



Pressemitteilung

Berlin, 2. Februar 2009

Jahresbilanz 2008

USK im fünfzehnten Jahr – Rekord bei den Alterseinstufungen

Über 23.250 Produktionen der Unterhaltungssoftware wurden seit September 1994 bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) geprüft. Das fünfzehnte Jahr des Prüfbetriebs USK war insgesamt durch die Kontinuität von Verfahren und Entscheidungen gekennzeichnet. 2960 Prüfvorgänge wurden bei der USK im Jahr 2008 registriert - 153 mehr als im Vorjahr und damit ein neuer Spitzenwert.

Der Übergang zu den Konsolen der neuesten Generation ist vollzogen. Der Hauptanteil der Prüfverfahren betrifft Spiele für die Videospielekonsolen Playstation 3, Nintendo Wii, Xbox 360 sowie für die mobilen Konsolen (Handhelds) Nintendo DS (NDS) und Playstation Portable (PSP). Im Vergleich dazu sank der Anteil geprüfter PC-Spiele (PC, PC/MAC-Hybrid, Macintosh-PC) 2008 um weitere zehn Prozent auf nunmehr 36,4%.

Der Zuwachs an Prüfanträgen liegt insbesondere im Bereich der so genannten Casual Games, dabei vor allem bei Produkten wie Gehirn- und Gedächtnistrainer, Musik-, Tanz- und Quizspiele. Wenig verwunderlich ist deshalb, dass die Obersten Landesjugendbehörden bei fast der Hälfte aller Verfahren das Kennzeichen „freigegeben ohne Altersbeschränkung“ vergeben haben. 82,5 Prozent aller beantragten Spiele erhielten eine Freigabe bis 12 Jahre. Bei 5,1 % aller Prüfverfahren wurde das Kennzeichen „Keine Jugendfreigabe“ von den Obersten Landesjugendbehörden vergeben. 1,4 % der Verfahren, insgesamt 40, endeten ohne jegliche Alterskennzeichnung.

Von ihrem Recht auf Berufung eines Prüfergebnisses machten sowohl die Antragsteller als auch die Ständigen Vertreter der OLJB bei der USK 2008 häufiger Gebrauch als 2007 (21 Verfahren zu 18 Verfahren). Ein Appellationsverfahren durch ein Bundesland (vierte Instanz) wurde nicht beantragt.

<i>Prüfergebnisse in Prozent, alle Verfahren</i>	2007	2008
Freigegeben ohne Altersbeschränkung	44,0%	48,6%
Freigegeben ab 6 Jahren	16,1%	14,5%
Freigegeben ab 12 Jahren	20,5%	19,5%
Freigegeben ab 16 Jahren	12,6%	10,8%
Keine Jugendfreigabe	5,3%	5,2%
Keine Kennzeichnung	1,5%	1,4%

Die Prüfanträge für Spiele der NextGen-Konsolen machten 2008 fast ein Drittel des gesamten Antragsvolumens aus (Nintendos Wii = 14,9%, Microsofts Xbox360 = 10,3%, Sonys PS3 = 7,4%). Gemessen an allen Plattformen nahmen die Verfahren für NDS-Spiele nach den Prüfverfahren für PC-Spiele den zweitgrößten Anteil am Antragsvolumen ein. Dieser wuchs von 11,9% auf 17,0%. Die Anträge für Sonys PSP - Spiele gingen auf 2,8% im Vergleich zum Vorjahr (4,6%) zurück. Für die „alte Playstation 2“ gab es immerhin noch 5,0 % aller Aufträge.

Die meisten zur Freigabe durch die Obersten Landesjugendbehörden beantragten Produkte sind dem Genre nach Arcade-Geschicklichkeitsspiele - mit 11,6% haben sie den höchsten Anteil aller Genres am Gesamtprüfgeschehen in der USK.

Zu den Spielen in der Tradition der Automaten Spiele (Genre: Arcade-Games, Anteil von 23,8%) gehören außer den Geschicklichkeitsspielen auch Beat'em Ups, Shoot'em Ups und Racer; Arcade-Games wurden wieder am häufigsten beantragt: insgesamt 704 Titel (2008) im Vergleich zu 663 (2007).

Auf Platz zwei steht 2008 erstmalig das Antragsvolumen für Denkspiele (247 Anträge, 8,4% des Antragsvolumens insgesamt). Prüfanträge für Simulationen (203); dabei nehmen die „Lebenssimulationen“ gegenüber den militärischen die absolute Mehrheit ein, belegen den 3. Platz. Die Anzahl der Anträge für Sportspiele stieg auf 203 (165 im Vorjahr) und ist damit ebenfalls auf dem 3. Platz, die Anträge für Spielesammlungen sanken auf 189 (im Vorjahr noch 246) und hatten nur noch den vierten Platz inne. Den 5. Platz im Gesamtantragsvolumen nahmen 2008 die Shooter ein. Die absolute Zahl der Anträge für das besonders in Diskussion stehende Genre der Shooter verringerte sich von 170 (2007) auf 148 (2008). Ego-, 3rd-Person-, Taktik-, Online/LAN- Shooter gehören dazu, wenngleich der Ego-Shooter 2008 lediglich 2,9% der Gesamtzahl der bei der USK eingereichten Prüfanträge (87 Anträge) ausmachte und die anderen Shooter-Formen nicht über den 1-Prozent-Anteil gemessen am Auftragsvolumen insgesamt hinaus kamen. Es folgen Anträge für die Genres der Gesellschaftsspiele (Umsetzungen traditioneller Brett-, Karten- usw. Spiele) und Action-Adventures noch vor den Anträgen für Jump 'n Runs.

„Die Veränderungen im Jugendschutzgesetz 2008 haben sowohl die Sensibilität als auch die Souveränität der unabhängigen Prüfungsgremien erhöht. Effiziente und sachbezogene Prüfvorbereitungen der USK sorgen weiterhin für ein Klima der Entscheidungsfreiheit in den pluralen Gremien. Auch daran wird 2009 weiter gearbeitet“ – so der Geschäftsführer der USK, Olaf Wolters, anlässlich der USK-Jahresbilanz 2008.

Eine Gesamtübersicht über die Genreanteile am Gesamtantragsvolumen 2008 bei der USK findet man unter dem Punkt Statistik, eine Erklärung der Genreeinteilung der USK unter Kleine Genrekunde auf www.usk.de.

