

swiss
interactive
entertainment
association



Swiss Interactive Entertainment Association SIEA

Für ungetrübten Spass am Gamen



swiss
interactive
entertainment
association





Liebe Leserin, lieber Leser

Die Swiss Interactive Entertainment Association SIEA ist der Verband der Schweizer Video- und Computerspiel-Branche. In unserem Verband haben sich die führenden Publisher, Distributoren und Entwickler zusammengeschlossen. Unsere Mitglieder repräsentieren über 85 Prozent des Schweizer Marktes.

Video- und Computerspiele haben in den letzten Jahren enorm an Bedeutung gewonnen. Bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen gelten sie bereits als das Leitmedium Nummer 1. Auch bei den älteren Erwachsenen steigt die Beliebtheit rasch an. Der Trend wird sich in den nächsten Jahren noch beschleunigen.

Spielen ist ein wunderbarer Zeitvertreib, und das Angebot an Video- und Computerspielen ist unendlich gross. Wir wollen, dass Gamen Jung und Alt ungetrübt Freude bereitet.

Mit diesem Ziel vor Augen haben wir uns zwei Schwerpunkte gesetzt:

- Wir messen dem Jugendschutz grosse Bedeutung bei. Kinder und Jugendliche sollen nur Zugang zu Spielen haben, die ihrem Alter entsprechen. Wir setzen auf eine strenge Selbstverpflichtung der Branche, arbeiten eng mit dem Bundesamt für Sozialversicherungen zusammen, engagieren uns bei der Steigerung der Medienkompetenz und beteiligen uns bei der Ausarbeitung einer ziel-führenden Gesetzgebung.
- Zweitens tragen wir mit unserer professionellen Medien- und Öffentlichkeitsarbeit zur Akzeptanz unserer Branche und des Wirtschaftszweiges „Video- und Computerspiele“ bei. Wir informieren transparent über die Ziele, die Trends und die Herausforderungen aus der Welt der Computer- und Videospiele und erhöhen dadurch den Kenntnisstand über unser Metier.

Die SIEA bildet als starker Verband das Dach für einen bedeutenden und rasch wachsenden Wirtschaftszweig. Wir freuen uns, dass Sie sich für uns und unsere Tätigkeit interessieren.

Mit herzlichen Grüssen

Peter Züger
Präsident und Geschäftsführer

Vier Säulen für den Jugendschutz



Die SIEA bekennt sich zum aktiven Jugendschutz. Für einen Jugendschutz der wirkt, haben wir eine Strategie entwickelt, die auf vier Säulen fußt.

Säule 1: Information mit der PEGI Altersempfehlung

Mit PEGI, dem pan-europäischen Bewertungssystem für die Alterseinstufung von Spielen, verfügt die Gaming-Branche über ein griffiges Instrument für den Jugendschutz. PEGI ist in über 30 europäischen Ländern anerkannt, breit abgestützt und glaubwürdig. Alle Mitglieder der SIEA sowie die Unterzeichner des Code of Conduct haben sich verpflichtet, alle Spiele mit der PEGI-Kennzeichnung sowohl bei der Bewerbung wie auch beim Verkauf zu versehen.

Säule 2: Alterskontrolle im Verkauf dank Verhaltenscodex

Gemeinsam mit dem Handel hat die SIEA im Oktober 2006 landesweit einen Verhaltenskodex („Code of Conduct“) für die Durchsetzung der Altersempfehlungen im Verkauf in Kraft gesetzt. Diesen Verhaltenskodex haben über 95 % der Händler, der Hersteller und der Distributoren auf freiwilliger Basis unterzeichnet. Sie verpflichten sich, nur Produkte anzubieten, welche mit der PEGI-Kennzeichnung versehen sind. Alterskontrollen werden konsequent durchgeführt. Bei Fehlverhalten sieht der Verhaltenskodex Sanktionen gegen die fehlerhaften Händler vor, die bis zu Lieferboykott und Ausschluss reichen. Die Durchsetzung des Code of Conduct wird laufend geprüft und ständig verbessert.



Säule 3: Programmpartnerschaft bei „Jugend & Medien“

Seit 2008 arbeitet die SIEA eng mit dem Bundesamt für Sozialversicherungen (BSV) im Programm «Jugend und Medien» zusammen. Das Ziel besteht darin, die Kompetenz der Eltern, der Lehrpersonen sowie interessierter Organisationen in Bezug auf die Chancen und Risiken von Video- & Computerspielen zu fördern. Experten haben die aktive Rolle der SIEA in Bezug auf den Jugendschutz und die Förderung der Medienkompetenz verschiedentlich anerkannt und gelobt.

Säule 4: Mitarbeit bei der Ausarbeitung eines Jugendschutz-Gesetzes

Die heutigen Gesetze bieten keinen genügenden Jugendschutz. Die SIEA engagiert sich deshalb für neue Gesetze, mit denen ein griffiger und ausgewogener Jugendschutz realisiert werden kann.

Damit die neue Gesetzgebung den aktuellen technologischen und europäischen Entwicklungen Rechnung trägt und eine griffige Kontrolle und Durchsetzung ermöglicht, ist die SIEA seit 2016 in regelmässigem Austausch mit den entsprechenden Stellen.



PEGI und IARC – Jugendschutz der wirkt

PEGI ist das wirksamste europaweit geltende Alterseinstufungssystem von Computer- und Videospielen. IARC setzt sich bei Online-Spielen als bestes Instrument für einen wirksamen Jugendschutz durch. Beide Systeme werden durch die SIEA unterstützt und gefördert.

PEGI – in 30 Ländern Europas anerkannt

Computer- und Videospiele zählen zu den beliebtesten Freizeitaktivitäten in Europa. Es ist jedoch unbestritten, dass bestimmte Inhalte kontrolliert werden müssen. Die Hersteller von Unterhaltungssoftware haben sich seit langem diesem Ansatz verschrieben. 2003 wurde mit der Einrichtung des europaweiten Klassifizierungssystems PEGI (Pan European Game Information) ein Meilenstein erreicht. PEGI wird von 30 Ländern anerkannt und von der Europäischen Kommission unterstützt. Die Mitglieder der SIEA und die Unterzeichner des Code of Conduct haben sich verpflichtet, das Label anzuwenden und die Richtlinien konsequent durchzusetzen. Die SIEA überprüft mit Blindtestkäufen regelmässig dessen Einhaltung. PEGI bietet zwei Entscheidungshilfen:

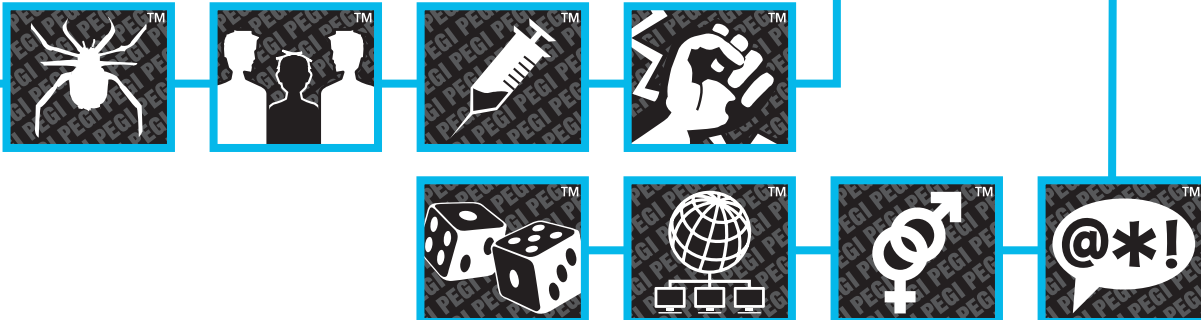
Altersempfehlung

PEGI klassifiziert erstens nach dem empfohlenen Alter. PEGI unterscheidet in Spiele, die sich für Kinder und Jugendliche ab 3, 7, 12, 16 oder 18 Jahre eignen.



Inhaltsklassifizierung

Zweitens verdeutlicht PEGI mit verschiedenen Logos den Spielinhalt und verweist so auch auf bedenkliche Inhalte.



IARC und PEGI Online – wirksamer Schutz bei Online-Games

Was PEGI bei den Video- und Computerspielen ist, ist IARC bei den Online-Spielen. IARC bedeutet International Age Rating Coalition. Spielentwickler, die sich IARC anschliessen, beantworten einen standardisierten Fragebogen zu ihrem Spiel. IARC definiert auf der Basis der Antworten automatisch das Rating gemäss den in den verschiedenen Landesteilen üblichen Systemen. Der International Age Rating Coalition haben sich bereits zahlreiche bedeutende Anbieter wie Microsoft, Nintendo und Google Play angeschlossen. IARC definiert auch für PEGI Online die korrekte Zuordnung.

PEGI Online ist die europäische Antwort auf die enorme Entwicklung von Online-Spielen. Websites mit PEGI Online Logo be kennen sich zu den Grundsätzen des PEGI Online Safety Codes:

- Gesetzeswidrige oder unangemessene Inhalte, die von den Benutzern der Website erstellt wurden, zu entfernen.
- Unerwünschte Links zu entfernen.
- Melde- und Beschwerdeverfahren bereitzustellen.
- Klare Datenschutzrichtlinien zu verfolgen.

Gaming – das Leitmedium Nummer 1



Video- und Computerspiele sind bei Jugendlichen längst das Leitmedium Nr. 1. Auch bei den Erwachsenen nimmt die Bedeutung laufend zu. Davon legt die wachsende Anzahl von Messen ein eindrückliches Zeugnis ab. Heute haben bereits über 800'000 Schweizer einen Online-Spiel-Account. Der Markt wächst rasch.

Verglichen mit den meisten Ländern fristet die Gaming-Industrie in der Schweiz ein Nischendasein. Doch immer wieder sorgen auch innovative Spiele aus der Schweiz für Aufsehen. Verschiedene Hochschulen wie die Zürcher Hochschule der Künste und die ETH fördern mit Ausbildungs- und Studiengängen die einheimische Gameentwicklung. Pro Helvetia setzt sich ebenfalls für die bessere Wahrnehmung der Schweizer Gameentwickler im Ausland ein. Alle Analysen und Untersuchungen zeigen: Die Schweizer Gamingwirtschaft hat ein grosses, unausgeschöpftes Potenzial.

Die SIEA unterstützt die Stärkung und das Wachstum der schweizerischen Gamingwirtschaft, namentlich der Game-Entwicklung. Sie setzt dabei auf die Gewährleistung guter Rahmenbedingungen:



- Durch die professionelle Medien- und Öffentlichkeitsarbeit sollen die Kenntnis über die Video- Computer- und Onlinespiele verbessert werden.
- Durch die enge Zusammenarbeit mit dem Bund und weiteren Akteuren soll eine Gesetzgebung entstehen, die griffig ist und der Kreativwirtschaft genügend Freiraum zur Entwicklung neuer Spiele lässt.
- Die SIEA engagiert sich zusammen mit weiteren Akteuren im Bereich der Medienkompetenz. Eltern, Lehrpersonen und Akteure der Jugendarbeit sollen ihre Kenntnisse über die Gaming-Szene erweitern und so aktiv die Kinder und Jugendlichen begleiten und beraten können.



ESports- die Sportart, die am schnellsten wächst

Esports ist der sportlich-kompetitive Zweig der Computer- und Videospiele. Weltweit füllen Esports-Veranstaltungen bereits grösste Hallen. Auch in der Schweiz steigt die Popularität von Esports unaufhörlich.

Esports – das bedeutet Konkurrenz, Wettkampf, Gewinnen und Verlieren. Denn Esports ist Sport, der mit dem Computer und der Konsole betrieben wird. Esports bedeutet, dass man das Videospiele ernst nimmt und sich stetig verbessern will. Das setzt hartes Training und eiserne Disziplin voraus – wie in jeder anderen Sportart auch.

Esports wird weltweit von einer rasch wachsenden Anzahl von Amateuren und Professionells betrieben. Vor allem in Asien erreichen die Esports-Stars längst Kultstatuts. Im Jahr 2000 wurden in Seoul die ersten World Cyber Games (WCG) ausgetragen. Drei Jahre später kämpften die Spieler im französischen Poitiers um den ersten Electronic Sports World Cup (ESWC). Diese Pokalwettkämpfe finden seitdem jährlich statt. Die zunehmende Akzeptanz von Esports zeigt sich auch darin, dass grosse Sportvereine eigene Esports-Sektionen gründen und diese professionell fördern.

In der Schweiz verzeichnet Esports zwar ebenfalls ein markantes Wachstum, befindet sich aber noch in einer Nische. Die SIEA will Esports in der Schweiz stärken und etablieren. Sie tut dies durch eine enge Zusammenarbeit mit den Esports-Verbänden und Esports-Veranstaltern, sowie durch ihre Medien- und Öffentlichkeitsarbeit. Esports bildet nicht nur für die Sportlerinnen und Sportler ungeahnte Möglichkeiten, sondern auch für die damit verbundene Industrie. Im Ausland hat man dies längst erkannt. In der Schweiz gilt es das ganze Potenzial noch zu entdecken.



5 Tipps für ungetrübte Spielfreude

Computer- und Videospiele sind faszinierend. Sie erlauben einmalige Spielerlebnisse. Damit die Freude aber ungetrückt ist, empfiehlt die SIEA Eltern und mit der Kinderbetreuung befassten Personen folgende 5 Tipps umzusetzen:

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 Aufsichtspflicht wahr und kontrollieren Sie auch Inhalt und Spielpartner von Online-Aktivitäten Ihrer Kinder.
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.



Ein starker Verband



Die Swiss Interactive Entertainment Association SIEA ist der Verband der Schweizer Video- und Computer-spielbranche. Unser Ziel ist es Video- und Computerspiele als führendes Unterhaltungsmedium des 21. Jahrhunderts zu etablieren. Wir wollen dazu beitragen, dass alle an diesen Medien Freude haben und davon profitieren.

Die Mitglieder der Swiss Interactive Entertainment Association sind Publisher, Distributoren und Ent-wickler. Unsere Mitglieder repräsentieren über 85 % des Schweizer Marktes. Die SIEA engagiert sich in gesellschaftlichen Diskussionen über die interaktive Unterhaltung. Sie setzt sich insbesondere mit den Themen Jugendschutz, Medienkompetenz sowie der Förderung der Gaming-Kultur auseinander.

Jugendschutz-Beirat

2017 hat die SIEA den Jugendschutz-Beirat gegründet. Dieser löste den früheren PE-GI-Beirat ab. Der Jugendschutz-Beirat steht dem Vorstand, der Geschäftsleitung und den SIEA-Mitgliedern beratend zur Seite. Die Aufgaben des Beirates sind:

- a. Kommunikation und Austausch zu Jugendschutz-Themen wie PEGI, IARC, Code of Conduct, BSV, Gesetzgebung, etc.
- b. Feedback und Impulse zur Verbesserung von Massnahmen im Bereich Jugendschutz- und Medienkompetenz
- c. Organisation und Beurteilung von Testkäufen
- d. Aussprechen von Sanktionen bei Verfehlungen gegenüber dem „Code of Conducts“

Dem Beirat gehören Persönlichkeiten aus der Gaming-Szene, dem Handel, der Politik und der Prävention an.

Die Mitglieder des SIEA



Electronic Arts GmbH



Gametime AG – Distribution für Games & Zubehör

KOCH MEDIA

Koch Media



Microsoft Schweiz GmbH



Nintendo Schweiz GmbH



Sony
Interactive
Entertainment

Sony Interactive Entertainment Schweiz GmbH



Thali AG



UBISOFT[®]

Ubisoft GmbH



Kontakt

Allgemeine Verbandsanfragen sowie Presseauskünfte, Stellungnahmen etc.:

Swiss Interactive Entertainment Association

CH-8124 Maur
+41 (0)79 660 51 41
kontakt@siea.ch

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Dürfen wir Sie in unseren Presseverteiler aufnehmen? Dann kontaktieren Sie uns: kontakt@siea.ch

Wir benötigen von Ihnen: **Name, Vorname, Medium, Tel-Nr. und E-Mail-Adresse.**

Durch die Registration bei uns werden Sie immer aktuell und direkt mit den neuesten Verbandsinformationen und weiteren Medieninformationen bedient. Wir freuen uns auf die Zusammenarbeit mit Ihnen.

