

18.03.2010 - 19:07 Uhr

Gaming Branche: Strikter Jugendschutz ja, generelles Verbot nein

Zürich (ots) -

Die SIEA, der Zusammenschluss der Hersteller, Entwickler und Publisher von Video- und Computerspielen in der Schweiz, erachtet ein generelles Verbot von Gewaltspielen als nicht zielführend und unverhältnismässig. Es widerspricht dem Stand der Wissenschaft und ändert nichts an der Nachfrage nach Inhalten für erwachsene Spieler.

Die Schweizer Games-Branche steht klar hinter einem strikt umgesetzten Verkaufsverbot von Gewaltspielen für Kinder und Jugendliche sowie gesetzlich verbindlichen Alterslimiten. Ein generelles Verbot so genannter "Killerspiele" allerdings, wie es nun die von beiden eidgenössischen Räten angenommene Motion Allemann verlangt, schafft das Bedürfnis nach entsprechenden Inhalten nicht aus der Welt. Gamer könnten auf der Suche danach im Internet mit illegalen Piraterieangeboten sowie mit weitaus gravierenderen Inhalten konfrontiert werden, als sie in Videospiele vorkommen, die im Rahmen der gängigen Konventionen kommerziell produziert und mit Altersempfehlungen gekennzeichnet werden.

Ein generelles Verbot schafft Auslegungsschwierigkeiten, welche Titel unter das Verbot fallen. Rechtssicherheit bedingt eine für alle nachvollziehbare und verständliche Norm. Es kann auch nicht angehen, dass unbescholtene erwachsene Gamer auf Grund einer diffusen Verbotsnorm und deren nicht berechenbaren Auslegung Gefahr laufen, in ein strafrechtliches Verfahren zu gelangen.

Bereits heute sind menschenverachtende Spiele in der Schweiz verboten, denn das Strafgesetzbuch kennt eine absolute Verbotsgrenze für Gewaltdarstellungen gemäss Artikel 135 StGB (SR 311.0). Dieser gilt auch für Videospiele. Darüber hinaus ist nicht verständlich, weshalb Videospiele restriktiver als andere traditionelle oder neue Medien (z.B. Bücher, Film/DVD, Internet) behandelt werden sollen.

Wissenschaft und Forschung erachten einen unmittelbaren und ausschliesslichen Zusammenhang von medialen Gewaltdarstellungen und Gewalt in der Gesellschaft als nicht haltbar.

Beispiele zeigen, dass das Modell der (staatlich kontrollierten) Selbstregulierung im Umgang mit Medien einen effektiveren Jugendschutz sicherstellt. Die in der Schweiz vor vielen Jahren eingeführte Altersempfehlung stützt sich auf die Norm der Pan European Game Information (Pegi). Pegi kommt in 29 Ländern des EU-Raums zur Anwendung und wird zusehends gesetzlich verankert. In Kombination mit dem Verhaltenskodex für den Handel verfügt die Schweiz bereits über ein griffiges Instrumentarium für den altersgerechten Verkauf und die Bewerbung von Computer- und Videospiele, das auf gesetzlicher Ebene verankert werden kann. Ergänzt mit zielgerichteten Massnahmen für Prävention und Medienkompetenz für Videogames, Film und Video, verspricht dies den wirksamsten Jugendschutz. Dies hat auch der Bericht des Bundesrates zu "Jugend und Gewalt" vom 20. Mai 2009 festgestellt.

Die SIEA vereinigt die führenden Hersteller und Verleger von Unterhaltungssoftware - darunter die Plattformhalter Microsoft (Xbox), Nintendo (Wii, DS) und Sony Computer Entertainment (PlayStation) sowie die offiziellen Schweizer Niederlassungen der Softwarefirmen Electronic Arts (ABC Software GmbH), Ubisoft (Ubisoft Schweiz), Take 2 (Gametime AG), Deep Silver (Koch Media AG) und Warner Bros. Interactive Entertainment. Die SIEA engagiert sich für die gesellschaftliche Akzeptanz von Computer- und Videospielen und setzt sich mit branchenrelevanten Themen wie Jugendschutz, Förderung der Medienkompetenz sowie Bekämpfung der Software-Piraterie auseinander.

Kontakt:

Medienstelle SIEA
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/100013426/100600189> abgerufen werden.