

- create
- Dora - Tag des Zwillingss
- Pictionary mit „Draw“
- Professor Layton und der Ruf des ...
- Anno 1404
- Benjamin Blümchen Vorschulspas
- Endless Ocean 2: Der Ruf des Meeres
- Little Big Planet
- Machinarium
- Max & the Magic Marker
- ModNation Racers
- Picross 3D
- Prof. Layton und die Schatulle der ...

Quelle: www.games-wertvoll.de | Stand: Februar 2012

Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Spiele mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren zeigen auch Gewalthandlungen, so dass ganz klar auch Erwachsene zur Käuferschicht gehören. Häufig handeln die Spiele von bewaffneten Kämpfen mit einer Rahmenhandlung (Story) und militärischen Missionen. Zu den Genres zählen Action Adventures, militärische Strategiespiele und Shooter.

Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.

Da diese Spiele nahezu ausschließlich gewalthaltige Spielkonzepte thematisieren und häufig eine düstere und bedrohliche Atmosphäre erzeugen, sind sie ausschließlich für Erwachsene. Zu den Genres gehören Ego-Shooter, Action-Adventures und Open-World-Games. Hintergrund der jeweiligen Story sind beispielsweise kriegerische Auseinandersetzungen oder brutale Kämpfe zwischen rivalisierenden Gangs

Lüpke/Neumann (2010): Gewaltprävention 2.0: Digitale Herausforderungen. Schüren Verlag Marburg, 172 Seiten.

Literatur:

- www.spielberater-nrw.de
- www.games-wertvoll.de
- www.spielbar.de
- www.marcus-luepke.info
- www.marcus-luepke.de

Kategorie:

- Scribblenauts
- The Whispered World
- Was ist Was - Abenteuer Erde
- Wii Fit Plus
- Wii Sports Resort
- Little Big Planet
- Super Scribblenauts
- Family Trainer – Treasure Adventure

Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Bei diesen Spielen handelt es sich überwiegend um familienfreundliche Spiele, die bereits spannender und wettkampfbetonter ausfallen dürfen (z. B. durch höhere Spielgeschwindigkeiten und komplexere Spielaufgaben), wie Rennspiele („Racer“), Simulationen, Jump 'n Runs und Rollenspiele.

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Diese Spiele sind bereits deutlich kampfbetonter. Die Spielszenarien sind in einem historischen, futuristischen oder märchenhaft-mystischen Kontext angesiedelt, so dass sie ausreichend Distanzierungsmöglichkeiten für den Spieler bieten. Unter diese Altersfreigabe fallen Arcade-, Strategie und Rollenspiele sowie bereits einige militärische Simulationen.

Das Buchlein erhebt natürlich keinen ei Anspruch auf Vollständigkeit und soll nur einen Eindruck der Möglichkeiten vermitteln, die unter www.minibooks.ch zu nutzen sind.

Dieses Buch wurde im Februar 2012 auf den Webseiten www.minibooks.ch von Mr. X erstellt. Nachahmen empfohlen.

Impressum

Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt | Band 1 bis 21
Erscheint jährlich beim Bundesfamilienministerium

Die Altersfreigaben

Quelle: www.usk.de

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG.

Bei den Spielen ohne Altersbeschränkung handelt es sich um Spiele, die sich sowohl direkt an Kinder und Jugendliche als auch an Erwachsene als Käuferschicht richten. Darunter fallen familienfreundliche Spiele wie beispielsweise Geschicklichkeits- und Gesellschaftsspiele, Sportspiele, Jump 'n Runs, aber auch alle Spielangebote an Jugendliche und Erwachsene, die aus der Sicht des Jugendschutzes keinerlei Beeinträchtigungen für Kinder beinhalten (z. B. Simulationen, Management, klassische Adventures und einige Rollenspiele, die von jüngeren Kindern noch gar nicht gespielt werden können).

Alles über

Computerspiele

geschrieben von Mr. X aus Giffhorn
02-2012

Einleitung - Computerspiele als Kulturgut

Berlin 2008 | Quelle: Spiegel online

"Computer- und Konsolenspiele zählen jetzt auch hochoffiziell zur Kultur. Der Bundesverband der Entwickler von Computerspielen (Game) ist nach zähen Diskussionen am Donnerstag als Mitglied im Deutschen Kulturrat aufgenommen worden. Zur Begründung hieß es, die Branche sei Auftraggeber für Künstler unterschiedlichster Sparten wie Designer, Drehbuchautoren bis hin zu Komponisten."