COMPUTERSPIELE

Kinder- und Jugendschutz durch gesetzliche Altersfreigaben

Computer- und Videospiele sind für viele Kinder und Jugendliche ein selbstverständlicher Teil ihres Alltags. Gespielt wird allein, in der Familie und mit Freunden oder online mit anderen. Spiele sind Unterhaltung, bieten viele Lernmöglichkeiten und trainieren wichtige Fähigkeiten. Wie bei jedem anderen Medium gibt es jedoch auch bei Computerspielen *Wirkungsrisiken* und Gefahren. Gewalthaltige Darstellungen und zeitlich übermäßiger Medienkonsum sind dabei wichtige Stichworte.

Der Schutz von Kindern und Jugendlichen ist Aufgabe der Eltern und gleichzeitig staatlicher und gesamtgesellschaftlicher Auftrag. In dem besonders verbindlichen System des Jugendmedienschutzes in Deutschland gehören die *USK-Alterskennzeichen der Obersten Landesjugendbehörden* zu den wichtigsten Elementen, mit denen Eltern bei ihrer Aufgabe entscheidend unterstützt werden.

Rechtliche Grundlagen für die Alterskennzeichnung von Computerspielen

Gemäß § 12 und § 14 Jugendschutzgesetz (JuSchG) muss jedes für Kinder und Jugendliche in der Öffentlichkeit zugängliche Computer- und Konsolenspiel, welches auf einem Datenträger erhältlich ist, mit einer Altersein-stufung gekennzeichnet sein.

§ 12 Bildträger mit Filmen oder Spielen (JuSchG)

(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 (...)
(2) Auf die Kennzeichnungen nach Absatz 1 ist auf dem Bildträger und der Hülle mit einem deutlich sichtbaren Zeichen hinzuweisen. (...)
(3) Bildträger, die nicht oder mit »Keine Jugendfreigabe« nach § 14 Abs. 2 von der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach § 14 Abs. 6 oder nach § 14 Abs. 7 vom Anbieter gekennzeichnet sind, dürfen
1. einem Kind oder einer jugendlichen Person nicht angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden,
2. nicht im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder anderen Verkaufsstellen, die Kunden nicht zu betreten pflegen, oder im Versandhandel angeboten oder überlassen werden.
(...)

Die Alterskennzeichnung von Computerspielen ist eine Aufgabe der Jugendministerien der Länder, die sich darauf verständigt haben, dass das zuständige Ministerium des Landes Nordrhein-Westfalen die Alterskennzeichnung federführend für alle Länderministerien übernimmt. Hierfür stellt das Land Nordrhein-Westfalen eine Mitarbeiterin und einen Mitarbeiter zur Verfügung, die als *Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB)* unmittelbar an jedem Prüfverfahren mitwirken. Die Altersfreigabe erfolgt immer durch eine/einen Ständige/n Vertreter/-in und stellt rechtlich einen hoheitlichen Verwaltungsakt dar, gegen den Rechtsbehelfe zulässig sind.



Ohne Altersbeschränkung



ab 6 Jahren freigegeben



ab 12 Jahren freigegeben



ab 16 Jahren freigegeben



ab 18 Jahren

Verantwortlich für die technische Prüfung der Spiele und für die gesamte Prüforganisation ist die **Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)** mit Sitz in Berlin. Träger der USK sind die Industrieverbände BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.) und GAME (Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V.)

Zusammensetzung der Prüfgremien bei der USK

Ein Prüfgremium 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 Jugendministerien der Bundesländer und den Verbänden der Spielewirtschaft 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 Spielprüfungen um eine Beurteilung durch (nach dem Zufallsprinzip) wechselnde und pluralistisch besetzte Prüfgremien handelt, können die Spiele aus unterschiedlicher fachlicher Perspektive beurteilt werden, was ein großes Qualitätsmerkmal im Prüfprozess darstellt.

Alterseinstufung von Computerspielen (Wirkungsannahmen / Leitkriterien der USK)

Für die *Jugendschutzprüfung von Computerspielen* gibt es festgelegte Kriterien, sog. *Leitkriterien*, die in Zusammenarbeit mit der USK, den Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) und der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) entwickelt wurden. Die wesentlichen *Aspekte der Wirkungsmacht* sind in den *Leitkriterien der USK* verankert; z.B. die grafische und akustische Darstellung des Spielangebots, Gameplay, Atmosphäre, Realitätsnähe, Glaubwürdigkeit, Handlungsdruck, Gewaltdarstellungen, Angst und Bedrohung etc. (Leitkriterien der USK unter http://www.usk.de/die-usk/grundlagen).

Jugendgefährdende (Indizierte) Spiele

Insbesondere bei Spielangeboten, die sich an Erwachsene richten, prüft das USK-Gremium immer, ob das Spiel möglicherweise *jugendgefährdend* im Sinne des Jugendschutzgesetzes (§ 18 JuSchG) sein könnte. Solche Spiele dürfen kein USK-Kennzeichen erhalten und können nach Markteintritt durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) *indiziert* werden.

Die Anzahl von Spielen, die bei der USK zur Prüfung eingereicht werden und möglicherweise Jugendgefährdungstatbestände der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) erfüllen, ist jedoch sehr gering: Im Jahr 2016 erhielten nur 0,5% der bei der USK geprüften Spiele kein Alterskennzeichen, im Jahr 2015 waren es nur 0,1% aller Spiele.

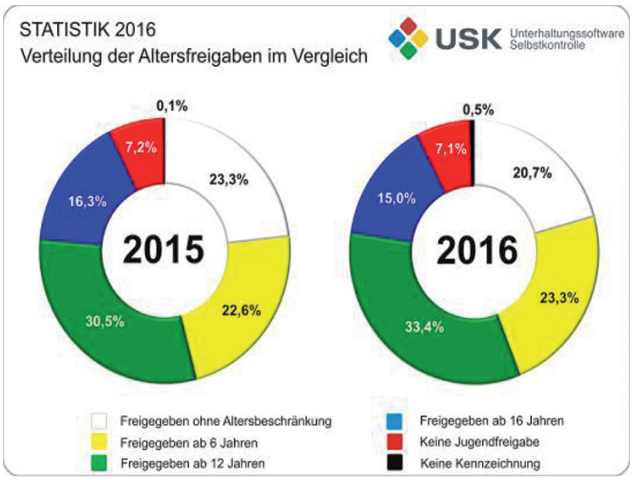


Abb.: Statistik 2016, Verteilung der Altersfreigaben im Vergleich

Nun stellt sich die Frage, anhand welcher Kriterien ein USK-Prüfgremium prüft, ob ein Spiel »nur« jugendbeeinträchtigend ist oder jugendgefährdend sein könnte? Antwort: Anhand der *Tatbestände der Jugendgefährdung*. Im Jugendschutzgesetz (JuSchG) werden bestimmte *Fallgruppen jugendgefährdender Medien* genannt, die von der BPjM zu indizieren sind. Dies sind *»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«* (§ 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG).

Die gesamten **Jugendgefährdungstatbestände für Computerspiele** sind auf der Homepage der BPjM (www.bundespruefstelle.de) unter *»Indizierungsverfahren«* und *»Jugendgefährdungstatbestände«* veröffentlicht. In der Prüfpraxis der USK haben die Jugendschutzsachverständigen diese Tatbestände der Jugendgefährdung sorgfältig anzuwenden.

Aus der Spruchpraxis der BPjM ergeben sich ebenso **Gründe für eine Nichtindizierung bezogen auf interaktive Medien/Computerspiele:**

- die Verletzung und/oder Tötung von menschlich gestalteten Spielfiguren stellt eine unter mehreren möglichen Spielhandlungen dar und das Ergebnis der Kampfhandlung wird unblutig präsentiert
- andere Elemente als Gewalttaten gegen menschlich gestaltete Spielfiguren spielen eine wesentliche Rolle
- Tötungsvorgänge gegen menschlich gestaltete Spielfiguren werden verfremdet dargestellt und zwar in einer Form, die Parallelen zur Realität nicht nahe legt
- Tötungsvorgänge werden ausschließlich gegen solche Wesen dargestellt, denen eine Menschenähnlichkeit fehlt
- trotz enthaltener Horror- und Splatter-Elemente sind nicht gewalthaltige Anteile spielbestimmend, wobei die Horror-Elemente dann nicht so gestaltet sein dürfen, dass auf Grund der besonderen Brutalität die anderen Spielelemente in den Hintergrund treten

(siehe: http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendgefaehrdungstatbestaende/Gesetzlich-geregelte-Fallgruppen/verrohende-wirkung.html)

Fazit: Bei jeder Prüfung eines gewalthaltigen digitalen Spiels werden die Jugendgefährdungstatbestände und Gründe für eine Nichtindizierung gegeneinander abgewogen und das Spielangebot in seiner Gesamtheit beurteilt.

Spiele mit dem Alterskennzeichen USK 18 und ungekennzeichnete Spiele

Wenn das USK-Prüfgremium feststellt, dass ein Spiel zwar *jugendbeeinträchtigend* ist, jedoch keinen der Jugendgefährdungstatbestände erfüllt, erhält es das gesetzliche Kennzeichen »Keine Jugendfreigabe« (USK 18). Spiele, die ein USK-Kennzeichen erhalten haben, dürfen von der BPjM nicht indiziert werden (siehe § 18 Absatz 8 Satz 1 JuSchG).

Stellt das Prüfgremium fest, dass ein oder mehrere Indizierungstatbestände erfüllt sein könnten, darf das Spiel kein USK-Kennzeichen erhalten. Digitale Spiele ohne ein USK-Kennzeichen können zwar frei nur an Erwachsene verkauft werden, haben jedoch keinen Indizierungsschutz und können daher nach Markteintritt von der BPjM indiziert werden.

Rechtsmittel gegen eine Altersfreigabeentscheidung

Gegen die Empfehlung der Jugendschutzsachverständigen können sowohl die Anbieter als auch die Ständigen Vertreter der OLJB in *Berufung* gehen. Nach Abschluss des Berufungsverfahrens können sowohl die 16 Bundesländer als auch die in der USK beteiligten Verbände (im Einvernehmen mit dem Antragsteller) eine erneute Prüfung des Spiels im *Appellationsausschuss* verlangen. Mit der Entscheidung dieses Ausschusses ist das Prüfverfahren bei der USK beendet.

Rechtliche Folgen für ein durch die BPjM indiziertes Spiel

Hat die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) ein Spiel auf einem Datenträger in die Liste jugendgefährdender Medien aufgenommen, so gelten mit Bekanntmachung der Indizierung im Bundesanzeiger weitreichende Abgabe-, Präsentations-, Verbreitungs-, Vertriebs- und Werbebeschränkungen nach § 15 Abs. 1 JuSchG (Siehe: http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Rechtsfolgen/traegermedien.html).

Virtual Reality (VR) in den USK-Prüfverfahren

Virtual Reality (VR) in Computerspielen ist die Innovation der letzten Jahre. Die VR-Technologie bietet den Spieler/-innen ein besonderes Spielerlebnis: die interaktive Einbeziehung in das virtuelle Spielgeschehen durch **VR-Brille und Kopfhörer** ohne die bisher vorgegebene Begrenzung des Sichtfeldes durch einen Monitor oder ein Display. Die Spielenden haben durch die VR-Brille und die Kopfhörer während des Spielgeschehens keine audio-visuelle Wahrnehmung ihres realen Umfelds und werden – insbesondere durch die Bewegungssteuerung des Kopfes und der Hände – selbst Teil ihrer gezeigten und erlebten Spielwelt.

Die VR-Technologie kann dadurch sowohl die *Immersion* (das Eintauchen in die Spielwelt) als auch die *Wirkungsmacht eines Spiels verstärken*. Besonders bei Spielerlebnissen aus der Ich-Perspektive mit einer detaillierten Grafik erleben die Spielenden die virtuelle Welt deutlich realitätsnäher und intensiver. Wird zum Beispiel durch die VR-Spielumgebung eine bedrohlich wirkende

Atmosphäre erzeugt, können vor allem Emotionen wie Angst und Stress verstärkt werden, was zu einer höheren Altersfreigabe führen könnte. Andererseits kann für ein ruhiges, kindgerecht gestaltetes Spielangebot ohne jugendschutzrelevante Inhalte durch Verwendung der VR-Technologie nicht automatisch ein höheres Alterskennzeichen gerechtfertigt werden. In den USK-Prüfgremien wird daher immer im konkreten Einzelfall geprüft, inwieweit die neue Technologie eine höhere Wirkungsmacht und damit einen Einfluss auf die Jugendschutzrelevanz und die entsprechende Altersfreigabe haben könnte (siehe: http://tvdiskurs.de/beitrag/schoene-neue-virtual-reality/).



Foto: Koelnmesse / Stand: Application Systems, Halle 3.2

Da sich die gesetzliche Altersfreigabe auf der Grundlage des Jugendschutzgesetzes auf Spielprogramme (nicht auf die Hardware) bezieht und das zu schützende Rechtsgut *»die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit«* (§ 14 Absatz 1 JuSchG) ist, können *mögliche gesundheitliche Auswirkungen* durch die Nutzung von VR-Brillen (wie z.B. »Motion-Sickness« in Form von Schwindel und Übelkeit sowie das Risiko möglicher Augenschäden) bei der Altersfreigabe nicht berücksichtigt werden. Solche potenziellen Gesundheitsrisiken sind wissenschaftlich auch noch nicht abschließend untersucht. Die marktführenden Hersteller der VR-Brillen empfehlen aus diesen Gründen eine Nutzung erst ab einem Alter von 12 bzw. 13 Jahren.

Fazit: Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass gem. § 14 JuSchG und nach den Leitkriterien der USK bei der jugendschutzrechtlichen Prüfung eines digitalen Spiels *keine pädagogische Empfehlung, keine Bewertung der Hardware und auch keine Einschätzung von medizinischen Risiken oder gesundheitlichen Beeinträchtigungspotenzialen* erfolgen.

Die bisherigen Erfahrungen mit der VR-Technologie in den USK-Prüfgremien zeigen, dass durch die erhöhte Immersion das Spielerlebnis prinzipiell verstärkt wird und dass diese Wirkung bei der Bewertung der Jugendschutzrelevanz auch Berücksichtigung findet.

Jugendschutz bei Online-Spielen

Der Jugendschutz für Computer- und Videospiele, die nicht auf einem Datenträger erhältlich sind, sondern ausschließlich online angeboten werden, wird rechtlich nicht durch das Jugendschutzgesetz geregelt, sondern durch den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV). Danach müssen Onlinespiele (Downloads, Browser-/Flash-Games) sowie Spiele-Apps vor dem Erscheinen keine rechtsverbindlichen Alterskennzeichen haben. Die USK vergibt *ohne staatliche Beteiligung* rechtlich nicht bindende Alterseinstufungen für Online-Spiele und Apps. Dies geschieht innerhalb des IARC-Systems *(International Age Rating Coalition)*. Die USK arbeitet mit diesem System auf der rechtlichen Grundlage des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags (JMStV), nach dem die USK als Selbstkontrolle sowohl im Bereich Telemedien als auch Rundfunk staatlich anerkannt ist.

Das Ziel von IARC ist es, allen Nutzer/-innen digitaler Online-Inhalte, vor allem aber Eltern, eine wichtige *Orientierungshilfe durch Alterseinstufungen* zu bieten. Zudem können die Alterseinstufungen von den Endgeräten ausgewertet und nicht altersgemäße Spiele und Apps über die Jugendschutz-Einstellungen geblockt werden. Zu den bislang angeschlossenen Verkaufsplattformen zählen: Google Play Store, Nintendo eShop, Microsoft Windows Store, Xbox Store und der Oculus Store.

Über das IARC-System können unterschiedliche Alterskennzeichen für folgende Länder generiert und so länderspezifische kulturelle Normen und lokale Kriterien berücksichtigt werden:

- Deutschland (USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)
- Europa mit 30 Ländern (PEGI: Pan-European Game Information)
- USA/Kanada (ESRB: Entertainment Software Rating Board)
- Australien (Classification Board)
- Brasilien (ClassInd: Classificacao Indicativa)

Die an IARC teilnehmenden Institutionen repräsentieren gemeinsam Länder mit einer Bevölkerung von ca. 1,5 Milliarden Menschen. Für Regionen ohne eigene Organisation werden generische IARC-Ratings mit dem PEGI-Symbol vergeben (siehe: http://www.usk.de/service/presse/details-zum-presseartikel/article/usk-vergibt-alterskennzeichen-fuer-online-spiele-und-apps-ueber-neues-internationales-system/).
Die Anbieter von Online-Spielen und Apps füllen selbst für ihre Inhalte einen Fragenbogen zu jugendschutzrelevanten Aspekten aus, aus dem das entsprechende Alterskennzeichen resultiert. Jede Region legt dabei selbst fest, wie die einzelnen Aspekte des Fragebogens lokal ausgewertet werden. Neben den in der App enthaltenen Jugendschutz-Elementen werden auch Hinweise zu interaktiven Elementen wie Kommunikationsmöglichkeiten, Datenweitergabe oder Onlinekäufen angezeigt. Die USK gewährleistet über Kontrollen die Qualität der Einstufungen. Auch Beschwerden von Nutzer/-innen lösen Überprüfungen aus (siehe: http://www.usk.de/iarc/).

Pädagogische Empfehlungen

Grundsätzlich regelt der Staat mit seinen Alterskennzeichen nicht, wie und welche Medieninhalte Eltern ihren Kindern zu Hause zugänglich machen. Eltern wird jedoch empfohlen, ihre Kinder nur solche Spiele spielen zu lassen, die eine entsprechende Altersfreigabe haben. Die *Alterskennzeichen sind kein Hinweis auf die pädagogische Eignung* oder auf die Qualität eines Spiels, sondern garantieren nur, dass das Computerspiel aus der Sicht des Jugendschutzes für eine Altersgruppe ohne Risiken ist.

Informationen zu empfehlenswerten und *spannenden Spielen für jede Altersgruppe* finden sich u.a. im Internet unter: www.spieleratgeber-nrw.de, www.spielbar.de oder www.internet-abc.de.
Weitere Empfehlungen:

- Kaufen Sie für Ihr Kind nur Spiele, die eine USK-Alterskennzeichnung haben.
- Lassen Sie Ihr Kind nur Spiele der entsprechenden Altersgruppe spielen.
- Klären Sie Ihr Kind bei Online-Spielangeboten über Sicherheitsrisiken im Internet auf (Infos dazu z.B. im Internet unter: www.klicksafe.de; www.sicher-online-gehen.de).
- 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 die Spiele. Es wird Ihnen komplexe Zusammenhänge fundiert und mit großer Begeisterung erklären.
- Legen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind Spielzeiten fest und berücksichtigen Sie dabei die Zeiten für Fernsehen und andere Medien.

Glossar

jugendbeeinträchtigend: »Spielprogramme«, die gem. § 14 Abs. 1 JuSchG »geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen.«

jugendgefährdend: »Träger- und Telemedien«, die auf der Grundlage des Jugendschutzgesetzes von der BPjM zu indizieren sind, d.h. in die »Liste jugendgefährdender Medien« aufzunehmen sind: »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 (§ 18 Abs. 1 JuSchG).

Immersion: Unter Immersion wird das emotionale und wahrnehmungsbezogene »Eintauchen« der Spieler/-innen in das Spielgeschehen und die virtuelle Spielwelt verstanden.

Literatur

Kinder und Jugendliche schützen. Alterskennzeichen für Computer- und Videospiele in Deutschland. (Informationen zu den gesetzlichen Alterskennzeichen und dem Prüfverfahren bei der USK)
➔http://www.usk.de/usk-broschueren/

Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospielen.
➔http://www.usk.de/die-usk/grundlagen/

Elternratgeber Computerspiele.
➔http://www.usk.de/usk-broschueren/

Lidia Grashof, Jürgen Hilse: Schöne neue Virtual Reality?, In: tv diskurs, 1/2017, 21. Jg.
➔http://tvdiskurs.de/beitrag/schoene-neue-virtual-reality/

Broschüre in leichter Sprache: Computer-Spiele in der Familie – Tipps für Eltern.
➔http://www.ajs.nrw.de/leichte-sprache-computer-spiele-in-der-familie-tipps-fuer-eltern/

Jugendschutzgesetz (mit Erläuterungen) vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Stand: April 2016
➔www.bmfsfj.de

Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV).
➔ http://www.kjm-online.de/fileadmin/Download_KJM/Recht/JMStV_ge%C3%A4nd._durch_19._R%C3%84StV.pdf

Jürgen Fritz, Claudia Lampert, Jan-Hinrik Schmidt, Tanja Witting (Hrsg.) (2011): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet, Berlin

Uwe Sander, Henrike Friedrichs, Thorsten Junge (Hrsg.) (2013): Jugendmedienschutz in Deutschland. Medienbildung und Gesellschaft, Heidelberg

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.) (2010): Medien und Gewalt – Befunde der Forschung 2004-2009, von Prof. Dr. Michael Kunczik u. Dr. Astrid Zipfel.
➔www.bmfsfj.de/Service/Publikationen

Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e.V. (2014): Exzessive Mediennutzung – Medienabhängigkeit. Eine Aufgabe des erzieherischen Jugendschutzes, Berlin
➔https://www.bag-jugendschutz.de/publikationen_dossiers.html#pub17

Internetadressen/Ansprechpartner

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)
➔www.usk.de

Fragen zu Altersfreigaben von Computerspielen
➔Mail: staendige.vertreter@usk.de

Informationen zu empfehlenswerten Spielen
➔www.spieleratgeber-nrw.de
➔www.spielbar.de
➔www.internet-abc.de

Allgemeine Informationen zur Computer-Sicherheit
➔www.klicksafe.de
➔www.sicher-online-gehen.de

Informationen zu exzessivem Spielen
➔www.bke-elternberatung.de

Impressum

Herausgeberin: Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e. V.
Mühlendamm 3, 10178 Berlin
Tel.: 030-400 40 300
E-Mail: info@bag-jugendschutz.de
www.bag-jugendschutz.de

Autoren: Lidia Grashof/ Uwe Engelhard
Redaktion: Ingrid Hillebrandt
Layout/Satz: Annette Blaszczyk
Foto: Quelle www.gamescom.de

Gefördert vom:
Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend