



# EA übernimmt Verantwortung

## Electronic Arts engagiert sich beim Jugendmedienschutz und in der Ausbildung

46 Prozent aller Deutschen spielen inzwischen an der Konsole, dem Computer oder dem Mobiltelefon; das Durchschnittsalter der Spieler ist 35 Jahre, 48 Prozent sind Frauen. 75 Prozent der Familienhaushalte in Deutschland besitzen mindestens eine Spielekonsole. 2015 hat die Branche hierzulande rund 2,8 Milliarden Euro umgesetzt. Für interaktive Unterhaltung geben die Deutschen inzwischen mehr aus als für Kinokarten, den Kauf und den Verleih von DVDs sowie für Musik. Diese Zahlen sind auch Ausdruck der steigenden Akzeptanz und Begeisterung für digitale Spiele in allen Bevölkerungsschichten und Altersgruppen. Computer- und Videospiele werden inzwischen im Schulunterricht eingesetzt, man kann damit mit Freunden auf der ganzen Welt gemeinsam spielen, es gibt Sport-, Musik- und Wissensspiele – der Kreativität und Unterhaltung sind also keine Grenzen mehr gesetzt.

Prof. Dr. Gundolf Freyermuth, TH Köln:

„Wir sind Zeitzeugen der ästhetischen Ausbildung und des kulturellen Aufstiegs digitaler Spiele. Sie prägen nun als zentrale audiovisuelle Ausdrucks- und Erzählform digitaler Kultur unsere Welt- und Selbstwahrnehmung.“

Auf der anderen Seite stehen Computer- und Videospiele – wie alle anderen Massenmedien – gelegentlich aber auch in der Kritik. Die Spiele förderten Gewalt und machten süchtig, so zwei der gängigen Vorurteile. In den Medien und in der Politik flammte immer wieder eine einseitige Debatte auf, die der Bedeutung, der Vielfalt und der Wirkung von Computer- und Videospiele nicht gerecht wurde. Als weltweit führender Hersteller von interaktiver Unterhaltung setzt sich Electronic Arts seit Jahren dafür ein, die Diskussion zu versachlichen. Dazu gehört, die Öffentlichkeit über das Thema zu informieren und Erziehungsberechtigte aufzuklären. Im Vordergrund steht dabei die Arbeit im Bereich Jugendmedienschutz. Mit einer Fülle von Initiativen und Kooperationen will Electronic Arts dazu beitragen, dass digitale Spiele weiterhin angemessen und für den Spieler bereichernd genutzt werden.

## EA Blog für digitale Spielkultur

Mit dem EA Blog für digitale Spielkultur hat Electronic Arts eine zentrale Plattform zur Debatte über gesellschaftliche, kulturelle und politische Aspekte von Computer- und Videospiele eingerichtet, auf der Nachrichten und aktuelle Entwicklungen zur interaktiven Unterhaltung präsentiert, kritisch analysiert und interpretiert werden. Durch fundierte Informationen werden Hintergründe, Zusammenhänge und Entwicklungen aufgezeigt. Zielgruppen sind - neben den Spielern selbst - Entscheidungsträger in der Politik, den Medien, der Wirtschaft, der Verwaltung und den Verbänden sowie Journalisten, Pädagogen und Wissenschaftler.



**EA Blog**    
**für digitale Spielkultur**



Weitere Informationen unter:  
[www.spielkultur.ea.de](http://www.spielkultur.ea.de)




# EA übernimmt Verantwortung

## Jugendschutzprogramm



Eltern, die verhindern wollen, dass ihre Kinder nicht altersgerechte Internetseiten besuchen, haben die Möglichkeit, mit JusProg auf ihrem PC ein so genanntes Jugendschutzprogramm zu installieren. Dieses, von der Kommission für Jugendmedienschutz anerkannte Programm, liest auf den Internetseiten angebrachte Markierungen aus und sperrt dem eingestellten Alter entsprechend den Zugriff. Der Anbieter einer Internetseite erstellt dieses Label und stuft dabei den Inhalt seiner Homepage nach den gültigen

Altersfreigaben (ab 0, ab 6, ab 12, ab 16 oder ab 18) ein. Zusätzlich zu den Anbieterlabels führt der Herausgeber des Programms, JusProg e.V., noch eine sehr umfangreiche Liste von generell blockierten Inhalten. Electronic Arts hat die Entwicklung des Jugendschutzprogramms aktiv unterstützt, ist im Vorstand des Vereins vertreten und hat als Vorreiter in der Spielebranche seine Internetangebote mit Labels versehen.

 Das Jugendschutzprogramm kann unter folgendem Link kostenfrei heruntergeladen werden:  
[www.jugendschutzprogramm.de/download](http://www.jugendschutzprogramm.de/download)


## Initiativen und Engagement



Electronic Arts hat sich aktiv in der Initiative sicher online gehen engagiert, um gemeinsam mit Bund, Ländern und weiteren Unternehmen den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet zu verbessern. Eltern sollen für Risiken im Netz sensibilisiert, bei der Medienerziehung ihrer Kinder unterstützt und über technische Schutzlösungen informiert werden.



Als Mitglied der Fachkommission unterstützt Electronic Arts auch das I-KiZ Zentrum für Kinderschutz im Internet. Mit dem I-KiZ wurde 2012 vom Bundesfamilienministerium ein kinder- und jugendpolitisches Forum geschaffen, das den Jugendschutz im Internet angesichts der vielfältigen Herausforderungen des Web 2.0 in den Mittelpunkt rückt..


 Weitere Informationen unter:  
[www.sicher-online-gehen.de](http://www.sicher-online-gehen.de) und [www.i-kiz.de](http://www.i-kiz.de)

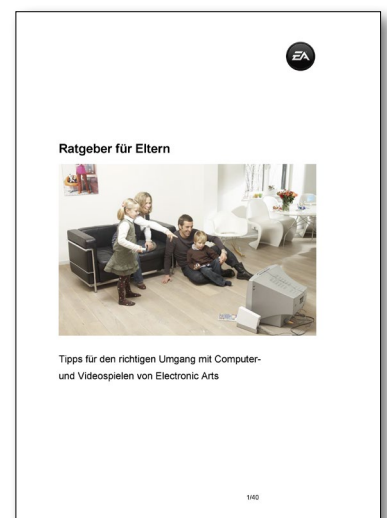
## Antworten auf Elternfragen

Der Elternratgeber von Electronic Arts klärt über ein breites Spektrum an Fragen zum Thema interaktiver Unterhaltung und Jugendmedienschutz auf. Den vom Deutschen Kinderschutzbund für gut befundenen Ratgeber stellt Electronic Arts an prominenter Stelle auf seiner deutschen Internetpräsenz zum Download zur Verfügung. Darin wird beispielsweise erläutert, welche Genres es gibt, worin sich die verschiedenen Spielplattformen unterscheiden und welche technischen Möglichkeiten für Eltern es gibt, den Spielekonsum ihrer Kinder zeitlich und inhaltlich zu steuern. Außerdem gibt der Ratgeber praktische pädagogische Tipps.

Ekkehard Mutschler  
(Deutscher Kinderschutzbund):

„Ich kann den Ratgeber nur empfehlen. Er ist ein gutes, ausführliches Hilfsmittel zur Unterstützung der Erziehungsarbeit der Eltern.“

 Weitere Informationen unter:  
[www.ea.de/elternratgeber](http://www.ea.de/elternratgeber)





# EA übernimmt Verantwortung

## Anlaufstelle für Medienkompetenz



### Spielraum

Institut zur Förderung von Medienkompetenz

Im Jahr 2006 wurde das Institut „Spielraum“ der Technischen Hochschule Köln auf Initiative von Electronic Arts gegründet. Electronic Arts unterstützte das Institut viele Jahre kontinuierlich bis die Finanzierung dauerhaft gesichert wurde. Damit kommt Electronic Arts dem Auftrag der Politik nach, sich als Industrie in diesem Bereich nachhaltig zu engagieren. Ziel des Instituts ist es, die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen zu fördern sowie Eltern und Pädagogen eine bewusste Auseinandersetzung mit interaktiver Unterhaltung zu ermöglichen. Seit 2007 erstellen

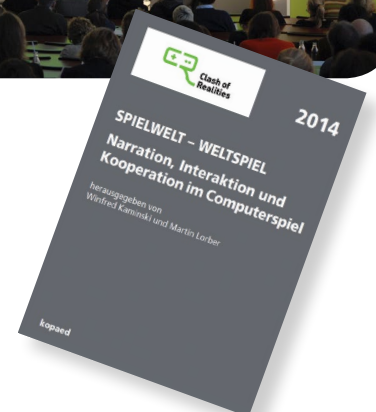
die Mitarbeiter des bundesweit tätigen und in Deutschland führenden Instituts unter anderem Informationsangebote zu Computer- und Videospiele, weisen auf die Gefahren problematischen Spielverhaltens hin, vermitteln Referenten für Familien- und Lehrerfortbildungen, bilden Schüler-Medien-Trainer aus und veranstalten Workshops und Netzwerktage zur interaktiven Unterhaltung. Das neueste Projekt ist die Online-Kompetenzplattform für Medienpädagogik „Digitale-Spielewelten.de“, die gemeinsam mit der Stiftung Digitale Spielekultur realisiert wird.



Weitere Informationen unter:  
[www.fh-koeln.de/spielraum](http://www.fh-koeln.de/spielraum)

## Fachkonferenz über virtuelle Welten

Seit 2006 richtet Electronic Arts gemeinsam mit der Technischen Köln die International Computer Game Conference Cologne „Clash of Realities“ aus. Wissenschaftler und Künstler aus Europa und den USA haben hier die einmalige Möglichkeit, sich interdisziplinär über unterschiedliche Aspekte interaktiver Unterhaltung auszutauschen. Vertreter aus Wirtschaft, Politik, Bildung und Medien nutzen die Konferenzen, um sich über den aktuellen Stand der Forschung zu informieren. Damit leistet Electronic Arts einen wichtigen Beitrag zur Aufklärung und zur Ausweitung der Medienkompetenz in Deutschland. Die Vorträge behandeln unter anderem die Wirkung virtueller Welten und deren Suchtpotential, die Erzählstruktur von Spielen und den Einsatz von Unterhaltungssoftware in der Schule. Podiumsdiskussionen mit Vertretern gesellschaftlicher Gruppen eröffnen die Konferenzen. Die Ergebnisse der Konferenzen werden jeweils als Tagungsband veröffentlicht.



Weitere Informationen unter:  
[www.clashofrealities.com](http://www.clashofrealities.com)




### Clash of Realities



# EA übernimmt Verantwortung

## Nachwuchsförderung

Electronic Arts setzt sich auf unterschiedlichen Ebenen für die Förderung junger Talente ein, beispielsweise durch die aktive Mitgliedschaft in dem Advisory Board des Cologne Game Lab der Technischen Hochschule Köln. Darüber hinaus halten Mitarbeiter von Electronic Arts regelmäßig Vorträge und Übungen an Hochschulen und Universitäten und laden zu Workshops mit Schülern ein.

 Weitere Informationen zum Cologne Game Lab:  
[www.colognegamelab.de](http://www.colognegamelab.de)



## Ausbildung, Forschung und Wissenschaft

Electronic Arts unterstützt bundesweit Bildungs- und Forschungseinrichtungen durch die Bereitstellung von Spielen. Im Mittelpunkt stehen dabei die Förderung von Grundlagenforschung und Ausbildung sowie Initiativen im Bereich Medienkompetenz. Die Kooperationspartner sind unter anderem die Universitäten Köln und Paderborn, Leipzig (Computer-

SpielSchule), Potsdam (Computer Game Archiv), Hamburg (GamingLab) und Hannover (Hochschule für Musik, Theater und Medien), das Cologne Game Lab der Technischen Hochschule Köln, zahlreiche Schulen, Jugendämter, Präventionseinrichtungen, Polizeipräsidien und das Computerspielmuseum in Berlin.

Electronic Arts Deutschland GmbH  
Martin Lorber  
PR Director und Jugendschutzbeauftragter  
Im Zollhafen 15-17  
50678 Köln

Telefon: 0221 97582-2637  
E-Mail: [mlorber@ea.com](mailto:mlorber@ea.com)

 [www.spielkultur.ea.de](http://www.spielkultur.ea.de)  
[www.presse.ea.de](http://www.presse.ea.de)