



USK Unterhaltungssoftware
Selbstkontrolle



Kinder und Jugendliche schützen Orientierung fördern

Alterskennzeichen für digitale Spiele in Deutschland



Inhalt

1	Gesetzlicher Jugendschutz bei digitalen Spielen	4
2	Über die USK	8
3	Die USK-Alterskennzeichen	10
4	So entsteht ein USK-Alterskennzeichen	22
5	Bedeutung der Alterskennzeichen für Handel, Familien und pädagogische Fachkräfte	30
6	Technischer Jugendmedienschutz	32
7	Tipps für Eltern	33
8	FAQ: Die häufigsten Fragen an die USK	36
	10 Fakten zur USK	40
	Wichtige Links	42
	Kontakt	43
	Impressum	43



Elisabeth Secker
Geschäftsführerin
der Unterhaltungssoftware
Selbstkontrolle (USK)

Liebe Leser*innen,

digitale Spiele sind im Laufe der letzten Jahrzehnte für viele Menschen zu einem selbstverständlichen Teil ihres Alltags geworden. Die Entwicklungen der letzten Jahre haben gezeigt, dass Spiele nicht nur Unterhaltung, sondern auch Lernmedium sowie Kulturgut und Kunst sein können. Digitale Spiele sind dabei so vielfältig wie die Menschen, die sie nutzen und gestalten: Wie bei Büchern oder Filmen ist die Bandbreite so groß, wie unsere Vorstellung reicht.

Damit Kinder und Jugendliche an digitalen Unterhaltungsangeboten bedenkenlos teilhaben können, muss möglichen Risiken und Gefahren wirksam begegnet werden. Dazu gehören neben dem Schutz von Kindern und Jugendlichen auch die Förderung von Medienkompetenz und die Schaffung von Orientierung in der digitalen Welt. Jugendschutz ist eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe, für die Eltern, Staat und Wirtschaft gemeinsam Verantwortung tragen. Die Alterskennzeichen der USK leisten dazu seit 30 Jahren einen wichtigen Beitrag.

Als staatlich anerkannte Selbstkontrolle der Games-Branche ist es uns ein Anliegen, den Jugendmedienschutz so einfach und verständlich wie möglich zu erklären. Deshalb beantworten wir in dieser Broschüre alle Fragen rund um das Thema Games und Jugendschutz.

1 Gesetzlicher Jugendschutz bei digitalen Spielen

Kindern und Jugendlichen soll ein gesundes Aufwachsen mit Medien ermöglicht werden. Ziel des Jugendschutzes ist deshalb auch der Schutz von Kindern und Jugendlichen vor entwicklungsbeeinträchtigenden und jugendgefährdenden Inhalten sowie vor Risiken, die durch die Mediennutzung entstehen können.

Im weltweiten Vergleich gibt es in Deutschland daher besonders verbindliche Regeln für die Prüfung von digitalen Spielen, die Kindern und Jugendlichen angeboten werden. Die gesetzlichen Vorschriften dazu finden sich im Jugendschutzgesetz (JuSchG) des Bundes und im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) der Länder.

 Wenn digitale Spiele Kindern oder Jugendlichen in der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden sollen (z. B. im Handel, auf Spielermessen oder bei E-Sport-Events), müssen sie seit 2003 gemäß § 12 Absatz 1 JuSchG für ihre Altersstufe freigegeben sein. Auch Online-Spieleplattformen sind seit Mai 2021 nach § 14a JuSchG gesetzlich dazu verpflichtet, ihre Angebote altersdifferenziert zu kennzeichnen.



Altersfreigaben für Spiele

 Die Prüfung von digitalen Spielen auf Trägermedien ist bundesweit einheitlich geregelt. Diese jugendenschutzrechtliche Prüfung ist eine Zusammenarbeit von Staat und USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle), der Selbstkontrolleinrichtung der Games-Branche.

Die Verantwortung für die Alterskennzeichnung von digitalen Spielen auf Trägermedien (Disc, Spielmodul, etc.) liegt per Gesetz bei den 16 Bundesländern. Diese haben vereinbart, dass das zuständige Jugendministerium des Landes Nordrhein-Westfalen federführend die Aufgabe der Alterskennzeichnung für alle Länderministerien übernimmt. Hierfür stellt das Land NRW Mitarbeiter*innen zur Verfügung, die als Ständige Vertreter*innen der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) gemäß § 14 Absatz 6 JuSchG unmittelbar an den Prüfverfahren mitwirken (► **mehr dazu ab Seite 26**).

Die gesetzliche Altersfreigabe erfolgt immer durch die Ständigen Vertreter*innen der OLJB und ist somit ein hoheitlicher Verwaltungsakt, gegen den rechtliche Schritte möglich sind. Die USK stellt sicher, dass die Games auf den verschiedenen Spieleplattformen technisch und inhaltlich geprüft werden können. Die Aufgaben reichen von der Organisation der Prüfverfahren bis hin zur Fortbildung der am Prüfverfahren Beteiligten, wie beispielsweise der Jugendschutzsachverständigen, die zusammen mit den Ständigen Vertreter*innen der Obersten Landesjugendbehörden über die Freigaben diskutieren und entscheiden (► **mehr dazu ab Seite 22**).



► [usk.de/struktur](https://www.usk.de/struktur)

Alterskennzeichen auf Online-Plattformen

Seit 2021 müssen Spiele- und Filmplattformen mit mehr als einer Million Nutzer*innen ihre Angebote gemäß § 14a JuSchG mit Alterskennzeichen versehen. Plattformbetreiber haben verschiedene Möglichkeiten, dieser Verpflichtung nachzukommen:

- Sie können ein klassisches USK-Prüfverfahren durchführen lassen,
- eine*n zertifizierte*n Jugendschutzbeauftragte*n beauftragen
- oder ein gesetzlich anerkanntes, automatisiertes Bewertungssystem einsetzen.

Die USK vergibt seit 2013 im Rahmen des IARC-Systems (International Age Rating Coalition) Alterskennzeichen für Online-Spiele und Apps. ► **Mehr dazu ab Seite 27**.

Außerdem zertifiziert die USK seit 2023 auch offiziell Jugendschutzbeauftragte. Das sind Personen, die sich bei Unternehmen um den Jugendschutz kümmern und nach erfolgreicher Zertifizierung mediale Inhalte, wie beispielsweise Spiele auf ihren Plattformen, kennzeichnen dürfen.



► [usk.de/zertifizierung](https://www.usk.de/zertifizierung)



2 Über die USK

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist eine freiwillige Einrichtung der Games-Branche und engagiert sich für die Förderung des Jugendmedienschutzes bei digitalen Spielen. Die USK ist sowohl nach dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) des Bundes als auch nach dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) der Länder als zuständige Selbstkontrolle anerkannt.

Die Aufgaben der USK

Schutz und Orientierung durch Alterskennzeichen

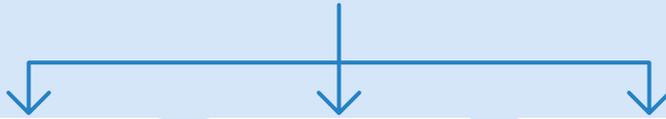
Hauptaufgabe der USK ist es, digitale Spiele nach jugendschutzrechtlichen Wirkungsaspekten zu bewerten. Im Bereich des gesetzlichen Jugendmedienschutzes erteilen staatliche Vertreter*innen auf Empfehlung von unabhängigen Jugendschutzsachverständigen am Ende eines USK-Verfahrens die gesetzlichen Alterskennzeichen. Zudem vergibt die USK über die International Age Rating Coalition (IARC) Alterskennzeichen auf verschiedenen Online-Spieleplattformen.

Service-Angebote für Unternehmen

Die USK unterstützt Unternehmen aus der Games-Branche dabei, ihre Verantwortung beim Jugendschutz wahrzunehmen und diesen für den Gaming-Bereich weiterzuentwickeln. Zum Beispiel im Bereich des technischen Jugendschutzes oder durch die Zertifizierung von Jugendschutzbeauftragten. Zahlreiche Unternehmen haben sich der USK als Mitglieder angeschlossen, um beim Thema Jugendschutz dauerhaft und besonders eng zu kooperieren.

Ratgeberin für Eltern

Die USK engagiert sich mit verschiedenen Initiativen im Bereich der Medienbildung, um Familien und pädagogische Fachkräfte bei der verantwortungsvollen Begleitung des Spielverhaltens von Kindern zu unterstützen.



Alterskennzeichen

- Klassisches Verfahren nach § 14 Absatz 6 JuSchG
- automatisiertes Bewertungssystem IARC



Services für Unternehmen

- Mitgliederbetreuung
- Technischer Jugendmedienschutz
- Fortbildungen und Zertifizierungen
- Praxis-Leitfäden
- Jugendschutzbeauftragte



Medienbildung

- Informationsbroschüren für Eltern
- Unterstützung Medienkompetenzprojekte
- Mitwirkung an Fachtagungen
- Digitale Elternabende



Die USK wird von einem Beirat beraten. Dieser legt die Grundsätze und die Leitkriterien der USK zur Alterskennzeichnung von Spielen fest. Die Beiratsmitglieder sind unter anderem Vertreter*innen der Medienpädagogik, der Kirchen, der Jugendorganisationen, der Jugendministerien des Bundes und der Länder, der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ), der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) sowie der Games-Branche.

 Die USK wird getragen durch die Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware (FSU) GmbH. Der Gesellschafter der gemeinnützigen GmbH ist der game – Verband der deutschen Games-Branche. Der Gesellschafter trägt zwar das wirtschaftliche Risiko der GmbH, jedoch nicht die Verantwortung für die Alterskennzeichnungen.

3 Die USK-Alterskennzeichen

Die USK-Alterskennzeichen unterstützen Familien und pädagogische Fachkräfte bei der Einschätzung, ob ein Spiel aus der Sicht des Jugendschutzes für eine bestimmte Altersgruppe unbedenklich ist, stellen aber keine pädagogische Empfehlung dar. Neben der Altersfreigabe informieren Texthinweise im Alterskennzeichen über die wesentlichen Gründe für die jeweilige Alterseinstufung und geben Auskunft über zusätzliche Nutzungsfunktionalitäten in Spielen, wie Kauf- oder Kommunikationsmöglichkeiten, die bei fehlenden Einstellungen möglicherweise Risiken für Kinder und Jugendliche bergen können.



► usk.de/die-usk-alterskennzeichen

Die Hinweise sind zusammen mit der Alterseinstufung deutlich erkennbar auf der Rückseite der Spielverpackungen sowie in Online-Shops zu sehen und sind zudem in der Titeldatenbank auf der USK-Webseite zu finden.



► usk.de/datenbank



Achten Sie bei der Auswahl von Spielen stets auf die Alterskennzeichen und nehmen Sie bei Bedarf entsprechende Jugendschutzeinstellungen im Spiel oder an den Geräten ihrer Kinder vor. Innerhalb der Spiele sowie auf vielen gängigen Plattformen, Konsolen oder Geräten können Funktionen wie Chats oder Kaufmöglichkeiten eingeschränkt oder deaktiviert werden. Mehr zum Thema »Technischer Jugendmedienschutz« ab ► Seite 32.

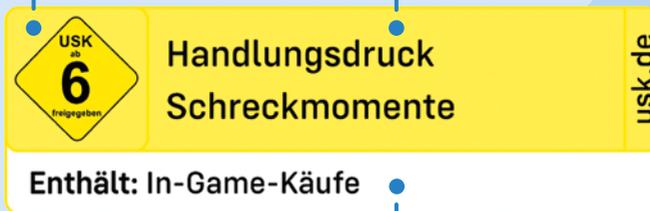
Aufbau Alterskennzeichen

Altersfreigabe

Die Altersfreigabe gibt Auskunft darüber, ab welchem Alter ein Spiel aus Sicht des Jugendschutzes unbedenklich ist.

Gründe für die Altersfreigabe

Die Hinweise im Alterskennzeichen geben Auskunft über die wesentlichen Gründe, die aus Sicht des Jugendschutzes zu einer bestimmten Altersfreigabe geführt haben.



Enthält: In-Game-Käufe

Hinweise zur Nutzung

Diese Hinweise geben Auskunft darüber, ob in einem Spiel weitere Funktionen, wie z. B. Kaufmöglichkeiten oder Chats, enthalten sind.



»Freigegeben ohne Altersbeschränkung«
gemäß § 14 JuSchG



► usk.de/0

Spiele ohne Altersbeschränkung (USK 0) dürfen keine beeinträchtigenden Inhalte für Kinder enthalten. Beispiele für solche Spiele sind unter anderem Geschicklichkeits- und Gesellschaftsspiele, Sportspiele, Simulationen, Denk- und Managementspiele bis hin zu Adventures.

In solchen Spielen sind Gewaltdarstellungen und nachhaltig ängstigende Situationen nicht enthalten. Stattdessen zeichnen sie sich durch ruhige Spielwelten und freundliche, farbenfrohe Grafiken aus. Das Alterskennzeichen gibt allerdings keine Auskunft darüber, ob das Spiel für Vorschulkinder geeignet oder pädagogisch wertvoll ist. Spiele mit dieser Altersfreigabe können durchaus komplex und in der Bedienung schwer zu erlernen sein.



Eltern, die pädagogische Bewertungen von Games suchen, werden beim Spieleratgeber NRW fündig. Ergänzend zu den USK-Alterskennzeichen gibt es dort eine pädagogische Altersempfehlung für altersgerechte Spiele.



Finding Hannah

Fein Games



www.usk.de



The Bus

Aerosoft



www.usk.de



Peppa Pig:

Eine Welt voller Abenteuer

Outright Games Ltd



www.usk.de



F1 Management 2023

Frontier Developments Ltd.



www.usk.de

Enthält: In-Game-Käufe



»Freigegeben
ab 6 Jahren«
gemäß § 14 JuSchG



► [usk.de/6](https://www.usk.de/6)

**Spiele mit einem Alterskennzeichen
USK 6 sind in der Regel bereits
spannender und wettkampfbetonter.
Dazu gehören zum Beispiel rasante
Rennspiele, Aufbaustrategiespiele
sowie Abenteuer- und Rollenspiele.**

Die Spielaufgaben sind hier in der Regel temporeicher und erfordern oft eine bessere Hand-Auge-Koordination als bei Spielen ohne Altersbeschränkung. Viele Spielkonzepte für diese Altersgruppe setzen auf sportlichen Wettbewerb oder Geschicklichkeit, zeigen Fantasiewelten als Schauplatz oder bekannte Comic- und Animationsheld*innen als Spielfiguren. Durch die grafische Gestaltung und die Rahmenhandlung können sich auch jüngere Grundschul Kinder gut vom Spielgeschehen distanzieren.



Pokémon Karmesin/Purpur
Nintendo



Angedeutete Gewalt

usk.de



LEGO 2K Drive
Take 2 Interactive



Handlungsdruck
Schreckmomente

Enthält: In-Game-Käufe

usk.de



Pikmin 4
Nintendo



Handlungsdruck

usk.de



**The Smurfs 2:
The Prisoner of the Green Stone**
MICROIDS S.A.



Comic-Gewalt
Schreckmomente

usk.de



»Freigegeben
ab 12 Jahren«
gemäß § 14 JuSchG



► [usk.de/12](https://www.usk.de/12)

**Spiele mit dem Alterskennzeichen USK 12 können schon deutlich kampf-
betonter oder düsterer gestaltet sein. Diese Altersfreigabe umfasst in der
Regel Arcade-, Strategie- und Rollenspiele sowie bereits einige Militär-
simulationen, aber auch klassische Adventures.**

Viele Spiele mit dieser Kennzeichnung zeigen fantastische Kreaturen als Gegnerfiguren, setzen auf Technikfaszination in historischen und futuristischen Gesellschaften oder auf die Motivation, Held*in einer epischen Fantasy-Welt voller Sagen und Mythen zu sein. Düstere Bedrohungs- und Konfliktsituationen können zwar vorkommen, ziehen sich aber nicht durch das gesamte Spiel. Die Darstellung von Gewalt ist unrealistisch und kann daher nicht auf die reale Lebenswelt übertragen werden.



**The Legend of Zelda:
Tears of the Kingdom**
Nintendo

 Fantasy-Gewalt
Handlungsdruck 



Crash Team Rumble
Activision Blizzard UK Ltd

 In-Game-Käufe
Handlungsdruck
Comic-Gewalt 



Wild Hearts
Electronic Arts

 Fantasy-Gewalt
Handlungsdruck 



Hauma
SenAm Games

 Alkohol
Angedeutete Gewalt
Belastende Themen
Schimpfwörter 



»Freigegeben
ab 16 Jahren«
gemäß § 14 JuSchG



► [usk.de/16](https://www.usk.de/16)

Spiele mit einem Alterskennzeichen USK 16 zeigen häufig realitätsnahe Gewalthandlungen, bewaffnete Kämpfe mit einer Rahmenhandlung (Story) sowie militärische Missionen und sind daher nicht für Kinder geeignet. Zu den häufigsten Genres gehören Action-Adventures, Shooter, Open-World-Spiele, Rollenspiele, Beat'em Ups und militärische Strategiespiele.

Spiele dieser Art können zwar auch ältere Jugendliche zeitweise deutlich in Anspannung versetzen, gewaltfreie Spielanteile und unrealistisch wirkende Spielelemente ermöglichen jedoch eine ausreichende Distanzierung vom Spielgeschehen, so dass die emotionale und sozialetische Entwicklung von Jugendlichen dadurch nicht nachhaltig beeinträchtigt wird. Der Spielerfolg erfordert in hohem Maße strategisches und taktisches Denken sowie Teamfähigkeit.



Remnant 2

Gearbox Publishing LLC

	16	Gewalt	usk.de
	Enthält: Chats		



Ghost Song

Humble Games

	16	Belastende Themen Fantasy-Gewalt	usk.de



Redfall

Microsoft

	16	Drastische Gewalt Horror	usk.de
	Enthält: In-Game-Käufe		



Master Detective Archives:

RAIN CODE

Spike Chunsoft

	16	Belastende Themen Gewalt Sexuelle Andeutungen	usk.de



»Freigegeben
ab 18 Jahren«
gemäß § 14 JuSchG



► [usk.de/18](https://www.usk.de/18)

Diese Spiele sind nur für Erwachsene gedacht, da sie jugendbeeinträchtigend wirken können. Zu den Genres gehören zum Beispiel First-Person-Shooter, Action-Adventures, Rollenspiele und Open-World-Games.

Bei diesen Spielen handelt es sich fast ausschließlich um gewalthaltige Spielkonzepte, die sich an Erwachsene richten. Die Bilderwucht, eine dichte Atmosphäre und eine hohe Glaubwürdigkeit des Spielgeschehens können es auch älteren Jugendlichen erschweren, sich vom Spielgeschehen ausreichend zu distanzieren.



Die Webseite der USK bietet ein umfangreiches ► Gaming-Lexikon, in dem Interessierte detaillierte Informationen zu den einzelnen Alterskennzeichen sowie eine Erklärung der verschiedenen Spiele-Genres finden können. Bei Fragen zu konkreten Alterskennzeichnungen von Spielen können Sie sich direkt an die Ständigen Vertreter*innen der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) bei der USK wenden: staendige.vertreter@usk.de.



► [usk.de/lexikon](https://www.usk.de/lexikon)



Resident Evil 4

Capcom

18	Drastische Gewalt Horror	usk.de
	Enthält: In-Game-Käufe	



Crime Boss: Rockay City

505 Games

18	Drogen Gewalt	usk.de



Dead Space

Electronic Arts

18	Drastische Gewalt Horror	usk.de



Call of Duty: Warzone

Activision Blizzard

18	Gewalt Kriegsthematik	usk.de

4 So entsteht ein USK-Alterskennzeichen

Das Prüfverfahren für Spiele auf Trägermedien

1

Anbieter reicht ein Spiel ein



2

Sichtung des Spiels

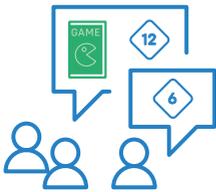
Das Spiel wird durch dafür geschulte Spielesichter*innen durchgespielt und anschließend einem unabhängigen Prüfungsgremium live präsentiert.



3

Diskussion im Prüfungsgremium

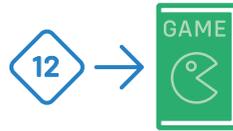
Das Prüfungsgremium prüft das Spiel auf der Grundlage des Jugendschutzgesetzes sowie der Leitkriterien der USK. Die Jugendschutzsachverständigen empfehlen dem*der Ständigen Vertreter*in der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) eine Altersstufe sowie die entsprechenden Zusatzhinweise.



4

Altersfreigabe

Der*Die Ständige*r Vertreter*in der OLJB erteilt die Altersfreigabe als Verwaltungsakt oder geht gegen die Empfehlung der Jugendschutzsachverständigen in Berufung. Dann erfolgt eine erneute Prüfung im Berufungsausschuss.



5

Handel

Altersfreigabe und Zusatzhinweise werden auf der Spieleverpackung angebracht und online angezeigt.



i Anbieter können gegen die erteilte Altersfreigabe im Regelausschuss innerhalb einer bestimmten Frist Berufung einlegen. Dann tritt ein neues Prüfungsgremium zusammen und das Spiel wird erneut im Berufungsausschuss geprüft. Kommt es auch hier zu keiner Einigung, kann es bis zur dritten Verfahrensstufe kommen.

Die Kriterien

Für die Altersfreigabe von digitalen Spielen gibt es festgelegte Leitkriterien. Diese wurden in Zusammenarbeit mit der USK, den Ständigen Vertreter*innen der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) und unter Berücksichtigung der Spruchpraxis der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) entwickelt und erklären, welche Wirkungsaspekte sich beeinträchtigend auf die Erziehung und Entwicklung von Kindern und Jugendlichen auswirken können.

Dazu gehören unter anderem Kriterien wie die Atmosphäre im Spiel, Gewalt oder Handlungsdruck. Auch Risiken der persönlichen Integrität, die etwa bei Funktionen wie Chats, In-Game-Käufe oder Standortweitergabe entstehen können, werden bei der jugendschutzrechtlichen Prüfung berücksichtigt und können Einfluss auf die Altersfreigabe haben.

Bei der Entscheidung, ob Nutzungsfunktionen wie Kommunikations- und Kaufmöglichkeiten, eine höhere Altersfreigabe rechtfertigen, werden sowohl zusätzliche Hinweise als auch die vorhandenen technischen Jugendschutzeinstellungen in Spielen und auf Plattformen berücksichtigt. Dazu gehören beispielsweise Chatfilter, Kaufbeschränkungen und Möglichkeiten für Spielzeiteinstellungen.



Spielesichter*innen

Die Spielesichter*innen unterstützen die USK dabei, die Spiele für die unabhängigen Gremien aufzubereiten und im Rahmen der Prüfung zu präsentieren. Nach dem Durchspielen des Spiels präsentieren sie das Spiel live vor einem USK-Prüfgremium. In der anschließenden Diskussion geben die Sichter*innen keine Empfehlung für eine Altersfreigabe ab, sondern stehen bereit, um Fragen des Gremiums zu den Spielmechanismen zu beantworten.

Jugendschutzsachverständige

Ein USK-Prüfgremium besteht aus vier ehrenamtlichen Jugendschutzsachverständigen und einem/einer Ständigen Vertreter*in der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB).

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



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

Ständige Vertreter*innen der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB)

Die Ständigen Vertreter*innen der OLJB sind die staatlichen Vertreter*innen und haben in jeder Prüfsitzung des Regelausschusses den Vorsitz.

Geben die Jugendschutzsachverständigen im Prüfungsausschuss eine Empfehlung zur Alterseinstufung ab, kann der*die Ständige Vertreter*in der OLJB diese als Entscheidung der OLJB zur Altersfreigabe übernehmen oder innerhalb einer bestimmten Frist in Berufung gehen. Erteilen die OLJB eine Altersfreigabe, wird das Ergebnis der Prüfung als Alterskennzeichen auf den Verpackungen und Datenträgern digitaler Spiele angegeben.

IARC (International Age Rating Coalition)



Alterskennzeichen im IARC-System

International Age Rating Coalition (IARC) ist ein Zusammenschluss von Jugendschutzorganisationen aus aller Welt, die für die Altersbewertung von Games verantwortlich sind.

Dazu gehören unter anderem:

- Entertainment Software Rating Board (ESRB) in den USA,
- Pan European Game Information (PEGI) in Europa,
- Classificação Indicativa (ClassInd) in Brasilien,
- Game Rating and Administration Committee (GRAC) in Südkorea,

- Australian Classification Board (ACB) in Australien und die
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) in Deutschland.

i In Deutschland werden die USK-Alterskennzeichen beispielsweise auf den Plattformen Google Play Store, Nintendo eShop, Microsoft Store für Windows und Xbox, PlayStation Store, Epic Games Store, Meta Quest Store, Pico Store und Amazon Luna angezeigt.

Der Kennzeichnungsprozess im IARC-System

1

Eine neue App wird entwickelt

Entwickler*in reicht App bei einer der angeschlossenen Plattformen ein.



2

Entwickler*in füllt Fragebogen zur App aus

Dieser enthält Fragen zum Inhalt sowie zu interaktiven Elementen, wie etwa Möglichkeiten einer Standortweitergabe, Chats oder In-App-Käufen.



3

IARC generiert weltweit die Alterskennzeichen

Neben der Alterskennzeichen werden auch passende Zusatzhinweise vergeben. Bei den Alterskennzeichen spiegeln sich lokale Jugendschutzstandards in den regionalen Einstufungen wieder.



4

Die Plattform spielt Alterskennzeichen für die Nutzer*innen aus

Die IARC-Kennzeichen entsprechen den traditionellen/regionalen Altersstufungen und sind Nutzer*innen bekannt.



Die Kriterien

Kernstück des IARC-Systems ist die Auswertung der Fragen, die je nach Region und Jugendschutzkriterien unterschiedlich ausfallen kann. Die Besonderheit des Systems besteht darin, dass die jeweiligen Faktoren im Fragebogen von den entsprechenden Institutionen eigenständig gewichtet werden, so dass die Alterskennzeichen direkt für jede Region generiert werden können.

In Deutschland werden die im IARC-System vergebenen Alterskennzeichen auf Grundlage des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages (JMStV) und nach den Kriterien und der Spruchpraxis der USK-Gremien nach dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) ermittelt (**► siehe auch Seite 24**).

Die IARC-Kennzeichen werden regelmäßig von der USK auf ihre Richtigkeit überprüft. Auch Beschwerden von Nutzer*innen lösen Überprüfungen aus. Seit 2021 wird zudem das eigens in der USK entwickelte KI-Tool ATLAS (Artificial Intelligence Testing Learning and Scraping) eingesetzt.



► usk.de/iarc

5 Bedeutung der Alterskennzeichen für Handel, Familien und pädagogische Fachkräfte



Für den Handel

Mit den Alterskennzeichen regelt der Staat, ob digitale Spiele Kindern und Jugendlichen in der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden dürfen. Für den stationären Einzelhandel und den Versandhandel in Deutschland sind die Altersfreigaben der USK verbindlich.

Ein Spiel, das ab 12 Jahren freigegeben ist, darf nicht an ein 10-jähriges Kind verkauft oder ihm öffentlich zugänglich gemacht werden (z. B. auf Messen oder E-Sport-Events). Verstöße gegen diese Regelungen können nach § 28 Jugendschutzgesetz als Ordnungswidrigkeit verfolgt und mit einer Geldbuße bis zu 50.000 Euro geahndet werden. Kontrolliert wird der Handel von den örtlich zuständigen Ordnungsbehörden.

Ähnliche Beschränkungen gelten auch für den Online-Handel. Auch hier dürfen Anbieter*innen Spiele nur entsprechend ihrer Alterseinstufung zugänglich machen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, diese Verpflichtung umzusetzen, z. B. durch eine Altersverifikation der kaufenden Person.

Für Familien

Grundsätzlich regelt der Staat mit seinen Alterskennzeichen nicht, wie und welche Medieninhalte Eltern zu Hause ihren Kindern zugänglich machen. Hier gilt nach dem Grundgesetz (Artikel 6 GG) das Elternprivileg, so dass die Eltern beziehungsweise Sorgeberechtigte gemeinsam entscheiden, was gespielt oder nicht gespielt wird. Über dieses Recht »wacht die staatliche Gemeinschaft« (Artikel 6 Absatz 2 GG) im Interesse des Kindeswohls. Bei Verstößen gegen das Kindeswohl liegt die Zuständigkeit beim regionalen Jugendamt und den örtlich zuständigen Familiengerichten. Daher sollten Sorgeberechtigte ihre Kinder nur altersgerechte Games spielen lassen.

Für pädagogische Fachkräfte

Auch für pädagogische Fachkräfte, die Minderjährige im Rahmen der Kinder- und Jugendhilfe betreuen, sind die USK-Kennzeichen eine wichtige Orientierung.

Da (medien-)pädagogische Angebote in der offenen Kinder- und Jugendarbeit sowie in der Jugendsozialarbeit rechtlich als öffentliche Angebote im Sinne des Jugendschutzgesetzes anzusehen sind, gilt die absolute Bindungswirkung der gesetzlichen USK-Alterskennzeichen auch für die entsprechenden pädagogischen Fachkräfte. Diese müssen sicherstellen, dass in ihren Veranstaltungen nur altersgerechte Spiele zum Einsatz kommen.



6 Technischer Jugendmedienschutz

Damit eine altersgerechte Begleitung von Kindern und Jugendlichen im Umgang mit Spielen gelingt, kann die Nutzung technischer Einstellungsmöglichkeiten eine sinnvolle Ergänzung sein.

Egal wo gespielt wird, ob auf dem Smartphone, PC oder der Konsole – viele Geräte sowie Spiele verfügen über Jugendschutzeinstellungen, die Eltern dabei unterstützen, eine sichere Spielumgebung für ihre Kinder zu schaffen und die Mediennutzung besser zu begleiten:

- Eltern können einstellen, dass ihre Kinder nur auf Inhalte zugreifen können, die für ihr Alter unbedenklich sind.
- Online-Käufe können komplett deaktiviert oder begrenzt werden, um unerwünschte Kosten zu vermeiden.
- Chats können deaktiviert oder eingeschränkt werden, um unerwünschte Kontaktaufnahmen und Beleidigungen zu vermeiden.
- Eltern können festlegen, wie lange ihre Kinder täglich oder wöchentlich spielen dürfen, um eine ausgewogene Freizeitgestaltung zu fördern.



Achten Sie bei der Auswahl von Spielen immer auf die USK-Alterskennzeichen. Diese geben entsprechende Hinweise darüber, ob Funktionen wie Standortfreigabe, Chats oder In-Game-Käufe im Spiel vorhanden sind.

Welche Einstellungen für welche Geräte möglich sind, darüber informiert die USK auf ihrer Webseite:



► [usk.de/systemcheck](https://www.usk.de/systemcheck)

7 Tipps für Eltern



Informieren Sie sich über das Spiel

Wie bei Musik, Büchern oder Filmen haben sich auch bei digitalen Spielen verschiedene Genres entwickelt: Von Adventures und Jump'n'Runs über Shooter bis hin zu Denk- und Strategiespielen findet sich für jedes Interessengebiet das passende Spiel. Informieren Sie sich über die unterschiedlichen Spiele-Genres, Plattformen und die aktuell beliebten Spiele und erfahren Sie, wodurch die Faszination der einzelnen Genres entsteht.



Auf der Website der USK haben wir alle wichtigen Informationen zu den verschiedenen Genres in einem Lexikon zusammengefasst. Hier finden Sie einen Überblick über die große Welt der Spiele, der Ihnen hilft, die verschiedenen Spielarten besser einzuordnen.



► usk.de/lexikon



Achten Sie auf die USK-Alterskennzeichen

Eine wichtige Orientierungshilfe bei der Auswahl digitaler Spiele sind die farbigen USK-Alterskennzeichen. Sie geben Auskunft darüber, ob ein Spiel aus Sicht des gesetzlichen Jugendschutzes für Kinder und Jugendliche ab einem bestimmten Alter unbedenklich ist. Die USK-Alterskennzeichen sollen Eltern bei der Einschätzung helfen und dienen vor allem dazu, ungeeignete Apps und Spiele mit beeinträchtigenden Inhalten direkt zu erkennen.



► [usk.de/
die-usk-alterskennzeichen](https://usk.de/die-usk-alterskennzeichen)



Nutzen Sie technische Jugendschutzeinstellungen

Achten Sie auf Hinweise zur Nutzung wie bspw. Chats, In-Game-Käufe oder Standortweitergabe und machen Sie sich mit dem Jugendschutzsystem der genutzten Spieleplattform vertraut. Die meisten Spiele und Geräte bieten zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten zur Filterung nach Altersstufen, aber auch zur Beschränkung von z. B. In-Game-Käufen, Chatfunktionen oder Spielzeiten. Weitere Informationen zu diesen Jugendschutzsystemen finden Sie unter usk.de/systemcheck oder medienkindersicher.de.

Legen Sie gemeinsam die Spielregeln fest

Legen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind Spielzeiten fest (z. B. für 8- bis 10-Jährige max. 1 Stunde pro Tag) und berücksichtigen Sie dabei die Zeiten, die bereits Medienzeiten sind (z. B. für Smartphone und Fernsehen). Vereinbaren Sie mit Ihrem Kind, was es in einem Spiel ausgeben darf, aber auch, mit wem es dort spielen und kommunizieren darf.

Spielen Sie mit!

Spielen Sie das Spiel zu Beginn gemeinsam und sprechen Sie darüber. Das gemeinsame Spielen kann auch wertvolle Familienzeit bedeuten und gibt Ihnen gleichzeitig die Möglichkeit, die Faszination Ihres Kindes für digitale Spiele zu verstehen. Ganz nebenbei fördert es auch Ihre eigene Medienkompetenz.

Mit Spielen lernen: Informationen zu pädagogisch wertvollen Spielen

Spiele können nicht nur unterhalten, sondern auch pädagogisch wertvoll sein. So erleichtern bestimmte Spielinhalte das Lernen oder helfen, sich kritisch mit bestimmten Themen auseinanderzusetzen. Eltern, die pädagogische Bewertungen zu digitalen Spielen suchen, werden unter anderem beim Spieleratgeber-NRW fündig, der vom Land Nordrhein-Westfalen gefördert wird. Ergänzend zu den USK-Kennzeichen finden Sie hier eine pädagogische Altersempfehlung sowie Informationen zu Inhalten, Kosten, Anforderungen, Umfang und Wirkung der Spiele.

Die Stiftung Digitale Spielekultur bietet u. a. eine geeignete Auswahl an Spielen, die sich für das Lernen eignen. Weitere Informationen bieten auch die Plattformen [spielbar.de](https://www.spielbar.de) und [klicksafe.de](https://www.klicksafe.de). Auch Auszeichnungen für Kinder- und Jugendspiele in Deutschland, wie der Deutsche Kinder- und Softwarepreis »TOMMI« ([▶ kindersoftwarepreis.de](https://www.kindersoftwarepreis.de)), können als Orientierung dienen.

 Weitere nützliche Tipps zum sicheren Umgang mit Games finden sich auf der Webseite der USK im Ratgeber-Bereich.



[▶ usk.de/ratgeber](https://www.usk.de/ratgeber)



FAQ:

Die häufigsten Fragen an die USK

Was bedeutet es, wenn ein Spiel keine Kennzeichnung hat?

Spiele, die auf Trägermedien wie DVDs oder Spielmodulen ohne Alterskennzeichen vertrieben werden, können jugendgefährdende Inhalte im Sinne des § 18 Abs. 1 Jugendschutzgesetz enthalten, da solche Spiele entweder nicht von der USK geprüft wurden oder nach der Prüfung eine Kennzeichnung verweigert werden musste.

Dabei kann es sich auch um illegal hergestellte Kopien handeln, deren Nutzung gegen strafrechtliche Bestimmungen verstößt. Es kann sich aber auch um Importspiele handeln, deren Kennzeichen in Deutschland nicht gültig sind.

Erwachsene dürfen nicht gekennzeichnete Videospiele erwerben, jedoch können diese Spiele nach dem Erscheinen auf dem deutschen Markt durch die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) indiziert werden. Die Abgabe von nicht gekennzeichneten oder indizierten Spielen an Kinder und Jugendliche ist gesetzlich verboten.

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

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

Indizierte Spiele können (sofern diese nicht strafrechtlich relevant sind) Erwachsenen angeboten und ganz legal erworben werden – entweder in einem speziellen, nur für Erwachsene zugänglichen Geschäft, »unter der Ladentheke« oder im Internet in einer geschlossenen Benutzergruppe nur für Erwachsene.



Indizierte Spiele dürfen NICHT:

 ... an Kinder und Jugendliche abgegeben werden.

 ... öffentlich beworben und ausgestellt werden.

 ... im Versandhandel vertrieben werden.

 Nicht gekennzeichnete Spiele können von der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) indiziert werden. Spiele mit einem USK-Alterskennzeichen sind hingegen vor einer Indizierung geschützt. Daher müssen die unabhängigen USK-Prüfgremien bei der Diskussion über die Alterseinstufung eines Spiels u. a. auch die Indizierungstatbestände der BzKJ berücksichtigen.

Über die Gründe für eine Indizierung und die Arbeit der BzKJ können Sie sich auf der Website [►bzkg.de](https://www.bzkg.de) informieren.

Können Games in Deutschland verboten werden?

Ja, wenn ein Spiel Inhalte aufweist, die nach dem Strafgesetzbuch (StGB) verboten sind (z. B. drastische Gewaltdarstellungen, Rassismus, Kriegshetze, Propaganda für verbotene verfassungswidrige Organisationen).

Ein Verbot eines digitalen Spiels kann nur aufgrund eines richterlichen Beschlusses rechtswirksam werden. Solche Spiele können dann beschlagnahmt werden und dürfen in Deutschland auch nicht mehr an Erwachsene verkauft werden.

»Schneidet« die USK Spiele?

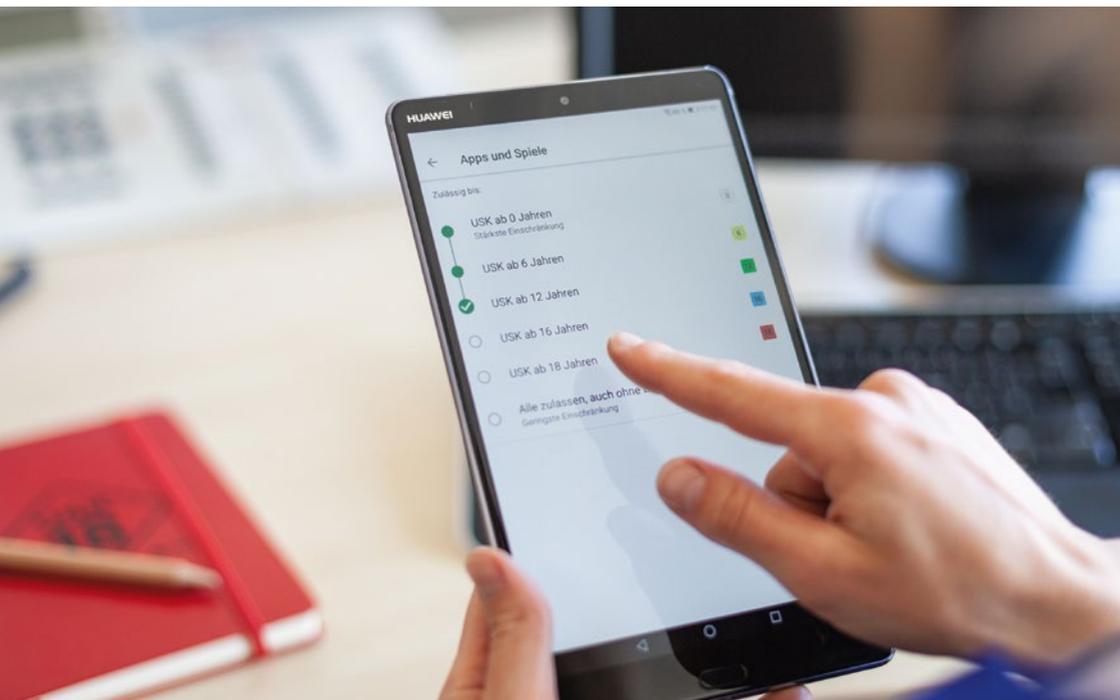
Nein, die USK nimmt keine inhaltlichen Änderungen an Spielen vor. Die unabhängigen Jugendschutzsachverständigen, die den Ständigen Vertreter*innen der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) eine Altersfreigabe empfehlen, müssen bei der Diskussion im Prüfungsausschuss über die Alterseinstufung eines Spiels u. a. auch die Indizierungstatbestände der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) berücksichtigen.

In sehr seltenen Fällen kann es vorkommen, dass die USK eine Altersfreigabe verweigert, da eine mögliche Jugendgefährdung und damit eine Indizierung durch die BzKJ nicht ausgeschlossen werden kann. Kommt das USK-Prüfgremium zu dem Ergebnis, dass die Voraussetzungen für eine Indizierung vorliegen, darf keine Kennzeichnung erfolgen.

Gegen dieses Ergebnis kann der Anbieter in Berufung gehen, sodass der Sachverhalt erneut in einem Berufungsausschuss geprüft wird. Es steht dem Anbieter auch frei, verschiedene Versionen eines Spiels bei der USK einzureichen, um eine Kennzeichnung zu erhalten und damit vor einer möglichen Indizierung geschützt zu sein.

Staatliche Alterseinstufungen für digitale Spiele: Ist das nicht Zensur?

Nach Art. 5 Absatz 1 des Grundgesetzes (GG) (Freiheit der Meinungsäußerung) gibt es in Deutschland keine Zensur. Allerdings findet die Meinungsfreiheit nach Artikel 5 Absatz 2 des GG »ihre Schranken in (...) den gesetzlichen Bestimmungen zum Schutze der Jugend«, also auch im Jugendschutzgesetz (JuSchG). Alterskennzeichen für digitale Spiele gelten somit als Zugangsbeschränkung ausschließlich für Kinder und Jugendliche. Da Erwachsene legalen Zugang auch zu indizierten und nicht gekennzeichneten Computerspielen haben, liegt keine Zensur vor.



10 Fakten zur USK

- 1 Die USK wurde 1994 gegründet und hat ihren Sitz in Berlin.
- 2 Die USK ist keine Behörde, sondern eine gesetzlich anerkannte freiwillige Selbstkontrolle der Games-Branche.
- 3 Die USK kümmert sich seit 30 Jahren um den Jugendschutz bei digitalen Spielen und ermöglicht mit somit Kindern und Jugendlichen eine sichere Teilhabe am Medium Games.
- 4 Die USK-Alterskennzeichen bestehen aus drei Elementen: Der Altersfreigabe, Hinweisen zu den Gründen für die Altersfreigabe und zusätzlichen Hinweisen zu enthaltenen Funktionen wie In-Game-Käufen und Chats.
- 5 Die gesetzlichen USK-Alterskennzeichen werden nicht von den USK-Mitarbeiter*innen vergeben, sondern durch die Obersten Landesjugendbehörden (OLJB), die staatliche Vertreter*innen in die USK entsenden.

6

Die USK-Alterskennzeichen sind auf den Verpackungen der Spiele und auf vielen Online-Plattformen zu finden.

7

Seit ihrer Gründung hat die USK mehr als 50.000 Prüfverfahren durchgeführt.

8

Die USK unterstützt Unternehmen dabei, ihre Verantwortung für den Jugendschutz wahrzunehmen und diesen bereits bei der Entwicklung ihrer Angebote mitzudenken.

9

Die USK engagiert sich im Bereich der Medienbildung mit Initiativen wie dem Elternratgeber und veranstaltet auch selbst digitale Elternabende.

10

In der USK wird alles live gespielt!

Wichtige Links

Es gibt eine Vielzahl von Institutionen, die sich mit Jugendschutz und digitalen Spielen beschäftigen und interessante Informationen zum Thema Medienkompetenz anbieten. Hier eine kleine Auswahl wichtiger Links:

- ▶ [spieleratgeber-nrw.de](https://www.spieleratgeber-nrw.de)
- ▶ [gutes-aufwachsen-mit-medien.de](https://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de)
- ▶ [gaming-ohne-grenzen.de](https://www.gaming-ohne-grenzen.de)
- ▶ [internet-abc.de](https://www.internet-abc.de)
- ▶ [kindersoftwarepreis.de](https://www.kindersoftwarepreis.de)
- ▶ [spielbar.de/spiele](https://www.spielbar.de/spiele)
- ▶ [klicksafe.de](https://www.klicksafe.de)
- ▶ [medien-kindersicher.de](https://www.medien-kindersicher.de)
- ▶ [stiftung-digitale-spielekultur.de](https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de)

Kontakt

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)
Torstraße 6 | 10119 Berlin
Tel.: +49 30 2408866-0 | kontakt@usk.de

► [usk.de](https://www.usk.de)

► twitter.com/USK_de

► [youtube.com/@USelbstKontrolle](https://www.youtube.com/@USelbstKontrolle)

Ständige Vertreter*innen der Obersten Landesjugendbehörden
(OLJB) bei der USK
Torstraße 6 | 10119 Berlin | staendige.vertreter@usk.de

Impressum

Herausgeberin:

Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (FSU)

Redaktion:

Irina Rybin und Björn Jahn (USK)

Gestaltung:

minkadu Kommunikationsdesign

Bildnachweise:

Cover Vorderseite: © Ron Lach / Pexels,

Cover Rückseite: © Mehdi Bahmed | © Brothers91 / iStock

S. 5, 7, 25, 26, 30, 37, 39: © Mehdi Bahmed

S. 31: © Brothers91 / iStock S. 34: © Tima Miroshnichenko / Pexels

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

