

**TRABAJO FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN**

TREBALL FINAL DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ

Departament de Traducció i Comunicació

TÍTULO / TÍTOL

¿A qué juega Alemania? Comparativa textual y visual de la versión de un videojuego alemán frente al original.

Autor/a: Enrique García Treviño

Tutor/a: Ulrike Öster

Fecha de lectura/ Data de lectura: juliol 2014



Resumen/ Resum:

(aprox. 300 palabras/ paraules)

La localización de videojuegos en Alemania es conocida por las drásticas modificaciones visuales que se encuentran en los títulos publicados en este país. Diversas publicaciones han tratado esta cuestión calificándola de censura y argumentando como motivo principal de estas modificaciones que los organismos alemanes que lo llevan a cabo es debido por la normativa de protección infantil ante los medios audiovisuales. Este estudio pretende averiguar si este es la verdadera razón que lleva a Alemania a realizarlas y si es calificable de censura mediante el siguiente proceso:

- Informarse de la normativa actual alemana.
- Analizar el organismo alemán responsable de estas modificaciones.
- Comparativa visual del juego alemán con la versión original y la española.
- Comparativa innovadora textual de la versión alemana con la original y la española.

Con la recopilación de toda esta información podremos determinar el verdadero motivo de estas modificaciones, si también el texto es modificado, cómo afecta esto al jugador y, por último, si estamos ante un caso de censura.

Palabras clave/ Paraules clau: (5)

Alemania, censura, videojuegos, USK, modificación

Índice:

1	Introducción.....	4
1.1	Justificación y motivación.....	4
1.2	Contextualización del objeto de estudio.....	5
2	Metodología.....	7
2.1	Fases.....	7
2.2	Explicación del proceso de análisis y la tabla de Análisis Textual....	8
3	Desarrollo del trabajo.....	11
3.1	Situación normativa actual.....	11
3.2	USK, bases legales y rangos de edades.....	13
3.3	Estructura de la USK.....	15
3.3.1	Proceso de la USK.....	15
3.4	Modificaciones visuales.....	17
3.4.1	Referencias al nacionalsocialismo.....	17
3.4.2	Personajes.....	22
3.4.3	Efecto ragdoll.....	23
3.4.4	Sangre en los personajes.....	24
3.4.5	Efecto salpicadura.....	27
3.4.6	Miembros amputados.....	28
3.4.7	Violencia explícita.....	30
3.4.8	Supresión de personajes.....	34

3.4.8	Otras modificaciones.....	35
3.4.8.1	Modos de juego.....	35
3.4.8.2	Trucos.....	36
3.4.8.3	Modificaciones en la música.....	37
3.5	Modificaciones textuales.....	37
3.5.1	Modificaciones en el manual de instrucciones.....	37
3.5.2	Modificaciones en las portadas.....	39
3.5.3	Modificaciones que suavizan el lenguaje.....	40
3.5.4	Modificaciones que no incluyen al jugador.....	42
3.5.5	Modificaciones que omiten texto.....	46
4	Resultados.....	49
5	Conclusiones.....	50
6	Intereses futuros.....	51
7	Bibliografía.....	52
8	Anexos.....	55

1 Introducción

1.1 Justificación y motivación

La industria del videojuego es joven, frágil pese a los millones que mueve, y naturalmente no cuenta con la aceptación social que se han ganado con los años otras formas de entretenimiento. Buena prueba de ello es la completa muestra de desinformación que se exhibe ante algunas cuestiones de este área (Rollán, 2009).

Un claro ejemplo de estas cuestiones es la paradoja de encontrar las palabras “videojuego” y “Alemania” junto a “censura” (como en estudios de: Barceló-Ávila, 2011 y Acero, 2014). Ciertamente es que Alemania es conocida por seguir una política muy dura en cuanto al contenido publicado en los videojuegos y, acorde a la mayoría de estas publicaciones, esto es debido a la protección infantil ante la violencia: *Deutschland besitzt das schärfste Jugendschutzgesetz Europas* (Lewalter, 2011; en español: Los videojuegos en Alemania están bajo una de las normativas de protección infantil más estrictas de Europa). En pocas palabras, el argumento fundamental que presentan estos estudios para justificar las populares modificaciones alemanas son: la cultura de llegada y, sobre todo, su normativa de protección infantil. Sin embargo, entre estas publicaciones, no encontraremos cuál es la situación normativa actual que justifique dichas modificaciones, el alcance de esta normativa y el verdadero motivo del organismo para llevar a cabo esta práctica.

Por tanto, el objetivo de este trabajo será aclarar esta cuestión: averiguar qué lleva al organismo alemán a tomar estas medidas y determinar si estamos ante un caso de censura.

Para conseguirlo, este estudio realizará una comparativa de las imágenes (enfoque habitual de estos análisis, como podemos observar en cualquiera realizado por *Schnittberichte*), pero se centrará en el texto mediante un análisis innovador y el lenguaje soez presente en él.

Este análisis determinará si la práctica habitual empleada en las imágenes (la supresión de la violencia), también se lleva a cabo en el texto (supresión del lenguaje soez). De esta forma, averiguaremos cuánta “violencia” presenta el texto origen frente a la versión alemana, la frecuencia en la que se ha omitido y si la normativa alemana justifica estas modificaciones.

Además, este análisis permitirá confirmar la hipótesis principal de este estudio: ¿cuál es el factor decisivo para modificar el contenido? Que el jugador se distancie lo máximo posible de su experiencia, para que pueda distinguir, sin duda alguna, que se trata de ficción. Es decir, la principal preocupación del organismo alemán no es la violencia en el contenido visual y/o textual, sino deteriorar, en la medida de lo posible, la experiencia de juego.

Si esta es la verdadera intención del organismo alemán, nos encontraríamos ante un claro caso de censura, pues el sentimiento de la “experiencia de juego” del original necesita que se preserve en la versión localizada para que todos los jugadores puedan disfrutarlo por igual, independientemente del idioma. (O’Hagan y Mangiron, 2004).

1.2 Contextualización del objeto de estudio

En Europa, el organismo regulador de videojuegos es PEGI (consultar anexo [¿Qué es PEGI?](#), para más información). El objetivo principal de esta autoridad es etiquetar los videojuegos por edades (similar a lo que encontramos en el cine), con la finalidad de establecer un sistema para advertir al público con qué clase de contenido se va a encontrar (Chandler, 2005) y también la dificultad que puede representar para ciertas edades.

Este etiquetado también se realiza en Alemania, pero por su propia organización: *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*, o USK. Este organismo de autorregulación de videojuegos es conocido por las drásticas modificaciones que se observan al comparar la versión alemana de un videojuego con el original, también destaca por su especial hincapié en la protección infantil; como podemos ver a lo largo de su folleto informativo, desde el propio título *Protecting Children and Young People* (2013) hasta su décimo apartado *10. What can parents do to encourage safe and sensible play?*

Debido a que la mayor preocupación de la USK parecen ser los menores y, por ello, la justificación tomada por la mayoría de las publicaciones, se ha decidido como objeto de estudio un juego violento para mayores de 18 años: *Wanted: Weapons of Fate*.

2 Metodología:

Wanted: Weapons of Fate será el videojuego empleado para recopilar el contenido visual y textual, y así, realizar la comparativa entre las distintas versiones. Es más, para analizar los resultados con el mayor conocimiento posible y realizar una conclusión categórica, deberemos conocer: el sistema de regulación europeo ([primer anexo](#) para más información), la particularidad del alemán, la política de ambas organizaciones y las leyes por las que se ve regulado el sistema alemán.

Gracias a este método de análisis textual y a toda la información que se recopilará, podremos averiguar si el texto también sufre modificaciones, qué leyes justifican este proceso, cómo afectan estas a nuestra experiencia de juego, confirmar o descartar la presente hipótesis (el factor decisivo de las modificaciones es alejar al jugador de su experiencia de juego al destacar que se trata de ficción) y concluir si estamos ante un caso de censura.

2.1 Fases

Proceso para la realización de este estudio:

Informarse sobre el sistema de regulación presente en España (apartado [¿Qué es PEGI?](#) para más información) y el que encontramos en Alemania (consultar [tercer apartado](#) para más información).

Informarse de la situación normativa por la que se ve regida la USK, tanto la que afecta a adultos como a menores, para así entender la preocupación por parte de la USK. Una vez conozcamos el alcance de esta normativa, podremos entender las modificaciones llevadas en Alemania y también nos ayudará a concretar si se puede calificar de censura.

Recopilar toda la información textual y visual de la primera media hora de juego de las distintas versiones (inglés, alemán y español) de *Wanted: Weapons of Fate*.

Realizar una comparativa de las imágenes del videojuego alemán con el original (segundo apartado del punto tres: [Modificaciones visuales](#)). También se comparará con la versión española, para ver si se tratan de modificaciones llevadas a cabo solo en Alemania y también averiguar si se ve afectada nuestra experiencia de juego.

Clasificar todos los segmentos de texto de las tres versiones en una única tabla (consultar los apartados [Procedimiento](#) y [Tabla de análisis textual](#) para más información), con el fin de categorizarlos dependiendo del nivel de lenguaje soez que presenta el texto original y las pérdidas en las traducciones, también, así averiguaremos hasta qué punto afectan estas modificaciones textuales a nuestra experiencia de juego (nivel de pérdida indicado en cada segmento de la tabla de análisis).

Analizar los resultados totales de esta tabla (expuestos en el apartado [Resultados](#)) para poder determinar si nuestra hipótesis es cierta: el pretexto de la USK es distanciar a su público de la experiencia de juego.

Por último, teniendo presente la normativa (expuesta en [el primer apartado del punto tres](#)) y los resultados de nuestro análisis podremos concluir si se trata de un caso de censura.

Para finalizar, se proponen futuros estudios más prácticos, a través de los cuales se pueda confirmar esta hipótesis o mejorarla.

2.2 Explicación del proceso de análisis y la tabla de *Análisis Textual*

En el caso de las modificaciones visuales, se han realizado fotografías y vídeos de la primera media hora de juego, compuesta por: el menú, el tutorial y el primer capítulo. Además se han buscado más casos de modificaciones visuales, que no presenta el objeto de estudio (consultar apartado [Modificaciones visuales](#) para más información).

En el caso de las modificaciones textuales, se ha comparado la versión alemana con la original (inglesa) transcribiendo la primera media hora de todos los idiomas con los que se ha trabajado:

- Para determinar si estos cambios están justificados por requisitos del cliente (empresa desarrolladora del videojuego original) o solo por la USK, se ha comparado estas versiones con la española. Gracias a esto, podremos realizar otro pequeño estudio y averiguar los niveles de pérdida en las diferentes versiones.
- Para poder averiguar qué frases han sido modificadas con mayor exactitud: se ha comparado también con la versión austriaca (no incluida en el anexo [Análisis Textual](#)), ya que podemos encontrar el mismo juego, en alemán y sin pasar por el proceso de la USK.

En esta tabla, se ha graduado los diferentes niveles de lenguaje soez que podíamos encontrar en la primera media hora de juego, para así, averiguar si la “violencia” es el factor que causa las modificaciones, o si se trata de que la USK pretende recalcar lo máximo posible que se trata de ficción (hipótesis de este estudio):

- Nivel de lenguaje soez 0: Aquel que no presenta ningún tipo de palabrota ni descripción de un hecho violento; nada perjudicial para el público al que va dirigido (consultar las categorías de edades en el apartado de [rangos de edades](#)).
- Nivel de lenguaje soez 1: Aquel segmento de texto que contenga de una a dos palabrotas.
- Nivel de lenguaje soez 2: Aquel segmento de texto que describa de forma explícita un factor violento u otro posiblemente perjudicial para el público objetivo.
- Nivel de lenguaje soez 3: Aquel segmento de texto que presente, no solo alguna palabra malsonante, sino también una descripción explícita de un hecho violento u otro posiblemente perjudicial.

Además de esta graduación, se ha realizado otra en cuanto al nivel de pérdida de las traducciones se refiere. Se ha escogido el sentimiento de la “experiencia de juego” (O’Hagan *et al.*, 2004) como factor taxativo:

- Nivel de pérdida nulo: Se ha mantenido el 100% del original, sin pérdidas de significado o efecto sobre el jugador (la llamada experiencia de juego).
- Nivel de pérdida mínimo: Se ha escogido una palabra que no consigue captar el significado completo que comportaba el original.
- Nivel de pérdida parcial: El cambio de una o más palabras ha causado que la experiencia de juego no sea la misma que en la original.
- Nivel de pérdida completo: Se ha cambiado una o más palabras que, no solo no consigue recoger toda implicación del original, sino también ha causado que no tenga la misma experiencia de juego.

Toda esta información está recogida en el documento *Análisis Textual* con la siguiente estructura:

- Una primera columna de los segmentos del texto original (versión inglesa) junto al grado de lenguaje soez y junto a posibles comentarios de cada segmento.
- Una columna con la española, el nivel de pérdida producido y comentarios.
- Una columna con la alemana, el nivel de pérdida producido y comentarios con alternativas.

En la columna de original encontraremos en amarillo aquellos segmentos que han sido modificados pese a no presentar lenguaje soez (cumplen con la hipótesis). En las columnas de los otros dos idiomas, encontraremos tonalidades de azul que señalan el nivel de pérdida y en rojo si algún segmento ha sido omitido (leyenda de colores presente bajo la tabla, en su columna correspondiente).

Finalmente, se ha recogido el cómputo total de frases modificadas en las versiones traducidas (debajo de la tabla de ambas hojas), para así ejemplificar si la cantidad de segmentos originales con lenguaje soez son la razón de estas modificaciones o no.

3 Desarrollo del trabajo

3.1. Situación normativa actual

Para comprender la posición de la USK, debemos echar un rápido vistazo a la situación normativa que afecta a este medio audiovisual:

- § 130 *Volksverhetzung* (incitación al odio hacia el pueblo): prohíbe la incitación al odio, hacia cualquier sector de la población.
- § 131 *Gewaltdarstellung* (representación de la violencia): prohíbe la representación de violencia en los medios siempre que se trate de actos crueles o inhumanos contra personas humanas o seres humanoides de una forma que glorifique o banalice este tipo de escenas violentas, crueles o ataque a la dignidad humana de forma hiriente.

Estos dos artículos prohíben realizar las siguientes acciones con artículos audiovisuales:

- a) Divulgación.
- b) Exhibición o manifestación pública o facilitar su acceso.
- c) Confiarla, hacerla accesible u ofrecérsela a menores de 18 años.
- d) Producir, vender, suministrar, permitir su acceso fácilmente, anunciar, recomendar, importar o exportar estos productos bajo alguno de los casos expuestos en los puntos anteriores o cualquier otro uso.

En pocas palabras, la posesión o adquisición de este tipo de artículos solo se permite para mayores de 18 años, siempre que hagan un uso personal del producto, pero ya podemos empezar a entrever el porqué se evita representar la violencia.

No hay que olvidar el § 86a *Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen* (uso de símbolos de organizaciones anticonstitucionales), el cual prohíbe la manifestación de cualquier símbolo anticonstitucional.

Por otro lado, debemos tener en cuenta el § 5 de la Ley Fundamental alemana que afirma que la censura no tendrá lugar en Alemania, ya que: Todo el mundo tiene derecho a expresar su opinión mediante el habla, la escritura o la imagen y a divulgarla [...]. Sin embargo, en el segundo párrafo de esta misma ley encontramos: estos derechos tienen sus límites en disposición de las leyes generales, en las disposiciones de protección infantil [...].

Por último, debemos tener presente el § 18 *Liste jugendgefährdender Medien* (listado de medios perjudiciales para menores), en el que se excluyen a los adultos como público que podría verse dañado por los medios audiovisuales violentos y/o explícitos. (USK, 2013)

En pocas palabras, contamos con:

- Tres leyes que afectan a menores y adultos ante la violencia del contenido (además de contener un inciso especial en los menores).
- Una que excluye a los adultos como público riesgoso.
- Una última ley que afirma que la censura no tiene lugar en Alemania, siempre y cuando respete los límites de las leyes generales y de protección infantil.

Ahora que conocemos la normativa actual y su alcance, es comprensible que la justificación planteada por la mayoría de los estudios sea la violencia del contenido y la protección infantil. Sin embargo, esta normativa afecta tanto a menores como a adultos, por tanto, la preocupación de la USK es algo desmesurada. He aquí el motivo de la presente hipótesis: el principal objetivo de la USK no es eliminar la violencia al cumplir con la normativa, sino deteriorar la experiencia de juego.

Veamos con más detalle el proceso de la USK para modificar los videojuegos.

3.2 USK, bases legales y rangos de edades

Alemania tiene su propia clasificación de edades, un proceso llevado a cabo por el organismo de *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*, o USK. Se trata de una institución de clasificación reconocida internacionalmente desde 1994, que ya alcanza la cifra de 30 000 videojuegos que han sido indexados en su lista (USK, 2013). La financiación de la USK viene dada por sus accionistas, quienes no participan en la toma de decisiones.

La base legal de este sistema se encuentra en el primer párrafo del § 12 del JuSchG¹ que especifica que este tipo de productos no podrán: venderse, adquirirse o mostrarse en pantalla sin un rango de edad acorde al § 14 del JuSchG párrafo 2 JuSchG (consultar [Anexo 2: Normativa Original](#), para más información). Estos rangos están basados en el criterio de BPjM² (*Protecting Children and Young People*, 2013).

El rango de edades que podemos encontrar en los juegos de la USK es el siguiente:

- *Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG* (Para todas las edades, acorde al § 14 JuSchG): aquellos juegos dirigidos tanto a menores como a adultos que no incluyen ningún tipo de violencia ni pueden provocar ninguna situación de ansiedad a los niños. La mayoría de estos juegos son familiares: juegos de mesa, de cartas, de plataformas, deportes, etc. Ej.: *Simulador de Granja 2013* (Astragon), *Just Dance 4* (Ubisoft) y *Jewel Venture* (Rokapublish).

- *Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG* (Para mayores de 6 años, acorde al § 14 JuSchG): estos juegos pueden ser más competitivos y estimulantes. Además, de poder estar situados en mundos fantásticos, de los que un niño de esta edad ya podría distinguirlo de la realidad. Ej.: *Kampf der Giganten – Angriff der Dinosaurier* (Ubisoft), *Mighty Switch Force 2* (Wayforward Technologies) y *Grid 2* (Codemasters).

¹*Jugendschutzgesetz* (JuSchG): ley federal de protección de los niños y menores frente a los medios de comunicación y la esfera pública.

²*Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* (BPjM): el objetivo del Departamento Federal de Medios Perjudiciales para Menores es cumplir *Jugendschutzgesetz* mediante el análisis y la clasificación de los medios de comunicación.

- *Freigegeben ab 12 Jahren* gemäß § 14 JuSchG (Para mayores de 12 años, acorde al § 14 JuSchG): Los escenarios de este juego pueden estar situados en un contexto histórico, fantástico o futurista, permitiendo que el jugador lo distinga de la realidad. Si contienen representaciones de violencias, estas deben ser lo suficientemente irreales como para que no se trasladen a una situación de la vida cotidiana. Aquí encontramos los juegos de rol, de estrategia y simulaciones militares. Ej.: *CSI Complete Edition* (Ubisoft), *Hawken* (Meteor Entertainment) y *Tera* (Frogster Online).

- *Freigegeben ab 16 Jahren* gemäß § 14 JuSchG (Para mayores de 14 años, acorde al § 14 JuSchG): Aquellos juegos con contenido militar, combate armado o histórico-bélico. A pesar de contener este tipo de violencia, tanto la historia como las escenas de este juego no representan un modelo dañino ni transmite ningún mensaje perjudicial, ya que los jóvenes dentro de esta edad pueden distinguir que se trata de componentes irreales. Ej.: *Call of Juarez – Gunslinger* (Ubisoft), *Company of Heroes 2* (THQ) y *Tekken Tag Tournament 2* (Namco Bandai Partners).

- *Freigegeben ab 18 Jahren* gemäß § 14 JuSchG (Para mayores de 18 años, acorde al § 14 JuSchG): debido a la intensa vehemencia en las imágenes violentas de estos juegos, la autenticidad de estos juegos y la posibilidad de identificarse con los personajes consiguen que sea complicado distanciarse de ellos. Aquí se incluyen los *shooters* en primera persona, juegos de aventura, de acción y de mundos abierto. Ej.: *God of War Ascension* (Sony Computer Entertainment), *Borderlands 2* (Take2) y *Gears of War Judgment* (Microsoft).

Como podemos observar, la clasificación de la USK se centra ante la posibilidad de no poder distinguir la realidad de los mundos fantásticos en todas las edades (hipótesis de este estudio). Al centrarse tanto en este aspecto, descuidan la cuestión de si un juego es aceptable para una determinada edad (una de las preocupaciones de PEGI), no en el sentido de si es un mensaje o modelo erróneo para los menores, sino que no dan información sobre si a esa edad tendrá la suficiente capacidad para manejar y entender el videojuego (USK, 2013)

3.3 Estructura de la USK

La clasificación de edades es un deber de todos los ministerios de los estados federados, quienes han acordado que delegarían esta responsabilidad en el ministerio con jurisdicción en los asuntos de menores de Renania del Norte-Westfalia. A su vez, este Estado ha designado a dos miembros que tomarán parte en todas las decisiones de la clasificación de edades en la USK como Representantes Permanentes de las Autoridades Estatales (*Die Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden*, OLJB). En términos legales, estas decisiones representan un acto soberano de administración acorde al § 28 del JuSchG (*Protecting Children and Young People*, 2013).

Dentro de la USK, encontramos un Consejo Consultivo encargado de estipular los principios de la clasificación y el análisis que realizarán los *testers*¹ (formados por la propia USK). Los miembros de este Consejo incluyen representantes de la iglesia, del personal educativo, de la JuSchG, industrias del videojuego, BPjM, etc.

Además, la USK cuenta con 50 expertos enviados por los 16 Estados Federados, de los que se seleccionará solo a cuatro. Estos cuatro expertos serán los encargados de proponer un rango de edad según el análisis y la propuesta de los *testers* que deberá ser aprobado por los OLJB. Estos expertos deben haber obtenido la experiencia por otros medios (servicios sociales, educación, etc.), tampoco pueden haber sido designados por ninguna compañía de videojuegos, siempre serán externos.

3.3.1 Proceso de la USK

El primer departamento en ponerse en funcionamiento de esta cadena son los *testers*. Cuando la USK recibe un juego, son ellos quienes, tras superar un periodo de formación, prepararán el análisis del videojuego, realizarán un informe que se le entregará al Comité de Clasificación.

Este comité, formado por los cuatro expertos en protección infantil, propondrán un rango de edad tras sopesar el análisis de los *testers*.

Uno de los dos miembros de la OLJB tomarán la decisión final del rango de edad, que podrá ser:

¹ *Tester*: ocupación profesional cuyo objetivo es detectar todos los errores tanto textuales como de proceso de un videojuego.

- Aceptada: se modifica todo aquello que sea necesario del juego y vuelve a ser probado por sus *testers*, solo entonces será comercializado siendo accesible para el rango de edad establecido.
- Rechazada: vuelve a comenzarse el proceso, según § 12 del JuSchG, si una empresa quiere vender su videojuego en Alemania, “voluntariamente” tendrá que dejar que la USK clasifique su producto. De esta forma, la USK regula la venta de todos los videojuegos.

Si los fabricantes no cumplen con este reglamento y deciden comercializar el videojuego, recibirán multas de hasta 50 000 € ya que es considerada una infracción según el § 28 del JuSchG.

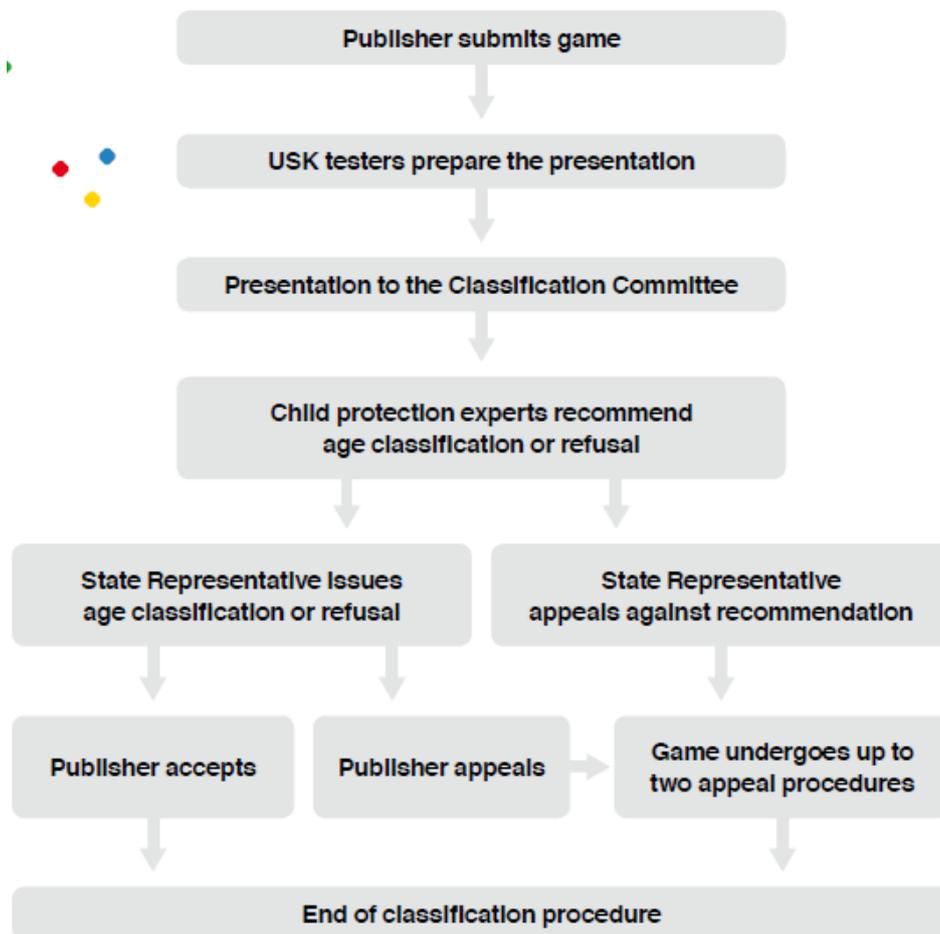


Imagen del folleto informativo de la USK *Protecting Children and Young People*(2013).

Ahora que conocemos el riguroso proceso de la USK y la situación normativa, podemos entender las modificaciones que se llevan a cabo en los videojuegos, independientemente de la edad. Pero, ¿estas modificaciones son desmesuradas dado el alcance de las leyes? Es decir, ¿podemos calificarlo de censura?

Veamos diversos ejemplos visuales para conocer los distintos tipos de modificaciones que se llevan a cabo. No todas estas imágenes corresponden al objeto de estudio (*Wanted: Weapons of Fate*), ya que este no contiene todos los tipos de modificaciones que podemos encontrar en un videojuego.

3.4 Modificaciones visuales

Este tipo de modificaciones son las más llamativas y, por tanto, las más conocidas. Han sido sacados a la luz numerosas veces por diversos estudios (Robert, 2014 o Kreimeier, 1999). En todos ellos suelen abordar estos casos alegando a la violencia de su contenido o a la protección infantil.

A continuación, se encuentran algunos de estos casos.

3.4.1. Referencias al nacionalsocialismo

Debido al § 86a, todos los símbolos y cualquier otro elemento que se pueda llegar a relacionar con el nacionalsocialismo es eliminado o modificado. También se pena cualquier representación de Adolf Hitler. Incluso en aquellos juegos en los que a primera vista parecen inofensivos (*Schnittberichte*, 2013).

Skate 2 (2009): Se eliminaron todas las prendas de dos marcas de ropa reales de *skaters* con las que podías personalizar a tu personaje debido a su parentesco con la simbología de las fuerzas de la SS.

Versión inglesa: Prendas y pegatinas de las marcas *Mystery* y *Lost* suprimidas.



Call of Duty: Black Ops (2010): Simbología eliminada o modificada de las banderas y uniformes.





Commando: Behind Enemy Lines (1998): Campos de concentración cambiados por otros edificios que no hicieran referencia a la época de Hitler.



Return to Castle Wolfenstein (2001): Se suelen realizar diversos cambios a Hitler para no identificarlo, generalmente eliminan el característico bigote o incluso lo cambian de sitio.



Pokémon: Diamant-Edition (2007): El diseño original (izquierda) tiene el brazo izquierdo levantado. Se consideró que era una referencia demasiado cercana al saludo de Hitler.



3.4.2 Personajes

Todo momento en el que haya que matar a un enemigo humano explícitamente, se modifica de alguna u otra forma, lo que causa un distanciamiento con la realidad.

Wanted: Weapons of Fate (2009): durante el tutorial, cambian los cadáveres de personas por los de los cerdos. Esta parte del tutorial está sacada de la película, y es una de tantas referencias que se pierde en la versión alemana.

Versión original:



Versión alemana:



Esta es una práctica usual, como podemos observar en otros casos:

Commando (1985): el primer juego de esta saga llega a Alemania bajo el título de *Space Invasion*, ya que todos los soldados enemigos (izquierda) son transformados en robots androides del espacio (derecha).



3.4.3 Efecto *ragdoll*

Es el término usado para referirse a la forma en la que cae un cuerpo sin vida. En la versión original vemos que trata de conseguir el mayor realismo posible, sin embargo en la alemana caen de forma muy estática y fija, como si estuvieran hechos de cartón. También hace referencia al realismo del cadáver, si podemos interactuar con él o si este interactúa con el entorno.

En general, en las versiones alemanas, el cadáver no reacciona a nada que le tratemos de hacer o directamente desaparece.

Versión inglesa:



Versión alemana:



Ejemplo en vídeo: DE_ragdoll_cerdos y ES_ragdoll.

3.4.4 Sangre en los personajes

Estas modificaciones que afectan al cuerpo humano, también causan que se elimine la sangre que puede salir de estos al impactarles. Con lo que consigue marcar aún más que no se trata de la realidad (hipótesis de este estudio, no es debido a la violencia).

Por otro lado, esto es una dificultad añadida, ya que a medias distancias no solemos estar seguros de si estamos acertando, ni de dónde. Aunque parece ser que el lugar en el que alcancemos a nuestro objetivo no es crucial, porque, para aplicar esta modificación, también se eliminan las ventajas que podíamos tener en el original como eliminar a un enemigo de un tiro en la cabeza.

Wanted: Weapons of Fate: ejemplo en vídeo DE_sangre_adonde_doy_cabeza. En nuestro objeto de estudio, el caso más destacable es cuando nosotros recibimos el disparo, en vez de tener una pantalla salpicada de sangre (técnica habitual en los juegos violentos). En la versión alemana se nos enrojecerán los bordes, poco a poco.

Sangre al recibir disparo:

Versión inglesa:



Versión alemana:



Esto es una práctica usual, como podemos ver en diferentes casos.

Team Fortress 2 (2013): Este *shooter online* también sufre los cambios de todos sus personajes humanoides por robots.

Sangre al acertar a un objetivo:

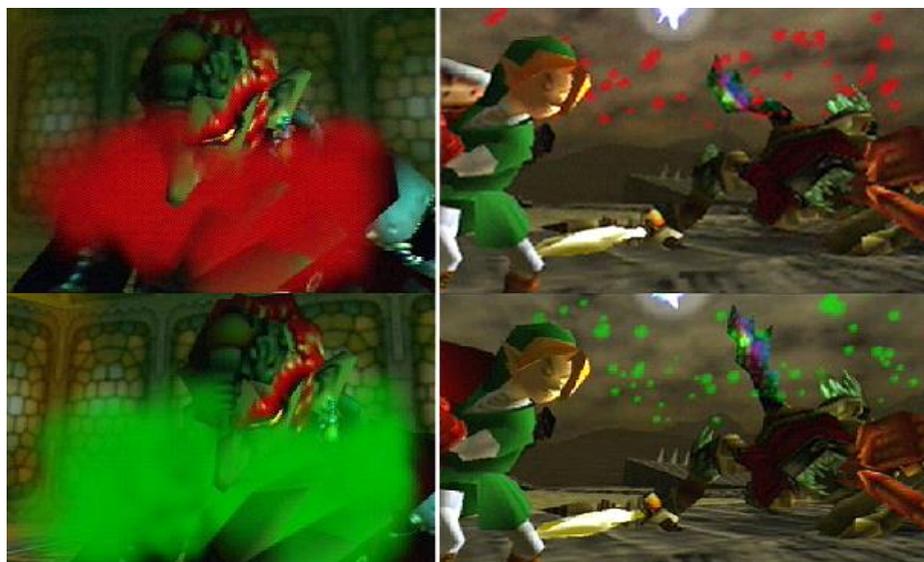


En cambio, la alemana:



O incluso el hecho de cambiarla de color.

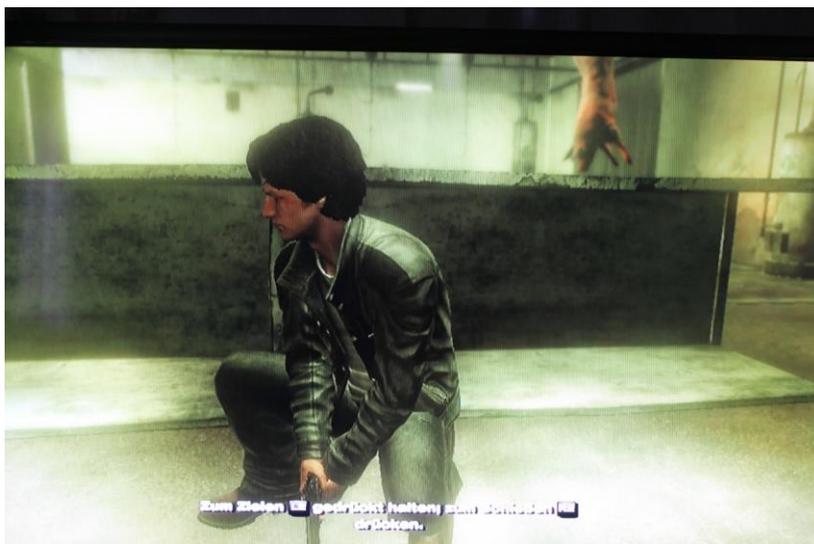
Zelda: Ocarine of Time: el archienemigo del videojuego no se trata de ningún alienígena, pese a su aspecto, nos llegó con la sangre verde en vez del esputo rojo original.



3.4.5 Efecto salpicadura

Se trata de la forma en la que la sangre que salpica (como podemos ver en los ejemplos anteriores), interactúa con el entorno: manchando, creando rastros, aumentando la tensión, etc. La supresión de estos elementos aleja de la realidad, te distancia del videojuego y añade una posible dificultad en ciertas partes, con lo que se perjudica el efecto sobre el jugador.

Wanted: Weapons of Fate. No solo eliminan la sangre de las salpicaduras de los enemigos al impactarles, sino que también cambian los cadáveres por cerdos en esta parte, suprimen tarros de sangre, restos de animales, marcas de combate y otros elementos decorativos no violentos como los cuchillos.



3.4.6 Miembros amputados

En muchos juegos de acción, los personajes pierden alguna extremidad al ser impactados por armas de fuego o vehículos pesados. Esto también sucede con la cabeza, que no estalla cuando recibe un disparo preciso por armas pesadas. En las versiones alemanas, el cuerpo siempre permanece completamente unido.

Medal of Honor (2010): Un claro ejemplo de los juegos de guerra. En la versión alemana no podremos realizar ningún desmembramiento, no importará adonde disparemos a nuestro enemigo.

Imágenes exclusivamente de la versión inglesa: sin pierna y sin cabeza.



Wanted: Weapons of Fate. En nuestro juego no se realizan amputaciones por armas pesadas, pero sí aparecerá un brazo en algún punto de la historia del videojuego. En la versión alemana, tapan el brazo con el típico recuadro negro.



Esta se trata de una clara dificultad añadida en aquellos juegos de zombis en los que no se pueda hacer que pierdan extremidades, con lo que se perjudica la experiencia de juego.

3.4.7 Violencia explícita

En el caso de nuestro cuerpo de estudio, desde el principio del juego se suprimen escenas o partes del juego en el que aparecen estas escenas.

Wanted: Weapons of Fate. El logo de *Universal* se muestra después de que Wesley (protagonista del objeto de estudio) golpee con un teclado a un agente de policía, como referencia al comienzo de la película. En la versión alemana, veremos una bala atravesando un cristal.



Wanted: Weapons of Fate. Se omite por completo la Cámara Bala (otra referencia a la película). Se trata de una cámara que seguía el movimiento de la bala al realizar un disparo especial.





Otro caso es el vídeo introductorio al primer capítulo, en el cual la madre del protagonista es asesinada. En la versión inglesa vemos un primer plano de la herida y la mujer esputando sangre, pero en la versión alemana se eliminarán estos segundos.

Consultar vídeo: DE_Intro y ES_Intro

Wanted: Weapons of Fate: la forma de eliminar a nuestros enemigos mediante el Combate Cuerpo a Cuerpo son reducidos a uno solo: un rodillazo en la cara. Mientras que en la original encontramos cuatro más: cuchillada en el estómago, cuchillada en la pierna, romper pierna y utilizar a un enemigo de escudo humano. El logo que aparece para saber que podemos realizarlo también se suaviza, solo aparecerá un puño cerrado, mientras que en la original aparece una mano sosteniendo un cuchillo.

Además, esta parte del tutorial no la encontraremos en la versión alemana y tampoco en el manual de instrucciones. La sangre que salta al realizar estas acciones tampoco aparece en la alemana.





Estos cambios también provocan la supresión de *Nightmare* un enemigo armado con dos cuchillos al que solo podemos derrotar utilizando esta técnica.



Otro caso es el vídeo inicial al cuarto nivel, que acaba con un tiro en la cabeza. Para los alemanes, con un fundido en negro.



Todos estos casos son claros ejemplos del extremo al que llevan las modificaciones alemanas. No solo tratan de evitar la violencia, si el caso es necesario, eliminan escenas, partes del juego, personajes, modifican enemigos, etc. con el claro objetivo de alejar al jugador de la realidad y, por tanto, de una experiencia de juego comparada al original.

3.4.8 Supresión de personajes

En *Wanted: Weapons of Fate* podemos encontrarnos personajes escondidos que hacen referencia a la película. Otro obsequio para los fans por parte de los desarrolladores. Sin embargo, la USK omite a Cathy, exnovia del protagonista, cuando pasamos frente a su piso en el primer capítulo, y a Janice, exjefa de Wesley, en el quinto capítulo en las oficinas.



3.4.8 Otras modificaciones

3.4.8.1 Modos de juego

Al completar el juego, conseguimos como bonificación dos modos de juego: combate cuerpo a cuerpo y *Headshot* en los que nos enfrentaremos a enemigos específicos que tendremos que derrotarlos usando estas técnicas. En la versión alemana, se omite esta parte y salta directamente a la selección de personaje.

No elegiremos nuevos modos de juego en la versión alemana.

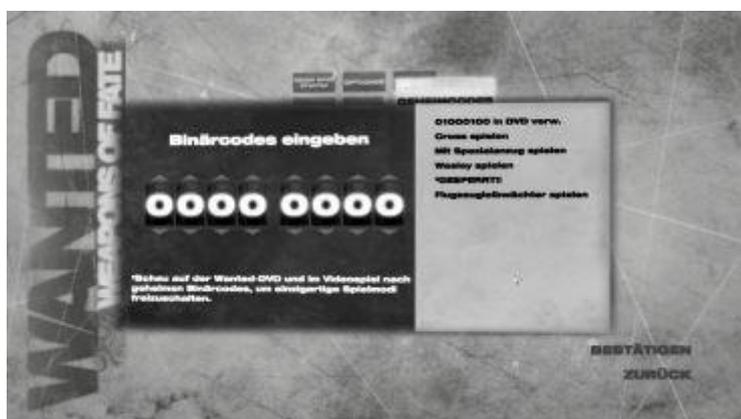
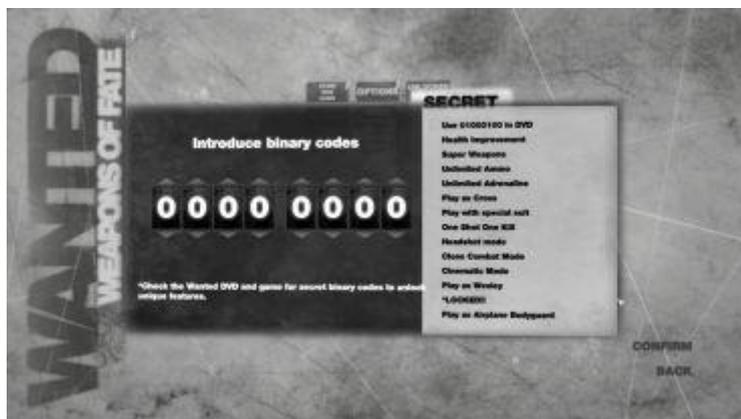




3.4.8.2 Trucos

En algunos juegos existe la posibilidad de realizar combinaciones de botones o de palabras y números para hacer “trampas” y disfrutar aún más de la experiencia de juego, ya sea con ventajas o con adiciones absurdas. En la versión alemana, se han suprimido muchos de estos trucos: *One Shot One Kill* (un tiro, una muerte) , *Unlimited Ammo* (munición infinita), *Health Improvement* (mejora de vida), etc.

Comparativa de la diferencia de trucos:



Otra modificación más que empobrece la experiencia de juego, limitando sacarle partido y exprimirlo cuando lo completemos, a pesar de que la mayoría de estos trucos no tenían que ver con la violencia.

Todas las modificaciones de *Wanted: Weapons of Fate* no las encontramos en la versión española.

3.4.8.3 Modificaciones en la música

En el caso de *Call of Duty: Black Ops* se suprime *Sympathy for the Devil* de los *Rolling Stone*, al hacer referencia a la Segunda Guerra Mundial.

3.5 Modificaciones textuales

A pesar del hecho de que el juego se encuentra subtítulo y podemos escuchar las voces originales. *Wanted: Weapons of Fate* sufre grandes modificaciones a nivel textual. También en el manual de instrucciones y portada, lo cual realiza un impacto directo a la hora de plantearse adquirir este tipo de artículos.

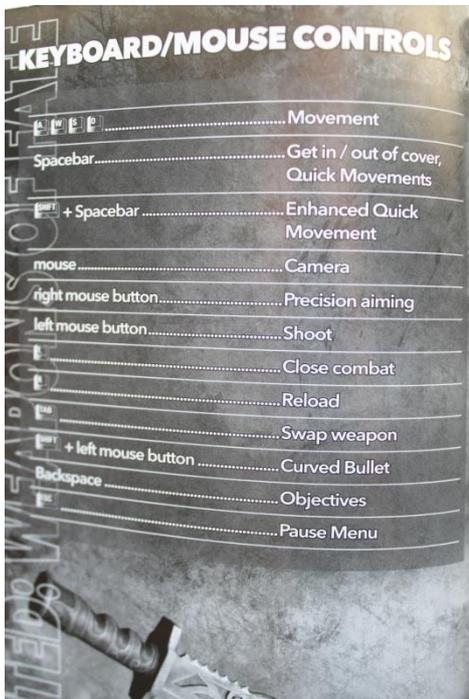
3.5.1 Modificaciones en el manual de instrucciones

Al suprimirse diversas partes del tutorial y elementos del juego, esto ha implicado diversos cambios en el manual de instrucciones de *Wanted: Weapons of Fate*. Como son la supresión de la página 8 del manual, dedicada a la explicación de cómo realizar un Combate Cuerpo a Cuerpo y la omisión del botón correspondiente en la página dedicada a los controles.

Comparación de los controles del manual de ambas versiones, primero la alemana:



Y la inglesa:



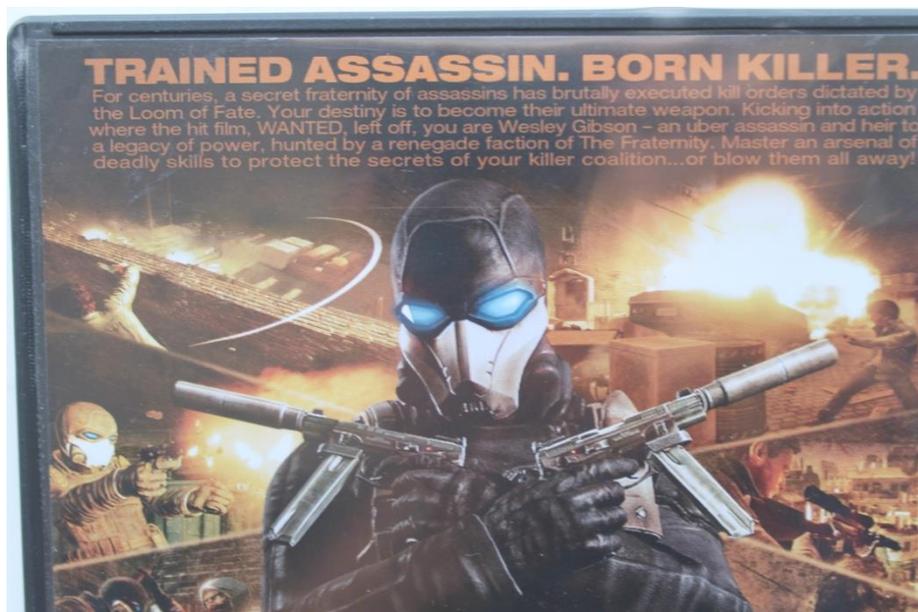
3.5.2 Modificaciones en las portadas

En la contraportada del videojuego podemos empezar a apreciar las modificaciones que se seguirán realizando en todo su contenido:

Evitar incluir al jugador para que no se identifique con el protagonista: *Your destiny is to become their ultimate weapon*, leemos en el original, mientras que en la alemana, *Die Bruderschaft sucht nun ihre neue ultimative Waffe* (en español: *La Hermandad busca a su nueva arma definitiva*).

Se suaviza el lenguaje: *TRAINED ASSASSIN. BORN KILLER. For centuries a secret fraternity of assassins has brutally executed kill orders dictated by the Loom of Fate. Your destiny is to become their ultimate weapon. Kicking into action where the hit film, WANTED, left off, you are Wesley Gibson – an uber assassin and heir to a legacy of power, hunted by a renegade faction of The Fraternity. Master an arsenal of deadly skills to protect the secrets of your killer coalition...or blow them all away!* Que pasará a ser en la version alemana *WANTED WAFFEN DES SCHICKSALS Seit Jahrhunderten führt eine geheime Bruderschaft von Assassinen weltweit geheime Anschläge durch, die ihnen durch den Webstuhl des Schicksals befohlen werden.*(en español: *WANTED, EL ARMA DEL DESTINO Durante siglos, el Telar del Destino ha dictado a una hermandad secreta de asesinos los asesinatos que deben perpetuar desde las sombras*).

Versión original:



Versión alemana:



Consultar la carpeta de Imágenes/Manual de instrucciones para ver estas imágenes y más con mayor detalle.

En la original trata de conseguir un efecto directo en el lector, siendo más explícito en el lenguaje para que el producto resulte atractivo. Factores que se evitan en alemán al hablar de ataques secretos en vez de ejecuciones y siempre cambiando la segunda persona del singular por La Hermandad. Una vez más, intentan distanciar al jugador, causando una pérdida en la experiencia de juego.

Otra de las modificaciones significativas de la portada es el cambio que encontramos en las tres características que resumen el juego, donde *Master Killer Assassin Moves* pasa a ser *Packende Storyline nach dem Vorbild des Kinofilms* (en español: *Fascinante trama basada en la película*).

Tanto el manual de instrucciones como las portadas se encuentran totalmente en inglés para la versión comercializada en España, por lo que no se ha podido realizar una comparativa con este idioma..

3.5.3 Modificaciones que suavizan el lenguaje

Teniendo en cuenta el proceso de análisis (consultar [Procesos](#) y el anexo [Análisis Textual](#) para más información) veamos como ejemplos los siguientes extractos de la tabla comparativa con las columnas más cruciales para comprender el análisis.

Cuando comenzamos, debemos seleccionar una de estas dificultades y nos encontramos que, en el original, ya hay una palabra clasificable como vulgar o malsonante:

EN	Lenguaje soez	DE	Pérdida
<i>Pussy</i>	1	<i>Anfänger</i>	Completo
<i>Assassin</i>	0	<i>Assassine</i>	Completo
<i>The Killer</i>	0	<i>Profi</i>	Completo

A pesar de que *pussy* es una referencia a la película *Wanted*, en la que está basado este juego, en la versión alemana eliminan esta palabra. Es más, eliminan las otras dos de tal forma que no recogen toda su implicación, y mucho menos, el efecto que consigue el original en el jugador.

Con *Pussy* tenemos una palabra más cercana al público joven (seguramente el sector que adquiera este tipo de videojuegos) y además que anima al jugador a por un reto mayor al sonar desafiante. Mientras que *Anfänger*, no solo perdemos la referencia a la película para los verdaderos fans de *Wanted*, sino el efecto descrito.

Esto mismo sucede con *Killer* al pasarlo a *Profi*, pero sobre todo con la dificultad intermedia, donde de *Assassin* pasamos a *Assassine* (práctica habitual a lo largo del juego. *Assassine* no funciona como sustituto de las palabras *killer/assassin* no solo por el hecho de que en alemán encontramos palabras más explícitas para denominar a alguien asesino, sino porque, como encontramos en el diccionario DUDEN, el significado de asesino de *Assassine* está obsoleto. Es más, como primera acepción de *Assassine* encontramos: *Angehöriger eines islamischen Geheimbundes*, [...] (en español: miembro de una sociedad secreta islamista [...]).

Es decir, de tres segmentos, todos sufren un cambio radical y solo en uno de ellos apreciamos algo de lenguaje soez. Observemos ahora qué sucede en la versión española:

EN	Lenguaje soez	DE	Pérdida
<i>Pussy</i>	1	Nenaza	Nulo
<i>Assassin</i>	0	Asesino	Nulo
<i>The Killer</i>	0	<i>The Killer</i>	Nulo

En el caso del español, optan por mantener la referencia a la película y una clasificación de dificultad más cercana al original. Gracias a esto, conseguiremos un efecto semejante al original.

3.5.4 Modificaciones para no incluir al jugador

Extracto del primer vídeo introductorio del tutorial:

EN	Lenguaje soez	DE	Pérdida
<i>BASIC TRAINING COMBAT</i>	0	<i>ALLGEMEINES KAMPFTRAINING</i>	Nulo
<i>Once I was clueless and pathetic, just like you.</i>	0	<i>Ich war auch mal planlos und jämmerlich, genau wie du.</i>	Nulo
<i>Sitting in front of the TV... playing videogames... getting fat... I was</i>	1	<i>Hab vor der Glotze gehangen... Videospiele gespielt... und wurde fett... Mit</i>	Mínimo

<i>a loser.</i>		<i>mir war nicht viel los</i>	
<i>But what if one day someone gave you the chance to escape your boring little world?</i>	0	<i>Eines Tages erhielt ich die Möglichkeit, meiner kleinen Welt zu entfliehen.</i>	Parcial
<i>Leave it all behind.</i>	0	<i>Alles mir hinter zu lassen.</i>	Parcial
<i>Only ther'es one catch.</i>	0	<i>Mir einer Bedingung.</i>	Nulo
<i>You have to become a killer.</i>	0	<i>Ich musste ein Assassine werden.</i>	Completo

En estos siete segmentos, encontramos cuatro modificaciones y solo una con lenguaje soez. En estos fragmentos sobre todo destaca la forma en la que el jugador se ve involucrado, tratando de que se identifique con el protagonista del videojuego para poder disfrutar más de la experiencia.

En los dos primeros segmentos sí mantiene el trato correspondiente al original, pero con cambios mínimos en el lenguaje. La frase *Mit mir war nicht viel los* no recoge el factor despectivo de *loser*, además en alemán abundan los extranjerismos y hubiera sido más natural y cercano al público juvenil encontramos con: *Ich war ein Loser*.

En el resto de los fragmentos, la versión alemana evita referirse al jugador, provocando que el juego le parezca más distante e incluso aburrido al no verse incluido en la historia. También hay que tener la sutileza con la que escogen los adjetivos *your boring little world* pasa a ser *meiner kleinen Welt*. Podríamos habernos encontrado con: *deiner langweiligen, kleinkarierten Welt* y el efecto hubiera sido más cercano al original.

La drástica modificación del segmento *You have to become a Killer*. En la versión alemana, usan un verbo modal de mayor obligatoriedad, pero al cambiar el pronombre perdemos el efecto sobre el jugador al no sentirse incluido.

Todos estas modificaciones no parecen tener nada que ver con la “violencia” textual, además, recordemos que en todo momento estamos escuchando el audio original.

EN	Lenguaje soez	ES	Pérdida
<i>BASIC TRAINING COMBAT</i>	0	ENTRENAMIENTO BÁSICO DE COMBATE	Nulo
<i>Once I was clueless and pathetic, just like you.</i>	0	Hubo un tiempo en el que también estaba perdido y daba pena. Exactamente igual que tú	Nulo
<i>Sitting in front of the TV... playing videogames... getting fat... I was a loser.</i>	1	Me pasaba el día delante de la tele... jugando a videojuegos... echando barriga... Era un vago .	Mínimo

<i>But what if one day someone gave you the chance to escape your boring little world?</i>	0	Pero ¿Y si alguien algún día te diese la oportunidad de escapar de tu aburrido mundo?	Mínimo
<i>Leave it all behind.</i>	0	De dejarlo todo atrás.	Nulo
<i>Only there's one catch.</i>	0	Con una condición.	Nulo
<i>You have to become a killer.</i>	0	Convertirte en asesino.	Nulo

En la versión española, observamos dos cambios que también se producen en la alemana. Donde *I was a loser* quiere transmitir la idea de una persona sin posibilidades, como si fuera un desecho de la sociedad. La versión española lo hubiera conseguido mejor utilizando, por ejemplo, la palabra perdedor o pringado.

El segmento de los adjetivos *world* también se ha omitido uno de los adjetivos, puede que se deba a limitaciones de tiempo para leer el subtítulo.

Estas dos modificaciones serán casi todas las que encontraremos en la versión española, ya que suele mantener más el efecto del original (no cambia los pronombres ni suaviza el lenguaje).

3.5.5 Modificaciones que omiten texto

Durante el tutorial, encontraremos escenas en las que solo podemos escuchar al protagonista reflexionando, en las que permite que el jugador se identifique con el protagonista y le anime a seguir jugando. En la versión alemana, todo el texto que encontrábamos en estas escenas, se ha suprimido, produciendo que el juego se nos presente más plano y monótono. El efecto sobre el jugador se vuelve a perder:

EN	Lenguaje soez	DE	Pérdida
<i>TARGET</i> <i>PRACTICE</i>	0	<i>ÜBUNGSCHIESSEN</i>	Nulo
<i>Hold [] to move and pick up ammo.</i>	0	<i>Zur Bewegung und zum Aufnehmen der Munition [] verwenden.</i>	Nulo
<i>The first lesson was simple.</i>	0	Supresión	Completo
<i>I needed to know what it felt like to put a bullet in a body.</i>	2	Supresión	Completo
<i>Hold [] to aim then press [] too shoot at the hanging bodies</i>	0	<i>Zum Zielen [] gedrückt halten, dann zum Schießen auf die hängenden Kadaver, [] drücken.</i>	Mínimo

Se eliminan todos aunque solo un segmento presente lenguaje soez. Además, suaviza el lenguaje de las instrucciones, sustituyen *body* por *Kadaver*, un término más genérico y más relacionado con el de los animales. Alternativa: *Körper*.

Esta misma supresión sucede en todos los periodos entre las partes del tutorial. Es decir, eliminan las frases en las que Wesley reflexiona sobre su visión del mundo. Al jugar en la versión alemana solo encontraremos las instrucciones de cómo jugar, sin frases que nos incluyan en la misión, ni que nos animen a jugar.

Esta supresión (ya dada en el contenido visual) se encuentra a lo largo del juego, en todos los capítulos se reduce drásticamente el contenido textual. El jugador, en la versión alemana, se encontrará con un *shooter* lineal y monótono.

Hay que destacar que estos segmentos no presentan lenguaje soez, ni trato directo con el jugador, ni texto que pudiera ser perjudicial para el público al que va dirigido (+18, recordemos la [situación normativa](#)). Algunas de estas supresiones omiten consejos de cómo enfrentarse a ciertos enemigos, con lo que dificultan más el juego.

EN	Lenguaje soez	DE	Pérdida
<i>Maybe if I pin him down I can get a better angle...</i>	0	Supresión	Completo
<i>Finally. Now let's see what all the fuss was about...</i>	0	Supresión	Completo

Una gran pérdida de información textual para disfrutar más del juego: pérdidas en los puntos álgidos de la acción, alentar al jugador a seguir jugando, a disfrutar de la historia, etc.

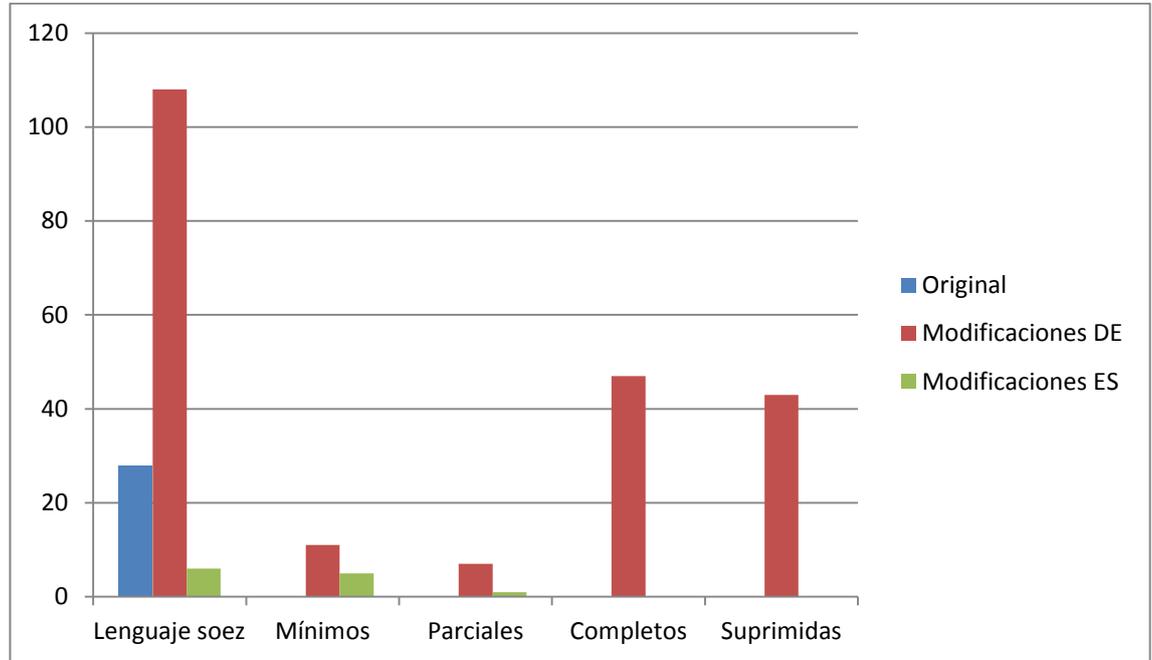
Tras todos estos ejemplos, podemos ver que la violencia no es el factor que busca la USK, sobre todo si tenemos en cuenta el siguiente ejemplo:

EN	Lenguaje soez	DE	Pérdida
<i>The dream always ends the same way, it always ends with the killer.</i>	0	<i>Der Traum endet immer gleich... er endet immer mit dem Killer.</i>	Nulo
<i>Usually the bastard impregnating my mother with lead wakes me up. [...]</i>	3	<i>Gewöhnlich damit, dass der Scheißkerl, der meine Mutter mit Blei druchlöcherte mich aufweckt. [...]</i>	Nulo
<i>Ok, whoever's up there picked the wrong fucking apartment. [...]</i>	1	Suprimido	Completo
<i>Kill him!</i>	0	<i>Schalte Ihn aus!</i>	Parcial
<i>Shit!</i>	1	<i>Scheiße!</i>	Nulo

Esta será la única vez, durante la primera media hora de juego, en la que mantienen todo el lenguaje soez. Es más, podemos observar que justo después se vuelve a suprimir un segmento que no lo presentaba, junto a una posterior suavización del lenguaje. En el español, no se producen pérdidas.

4 Resultados

Durante la primera media hora de juego, nos encontramos con un total de 139 segmentos, en los que solo el 20% presentan lenguaje soez (28 de ellas tienen palabras o lenguaje explícito):



En la versión alemana se llegan a modificar el 46% de las frases (más del doble de las que presentan lenguaje soez) y a eliminar el 32% (44 segmentos no llegan a la versión alemana). Es decir, pese a que algunos segmentos no presentaban ningún tipo de lenguaje soez, casi la mitad del contenido textual ha sido modificado.

Gracias a estos resultados, podemos concluir que la hipótesis es correcta, el factor que ha llevado a la USK a realizar estas modificaciones no se debe a la violencia de su contenido, sino a que el jugador distinga perfectamente que se trata de ficción, aunque sea a costa de deteriorar la experiencia de juego.

En caso de la versión española, nos encontramos que un total de un 4% de los segmentos ha sufrido cambios mínimos o parciales. Estos datos tan nimios que no presentan ningún factor en común que pueda explicar las modificaciones, seguramente solo se deban a pérdidas en la traducción.

5 Conclusiones

Cierto es que la normativa alemana explica las modificaciones que se pueden llevar a cabo en los videojuegos, sobre todo, con un sistema tan riguroso como el de la USK y, como hemos visto, la edad no tiene nada que ver a la hora de realizar estas modificaciones.

La cultura meta y la normativa de esta se suelen presentar como posibles factores que llevan a la USK a realizar estas modificaciones y suele haber especial hincapié en la violencia presente en los videojuegos. Sin embargo, tras conocer los diversos ejemplos en el contenido visual y, por primera vez, en el textual, hemos podido determinar que la violencia no es el factor decisivo.

En el contenido visual, hemos podido observar que se omitían trampas en el juego, referencias a la película y mucho más contenido que lo único que conseguía era que el jugador no se sintiera tan atraído por el producto como podía suceder con el original y no tenían nada que ver con la violencia. En pocas palabras, al buscar que el jugador no confundiera el videojuego con la realidad, causan unas modificaciones que van más allá de lo explicitado en la normativa y, por tanto, calificable de censura, al extralimitarse y empeorar hasta tal punto la experiencia de juego.

En el caso del contenido textual sucede exactamente lo mismo, la violencia no es el factor buscado, es más, son modificados aquellos segmentos que facilitaban sentirse identificado con el jugador. Incluso algunos se han suprimido en la versión alemana, lo que supone que la experiencia de juego ni se asemeje a la original.

La USK busca a toda costa que el jugador se distancie del juego y lo consiguen, pero causan que el producto final sea lineal y monótono.

Los casos de modificaciones textuales también se pueden calificar de censura, debido a que la situación normativa alemana no justifica esta práctica que se ha estado llevando haciendo desde hace tantos años.

6 Intereses futuros

Como propuesta para futuros estudios, se podría redactar dos cuestionarios que se pasarían a dos grupos de sujetos distintos: unos que jueguen a la versión española y otro a la versión alemana. Los sujetos deberán comprender a la perfección los dos idiomas, también habría que realizar una distinción por aquellos con afición a los videojuegos o no. Además de un tercer grupo que juegue a ambas versiones.

Gracias a este estudio práctico, se podría determinar con mayor aseveración que la experiencia de juego se ha visto gravemente afectada y cómo puede repercutir esto al producto.

Por otro lado, otra posible propuesta sería poder entrevistar a un traductor de videojuegos alemán y que pudiese explicar de primera mano las limitaciones en su proceso de trabajo.

7 Bibliografía:

ACERO, G. (2014) Club Chistendo: Lo que la censura esconde. *Hobby Consolas*. Recuperado de: <http://www.hobbyconsolas.com/reportajes/club-chistendo-que-censura-esconde-66728>

Alphabetische Gesetzesübersicht. Recuperado de: <http://dejure.org/>

BARCELÓ-ÁVILA, C. (2011) Control de Calidad, Localización y Experiencia: la Combinación Perfecta para la Mejor Localización (Parte II). *Localizame*. Recuperado de: <http://localiza-me.blogspot.com.es/search/label/censura>

BARRERAS, P. (2003) Localización de videojuegos. *Meristation*. Recuperado de: http://www.meristation.com/v3/des_articulo.php?id=4425&pic=GEN

BERG, R. (2014) Zensur in Spielen: Warum Games kürzer kommen. *Computerbild.de*. Recuperado de: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-News-PC-Zensur-in-Spielen-9888683.html>

Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz. Recuperado de: <http://www.gesetze-im-internet.de/>

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Recuperado de: <http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/gesetze,did=5350.html>

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Recuperado de: <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/root.html>

CHANDLER, H. (2005) *The Localization Handbook*. Massachusetts: Charles River Media.

Computer Game Localization Glossary. Recuperado de: <http://www.frankdietz.com/softgloss.html>

ComputerBase (fecha de consulta: 15.11.13): <http://www.computerbase.de/news/2009-02/verursacht-patch-bei-gta-iv-zensur-probleme/>

Duden Wörterbücher. Recuperado de: <http://www.duden.de/>

KREIMEIER, B. (1999) Killing Games: A Look At German Videogame Legislation. *Gamasutra*. Recuperado de: http://www.gamasutra.com/view/feature/131856/killing_games_a_look_at_german_ph_p?page=5

LEWALTER, U. (2011) Zensur in Computer- und Videospielen. *Computerbild*. Recuperado de: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-News-Politik-Vermischtes-Zensur-in-Computer-und-Videospielen-USK-BPjM-2391318.html>

MANGIRON, C. Y O'HAGAN, M. (2006) Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation*, 6. Recuperado de: http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf

MAXWELL CHANDLER, H. (2004) *The game Localization Handbook*. Raleigh: Charles River Media.

PEGI. Recuperado de: <http://www.pegi.info/es/>

ROLLÁN SERRANO, M. (2009) Censura alemana al videojuego. Recuperado de: <http://www.videoshock.es/opiniones/2009/09/censura-alemana-al-videojuego/>

Schnittberichte. Recuperado de: <http://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=5975626>

Sirdoom's Bad Company. Recuperado de: <http://sirdoomsbadcompany.wordpress.com/2012/10/30/doom-3-bfg-deutscher-jugendschutz-goes-global/>

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. Recuperado de: <http://www.usk.de/>

Referencias audiovisuales:

Bionic Commando (1988) Japón, Capcom. Plataforma: Nintendo Entertainment System.

Call of Duty: Black Ops (2010) EE.UU., Activision. Plataforma: Xbox 360, PS3, Nintendo Wii, PC.

Commando (1985) Japón, Data East. Plataforma: Arcade

Commando: Behind Enemy Lines (1998) Europa, Eidos Interactive. Plataforma: Sega Mega Drive.

Medal of Honor (2010) Europa, Electronic Arts. Plataforma: Xbox 360, PS3, PC.

Pokémon: Diamant-Edition (2007) Japón, Nintendo. Plataforma: Nintendo DS.

Return to Castle Wolfenstein (2001) EE.UU., Activision. Plataforma: Xbox, PS2, PC.

Skate 2 (2009) EE.UU., Electronic Arts. Plataforma: Xbox 360, PS3.

Team Fortress 2 (2013) EE.UU., Steam. Plataforma: PC.

Wanted: Weapons of Fate (2009) Europa, Universal Studios. Plataforma: Xbox 360, PS2, PC.

8 Anexos:

¿Qué es PEGI ?

PEGI, creado en el 2003, es un sistema de autorregulación para la mayoría de los países europeos. Este sistema es usado por más de 30 países, entre los cuales: Francia, España, Italia y el Reino Unido. PEGI también cuenta con un sistema particular para los juegos *online* (pegionline.eu). Las clasificaciones de PEGI son:

PEGI 3: Adecuado a partir de tres años. El producto no contiene nada que los padres pudieran considerar inadecuado para los niños. Se acepta violencia si es en contextos cómicos.

PEGI 7: Adecuado a partir de siete años. El producto contiene hechos que pueden ser de estrés o pueden asustar a los niños, puntualmente y violencia contra personajes fantásticos.

PEGI 12: Adecuado a partir de doce años. El producto contiene violencia contra personajes fantásticos, violencia no gráfica contra personajes humanos o animales reconocibles. El lenguaje soez debe ser suave y no debe contener palabrotas sexuales.

PEGI 16: Adecuado a partir de dieciséis años. El producto contiene violencia o actividad sexual a niveles similares en la vida real. También pueden contener lenguaje soez, el uso de tabaco u otras drogas. Además de la representación de actividades delictivas.

PEGI 18: Adecuado a partir de dieciocho años. El producto contiene violencia explícita y/o brutal contra personajes humanos o animales, escenas sexuales explícitas, glorificación del uso de las drogas, racismo, o información detallada de cómo cometer actos criminales.

Este etiquetado avisa al consumidor de la edad ideal para disfrutar del juego, no solo de si pudiese contener mensajes perjudiciales para un grupo de edad menor al indicado, sino de si puede jugar sin dificultades. Además, PEGI también tiene siete etiquetas de advertencia sobre el contenido: *Lenguaje soez*, *Discriminación*, *Miedo*, *Drogas*, *Sexo*, *Juego* y *Juego en línea* que informan de conceptos que se tratarán a lo largo del juego.

Normativa original

Grundgesetz

§ 5

(1) Jeder hat das Recht, seine Meinung in Wort, Schrift und Bild frei zu äußern und zu verbreiten und sich aus allgemein zugänglichen Quellen ungehindert zu unterrichten. Die Pressefreiheit und die Freiheit der Berichterstattung durch Rundfunk und Film werden gewährleistet. Eine Zensur findet nicht statt.

(2) Diese Rechte finden ihre Schranken in den Vorschriften der allgemeinen Gesetze, den gesetzlichen Bestimmungen zum Schutze der Jugend und in dem Recht der persönlichen Ehre.

(3) Kunst und Wissenschaft, Forschung und Lehre sind frei. Die Freiheit der Lehre entbindet nicht von der Treue zur Verfassung. (Die Grundrechte, § 5, 2000)

Strafgesetzbuch

§ 86a Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen

(1) Mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer

im Inland Kennzeichen einer der in § 86 Abs. 1 Nr. 1, 2 und 4 bezeichneten Parteien oder Vereinigungen verbreitet oder öffentlich, in einer Versammlung oder in von ihm verbreiteten Schriften (§ 11 Abs. 3) verwendet oder

Gegenstände, die derartige Kennzeichen darstellen oder enthalten, zur Verbreitung oder Verwendung im Inland oder Ausland in der in Nummer 1 bezeichneten Art und Weise herstellt, vorrätig hält, einführt oder ausführt.

(2) Kennzeichen im Sinne des Absatzes 1 sind namentlich Fahnen, Abzeichen, Uniformstücke, Parolen und Grußformen. Den in Satz 1 genannten Kennzeichen stehen solche gleich, die ihnen zum Verwechseln ähnlich sind.

(3) § 86 Abs. 3 und 4 gilt entsprechend. (Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen, Gefährdung des demokratischen Rechtsstaates, § 86a, 1994)

§ 130 Volksverhetzung

(1) Wer in einer Weise, die geeignet ist, den öffentlichen Frieden zu stören,

1. gegen eine nationale, rassische, religiöse oder durch ihre ethnische Herkunft bestimmte Gruppe, gegen Teile der Bevölkerung oder gegen einen Einzelnen wegen seiner Zugehörigkeit zu einer vorbezeichneten Gruppe oder zu einem Teil der Bevölkerung zum Hass aufstachelt, zu Gewalt- oder Willkürmaßnahmen auffordert oder

2. die Menschenwürde anderer dadurch angreift, dass er eine vorbezeichnete Gruppe, Teile der Bevölkerung oder einen Einzelnen wegen seiner Zugehörigkeit zu einer vorbezeichneten Gruppe oder zu einem Teil der Bevölkerung beschimpft, böswillig verächtlich macht oder verleumdet, wird mit Freiheitsstrafe von drei Monaten bis zu fünf Jahren bestraft.

(2) Mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer

1. Schriften (§ 11 Absatz 3), die zum Hass gegen eine vorbezeichnete Gruppe, Teile der Bevölkerung oder gegen einen Einzelnen wegen seiner Zugehörigkeit zu einer vorbezeichneten Gruppe oder zu einem Teil der Bevölkerung aufstacheln, zu Gewalt- oder Willkürmaßnahmen gegen sie auffordern oder ihre Menschenwürde dadurch angreifen, dass sie beschimpft, böswillig verächtlich gemacht oder verleumdet werden,

a) verbreitet,

b) öffentlich ausstellt, anschlägt, vorführt oder sonst zugänglich macht,

c) einer Person unter achtzehn Jahren anbietet, überlässt oder zugänglich macht oder

d) herstellt, bezieht, liefert, vorrätig hält, anbietet, ankündigt, anpreist, einzuführen oder auszuführen unternimmt, um sie oder aus ihnen gewonnene Stücke im Sinne der Buchstaben a bis c zu verwenden oder einem anderen eine solche Verwendung zu ermöglichen, oder

2. *eine Darbietung des in Nummer 1 bezeichneten Inhalts durch Rundfunk, Medien- oder Teledienste verbreitet.*

(3) Mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer eine unter der Herrschaft des Nationalsozialismus begangene Handlung der in § 6 Abs. 1 des Völkerstrafgesetzbuches bezeichneten Art in einer Weise, die geeignet ist, den öffentlichen Frieden zu stören, öffentlich oder in einer Versammlung billigt, leugnet oder verharmlost.

(4) Mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer öffentlich oder in einer Versammlung den öffentlichen Frieden in einer die Würde der Opfer verletzenden Weise dadurch stört, dass er die nationalsozialistische Gewalt- und Willkürherrschaft billigt, verherrlicht oder rechtfertigt.

(5) Absatz 2 gilt auch für Schriften (§ 11 Abs. 3) des in den Absätzen 3 und 4 bezeichneten Inhalts.

(6) In den Fällen des Absatzes 2, auch in Verbindung mit Absatz 5, und in den Fällen der Absätze 3 und 4 gilt § 86 Abs. 3 entsprechend. (Volksverhetzung, Straftaten gegen die öffentliche Ordnung, § 130, 2011)

§ 131 Gewaltdarstellung

(1) Wer Schriften (§ 11 Abs. 3), die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt,

verbreitet,

öffentlich ausstellt, anschlägt, vorführt oder sonst zugänglich macht,

einer Person unter achtzehn Jahren anbietet, überläßt oder zugänglich macht oder

herstellt, bezieht, liefert, vorrätig hält, anbietet, ankündigt, anpreist, einzuführen oder auszuführen unternimmt, um sie oder aus ihnen gewonnene Stücke im Sinne der Nummern 1 bis 3 zu verwenden oder einem anderen eine solche Verwendung zu ermöglichen,

wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft.

(2) Ebenso wird bestraft, wer eine Darbietung des in Absatz 1 bezeichneten Inhalts durch Rundfunk, Medien- oder Teledienste verbreitet.

(3) Die Absätze 1 und 2 gelten nicht, wenn die Handlung der Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte dient.

(4) Absatz 1 Nr. 3 ist nicht anzuwenden, wenn der zur Sorge für die Person Berechtigte handelt; dies gilt nicht, wenn der Sorgeberechtigte durch das Anbieten, Überlassen oder Zugänglichmachen seine Erziehungspflicht gröblich verletzt. (Gewaltdarstellung, Straftaten gegen die öffentliche Ordnung, § 131, 2004)

Jugendschutzgesetz

§ 12 Bildträger mit Filmen oder Spielen

(1) Bespielte Videokassetten und andere zur Weitergabe geeignete, für die Wiedergabe auf oder das Spiel an Bildschirmgeräten mit Filmen oder Spielen programmierte Datenträger (Bildträger) dürfen einem Kind oder einer jugendlichen Person in der Öffentlichkeit nur zugänglich gemacht werden, wenn die Programme von der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach § 14 Abs. 6 für ihre Altersstufe freigegeben und gekennzeichnet worden sind oder wenn es sich um Informations-, Instruktions- und Lehrprogramme handelt, die vom Anbieter mit "Infoprogramm" oder "Lehrprogramm" gekennzeichnet sind. (Bildträger mit Filmen oder Spielen, Trägermedien , § 12, 2008)

§ 14 Kennzeichnung von Filmen und Film- und Spielprogrammen

(2) Die oberste Landesbehörde oder eine Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach Absatz 6 kennzeichnet die Filme und die Film- und Spielprogramme mit

"Freigegeben ohne Altersbeschränkung",

"Freigegeben ab sechs Jahren",

"Freigegeben ab zwölf Jahren",

"Freigegeben ab sechzehn Jahren",

"Keine Jugendfreigabe". (Kennzeichnung von Filmen und Film- und Spielprogrammen, Trägermedien, § 14, 2008)

§ 18 Liste jugendgefährdender Medien

(1) Träger- und Telemedien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden, sind von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien in eine Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen. Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien sowie Medien, in denen

1. Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder

2. Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird. (Liste jugendgefährdender Medien, Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, § 18, 2008)

§ 28 Bußgeldvorschriften

1) Ordnungswidrig handelt, wer als Veranstalter oder Gewerbetreibender vorsätzlich oder fahrlässig (Bußgeldvorschriften, Ahndung von Verstößen, § 28, 2008)

Tabla del análisis textual



análisis textual.xlsx

Folleto informativo oficial



Protecting Children and Young People.

Age Classifications for Computer and
Video Games in Germany.





USK Unterhaltungssoftware
Selbstkontrolle

Protecting Children and Young People.

Age Classifications for Computer and
Video Games in Germany.



Contents

Preface	5
1. What does the state do in order to protect children and young people from the effects and risks of Computer games?	6
2. What is the USK and what does it do?	10
3. How is a game classified and who decides on its age categorisation?	12
4. Which age classifications are there and what are the criteria?	16
5. What are the implications of the age rating symbol?	36
6. What does it mean if a game does not have an age rating symbol?	39
7. What is the “index of media deemed unsuitable for children” and what are its implications for a computer game?	40
8. Can computer games be prohibited in Germany?	41
9. Do state age categorisations for computer games not amount to censorship?	41
10. What can parents do to promote safe and sensible play?	42



Dear readers,

Games are an integral part of our everyday culture. Playing games takes place alone, with family and friends or online together with other players. Girls, boys, juveniles and adults all participate. Games do not only offer plenty of entertainment but provide many opportunities for learning and train important skills. The German Cultural Council recognises computer games as cultural heritage eligible for public promotion.

Computer games, however, also bring inherent risks in their wake. Graphic depictions of violence or temporally excessive media consumption are keywords pointing out the problems. Therefore, as is the case with any other medium, computer games bear risks and dangers regarding their possible effects.

The protection of children and young persons comes primarily within the scope of responsibility of the parents but at the same time remains a task for both the state and society as a whole. Therefore the USK and the age rating symbols which are issued in line with the statutory parameters represent the most important elements within this topic. In this booklet we answer the ten questions most frequently asked by parents and other adults.



Felix Falk

Managing Officer of the German Entertainment Software Self-Regulation Body, USK

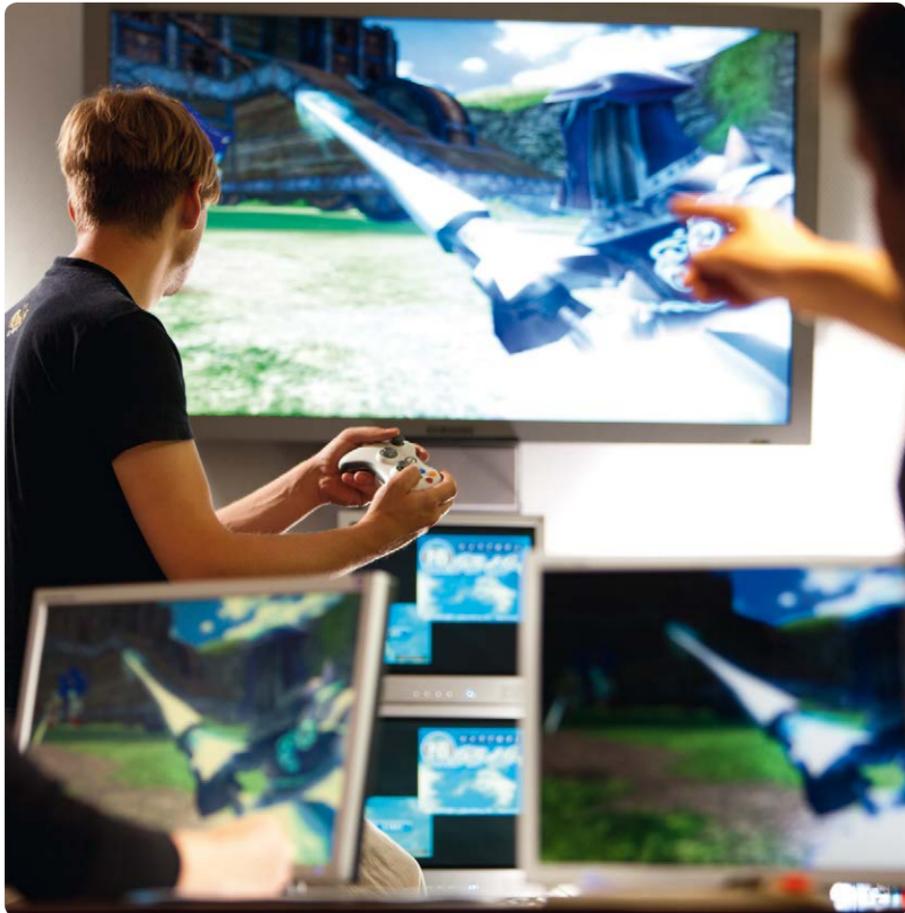


1. What does the state do in order to protect children and young persons from the effects and risks of Computer games?

Germany has the strictest statutory rules in the world for the classification and sale of computer games on image media (e.g. DVD's, Blu-ray, modules) to children and young persons. The legal basis for these rules is the German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG), which also governs the age rating of cinema films and films on image media intended for public access. If the intention is to make data media programmed with computer games publicly available to a child or young person, such media must be approved for the relevant age category pursuant to Art. 12 Paragraph 1 JuSchG.

This means that such media may not be sold or supplied or presented on screens without an age rating symbol. Since 2003, there has been a requirement for every computer or console game made publicly accessible to children and young persons to be submitted for classification from the point of view of the statutory protection of children and young persons and be issued an age categorisation.





The German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG) is a Federal Act which transfers to the Federal States the task of classifying games intended to be supplied to young persons aged under 18 for a certain age group before such games are released. The age rating of computer games is a task for the Ministries of the Federal States with jurisdiction over young persons' affairs. The Federal States have agreed that the relevant Ministry of the State of North Rhine-Westphalia will act as the lead ministry for all Federal State Ministries in assuming responsibility for age rating. The State of North Rhine-Westphalia makes staff available for this purpose. These members of staff are directly involved in every classification procedure in their capacity as Representatives of the Supreme Youth Protection Authorities of the Federal States (OLJB).

Age classifications are always issued by one of these Representatives of the OLJB. In legal terms, these decisions represent a sovereign act of administration against which legal redress may be sought.

The classification of games takes place in accordance with a nationally standardised classification procedure involving the OLJB and the Entertainment Software Self-Regulation Body (USK), an organisation which has been voluntarily established by the computer games industry.



2. What is the USK and what does it do?

The German Entertainment Software Self-Regulation Body (USK) is a body set up by the associations of the computer games industry. Its Registered Office is in Berlin. It is a non-profit making, limited company owned by the company “Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH.”

The shareholders of this company are the branch associations of the games development, manufacture and distribution industry in Germany (the Federal Association of Interactive Entertainment Software, BIU, and the Federal Association of Computer Game Developers, G.A.M.E.).

Although these shareholders bear the economic risk of the limited company, they are not responsible for the procedures leading to age rating symbols.

The USK ensures that games can be tested both technically and in terms of their content for the wide range of game platforms. Tasks carried out by the USK also include the organisation of the Classification Committees, classification deadlines and the necessary continuing training for all those involved in the classification procedure.

The USK is advised by an Advisory Council. The Advisory Council stipulates the principles and classification regulations by which the USK operates and approves games testers and child protection experts appointed to their posts.



Members of the Advisory Council include representatives from the churches, the media education community, the Federal Ministry for the Family, the Supreme Youth Protection Authorities of the Federal States, the Department for Media Harmful to Young Persons (BPjM), youth organisations, the Commission for the Protection of Minors in the Media (KJM) and the computer games industry.

3. How is a game classified and who decides on its age categorisation?

Criteria

Fixed criteria apply to the classification of computer games. These have been jointly developed by the USK and the Representatives of the Supreme Youth Protection Authorities of the Federal States according due consideration to the evaluation practice of the BPjM (see also pages 17 to 37).

Game testers

Game testers are provided with the training they need to fulfil this demanding task during a probationary period at the USK. They completely play through all games submitted and present them to a Classification Committee. Testers do not recommend an age classification.



Child protection experts

Since 2003, a Classification Committee at the USK has comprised four child protection experts and one Permanent Representative of the Supreme Youth Protection Authorities of the Federal States (OLJB). The more than 50 child protection experts need to be approved by the Advisory Council.

Child protection experts are independent of both the USK and the computer games industry. They may not work in the industry. They have gained experience working with media and young persons aged under 18 by working in such areas as youth social services, academic research, church institutions, the Department for Media Harmful to Young Persons (BPjM), voluntary associations providing support to young persons or in other professional fields. Many also have experience of working for other self-regulation bodies, for instance the FSK (Voluntary Self Regulation Body of the Movie Industry) or FSF (Voluntary Television Self Regulation Body).

The benefit of this system is that it creates changing and pluralistic Classification Committees which take decisions by a simple majority vote. This means that games can be evaluated in a differentiated manner from a number of different perspectives and represents a major feature of quality control within the classification process. The youngest of the respective age group are the relevant focus. The child protection experts recommend an age classification to the Permanent Representatives of the OLJB.



Permanent Representative of the Supreme Youth Protection Authorities of the Federal States (OLJB) at the USK

The Permanent Representative of the OLJB may either adopt the recommendation made by a Classification Committee with regard to the age rating of a game or else appeal against such a recommendation.

If an age rating is issued by the Supreme Youth Protection Authorities of the Federal States (OLJB), the results of the classification are displayed on the packaging and data media of computer games in the form of an age rating symbol.

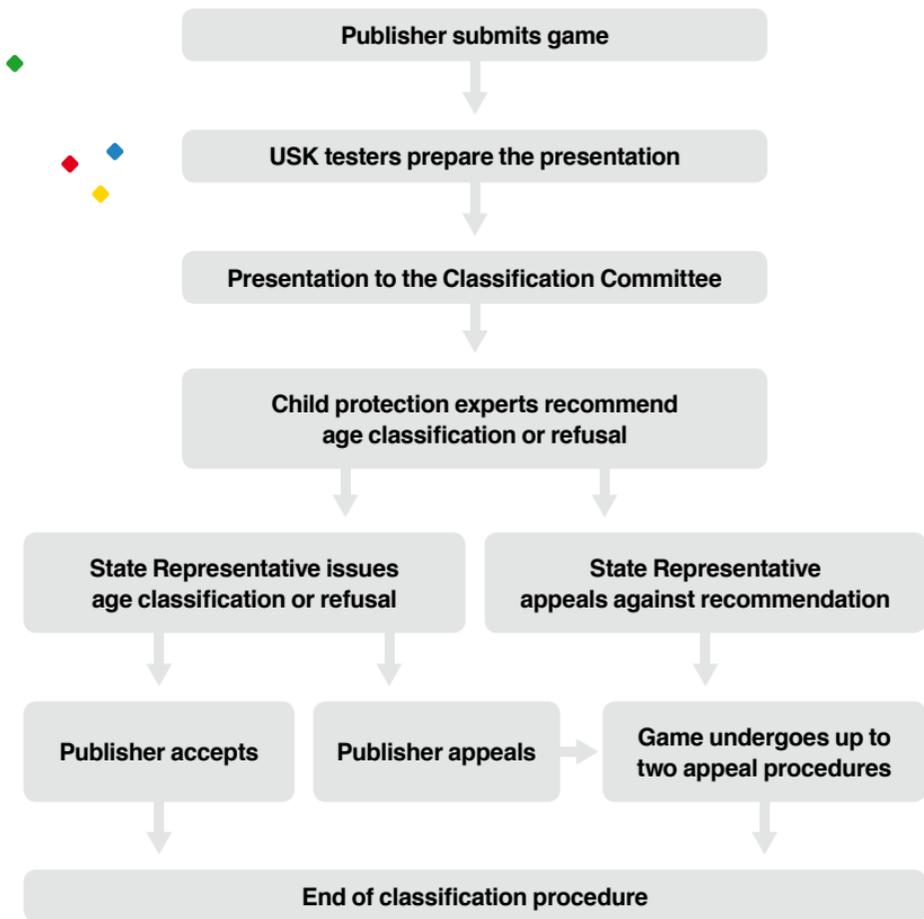
Classification results are available in the Classification Database at www.usk.de.



Lidia Grashof
Permanent Representative of the Supreme Youth Protection Authorities of the Federal States at the USK



Uwe Engelhard
Permanent Representative of the Supreme Youth Protection Authorities of the Federal States at the USK



4. Which age categories are there and what are their respective criteria?

Approved without age restriction

in accordance with Art. 14 German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG).

Game contents and genres:

Games without age restriction are games which are directly aimed at children and young persons, as well as at an adult buyer group. These include family-friendly games such as Games of skill, and Board and Card games, Sports games, Jump 'n' Runs, as well as all games for young persons and adults which do not pose any inherent child protection risks of any kind (e.g. Simulations, Management, Classical Adventures and some Role-playing games which younger children are not even able to play).



Criteria for the age category “Approved without age restriction”



Most computer and video games are released with the age rating “Approved without age restriction”. They do not include depictions of violence and do not confront children with situations which produce sustained anxiety.

The game atmosphere of children’s games often features friendly and colourful graphics. The more gentle structure of the game does not put even young children under too much pressure to act. Game tasks are also appropriate for children.

The age rating symbol does not, however, provide any information as to whether the game is suitable for pre-school children or is educationally valuable. Neither does it indicate whether pre-school children will be able to master the technology and content of the game, whether the game tasks and graphics are always presented in a manner suitable for children or whether text displays and spoken language will be understood.

Tip for parents: Find out about game content before buying any game (e.g. on the Internet or in game magazines) and seek the advice of sales staff.



Jewel Venture
rokapublish



Landwirtschaftssimulator 2013
astragon



Just Dance 4
Ubisoft



Sophies Freunde Reit champion 3D
Ubisoft



Approved for children aged 6 and above

in accordance with Art. 14 German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG).

Game contents and genres:

These games mostly involve family-friendly games which may be more exciting and competitive (e.g. via faster game speeds and more complex tasks), such as Racers, Simulations, Jump 'n' Runs and Role-playing games.



Criteria for the age category “Approved for children aged 6 and above”



Children aged between 6 and 11 develop a capability for differentiated and distanced perception of media representations and contents. Their ability to tell the difference between the game world and reality improves increasingly with age. They acquire their first differentiated media experiences and are able to withstand doses of excitement and pressure to act alleviated by breaks. Game tasks are faster-paced and require basic hand-eye coordination skills. Many game concepts for this age group are based on sporting competition or skill and revolve around fantasy and fairy-tale worlds with well-known comic or cartoon heroes as game characters. The structure and dynamics of the games enable even younger primary school children to distance themselves from the events.

If fight scenes are included, they tend to be presented in a fairy tale or abstract, symbolic form rather than causing confusion with reality. The fight scenes are not likely to make children feel insecure, nor do they impart socially damaging role models. This category does not include games which subject 6-year old children to unreasonable stress, cause them lasting anxiety, overburden them emotionally or excite them unduly, either acoustically or visually.



Castle of Illusion Starring Mickey Mouse
Sega



Kampf der Giganten - Angriff der Dinosaurier
Ubisoft



Grid 2
Codemasters



Mighty Switch Force 2
WayForward Technologies



Approved for children aged 12 and above

in accordance with Art. 14 German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG).

Game contents and genres

These games feature much more of a competitive edge. Game scenarios are set within a historical, futuristic or mythical fairy-tale context, enabling players to distance themselves sufficiently from events. This categorisation includes Arcade games, Strategy games and Role-playing games as well as some Military Simulations.



Criteria for the age category “Approved for children aged 12 and above”



12 to 15-year olds are considered more capable of adopting a distanced perspective and differentiating between the game world and reality than younger children. They continue to gain multifarious and complex media experiences and are able to cope with longer periods of excitement and greater pressure to act when fulfilling game tasks. Any fight sequences or scenes of conflict which may be included in the game are staged in such a way so as to be clearly recognisable as fiction for children aged as young as 12. Game tasks are structured in a more complex manner and require a capacity for abstract and logical thought. Hand-eye coordination requirements are greater.

Many game concepts made accessible to this age group operate without game figures in human form. They focus on a fascination with technology (historical fight scenes or science fiction scenarios) or on the motivation to take on heroic roles in complex fantasy and mythological worlds. Although dark and threatening conflict situations may be integrated into the storyline, they do not dominate the overall game. If representations of violence are included, they remain recognisably unrealistic for the age group in question at all times. Such representations are not capable of being transferred into everyday life and do not offer any kind of model for the resolution of conflicts.



CSI Complete Edition
Ubisoft



Marvel Avengers - Kampf um die Erde
Ubisoft



Hawken
Meteor Entertainment



TERA
Frogster Online

Approved for children aged 16 and above

in accordance with Art. 14 German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG).

Game contents and genres

Games approved for children aged 16 and above may include acts of violence. This means that it is also natural for adults to form part of the buyer group. These games frequently feature armed combat, a framework story and military missions. The genres in this categorisation also include Action Adventures, Military Strategy games and Shooter.



Criteria for the age category “Approved for children aged 16 and above”



16 to 17-year olds are already in possession of wide-ranging and systematic media experiences. They have knowledge of media production and are able to cope with longer periods of excitement and greater pressure to act when fulfilling game tasks without being adversely affected in terms of the development of their character.

Although games with this age rating may also feature fight-related and violent content, neither the storyline nor the game play possibilities impart any kind of socially damaging messages or role models. Conflicts and fight sequences remain recognisable as a game for this age group. Game success essentially requires strategic and tactical thought as well as an ability to engage in team play in most instances.

Although games issued this age rating sometimes place 16 to 17-year olds in clear situations of tension, non-violent game components and unrealistically staged elements enable young persons to distance themselves from game events, thus ensuring that there are no lasting detrimental effects on their development.



Call of Juarez - Gunslinger
Ubisoft



Company of Heroes 2
THQ



Tekken Tag Tournament 2
Namco Bandai Partners



Thunder Wolves
bitComposer

Not approved for young persons aged under 18

in accordance with Art. 14 German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG).

Game contents and genres

These games virtually always involve violent game concepts and frequently generate a dark and threatening atmosphere. This makes them suitable for adults only. The genres in this categorisation include First-person Shooters, Action Adventures and Open World games. The background of the respective story has its basis in such elements as war conflicts or brutal fights between rival gangs.



Criteria for the age category “Not approved for young persons aged under 18”



This category is for games which are not generally approved for those aged under 18 due to the fact that they are considered detrimental to young persons. The aim is to protect the under 18s from the vehemence of the images and the violent concepts and from any possible identification with game characters whose actions may run contrary to ethical and moral norms. The atmospheric intensity and authenticity of game play make it difficult for players to distance themselves from the depicted events. The nature of such games and the way in which they are presented require a degree of social maturity and distance not generally found in 16 to 17-year olds. The categorisation “Not suitable for young persons aged under 18” does, however, indicate the possibility of a negative impact on minors but excludes the likeliness to corrupt young persons in terms of Art. 18 Sec. 1 German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG).

The JuSchG furthermore regulates that games on data carriers must not be issued with a USK rating if the indexing criteria of the Department for Media Harmful to Young Persons (BPjM) are fulfilled. It must be examined whether games mentioned contain for instance “a dominance of violence and violent depictions throughout the whole gameplay” or if “the violence depicted only serves an autotelic purpose”. All indexing criteria can be found here: www.bundespruefstelle.de/bpjm/information-in-english.html.



Borderlands 2
Take2



God of War - Ascension
Sony Computer Entertainment



Gears of War - Judgment
Microsoft



The Walking Dead
Telltale Games



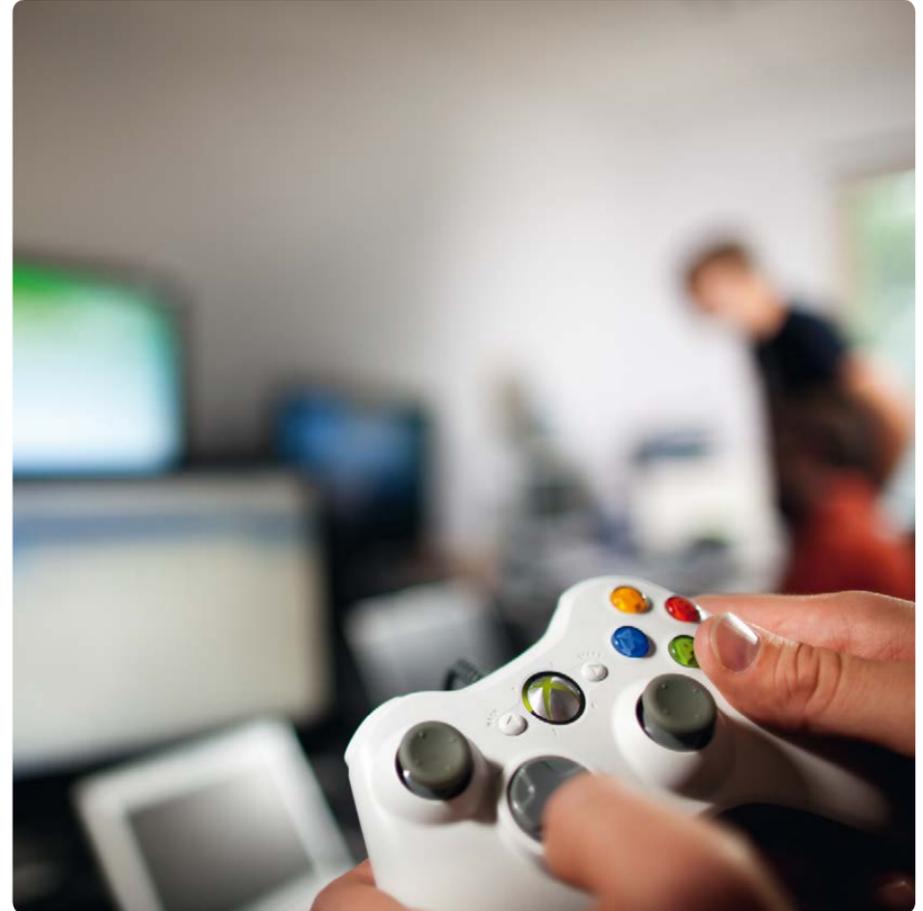
5. What are the implications of the age rating symbol?

For retailers

The state uses the age rating symbol to regulate whether a computer game may be publicly supplied to children and young persons. Retailers are obliged to comply with the restrictions indicated by the rating. A game approved for children aged 12 and above may not be sold to a 10-year old. Any breach of these regulations is an offence pursuant to Art. 28 of the German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG) and is punishable by a fine of up to €50,000. Regulations are enforced by the relevant local authorities, which may be contacted directly in the event of any infringement.

For parents

The state does not use the age rating symbols to govern how parents make media content available to their children at home. Parents should, however, only allow their children to play games which have a relevant age classification. This is the only way of ensuring that the game does not expose their child to risk.





The age rating symbols do not provide any indication as to the educational suitability of a game for a particular age group or as to the quality of the game. They merely guarantee that the computer game in question is harmless in child protection terms. Information on the educational suitability of games is available online on sites such as:

www.spieleratgeber-nrw.de, www.spielbar.de or www.internet-abc.de.

6. What does it mean if a game does not have an age rating symbol?

Games without an age rating symbol may include content which is harmful to children and young persons according to Art. 18 Sec. 1 JuSchG because such games have either not been classified by the USK or an age categorisation had to be refused. They may also be illegally produced copies, the use of which is a breach of criminal law. It is in any case prohibited to make games without an age rating available to children and young persons.

Although non-rated games may be purchased by adults, they may also be placed on the index list of media deemed unsuitable for children and young persons by the Department for Media Harmful to Young Persons (BPjM).

7. What is the “index of media deemed unsuitable for children” and what are its implications for a computer game?

Games containing representations of violence which both adversely affect and endanger the development of young persons are placed on the index of media deemed unsuitable for children and young persons by the Department for Media Harmful to Young Persons (BPjM). This means that such games are registered on the “List of media endangering young persons” pursuant to Art. 18 of the German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG). Computer games may only be “indexed” in this way if they do not have a German age rating symbol. The procedure is conducted by the “Department for Media Harmful to Young Persons”, a state body. “Indexed” games may in particular:

- not be supplied to children and young persons,
- not be publicly advertised and displayed,
- not be distributed via mail order.

Notwithstanding this, they must remain legally available to adults, either in a special shop to which only adults have access or via the Internet in a restricted user group for adults only. The website www.bundespruefstelle.de provides information on reasons for the “indexing” of games and on the work carried out by the Department for Media Harmful to Young Persons.

8. Can computer games be prohibited in Germany?

Computer games may be prohibited in Germany if they include content which is forbidden by the German Criminal Code (StGB), such as excessive violence, racism, warmongering, use of anti-constitutional symbols.

Prohibited computer games may be seized by court order. Such games do not have an age rating and may not be sold in Germany, even to adults.

9. Do state age categorisations for computer games not amount to censorship?

Pursuant to Art. 5 Paragraph 1 of German Basic Law (Freedom of Expression), no censorship takes place in Germany. Notwithstanding this, Art. 5 Paragraph 2 of German Basic Law (GG) states that the right to free expression “is limited (...) by statutory provision for the protection of children and young persons”, i.e. by the provisions made in the German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG).

This means that German age rating symbols for computer and console games restrict access for children and young persons only. Due to the fact that adults have legal access to “indexed” and non-rated games, this cannot be considered to constitute censorship.

10. What can parents do to encourage safe and sensible play?

- Only buy your child games which have a German age rating symbol (also, the old symbols in use before 2008 remain valid).
- Only allow your child to play games which are within the relevant age category.
- Make sure that younger children in the family do not see the games your older children are playing.
- Children aged under 3 are not yet capable of playing computer games and should not play on the computer at all. Learning software and games appropriate to their age may be given to children aged 4-5, although children should not be allowed to sit at the computer alone until they are 6 years old.
- Discuss the games with your child. He or she will be happy to explain even complex game correlations and will do so with great enthusiasm.
- Agree fixed playing times with your child, taking into account times spent watching television and using other media.
- For general information on computer games, please visit: www.spielen-verbundet.de.
- If you have any questions about age rating symbols, you may contact the Permanent Representatives of the Supreme Youth Protection Authorities (OLJB) of the Federal States at the USK directly: staendige.vertreter@usk.de.

Contact

Entertainment Software Self-Regulation Body (USK)
Torstraße 6
10119 Berlin
Tel.: +49-30-2408866-0 | Fax: +49-30-2408866-29
www.usk.de
kontakt@usk.de

Permanent Representatives of the Supreme Youth Protection Authorities
of the Federal States at the USK
Torstraße 6
10119 Berlin
staendige.vertreter@usk.de

Imprint

Publisher:
USK at Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH

Edited by:
The USK and the Permanent Representatives of the Supreme Youth Protection Authorities
of the Federal States (OLJB) at the USK

We would like to thank the publishers mentioned for their permission to publish screenshots.

Photographs: Dirk Mathesius.





USK Unterhaltungssoftware
Selbstkontrolle

