



# Werkzeuge gegen Cybergrooming in Games: Zusatzhinweise zu den USK-Altersfreigaben



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

E-Mail: [grashof@usk.de](mailto:grashof@usk.de)



## *„Werkzeuge gegen Cybergrooming in Games“ neue Rechtsgrundlage durch die Novelle des Jugendschutzgesetzes im Jahr 2021*

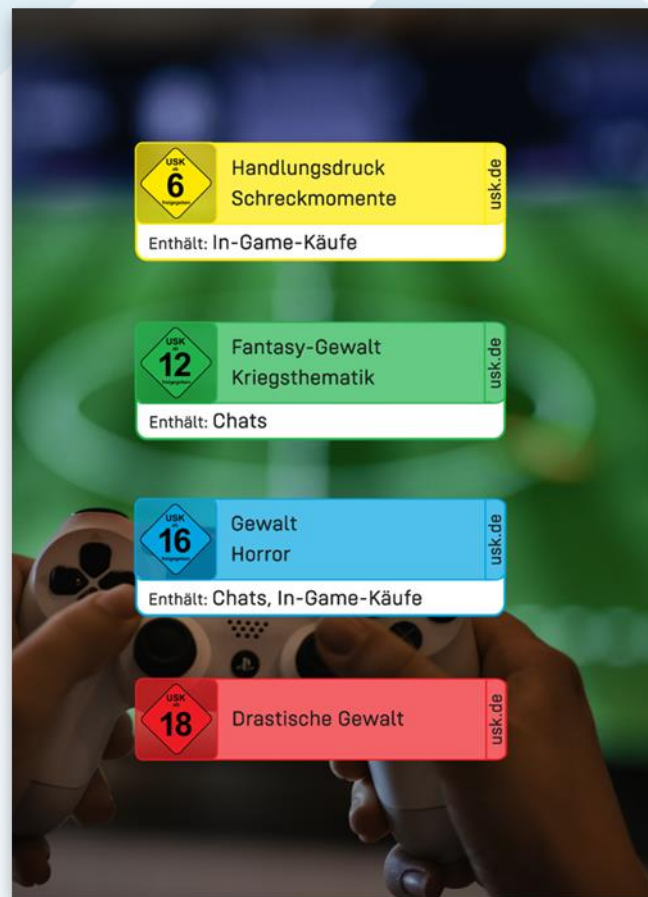
### **§10b Entwicklungsbeeinträchtigende Medien**

- (1) Zu den entwicklungsbeeinträchtigenden Medien nach §10a Nummer 1 zählen insbesondere übermäßig ängstigende, Gewalt befürwortende oder das sozialetische Wertebild beeinträchtigende Medien.
- (2) Bei der Beurteilung der Entwicklungsbeeinträchtigung können auch **außerhalb der medieninhaltlichen Wirkung liegende Umstände der jeweiligen Nutzung des Mediums berücksichtigt** werden, wenn diese auf Dauer angelegter Bestandteil des Mediums sind und eine abweichende Gesamtbeurteilung über eine Kennzeichnung nach §14 Absatz 2a hinaus rechtfertigen.
- (3) Insbesondere sind nach konkreter Gefahrenprognose als **erheblich einzustufende Risiken für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen**, die im Rahmen der Nutzung des Mediums auftreten können, unter Einbeziehung etwaiger Vorsorgemaßnahmen im Sinne des §24a Absatz 1 und Absatz 2 angemessen zu berücksichtigen. Hierzu zählen insbesondere **Risiken durch Kommunikations- und Kontaktfunktionen**, durch Kauffunktionen, durch glücksspielähnliche Mechanismen, durch Mechanismen zur Förderung eines exzessiven Mediennutzungsverhaltens, durch die Weitergabe von Bestands- und Nutzungsdaten ohne Einwilligung an Dritte sowie durch nicht altersgerechte Kaufappelle insbesondere durch werbende Verweise auf andere Medien.



# Seit 1.1.2023: Neue Prüfregelein

- **NEU: Alterskennzeichen werden um Zusatzhinweise erweitert & Risiken für die persönliche Integrität** können im Rahmen des Altersfreigabeverfahrens berücksichtigt werden
- Abstimmungen mit 16 Obersten Landesjugendbehörden: Erweiterung der USK-Leitkriterien, Entwicklung von Zusatzhinweisen nach **Beteiligung der Zielgruppen**
- Bei der Abwägung werden auch **Vorsorgemaßnahmen** der Anbieter\*innen einbezogen





# Beispiel für die Gestaltung von Spielepackungen



Gründe für  
Altersfreigabe

Link zu  
weiteren  
Infos

**Gewalt**  
**Erhöhte Kaufanreize**  
**Druck zum Vielspielen**

usk.de

---

Enthält: In-Game-Käufe (+ zufällige Objekte)  
Chats

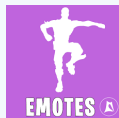
Risiken der  
pers. Integrität  
(außerhalb der  
Alterseinstufung)





# Kommunikation in Spielen

- Oft fester Bestandteil vieler Online-Spiele
- Multiplayer: Absprache von Strategien/Teamplay
- Im Gegensatz zu Social Media: Oft flüchtige Kommunikation, ggf. Wechsel auf private Kanäle
- Kommunikationsarten: Text-Chat (Direktnachrichten, Gruppenchats), Voice-Chat
- Chat  $\neq$  Reaktion: Emotes/Dances





# Indikatoren

- Welche Rolle nimmt der Chat im gesamten Gameplay ein?
- Wer kann angeschrieben werden?
- Fördert oder bremst das Spiel bestimmte Verhaltensweisen?
- Welche hilfreichen Vorsorgemaßnahmen existieren?
  - Melden, Blocken, Moderation, Wortfilter
  - Chat abschaltbar oder nur mit Freunden





# Abwägung mit Vorsorgemaßnahmen

**Plattformebene:**  
Konsolen, Geräte  
(Hardware +  
Betriebssystem)





# Abwägung mit Vorsorgemaßnahmen

## Spielebene:

Melden,  
Blockieren,  
Sperrern,  
Verwarnungen,  
Moderation

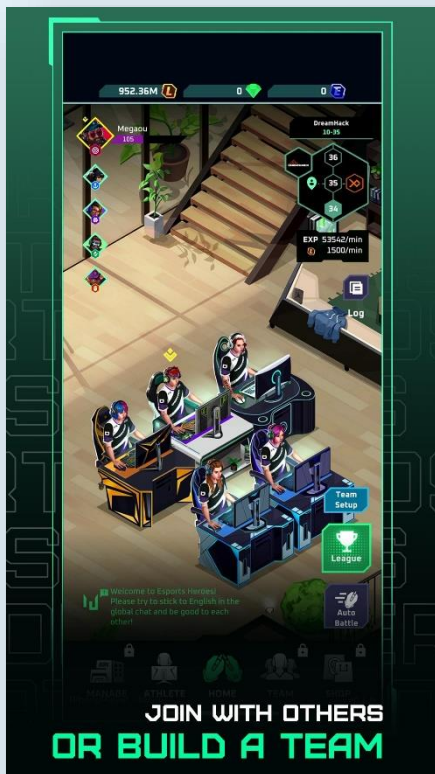






*„Werkzeuge gegen Cybergrooming in Games“  
durch technische Vorsorgemaßnahmen im Sinne von § 24a JuSchG:*

- **Kommunikations- und Kontaktfunktionen:**
- **Vorsorgemaßnahmen** auf der Spiele-Plattform müssen so gestaltet sein, dass die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen geschützt werden kann (z. B. durch technische Einstellungen an den Geräten)
- **Bei ausreichenden Vorsorgemaßnahmen:** Der **Zusatzhinweis „Chats“** reicht aus und sensibilisiert Eltern und pädagogische Fachkräfte, dass das Spiel Kommunikationsrisiken durch Chats enthält und diese durch technische Einstellungen deaktiviert oder begrenzt werden können.
- **Keine ausreichenden Vorsorgemaßnahmen:** Das Spiel kann allein aufgrund der Nutzungsrisiken eine höhere Altersfreigabe erhalten. Zusatzhinweis zum wesentlichen Grund der Freigabe: **„Erhöhte Kommunikationsrisiken“**.



Erhöhte Kommunikationsrisiken  
Druck zum Vielspielen  
Erhöhte Kaufanreize

usk.de

Enthält: In-Game-Käufe (+ zufällige Objekte)  
Chats

**Esports Heroes**  
(Android,  
Managementspiel)  
Legendary Play GmbH



## Hinweise zum Inhalt

Diese geben in der Regel die wesentlichen Gründe für das USK-Alterskennzeichen eines Spiels an. Damit werden jugendschutzrelevante Aspekte, die zur Alterseinstufung eines Spiels geführt haben, transparent ersichtlich.

Die Hinweise sind bald auf der Rückseite der Spielverpackungen sowie in der Titeldatenbank der USK auffindbar. Auch auf Online-Spieleplattformen, die dem IARC-System angeschlossen sind, finden sich neben den USK-Alterskennzeichen auch Informationen zum Inhalt und zu den enthaltenen Funktionen im Spiel.

- Alle Inhalte
- Gewalt & Krieg
- Bedrohung & Angst
- Sex
- Sprache
- Suchtmittel
- Glücksspielthematik
- Handlungsdruck

### Angedeutete Gewalt

Die Kampf- oder Gewaltdarstellungen im Spiel erscheinen abstrakt und nicht wirklichkeitsnah. Bei Kämpfen fehlt der Körperkontakt zwischen den Figuren. Wird ein Gegner getroffen, werden weder Schaden noch Verletzungen sichtbar.

### Fantasy-Gewalt

Die Gewaltdarstellungen sind von einer magischen,

### Comic-Gewalt

Kämpfe zwischen Gegnerfiguren oder Gewaltdarstellungen finden in einer künstlichen Umgebung statt. Comichafte Elemente wie unrealistische Waffen, überzeichnete Effekte und Gegnerfiguren, die verpuffen, prägen das Kampfgeschehen.

### Gewalt

Das Spiel enthält wuchtige Gewaltdarstellungen, die

SELBSTKONTROLLE DER GAMES-BRANCHE

# Für zukunftsfähigen Jugendschutz

ALTERSKENNZEICHEN UND NEUE  
HINWEISE EINFACH ERKLÄRT

Die USK-Alterskennzeichen

## Technische Schutzmaßnahmen

Viele Geräte und Plattformen für Spiele und Apps bieten die Möglichkeit Jugendschutzprogramme ( **Parental Controls** ) zu aktivieren und zu nutzen. Auf den folgenden Seiten finden sich Informationen zu technischen Schutzlösungen sowie konkreten Anleitungen, wie man die genutzten Geräte kindersicher einstellen kann.



### USK

Die USK-Webseite bietet einen Überblick zu technischen Geräteeinstellungen bei Konsolen.

[Mehr...](#)



### Medien-kindersicher.de

„Medien-kindersicher.de“ ist ein Angebot von ausgewählten Landesmedienanstalten. Die Webseite informiert Eltern über technische Schutzlösungen für verschiedene Geräte, Dienste und Apps.

[Mehr...](#)



### JusProg

„JusProg“ ist eine Filtersoftware, die Kinder vor nicht altersgerechten Inhalten im Internet schützt.

[Mehr...](#)



## Hinweise zu den Gründen der Altersfreigabe

Alle Inhalte

Druck

**Kontaktfunktionen**

Glücksspielthematik

Gewalt & Krieg

Bedrohung & Angst

Sex

Sprache

Suchtmittel

Werbeinhalte

### Erhöhte Kommunikationsrisiken

Das Spiel enthält Funktionen, die zu unerwünschter, unangemessener oder beleidigender Kommunikation führen können. Dabei kann es sich beispielsweise um uneingeschränkte und unkontrollierte Chat- oder Kommentarfunktionen ohne Melde- oder Sperrmöglichkeiten handeln.

### Kontaktrisiken

Im Spiel kann beispielsweise der reale Name eingesehen werden und/oder es ist eine Standortbestimmung möglich, wodurch die Möglichkeit einer ungesicherten Kontaktaufnahme besteht.



## Hinweise zur Nutzung

### Chats

Das Spiel bietet die Möglichkeit, sich mit anderen Mitspielenden im Spiel individuell auszutauschen und Inhalte zu teilen.

Die Möglichkeiten mit weiteren Spielenden zu kommunizieren, sind vielfältig: integrierte Voice- oder Text-Chats, Direktnachrichten, Gruppenchats. Nicht gemeint sind fest vorgegebene Antwortmöglichkeiten oder Reaktionen, die von dem Spieleanbieter fest im Spiel integriert sind, wie „Emotes“, „Dances“ oder „Smileys“.

**Tipp:** Kommunikationsmöglichkeiten in Spielen können insbesondere für Kinder und Jugendliche auch Risiken bergen. Seien Sie sich bewusst, dass Ihr Kind durch Kommunikation in Spielen auch in Kontakt mit nicht vertrauten Personen kommen kann. Auf vielen Plattformen, Konsolen oder Spielen lassen sich Chat-Funktionen beschränken oder ganz deaktivieren, um unerwünschte Kontaktaufnahmen zu unterbinden.

Weitere Informationen zum richtigen Umgang mit Online-Kommunikation sowie passende Spieleinstellungen finden Sie auf unserer [Ratgeber-Seite](#).







## Hinweise zur Nutzung

### Standortweitergabe

Spielende haben die Möglichkeit, ihren Standort anderen Spielteilnehmenden anzeigen zu lassen bzw. mit diesen zu teilen.

Tipp: Standortinformationen sind sensible Daten, die nicht unbedarft mit anderen oder gar unbekanntem Personen geteilt werden sollten. Enthält ein Spiel die Möglichkeit den Standort zu teilen, wird oft beim Starten des Spiels gefragt, ob das Teilen des Standortes erlaubt werden soll. Wählen Sie mit Ihrem Kind die für sein Alter passende Einstellung aus. Einstellungen zum Standort lassen sich auch im Nachhinein in den Geräteeinstellungen vornehmen.


Mehr hilfreiche Informationen für passende Spieleinstellungen finden Sie auf unserer [Ratgeber-Seite](#).





## Ausblick: „Werkzeuge gegen Cybergrooming in Games“:

- Hinweise zu den Nutzungsfunktionen auf den USK-Alterskennzeichen beachten!
- Infos dazu auf der Website der USK: <https://usk.de/die-usk-alterskennzeichen/>
- Die Jugendschutzeinstellungen an den Geräten nutzen und altersgerecht einstellen.
- Mit den Kindern und Jugendlichen im Gespräch bleiben und für Gefahren sensibilisieren.
- Schuldzuweisungen vermeiden, Hilfe zusichern und Vertrauen herstellen.



**Erhöhte Kommunikationsrisiken**  
**Druck zum Vielspielen**  
**Erhöhte Kaufanreize**

**Enthält: In-Game-Käufe (+ zufällige Objekte)**  
**Chats**

usk.de

