

3. Nationales Fachforum Jugendmedienschutz

7. September 2015, Bern

WORKSHOP 12

Jugendschutz und Regulierung im Bereich der Computerspiele und von Apps

Dirk Bosmans, Pan European Game Information System PEGI

ABSTRACT

Wie hält sich PEGI auf dem neusten Stand?

Der europäische Markt für Computergames fokussiert heute auf den Digitalsektor, das heisst Online-Spiele (PC oder Spielkonsolen) und ein breites Angebot an mobilen Applikationen. Das Pan European Game Information System PEGI und verschiedene andere internationale Rating-Agenturen haben festgestellt, dass unser Ansatz und unsere Systeme unzulänglich sind, um alle diese Spiele und Apps umfassend abzudecken. Aus dem Zusammenschluss der verschiedenen verantwortlichen Organisationen zur weltweiten Altersbewertung von Online-Spielen und Apps entstand die International Age Rating Coalition (IARC). Gemeinsam haben wir eine Lösung entwickelt, die von Google Play bereits genutzt wird und in Kürze für die Xbox von Microsoft, den Nintendo eShop und die Sony Playstation vorliegt. Userinnen und User können die PEGI-Ratings für eine breite Palette von Inhalten nutzen, während Verlage zentral, einfach und zuverlässig auf mindestens fünf Rating-Systeme zurückgreifen können (gratis). Blockbuster-Titel ziehen weiter eine treues, wachsendes Publikum an. Der physische Markt generiert jedoch immer noch einen Grossteil des Umsatzes der Branche. PEGI wird die Eltern auch in Zukunft über die Angemessenheit von Inhalten aller Games informieren. Wir haben ein Partnernetzwerk aufgebaut, um Eltern und andere Nutzerinnen und Nutzer zu informieren sowie Verkaufsstellen, Lehrkräfte und Werbeplattformen zu schulen. Die Zusammenarbeit mit lokalen Behörden ist ein weiteres Ziel. PEGI verfolgt die technologische Entwicklung und neue Business-Modelle sehr aufmerksam, wie etwa Virtual Reality oder In-App purchase. Die PEGI-Expertinnen und -Experten sind immer topaktuell informiert und halten sich so auf dem neusten Stand.

Julian Wallace, lic. phil., Assistent, Abteilung Medienwandel & Innovation, IPMZ, Universität Zürich

ABSTRACT

Selbstregulierung bei Computerspielen

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.