

swiss  
interactive  
entertainment  
association



## Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA)



**«Wir sehen uns einerseits als Vertreterin der Interactive-Entertainment-Branche und setzen uns andererseits für die Schaffung sinnvoller Rahmenbedingungen für den entspannten Umgang der Gesellschaft mit Computer- und Videogames ein.»**



## Der Verband

Liebe Leserinnen und Leser

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 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.

Wir wünschen Ihnen eine spannende Lektüre.

**Peter Züger, Präsident**



«In der Schweiz spielen 74%  
der 12- bis 18-Jährigen  
Computer- und Videospiele.»  
JAMES-Studie, 2011

## Jugendschutz

Ein zentrales Anliegen der Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA) 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.

Die Unterzeichner dieses Verhaltenskodex – neben den Mitgliedern der SIEA sind dies fast alle bedeutenden Hersteller, Detailhändler und Distributoren – sind verpflichtet, sich ohne Einschränkungen an die PEGI-Standards für die freiwillige Selbstkontrolle beim Verkauf von interaktiver Unterhaltungssoftware zu halten. Der PEGI-Ausschuss ist eine unabhängige Stelle, die sämtliche Beschwerden prüft und falls notwendig Sanktionen ergreift.

Der Verhaltenskodex sieht nicht nur Alterskontrollen und Werbebeschränkungen vor, sondern verpflichtet die Händler auch, nur Spiele zu verkaufen, die mit einer PEGI-Altersempfehlung gekennzeichnet sind. Bei Nichteinhaltung dieser Standards sind Sanktionen gegen die fehlbaren Händler vorgesehen, die bis zu einem Lieferunterbruch oder zum Ausschluss aus der SIEA reichen können.

Eine erste Bilanz des Verhaltenskodex zeigt, dass mit dem System der freiwilligen Selbstkontrolle erfolgreich aktiver Jugendschutz betrieben werden kann. Erwähnenswert ist zudem, dass die Schweiz eines der wenigen Länder Europas ist, dem es gelungen ist, einen solchen Verhaltenskodex einzuführen. Unsere Arbeit ist damit aber noch nicht zu Ende. Unterstützen Sie uns dabei, das System zu verbessern. Kontaktieren Sie die nachfolgenden Stellen per E-Mail, um ihnen Ihre Feststellungen und Beobachtungen im Zusammenhang mit den Altersempfehlungen in den Läden und online zu melden.

SIEA

[kontakt@siea.ch](mailto:kontakt@siea.ch)

Konsumentenschutz

[info@konsumentenschutz.ch](mailto:info@konsumentenschutz.ch)

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 (5%), die ausschliesslich für über 18-Jährige entwickelt wurden.

Die Altersempfehlungen eines Games geben an, ob es für Spieler einer bestimmten Altersgruppe geeignet ist. Dementsprechend ist ein mit PEGI 7 bewertetes Spiel nicht für Kinder unter sieben Jahren geeignet und ein Spiel mit der Kennzeichnung PEGI 18 ausschliesslich für Erwachsene über 18 Jahre gedacht. Die PEGI-Bewertung informiert lediglich über die Eignung des Spiels für eine bestimmte Altersgruppe, nicht aber über den Schwierigkeitsgrad.

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.



### Sprache

Das Spiel enthält vulgäre Sprache.



### Glücksspiel

Das Spiel enthält Glücksspielelemente.



### Diskriminierung

Das Spiel zeigt Darstellungen von Diskriminierung oder verherrlicht/verharmlost diese.



### Sex

Das Spiel enthält Nackt- oder Sexdarstellungen.



### Drogen

Das Spiel zeigt Drogenkonsum oder verherrlicht/verharmlost diesen.



### Gewalt

Das Spiel enthält Gewaltdarstellungen oder verherrlicht/verharmlost Gewalt.



### Angst

Das Spiel könnte Kinder ängstigen.



### Online

Online-Game.



**«Die Entwicklung von Medienkompetenz ist wichtig für den verantwortungsvollen Umgang mit Computer- und Videospielen.»**

Thomas Vollmer  
Bundesamt für Sozialversicherungen (BSV)

**«Wir müssen den Eltern helfen, die Welt der Computer- und Videospiele zu verstehen, damit sie sich mit dem Medienverhalten ihrer Kinder auseinandersetzen und sie dabei begleiten können.»**

Tiziana Bellucci, Action Innocence

**«Der Schlüssel für einen sicheren Umgang mit den neuen Medien ist Medienkompetenz und diese will von Jung und Alt gelernt sein. Für Eltern bedeutet dies zum Beispiel, dass sie ihre Kinder bei ihren Erfahrungen im Umgang mit diesem Medium begleiten und unterstützen. Um den Kindern einen sicheren Rahmen für das Gamen zu schaffen, sollten Eltern wissen, wie sie die Jugendschutzeinstellung anwenden.»**

Ronja Tschümperlin  
Stiftung Kinderschutz Schweiz

## Medienkompetenz

### Die digitale Kluft überwinden

Eltern oder, etwas allgemeiner gesagt, über 40-Jährige sind nicht mit den neuen Medien aufgewachsen, sondern erst in den letzten Jahren mit diesen Medien in Berührung gekommen, oft durch ihre Kinder oder Enkel.

Ziel der SIEA ist die Weiterentwicklung der Medienkompetenz von Eltern und Lehrkräften. Zu diesem Zweck leistet sie Aufklärungsarbeit, damit sich Eltern und Lehrkräfte der potenziellen Gefahren dieser neuen Spielumgebungen bewusst werden. Damit möchte die SIEA ihren Beitrag für einen harmonischen Umgang mit digitalen Unterhaltungsmedien in der Familie leisten.

Zusammen mit dem Bund und anderen Organisationen engagiert sich die SIEA in gesellschaftlichen Diskussionen und Projekten mit dem Ziel, das Verständnis für PEGI im Markt zu vertiefen, und bietet Unterstützung bei der Aufklärung und Umsetzung der PEGI-Standards.



Nachfolgend ein paar Empfehlungen für den sinnvollen Umgang mit Computer- und Video-spielen:

- 1** Stützen Sie sich bei der altersgerechten Auswahl der geeigneten Spiele für Ihre Familie auf die PEGI-Standards.
- 2** Legen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind Spielzeiten pro Tag oder pro Woche fest.
- 3** Installieren Sie die Spielkonsole oder den PC in einem Gemeinschaftsraum, nicht im Kinderzimmer.
- 4** Nehmen Sie Ihre elterliche Aufsichtspflicht wahr und kontrollieren Sie auch Inhalt und Spielpartner von Online-Aktivitäten.
- 5** Diskutieren Sie die Wahl der Spiele in der Familie, spielen Sie ab und zu zusammen mit Ihren Kindern und sprechen Sie mit ihnen darüber.

Die SIEA unterstützt den Bund und zahlreiche Schweizer Verbände bei ihren Anstrengungen, Eltern und Lehrkräften bei der Überwindung der digitalen Kluft zwischen ihnen und ihren Kindern bzw. Schülerinnen und Schülern zu helfen.



## Links und Infos

### **Allgemeine Informationen, Zahlen und Charts zu Videospielen**

[www.siea.ch](http://www.siea.ch)

### **Informationen zu den PEGI-Altersempfehlungen für Games**

[www.pegi.ch](http://www.pegi.ch)

### **Wie Sie Ihre Kinder im Internet schützen**

[www.actioninnocence.org](http://www.actioninnocence.org)

[www.kinderschutz.ch](http://www.kinderschutz.ch)

[www.netcity.org](http://www.netcity.org)

[www.playsmartplaysafe.eu](http://www.playsmartplaysafe.eu)

[www.security4kids.ch](http://www.security4kids.ch)

[www.spielfalt.ch](http://www.spielfalt.ch)

### **Schweizer JAMES-Studie 2010 zum Medienverhalten von 12- bis 18-Jährigen**

[www.psychologie.zhaw.ch/JAMES](http://www.psychologie.zhaw.ch/JAMES)

### **Europäische Gaming-Studie**

Nur auf Englisch verfügbar:

[www.isfe-eu.org](http://www.isfe-eu.org)

### **Liste mit empfohlenen, pädagogisch wertvollen Spielen**

[www.gametest.ch](http://www.gametest.ch)

### **Aktuelle Infos zu Computer- und Videospielen und zu Neuerscheinungen**

[www.gameswelt.ch](http://www.gameswelt.ch)

[www.games.ch](http://www.games.ch)

[www.gbase.ch](http://www.gbase.ch)

Nur auf Französisch verfügbar:

[www.jeuxvideo.com](http://www.jeuxvideo.com)

[www.gamekult.com](http://www.gamekult.com)

## Zur Erinnerung

- 1** Stützen Sie sich bei der altersgerechten Auswahl der geeigneten Spiele für Ihre Familie auf die PEGI-Standards.
- 2** Legen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind Spielzeiten pro Tag oder pro Woche fest.
- 3** Installieren Sie die Spielkonsole oder den PC in einem Gemeinschaftsraum, nicht im Kinderzimmer.
- 4** Nehmen Sie Ihre elterliche Aufsichtspflicht wahr und kontrollieren Sie auch Inhalt und Spielpartner von Online-Aktivitäten.
- 5** Diskutieren Sie die Wahl der Spiele in der Familie, spielen Sie ab und zu zusammen mit Ihren Kindern und sprechen Sie mit ihnen darüber.



Weitere Informationen

[www.siea.ch](http://www.siea.ch)

E-Mail

[kontakt@siea.ch](mailto:kontakt@siea.ch)

Mitglieder der SIEA



KOCH MEDIA



PlayStation



XBOX 360