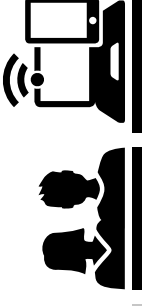




- Thema** ▶ Alterskontrolle, Gewaltauswirkung
- Aufgabe** ▶ 2 Aussagen zum Thema «Computerspiele» einschätzen und begründen
- Kompetenzen** ▶ Die Schülerinnen und Schüler können Stellung beziehen
▶ Sie können sachbezogen diskutieren
▶ Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21: MI.1.1.d, MI.1.1.e, MI.1.3.f, ERG.5.4.d
- Ablauf** ▶ Projektionsvorlage mit Aussagen auflegen
▶ Aussage für Aussage lesen und individuell einschätzen (Stimmt! Stimmt nicht!)
▶ Eigene Einschätzung begründen (im Plenum)
- Zeitbedarf** ▶ 10 bis 15 Minuten
- Material** ▶ Projektionsvorlage «Aussagen» (S. 2)
▶ Antworten (S. 3)
- Themenbezug** ▶ Haupteinheit Gamen 1 «Computerspiele faszinieren»
▶ Kurzeinheit Gamen 1, Auftrag, «Alterskennzeichnung und Inhalte von Computerspielen»



- 1** Ich kann alle Games ohne Alterskontrolle im Laden kaufen.
- 2** Spielerinnen und Spieler von Gewaltspielen sind gewaltbereiter als andere.



Aussage 1

«Ich kann alle Games ohne Alterskontrolle im Laden kaufen.»

Sachlage

Stimmt teilweise.

Das europaweite System PEGI (Pan-European Game Information) gibt Altersempfehlungen für Computerspiele ab. Den entsprechenden «Code of Conduct» haben in der Schweiz 36 Händler unterzeichnet. Er verlangt, dass Kinder und Jugendliche beim Kauf von Games nachweisen müssen, dass sie die entsprechende Altersgrenze erreicht haben. Eingehalten wird er aber nicht immer. Besonders die Altersüberprüfungen in Online-Shops werden teilweise nicht oder mangelhaft durchgeführt. Konsumentinnen und Konsumenten können Verstösse gegen den «Code of Conduct» bei der SKS oder der PEGI melden.

Aussage 2

«Spielerinnen und Spieler von Gewaltspielen sind gewaltbereiter als andere.»

Sachlage

Stimmt teilweise.

Mediengewalt wirkt! Deshalb kann sie das Verhalten Heranwachsender auch negativ beeinflussen. Sie ist aber nur ein Faktor für die Entstehung aggressiven Verhaltens. Es gibt keinen Automatismus von Ursache und Wirkung. Mediengewalt wirkt unterschiedlich (stark). Persönliche Charaktereigenschaften sowie das soziale Umfeld beeinflussen sowohl Wahrnehmung als auch Verarbeitung gewaltträchtiger Medieninhalte.