



Universität  
Zürich<sup>UZH</sup>

IPMZ – Institut für Publizistikwissenschaft und Medienforschung

# ***Selbstregulierung bei Computerspielen***

**Erkenntnisse aus der Evaluation der Selbstregulierung in der Schweiz im Auftrag des BSV**

***3. Nationales Fachforum Jugendmedienschutz, 7.9.2015 in Bern***

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

**MEDIA CHANGE**  
and innovation  
a division of ipmz

Julian Wallace

Abteilung für Medienwandel und Innovation

IPMZ – Institut für Publizistikwissenschaft und Medienforschung

Universität Zürich

[j.wallace@ipmz.uzh.ch](mailto:j.wallace@ipmz.uzh.ch)



## **Zielsetzung und Methode**

### **Erfassung von Computerspiel-Selbstregulierung in der Schweiz**

#### **1. Analyse der Selbstregulierung**

- Interviews mit Institutionenvertretern und anderen Stakeholdern
- Dokumenten- & Sekundäranalyse

#### **2. Evaluation der Leistungen zum Jugendmedienschutz**

Governance-Choice-Ansatz – 4-A-Ansatz

(nach Latzer, Price, Saurwein, Verhulst 2007)

- Repräsentative Elternbefragung zum JMS (WIP-CH 2013)
- Online-Testkäufe & Mystery-Shopping

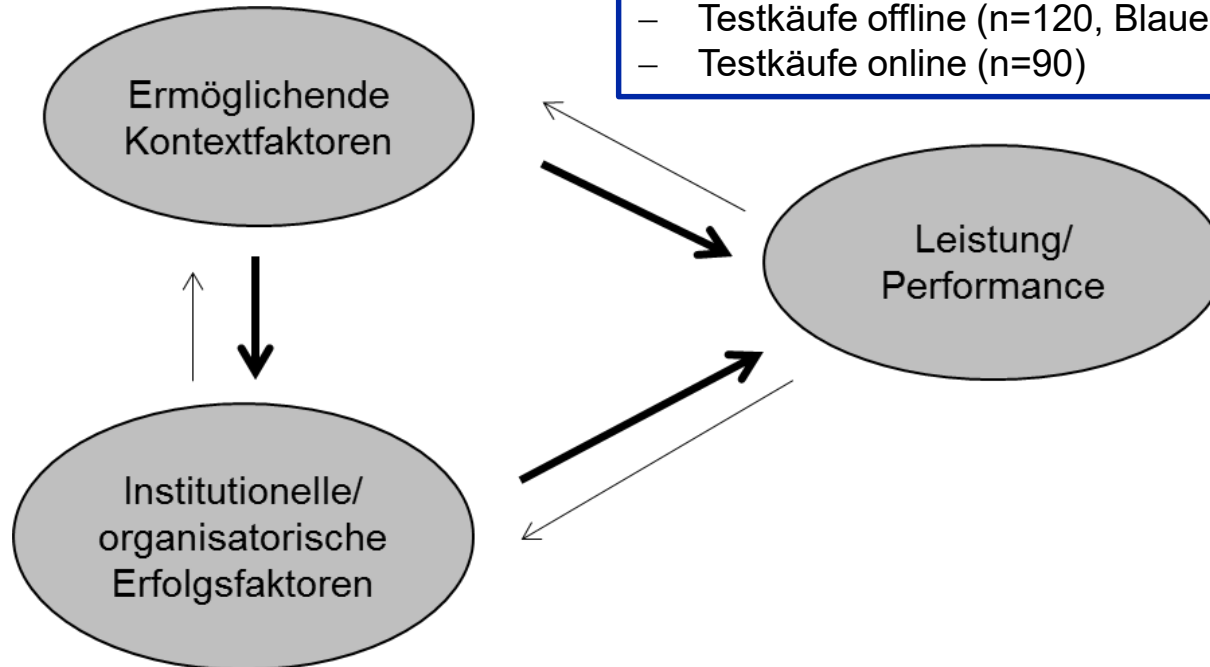


### Theoretische Analysen

- Nutzen von Selbstregulierung für die Industrie
- Risiken in Folge von Regulierungsversagen

### Performance/Leistungsbeurteilung (4A-Ansatz)

- Elternbefragung (n=323, WIP-CH)
- Testkäufe offline (n=120, Blaues Kreuz)
- Testkäufe online (n=90)



### Initiativen/Erfolgsfaktoren: Empirische Erhebung (Dokumentenanalyse, Interviews)


- Stellenwert des Jugendschutzes in der Trägerorganisation
- Reichweite der Selbstregulierungsinitiative
- Beschwerdemanagement und Sanktionierung

Abbildung 1: Schematische Darstellung des Analyseansatzes



## Governance-Choice Ansatz

- **Analyseschema für Evaluierung der Leistungen von Selbstregulierungsinstitutionen**

- Einführung/Etablierung (Adoption) → Ganzer Markt erfasst?
- Bekanntheit/Aufmerksamkeit (Awareness) → Signalisierung? 
- Anerkanntheit/Akzeptanz (Attitude) → Orientiert man sich daran?
- konkrete regulatorische Handlung (Action) → Alterskontrolle, Sanktion?

Einschätzung der Trägerschaft der Selbstregulierung:

**Qualitat. Analyse**

Sichtbarkeit von Alterskennzeichnungen:

**Elternbefragung**

Überprüfung der Verkaufskontrolle:

**Testkäufe**



## Branchenverband der Computerspiele



### SIEA/PEGI Code of Conduct

Wirkungsbereich: interaktive Unterhaltungsmedien

#### Altersklassifikation



#### Abgabekontrolle

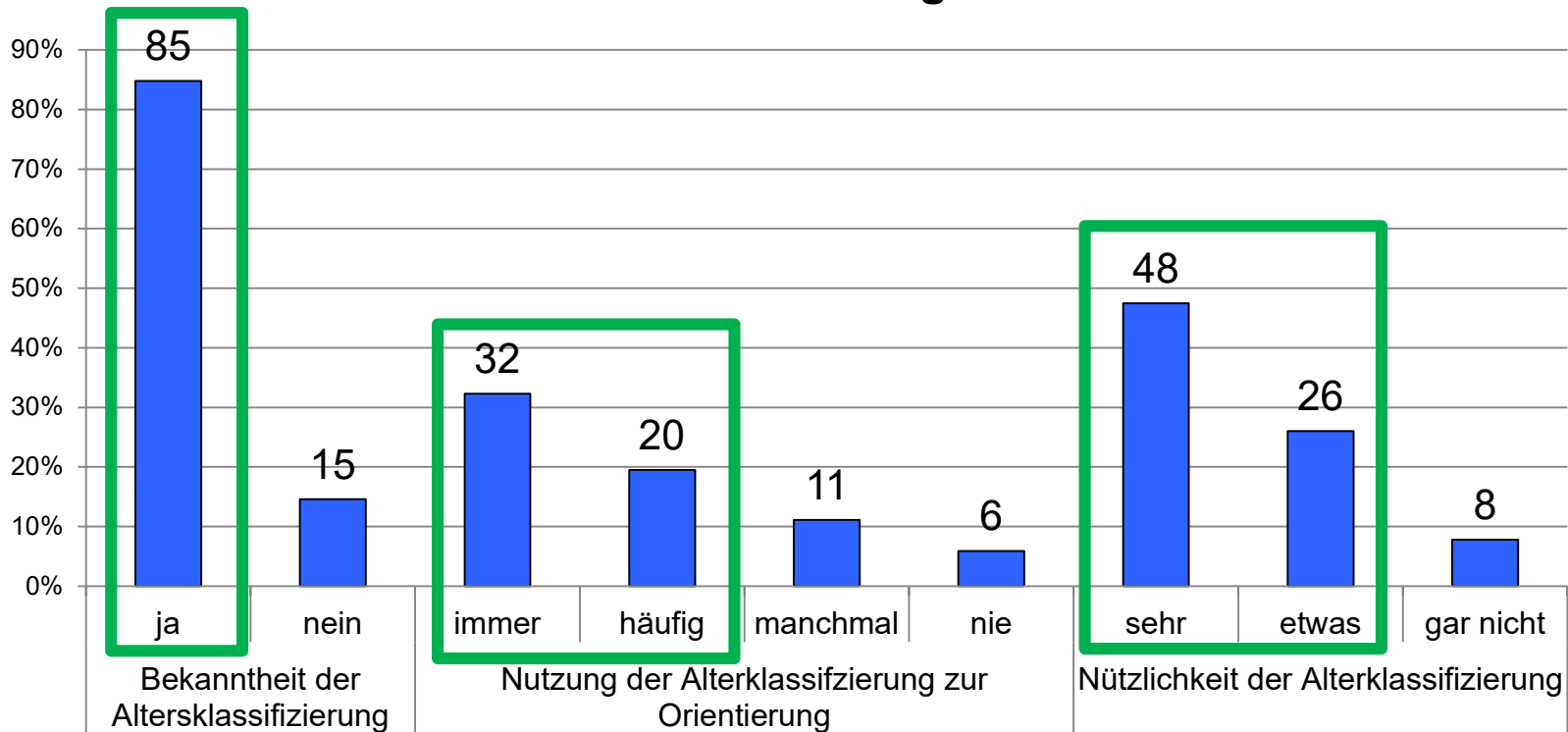
## Evaluierungsergebnisse: Film- & Spielektor

Film-/Spielektor	Regulatorischer Mehrwert der Selbstregulierungsinitiativen	
Problemorientierung	Adressierung von prioritären Problemlagen mit hohem Risiko	+
Normdurchsetzung/ Standards	<b>Differenziertes Klassifikationssystem, das deutlich über die rechtlichen Mindestanforderungen hinausgeht</b>	+
Normdurchsetzung/ Implementierung	<b>Signalisierung:</b> ++ (vermutlich) hohe Abdeckung der Produkte mit Altersfreigabe - teilweise Defizite (Platzierung, Grösse, Mehrfachkennzeichnung) <b>Abgabekontrolle:</b> <b>45% Abgabe ungeeigneter Produkte bei Testkäufen</b>	+/-
Normdurchsetzung/ Sanktionierung	<b>gegeben</b> (regelmässige Kontrolle; fallweise Sanktionierung)	+
Wirkungsbereich	Sektoren mit starker Nutzung durch Jugendliche, teilweise regionale Abdeckungslücken; beschränkter Einfluss auf internationale Plattformen; keine Wirkung in nicht-monetären Märkten, <b>tendenziell sinkende Bedeutung des national kontrollierbaren stationären Handels</b>	+/-

## Alterskennzeichnung aus Sicht der Eltern (Spiele & DVDs)

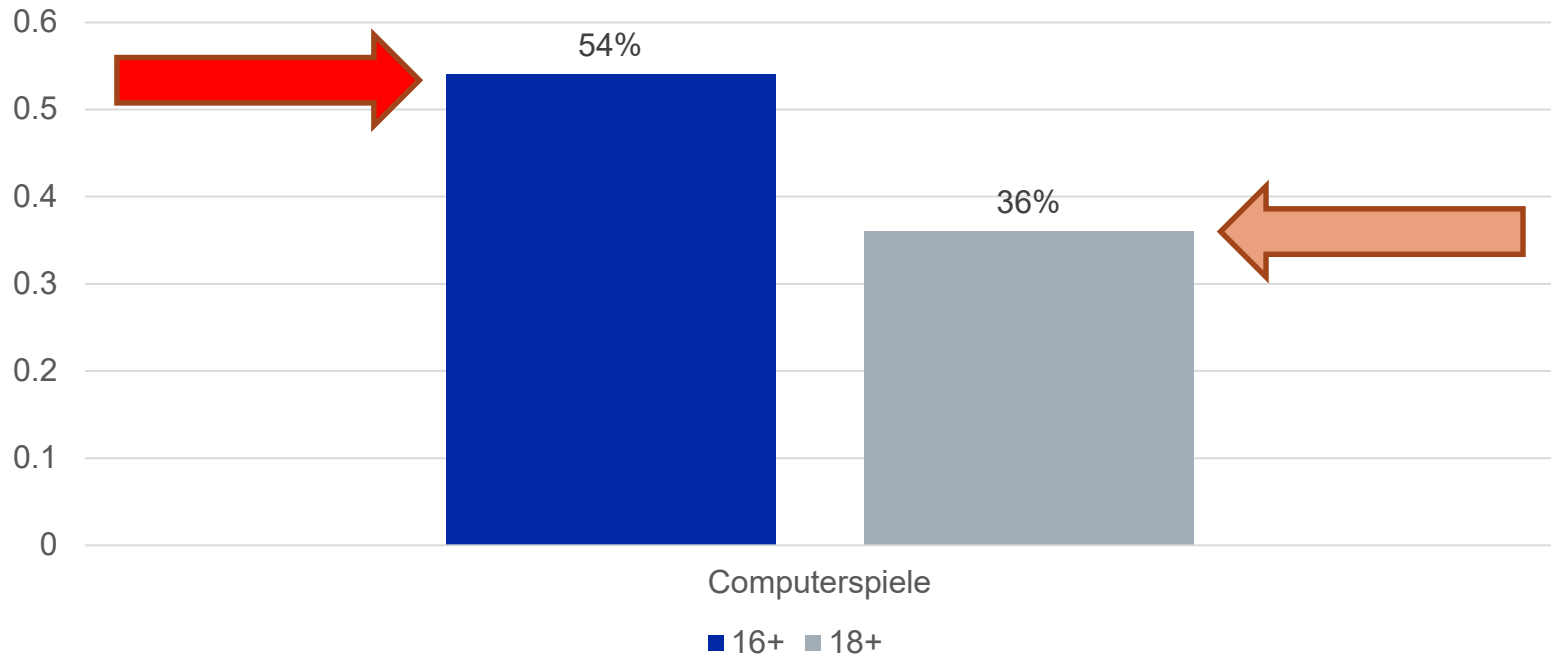
\* n=323 Eltern mit Kindern unter 18 Jahre, WIP-CH

### Bekanntheit - Nutzung - Nützlichkeit



## Ergebnisse der Offline-Testkäufe

Verkauf ungeeigneter Produkte nach Altersklassifikation  
(in %, n=54)



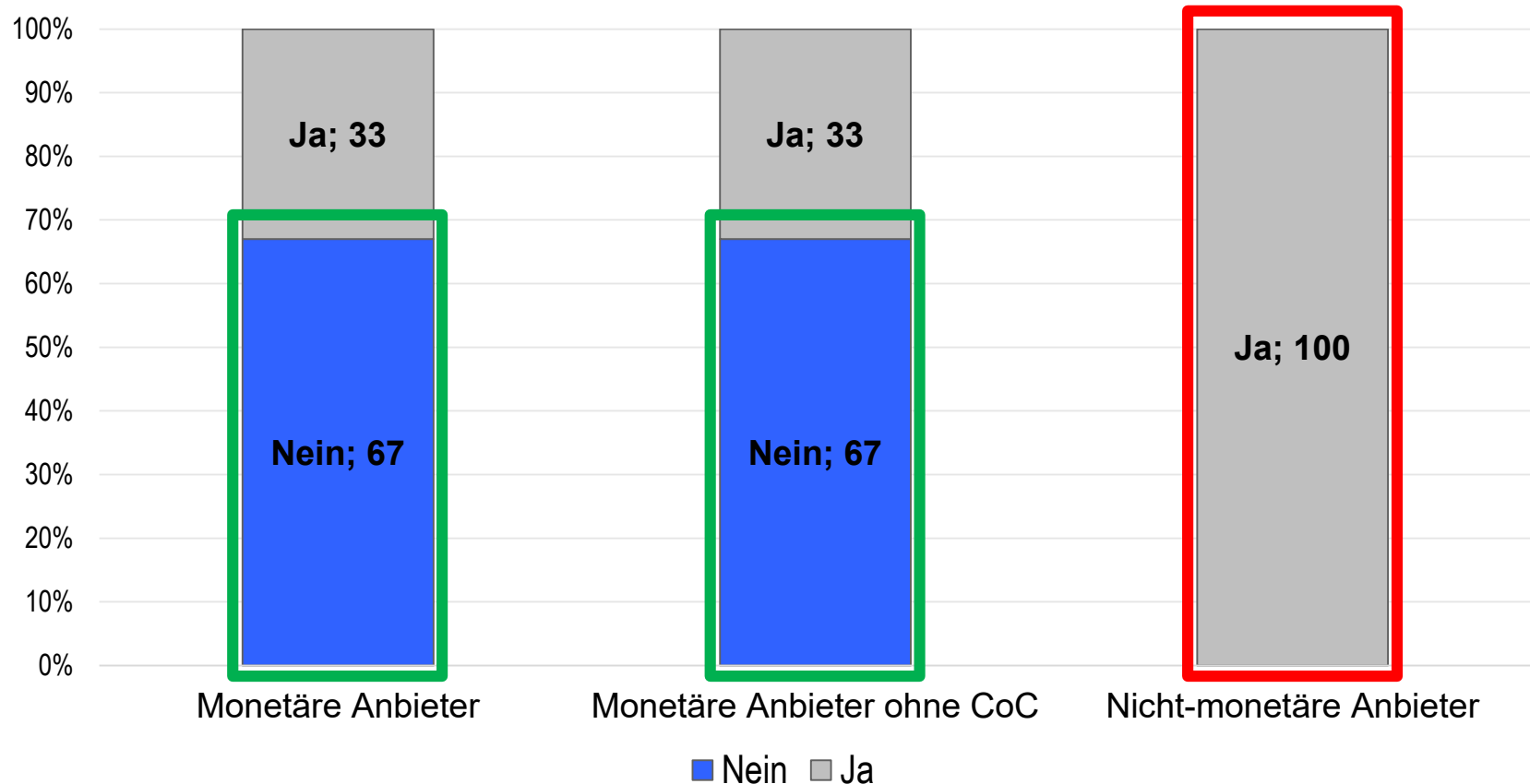
Offline-Testkäufe, n = 54





## Ergebnisse der Online-Testkäufe

### Konnten jugendgefährdende Inhalte bezogen werden?





## Empfehlungen

### Verbände

- **Regelmässige Kontrollen** (Testkäufe) durch SIEA; evtl. gemeinsame Testkäufe Spiele und Filme (Synergieeffekte)
  - Kommunikation der Ergebnisse
  - Hinwirken auf bessere Umsetzung, Sanktionsinstrumente bei Bedarf einsetzen
  - Abgabekontrolle Online: 18+ Titel nur mit Kreditkarte oder Altersverifikation

### Staat/Behörden:

- Kooperation / finanzielle Unterstützung der Testkäufe

### Optional:

- Längerfristig ggf. gemeinsame europäische Lösung bei Klassifizierungssystemen
- Ggf. Abschätzung der Möglichkeiten und des Mehrwerts einer Ko-Regulierung



## Vielen Dank für die Aufmerksamkeit

Link zum offiziellen Bericht:

[http://www.mediachange.ch/media//pdf/publications/11-15d\\_eBericht1\\_offiziell.pdf](http://www.mediachange.ch/media//pdf/publications/11-15d_eBericht1_offiziell.pdf)