

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

### Freigegeben ohne Altersbeschränkung

gemäß § 14 JuSchG

#### Spielinhalte und Genres:

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



## Kriterien für das Kennzeichen „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“



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

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

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

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



**Braid**  
rondomeia



**Cruise Ship Secrets**  
rondomeia



**Rockstar Games Tischtennis  
Take 2**



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

## Freigegeben ab 6 Jahren

gemäß § 14 JuSchG

### Spielinhalte und Genres:

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



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



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

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

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

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



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



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



**Plants vs. Zombies**  
PopCap Games



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



## Freigegeben ab 12 Jahren

gemäß § 14 JuSchG

### Spielinhalte und Genres:

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



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



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

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



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



**Final Fantasy XIII**  
Square Enix



**Firefighter**  
rondomeia



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



## Freigegeben ab 16 Jahren

gemäß § 14 JuSchG

### Spielinhalte und Genres:

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



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



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

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

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



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



**Canis Canem Edit**  
Rockstar Games



**Command & Conquer 4**  
Electronic Arts



**Mass Effect 2**  
Electronic Arts



## Keine Jugendfreigabe

gemäß § 14 JuSchG

### Spielinhalte und Genres:

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



## Kriterien für das Kennzeichen „Keine Jugendfreigabe“



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

Die hohe atmosphärische Dichte und Glaubwürdigkeit des Spielgeschehens lässt eine Distanzierung zum Spielgeschehen nur schwer zu. Spielangebot und -umsetzung verlangen einen Grad an sozialer Reife und Distanz, der bei 16- bis 17-Jährigen nicht generell vorausgesetzt werden kann. Die Kennzeichnung „Keine Jugendfreigabe“ schließt jedoch aus,

- dass Spielinhalte Gewalttaten in der Alltagswirklichkeit legitimieren und Parallelen zur Realität nahelegen;
- dass sich „Selbstjustiz“ als bewährtes Mittel zur Durchsetzung von Gerechtigkeit vermittelt;
- dass drastisch inszenierte und grafisch detailliert aufbereitete Gewalttaten gegen menschlich oder menschenähnlich gestaltete Spielfiguren die Spielhandlung prägen;
- dass gewaltbeherrschte Spielaufgaben alle anderen Spielelemente dominieren;

- dass das Spiel nur erfolgreich beendet werden kann, wenn Spielfiguren eliminiert werden, die nicht als Gegner auftreten;
- dass Kriegsbegeisterung vermittelt und Gewaltfolgen explizit bagatellisiert werden.



**APB**  
Electronic Arts



**Turok**  
Disney Interactive

Computerspiele mit dem Kennzeichen „Keine Jugendfreigabe“ enthalten auch keine in Deutschland gesetzlich verbotenen Inhalte (z. B. exzessive Gewaltdarstellungen, Rassismus, Kriegshetze und Pornographie).

Sieht das Prüfungsgremium bei der USK die Indizierungskriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) nach der Prüfung eines Spiels als erfüllt an, wird die Alterskennzeichnung durch die Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) verweigert.