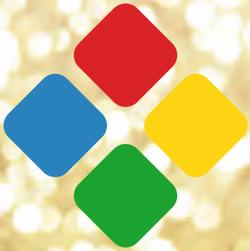


F E S T S C H R I F T



USK

Unterhaltungssoftware
Selbstkontrolle



HAPPY BIRTHDAY USK!

20 Jahre unermüdlicher Einsatz, rund um das
Thema Jugendschutz und Computerspiele!
Wir freuen uns auf viele weitere!



www.gameforge.com



grußwort

Liebe Leserinnen und Leser, liebe Freunde und Partner der USK,

nach vielen Wochen der Vorbereitung, des Erinnerns und der Suche in unseren Archiven und Datenbanken freuen wir uns, Ihnen diese Festschrift zum 20-jährigen Bestehen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle vorlegen zu können. Wir hoffen, dass wir Ihnen damit einen interessanten und unterhaltsamen Einblick in 20 Jahre unserer Arbeit für den Kinder- und Jugendschutz bei Computerspielen geben können. Von Beiträgen einiger unserer wichtigsten Partner über Denkanstöße zum Jugendschutz bis zu wegweisenden Prüfverfahren und Anekdoten – so vieles ist für diese Festschrift entstanden, wofür allen Beteiligten mein herzlicher Dank gilt. Ausdrücklicher Dank geht zudem an den GamesMarkt und seinen Chefredakteur Harald Hesse, der mit viel Herzblut die Umsetzung dieser Festschrift möglich gemacht hat.

20 erlebnisreiche, spannende und erfolgreiche Jahre sind für die USK nur dank der großen Unterstützung unserer Begleiterinnen und Begleiter möglich gewesen. Würde deren namentliche Nennung an dieser Stelle auch den Rahmen sprengen, so sollen einige der maßgeblichsten Institutionen und Partner doch gewürdigt werden: die Unternehmen und ihre Verbände (BIU und GAME), die Obersten Landesjugendbehörden und die Ständigen Vertreter, das Bundesfamilienministerium, die Mitglieder des USK-Beirats, die Mitglieder der USK, unsere zahlreichen Partner in Politik und in Einrichtungen des Jugendschutzes sowie des Kinder- und Jugendfreizeitbereichs, der Handel, die kritische Öffentlichkeit und dabei natürlich auch die Gamerinnen und Gamer, die Jugendschutzsachverständigen, die Sichterinnen und Sichter. Und nicht zuletzt gilt allen, die über die Jahre Teil des fantastischen Teams der USK waren, mein herzlichster Dank.

Alle gemeinsam haben wir in den vergangenen 20 Jahren geholfen, eines der weltweit besten Systeme des Jugendschutzes bei Spielen zu etablieren. Damit das auch in Zukunft so bleibt, arbeiten wir mit viel Elan und Ideen an neuen Konzepten, die auch in Zeiten des medialen Wandels funktionieren. Denn letztendlich bleibt es der Kern unserer Arbeit als USK, einen wirksamen Schutz von Kindern und Jugendlichen im Medienbereich kompetent zu unterstützen. An diesem Ziel wollen wir uns auch in Zukunft messen lassen. Dafür freuen wir uns bereits jetzt auf Ihr bewährtes Vertrauen, Ihre fachlich-politische Unterstützung und Ihre aufmerksame Begleitung in den kommenden Jahren.

Herzlichst, Ihr

Felix Falk
Geschäftsführer der USK





grußwort



Seit nunmehr 20 Jahren ist die USK die zentrale Institution für den Jugendschutz bei Computer- und Videospielen. Sie ist seitdem als wichtige Mitspielerin auf dem Feld eines verantwortungsvollen Umgangs von Jugendlichen mit Medien und deren Wirkung nicht mehr wegzudenken.

Die USK wurde ins Leben gerufen, um Kindern und Jugendlichen – aber vor allem auch deren Eltern – eine zuverlässige Hilfe im Umgang und beim Kauf von Computer- und Konsolenspielen zu sein. Waren die Freigaben der USK zu Beginn noch Empfehlungen, so sind es seit Inkrafttreten des Jugendschutzgesetzes in Zusammenarbeit mit den Obersten Landesjugendbehörden verpflichtende Alterseinstufungen, die sowohl auf der Verpackung des Spiels als auch auf dem Datenträger kenntlich zu machen sind. Die USK-Kennzeichen haben einen hohen Bekanntheitsgrad und genießen eine breite Akzeptanz in der Bevölkerung. Die USK gibt damit eine viel geschätzte Orientierung beim verantwortungsvollen Umgang mit Medien.

Auch in den kommenden Jahren brauchen wir eine starke USK. Eine der größten Herausforderungen im Jugendmedienschutz ist dabei die Konvergenzentwicklung – die zunehmende Annäherung von verschiedenen Medienformen –, die in besonderem Maße Filme und Spiele betrifft. Hier ist die Politik in Bund und Ländern gefordert, um sicherzustellen, dass die USK auch in den nächsten Jahrzehnten auf einer tragfähigen Grundlage agieren und ihre erfolgreiche Arbeit fortsetzen kann.

Ich danke der USK für ihren Einsatz für einen starken Jugendmedienschutz, allen ehemaligen und derzeitigen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern sowie den vielen ehrenamtlichen Prüferinnen und Prüfern sehr herzlich. Herzlichen Glückwunsch zu Ihrem 20. Jubiläum!

Manuela Schwesig

Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

BIU - Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware gratuliert zu 20 Jahren Erfolgsgeschichte.



Selbstregulierung: effizient und wirksam. Die unabhängige Arbeit der USK steht für erfolgreichen Jugendschutz. Sie hat entscheidend zur Relevanz und Anerkennung digitaler Spiele in der Gesellschaft beigetragen. Wir bedanken uns für die wertvolle Arbeit der USK und wünschen Ihr viel Erfolg bei der zentralen Herausforderung der Zukunft: grenzenloser Jugendschutz im Internet.



grußwort



Spielen war schon immer ein Grundbedürfnis des Menschen; mit Computer und Spielekonsole haben elektronische Spiele längst ihren Einzug in die Wohn- und Kinderzimmer gehalten und sind heute fester Bestandteil der Lebenswelt von Kindern, Jugendlichen und Familien. Diese Entwicklung hat die USK in den vergangenen 20 Jahren als zentrale Institution des Jugendmedienschutzes bei Computer- und Videospiele begleitet. Seit 1994 hat sie Spiele einer freiwilligen Jugendschutzprüfung unterzogen und Altersempfehlungen ausgesprochen. Vor allem Eltern hat die USK bereits zu dieser Zeit eine zuverlässige Unterstützung beim Kauf von Computer- und Videospiele angeboten. Mit der Novellierung des Jugendschutzgesetzes im Jahr 2003 wurde die rechtlich verbindliche Altersfreigabe von Computerspielen auf Datenträgern eine Aufgabe der Jugendministerien der Länder, für die das Land Nordrhein-Westfalen seither die Federführung hat. Der Bekanntheitsgrad und die hohe Akzeptanz der USK-Kennzeichen im Handel, bei Eltern, bei Kindern und Jugendlichen sind der hohen Sachkenntnis der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der USK und dem ehrenamtlichen Engagement der vielen Jugendschutzsachverständigen in den Gremien der USK zu verdanken, die inzwischen viele Tausend Spiele geprüft haben. Das enge Zusammenwirken des staatlichen Handelns mit dem Engagement der USK als freiwilliger Selbstkontrolle ist die Grundbedingung für einen wirksamen Jugendmedienschutz. Die Erfahrungen und die Kriterien, die in den Gremien der USK für die Beurteilung von Spielen entwickelt wurden, bilden eine gute Grundlage, um aktuellen und zukünftigen Herausforderungen an einen konsistenten Jugendmedienschutz zu begegnen.

Ich gratuliere der USK zum Jubiläum und bedanke mich herzlich für die gute Zusammenarbeit!

Ute Schäfer

Ministerin für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport NRW

20 Jahre USK

Wir gratulieren zu einer
außergewöhnlichen Erfolgsgeschichte!

Der GAME Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. wird 10 und ist seitdem einer der Gestalter des deutschen Jugendmedienschutzes für digitale Spiele. Bereits seit mehr als einem halben Jahrzehnt ist der Verband Träger der USK. Gemeinsam übernimmt die Branche Verantwortung für unsere Jugend – vorbildlich für andere Mediengattungen und für ganz Europa.



testimonials

Herzlichen Glückwunsch, **USK**



Als Präsident der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien und Vorsitzender der Kommission für Jugendmedienschutz möchte ich der USK als der zentralen Einrichtung für Altersfreigaben bei Computer- und Videospiele zum zweiten runden Geburtstag herzlich gratulieren. Sie kann auf eine bewegte Geschichte zurückblicken und leistet als Selbstkontrollenrichtung seit

20 Jahren einen bedeutenden Beitrag zum Kinder- und Jugendmedienschutz in Deutschland. Auch im System der regulierten Selbstregulierung hat sie in den letzten Jahren ihren festen Platz gefunden. Ich freue mich auf eine weitere gute und konstruktive Zusammenarbeit.

Siegfried Schneider,
Präsident der Bayerischen Landeszentrale
für neue Medien

Unzählige Spiele, darunter wahre Diamanten und auch viel Mittelmaß, hat die USK in den letzten 20 Jahren geprüft und bewertet. Dabei hatte sie auch mit viel Widerstand zu kämpfen. Nicht zuletzt deswegen gebührt ihr

Hochachtung für den Image-wechsel, den sie durchgemacht hat. Die Kontroverse liegt in der Natur der Sache, aber den Wandel vom „Zensor“ in der öffentlichen Wahrnehmung zur transparenten Servicestelle hat niemand so gut geschafft. Das ganze Team von MediaXP wünscht der USK, allen voran Felix Falk, alles Gute für die nahe Zukunft und die nächsten 20 Jahre. Auf eine weiterhin gute und enge Zusammenarbeit!



Peter Konhäusner,
CEO MediaXP



Für die CDU/CSU-Bundestagsfraktion ist der Schutz von Kindern und Jugendlichen vor negativen Einflüssen durch Computerspiele sehr wichtig. Die USK ist mit dafür verantwortlich, dass die Altersfreigaben den Eltern und der Gesellschaft zu

1994–2014

01.04.1994 Das Pilotprojekt „USK“ startet mit dem Leiter Thomas Długaiczak aus der Computerspieleberatung des Fördervereins für Jugend und Sozialarbeit (fjs e.V.).

30.09.1994 Gründung der USK durch Vereinbarung der Gamesbranche (VUD) mit dem fjs e.V.; die USK hat drei MitarbeiterInnen: den USK-Leiter, die Buchhalterin und eine halbe Stelle für das USK-Office einer fjs-Mitarbeiterin.

01.11.1994 Die erste Live-Präsentation eines Spiels im Prüfungsgremium; der Begriff „USK-Sichter“ wird mit dem 19-jährigen Marek Brunner eingeführt. Um das Sichten und Präsentieren herum bauen sich nun die USK-Verfahrensabläufe auf. Marek Brunner ist heute Leiter des Testbereichs; er hat beruflich mehr als 10.000 Spiele gespielt.

06.12.1994 Erste Pressekonferenz der USK. Der Berliner Jugendsenator Thomas Krüger stellt sich dabei hinter die Initiative von Industrie und freiem Träger der Jugendhilfe.

1995 Erste Selbstevaluation der Prüfgutachten für die USK-Kriterienbildung. Die Ergebnisse dienen zur Fortbildung des ehrenamtlichen Gutachterteams. Die USK hat nun einen Fachbereich und insgesamt vier MitarbeiterInnen.

10.02.1995 Eine der ersten grundsätzlichen Kritiken an der USK erscheint im „Zeit“-Artikel „Siegel auf Bestellung“. Darin werden anstelle der USK-Tätigkeit für Computerspiele pädagogische Altersempfehlungen oder eine Integration der Spieleprüfungen in die gesetzliche Aufgabe der Altersfreigaben durch die FSK gefordert.

Recht die Sicherheit geben, dass das bewertete Spiel dem jeweiligen Entwicklungsstand von Kindern und Jugendlichen entspricht. Die Verpflichtung zum Jugendschutz bei Anerkennung der Interessen der Gameswirtschaft ist eine sensible, verantwortungsvolle Aufgabe. Wir gratulieren der USK, dass sie hierzu seit 20 Jahren einen zentralen Beitrag leistet.

Marcus Weinberg, MdB,
familienpolitischer Sprecher der
CDU/CSU-Bundestagsfraktion



Seit 20 Jahren aktiv, seit 11 Jahren unter dem Regime des Jugendschutzgesetzes, seit drei Jahren auch als anerkannte Einrichtung der Freiwilligen Selbstkontrolle unter dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag, hat die USK mit hoch motiviertem Team und vorzüglicher Leitung

sicher Wesentliches zur gesellschaftlichen Akzeptanz von Computerspielen in der Welt der Nichtspieler beigetragen. Herzlichen Glückwunsch – und weiter so!

Christiane von Wahlert,
Geschäftsführerin Freiwillige Selbstkontrolle
der Filmwirtschaft

Wir wünschen der USK alles Gute, auch für die nächsten 20 Jahre. Wir haben mit der USK eine sehr professionelle Organisation in Deutschland, die sich zum „klassischen Rating“ von Boxprodukten auch proaktiv um die Erwei-

terung ihrer Geschäftsfelder bemüht und so den gleichen Qualitätsstandard auch „online“ sicherstellen möchte. Das finde ich sehr positiv. Dennoch möchte ich als Vertreter eines internationalen Publishers gern noch einmal darauf hinweisen, dass ein einheitliches europäisches Altersfreigabesystem letztlich unser aller Ziel bleiben muss. Alles Liebe für Felix und sein Team!



Klaus Jens,
Geschäftsführer Square Enix GmbH

Die USK ist der Traum vieler Kinder und Jugendlicher: sein Geld damit zu verdienen, dass man Computerspiele durchspielt – und das auch noch vor der Veröffentlichung. Die USK ist der Albtraum vieler Kinder und Jugendlicher, wenn der aktuellste Triple-A-Kassenschlager nicht mit dem Aufkleber UNCUT, sondern einem Siegel USK-18 versehen wird. Genau das hat aber der Akzeptanz von Computerspielen geholfen und damit einen großen Beitrag geleistet, dass die unsäglichen Diskussionen aus dem letzten Jahrzehnt zum Medium Computerspiele endlich Vergangenheit sind. Dafür ein großes Danke an die USK – und Happy Birthday! Ich freue mich schon auf die nächsten 20 Jahre!



Thomas Jarzombek, MdB

22.02.1995 Der USK-Beirat wird gegründet. In der konstituierenden Sitzung geht es um den rechtlichen Status der Spieleprüfungen für die Gamesbranche und die Benennung von 25 USK-Gutachterinnen und -Gutachtern.

1995 Die Prüfungsgänge werden nicht mehr handschriftlich, sondern in einer Datenbank erfasst. Die USK stellt einen Techniker ein. Sie betreibt eine eigene Mailbox, „usk.tbx.berlinet.de“, über die auch die Prüfergebnisse für Pressepartner bereitgestellt werden. Die USK wird administrativer Partner von CompuServe und betreut die deutschsprachigen Jugendschutzforen.

21.06.1995 Prüfung des ersten Spiels für den GameBoy.

25.07.1995 Prüfung des ersten Spiels für die PlayStation (PSX).

16.10.1995 Verabschiedung der ersten Grundsätze durch den Beirat der USK.

1996 Anmeldung der Domain www.usk.de als erste eigene Homepage einer deutschen Jugendschutzeinrichtung. Kurz darauf werden damit „Titelsuche“ und Mails an kontakt@usk.de möglich sowie später auch die Informationen zur USK-Genretypologie, die bei vielen Partnern auf Interesse stößt.

11.06.1997 Fortsetzung der Diskussionen um die Prüfung von Spielen als Aufgabe der FSK. Sind Spiele „Filme auf vergleichbaren Bildträgern“? Möglichkeiten einer „FSK/U“ werden erwogen. Dazu treffen sich der VUD und die für den Jugendmedienschutz federführende Stelle OLB Rheinland/Pfalz bei der USK. Ergebnis: VUD und fjs wollen eine eigenständige USK beim Träger fjs e.V. erhalten.

1995

1997



interview

„USK ist eine unglaubliche Erfolgsgeschichte“

Ein Gespräch mit Dr. Maximilian Schenk (Geschäftsführer BIU) und Thorsten Unger (Geschäftsführer GAME), den beiden Trägern der USK, über die Rolle der USK und das Verhältnis von Politik und Branche.

Welche Bedeutung hat die USK für die Branche?

Thorsten Unger: Die USK ist eine etablierte Institution und ein für die Industrie ganz wichtiges Instrument, um den Jugend- und Medienschutz sicherzustellen. Das Signal, das wir als Träger mit der USK an Gesellschaft und Politik senden, ist, dass wir uns gemeinsam mit den staatlichen Behörden partnerschaftlich um einen sehr guten und praktikablen Jugendschutz bemühen, um die Schutzinteressen von Kindern und Jugendlichen zu gewährleisten. Und dass sich dieses Instrument vollends bewährt hat, das haben die letzten 20 Jahre sehr deutlich gezeigt.

Maximilian Schenk: Die USK ist eine unglaubliche Erfolgsgeschichte. Mir ist keine so erfolgreiche Selbstregulierung wie die USK bekannt. Die USK hat durch die Art und Weise, wie die Partner – Behörden, Beirat, Stakeholder und das Team – zusammenarbeiten, über die Jahre einen maßgeblichen Beitrag zur steigenden Bedeutung und Relevanz unseres Mediums geleistet. Vor allem aber hat sie gezeigt, dass die Industrie in der Lage ist, auch im Bereich der Selbstregulierung smarte Lösungen zu finden. Und ich wünsche mir, dass alle beteiligten Akteure auch künftig das Thema Selbstregulierung großschreiben, insbesondere im Zeitalter des Internets, das uns vor ganz neue und große Herausforderungen stellt.

Wie stark beeinflusst die USK die Beziehung zwischen Politik und Branche?

Thorsten Unger: Die USK ist ein akzeptiertes und wichtiges Bindeglied zwischen Politik und Branche, das seit Jahren funktioniert und sich auch in strittigen Fällen als kompetente und zuverlässige Anlaufstelle etabliert hat. Mit diesem Modell haben wir als Industrie in der Tat überzeugend demonstriert, wie gut Selbstregulierung funktionieren kann, und dass sie dort Orientierung bietet, wo es im Sinne eines gesicherten Jugendmedienschutzes notwendig ist.

Maximilian Schenk: Die USK ist ein für die Politik glaubwürdiger und brauchbarer, vor allem aber ein unabhängiger Ansprechpartner. Das zeigt deutlich, dass die USK ihre Arbeit richtig macht. Ob beim Jugendmedienschutz-Staatsvertrag oder bei anderen jugendschutzrechtlichen Fragen, stets wird die USK von der Politik konsultiert – ergebnis- und beratungsoffen. Das ist ein Erfolg, den sich die USK über Jahre erarbeitet hat.

BIU und GAME sind beide Träger der USK. Gibt es dennoch Unterschiede Ihrer Jugendschutzagenden?

Maximilian Schenk: In den letzten zwei Jahren habe ich keinen Unterschied festgestellt. Und ich glaube, dass das auch in Zukunft so bleiben wird. Denn die Branche braucht in dieser Frage ein einheitliches Auftreten.

Thorsten Unger: Wir kennen natürlich nicht immer die vollumfängliche Jugendschutzagenda des BIU, aber wir haben in der Vergangenheit in Sachen USK stets sehr vernünftig und zielorientiert kooperiert. Deswegen gehen wir davon aus, dass es bei dem gemeinsamen Anliegen des Jugendmedienschutzes auch in Zukunft auf eine gemeinsame Position hinausläuft. Und sollte es einmal zu Differenzen kommen, so werden wir diese auf Gesellschafterebene zu klären wissen. Das war in der Vergangenheit so, und es gibt keine Anhaltspunkte dafür, dass das in Zukunft nicht so sein sollte.

Welche Bedeutung hat das Thema Jugendschutz generell für die Branche?

Maximilian Schenk: Der Jugendschutz ist eines der wichtigsten Themen unserer Branche, wenn es um die Bedeutung, Akzeptanz und Relevanz unseres Mediums geht. In letzter Zeit wird zudem der digitale Verbraucherschutz zunehmend wichtig. Insofern kann und darf man auch dieses Thema nicht unterschätzen. Es ist eine Selbstverständlichkeit, dass sich jedes Medium mit der Frage des



Dr. Maximilian Schenk

Jugendmedienschutzes auseinandersetzen muss, insbesondere ein onlineaffines Medium wie unseres. Insofern ist das Maß an Bedeutung, das dem Jugendschutz zukommt, vollkommen richtig.

Thorsten Unger: Das Thema Jugendmedienschutz ist für uns als Branche von elementarer Bedeutung. Gerade in einer medienkonvergenten Welt gilt es, nicht nur bei Games, sondern auch bei allen anderen Medioumfeldern, aber vor allem bei Games aufgrund der tiefgreifenden Medienerfahrung, im hohen Maße großen Wert auf einen funktionierenden, objektiven und authentischen Jugendmedienschutz zu legen. Insbesondere vor dem Hintergrund zunehmender Verbraucherschutzdiskussionen spielt der Jugendmedienschutz eine zunehmend wichtige Rolle, um angemessene und nachhaltige Rahmenbedingungen zu schaffen, in denen sich Unternehmen sicher bewegen können und die Schutzinteressen der Jugendlichen umfänglich berücksichtigt sind.

Welchen Herausforderungen muss sich die USK stellen?

Thorsten Unger: Es gibt eine große Überzeugung der Politik, dass Jugendmedienschutz nicht im Retailmarkt aufhört. Insofern ist seine Ausweitung auf Onlineangebote – national und international – nicht aufzuhalten. Wir müssen darauf reagieren, in welcher Art und Weise Jugendmedienschutz auch online sicherzustellen ist, und darauf hinwirken, dass die USK in diesem Prozess eine starke Rolle spielt.

Maximilian Schenk: Sowohl im Hinblick auf den Jugendschutz und seine gesellschaftlich-politische Bedeutung als auch hinsichtlich der betriebswirtschaftlichen Grundlagen der USK ist die internationale Integration des Onlinejugendschutzes in den nächsten Jahren das entscheidende Thema. Zwei Herausforderungen sind dabei von besonderer Bedeutung: 1. die Entwicklung verlässlicher Instrumente für die neuen Ratingwelten. 2. die Mitgestaltung des Regulierungsrahmens in Deutschland. Doch zunächst muss der deutsche Gesetzgeber in den nächsten Monaten den Gestaltungsrahmen für den Onlinebereich und die Befugnisse der USK definieren, sodass die USK und wir als Gesellschafter unseren Teil dazu beisteuern können. Damit die USK das, was sie seit Jahren im Offlinebereich auf Grundlage des Jugendschutzgesetzes leistet, auch im Onlinebereich auf Grundlage des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags leisten kann. Außerdem muss der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag abbilden, dass der Jugendschutz, den die USK gewährleistet, zwingend international integriert sein muss. Denn ohne inter-

ationale Integration des Jugendschutzes kann die USK mittel- und langfristig nicht erfolgreich sein.

Thorsten Unger: Die internationale Integration ist schon deshalb zwingend notwendig, weil wir uns im Zusammenhang von Onlinemedien im internationalen Markt bewegen. Umso wichtiger ist es, dass die USK beim internationalen Jugendschutzprojekt IARC eine aktive Rolle übernommen hat. Aus diesem Grund hat GAME seinerzeit auch seine international operierenden Mitgliedsunternehmen wie Bigpoint, Gameforge, Crytek und andere in die USK-Mitgliedschaft eingebracht, um diese Herausforderung auch inhaltlich zu begleiten.

Die USK hat seit 2011 Mitglieder, die sich ihr anschließen, um auch online einen besonders hohen Jugendschutzstandard umzusetzen. Während viele aktive beziehungsweise ehemalige GAME-Mitglieder dabei sind, ist es auf BIU-Seite nur Nintendo. Fehlt es hier seitens der BIU-Mitglieder an der notwendigen Unterstützung?

Maximilian Schenk: Hier muss man genau hinsehen. Es gibt bei der USK das Online- und das klassische Offlineprodukt, wobei Letzteres den Löwenanteil am USK-Geschäft ausmacht, der wiederum zum größten Teil von den BIU-Mitgliedern stammt. Das USK-Onlineprodukt hat für einige BIU-Mitglieder aktuell noch nicht die Bedeutung, da das klassische Ratingprodukt der USK auch im Rahmen der Onlinedistribution Wirkung entfaltet. Entsprechend fällt auch unser Mitgliederanteil bei USK-Online aus. Sobald der Bedarf nach dem Onlineprodukt der USK steigt, wird fraglos auch die Unterstützung der BIU-Mitglieder für dieses Produkt der USK steigen.

Aktuell setzt die USK mit ihren Onlinemitgliedschaften und dem IARC-Projekt Konzepte für einen Jugendschutz der Zukunft um. Wo sehen Sie die USK 2034?

Maximilian Schenk: Die USK wird 2034 der maßgebliche deutsche Jugendschutzplayer sein, der international integriert mit allen maßgeblichen Jugendschutzeinrichtungen und -regulierungen auf dieser Welt zusammenarbeitet.

Thorsten Unger: Die USK wird aufgrund ihrer heutigen Vorreiterrolle im europäischen Jugendschutz in einem dann weiter vereinten Europa und auch international eine zentrale Rolle einnehmen, die sie in die Lage versetzt, auch bei allen noch kommenden Medien und Technologien, von deren Existenz wir heute noch nichts wissen, Jugendmedienschutz sicherzustellen.



Thorsten Unger



galerie die wichtigsten prüfentscheidungen aus 20 jahren usk

1994 Der Planer – Pädagogische Empfehlungen oder Jugendschutzkriterien?

Schon bei der zweiten USK-Entscheidung wird Einspruch erhoben: Greenwood Entertainment bemängelt die USK 16 aus erster Instanz. Das Gremium hatte der Wirtschaftssimulation die Vermittlung einer klischeehaften Ellbogenmentalität eines Unternehmers bescheinigt. Der Berufungsausschuss folgt den Einwänden des Anbieters und korrigiert die Entscheidung auf USK 0. Es wird deutlich, dass die USK eine Spruchpraxis mit einheitlichen Prüfkriterien für den Jugendschutz bei Computerspielen entwickeln muss.



1994 Bloodnet – Das erste USK-Spiel

Das Action-Adventure von Microprose für den PC wird dem Gremium noch durch eine Videoaufnahme vorgeführt, die ein Tester vorab während seiner Spielzeit angefertigt hatte. Beim Anschauen rätselt das Gremium, was da eigentlich passiert, und worüber man urteilen soll. Der Tester ist nicht dabei und kann keine Antworten geben. Bloodnet erhält eine USK 12, und nach ein paar weiteren Prüfungen wird klar, dass für Spieleprüfungen Livepräsentationen notwendig sind, um die Spezifik des Mediums zu vermitteln.

1996 Meridian 59 – Erstes MMORPG und Nutzerinteraktion als Gamebestandteil

Das erste Spiel in der USK, das über Modem zwingend mit dem Internet verbunden sein muss. Zwischenmenschliches im Mit- und Gegeneinander der weltweit Spielenden ist im Prüfraum verblüffend live erlebbar: Auf Bitte des Bräutigams (USK-Sichter) treffen sich die Hochzeitsgäste (Onlinecommunity) unter einem Baum und winken dem Gremium zu. Hinweis im Gutachten zur USK 12: „Die AltersEinstufung gilt für die Version zum Prüfzeitpunkt. Somit bezieht sie sich nur auf die Aktualität, nicht aber auf die Potenzialität des Spiels.“



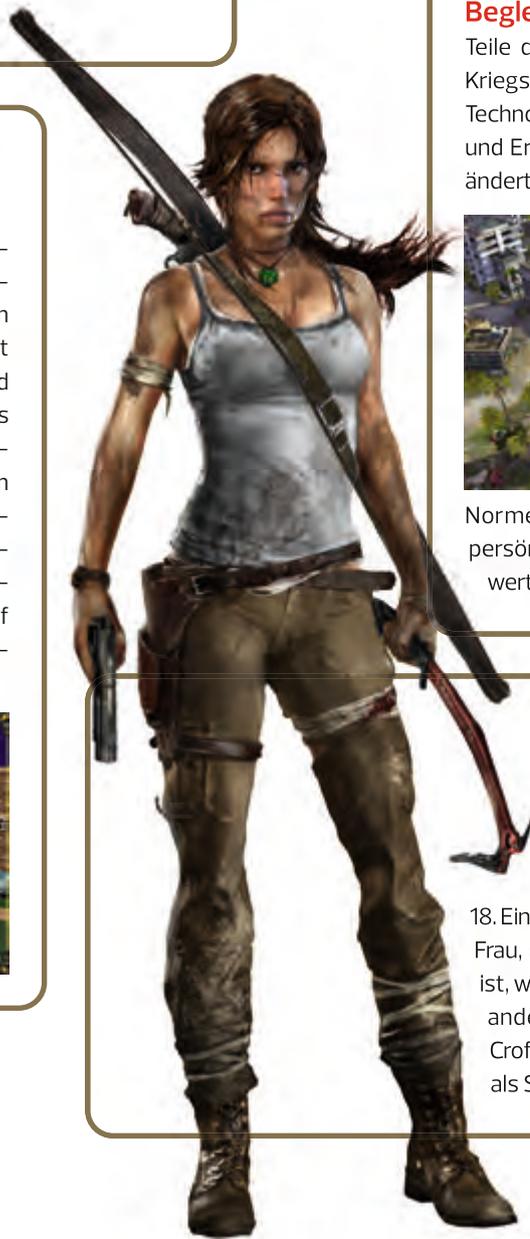
1995 – 2013 Command & Conquer – Begleiter der USK

Teile der Strategieresie führen zu Diskussionen über Kriegswahrnehmung, Roboter, die Liegestütze machen, Technologiebäume sowie das Hinterfragen von Befehlen und Erobern als Spielaufträge. Es gibt Original- und geänderte Versionen, Verfahren in der Bundesprüfstelle und 2013 die Streichung der Indizierung von C&C Generals. Wichtige Bestätigung für die Spruchpraxis ist, dass der Wandel gesellschaftlicher Normen und Werte berücksichtigt werden muss und persönliche tagespolitische Anschauungen bei der Bewertung ausgeschlossen sind.



1995 – 2013 Tomb Raider – Lara Croft als USK-Frau

Eine starke Spielpersönlichkeit, die sich vielfältigen Hindernissen und charakterlichen Herausforderungen stellt – die unterschiedlichen Teile der Serie erhalten Kennzeichen von USK 12 bis USK 18. Ein Spielsetting wird zum Mainstreamkino. Lara ist eine Frau, die nun ebenfalls seit fast 20 Jahren im Geschäft ist, was ihrem Erfolg nie Abbruch tat und zum Vorbild für andere Spielentwicklungen wurde. Lara Henshingly Croft ist bei der USK nicht wegzudenken, sie hat auch als Statue im Besucherraum einen festen Platz.



1994 WAR EIN AUSGESPROCHEN GUTER JAHRGANG

KOCH MEDIA GRATULIERT
DER USK
ZUM 20. GEBURTSTAG!

... UND OBENDREIN GIBT'S
NOCH WAS ZU GEWINNEN:

Welche Firma feiert ihr 20-jähriges Bestehen?

- A) USK
- B) KOCH MEDIA
- C) Alle Antworten sind richtig

Spielen Sie mit und gewinnen Sie eine exklusive
RISEN3-Edition von Piranha Bytes. Schicken
Sie Ihre Mail mit der richtigen Antwort und dem
Betreff "USK" an machmit@deepsilver.de.*

RISEN3
TITAN LORDS

KOCH MEDIA



testimonials

Zum 20-jährigen Bestehen der USK gratuliere ich im Namen des gesamten Teams der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM). An die Gründungsjahre kann ich mich noch sehr gut erinnern, und wenn ich zurückdenke, meine ich, dass ich zumindest seit 1995 unterstützend mitgewirkt habe. Einer der „Gründungsväter“ war auch Herr Göldner, dem eine eigene Computerfirma gehörte, und der sich intensiv für den Jugendschutz eingesetzt hat. Ihm schwebte schon immer ein Modell in Anlehnung an die FSK vor, eine gesetzlich verbindliche Alterskennzeichnung, an der sich Eltern orientieren können. Die USK stand damals noch in der Trägerschaft des Fördervereins für Jugend und Sozialarbeit e.V. Das geschäftsführende Vorstandsmitglied, Herr Dr. Spieler, die Vertreter des damaligen Verbands der Industrie, des VUD, Herr Schäfer und Herr Achilles, sowie andere in den Jugendmedienschutz besonders involvierte Personen, unter anderem der Geschäftsführer der Aktion Jugendschutz NRW, Herr Lieven, haben schnell beschlossen, einen Beirat zu gründen, der sich im Wesentlichen um die Kriterienfindung kümmern sollte. Die Arbeit in diesen Jahren hat mir viel Spaß gemacht, auch wenn es manchmal, was bei keinem Gremium ungewöhnlich ist, zu intensiven Diskussionen oder konstruktiven Auseinandersetzungen kam. 2003 wurde die verbindliche Alterskennzeichnung im Jugendschutzgesetz verankert, und auch heute bin ich nach wie vor im Beirat der USK tätig. Die Kriterien sind längst gefunden, müssen aber ständig angepasst bzw. fortentwickelt werden. Auch heute wird viel diskutiert, besonders natürlich in den Fällen, in denen es

darum geht, ob das Kennzeichen „Keine Jugendfreigabe“ vergeben wird oder keine Kennzeichnung erfolgt. Ich wünsche mir, dass diese Arbeit noch lange fortgesetzt wird.

Elke Monssen-Engberding
Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien



Herzlichen Glückwunsch, USK, zu 20 Jahren erfolgreicher Tätigkeit! Was als Marktregulierungsinstrument zum Schutz vor Parallelimporten im Jahr 1994 initiiert wurde, hat sich zur nicht mehr wegzudenkenden Institution im Bereich Jugendschutz entwickelt. Ein großer Teil dieser Entwicklung ist der mehr als zehn Jahre währenden industrieunabhängigen Trägerschaft zu verdanken. Die USK ist heute ein Leading Player in der deutschen Jugendschutzlandschaft. Der Beitrag der Einrichtung zur gesellschaftlichen Akzeptanz des Mediums Computerspiel kann gar nicht hoch genug bewertet werden.

Ronald Schäfer, Rechtsanwalt

(Anmerkung: Ronald Schäfer war zusammen mit Hermann Achilles Geschäftsführer des Verbands der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD), dessen Mitglieder am 13. Dezember 2004 die Selbstaflösung beschlossen. In der Folge kam es zur Gründung von BIU und GAME.)

01.02.1998 Dr. Peter Gerstenberger wird Leiter der USK.

26.–30.08.1998 Die Cebit Home für Heimelektronik auch mit Spielen. Erster USK-Stand auf einer Messe.

21.07.1999 Prüfung des ersten Spiels für die Dreamcast.

30.09.1999 Fünf Jahre USK – „Talk im Turm“ im Inter-Continental Berlin, ein Versuch, Multimedia und Jugendmedienschutz mit Blick auf das nächste Jahrtausend unterhaltsam zu diskutieren, erster Livestream einer Jugendschutzeinrichtung ins Internet – mit simultan geschriebenen Untertiteln (das ISDN-Zeitalter!).

30.09.2000 Prüfung des ersten Spiels für die PS2.

07.11.2001 Prüfung des ersten Spiels für die Xbox.

14.12.2001 Letzte Prüfung eines Spiels für die Dreamcast. Sega verabschiedet sich als Hardwarehersteller aus der Gamesbranche.

2001/2002 Brüssel-Amsterdam-Berlin: USK zu Gast bei den Treffen der Rating Boards zur Kriterienabstimmung. Kurz darauf entsteht PEGI als europäisches Klassifizierungssystem für Alterseinstufungen. In Deutschland läuft die Diskussion über Gewalt und Computerspiele heiß.

16.05.2002 „Counter Strike“: Nichtindizierung durch BPjM. Das angeblich ursächlich mit dem Amoklauf von Erfurt zusammenhängende Spiel wird nicht in die Liste der jugendgefährdenden Medien aufgenommen. Aus dem BPjM-Bescheid: „Mul-

Games sind inzwischen in den Alltag junger Menschen integriert und zu einem wichtigen Kulturgut und Standortfaktor geworden. Doch neben der Unterhaltung, der Kreativität und einem pädagogischen Effekt sind Computerspiele selbstverständlich auch mit der Frage nach der Verantwortung und der Kompetenz des sinnvollen Umgangs verbunden. Hier ist die USK ein unverzichtbarer Kompass, eine Instanz, die sowohl Kindern und Jugendlichen als auch deren Eltern durch ein bestens entwickeltes Prüfverfahren die nötige Orientierung bieten. Herzlichen Glückwunsch und vielen Dank für Ihre Arbeit! Auf viele weitere Jahre!



Dorothee Bär, MdB

Parlamentarische Staatssekretärin beim Bundesminister für Verkehr und digitale Infrastruktur



20 Jahre USK – das ist eine unvergleichliche Erfolgsgeschichte des selbstregulierten Jugendschutzes in Deutschland. Ohne die USK wäre die Akzeptanz digitaler Spiele in der Öffentlichkeit deutlich geringer. Ihr kompetentes Verständnis des Mediums und ihre professionelle

Arbeit haben erhitze Debatten versachlicht. Die USK hat viel erreicht – und große Herausforderungen liegen für die internationale Verzahnung des Jugendschut-

zes im Internet bei Wahrung der hohen deutschen Jugendschutzstandards, aber auch die effiziente Bewältigung der exponentiell wachsenden Onlineinhalte. Ich bin mir sicher, auch diese Herausforderungen wird sie meistern.

Dr. Maximilian Schenk,
Geschäftsführer BIU

20 Jahre USK – das sind 20 Jahre Jugendschutz auf höchstem Niveau. In Deutschland werden wir ja oft für unsere strengen Richtlinien belächelt und kritisieren diese Strenge aus Spielersicht auch selbst gern. Streng genommen (!) kümmert sich unser Jugendschutz aber eben um die wirklich wichtigen Inhalte eines Spiels, vor denen es die Jugend zu bewahren gilt. In den 20 Jahren, in denen die USK aktiv ist, hat sich das Altersfreigabesystem zu einer verlässlichen, professionellen und vorbildhaften Brancheninstitution entwickelt, die – etwa auch in der Zusammenarbeit mit Publishern und Entwicklern – herausragende Arbeit leistet, die man sich auch von anderen Institutionen wünschen würde.

Wir gratulieren und wünschen der Freiwilligen Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware alles Gute. Insbesondere ein glückliches Händchen mit den Herausforderungen des Jugendschutzes der Zukunft, wie etwa den neuen Geschäftsmodellen.



Carsten Fichtelmann,
CEO & Founder Daedalic Entertainment

tiplayer-Modi stellen wettkampftartige Spielangebote dar, deren Regeln klar definiert und für die Community durchschaubar sind.“ Das ist eine wichtige Aussage für die Spruchpraxis der USK.

Mai 2002 Der fjs e.V. und der VUD e.V. versuchen, die USK beim fjs e.V. als gutachterliche Stelle zur Prüfung von Computerspielen im Jugendschutzgesetz zu verankern. Ihr Ergänzungsvorschlag: „eine von der Wirtschaft unterstützte Organisation einer freiwilligen Selbstkontrolle (§14 Abs. 6 JuSchG)“.

Juni 2002 Beginn der politischen Verhandlungen durch OLJB Rheinland Pfalz/NRW, VUD, fjs e.V./USK zur praktischen Verankerung der USK als von der Gamesbranche unterstützte Organisation einer freiwilligen Selbstkontrolle.

30.04.2002 Erste USK-Prüfung auf Antrag von Nintendo („Eternal Darkness: Sanity's Requiem“, GameCube).

2002 USK-Stand auf der ersten games convention in Leipzig. Erste Gespräche mit der Messe und dem Jugendamt über die Altersprüfung für die Spielangebote sowie entsprechende Bändchenvergabe ab zwölf Jahren beginnen. Die USK-Stände bei den Spielemessen sind seitdem fester Bestandteil und ein Höhepunkt der internen Jahresplanung, gerade auch im Hinblick auf die direkte Kommunikation mit GamerInnen und Eltern.

31.03.2003 Abschluss der Evaluation der USK-Prüfergebnisse durch die OLJB und juristische Übernahme der USK-Prüferentscheidungen ab 1994 als eigene Altersfreigaben und Verwaltungsakte.

2002

2003



interview

„Mit **Sticker** war man auf der **sicheren Seite**“

Ein Gespräch mit Thomas Długaiczky, Dr. Klaus Spieler, Dr. K.-Peter Gerstenberger, Christine Schulz und Felix Falk über ihre jeweiligen Amtszeiten als Leiter der USK – von den Anfängen bis heute.

Was hat 1994 zur Gründung der USK geführt?

Dr. Klaus Spieler: Im Jahr 1993 hatte sich die deutsche Gamesindustrie in dem Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland organisiert, kurz: VUD. Nachdem dann ein VUD-Mitglied ein Spiel bei der FSK zur Prüfung eingereicht hatte, was die FSK mit der Begründung ablehnte, sie sei nicht zuständig, machte sich der VUD notgedrungen auf die Suche nach einem geeigneten Jugendschutzpartner und stieß dabei auf uns, den Berliner Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e. V., der 1992 damit angefangen hatte, eine Computerspieleberatung für Lehrer und Eltern aufzubauen, die pädagogisch das Kind im Auge hatte und vom späteren Leiter der USK, Thomas Długaiczky, betreut wurde.

Thomas Długaiczky: Diese Computerspieleberatung war quasi die erste Einrichtung dieser Art in Deutschland, die Jugendschutz im Kontext dieser Mediums betrieb. Diese Tätigkeit, für die mich Dr. Spieler 1992 eingestellt hatte, beschränkte sich zunächst darauf, Spiele zu testen, zu beschreiben und gegebenenfalls als pädagogisch wertvoll zu empfehlen. Diese Besprechungen veröffentlichten wir in einem Printhefte, das als Handreichung für Lehrer, Pädagogen und Eltern diente. Da ich für diese Tests zunächst einmal die Spiele benötigte, baute ich den Kontakt zu Gamesunternehmen auf. Aus diesem Netzwerk erfuhr ich dann zum ersten Mal von der geplanten Gründung eines Branchenverbands. Und dieser VUD wandte sich dann, wie bereits erwähnt, auf der Suche nach einem Jugendschutzpartner an uns, weil unsere Computerspiele-

beratung uns in den Augen des VUD als Partner qualifizierte. Nach einem halben Jahr der Test- oder Probephase kam es schließlich zur Vereinbarung und Gründung der USK. Das war 1994. Wir haben uns dann sehr schnell als der Partner der Industrie etabliert, weil wir die Vorprüfungen ihrer Produkte durchführten. Der VUD wiederum sorgte dafür, dass seine Mitgliedsfirmen sich verpflichteten, ihre Spiele bei uns prüfen zu lassen.

Dr. Klaus Spieler: Man darf hier nicht verschweigen, dass dieser Wunsch nach einer Jugendschutzeinrichtung auch wirtschaftlich motiviert war. Tatsächlich war die USK aus Sicht der Industrie auch als Marktregulierungsinstrument zum Schutz vor Parallelimporten gedacht, die den Vermarktungserfolg der von deutschen Softwarefirmen für den hiesigen Markt lizenzierten Spiele erheblich beeinträchtigte. Mithilfe des Jugendschutzes, so die richtige Idee des VUD, könnten sie dieses Risiko regulieren. Zugleich bedeutete ein mit einem Kennzeichen versehenes Produkt Rechts- und Planungssicherheit für den Markt, also für Industrie und Handel. Kurzum, mit Sticker war man auf der sicheren Seite, weil bei Vertrieb und Verkauf kein Ärger mit dem Staat drohte.

Thomas Długaiczky: Last but not least trug dieser praktizierte Jugendschutz zur Imageförderung dieser Industrie bei, worum es damals sehr schlecht bestellt war.

Dr. Klaus Spieler: Ein Spieleproduzent war damals in seinem gesellschaftlichen Ansehen, so wie ein Vertreter der Branche es einmal formulierte, gleich hinter einem Zuhälter angesiedelt.

Woher resultierte dieses schlechte Image?

Dr. Klaus Spieler: Das hatte verschiedene Gründe. Vor allem aber konnten viele Menschen das neue Medium Computerspiel damals kulturell nicht einordnen. So bildeten sich in der öffentlichen Debatte sehr schnell Vorurteile gegenüber dieser Branche heraus ... Unsere Kompetenz

in diesem Bereich wurde seinerzeit recht schnell akzeptiert, weil wir von Anfang an transparente Kriterien definiert hatten, die für alle nachprüfbar waren. Wir haben sofort mit ehrenamtlichen Gutachterinnen und Gutachtern gearbeitet. Diese waren unabhängig, und ihr Prüfergebn konnte nicht durch die jeweilige USK-Leitung beeinflusst werden.

Christine Schulz: Unsere Arbeit erhielt mit der Konstituierung des USK-Beirats bereits im Februar 1995 eine weitere plurale Legitimation, Vertreterinnen und Vertreter relevanter gesellschaftliche Gruppen waren seitdem darin vertreten. Eigentlich konnte man schon damals durchschauen, dass die verabschiedeten Grundsätze der USK „Siegel auf Bestellung“ ausschlossen ...

Waren die Obersten Landesjugendbehörden, die ja seit vielen Jahren mit zunächst einem, heute mit zwei Ständigen Vertretern in der USK präsent sind, eigentlich von Anfang an Bord der USK?

Dr. Klaus Spieler: Nein. Die Obersten Landesjugendbehörden wären gern dabei gewesen, aber in einer anderen Form. Tatsächlich haben sie erst recht spät entdeckt, dass die USK bereits wirksam war. Doch dann reklamierten sie die Kompetenz in dieser Frage umso heftiger für sich, weil es sich bei Games schließlich um dem Film vergleichbare Bildträger handelte, wie es im JöschG (Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit) stand.

Christine Schulz: Es wurde ein Gutachten ins Feld geführt, das letztlich die Spieleprüfungen als Aufgabe der FSK juristisch untermauerte. Im Gespräch war auch eine „FSK/U“. Dieses Gezerre zog sich über einige Jahre hin, teilweise medial befeuert von Journalisten, welche die USK mit

Zeitungsartikeln und Fernsehsendungen diffamierten. Und wir, das USK-Team von vier bis fünf Leuten, die immer mehr Spieleprüfungen zu bewältigen hatten, oft mittendrin und häufig sehr verwundert, wie wenig Wissen sowohl über Computerspiele als auch über die Konstruktion der USK vorhanden ist. Ich erinnere mich dabei besonders gern an ein Treffen mit einer damaligen Vertreterin des Jugendministeriums Rheinland-Pfalz, das die Federführung für alle Obersten Landesjugendbehörden in Fragen des Jugendschutzes bei Filmen innehatte.

Dr. Klaus Spieler: Ja, bei diesen Treffen kam es mitunter zu hitzigen Diskussionen, die etwa in einer Forderung mündeten, dass sich der VUD der SPIO anzuschließen habe, was natürlich den gegenteiligen Effekt zeitigte und den VUD regelrecht auf unsere Seite trieb.

Christine Schulz: Das wirkte auf mich immer wie ein weltfremder, aber knallharter Konkurrenzkampf zwischen FSK und USK, in dem wir natürlich unsere Konstruktion und Vision aufgrund der Andersartigkeit unseres Mediums im Vergleich zum Film erläutert und verteidigt haben. Zum Glück hatten wir auch die Unterstützung einiger Politiker und der Beiratsmitglieder, die das durchaus auch so sahen und unsere Arbeit schätzten. Diese Auseinandersetzung, die schließlich auch ein Kampf um die Fachkompetenz für das neue Medium war, zog sich über Jahre hin und endete eigentlich erst mit der Novellierung des Jugendschutzgesetzes im Jahre 2003 und der Anerkennung der USK als von der Wirtschaft unterstützte Freiwillige Selbstkontrolle beim fjs. Bis dahin galten unsere Alterseinstufungen als Empfehlungen, danach waren es



durch das nun einsetzende gemeinsame Verfahren mit den Ländern rechtsverbindliche Altersfreigaben für den Handel, wie die der FSK.

Felix Falk: Da muss ich nur schnell noch einwerfen, dass die FSK und die USK heute die besten Partner sind.

Dr. Gerstenberger, die Novellierung des Jugendschutzgesetzes fiel damals in Ihre Ära der USK-Leitung. Wie haben Sie die Zeit erlebt?

Dr. K.-Peter Gerstenberger: In dieser zweiten Phase der Entwicklung der USK ging es uns vor allem darum, immer wieder zu zeigen, dass Subsidiarität ein wunderbares Prinzip ist. D. h., wenn sich kompetente Menschen zusammenfinden und gemeinsam ein Problem lösen, dann muss der Staat nicht unbedingt aktiv werden. Im Übrigen gab es damals auch eine umfassende Überprüfung der USK durch die deutschen Bundesländer in Person des Ständigen Vertreters der Obersten Landesjugendbehörden bei der FSK. Im Zuge dessen wurden einige unserer Gutachten nach dem Zufallsprinzip ausgewählt und kontrolliert, wobei es hierbei zu keinen Beanstandungen kam. Diese Überprüfung bestätigte erneut, dass bei der USK eine solide Arbeit geleistet wurde. Gleichwohl traten wir danach mit den Bundesländern in Gespräche ein, um diese in die Gremien



Thomas Dlugaiczyk (l.),
Dr. Klaus Spieler



interview

der USK aufzunehmen. Die getroffene Vereinbarung sah schließlich vor, dass zwei Vertreter der Bundesländer in die Gremien entsandt werden sollten. All das fand Eingang in das bereits erwähnte novellierte Jugendschutzgesetz.

Diesen Überzeugungs- und Arbeitssieg errungen zu haben, damit kann sich die USK durchaus schmücken.

Dr. K.-Peter Gerstenberger: Durchaus. Die USK hatte sich frühzeitig einem neuen Medium gewidmet, das langsam gesellschaftliche Akzeptanz und politische Aufmerksamkeit fand. Nach und nach erkannte man in dem neuen Medium ein Jahrhundertereignis, bei dem wir es – in unserer Formulierung – mit der Buchdruckkunst des 21. Jahrhunderts zu tun hatten, die Geburt eines neues Leitmediums, das aus einer modernen Perspektive alle Beachtung verdiente. Seinerzeit beschäftigten wir uns schon mit der Frage, wie der Umgang mit diesem Medium in Deutschland künftig zu gestalten sei. Diese Diskussion führte letztlich zu der Frage, wie dieses Medium zu präsentieren sei – Stichwörter: Sammlung, Bewahrung und Ausstellung –, was schließlich zur Gründung des Computerspielmuseums in Berlin führte.

Hatte die Tragödie von Erfurt in 2002 eigentlich Auswirkungen auf die Diskussion der Koregulierung?

Dr. Klaus Spieler: Und ob! Jener Amoklauf war schrecklich. Die gesellschaftliche Auseinandersetzung über seine Ursachen führte aber nicht zu den von den Gegnern des Mediums gewünschten Konsequenzen. Vielmehr erhöhte dieses tragische Ereignis das Informationsbedürfnis der Politik hinsichtlich dieses Mediums. Fundiertes Fachwissen war mehr denn je gefragt. Zugleich entbrannte eine Kulturdebatte in unserem Land, die auch medial hohe Wellen schlug und Kritiker wie Befürworter auf den Plan rief.

Christine Schulz: Die schrecklichen Geschehnisse – Erfurt (2002), Emsdetten (2006) und Winnenden (2009) – lösten anfänglich vielfach Irritationen, ja, Hysterie durch ihre oberflächliche, unverantwortlich automatisch gesetzte Verknüpfung von Computerspiel und Amoklauf aus, die unter anderem auch dazu führten, dass Handelsunternehmen Spiele – ab 2003 trotz rechtssicherem USK-18-Kennzeichen – komplett aus ihrem Sortiment nahmen. Und die Innenminister auf ihren Konferenzen favorisierten in Abständen immer wieder ein gesetzliches „Killerspielverbot“, wobei Begriffsbestimmungen nicht ihre Stärke waren. Auf der anderen Seite waren Games längst fester Bestandteil der Jugendkultur, und aufseiten der Spielerinnen und Spieler regte sich vermehrt nicht nur Wider-

stand, sondern Empörung. In dem anschließenden Diskurs fiel der USK nun eine gänzlich neue Rolle zu – die der Moderatorin –, der wir auch als sehr kleines Team versucht haben, nachzukommen, indem wir zunehmend Präsenz unserer Kompetenz zeigten, auf Messen, bei Diskussionsveranstaltungen, mit Plakaten, Broschüren und unter Inanspruchnahme der Ressourcen des Trägervereins. In dieser Weise haben wir begonnen, verstärkt PR in eigener Sache zu unternehmen, um mehr Transparenz in unsere Arbeit, das Prüfverfahren und seine staatliche Verankerung zu bringen.

Hat sich das Verhältnis der Politik zum Medium im Lauf der Zeit gewandelt?

Felix Falk: Nach meiner Beobachtung ja. Sehr sogar. Lange Zeit wurde das Medium politisch nur unter dem Vorzeichen der Gefahr behandelt. Heute beobachten wir durchaus einen differenzierten Umgang der Politik mit diesem Medium. Das ist allerdings das Ergebnis einen langen Prozesses, der von Höhen und Tiefen geprägt war. Hier spielte die USK aus meiner Sicht stets eine nicht zu unterschätzende Rolle, weil sie sich immer sehr selbstbewusst an dieser Debatte beteiligt hat. Mittlerweile werdendie Chancen dieses Mediums politisch immer stärker in den Fokus gerückt. Das gilt zum Glück auch zunehmend für die jugendschutzpolitische Diskussion, bei der uns in Zeiten globaler, internetgestützter Distribution von Inhalten und Computerspielen im Zweifel auch gar nichts anderes übrig bleibt, als die sich uns bietenden Chancen zu nutzen.

Dr. K.-Peter Gerstenberger: Wir dürfen nicht vergessen, dass wir über Jahrhunderte Zeit hatten, den gelassenen Umgang mit dem Medium Buch zu erlernen. Das Aufkommen des bewegten Bilds als Massenmedium vor über 100 Jahren konfrontierte uns kulturell mit neuen Fragen, die bis heute teils ambivalent diskutiert werden. Verglichen damit sind Computerspiele noch sehr jung und ein Medium, das nicht linear, sondern interaktiv ist. Das hat die gemischten Gefühle eher verstärkt. Insofern ist in dem kurzen Zeitraum, den wir jetzt mit der USK überblicken, schon sehr viel erreicht worden.

Was sind die Herausforderungen der Zukunft?

Felix Falk: Im Jahr 2009 haben wir die meisten Prüfungen durchgeführt. Seitdem verzeichnen wir einen Rückgang bei den Prüfverfahren, was die Spiele für den Handel anbelangt. Derweil führen wir mit internationalen Partnern Diskussionen darüber, wie wir einen guten Jugendschutzstandard im Onlinebereich umsetzen können. Da

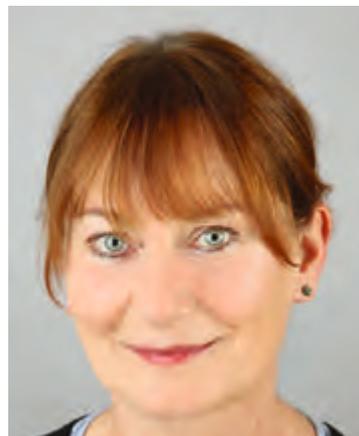
die Spieledistribution und -nutzung online aber ganz anders funktioniert als offline, befinden wir uns hier in einem anspruchsvollen Prozess. Gleichwohl favorisieren wir ein Konzept mit Kennzeichen, weil wir daran glauben, dass das Kennzeichen der USK ein ganz wichtiges Element von Jugendschutz ist. Allerdings bedarf es auch hier der Unterstützung der Industrie und der Politik, die wir zum Glück immer stärker erhalten.

Dieses internationale Projekt hat einen Namen: International Age Rating Coalition, kurz: IARC.

Felix Falk: Diese Koalition besteht aus Ländern, die ein ähnliches systemisches Verständnis von Jugendschutz haben wie wir. Zusammen versuchen wir, ein internationales System zu entwickeln, das für alle gleichermaßen funktioniert, aber die kulturellen Unterschiede trotzdem respektiert. Das ist ein Jugendschutzsystem, das im Onlinebereich zum Einsatz kommen soll, also dort, wo es keine Ladenkasse und keine Ländergrenze mit einem Zollamt gibt. Das ist die größte Herausforderung, vor der die USK derzeit steht. Hier ist noch viel Überzeugungsarbeit notwendig, damit es am Ende zu einem Ergebnis führt, mit dem alle Partner und relevanten Institutionen leben können. Wir haben als USK in diesem Prozess eine Vorreiterrolle inne und nehmen diese sehr ernst.

Zusammengefasst: Worin sehen Sie die jeweils wichtigste Kernaufgabe bzw. Herausforderung Ihrer jeweiligen Amtszeit?

Dr. Klaus Spieler: Für mich kann ich zwei Abschnitte reklamieren. Zunächst war ich zusammen mit Thomas Dlugaiczyk der Entwickler der USK und 2007 ihr Geschäftsführer.



Der verbindende rote Faden war für mich stets, dass Jugendschutz in diesem Bereich einerseits durch seine Kennzeichen deutliche Orientierungen gibt und andererseits nicht nur über die Stärkung von Medienkompetenz bei Eltern und Lehrern funktioniert, sondern auch über die Entwicklung einer „kulturellen Kontrolle“, d. h., des öffentlichen Diskurses über ästhetische und ethische Qualitäten, wie beispielsweise beim Buch. Mit der Einrichtung eines Unterhaltungssoftwarearchivs und der Gründung des Computerspielmuseums haben wir versucht, diesen Vorgang zu unterstützen.

Thomas Dlugaiczyk: Die wichtigste Aufgabe in meiner Zeit von 1994 bis 1997 war die Entwicklung eines mehrstufigen Prüfverfahrens, weil es dies für interaktive Medien noch nicht gab. Die größte Herausforderung damals war die Abwehr der Angriffe auf die USK seitens der Presse und Öffentlichkeit. Hier wurden Attacken gegen uns geritten, die auch menschlich an die Substanz gingen.

Dr. K.-Peter Gerstenberger: Zu meiner Zeit, 1998 bis 2005, galt es, das Medium mit den Bundesländern zu verbinden, die sich ihrerseits auf eine subsidiär funktionierende USK verlassen konnten.

Christine Schulz: Im Jahre 2006 war es für mich dann die vorrangigste

Aufgabe, in der Zeit der medialen Nervosität die Kernkompetenz des vier MitarbeiterInnen umfassenden USK-Teams zu stärken. Für die schließlich tagtägliche Vorbereitung der Spieleprüfungen war es aus meiner Erinnerung besonders wichtig, Gelassenheit und fachliche Souveränität in den Gremien der Sachverständigen gemeinsam mit dem Ständigen Vertreter der OLJB aufrechtzuerhalten und unsere Kommunikationsfähigkeit nach allen Seiten hin zu optimieren.

Felix Falk: Als ich 2009 als Geschäftsführer zur USK stieß, ging es zunächst darum, der in der „Killerspieldebatte“ stark in die Defensive geratenen USK zu neuem Selbstbewusstsein und zu neuer Professionalität zu verhelfen. Außerdem galt es, eine enge Partnerschaft zwischen der USK, der Wirtschaft als neuem Träger und den Obersten Landesjugendbehörden zu etablieren. Das ist gelungen, sodass wir für die neuen Herausforderungen des künftigen Jugendschutzes gut aufgestellt sind.

(Anmerkung: Es sei erwähnt, dass in den Jahren 2008/2009 Catharina Herminghaus und Olaf Wolters [beide BIU] sowie Claas Oehler (GAME) Vertreter der Träger der USK waren und gemeinsam als [Interims-]Geschäftsführer der USK fungierten.)

Dr. K.-Peter Gerstenberger, Christine Schulz und Felix Falk (r.)



galerie die wichtigsten prüfentscheidungen aus 20 jahren usk

1996 Bad Mojo – Dein Leben als Küchenschabe



Wenn du nicht aufpasst, ertrinkst du im verschütteten Getränk, wirst von einer Katze verschluckt, endest durch Insektengift, verbrennst auf der Herdplatte oder bleibst, wie andere noch zappelnde Schädlinge, an Klebestreifen hängen. Der Schock (man ist doch kein Ungeziefer) wandelt sich zu Identifikation, ja Sympathie. Das faszinierende Darstellen

von Zivilisationsschmuddel widerspricht der medialen Sehgewohnheit westlicher Kultur, deren Leitmodell die reine, hygienische Lebenswelt ist. Dem Gremium bleibt ein nachhaltiger Perspektivwechsel: USK 16!

1998 Half-Life (dt. Version) – Ein etwas anderer First-Person-Shooter

„Half Life“ steht in der Gameplaytradition von „DOOM“, „Quake“, „Unreal“ und bricht sie doch genial: Es gibt eine fortlaufende Spielstory, die eine aufwendig und spannend inszenierte Erzählung schafft. Zudem funktionieren bis in Details z. B. Cola-Automaten und das Anklopfen an Türen. Gordon Freemans Arbeitskollegen sind außergewöhnlich lebensecht durch „skeletal animation“ individualisiert. Um das Indizierungsrisiko zu minimieren, reduziert Valve die Treffervisualisierung, was für allgemeines „Kopfschütteln“ und USK 16 sorgt.

1997 Wing Commander Prophecy – Ein Film?

Das Prüfungsgremium kann sich zunächst nicht einigen, ob hier überhaupt die USK entscheiden darf. Im Spiel sorgen lange Zwischensequenzen für Zweifel, ob es sich nicht um einen „dem Film vergleichbaren Bildträger“



handelt. Dann wäre gemäß dieser gesetzlichen Formulierung eine Freigabe durch die FSK notwendig. Aufgrund des Fehlens einer Regelung für Spiele wird deutlich, dass die Medienspezifika von der USK nachgewiesen werden muss. Erst 2003, mit dem JuSchG, ist auch formal geklärt: Ein Spiel ist ein Spiel – trotz filmähnlicher Bestandteile!



1999 SEGA Bass Fishing – Echte Bewegung per Sondercontroller

Das Spiel ist eine Angelsimulation mit einem extra für dieses Spiel entwickelten Controller. Die Form einer elektronischen Angelrute gibt dem Spieler das Gefühl, tatsächlich Fische zu fangen. Das Prüfungsgremium amüsiert sich ungemein über den engagiert zerrenden und kurbelnden Sichter. Wii Sports wird ein Meilenstein, aber das Angelspiel auf der



Dreamcast war früher da!



2000 Vib Ribbon – Minimalistische Grafik, große Wirkung

Ein musikalisches Geschicklichkeitsspiel, bei dem der Spieler einen Strichmännchenhasen vor schwarzem Hintergrund über eine weiße Strichlinie mit Bergen, Schleifen und eckigen oder gezackten Hindernissen steuern muss. Sieben Soundtracks bilden sieben Level. Daneben können eigene Musik-CDs für das Spiel verwendet werden, die neue Strecken generieren. Die erstmalige und geniale Umsetzung einer prozeduralen Levelgestaltung vermittelt dem Gremium, dass ein Lernpotenzial von Spielen keinen grafisch opulenten Aufwand erfordert.

2003 Boktai – Spielzeit unter Selbstkontrolle

Neu ist die Idee, das reale Sonnenlicht als Spielelement einzubauen: Über einen Fotosensor am Gameboy-Advance-Modul werden einfallende Menge und Intensität des aktuellen Sonnenlichts gemessen und so der Energievorrat der eigenen Spielfigur ergänzt. Nur der Aufenthalt im sonnigen Freien sichert den Spielerfolg. Bedenken, dass zu viel Sonne schadet, werden entkräftet: Wird eine gewisse Zeit überschritten, überhitzt die Waffe der Spielfigur und muss im Schatten abgekühlt werden. Die eigene Spielzeit wird zum Gegenstand der Reflexion.



WIR GRATULIEREN!





testimonials



Die freiwillige Selbstkontrolle der Unterhaltungssoftware (USK) hat sich in den letzten 20 Jahren im Jugendschutz mit Erfolg einer ganz neuen Herausforderung gestellt. Die Interaktivität und die Größe vieler digitaler Spielwelten erforderten ganz neue Kompetenzen und Prüfroutinen. In unzähligen Prüfungen hat die USK auf diesem Feld einzigartige Erfahrungen gesammelt, die sie heute zu einem wichtigen Akteur im System des Jugendschutzes machen. Dazu möchte ich sehr herzlich gratulieren.

Jochen Fasco,

Direktor der Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)



Seit nunmehr 20 Jahren setzt sich die USK erfolgreich für die Umsetzung des Jugendschutzes in der Gamesbranche ein. Dabei hat sie sich stets ihrer gesellschaftlichen Verantwortung gestellt und erfolgreich neue Entwicklungen und Herausforderungen angenommen. Für die konstruktive Zusammenarbeit sagen wir Danke, und für die Zukunft sind wir weiterhin vom Erfolg dieser wichtigen Institution überzeugt.

Thorsten Unger,

Geschäftsführer GAME Bundesverband
der deutschen Gamesbranche e.V.



Osborne Clarke gratuliert der USK herzlich zu ihrem Jubiläum. Felix Falk und sein Team leisten einen ganz besonders wertvollen Beitrag zum Jugendschutz – ein Gebiet, das uns Juristen immer wieder neue Rätsel aufgibt und spannende Diskussionen mit allen sehr geschätzten Akteuren des Jugendschutzes beschert. Wir freuen uns auf weitere 20 Jahre konstruktive Auseinandersetzung um Rechtsfragen des Jugendschutzes!

Konstantin Ewald, Partner Osborne Clarke

Ich kenne viele Eltern, deren Kinder in ihrer Freizeit Computer- und Onlinespiele nutzen, und begrüße deshalb die Arbeit der USK. Die Alterseinstufung für die Spiele ist eine wichtige Orientierung bei der Frage, ob ein Spiel für ein Kind geeignet ist. Dabei vertraue ich auf die Kompetenz des ständigen Vertreters der Obersten Landesjugendbehörden, der über die Altersfreigabe entscheidet. Dieser sehr hilfreiche Hinweis entlastet die Eltern aber nicht von ihrer Verantwortung, genau hinzusehen, mit welchen Spielen sich ihre Kinder beschäftigen.



Paul Lehrieder, MdB,

Vorsitzender des Ausschusses für Familie,
Senioren, Frauen und Jugend

01.04.2003 Beginn des gemeinsamen Verfahrens nach dem JuSchG zwischen der für den Jugendschutz bei Computerspielen federführenden OLB NRW und der USK mit diversen staatlichen Vertretern. Jürgen Hilse bleibt dann als von den Ländern benannter staatlicher Vertreter bei der USK.

2003 USK stellt den ersten USK-Sichter, Marek Brunner, als Leiter des neu entstandenen Testbereichs ein; das USK-Team besteht nun aus fünf MitarbeiterInnen.

2004 Die Bezeichnung „Killerspiele“ wird auf der Innenministerkonferenz für Computerspiele benutzt. Die Minister werden durch den geschäftsführenden Vorstand der USK, Dr. Klaus Spieler, schriftlich eingeladen, sich vor Ort selbst einen Eindruck von der USK-Tätigkeit zu verschaffen. Niemand kommt, aber es

gibt einen Briefwechsel mit Hessen.

2004 Der §131 StGB wird verschärft. Die Ergänzung in Absatz 1 betrifft die Strafbarkeit von Gewaltdarstellungen auch gegen „mensenähnliche Wesen“.

28.09.2004 Zehn Jahre USK: „Level 10 in Turm 9“, Frankfurter Tor im Turm 9, alte und viele neue Verfahrensbeteiligte der USK kommen zusammen und würdigen dabei das letzte Jahr als gelungenen Übergang von der Altersempfehlung zur hoheitlichen Freigabe.

24.11.2004 Prüfung des ersten Spiels für den DS.

02.02.2005 Erste Prüfung eines Spiels für die PSP.



Obwohl sich die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) als tragender Pfeiler des Jugendschutzes etabliert hat, sieht sie sich regelmäßig öffentlicher Kritik ausgesetzt. Dabei zeigt ein Blick auf die Vorwürfe, dass diese oft an der Sache vorbeigehen: Selbst Jahre nach der Novellierung des Jugendschutzgesetzes kennen viele die USK nicht halb so gut, wie sie es glauben, sodass ihr die Anerkennung verwehrt bleibt, die sie verdient. Der USK ist daher zu wünschen, dass sie nicht nur weiterhin erfolgreich arbeitet, sondern es ihr darüber hinaus gelingt, dies auch öffentlich zu vermitteln.

Matthias Dittmayer

1994 wurde die USK gegründet und hat sich seitdem stetig weiterentwickelt. Heute ist sie die Instanz des Jugendschutzes der deutschen Gaminglandschaft und der GAME Bundesverband der deutschen Gamesbranche ist stolz, als Gesellschafter Teil dieser außergewöhnlichen Erfolgsgeschichte sein zu dürfen. GAME gratuliert allen Mitarbeitern, Gründern und Entscheidern herzlichst zum 20-jährigen Jubiläum und blickt mit Freude auf die nächsten 20 Jahre USK. Herzlichen Glückwunsch!



Dr. Florian Stadlbauer,

Vorstandsvorsitzender GAME Bundesverband der deutschen Gamesbranche e.V.

Diese Erfolgsgeschichte unserer Branche hat zahlreiche Mütter und Väter! Herzlichen Glückwunsch dem gesamten Team der USK, aber auch an jene, die in der Vergangenheit für die USK gearbeitet und entscheidende Weichen mit gestellt haben. Vielen Dank für 20 Jahre soliden und zuverlässigen Jugendschutz in Deutschland für die Computerspielindustrie. Der Jugendschutz hat Großes für die Akzeptanz unseres Mediums in der Gesellschaft und somit für die gesamte Branche geleistet. Auch zukünftig stehen noch zahlreiche Herausforderungen ins Haus, und in diesem Sinn wünsche ich Felix Falk und dem gesamten USK-Team alles Gute und viel Erfolg für die kommenden Jahre und das nächste Level!



Ruth Lemmen,

Project and Event Management Consultancy

Die USK leistet einen erheblichen Beitrag, die Akzeptanz von Videospiele in der Gesellschaft voranzutreiben. Mit ihr haben wir einen starken und verlässlichen Partner für zeitgemäßen Jugendschutz. Die umfassende und kompetente Beratung sucht weltweit ihresgleichen und sorgt dafür, dass wir die deutschen Standards auch international für unsere Spiele anwenden. Wir freuen uns darauf, auch in Zukunft mit der USK zusammenzuarbeiten und unsere Spiele altersgerecht anbieten zu können.



Avni Yerli,

Geschäftsführer Crytek

2005 Microsoft bindet die erteilten USK-Kennzeichen technisch in die Jugendschutzeinstellung ihrer Konsolen ein, später folgen in dieser Weise Nintendo und Sony für ihre Spielhardware.

07.02.2005 Erste Prüfungen von Downloadspielen für Xbox Live – Marketplace.

28.06.2005 Erste Prüfung eines Spiels für die Xbox 360.

2005 Im Koalitionsvertrag wird die Forderung des Verbots von „Killerspielen“ verankert, ohne weitere Konkretisierungen.

2005/2006 Das mediale Interesse an der USK und der Druck auf sie wachsen ständig. Die deutsche „Killerspieldebatte“ ist auf dem Höhepunkt.

01.02.2006 Die Fachbereichsleiterin der USK, Christine Schulz, tritt die Nachfolge von Dr. Peter Gerstenberger als Leiterin der USK an.

2006 Eine Medienresonanzanalyse über die USK ergibt: Es bedarf mehr Aufklärung durch die Selbstkontrolle der Gamesbranche zur Konstruktion der USK, rechtliche Reichweite und Kriterien der Altersfreigaben für Computerspiele.

Sommer 2006 Treffen zwischen OLJB NRW und Rheinland/Pfalz, FSK, USK und Prof. Pfeiffer mit KollegInnen des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN) in Düsseldorf, Austausch über die Arbeit der koregulierten Selbstkontrolle im Rahmen des JuSchG sowie die Weitergabe der USK-Gutachten an das KFN; USK-Einladung nach Berlin zur Qualifizierung des KFN.

2005

2006



interview

„Die **Entscheidungen** der USK halten stand“

Wolfgang Hußmann vom Bischöflichen Generalvikariat in Hildesheim ist der Vorsitzende des USK-Beirats. Im Gespräch gewährt er Einblicke in die Rolle und Arbeit des USK-Beirats.



Welche Rolle spielt der Beirat der USK?

Der Beirat ist der Fokus der USK. In ihm treffen alle Beteiligten zusammen. Es sitzen Vertreter der Wirtschaft, der Jugendbehörden, des Kinder- und Jugendschutzes und auch der Kirchen am Tisch. Hier entscheiden wir über die Grundsätze und Leitlinien. Das sind die Arbeitsgrundlagen für die gesamte USK und besonders für unsere Prüfungsgremien.

Welche Bedeutung hat die USK im System des Jugendschutzes?

Die Computerspiele unterliegen – im Vergleich zu den klassischen Medien – einem permanenten Wandel. Selbst wenn sich die Spielinhalte in ihren Grundmustern nur wenig verändern, schafft die technologische Entwicklung doch immer neue Möglichkeiten für die Spieler, den Handlungsverlauf aktiv zu gestalten (das Holodeck der Enterprise kommt schneller, als ich dachte). Will man solche Entwicklungen auch aus der Perspektive des Jugendschutzes im Blick behalten, braucht man eine dynamische und lernende Organisation wie die USK. Sie ist in den vergangenen zwei Jahrzehnten an und mit den Spielen gewachsen. Für den Jugendschutz in Deutschland ist die USK unverzichtbar.

zur person

Wolfgang Hußmann, 1954, vertritt seit über zehn Jahren die Katholische Deutsche Bischofskonferenz bei der USK und leitet einen Medienverleih für die kirchliche Bildungsarbeit. Er spielt klassische Karten- und Denkspiele auf dem Smartphone. Seine Vorliebe für Rennspiele wurde inzwischen vom „Landwirtschafts-Simulator“ abgelöst.

Wie bewerten Sie die Leistung der USK in 20 Jahren Jugendschutz bei Computerspielen?

Nun, wenn ich aus dem Ausland höre, ihr habt das beste und umfassendste Jugendschutzsystem, dann sagt das eigentlich schon alles. Was mir aber besonders wichtig ist: Die Entscheidungen der USK halten stand. Das ist bei einem so komplexen Thema wie Jugendschutz nicht selbstverständlich. Wer in Deutschland ernsthaften Jugendschutz gewährleistet sehen will, kommt an der USK nicht vorbei. Keine andere Organisation hat mehr Erfahrungen mit interaktiven Medien.

Von BPjM bis Industrie – im Beirat sitzen alle Institutionen, die im Jugendschutz Rang und Namen haben. Trotzdem sind die Positionen sicherlich oftmals sehr heterogen. Wie wird im Beirat damit umgegangen?

Oh ja, an diesem Punkt blühen sicherlich manche Fantasien: Wie man sich belauert und der Gegenseite ein Zugeständnis abringt ... Die Realität sieht anders aus. Alle am Tisch haben ein hohes Interesse an einem guten und wirkungsvollen Jugendschutz. Es gibt selbstverständlich unterschiedliche Sichtweisen, und sie verlaufen bei Weitem nicht nur an der von Ihnen skizzierten Linie. Mir sind diese Unterschiede wichtig für unsere Meinungsbildung. Nur wenn wir uns darüber austauschen, können wir auch einen guten Weg finden. Und das ist uns bisher gut gelungen. Die größten Diskrepanzen gibt es eher zu einigen (erwachsenen) Spielern, die sich durch die USK bevormundet fühlen. Aber hier kann ich nur nochmals unterstreichen: Wir respektieren

die 14 mitglieder des beirats der usk

Thorsten Unger, Geschäftsführer GAME – Bundesverband der deutschen Gamesbranche e. V. (GAME)

Dr. Maximilian Schenk, Geschäftsführer des Bundesverbands Interaktive Unterhaltung e. V. (BIU)

Regina Käseberg, Oberste Landesjugendbehörden (OLJB), Ministerium für Integration, Familie, Kinder, Jugend und Frauen, Rheinland-Pfalz

Anke Mützenich, Oberste Landesjugendbehörden (OLJB), Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport, Nordrhein-Westfalen

Susanne Schuster, Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Heico Michael Engelhardt, Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendhilfe (AGJ)

Gerd Engels, Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (BAJ)

Elke Monssen-Engberding, Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)

Wolfgang Hußmann, Deutsche Bischofskonferenz

Stephan J. Kramer, Zentralrat der Juden in Deutschland

Prof. Bernward Hoffmann, Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)

Dorothea Rosenberger, Sprecherin der Jugendschutzsachverständigen der USK

Siegfried Schneider, Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)

Prof. Dr. Murad Erdemir, juristischer Sachverständiger des Beirats

Thomas Dörken-Kucharz, Evangelische Kirche in Deutschland (EKD). Ständiger externer Sachverständiger des Beirats

diese Einstellung, aber wir tragen eine hohe soziale Verantwortung für die heranwachsenden Generationen.

Was waren Ihrer Meinung nach die spannendsten Diskussionen im Beirat?

Ganz lebhaft ist mir die Diskussion über Computerspiel als Kunst aus dem letzten Jahr in Erinnerung. Wir hatten auszuloten, ob Computerspiele auch Kunst sind oder sein können, und welche Auswirkung dies, unter Beachtung des hohen Wertes der Kunstfreiheit, auf die Entscheidungsfindung innerhalb des Prüfprozesses haben kann. Bei dieser schwierigen Frage waren die Beiratsmitglieder nicht nur Vertreter ihrer Institutionen, sondern auch als Per-

son erlebbar. Das passiert nicht so oft. Das Ergebnis finden Sie jetzt in der Präambel unserer Prüfordnung.

Was sind die Herausforderungen der USK für die Zukunft?

Was die technologische Entwicklung und das Gameplay angeht, ist die USK sehr gut aufgestellt. Auch die internationale Vernetzung entwickelt sich positiv. Sorge bereitet eine andere Frage: Wie kann es gelingen, in einem technologischen Umfeld, in dem alle Medien und Distributionswege global miteinander verschmelzen, einen wirkungsvollen Jugendschutz auch auf die Zukunft hin gesetzlich abzusichern? Um diese Aufgabe zu lösen, braucht es wirklich Weitblick. Und den wünsche ich mir für alle Beteiligten.



galerie die wichtigsten prüfentscheidungen aus 20 jahren usk

2005–2014 LEGO Spiele – Alles LEGO?

Die Prüfungsgremien diskutieren bei den Spielangeboten oft zwischen den Freigaben USK 6 und USK 12. Entscheidungen für USK 12 werden vom Anbieter häufig angefochten, mit dem Ziel der USK 6. Mitunter, wenn die Action zu ruppig wird, hilft auch der LEGO-Style nicht, die Entscheidung im Berufungsausschuss zu ändern: Ein Spielangebot vermittelt sich immer konkret im Einzelfall und entfaltet aufgrund seiner Elemente eine eigene Wirkungsmacht. Für die ganz jungen Spielerinnen und Spieler werden dann mitunter noch Beeinträchtigungen angenommen.



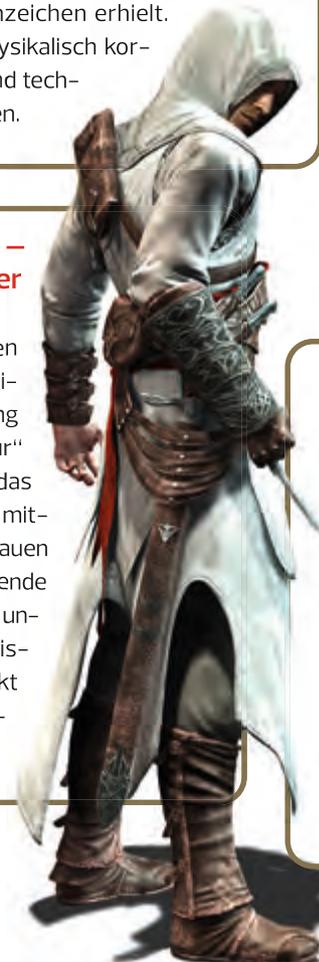
2004 Burnout 3: Takedown – USK 6 bis USK 16?

Der mit USK 6 beantragte Racer erhält die USK 12. Dagegen legt

der Anbieter Berufung ein und erhält nun für seinen Zerstörung und Crashes vermittelnden Racer sogar die USK 16. Er erhebt erneut Einspruch. Die dritte USK-Berufungsinstanz stellt von da an grundsätzlich klar, dass auf Berufung eines Anbieters eine angefochtene Entscheidung nicht zu seinem Nachteil geändert werden darf. Das Spiel erhält final die USK 12: „Genretypische Elemente lassen das Spiel für medienerfahrene Zwölfjährige nicht in die Nähe einer ‚Straßenverkehrsschulung‘ rücken“.

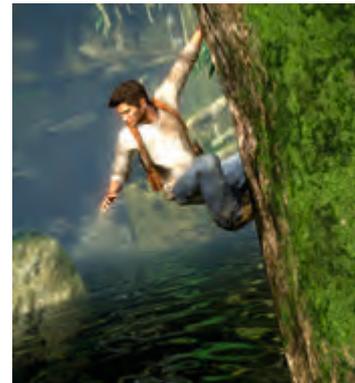
2004 Far Cry – Was ist Ragdoll?

Cryteks Spiel weist ein Bewegungsverhalten besiegtter Figuren auf. Die neue technische Möglichkeit des Spielers, sie durch Waffeneinsatz „tanzen zu lassen“, verhindert ein Kennzeichen. Bemerk: Die Veröffentlichung der geänderten Version lässt sich leicht auf den Originalzustand zurücksetzen. Konsequenz daraus ist der Grundsatz, dass der Anbieter mit dem Verkauf sicherstellen muss, dass nur die Version spielbar ist, die das USK-Kennzeichen erhielt. Ragdoll wird inzwischen als physikalisch korrekter Effekt des Gameplays und technisches State of the Art begriffen.



2007 Uncharted – Ein Spiel, das man gern anschaut!

Gut getimte Dialoge, spannende Actionsequenzen – für Zuschauer bei der Präsentation fühlt es sich filmähnlich aufregend und witzig an. Aber der Spieler hat eine Menge zu tun. Das Spiel ist durchaus auch etwas für Hardcoregamer, aber gleichzeitig ist es eines der ersten Mainstreamspiele, die den Spieler in hochwertige Grafik mit spannender Handlung interaktiv stark einbinden und keine Shooter sind. Ebenso interessierten die nachfolgenden Teile die Prüfungsgremien und wurden – Publikumslieblinge!



2007 Assassin's Creed – Neue Glaubwürdigkeit einer digitalen Spielumgebung

Die Steuerung der kletternden Spielfigur in die gefühlte dritte Dimension, das realistische Feeling beim Überwinden des „Parcour“ über Mauern und Turmspitzen, das Ankommen auf dem Gipfel der mittelalterlichen Städte und das Schauen über die Dächer, während die flirrende Sonne im tiefblauen Mittelmeer untergeht, regte eine neuartige Diskussion über den Wirkungsaspekt der Glaubwürdigkeit eines Spielsettings an.

2008 Portal – Ein geniales Konzept unabhängiger Entwickler

Familientherapeut Jesper Juul beschrieb das Spiel als Lehrstück. Das Prüfungsgremium erkennt hier auf eine neue Weise, welche Dimension vernetzten Denkens erforderlich ist, um in dieser Komplexität erfolgreich zu sein. Ist vom spielerischen Lernen die Rede, dann sollte Portal als First-Person-Denker ausgezeichnet werden. Mit zynischer Kommentierung aus dem Off und ohne Gewalt gegen „Menschen“ bildet es einen der Grundpfeiler für den anhaltenden Siegeszug der Indiegames. Da verschmerzt man auch die „Kuchenlüge“.



KONAMI

LIEBE USK,
DANKE
FÜR 20 JAHRE
AKTIVEN
JUGEND-
SCHUTZ.





testimonials



Was die USK im internationalen Vergleich mit anderen Jugendschutzsystemen auszeichnet, ist die Herangehensweise an den von der Öffentlichkeit erteilten Auftrag: Jedes Spiel auch wirklich selbst anschauen und spielen, kommissionell beraten und nicht nur den Bildschirminhalt, sondern auch den Kontext berücksichtigen. Das ist vorbildgebend, nicht zuletzt auch für die in Österreich etablierte Positivbewertung von Games.

Herbert Rosenstingl,

Leiter der Abteilung Jugendpolitik im Österreichischen Bundesministerium für Familien und Jugend



On behalf of everyone at ESRB, I would like to extend my sincerest congratulations on the twentieth anniversary of USK. Since its inception in 1994, USK has established itself as a trusted resource among German consumers by assigning age classifications that help families make informed decisions about the games their children play. We look forward to continuing to collaborate with our friends at USK, along with the other regional rating authorities that are participating in the International Age Rating Coalition, for many more years to come. Congratulations and best wishes!

Patricia Vance,
President ESRB

Dear USK, many congratulations on your 20th birthday from your European sister PEGI! There are some exciting times ahead and we're looking forward to working together with you for at least another 20 years. It's no secret that we'd love you to join our big European family but whatever happens, we'd rather have a good neighbour than a far-flung friend, which is where we are now and we hope that will be the case for many years to come. We wish you lots of extra lives, unlimited ammo and free power-ups! Regards, PEGI!



Simon Little,
Managing Director PEGI

Ich gratuliere der USK zu 20 Jahren wertvollem Einsatz, der mit Maß und Sachverstand einen wichtigen Beitrag zum Jugendschutz geleistet hat. Ihrem Einsatz ist es zu verdanken, dass auf dem wirksamen Weg der Selbstkontrolle kinder- und jugendgerechte Computerspiele ins Angebot gelangen. Zudem stellt die Sparte der Games einen Wachstumstreiber in der nationalen Kultur- und Kreativwirtschaft dar.



Siegmund Ehrmann, MdB,
Vorsitzender des Ausschusses für Kultur und Medien

02.10.2006 Erste Prüfung eines Spiels für die PS3.

12.10.2006 Erste Prüfung eines Spiels für die Wii; der Bewegungsraum wird körperlich, neue Wirkungsüberlegungen beschäftigen das Prüfungsgremium.

22.09.2006 USK-Pressemitteilung zur Innenministerkonferenz: Die USK stellt fest, was den Ministern u. a. offensichtlich entgangen ist: Die Altersfreigabe von Computer- und Konsolenspielen erfolgt seit dem 1.4.2003 auf der Grundlage der Regelungen des Jugendschutzgesetzes. Eine Einladung an die Innenminister folgt. Reaktion: Dr. Spieler wird nach München zu Herrn Beckstein eingeladen, und das Gespräch dauert länger als gedacht.

18.10.2006 Auf Einladung der USK ist Gameskritiker Prof. Dr. Christian Pfeiffer

vom Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) mit KollegInnen Gast der Fortbildung der GutachterInnen. Die unterschiedlichen Sichtweisen und Kenntnisstände von GutachterInnen, SichterInnen und dem prominenten Gast prallen aufeinander. GutachterInnen Erika Berthold und Eggert Holling verfassen den Artikel „Killerspielalarm“, der in mehreren Medien erscheint.

2006 Veröffentlichungen von Broschüren und Plakaten des fjs e.V./der USK zum Medium Computerspiel und Jugendschutz.

2006 Die USK erhält den Spezialpreis der Jury beim Deutschen Entwicklerpreis.

05.12.2006 Dr. Klaus Spieler ist von seiner Tätigkeit als geschäftsführender Vorstand des fjs e.V. entlastet und übernimmt die Geschäftsführung der USK.

I know that organizations like yours, the USK, have long played a role keeping kids safe and parents informed. I hope that continues long into the digital future. The challenge for USK and for all of us is to find a system that balances protection and empowerment; that is sophisticated, tailored and age appropriate – a system that can deal with the international nature of the online world. In that regard I'm very pleased you're taking part in the International Age Rating Coalition (IARC). Because while there will always be national cultures and perceptions to take account of online content freely crosses the borders. And this takes place best within an international or European framework; so happy 20th birthday to all of you.



Neelie Kroes,
Vice-President European Commission
responsible for Digital Agenda

Im Gründungsjahr der USK ging Commodore, das viele von uns mit dem C64 zum Spielen brachte, bankrott, und Sierra feierte das erste Game in SVGA. Heute spielen wir online in HD. Die Branche hat sich rasant entwickelt – und mit ihr die USK. Dem Einsatz der USK ist es mit zu verdanken, dass Games heute gesellschaftsfähig, ja, als Kulturgüter anerkannt sind. Neue Entwicklungen bedeuten für die Selbstregulierung neue Herausforderungen. Online, mobil, neue Vertriebswege und Geschäftsmodelle. Es wird sicher nicht langweilig. Dafür alles Gute, Besonnenheit und den PrüferInnen stets eine glückliche Hand am Controller!



Tabea Rößner, MdB,
Sprecherin für Medien, digitale Infrastruktur und
Kreativwirtschaft, Obfrau im Ausschuss für Kultur und
Medien, Bundestagsfraktion Bündnis 90/Die Grünen

Der „EA Blog für digitale Spielkultur“ gratuliert der USK zu 20 Jahren im Dienste des Jugendmedienschutzes.

Lassen Sie uns weiterhin offen und kontrovers mit Politik, Wissenschaft, Gesellschaft sowie Wirtschaft in unserem Blog diskutieren.



www.epielkultur.ea.de | twitter.com/epielkultur_ea | facebook.com/epielkultur.ea





nachgefragt

Drei Fragen an ...



Fabian Quosdorf, der als Sichter den Prüfungsgremien der USK in der Zeit von 2003 bis 2013 über 1000 Spiele präsentierte.

Was bedeutet es, Sichter für die USK zu sein?

Sichter für die USK zu sein, ist wie ein bunter Blumenstrauß aus Verantwortung, Spaß, Leidenschaft und einer großen Portion an Idealismus. Man ist als Sichter der „interaktive Filmvorführer“, der dem Gremium aus Jugendschutzsachverständigen einen umfassenden und homogenen, zugleich jedoch ausschnittshaften Einblick in ein oft viele Stunden währendes Spielerlebnis gibt. Obgleich gespielt werden muss, was auf den Teller kommt, sind es immer wieder die „Sahnestücke“ der Spiele, die einem das Sichterleben versüßen.

Was gehört für Dich zu den schönsten Erinnerungen?

Die games convention/gamescom. Gemeinsam mit dem wunderbaren Team der USK zur größten Zusammenkunft fahren zu können, war in jedem Jahr ein prägendes Erlebnis. Dabei den GamerInnen Frage und Antwort zu stehen und zu sehen, welch großartiges Kulturgut dieses Medium ist und welche wichtige Rolle auch der Jugendschutz in der Wahrnehmung der Spielenden spielt.

Was wünschst Du der USK?

Mindestens weitere 20 erfolgreiche Jahre! Behaltet Euch den außergewöhnlichen Teamspirit bei! Aber auch, dass die Politik das nötige Vertrauen in dieses 20 Jahre lang gewachsene und bewährte Jugendschutzkonzept erlangt, um die Weichen für die Zukunft zu stellen: die Kennzeichen auch im Geltungsbereich der Jugendgefährdung anerkennen, die Globalisierung des Jugendschutzes fördern, wobei die USK eine Vorreiterrolle einnehmen sollte, um geniale Ideen wie das IARC-Konzept mitgestalten zu können.



Peter Knaak, der seit seinem ersten Prüftag am 8. November 1995 Jugendschutzsachverständiger in den Gremien der USK ist. Inzwischen hat er an Entscheidungen zu rund 3000 Spielen mitgewirkt und dabei für über 700 Spiele Jugendschritte geschrieben.

Was bedeutet es, Prüfer bei der USK zu sein?

Im Sternzeichen Widder Geborene wie ich sind Pioniertypen. Kein Wunder, dass ich 1994 die Einladung „Guck doch mal bei der USK vorbei“ annahm. Aus dem Reinschnuppern wurde ein Mitmachen, voll Neugier und Samaritertum. Was wird aus diesem Medium? Können wir Eltern helfen, ihre Kinder zu verstehen, gar zu beraten? Auf der Suche nach Antworten startete die USK. 20 Jahre später fühle ich mich noch immer als Helfer, der in der Prüfsitzung benachteiligte Kinder und überforderte Eltern vor Augen hat.

Was gehört für Dich zu den schönsten Erinnerungen?

Anfragen beispielsweise aus den Spielcasinos. Sollten auch sie sich der Kennzeichnung der USK unterwerfen? Lassen sich neuartige Automaten Spiele von der USK bewerten? So besuchten wir ein Spielcasino am Ende des Ku'damms. Mit Laserringen an der Hand feuerten wir auf die wandfüllende Beamerprojektion heranrasender – ja was? Asteroiden wohl. Das Proberating mutierte im Handumdrehen zum sportlichen Vergleich der Sichter und Sachverständigen. Selten war eine Prüfsitzung so kurzweilig.

Was wünschst Du der USK für die Zukunft?

Einen langen Bestand. Akzeptanz in der Gesellschaft – auch bei nicht spielenden Erwachsenen. Das braucht nachvollziehbare und korrekte Entscheidungen. Ich wünsche der USK aber auch, dass sie im Rahmen der Stiftung Digitale Spielkultur deutliche Akzente setzt. Denn der richtige Umgang mit dem Medium Computerspiel braucht mehr als nur Alterskennzeichen.

galerie die wichtigsten prüfentscheidungen aus 20 jahren usk

2008 Little Big Planet – Spielplätze erschaffen

Das Spiel ist eine kinderfreundliche Welt aus Holz, Stoff, Pappe und anderen Bastelementen. Neben stimmigen Herausforderungen für Kinder ab dem Grundschulalter bietet es mit dem Leveleditor ein neuartiges Werkzeug für kreative Ideen für alle Generationen bis hin zum Erschaffen eigener Spiele. Das Prüfungsgremium diskutiert auch das Potenzial für den frühen Erwerb von Schlüsselqualifikationen durch Kinder und kann sich dabei dem sympathischen Maskottchen Sackboy nicht entziehen.



2010/2011 Dead Space 2 – Erstes USK-Appellationsverfahren

Das Action-Adventure und SF-Horrorspiel durchläuft alle vier Prüfinstanzen, bis es die finale Bewertung USK 18 im Appellationsverfahren erhält. In den Gremien des Regel-, Berufungs- und Beiratsverfahrens wurde zuvor ausgiebig zur Kennzeichnungsfähigkeit des Spiels diskutiert. Zeitlich parallel stehen bereits neue Grundsätze kurz vor dem Beschluss, die auch beinhalten, den USK-Instanzenzug auf drei Verfahren und damit die Dauer bis zum finalen Rating zu begrenzen: Regel-, Berufungs-, Appellationsverfahren.

2011 Skylanders – Das digitale Spiel mit dem analogen Spielzeug

Die Besonderheit bei der USK-Prüfung: Gegenständliche Spielfiguren müssen in die Hand genommen werden. Mit dem Ziel, sie über eine Onlineverbindung ins Spiel zu projizieren, werden sie mit ihrer speziellen Ausstattung auf ein Portal gestellt. Wenn sich gleichzeitig zwei der Plastikfantasyfiguren auf dem Portal befinden, kann das Spiel auch kooperativ gespielt werden. Der Anbieter zeigt der USK später engagierte Briefe und kreative Zeichnungen begeisterter Kinder.



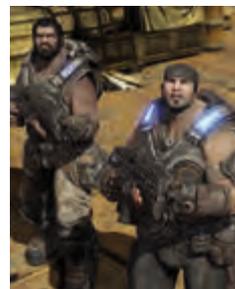
2011 Journey – Das ganz andere Spiel

Für das USK-Prüfungsgremium schwer einzuordnen: Das Erlebnis passt in keines der gängigen Genres von Computerspielen. Gesteuert werden die gleitenden Bewegungen einer gesichts- und namenlosen Spielfigur. Sie unternimmt eine spirituelle Reise in einer ästhetisch aufbereiteten Umgebung und erkundet bei mystisch-meditativer Musik Artefakte. Das Fehlen detaillierter Hinweise lässt den philosophischen Eindruck entstehen, dass der Weg selbst das Ziel ist. Ein Weg, den man zudem mit zufälligen Wegbegleitern entlangschweben kann – ohne Altersbeschränkung.



2011 „Gears of War 3“ – Ein aufgelöster Zweifelsfall

Nach Einspruch des Anbieters gegen die USK-Nichtkennzeichnung besonders aufgrund des Multiplayermodus (MPM) empfiehlt der Berufungsausschuss die Einholung einer gutachterlichen Stellungnahme der BPJM. Der Anbieter stimmt der Weiterleitung an die BPJM zu, sie stellt für das Spiel insgesamt keine Jugendgefährdung fest. Der MPM wird dabei genauso bewertet wie das nicht indizierte Spiel „Counter Strike“. Das USK-Verfahren wird daraufhin mit USK 18 abgeschlossen. Eine wichtige Entscheidung für die Spruchpraxis in Bezug auf MPM.



2014 „South Park – Der Stab der Wahrheit“ – Zuletzt: Wer hat ihn?

Die USK erhebt auf „Den Stab der Wahrheit“ keinen Anspruch, ebenso wenig auf „Die Schere der Symbolik“ oder „Den Cutter der Sequenzen“. Insofern hat die USK wie in den 20 Jahren zuvor auch bei diesem Spiel keine „Tugendempfehlung mit Schnittauflagen“ abzugeben. Spätestens jetzt sollten es wirklich alle wissen: Der Anbieter entscheidet und verantwortet immer selbst, wie sein Spiel erscheinen soll.





essay

Die Zukunft

Das Gründungsjubiläum der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle bietet Anlass für eine Rückschau auf die Entwicklung des Jugendschutzes bei Computer- und Videospiele. Angesichts des aktuellen, abermaligen Versuchs einer Jugendschutznovelle soll überdies auch eine Standortbestimmung zum gesetzlichen Jugendmedienschutz im Allgemeinen gewagt werden.

von Prof. Dr. Marc Liesching

20 Jahre USK

Die Arbeit der USK ist eine Erfolgsgeschichte für den Jugendschutz. Dabei sah sich die Computer- und Unterhaltungsspielindustrie – befeuert durch teils populistischen Journalismus und parawissenschaftliche Menetekel eines kriminologischen Instituts in Niedersachsen – viele Jahre besonderem Misstrauen ausgesetzt. Der USK als einer der ersten Selbstkontrolleinrichtungen im Spielbereich ist es seit 1994 gelungen, die Debatte um Gewalt in Computerspielen sukzessive zu versachlichen und zugleich erhebliche Jugendschutzstandards durchzusetzen.

Altersstufendifferenzierte Jugendschutzsysteme sind seit mehr als zehn Jahren auf den relevanten Plattformen von Sony, Microsoft und Nintendo etabliert. Kein anderes proprietäres Mediensystem, kein Fernseher, kein Computer, kein Handy verfügt bis heute über solch ein eng-

maschiges, gut funktionierendes und häufig von Eltern auch tatsächlich eingestelltes Parental-Control-System wie die Konsolen.

Mit der gesetzlichen Etablierung durch das Jugendschutzgesetz im April 2003 hat die USK im Bereich der Bildträgerspiele mit verbindlichen Altersfreigabekennzeichen Jugendschutzstandards etabliert, welche der altbewährten Filmselfkontrolle in nichts nachstehen. Im Zusammenspiel mit den Indizierungen der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien ist ein engmaschiges Jugendschutzsystem entstanden, welches international konkurrenzlos ist.

Freilich muss sich der Jugendschutz im Spielbereich – wie der gesamte Mediensektor – den Herausforderungen stellen, welche mit der Medienkonvergenz und der immens gewachsenen Bedeutung von Onlinegames einhergeht. Aufgrund der internationalen Ausrichtung und Weltumspannung der Internetmedien büßt der Sonderweg des komplexen deutschen Jugendschutzes immer mehr an Effizienz und realer Wirkung in der tat-



des gesetzlichen Jugendmedienschutzes

sächlichen Mediennutzung ein. Dies betrifft selbstredend nicht nur die Unterhaltungssoftware, sondern die Medien insgesamt.

Was bedeutet Medienkonvergenz?

Das Internet ist längst nicht mehr nur das „Einfallstor“, durch welches jugendgefährdende und entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte jeder Couleur und Intensität für Kinder und Jugendliche leicht zugänglich sind. Das Internet ist vielmehr gar nicht mehr abgrenzbar von anderen klassischen Mediendomänen wie den Rundfunkangeboten und Film-/Spielbildträgern. Die Art der Rezeption ist durch die Digitalisierung aller Medieninhalte beliebig geworden. Mediensparten besitzen kein Contentmonopol mehr. Filme, Sendungen, Spiele, Buch- und Zeitschrifteninhalte jeder Art können (1.) entweder klassisch zur Sendezeit im Rundfunk, nach Erwerb im Offlinehandel oder als Printprodukt rezipiert werden oder (2.) jeweils im Internet über On-Demand-Dienste, Apps, Social Networks, Videoplattformen, Sharehoster oder andere Dienste.

Dies ist es, was gemeinhin als „Medienkonvergenz“ apostrophiert wird und richtigerweise per se keinen Anlass für Kulturpessimismus, Untergangs- oder Werteverfallszenarien bietet. Die Medienkonvergenz ist zunächst

nur eine Demokratisierung der Medienmittel, welche medieninhaltsneutral ist. Pornografie, Gewaltdarstellungen und Extremismus gab es vor dem Internet auch. Sie sind mit der Internetkommunikation und insbesondere dem Web 2.0 nur verfügbarer geworden.

Die Statik des medienversparteten Jugendschutzsystems

Auf die Medienkonvergenz mit den jugendschutzrechtlichen Mitteln des Prä-IT-Zeitalters zu antworten, führt zum Scheitern des Jugendschutzes insgesamt. Dies zeigt die Entwicklung der letzten zehn Jahre deutlich. Es sind Regulierungsdivergenzen entstanden, die niemand mehr versteht, und die vor allem zu Ungleichbehandlungen der Medienanbieter führen. Ein FSK-12-Film kann ohne Haftungsrisiko im Rundfunk erst im Hauptabendprogramm ab 20:00 Uhr ausgestrahlt werden. Insoweit erfolgen im Einzelfall auch Beanstandungen der Landesmedienanstalten bzw. der KJM, wenn Zwölfer-Inhalte dennoch im Tagesprogramm platziert werden. Derselbe Film kann als Telemedium in On-Demand-Angeboten rund um die Uhr angeboten werden. Dies ist im Internet völlig legal, solange das Zwölfer-Angebot getrennt von Kinderangeboten verbreitet wird. Im Digital-TV ist selbst unter strengster Jugendschutz-PIN-Verschlüsselung die Ausstrahlung von (FSK-)18-



essay

Filmen nur in der Zeit von 20:00 Uhr bis 6:00 Uhr möglich. Im Internet kann derselbe Diensteanbieter denselben 18er-Film – ohne jedwede Jugendschutz-PIN – rund um die Uhr zum Abruf bereithalten; er muss auf der Website nur eine xml-Datei für ein Jugendschutzprogramm hinterlegen, das Haushalte optional einstellen können – oder auch nicht.

Grundlegende Regulierungsdivergenzen entstehen auch dadurch, dass Bund und Länder sich die Gesetzgebungskompetenzen für den Jugendmedienschutz aufteilen und jeweils nach Mediensparten differenziert unterschiedliche Verbots- und Regulierungssysteme aufstellen. Was im Rundfunk absolut verboten ist, kann im Internet in geschlossenen Benutzergruppen schon wieder erlaubt sein. Geschlechtsbetonte Posendarstellungen von Kindern und Jugendlichen sind im Internet generell unzulässig, als Trägermedium (DVD, Blu-ray) im Erwachsenenhandel aber völlig legal. Was als 16er oder 18er entwicklungsbeeinträchtigendes Printbuch oder als Zeitschrift an der Tankstelle von Zehnjährigen legal erworben werden kann, ist als identischer Onlinecontent Verbreitungsrestriktionen unterworfen, deren Nichtbeachtung Bußgelder nach sich ziehen kann. Die jugendschutzwidrige Verbreitung eines jeweils inhaltsidentischen Angebots ist als Trägermedium Kriminalstraftat und als Telemedium lediglich Ordnungswidrigkeit.

Noch komplexer und der Medienkonvergenz beharrlich trotzend stellt sich der institutionelle Jugendschutz dar. Dies betrifft sowohl die hoheitliche Medienaufsicht und Prüfstellen als auch die Selbstkontrollinstitutionen. Staatsanwaltschaften, Oberste Landesjugendbehörden, die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, 14 Landesmedienanstalten, die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM), jugendschutz.net, USK und USK.online, FSK und FSK.online, die Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) und die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM) sind alle in das gesetzliche Jugendschutzsystem verwoben; an Verfahren sind oftmals mehrere Stellen beteiligt, durch Stellungnahmen, Vorabbeurteilungen- oder Beteiligungspflichten. Aufsichtsverfahren dauern Jahre, mit anschließendem Verwaltungsgerichtsverfahren ein halbes Jahrzehnt.

Hinzu kommen gesetzlich vorgesehene oder auch gesetzeswidrige, nur politisch motivierte, faktische Kompetenzaufteilungen und -verschiebungen, welche hier aufgrund des vorgegebenen Rahmens nur angedeutet

werden können. Beispielsweise wurde die für die Onlinemedienaufsicht zentrale und in der weiter zurückliegenden Vergangenheit auch effektiv arbeitende Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) durch die um Daseinsberechtigung im Internetzeitalter bemühten Landesmedienanstalten in „Umstrukturierungen“ schleichend entmachtet. Wird dies vereinzelt von Justizaren der Landesmedienanstalten naturgemäß anders vertreten, so zeichnen die signifikant zurückgehenden Prüzfahlen der KJM in den vergangenen Halbjahresberichten ein deutliches Bild. Auch die quantitativ höheren, aber praktisch kaum bedeutsamen Anträge und Stellungnahmen der KJM zu Indizierungen von Telemedien, welche die BPjM in der Regel ohnehin in die Liste aufnehmen würde, können dies kaum konterkarieren.

Ebenso herrscht bei den Selbstkontrollen eine gegen die Medienkonvergenz gerichtete, verspartete Kompetenzverteilung vor. Demgegenüber erschiene es doch im Lichte der Medienkonvergenz ökonomisch und vernunftgeleitet naheliegend, dass ein Film oder ein Spiel nur einmal von einer gesetzlich vorgesehenen und etablierten Selbstkontrollenrichtung nach Altersstufen bewertet zu werden braucht, und dass dann die Altersstufe des inhaltsidentischen Mediums für alle Verbreitungsarten gelten muss. Die Regelungen *de lege lata* könnten von einer solchen Geltungsübernahme Offline-Online kaum weiter entfernt sein.

Mögliche Agenda einer Novellierung

– Bund und Länder an einen Tisch: Erscheint schon ein einheitliches Bundesgesetz für den gesamten Jugendmedienschutz trotz rechtspolitischer Erforderlichkeit nicht durchsetzbar, so müssen wenigstens Bund und Länder das schon in 2003 gemeinsam abgestimmte gesetzliche Jugendschutzsystem jetzt gemeinsam reformieren. Alleingänge – etwa aktuell der Länder in einem fast in allen Teilbereichen weit an den Medienrealitäten vorbeigehenden und Grundregeln des Verantwortlichkeitsrechts verkennenden Novellierungsvorschlag – werden zwingend keine tatsächliche Regulierungskonvergenz erreichen können.

– Wer offline kann, kann auch online. Wer online kann, kann auch offline: Es erscheint durch keine Sachgründe rechtfertigbar, dass eine Altersfreigabeentscheidung einer gesetzlich etablierten und/oder hoheitlich aner-

der autor

Dr. Marc Liesching ist Professor für Medienrecht und Medientheorie an der Fakultät Medien der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur in Leipzig. Er ist Herausgeber des Gesetzeskommentars Liesching/Schuster: Jugendschutzrecht (C. H. Beck Verlag, 5. Aufl. 2011)



kannten Selbstkontrolleinrichtung wie der FSK, USK, FSF oder FSM nicht für alle künftige Medienverwertungen offline wie online rechtliche Geltung haben sollte. Ähnlich dem § 5 Abs. 2 JMStV aktueller Fassung muss eine verbindliche Geltungsäquivalenz für alle Altersstufenbewertungen aller in Ländervereinbarungen nach § 14 Abs. 6 JuSchG und aller nach § 19 JMStV anerkannten Selbstkontrollen etabliert werden.

– Weg mit überflüssigen Gefährdungsgraden: Viele Gefährdungsstufen haben vor allem im Internetzeitalter und mit Blick auf internationale Standards nur noch geringen Mehrwert. Dies gilt insbesondere für „offensichtlich schwer jugendgefährdende“ Medien. § 15 Abs. 2 JuSchG-Inhalte können der Indizierungsregelung des § 18 Abs. 1 JuSchG unterworfen oder – wie aktuell für Posendarstellungen vorgeschlagen – ins Kernstrafrecht überführt werden. Altersstufen „ab 0“ oder „ab 6“ spielen im Internetzeitalter ordnungsrechtlich keine Rolle mehr. Allein die „Orientierungsfunktion für Eltern“, die ohnehin dem Gegenargument der Verwechslung von „nicht geeignet“ und „geeignet“ unterliegt, rechtfertigt kein bußgeldbewehrtes Regulierungssystem für einzelne Mediensparten. Eine Vereinfachung des Jugendschutzsystems von derzeit sieben Gefährdungsstufen auf insgesamt vier würde auch viel wahrschein-

licher zu vergleichbaren internationalen Standards führen.

– Konsolidierung der staatlichen Medienaufsicht: Die eher nicht rechtskonforme und als Frischzellenkur für die weithin überflüssig gewordenen Aufsichtsfürstentümer der LMA n angelegte „Umstrukturierung“ der Medienaufsicht ist rückgängig zu machen. Der KJM sind schon nach geltendem Recht sämtliche jugendschutzrelevanten Vorgänge ohne unabgestimmte Vorabberatungen der Landesmedienanstalten vorzulegen. Dies entspricht ihrem gesetzlichen Auftrag und ihrer gewollt zentralisierten Zuständigkeit nach §§ 14, 16 JMStV.

– Weitere Stärkung der Selbstkontrollen: Das System des Vorrangs der Selbstregulierung hat sich flächendeckend bewährt. Konfliktfälle, in denen die staatliche Medienaufsicht eine andere Meinung vertreten hat als die zuvor befassten Selbstkontrolleinrichtungen, liegen im kaum registrierbaren Promillebereich. Es erscheint daher – auch im Hinblick auf die verfassungsrechtliche Medienfreiheit und eine ernst genommene Staatsferne der Regulierung – angezeigt, den Entscheidungen der anerkannten Selbstkontrollen eine noch höhere Rechtsverbindlichkeit zuzubilligen – und dies auch für bislang umstrittene Prüffelder (z. B. Unzulässigkeitstatbestände nach § 4 Abs. 1 JMStV).

Prof. Dr. Marc Liesching



testimonials



Being a content rating body ourselves, it is utterly satisfying for us to see an international partner reach the milestone of 20 years of solid and reliable service to the German people. Through the quality of its work, the USK has proved the relevance of its mission and gained the respect and recognition of both customers and the game industry. Most importantly, it is compromised with improving and reinventing itself for the context of digitally and globally delivered games, achieving international notability and our most sincere admiration. May the next years be just as successful.

Rafael Vilela,
Classificação Indicativa (Brazil)

Herzlichen Glückwunsch, USK! Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die freiwillige Selbstkontrolle der Computerspielwirtschaft, feiert in diesem Jahr ihr 20-jähriges Bestehen. Unbestritten zählt sie zu den zentralen Institutionen im Bereich des Kinder- und Jugendmedienschutzes bei Computer- und Videospiele. Die Prüfungen durch die USK und die von ihr vergebenen Alterskennzeichen leisten einen unverzichtbaren Beitrag dazu, den Kinder- und Jugendmedienschutz bei Computerspielen sicherzustellen und den Eltern belastbare Hinweise an die Hand zu geben, dass ein Spiel Kinder und Jugendliche ab dem entsprechenden Alter nicht in ihrer Entwicklung beeinträchtigt oder gefährdet. Darüber

hinaus stellt die USK Eltern wichtige Ratgeber zum verantwortungsvollen Umgang mit Computerspielen zur Verfügung. Die aktuelle Diskussion um die Neufassung des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags und des Jugendschutzgesetzes muss auch dafür genutzt werden, den Rahmen für die Selbstkontrolle bei Computerspielen weiterzuentwickeln und die USK auch zukünftig in die Lage zu versetzen, auch im Onlinebereich für mehr Jugendschutz bei Spielen sorgen zu können. Mit dem IARC-Projekt (International Age Rating Coalition) für Spiele und Apps geht die USK auch auf internationaler Ebene hier einen vielversprechenden Weg, der politisch unbedingt unterstützt werden muss. Die USK schafft es hier, den hohen Standard deutscher Jugendschutzkriterien in ein internationales System zu integrieren. Ich wünsche dabei viel Erfolg und viele weitere erfolgreiche Jahre.

Lars Klingbeil, MdB,
Netzpolitischer Sprecher der
SPD-Bundestagsfraktion

Die USK leistet mit ihrem Prüfverfahren und -siegel einen wichtigen Beitrag zur Bildung eigenverantwortlicher Medienkompetenz bei Erziehungsberechtigten, aber besonders bei Heranwachsenden selbst. Ich hoffe, dass auch für die Onlinedistribution von Games gute Lösungen gefunden werden, um altersgerechtes Spielen zu ermöglichen. Diese Lösungen sollten die Kompetenzen

30.10.2007 Abschlussbericht der Evaluation der USK durch das Hans-Bredow-Institut. Unter anderem wird empfohlen: Überdenken der Trägerschaft anhand der Struktur der FSK, Verfeinerung der Prüflogistik, Erhöhung der öffentlichen Aufmerksamkeit für die USK-Logos, Ausbau des Testbereichs.

2007 Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen und NRWs Jugendminister Armin Laschet fordern u. a. die Einführung größerer USK-Symbole auf den Spielverpackungen.

08.08.2007 Das Buch „Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz“ des Deutschen Kulturrats erscheint.

01.07.2008 Änderung des JuSchG durch den Deutschen Bundestag tritt in Kraft:

Die geänderte Größe und feste Platzierung der FSK- und USK-Kennzeichen auf Cover und Datenträger wird rechtsverbindlich.

01.07.2008 Lidia Grashof kommt als zweite staatliche Vertreterin zur USK.

12.02.2008 Die Bundesprüfstelle verändert ihren Kriterienkatalog durch neue und detailliertere Indizierungsgründe für Computer- und Videospiele. Es folgen Fortbildungen zur Kennzeichnungsfähigkeit von Spielen bei der USK.

2008 Mit Unterstützung der staatlichen Vertreterin der OLJB entsteht die überarbeitete Auflage der USK-Broschüre „Kinder und Jugendliche schützen“, 2010 auch in englischer und türkischer Sprache, gefördert vom Bundesfamilienministerium.

2007

2008



der Jugendlichen und Erziehungsberechtigten ernst nehmen und Verbotsmechanismen höchstens vorsehen, wenn sie ohne nicht hinnehmbare Kollateralschäden wie Netzsperrern oder Überwachung des Onlinenutzungsverhaltens funktionieren.

Dr. Petra Sitte, MdB,
Parlamentarische Geschäftsführerin
der Fraktion DIE LINKE



Zu ihrem 20-jährigen Bestehen wünsche ich der USK weiter erfolgreiches Wirken im Kinder- und Jugendschutz! Jugendschutz ist gerade und besonders im Internetzeitalter unverzichtbar. Neue Herausforderungen sind zu bewältigen, moderne Jugendschutzkonzepte weiterzuentwickeln. Dabei hat sich das Modell der sog. regulierten Selbstregulierung bewährt; die USK leistet seit ihrer Anerkennung durch die Kommission für Jugendmedienschutz – KJM im September 2011 als freiwillige Selbstkontrolleinrichtung einen wichtigen Beitrag für den Jugendschutz im Bereich der sog. Telemedien. Die langjährigen Jugendschutzereferenzen können so eingebracht und im Hinblick auf die Besonderheiten des Onlinebereichs gemeinsam mit anderen Jugendschutzinstitutionen, vor allem mit der KJM, fruchtbar gemacht werden. Auf eine erfolgreiche Zukunft!

Prof. Dr. Wolf-Dieter Ring



Die USK – was täten wir ohne sie? Hinter dem Kürzel verbergen sich eifrige Tester und engagierte Verantwortliche, die die Kriterien und Altersfreigaben diskutieren. Ohne die USK wären Eltern und Großeltern überfordert, eine Auswahl für ihre Kinder und Enkel zu treffen. Ich habe die USK in meiner Bundestagszeit aktiv begleitet, auch bei der Neugestaltung. Jetzt, in meiner Rolle als Vorsitzende des Beirats der Stiftung Digitale Spielkultur und als Jurymitglied des Deutschen Computerspielpreises, sind Tester und Geschäftsführung ebenfalls eine große Hilfe, die Vielfalt zu erschließen. Darum herzlichen Glückwunsch, besonders an Felix!

Monika Griefahn,
Institut für Medien Umwelt Kultur

Wenn man sich die Entwicklung der technischen und visuellen Möglichkeiten im Bereich der Computerspiele von 1994 bis heute anschaut, hat man das Gefühl, man lebt in einer anderen Welt. Das betrifft aber auch die Diskussion um die angeblich gewaltverherrlichende Wirkung solcher Spiele. Inzwischen schwärmen viele Wissenschaftler von den positiven Wirkungen der Spiele. Was für ein Wandel! Die USK hat ihn produktiv für die Öffentlichkeit und die Spieleindustrie begleitet, was nicht immer leicht war. Dafür gebührt ihr hoher Respekt. Gratulation, USK, zum 20. Geburtstag!

Joachim von Gottberg,
Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen e. V.



01.06.2008 Die Verbände der Gamesbranche BIU und GAME übernehmen mit der Gründung der Freiwilligen Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (FSU) die Trägerschaft der USK und damit die Geschäftsführung sowie alle fünf MitarbeiterInnen, einschließlich der Assistentin der staatlichen Vertreter.

01.07.2008 Änderung des JuSchG durch den Deutschen Bundestag tritt in Kraft: Die geänderte Größe und die feste Platzierung der FSK- und USK-Alterskennzeichen auf Cover und Datenträgern wird rechtsverbindlich.

31.03.2009 Erste Verleihung des Deutschen Computerspielpreises in München; die USK ist Jugendschutzpartner des DCP, u. a. präsentiert sie die Spiele vor den Jurys.

2009 Neues Layout für FSK- und USK-Logos nach Abstimmung zwischen den entsprechenden Verbänden und den OLJB.

2009 Verstärkung des hauptamtlichen Testbereichs durch einen weiteren Mitarbeiter.

05.06.2009 Die Innenministerkonferenz verständigt sich auf ein Herstellungs- und Verbreitungsverbot von sogenannten Killerspielen.

01.11.2009 Felix Falk wird Geschäftsführer der USK.

2010 Die USK gründet einen Consultingbereich, der Studios weltweit zu deutschen Jugendschutzkriterien informiert und bei der Entwicklung der Spiele berät.

2008

2010



impressionen



Seit 2011 hat die USK ihren Sitz in der Berliner Torstraße, in direkter Nähe zum Alexanderplatz; seit 1994 das fünfte Domizil der Institution



Freundlicher Empfang bei der USK



Das gamescom-Shirt der USK von 2009



Das Team der USK 2012:
Dritte Reihe v. l.: Tilo Ziller, Fabian Quosdorf, Marek Brunner, Ruben Schewe, Paul Dalg
Zweite Reihe v. l.: Lidia Grashof, Simone Lieseke, Felix Falk
Erste Reihe v. l.: Junga Ranft, Monika Dollan, Christine Schulz, Jürgen Hilse

Das berühmte USK-Archiv gehört mittlerweile mit rund 20.000 Spielen zu den weltweit größten seiner Art





Im Testraum werden die Spiele vor der Präsentation im Prüfungsgremium von den Sichterinnen und Sichern auf Herz und Nieren durchgespielt



1995 vergaben in einer Prüfung stets drei der damals 25 Gutachter das Kennzeichen mit Mehrheitsentscheidung



Im zweiten Domizil der USK (Rungestraße) waren Prüf- und Testbereich noch gemeinsam in einem Raum



Monika Dollan und Christine Schulz 1998 in der Prüfdatenbank

Abstimmung von Besuchern bei einer simulierten Prüfung am ersten Tag der Offenen Tür der USK, 2011



Der gamescom-Stand im neuen USK-Design 2010 in Köln

Der allererste USK-Stand auf der CeBit Home 1998 in Hannover, gemeinsam mit VUD und GVV





testimonials



1996 wählte mich der Beirat der noch jungen USK zum Vorsitzenden. Dieses Ehrenamt übte ich 13 Jahre aus. Schon damals waren die Zahlen der Branche beeindruckend. Der Umsatz der Unterhaltungssoftware in Deutschland erreichte bereits über 1,5 Mrd. Mark. Der Bedarf nach Rechtssicherheit bei den Anbietern und der Wunsch, das Geschäft mit der Unterhaltungssoftware in Deutschland durch jugendschutzrelevante Regeln zu begleiten, führten 1994 zur Gründung der USK. Auch für die kommenden 20 Jahre erwarte ich in der USK einen starken Partner des Jugendschutzes. Meine herzlichen Glückwünsche zum Jubiläum!

Stephan Schmidt

(Anmerkung: Stephan Schmidt war 1980 bis 1998 Bezirksjugendpfleger in Köln-Rodenkirchen, 1998 bis 2012 Leiter der Bezirksjugendämter Köln-Rodenkirchen, Köln-Lindenthal, Köln-Ehrenfeld, von 1996 bis 2009 Vorsitzender des Beirats der USK. Seit 1992 ist er Beisitzer im 12er- und 3er-Gremium der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, Prüfgruppenmitglied in der KJM.)

Die USK hat es in den 20 Jahren ihres Bestehens die Herausforderung des Jugendschutzes in einem sehr dynamischen Umfeld meisterlich bewältigt. Aber es war bestimmt nicht immer einfach. Unzufriedene Publisher wegen „falscher“ Wertungen, aufgeregte Spieler wegen gekürzter Spiele oder medialer und politischer Aufschrei,



wenn ein vermeintliches „Killer-Spiel“ ein 18er-Siegel bekommt. Viel zu selten bekommt die USK die positive Anerkennung, die sie verdient. Denn die wachsende gesellschaftliche Akzeptanz von digitalen Spielen ist nicht zuletzt auch ein Verdienst des Engagements der USK. Deshalb gratuliert Koch Media Felix Falk und seinem Team herzlich zu ihrem Jubiläum. Wir freuen uns auf 20 weitere Jahre intensiver und konstruktiver Zusammenarbeit mit der USK.“

Dr. Klemens Kundratitz,
Geschäftsführer Koch Media

Wo USK draufsteht, ist Jugendmedienschutz drin. 20 Jahre USK stehen für 20 Jahre kontinuierlichen Jugendmedienschutz, der (nicht erst) in Zeiten medialer Konvergenz unabdingbar ist. Egal, ob Computerspiele offline oder online Anwendung finden, Alterskennzeichen bieten Schutz und Orientierung – nicht nur für besorgte Eltern. Wir gratulieren der USK zu ihrem 20-jährigen Bestehen und freuen uns auf die weitere kompetente und verlässliche Zusammenarbeit.



Dorothee Schnatmeyer,
Referentin Aufsicht, Medienanstalt
Berlin-Brandenburg (mabb)

2010 Erster interner Pilot zur Klassifizierung von Spielen mithilfe eines Fragebogens.

2010 Neues USK-Firmenlogo, Neue Corporate Identity der USK, Relaunch der Website www.usk.de.

01.09.2010 Die USK stellt einen Projektreferenten ein, der die Arbeit der später gegründeten Stiftung Digitale Spielekultur vorbereitet; die USK hat nun sieben MitarbeiterInnen.

11.09.2010 Erster Tag der offenen Tür in der USK, seitdem einmal im Jahr.

04.11.2010 Erste Prüfung eines Spiels für den 3DS.

10.12.2010 Neuer USK-Beirat konstituiert sich.

01.02.2011 Neue USK-Grundsätze treten in Kraft.

25.03.2011 Umzug der USK in die Stadtmitte in größere Räume mit Empfangsbereich und einer weiteren Mitarbeiterin.

06.06.2011 Der USK-Beirat verabschiedet Leitkriterien der USK.

14.06.2011 Konstituierende Sitzung des Beiratsausschusses USK.online.

Juni 2011 Startschuss für IARC (International Age Rating Coalition) in Los Angeles (USA): Gemeinsam mit den Partnerorganisationen der USA, Südamerikas,

30 Jahre Tetris, 20 Jahre USK – Computer- und Videospiele sind längst kein Phänomen technikaffiner Computerexperten mehr; sie haben ihren Platz in der Alltagskultur erobert und gehören nicht nur unter Kindern und Jugendlichen zu den beliebtesten Unterhaltungsmedien. Die USK hat diese Entwicklung in Deutschland als wichtiger Akteur im Bereich Jugendschutz nicht nur begleitet, sondern mit ihrer Arbeit auch zur Auseinandersetzung und Anerkennung beigetragen. Zum 20. Geburtstag gratuliere und danke ich der USK für die wertvolle bisherige Arbeit und wünsche viel Erfolg und Mut für die Herausforderungen der Zukunft.



Sabine Frank,

Leiterin Regulierung, Jugendschutz und Medienkompetenz Google Germany GmbH

arbeiter des fjs e.V. kein Gutachter mehr sein konnte, doch waren wir fortan bis heute in guter Partnerschaftlichkeit regelmäßig mit dem Ziel verbunden, Computerspiele kulturell und gesellschaftlich zu vermitteln. Herzlichen Dank!

Andreas Lange,

Direktor Computerspielmuseum

Ich hatte das Glück, die Geschicke der USK von 2005 bis 2011 beeinflussen zu können. Gemeinsam mit dem Familienministerium in NRW konnten wir den Trägerwechsel bei der USK initiieren und einige Weichen für die Zukunft stellen, beispielsweise die Erprobung eines Selbstklassifizierungssystems und die Schaffung eines Angebots zur Altersklassifizierung im Internet. Damals kennzeichnete die USK herausragende Kompetenz, engagierte Mitarbeiter und ein vertrauensvolles Zusammenwirken von Staat und Industrie. Schaut man auf die aktuellen Herausforderungen im Jugendschutz, kann man nur zu dem Schluss kommen, dass die gute alte USK heute mehr gebraucht wird als je zuvor. Weiter so, USK!



Olaf Wolters

Rechtsanwalt Boehmert & Boehmert

(Anmerkung: Olaf Wolters war von 2005 bis 2011 Geschäftsführer des BIU, der wiederum Träger der USK ist. 2008/2009 war er zusammen mit Catharina Herminghaus und Claas Oehler, als VertreterInnen der Träger der USK, zudem (Interims-)Geschäftsführer der USK.)



Herzlichen Glückwunsch, liebe USK! Mit Dankbarkeit denke ich an Deine Geburtsstunde zurück, die auch für mich den Beginn meiner beruflichen Laufbahn bildete. Gehörte ich doch damals zu den ersten Gutachtern und lernte so den fjs e.V. kennen, dessen Geschäftsführer Klaus

Spieler mich zwei Jahre später fragte, ob ich nicht ein Museum für Computerspiele aufbauen wolle. Zwar trennten sich damals unsere Wege, da ich als fester Mit-

Europas, Afrikas, Asiens und Australiens diskutiert die USK mögliche Kooperationen für den Onlinejugendschutz der Zukunft bei Games.

04.08.2011 „Doom“ wird von der Liste der jugendgefährdenden Medien der BPjM gestrichen und erhält nach Neuantrag die USK 16: Vermutete Wirkmächtigkeiten durch grafische Umsetzungen von Spielideen verändern sich mit der Zeit. Publisher zeigen zunehmendes Interesse an der Möglichkeit des Antrags auf Listenstreichung bei der BPjM.

08.08.2011 Erste Prüfung eines Spiels für die PS Vita.

August 2011 Die USK wird offizieller Partner für alle Jugendschutzangelegenheiten der gamescom in Köln.

14.09.2011 Anerkennung der USK unter dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag durch die KJM. Damit ist die USK auch für Onlineinhalte zuständig, die Stelle eines Referenten Jugendschutz Online wird eingerichtet und dient u. a. zur Betreuung der Mitglieder, die sich nach dem JMStV fest der USK angeschlossen haben.

16.12.2011 „Spec Ops-The Line“: Erstes Appellationsverfahren nach neuen USK-Grundsätzen. „Der Appellation ist zuzugeben, dass eine Würdigung der künstlerischen Bedeutung des Spiels mit Blick auf die Kunstfreiheit bei der Prüfung einer möglichen Jugendgefährdung angezeigt ist.“ Das Verfahren ist Ausgangspunkt für die Diskussionen zur Veränderung der Präambel zu Kunstaspekten von Spielen in den USK-Leitkriterien; dann endlich 2013.



testimonials



Ich wünsche der USK alles Gute zum Jubiläum und finde es sehr gut, dass wir bei Computerspielen einen strengeren Jugendschutz als andere Länder haben. Noch vor wenigen Jahren wurde das Thema kontrovers, schrill und nicht immer fair diskutiert. Die Arbeit der USK hat wesentlich zur Akzeptanz des Mediums beigetragen. Angesichts der absurden Altersangaben der App-Stores würde ich mir wünschen, dass sich die USK auch dieses Problems annähme. Auch über die erstarrten Altersangaben (0, 6, 12, 16 ...) dürfte die Politik mal nachdenken. Der Zehnjährige von heute ist nicht der Zehnjährige vor 20 Jahren.

Thomas Feibel,

Büro für Kindermedien und Co-Initiator des Kindersoftwarepreises TOMMI



Zu verstehen, dass hinter der USK Menschen stehen, mit denen es sich brillant über Games diskutieren und einer oder geteilter Meinung sein lässt, ist eine wichtige Erkenntnis im Umgang mit einer Institution, die für viele leider noch immer nur für ‚Cut Game Versions‘ steht – und die auch mal ins Kreuzfeuer von Politik und Medien gerät. Zurückschauend auf meine eigene Arbeit mit der USK und deren Team, freue ich mich daher umso mehr, zum 20-jährigen Jubiläum gratulieren zu dürfen. Liebe USK, herzlichen Glückwunsch – und bitte auch im Zweifelsfall weitermachen!

Arne Mundelius,

Bis Mai 2013 Marketing Manager bei Sony PlayStation, heute Produktmanager E-Mail Deutsche Telekom AG

Was vor 20 Jahren mit einer mutigen Idee begann, ist heute eine in allen Aspekten anerkannte Institution. Bis dahin war es ein schwieriger Weg, denn es galt viele Probleme zu bewältigen, vor allem, die verschiedenen „Player“ unter einen Hut zu bekommen. Da war die Politik durch das für Jugendschutz zuständige Ministerium gefragt, das federführende Bundesland für die Aufsicht bei der FSK, der für eine Umsetzung und Akzeptanz verantwortliche Einzelhandel, eine kompetente unabhängige Einrichtung zur Bewertung der Alterseinstufungen und nicht zuletzt die Spielehersteller als Auftraggeber solch einer Bewertung selber.

Der Gründung der USK vorausgegangen waren Indizierungen von Spielen durch die (damalige) BPJS, die damit verbundene Entfernung der Produkte aus den Regalen und konsequenterweise die entsprechenden kommerziellen Einbußen. Jeder Versuch, diese manchmal aus dem Nichts kommende Bedrohung (in Form einer Mitteilung, dass eine Indizierung beantragt wurde, und dem Hersteller Gelegenheit gegeben wird, dazu Stellung zu nehmen) im Vorfeld zu vermeiden, scheiterte an den Einstellungen oder auch den Dienstvorschriften der diversen Entscheidungsträger.

Angefangen hatte es mit einer aus Berlin geführten Initiative der Politik und sozial engagierter Einzelpersonen, die ein Telefonat mit dem Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) führten. Mit der Aussage „Wir sehen eine Möglichkeit, Alterseinstufungen über eine freiwillige Selbstkontrolle vorzunehmen, statt diese Aufgabe anderen Organisationen zu überlassen, und so künftig Indizierungsgefährdungen früher zu erkennen

Juni 2012 Die USK entwickelt gemeinsam mit ihren internationalen Partnerinstitutionen das Pilotsystem IARC, mit dem die internationale Altersprüfung von Games und Apps auf mobilen Plattformen möglich wird.

31.07.2012 Erste Prüfung eines Spiels für die WiiU.

2012 Gameforge ist das erste Mitglied der USK.

15.10.2012 Die Stiftung Digitale Spielkultur nimmt ihre Arbeit auf; Geschäftsführer wird Peter Tscherne. Die USK ist im Beirat als einer der Hauptakteure vertreten.

01.12.2012 Jürgen Hilse wird nach neun Jahren verabschiedet. Uwe Engelhard kommt als neuer staatlicher Vertreter zur USK.

5. April 2013 Die USK veröffentlicht einen „Elternratgeber Computerspiele“, Partner sind die Stiftung Digitale Spielkultur und das Computerprojekt Köln e. V.

11.04.2013 Erste Fortbildung für Mitglieder der USK.

15.07.2013 Erste Prüfung eines Spiels für die PS4.

15.08.2013 Erste Prüfung eines Spiels für die XboxOne.

13.12.2013 USK-Beirat: Änderung der Präambel der Leitkriterien zur Würdigung des Kunstaspekts von Spielen.

16.12. 2013 Der Koalitionsvertrag von CDU und SPD widerspiegelt auch

oder gar zu vermeiden" war mein Interesse geweckt. Schließlich hatte ich in den Jahren davor gegen Indizierungen Einsprüche eingelegt und sogar Gerichte bemüht, aber das blieb meistens ohne Erfolg.

In der Folge mussten nun die Kollegen aus der Branche auch überzeugt werden. Leider sah ich mich als Vorsitzender des VUD zunächst einem „Widerwillen“ seitens einiger Publisher ausgesetzt, insbesondere, wenn die Muttergesellschaften in den USA, Japan oder England saßen. Dort konnte keiner verstehen, warum virtuelle Gewaltverherrlichung zu fehlendem Absatz in einem der weltweit wichtigsten Länder führen konnte. Auch Aussagen wie „Wenn eine Alterseinstufung, dann muss diese sich an größeren Märkten orientieren“ (gemeint war die USA) waren zu vernehmen.

Parallel wurden Gespräche mit den Obersten Landesjugendbehörden, der FSK und den zuständigen Politikern geführt, die leider ein kontraproduktives Verständnis zu Computerspielen zeigten. Ich erinnere mich sehr gut an die Forderung „Da müssen Sie das Spiel an dieser Stelle schneiden“ und mein vergebliches Bemühen, den Unterschied zwischen interaktiven Spielen und passivem Konsum von Filmen zu erläutern.

Nach einigen Wochen intensiver Diskussionen, Rückversicherungen mit Geschäftsleitungen im In- und Ausland und (erfolglosem) Ausleuchten von Alternativen waren sich die Mitglieder des VUD schließlich einig, wegen „einer kompetenten Einstufung durch die Teams bei der USK, dem Mitziehen des Handels, der Hoffnung auf eine formelle Anerkennung und auch niedrigerer Kosten als vergleichbare Leistungen anderer Einrichtungen (ins-

besondere FSK)“ eine Beauftragung der USK als Verpflichtung für alle Mitglieder in die Statuten des Verbands aufzunehmen.

Von Anfang an war die Zusammenarbeit mit der USK von ständiger Prüfung der Praxis und Anpassung an aktuelle Gegebenheiten (z. B. Einführung der USK 18) gekennzeichnet. Das gegenseitige Vertrauen führte nicht nur zu einem Rückgang der Indizierungen (mit den kommerziellen Konsequenzen), sondern im Endeffekt auch zu einer Anerkennung im relevanten Gesetz.

Künftig werden diese Flexibilität und vor allem zeitnahe Anpassungen an neue Spielumgebungen wie „Virtuelle Realität“ und an die immer stärker wachsenden Plattformen Online/Browser und mobile Endgeräte erforderlich sein. Meine Erfahrung mit der USK lässt mich überzeugt sein, dass sie auch diese neuen Aufgaben erfolgreich bewältigen wird.

Für eine über viele Jahre erfolgreiche und von Vertrauen geprägte Zusammenarbeit danke ich dem Team der USK und wünsche für die Zukunft alles Gute. Es wird nach wie vor spannend bleiben, und die neuen Medien werden niemals auf sich warten lassen. Die USK ist so gut aufgestellt, dass sie alle diese Herausforderungen meistern wird.

Jürgen Goeldner,

EVP Business Development at Square Enix
(Anmerkung: Jürgen Goeldner zählt zu den Pionieren der deutschen Gamesbranche. Er war maßgeblich an der Gründung des ersten Branchenverbands, VUD, beteiligt, zählt zu den Initiatoren der USK; selbst die Gründung einer Branchenmesse geht auf seinen Impuls zurück.)



die politische Arbeit der USK: „Digitale Spiele prägen den Alltag vieler, insbesondere jüngerer Menschen in unserem Land. Wir erkennen die Vielfalt hochwertiger Angebote, insbesondere pädagogisch wertvoller Computerspiele sowie die große kreative Leistung und hohe technische Kompetenz der Spieleentwickler an. Dies wollen wir weiter fördern, beispielsweise mit dem Deutschen Computerspielpreis. Diesen wollen wir zeitgemäß weiterentwickeln. Die gemeinsam durch den Deutschen Bundestag, die Bundesregierung und die Computerspielwirtschaft initiierte und mittlerweile gegründete Stiftung Digitale Spielkultur soll gemeinsam mit den Marktteilnehmern weiter ausgebaut werden, um in den Schwerpunkten Wirtschaft und Ausbildung, Bildung und Erziehung, Kunst und Kultur sowie Forschung und Wissenschaft neue Impulse setzen zu können. Wir wollen zudem das digitale Spiel für nachfolgende

Generationen erhalten. Es gilt, geeignete Archivierungsmöglichkeiten zu prüfen.“

15.01.2014 Start des IARC-Systems mit der Integration in den App Store von Firefox Marketplace Mozilla.

Mai 2014 Crytek wird als 17. Unternehmen Mitglied der USK.

01.05.2014 Das 37.500. Prüfverfahren wird abgeschlossen.

15.05.2014 Die USK erhält den LARA of Honor.

to be continued ...

2013

2014



ständige vertreter

„USK hat die meiste **Erfahrung** und **Sachkompetenz**“

In den Räumen der USK sitzt seit 2003 auch der Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden. Für die Festschrift sprachen wir mit allen drei staatlichen Vertretern dieser Zeit, Jürgen Hilse, Lidia Grashof und Uwe Engelhard.

Was unterscheidet den deutschen Jugendschutz von anderen Ländern?

Uwe Engelhard: In Deutschland ist der Jugendschutz im Grundgesetz verankert und damit eine Pflichtaufgabe des Staates, der dafür sorgen muss, Kinder und Jugendliche vor beeinträchtigenden Einflüssen zu schützen. Jugendmedienschutz hat daher in Deutschland einen hohen Stellenwert. Deshalb arbeiten hierzulande staatliche und gesellschaftliche Institutionen und Medienwirtschaft gemeinsam an der Einhaltung von Schutzstandards. Die Altersfreigaben erfolgen unter staatlicher Mitwirkung durch unabhängige und pluralistisch besetzte Gremien. Dadurch sind die Freigaben gesellschaftlich legitimiert.

Lidia Grashof: Die wichtigsten Unterschiede zu Jugendschutzsystemen in anderen Ländern sind die Bindungswirkung der gesetzlichen Alterskennzeichen für den Handel, die unmittelbare Teilnahme von staatlichen Vertretern am Prüfverfahren, und dass jedes Spiel von einem speziell geschulten USK-Sichter bzw. einer -Sichterin durchgespielt wird, bevor es einem unabhängigen Prüfungsgremium präsentiert wird.

Warum braucht es die USK?

Lidia Grashof: Die USK als Einrichtung der freiwilligen Selbstkontrolle kann mittlerweile auf eine 20-jährige Prüftätigkeit zurückblicken und hat somit die meiste Erfahrung und Sachkompetenz bei der Beurteilung der Jugendschutzrelevanz von Computerspielen. Sie trägt in einem genau geregelten gemeinsamen Verfahren mit den Obersten Landesjugendbehörden dazu bei, die Belange des Jugendschutzes auch im Bereich der Computer- und Konsolenspiele zu sichern.

Uwe Engelhard: Nach 20 Jahren sind die farbigen USK-Kennzeichen zu einem Markenzeichen geworden, das von den Eltern und vom Handel akzeptiert wird sowie bei Kindern und Jugendlichen bekannt ist. Die USK-Alterskennzeichen sind Garant dafür, dass Kindern und Jugendlichen nur solche Inhalte legal zugänglich gemacht werden, die ihnen nicht schaden. Zur breiten gesellschaftlichen Akzeptanz trägt ganz sicher auch die Sachkompetenz der vielen ehrenamtlichen Jugendschutzsachverständigen bei, die in den Gremien der USK die Spiele nach einem Kriterienkatalog, der ständig weiterentwickelt wird, gründlich begutachten und bewerten.

Was sind die persönlichen Highlights Ihrer USK-Zeit?

Lidia Grashof: Die jährlichen Einsätze auf der gamescom mit all den vielen Eindrücken und Spielen, den interessanten Veranstaltungen und Diskussionen. Besonders beeindruckt mich immer wieder das große Interesse von Kindern, Jugendlichen und Eltern an der USK und die Akzeptanz der Altersfreigaben, was in den vielen Gesprächen deutlich wurde.

Jürgen Hilse: Ein besonderes Highlight war für mich, die Entwicklung der gamescom zu beobachten, die sich zu einer der größten Spiele messen weltweit entwickelt hat. Ein weiteres Highlight war für mich auch die Entwicklung der Hardware, insbesondere die PS 3, die Xbox 360 sowie die Wii, aber auch zu beobachten, wie die Spiele selbst immer komplexer wurden.

Welche Spiele bzw. Prüfverfahren werden immer in Erinnerung bleiben?

Jürgen Hilse: Da ich in meiner aktiven Zeit als Ständiger Vertreter an ca. 30.000 Prüfverfahren beteiligt war, ist diese Frage nicht ganz einfach zu beantworten. In der Erinnerung bleiben werden mir gerade die kontroversen Diskussionen, z. B. um das Spiel „Burnout 3: Takedown“, bei dem der Anbieter die Freigabe ab 6 Jahren beantragte, gegen die erteilte Freigabe ab 12 Jahren in Berufung ging, im Berufungsausschuss eine Freigabe ab 16 Jahren und

im Beiratsverfahren, das es damals noch gab, eine Freigabe ab 12 Jahren erhielt. Ebenfalls in Erinnerung bleiben werden zahlreiche hervorragende Spiele. Hier einige besonders hervorzuheben, würde den vielen anderen guten Spielen nicht gerecht werden.

Lidia Grashof: Auch bei mir sind es gerade die Auseinandersetzungen mit Spielen, die in mehreren Instanzen geprüft wurden. Die Mitglieder der Prüfungsgremien mussten sich intensiv mit den unterschiedlichen Begründungen der Vorausschüsse auseinandersetzen und zu einem endgültigen Ergebnis kommen. Dabei gab es einige recht kontroverse und engagierte Diskussionen, die auch zur Weiterentwicklung der Leitkriterien der USK führten.

Was waren die spannendsten Diskussionen in den Gremien?

Jürgen Hilse: Grundsätzlich habe ich in meiner Zeit als Ständiger Vertreter sehr viele intensive und engagierte Diskussionen erlebt, die das hohe Engagement der Sachverständigen und die Auseinandersetzungen um einen angemessenen Kinder- und Jugendschutz verdeutlichten. Die spannendsten Diskussionen in den Gremien waren jedoch zweifellos diejenigen, die im Rahmen einer Berufung oder (damals noch vorgesehen) einer Beiratsentscheidung geführt wurden, z. B. zum Spiel „Dead Space“, „Grand Theft Auto IV“ oder „Gears of War“, bei denen immer über die Frage zu entscheiden war, ob ein Kennzeichen erteilt werden kann, oder ob es zu verweigern war. Engagiert diskutiert wird aber nicht nur bei der Frage, ob überhaupt ein Kennzeichen zu vergeben ist, sondern es wird oft auch sehr intensiv über eine Kennzeichnung eines Spiels ab 6 oder ab 12 Jahren diskutiert.

Lidia Grashof: Die spannendsten Diskussionen gab es in den Prüfungsgremien, wenn ein Spiel in eine Rahmenhandlung eingebettet war, die vor einem anderen kulturellen Hintergrund bewertet werden musste. Als Beispiel fallen mir dazu sexuelle Anspielungen in japanischen Mangaspielen oder Gewaltdarstellungen in subkulturellen Gesellschaften ein (z. B. Mafia, Yakuza etc.), mit ihrem Normen- und Wertesystem, das gegenläufig zu unserem ist. Die Diskussionen zu den Wirkungsannahmen verliefen bei diesen Spielen anfangs recht kontrovers, da unterschiedliche Erfahrungen mit dem Genre und verschiedene Sichtweisen der Jugendschutzsachverständigen sorgfältig gegeneinander abgewogen werden mussten. Mittlerweile hat sich in den Prüfungsgremien eine Spruchpraxis entwickelt, die sowohl den kulturellen Un-

terschieden der verschiedenen Spielwelten als auch dem Schutzbedarf von Minderjährigen gerecht wird.

Was macht die staatliche Beteiligung im System der USK aus?

Uwe Engelhard: Die staatliche Beteiligung garantiert Kindern, Jugendlichen und Eltern einen verlässlichen Jugendschutzstandard. Gleichzeitig erhalten die Anbieter rechtssichere Alterskennzeichen. In der praktischen Arbeit steht die ständige Verbesserung des Jugendschutzes im Zentrum. Dies kann gelingen, wenn es eine gute Zusammenarbeit zwischen Staat und freiwilliger Selbstkontrolle gibt. **Lidia Grashof:** Praktisch heißt das: Die staatlichen Vertreter sind unmittelbar am USK-Prüfverfahren beteiligt. Sie haben in den Regelausschüssen den Vorsitz und sind voll stimmberechtigt. Die von den Jugendschutzsachverständigen empfohlene Alterseinstufung wird vom Ständigen Vertreter als eigene Freigabeentscheidung übernommen, oder er legt Berufung ein. In diesem Fall erfolgt eine erneute Prüfung in einem Berufungsausschuss. Die gesetzliche Altersfreigabe erfolgt immer durch einen der Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden und stellt rechtlich einen Verwaltungsakt dar, gegen den Rechtsmittel zulässig sind.

Was sind die Herausforderungen der Zukunft?

Uwe Engelhard: Jugendschutz bei Computerspielen wie ihn die USK und die staatliche Seite heute betreiben, konzentriert sich auf Spiele, die auf Datenträgern im Handel verkauft werden. Kinder und Jugendliche spielen aber mehr und mehr online, wo es bisher keine anerkannten Alterskennzeichen gibt. Jugendschutz auf bisherigem Niveau für Onlinespiele, Browserspiele und Spiele-Apps – das ist die Herausforderung der nahen Zukunft. Es ist gut, dass wir uns bei Überlegungen, wie ein konsistenter Jugendschutz auch bei Onlineangeboten umzusetzen ist, auf die langjährigen Erfahrungen der USK und die Qualität des Jugendschutzes, der in den Gremien der USK für Trägermedien entwickelt wurde, stützen können.

Was sollte oder kann der Beitrag der staatlichen Partner dabei sein?

Uwe Engelhard: Solange es eine Freigabe von Computerspielen auf den jetzt gültigen Grundlagen des Jugendschutzgesetzes gibt, werden wir als Ständige Vertreter weiterhin mit den Jugendschutzsachverständigen und der USK für einen guten Jugendschutz Sorge tragen.

Von oben: Jürgen Hilse, Lidia Grashof und Uwe Engelhard





testimonials



Deutschland geht in Sachen Altersfreigabe von Computerspielen mit der USK bereits seit 20 Jahren eigene Wege – stets mit Bedacht auf die Qualität. Es freut mich natürlich sehr, dass die USK seit ihrer Gründung so zuverlässig arbeitet und dies sicherlich auch in Zukunft tun wird.

Denn manch Kritiken zum Trotz: Meine persönliche Zusammenarbeit mit der USK ist stets positiv gewesen. Nach Jahren bei T2 und R* kann ich das beim Thema Altersfreigabe mit gutem Gewissen behaupten und in der letzten Zeit zusammen als Gesellschafter der Stiftung sowieso ... Deshalb: Gratulation zum Jubiläum, liebe USK!

Hendrik Lesser,

Managing Director remote control productions gmbh

Alles Gute zum Geburtstag, liebe USK! Du hast Dich gut entwickelt! Deine Geburtshelfer, der FJS e.V. und der VUD, haben Dich in Deinen ersten Jahren begleitet, aber 2008 bekamst Du neue Eltern: den GAME und den BIU.



Katharina, Olaf und ich durften Dir damals einige Jahre helfen, Dich daran zu gewöhnen. Es waren schöne Zeiten, in denen wir gemeinsam viel gelernt haben, nicht nur über den Jugendschutz und die Branche – auch über die

Notwendigkeit, sich zu verändern.

Wie jeder Teenager entdecktest Du dann das Internet für Dich, und es hat Dir (bei Deinem verantwortungsvollen Umgang mit dem Medium) nicht geschadet. Zum Glück fanden wir für Dich den perfekten Vormund: Felix Falk. Er hat Dir dabei geholfen, Dich in der ersten eigenen Wohnung in der Torstraße einzuleben und das zu werden, was Du heute bist: online wie offline eine der größten und stabilsten Selbstkontrollen, die wir haben. Für die Politik, für Eltern, für Spieler und für die Industrie giltst Du als kompetenter, zuverlässiger Ansprechpartner mit Sachverstand und ausgezeichneten Mitarbeitern.

Noch ein Wort: So wie alle Eltern es freut, freut es mich besonders, dass Du Dich seit einigen Jahren auch für Kunst interessierst! Dass der kluge Appellationsausschuss bei „SpecOps The Line“ erstmals die Kunstfreiheit für sein Urteil zum Jugendschutz bei Computerspielen mit hinzuzog, war richtig – damals aber auch mutig. Heute ist es dank Deines ebenso klugen Beirats selbstverständlich. Damit kommst Du Kritikern entgegen. Einige Kriminologen fordern seit jeher, dass Kinder sich nicht nur mit Computerspielen, sondern mehr mit Kunst beschäftigen sollen.

Für die nächsten Jahre wünsche ich Dir und Felix Falk viel Kraft und Ausdauer, die Herausforderungen zu meistern, die auf Dich warten: Der neue JMStV, der „Shift“ zu datenträgerunabhängigen Spielen und die Etablierung eines weltweiten Jugendschutzsystems (IARC) auch für mobile Geräte und Apps. Lass Dich nicht zerreiben. Dein Beirat, die OLJB, Deine Mitarbeiter und alle, denen der Jugendschutz ein Herzensanliegen ist, werden auf Dich aufpassen. Schon im nächsten Jahr wirst du 21. Dann giltst Du auf der ganzen Welt als volljährig – erwachsen bist du natürlich schon längst!

Claas Oehler,

IHDE & Partner Rechtsanwälte

(Anmerkung: Claas Oehler war von 2008 bis 2011 einer der Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und langjähriger Geschäftsführer des GAME Bundesverbandes. Heute ist er Rechtsanwalt in Berlin.)

wussten sie schon ...

... dass die ersten USK-Prüfaufräge 1994/1995 für die Plattformen PC, Amiga Computer, Amiga CD 32, 3DO, MEGA CDII, SEGA Megadrive und Phillips CD-I waren?

... dass die USK viel Zeit mit den zwischen 1995 und 2000 beantragten 548 Prüfungen von „Thumbnails“ verbrachte? So genannte Erotiksoftware auf CD, für deren Bewertung mit Hilfe der Minivorschau ein Überblick für die Gremien verschafft wurde, welche Darstellungen genauer geprüft werden müssen.

... dass seit 2013 genauso viele Sichterinnen wie Sichter in der USK tätig sind?

... dass die USK von 1994 bis Ende 2013 über 100 Fortbildungsveranstaltungen für ihre Jugendschutzsachverständigen, den Beirat und die Sichterinnen und Sichter zu vielfältigsten Themen des Mediums Computerspiel und des Jugendmedienschutzes durchgeführt hat?

... dass ein Kurier für einen amerikanischen Absender die Firma USCars suchte, um schließlich zu merken, dass er bei der USK mit seinem Paket doch richtig war?

... dass einmal ein aufgeregter Vater zur USK kam, um sich nach Unterhaltungssoftware zu erkundigen?

... dass man bei der Websuche nach „USK“ auch auf Aktionen des Unterstützungskommandos der Polizei stoßen kann? Gleichzeitig erreichen die USK hin und wieder Mails an den Karl Utzer Sondermaschinenbau mit der Bitte um gekühlte Sargzellen.



Sieben Jahre ist es her, dass meine Behauptung „Kunstfreiheit gilt auch für Computerspiele“ zu einem wahren Shitstorm führte. Bund und Länder überboten sich damals gegenseitig mit immer neuen Vorschlägen, um den Vertrieb von Computerspielen einzuschränken.

Erwachsene müssen, das war damals meine Meinung und ist sie auch heute noch, das Recht haben, sich im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen auch Geschmacklosigkeiten oder Schund anzusehen bzw. entsprechende Spiele zu spielen. Kinder und Jugendliche dürfen jedoch zu jugendgefährdenden Medien keinen Zugang haben. Diese damalige Debatte hat die USK gestärkt. Auch wurde der Handel stärker in die Pflicht genommen, die Jugendschutzbestimmungen einzuhalten und auf die USK-Kennzeichnung hinzuweisen. Ein besonderes Augenmerk wird seitdem auf die Vermittlung von Medienkompetenz für alle Altersklassen gerichtet. Die Debatte um Gewalt in Computerspielen ist glücklicherweise nicht übers Ziel hinausgeschossen. Die Kunstfreiheit, auch für Computerspiele, gehört zu den im Grundgesetz verankerten Grundrechten. Dank an die USK für ihre gute Arbeit!

Olaf Zimmermann,

Geschäftsführer des Deutschen Kulturrats

Meine herzliche Gratulation zum Jubiläum! Es war mir in meiner Zeit als Produktmanager bei Activision stets eine Freude, Titel wie „Doom 3“ oder die jeweils neue „Call of Duty“-Version zur Altersfreigabe bei der USK vorzustellen, im Wissen, dass ein kompetentes und faires Gremium bestmögliche Entscheidungen im Sinn des Jugendschutzes treffen wird. Meine Gratulation an Tester, Team und an das USK-Gremium an sich, das über all die Jahre die schwierige Gratwanderung zwischen gesetzlichen Jugendschutzvorgaben und den oft konträren Vorstellungen der Hersteller und Spieler bravourös absolviert hat!



Stefan Seidel,

Group Manager Product Marketing
bitComposer Entertainment AG

Betroffene reiben sich verwundert die Augen: Bei der USK hocken absolute Spielespezialisten! Offenkundig wird das beim alljährlichen gamescom-Quiz der USK. Jugendliche und erwachsene Gamer beißen sich die Zähne an den bockschweren Fragen aus. Dabei ist das kaum verwunderlich. Wer hat sie alle gezockt, die über 20.000 (!) Titel, die seit 1994 in Deutschland erschienen sind? Die USK. Herzlichen Glückwunsch allen KollegInnen der USK!

Peter Tscherne,

Geschäftsführer Stiftung Digitale Spielekultur



Vom Beginn der gamescom am Standort Köln im Jahr 2009 an war die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) fester Teil des weltweit größten Events für interaktive Unterhaltung. Von ihren 20 Jahren war die USK damit bereits fünf auf der gamescom aktiv. Und das ist auch gut so. Dank dieser Unterstützung wird sichergestellt, dass Kinder und Jugendliche nur die Angebote spielen können, die für ihre Altersgruppe freigegeben sind. Die USK ist für die gamescom ein wichtiger Partner im Jugendschutz. Wir gratulieren daher herzlich und freuen uns auf die Zusammenarbeit in diesem und den kommenden Jahren.

Tim Endres,

Projektmanager gamescom



Ich finde es beeindruckend, wie grundlegend sich Arbeit und öffentliches Ansehen der USK gewandelt haben. Vor zehn, fünfzehn Jahren hatte sie für mich gefühlt eher den Status einer Zensurstelle in irgendeiner Bananenrepublik. Inzwischen genießt die USK auch bei Spielern eine sehr hohe Akzeptanz. Ich bin überzeugt, dass die meisten Gamer begriffen haben, dass es um den Schutz von Kindern und Jugendlichen geht, und dass Erwachsene im Grunde uneingeschränkt das spielen können, was sie wollen. Ich hoffe sehr, dass uns dieses System in Deutschland noch lange erhalten bleibt!

Peter Steinlechner,

Managing Editor golem.de



Herzlichen Glückwunsch zu 20 Jahren als enger und wichtiger Partner von Industrie und Politik für einen effektiven Jugendschutz in Deutschland! Gameforge ist stolz, erstes Mitglied von „USK online“ zu sein. Vielen Dank für die kompetente Unterstützung in den letzten Jahren. Auf eine weiterhin sehr gute Zusammenarbeit!

Tobias Haar, LL.M.,

General Counsel Rechtsanwalt Gameforge AG





testimonials



Die USK sowie die ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden leisten hervorragende Arbeit. Sie verfügen über langjähriges Knowhow und beweisen bei Ihren Einschätzungen immer wieder ihre Kompetenz im Gaming-Segment. Gerade in unserer schnelllebigen Branche ist das keine Selbstverständlichkeit. Dank der USK entwickelt sich unser Jugendschutz modern und passt sich seit zwei Dekaden den neuesten Technologien und sozialen Entwicklungen an. Wir freuen uns auf die kommenden Jahre und gratulieren der USK recht herzlich zum Jubiläum.

Ralf Wirsing,
Managing Director Ubisoft GmbH



Als die USK vor 20 Jahren gegründet wurde, war interaktive Unterhaltung noch weit von ihrem heutigen Stellenwert in der Gesellschaft entfernt. Ohne einen effektiven Jugendschutz und die gute Zusammenarbeit zwischen Industrie, USK und Politik wäre die Etablierung von Computer- und Videospiele als wertvolles Kulturgut nicht möglich gewesen. Wir freuen uns, auch in Zukunft diesen erfolgreichen Kurs gemeinsam mit der USK fortzuführen und gratulieren herzlich zum 20. Jubiläum.

Dr. Olaf Coenen,
Geschäftsführer Electronic Arts Deutschland



upjers gratuliert der USK ganz herzlich zum 20. Jubiläum. Die Zusammenarbeit gestaltet sich hoch professionell und sehr angenehm. Mit ihrer Arbeit leistet die USK einen herausragenden Beitrag für die Computerspielbranche, insbesondere auch für den Bereich der Browsergames. Sie bietet Spieleinteressierten und Publishern Orientierung und engagiert sich für die Anerkennung von Spielen als Kunstform, was einen weiteren sehr positiven Aspekt darstellt. Wir wünschen der USK viele erfolgreiche Jahre und freuen uns auf die weitere Zusammenarbeit.

Klaus Schmitt,
Geschäftsführer upjers GmbH & Co. KG, Bamberg



Herzlichen Glückwunsch, USK! Die freiwillige Selbstkontrolle der Computerspielwirtschaft hat in den letzten 20 Jahren wesentlich dazu beigetragen, dass Computerspiele heute nicht nur eine große wirtschaftliche Bedeutung haben, sondern auch von der Gesellschaft ohne Einschränkungen respektiert und akzeptiert werden. Durch die auffälligen Alterskennzeichen wird deutlich gemacht, dass Spiele eben nicht nur für Erwachsene geeignet sind. Der Handel kann ruhigen Gewissens entsprechende Produkte prominent platzieren – und muss diese nicht unter dem Ladentisch verstecken. Dank USK streifen Spiele den Ruch des Verbotenen ab und sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen!

Hans Ippisch,
Geschäftsführer Computec Media GmbH



Für uns als Hersteller eines überwiegend erwachsenen Portfolios ist die gesamte USK-Organisation eine verlässliche Größe für das hiesige Publishinggeschäft. Das jeweilige Produkt wird heutzutage in seiner Gesamtheit aufgeschlossen und kompetent bewertet – damit wird die Altersfreigabe hierzulande nicht nur dem Jugendschutz, sondern auch den Ansprüchen der Gamer gerecht. Für uns als Anbieter garantiert das USK-Siegel Videospiele ausliefern zu können, die von Handel und Verbrauchern gleichermaßen akzeptiert werden können. Wir gratulieren dem gesamten USK-Team sehr herzlich zum 20-jährigen Jubiläum – und freuen uns auf die zukünftige Zusammenarbeit, denn wir haben noch viel vor.

Frank Matzke,
Geschäftsführer ZeniMax Germany GmbH

Was sich heute als Beginn einer Erfolgsgeschichte darstellt, erschien damals als ebenso mutiges wie riskantes Unterfangen. Das Computerspiel entwickelte sich Anfang der 90er-Jahre stürmisch, die reflektierte medien-spezifische Auseinandersetzung mit virtuellen Spielwelten stand noch am Anfang. Es ist unbestritten das Verdienst der Unterhaltungs Software Selbstkontrolle, einen mo-

kennen sie noch...

... die Namen der Firmen, die unter den Ersten waren, die sich 1994 freiwillig dem USK-Verfahren unterzogen?

Electronic Arts, NBG, Konami, UBI Soft, Bomico, Softgold, Virgin, Sony Psygnosis, Selling Points, Sierra/Coktel Vision, SEGA, Mindscape, Microprose, Acclaim, Team 17, Trend Redaktions- und Verlagsgesellschaft, Vertigo Tec Verlag, CDV, Blue Byte, Greenwood, Infogrames, Gametek, Software 2000; Telstar, Rushware, Telemedia, Starbyte, Up to Disc, Max Design, Ascon, Cosmo Vertriebs- und Marketing GmbH, Elite Systems, Fantasy Production



dernen Jugendschutz für das neue Medium Computerspiel mitgestaltet zu haben. Dazu darf man gratulieren! Allerdings bleibt kaum Zeit für Traditionspflege, die Entwicklung des Jugendschutzes steht vor globalen Herausforderungen. Ich wünsche der USK Kraft und Vision zu Bewältigung dieser Aufgaben.

Prof. Dr. Ulrike Pilarczyk,
Erziehungswissenschaftlerin, TU-Braunschweig,
Jugendschutz-Sachverständige
bei der USK von 1994–2012

Digitale Spiele begeistern seit über 40 Jahren Menschen aller Altersgruppen mit vielen unterschiedlichen Inhalten. Dabei gilt, wie für viele Medien, dass nicht alle Inhalte für jeden geeignet erscheinen. Um als Navigator im Meer der über hunderttausend erschienenen Spiele dienen zu können, bedarf es guter Kapitäne und eines großen Leuchtturms. Die USK ist genau dieser und die Kapitäne sind seit vielen Jahren die Leiterinnen und Leiter die in enger Zusammenarbeit mit den obersten Landesjugendbehörden für eine gute und sichere Fahrt sorgen. Dabei genießt die USK nicht ohne Grund weltweit einen exzellenten Ruf und ist, wie ein Leuchtturm, ein herausragendes Beispiel einer gelungenen Verbindung zur Wahrung inhaltlicher Freiheit und angemessener Orientierung. Herzlichen Glückwunsch!

Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow,
Universität Paderborn



In der Gamercommunity sorgen Ihre Entscheidungen immer noch und immer wieder für hitzige Diskussionen und bei jeder USK 18 kommt irgendwo garantiert auch der Zensurvorwurf um die Ecke! Sich davon nicht beirren zu lassen und ihren wichtigen gesellschaftlichen Auftrag – Jugendmedienschutz – kompetent, selbstkritisch und engagiert zu erfüllen und dabei immer auch den gesellschaftlichen Dialog gesucht zu haben, mit Gamern, der Politik, der Gesellschaft, dafür gebührt der USK, dem ganzen Team und

den Jugendschutzsachverständigen Respekt und Dank! Good Game und ein herzlicher Glückwunsch!

Thomas Krüger,
Bundeszentrale für politische Bildung

Die USK hat sich in den letzten 20 Jahren im Bereich der Unterhaltungssoftware auf überzeugende Art und Weise etabliert. Sie hat gezeigt, dass die Selbstkontrolle im Bereich des Jugendschutzes das richtige System ist und flexibel auf die schnelle Entwicklung im Bereich der Medien reagieren kann. Herzlichen Glückwunsch und alles Gute für die Zukunft!

Otto Vollmers,
Geschäftsführer Freiwillige Selbstkontrolle
Multimedia-Diensteanbieter (FSM)



zusätzliche highlights aus 20 jahren

Der Tester, der die meisten Spiele gespielt hat

Robert Meirich erhielt von der USK die Goldene Spielkonsole, er sichtete und präsentierte von 1997 bis 2011 genau 2126 Spiele.

Der kurioseste Spieletitel

„Gabelstapler des Todes“.

Die kurioseste Hardware für Spiele

Steel Battalion, SEGA Bass Fishing (die Angelrute), Kinect Adventures Gummiboot (nicht im Freien verwendbar ...), Resident Evil 4 (der Kettensägen-Controller)

2005 Die legale Vorsorge für USK 16

Ein erotisches Gesellschaftsspiel wurde vom Prüfungsgremium als komplett unerotisch und deshalb „nur“ mit USK 12 bewertet. Der Publisher bemängelt, dass es mit einer so niedrigen Einstufung kaum gekauft würde. Trickreich fügt er der geplanten Veröffentlichung eine geprüfte USK-16-Demo eines Spiels bei. Verfahrensgerechte Konsequenz: USK 16 für die Gesamtveröffentlichung.

2008 Die längste USK-Sichtung aller Zeiten

GTA IV wird 100 Stunden gesichtet, bevor es im USK-Gremium präsentiert wird.

Gefangen im Spiel

Mitunter passierte es, dass ein Besucher an seinen Koffer angekettert war. Was war geschehen? Eine besonders vom Auftraggeber beschützte Spielversion mit Hardware durfte nicht vom anwesenden Vertreter des Antragstellers getrennt werden. So blieb er mit dem zu prüfenden Spiel und der USK tagelang körperlich eng verbunden.

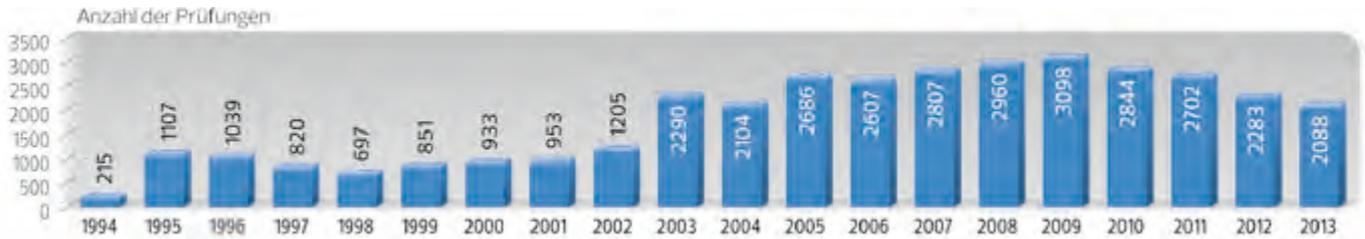
1997 Aus Gewohnheit ...

Der USK-Sichter Marek Brunner präsentiert ein Spiel in der Runde der Vertreter von FSK, OLB Rheinland Pfalz und VUD. Ein Vertreter der FSK bittet: „Herr Brunner, spulen Sie doch bitte noch mal zurück, das habe ich eben nicht mitbekommen.“

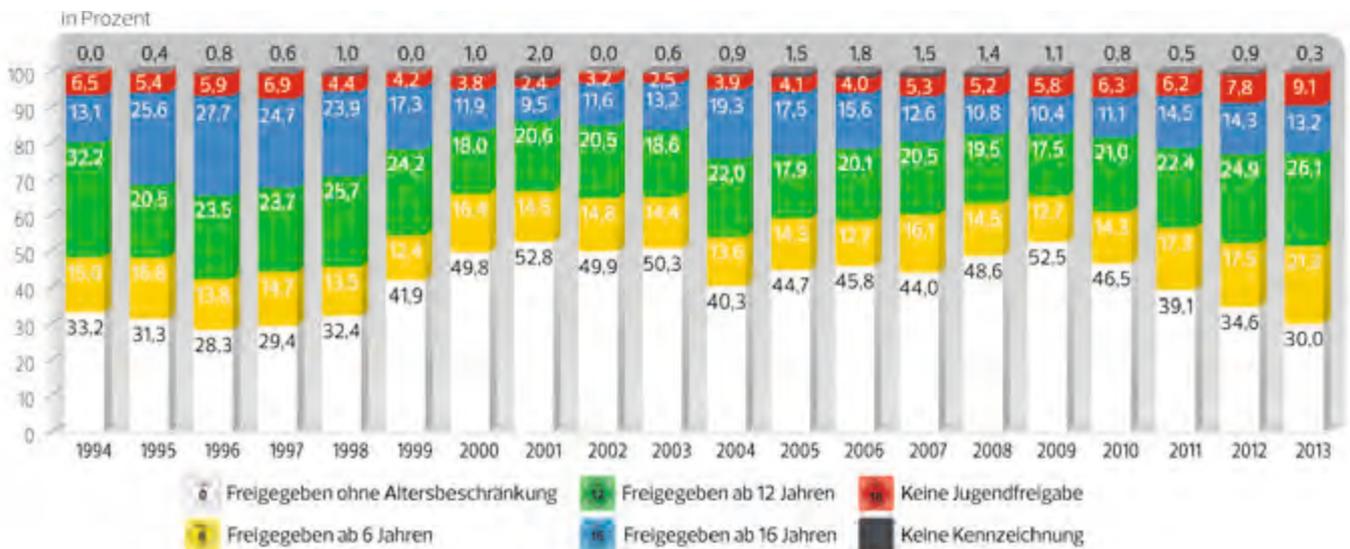


statistiken

prüfungen pro jahr



alterseinstufungen im vergleich 1994–2014



zusätzliche interessante statistische zahlen

In den 20 Jahren brauchte die USK im Durchschnitt 6,5 Tage – und damit weniger als eine Woche – für die Abwicklung eines Verfahrens (inkl. Testen des Spiels selbst). In den 20 Jahren waren insgesamt 38 Tester und 97 Jugendschutzsachverständige/Gutachter an den Verfahren beteiligt. 75 Prozent aller Verfahren erhielten die von dem Unternehmen beantragte Einstufung. Seit Bestehen der USK traten an 2086 Tagen große Prüfungsgremien zusammen.

prüfungen nach plattformen

Plattform	Anzahl	Plattform	Anzahl	Plattform	Anzahl	Plattform	Anzahl	Plattform	Anzahl
PC*	15720	Nintendo-GameCube	467	Nintendo-64	71	Sony-PS MOBILE	25	GP 32	6
Sony-PlayStation 2	2435	Nintendo-DSi	433	Nokia-N-Gage	67	Pocket-PC	24	Pokemon Mini	5
Microsoft-Xbox 360	2267	Nintendo-GameBoy	269	Mobile Game	65	Android	18	Atari 2600	4
Nintendo-Wii	2020	Macintosh-PC	247	Philips CD-I	65	Storio 2	17	GFA-Handheld	4
Nintendo-DS	1980	Sony-PS VITA	220	V. Smile	56	Apple-iPhone	15	Blu-ray-Player	3
Sony-PlayStation 3	1878	SEGA-Saturn	206	Panasonic-3DO	53	Gizmondo	14	LS2000	3
Sony-PlayStation 1	1285	Nintendo-Wii U	194	TV-Game	40	Storio-e-Reader	13	Lerncomputer (allg.)	2
Microsoft-Xbox	885	SEGA-Dreamcast	172	Amiga-CD32	28	SEGA-32 X	9	SEGA-MEGA CD II	1
Nintendo-GameBoy	847	DVD-Player	96	Apple-iPad	28	Amiga-Computer	7	XD Theater	1
Advance	847	Sony-PlayStation 4	75	SEGA-Megadrive	27	Windows Mobile	7		
Sony-PSP	785	Microsoft-Xbox One	72	MobiGo	25	Atari-Jaguar	6		
Nintendo-3DS	626								

*Enthält alle PC-Betriebssysteme wie DOS, Windows, MAC-OS und Linux/MAC-OS sowie Linux

LARA gratuliert!



Wurden am 15. Mai 2014 für ihr großes Engagement und ihr nachhaltiges Wirken für den Jugendmedienschutz mit der LARA of Honor ausgezeichnet (v. l.): Thomas Długaiczky, Dr. K.-Peter Gerstenberger, Christine Schulz, Dr. Klaus Spieler und Felix Falk.



impresum

Die Festschrift ist eine Sonderbeilage der G+J Entertainment Media GmbH anlässlich des 20-jährigen Bestehens der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Verlag G+J Entertainment Media GmbH

Geschäftsführer Peider Bach

Chefredaktion Harald Hesse
(verantwortlich, Anschrift siehe Verlag)

Schlussredaktion Gundel Ruschill (Ltg.),
Johannes Bucej (fr.)

Layout Michael Ippenberger

Leitung Produktion Silvia Domakowski

Leitung Prepress Michael Ippenberger

Group Advertising Director Susanne Hübner
(verantwortlich, Anschrift siehe Verlag)

Leitung Programmredaktion Dr. Michael Stapper

Druck Kessler Druck, Michael-Schäffer-Str. 1, 86339 Bobingen

Redaktions- und Verlagsanschrift
Weißenstephaner Str. 7, 81673 München,
Tel.: 089/4 5114-0, Fax: -100-444,
Homepage www.e-media.de