Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist eine gemeinnützige Institution zur Prüfung und Einstufung der Altersfreigabe von Computer- und Videospielen. Die Einstufungen richten sich nach dem Jugendschutzgesetz.

Altersgerechtes Spielen

Zusammen mit den Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) führt die USK das Verfahren zur Alterskennzeichnung durch. Ziel ist es sicherzustellen, dass Kinder und Jugendliche nur Zugang zu Spielesoftware haben, die für ihr jeweiliges Alter geeignet ist.

Prüfverfahren

Bei der USK wird jedes eingereichte Spiel von so genannten Sichtern mithilfe von Lösungshilfen und Zusatzmaterial der Spielehersteller durchgespielt. Anschließend wird für ein Gutachergremium eine Präsentation mit besonderem Schwerpunkt auf jugendschutzrelevante Inhalte erstellt. Das Prüfgremium setzt sich aus vier Jugendschutzsachverständigen und einem Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) zusammen. Am Ende müssen sie das Spiel in eine von fünf Altersgruppen des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) einstufen und die Entscheidung in einem Gutachten begründen.

Die fünf Altersgruppen

Das Gutachtergremium vergibt nach der Prüfung jedes eingegangenen Video- und Computerspiels eines der folgenden Alterskennzeichen:

Freigegeben ohne Altersbeschränkung: Aus Sicht des Jugendschutzes sind diese Spiele für Kinder jeden Alters unbedenklich. Das bedeutet aber nicht, dass sie auch für jüngere Kinder verständlich und beherrschbar sind. (Genres: Gesellschaftsspiele, Sportspiele, Jump ’n’ Run)

Freigegeben ab 6 Jahren: Spiele mit dieser Kennzeichnung wirken „abstrakt-symbolisch“, „comicartig“ oder auf eine andere Art „unwirklich“. Der Spieler wird hier evtl. in etwas unheimliche Spielräume versetzt oder die Aufgabenstellung bzw. Geschwindigkeit belastet Kinder unter sechs Jahren. (Genres: Rennspiele, Simulationen, Jump ’n’ Run und Rollenspiele)

Freigegeben ab 12 Jahren: Hier geht es um Kampf in der Lösung von Spielaufgaben. Die Faszination für Technik spielt eine Rolle, wie zum Beispiel für historische Militärgerätschaft oder eine Science-Fiction-Welt. Aber es kann auch darum gehen, tapfere Rollen in komplexen Sagen und Mythenwelten zu spielen. In alltagsrelevanten Szenen kommt keine Gewalt vor. (Genres: Militärische Simulationen, Arcade-, Strategie- und Rollenspiele)

Freigegeben ab 16 Jahren: Bei dieser Kennzeichnung kommt schnelle, bewaffnete Action vor, auch gegen Spielfiguren sowie Spielkonzepte, um fiktive oder historische kriegerische

Auf der Website der USK haben Interessierte die Möglichkeit, Spiele nach Genre, Altersfreigabe und System zu recherchieren. Außerdem gibt es eine Liste der letzten 50 aktuell geprüften Spiele mit Alterskennzeichnung. Der Webkatalog bietet zudem eine gut aufbereitete Sammlung aktueller Internetadressen zu den Themen Computerspiele, Jugendschutz, Wirkungstheorien, Forschungsergebnisse und Medienpädagogik.

Auseinandersetzungen atmosphärisch darzustellen. Um mit den Inhalten umgehen zu können, wird eine bestimmte soziale Reife vorausgesetzt. Außerdem sollte die Fähigkeit vorhanden sein, die Handlung des interaktiven Spiels kritisch reflektieren zu können. (Genres: Action-Adventures, militärische Strategiespiele und Shooter)

Keine Jugendfreigabe: Durch diese Inhalte kann die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit beeinträchtigt werden. (Genres: Ego-Shooter)

Die Alterskennzeichnungen müssen sowohl auf der Verpackung des Spiels als auch auf dem Datenträger deutlich erkennbar abgedruckt sein.

Siehe auch:
Kinder- und Jugendschutz

Zurück

© Verlag Deutsche Polizeiliteratur