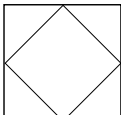


Computerspiele und USK – Warum ist das ab 16?



Stellen Sie sich vor, Sie sind Mitglied eines Prüfungsausschusses, dem Computerspiele präsentiert werden. Tragen Sie bitte oben in die Tabelle den Namen des Computerspieles ein, und machen Sie sich Notizen zu den einzelnen Aspekten der Wirkungsmacht von Computerspielen.¹²⁹ Entscheiden Sie sich daraufhin für ein Alterskennzeichen. Diskutieren Sie die Ergebnisse mit Ihren Mitschülerinnen und Mitschülern, und begründen Sie Ihre Entscheidung. Ziel ist es, sich auf ein Alterskennzeichen zu einigen, mit dem alle einverstanden sind.

Computerspiel	
Visuelle und akustische Umsetzung	_____
Gameplay	_____
Atmosphäre	_____
Realismus	_____
Glaubwürdigkeit	_____
Menschenähnlichkeit	_____
Jugendaffinität und Identifikationspotenzial	_____
Handlungsdruck	_____
Gewalt	_____
Krieg	_____
Angst und Bedrohung	_____
Sexualität	_____
Diskriminierung	_____
Sprache	_____
Drogen	_____
Empfohlenes Kennzeichen:	

¹²⁹ Leitkriterien der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospiele unter: http://www.usk.de/fileadmin/documents/2011-06-27_Leitkriterien_USK.pdf, S. 2ff.