-Turnier den E-Sport auch selbst erleben.

Mehr Informationen zur Initiative ESportZ sowie dem Turnierfinale:

<https://www.zeitfuerdieschule.de/faecher/medienkunde/esportz-alle-wichtigen-informationen-zum-grossen-schulturnier/>

ESportZ Live-Studio



FWU Medieninstitut

Mit ihrer fachlichen Expertise unterstützte das USK-Team das Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht (FWU) bei der Erstellung des Unterrichtsmediums Gaming für die 3.- 4. Klasse, u. a. zu den Themen »Vielfalt der Spiele«, »Schutz und Kontrolle«, »Frustration und Flow«, »Kostenfallen« und »Serious Games«.

Zur Webseite der FWU:

<https://fwu.de/das-machen-wir/unsere-didaktischen-medien/>



FWU: GAMES_Vielfalt_der_Spiele



FWU: GAMES_Zwischen_Frustration_und_Flow

Europäisches Verbraucherzentrum (EVZ)

Im Podcast »Hilfe, mein Kind spielt Ballerspiele!« spricht USK-Geschäftsführerin Elisabeth Secker über Jugendschutz und digitale Spiele.

Den Podcast anhören:

<https://hilfemeintoasterbrennt.podigee.io/16-jugendschutz-bei-videospiele>



SOS-Kinderdorf

In einem Beitrag vom SOS-Kinderdorf zum Thema Online-Gaming gibt die USK Tipps an Eltern und pädagogische Fachkräfte.

Der Beitrag kann hier nachgelesen werden: <https://www.sos-kinderdorf.de/portal/spenden/wie-wir-helfen/familientipps/digitale-medienkompetenz/online-gaming>



Vorträge und Workshops

Gemeinsam mit den Ständigen Vertreter*innen der Obersten Landesjugendbehörde (OLJB) bei der USK hat das USK-Team auch im Jahr 2021 an verschiedenen Fachtagungen, Arbeitsgruppen und Fortbildungsveranstaltungen teilgenommen sowie zum Thema »Jugendschutz bei Computerspielen« Vorträge gehalten, an Fachdiskussionen mitgewirkt und Workshops mit simulierten Prüfsitzungen geleitet. Aufgrund der Kontaktbeschränkungen im Rahmen der Corona-Pandemie fanden diese Veranstaltungen als reine Online-Veranstaltungen statt.

Kontakt

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Torstraße 6 | 10119 Berlin

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

kontakt@usk.de | www.usk.de

Ständige Vertreter*innen der Obersten

Landesjugendbehörden bei der USK

Torstraße 6 | 10119 Berlin

staendige.vertreter@usk.de

 twitter.com/usk_de

 linkedin.com/company/unterhaltungssoftware-selbstkontrolle-usk

 www.youtube.com/user/USelbstKontrolle

Impressum

Herausgeberin: Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (USK)

Redaktion: Irina Rybin (USK) und Ständige Vertreter*innen der OLJB bei der USK

Layout und Satz: minkadu Kommunikationsdesign

Bildnachweise: Umschlag Vorderseite: © Mehdi Bahmed, © Shutterstock.com;

Rückseite: © Mehdi Bahmed | **Vorwort** © helennicolai | **Grafiken: S. 2–3** © USK

Fotos Livestream: S. 5 © USK | **T-Shirt-Design: S. 5** © Felizitas Baum/clarioncat.com

ESportZ Live-Studio: S. 6 © ESportZ | **Screenshots Unterrichtsmaterialien »Gaming**

grenzenlos?«: S. 5 + 6 © FWU Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht

gemeinnützige GmbH | **Podcast »Hilfe, mein Toaster brennt!«: S. 5** © Europäisches

Verbraucherzentrum Deutschland. | **S. 9** © Microsoft | **S. 9** © Wildlife Studios

Wir danken den genannten Kooperationspartnern für die Zustimmung

zur Veröffentlichung der Bilder.

