«Ein reales Spiel ist immer das Beste»

MAUR Peter Züger vom Verband der führenden Game-Hersteller Siea setzt sich für strikte Alterskontrollen bei Videospielen ein. Als Vater erlaubt er seinen Kindern nur zwei Stunden Medienzeit pro Tag.

Peter Züger, der Jugendschutz ist ein zentrales Thema Ihres Verbands. Wie sieht Ihr Ansatz aus?
Peter Züger: Wir wollen verbindliche Vorgaben für alle Beteiligten. Für Spieler, Eltern, Verkauf und Entwickler. Wir haben ein dreistufiges Modell: Erstens nutzen wir das Altersklassifizierungssystem Pegi. Zweitens haben wir einen Verhaltenskodex eingeführt, den alle Hersteller

Expertenwort
Eine Interviewserie mit Spezialisten aus dem Zürcher Oberland

und Händler mit Sitz in der Schweiz unterzeichnet haben. Die Händler verpflichten sich darin, die Pegi-Altersempfehlungen auf der Vorderseite der Spieleverpackung anzubringen und Alterskontrollen an der Kasse durchzuführen. Die Hersteller dürfen nur an Händler liefern, die diesen Kodex unterzeichnet haben. Weil uns aber klar ist, dass manches Kind mit dem grösseren Bruder spielt, fördern wir drittens die Medienkompetenz von Lehrern und Eltern. Seit über sieben Jahren unterstützen wir das Projekt des Bundes, «Jugend und Medien», finanziell und personell. Wir informieren Organisationen oder an Elternabenden und klären über die Risiken, aber auch die Vorteile des Gamens auf. Zum Beispiel kann es die Feinmotorik, das vernetzte Denken und die Kreativität fördern.

> «In den meisten Spielen ab 16 geht es nicht um Gewalt, sondern um die Mission.»
> *Peter Züger*

Was können Eltern tun, um Ihre Kinder vor schädlichen Spielen zu schützen?
Sie müssen die Pegi-Angabe kontrollieren, sich informieren, wie das Spiel funktioniert, und den Dialog mit den Kindern suchen. Sie sollten die Konsole mit einer Alterssperre versehen und dort aufstellen, wo sie Einblick haben, zum Beispiel im Wohnzimmer. Und sie können Kindern eine bestimmte Spielzeit vorschreiben.

Sie sind selbst dreifacher Vater. Wie lange dürfen Ihre Kinder spielen?
Wir haben klare Medienzeiten vereinbart, die neben TV und PC auch das Gamen beinhalten. Unter der Woche beträgt die gesamte Medienzeit pro Tag für meinen 14-jährigen Sohn eineinhalb Stunden, für den 16-jährigen Sohn zwei Stunden. Meist braucht es diese Vorschrift aber gar nicht, weil so viele Hausaufgaben anstehen, dass sie gar nicht so lang spielen können.

Ist Gewalt immer noch das Hauptproblem bei Videospielen?
Nein, war es nie. Über 80 Prozent der Spiele sind ab 12 Jahren oder tiefer freigegeben. Gewalt ist hier nicht der Hauptbestandteil der Spiele.

Aber in der Auslage für X-Box und Playstation ist ein Grossteil der Spiele ab 16 und 18.
In den meisten dieser Spiele geht es nicht um Gewalt per se, sondern um die Mission. Will man diese erfüllen, muss man sich verteidigen und manchmal freischiessen. Manche Spiele ändern auch ihren Spielverlauf. Wenn man freundlich agiert, ist das Umfeld auch freundlich, wenn man permanent böse ist, wird das Umfeld böse. Zudem werden Spiele, die nur Gewalt verherrlichend sind, nicht gut verkauft. Denn geht es nur ums Abknallen, langweilt sich der Spieler schnell.

Beim Spiel Grand Theft Auto (GTA) geht es um explizite Gewalt, und das Spiel war immer in den Top Ten.
Grand Theft Auto ist klar als 16er-Spiel deklariert worden und wurde vom Handel nur an 16-Jährige verkauft. Es handelt sich um Gewalt, die Jugendliche in diesem Alter auch in Filmen oder Büchern konsumieren. Für die meisten ist auch klar, dass es sich dabei um ein Spiel und nicht um die Realität handelt.

Littleton, Erfurt, Colombine München – Amokläufer und Attentäter spielten Ego-Shooter. Glauben Sie wirklich, es gebe keinen Zusammenhang zwischen Gewaltspielen und Gewalttaten?
Ich kann nur Wissenschaftler zitieren. Shooter sind weit verbreitet. Deshalb findet man sie auch bei Amokläufern. Bei Gewalttätern sind logischerweise solche Medien gefunden worden. Menschen, die Gewalt auf die Realität übertragen, sind aber eine verschwindende Minderheit, denn es bedarf für solch tragischen Aktionen noch einige zusätzliche Risikofaktoren.

Es ist belegt, dass gerade Ego-Shooter die Reaktionsfähigkeit und den Blick des Gamers trainieren. Manche trainieren sogar ihre Anschläge damit.
Man kann den Einsatz einer Schusswaffe nicht in einem Game trainieren. Er ist in der Realität völlig anders. Man muss in einem Schützenverein sein und Zugang zu einer Schusswaffe haben. Sonst ist man nicht in der Lage, die Waffe zu bedienen, sagen die Wissenschaftler.

Manche Politiker wollen Gewaltspiele verbieten.
Verbote funktionieren in der digitalen Welt nicht. Die Server stehen im Ausland und können nicht kontrolliert werden. Im Gegensatz zur Schweiz hat Deutschland eine Verbotsliste. Es ist aber so: Genau diese Liste wird zur Einkaufsliste der hartgesottenen Gamer. Sie warten nur darauf, bis endlich wieder der Katalog mit den verbotenen Games herauskommt. Verbote haben den konträren Effekt und bringen nichts.

Spiele begeistern Peter Züger: Er sagt, sie würden die Kreativität und die Feinmotorik fördern. *Christian Merz*

Die Alterskategorien verwirren. Auf der Game-Packung klebt ein Pegi-Symbol. Reisst man es weg, kommt die USK-Angabe zum Vorschein. Oft mit einer anderen Altersempfehlung.
Das ist tatsächlich ein Problem und bedeutet eine Unsicherheit für Eltern. Wir arbeiten aber daran, es zu beheben. Das USK-Rating gilt nur in Deutschland, Pegi dagegen in der Schweiz und in den meisten europäischen Ländern. Die verschiedenen Altersangaben liegen daran, dass USK vor allem Gewalt beurteilt, bei der Pegi-Empfehlung ist Gewalt jedoch nur ein Aspekt der Einschätzung. Auf den zusätzlichen Piktogrammen ist auch zu sehen, ob das Spiel Kraftausdrücke oder Darstellungen von sexuellen Handlungen und Drogen enthält.

> «Den Einsatz einer Schusswaffe kann man in einem Game nicht trainieren.»
> *Peter Züger*

Haben Sie Erfolgszahlen, die den Nutzen Ihrer Instrumente belegen?
Unsere eigenen Stichproben sagen, dass die Alterskontrolle funktioniert. Und vom Bund haben wir in einer Studie gute Bewertungen erhalten.

Kinder können die Kontrolle umgehen, wenn sie ihre Spiele mit der Kreditkarte des Vaters übers Netz bestellen.
Die Onlinewelt ist schwierig zu kontrollieren. Die Game-Kontrolle ist aber wesentlich besser als im Ausland, und sie funktioniert besser als beim Alkohol. Bestimmte Onlinehändler machen Ausweiskontrollen und fragen telefonisch bei den Eltern nach, wenn ihr Kind ein bestimmtes Spiel bestellt hat. Grundsätzlich sind aber die Eltern in der Pflicht, wenn sie sich die Kreditkarte klauen lassen.

Laut Experten können Videospiele labile Jugendliche süchtig machen. Klären Sie auch über Suchtprobleme auf?
Ob ich 12 Stunden am Tag Fussball spiele, im Schiessstand stehe oder game – wenn ich mich so verhalte, stimmt etwas nicht. Hat ein Mensch keinen Erfolg im realen Leben, kann er in eine Phantasiewelt flüchten. Das gilt nicht nur für Games, sondern auch für Filme und Bücher.

Wohin geht die Zukunft des Gaming?
Virtual Reality ist ein grosses Thema. Sie lässt das Spiel in 360 Grad erleben. Man kann die Realität auch mit Informationen ergänzen – zum Beispiel die Verwendung von Geodaten im Spiel, wie es im Spiel Pokemon-Go der Fall ist. Multimediale Elemente werden in Zukunft immer mehr vermengt: Sie können ein Spiel auf dem Handy beginnen und es zu Hause auf dem Computer fortsetzen.

Was spielen Sie selbst am liebsten?
Ich spiele wenig. Manchmal mit den Kindern, meist Fussball- oder Musikspiele.

Gibt es spezifische Frauenspiele?
Nein. Aber Frauen spielen eher soziale Spiele als Wettkampfspiele. Sie spielen Familienspiele, wie Let's Dance, wo man gemeinsam tanzen kann. Der Anteil der Gamerinnen wächst kontinuierlich. Er liegt in der Schweiz schätzungsweise bei 30 bis 40 Prozent.

Sollen Eltern mit Ihren Kindern gamen oder Schach spielen?
Schach gibt es auch virtuell (lacht). Im Ernst: Ein Spiel in der Realität ist immer das beste.

Interview: Lukas Elser

ZUR PERSON

Peter Züger (49) entwickelt Software für KMU und ist seit 2008 Geschäftsführer der Swiss Interactive Entertainment Association in Maur. Bis zum Frühjahr 2008 war er als Manager der Home & Entertainment Division bei Microsoft Schweiz unter anderem auch für den Vertrieb der X-Box verantwortlich. Züger lebt mit seiner Partnerin in Maur und ist Vater von drei Kindern. *lue*

Informationen zum Thema Medien und Jugendschutz finden sich unter: **www.jugendundmedien.ch**

Dossier zum Thema auf **zueriost.ch/dossier**

SRF sucht Doubles

REGION Am 9. Dezember wird im Filmstudio Maur «Kilchspergers Jass-Show» aufgezeichnet. In der Sendung treten je drei Prominente in den Teams Show, Sport und Musik gegeneinander an und messen sich in vier Jassrunden sowie in Quiz- und Spielformaten. Sendetermin ist der Samstag, 7. Januar 2017.

Um die Abläufe einzuspielen, führt das Schweizer Fernsehen SRF zuvor Probesendungen mit Statisten durch. Gesucht werden für die Termine am 7. und 8. Dezember zehn Personen ab 18 Jahren, welche sich als Doubles der neun prominenten Gäste und von Moderationsassistentin Bianca Sissing zur Verfügung stellen.

Kilchsperger herausfordern

Zusätzlich zur Alterslimite bestehen keine besonderen Anforderungen. Spontaneität und eine gewisse Schlagfertigkeit seien aber von Vorteil, sagt SRF-Redaktionsleiterin Sibylle Marti: «Wir stellen uns kommunikative Persönlichkeiten vor, die Roman Kilchsperger auch einmal herausfordern.» Den Teilnehmern winke in Maur neben dem persönlichen Kontakt mit dem Moderator auch ein Blick hinter die Kulissen. Sieben Doubles werden an beiden Tagen im Einsatz stehen, drei weitere nur am zweiten.

Interessierte können sich bis 8. November mit einem kreativen Video (maximal 20 Sekunden), in dem sie aufzeigen, warum gerade sie als Double prädestiniert sind, für einen Platz bewerben: per WhatsApp an die Nummer 079 618 33 59. Die Siegervideos werden auf www.zueriost.ch publiziert. *zo*

Termine der Probesendungen: Mittwoch, 7. Dezember, 14.45 bis 22 Uhr (sieben Doubles), Donnerstag, 8. Dezember, 14 bis 22 Uhr (zehn Doubles).

Zwei Unfälle – lange Staus

REGION Zwei Unfälle auf der A1 verursachten gestern Morgen rund ums Brüttiseller Kreuz lange Staus. Zwischen Effretikon und Wangen-Brüttisellen betrug die Wartezeit bis zu einer Stunde. Viel Geduld war auch auf der Oberlandautobahn in Fahrtrichtung Zürich gefragt.

Wie die Kantonspolizei erklärte, ereigneten sich die zwei Unfälle auf der Höhe von Dietlikon in Fahrtrichtung Zürich. Beim ersten waren zwei Autos involviert, beim zweiten prallten zwei Autos sowie ein Motorrad ineinander. Eine Person musste ins Spital gebracht werden. Die Meldung ging gegen 6 Uhr ein. Nach den Unfällen befanden sich noch bis 7.15 Uhr Pannenfahrzeuge auf der Autobahn. Erst ab 9.30 Uhr floss der Verkehr wieder störungsfrei. *zo*

ANZEIGE