



USK

JAHRESBERICHT 2010 / 2011

IMPRESSUM

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

Herausgeber: USK bei der Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH
Redaktion: USK und Ständige Vertreter der OLJB bei der USK
Grafische Gestaltung: Elisabeth Kaminiczny und Maximilian Pilarczyk
Weltkarte: Fotolia – Daniel R.
Fotos: Dirk Mathesius

VORWORT DES GESCHÄFTSFÜHRERS

Computer- und Videospiele sind ein selbstverständlicher Teil unserer Alltagskultur. Ihre gesellschaftliche Relevanz wird auch durch die steigende wirtschaftliche Bedeutung deutlich. Der Umsatz des globalen Videospiegelmarkts stieg im Jahr 2011 auf 56 Mrd. Dollar und es ist mittlerweile ein Spiel, das unter allen jemals am Markt eingeführten Unterhaltungsprodukten den erfolgreichsten Marktstart hatte.

Wie bei allen Medien sind die Begleitung und der Schutz von Kindern und Jugendlichen auch bei der Nutzung von Spielen ein wichtiger familiärer, staatlicher und gesamtgesellschaftlicher Auftrag. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und ihre Alterskennzeichen sind dabei von zentraler Bedeutung.

Durch die schnelle mediale Entwicklung bieten sich insbesondere bei der Entwicklung von Computerspielen immer neue, spannende und innovative Möglichkeiten. Diese werfen jedoch auch neue Fragen des Kinder- und Jugendschutzes auf, denen sich die USK stellt.

Ende 2009 setzten wir uns weitreichende Ziele für eine Restrukturierung. Inzwischen sind die meisten dieser Ziele realisiert. Wir blicken auf eine erlebnisreiche Zeit zurück und haben noch spannendere Zeiten vor uns. Ihnen liegt hiermit der erste Jahresbericht der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle vor, mit dem wir die Schwerpunkte unserer Arbeit in den Jahren 2010/2011 dokumentieren.

In dieser Zeit hat sich die USK grundlegend neu aufgestellt. Unter anderem wurden der Außenauftritt und die Kommunikation neu gestaltet, die Verfahrensgrundlagen weitreichend überarbeitet und zusätzliche Tätigkeitsfelder erschlossen, woraus unter anderem eine beinahe Verdoppelung der Mitarbeiterzahl resultierte.

Eine der wichtigsten Neuerungen ist die Anerkennung der USK für den Bereich des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags.

Damit ist die USK umfassend für Computerspiele zuständig, unabhängig davon, ob sie online oder offline angeboten werden. Diese Entwicklung gibt gleichzeitig einen Ausblick auf die Herausforderungen der USK in den kommenden Jahren. Wir sehen es als unsere Aufgabe, Eltern, Lehrern und Nutzern von Computerspielen sowie den Unternehmen der Computerspiele-Industrie einen hochwertigen, einheitlichen und nachvollziehbaren Jugendschutz bieten zu können, der sich in der Praxis bewährt.

Wir danken unseren Partnern, die am bisher Erreichten großen Anteil haben. Dazu zählen insbesondere die Träger der USK und damit der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) und G.A.M.E. – Bundesverband der Computerspielindustrie e.V. – sowie die Obersten Landesjugendbehörden, dabei insbesondere deren federführende Stelle in Nordrhein-Westfalen und deren Ständige Vertreter bei der USK sowie alle Mitglieder des Beirats der USK.

Ich wünsche Ihnen viel Vergnügen bei der Lektüre unseres Jahresberichts.



Felix Falk

FELIX FALK
GESCHÄFTSFÜHRER DER USK

INHALTSVERZEICHNIS

1

MARKTÜBERBLICK COMPUTERSPIELE	8
--	----------

2

DIE ARBEIT DER USK NACH JUSCHG UND JMSTV.....	9
--	----------

2.1	Alterskennzeichnung (JuSchG).....	9
2.2	Reform der Grundsätze.....	11
2.3	Leitkriterien	13
2.4	Prüfstatistik	14
2.4.1	Überblick	14
2.4.2	Prüfvorgänge insgesamt	14
2.4.3	Aufteilung der Prüfungen nach Verfahrensarten.....	15
2.4.4	Aufteilung aller Prüfvorgänge nach Systemen	16
2.4.5	Alterskennzeichnung bei Prüfvorgängen insgesamt	16
2.4.6	Altersfreigaben im Jahresvergleich	18
2.4.7	Aufteilung der Gremienprüfungen nach Systemen	18
2.4.8	Aufteilung der Gremienprüfungen nach Alterskennzeichnungen	19
2.4.9	Berufungs- und Appellationsverfahren	19
2.4.10	Zweifelsfälle	20
2.4.11	Spielgenres	21
2.5	Online-Spiele (JMStV)	22
2.6	Jugendschutzprogramme	25
2.7	Pilotprojekt Klassifizierung	26

3

ORGANISATIONSENTWICKLUNG27

3.1	Team	27
3.2	Consulting	30
3.3	Umzug der USK	31

4

ÖFFENTLICHKEITSARBEIT32

4.1	Beantwortung von Anfragen	32
4.2	Tag der offenen Tür	33
4.3	Corporate Design	34
4.4	Relaunch der USK-Website	35
4.5	Info-Broschüre der USK	36
4.6	Veranstaltungen und Messen	37
4.7	Deutscher Computerspielpreis	42

5

ANHANG44

5.1	Übersicht der Pressemitteilungen	44
5.2	USK-Beirat	44
5.3	Quellenangaben	45



GRUSSWORT

DER BUNDESMINISTERIN FÜR FAMILIE,
SENIOREN, FRAUEN UND JUGEND,
DR. KRISTINA SCHRÖDER



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Computerspiele üben auf Kinder und Jugendliche eine besondere Faszination aus. Das ist heute nicht anders als zu meinen Jugendzeiten. Dennoch hat sich eine Menge verändert: Früher war es noch das Größte, am Rechner des älteren Bruders verpixelte Asteroiden zu jagen oder mit zwei grünen Strichen und einem Punkt vor schwarzem Hintergrund „Tennis zu spielen“. Heute wachsen Kinder gewissermaßen in der digitalen Welt auf. Elektronische Medien und soziale Netzwerke im Internet sind für sie völlig normal.

Am PC lernen Kinder, vernetzt zu denken und die komplexe Welt der elektronischen Medien zu erfassen. Digitale Spiele können kognitive und technische Fähigkeiten erweitern. Zeitgemäße Kinder- und Jugendpolitik setzt darum auf die Chancen, die digitale Medien Kindern und Jugendlichen eröffnen, verliert dabei aber die Risiken nicht aus den Augen. Es ist wichtig, das große Potenzial, das gerade für Kinder im spielerischen Erleben und Erlernen steckt, positiv zu nutzen und zu fördern. Gleichzeitig müssen wir gemeinsam Verantwortung dafür tragen, Kinder bei der Nutzung digitaler Medien zu schützen und zu begleiten.

Einen verlässlichen Rahmen dafür bietet die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle mit ihren Alterskennzeichen. In der Kooperation von Wirtschaft und Staat zeigt sich die Stärke unseres Systems in Deutschland, denn für einen effektiven und gehaltvollen Kinder- und Jugend-

schutz müssen alle Verantwortlichen an einem Strang ziehen. Mit mittlerweile über 30.000 Prüfungen hat die USK einen beachtlichen Beitrag zum System des gesetzlichen Jugendschutzes geleistet und durch die kontinuierliche Weiterentwicklung in den vergangenen zwei Jahren immer wieder Kompetenz und Verantwortung bewiesen.

Dabei ist die Erweiterung ihres Aufgabenbereiches im Hinblick auf Online-Spiele zeitgemäß und folgerichtig. Auch in diesem sich rasant entwickelnden Bereich bleibt ein verlässlicher und gut funktionierender Kinder- und Jugendschutz unsere gemeinsame Aufgabe.



DR. KRISTINA SCHRÖDER
BUNDESMINISTERIN FÜR FAMILIE,
SENIOREN, FRAUEN UND JUGEND

GRUSSWORT

DES KJM-VORSITZENDEN SIEGFRIED SCHNEIDER

Onlinespiele haben die Spielkultur revolutioniert. Wie jede Revolution bringt auch diese viele Chancen, aber eben andererseits Risiken mit sich. Die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) ist nach dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) für die Aufsicht über Onlinespiele zuständig.

So beschäftigt sich die KJM bereits seit ihrer Einrichtung 2003 mit Onlinespielen – eine Thematik, die aufgrund der hohen Jugendaffinität und des Trends weg vom Trägermedium und hin zum Telemedium immer zentraler wird.

Aus dem Grund gibt es seit 2011 eigene KJM-Kriterien für die Bewertung von Onlinespielen, die Spezifika von Onlinespielen aufgreifen. Neben den klassischen inhaltlichen Beurteilungskriterien wie Gewalt, Sexualität oder Menschenwürde finden hier auch Themen wie Abhängigkeitspotenziale, Kommunikationsfeatures oder auch Bezahlmodelle Erwähnung.

Aufgrund dieser Herausforderungen begrüßt es die KJM, dass die USK ihre Erfahrungen in Bezug auf die Bewertung von Spielen auf Trägermedien nun auch in die Onlinewelt einbringt: So konnte die KJM im September 2011 die USK.online – wie auch die FSK.online – als neue Einrichtung der Freiwilligen Selbstkontrolle für den Bereich der Telemedien nach dem JMStV anerkennen.

Es war nicht zuletzt der gerade in vergangener Zeit gewachsene, fruchtbare Austausch mit der USK, der dazu führte, dass die KJM damit eine der geplanten Neuerungen der Ende 2010 gescheiterten Novellierung dennoch realisieren konnte. Die KJM setzt darauf, die gute Zusammenarbeit im Sinne eines modernen Jugendmedienschutzes auch in Zukunft fortzusetzen.



SIEGFRIED SCHNEIDER
VORSITZENDER DER KOMMISSION
FÜR JUGENDMEDIENSCHUTZ

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Siegfried Schneider'.

1 MARKTÜBERBLICK COMPUTERSPIELE

Computerspiele sind weltweit von erheblicher wirtschaftlicher Bedeutung. In den vergangenen zwei Jahrzehnten hat sich die Spieleindustrie zu einem der wichtigsten Zweige der Unterhaltungsbranche entwickelt. Laut dem Beratungsunternehmen PricewaterhouseCoopers belief sich der Umsatz des globalen Videospiegelmarkts im Jahr 2011 auf 56 Mrd. Dollar. Es wird zudem prognostiziert, dass der Umsatz bis 2015 auf 82 Mrd. Dollar ansteigt. Das Computerspiel „Call of Duty – Modern Warfare 3“ stellte dabei innerhalb von fünf Verkaufstagen mit 750 Mio. Dollar Einnahmen einen neuen Rekord auf: Es war die erfolgreichste Markteinführung eines Unterhaltungsproduktes aller Zeiten.

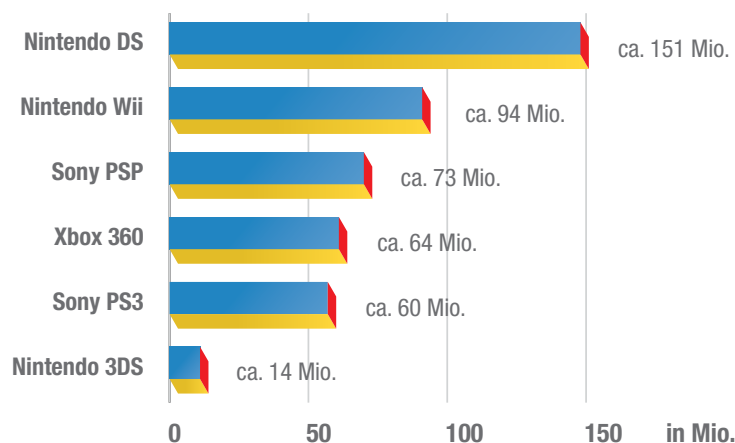
Auch in Deutschland haben Computerspiele eine große Bedeutung. Laut der Gesellschaft für Konsumforschung GfK nutzen etwa 23 Mio. Deutsche regelmäßig Computer- und Videospiele, darunter knapp 10 Mio. Frauen.

Im Durchschnitt sind die Nutzer 31 Jahre alt. Gespielt wird vor allem in Familien mit Kindern und Jugendlichen, und zwar über alle sozialen Schichten und Bildungsniveaus hinweg.

Diese Nutzungszahlen spiegeln auch die wirtschaftliche Bedeutung von Computerspielen wider. Nach den Erhebungen des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) wurden in der Bundesrepublik Deutschland im Jahre 2011 über 71 Mio. Computerspiele mit einem Gesamtumsatz von knapp 1,6 Mrd. Euro verkauft. Hinzu kommen rund 233 Mio. Euro Umsatz mit virtuellen Zusatzinhalten für Spiele sowie 183 Mio. Euro Umsatz mit Gebühren für Onlinespiele. Der Umsatz mit Computer- und Videospiele in Deutschland belief sich 2011 somit auf rund 1,99 Mrd. Euro.

Ein Viertel aller Spiele wurde in Deutschland per Download verkauft, was 2011 rund sechs Prozent des Gesamtumsatzes entspricht. Der größte Teil

des Gesamtumsatzes entfällt mit 889 Mio. Euro (bzw. 56 %) auf Konsolen, während die Umsätze für PC 445 Mio. Euro (28 %) betragen. 240 Mio. Euro (16 %) wurden für Spiele auf mobilen Endgeräten (z. B. Smartphones, Tablet-PCs) ausgegeben. Legt man die Anzahl verkaufter Spiele zugrunde, erhält man ein ausgeglichenes Bild: Jeweils rund ein Drittel der Spiele wurden für PC, Konsole oder mobile Endgeräte verkauft.



WELTWEITE VERBREITUNG VON KONSOLEN

2 DIE ARBEIT DER USK NACH JUSCHG UND JMSTV

2.1 ALTERSKENNZEICHNUNG (JUSCHG)



TESTRAUM DER USK MIT SICHTERN

Die USK ist die zentrale Stelle für die Altersfreigabe von Computer- und Videospielen, die in Deutschland auf Datenträger im Handel angeboten werden. Seit ihrer Gründung 1994 wurden bei der USK über 30.000 Prüfverfahren durchgeführt. An diesem sind über 50 Jugendschutzsachverständige als unabhängige Expertinnen und Experten beteiligt. Die staatliche Seite wird von zwei Ständigen Vertretern der Obersten Landesjugendbehörden repräsentiert. Sie haben den Vorsitz in den Prüfungsgremien und erteilen die Alterskennzeichnung in Form eines rechtssicheren Verwaltungsaktes. Acht Sichterinnen und Sichter testen die Spiele und präsentieren sie den Prüfungsgremien. Die hauptamtlichen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der USK ermöglichen dabei den reibungslosen Ablauf der Verfahren.

Gesellschafter der USK sind die zwei Verbände der deutschen Spieleindustrie: G.A.M.E. – Bundesverband der Computerspielindustrie e. V. – und Bundesverband Interaktive Unterhaltungs-

software (BIU). Sie tragen das wirtschaftliche Risiko der gemeinnützigen GmbH, haben aber kein Mitspracherecht bei den Altersfreigaben. Rechtliche Grundlage der Erteilung von Alterskennzeichnungen ist das Jugendschutzgesetz (JuSchG). Darin hat der Gesetzgeber verbindlich festgelegt, dass Spiele auf Datenträgern (DVD, Blu-ray, Cartridge usw.) in Deutschland nur Minderjährigen in der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden dürfen, wenn sie eine Alterskennzeichnung erhalten haben. Die für den Handel rechtsverbindlichen Alterskennzeichen gewährleisten altersgerechtes Spielen und bieten Eltern eine wertvolle Orientierung.

Bei der USK wird gespielt. Das ist notwendig, um dem wichtigsten Merkmal des Mediums gerecht zu werden: der Interaktivität. Sobald ein Unternehmen ein Spiel für das Regelverfahren eingereicht hat, wird einer der ehrenamtlichen Sichter beauftragt, es komplett durchzuspielen. In einem Testbericht fasst er alles Wesentliche

Spiel wird für eine Altersstufe empfohlen



zu Story, Setting, Gameplay und den Jugendschutzaspekten des Spiels zusammen. Anschließend präsentiert er das Spiel dem Prüfungsgremium, das aus vier ehrenamtlichen Jugendschutzsachverständigen und einem der Ständigen Vertreter besteht.

Die Sachverständigen diskutieren das Spiel und empfehlen dem staatlichen Vertreter eine Alterseinstufung. Dieser kann sich der Empfehlung anschließen oder über eine Berufung ermöglichen, dass sich ein weiterer Ausschuss mit dem

Spiel befasst. Sobald ein Ergebnis vorliegt, wird der Antragsteller informiert und erfährt in einem Jugendschutzentscheid die Gründe für die Einstufung. Der Antragsteller hat ebenfalls die Möglichkeit, in Berufung zu gehen.



LIDIA GRASHOF UND JÜRGEN HILSE VERGEBEN DIE ALTERSKENNZEICHEN ALS STÄNDIGE VERTRETER DER OBERSTEN LANDESJUGENDBEHÖRDEN BEI DER USK

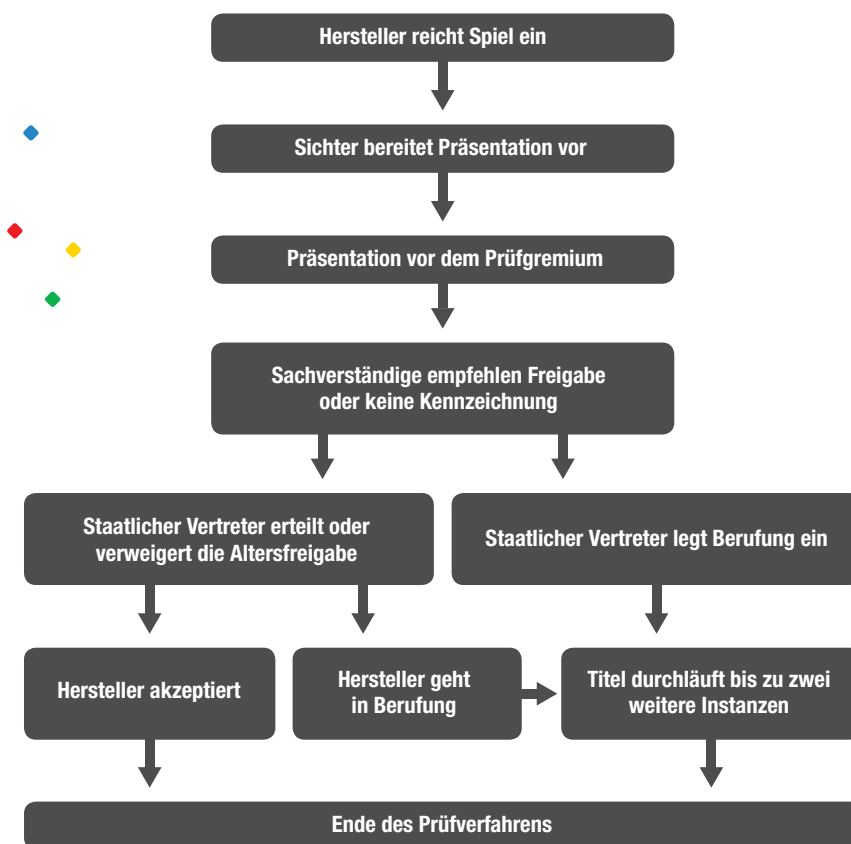
2.2 REFORM DER GRUNDSÄTZE

2010 bildeten Verantwortliche der USK, der Trägerverbände BIU und G.A.M.E. sowie der Obersten Landesjugendbehörden eine Arbeitsgruppe zur Reformierung der USK-Grundsätze von 2006. In der Folge konnte dem Beirat der USK Ende 2010 der Entwurf für die neuen Grundsätze vorgelegt und dort beschlossen werden.

Damit wurde das Verfahren der USK auf eine moderne und transparente Grundlage gestellt. In Anbetracht der zahlreichen Verfahrensneuerungen bildet die im Folgenden dargestellte Verkürzung des Instanzenzugs in Anlehnung zum Verfahren der FSK eine der wichtigsten. War es bei einem Spiel zuvor möglich, vier aufeinanderfolgende Verfahrensstufen zu durchlaufen, bevor es zu einer endgültigen Entscheidung kam, so

etablierten die neuen Grundsätze drei Instanzen. Nach dem Durchlaufen des Regel- und des Berufungsausschusses steht anstelle des bisherigen Beiratsgremiums, dem noch ein Appellationsverfahren folgen konnte, gleich der Appellationsausschuss als letzte Instanz zur Verfügung.

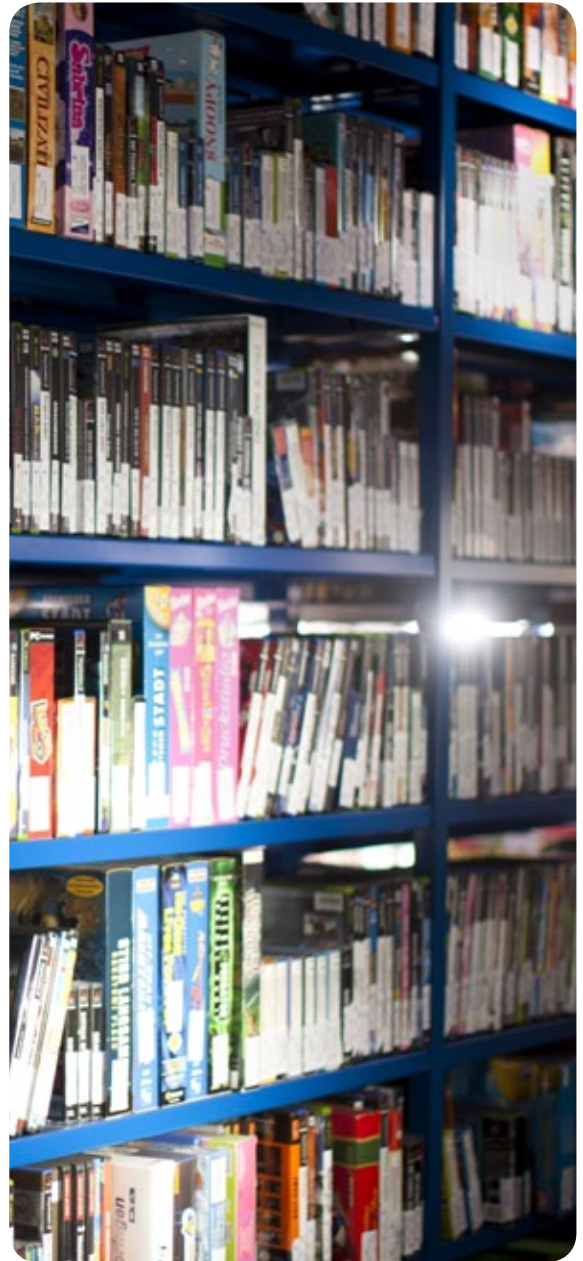
Mit den neuen Grundsätzen wurde ebenfalls die Zusammensetzung der jeweiligen Ausschüsse verändert. Ein Ausschuss im Regelverfahren besteht weiterhin aus vier Jugendschutzsachverständigen und dem Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden als Vorsitzenden. An einem Berufungsausschuss sind vier Jugendschutzsachverständige und als Neuerung ein vom Beirat benannter Vorsitzender beteiligt. Ein Appellationsausschuss besteht aus zwei



Jugendschutzsachverständigen, vier Vertretern der Bundesländer und einem zum Richteramt befähigten Vorsitzenden.

Im Zusammenhang mit den neuen Grundsätzen erfuhr gleichzeitig der Beirat der USK eine Stärkung. Es wurde unter anderem im Hinblick auf die künftigen Herausforderungen und Tätigkeitsbereiche der USK die Zusammensetzung der in ihm repräsentierten Institutionen verändert. Dem verstärkten Engagement der USK im Online-Bereich trug beispielsweise die Aufnahme der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) Rechnung. Die insgesamt 14 Beiratsmitglieder bilden damit die zentralen gesellschaftlichen Gruppen und Institutionen des Jugendschutzes in Deutschland ab.

Die reformierten Grundsätze sind seit dem 1. Februar 2011 in Kraft und haben sich seitdem bewähren können. Obwohl beispielsweise die Einspruchsfristen für alle Verfahrensbeteiligten verlängert wurden, gelangen Verfahren, die über mehrere Instanzen laufen, jetzt schneller zu einem Abschluss. Der verkürzte Instanzenzug etablierte sich zudem als tragfähiges Modell effektiver Prüftätigkeit. Ebenfalls positiv hervorzuheben ist die durch die Grundsätze ermöglichte und seitdem umgesetzte deutlich stärkere Aktivität und Mitsprache des Beirats, der inzwischen mindestens zwei Mal jährlich zusammentritt.



DIE USK VERFÜGT ÜBER EINES DER WELTWEIT GRÖSSTEN ARCHIVE FÜR COMPUTERSPIELE MIT RUND 20.000 TITELN



2.3 LEITKRITERIEN

In seiner Sitzung im Dezember 2010 beschloss der Beirat der USK die Einberufung eines Unterausschusses zur Erarbeitung von „Leitkriterien für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computerspielen“. Diesem gehörten Jugendschutzsachverständige, Mitarbeiter der USK und weitere Mitglieder relevanter, im Beirat verteilter Institutionen an. Im April 2011 diskutierte die Arbeitsgruppe einen ersten Entwurf der USK und fertigte daraus eine Vorlage für den Beirat. Dieser nahm in seiner Sitzung im Juni 2011 weitere Anpassungen vor und setzte die Leitkriterien schließlich in Kraft.

Die Leitkriterien bilden sich auf Grundlage von geltenden Gesetzen, den Grundsätzen der USK, Erkenntnissen aus der Wissenschaft und der Spruchpraxis aus mehr als 30.000 Spieleprüfungen seit 1994 sowie dem gesellschaftlichen Diskurs. Damit fließen selbstverständlich auch gesellschaftliche Werte und Normen in die Betrachtung ein. Bewertungen, die dagegen auf reinen Geschmacksurteilen oder persönlichen tagespolitischen Anschauungen beruhen, sind ausgeschlossen.

Im Hinblick auf die Jugendschutzrelevanz von Inhalten und Darstellungen müssen bei Computerspielen stets die Spezifika dieses Mediums

berücksichtigt werden. Insbesondere Interaktivität und Selbstwirksamkeitserleben stellen im Vergleich zu anderen medialen Herausforderungen wie beispielsweise dem Film wichtige Unterschiede dar.

Die Leitkriterien dienen in erster Linie als Diskussionsgrundlage für die Gremien der Jugendschutzsachverständigen und unterstützen diese bei der Einschätzung einer möglichen Entwicklungsbeeinträchtigung von Kindern und Jugendlichen, die von einem Spielangebot ausgehen kann. Mit den Kriterien werden die wichtigsten Aspekte eines Spiels im Hinblick auf ihre mögliche Wirkungsmacht benannt, sodass die Leitkriterien in den Prüfsitzungen auf die vorliegenden Spiele angewendet werden können.

Die Leitkriterien der USK stehen auf www.usk.de zur Verfügung und fanden seit ihrem Erscheinen ein positives Echo in der interessierten Öffentlichkeit, der Fachpresse, in Gamer-Foren und bei Jugendschutzinstitutionen, aber auch bei deutschen und internationalen Spieleanbietern. Hervorgehoben wurde, dass die Veröffentlichung der Leitkriterien zu einem höheren Maß an Transparenz und Nachvollziehbarkeit der Prüfentscheidungen führe.

Visuelle und akustische Umsetzung der Spielidee	Menschenähnlichkeit	Angst und Bedrohung
Gameplay	Jugendaffinität und Identifikationspotenzial	Sexualität
Atmosphäre	Handlungsdruck	Diskriminierung
Realismus	Gewalt	Sprache
Glaubwürdigkeit	Krieg	Drogen

DIE 15 ASPEKTE DER WIRKUNGSMACHT EINES COMPUTER- ODER VIDEOSPIELS

2.4 PRÜFSTATISTIK

ÜBERBLICK

Die statistische Auswertung der Prüfungen im Jahr 2011 verdeutlicht folgende Haupttrends bei Computerspielen:

Die in den vergangenen zwei Jahren abgesunkene Zahl der Prüfvorgänge zeigt unter anderem, dass die Entwickler ihre Projekte immer stärker auf die zukünftige Konsolengeneration auszurichten beginnen. Auch wenn der aktuelle Hardwarezyklus der längste ist, der jemals stattfand, so sind sinkende Veröffentlichungszahlen doch bei jedem Übergang zu einer neuen Hardwaregeneration zu beobachten.

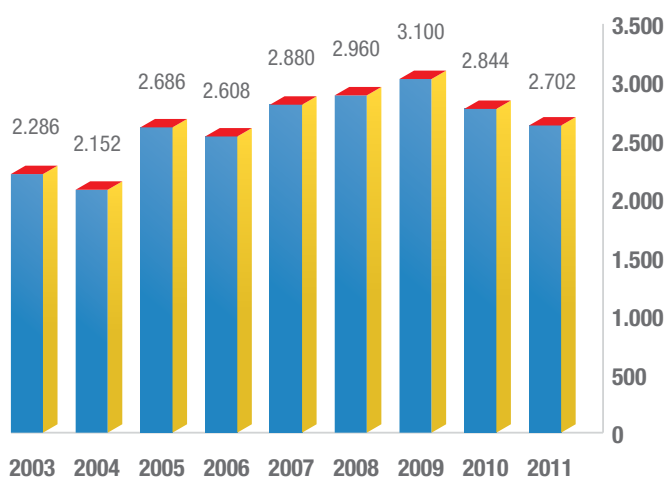
Gleichzeitig machen Mobile-, Browser- oder Social-Games sowie das Online-Segment auf den Spielkonsolen einen immer größeren Anteil aus. Das hat unter anderem eine geringere Zahl von Verfahren zur Folge, da Mobile- und Online-Spiele regelmäßig nicht im regulären Verfahren nach dem Jugendschutzgesetz geprüft werden.

Im Hinblick auf die USK-Genres wird zudem deutlich, dass sich der Anteil der noch vor wenigen Jahren boomenden Casual-Games wieder normalisiert. Da in diesem Bereich jugendschutzrelevante Inhalte kaum eine Rolle spielen, sinkt dementsprechend der Anteil der Spiele „USK ab 0“ in der USK-Statistik und beträgt 2011 weniger als 40 Prozent. Nicht zuletzt in Folge des statistischen Effekts steigen die Werte der anderen Alterskategorien an.

PRÜFVORGÄNGE INSGESAMT

Im Jahr 2011 wurden insgesamt 2.702 Prüfvorgänge durchgeführt. Gegenüber den 2.844 Prüfvorgängen 2010 bedeutet dies eine Abnahme um 142 Prüfvorgänge (5,25 %). Seit 2009 ist die Zahl der vorgelegten Spiele kontinuierlich gesunken, was auf mehrere Gründe zurückgeführt werden kann. So hat sich etwa die Zahl der für den Nintendo DS und die Nintendo Wii vorgelegten Titel im Jahre 2011 gegenüber 2009 nahezu halbiert. Gleichzeitig sind zahlreiche Entwickler von Spielen für Gelegenheitsspieler (Casual Games) zu den mobilen Plattformen (z. B. Android Market oder App Store) gewechselt. Mobile Geräte wie Smartphones und Tablet-PCs gehören inzwischen zu den größten Downloadplattformen von Spielen.

Wichtig ist, dass die Gesamtzahl der Prüfvorgänge nicht mit der Zahl der Neuerscheinungen von Computerspielen gleichzusetzen ist.



ANZAHL DER PRÜFVORGÄNGE 2003 BIS 2011

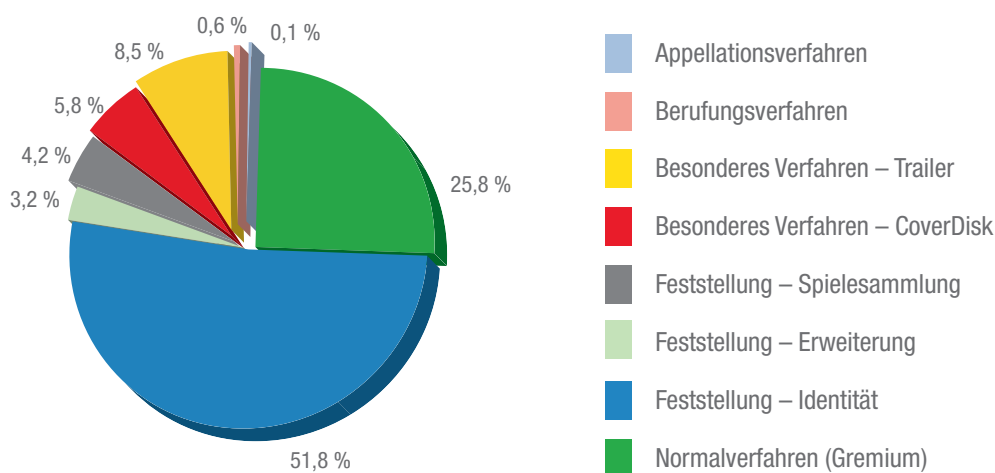


Der Grund liegt in den unterschiedlichen Verfahrensarten, was im folgenden Abschnitt deutlich wird. Die Zahl der Neuerscheinungen von Computerspielen lässt sich anhand der USK-Statistik auch deshalb nicht exakt ermitteln, da zum einen nicht nachvollzogen wird, wenn ein geprüfter Titel nicht auf dem deutschen Markt erscheint, und zum anderen nicht erfasst wird, wie viele Titel gar nicht zur Prüfung vorgelegt werden. Nach unseren Erfahrungen ist die Zahl dieser Spiele jedoch sehr gering. Das Fachmagazin Gamesmarkt gibt die Zahl der Neuerscheinungen 2011 mit 2.046 an.

Bei einer genaueren Ausdifferenzierung zeigt sich, dass die Anzahl der Gremienprüfungen gegenüber dem Vorjahr nahezu konstant geblieben ist (695 Gremienprüfungen im Jahre 2011 gegenüber 698 Gremienprüfungen im Jahre 2010).

AUFTEILUNG DER PRÜFUNGEN NACH VERFAHRENSARTEN

Die Ausdifferenzierung aller Prüfungen nach Verfahrensarten zeigt, dass lediglich ein Viertel aller vorgelegten Titel im Regelverfahren durch ein Prüfungsgremium abgeschlossen wird, während 51,9 % aller Verfahren aus Feststellungen der Identität bestehen oder die Spiele auf bereits bekannte einfache Spielkonzepte zurückgreifen (Suchbilder, Tiersimulationen, Kartenspiele etc.), die im vereinfachten Verfahren geprüft und gekennzeichnet werden können. Weitere 21,7 % der vereinfachten Verfahren entfallen auf Spielerweiterungen (Add-ons), Zusammenstellungen bereits geprüfter Spiele, Heft-CDs und Trailer zu Spielen, die zumeist für den „Point of Sale“ im Kaufhaus oder speziell für die weltgrößte Messe für interaktive Unterhaltungselektronik, der gamescom, produziert werden.

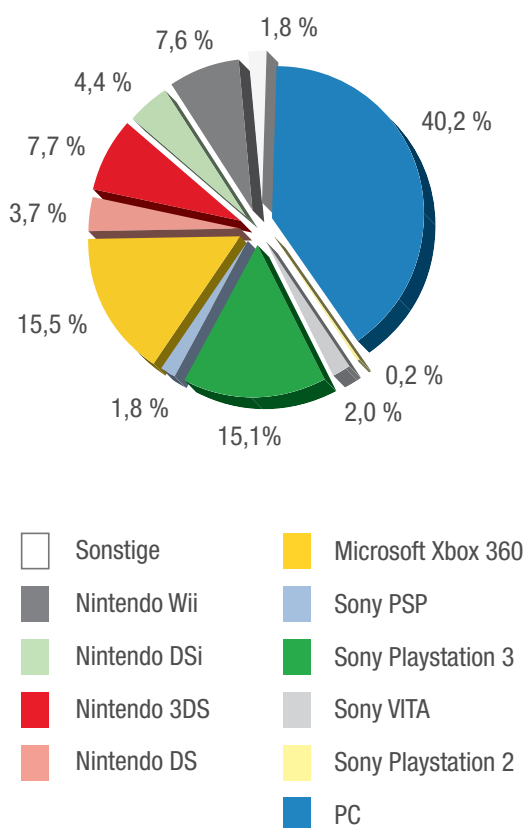


ANZAHL DER PRÜFVORGÄNGE NACH VERFAHRENSARTEN 2011

AUFTEILUNG ALLER PRÜFVORGÄNGE NACH SYSTEMEN

Die Aufteilung aller Prüfungsvorgänge nach Plattformen zeigt, dass sich der Trend der vergangenen Jahre fortsetzt und mehr Spiele für die unterschiedlichen Konsolen vorgelegt werden. Gleichwohl dominiert immer noch der PC mit insgesamt 40,2 Prozent aller Verfahren, was unter anderem darin begründet ist, dass Deutschland einen der größten Märkte für PC-Spiele darstellt und dabei eine Vielzahl der Spiele für Gelegenheitsspieler entwickelt werden.

Die Verteilung bei den größten drei Hardware-Anbietern zeigt, dass knapp ein Viertel aller Prüf-



VERTEILUNG DER PRÜFVORGÄNGE NACH PLATTFORMEN 2011

vorgänge auf die Geräte von Nintendo entfällt (23,4 % mit deutlichen Schwerpunkten auf dem tragbaren Nintendo 3DS mit 7,7 % sowie auf der Nintendo Wii mit 7,6 %), während die unterschiedlichen Sony-Systeme (PS3, PS Vita und PSP) einen Anteil von 19,1 Prozent und die von der Firma Microsoft entwickelte Xbox 360 insgesamt einen Anteil von 15,5 Prozent an allen Prüfungsvorgängen aufweisen.

ALTERSKENNZEICHNUNG BEI PRÜFVORGÄNGEN INSGESAMT

Im Hinblick auf die Alterskennzeichnung bei allen im Jahre 2011 durchgeführten Prüfungsvorgängen für Bildträger ergibt sich folgendes Bild:

Das Kennzeichen „USK ab 0“ wurde 1.055 Mal vergeben. Das entspricht einem prozentualen Anteil von 39,1 Prozent aller erteilten Freigaben und liegt damit deutlich unter der Quote des vergangenen Jahres (46,5 %)

Das Kennzeichen „USK ab 6“ wurde 467 Mal erteilt und liegt mit einem Anteil von 17,3 % aller Freigaben über dem Wert des Vorjahres (14,3 %)

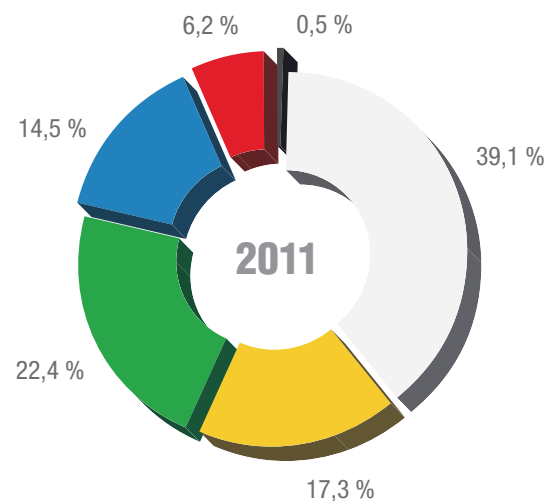
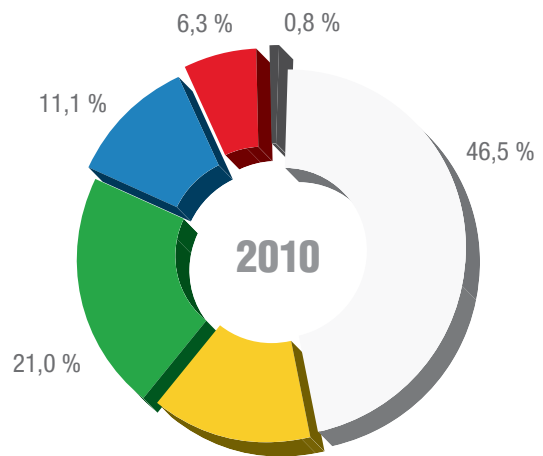
Das Kennzeichen „USK ab 12“ wurde 605 Mal erteilt und liegt mit einem Anteil von 22,4 % aller Freigaben knapp über der Anzahl der Freigaben des Vorjahres (21,0 %)





Das Kennzeichen „USK ab 16“ wurde 392 Mal erteilt und liegt mit einem Anteil von 14,5 % aller Freigaben deutlich über dem prozentualen Anteil des Vorjahres (11,1 %)

Das Kennzeichen „USK ab 18“ wurde 167 Mal erteilt und lag mit einem Gesamtanteil von 6,2 % knapp unter dem prozentualen Wert des Vorjahres (6,3 %)

In insgesamt 14 Fällen wurde eine Kennzeichnung verweigert, weil die Spielinhalte nach der Auffassung des Prüfungsausschusses die Kriterien der Indizierung erfüllten. Die Zahl dieser Prüfungsvorgänge sank in den vergangenen Jahren. Die Abweichungen bewegen sich allerdings auf niedrigem Niveau. 2011 betrug der Anteil nur 0,5 Prozent aller Verfahren. Der kontinuierliche Rückgang (2009: 1,1 %; 2010: 0,8 %) zeigt unter anderem, dass Verfahren und Spruchpraxis der USK durch neue Grundsätze, Leitkriterien und den Consulting-Bereich transparenter geworden sind. So können Anbieter das Prüfergebnis des USK-Verfahrens im Vorfeld besser abschätzen als noch vor einigen Jahren.

Insgesamt zeigt die Altersstruktur der Altersfreigaben bei allen Prüfungsvorgängen nach wie vor einen deutlichen Schwerpunkt auf den Freigaben ohne Altersbeschränkung bis zur Freigabe ab zwölf Jahren. 78,8 Prozent aller Freigaben entfallen auf diese unteren Altersgruppen.



-  Keine Kennzeichnung
-  Keine Jugendfreigabe
-  Freigegeben ab 16 Jahren
-  Freigegeben ab 12 Jahren
-  Freigegeben ab 6 Jahren
-  Freigegeben ohne Altersbeschränkung

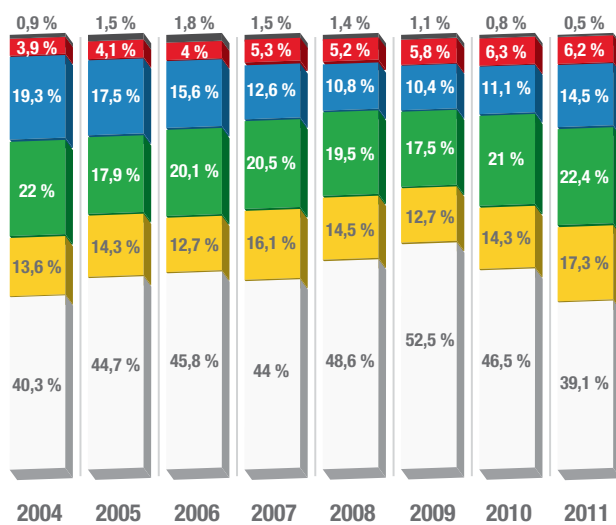
ALTERSVERTEILUNG BEI PRÜFVORGÄNGEN
2010 UND 2011



ALTERSFREIGABEN IM JAHRESVERGLEICH

Ein Vergleich der bisher in den Jahren 2004 bis 2011 erteilten Altersfreigaben zeigt eine augenfällige Veränderung bei den Freigaben ohne Altersbeschränkung, die mit 39,5 Prozent auf den tiefsten Wert seit 2009 (52,5 %) gesunken sind. Dies ist insbesondere darauf zurückzuführen, dass sich die Anzahl der Vorlagen für den Nintendo DS und die Nintendo Wii nahezu halbiert hat. Die dadurch gestiegenen prozentualen Anteile der übrigen Freigaben finden ihre Begründung daher zu einem großen Teil in dem rein statistischen Effekt.

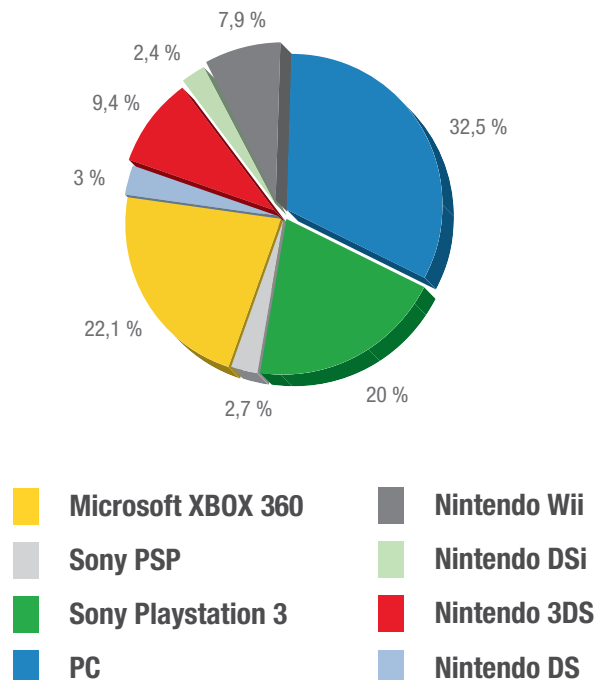
- Keine Kennzeichnung
- 18 Keine Jugendfreigabe
- 16 Freigegeben ab 16 Jahren
- 12 Freigegeben ab 12 Jahren
- 6 Freigegeben ab 6 Jahren
- 0 Freigegeben ohne Altersbeschränkung



ALTERSFREIGABEN 2004 BIS 2011

AUFTEILUNG DER GREMIENPRÜFUNGEN NACH SYSTEMEN

Die Verteilung der Gremienprüfungen nach der Hardware macht eine Schwerpunktverlagerung deutlich: Zwei Drittel aller Gremienprüfungen entfallen auf Spielkonsolen. Dies zeigt, dass der weitaus überwiegende Anteil aller Spielentwicklungen zunächst für eine der Konsolen stattfindet und erst dann eine Umsetzung für PC vorgenommen wird. Dabei entfallen 22,7 % aller Gremienprüfungen auf Geräte der Firma Sony, 22,1 % auf die Xbox 360 und 22,7 % auf Geräte der Firma Nintendo, wobei hier ein Schwerpunkt auf Spielen für den 2011 erschienenen Nintendo 3DS (9,4 %) liegt.



VERTEILUNG DER SYSTEME IN GREMIENPRÜFUNGEN 2011

AUFTEILUNG DER GREMIENPRÜFUNGEN NACH ALTERSKENNZEICHNUNGEN

Von Kennzeichnungen, die in einem Regelverfahren aufgrund der Empfehlung der Jugendschutzsachverständigen erteilt werden, ist eine andere Struktur der Altersfreigaben zu erwarten. In den einfachen Verfahren werden insbesondere Karten- oder Mahjong-Spiele, Abräum- oder Sammelspiele, viele einfache Simulationen und Lifestyle-Spielangebote geprüft, die aus der Sicht des Jugendschutzes regelmäßig unbedenklich sind. Bei diesen Prüfungen darf die Freigabe ab 6 Jahren nicht überschritten sein. Insofern resultiert aus Gremienprüfungen im Regelverfahren zwangsläufig ein größerer Anteil der höheren Altersstufen.

Damit weist die Altersverteilung der Freigaben aus den insgesamt 695 Gremienprüfungen 2011 einen deutlichen Unterschied zur Gesamtheit aller Freigaben aus. Während bei 39,1 Prozent aller Prüfungsvorgänge für eine Freigabe „USK ab 0“ entschieden wird, sind es bei den Gremienprüfungen nur 16,9 Prozent. Auch die Kennzeichnungen „USK ab 12“ sowie „USK ab 18“ liegen bei Gremienprüfungen prozentual über den Werten aus den einfachen Verfahren. Fasst man die unteren drei Altersgruppen allerdings zusammen, so bilden „USK ab 0“, „USK ab 6“ und „USK ab 12“ auch hier einen Anteil von mehr als drei Viertel (78,8 %) der erteilten Altersfreigaben.

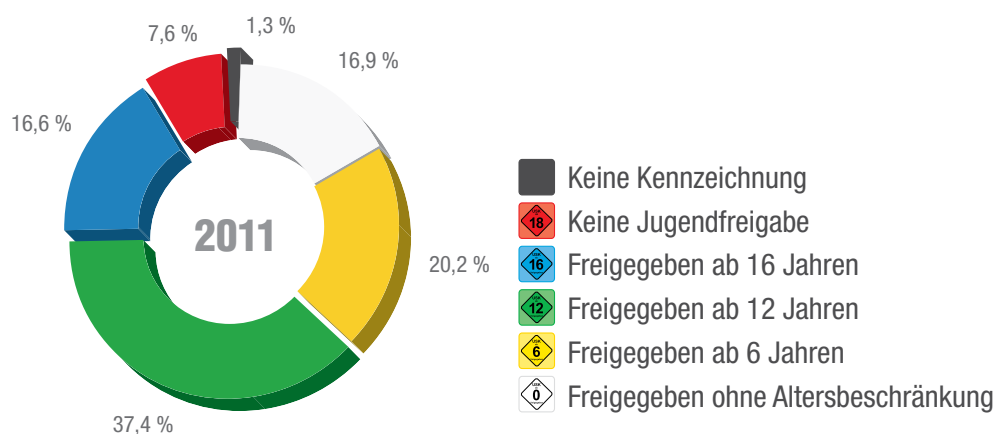
BERUFUNGS- UND APPELLATIONSVERFAHREN

Im Jahr 2010 wurden 19 Berufungsverfahren durchgeführt, 2011 waren es 14 Verfahren. Acht Berufungen wurden 2011 durch die Ständigen Vertreter und sechs durch den Anbieter beantragt. Damit erfolgt nur bei einem Prozent der geprüften Spiele eine Berufung durch den Antragsteller, was für eine gute Kenntnis der Prüfpraxis und ein hohes Vertrauen in die USK-Verfahren spricht.

2010 wurden vier Beiratsverfahren abgeschlossen. Es gab kein Appellationsverfahren. Ab Februar 2011 entfiel durch die neuen Grundsätze die Instanz der Beiratsprüfung, sodass 2011 kein Beiratsverfahren durchgeführt wurde.

Es fanden jedoch zwei Appellationsverfahren statt. Ein Appellationsverfahren wurde noch nach den alten Prüfgrundsätzen Anfang 2011 und das zweite Ende 2011 auf Grundlage der neuen Grundsätze durchgeführt.

Im ersten Verfahren legte ein Bundesland Appellation gegen die Empfehlung des Beirates



VERTEILUNG DER ALTERSFREIGABEN BEI GREMIENPRÜFUNGEN 2011

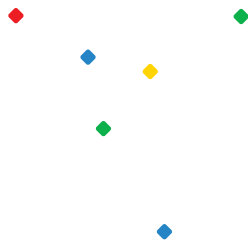
ein, das betreffende Spiel mit „USK ab 18“ zu kennzeichnen. Der Appellationsausschuss kam zum Ergebnis, die Empfehlung des Beirates zu übernehmen. In der Folge wurde das Spiel mit „USK ab 18“ gekennzeichnet.

Im zweiten Fall legte der Anbieter des betreffenden Spiels Ende 2011 über die in der USK beteiligten Verbände Appellation gegen die Empfehlung des Berufungsausschusses ein, das betreffende Spiel nicht zu kennzeichnen. Der Appellationsausschuss entschied sich für die Empfehlung des Regelausschusses, das Spiel mit „USK ab 18“ zu kennzeichnen. Diese wurde dann vom Ständigen Vertreter der OLJB als Freigabe der OLJB übernommen. Das Spiel erhielt daraufhin die rechtsverbindliche Alterskennzeichnung „USK ab 18“.

ZWEIFELSFÄLLE

2010 entschied das Gremium in fünf Fällen auf einen „Zweifelsfall“ im Sinne des § 14 Abs. 4 Satz 3 JuSchG. Folge eines solchen Prüfergebnisses ist der Anschluss eines Verfahrens, bei dem mit Zustimmung des Antragstellers eine gutachterliche Stellungnahme der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) eingeholt wird. Dieser Stellungnahme der BPjM ist zu entnehmen, ob eine Indizierungsrelevanz bei Veröffentlichung vorliegen würde. 2010 sah die BPjM die Indizierungskriterien bei keinem der Spiele als erfüllt an. Damit konnte in vier Verfahren abschließend das Kennzeichen „USK ab 18“ vergeben werden, in einem Fall wurde das Kennzeichen „USK ab 16“ erteilt.

2011 wurde in fünf Fällen ein Zweifelsfallverfahren durchgeführt. Dabei wertete die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien vier der betreffenden Spiele als indizierungsrelevant bei Veröffentlichung, sodass diese Verfahren bei der USK mit dem Ergebnis „Keine Kennzeichnung“ endeten. In einem Fall sah die BPjM die Indizierungskriterien als nicht erfüllt an, so dass das Kennzeichen „USK ab 18“ vergeben werden konnte.

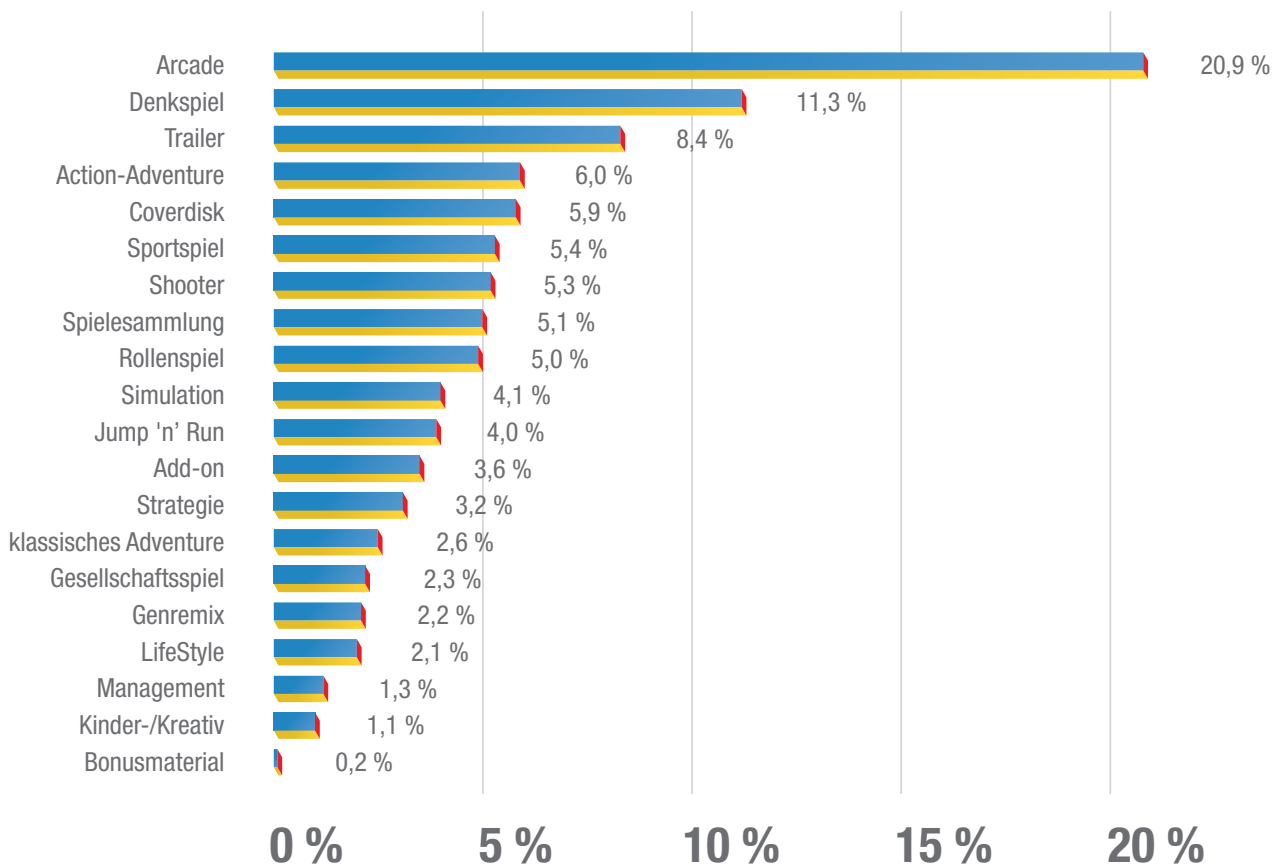


SPIELGENRES

Für die Gesamtzahl aller 2.702 Prüfvorgänge zeigt die Übersicht über die Genreverteilung gegenüber dem Vorjahr keine signifikanten Veränderungen.

Ein etwas anderes Bild ergibt sich, wenn die Genreverteilung separat für die Regelverfahren betrachtet wird, da es sich hierbei ausschließlich um Prüfanträge für neue Spiele handelt, die nicht in einem einfachen Verfahren geprüft werden können. Zwar liegen auch hier die Arcadespiele (Racer, Shoot 'em ups etc.) mit weitem Abstand vorn, doch an Position zwei folgen nunmehr die Shooter (Ego-, Taktik-, Online-/LAN-Shooter) vor

den Simulations- und Rollenspielen. Hinsichtlich der weiteren Genre-Anteile zeigen sich allerdings nur noch geringfügige Veränderungen im Vergleich zur Gesamtzahl der Prüfvorgänge.



VERTEILUNG DER GENRES BEI ALLEN VERFAHREN 2011

2.5 ONLINE-SPIELE (JMSTV)

In den vergangenen Jahren haben Online-Spiele immer mehr an Bedeutung gewonnen. Aus diesem Grund hat die USK ihr Tätigkeitsfeld erweitert. Seit September 2011 ist die USK anerkannte Einrichtung der Freiwilligen Selbstkontrolle für Online-Angebote nach dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV). Dieser regelt den gesetzlichen Jugendschutz im Internet und nimmt die Anbieter für ihre Webangebote in die Pflicht.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL DER USK FINDET SICH AUF DEN WEBSITES DER MITGLIEDER

Im Entwurf für eine JMStV-Novelle wurde 2010 mit einer geplanten Übernahme der Altersgruppen (0, 6, 12, 16, 18) diese Thematik aus dem Jugendschutzgesetz auch im Bereich des JMStV aufgegriffen. Die Idee einer rechtssicheren Kennzeichnung für Einzelinhalte wurde jedoch nicht berücksichtigt. Dennoch trug die Novelle der hohen Kompetenz von FSK und USK bei der Beurteilung von jugendschutzrelevanten audiovisuellen Inhalten mit einer Anerkennungsfiktion Rechnung. Für den Teilbereich der als Download verbreiteten Online-Filme und Online-Spiele sollten beide Selbstkontrollen mit Inkrafttreten des Gesetzes anerkannt sein.

Am 16. Dezember 2010 wurde der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag im Landtag von Nordrhein-Westfalen einstimmig abgelehnt. Dies

änderte jedoch nichts an der Entscheidung der USK, im Online-Bereich aktiv zu werden. Schon in den Verhandlungen im Vorfeld der JMStV-Novelle war klar geworden, dass eine Anerkennung der USK für den Teilbereich der zum Download angebotenen Spiele nur einen Bruchteil der gängigen Verbreitungsformen im Internet berücksichtigt hätte. Games, die beispielsweise im Browser gespielt werden, wären von der Regelung nicht umfasst worden. Darüber hinaus bestehen Webangebote typischerweise nicht aus einem einzelnen Game oder Film, sondern aus einer Vielzahl von Inhaltselementen, angefangen bei Texten und Bildern bis hin zu Animationen, diversen Werbeformaten und nutzergenerierten Inhalten wie Foren, Chats oder Blogs. Um Unternehmen für alle von ihnen verantworteten Inhalte einen umfassenden rechtlichen Schutz anbieten zu können, erschien daher auf Grundlage des JMStV von 2003 eine vollumfassende Anerkennung sinnvoll.

Aus diesem Grund beschritten FSK und USK 2011 gemeinsam den Weg der Anerkennung. Dabei erwiesen sich die Zusammenarbeit und die enge Abstimmung als überaus sinnvoll und gewinnbringend. Ihrem jeweiligen Thema verpflichtet und mit Unterstützung der Film- bzw. Spielebranche konnten beide Institutionen ihre Kompetenzen und Erfahrungen ergänzen.

In der Folge konnte der Antrag im Juni 2011 eingereicht und aufgrund der Anerkennung durch die Kommission für Jugendmedienschutz im Oktober 2011 erfolgreich abgeschlossen werden. Dieser durchaus enge Zeitplan wurde insbesondere durch die produktive und zielführende Zusammenarbeit mit der KJM und ihrer Stabsstelle möglich. Gleichzeitig wurden die Vorbereitungen von einem Ausschuss unterstützt, den der Beirat der USK in diesem Zusammenhang einge-

setzt hatte. Der Beiratsausschuss USK.online stand der Geschäftsstelle der USK bei den Antragsvorbereitungen beratend zur Seite und begleitet seitdem dauerhaft die Arbeit der USK im Online-Bereich. Bestandteil des Antrags wurden insbesondere folgende Grundlagendokumente, die die Arbeit nach dem JMStV bestimmen:

Statut für die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle für den Bereich der Telemedien (Statut USK.online)

Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospielen

Ergänzende Kriterien der USK für den Bereich des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags (JMStV)

Für ihre Mitglieder fungiert die USK nun als effektiver Schutzschild zwischen Anbieter und Rechtsaufsicht. In diesem Zusammenhang hat die USK ein Leistungspaket erarbeitet, mit denen Unternehmen einen umfassenden Rundumschutz erhalten können. Mitglieder werden unmittelbar und kontinuierlich in allen inhaltlichen und technischen Fragen bei der jugendschutzkonformen Gestaltung ihrer Webangebote beraten. Zahlreiche Erstberatungen in Form von sogenannten JMStV-Startpaketen zeigen, dass dies ein für alle Seiten sehr positiver und praktikabler Weg ist, um gemeinsam einen verbesserten Jugendschutz im Internet zu erreichen. Ende 2011 konnte mit Gameforge einer der größten europäischen



ANERKENNUNG DER USK

Online-Games-Anbieter als erstes Mitglied aufgenommen werden.

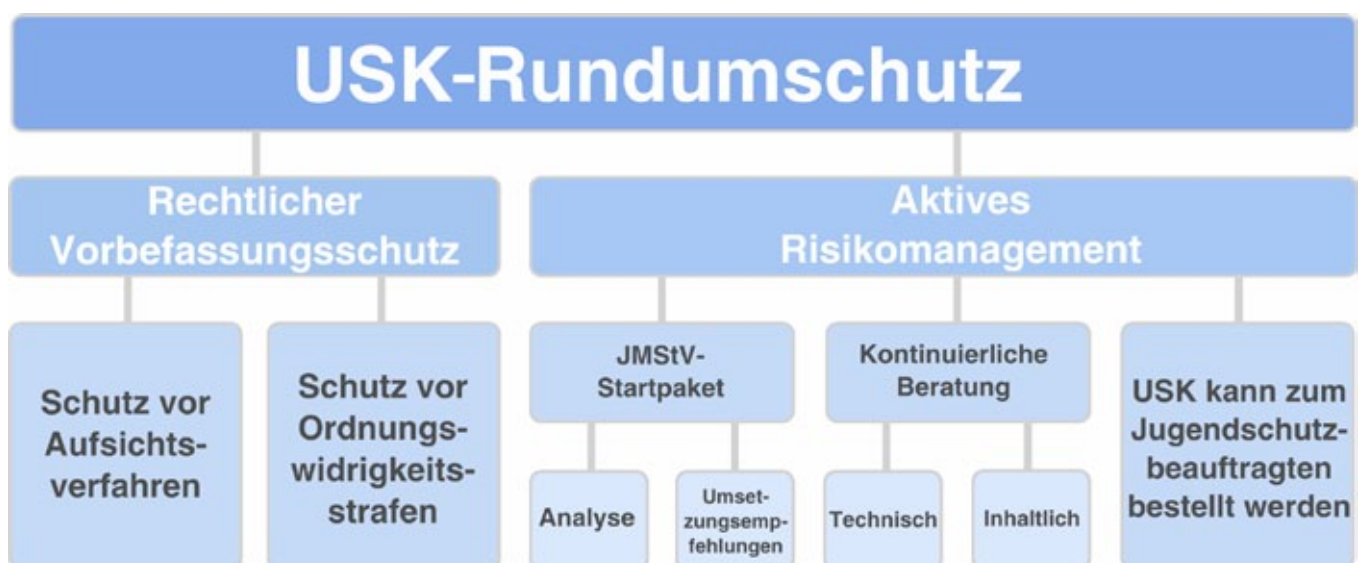
Trotz erfolgreicher Anerkennung von USK und FSK im Bereich des JMStV fehlt Anbietern nach wie vor die freiwillige Möglichkeit verbindlicher Alterskennzeichen für die rechtssichere Vermarktung im Bereich der Online-Spiele und Online-Filme. Hierfür wäre notwendige Voraussetzung, auf gesetzlicher Ebene zwischen ganzheitlichen Webangeboten einerseits und Filmen und Games als komplexen Inhaltselementen andererseits unterscheiden zu können. Gerade diese werden oftmals auf einer großen Vielzahl von Webangeboten und Endgeräten online verbreitet und befinden sich keineswegs nur auf der Website eines Unternehmens.

Zum einen wären freiwillige einheitliche und rechtssichere Alterskennzeichen für Einzelinhalte im Online-Bereich für den Jugendschutz sinnvoll,

da sie Eltern wichtige Informationen geben. Die Erfahrungen aus den zahlreichen Zuschriften bei der USK zeigen, dass Spiele als komplexe Inhalte für Eltern im Hinblick auf ihre Jugendschutzrelevanz kaum abschätzbar sind. Zum anderen würden solche Alterskennzeichen ausschließen, dass unterschiedliche Altersbewertungen des gleichen Inhaltes von unterschiedlichen Anbietern existieren. Das Interesse der Unternehmen an einer dadurch auch im Online-Bereich möglichen rechts- und planungssicheren Vermarktung von Spielen ist hoch.

Durch die übertragenen Kompetenzen sowohl nach dem Jugendschutzgesetz als auch nach dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag kann die USK nun als kompetenter Ansprechpartner für Unternehmen in allen Fragen und Bereichen des Jugendschutzes fungieren. Damit trägt die USK der medialen Konvergenz Rechnung, die sich derzeit allerdings noch nicht in einer Konvergenz der gesetzlichen Regelungen niederschlägt.

Die bisherigen Erfahrungen insbesondere mit der FSK zeigen dabei, dass eine Abstimmung und Kooperation der anerkannten Selbstkontrollen im Online-Bereich lohnenswert ist, damit der gesetzliche Jugendschutz einerseits und das Bedürfnis der Anbieter nach rechtssicherer Vermarktung im Online-Bereich andererseits mit der rasanten Medienentwicklung Schritt halten können.



USK-RUNDUMSCHUTZ

2.6 JUGENDSCHUTZPROGRAMME

Die USK unterstützte unter anderem im Zusammenhang eines Runden Tisches der Jugendschutzinstitutionen in Deutschland intensiv die Entwicklung eines technischen Standards für Jugendschutzprogramme. Mit solch einem Jugendschutzprogramm können Eltern nach der Installation auf dem heimischen Rechner das Risiko minimieren, dass ihre Kinder und Jugendlichen im Internet mit problematischen Inhalten konfrontiert werden. Nachdem dieser Standard gefunden war, engagierte sich die USK dafür,

diesen in der Computerspiele-Branche bekannt zu machen und Unternehmen zu überzeugen, ihre Web-Angebote dementsprechend zu gestalten.

Unter <http://label.usk.de> stellt die USK seit August 2011 einen Label-Generator zur Verfügung, mit dem Anbieter ein einfaches und schnell zu installierendes Label für die eigene Website erstellen können. Das Label besteht aus einer einzelnen Datei (age-de.xml) und enthält eine Information über die jeweilige Altersstufe (USK ab 0, 6, 12, 16 oder 18 Jahren) für die jeweilige

Label-Generator

Mit dem hier angebotenen Label-Generator kann ein einfaches und schnell zu installierendes „age-de.xml“-Label für eine Website erstellt werden. Dieses wird durch ein von der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) positiv bewertetes Jugendschutzprogramm ausgelesen. Durch das Taggen einer Webseite mit solch einem Label bietet sich Unternehmen die Möglichkeit, beeinträchtigende Inhalte jugendschutzkonform anzubieten. Die wichtigsten Fragen und Antworten dazu finden Sie im unteren Teil dieser Seite.

Geben Sie die Domain ihres Webangebots ein:

 zusätzliche Domain für dasselbe Webangebot angeben (z.B. andere Schreibweise)

Wählen Sie die Altersstufe für ihr Webangebot:

Hinweis: Es gilt immer die höchste Altersstufe. Wenn die wesentlichen Inhalte auf der Seite ein USK-Kennzeichen haben, nutzen Sie das höchste davon für dieses Label. Wenn Sie problematische Inhalte anbieten, die kein USK-Kennzeichen haben, wenden Sie sich für Beratung gern an uns.

Optional können Sie hier eine Seite angeben, auf die Kinder und Jugendliche umgeleitet werden sollen, wenn sie das Mindestalter für Ihr Webangebot noch nicht erreicht haben:

LABEL-GENERATOR DER USK AUF <http://label.usk.de>

Website. Kindern bzw. Jugendlichen, die jünger als die angegebene Altersstufe sind, wird die gelabelte Website nicht angezeigt, sofern ein Jugendschutzprogramm von den Eltern installiert und entsprechend eingestellt wurde.

Im Rahmen der gamescom veranstaltete die USK gemeinsam mit Vertretern aus Branche und

Politik ein Pressegespräch zu diesem Thema. Im Rahmen des „Dialog Internet“ des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend engagiert sich die USK unter anderem für eine Kampagne zur Verbreitung von Jugendschutzprogrammen sowie für weitere Themen des Jugendschutzes im Internet.



PRESSEGESPRÄCH AUF DER GAMESCOM MIT FELIX FALK (USK), TOBIAS HAAR (G.A.M.E.), LARS KLINGBEIL (MDB)

2.7 PILOTPROJEKT KLASSIFIZIERUNG

Zwischen den Trägerverbänden der USK, den Obersten Landesjugendbehörden und der USK wurde 2010 vereinbart, dass auch vor dem Hintergrund der Diskussion von Modellen der (Selbst-)Klassifizierung im Zusammenhang der Novelle des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags innerhalb der USK Erfahrungen im Bereich gesammelt werden sollen. In der Folge wurden Ansätze unterschiedlicher Modelle der Selbstklassifizierung erprobt und verglichen. Unter anderem auf Grundlage dieser Ergebnisse wurde ein Pilotprojekt durchgeführt.

Die Ausgangsfrage, die zum „Pilotprojekt Klassifizierung“ führte, war, ob Computerspiele mit detaillierten Kriterien in Form eines auszufüllenden Fragenkatalogs eingestuft werden können und ob die daraus resultierenden Altersstufen dann mit denen aus den USK-Verfahren vergleichbar sind.

Bei der Vorbereitung auf das mit den Obersten Landesjugendbehörden und insbesondere den Ständigen Vertretern der OLJB bei der USK eng abgestimmte und durchgeführte Pilotprojekt ging es darum, den Kriterienkatalog des PEGI-Systems (Pan European Game Information), das in fast allen anderen Ländern Europas für die Einstufung von Spielen zur Anwendung kommt, ins Deutsche zu übertragen und dann ab März 2010 in der gleichen Systematik einen Kriterienkatalog für die USK zu erarbeiten. Im Zeitraum Juni 2010 bis November 2011 wurden in drei zeitlich aufeinanderfolgenden Phasen insgesamt 922 Computer- und Videospiele innerhalb des Pilotprojekts ausgewertet und verglichen. Die Auswertung des Gesamtprojektes liegt derzeit noch nicht vor und soll 2012 erscheinen.

3 ORGANISATIONSENTWICKLUNG

3.1 TEAM

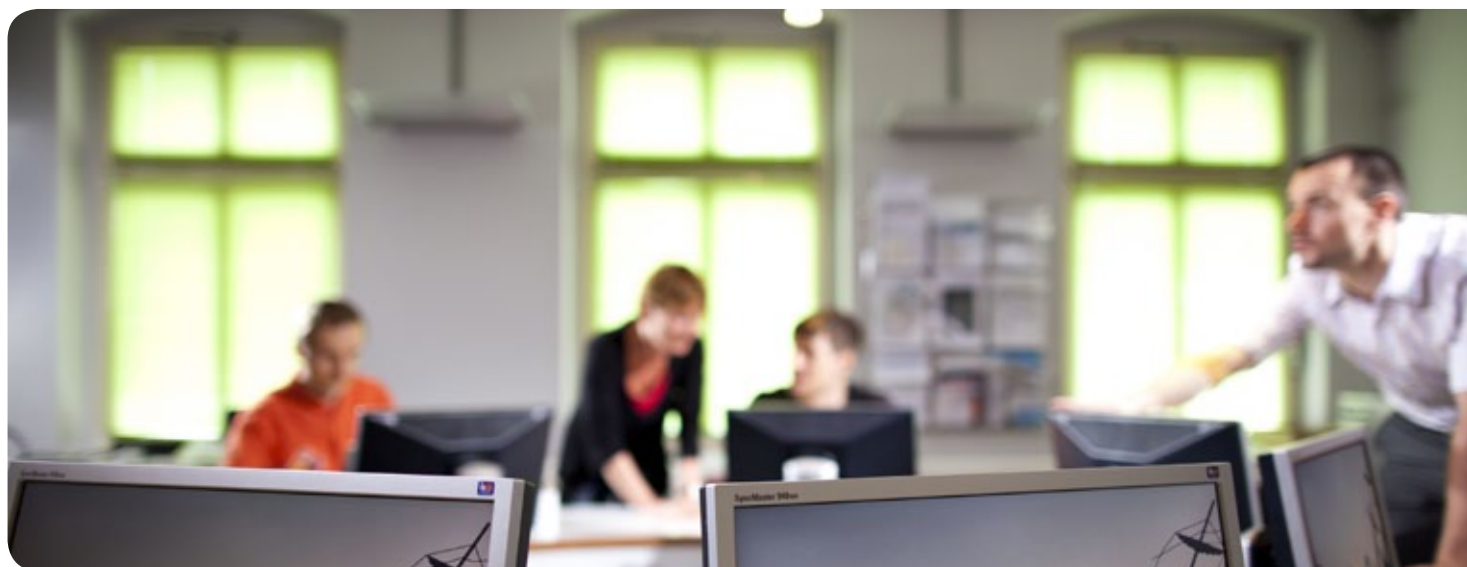
Die USK bietet ihren Mitarbeitern, den ehrenamtlichen Sachverständigen und Sichern ein Fortbildungsprogramm, damit diese mit den dynamischen Entwicklungen des Mediums Computerspiele und des Jugendschutzes Schritt halten können. Jedes Jahr werden daher mindestens vier Weiterbildungstermine für Jugendschutzsachverständige sowie vier Termine für Sichter angeboten. Bei einer alljährlichen Jahresabschlussveranstaltung im Dezember, zu der alle Verfahrensbeteiligten und engen Partner der USK eingeladen sind, gibt es zudem die gern angenommene Möglichkeit des Austauschs.

JUGENDSCHUTZSACHVERSTÄNDIGE

Traditionell findet am ersten Fortbildungstermin Anfang des Jahres immer eine Rückschau auf das vergangene Jahr statt. Präsentiert wird die statistische Jahresbilanz und der Testbereich der USK zieht anhand der Zahlen Rückschlüsse auf neue Trends, Entwicklungen und Themen.

Um die Kohärenz der Spruchpraxis zu gewährleisten und zu einheitlichen Interpretationen der Kriterien für Altersfreigaben zu gelangen, wird ebenfalls regelmäßig das Thema „Prüfentscheidung nachgefragt“ angeboten, bei denen bemerkenswerte Entscheidungen der USK und der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) vorgestellt werden. Da sich die pluralen Prüfungsgremien der USK aus Sachverständigen mit ganz unterschiedlichem beruflichem Hintergrund und jeweils spezifischem Erfahrungsschatz zusammensetzen, ist der Austausch zwischen ihnen anhand konkreter Beispiele sehr wertvoll.

Ein Höhepunkt des Jahres ist die alljährliche Computerspielemesse gamescom in Köln. Die USK ermöglicht ihren Jugendschutzsachverständigen den Besuch der Messe als Fortbildungstermin, da sie eine unschätzbare Gelegenheit bietet, die Gaming-Kultur und Spielerinnen und Spieler unmittelbar zu erleben. Das umfangreiche Rahmenprogramm der gamescom umfasst zudem eine Vielzahl von Gelegenheiten zum fachlichen Austausch mit Jugendschützern aus ganz Deutschland und Kollegen aus dem Ausland.



FORTBILDUNGSTHEMEN 2010

USK-Bilanz 2009 und Ausblick 2010

„Prüfentscheidung nachgefragt“

Workshop „Qualitätssicherung Jugendscheide“

Regelungen des Jugendschutzes nach dem JMStV

Pilotprojekt „Klassifizierung von Computerspielen“

USK-Bilanz 2010 und Ausblick 2011

FORTBILDUNGSTHEMEN 2011

Qualitätssicherung des Prüfprozesses

Neue USK-Grundsätze

Grafik vs. Spielinhalt

Sachverständige und Sichter – Potenziale der Kommunikation

„Prüfentscheidung nachgefragt“

„Layered Languages of Ludology & Patterns of Experience“

Neue Leitkriterien der USK

Vortrag und Diskussion zu Comic

Die Arbeitsweise der USK als Selbstkontrolle unter dem JMStV

Prüfkriterien für Gremien nach dem JMStV

SICHTER

Der Testbereich der USK, der für die Qualifizierung und Ausbildung der Sichterinnen und Sichter zuständig ist, führte seit 2010 jährlich vier Fortbildungsveranstaltungen durch. Dazu zählen regelmäßige Workshops zur Auswertung der Prüfpraxis mit dem Ziel, die Präsentationen und die Testberichte weiter zu verbessern. Dies ist deshalb besonders wichtig, da das arbeitsteilige System der USK von einem möglichst reibungslosen Informationsfluss zwischen Sichter und Prüfungsgremium abhängt: Der Sichter, der das Spiel eingehend durchgespielt hat und für das Gremium als Experte fungiert, bietet das Faktenwissen zum Spiel. Dem Sachverständigen dient dieses Wissen als Basis für eine fundierte Altersempfehlung. Durch die Ergebnisse dieser Workshops werden die Vorgaben für neue Sichter stetig weiterentwickelt und in der sogenannten „Sichterbibel“ gesammelt.

FORTBILDUNGSTHEMEN 2010

Pilotprojekt Selbstklassifizierung

Vorbereitung des Programms auf der gamescom

Verbesserung der Präsentation

Technische Qualifizierung

Team-Building

FORTBILDUNGSTHEMEN 2011

Rolle des Sichters im Prüfraum

Technik in Prüf- und Testraum

Vorbereitung des Programms für die gamescom und den Tag der offenen Tür

Verbesserung der Sichtertexte

Team-Building



MITARBEITER

Neben individuellen Fortbildungsmöglichkeiten wurde für das gesamte Team der USK eine Weiterbildung im Bereich Zeitmanagement und im Bereich Anwendungen von Bürosoftware durchgeführt. Zusätzlich qualifizierte eine Weiterbildung einige Mitarbeiter zu Jugendschutzbeauftragten im Bereich des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags.

MITARBEITER UND ARBEITSBEREICHE

Ende 2009 arbeiteten in der USK sechs feste Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Ende 2011 war das Team auf elf Personen angewachsen. Mit neu geschaffenen Arbeitsbereichen wurden unter anderem eine deutlich umfassendere Anbieterberatung und eine weitergehende Öffentlichkeitsarbeit möglich. Das verstärkte Engagement beim Jugendschutz im Zusammenhang mit Online-Spielen und dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag war ein weiterer wichtiger Grund für die neu geschaffenen Stellen.



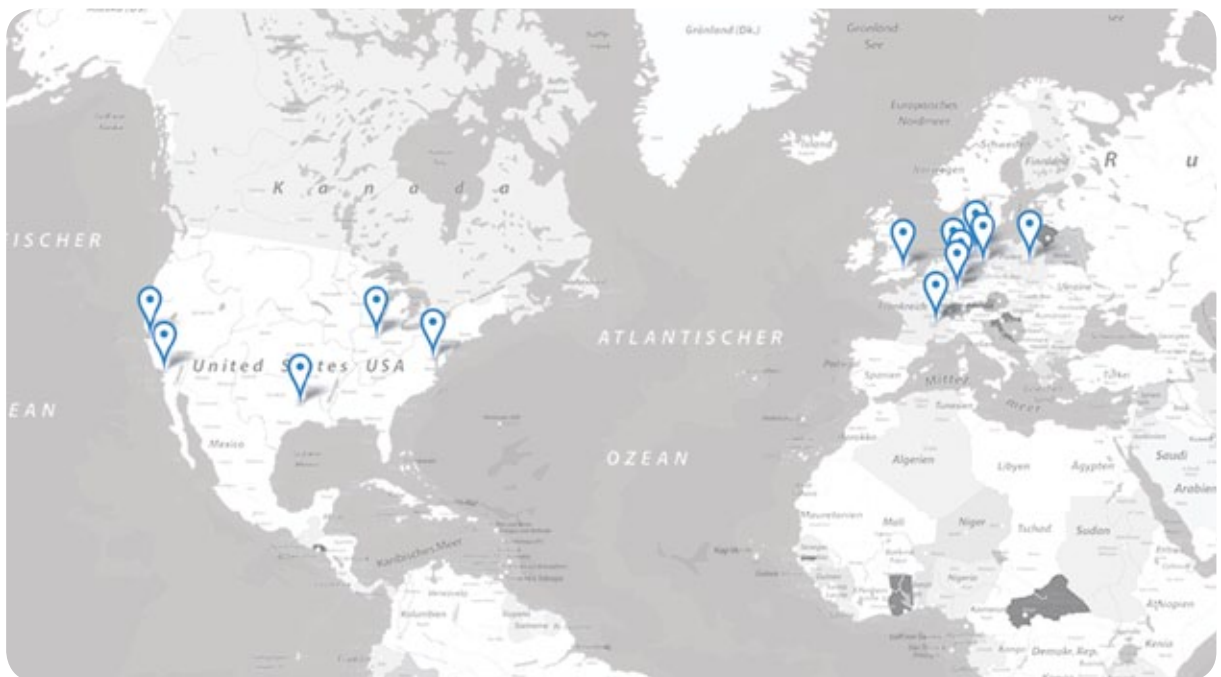
BEI DER JAHRESABSCHLUSSVERANSTALTUNG 2010 WURDE ZWEI LANGJÄHRIGEN SICHTERN DER USK EINE BESONDERE EHRUNG ZUTEIL. FÜR DIE SICHTUNG VON 1.000 TITELN IN DER USK WURDE DAS „GOLDENE GAMEPAD“ UND FÜR ÜBER 2.000 GESICHTETE TITEL DIE „GOLDENE KONSOLE“ VERLIEHEN.



3.2 CONSULTING

Die USK bietet seit 2011 Beratungsleistungen für Hersteller und Entwickler von Computer- und Videospiele an. Dieser Consulting-Bereich ist vollkommen unabhängig vom hoheitlichen Kennzeichnungsverfahren. Damit können Anbieter bereits vor und während der Entwicklung ihrer Spiele die in Deutschland relevanten Jugendschutzaspekte noch besser berücksichtigen und diese auch in ihre Vermarktungsplanung einbeziehen. Bei Terminen in Entwicklerstudios weltweit sowie solchen innerhalb der USK wird die grundsätzliche Situation des Jugendschutzes bei Computer- und Videospiele in Deutschland erläutert und es werden die Zuständigkeiten und Verantwortungen der verschiedenen Institutionen dargestellt. Darüber hinaus können konkrete Videos, Gameplay-Material oder Konzepte in Bezug auf ihre Jugendschutzrelevanz begutachtet werden.

2011 haben zahlreiche Anbieter diese Leistung der USK abgerufen. In insgesamt 15 Fällen fanden die Schulungen und Beratungen direkt bei den Entwicklerstudios und Publishern vor Ort in Ländern wie Polen, Frankreich und England oder auch mehrfach in Nordamerika statt. Der Consulting-Bereich war dabei ebenfalls auf relevanten Messen wie der Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles oder der Game Developers Conference (GDC) in San Francisco vertreten. Durch die Beratungen der USK haben sich die Kenntnis und das Verständnis der spezifisch deutschen Jugendschutzregelungen und Kriterien in den beratenen internationalen Unternehmen merklich erhöht, was dem Jugendschutz im Bereich Computerspiele in Deutschland zugute kommt.



EINSATZORTE DES CONSULTING-BEREICHS DER USK AUSSERHALB BERLINS 2011

3.3 UMZUG DER USK



Seit Mai 2011 befindet sich der Sitz der USK in neuen Räumlichkeiten in der Mitte Berlins, unweit des Alexanderplatzes. Der Umzug war durch die Neuausrichtung, Erweiterung und Professionalisierung der USK notwendig geworden. Die neuen Räume ermöglichen die technisch noch bessere Abwicklung der Prüfungen, beh-

bergen mehr Möglichkeiten für die Sichtung der Spiele, fassen einen großen Teil des Archivs und bieten einen repräsentativen Konferenzraum sowie Empfangsbereich. Der hohe Sicherheitsstandard der USK konnte in den neuen Räumen noch besser umgesetzt werden.

4 ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

4.1 BEANTWORTUNG VON ANFRAGEN

Zahlreiche Anfragen erreichen die USK täglich per E-Mail und Telefon. Thematisch lassen sie sich in die nachfolgenden Bereiche aufteilen. Die Zuständigkeit für die Beantwortung teilt sich dabei zwischen USK und Ständigen Vertretern der Obersten Landesjugendbehörden wie folgt:

USK:

Kommunikation mit Antragstellern, Fragen zur USK allgemein, Händleranfragen, Anfragen zur gamescom im Rahmen der Jugendschutzpartnerschaft

Ständige Vertreter:

Fragen zu Alterskennzeichen

Presseanfragen werden von USK und Ständigen Vertretern gleichermaßen beantwortet.

Da die Kommunikation mit Antragstellern zu den Kernaufgaben der USK zählt, werden diese zahlenmäßig nicht ausgewertet. In den restlichen öffentlichkeitswirksamen Bereichen waren es 2010 insgesamt ca. 1.400 Anfragen per E-Mail auf Seiten der USK und 550 auf Seiten der Ständigen Vertreter. In 2011 waren es ca. 1.200 bzw. 650. Jeder Fragesteller erhält bei der USK eine Antwort. Der leichte Rückgang der Anfragen lässt sich unter anderem auf die neu gestaltete und inhaltlich erweiterte Internetseite zurückführen. Es gehört zu einer wichtigen Aufgabe der Ständigen Vertreter, Fragen zur Alterskennzeichnung von Spielen zu beantworten. Die eine Hälfte der Anfragen bezieht sich dabei auf generelle Fragen

und Meinungen zur Alterskennzeichnung, die andere Hälfte auf konkrete Spiele. Wichtig ist den Adressaten dabei, etwas über die Kriterien zur Bewertung des konkreten Spieles zu erfahren, oder aber es handelt sich um Fragen wie: Warum wurde das Spiel X mit „USK ab 18“ gekennzeichnet, aber das Spiel Y hat eine Freigabe ab 16 Jahren erhalten? Warum hat der Film zum Spiel eine andere Kennzeichnung erhalten als das Spiel?



4.2 TAG DER OFFENEN TÜR



Am Ende des 1. November 2011 stand fest, dass der erste Tag der offenen Tür bei der USK ein voller Erfolg gewesen war. Zahlreiche Besucher und Vertreter der Presse machten sich vor Ort ein Bild und zeigten dabei großes Interesse an der USK und dem Jugendschutzsystem bei Computerspielen. Besonders umlagert waren das Computerspielearchiv und der Testraum, in dem die Sichter Spiele für die Präsentation in den Prüfungsgremien vorbereitet. Bei einer simulierten Prüfung diskutierten die Gäste einige Spiele dann selbst und stufen diese ein. Überraschend waren nicht nur die zahlreichen angeregten Diskussionen, sondern vor allem die große Übereinstimmung der Testabstimmungen mit den Ergebnissen der echten Prüfausschüsse.



ABSTIMMUNG IM TESTGREMIUM

4.3 CORPORATE DESIGN

2010 setzte die USK ein neues Corporate Design um. Eines der wichtigsten Elemente war dabei das neue Logo. Die Neuentwicklung war unter anderem vor dem Hintergrund der Loslösung vom Förderverein für Jugend und Sozialarbeit und der Übernahme der Trägerschaft durch die Branchenverbände BIU und G.A.M.E. sinnvoll

geworden. Außerdem waren die neu gestalteten Alterskennzeichen, die durch die Änderung des Jugendschutzgesetzes am 1. April 2010 verbindlich wurden, nun überall unübersehbar. Mit einem Corporate Design und dem neuen Logo der USK im Zentrum konnte der Außenauftritt vereinheitlicht und modernisiert werden.



	USK Hellgrau Pantone 420 C - CMYK: 0 / 0 / 0 / 15 RGB: 249 / 250 / 250 HEX: #F9FAFA		USK Grau Pantone 447 C HKS 95 K CMYK: 0 / 0 / 0 / 85 RGB: 75 / 75 / 77 HEX: #4B4B4D		USK Schwarz Pantone Black 6 C HKS 14 K CMYK: 50 / 40 / 40 / 100 RGB: 0 / 0 / 0 HEX: #000000
	USK Rot Pantone 1797 C HKS 14 K CMYK: 0 / 100 / 100 / 0 RGB: 226 / 0 / 26 HEX: #E2001A		USK Blau Pantone 640 C HKS 46 K CMYK: 80 / 40 / 0 / 0 RGB: 31 / 130 / 192 HEX: #1F82C0		USK Grün Pantone 354 C HKS 60 K CMYK: 80 / 0 / 100 / 0 RGB: 31 / 162 / 46 HEX: #1FA22E
					USK Gelb Pantone 116 C HKS 4 K CMYK: 0 / 15 / 100 / 0 RGB: 255 / 204 / 0 HEX: #FFD500



AUF WWW.USK.DE PRÜFT EIN MINIGAME DIE GESCHICKLICHKEIT DER BESUCHER

4.4 RELAUNCH DER USK-WEBSEITE

2010 brachte die USK unter www.usk.de einen neuen Internetauftritt ins Netz. Hauptanliegen der neuen Seite sind Transparenz und Klarheit. Selbstkontrolle und ihre Prozesse werden jetzt nachvollziehbar dargestellt. Gleichzeitig soll deutlich werden, dass effektiver Kinder- und Jugendschutz kein Widerspruch zur Freude am Spielen darstellt.

Mit dem Relaunch wurde der Webauftritt auch in englischer Sprache angeboten und es wurden neue Elemente integriert. Eingeführt wurde unter anderem eine Flash-Animation, in welcher sowohl

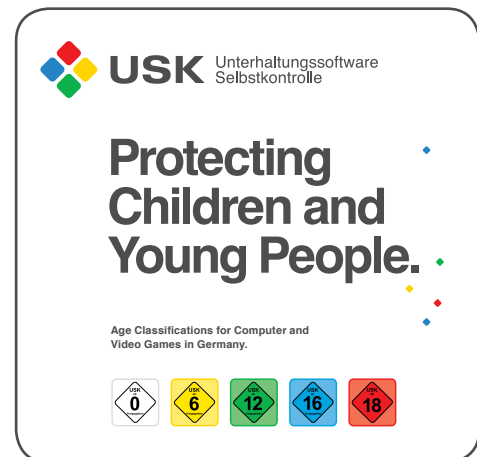
unterhaltsam als auch informativ das Verfahren der Alterskennzeichnung dargestellt wird. Reich bebildert und mit einer Vielzahl anschaulicher Beispiele erklärt die USK die Spiele-Genres. Für Unterhaltung sorgt außerdem ein kleines USK-Spiel. In einem ausführlichen FAQ-Bereich werden die häufigsten Fragen beantwortet und die Benutzerfreundlichkeit der Datenbank zur Titelsuche wurde deutlich erhöht. Als zweites Standbein des Webauftritts der USK wurde der Bereich für Publisher und Antragsteller grundlegend neu entwickelt und frei verfügbar gemacht.

The screenshot displays the USK website's search interface. At the top, there is a horizontal banner with various game characters and USK rating icons (0, 6, 12, 16, 18). Below the banner is a search bar with a 'Titelsuche' label and a color-coded filter bar. To the right of the search bar are dropdown menus for 'Genre' and 'System', and input fields for 'Titel' and 'Publisher'. A 'suchen' button is located to the right of the search bar. Below the search bar, there are four main navigation sections: 'Die USK' (with links to 'Über uns', 'Grundlagen', 'Team', 'FAQs'), 'Prüfverfahren' (with links to 'Prüfverfahren', 'Alterskennzeichen', 'Genres', 'Statistik'), 'Service' (with links to 'Presse', 'Publisher', 'Kontakt', 'Links'), and 'Titelsuche' (with a link to 'Aktuell geprüft' and a 'Titelsuche' button). Below these sections, there is a search results area titled 'Titelsuche' showing 'Suchergebnisse, geordnet nach Prüfdatum'. The first result is 'Assassin's Creed Ezio Trilogy' with a USK 16 rating icon. To the right, there is a 'USK-Film' section with a small image of a person sitting at a desk.

DIE DATENBANK DER USK LIEFERT INFORMATIONEN ÜBER DIE PRÜFVERFAHREN

4.5 INFO-BROSCHÜRE DER USK

Im Zusammenhang mit dem Neuauftritt der USK wurde die Informationsbroschüre „Kinder und Jugendliche schützen“ grundlegend erneuert. Sie kann von Projekten, Ämtern, Jugendfreizeiteinrichtungen, Schulen, Händlern und Einzelpersonen kostenlos bestellt werden und steht außerdem zum Download bereit. 2010 verschickte die USK rund 14.000 Broschüren auf Deutsch. Nachdem die Broschüre auch in englischer Sprache angeboten werden konnte, gibt es dank der Unterstützung des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend seit 2011 zusätzlich eine Version in türkischer Sprache. Nicht zuletzt dadurch steigerte sich die Zahl der versendeten Broschüren 2011 auf rund 18.000 in deutscher, 1.200 in türkischer und 1.000 in englischer Sprache.



DIE BROSCHÜRE IST BESTELLBAR BEI DER USK

4.6 VERANSTALTUNGEN UND MESSEN

Mitarbeiter der USK sowie die Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden vertreten das Thema „USK und Jugendschutz“ bei zahlreichen Veranstaltungen. Diese Arbeit reicht von Vorträgen über Teilnahme an Podiumsdiskussionen bis hin zu eigenen Ständen auf verschiedenen Messen. Durch die Anstellung eines Projektreferenten und eine Schwerpunktsetzung auf diesen Bereich konnte die Zahl dieser Veranstaltungen 2011 stark erhöht werden. Waren es 2010 noch rund 15 öffentliche Veranstaltungen, an der die USK aktiv mitwirkte, so belief sich deren Zahl 2011 auf über 35.

AUSWAHL VERANSTALTUNGEN IN 2010

Feb./Nov. Vortrag & Podiumsdiskussion bei den Political Gamers, Berlin

April „Brot und Spiele“ in der Deutschen Parlamentarischen Gesellschaft, Berlin

Juli/Nov. Workshops zur Qualifizierung von Eltern-Medien-Trainern, Berlin

August USK-Stand, Vorträge, Podiumsdiskussionen im Rahmen der gamescom

November Vortrag & Podiumsdiskussion beim PEGI-Kongress, Malta

November Podiumsdiskussion beim Browsergame-Forum, Offenbach

AUSWAHL VERANSTALTUNGEN IN 2011

Jan./Mai Workshop „Games Master Class“, Fraunhofer Institut, Erfurt

Februar Vortrag bei der Politiker-LAN, Deutscher Bundestag, Berlin

März Podiumsdiskussionen auf der Munich Gaming, München

April Vortrag und USK-Stand auf der Quo Vadis, Berlin

April USK-Stand bei der ESL Pro Series Intel Friday Night Game, Berlin

Juni Vortrag beim 14. Deutschen Kinder- und Jugendhilfetag, Stuttgart

Juni Vortrag „European Master in Childhood Studies and Children’s Rights“, FU Berlin

Juni Vortrag FU Braunschweig

Juli Workshop zur Qualifizierung von Eltern-Medien-Trainern, Berlin

August USK-Stand, Podiumsdiskussionen und Pressegespräch im Rahmen der gamescom, Köln

September Vortrag Treffen der Jugendschutzfachkräfte Brandenburgs

FORTSETZUNG AUF NÄCHSTER SEITE

September Vortrag Weltkindertag, Berlin

September Vortrag Lehrerfortbildung, Erfurt

Oktober USK-Stand auf der Games for Families, Dortmunder Herbst, Dortmund

Oktober Vortrag Tag der Medienkompetenz, Hannover

Oktober USK-Stand auf der Buchmesse, Frankfurt

Oktober USK-Stand auf der Games for Families, Messeherbst, Stuttgart

November Vortrag, Hohenheimer Mediendialog, Uni Hohenheim, Stuttgart

Dezember Vortrag DIGAREC – Zentrum für Computerspielforschung, Berlin



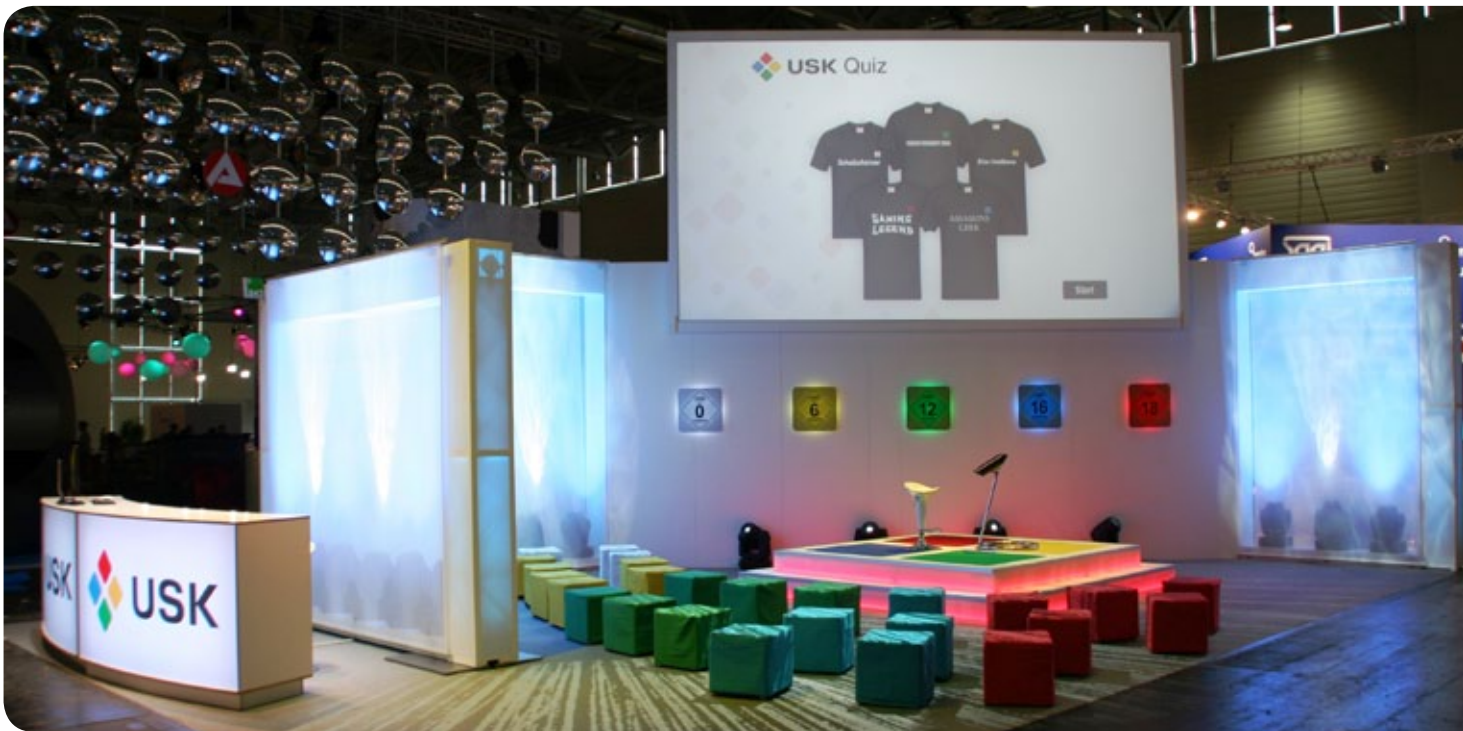
GAMESCOM

Einer der wichtigsten Termine ist alljährlich die gamescom in Köln – Köln, die weltweit größte Messe für Computerspiele. Mit einem Besucherrekord von 275.000 Besuchern (8 % mehr als 2010), schloss die gamescom 2011 ihre Tore. Aufgrund des enormen Besucherandrangs musste zeitweise der Einlass zur Messe unterbrochen werden, um eine Überfüllung der Hallen zu vermeiden. Über 557 (2010: 505) Aussteller (davon 275 Aussteller aus Deutschland) aus 39 (2010: 33) Ländern präsentierten auf einer Gesamtausstellungsfläche von 120.000 Quadratmeter ihre Produkte, darunter mehr als 300 (2010: 200) Welt-, Europa- und Deutschlandpremierer.

Seit Jahren ist die USK mit einem Stand und einem großen Team vertreten. Damit nutzt die USK die Chance, Eltern, Pädagogen, Gamer, Presse und Politik über ihre Arbeit und den Jugendschutz bei Computerspielen zu informieren. Gleichzeitig ist hier der intensive Austausch mit den Unternehmen der Branche möglich. In diesem Zusammenhang ermöglicht die USK ihren Verfahrensbeteiligten und den Mitgliedern des USK-Beirats zu Fortbildungszwecken den Besuch der gamescom und begleitet sie dabei.

Bereits 2010 wurde das Standkonzept grundlegend überarbeitet. Das neue Logo und Design spiegeln sich deutlich in der Standgestaltung wider. An vier Terminals konnten die neue Internetseite und das neue USK-Spiel ausprobiert werden. Von eifrigen Gamern wurden sofort beachtliche Highscores aufgestellt.

Mehr noch als in den Jahren zuvor erwies sich der neue USK-Stand 2010 und 2011 im Bereich des „gamescom campus“ in Halle 8 als wahrer Publikumsmagnet. Teilweise war der Stand von



MESSESTAND UND PLAKAT DER USK AUF DER GAMESCOM



weit über hundert Messebesuchern umlagert, die darauf brannten, am USK-Quiz teilzunehmen und eines der begehrten USK-T-Shirts zu gewinnen. In den fünf Tagen der gamescom wurden mehrere Tausend T-Shirts unter das Messevolk gebracht. Die USK-Sichter begleiteten rund um die Uhr Kandidaten durch das USK-Quiz, in dem Fragen rund um das Medium Computerspiel mit Fragen des Jugendschutzes kombiniert wurden. Manche Besucher harrten sogar mehrere Stunden aus, bis sich die weit über 500 Fragen wiederholten und die Traumwertung von 10 von 10 möglichen Punkten in greifbare Nähe rückte. Am Counter informierte das Team über den Jugendmedienschutz und die Arbeit der USK.

2011 wurde die „Speaker’s Corner“ zu einem Teil des Bereichs „gamescom campus“. Hier informierten die Ständigen Vertreter gemeinsam

mit den Mitarbeitern und Sichern der USK das interessierte Publikum zwei Mal täglich über die USK.

Schon immer hatte die USK der Messe bei Fragen des Jugendschutzes zur Seite gestanden. So prüft die USK seit jeher die Inhalte der Aussteller und die Messe vergibt zudem Altersbändchen an die Besucher. Dadurch hat sich ein vorbildlich funktionierendes System entwickelt, nach dem die Aussteller Altersbereiche an ihren Ständen definieren und das Standpersonal anhand der Handgelenksbändchen der Besucher schnell und unkompliziert erkennt, ob dem jeweiligen Besucher Eintritt zum entsprechenden Bereich gewährt werden kann.

2011 hat sich die Zusammenarbeit verstärkt. Die USK ist nunmehr offizieller Jugendschutzpartner der Koelnmesse GmbH und damit auf der

gamescom selbst für sämtliche Jugendschutzfragen zuständig. Ein Mitarbeiter der USK steht als direkter Ansprechpartner für Besucher und Aussteller bereit. Damit bringt die USK ihre Erfahrung und Kompetenz in Sachen Jugendschutz ein und leistet einen Beitrag zum altersgerechten Spielen auf Europas größter Messe für Computer- und Videospiele.

GAMES FOR FAMILIES

Im Frühjahr 2011 begann die Zusammenarbeit der USK mit „Games for Families“, einem Event, das auf großen Verbrauchermessen in ganz Deutschland gastiert und Computer- und Videospiele in den Fokus rückt. Im Zentrum stehen gewaltfreie

Spiele für die ganze Familie, die eine Alterskennzeichnung von „USK ab 12“ oder niedriger aufweisen. „Games for Families“ ist ein Angebot für Familien, gemeinsam auf einer großen Verbrauchermesse solche Spiele zu testen, die keine problematischen Inhalte aufweisen und einen pädagogischen Mehrwert beinhalten. Die USK war in diesem Zusammenhang sowohl in Stuttgart als auch in Dortmund mit einem USK-Stand vertreten, an dem sich Interessierte über die Alterskennzeichnung informieren und am beliebten USK-Quiz teilnehmen konnten. Zusätzlich präsentierte sich die USK auf der Buchmesse in Frankfurt am Main im Bereich der Kinder- und Jugendliteratur.



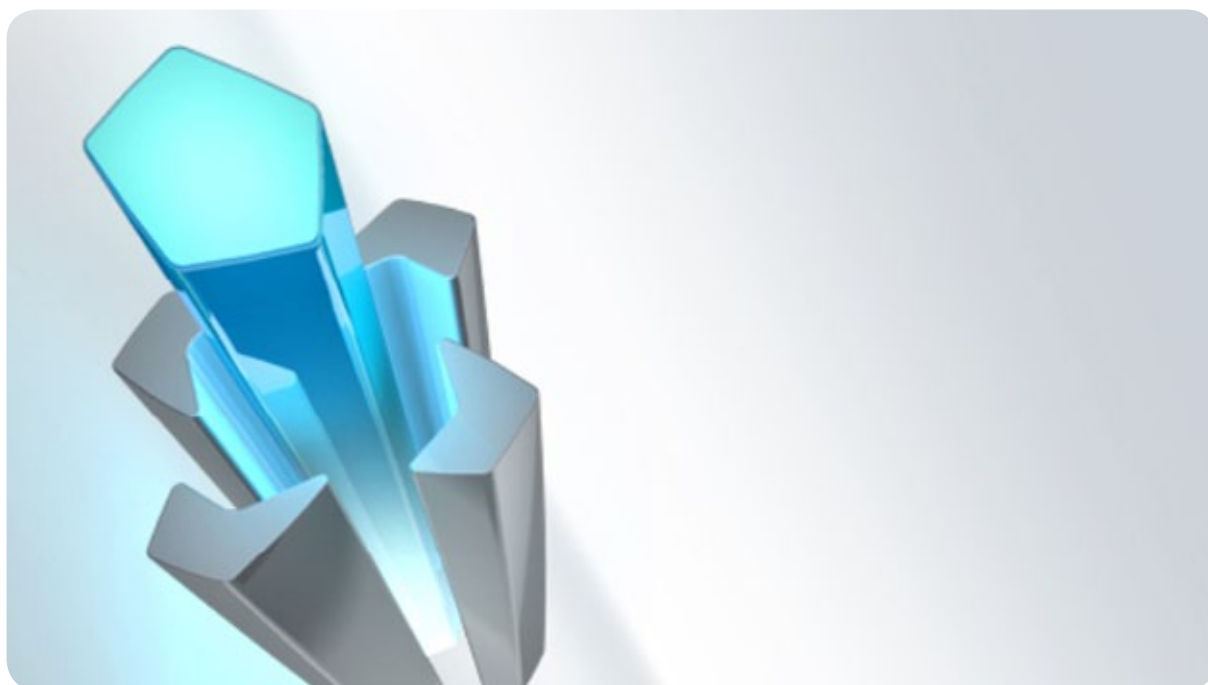
4.7 DEUTSCHER COMPUTERSPIELPREIS

Die USK unterstützt den Deutschen Computerspielpreis seit dem ersten Jahr seines Bestehens. Dieser wird getragen durch den Bundesbeauftragten für Kultur und Medien (BKM), Staatsminister Bernd Neumann, und die Branchenverbände BIU und G.A.M.E. Die Sichter der USK spielen eine wichtige Rolle in den Jurysitzungen, da sie die eingereichten Spiele einer Vorsichtung unterziehen und diese den Fachjurs und der Hauptjury präsentieren.

Auf Bitte der Träger des Preises erklärte sich die USK 2010 dazu bereit, Kriterien für die Juryarbeit zu erarbeiten. In dem umfassenden Konzept konnten vier Hauptkriterien formuliert werden, die jeweils fünf Unterkriterien umfassen. Zu den Hauptkriterien zählen: 1. Technik und Innovation,

2. pädagogischer Wert, 3. kultureller Wert sowie 4. Spielspaß und Unterhaltung. Im Juni 2011 wurden diese Kriterien im Kreise der Juroren diskutiert und erfuhren große Zustimmung. In der Folge konnten die Kriterien mit einigen Änderungen beschlossen werden.

Für das Verfahren 2011/2012 wurde die USK von den Ausrichtern mit der Organisation des Awardbüros betraut. Aufgabe des Awardbüros ist die Koordination der Juryarbeit sowie der Abstimmung der Ausrichter. Zudem nimmt das Awardbüro die Einreichungen zum Deutschen Computerspielpreis entgegen, betreut die Juroren und bereitet gemeinsam mit den Sichtern der USK die Jurysitzungen vor.



DEUTSCHER COMPUTERSPIELPREIS TROPHÄE

Im Vorfeld der feierlichen Verleihung des Deutschen Computerspielpreises 2010 gab die USK gemeinsam mit ihren Trägerverbänden BIU und G.A.M.E. den Abgeordneten des Deutschen Bundestages Gelegenheit, mit den für den Preis nominierten Titeln selbst einmal Computer- und Videospiele auszuprobieren.

Die Veranstaltung fand unter dem Titel „Bund und Spiele“ in der Deutschen Parlamentarischen Gesellschaft statt und stieß auf großes Interesse der Abgeordneten und ihrer Mitarbeiter.

AUSRICHTER DER VERANSTALTUNG WAREN STEPHAN REICHART (G.A.M.E.), THOMAS JARZOMBEK (MDB), FELIX FALK (USK) UND OLAF WOLTERS (BIU)



DIE ABGEORDNETEN MACHTEN SICH SELBST EIN BILD DER NOMINIERTEN SPIELE.

5 ANHANG

5.1 ÜBERSICHT DER PRESSEMITTEILUNGEN

- 21. Dezember 2011** Gameforge ist erstes Mitglied der USK
- 15. Dezember 2011** Hinschauen beim Spielekauf zu Weihnachten
- 1. November 2011** USK lässt am Tag der offenen Tür tief blicken
- 11. Oktober 2011** USK öffnet am 28. Oktober die Türen
- 19. September 2011** FSK und USK erhalten Zuständigkeit für Online-Medien
- 31. August 2011** Doom erhält nach Listenstreichung USK-Kennzeichen „ab 16“
- 18. August 2011** Jugendschutz bei Online-Spielen geht neue Wege
- 15. August 2011** USK ist Jugendschutzpartner der gamescom 2011
- 11. August 2011** Jugendschutzprogramm – USK stellt freien Label-Generator zur Verfügung
- 3. August 2011** USK veröffentlicht Leitkriterien
- 18. Februar 2011** Jahresbilanz 2010 – Das 30.000ste Verfahren ist erreicht.
- 2. Februar 2011** USK reformiert Prüfverfahren für Computerspiele
- 16. Dezember 2010** USK treibt Online-Jugendschutz trotz JMStV-Scheitern voran
- 8. Dezember 2010** USK veröffentlicht modulares JMStV-Angebot
- 2. Dezember 2010** USK stellt Selbstklassifizierung-System für Online-Spiele vor
- 17. August 2010** USK präsentiert sich mit komplettem Neuauftritt
- 10. Juni 2010** USK entwickelt System zur Selbstklassifizierung
- 22. April 2010** Jugendschutz und Computerspiele im Bundestag
- 26. März 2010** USK gewährleistet Jugendschutz im Internet
- 3. Februar 2010** Händlerinfo zu neuen USK-Kennzeichen ab April 2010
- 26. Januar 2010** Jahresbilanz 2009

5.2 USK-BEIRAT

Wolfgang Hußmann
Deutsche Bischofskonferenz (Beirats-Vorsitzender)

Jürgen Schattmann
Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport (MFKJKS), Nordrhein-Westfalen (stellvertretender Beirats-Vorsitzender)

Heico-Michael Engelhardt
Arbeitsgemeinschaft für Jugendhilfe (AGJ)

Gerd Engels
Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (BAJ)

Dr. Murad Erdemir
Juristischer Sachverständiger des Beirats

Pfarrer Thomas Dörken-Kucharz
Evangelische Kirche in Deutschland (EKD)

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

Regina Käseberg
Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend (MBFJ), Rheinland-Pfalz

Peter Knaak
Sprecher der Jugendschutzsachverständigen der USK

Elke Monssen-Engberding
Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)

Claas Oehler
Bundesverband der Entwickler von Computerspielen (G.A.M.E.)

Siegfried Schneider
Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)

Dr. Maximilian Schenk
Geschäftsführer des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU)

Susanne Schuster
Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)

Quellenangaben

Weltweite Verbreitung von Konsolen (7. und 8. Generation):

Quelle: www.vgchartz.com/weekly/40909/Global (Stand 31.12.2011, Zugriff 13.04.2012)

Nutzung von Computer- und Videospiele durch Deutsche 2011

Quelle: www.biu-online.de/de/fakten/gamer-statistiken/gamer-in-deutschland.html (Zugriff 13.04.2012)

Wirtschaftliche Bedeutung der Videospieleindustrie 2011

Quelle: www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen.html (Zugriff 13.04.2012)

Anzahl Neuerscheinungen 2011

Quelle: GamesMarkt, 12. Jahrgang, Nr. 8, 11. April 2012, Verlag G + J Entertainment Media, S. 37.

Fotos: Dirk Mathesius und USK.

