

„Update verfügbar – ein Podcast des BSI“

Transkription für Folge 46, 21.08.2024

Moderation: Ute Lange, Michael Münz

*Gast: Elisabeth Secker, Geschäftsführerin von
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)*

*Herausgeber: Bundesamt für Sicherheit in der
Informationstechnik (BSI)*



Ute Lange: Schön, dass ihr wieder eingeschaltet habt. Hattet ihr einen schönen Urlaub? Unsere Tipps aus der letzten Folge haben hoffentlich dazu beigetragen, dass euch keine Daten verloren gegangen sind.

Michael Münz: Wir ziehen vom Sommerhighlight Urlaub zum nächsten Sommerhighlight, der gamescom. Die öffnet auch dieses Jahr wieder ihre Tore in Köln und ist der internationale Treffpunkt für alle, die digital spielen.

Ute Lange: Wie immer haben wir bei Update verfügbar gute und hilfreiche Tipps, wie ihr an der Konsole, am PC oder auch online sicher bleibt, wenn ihr spielt.

Michael Münz: Insbesondere Eltern sollten dranbleiben, denn wir haben die Expertin für den Jugendschutz dabei. An ihr und ihrer Organisation kommt niemand vorbei, der in Deutschland ein Spiel veröffentlichen will. Von ihr erfahrt ihr, was genau ihr tun könnt, um eure Kinder in der digitalen Spielewelt zu begleiten.

Ute Lange: Wir beide, Michael und ich, wissen, dass sie und ihr Team gerade noch dabei sind, mehrere 100 Spiele zu prüfen, bevor auch sie zur gamescom fahren kann. Warum das so ist, das verrät sie uns gleich. Vielen Dank, dass du dir trotzdem Zeit für einen Besuch hier bei uns im Podcast nimmst, Elisabeth. Herzlich willkommen, Elisabeth Secker.

Elisabeth Secker: Hallo, schön, euch zu hören.

Michael Münz: Danke, dass du dir Zeit nimmst. Schön, dass du da bist. Wir haben es schon gesagt: Du beziehungsweise deine Organisation prüft Computerspiele. Du bist Geschäftsführerin der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle USK. Kannst du uns kurz erläutern, was euer Auftrag ist?

Elisabeth Secker: Sehr gerne. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle USK ist die zuständige Stelle für die Prüfung von digitalen Spielen in Deutschland. Wir kümmern uns um den Jugendschutz bei digitalen Spielen. Jugendschutz ist deswegen so wichtig, weil Kinder und Jugendliche natürlich besonders schutzbedürftig sind und gerade in der digitalen Welt viel Begleitung, Unterstützung und Schutz benötigen.

Ute Lange: Euch gibt es schon seit 30 Jahren, wie wir erfahren haben. Inwiefern wurde euer Auftrag und damit auch eure Aufgaben in der Zeit verändert? Die digitale Welt hat sich ja total verändert, seit ihr gegründet wurdet.

Elisabeth Secker: Die Medienlandschaft hat sich in 30 Jahren natürlich grundlegend gewandelt. Gleichzeitig hat sich die USK auch in ihrer Geschichte sehr stark verändert. Angefangen hat das Ganze mit zwei bis drei Menschen, die dachten, es wäre wichtig, eine Spiele-Selbstkontrolle zu gründen und Altersfreigaben auch für Spiele zu haben. Zuvor gab es das nur für Filme. Am Anfang waren die Altersfreigaben freiwillig. Seit 2003 gibt es aber ein Gesetz, das Jugendschutzgesetz des Bundes. Das hat diese Altersfreigaben verpflichtend und gesetzlich vorgeschrieben. Seitdem ist sogar der Staat am Verfahren beteiligt. Nicht nur die USK hat sich weiterentwickelt. Wir sind mittlerweile 16 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Wir haben circa zehn Spieletesterinnen und -tester. Wir haben rund 50 Jugendschutzsachverständige, die bei uns an Bord sind und die Spiele prüfen. Gleichzeitig hat sich auch die Spruchpraxis, also die Entscheidungen, die über die Jahre getroffen wurden, anhand der Medienrealität entsprechend entwickelt und verändert.

Michael Münz: Stellen wir uns vor, ich hätte ein Spiel entwickelt und würde das in Deutschland gerne auf den Markt bringen. Ich weiß, dass ich an euch nicht vorbeikomme. Was muss ich tun und was macht ihr, damit mein Spiel am Ende auf den Markt kommt?

Elisabeth Secker: In Deutschland ist es verpflichtend, Spiele, die an Minderjährige verkauft werden sollen - also im klassischen Handel, aber auch solche, die in der Öffentlichkeit gezeigt werden sollen - der USK zur Prüfung vorzulegen. Kommt das Spiel bei uns an, schauen wir uns im Testbereich das Spiel auf seine Spielqualität an. Wir bereiten die Prüfung vor. Spieletesterinnen und -tester spielen dieses Spiel durch, schreiben Prüf- und Testberichte. Danach wird dieses Spiel einem unabhängigen Prüfungsgremium präsentiert, das aus Jugendschutzsachverständigen besteht. Sie kommen zum Beispiel aus der Kinder- und Jugendhilfe, sind Medienpädagog*innen oder auch Medienpsycholog*innen. Hier haben wir wirklich ein breites Spektrum an Menschen, die sich besonders gut mit Kindern und Jugendlichen und den Wirkungsweisen von Medien auskennen. Danach wird die Altersfreigabe anhand der Präsentation diskutiert. Eine Altersfreigabe wird dem staatlichen Vertreter, der auch am Verfahren beteiligt ist, empfohlen. Er kann sie übernehmen. Daraus wird ein richtiger staatlicher, behördlicher Verwaltungsakt. Ein behördliches Siegel, wenn man so will. Das wird entsprechend übernommen und auf den Verpackungen angezeigt. Wir als USK kümmern uns um die Organisation, den reibungslosen Ablauf hinter den Sitzungen und die Mitteilung an den Anbieter, was es denn geworden ist.

Michael Münz: Ich muss schnell nachfragen. Bei einem staatlichen Verwaltungsakt war meine gedankliche Vorstellung einer Zeitachse für so einen Prozess relativ lang. Auf wie viel Zeit muss ich mich als Spieleentwickler tatsächlich einstellen?

Elisabeth Secker: Das kommt ganz darauf an, wie viel Zeit der Spieleentwickler noch hat. Das Normalverfahren dauert bei uns maximal 20 Werkzeuge. Es kann natürlich auch vorkommen, dass gegen eine Entscheidung Einspruch eingelegt wird. Dann kann es zu einem zweiten oder sogar dritten Verfahren kommen. Das dritte Verfahren nennt sich Appellationsverfahren. Das kommt bei uns aber nur so zwei- bis dreimal im Jahr vor. Eigentlich ist so ein Prüfverfahren in zwei bis drei Wochen abgeschlossen.

Ute Lange: Vor dem Verwaltungsakt kommt aber das Vergnügen. Du hast gesagt, ihr habt Spieletester und -testerinnen. Das finde ich übrigens eine sehr spannende Berufsbezeichnung. Wonach suchen sie denn, wenn sie spielen? Welche Kriterien prüfen sie?

Elisabeth Secker: Bei uns heißt das, wir zocken für den Jugendschutz. Das ist etwas Schönes. Die Spieletesterinnen und -tester prüfen nicht selbst die Spiele, das beurteilen die Gutachterinnen und Gutachter. Es gibt aber auch Kriterien, nach denen die Spiele eingestuft werden. Wir nennen das bei der USK die Leitkriterien. Wir schauen uns insbesondere an, welche Aspekte in einem Spiel die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen beeinträchtigen können. Es geht darum, dass wir uns entsprechend Aspekte anschauen, die gegebenenfalls einem gesunden Aufwachsen mit dem Medium entgegenstehen. Bei den Kriterien ist es so, dass sie auf Basis der wissenschaftlichen Forschung zusammengestellt sind. Entsprechend werden sie auch immer wieder evaluiert und erweitert. Bei uns legt das der Beirat der USK fest. Er setzt sich zusammen aus plural gesellschaftlichen Gruppen. Die Atmosphäre eines Spiels wird beispielsweise einbezogen und beurteilt. Wie viel Gewalt ist in einem Spiel? Wie ist zum Beispiel die Darstellung von sexuellen Inhalten? Wie hoch ist der Handlungsdruck, also wie schnell muss ich mich im Spiel bewegen? Kann es Kinder und Jugendliche vielleicht überfordern? Was ängstigt vielleicht in einem Spiel? All diese inhaltlichen Aspekte spielen eine Rolle.

Michael Münz: Ich kann mir das für ein Spiel gut vorstellen. Bei einem Rollenspiel muss ich bestimmte Sachen erledigen, um im Spiel weiterzukommen. Mittlerweile haben Spiele oft noch andere Facetten, wie zum Beispiel Kommunikation mit anderen Nutzern, die Vernetzung oder auch Käufe, die ich in so einem Spiel machen kann. Schaut ihr euch so etwas auch an?

Elisabeth Secker: Das war tatsächlich die größte Veränderung in den letzten 20 Jahren, die die USK durchlaufen hat. Seit 2021 haben wir ein neues, angepasstes Jugendschutzgesetz des Bundes. Genau solche Aspekte wie Kauf oder Kommunikationsmöglichkeiten, aber auch Glücksspiel ähnliche Mechanismen werden jetzt bei der Altersfreigabe berücksichtigt. Das ist ganz spannend. Wir haben vorher schon darüber gesprochen, wie sich die Spiele verändert haben. Spiele haben mittlerweile sehr viele Möglichkeiten, zu chatten, mit anderen zu kommunizieren. Die Monetarisierung ist heute auch ganz anders als früher. Insofern ist es wichtig, diese Aspekte im Jugendschutz auch im Blick zu haben und genau das schauen wir uns bei der Altersfreigabe auch an.

Ute Lange: Noch einmal zu den Spielen, die ihr prüft. Wir hatten eingangs gesagt, ihr prüft jetzt noch mehrere 100. Dazu kannst du vielleicht auch noch etwas sagen, warum sich das so kurz vor der gamescom bei euch jetzt so staut. Welche Art von Spielen, also Online-Spiele, die ich an der Konsole spiele? Es gibt mittlerweile auch ganz viele browserbasierte oder mobile Spiele. Darüber haben wir hier im Podcast schon einmal kurz gesprochen. Fällt das auch unter eure Verantwortung? Habt ihr jede Sorte von digitalen Spielen, für die ihr verantwortlich seid?

Elisabeth Secker: Für die USK war schon lange klar, dass es nicht nur physische Spiele gibt. Das hat sich auch in den letzten Jahren schon ganz stark abgezeichnet. Deswegen sind wir frühzeitig aktiv geworden, gemeinsam mit anderen Rating-Institutionen weltweit. Wir sind ein Gründungspartner der International Age Rating Coalition. Was wir dort machen, ist genau das, Ute, was du gerade angesprochen hast, nämlich auch Kennzeichnungen für Online-Spiele-Plattformen bereitzustellen. Das machen wir über das IARC-System, genau aus dem Grund, weil Spiele immer mehr online vertrieben werden. Wir wissen auch, dass Kinder und Jugendliche zunehmend mobile Spiele-Apps spielen. Wir sind mit unseren Kennzeichen

beispielsweise im Google Play Store vertreten oder im Nintendo E-Shop, auf der X-Box, auf der Playstation und auf vielen weiteren bekannten Spieleplattformen.

Michael Münz: Schaut ihr euch mittlerweile auch Hardware an? Letztendlich gibt es so viele verschiedene Plattformen mit so vielen unterschiedlichen Möglichkeiten, dort zu spielen. Ist Hardware bei euch jetzt auch mit hineingerutscht?

Elisabeth Secker: Tatsächlich ist das ein Bereich, den die USK auch abdecken kann. Wir haben in Deutschland ein besonders hohes Jugendschutzniveau und sehr spezifische Jugendschutzregulierungen. Wir haben die Möglichkeit als anerkannte Selbstkontrollenrichtung - wir nennen das im Fachjargon geschlossene Jugendschutzprogramme - uns Jugendschutzeinstellungen auf den Konsolen näher anzuschauen. Das haben wir auf verschiedenen Konsolen gemacht und prüfen sie auf Herz und Nieren. Wir arbeiten auch sehr intensiv mit Spieleanbieter*innen zusammen. Wir schauen uns an, welche Verbesserungen notwendig sind. Solche Konsolen durchlaufen einen Anerkennungsprozess und werden nach dem deutschen Jugendschutz als gültige, anerkannte Spielekonsolen zertifiziert.

Ute Lange: Das ist ein super Stichwort, weil wir mit dieser Ausgabe vor allen Dingen Eltern im Blick haben. Sie sind oft verantwortlich für den Kauf und die Einrichtung solcher Spielekonsolen. Hast du ein paar Tipps? Worauf sollte ich achten, wenn ich jemandem etwas zum Geburtstag oder Weihnachten kommt ja wieder, schenken möchte? Bevor losgespielt wird, soll alles richtig eingestellt sein

Elisabeth Secker: Das ist wirklich elementar, dass wir sagen: "Liebe Eltern, wenn ihr eurem Kind, jugendlichen Neffen, wem auch immer, entsprechende Spielekonsolen schenkt, ist das zunächst großartig." Ich glaube, Spielen macht ganz viel Spaß, und für Kinder und Jugendliche ist es mittlerweile eine der wichtigsten Freizeitaktivitäten geworden. Insofern ist es ein schönes Medium. Schaut aber auf die Einstellungen. Am besten ist es, man richtet gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen die Spielekonsole ein. Bei vielen Konsolen werde ich direkt am Anfang nach den Jugendschutzeinstellungen gefragt. Ich kann entsprechend konfigurieren, für welches Alter ich die Spielekonsole einstellen will. Welche Spiele darf mein Kind spielen, darf mit anderen kommuniziert werden? Wie beschränke ich zum Beispiel die Käufe? Lasse ich Käufe zu und so weiter und so fort? Hier gibt es viele Möglichkeiten für Eltern, das Spielverhalten der Kinder zu begleiten.

Michael Münz: Wir haben gesehen, dass ihr nicht nur Siegel oder Zertifikate auf die Spiele klebt. Wie heißt bei euch das Kennzeichen, dass ihr die Spiele angeschaut habt?

Elisabeth Secker: Die Altersfreigaben.

Michael Münz: Ihr macht nicht nur die Altersfreigabe auf das Spiel oder die Konsole und damit ist euer Job getan. Wir haben gesehen, dass ihr digitale Möglichkeiten nutzt, um mit den Eltern in Kontakt zu treten. Ihr macht digitale Elternsprechtage oder Sprechabende. Wie seid ihr auf die Idee gekommen und welche Angebote macht ihr für die Eltern?

Elisabeth Secker: Wir machen regelmäßig einen digitalen Elternabend, wo wir Eltern informieren. Was muss ich über Spiele wissen? Wie finde ich geeignete Spiele für mein Kind? Das ist deswegen so wichtig, weil Jugendmedienschutz natürlich nur funktioniert, wenn die Eltern aktiv daran beteiligt sind. Man kann viel über die Spieleanbieter regulieren.

Auch der Staat kann entsprechenden Jugendschutz meistern, aber es geht nur in der Verantwortungsgemeinschaft mit den Eltern zusammen. Deswegen haben wir als USK den Bedarf gesehen. Wir haben uns mit den Eltern unterhalten, was sie sich wünschen. In der Coronazeit haben wir uns die digitalen Elternabende ausgedacht, beziehungsweise als Online-Format entwickelt. Die Eltern können nach Feierabend, wenn die Kinder im Bett sind, bei uns zuschauen und zuhören. Sie können sich über aktuelle Themen im Gaming unterhalten. Hier machen wir eine große Bandbreite an Themen.

Ute Lange: Das ist auch ein schönes Stichwort. Warum sollten Eltern denn so ein starkes Auge darauf haben? Welchen Risiken können Kinder und Jugendliche begegnen, wenn sie eigentlich etwas ganz Harmloses machen wollen, nämlich Spaß mit Freunden und Freundinnen? Du hast ja gesagt, dass Spielen super ist. Das finde ich auch. Welche Aspekte sollte man ein bisschen mehr im Blick haben, wenn man das mit Kindern bespricht?

Elisabeth Secker: Es ist natürlich immer vom jeweiligen Spiel abhängig. Was genau wird gespielt? Da gibt es ja auch viele Unterschiede. Wir haben bei Spielen eine so große Bandbreite, wie wir sie auch beim Buch oder Film kennen. Insofern müssen wir uns zunächst anschauen, um welche Spiele es geht und dann schauen wir, welche Jugendschutzeinstellungen Eltern vornehmen können. Falls Games auch Kommunikationsmöglichkeiten bieten, also die Möglichkeit, mit anderen über das Spiel zu kommunizieren, kann es natürlich auch vorkommen, dass, wie im realen Leben, Kinder und Jugendliche mit Cybermobbing in Berührung kommen, bis hin zum Grooming. Deswegen sind die Vorsorgemaßnahmen so wichtig. Gerade die Einstellungsmöglichkeiten, dass Kinder nicht mit Fremden chatten können, dass nur Freunde zum Spielen zugelassen werden. Das Spiel bietet einige Möglichkeiten, um andere Userinnen oder User zu blockieren, zu melden, damit es nicht zu ungewollten Anfragen kommt.

Michael Münz: Was sind umgekehrt die Fragen, die die Eltern an euch haben? Deckt sich das mit euren Themen? Habt ihr über Elternabende mitbekommen, dass es noch ganz andere Fragen gibt, die ihr vielleicht ein bisschen intensiver behandeln müsstet?

Elisabeth Secker: Die Dauerbrennerfrage ist, wie viel Spielzeit okay ist. Das beschäftigt Eltern mit am meisten. Auch wie Käufe in Spielen funktionieren, ist immer wieder ein Thema, aber natürlich auch ganz praktische Tipps. Wie mache ich das mit Kindern und Jugendlichen? Man muss bei Spielen natürlich immer wissen, um was für ein Spiel es sich handelt. Die Spielzeit kann ich auf der Konsole toll einstellen. Aber wenn ich zum Beispiel ein rundenbasiertes Spiel habe, wo eine Spielrunde 20 Minuten dauert, kann ich aushandeln: "Heute darfst du zwei Runden spielen, dann ist Schluss." So kann man viel besser mit den Kindern ins Gespräch kommen und Konflikte vermeiden. Wir kennen das ja, dass immer wieder die Frage kommt: "Jetzt noch eine." Deswegen bietet sich zum Beispiel an, ein wöchentliches Zeitbudget zu vereinbaren. Man sagt: "Du hast soundsoviele Credits und wenn die aufgebraucht sind, ist dein wöchentliches Zeitbudget aufgebraucht." Das gibt Kindern und Jugendlichen, vor allem älteren Kindern, die schon in der Lage sind, Eigenverantwortung zu übernehmen und das auch wollen, entsprechende Möglichkeiten, sich das selbst einzuteilen. Solche Tipps geben wir an die Eltern weiter.

Michael Münz: Ich habe für einen Moment gedacht, wir könnten hier die Fragen aller Fragen in allen Elternhaushalten klären, mit einer So-und-so-viele-Minuten-Antwort. Die gibt es aber nicht. Man muss tatsächlich schauen, was das für ein Spiel ist. Auch das Alter der Kinder

und die Art des Spiels spielen wahrscheinlich eine Rolle bei der Beurteilung, wie viel Zeit zum Spielen richtig ist.

Elisabeth Secker: Absolut. Es gibt natürlich Faustregeln. Zehn Minuten Spielzeit, bezogen auf das Alter des Kindes. Ein sechsjähriges Kind hat 60 Minuten am Tag. Das sind die Faustregeln, aber jedes Kind ist natürlich individuell verschieden. Insofern ist es auch die Entscheidung der Eltern, wie man damit umgeht.

Ute Lange: Es gibt aber noch andere Aspekte. Wir haben das Kaufen am Rande gestreift. Bei der Recherche für diese Folge ist uns der Begriff Dark Patterns untergekommen. Kannst du dazu etwas sagen? Welche Mechanismen sollten wir auf der Spieleherstellerseite auch im Blick haben? Vielleicht sollten wir auch ein Gespräch darüber führen, damit wir nicht dauernd neue Sachen kaufen wollen, weil das jetzt im Spiel angeboten wird. Vielleicht gibt es noch ganz andere Dinge, die einem begegnen können, die man auf den ersten Blick gar nicht erkennt.

Elisabeth Secker: Dark Patterns ist aktuell ein sehr viel diskutierter und oft genannter Begriff. Es ist aber noch gar nicht abschließend definiert, was eigentlich genau damit gemeint ist. Gleichzeitig hat uns das neue Jugendschutzgesetz genau diesen Auftrag gegeben, zu schauen, welche Methoden in Spielen eingesetzt werden, die vielleicht die Selbstregulationsfähigkeit von Kindern und Jugendlichen angreifen oder beeinträchtigen können. Denn natürlich ist die Selbstregulation von Kindern und Jugendlichen noch nicht so ausgereift. Was schauen sich unsere Gremien an? Gibt es zum Beispiel Mechanismen, die zum viel Spielen anregen? Hier muss man immer unterscheiden, was gutes Gamedesign ist. Wo macht das Spiel einfach Spaß und ist es cool, das Spiel weiterzuspielen? Wo sind die Unterscheidungen zu manipulativen Designentscheidungen? Was uns in den Gremien immer wieder unterkommt, sind Pushnachrichten - zum Beispiel: dein Pony stirbt, wenn du nicht innerhalb der nächsten 60 Minuten eine Karotte fütterst. Solche Themen kommen vor und werden in den Jugendschutz einbezogen und mit entsprechenden Hinweisen versehen. Ein ganz neuer, auch für Eltern sehr spannender Aspekt bei Spielen ist, dass wir entsprechende Zusatzhinweise geben. Zum Beispiel Druck zum viel Spielen oder erhöhte Kaufanreize, damit Eltern schnell darauf aufmerksam werden, dass auch diese Themen in solchen Spielen enthalten sein können.

Michael Münz: Ich würde gerne darauf zu sprechen kommen, was Kinder letztendlich kaufen. Schaut ihr euch auch an, dass solche Sachen sicher sind? Sie investieren im Zweifel ihr Taschengeld für Lootboxen, für Werkzeuge oder eben Karotten, wie du im Beispiel vorhin gesagt hast.

Zusatzinformation: Lootboxen sind In-Game-Käufe. Damit kann man sein Inventar oder seinen Charakter ergänzen. Allerdings muss man erst bezahlen, bevor man erfährt, was in der Box ist. Mehr dazu und warum Lootboxen auch umstritten sind, findet ihr in unserer Folge zwölf, die wir euch in den Shownotes verlinkt haben.

Michael Münz: Schaut ihr euch auch diese technische Absicherung an?

Elisabeth Secker: Wir schauen uns, das steht auch im gesetzlichen Auftrag, die Vorsorgemaßnahmen der Anbieter an. Was tut der Anbieter, um Kinder und Jugendliche zu schützen? Sind beispielsweise Käufe beschränkbar? Können Eltern selbst einstellen, dass Kinder und Jugendliche keine ungewollten Ausgaben tätigen können? Ist zum Beispiel durch

eine spezielle Kindersicherung oder Autorisierung des Kinderkontos sichergestellt, dass keine Lootboxen erworben werden können? All die Aspekte spielen eine Rolle. Je nachdem, wie gut diese Vorsorgemaßnahmen sind, können die Altersfreigaben in einem Mittelmaß sein. Bei Kauffunktionen oder Lootboxen haben wir eine Mindestaltersfreigabe, die derzeit bei einer USK zwölf liegt. Wenn gar keine Vorsorgemaßnahmen vorhanden sind, die zum Beispiel davor schützen, Lootboxen zu kaufen oder ein entsprechendes Ausgabenlimit dahintersteckt, sind wir bei einer Altersfreigabe von der USK 16. Wir schauen uns das sehr genau an, und es wird mit Zusatzhinweisen gekennzeichnet.

Ute Lange: Wir sprechen anlässlich der gamescom in Köln. Wir haben eingangs schon gesagt, dass du dich demnächst auf den Weg machen kannst. Du und dein Team habt vorher noch eine Herkulesaufgabe vor euch. Warum denn überhaupt? Was ist eure Rolle bei der gamescom und warum habt ihr so einen Berg von Spielen, die ihr jetzt noch abspielen müsst, damit ihr loskönnt?

Elisabeth Secker: Wir sind Jugendschutzpartnerin der gamescom und die gamescom ist das weltweit größte Spiele-Event. Darauf freuen wir uns, das ist auch für uns immer ein besonderes Highlight. Uns ist ganz besonders wichtig, dass das Event familienfreundlich bleibt. Deswegen werden alle Spiele, die dort öffentlich gezeigt werden, einmal durch die USK geprüft. Wie das immer so ist, hat man eine Deadline. Bis dahin können Spiele eingereicht werden und zur Deadline kommen natürlich ganz besonders viele Spiele. Das kennt man aus anderen Bereichen auch. Insofern ist die Woche vor der gamescom ganz wichtig. Ich sitze jetzt hier in der USK. Parallel wird in zwei unterschiedlichen Räumen noch ganz intensiv geprüft. Ich habe den Prüfplan für heute schon gesehen. Dort steht noch einiges auf dem Zettel. Wir sind intensiv dabei und eigentlich kann es nächste Woche mit der gamescom losgehen.

Michael Münz: Anhand der Spiele, die ihr prüft, kannst du schon sagen, was uns in den nächsten Monaten an Veröffentlichungen erwartet. Gibt es einen Trend, den ihr erkennen könnt?

Elisabeth Secker: Was in den nächsten Monaten erscheint, ist ein großes Staatsgeheimnis. Nein, wir sind natürlich bei der USK unter strengen NDAs. Auf uns können sich die Spieleanbieter verlassen, denn daran hängen ja auch Marketingpläne. Das heißt, alles, was in unsere Räume kommt, ist unter Verschluss. Darüber darf ich natürlich nicht sprechen. Natürlich warten im Gaming viele neue, spannende Spiele auf uns und man kann sich überraschen lassen.

Ute Lange: Schade, jetzt haben wir gedacht, wir können dir etwas entlocken. Du hast vorhin schon gesagt, dass Gaming auch eine ganz schöne Angelegenheit ist. Was sind aus eurer Sicht die positiven Aspekte des Gamings? Was gibt ihr den Eltern bei den Elternabenden mit, damit nicht alle verschreckt sagen: "Oh Gott, nein, das will ich nicht"? Es ist ja auch viel Lernfähigkeit und Perspektive in solchen Spielen.

Elisabeth Secker: Man muss einfach sehen, dass Games großen Spaß machen und einen großen Entertainmentfaktor haben. Das ist ganz wichtig. Gleichzeitig fördern Games auch Problemlösungskompetenzen. Es ist ein interaktives Medium. Das heißt, ich kann selbst tätig werden und entsprechend eine eigene Kompetenz entwickeln. Gerade für Kinder und Jugendliche ist das auch eine Art Selbstwirksamkeitserlebnis, wie wir das nennen. Das ist eine schöne Erfahrung. Ich kann in fremde Welten eintauchen, ich kann in verschiedenen

Welten und Szenarien Protagonist oder Protagonistin werden. Insofern bieten Games einen großen Faktor an Kreativität für Kinder und Jugendliche, viel Spaß und Lernpotenzial. Die Möglichkeiten sind unendlich. Wir sehen auch, dass es viele Spiele gibt, die mittlerweile an Schulen und Universitäten eingesetzt werden, um Wissen zu vermitteln. Hier ist das Potenzial groß.

Ute Lange: Das provoziert ja geradezu die Frage, Elisabeth. Spielst du selbst? Und wenn ja, welche Art von Spielen? Es gibt ja verschiedene Kategorien.

Elisabeth Secker: Ich spiele, wenn ich dazu komme, mobile Games und bin immer wieder vorne dabei. Ich bin beim DCP Jurorin und darf viele Spiele testen und selbst spielen.

Michael Münz: Welche drei Schritte machst du, wenn du ein neues Spiel testest, bevor du loslegst? Das geht in die Richtung Empfehlungen an die Eltern, welche Schritte sie machen sollten, wenn sie ein neues Spiel für ihre Kinder besorgen.

Elisabeth Secker: Generell ist es wichtig, sich zu informieren, wie die Altersfreigabe ist. Passt es für mein Kind? Es gibt auch pädagogische Empfehlungen, wo ich mich informieren kann. Der Spieleratgeber NRW bietet tolle Einschätzungen, ob ein Spiel auch aus pädagogischer Sicht wertvoll oder geeignet ist für Kinder und Jugendliche. Zunächst also informieren, was das für ein Spiel ist. Worum geht es dort? Welche Funktionalitäten gibt es, was hängt daran? Das ist schon einmal der Einstieg. Welche Art von Spiel ist das überhaupt? Begeistert mich das, habe ich Lust darauf? Das alles sind Aspekte, die Eltern auf jeden Fall im Blick behalten sollten

Michael Münz: Welche drei Häkchen setzt du als Erstes bei den Einstellungen eines Spiels?

Elisabeth Secker: Zunächst die Altersstufe. Ich kann schauen, ob ich nur Spiele ab zwölf Jahren oder ab sechs Jahren möchte. Die würde ich entsprechend setzen. Ich würde schauen, ob die Kreditkartendaten sicher hinterlegt und geschützt sind, damit keine ungewollten Käufe getätigt werden können. Ich würde für mein Kind auf jeden Fall einstellen, dass es nur mit Freunden chattet, je nach Alter des Kindes.

Ute Lange: Ich bin fast versucht, mich bei euch als Spieletesterin zu bewerben, weil ich bisher noch nicht so viel online spiele, sondern eher auf Brettchen. Das klingt total spannend. Wer sind eure Tester und Testerinnen? Kannst du kurz etwas dazu sagen, denn die Frage schwirrt mir schon die ganze Zeit im Kopf herum? Wie komme ich da heran, um vielleicht auch schon vor der gamescom zu wissen, was auf den Markt kommt?

Elisabeth Secker: Man kann sich bei uns ganz normal als Spieletesterin und -tester bewerben. Das sind ehrenamtliche Spieletesterinnen, die diese Spiele für den Jugendschutz und gegen eine Aufwandsentschädigung testen. Genauso ist es bei unseren Gutachterinnen und Gutachtern. Sie müssen natürlich über eine entsprechende Qualifikation verfügen. Wichtig ist, dass man nicht nur gerne zockt, sondern gut und wortgewandt diese Spiele beschreiben kann, weil man sie einem Gremium vorstellen muss. Das ist oft gar nicht so leicht, einerseits das Spiel zu spielen, gleichzeitig dazu zu sprechen und zu erklären. Ich bin immer wieder fasziniert, wie toll sie das machen und wie gut es funktioniert. Das ist ein richtiges Multitasking. Man kann sich auf unserer Webseite informieren und wir geben Bescheid, falls wir neue Testerinnen und Tester suchen.

Ute Lange: Ich bin durchaus geneigt und schaue einmal. Du packst demnächst wahrscheinlich Koffer, Elisabeth, damit du zur gamescom kannst. Worauf freust du dich am meisten? Noch ein kleiner Tipp für unsere Hörerinnen und Hörer, was sie auf gar keinen Fall verpassen sollten, wenn sie auch dorthin gehen?

Elisabeth Secker: Definitiv an unserem USK-Stand vorbeizuschauen. Wir sind in der Family and Frieds Area und sind mit unserem USK-Quiz dabei. Es gibt ein tolles T-Shirt zu gewinnen. Auch das ist immer wieder ein Highlight. Ich führe viele Gespräche mit spannenden Menschen, die ich dort treffe und bin auch am Wochenende dort. Ich freue mich auf die ganzen Veranstaltungen, die stattfinden, zum Beispiel auf den gamescom-Kongress, wo zu Spielthemen diskutiert wird. Das Programm ist vielfältig und am besten einfach vorbeischaun.

Michael Münz: Danke dir, Elisabeth. Das war ein superspannendes Gespräch. Ich muss ehrlich zugeben, dass mir die rechtliche Dimension eurer Arbeit gar nicht so bekannt war. Wenn ich jetzt die Altersfreigaben auf Spielen sehe, werde ich ganz anders darüber nachdenken. Auch mit einem positiven Gefühl, weil ich weiß, dass ihr euch nicht nur die Darstellung, sondern auch viele andere Aspekte des Spiels ansieht. Du hast die Rolle der Eltern mehrfach betont. Es ist gut zu hören, dass die auch im Boot sein sollten und müssen, damit Kinder eine gute Spielerfahrung machen.

Ute Lange: Auch von mir ganz herzlichen Dank. Ich bin jetzt doch mehr versucht, das mit dem Online-Spielen noch einmal zu versuchen. Bisher bin ich, wie gesagt, eine analoge Spielerin, wo es auch ganz tolle Sachen gibt. Wichtig ist natürlich, dass das sicher abläuft. Daher danke für die Tipps. Wir werden sie auch in den Shownotes verlinken. Vom BSI gibt es auch noch Sachen zur IT-Sicherheit. Wie machen wir das Ganze auch in der digitalen Welt technisch noch ein bisschen sicherer für alle, die beteiligt sind, damit wir das in Zukunft mit noch mehr Spaß und wirklich unbelastet tun können.

Michael Münz: Vielen Dank, dass du dabei warst.

Ute Lange: Ganz herzlichen Dank.

Elisabeth Secker: Vielen Dank für das Gespräch, es war super.

Michael Münz: Ute und ich sitzen auch auf gepackten Koffern. Wir fahren zur IFA-Messe nach Berlin. Dort nehmen wir am 9. September unsere nächste Folge auf. Falls ihr in Berlin auf der IFA seid, kommt auf jeden Fall vorbei. Wir sprechen über neue Erkenntnisse aus dem aktuellen Cybersicherheitsmonitor, insbesondere über das Thema Smart Home. Falls ihr da seid, kommt gerne vorbei, trifft uns und unsere Gäste. Unter anderem BSI-Vizepräsident Dr. Gerhard Schabhüser und den Geschäftsführer des Programms polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes, Joachim Schneider. Wie immer gilt, wenn ihr Fragen habt, die wir am 9. September besprechen sollen oder in einer der nächsten Folgen, schreibt uns gerne über die BSI-Kanäle, auf Facebook, Instagram, Mastodon, YouTube oder schickt uns eine E-Mail an die Adresse Podcast@bsi.bund.de

Ute Lange: Wir freuen uns auf die nächste Folge mit und für euch. Bis dahin, passt gut auf euch und eure Daten auf. Wir sehen uns in Berlin. Tschüss.