

# presse

---

## 20 Jahre Selbstkontrolle der Computerspielewirtschaft

**Lars Klingbeil**, netzpolitischer Sprecher

**Martin Dörmann**, kultur- und medienpolitischer Sprecher:

**Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die freiwillige Selbstkontrolle der Computerspielewirtschaft, feiert ihr 20-jähriges Bestehen. Die USK zählt zu den zentralen Institutionen im Bereich des Kinder- und Jugendmedienschutzes bei Computer- und Videospielen. Die SPD-Bundestagsfraktion gratuliert und wünscht weiterhin viel Erfolg für diese wichtige Arbeit.**

„Gäbe es sie noch nicht, müsste man sie schnell erfinden. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) zählt zu den zentralen Institutionen im Bereich des Kinder- und Jugendmedienschutzes bei Computer- und Videospielen. Die Prüfungen durch die USK und die von ihr vergebenen Alterskennzeichen leisten einen unverzichtbaren Beitrag dazu, den Kinder- und Jugendmedienschutz bei Computerspielen sicherzustellen. Sie gibt den Eltern belastbare Hinweise an die Hand, ob ein Spiel Kinder und Jugendliche ab dem entsprechenden Alter nicht in ihrer Entwicklung beeinträchtigt oder gefährdet. Darüber hinaus stellt die USK Eltern wichtige Ratgeber zum verantwortungsvollen Umgang mit Computerspielen zur Verfügung.“

Die aktuelle Diskussion um die Neufassung des Jugendmedienschutzstaatsvertrages und des Jugendschutzgesetzes muss auch dafür genutzt werden, den Rahmen für die Selbstkontrolle bei Computerspielen weiterzuentwickeln. Gleichzeitig muss die USK zukünftig in die Lage versetzt werden, auch im Online-Bereich für mehr Jugendschutz bei Spielen sorgen zu können.

Mit dem IARC-Projekt (International Age Rating Coalition), einem Altersbewertungsverfahren für Spiele und Apps, geht die USK auch auf

internationaler Ebene einen vielversprechenden Weg, der politisch unbedingt unterstützt werden muss. Die USK schafft es hier, den hohen Standard deutscher Jugendschutzkriterien in ein internationales System zu integrieren.

Die wichtige Arbeit der USK hat nicht zuletzt auch dazu beigetragen, die Stellung von Computerspielen als neue Kulturtechnik deutlich zu machen. Die kulturelle und wirtschaftliche Bedeutung digitaler Spiele muss strategisch gefördert und unterstützt werden. Wir wünschen der USK viele weitere erfolgreiche Jahre.“