

| Autor | Beitrag |
|---|--|
| <p>prochnau 20.07.2010 15:27</p> | <p>Nach Ansicht von Mainzer Forschern sollten interaktive Onlinespiele wie „World of Warcraft“ eine höhere Altersgrenze haben. Das Spiel sei sehr gefährlich für Heranwachsende, weshalb die bisherige Altersfreigabe von zwölf Jahren nicht ausreiche, findet der Leiter der ersten deutschen Ambulanz für Spielsucht am Universitätsklinikum Mainz, Klaus Wölfling. Er forderte eine Altersgrenze von mindestens 16 Jahren. Eine entsprechende Altersgrenze wäre auch für Eltern ein deutliches und wichtiges Signal. Das Problem ist ja vor allem, dass die USK Computerspiele nur nach solchen Kriterien wie Gewaltdarstellung, Geschwindigkeit oder Angst machenden Faktoren überprüft. Das Suchtpotenzial eines Spiels wird jedoch nicht bewertet.</p> <p>Für die Prüfung von Spielen, die nur im Netz und nicht auf Datenträgern erhältlich sind, ist allerdings nicht die USK, sondern der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag zuständig. Wölfling sieht daher die Jugendminister der Länder in der Pflicht, die Prüfkriterien zu ändern. „Mit gutem Grund sind ja auch Glücksspiele erst ab 18 Jahren erlaubt: weil die Gefahr groß ist, nicht mehr davon loszukommen.“</p> <p>http://www.aerzteblatt.de/nachrichten/42039/Forscher_fordern_hoehere_Altersgrenze_fuer_Onlinespiele.htm</p> |
| <p>schneiderlein 25.07.2010 12:20</p> | <p>Ja, mag sein, dass das ein Signal für Eltern wäre. Ändern würde es trotzdem nichts - vermutlich hätte es sogar gegensätzliche Wirkung. Hat man doch bei indiszierten Filmen, Tonträgern und anderen Computerspielen auch schon mitbekommen, dass solche Altersbeschränkungen bei den Jüngeren noch mal einen ganz besonderen Reiz (nämlich den des Verbotenen) auslösen.</p> <p>Versteh mich nicht falsch: Ich bin durchaus für eine Altersbegrenzung. Ich gebe mich bloß nicht der Illusion hin, das würde wirklich etwas bewirken.</p> <p>schneiderlein</p> |

In diesem Thema befinden sich folgende Anhänge: