

# Jugendschutz bei digitalen Spielen

## USK-ALTERSFREIGABEN

Seit Januar 2023 sind bei digitalen Spielen, die von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) eine gesetzliche Altersfreigabe erhalten haben, zusätzliche Informationen und Hinweise verfügbar. Diese dienen dazu, die Gründe für die Altersfreigabe eines digitalen Spiels zu erklären, potenzielle Risiken aufzuzeigen und eine alters- sowie entwicklungsgerechte Auswahl von Spielen zu erleichtern <https://usk.de/die-usk-alterskennzeichen/>. Die Einführung dieser neuen Regelungen geht auf das im Mai 2021 novellierte Jugendschutzgesetz (JuSchG) zurück.

Es ist von großer Bedeutung, dass pädagogische Fachkräfte Eltern auf die Alterskennzeichen der USK, die neuen Zusatzhinweise zu den Nutzungsrisiken und die Möglichkeiten der Jugendschutzeinstellungen hinweisen. Darüber hinaus können sie Eltern und Kinder dabei unterstützen, einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Spielen zu entwickeln.

## AKTUELLES

### Krieg im Nahen Osten

Die Bilder vom Angriff der Hamas auf Israel sowie die militärischen Gegenmaßnahmen bestimmen aktuell die Nachrichtenlage. Auch Kinder bekommen die schrecklichen Ereignisse mit, egal ob durch Gespräche in der Schule, im TV oder im Netz.

Der Flimmo gibt Tipps, wie Eltern mit der aktuellen Situation am besten umgehen, und welche Informationen und Unterstützung Heranwachsende brauchen. Zusätzlich gibt es eine Sammlung zu kindgerechten Informationen im Netz.

<https://t1p.de/flimmo-naher-osten>



## NEUE PRÜFKRITERIEN BEI DER USK

Bislang lag der Schwerpunkt im Bereich Jugendschutz darauf, Medien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen zu beeinträchtigen oder ihre Erziehung zu einer selbstverantwortlichen und sozialkompetenten Persönlichkeit zu stören (gemäß § 10 a Nr. 1 JuSchG), nicht für bestimmte Altersgruppen freizugeben. Zusätzlich zu den möglichen Beeinträchtigungen durch die inhaltlichen Darstellungen, können sich für Kinder und Jugendliche auch Risiken durch die Online-Nutzung im Zusammenhang mit digitalen Spielen ergeben, sogenannten Risiken für die persönliche Integrität (§ 10a JuSchG). Hierzu zählen insbesondere Risiken durch Kommunikations- und Kontaktfunktionen, Kauffunk-

tionen, Glücksspielähnliche Mechanismen, Mechanismen zur Förderung eines exzessiven Mediennutzungsverhaltens, die Weitergabe von Bestands- und Nutzungsdaten ohne Einwilligung an Dritte sowie nicht altersgerechte Kaufappelle insbesondere durch werbende Verweise auf andere Medien (§10b JuSchG). Die USK-Prüfgremien können diese Risikofaktoren nun im Rahmen des Altersfreigabeverfahrens von digitalen Spielen mit einbeziehen.

In der Ausgabe der ajs-Informationen 2023-03 findet sich ein ausführliches Interview zum Schutz der persönlichen Integrität in den Prüfverfahren der USK (erscheint Anfang Dezember) <https://t1p.de/ajs-info-aktuell>.

## THEMEN IN DIESER AUSGABE

- USK-Altersfreigaben
- Neue Prüfkriterien bei der USK
- Erziehungsprivileg
- Altersfreigabe am Beispiel von EA Sports FC 24

## TERMINE

### Datenschutz in der pädagogischen Arbeit:

Digitale Fortbildungsveranstaltung am 29. November 2023 in Kooperation mit der LFK

<https://kurzelinks.de/lfk-20241129>



### AKTION JUGENDSCHUTZ

Landesarbeitsstelle  
Baden-Württemberg  
0711-23737-0  
info@ajs-bw.de  
[www.ajs-bw.de](http://www.ajs-bw.de)  
Redaktion: Petra Wolf

## ERZIEHUNGSPRIVILEG

Egal ob Filme oder Computerspiele – nach Artikel 6 des Grundgesetzes haben Eltern oder sonstige Personensorgeberechtigte das Privileg, auch jüngeren Kindern mediale Inhalte zugänglich zu machen, die nicht für ihre Altersstufe freigegeben sind. Das Jugendschutzgesetz gilt nur in der Öffentlichkeit, so dass zu Hause die Eltern bestimmen, was ihre Kinder spielen oder nicht spielen dürfen. Dieses Privileg findet seine Grenzen, sobald Eltern durch das Zugänglichmachen ihre Erziehungspflicht gröblich verletzen.

Erziehungsberechtigten wird daher empfohlen, ihre Kinder nur solche Spiele spielen zu lassen, die eine entsprechende Altersfreigabe haben.

Dieses Erziehungsprivileg kann nicht auf Familienmitglieder oder andere Aufsicht führende Personen übertragen werden. Auch nicht an pädagogische Fachkräfte! Konkret bedeutet dies, dass z.B. 10-jährige Kinder in der Tagesgruppe kein Videogame spielen dürfen, das ab 12 Jahren oder höher freigegeben ist.

*Es ist wichtig, Systeme der In-Game-Käufe und damit verbundenen Risiken mit Kindern und Jugendlichen zu besprechen.“*

## ALTERSFREIGABE AM BEISPIEL EA SPORTS FC 24

Die Fußballsimulation „FIFA“ ist seit Jahren eines der beliebtesten Games bei Kindern und Jugendlichen. Bis FIFA 23 wurden alle Ausgaben von der USK ohne Altersbeschränkung (ab 0 Jahren) freigegeben. Der Hersteller EA Sports hat die Zusammenarbeit mit der FIFA beendet und bringt das Spiel ab Herbst 2024 eigenständig unter dem neuen Namen „EA Sports FC 24“ heraus. Der beliebteste Modus im Spiel ist der Ultimate Team Modus, bei dem Spieler:innen ihr eigenes Team zusammenstellen können, indem sie Top-Spieler:innen durch viele Spielstunden freischalten oder aus digitalen Sammelkartenpäckchen ziehen. Diese Päckchen lassen sich nur mit FC-Points bezahlen, welche wiederum nur für echtes Geld erhältlich sind. Die Wahrscheinlichkeit, über die Karten einen der Top-Fußballer:innen zu bekommen, ist allerdings sehr gering. Das System funktioniert also durch Glücksspielmechanismen <https://t1p.de/schauhin-lootboxen>. Aus Sicht der USK erzeugt das Spiel dadurch einen erheblichen Handlungsdruck, viel Geld über In-Game-Käufe auszugeben. Diese möglichen Nutzungsrisiken haben dazu geführt, dass das Gremium der USK die Altersfreigabe erstmals auf zwölf Jahre angehoben hat. Zusätzlich enthält das Spiel Chats, in denen unter Umständen riskante Kontaktaufnahmen zustande kommen, auch darauf weist die USK-Alterskennzeichnung hin <https://t1p.de/usk-EA-Sports>.



Handlungsdruck  
In-Game-Käufe (+ zufällige Objekte)  
Chats

Die Anhebung der Altersstufe ist eine gute Gelegenheit, die verwendeten Systeme der In-Game-Käufe und die damit verbundenen Risiken mit Kindern und Jugendlichen zu besprechen, entsprechende Regeln zu vereinbaren und auf Geräten Sicherheitseinstellungen vorzunehmen. Viele Konsolen und Smartphones verfügen über entsprechende Möglichkeiten. Anleitungen dazu gibt es auf Websites wie [www.medien-kindersicher.de](http://www.medien-kindersicher.de) und [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de).

## LINKS, TIPPS

- **Dossier** „Digitale Spiele. Kinder- und Jugendschutz durch gesetzliche Altersfreigaben“ [www.bag-jugendschutz.de/de/dossiers](http://www.bag-jugendschutz.de/de/dossiers)
- **Wie arbeitet die USK?** Fragen an den Leiter des Testbereichs der USK im Gaming Podcast von FuchsTalk auf YouTube <https://t1p.de/fuchs-talk-usk>
- Das **Lexikon** der USK erklärt die wichtigsten Begriffe rund um Games und Jugendschutz <https://usk.de/lexikon/>

## FÜR JUGENDLICHE

- **Achtung In-Game-Käufe.** Juuuport-Scout Pascal berichtet über seine Erfahrungen. <https://t1p.de/juuuport-in-appkaeufe>

## UND SONST

- **Tag der Kinderseiten am 21. Oktober 2023:** das diesjährige Motto lautet „Kinderrechten auf der Spur“ <https://tag-der-kinderseiten.de/>