

# 261-0153 "Level Up" oder "Game Over" bei Fortnite & Co.? Wie Jugendschutz bei Computerspielen besser durchgesetzt werden kann Webtalk - Demokratie im Gespräch

Beginn	Mittwoch, 22.04.2026, 19:00 - 20:00 Uhr
Kursgebühr	Kostenlos, Anmeldung erforderlich.
Dauer	1 Termin
Kursleitung	
Kursort	vhs-online: Zoom-Live aus allgemeinem Meetingraum, , Online von zu Hause oder anderswo

Digitale Spiele begeistern Menschen aller Altersgruppen - doch wie gelingt ein wirksamer Jugendschutz zwischen Faszination und Verantwortung? Online Gaming verändert sich schnell, ständig kommen neue Spiele, Features und Spielmöglichkeiten hinzu. Darauf muss auch der Jugendschutz reagieren. Die Entscheidung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die Altersfreigabe der Spieleplattform "Roblox" von 12 auf 16 Jahre anzuheben, zeigt, dass der Jugendschutz aktuelle Entwicklungen im Gaming-Segment im Blick hat. Dennoch sehen Eltern, pädagogische Fachkräfte und Jugendschützer weiteren Handlungsbedarf. Gemeinsam diskutieren wir, wo es derzeit Lücken im System gibt und wie gesetzliche Vorgaben und technische Lösungen mit elterlicher Begleitung sinnvoll ineinander greifen können.

## Termine

Datum	Uhrzeit	Ort
22.04.2026	19:00 - 20:00 Uhr	vhs-online: Zoom-Live aus allgemeinem Meetingraum

[zur Kursdetail-Seite](#)