

Titel: Wir spielen *USK*

Dauer: 15 bis 45 Minuten (je nach Ausgestaltung)

TN-Zahl: beliebig (Methode kann je nach TN-Zahl variiert werden).

Ziel: Ziel der Methode ist es, die Alterskennzeichen der *USK* und ihre Bedeutung als rechtliche Rahmenbedingungen kennen und verstehen zu lernen. Eltern soll deutlich werden, dass es sich hierbei nicht um pädagogische Empfehlungen handelt und dass sie letztlich zu Hause für den erzieherischen Jugendschutz zuständig sind. Weiterhin werden die Teilnehmer dazu befähigt, Computerspiele aus der Sicht verschiedener Zielgruppen und unter Berücksichtigung unterschiedlicher Aspekte analytisch betrachten und einschätzen zu können.

Material: Je nach vorgestelltem Spiel werden PCs, Konsolen, Tablets oder vorgefertigte Videos benötigt, welche die prägnanten Spielszenen zeigen. Weiterhin empfiehlt es sich, die Broschüre *Kinder und Jugendliche schützen* der *USK* mit kommentierten Alterskennzeichnungen vorrätig zu haben (Download und Bestellung unter www.usk.de/usk-broschueren).

Ablauf: Zunächst werden die fünf Kennzeichen der *USK* und deren Bedeutung vorgestellt und ggf. verteilt. Hier bietet es sich an, verschiedene von der *USK* geprüfte Spiele vorzustellen und die Einschätzung anhand der zugrundeliegenden Kriterien zu erklären. Danach lernen die Eltern die Grundsätze der Prüfung von Computerspielen nach dem Jugendschutzgesetz kennen.

Im Anschluss sehen die Teilnehmer ein Video des zu prüfenden Spiels oder probieren es selbst aus. Danach werden die Teilnehmer in Kleingruppen eingeteilt, wobei jede Gruppe eine unterschiedliche Rolle einnimmt. Aus der Sicht von z. B. Herstellern/Publishern, Eltern, Spielern, Jugendschützern oder Lehrern wird das Gesehene zunächst diskutiert und die Ergebnisse anschließend mit den *USK*-Kriterien abgeglichen. Die einzelnen Gruppen konkretisieren ihre Entscheidungsgründe und vergeben aus Sicht der jeweiligen Rolle ein Alterskennzeichen. Sind sich die Gruppenmitglieder hierbei uneinig, bietet sich eine Abstimmung innerhalb der Gruppe an, wie es auch bei der *USK* geschieht.

Die Ergebnisse der Kleingruppen und das empfohlene Kennzeichen werden im Plenum vorgestellt und die unterschiedlichen Vergaben diskutiert. Denn aus z. B. Elternsicht wird in den meisten Fällen ein anderes Ergebnis vorgestellt als von der Gruppe der Hersteller/Publisher.

Schließlich sollte den Erziehungsverantwortlichen ihre Rolle hinsichtlich des deutschen Jugendschutzes verdeutlicht werden. Denn während der Verkauf von Computerspielen an Kinder und Jugendliche staatlichen Beschränkungen unterliegt, müssen sie letztlich zu Hause entscheiden, was ihre Kinder spielen dürfen.

- Variante¹²:**
1. Die *USK*-Vergabe kann auch im Plenum in Form einer Talkshow diskutiert werden. Hier wird gruppenintern ein Sprecher gewählt, der die gesammelten Argumente vor dem Plenum vertritt.
 2. Als Kurzform können die Kennzeichen ohne die Vergabe verschiedener Rollen und Gruppendiskussion per Handzeichen oder farbigen Karten vergeben und anschließend diskutiert werden.
 3. Es können auch in verschiedenen Gruppen unterschiedliche Spiele ausprobiert, vorgestellt und die Vergabe einer Alterskennzeichnung diskutiert werden.

¹² Das Angebot www.gameskompakt.de von Jürgen Slegers nennt weitere Methoden zur Sensibilisierung von Eltern hinsichtlich Jugendmedienschutz.