

Nationales Fachforum Jugendmedienschutz

7. September 2015, Bern

Workshop 12: Jugendschutz und Regulierung im Bereich der Computerspiele und von Apps

Julian Wallace

Selbstregulierung bei Computerspielen

Abstract: Smartphone, Tablet, Internet: Längst ist eine Vielzahl an Geräten und medialen Angeboten fester Bestandteil des Alltags von Minderjährigen. Die Angebotsvielfalt und neue Nutzungsmuster bieten neben Annehmlichkeiten auch Gefährdungspotentiale. Zu den viel diskutierten Risiken zählen der Zugang zu gewalttätigen Spielen und zunehmende Kosten des Gamings. Daraus ergeben sich Herausforderungen für effektiven Jugendmedienschutz. Neben staatlicher Regulierung und elterlicher Kontrolle gilt auch die Selbstregulierung der Industrie als wichtiger Baustein. Im Spielesektor hat der Branchenverband SIEA eine Selbstregulierungsinitiative mit Alterskennzeichnung von Produkten und Abgabekontrolle im Handel eingeführt. Damit adressiert die Branchenvertretung wichtige Risikobereiche und bietet mit der Kennzeichnung eine hilfreiche Orientierungsfunktion beim Einkauf. Befragungen zeigen, dass Eltern die Alterskennzeichnungen kennen, beim Kauf verwenden und nützlich finden. Allerdings funktioniert die Abgabekontrolle in den Geschäften und Online-Shops nicht einwandfrei. Testkäufe mit Jugendlichen zeigen, dass in 45% der Fälle eine Abgabe von ungeeigneten Spielen im Handel erfolgte. Die SIEA sollte mittels weiterer Testkaufserien die Abgabe regelmäßig kontrollieren.