



swiss  
interactive  
entertainment  
association



September 2011

## Der Games-Verband übernimmt Eigenverantwortung

Am 1. Juli 2003 haben sich die führenden Schweizer Anbieter der Interactive-Entertainment-Branche in einem Verband organisiert. In der SIEA (Swiss Interactive Entertainment Association) sind sowohl die Plattformhalter als auch die offiziellen Schweizer Niederlassungen von Game-Herstellern vertreten. Computer- und Videogames sind immer weiter verbreitet. Schweizer Gamer sind im Durchschnitt 30 Jahre alt und verbringen fast fünf Stunden pro Woche mit Computer- und Videogames. Zu unseren Aufgaben gehört auch die Schaffung einer sicheren Umgebung für diese Art der Unterhaltung, die sich besonders bei jungen Menschen zunehmender Beliebtheit erfreut. Vor diesem Hintergrund messen wir dem Dialog und der Aufklärung eine hohe Bedeutung bei, vor allem, wenn es um das Thema Jugendschutz geht.

Unser Anliegen ist es, Eltern, Lehrer und Bezugspersonen über die PEGI Standards zu informieren, die ihnen bei der Wahl von Computer- und Videogames für ihre Kinder eine Orientierungshilfe bieten. Zudem sind wir bestrebt, die Medienkompetenz von Eltern und Lehrpersonen zu fördern und ihnen so zu helfen, das Phänomen der Computer- und Videogames besser zu verstehen.

In diesem Zusammenhang engagieren wir uns seit vielen Jahren aktiv an diversen Programmen in der gesamten Schweiz. Das Programm Jugend und Medien des Bundes und im speziellen der Nationale Tag der Medienkompetenz und das nationale Fachforum stellt dabei ein zentraler Projekt unserer Bemühungen dar.

Ein weiteres Anliegen ist der aktive Jugendschutz, sowohl in Bezug auf die Altersfreigabe als auch auf die Zugänglichkeit von interaktiver Unterhaltungssoftware. Gemeinsam mit dem Handel hat die SIEA zu diesem Zweck im Oktober 2006 landesweit einen Verhaltenskodex für die Durchsetzung der Alterseinstufungen für Computer- und Videospiele eingeführt und für den Handel verbindlich erklärt. Die Hersteller ihrerseits verpflichten sich zu einer klaren Kennzeichnung ihrer Produkte gemäss PEGI-Standards. Eine erste Bilanz des Verhaltenskodex zeigt, dass mit dem System der freiwilligen Selbstkontrolle erfolgreich aktiver Jugendschutz betrieben werden kann.

Dank der Zusammenarbeit mit PEGI, dem europaweiten Alterseinstufungssystem für Computer- und Videospiele, hat die Gaming-Branche griffige Instrumente für den Jugendschutz zur Hand.

## PEGI-Standards

Das Alterseinstufungssystem soll eine deutliche Kennzeichnung von Unterhaltungsmedien ermöglichen und angeben, für welche Altersgruppe die entsprechenden Inhalte geeignet sind. Altersempfehlungen bieten den Konsumentinnen und Konsumenten (besonders den Eltern) eine Entscheidungshilfe beim Kauf bestimmter Produkte. Heutzutage spielen europaweit Millionen von Menschen Computer- und Videospiele. Ein Grossteil dieser Spiele (49%) ist auf Gamer aller Altersgruppen zugeschnitten, doch es gibt auch einige, die sich nur für ältere Kinder und Jugendliche eignen. Daneben gibt es auch Spiele (4%), die ausschliesslich für über 18-Jährige entwickelt wurden. Die Altersempfehlungen eines Games geben an, ob es für Spieler einer bestimmten Altersgruppe geeignet ist. Das PEGI-System wird in 30 europäischen Ländern genutzt und anerkannt und von der Europäischen Kommission vorbehaltlos unterstützt. Es gilt als Modell für die europäische Harmonisierung im Bereich Jugendschutz.

## Weitere Informationen

Weitere Informationen zur SIEA finden Sie unter [www.siea.ch](http://www.siea.ch) und [www.pegi.ch](http://www.pegi.ch)

## Kontakt:

Peter Züger, Präsident SIEA, E-Mail: [gf@siea.ch](mailto:gf@siea.ch), Tel. 079 226 57 69