# PEGI-Fragebogen

##### Auszug: Inhaltssymbol Gewalt, ab 18

Quelle: <http://www.pegi.info/de/index/id/1188/>

Übersetzung: Oliver Steffen

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kennzeichnung** | **Nr.** | **Frage****Enthält das Spiel:** | **Erläuterung** | **Symbol** |
| http://www.pegi.info/de/index/id/54/media/img/324.gif | 16 | Darstellungen von grober Gewalt, z. B. Folter, Verstümmelung, Sadismus und horrende Darstellungen von Tod oder Verletzungen von menschen- oder tier-ähnlichen Charakteren. | «Grobe Gewalt» umfasst Darstellungen von Enthauptungen, Verstümmelungen oder Folter und andere horrende Methoden zur Herbeiführung von Tod, Schmerz oder Verletzungen. Dies wird üblicherweise mit viel Blut und Gemetzel assoziiert. Die horrende Natur der Gewalt wird betont. Die Gewalt wird nicht als grobe Gewalt verstanden, wenn die Empfänger in einer unrealistischen Weise sterben oder verletzt werden. Wenn sie sofort verschwinden oder sich in Rauch auflösen, oder nach dem Tod bzw. der Verletzung sofort ins Leben oder mit voller Gesundheit zurückkehren, wird dies ebenfalls nicht als grobe Gewalt gesehen. Die Charaktere müssen wie Menschen oder Tiere aussehen. Wenn ein Charakter wie ein Mensch aussieht, sollte er wie ein Mensch behandelt werden, auch wenn er nicht real ist (z. B. ein «Zombie»). | http://www.pegi.info/de/index/id/54/media/img/307.gif |
| http://www.pegi.info/de/index/id/54/media/img/324.gif | 17 | Darstellungen von offensichtlich grundlosem Töten oder schwerem Verletzen mehrerer unschuldiger menschenähnlicher Charaktere. | Hier werden Gruppen von menschenähnlichen Charakteren zufällig und ohne offensichtlichen Grund getötet oder verletzt, z. B. Fussgänger auf der Strasse, Passanten in einem Einkaufszentrum, Kinder in einer Schule. Die Charaktere müssen wie Menschen oder Tiere aussehen. Wenn ein Charakter wie ein Mensch aussieht, sollte er wie ein Mensch behandelt werden, auch wenn er nicht real ist (z. B. ein «Zombie»). | http://www.pegi.info/de/index/id/54/media/img/307.gif |
| http://www.pegi.info/de/index/id/54/media/img/324.gif | 18 | Darstellungen von Gewalt an verletzlichen oder wehrlosen menschenähnlichen Charakteren | Die Charaktere müssen wie Menschen aussehen. Wenn ein Charakter wie ein Mensch aussieht, sollte er wie ein Mensch behandelt werden, auch wenn er nicht real ist (z. B. ein «Zombie»). Verletzliche menschenähnliche Charaktere sind v. a. Frauen und Kinder. Wehrlose Charaktere sind jene, die keine Möglichkeit haben, die Gewalt zu verhindern (z. B. durch Wegrennen oder Verstecken). Charaktere, die Teil des Gameplay sind, gehören üblicherweise nicht dazu (z. B. Soldaten, die von der Gegenseite gefangengenommen, gefesselt und erschossen werden). Ein Charakter, der nicht Teil des Gameplay ist, wird nicht als verletzlich oder wehrlos betrachtet. Jedoch sollte jede Gewalt in diesem Zusammenhang im Einzelfall geprüft werden. | http://www.pegi.info/de/index/id/54/media/img/307.gif |
| http://www.pegi.info/de/index/id/54/media/img/324.gif | 20 | Darstellung von sexueller Gewalt oder deren Androhung (inkl. Vergewaltigung) | Dies sind sexuelle Handlungen, die an einem nicht zustimmenden menschenähnlichen Charakter begangen werden, inkl. Vergewaltigung sowie das Zufügen (auch Selbst-Zufügen) von Schmerzen an den Genitalien. | http://www.pegi.info/de/index/id/54/media/img/307.gif |
| http://www.pegi.info/de/index/id/54/media/img/324.gif | 21 | Detaillierte Darstellungen von Techniken, die in kriminellen Straftaten verwendet werden könnten. | Die Beschreibungen müssen zeigen, wie die Straftaten ausgeführt werden könnten. Dazu gehört z. B. eine Anleitung, die zeigt, wie man einen Molotow-Cocktail oder eine Bombe baut, oder auch, wie man Einbruchswerkzeug für einen Autodiebstahl benutzt | http://www.pegi.info/de/index/id/54/media/img/307.gif |