

ARBEITSAUFGABEN FÜR SCHÜLER/INNEN
RASTER FÜR DIE BEURTEILUNG DER RELEVANZ VON TEILURTEILEN



Altersbeschränkungen bei Computerspielen?

für Altersbeschränkungen

- A Schutz vor übertriebener und verherrlichender Gewaltdarstellung
- B Gewalt in Spielen kann bei Problemen im Umfeld (Familie, FreundInnen, Schule etc.) aggressiv machen, zu wirklicher Gewalt führen
- C Beschränkungen sind Information und Entscheidungshilfe für Eltern
- D Geschäfte, die solche Spiele verkaufen, sollen härter bestraft werden
- E Gewaltdarstellungen schaden der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen

gegen Altersbeschränkungen

- a Verbote machen neugierig, sind ein Anreiz
- b Gewalt im PC-Spiel (z.B. Ego-Shooter-Spiele) kann beruhigen, es ist ungefährlicher, sich im Spiel abzureagieren als im wirklichen Leben
- c Spiele sind leicht erhältlich (FreundInnen, ältere Geschwister, Internet etc.)
- d VerkäuferInnen im Handel kontrollieren Alter der KäuferInnen kaum
- e geistige Reife hängt nicht (nur) vom Alter ab, manche sind früher reif als andere

Interessengruppen und ihre Positionen

| Interessensgruppen | Position zum Thema: Altersbeschränkung bei Computerspielen |
|------------------------|--|
| Kinder und Jugendliche | |
| Eltern | |
| PolitikerInnen | |
| Handel | |

- ▶ Welche der oben formulierten Argumente für bzw. gegen Altersbeschränkungen bei Computerspielen könnten von welcher Interessensgruppe formuliert worden sein?
- ▶ Welche weiteren Argumente fallen dir für die jeweiligen Personengruppen ein?