

Jugendschutz bei Computer- und Videospielen

Zur Selbstkontrolle Pan European Game Information PEGI

Branchenverband SIEA

Kaum ist die Kunde von Jugendgewalt, geraten Computer- und Videospiele unter Beschuss. Über die Wirkung von interaktiven Spielen gibt es aber noch kaum gesicherte Erkenntnisse. Zwar sind Nachahmungseffekte nicht ausgeschlossen, monokausale Begründungszusammenhänge greifen aber zu kurz: Nicht jeder Nutzer von gewalthaltigen Spielen fällt durch Gewalthandlungen auf. Aber wer zur Gewalt neigt spielt mitunter auch gewalthaltige Games. Hinzu kommen viele weitere Faktoren, nicht zuletzt das soziale Umfeld und die eigenen Gewalterfahrungen. Jugendliche, die in einem intakten Umfeld aufwachsen, sind kaum gefährdet. Dort aber, wo die Familie ihre Erziehungsaufgabe nicht wahrnimmt und die Schule damit überfordert ist, kommt die Verantwortung der Spielindustrie zum Tragen. Der folgende Gastbeitrag von Roger Frei stellt die Selbstkontrolle des Branchenverbandes SIEA vor.

Am 1. Juli 2003 haben sich die führenden Anbieter der Schweizerischen Interactive Entertainment Branche in einem Verband organisiert. In der "Swiss Interactive Entertainment Association", kurz SIEA, sind sowohl die Plattformhalter Sony Computer Entertainment (PlayStation), Microsoft (Xbox) und Nintendo vertreten, als auch die offiziellen Schweizer Niederlassungen der Softwarefirmen Electronic Arts (ABC Software), Ubisoft (Ubisoft Schweiz), Atari (Gamecity) und Koch Media (Koch Media AG).

Eine wesentliche Zielsetzung der Swiss Interactive Entertainment Association SIEA ist der aktive Jugendschutz im Bezug auf die Altersfreigabe und Zugänglichkeit von interaktiver Unterhaltungssoftware. Gemeinsam mit dem Handel hat die SIEA dazu landesweit ein Bewertungssystem für Computer- und Videospiele eingeführt und für den Handel über einen "Code of Conduct" verbindlich erklärt. Für die Alterseinstufung der Spiele wird das Pan European Game Information System PEGI angewendet, ein standardisiertes Bewertungssystem, das in mehr als 16 europäischen Ländern mit nachweislichem Erfolg im Einsatz ist. Es gibt Käufern die Gewissheit, dass der Inhalt eines bestimmten Spiels für eine spezifische Altersgruppe geeignet ist. Der "Code of Conduct" wurde entworfen, um die Durchsetzung dieser Alterseinstufungen im Handel zu gewährleisten. Die Unterzeichner dieses Verhaltenskodex' – neben den SIEA-Mitgliedern fast alle bedeutenden Hersteller, Detailhändler, Importeure und Distributoren (siehe Tabelle unten) – verpflichten sich ohne Einschränkungen, die definierten Standards zur freiwilligen Selbstkontrolle beim Verkauf von interaktiver Unterhaltungssoftware zu erfüllen. Es ist die erklärte Absicht der SIEA, dass alle Verkaufsstellen, an denen Computer- und Videospiele erhältlich sind, sich nach dem Kodex richten.

Die PEGI-Symbole auf einen Blick

Das PEGI-System (Pan European Game Information) sieht Angaben auf den Spielverpackungen vor und besteht aus zwei Teilen. Jedes Spiel wird mit einer Altersempfehlung (vgl. Abbildung 1) gekennzeichnet und gegebenenfalls mit Beschreibungen ungeeigneter Inhalte ergänzt:

Abbildung 1



Innerhalb des PEGI-Systems gibt es sechs verschiedene Inhaltsbeschreibungen (vgl. Abbildung 2):

Abbildung 2



Gewalt: Das Spiel enthält Darstellungen von Gewalt.



Schlechte Sprache: Das Spiel enthält Fluchwörter.



Diskriminierung: Das Spiel enthält Darstellungen von Diskriminierung oder fördert Diskriminierung.



Drogen: Das Spiel erwähnt oder stellt Drogen dar.



Angst: Das Spiel kann bei jungen Kindern Angst auslösen.

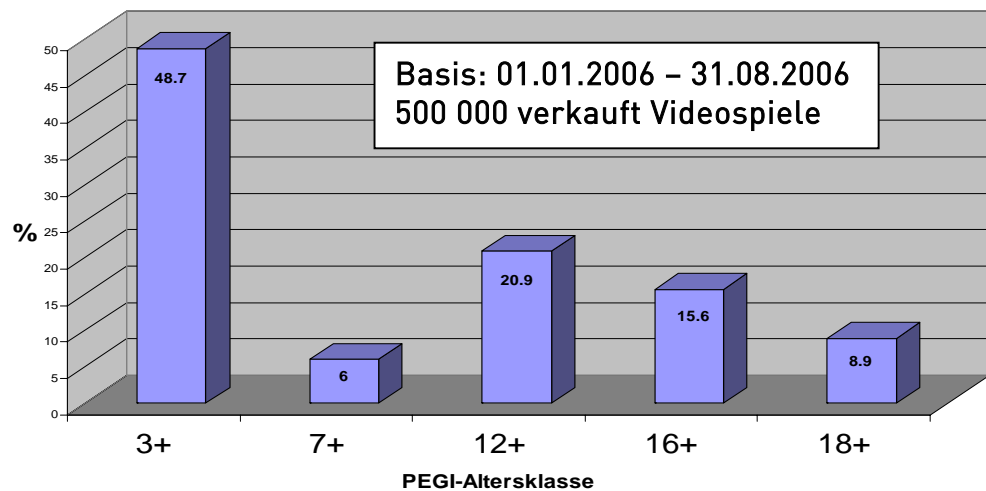


Sex: Das Spiel enthält Darstellungen von Nacktheit und/oder sexuellem Verhalten.

Mehr Infos dazu finden Sie auf der Homepage: www.pegi.info oder www.siea.ch.

Die Grafik zeigt die anteilmässige Verteilung in Prozent pro PEGI-Altersabstufung. Die gewaltfreien Spiele, welche mit 3+, 7+ oder 12+ eingestuft wurden, machen einen Anteil von fast 80 Prozent aus.

Abbildung 3



"PEGI-Rating hilft Eltern bei der Auswahl der richtigen Spiele"

Viele Eltern und Erziehungsberechtigte sind durch die Diskussion um Gewalt in Computerspielen verunsichert. Sie kennen sich selber mit den Spielen zu wenig aus und wissen nicht, welches Spiel für ihr Kind geeignet oder ungeeignet ist. Das von der Spielindustrie selbst entwickelte PEGI-Rating schafft hier Abhilfe. Roger Frei, Präsident des Branchenverbandes SIEA, gibt Auskunft.

Herr Frei, wie entsteht die Alters- und Inhaltsklassifizierung und wie wird sichergestellt, dass das PEGI-System eingehalten wird?

Roger Frei: Der Bewertungsvorgang basiert auf einem Selbstbewertungsbogen. Nach dem Testen eines Spiels benutzt der Programmierer ein Intranet, um verschiedene Fragen zu beantworten. Anhand dieser Antworten wird dem Spiel automatisch eine Bewertung zugeteilt. Für jede Themenkategorie wird ein Alter festgelegt, welches auf den Antworten des Selbstbewertungsbogens basiert. Anschliessend werden die vom Hersteller vorgeschlagenen Altersempfehlungen vom unabhängigen niederländischen Institut NICAM für die Klassifizierung audiovisueller Medien kontrolliert. Sind die Produkte bestätigt worden, wird ihnen eine Lizenz für die Benutzung des speziellen Logos zugeteilt. Über die Einhaltung des PEGI-Systems wacht in der Schweiz ein Ausschuss, bestehend aus je einem Vertreter des Handels, der Hersteller und der Stiftung für Konsumentenschutz sowie einem Psychologen (Allan Guggenbühl) und einem Journalisten (Marc Bodmer) über die Einhaltung der Vereinbarung.

Vor einiger Zeit hat sich die SIEA der internationalen Organisation PEGI angeschlossen und das PEGI-Bewertungssystem in der Schweiz umgesetzt. Auf welche Erfahrungen blicken Sie als Verbandspräsident der SIEA bei dieser Umsetzung zurück?

Roger Frei: Wir haben grundsätzlich sehr gute Erfahrungen mit dem PEGI-Bewertungssystem gemacht. Stichprobenartige Umfragen haben ergeben, dass sich Eltern, seit die Computer- und Videospiele mit den PEGI-Symbolen gekennzeichnet sind, sicherer fühlen und angeben, dass sie nun ihrem Kind beruhigt das eine oder andere Spiel kaufen können, weil sie wissen, welche Spiele für ihre Kinder geeignet sind oder eben nicht! Allerdings müssen wir an der Bekanntmachung von PEGI aktiv weiterarbeiten, denn es gibt nach wie vor Eltern, die noch nie etwas von PEGI gehört haben.

Der Handel hat gegenüber der SIEA einen Verhaltenskodex (Code of Conduct) unterzeichnet und sich dabei verbindlich verpflichtet, Alterskontrollen vorzunehmen und Spiele nicht an Käufer abzugeben, die jünger sind als die Altersempfehlung auf dem betreffenden Titel. Wie bewerten Sie diesen Verhaltenskodex und welche Motivation haben Händler und Hersteller, sich an die Abmachungen des PEGI-Alterseinstufungssystems zu halten?

Roger Frei: Der Verhaltenskodex, der übrigens nicht nur Alterskontrollen vorschreibt, sondern Hersteller und Händler auch dazu verpflichtet, nur Spiele zu verkaufen, die durch das PEGI-Rating gekennzeichnet sind, ist ein voller Erfolg. Seit dem 1. Oktober 2006 wird der Kodex umgesetzt: Nebst zahlreichen kleineren Unternehmen haben alle bedeutenden Händler und Hersteller die Vereinbarung unterschrieben. Mit dem PEGI-Altersempfehlungssystem nehmen sie ihre gesellschaftliche Verantwortung wahr.

Böse Zungen könnten behaupten, PEGI sei eine bessere Alibiübung, um Kritikern etwas den Wind aus den Segeln zu nehmen. Was entgegen Sie diesen Äusserungen?

Roger Frei: Die SIEA ist überzeugt, dass mit den PEGI-Massnahmen der Schutz der jugendlichen Konsumenten gewährleistet und den Verbesserungsvorschlägen und Kritiken von Presse und Elternverbänden Rechnung getragen wird. Der Kontrollausschuss bietet Gewähr, dass das System konsequent umgesetzt wird. Ebenfalls hat die SIEA Kontrollkäufe angeordnet, um die Umsetzung und Einhaltung in den Läden zu beobachten.

Roger Frei ist Präsident der Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA) und schweizerischer Vertreter der europäischen PEGI-Kommission.

Das Interview wurde von der SIEA zur Verfügung gestellt. Rückfragen sind zu richten an Frau Nicole Koller: kontakt@siea.ch.

Folgende Fachhändlern sind PEGI-Partner:

Manor AG	Sony Center Elsener	Alcom Electronics AG
Migros	Orell Füssli	Stauffacher AG
Citydisc	Müllers MovieZone	Eschenmoser AG
Media Markt	BB COM	G-Games GmbH
Ex Libris	Haus der Geschenke	Level 99
Dipl. Ing. Fust AG	Universe of Entertainment	Playtower OKC AG
Franz Carl Weber	Thali AG	Gametime AG
Interdiscount	GameStop GmbH	Conrad Electronics AG
Softridge AG	Codemasters GmbH	Virtual Dreams SA
Gameshop	Game Spirit	Virtual Games 2000
Etabl. Darty SA	L.O.G. – Log on Games	Game Effect
Mix Images SA	FNAC Suisse SA	Coin-Op
CeDe-Shop AG	Gamesline.ch	1 A DVD Shop
World of Games		

Der Text befindet sich im Internet unter:
http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d26_FreiRoger.html