

11. Dezember 2008

medien heft

Gemeinsam die Verantwortung wahrnehmen

Die Gaming-Branche setzt sich aktiv für den Jugendschutz ein

Peter Züger

Mit freiwillig getroffenen Massnahmen engagiert sich die Gaming-Branche für einen wirkungsvollen Jugendschutz. Dazu zählen die Einführung des Altersklassifikationssystems PEGI, der Verhaltenskodex für Verkauf und Werbung sowie die Förderung der Medienkompetenz. Wichtig ist, dass alle Beteiligten – Politiker, Branche, Eltern, Lehrer und Gamer – gemeinsam die Verantwortung für den Jugendschutz wahrnehmen.

Die Neuen Medien gehören längst zum Alltag. Sie bilden die technologische Grundlage für die Arbeit oder Einkäufe, die Information oder Unterhaltung. Gleichzeitig sind sie auch Kommunikationsforen, in welchen sozialer Austausch stattfindet. Die interaktive Unterhaltung als das am schnellsten wachsende Unterhaltungsmedium ist Teil dieses gesellschaftlichen Phänomens und hat inzwischen mit dem Film – im Kino und auf DVD – praktisch gleichgezogen. 1,3 Millionen Schweizer zwischen 16 und 49 Jahren bezeichnen sich gemäss der Studie «Videogamers in Europe» als aktive Gamer. Auch Frauen und ältere Menschen verbringen ihre Freizeit vermehrt mit der Spielkonsole oder dem Computer, am häufigsten bei Sport- und Simulationsspielen. Kurzum: Das Gaming hat eine prominente Stellung in der Populärkultur eingenommen und stellt inzwischen eine eigene Kulturtechnik dar.

In jüngster Zeit ist vermehrt jener Teil der Spiele in die Kritik geraten, der die Darstellung von Gewalt beinhaltet. Diese Diskussionen zeichnen sich erstens durch die pauschale Grundannahme aus, dass Erwachsenenspiele die Bereitschaft zu realer Gewalt fördern. Wie aber Analysen von Olivier Steiner der Fachhochschule Nordwestschweiz zeigen, ist dieser direkte Zusammenhang wissenschaftlich nicht haltbar. Erst das Zusammenwirken verschiedener Faktoren wie beispielsweise der unkontrollierte Zugang zur Konsole, eine mangelnde Elterninvolviertheit oder Konflikte in der Familie kann sich problematisch auf Kinder und Jugendliche auswirken. Zweitens ist in der Diskussion erschwerend, dass die umstrittenen Spiele kein eigenes Genre darstellen, sondern einzig einen diffusen Begriff als gemeinsamen Nenner haben. Sie bleiben darum nicht

Impressum

Medienheft (vormals ZOOM K&M), ISSN 1424-4594

Herausgeber: Katholischer Mediendienst, Charles Martig; Reformierte Medien, Urs Meier

Redaktion: Judith Arnold, Adresse: Medienheft, Badenerstrasse 69, Postfach, CH-8026 Zürich

Telefon: +41 44 299 33 11, Fax: +41 44 299 33 91, E-Mail: redaktion@medienheft.ch, Internet: www.medienheft.ch

kostenloser Bezug via Internet oder Newsletter: www.medienheft.ch/mailling_abo/

greifbar. Für konkrete Massnahmen ist dies keine günstige Ausgangslage, darum gilt als Grundsatz: Die kontroversen Inhalte bzw. Spiele mit solchen Inhalten richten sich ausschliesslich an Erwachsene und gehören nicht in die Hände Jugendlicher. Dafür setzt sich die «Swiss Interactive Entertainment Association» (SIEA) ein. Auf Eigeninitiative hat die Gaming-Branche bereits vor Jahren gehandelt und gezeigt, wie der Jugendschutz aktiv umgesetzt werden kann.

Branche arbeitet aktiv an Lösungen

Wie der Verkauf von Erwachsenenspielen an Jugendliche verhindert werden kann, hat die SIEA mit freiwillig auferlegten Massnahmen aufgezeigt. Die wichtigsten Stützen für einen wirksamen Jugendschutz bilden das gesamteuropäische Altersklassifikationssystem «Pan European Game Information» (PEGI) und der Verhaltenskodex für den Handel («Code of Conduct»): Die SIEA hat PEGI 2006 eingeführt und zum Standard für in der Schweiz vertriebene Games erklärt. Jedes offiziell vertriebene Spiel ist mit dem PEGI-Logo und den entsprechenden Inhalts-Symbolen versehen. PEGI schafft Transparenz. Es kennzeichnet, ab welchem Alter ein bestimmtes Spiel in Frage kommt, und weist auf explizite Inhalte wie beispielsweise vulgäre Sprache oder die Darstellung von Gewalt, Drogen oder Sex hin. Die Kontrolle der Klassifikation erfolgt durch ein unabhängiges Institut in den Niederlanden. Um PEGI am Verkaufspunkt durchzusetzen, hat die SIEA in Zusammenarbeit mit dem Handel den «Code of Conduct» ausgearbeitet. Dieser Verhaltenskodex verlangt, dass Spiele altersgerecht beworben und verkauft werden. Damit ist an der Kasse gewährleistet, dass nur Erwachsene Spiele mit der Kennzeichnung 18+ erwerben können. Diese selbst gewählten Einschränkungen zeigen: Die SIEA nimmt die Anliegen des Jugendschutzes ernst und arbeitet aktiv an Lösungen. Diese Lösungen greifen bereits, an weiteren Verbesserungen wird zusammen mit dem Handel gearbeitet.

Verbot vermittelt falsche Sicherheit

Die zahlreichen politischen Initiativen und die breit geführten Debatten unterstreichen die Bedeutung, die den Neuen Medien zusteht. Auch ein generelles Verbot Gewalt enthaltender Spiele wird immer wieder gefordert und trotz unverkennbarer Defizite in Kauf genommen. Die Verbannung ist aber kein konstruktiver Ansatz, sondern ein Trugschluss, der falsche Sicherheit vermittelt. Denn wer ein Spiel will, lässt sich nicht davon stoppen, dass es in der Schweiz nicht mehr im Regal steht. Zu zahlreich sind die Möglichkeiten, trotz Verbot an ein Erwachsenenspiel zu gelangen: Der Suchende bestellt ganz einfach im Ausland oder weicht auf (illegale) Downloads aus. Auf diesem Weg können unpassende Inhalte nicht vor Jugendlichen ferngehalten werden; es fände einfach eine Verschiebung ins Verborgene statt. Von einem Verbot wären auch Erwachsene betroffen, denen grundsätzlich die Freiheit zusteht, für sie im rechtlichen Rahmen entwickelte Inhalte zu konsumieren. Beim Autofahren wird auch nicht jeder Lenker von der Strasse gezogen, nur weil sich ein paar Jugendliche unberechtigt ans Steuer setzen.

Die SIEA begrüsst eine nationale Regelung

Die Rechtslage im Jugendschutz bei Neuen Medien ist heute kantonal unterschiedlich. Um diesen Föderalismus zu überwinden, verfolgen viele politische Vorstösse das gemeinsame Ziel, auf nationaler Ebene ein verbindliches System für den Verkauf von Games festzulegen. In diese Richtung zielen beispielsweise die Petition «Stopp der (un)heimlichen Gewalt» der Pro Juventute oder die Motionen von Nationalrätin Viola Amherd bzw. Nationalrat Norbert Hochreutener, der PEGI auf nationaler Ebene zum

rechtlich verbindlichen Standard erklären will. PEGI ist somit auch auf politischer Ebene akzeptiert und wird als verbindliche Klassifikation für Games in Betracht gezogen. Zur Anwendung kommen dürfte PEGI auch bei der Umsetzung des neuen Mediengesetzes beider Basel, das die Regierungsräte im Oktober 2008 verabschiedet haben. Vorgesehen ist die Schaffung einer Medienkommission, die aus der bereits existierenden Filmkommission hervorgeht. Mit der Ausweitung der Kompetenz auf alle Medien wird das Gesetz der veränderten Medienlandschaft und den modernen Nutzungsgewohnheiten gerecht. Die SIEA steht hinter der Idee, eine landesweit verbindliche Regelung auf der Basis des bereits bestehenden, praxistauglichen und bewährten Systems PEGI einzuführen. Das hat nicht zuletzt den Vorteil, dass eine Lösung schnell umgesetzt werden kann.

Jugendschutz muss auch im Wohnzimmer geschehen

Auch wenn im Handel die Games altersgerecht verkauft werden, entzieht sich alles Weitere dem Einflussbereich von Gesetzen. Denn im Wohnzimmer greifen Verbote nicht, da sind Wissen und der gekonnte Umgang mit Games entscheidend. Um ein konstruktives Klima für die Auseinandersetzung mit Games zu schaffen, kommt den Eltern und Lehrern eine bedeutende Rolle zu. Diese sind aber – wie von vielen Vertretern einhellig festgestellt wird – häufig überfordert. Die Technologien entwickeln sich rasant und das Nutzungsverhalten kann sich über Nacht wieder verändern. Darum fordert die SIEA, dass alle Betroffenen – Politiker, Hersteller, Lehrer, Eltern und Gamer – ihre Verantwortung wahrnehmen und am gleichen Strick ziehen, um die Medienkompetenz zu fördern. Die SIEA ihrerseits will Eltern darin unterstützen, dass sie ihre Eigenverantwortung gezielter wahrnehmen können. Der Verband setzt sich u.a. dafür ein, dass Informationen zur Verfügung stehen, die konkrete Ratschläge für den Umgang mit Games bieten, wie z.B. die bereits bestehenden technischen Massnahmen an den Konsolen zu bedienen sind. Die SIEA unterstützt überdies zielgerichtet Aktivitäten, die sich mit Chancen und Risiken der interaktiven Unterhaltung auseinandersetzen und bringt sich in Fachgremien ein. Beispielsweise bei der Expertenrunde des Bundesamtes für Sozialversicherungen zum Thema Jugend und Gewalt, bei Fachtagungen, in Kooperationen mit Jugend-Sekretariaten oder der Teilnahme an der Branchenmesse E-Games mit einem Stand zu PEGI.

Neue Kulturtechnik Gamen: Chancen nutzen, Risiken eindämmen

Die Freude am Spiel zählt zu den menschlichen Grundeigenschaften und es liegt auf der Hand, dass sie sich der Zeit anpasst. Die interaktive Unterhaltung befriedigt dieses Bedürfnis; sie schafft aber auch neue Formen des Lernens und des gemeinsamen Spielerlebnisses. Diese Chancen dürfen nicht verspielt werden. Als wichtige Voraussetzung dafür müssen aber die Risiken eines verantwortungslosen Umgangs oder eines exzessiven Konsums eingedämmt werden. Die SIEA befürwortet die verantwortungs- und massvolle Mediennutzung und hat mit den freiwillig getroffenen Verkaufsbeschränkungen einen wichtigen Schritt getan. Mit der Förderung der Medienkompetenz setzt die SIEA überdies auf einen konstruktiven und sicheren Umgang mit Games.

Peter Züger ist Geschäftsführer der «Swiss Interactive Entertainment Association» (SIEA)