

20.09.2007 - 12:06 Uhr

Ein Jahr - Code of Conduct" - Computer- und Videospiele: Bestehende Massnahmen für den Jugendschutz greifen

Winterthur (ots) -

Die Branche der interaktiven Unterhaltung hat im Oktober 2006 schweizweit einen "Code of Conduct" für den Verkauf von Computer- und Videospiele eingeführt. Eine erste Bilanz des freiwilligen Selbstkontrollsystems zeigt, dass auf dieser Basis erfolgreich aktiver Jugendschutz ohne externe Eingriffe betrieben werden kann. In Ergänzung dazu begrüsst die SIEA Initiativen, die die Medienkompetenz von Jugendlichen und Erziehungsberechtigten fördern.

Eine wesentliche Zielsetzung der Swiss Interactive Entertainment Association SIEA ist der aktive Jugendschutz im Bezug auf die Altersfreigabe und Zugänglichkeit von interaktiver Unterhaltungssoftware. Gemeinsam mit dem Handel hat die SIEA dazu im Oktober 2006 landesweit einen "Code of Conduct" für die Durchsetzung der Alterseinstufungen für Computer- und Videospiele eingeführt und für den Handel verbindlich erklärt.

Die Unterzeichner dieses Verhaltenskodex' - neben den SIEA-Mitgliedern fast alle bedeutenden Hersteller, Detailhändler, Importeure und Distributoren - verpflichten sich ohne Einschränkungen, die definierten Standards zur freiwilligen Selbstkontrolle beim Verkauf von interaktiver Unterhaltungssoftware zu erfüllen. Der Kodex sieht nicht nur Alterskontrollen und Werbeeinschränkungen vor, sondern verpflichtet Händler auch dazu, nur Spiele zu verkaufen, die durch das PEGI-Rating gekennzeichnet sind. Bei Fehlverhalten sieht der Kodex Sanktionen gegen entsprechende Händler vor, die bis zu Lieferboykott und Ausschluss gehen.

Die Bilanz des ersten Jahres des -Code of Conduct" zeigt, dass mit diesem freiwilligen Selbstkontrollsystem erfolgreich aktiver Jugendschutz betrieben werden kann. Seine Durchsetzung wird laufend geprüft und ständig verbessert. Schwachstellen, die insbesondere in der Einführungsphase festgestellt worden sind, etwa die Schulung des Verkaufspersonals, werden laufend eliminiert. Gemeinsam mit PEGI, dem pan-europäischen Bewertungssystem für die Alterseinstufung von Spielen, verfügt die Gaming-Branche damit über griffige Instrumente für den Jugendschutz, die auf der aktuellen gesetzlichen Grundlage aufbauen und keine weiteren externe Eingriffe und Auflagen wie etwa Lenkungsabgaben bedingen.

Die SIEA setzt weiterhin mit Nachhaltigkeit alles daran, dass dem Präventionsgedanken bzw. dem Schutz von Kindern und Jugendlichen vor Gewalt in Unterhaltungsmedien vollumfänglich Rechnung getragen wird. In diesem Sinne begrüsst und unterstützt der Verband auch Initiativen, die auf die Verbesserung der Medienkompetenz von Jugendlichen und Erziehungsberechtigten abzielen. Mit solchen Massnahmen wird die unabdingbare Eigenverantwortung jeglicher Art von Medienkonsum gefördert.

Kontakt:

Medienstelle SIEA
Vera Nujic

Tel.: +41/44/500'49'09
E-Mail: kontakt@siea.ch
Internet: <http://www.siea.ch>

sensus pr
Peter Kuster
Tel.: +41/43/366'55'11
E-Mail: siea@sensus.ch

Diese Meldung kann unter <https://www.presseportal.ch/de/pm/100013426/100545242> abgerufen werden.