



**USK** Unterhaltungssoftware  
Selbstkontrolle

# Kinder und Jugendliche schützen.

Alterskennzeichen für Computer- und Videospiele  
in Deutschland.



## Inhalt

<b>Vorwort</b>	5
1. <b>Was tut der Staat, um Kinder und Jugendliche vor Wirkungsrisiken und Gefahren durch Computerspiele zu schützen?</b>	6
2. <b>Wer ist und was macht die USK?</b>	10
3. <b>Wie wird ein Spiel geprüft und wer entscheidet über die Altersfreigabe?</b>	12
4. <b>Welche Alterskennzeichen und Kriterien gibt es?</b>	16
5. <b>Welche Auswirkungen haben die Alterskennzeichen?</b>	36
6. <b>Was bedeutet es, wenn ein Spiel keine Kennzeichnung hat?</b>	39
7. <b>Was heißt „indiziert“ und welche Folgen hat das für ein Computerspiel?</b>	40
8. <b>Können Computerspiele in Deutschland verboten werden?</b>	41
9. <b>Staatliche Alterseinstufungen für Computerspiele: Ist das nicht Zensur?</b>	41
10. <b>Was können Eltern tun, um gefahrloses und sinnvolles Spielen zu unterstützen?</b>	42



Liebe Leserinnen und Leser,

Computer- und Videospiele sind selbstverständlicher Teil unserer Alltagskultur. Gespielt wird allein, mit Familie und Freunden oder online mit anderen. Spiele sind Unterhaltung, bieten viele Lernmöglichkeiten und trainieren wichtige Fähigkeiten. Sie erreichen Mädchen wie Jungen, Jugendliche wie Erwachsene. Der Deutsche Kulturrat erkennt Computerspiele als ein zu förderndes Kulturgut an. Seit 2009 verleiht die Bundesregierung den Deutschen Computerspielpreis.

Wie bei jedem anderen Medium gibt es jedoch auch bei Computerspielen Wirkungsrisiken und Gefahren. Gewalthaltige Darstellungen und zeitlich übermäßiger Medienkonsum sind dabei wichtige Stichworte. Der Schutz von Kindern und Jugendlichen ist Aufgabe der Eltern und gleichzeitig staatlicher und gesamtgesellschaftlicher Auftrag. In dem besonders verbindlichen System des Jugendmedienschutzes in Deutschland gehören die USK und die Alterskennzeichen der Obersten Landesjugendbehörden zu den wichtigsten Elementen, mit denen Eltern bei ihrer Aufgabe entscheidend unterstützt werden. In diesem Heft beantworten wir die zehn Fragen, die uns am häufigsten erreichen.



**Felix Falk**  
Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, USK



## 1. Was tut der Staat, um Kinder und Jugendliche vor Wirkungsrisiken und Gefahren durch Computerspiele zu schützen?

Deutschland hat weltweit die verbindlichsten Regeln bei der Prüfung und beim Verkauf von Computerspielen auf Bildträgern (z. B. DVDs, Blu-ray, Module) an Kinder und Jugendliche. Rechtsgrundlage ist das Jugendschutzgesetz (JuSchG), das auch die Alterskennzeichnung von Kinofilmen und Filmen auf Bildträgern regelt, die in der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden sollen.

Wenn mit Computerspielen programmierte Datenträger einem Kind oder Jugendlichen in der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden sollen, müssen sie gem. § 12 Absatz 1 JuSchG für deren Altersstufe freigegeben sein. Das heißt, sie dürfen ihnen ohne Alterskennzeichnung weder verkauft noch ausgehändigt oder auf Bildschirmen vorgeführt werden. Seit 2003 muss jedes für Kinder und Jugendliche in der Öffentlichkeit zugängliche Computer- oder Konsolenspiel einer eingehenden Prüfung unter dem Gesichtspunkt des gesetzlichen Jugendschutzes unterzogen und mit einer Alterseinstufung gekennzeichnet werden.





Das Jugendschutzgesetz ist ein Bundesgesetz und überträgt den Bundesländern die Aufgabe, Spiele, die Minderjährigen angeboten werden, vor der Veröffentlichung für eine bestimmte Altersgruppe freizugeben. Die Alterskennzeichnung von Computerspielen ist eine Aufgabe der Jugendministerien der Länder. Diese haben sich darauf verständigt, dass das zuständige Ministerium des Landes Nordrhein-Westfalen die Alterskennzeichnung federführend für alle Länderministerien übernimmt. Hierfür stellt das Land Nordrhein-Westfalen Mitarbeiter zur Verfügung, die als Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) unmittelbar an jedem Prüfverfahren mitwirken.

Die Altersfreigabe erfolgt immer durch einen dieser Ständigen Vertreter der OLJB und stellt rechtlich einen hoheitlichen Verwaltungsakt dar, gegen den Rechtsmittel zulässig sind.

Bei der Prüfung der Spiele handelt es sich um ein bundesweit einheitliches gemeinsames Prüfverfahren, an dem die OLJB sowie die Selbstkontrolleinrichtung der Computer- und Videospieleindustrie, die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), beteiligt sind.



## 2. Wer ist und was macht die USK?

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist eine von den Verbänden der Computerspielerwirtschaft getragene Institution und hat ihren Sitz in Berlin. Ihr Träger ist die „Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH“. Gesellschafter dieser gemeinnützigen GmbH sind die Industrieverbände der Spiele entwickelnden, produzierenden und in Deutschland vertreibenden Industrie (BIU e. V. – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware und G.A.M.E. e. V. – Bundesverband der Entwickler von Computerspielen).

Die Gesellschafter tragen zwar das wirtschaftliche Risiko der GmbH, jedoch nicht die Verantwortung für die Alterskennzeichnungen.

Die USK sorgt dafür, dass die Spiele technisch und inhaltlich für die vielfältigen Spielplattformen geprüft werden können. Die Aufgaben der USK umfassen auch die Organisation der Prüfungsgremien, der Prüftermine und der notwendigen Fortbildung aller an den Prüfverfahren Beteiligten.

Die USK wird von einem Beirat beraten. Dieser legt die Grundsätze fest und bestätigt die Sichter und Jugendschutzsachverständigen.



Die Beiratsmitglieder sind u. a. Vertreterinnen und Vertreter der Kirchen, der Medienpädagogik, des Bundesfamilienministeriums, der Landesjugendbehörden, der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), der Jugendorganisationen, der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) sowie der Computerspielwirtschaft.

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

#### Kriterien

Für die Alterseinstufung von Computerspielen gibt es festgelegte Kriterien, die in Zusammenarbeit mit der USK, den Obersten Landesjugendbehörden und unter Berücksichtigung der Spruchpraxis der BPjM entwickelt wurden (siehe Seiten 17 bis 37).

#### Sichter

Sichter werden im Rahmen einer Probezeit für diese anspruchsvolle Tätigkeit durch die USK qualifiziert. Alle vorgelegten Spiele werden durch sie komplett durchgespielt und danach einem Prüfungsgremium präsentiert. Die Sichter empfehlen keine Alterseinstufung.



### Jugendschutzsachverständige

Seit 2003 besteht ein Prüfungsgremium bei der USK aus vier Sachverständigen für den Jugendschutz und einem Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB). Die über fünfzig Sachverständigen müssen vom Beirat ernannt werden.

Die Sachverständigen sind sowohl von der USK als auch von der Industrie unabhängig, sie dürfen nicht in der Computerspielwirtschaft beschäftigt sein. Sie sind beispielsweise in Jugendbehörden, in der Wissenschaft, in kirchlichen Einrichtungen, bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), bei freien Trägern der Jugendhilfe oder in anderen Berufsgruppen tätig, die Erfahrungen in der Arbeit mit Medien und Minderjährigen haben. Viele von ihnen haben gleichzeitig auch Erfahrungen aus anderen Medienselebstkontrollen, wie z. B. der FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft) oder der FSF (Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen).

Vorteil: Da es sich um wechselnde und pluralistische Prüfungsgremien handelt, die mit einfacher Mehrheit entscheiden, können die Spiele so aus unterschiedlicher Perspektive differenziert beurteilt werden, was ein großes Qualitätsmerkmal im Prüfprozess darstellt. Relevant sind dabei die jeweils Jüngsten einer Altersgruppe. Die Sachverständigen empfehlen dem Ständigen Vertreter der OLJB eine Alterseinstufung.





## Ständiger Vertreter der OLJB bei der USK

Die von einem Prüfungsgremium empfohlene Alterseinstufung wird vom Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) als eigene Freigabeentscheidung übernommen, oder er legt ein Veto ein.

Kommt es zu einer Altersfreigabe durch die OLJB, ist das Ergebnis der Prüfung als Alterskennzeichen auf den Verpackungen und Datenträgern von Computerspielen zu finden. Die Prüfergebnisse finden sich in der Prüfdatenbank auf [www.usk.de](http://www.usk.de).



**Lidia Grashof**  
Ständige Vertreterin der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK



**Jürgen Hilde**  
Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK





#### 4. Welche Alterskennzeichen und Kriterien gibt es?

### Freigegeben ohne Altersbeschränkung

gemäß § 14 JuSchG

#### Spielinhalte und Genres:

Bei den Spielen ohne Altersbeschränkung handelt es sich um Spiele, die sich sowohl direkt an Kinder und Jugendliche als auch an Erwachsene als Käuferschicht richten. Darunter fallen familienfreundliche Spiele wie beispielsweise Geschicklichkeits- und Gesellschaftsspiele, Sportspiele, Jump 'n' Runs, aber auch alle Spielangebote an Jugendliche und Erwachsene, die aus der Sicht des Jugendschutzes keinerlei Beeinträchtigungen für Kinder beinhalten (z. B. Simulationen, Management, klassische Adventures und einige Rollenspiele, die von jüngeren Kindern noch gar nicht gespielt werden können).



## Kriterien für das Kennzeichen „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“



Die meisten Computer- und Videospiele kommen mit der Kennzeichnung „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“ auf den Markt. Sie enthalten keine Gewaltdarstellungen und konfrontieren Kinder nicht mit nachhaltig ängstigenden Situationen.

Bei den Kinderspielen wird die Spielatmosphäre häufig durch eine freundliche und farbenfrohe Grafik geprägt. Der ruhigere Spielbau setzt auch jüngere Kinder nicht unter einen hohen Handlungsdruck. Auch die Spielaufgaben sind dann kindgerecht.

Das Alterskennzeichen gibt jedoch keine Information darüber, ob das Spiel für Vorschulkinder geeignet oder pädagogisch wertvoll ist, ob Vorschulkinder das Spiel technisch und inhaltlich beherrschen, ob Aufgaben und Grafik des Spiels immer kindgerecht umgesetzt worden sind und ob Texteinblendungen und gesprochene Sprache verstanden werden.

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



**Braid**  
rondomeia



**Cruise Ship Secrets**  
rondomeia



**Rockstar Games Tischtennis  
Take 2**



**Super Monkey Ball: Step & Roll**  
Sega



## Freigegeben ab 6 Jahren

gemäß § 14 JuSchG

### Spielinhalte und Genres:

Bei diesen Spielen handelt es sich überwiegend um familienfreundliche Spiele, die bereits spannender und wettkampfbetonter ausfallen dürfen (z. B. durch höhere Spielgeschwindigkeiten und komplexere Spielaufgaben), wie Rennspiele („Racer“), Simulationen, Jump 'n' Runs und Rollenspiele.



## Kriterien für das Kennzeichen „Freigegeben ab 6 Jahren“



Kinder von 6 bis 11 Jahren entwickeln die Fähigkeit zu differenzierter und distanzierter Wahrnehmung medialer Darstellungen und Inhalte. Sie lernen immer besser, zwischen Spielwelt und Wirklichkeit zu unterscheiden, erwerben erste differenzierte Medienerfahrungen und sind in der Lage, dosierte Spannungsmomente und einen durch Pausen gemilderten Handlungsdruck zu verkraften.

Die Spielaufgaben sind temporeicher und erfordern Grundfertigkeiten der Hand-Auge-Koordination. Viele Spielkonzepte für diese Altersgruppe setzen auf sportlichen Wettbewerb oder Geschicklichkeit und bieten Fantasy- und Märchenwelten, bekannte Comic- oder Trickfilm-Helden als Spielfiguren an. Spielgestaltung und -dynamik gestatten selbst jüngeren Grundschulkindern Abstand zum Spielgeschehen.

Sind Kampfdarstellungen enthalten, können sie mit der Alltagswirklichkeit nicht verwechselt werden, sondern werden märchenhaft oder abstrakt-symbolisch präsentiert. Die Kampfszenen sind nicht dazu geeignet, Kinder zu verunsichern oder sozial schädigende Vorbilder zu vermitteln.

Ausgeschlossen sind Spiele, die bereits 6-jährige Kinder unzumutbarem Stress aussetzen, nachhaltig ängstigen oder emotional überbelasten oder akustisch und/oder optisch über Gebühr erregen.



**Lego Harry Potter – Die Jahre 1–4**  
Warner Bros. Entertainment



**Scooby-Doo! und der Spuk im Sumpf**  
Warner Bros. Entertainment



**Plants vs. Zombies**  
PopCap Games



**Sonic & SEGA All-Stars Racing**  
Sega



## Freigegeben ab 12 Jahren

gemäß § 14 JuSchG

### Spielinhalte und Genres:

Diese Spiele sind bereits deutlich kampfbetonter. Die Spiel-szenarien sind in einem historischen, futuristischen oder märchenhaft-mystischen Kontext angesiedelt, sodass sie ausreichend Distanzierungsmöglichkeiten für den Spieler bieten. Unter diese Altersfreigabe fallen Arcade-, Strategie- und Rollenspiele sowie bereits einige militärische Simulationen.

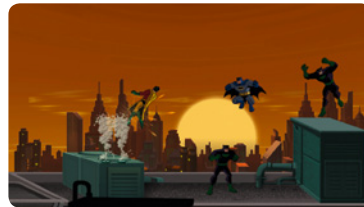


## Kriterien für das Kennzeichen „Freigegeben ab 12 Jahren“



12- bis 15-Jährigen wird die Fähigkeit zu distanzierter Wahrnehmung und zur Unterscheidung zwischen Spielwelt und Wirklichkeit in höherem Maße zugetraut als jüngeren Kindern. Sie verfügen zunehmend über vielfältige und komplexe mediale Erfahrungen und verkraften länger anhaltende Spannung und größeren Handlungsdruck bei der Erfüllung von Spielaufgaben. Die möglicherweise enthaltenen Kämpfe und Auseinandersetzungen im Spiel sind so inszeniert, dass sie auch für 12-Jährige deutlich als Fiktion erkennbar bleiben. Die Spielaufgaben sind komplexer gestaltet und erfordern die Fähigkeit des abstrakten und logischen Denkens. Es werden höhere Anforderungen an die Fähigkeiten der Hand-Auge-Koordination gestellt.

Viele Spielkonzepte, die dieser Altersgruppe zugänglich gemacht werden, kommen ohne menschlich gestaltete Spielfiguren aus, setzen auf Technikfaszination (historische Kampf- oder Science-Fiction-Szenarien) oder auf die Motivation, Heldenrollen in komplexen Fantasy- und Mythenwelten zu spielen. Düstere Bedrohungs- und Konfliktsituationen können inhaltlich in die erzählte Geschichte eingebunden sein, dominieren jedoch nicht das gesamte Spiel. Sind Gewaltdarstellungen enthalten, wirken sie für diese Altersgruppe immer erkennbar unrealistisch, können nicht auf Alltagssituationen übertragen werden und bieten keine Modelle für Konfliktlösungen.



**Batman: The Brave and the Bold**  
Warner Bros. Entertainment



**Firefighter**  
rondomeia



**Final Fantasy XIII**  
Square Enix



**Lord of the Rings: Die Abenteuer von Aragorn**  
Warner Bros. Entertainment



## Freigegeben ab 16 Jahren

gemäß § 14 JuSchG

### Spielinhalte und Genres:

Spiele mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren zeigen auch Gewalthandlungen, sodass ganz klar auch Erwachsene zur Käuferschicht gehören. Häufig handeln die Spiele von bewaffneten Kämpfen mit einer Rahmenhandlung (Story) und militärischen Missionen. Zu den Genres zählen Action-Adventures, militärische Strategiespiele und Shooter.





## Kriterien für das Kennzeichen „Freigegeben ab 16 Jahren“



16- bis 17-Jährige verfügen bereits über vielfältige und systematische mediale Erfahrungen, über Kenntnisse der Medienproduktion und verkraften länger anhaltende Spannung und höheren Handlungsdruck bei der Erfüllung von Spielaufgaben, ohne in ihrer Persönlichkeitsentwicklung beeinträchtigt zu werden.

Zwar enthalten Spiele mit diesem Kennzeichen auch kampfbetonte und gewalthaltige Inhalte, doch vermitteln weder die Spielhandlung noch die Spielmöglichkeiten sozial schädigende Botschaften oder Vorbilder. Auseinandersetzungen und Kämpfe bleiben für diese Altersgruppe als Spiel erkennbar. Der Spielerfolg erfordert maßgeblich strategisches und taktisches Denken sowie meistens die Fähigkeit zum Teamplay.

Spiele mit diesem Kennzeichen versetzen 16- bis 17-Jährige zwar zeitweise deutlich in Anspannung, doch gewaltlose Spielanteile und unrealistisch wirkende Spielelemente ermöglichen Abstand zum Spielgeschehen, sodass die Entwicklung der Jugendlichen nicht nachhaltig beeinträchtigt wird.



**Batman: Arkham Asylum**  
Warner Bros. Entertainment



**Canis Canem Edit**  
Rockstar Games



**Command & Conquer 4**  
Electronic Arts



**Mass Effect 2**  
Electronic Arts

## Keine Jugendfreigabe

gemäß § 14 JuSchG

### Spielinhalte und Genres:

Da diese Spiele nahezu ausschließlich gewalthaltige Spielkonzepte thematisieren und häufig eine düstere und bedrohliche Atmosphäre erzeugen, sind sie ausschließlich für Erwachsene. Zu den Genres gehören Ego-Shooter, Action-Adventures und Open-World-Games. Hintergrund der jeweiligen Story sind beispielsweise kriegerische Auseinandersetzungen oder brutale Kämpfe zwischen rivalisierenden Gangs.



## Kriterien für das Kennzeichen „Keine Jugendfreigabe“



Es handelt sich um Spiele, die für Minderjährige generell nicht freigegeben werden, weil sie jugendbeeinträchtigend sind. Vor der Wucht der Bilder und der gewalthaltigen Konzepte sowie der eventuellen Identifikation mit Spielfiguren, deren Handeln ethisch-moralischen Anforderungen zuwiderlaufen kann, sollen Minderjährige geschützt werden.

Die hohe atmosphärische Dichte und Glaubwürdigkeit des Spielgeschehens lässt eine Distanzierung zum Spielgeschehen nur schwer zu. Spielangebot und -umsetzung verlangen einen Grad an sozialer Reife und Distanz, der bei 16- bis 17-Jährigen nicht generell vorausgesetzt werden kann. Die Kennzeichnung „Keine Jugendfreigabe“ bedeutet zwar, dass ein Spiel jugendbeeinträchtigend sein könnte, schließt jedoch jugendgefährdende Inhalte im Sinne von § 18 Abs. 1 JuSchG aus.

Im Jugendschutzgesetz (JuSchG) ist weiterhin geregelt, dass Spiele auf Datenträgern nicht mit USK-Alterskennzeichen gekennzeichnet werden dürfen, wenn sie die Indizierungskriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) erfüllen. Deshalb muss bei entsprechenden Spielen geprüft werden, ob beispielsweise „Gewalt- und Tötungshandlungen gegen menschliche und menschenähnliche Spielfiguren das mediale Geschehen insgesamt

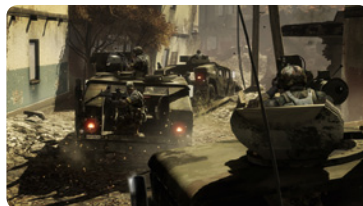
prägen“ und „Gewalthandlungen, insbesondere Mord- und Metzelszenen, selbstzweckhaft und detailliert“ dargestellt werden. Alle Indizierungskriterien finden sich unter [www.bundespruefstelle.de](http://www.bundespruefstelle.de).



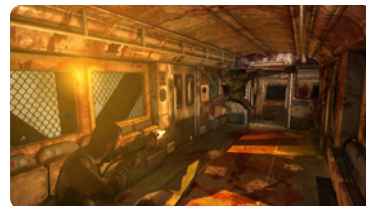
**APB**  
Electronic Arts



**Turok**  
Disney Interactive



**Battlefield-Bad-Company-2**  
Electronic Arts



**F.E.A.R. Files (dt.Version)**  
Vivendi

## 5. Welche Auswirkungen haben die Alterskennzeichen?

### Für den Handel

Mit den Alterskennzeichen regelt der Staat, ob ein Computerspiel an Kinder und Jugendliche in der Öffentlichkeit abgegeben werden darf. Der Handel muss sich an die mit den Kennzeichen verbundenen Abgabebeschränkungen halten. Ein Spiel, das ab 12 Jahren freigegeben ist, darf einem 10-Jährigen nicht verkauft werden. Verstöße gegen diese Regelungen werden gem. §28 JuSchG als Ordnungswidrigkeit geahndet und können mit Bußgeldern bis zu 50.000 Euro belegt werden. Kontrolliert wird der Handel von den vor Ort zuständigen Ordnungsbehörden. Diese kann man unmittelbar auf Verstöße aufmerksam machen.

### Für Eltern

Grundsätzlich regelt der Staat mit seinen Alterskennzeichen nicht, wie und welche Medieninhalte Eltern zu Hause ihren Kindern zugänglich machen. Eltern sollten ihren Kindern jedoch nur solche Spiele geben bzw. erlauben zu spielen, die eine entsprechende Altersfreigabe haben. Nur dann können sie sicher sein, dass das Spiel für ihr Kind ohne Risiken ist.





Die Alterskennzeichen sind jedoch kein Hinweis auf die pädagogische Eignung für eine Altersgruppe oder auf die Qualität eines Spiels, sondern garantieren, dass das Computerspiel aus der Sicht des Jugendschutzes unbedenklich ist. Informationen zur pädagogischen Eignung eines Spiels finden sich u. a. im Internet unter:

[www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de), [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de) oder [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de).

## 6. Was bedeutet es, wenn ein Spiel keine Kennzeichnung hat?

Spiele ohne ein Alterskennzeichen könnten gem. § 18 Abs. 1 JuSchG jugendgefährdende Inhalte enthalten, da solche Spiele entweder nicht bei der USK geprüft wurden oder eine Kennzeichnung nach der Prüfung verweigert werden musste. Es könnte sich dabei auch um illegal hergestellte Kopien handeln, deren Nutzung gegen strafrechtliche Bestimmungen verstößt. Die Abgabe von nicht gekennzeichneten Spielen an Kinder und Jugendliche ist in jedem Fall verboten.

Nicht gekennzeichnete Computerspiele dürfen von Erwachsenen gekauft werden, können aber durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert werden.

## 7. Was heißt „indiziert“ und welche Folgen hat das für ein Computerspiel?

Spiele mit Gewaltdarstellungen, die die Entwicklung und Erziehung junger Menschen nicht nur **beeinträchtigen**, sondern **gefährden**, werden von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert. Das bedeutet, diese Spiele werden in die „Liste jugendgefährdender Medien“ gem. § 18 JuSchG aufgenommen.

Computerspiele können nur dann indiziert werden, wenn sie keine deutsche Alterskennzeichnung haben. Das Verfahren hierzu wird von der staatlichen „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien“ durchgeführt.

Indizierte Spiele dürfen insbesondere



- nicht an Kinder und Jugendliche abgegeben werden,
- in der Öffentlichkeit nicht beworben und ausgestellt werden,
- nicht über den Versandhandel vertrieben werden.

Sie müssen aber für Erwachsene legal noch erhältlich sein – entweder in einem speziellen, nur Erwachsenen zugänglichen Geschäft oder per Internet in einer geschlossenen Benutzergruppe nur für Erwachsene. Über Indizierungsgründe und die Arbeit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien kann man sich im Internet auf [www.bundespruefstelle.de](http://www.bundespruefstelle.de) informieren.

## 8. Können Computerspiele in Deutschland verboten werden?

Computerspiele können in Deutschland verboten werden, wenn sie Inhalte darstellen, die in Deutschland durch das Strafgesetzbuch (StGB) verboten sind (z. B. exzessive Gewalt, Rassismus, Kriegshetze, Verwendung von verfassungsfeindlichen Symbolen, Pornografie).

Verbotene Computerspiele können auf der Grundlage eines Gerichtsbeschlusses beschlagnahmt werden. Sie erhalten kein Alterskennzeichen und dürfen in Deutschland auch nicht an Erwachsene verkauft werden.

## 9. Staatliche Alterseinstufungen für Computerspiele: Ist das nicht Zensur?

Nach Artikel 5 Absatz 1 des Grundgesetzes (Freiheit der Meinungsäußerung) findet in Deutschland keine Zensur statt. Die Rechte aus der Freiheit der Meinungsäußerung finden gemäß Artikel 5 Absatz 2 des Grundgesetzes (GG) „ihre Schranken in (...) den gesetzlichen Bestimmungen zum Schutze der Jugend“, also im Jugendschutzgesetz (JuSchG).

Deutsche Alterskennzeichnungen für Computer- und Konsolenspiele gelten somit als Zugangsbeschränkung ausschließlich für Kinder und Jugendliche. Da Erwachsene legalen Zugang auch zu indizierten und nicht gekennzeichneten Computerspielen haben, liegt eine Zensur nicht vor.



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

- Kaufen Sie für Ihr Kind nur Spiele, die eine deutsche Alterskennzeichnung haben (auch die alten USK-Kennzeichen von vor 2008 sind nach wie vor gültig).
- Lassen Sie Ihr Kind nur Spiele der entsprechenden Altersgruppe spielen.
- Achten Sie darauf, dass in der Familie jüngere Kinder die Spiele für ihre älteren Geschwister nicht miterleben.
- Kinder unter 3 Jahren sollten überhaupt nicht am Computer spielen, da es sie überfordert. Im Alter von 4–5 Jahren können Sie Kindern bereits altersentsprechende Lernsoftware und Spiele anbieten. Das Kind sollte jedoch bis zum Alter von 6 Jahren nicht allein am Computer sitzen.
- Sprechen Sie mit Ihrem Kind über seine Spiele. Es wird Ihnen selbst komplexe Zusammenhänge fundiert und mit großer Begeisterung erklären.
- Legen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind Spielzeiten fest und berücksichtigen Sie dabei die Zeiten für Fernsehen und andere Medien.
- Allgemeine Infos zu Computerspielen: [www.spielen-verbindet.de](http://www.spielen-verbindet.de).
- Bei Fragen zu den Alterskennzeichen können Sie sich direkt an die Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) bei der USK wenden: [staendige.vertreter@usk.de](mailto:staendige.vertreter@usk.de).

### Kontakt

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)  
Torstraße 6  
10119 Berlin  
Tel.: +49-30-2408866-0 | Fax: +49-30-2408866-29  
[www.usk.de](http://www.usk.de)  
[kontakt@usk.de](mailto:kontakt@usk.de)

Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK  
Torstraße 6  
10119 Berlin  
[staendige.vertreter@usk.de](mailto:staendige.vertreter@usk.de)

### Impressum

Herausgeber:  
USK bei der Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH

Redaktion:  
USK und Ständige Vertreter der OLJB bei der USK

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

Fotos: Dirk Mathesius.







**USK** Unterhaltungssoftware  
Selbstkontrolle

