



F S



Input-Referat Bundesgesetz zum Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele (JSVFG)

Jugendschutz-Treffen 24.03.2021



Ablauf

- Begrüssung, Vorstellung
- Mentimeter
- Das Wichtigste in Kürze zum JSVFG
- Was sind die aktuellen Herausforderung? => Tour d'Horizon
- Fragerunde
- Abschluss, weiterführende Links



Begrüßung, Vorstellung

- [Fachverband Sucht](#): mehr als 300 Fachorganisationen der Suchtprävention und Suchthilfe (Beratung, Therapie und Schadenminderung) in der Deutschschweiz
- [Cédric Stortz](#): Projektleiter



Welche(r) Begriff(e) kommt Ihnen zum Thema Jugendschutz und Games in den Sinn?

Mentimeter





Das Wichtigste in Kürze zum JSVFG

- [20.069 «Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele. Bundesgesetz»](#)
- Vorgeschichte und Ziele des Bundesgesetzes
- Das Bundesgesetz ein wenig detaillierter
- Stand der Dinge im Parlament
- Ausblick



Jugendschutz? Wovor?

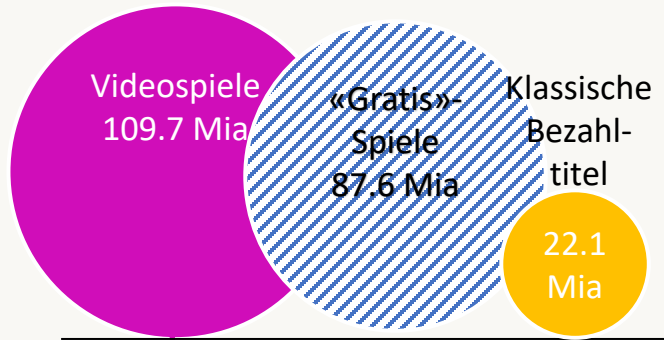
«Minderjährige sollen vor Inhalten ***und allfälligen Zusatzfunktionen*** in Filmen und Videospielen geschützt werden, die ihre

- körperliche,
- geistige,
- psychische,
- sittliche
- oder soziale Entwicklung gefährden können»

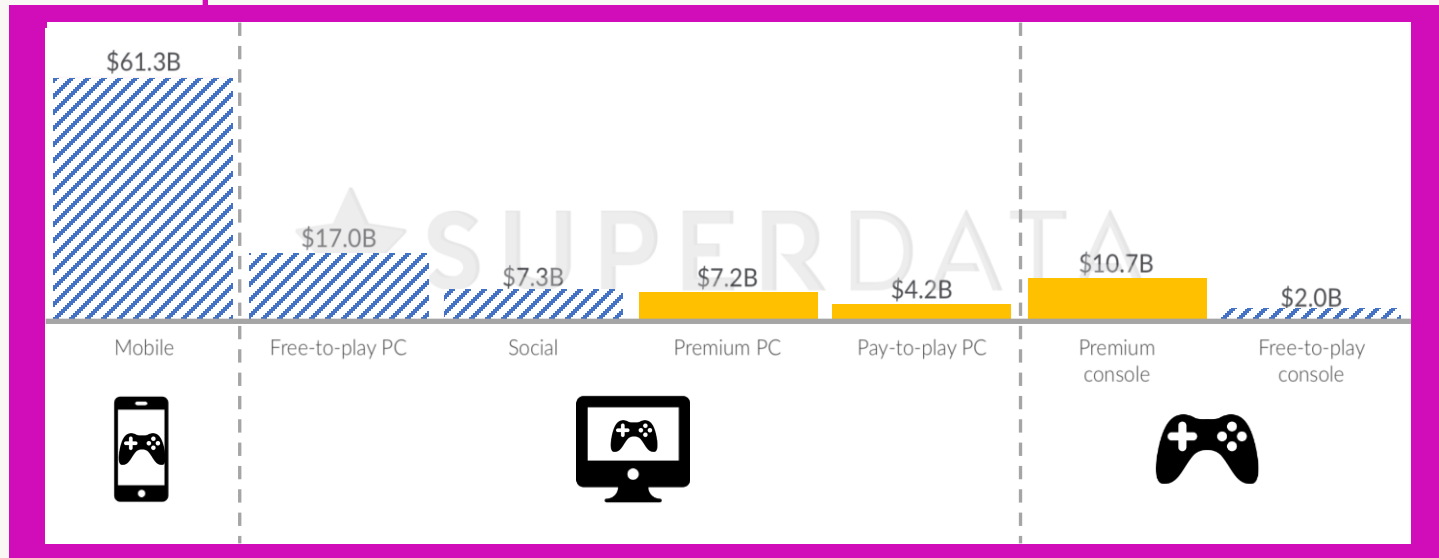


Aktuelle Regulierung im Bereich Film und Videospiele (bei für bestimmte Altersgruppen ungeeigneten Inhalten)

Film / Videospiele				
Grundlagen	Physische Trägermedien (CD, DVD usw.)	Datennetz TV / Radio Abrufdienste / Plattformdienste		Vorführung (Kino, Videospielemessen usw.)
gesetzliche	Art. 135 StGB (Gewaltdarstellungen) und Art. 197 StGB (Pornografie)			
	keine bundesgesetzliche Regelungen Z.T. kantonale gesetzliche Grundlagen zur Altersdeklaration und zur Abgabebeschränkung	RTVG: Art. 5 (jugendgefährd. Sendungen); Art. 82 (Unabhängige Beschwerdeinstanz für Radio und Fernsehen [UBI]) Art. 91 (Ombudsstellen); RTVV: Art. 4 (akust. Ankündigung, opt. Kennzeichnung)	keine bundesgesetzliche Regelungen Z.T. kantonale gesetzliche Grundlagen für Online-Spiele und VoD	keine bundesgesetzliche Regelungen Z.T. kantonale gesetzliche Grundlagen zur Altersdeklaration und zur Zugangsbeschränkung



Im Jahr 2018 generierten die «gratis» *Free-to-Play*-Spiele 80% der Einnahmen der Videospielindustrie





**World Health
Organization**

Gaming Disorder (ICD-11)

Gaming disorder is defined in the 11th Revision of the International Classification of Diseases (ICD-11) as a pattern of gaming behavior (“digital-gaming” or “video-gaming”) characterized by:

- impaired control over gaming**
- increasing priority given to gaming over other activities to the extent that gaming takes precedence over other interests and daily activities**
- continuation or escalation of gaming despite the occurrence of negative consequences.**



Ein Blick auf aktuell bei Kindern und Jugendlichen beliebte Games

Fortnite <https://www.youtube.com/watch?v=RNAWZ2kkzo8>

Brawlstars <https://www.youtube.com/watch?v=iSGfxbmj8E>

FIFA <https://www.youtube.com/watch?v=M8tqhDCdPfs>

Twitch <https://www.twitch.tv/>



Fragerunde



Abschluss, weiterführende Links

- [20.069 «Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele. Bundesgesetz»](#)
- [Podcast](#) BAG «Problematische Internetnutzung in der Schweiz»
- [Synthesebericht](#) Expert:innengruppe «Onlinesucht in der Schweiz»
- [Modell](#) zur Zusammenarbeit mit Eltern und Angehörigen im Bereich Mediennutzung
- [Pro Juventute](#) - Chancen von Computerspielen
- [Jugend und Medien](#) – Informationsportal zur Förderung von Medienkompetenzen
- [Safe Zone](#) – Online-Beratung zu Suchtfragen