

# Digitale Spiele

## Kinder- und Jugendschutz durch gesetzliche Altersfreigaben

Digitale Spiele sind für die meisten Kinder und Jugendlichen ein selbstverständlicher Teil ihres Alltags. Gespielt wird allein, in der Familie, im Freundeskreis oder online mit Anderen. Spielangebote können Unterhaltung, Teilhabe und viele Lernmöglichkeiten bieten. Wie bei jedem anderen Medium gibt es jedoch auch bei digitalen Spielen *Wirkungsrisiken* und Gefahren. Gewalthaltige Darstellungen, Beleidigungen und Mobbing in Chats bei Online-Angeboten sowie zeitlich übermäßiger Medienkonsum sind dabei wichtige Stichworte.

Damit Kinder und Jugendliche an digitalen Spielen bedenkenlos teilhaben können, muss möglichen Inhalts- und Nutzungsrisiken wirkungsvoll begegnet werden. Dazu gehören neben dem Schutz vor entwicklungsbeeinträchtigenden oder gar jugendgefährdenden Inhalten auch die Förderung von Medienkompetenz und das Schaffen von Orientierung in der digitalen Welt. Jugendschutz ist als gesamtgesellschaftliche Aufgabe eine gemeinsame Verantwortung von Eltern, Staat und Unternehmen. In dem besonders verbindlichen System des Jugendmedienschutzes in Deutschland gehören die *USK-Alterskennzeichen* seit vielen Jahren zu den wichtigsten Elementen, mit denen Eltern unterstützt werden.

### RECHTLICHE GRUNDLAGEN FÜR DIE ALTERSKENNZEICHNUNG VON DIGITALEN SPIELEN

In Deutschland gibt es im weltweiten Vergleich besonders verbindliche Regeln für den Jugendschutz bei digitalen Spielen, die Kindern und Jugendlichen angeboten werden. Welche Regeln gelten, hängt auch davon ab, auf welchem Weg diese Spiele zu den Nutzer:innen

gelangen. Die gesetzlichen Vorschriften dazu finden sich insbesondere im Jugendschutzgesetz (JuSchG) des Bundes und im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) der Länder.

Wenn digitale Spiele für Kinder und Jugendliche in der Öffentlichkeit (z. B. im Handel oder bei Events) zugänglich sein sollen, müssen sie bereits seit 2003 gemäß § 12 Absatz 1 des Jugendschutzgesetzes für die entsprechende Altersstufe freigegeben sein. Das heißt, sie dürfen ihnen ohne Altersfreigabe vor Veröffentlichung nicht verkauft, übergeben oder auf Bildschirmen gezeigt werden. Das zu schützende Rechtsgut gem. § 10a JuSchG ist dabei »*die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit*«.

Mit der Novelle des Jugendschutzgesetzes im Jahr 2021 sind die Schutzziele erweitert worden. Dazu gehören nun auch »*der Schutz der persönlichen Integrität von Kindern und Jugendlichen bei der Mediennutzung*« sowie »*die Förderung von Orientierung für Kinder, Jugendliche, personensorgeberechtigte Personen sowie pädagogische Fachkräfte bei der Mediennutzung und Medienerziehung*« (§ 10a Satz 3 und 4 JuSchG). Weitere Informationen dazu sind auf Seite 2 unter der Überschrift »*Kriterien zur Alterskennzeichnung*« zu finden. Die gesetzliche Alterskennzeichnung von Spielprogrammen auf Bildträgern ist eine Aufgabe der 16 Bundesländer und erfolgt in einem gemeinsamen Verfahren nach § 14 Abs. 6 JuSchG mit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) mit Sitz in Berlin. Die Oberste Landesjugendbehörde des Landes Nordrhein-Westfalen entsendet als federführende Stelle für die 16 Bundesländer Mitarbeiter:innen zur USK, die als Ständige Vertreter:innen der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) bei der USK unmittelbar an jedem



Ohne Altersbeschränkung



ab 6 Jahren freigegeben



ab 12 Jahren freigegeben



ab 16 Jahren freigegeben



ab 18 Jahren

Prüfverfahren mitwirken. Die Altersfreigabe erfolgt immer durch eine:n Ständige:n Vertreter:in und stellt rechtlich einen hoheitlichen Verwaltungsakt dar, der den Anbietern von digitalen Spielen Rechtssicherheit bietet.

## DIE UNTERHALTUNGS SOFTWARE SELBSTKONTROLLE (USK)

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist eine freiwillige Einrichtung der Games-Branche. Sie ist zuständig für den Jugendschutz bei digitalen Spielen in Deutschland. Die USK ist sowohl unter dem Jugendschutzgesetz des Bundes als auch unter dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder als zuständige Selbstkontrolle anerkannt. Im klassischen USK-Prüfverfahren nach dem Jugendschutzgesetz erteilen staatliche Vertreter:innen auf Empfehlung von unabhängigen Jugendschutzsachverständigen die Alterskennzeichen. Darüber hinaus vergibt die USK ihre Alterskennzeichen innerhalb des internationalen IARC-Systems für Online-Spiele und Apps. Zahlreiche Unternehmen haben sich der USK als Mitglieder angeschlossen, um beim Thema Jugendschutz dauerhaft und besonders eng zu kooperieren. Die USK engagiert sich zudem über verschiedene Initiativen wie z. B. dem Elternratgeber im Bereich der Medienbildung. Die USK wird von einem Beirat beraten, der u. a. die USK-Grundsätze und die Leitkriterien für die Prüfungen festlegt.

**Das Prüfverfahren bei der USK:** Die Anbieter von digitalen Spielen reichen ihre Produkte zur Jugendschutzprüfung bei der USK freiwillig und zumeist vor der Veröffentlichung ein. Nach einer technischen Prüfung durch den Test-Bereich der USK werden die eingereichten Spiele durch ehrenamtlich tätige und speziell für die Arbeit bei der USK geschulte Sichter:innen nach jugendschutzrelevanten Aspekten gemäß den USK-Leitkriterien überprüft und danach einem Prüfungsgremium präsentiert. Ein Prüfungsgremium bei der USK besteht im Regelverfahren aus vier Jugendschutzsachverständigen und einer:einem Ständigen Vertreter:in der OLJB. Die im Hinblick auf ihre Entscheidungen *unabhängigen Jugendschutzsachverständigen* (ca. 50 Personen) werden gemeinsam von den Obersten Landesjugendbehörden der 16 Bundesländer und dem game - Verband der deutschen Games-Branche vorgeschlagen und vom Beirat der USK ernannt. Sie sind beispielsweise in Jugendbehörden, in der Wissenschaft, in kirchlichen Einrichtungen, bei Trägern der freien Jugendhilfe oder

in anderen Berufsgruppen tätig, die Erfahrungen in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen sowie Medien haben. Viele von ihnen haben gleichzeitig auch Erfahrungen aus anderen Medienselbstkontrollen, wie z. B. der FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft) oder der FSF (Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen). Da es sich bei den konkreten Spieleprüfungen um eine jugendschutzrechtliche Bewertung durch wechselnde und *pluralistisch besetzte Prüfungsgremien* handelt, können die Spiele aus unterschiedlicher fachlicher Perspektive beurteilt werden, was ein großes Qualitätsmerkmal im Prüfprozess darstellt.

Die von einem USK-Prüfungsgremium empfohlene Alterseinstufung wird von dem:der Ständigen Vertreter:in als Entscheidung der OLJB übernommen, sofern nicht der Anbieter oder der:die Ständige Vertreter:in innerhalb der gesetzten Frist Berufung einlegt. Eine Altersfreigabe durch die OLJB muss in einer gesetzlich festgelegten Größe als Alterskennzeichnung auf den Verpackungen und Datenträgern von digitalen Spielen angebracht und bei entsprechenden Online-Angeboten auch in den Stores und eShops übernommen werden. Online-Spieleplattformen sind seit Mai 2021 gemäß § 14a JuSchG gesetzlich dazu verpflichtet, ihre Angebote altersdifferenziert zu kennzeichnen (weitere Informationen dazu siehe Seite 4).

## KRITERIEN ZUR ALTERSKENNZEICHNUNG

Im Mittelpunkt jeder Diskussion über die Alterseinstufung durch ein USK-Prüfungsgremium steht die Frage, ob das vorliegende Spiel die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit beeinträchtigen oder gar gefährden könnte.

Vor der Novelle des Jugendschutzgesetzes 2021 bezog sich diese Jugendschutzprüfung ausschließlich auf *spielimmanente Inhalte*, wie z. B. die Atmosphäre des Spiels, Gewaltdarstellungen, Sexualität, Drogen, aber auch Handlungsdruck, der vom Spiel ausgeht. Solche Inhalte können sich nachhaltig negativ auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen auswirken. Sie können beispielsweise auf bestimmte Altersgruppen noch ängstigend wirken, gegenüber Gewalthandlungen desensibilisieren oder auch das sozioethische Wertebild von jungen Menschen beeinträchtigen. Als »Aspekte der Wirkungsmacht« sind solche Faktoren in den USK-Leitkriterien zur jugendschutzrechtlichen Bewertung von digitalen Spielen festgeschrieben. Die Leitkriterien dienen als Grundlage für die Gremien der

Jugendschutzsachverständigen bei der Einschätzung der Risiken einer möglichen Entwicklungsbeeinträchtigung von Kindern und Jugendlichen beim Spielen nicht altersgemäßer Computerspiele und unterstützen bei der Entscheidungsfindung.

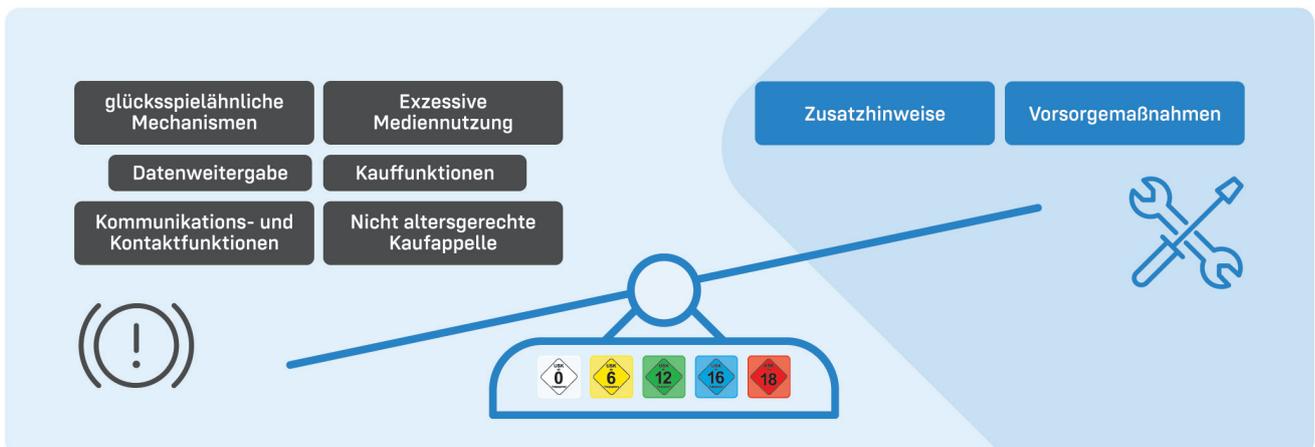
**USK-Leitkriterien:** Für die Alterseinstufung von digitalen Spielen gibt es festgelegte Kriterien. Diese Leitkriterien werden durch den Beirat der USK, der sich plural aus verschiedenen gesellschaftlichen Gruppen zusammensetzt, beschlossen und angepasst. Um neue Entwicklungen in die Jugendschutz-Richtlinien einzubeziehen, überprüft der USK-Beirat alle zwei Jahre die Leitkriterien.

Zusätzlich zu den möglichen Beeinträchtigungen durch die inhaltlichen Darstellungen können sich für Kinder und Jugendliche auch Risiken durch die Online-Nutzung im Zusammenhang mit digitalen Spielen ergeben – sogenannten Risiken für die persönliche Integrität. Durch das novellierte Jugendschutzgesetz, das im Mai 2021 in Kraft getreten ist, können nun auch »Risiken für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen« durch potenzielle Nutzungsrisiken bei einer jugendschutzrechtlichen Bewertung durch die USK-Prüfgremien berücksichtigt werden. Das Jugendschutzgesetz (vgl. § 10b Abs. 3 Satz 2) benennt insbesondere Risiken durch:

- Kommunikations- und Kontaktfunktionen
- Kauffunktionen
- glücksspielähnliche Mechanismen
- Mechanismen zur Förderung eines exzessiven Mediennutzungsverhaltens
- die Weitergabe von Bestands- und Nutzungsdaten ohne Einwilligung an Dritte
- nicht altersgerechte Kaufappelle insbesondere durch werbende Verweise auf andere Medien



Die USK-Prüfgremien können diese Risikofaktoren nun im Rahmen des Altersfreigabeverfahrens von digitalen Spielen miteinbeziehen. Vorrangig zu berücksichtigen sind Nutzungsrisiken durch sensibilisierende Zusatzhinweise. Im Rahmen der Diskussion kann darüber hinaus geprüft werden, ob durch etwaige Nutzungsfunktionen ein erhebliches Risiko für Kinder und Jugendliche entstehen kann. Bei der Abwägung, ob die Nutzungsrisiken auch eine höhere Altersstufe rechtfertigen, sind im Rahmen einer Gesamtabwägung für das jeweilige Risiko neben den Zusatzhinweisen (nach § 14 Abs. 2a JuSchG) auch vorhandene Schutzmaßnahmen (Vorsorgemaßnahmen im Sinne von § 24a Abs. 1 und 2 JuSchG) angemessen zu berücksichtigen. So kann beispielsweise das potenzielle Risiko durch Beschimpfungen im Chat eines Spiels für Kinder verringert werden, wenn deren Eltern mit Hilfe von »Parental-Control-Systemen« die Kommunikationsfunktion mit anderen Spieler:innen beschränken bzw. deaktivieren.



## NEU: ZUSATZHINWEISE ZUR ALTERSKENNZEICHNUNG

Eine weitere Neuerung durch die JuSchG-Novelle sind ergänzende Hinweise zur Alterskennzeichnung. Diese neuen Zusatzhinweise sind seit Beginn des Jahres 2023 auf der Rückseite von Spiele-Verpackungen sowie online in der USK-Titeldatenbank zu finden. Damit werden die problematischen Inhalte aufgeführt, die zur Alterseinstufung geführt haben, wie z. B. bestimmte Darstellungen von Gewalt, sexuellen Inhalten oder auch von Alkohol- und Tabakkonsum. Darüber hinaus sollen die Zusatzhinweise auch für mögliche Risiken sensibilisieren, die im Zusammenhang mit der Online-Nutzung eines Spiels auftreten können, wie z. B. durch Belästigung und Mobbing in Chats.

Besonders für Eltern sind diese Zusatzhinweise eine wichtige Orientierungshilfe. Denn so können sie besser abschätzen, mit welchen Inhalten bzw. Nutzungsrisiken ihre Kinder konfrontiert werden und die passenden Einstellungen im Spiel sowie auf den jeweiligen Geräten und Plattformen treffen.

## JUGENDSCHUTZ BEI ONLINE-SPIELEN UND SPIELE-APPS

Kennzeichnungen im Online-Bereich sind auf vielen gängigen Spieleplattformen bereits seit Jahren etabliert. So vergibt die USK im Rahmen der internationalen Zusammenarbeit bei IARC (International Age Rating Coalition) bereits seit 2013 Alterskennzeichen für Online-Spiele und Spiele-Apps im Rahmen eines automatisierten Bewertungssystems. Bei IARC durchlaufen die Anbieter von Online-Spielen und Spiele-Apps einen Fragebogen zu jugendschutzrelevanten Inhalten. Aus den jeweiligen Eingaben wird dann eine Alterseinstufung nach den Vorgaben und Kriterien der jeweiligen nationalen Selbstkontrolle (für Deutschland die USK) ausgegeben. Die an IARC beteiligten Organisationen gewährleisten über verfahrensspezifische Kontrollen die Qualität der vergebenen Einstufungen. Neben der Alterseinstufung informieren auch hier Zusatzhinweise zu den jeweiligen Inhalten sowie relevanten Aspekten der Nutzung wie beispielsweise Chats, In-Game-Käufe oder Standortweitergabe.

Durch die JuSchG-Novelle sind nun auch Online-Spieleplattformen gemäß § 14a JuSchG gesetzlich dazu verpflichtet, ihre Angebote altersdifferenziert zu kennzeichnen und diese mit Zusatzhinweisen zu ver-

sehen. Die Alterskennzeichnungen können dabei auf unterschiedlichen Wegen generiert werden:

- 1.) durch Übernahme einer Alterskennzeichnung aus dem klassischen USK-Gremienverfahren,
- 2.) durch anerkannte Selbstkontrollen oder durch diese zertifizierte Jugendschutzbeauftragte,
- 3.) durch automatisierte Bewertungssysteme einer anerkannten Einrichtung der freiwilligen Selbstkontrolle, die von den Obersten Landesjugendbehörden anerkannt worden sind.

### Was Eltern unbedingt nutzen sollten: Jugendschutz-Einstellungen an Endgeräten

Um Kindern eine möglichst unbeschwertere Teilhabe an digitalen Spielen zu ermöglichen, verfügen viele Konsolen und Smartphones über entsprechende Einstellungen. Damit können Eltern für ihre Kinder die Altersstufe für Spiele festlegen, Chats und Kauffunktionen deaktivieren oder Nutzungszeiten für Medien beschränken. Ganz einfach und Schritt für Schritt erklärt ist die Einstellung solcher Schutzfunktionen für alle gängigen Geräte z. B. auf der Internetseite [www.medien-kindersicher.de](http://www.medien-kindersicher.de) und beim [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de).

## JUGENDGEFÄHRDENDE (INDIZIERTE) SPIELE

Das Jugendschutzgesetz (JuSchG) unterscheidet zwischen entwicklungsbeeinträchtigenden und jugendgefährdenden Medien:

**Entwicklungsbeeinträchtigend** sind Medien, die z. B. übermäßig ängstigend wirken, Gewalt befürwortend sind oder das sozialetische Wertebild schädigen könnten (vgl. § 10b Abs. 1 JuSchG). Damit Kinder und Jugendliche möglichst nicht in Kontakt mit solchen Medien kommen, werden diese mit einer Alterskennzeichnung versehen, die als gesetzliche Abgabebeschränkung wirkt. Das bedeutet, Kindern und Jugendlichen, die jünger sind als die mit der USK-Kennzeichnung angegebene Altersstufe, dürfen diese Spiele nicht zugänglich gemacht (z. B. im Handel nicht verkauft) werden.

**Jugendgefährdend** sind Medien, die sich besonders schädlich auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen auswirken könnten – sie können nicht »nur« beeinträchtigend wirken, sondern die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeiten sogar ge-

fährden (vgl. § 10a Nummer 2 JuSchG). Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien sowie Medien, in denen Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird (vgl. § 18 Abs. 1 JuSchG). Jugendgefährdende Medien dürfen nicht mit einer gesetzlichen Alterskennzeichnung versehen werden und können nach Markteintritt von der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) indiziert werden. Um Kinder und Jugendliche bestmöglich vor dem Einfluss jugendgefährdender Medien zu schützen, gelten nach einer Indizierung weitreichende Abgabe-, Präsentations-, Verbreitungs-, Vertriebs- und Werbebeschränkungen. Weitere Informationen dazu finden sich auf der Internetseite der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz ([www.bzjkj.de](http://www.bzjkj.de)).

Die gesetzlichen Regelungen zum Jugendmedienschutz dienen dem Schutz von Kindern und Jugendlichen. Erwachsene können (sofern es sich dabei nicht um strafrechtlich relevante Medien handelt) auch indizierte Medien ganz legal erwerben.

## PÄDAGOGISCHE EMPFEHLUNGEN

Grundsätzlich regelt der Staat mit seinen Alterskennzeichen nicht, wie und welche Medieninhalte Eltern zu Hause ihren Kindern zugänglich machen. Das Jugendschutzgesetz gilt nur in der Öffentlichkeit, so dass zu Hause die Eltern bestimmen, was ihre Kinder spielen oder nicht spielen dürfen (Elternprivileg nach Artikel 6 Absatz 1 Grundgesetz). Dieses Recht beinhaltet nach dem Grundgesetz (GG) jedoch auch die elterliche Pflicht ihre Kinder vor schädlichen Medien-Einflüssen zu schützen; über dieses Recht »wacht die staatliche Gemeinschaft« (Artikel 6 Absatz 2 GG) im Interesse des Kindeswohls. Eltern wird daher empfohlen, ihre Kinder nur solche Spiele spielen zu lassen, die eine entsprechende Altersfreigabe haben.

Die USK-Alterskennzeichen sind keine pädagogischen Empfehlungen für eine Altersgruppe und kein Hinweis auf die Qualität eines Spiels, sondern garantieren, dass das Computerspiel aus der Sicht des Jugendschutzes für eine Altersgruppe unbedenklich ist. Informationen zur pädagogischen Eignung eines Spiels und zu spannenden Spielen für jede Altersgruppe finden sich z. B. im Internet unter [\[nrw.de\]\(http://nrw.de\). Dort beurteilen Spieltester-Gruppen, die aus Kindern und Jugendlichen bestehen, gemeinsam mit pädagogischen Fachkräften, welche Spiele sich am besten für welche Altersgruppe eignen.](http://www.spieleratgeber-</a></p></div><div data-bbox=)

### Weitere Empfehlungen aus dem USK-Elternratgeber:

- Achten Sie beim Kauf von Spielen auf die USK-Alterskennzeichnung.
- Lassen Sie Ihr Kind nur Spiele der entsprechenden Altersgruppe spielen.
- Klären Sie Ihr Kind bei Online-Spielangeboten über Sicherheitsrisiken im Internet auf (Infos unter: [www.medien-kindersicher.de](http://www.medien-kindersicher.de); [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de); [www.sicher-online-gehen.de](http://www.sicher-online-gehen.de)).
- Machen Sie sich mit dem für die genutzte Spieleplattform angebotenen Jugendschutzsystem vertraut. Die meisten Anbieter bieten zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten zur Filterung nach Altersstufen, aber auch etwa für die Begrenzung von Online-Käufen, Nutzerkommunikation oder Spielzeiten an. Mehr Informationen zu diesen Jugendschutz-Systemen finden Sie im USK-Elternratgeber.
- Achten Sie darauf, dass in der Familie jüngere Kinder die Spiele für ihre älteren Geschwister nicht miterleben.
- Kinder unter 3 Jahren sollten überhaupt nicht am Computer spielen, da es sie überfordert. Im Alter von 4 - 5 Jahren können Sie Kindern bereits altersentsprechende Lernsoftware und Spiele anbieten. Das Kind sollte jedoch bis zum Alter von 6 Jahren nicht allein am Computer sitzen.
- Sprechen Sie mit Ihrem Kind über seine Spieleindrücke, insbesondere wenn es sich ängstigt oder überfordert wirkt.
- Legen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind Spielzeiten fest und berücksichtigen Sie dabei die Zeiten für Fernsehen und andere Medien (z. B. Smartphone).

## LITERATUR

**Novelliertes Jugendschutzgesetz, Mai 2021**

→ [www.gesetze-im-internet.de/juschg/](http://www.gesetze-im-internet.de/juschg/)

**Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder (JMStV)**

→ [www.kjm-online.de/service/rechtsgrundlagen](http://www.kjm-online.de/service/rechtsgrundlagen)



**Kinder und Jugendliche schützen. Orientierung fördern.** Alterskennzeichen für digitale Spiele in Deutschland. Berlin 2023. 31 Seiten



**Elternratgeber Computerspiele.** Medienpädagogische Informationen zu häufig gestellten Fragen von Eltern. Berlin 2023. 48 Seiten

→ <https://usk.de/die-usk/broschueren>

Informationen zu den Kriterien der Alterseinstufungen:  
**Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von digitalen Spielen**

→ [www.usk.de/die-usk/grundlagen/](http://www.usk.de/die-usk/grundlagen/)

Informationen zum Jugendschutz bei Spielen mit einer VR-Brille: Grashof, Lidia/ Hilse, Jürgen: **Schöne neue Virtual Reality?**, Artikel in tv diskurs, 1/2017, 21. Jg.

→ <https://mediendiskurs.online/beitrag/schoene-neue-virtual-reality/>

**Gaming Disorder und exzessive Mediennutzung. Prävention und Beratung als Aufgabe der Kinder- und Jugendhilfe.** Informationen zum exzessiven Spielen. BAJ-Dossier 2-2020. Berlin 2020. 6 Seiten

→ [www.bag-jugendschutz.de/de/dossiers](http://www.bag-jugendschutz.de/de/dossiers)



**Digitale Spiele pädagogisch beurteilt.** Band 32. Ausgabe 2022/2023. Köln 2023. 56 Seiten

→ [www.bmfsfj.de/resource/blob/223694/d8f7c0c4bee5a227d81cfa54e2bd4807/digitale-spiele-paedagogisch-beurteilt-band-32-data.pdf](http://www.bmfsfj.de/resource/blob/223694/d8f7c0c4bee5a227d81cfa54e2bd4807/digitale-spiele-paedagogisch-beurteilt-band-32-data.pdf)

## INTERNETADRESSEN/ ANSPRECHPARTNER:INNEN

**Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)**

→ [www.usk.de](http://www.usk.de)

Fragen zu Altersfreigaben von digitalen Spielen: E-Mail an [staendige.vertreter@usk.de](mailto:staendige.vertreter@usk.de)

**Informationen zu IARC**

→ <https://usk.de/fuer-unternehmen/spiele-und-apps-pruefen-lassen/spiele-und-apps-im-iarc-system/>

**Informationen zu empfehlenswerten Spielen und Online-Sicherheit beim Spielen**

→ [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)

→ [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de)

→ [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)

**Allgemeine Informationen zur Online-Sicherheit**

→ [www.medien-kindersicher.de/startseite](http://www.medien-kindersicher.de/startseite)

→ [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

→ [www.sicher-online-gehen.de](http://www.sicher-online-gehen.de)

## Impressum

Herausgeber: Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e.V., Mühlendamm 3, 10178 Berlin  
[www.bag-jugendschutz.de](http://www.bag-jugendschutz.de)  
[info@bag-jugendschutz.de](mailto:info@bag-jugendschutz.de)

Berlin 2023

Autor:in: Lidia Grashof/Uwe Engelhard

Redaktion: Ingrid Hillebrandt

Satz: Annette Blaszczyk

Quelle Abbildungen: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

Gefördert durch:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend