

Dezember 2021

AG „SPA Online-Games“

## Schwerpunktanalyse der Medienanstalten 2021 „Jugendschutzrelevante Aspekte in Online-Games“

# Inhalt

1. Gegenstand, Ziele und Vorgehen
2. Relevante Wirkungsrisiken, Genres und Problemlagen
3. Recherche und Sichtung
4. Vertiefende Prüfung und Dokumentation
5. Zentrale Ergebnisse, Problemfelder und Fragen
  - Alterseinstufungen und Zugangsbeschränkungen
  - Exzessive Nutzung
  - Kauffunktionen / Werbung / glücksspielähnliche Elemente
6. Exkurs: Kaufaufforderungen in Apps / Prüfschema der KJM-AG Werbung
7. Spezifische Problemfelder und Wirkungsrisiken

Schwerpunktanalyse „Online-Games“

## 1. Gegenstand, Ziele und Vorgehen

## Hintergrund / Gegenstand / Ziele

Online-Spiele und Spiele-Apps spielen eine zentrale Rolle im Medienalltag von Kindern und Jugendlichen. Entsprechend wichtig sind gute Jugendschutzvorkehrungen.

Neben den „klassischen“ inhaltlichen Problemfeldern wie Gewalt, Sexualität und Extremismus gilt es hier inzwischen viele weitere jugendschutzrelevante Aspekte wie Kostenrisiken, exzessives Spielverhalten und Interaktionsrisiken zu berücksichtigen.

In diesem Kontext steht die aktuelle Schwerpunktanalyse der Medienanstalten zu jugendschutzrelevanten Aspekten von Online-Games. Ihre Ziele sind:

- Recherche, Sichtung und Prüfung jugendschutzrelevanter Games auf Basis des JMStV und der KJM-Prüfkriterien;
- Identifikation und Beschreibung aktueller Gefährdungsfelder. Erfassung, Beurteilung und Beschreibung neuer und game-spezifischer Risiken. Überprüfung der plattformspezifischen Alterskennzeichnungen;
- Anwendung und Weiterentwicklung der KJM-Beurteilungskriterien in der Aufsichtspraxis. Verfolgung von Verstößen. Verbreiterung der Spruchpraxis;
- Schaffung einer Basis für einen Dialog zwischen KJM, Selbstkontrolle, Anbietern, Plattformbetreibern und Games-Branche zur Verbesserung der Jugendschutzvorkehrungen.

# Vorgehen / Stichprobe

## Konzeption und Vorrecherche (Februar bis April)

- Recherche und Auswahl jugendschutzrelevanter Genres und Problemlagen und Konkretisierung spezifischer Wirkungsrisiken (AG)
- Vorrecherche jugendschutzrelevanter Spiele (jugendschutz.net)

## Recherche, Sichtung und Erfassung (Mai/Juni)

- Recherche, Sichtung, Erfassung relevanter Online-Games für die jeweiligen Genres/Themen (Medienanstalten)

## Vertiefende Prüfung und Dokumentation (Juli/August)

- Auswahl exemplarischer Angebote (Reichweite, Relevanz, Kinder- und Jugendaffinität, Anfangsverdacht, Schwere des Verstoßes)
- Vertiefende Prüfung und Dokumentation (Medienanstalten)

## Auswertung / Aufbereitung (September/Oktober)

- Diskussion ausgewählter Problem- und Gefährdungslagen sowie relevanter Einzelfälle (Auswertungstreffen)
- Sichtung, Auswertung und Aufbereitung der Ergebnisse (AG).

UM EIN MÖGLICHST BREITES SPEKTRUM VON RISIKEN, PROBLEMFELDERN, GENRES UND SPIELEN ABDECKEN ZU KÖNNEN, WURDE EIN MEHRSTUFIGES RECHERCHE-, AUSWAHL-, PRÜFUNGS- UND AUSWERTUNGSVERFAHREN GENUTZT.

AUFBAUEND AUF VORHANDENEN RECHERCHEN UND ERFAHRUNGEN BEI DER BEOBACHTUNG UND BEWERTUNG VON ONLINE-GAMES KONZENTRIERTEN SICH DIE MEDIENANSTALTEN JEWEILS AUF DIE SICHTUNG UND PRÜFUNG SPEZIFISCHER, JUGENDSCHUTZ-RELEVANTER PROBLEMLAGEN.

ZUR SYSTEMATISCHEN, GESTÜTZTEN ERFASSUNG VON BASISDATEN UND WIRKUNGSRISIKEN WURDE EINE EIGENE DATENBANK ENTWICKELT.

# Systematische, gestützte Erfassung von Basisdaten und Wirkungsrisiken

**Eingabeformular**

ID	1110	URL	https://play.google.com/store/apps/xxx		
Name des Spiels	xxx				
Plattform	Google Play-Store	PlayStore-Alter	USK 12 (IARC)		
Versionsnummer	1.3.2.	iOS-Alter	17+		
Veröffentlichungsdatum	13. April 2021	Sonstige Alterskennzeichen	M Ab 17 Jahren (Play-Store "=U		
Genre	Trinkspiel/Partyspiel	Ergänzende Deskriptoren	Sexuelle Andeutungen, Alkoholkonsum, Explizite Sprache, In-App-Käufe		
Geschäftsmodell	Free2Play				
Verkaufs-/Downloadzahlen	50.000+ (Google Play-Store)				
Wirkungsrisiken/Probleme	Kostenrisiken/In-App-Käufe; risikobehaftetes Verhalten; Werte/Diskriminierung				
Anfangsverdacht	JA				
Normen	§ 4 Abs. 2 Satz 1 Nr. 3 i.V.m. Satz 2 JMStV (offensichtliche schwere Jugendgefährdung); § 5 Abs. 1 JMStV (Entwicklungsbeeinträchtigung von Kindern und Jugendlichen unter 18 Jahren)				
Anbieter/Entwickler	xxx				
PLZ/Ort	xxx				
Straße/Nr	xxx				
Mitglied einer Selbstkontrolle		Zuständigkeit	LFK		
Bemerkungen	2. Google Treffer bei der Suche nach "Online Trink Spiel". Unter gleichem Namen, aber in sehr unterschiedlichen Versionen (mit verschiedenen Alterskennzeichen) im Google Play Store, im iOS App Store sowie als Online Game unter https://flashclub.org verfügbar.				
Medienanstalt	TLM	Datum der Prüfung	28.05.2021		

# Systematische, gestützte Erfassung von Basisdaten und Wirkungsrisiken

**Eingabeformular**

**Selbstschädigendes Verhalten**

Das Spiel ist geeignet, die körperliche oder seelischen Unversehrtheit und persönliche Integrität von Kindern/Jugendlichen zu beeinträchtigen; Der Konsum von Drogen wird verharmlost/propagiert; Selbstschädigendes Verhalten wird verharmlost/propagiert

**Interaktionsmöglichkeiten**

Das Spiel wird (eher) in der Gruppe gespielt; Gespielt wird (eher) gegeneinander

**Finanzierung**

Als Zahlungsmittel sind (auch) Benutzerkonten/Accounts in den jeweiligen App-Stores zugelassen; Als Zahlungsmittel sind (auch) Prepaid-Karten zugelassen; Das Spiel finanziert sich (auch) über in Game-Käufe/ Mikrotransaktionen; Das Spiel kann (zunächst kostenlos) im Free-to-Play-Modell heruntergeladen und gespielt werden; Im Spiel können Spielfunktionen/Spielvorteile/ Ausstattungsmerkmale erworben werden

- Das Spiel wird nur als Vollpreistitel angeboten
- Das Spiel finanziert sich (auch) über Werbung
- Das Spiel finanziert sich (auch) über in Game-Käufe/ Mikrotransaktionen
- Das Spiel kann (zunächst kostenlos) im Free-to-Play-Modell heruntergeladen und gespielt werden
- Im Spiel können Spielfunktionen/Spielvorteile/ Ausstattungsmerkmale erworben werden
- Als Zahlungsmittel sind nur Kreditkarten/Bankeinzug zugelassen
- Als Zahlungsmittel sind (auch) Benutzerkonten/Accounts in den jeweiligen App-Stores zugelassen
- Als Zahlungsmittel sind (auch) Prepaid-Karten zugelassen

OK Abbrechen

# Leitfaden für die praktische Umsetzung

## Schwerpunktuntersuchung zu Online-Games 2021: Leitfaden für die praktische Umsetzung

Dieser Leitfaden soll eine Orientierungshilfe für die praktische Umsetzung von Online-Games sein, praktische Hilfestellungen für die praktische Umsetzung bieten. Der Leitfaden kann im Laufe der Zeit, je nach Erfahrung, noch angepasst werden.

### Allgemeine Informationen zur Recherche

- Die Auswahl und Erfassung relevanter Medieninhalte unter Berücksichtigung ggf. eigener Recherchen.
- Für erste Recherchen und Sichtungen Let's Play-Videos an
- Vorhandene Angaben von jugendschutz.net ergänzt/aktualisiert werden: dies betrifft die Altersfreigaben und ggf. die Beschränkungen (Sofern sich im Play-Store auf versch. Plattformen, kann diese Information unter „Beschränkungen“ abgerufen werden)
- Information zur Unterscheidung zwischen verschiedenen Plattformen:

### USK-Kennzeichen:



### IARC-Altersbewertung:



- Die Prüfung und Dokumentation der Spiele soll nur auf einer Plattform erfolgen. Sofern die Prüfung auf einer anderen Plattform erfolgt wie von jugendschutz.net angegeben, ist die Angabe im Erfassungsbogen entsprechend anzupassen.

## USK-Kennzeichen:



## IARC-Altersbewertung:



### Informationen zur Aufzeichnung/Dokumentation

- Bildschirmaufzeichnungen werden nur von den Spielen benötigt, die von der jeweiligen Landesmedienanstalt nach der Vorprüfung ausgewählt wurden (mind. drei, nicht mehr als fünf).

Die Aufzeichnungen sollten schnell sehr groß werden, sollte die Aufzeichnungsdauer 15 Minuten nicht überschreiten.

Wichtige Aufgaben („Quests“) bieten sich als Aufzeichnungspunkte an. Es wurde festgestellt, dass eine Aufzeichnung mit einer Auflösung von 1920x1080 Pixeln und einer Bildrate von ca. 30 Bildern pro Sekunde eine Dateigröße von ca. 1 GB ergibt (Je größer die Auflösung, desto größer die Belastung der Hardware).

Die Aufzeichnungen sollten in vielen Fällen während dem Spiel unterbrochen und neu gestartet werden.

Alle wesentlichen Bestandteile des Spiels (inkl. Erwerb) sollten in der Aufzeichnung enthalten sein.

Die Aufzeichnung sollte sich eher zu viel aufnehmen als zu wenig, da im Falle einer Unterbrechung die Aufzeichnung nicht wiederholt werden muss.

Die Aufzeichnung sollte auch aufgezeichnet werden, In-Game-Käufe können ebenfalls aufgezeichnet werden.

Die Aufzeichnungen sollten die Kaufabläufe dokumentieren.

Es wird empfohlen, die Dateien einheitlich zu benennen.

Beispiel: Download\_Spielname

Beispiel: Download\_Genshin Impact

Beispiel: Installation\_Spielname

Beispiel: Start\_Spielname

Beispiel: Aufzeichnung\_XX\_Spielname

Beispiel: Aufzeichnung\_07\_Valheim

Die weiteren Aufzeichnungen hinter dem Begriff „Aufzeichnung“ sollten durch nummeriert werden.

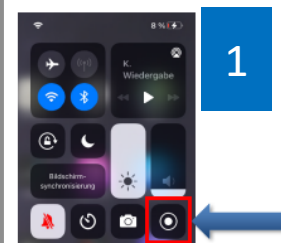
### Aufzeichnungsmöglichkeiten:

#### Windows:

Bei Spielen für den PC wurden gute Erfahrungen mit dem Screencam-Programm „Camtasia“ der Firma „TechSmith“ gemacht.

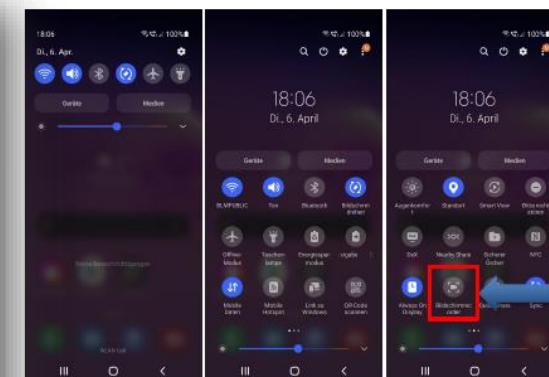
#### Apple - iOS:

Zur Dokumentation bietet sich hier die iOS-eigene Möglichkeit der Bildschirmaufzeichnung an, diese wird ab der Systemsoftwareversion 14 angeboten. Man startet eine Aufnahme, indem man das „Kontrollzentrum“ öffnet (man streicht am rechten oberen Eck (Akkustandanzeige) nach unten) und dann auf die Aufnahmetaste (Kreis mit größerem Punkt darin) drückt.



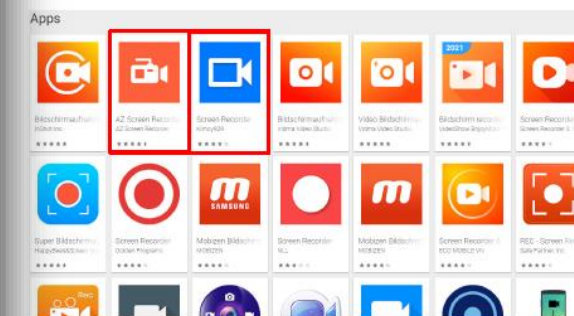
#### Google - Android:

Bei Android gibt es kein betriebssystemeigenes Aufnahmeprogramm wie bei Apple. Teilweise bieten einzelne Gerätehersteller (Samsung, LG, OnePlus) integrierte Funktionen an, aber im Google PlayStore gibt es mehrere kostenfreie Apps, die diese Funktion anbieten. Bei der Auswahl einer entsprechenden App sollte darauf geachtet werden, dass die App auch Audioaufzeichnungen mit anbietet, was in den Beschreibungen der Apps erwähnt sein sollte.



(Screenshots von einem Samsung-Smartphone)

Hier eine Auswahl möglicher Apps (Suchbegriff: Screen Recorder), die im Play Store angeboten werden (Empfehlungen sind rot umrandet):



#### Zusätzlicher Hinweis:

Der Datentransfer zwischen mobilem Endgerät und Computer ist mit zu bedenken. Im besten Fall kann man das mobile Endgerät via (USB-)Kabel mit dem Rechner verbinden.



Schwerpunktanalyse „Online-Games“

## 2. Relevante Wirkungsrisiken, Genres und Problemlagen

## Relevante Gefährdungen und Wirkungsrisiken (KJM-Kriterien)

Die Auswahl und Prüfung der Angebote orientierte sich an den Kriterien der KJM für die Aufsicht im Rundfunk und in den Telemedien. Darin werden spezifische Problemfelder und Wirkungsrisiken beschrieben, die in der aktuellen SPA zu beachten waren.

Neben strafrechtlich relevanten, unzulässigen und jugendgefährdenden Inhalten wurden in der aktuellen SPA vor allem entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte sowie das Thema Werbung (§ 6 JMStV) in den Blick genommen und geprüft.

Bei der Beurteilung einer Entwicklungsbeeinträchtigung sind hier neben „klassischen“ inhaltlichen Problemfeldern wie Gewalt, Sexualität und Extremismus vor allem auch neue und game-spezifische Risiken zu berücksichtigen.

Im ersten Teil der Analyse wurden auf dieser Basis zunächst relevante Genres, Wirkungsrisiken und Problemlagen identifiziert.

## Relevante Gefährdungen und Wirkungsrisiken (KJM-Kriterien)

Gemäß der Kriterien der KJM sind v. a. folgende game-spezifische Aspekte relevant:

- Interaktivität: Nutzung verschiedener Handlungsoptionen im Spiel; Kommunikation mit anderen Gamern;
- Förderung exzessiver Nutzung: Persistente Spielwelten; nicht erkennbares oder nicht erreichbares Spielziel; Belohnungssysteme, die komplex, unvorhersehbar oder unübersichtlich sind; negative Konsequenzen durch Nicht-Spielen; glücksspielähnliche Elemente;
- Werbung/Kostenrisiken: Direkte Kaufaufrufe; Ansprache, die sich an Kinder und Jugendliche richtet; Ausnutzung der Unerfahrenheit und Leichtgläubigkeit; Bewerbung glücksspielähnlicher Elemente; Interessenschädigende Werbung (z. B. Lootboxen);
- Identifikationsanreize und lebensweltliche Orientierungsmuster durch die Spielfigur: Vermittlung von problematischen Rollenmustern, Verhaltensweisen und Haltungen.

## Bestimmung von Genres, Wirkungsrisiken und Problemlagen

Genres/Themen	Wirkungsrisiken/Problemlagen
Shooter	Gewalt/Diskriminierung
Horror	Horror, Ekel, Gewalt
Porno, Erotik, Anime	Porno, Sexualität
Gangster	Werte/Diskriminierung, risikobehaftetes Verhalten
Szene-Games, Communities	Extremismus
MMORPG	Action, exzessive Nutzung
(Sonstige) Multiplayer	Unterbrecherwerbung/Trailer, Kostenrisiken, glücksspielähnliche Elemente
Simulierte Glücksspiele	glücksspielähnliche Elemente, Glücksspiel, exzessive Nutzung, Kostenrisiken
Kinder, Family	Kinder und Werbung, (interessenschädigende) Werbung/Trailer, Kostenrisiken, glücksspielähnliche Elemente, Werte/Diskriminierung
Casual, Hyper Casual	(interessenschädigende) Werbung/Trailer, Kostenrisiken, glücksspielähnliche Elemente, Dark Patterns, Werte/Diskriminierung
(Sonstige) Must-Have	(interessenschädigende) Werbung/Trailer, Kostenrisiken, glücksspielähnliche Elemente, Werte/Diskriminierung
Trinkspiele, Sonstiges	risikobehaftetes Verhalten, Werte/Diskriminierung

## Vorrecherche jugendschutz.net / Jugendschutzrelevante Angebote

Genres/Themen	Gesamt	Anfangs- verdacht	Grenz- wertig
Shooter	20	20	
Horror	20	20	
Porno, Erotik, Anime	20	19	1
Gangster	16	16	
Szene-Games, Communities	17	11	5
MMORPG	16	16	
(Sonstige) Multiplayer	13	7	4
Simulierte Glücksspiele	20	20	
Kinder, Family	20	13	7
Casual, Hyper Casual	20	19	1
(Sonstige) Must-Have	6	4	2
Trinkspiele, Sonstiges	16	15	

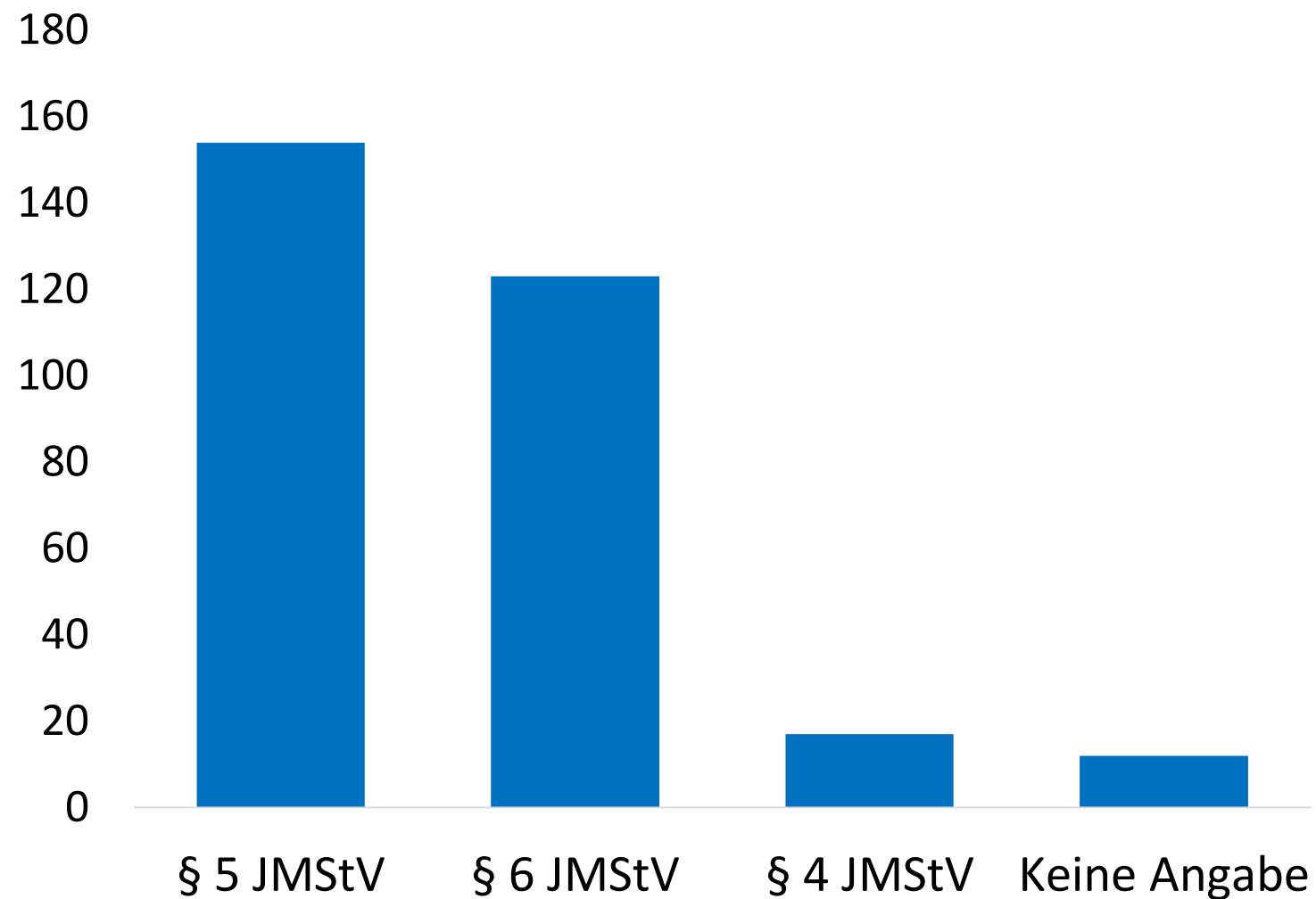
ZU DEN VORGEGEBENEN GENRES U. THEMEN HAT JUGENDSCHUTZ.NET 184 JUGENDSCHUTZRELEVANTE ONLINE-GAMES RECHERCHIERT.

DABEI WAREN ALLE PROBLEMFELDER RELATIV GLEICHMÄßIG VERTRETEN.

IN DEN ALLERMEISTEN FÄLLEN GAB ES EINEN ALLGEMEINEN ANFANGS-VERDACHT AUF (MINDESTENS) EINEN VERSTOß GEGEN DIE BESTIMMUNGEN DES JMSTV.

IN ZAHLREICHEN FÄLLEN HAT SICH DIESER VERDACHT IN DER SPÄTEREN SICHTUNG UND PRÜFUNG WEITER KONKRETISIERT. IN ANDEREN FÄLLEN HAT ER SICH BEI DER NÄHEREN PRÜFUNG JEDOCH ZERSCHLAGEN.

## Vorrecherche jugendschutz.net / Anfangsverdacht und Normen



ZU DEN VORGEGEBENEN GENRES U. THEMEN HAT JUGENDSCHUTZ.NET 184 JUGENDSCHUTZRELEVANTE ONLINE-GAMES RECHERCHIERT.

DABEI WAREN ALLE PROBLEMFELDER RELATIV GLEICHMÄßIG VERTRETEN.

IN DEN ALLERMEISTEN FÄLLEN GAB ES EINEN ALLGEMEINEN ANFANGS-VERDACHT AUF (MINDESTENS) EINEN VERSTOß GEGEN DIE BESTIMMUNGEN DES JMSTV.

IN ZAHLREICHEN FÄLLEN HAT SICH DIESER VERDACHT IN DER SPÄTEREN SICHTUNG UND PRÜFUNG WEITER KONKRETISIERT. IN ANDEREN FÄLLEN HAT ER SICH BEI DER NÄHEREN PRÜFUNG JEDOCH ZERSCHLAGEN.

Schwerpunktanalyse „Online-Games“

### 3. Recherche und Sichtung

## Recherche, Sichtung, Prüfung und Dokumentation

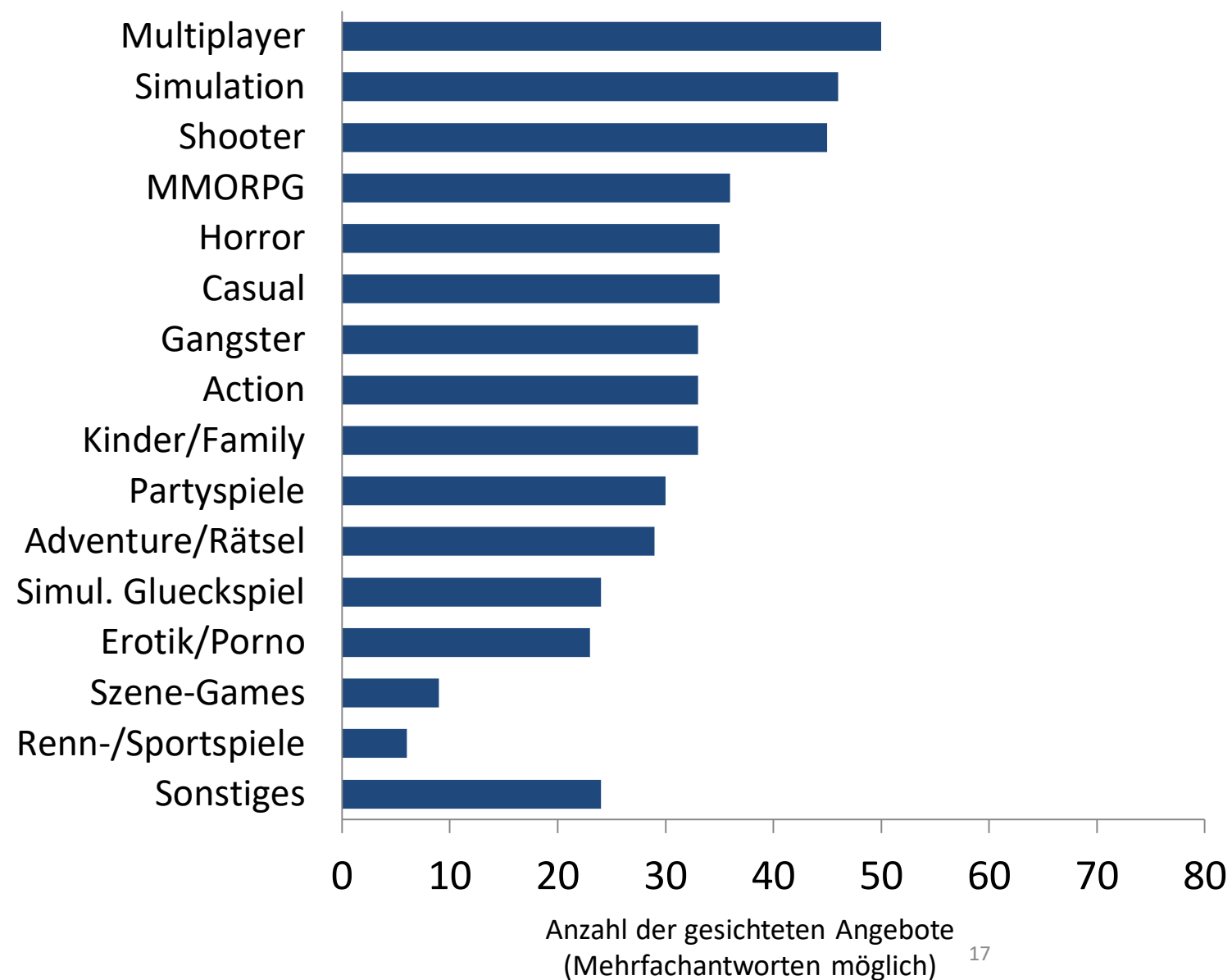
Genres/Themen	Medienanstalt / Angebote
Shooter	NLM / 37
Horror	BLM / 41
Porno, Erotik, Anime	MA HSH / 24
Gangster	Medienanstalt RLP / 33
Szene-Games, Communities	MMV und SLM / 18
MMORPG	LPR Hessen / 47
(Sonstige) Multiplayer	Landesanstalt für Medien NRW / 49
Simulierte Glücksspiele	LMS / 28
Kinder, Family	MSA und mabb / 33
Casual, Hyper Casual	brema / 39
(Sonstige) Must-Have	LFK / 9
Trinkspiele, Sonstiges	TLM / 31

**DIE RECHERCHE UND ERFASSUNG RELEVANTER SPIELE WURDE IN DEN MEDIENANSTALTEN ERGÄNZT UND VERVOLLSTÄNDIGT. DAMIT WURDE DIE STICHPROBE AUF INSGESAMT 389 SPIELE ERWEITERT.**

**AUSWAHLKRITERIEN WAREN REICHWEITE, AKTUALITÄT, WIRKUNGSRISIKO, ANFANGSVERDACHT UND SCHWERE DES VERSTOßES. ZUDEM WURDEN VERSCHIEDENE ALTERSTUFEN UND WIRKUNGSGRADE SOWIE EXEMPLARISCHE SPIELE UND GAMES VON DEUTSCHEN ANBIETERN IN DEN BLICK GENOMMEN.**



## Genres, Verbreitungsplattformen und Abrufe (n = 389)

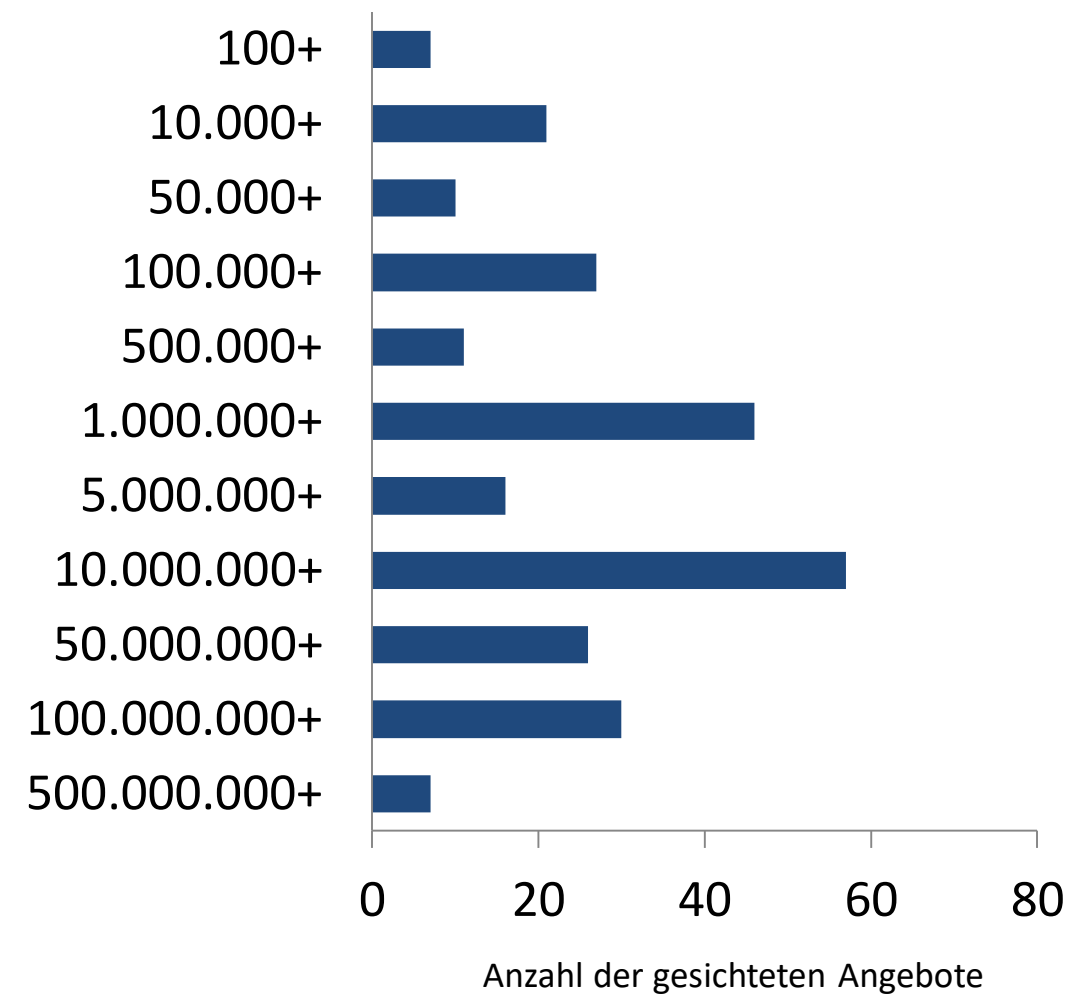
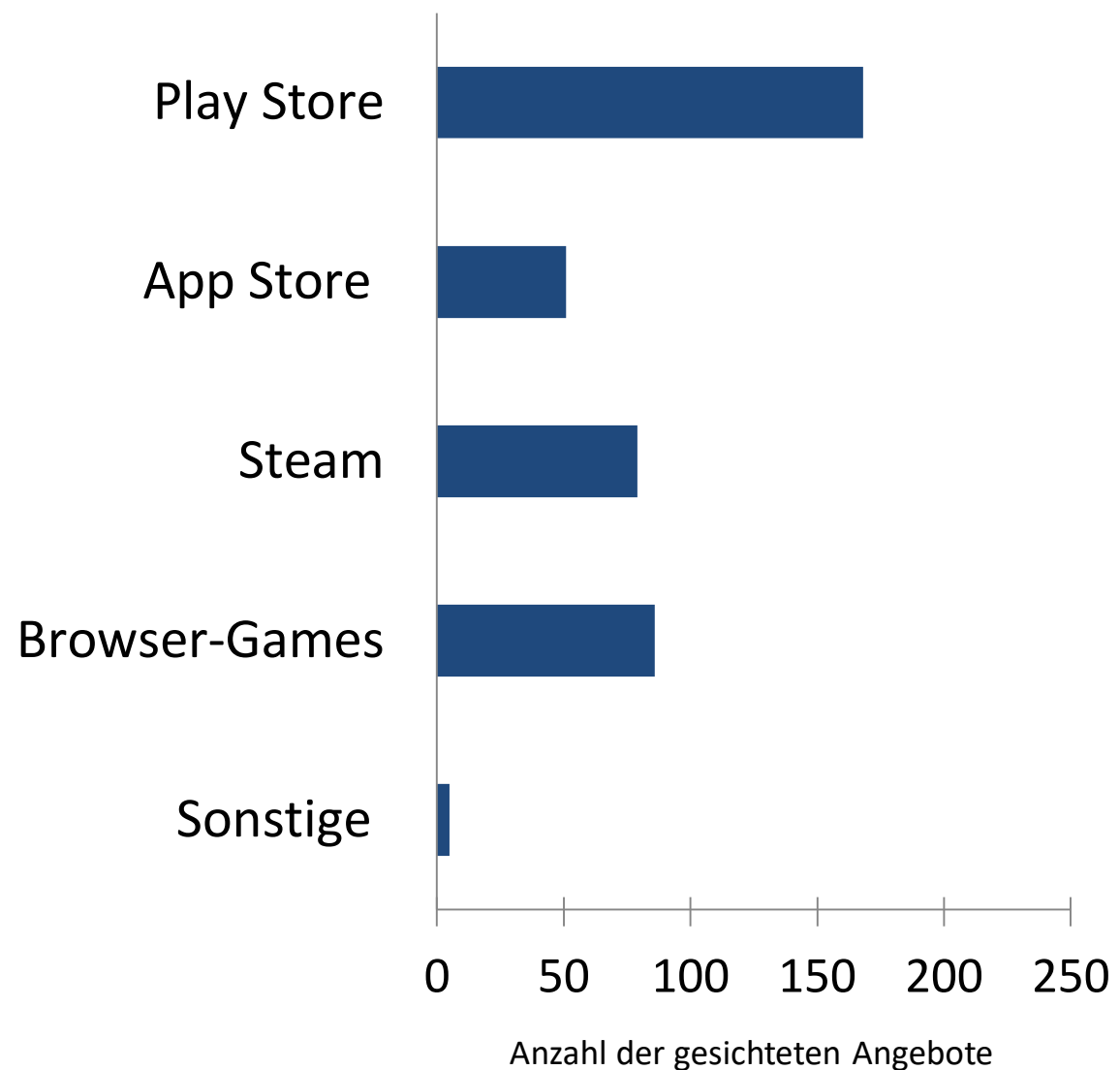


**DIE STICHPROBE DER JUGENDSCHUTZ-RELEVANTEN ONLINE-GAMES WAR BREIT ÜBER ALLE GENRES GESTREUT. NEBEN MULTIPLAYER-, SHOOTER- UND HORROR-GAMES WAREN AUCH SPIELE FÜR KINDER, CASUAL-GAMES UND SIMULIERTE GLÜCKSSPIELE DABEI.**

**IM MITTELPUNKT STANDEN ANGEBOTE DER GROßEN APP-STORES UND SPIELE-PLATTFORMEN. ABER AUCH BROWSER-GAMES WURDEN IN DEN BLICK GENOMMEN.**

**DIE REICHWEITE DER ANGEBOTE WAR EIN AUSWAHLKRITERIUM. INSOFERN FINDEN SICH VIELE ABRUFSTARKE SPIELE MIT MEHR ALS 10 MIO. DOWNLOADS IN DER STICHPROBE.**

## Genres, Verbreitungsplattformen und Abrufe

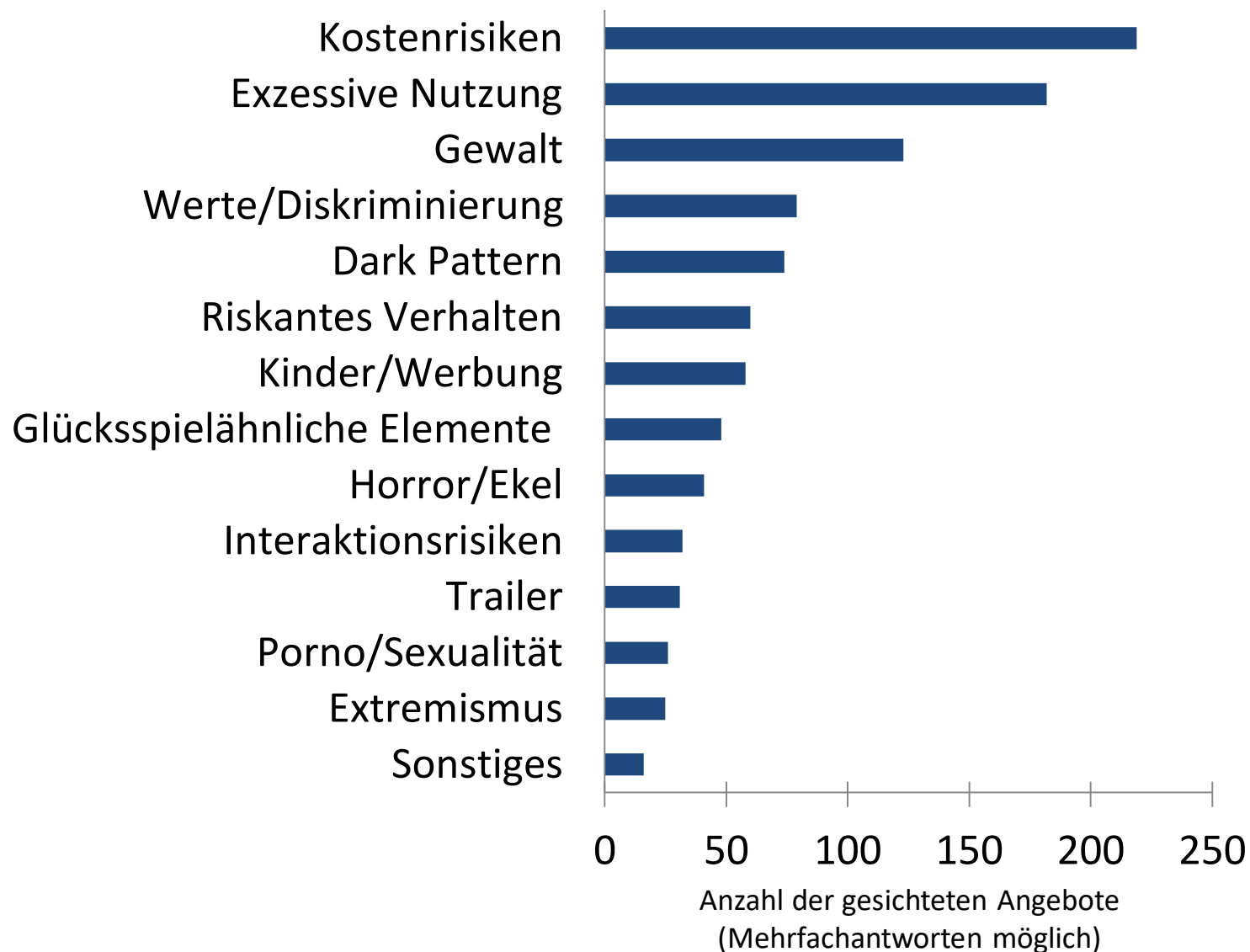


## Wirkungsrisiken (n = 389)

FÜR ALLE RECHERCHIERTEN TITEL WURDEN ZUNÄCHST MÖGLICHE WIRKUNGSRISIKEN AUFGELISTET.

SCHON HIER ZEIGTE SICH, DASS GENREÜBERGREIFEND VOR ALLEM KOSTENRISIKEN UND DAS RISIKO EINER EXZESSIVEN NUTZUNG PROBLEMATISCH ERSCHEINEN, DIE BEI RUND 56 BZW. 47 PROZENT DER SPIELE GENANNT WURDEN. DIESER ERSTE EINDRUCK BESTÄTIGTE SICH AUCH IN DER SPÄTEREN VERTIEFUNG.

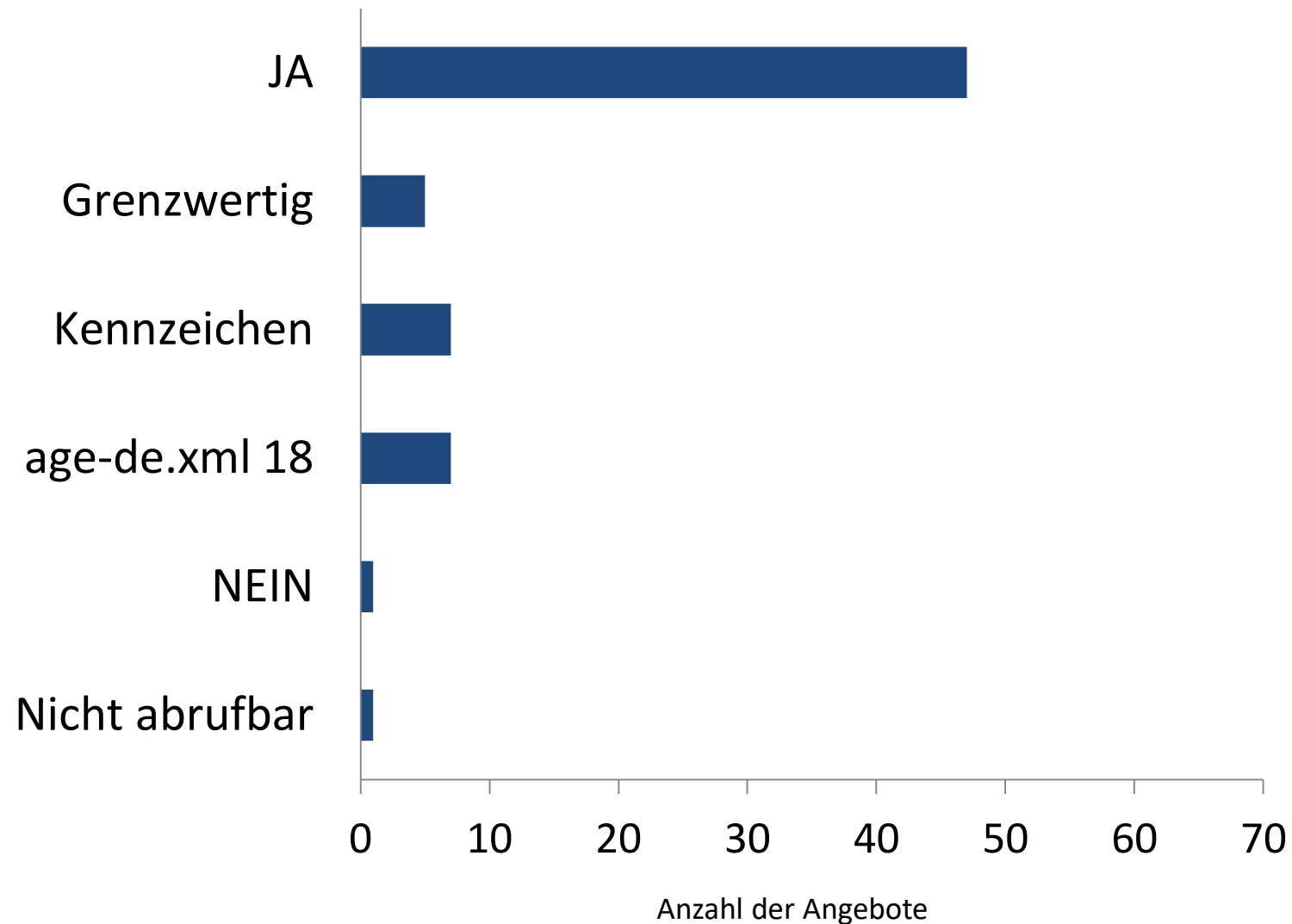
DIE WEITEREN WIRKUNGSRISIKEN SIND NICHT WENIGER RELEVANT, BETREFFEN JEDOCH MEIST NUR BESTIMMTE GENRES.



Schwerpunktanalyse „Online-Games“

## 4. Vertiefende Prüfung und Dokumentation

## Vertiefende Prüfung / Anfangsverdacht (n = 68)

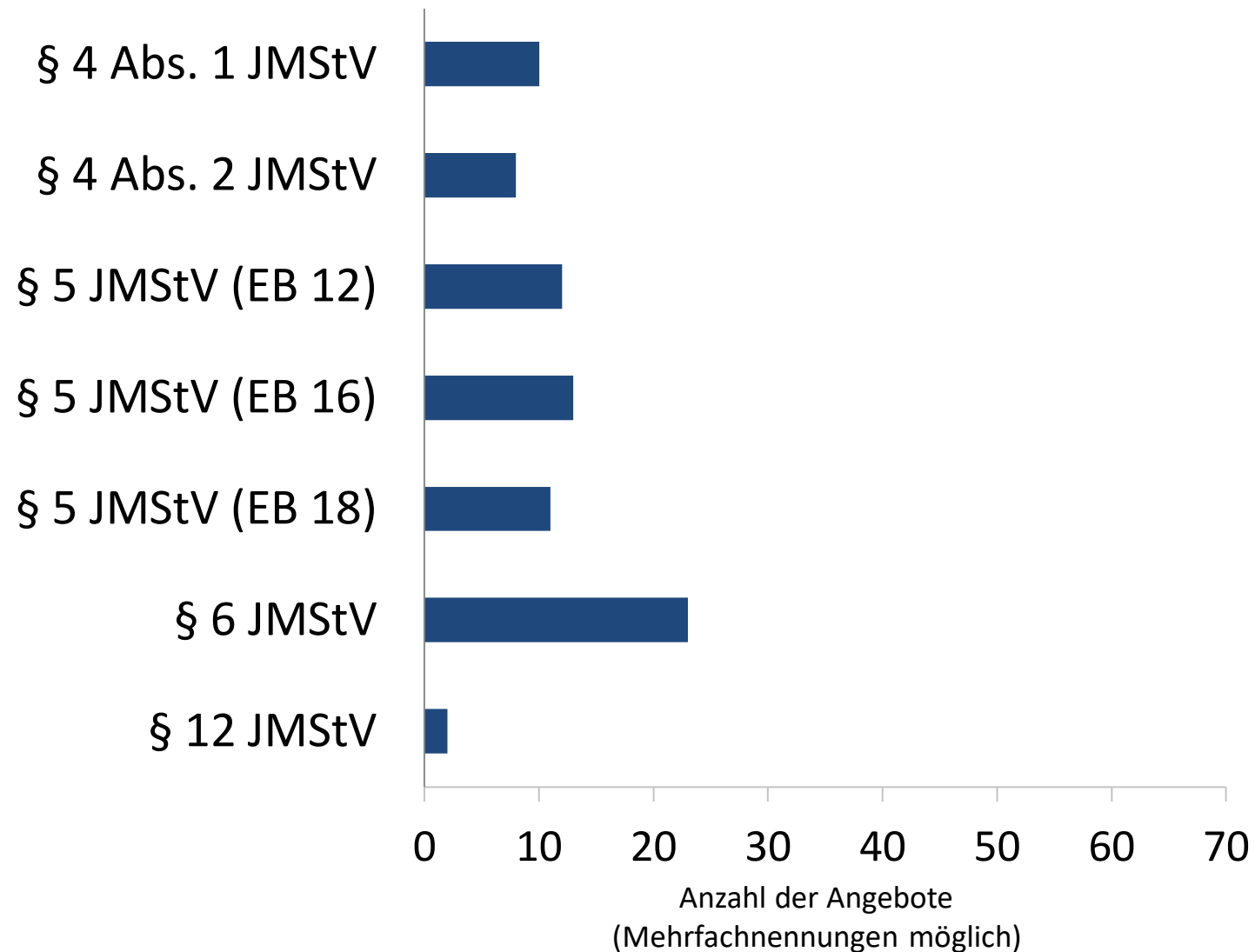


IM DRITTEN TEIL DER ANALYSE WURDEN AUSGEWÄHLTE SPIELE IN DEN JEWELIGEN MEDIENANSTALTEN VERTIEFEND GEPRÜFT. IN VIER AUSWERTUNGSTREFFEN WURDEN 68 FÄLLE VORGESTELLT UND ERÖRTERT.

BEI 47 SPIELEN HAT SICH DER VERDACHT AUF EINEN VERSTOß GEGEN DEN JMSTV IN DER VERTIEFENDEN PRÜFUNG ERHÄRTET (69 PROZENT), FÜNF SPIELE WURDEN ALS GRENZWERTIG EINGESTUFT, SIEBEN WAREN MIT DER RICHTIGEN ALTERSSTUFE VERSEHEN, ABER FREI ZUGÄNGLICH.

IN 9 FÄLLEN HAT SICH DER ANFANGSVERDACHT NICHT BESTÄTIGT – WEIL KORREKT GELABELT, KEIN VERSTOß ODER NICHT MEHR ABRUFBAR.

## Vertiefende Prüfung / Anfangsverdacht und Normen (n = 68)



**IN 36 FÄLLEN BEZIEHT SICH DER ANFANGSVERDACHT AUF EINE ZU NIEDRIGE ALTERSEINSTUFUNG UND EINEN VERSTOß GEGEN § 5 JMSTV.**

**DARÜBER HINAUS FANDEN SICH IN DER VERTIEFENDEN PRÜFUNG ABER AUCH ABSOLUT UNZULÄSSIGE SOWIE (OFFENSICHTLICH) SCHWER JUGENDGEFÄHRDENDE INHALTE. HIER GEHT ES VOR ALLEM UM PORNOGRAFIE UND EXTREMISMUS.**

**IN 23 FÄLLEN ERHÄRTETE SICH ZUDEM DER ANFANGSVERDACHT AUF EINEN VERSTOß GEGEN § 6 JMSTV. DAS BESTÄTIGT NOCH EINMAL DAS GROßE PROBLEMPOTENZIAL IN DIESEM BEREICH.**

Schwerpunktanalyse „Online-Games“

## 5. Zentrale Ergebnisse, Problemfelder und Fragen

## Alterseinstufungen / 1

Korrekte Alterseinstufungen bieten Orientierung. In Verbindung mit der Möglichkeit, das Herunterladen entsprechend gekennzeichneteter Apps über die Jugendschutzeinstellung der Endgeräte zu unterbinden, können sie im besten Fall den Zugang zu beeinträchtigenden Inhalten erschweren.

Oft finden sich jedoch unterschiedliche und teilweise zu niedrige Alterseinstufungen für das gleiche Spiel auf/in verschiedenen Plattformen und Stores. Übereinstimmende Bewertungen auf verschiedenen oder gar allen Plattformen bilden die Ausnahme.

Noch häufiger sind unterschiedliche und teilweise zu niedrige Alterseinstufungen für vergleichbare Spiele auf/in verschiedenen Plattformen und Stores (z. B. in den Kategorien „simulierte Glücksspiele“, „Kinder- und Family-Games“, „Trinkspiele“). Das gilt besonders für den Google Play Store.

Die Altersbewertungen im Apple App Store (4+, 9+, 12+, 17+) weichen zudem deutlich von den in Deutschland üblichen und bekannten Altersstufen im Jugendschutz ab.

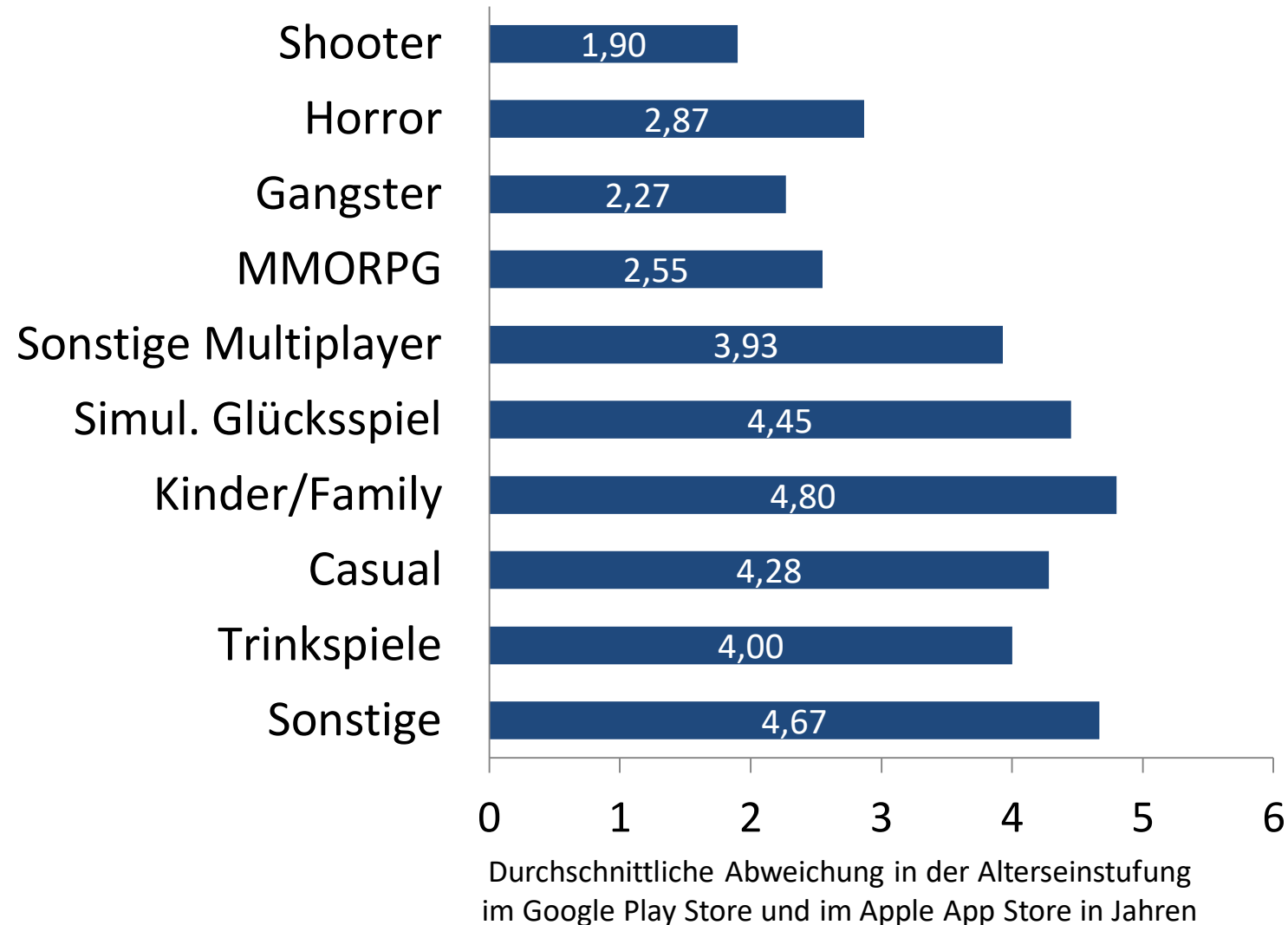


## Alterseinstufungen / 2

In Spielbeschreibungen, Metadaten und AGBs werden häufig weitere abweichende Altersangaben genannt, wie z. B. ein Mindestalter, ein PEGI-Rating oder ein age-de.xml-Label.

Bei der Suche nach bestimmten Spielen und in Spiele-Tipps sowie auf mobilen Endgeräten wird z. T. der Google Play Store mit der Endung „=us“ in der URL angezeigt. Obwohl (teilweise) in deutscher Sprache werden hier Altersbewertungen angezeigt, die von den deutschen Stufen abweichen, den Eltern nicht vertraut sind und sich teilweise massiv von der USK/IARC-Bewertung in Deutschland unterscheiden.

## Abweichungen in den Alterseinstufung: Play Store und App Store (n = 201)



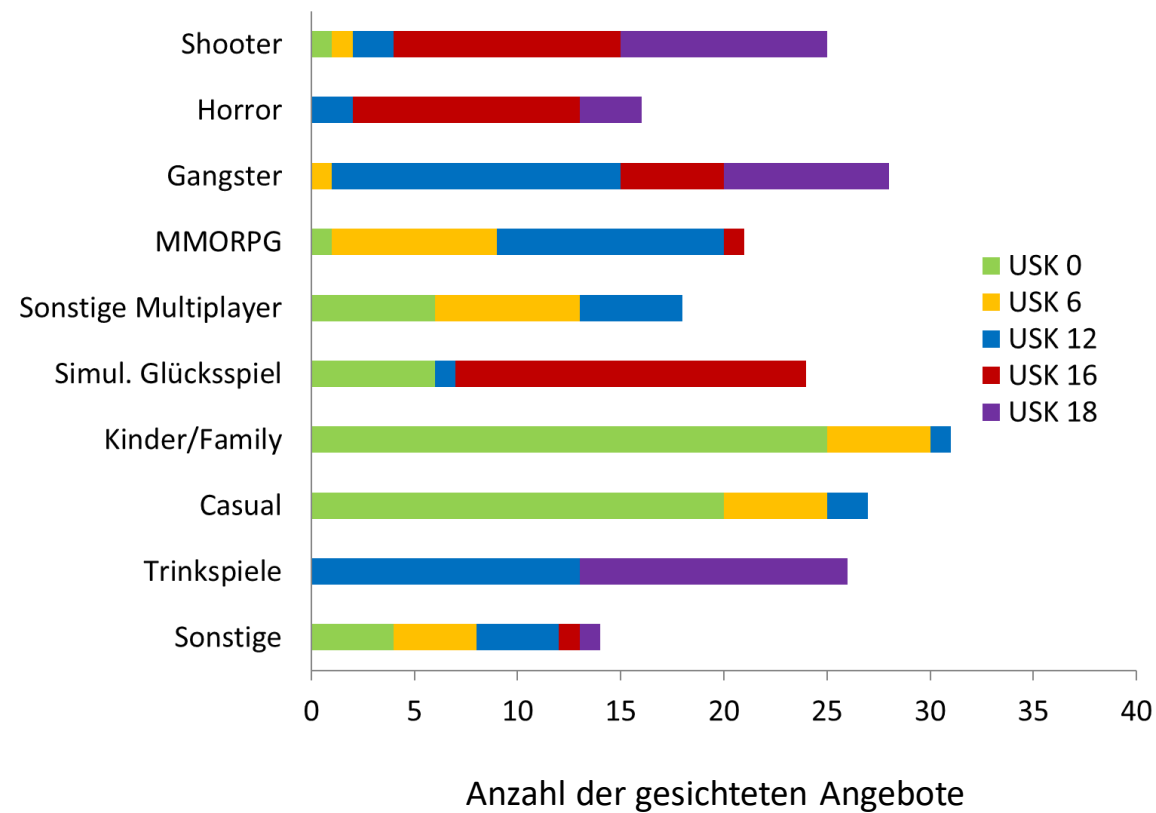
DIE ALTERSEINSTUFUNGEN IM GOOGLE PLAY STORE UND IM APPLE APP STORE DIFFERIEREN IM SCHNITT UM MEHR ALS 3,5 JAHRE. NUR BEI 10 PROZENT DER SPIELE STIMMT DIE EINSTUFUNG ÜBEREIN.

IN DEN MEISTEN GENRES IST DIE EINSTUFUNG IM APP STORE HÖHER ALS IM PLAY STORE. AM GRÖßTEN IST DIE ABWEICHUNG MIT DURCHSCHNITTLICH 4,8 JAHREN BEI DEN KINDER- UND FAMILY-GAMES, GEFOLGT VON SIMULIERTEN GLÜCKSSPIELEN, CASUAL-GAMES U. TRINKSPIELEN.

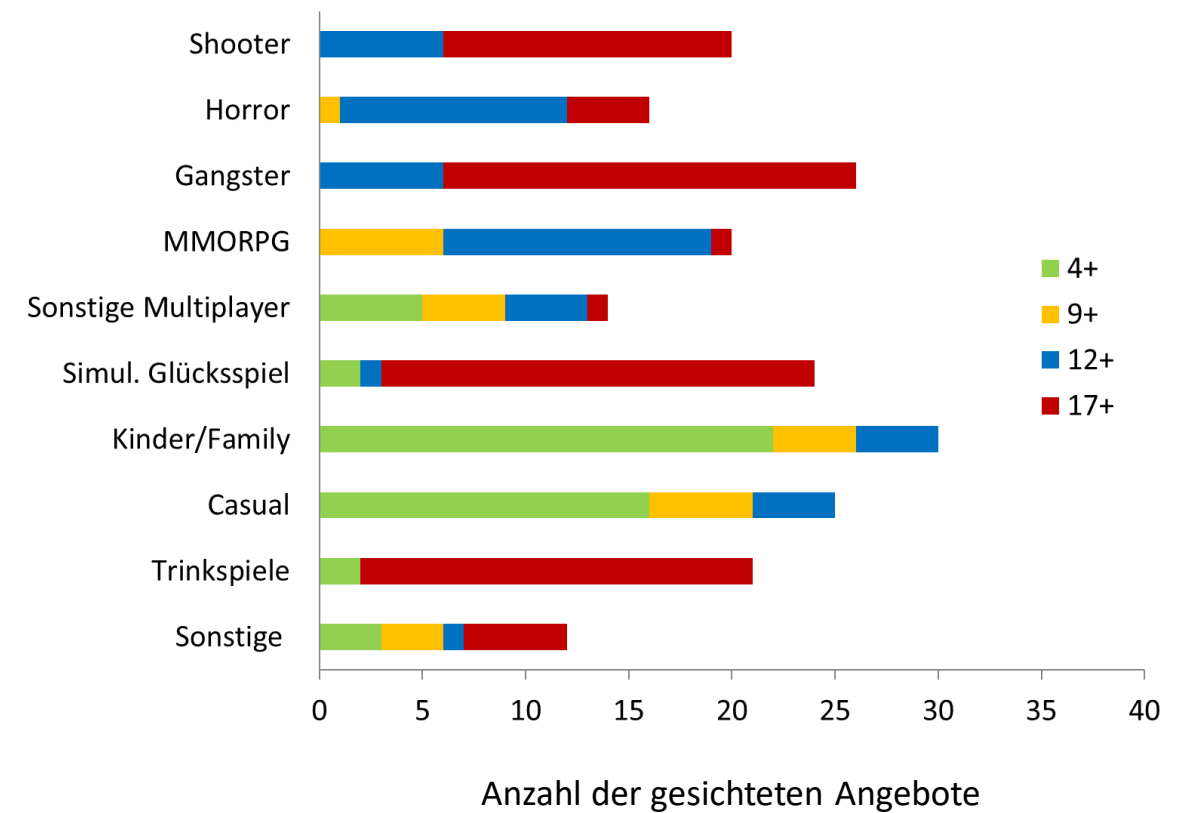
SHOOTER U. HORROR-GAMES SIND DAGEGEN MEIST IM GOOGLE PLAY STORE HÖHER EINGESTUFT. IM MITTEL SIND DIE ABWEICHUNGEN HIER JEDOCH GERINGER.

# Altersfreigaben / nach Plattformen

Google Play Store (n = 230)



Apple App Store (n = 208)



## Alterseinstufungen / 3

Bei Steam gibt es oft widersprüchliche Alterskennzeichen für die Plattform und die Inhalte: Die gesamte Webseite ist mit einem age-de.xml-Label für die Altersstufe „18“ versehen, die einzelnen Angebote/Spiele haben Bewertungen von „ab 0 Jahren“ bis „ab 18 Jahren“.

In der Analyse fanden sich bei Steam 34 Angebote, bei denen ein Anfangsverdacht auf einen Verstoß gegen § 12 JMStV festgestellt wurde, weil die Kennzeichnung nach dem JuSchG nicht eingebunden war oder ein falsches Kennzeichen genutzt wurde.

Alterskennzeichen der USK nach § 14 JuSchG und IARC-Altersbewertung sind nur schwer zu unterscheiden. (Sogar) die Shops von Nintendo, Windows und Playstation führen die IARC-Altershinweise als JuSchG-Kennzeichen auf; genauso ist es bei Rezensionen.

Anbietende berufen sich teilweise auch dann (noch) auf eine Alterskennzeichnung der USK gemäß § 14 JuSchG (und nutzen das entsprechende Kennzeichen), wenn sie online eine andere/neue Fassung des Spiels anbieten, die sich im Hinblick auf Gestaltung, nutzergenerierte Inhalte und Wirkungsrisiken (v. a. Kostenrisiken u. exzessive Nutzung) von der Ursprungsversion unterscheidet und es deutliche Anhaltspunkte dafür gibt, dass das Spiel nicht (mehr) inhaltsgleich ist.

## Trennung der Angebote nach § 5 Abs. 5 JMStV

Ist eine entwicklungsbeeinträchtigende Wirkung nur auf Kinder unter 14 Jahren anzunehmen, erfüllt der Anbieter von Telemedien gemäß § 5 Abs. 5 JMStV seine Verpflichtung nach § 5 Abs. 1 JMStV, wenn das Angebot getrennt von für Kinder bestimmten Angeboten verbreitet wird oder abrufbar ist.

Viele Online-Stores, Spieleplattformen und Webseiten haben spezielle Kategorien oder Seiten mit Angeboten für Kinder. Von EB-Angeboten sind diese Kinderseiten jedoch meist nur einen Klick entfernt.

Zudem werden Spiele für Kinder i. d. R. nicht nur auf den Kinderseiten angeboten, sondern finden sich zusammen mit Jedermann-Spielen und Family-Games auch in anderen Kategorien, Genres und Bereichen – direkt neben beeinträchtigenden Angeboten. Altersunabhängige bzw. altersübergreifende Kategorien und Suchmöglichkeiten unterlaufen die Trennung.

## Exzessive Nutzung

Angebote, die eine exzessive Nutzung und ein riskantes Gaming-Verhalten fördern, können geeignet sein, die Entwicklung von Minderjährigen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen:

*„Digitale Medien üben auf Kinder und Jugendliche einen starken Reiz aus. Die Faszination insbesondere von interaktiven Angeboten, auch in Kombination mit den Möglichkeiten mobiler Endgeräte, führt bei vielen Kindern und Jugendlichen zu langen Nutzungszeiten, die (...) nicht zwangsläufig negative Folgen für das soziale Leben und die Persönlichkeitsentwicklung der Kinder und Jugendlichen haben müssen.*

*Je nach individueller Disposition kann sich bei einigen Kindern und Jugendlichen jedoch ein dauerhaftes problematisches Nutzungsverhalten entwickeln, das durch Verlust der Kontrolle über die eigene Mediennutzung sowie dauerhafte Vernachlässigung anderer Aktivitäten, sozialer Kontakte und alltäglicher Verpflichtungen gekennzeichnet ist und negative Folgen für das alltägliche Leben hat. Exzessive Nutzungszeiten können zudem die Wirkung gegebenenfalls vorhandener ängstigender oder sozialetisch desorientierender Elemente des Angebots verstärken.“ (KJM-Prüfkriterien, S. 24 ff.)*

Aktuell nutzen gut vier Prozent aller 10- bis 17-Jährigen in Deutschland Computerspiele krankhaft. Hochgerechnet sind ca. 220.000 Jungen und Mädchen betroffen – im Vergleich zu 2019 ein Anstieg um mehr als 50 Prozent. (Längsschnittuntersuchung der DAK-Gesundheit und des Universitätsklinikums Hamburg-Eppendorf, 11/2021) Der Anteil Minderjähriger, die in dieser Hinsicht als gefährdungsgeneigt einzustufen sind, dürfte deutlich höher sein.

## Exzessive Nutzung

Die Entwicklung eines exzessiven Nutzungsverhaltens kann durch zahlreiche angebotsinterne Faktoren gefördert werden. Diese Faktoren sind in den Prüfkriterien der KJM detailliert beschrieben und in die Bewertung von Online-Games einzubeziehen:

Faktoren des Game-Designs:

- *„unbegrenzte Spieldauer, z. B. in persistenten Spielwelten,*
- *ein nicht erkennbares oder nicht erreichbares Spielziel, die Möglichkeit, einen eigenen Spielcharakter individuell auf- und auszubauen, was zum einen mit einem erheblichen zeitlichen Aufwand einhergehen und zum anderen das Identifikationspotenzial erhöhen und die Bindung an das Spiel verstärken kann,*
- *Spielhandlungen und Aufgaben, die innerhalb unterschiedlicher Zeitfenster erfüllt werden müssen,*
- *Aufgaben, die komplex oder aufwändig sind und aufeinander aufbauen,*
- *Push-Nachrichten, wenn neue Aufgaben im Spiel anstehen oder Aufgaben erledigt sind,*
- *Belohnungssysteme, die komplex, unvorhersehbar oder unübersichtlich sind oder aus unterschiedlichen Einzelbelohnungen bestehen,*
- *Honorierung regelmäßiger Nutzung mit Geschenken,*
- *Nutzerbindung, wodurch die Spieler in der Anfangsphase zunächst mit schnellen Erfolgen und Spielfortschritt geködert werden und später ein hoher zeitlicher Aufwand erforderlich wird.“*

## Exzessive Nutzung

### Negative Konsequenzen durch Nicht-Spielen:

*„Wenn Spielpausen negative Konsequenzen wie Rücksetzung des Spielstandes oder den Verlust von Spielvorteilen oder virtuellem Eigentum nach sich ziehen, kann dies im Einzelfall die exzessive Nutzung fördern.“*

### Glücksspielähnliche Elemente:

*„Wenn glücksspielähnliche Elemente in Online-Spielen enthalten sind, die reale, virtuelle Gewinne oder spielwerte Vorteile versprechen (z. B. Glücksrad, Tombola) und diese insbesondere immer wieder nach einer Wartezeit verfügbar sind, kann damit exzessives Spielverhalten verstärkt werden.“*

### Soziale Elemente:

*„Der Auf- und Ausbau von sozialen Kontakten kann den Spielanreiz erhöhen und dazu beitragen, dass Nutzer ein digitales Spiel exzessiv nutzen. Dies gilt insbesondere, wenn*

- die Unterstützung der Gruppe unerlässlich ist, um das nächste Level zu erreichen,*
- Spieler aufgefordert werden, ihre Kontakte aus sozialen Netzwerken einzubinden (und dies belohnt wird),*
- Highscores und Spielfortschritte öffentlich gelistet, automatisch verschickt oder gepostet werden,*
- es sich um persistente Spielwelten handelt, in denen die Gruppe weiterspielt, auch wenn ein einzelnes Mitglied zwischenzeitlich pausiert. Dies kann bei den Nutzern die Angst provozieren, während der Spielpause etwas Wichtiges zu verpassen („Fear of Missing Out“)*



## Exzessive Nutzung

Die Schwerpunktanalyse hat gezeigt, dass Spielelemente, die eine exzessive Nutzung fördern können, in vielen Online-Games und Spiele-Apps genutzt werden - nicht nur in MMORPG, Multiplayer- und Actionspielen, sondern auch in Kinderspielen und Casual-Games.

In der Prüfung fanden sich fast alle Faktoren, die in den Prüfkriterien der KJM genannt werden: Am häufigsten erfasst wurden:

- die Möglichkeit, den eigenen Spielcharakter bzw. das Spielumfeld individuell auszubauen;
- in sich abgeschlossene Spielrunden, die unbegrenzt fortgeführt werden können;
- öffentliche Bestenlisten sowie ein fehlendes Spielziel;
- Push-Nachrichten zu neuen Aufgaben und Herausforderungen.

Das Risiko einer exzessiven Nutzung korrespondiert i. d. R. mit einer Kombination bestimmter Angebotsformen (plattformübergreifend, free2play), Gestaltungsmerkmale (offene Spielziele, kurze Spielrunden, verschachtelte Aufgaben, Teamplay, Ausstattungsvorteile, komplexe Belohnungssysteme, Bestenlisten, Push-Nachrichten) und Geschäftsmodelle (In-App-Käufe, Kaufdruck, intransparente Kaufbedingungen, glücksspielähnliche Elemente, Loot-Boxen) sowie den damit verbundenen Kosten-, Interaktions- und Nutzungsrisiken.

## Exzessive Nutzung / Beispiel

- Es gibt in sich abgeschlossene Spiele/Spielrunden, die aufeinander aufbauen
- Es gibt in sich abgeschlossene Spiele/Spielrunden, die unbegrenzt wiederholt/endlos fortgeführt werden können
- Es gibt kein konkretes Spielziel
- Das Spiel ist von lang andauernden Aufgaben geprägt
- Es gibt lang andauernde Aufgaben
- Aufgaben müssen zu bestimmten Zeitpunkten bewältigt werden
- Aufgaben sind so verschachtelt, dass es möglich ist, immer weiter zu spielen
- NutzerInnen werden mit Push-Nachrichten auf Aufgaben oder neue Herausforderungen aufmerksam gemacht
- Die Belohnungssysteme sind komplex, unvorhersehbar oder unübersichtlich
- Es gibt es (öffentliche) Bestenlisten, die nur durch häufiges/intensives Spielen erklommen werden können
- Es gibt Gilden/Clans/soziale Gruppen, in die ein Spieler eingebunden sein und nur damit bestimmte Aufgaben lösen kann
- Durch die Spielstruktur wird eine „Fear of Missing out“ begünstigt
- Es gibt Geschenke/Zusatzleben, wenn man nach einer bestimmten Zeit wieder ins Spiel einsteigt
- Die eigene Figur/das eigene Umfeld kann (unbegrenzt) weiter ausgebaut/ausgestattet/optimiert werden
- Nicht-Spielen führt zu negativen Konsequenzen
- Es gibt glücksspielähnliche Elemente (Glücksrad, einarmiger Bandit usw.)

## Exzessive Nutzung / Beispiel

- Es gibt kein konkretes Spielziel
- Das Spiel ist von lang andauernden Aufgaben geprägt
- Es gibt lang andauernde Aufgaben
- Aufgaben müssen zu bestimmten Zeitpunkten bewältigt werden
- Aufgaben sind so verschachtelt, dass es möglich ist, immer weiter zu spielen
- NutzerInnen werden mit Push-Nachrichten auf Aufgaben oder neue Herausforderungen aufmerksam gemacht
- Die Belohnungssysteme sind komplex, unvorhersehbar oder unübersichtlich
- Es gibt es (öffentliche) Bestenlisten, die nur durch häufiges/intensives Spielen erklommen werden können
- Es gibt Gilden/Clans/soziale Gruppen, in die ein Spieler eingebunden sein und nur damit bestimmte Aufgaben lösen kann
- Durch die Spielstruktur wird eine „Fear of Missing out“ begünstigt
- Es gibt Geschenke/Zusatzleben, wenn man nach einer bestimmten Zeit wieder ins Spiel einsteigt
- Die eigene Figur/das eigene Umfeld kann (unbegrenzt) weiter ausgebaut/ausgestattet/optimiert werden
- Nicht-Spielen führt zu negativen Konsequenzen
- Es gibt glücksspielähnliche Elemente (Glücksrad, einarmiger Bandit usw.)
- Das Spiel ist von glücksspielähnlichen Elementen geprägt (Glücksrad, einarmiger Bandit usw.)
- Glücksspielähnliche Elemente sind nach Wartezeiten immer wieder verfügbar

## Kauffunktionen / Werbung / glücksspielähnliche Elemente

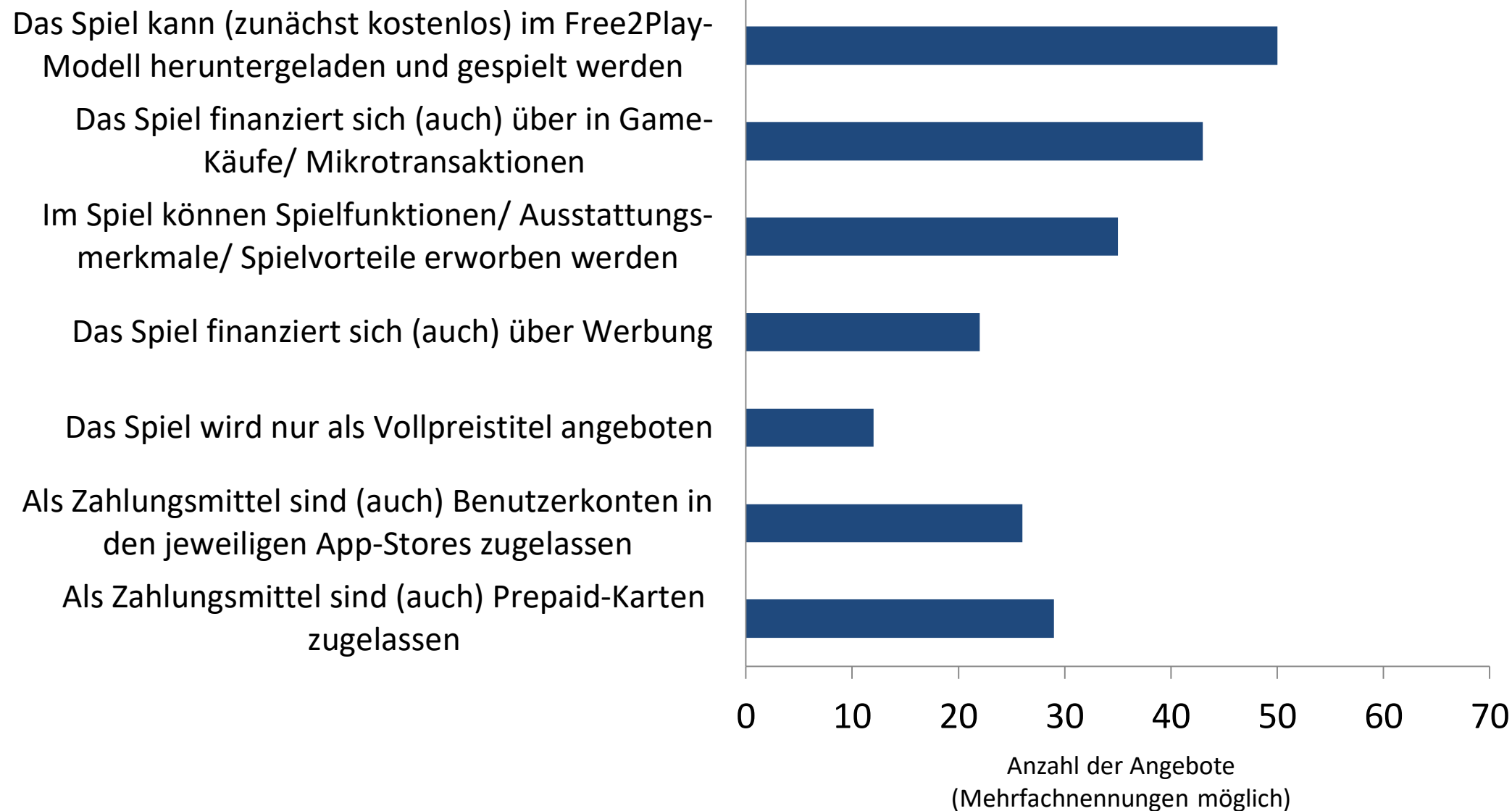
Genreübergreifend findet sich bei Online-Games ein großes Problem- und Gefährdungspotenzial im Kontext von Kauffunktionen, Werbung und glücksspielähnlichen Elementen.

Speziell in Free2Play-Angeboten wird oft ein massiver Werbe- und Kaufdruck aufgebaut. Besonders problematisch erscheinen dabei Gestaltungsmerkmale, die erhebliche Kostenrisiken bergen und zugleich eine exzessive Nutzung befördern können. Glücksspielähnliche Elemente (Glücksräder, Slot-Machines) sind heute in Casual-Games und Spielen für Kinder weit verbreitet.

Neben direkten Kaufaufrufen finden sich in vielen Spielen Werbebanner und -spots ohne Kennzeichnung, Werbung, die sich nicht oder nur sehr schwer wegklicken lässt, Werbung für entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte (z. B. Horror- oder Shooter-Games), übermäßige Werbeblendungen oder interessenschädigende Werbung (z. B. wenn ein Kaufdruck erzeugt wird, dem sich Kinder und Jugendliche nicht entziehen können). In vielen Spielen wird zudem der Konsum von Werbung belohnt.

Außerdem ist bei Online-Games und Apps eine regelrechte Renaissance der Abo- und Club-Modelle zu beobachten: Neben Free2Play- und Pay2Play-Angeboten gibt es immer mehr Abo-Modelle - oft mit unübersichtlichen Kauf- und Kündigungsbedingungen. Nicht selten werden hier für eine (!) App Kosten von mehreren hundert Euro pro Jahr fällig.

## Finanzierungsmodelle (n = 68)



## Werbung / Beispiel

- Die Spielhandlung wird oft/laufend durch Werbung unterbrochen
- Werbliche Inhalte sind nicht gekennzeichnet
- Werbliche Inhalte werden in die Spielhandlung eingebunden
- Werbliche Inhalte werden als Trailer zeitlich von der Spielhandlung abgegrenzt
- Werbliche Inhalte werden als Trailer einzeln geschaltet
- Werbliche Inhalte werden im Block geschaltet
- Werbliche Inhalte werden als Banner eingebunden
- Geworben wird (auch) für spielinterne Inhalte oder Angebote/für andere Spiele
- Geworben wird (auch) für glücksspielähnliche Elemente (z.B. Lootboxen, Packs), die im Spiel erworben werden können
- Geworben wird (auch) für Spiele, die für Kinder- und Jugendliche nicht geeignet sind/für indizierte Angebote
- Geworben wird (auch) für Inhalte, Produkte und Dienstleistungen, die sich an (nur) Erwachsene richten
- Geworben wird (auch) für Glücksspiel/alkoholische Getränke/Tabakwaren
- Die Werbung richtet sich (teilweise) direkt an Kinder und Jugendliche
- Das Ansehen von Werbung wird belohnt
- Durch den Konsum von Werbung ergeben sich spielwerte Vorteile
- Das Wegklicken der Werbung ist unübersichtlich

## Kauffunktionen / Werbung / glücksspielähnliche Elemente

In den Prüfkriterien der KJM werden Kostenrisiken aktuell ausschließlich im Kontext von § 6 JMStV (Kinder und Werbung) und der Ausnutzung der Unerfahrenheit von Kindern und Jugendlichen thematisiert, nicht aber im Bereich der Entwicklungsbeeinträchtigung.

Mit der Novellierung des JuSchG wurde unlängst explizit klargestellt, dass für die Beurteilung der EB nach dem JuSchG auch außerhalb der medieninhaltlichen Wirkung liegende Umstände der jeweiligen Nutzung des Mediums berücksichtigt werden können, wenn diese auf Dauer angelegter Bestandteil des Mediums sind und eine abweichende Gesamtbeurteilung rechtfertigen. Ausdrücklich sind hier auch Kauffunktionen und glücksspielähnliche Mechanismen als Risiken genannt.

Die Analyse hat gezeigt, dass problematische Kauffunktionen, Gestaltungselemente und glücksspielähnliche Mechanismen integraler Bestandteil vieler Free2Play-Spiele sind. Meist werden sie in vielfältiger Weise miteinander sowie mit weiteren angebotsinternen Faktoren kombiniert, die ein exzessives Nutzungsverhalten fördern. Sowohl auf der Seite der Angebote, als auch auf der der Rezipienten sind Kostenrisiken und exzessive Nutzungsmuster eng miteinander verwoben.

## Kauffunktionen / Werbung / glücksspielähnliche Elemente

Sofern diese Elemente in der Bewertung nach § 6 JMStV berücksichtigt werden, führt dies im Ergebnis dazu, dass sie in Angeboten, die sich auch an Kinder und Jugendliche richten (Adressierung ist nachzuweisen), entweder unzulässig oder ohne jede Altersbeschränkung möglich sind.

Die Frage, die sich hier anschließt, betrifft den Teil der Spiele, die sich nicht explizit an Kinder und Jugendliche richten, aber dennoch von ihnen konsumiert werden (vgl. Kinderprogramm vs. allgemeines TV-Programm): Soll bei diesen Angeboten künftig die Berücksichtigung der Kostenrisiken in die Bewertung einer möglichen EB einfließen? Dafür spricht, dass die Zulässigkeit von Angeboten nach § 6 JMStV meist von der Gestaltung einzelner Werbeinhalte und Kaufaufrufe abhängig ist, während es bei der Beurteilung einer EB auf die Gesamtwirkung des Angebots ankommt.

Ein Verstoß gegen § 6 Abs. 2 Nr. 1 JMStV und gegen § 6 Abs. 4 JMStV kommt nur in Betracht, wenn sich die Adressierung zumindest auch an Kinder oder Jugendliche belegen lässt. § 5 JMStV kennt diese Einschränkung nicht. So könnten im Sinne eines zeitgemäßen Kinder- und Jugendmedienschutzes ggf. wesentlich mehr Angebote erfasst werden.



Schwerpunktanalyse „Online-Games“

## 6. Exkurs: Kaufaufforderungen in Apps / Prüfschema der KJM-AG Werbung

## Kaufaufforderungen in Apps / Prüfschema der KJM-AG Werbung

§ 6 Abs. 2 Nr. 1 JMStV schränkt die Zulässigkeit von direkten Kaufaufforderungen in Apps ein, die sich auch an Kinder und Jugendliche richten. Daraus folgt jedoch nicht, dass hier jede Kaufaufforderung per se unzulässig ist. Für die Prüfung der Zulässigkeit hat die KJM-AG Werbung gemäß § 6 JMStV ein dreistufiges Prüfschema entwickelt:

1. In einem ersten Schritt ist zu prüfen, ob in der Werbung ein direkter Aufruf zum Kaufen oder Mieten enthalten ist. Wenn dem nicht so ist, sollte eine Prüfung nach § 6 Abs. 4 JMStV erfolgen.
2. Im zweiten Schritt ist zu prüfen, ob es sich dabei um direkte Kaufaufrufe zumindest auch an Kinder oder Jugendliche handelt.
3. Wenn das der Fall ist, ist weiter zu prüfen, ob der direkte Aufruf an Kinder oder Jugendliche deren Unerfahrenheit und Leichtgläubigkeit ausnutzt.

Entscheidend für einen direkten Kaufaufruf ist nicht, ob das Wort „kaufen“ Verwendung findet, sondern ob eine unmittelbare Aufforderungen zum entgeltlichen Erwerb von Waren oder Dienstleistungen (durch Worte, Gesten oder sonstige Darstellungen) vorliegt. Somit sind auch Aufforderungen wie „Probiert doch mal ...!“ oder „Holt es Euch jetzt!“ als direkte Kaufaufforderungen zu werten.<sup>42</sup>

## Kaufaufforderungen in Apps / Unerfahrenheit und Leichtgläubigkeit

Bei Kindern vermutet der Gesetzgeber generell eine Unerfahrenheit und Leichtgläubigkeit. Bei Kinder-Apps muss daher nicht explizit nachgewiesen werden, dass die Leichtgläubigkeit und Unerfahrenheit ausgenutzt werden.

Mit Blick auf die besondere Schutzbedürftigkeit von Kindern (= unter 14 Jahren) ergibt sich daher, dass eine direkte In-App-Kaufaufforderung, die auch Kinder im besonderen Maße anspricht, weil das Produkt (hier die App) selbst kindaffin ist und die Kaufaufforderung kindaffin gestaltet ist, stets unzulässig ist (Jugendschutzrichtlinien).

Allein aus der Formulierung der Kaufaufforderung lässt sich meist kein klarer Adressat ableiten. Für die Beurteilung des Adressaten ist nach Auffassung der KJM-AG Werbung neben der Gestaltung der Werbebotschaft/Kaufaufforderung die Gestaltung der Spiele-App selbst maßgeblich.

In einem Klassifizierungspapier zu Kinder-Apps sind Merkmale gelistet, die bei der Einordnung helfen können: gestalterische Mittel, inhaltliche Ausrichtung, Bedienkonzept, Kennzeichnung/ begleitende Informationen. (Vgl. 38. Sitzung der KJM September 2016 / Archiv der KJM).

## Kaufaufforderungen in Apps / Unerfahrenheit und Leichtgläubigkeit

Darüber hinaus können auch direkte Kaufaufforderungen an Jugendliche und Kaufaufforderungen in Familien-Apps gemäß § 6 Abs. 2 Nr. 1 JMStV unzulässig sein, sofern dadurch die Leichtgläubigkeit und Unerfahrenheit von Kindern und Jugendlichen ausgenutzt werden.

In diesen Fällen bedarf es jedoch einer genauen Begründung, ob die Werbung in der App, die sich auch an Minderjährige richtet, deren Interessen schädigt oder deren Unerfahrenheit ausnutzt. Die Vermutungsregelung greift hier nicht.

Schwerpunktanalyse „Online-Games“

## 7. Spezifische Problemfelder und Wirkungsrisiken

## Shooter (NLM)

Im Bereich Shooter wurden in der ersten Phase der Analyse 37 relevante Spiele recherchiert und gesichtet. Beim Großteil der Spiele handelt es sich um Spiele-Apps, die in den gängigen App-Stores zum Download angeboten werden.

Im Google Play Store sind die Shooter-Apps infolge der genreüblichen Gewalt meist mit USK 16 (IARC) oder USK 18 (IARC) eingestuft, im Apple App Store mit 17+. Auffällig sind etliche Diskrepanzen in den Altersbewertungen zwischen den Stores, wobei der Apple App Store in diesem Genre tendenziell niedrigere Altersstufen ausweist. Kostenrisiken und ausgeprägte In-App-Kaufmöglichkeiten fanden sich bei allen Spiele-Apps. Bei drei Spielen (2x Steam, 1x Battle.net) besteht ein Anfangsverdacht auf einen Verstoß gegen § 12 JMStV (Kennzeichnungspflicht).

Für die vertiefende Prüfung wurden fünf Spiele ausgewählt: Bei den drei Spiele-Apps bestätigte sich der Verdacht auf eine zu niedrige Alterseinstufung. Im Hinblick auf die Kostenrisiken und In-App-Kaufmöglichkeiten wurde zudem bei mindestens zwei Shootern ein Anfangsverdacht auf einen Verstoß gegen § 6 Abs. 4 JMStV festgestellt. Eine dritte Spiele-App war in dieser Hinsicht zumindest grenzwertig. Bei den beiden vertiefend geprüften Browser-Games wurde der Anfangsverdacht auf einen Verstoß gegen § 5 Abs. 1 JMStV (EB 16) bestätigt bzw. als grenzwertig betrachtet.

## Horror (BLM)

Es wurden insgesamt 41 Games gesichtet und überprüft. In 17 Fällen wurde ein Anfangsverdacht auf einen Jugendschutz-Verstoß bejaht.

Die Altershinweise auf den unterschiedlichen Plattformen differieren auch hier teilweise erheblich. Bei einem Spiel wurde die Altersangabe im Apple App Store während der Beobachtungsphase nach oben korrigiert (von 12+ auf 17+).

Beobachtet wurde eine Einbettung bzw. Verlinkung auf weitere Angebote (reddit.com, Youtube), Online-Händler (Amazon, Gothic- und Mystik-Shops) und Spiele. Bei zahlreichen Spielen gab es spielwerte Vorteile durch In-App-Käufe oder das Ansehen von Werbung.

Problematisch bewertet wurde in einem Spiel die Vermischung von Realität und Fiktion: fiktive Social-Media-Profile der Spielfiguren sind mit realen Instagram- oder Facebook-Accounts verlinkt. Neben Social-Media-Profilen sind fiktive Chats enthalten, die mit Horrorelementen (sog. Jump-Scares) verknüpft werden.

Auf der Plattform Steam wurde bei einem Spiel ein Anfangsverdacht auf unzulässige Angebote nach § 4 Abs. 2 Satz 1 Nr. 3 JMStV (offensichtlich schwere Jugendgefährdung) festgestellt.

## Porno/Erotik/Anime (MA HSH)

Unter den 24 vorgeprüften Angeboten (Spielplattformen/individuelle Spiele) befinden sich: 17 pornografische, i. d. R. anonym/aus dem Ausland betriebene Angebote. 15 Angebote enthielten Pornografie im Vorschaubereich, darunter fünf Plattformen mit unzähligen pornografischen Spielen sowie neun Einzelspiele. Angeboten werden u. a. Simulations-spiele, in denen Spieler sich ihre Wunschpartnerin nach sexuellen Vorlieben zusammensetzen und alle erdenklichen Stellungen und Praktiken durchspielen können. Ein pornografisches Spiel wurde in der auf Steam angebotenen sog. „zensierten“ Fassung vertieft geprüft. Es war trotz Verfremdung als pornografisch zu bewerten. Die „unzensierte“ Fassung konnte leicht nach Installation eines sog. „uncensor“ freigeschaltet werden.

Vier App-Spiele mit Anfangsverdacht auf EB 16/18, drei davon wurden vertieft geprüft. Die IARC-Kennzeichnungen (0/12) wären damit zu niedrig veranschlagt. Beobachtet wurden der Kennzeichnung nicht angemessene sexuell anzügliche Anspielungen (z. T. in sexistischer Ausdrucksweise) / sexuelle Themen und Praktiken / problematische Geschlechterrollenzeichnung / Interaktionsrisiken / Links zu pornografischen Webseiten im Chat / Werbeeinspieler für EB 16/18-Spiele / Glücksspielähnliche Elemente.



## Gangster (Medienanstalt RLP)

In der Kategorie Gangster kamen 33 Spiele in die Vorbewertung. 18 Spiele bewegten sich im Bereich Drogen (Cannabis-Anbau, Verkauf, z. T. Aufbau eines „Imperiums“). 15 Spiele waren zumeist typische Gangster-Games, bei denen die Spieler mit Waffengewalt und illegalen Mitteln ihren Machtbereich ausbauen.

Bei 20 der gesichteten Angebote differiert die Kennzeichnung im Google Play Store und im Apple App Store, wobei bei 7 Spielen eine Konstellation von 12/17+ vorliegt, in einem Fall eine 6/12. Alle anderen liegen mit 16/17+, 18/17+ eng zusammen. Es ist erkennbar, dass Apple die Problematiken der „Drug-Games“ aufgrund der Thematik höher einstuft.

In-App-Kaufmöglichkeiten sowie Werbung finden sich in fast allen geprüften Angeboten.

Bei zwölf Titeln bestand ein Anfangsverdacht aufgrund zu niedriger oder nicht vorhandener Alterskennzeichnung. Zwei davon sind mittlerweile offline. Zwei Browser-Games („The Hemp Connection“ und „Goodgames Gangster“) haben kein Alterskennzeichen und sind auch nicht gelabelt, so dass hier Verstöße vorliegen. Das Game „Snipers vs. Thieves: Classic!“ scheint mit einer IARC 6-Einschätzung zu niedrig bewertet.

Mehrere Weed-Games (u. a. „Ganja Farmer“, „Cannafarm“, „Drug Dealer Life Simulator“, „Dope War Classics“) haben eine IARC 12-Bewertung, die angesichts der Thematik nicht ausreicht.

## Extremismus (MMV & SLM)

Insgesamt wurden hier 18 Spiele geprüft, davon elf vertiefend. Bei 13 Titeln besteht ein Anfangsverdacht auf strafbare, jugendgefährdende oder entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte. Drei Spiele wurden als grenzwertig eingestuft, eines war nicht (mehr) abrufbar.

Bei den strafbaren Inhalten ging es vor allem um Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen, Volksverhetzung und Gewalt gegen bestimmte Bevölkerungsgruppen sowie strafbare Gewaltdarstellungen.

Zudem wurden mehrere Angebote als jugendgefährdend eingestuft (z. B. Diskriminierung von Bevölkerungsgruppen sowie Ausübung von Gewalt und Tötungshandlungen, um das Spielziel zu erreichen). Hier wird empfohlen, einen Antrag auf Indizierung zu stellen.

Mehr als die Hälfte der Spiele wurde über die Plattform Steam verbreitet, meist ohne eine gesonderte Alterskennzeichnung. Die anderen Spiele fanden sich auf speziellen Webseiten, ebenfalls ohne Kennzeichnung, age-de.xml-Label oder Altersverifikation.

## Extremismus (MMV & SLM)

Große Unsicherheiten bestehen weiterhin im Hinblick auf die Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen in Online-Games in der Auslegung und der Reichweite der Sozialadäquanzklausel. Teilweise ließ sich deshalb ein Anfangsverdacht trotz der Verwendung entsprechender Kennzeichen nicht eindeutig bejahen.

Am grundsätzlichen Verbot von Kennzeichen gem. § 86 a StGB hat sich durch die neue Spruchpraxis nichts geändert. Lediglich die Prüfung der Sozialadäquanzklausel gemäß § 86 Abs. 3 StGB erfolgt nun stets im Einzelfall auch bei Computerspielen und kann zu entsprechenden Freigaben führen.

Wenn Symbole in Games im sozialadäquaten Kontext verwendet werden, um sich z. B. mit historischem Geschehen kritisch auseinanderzusetzen, kann diese Verwendung zulässig sein. In der Bewertung des Einzelfalls kommt es insbesondere darauf an, ob eine Gegnerschaft bzw. eine kritische Auseinandersetzung deutlich erkennbar ist bzw. welche Rollen im Spiel übernommen werden können.

Wichtig ist ein differenzierter und sensibler Umgang mit der Verwendung verfassungsfeindlicher Symbolik in Computerspielen, damit es nicht zu einer Verharmlosung und Profanisierung solcher Kennzeichen kommt.

## Multiplayer (LPR Hessen & Medienanstalt NRW)

Insgesamt wurden 96 MMORPG, Multiplayer und Actionspiele gesichtet und 12 Angebote vertiefend geprüft - darunter bekannte Titel wie „Fortnite“ und „Among Us“, Klassiker wie „Brawl Stars“, aktuelle Titel wie „Genshin Impact“ sowie diverse Browsergames.

Auf einer Spieleplattform, die sich explizit an Kinder wendet, fanden sich über eine einfache Schlagwortsuche Spiele mit dem Verdacht auf absolut unzulässige Inhalte. Exemplarisch wurden hier zudem zwei reichweitenstarke, empfohlene Spiele geprüft.

Unabhängig von den Konfrontationsrisiken ging es vor allem um die Frage, ob durch die Kombination bestimmter Gestaltungsmerkmale, Angebotsformen und Geschäftsmodelle eine exzessive Nutzung befördert wird und welche Risiken damit für die Entwicklung von Minderjährigen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit verbunden sind (z. B. Suchtgefahr, soziale Probleme, Kostenrisiken). Die Einhaltung der Regelungen in § 6 JMStV war ein weiterer Prüfungsschwerpunkt.

Die Analyse hat zudem gezeigt, dass Spielelemente, die eine exzessive Nutzung befördern können, nicht nur in MMORPG, Multiplayer und Actionspielen, sondern genreübergreifend genutzt werden, so z. B. auch in Kinderspielen oder Casual-Games.

## Simuliertes Glückspiel (LMS)

Alle getesteten Spiele EB 16 (analog zur Bewertung von „Coin Master“): EB 16 ist insbesondere dann anzunehmen, wenn verstärkt typische casino- und glücksspielartige Assoziationen hervorgerufen werden, die darüber hinaus zentrale Spielmechanik sind und im Rahmen einer Gesamtbetrachtung (z. B. in Verknüpfung mit In-App-Transaktionen) eine entwicklungsbeeinträchtigende Wirkung entfalten können. Dieses Prinzip lag bei allen untersuchten Games vor.

28 Angebote gesichtet: In acht Fällen Anfangsverdacht auf zu niedrige Einstufung und Verstoß auf mindestens einer Plattform. In vier Fällen wurde um echten Geldeinsatz gespielt (Bis 1. Juli 2021 unzulässig; seither EB 18 u. AVS). 13 Spiele waren zutreffend eingestuft, drei Angebote nicht (mehr) auffindbar.

Warum die USK-/IARC-Einstufung zwischen 0 oder 16 erfolgt, ist nicht ersichtlich. Alle Apps folgen dem gleichen Spielprinzip und -aufbau und sind durch ihre bunte Spielwelt z. T. stark kinderaffin gestaltet. Teilweise deutliche Abweichungen zwischen der Bewertung der Entwickler (ab 18 Jahren) und der Alterseinstufung in den Stores.

Eine abschließende Bewertung erfordert in allen Fällen eine vertiefende Sichtung und Prüfung des entsprechenden Spiels.

## Kinder und Family (MSA & mabb)

In der Kategorie Kinder und Family wurden insgesamt 33 Kinder-Apps gesichtet und zehn Spiele vertiefend geprüft. In sechs Fällen wurde ein Anfangsverdacht auf einen Jugendschutz-Verstoß bejaht.

Die Alterskennzeichnungen und -bewertungen differieren in Abhängigkeit von den genutzten Plattformen und Stores z. T. erheblich. Meist ist die Bewertung im Apple App Store höher als im Google Play Store.

Neben Free2Play- und Pay2Play-Angeboten gibt es auch bei Kinder-Angeboten immer mehr Abo-Modelle: Kosten von bspw. 7,49 €/Monat bis zu 5,49 €/Woche.

Viele Kinder-Apps bieten In-App-Käufe an und schalten Werbung. Oft wird auch Eigenwerbung für weitere Spiele/Produkte des Herstellers geschaltet.

Größtes Gefährdungspotential besteht v. a. im Bereich Werbung (z. B. entwicklungsbeeinträchtigende und interessenschädigende Werbung, Unterbrecherwerbung, übermäßige Werbeeinblendungen, Werbung ohne Kennzeichnung, nicht wegklickbare Werbung, Kaufaufforderungen, Belohnung durch den Konsum von Werbung, Abschluss von Abonnements) sowie durch die Verleitung und Aufforderung zu regelmäßigem/exzessivem Spielen.

## Casual (brema)

Insgesamt wurden 39 Angebote vorgeprüft, von denen 30 als „Free2Play“ angeboten werden und die in gängigen App-Stores häufig zwischen 1 und 500 Mio. Mal heruntergeladen wurden. Die Spielinhalte sind meist sehr simpel und repetitiv und nur selten gibt es eine komplexe Spielhandlung. Die Alterseinstufungen liegen im Google Play Store meist bei 0 oder 6 Jahren, im Apple App Store bei 4+ (niedrigste Einstufungsmöglichkeit) oder 9+.

Die oft zunächst kostenlosen Spiele bieten meist die Möglichkeit von In-App-Käufen oder zeigen Werbung. Teilweise kann durch das Anschauen von Werbung auch Spielwährung erstanden werden. In zahlreichen Spielen ließen sich sogenannte Dark Patterns beobachten. So werden Spiel-Ressourcen verknappt oder Wartezeiten erzeugt, um den Spielenden zu einem In-App-Kauf zu bewegen oder nach kurzer Zeit wieder ins Spiel zurückzuholen. Teilweise ließen sich auch unübersichtliche Kaufmöglichkeiten identifizieren, bei denen nicht klar ist, was in einem bestimmten Angebot enthalten ist.

Es wurden drei Spiele vertiefend geprüft, die die oben genannten Wirkungsrisiken in unterschiedlichen Ausprägungen aufweisen. Für die Feststellung der Förderung einer exzessiven Nutzung ist insbesondere die Quantität des Auftauchens der beschriebenen Faktoren ausschlaggebend.

## Sonstige/Must Have (LfK)

Die Mehrzahl der geprüften Must-Have Spiele sind auf der inhaltlichen Ebene eher unproblematisch. Es werden oftmals comicartige Welten dargestellt, in denen zwar auch gekämpft wird, dies jedoch hinsichtlich der Gewaltdarstellung meist harmlos ist.

Einige Spiele wurden massiv durch Werbung unterbrochen, die schlecht oder nicht als solche erkennbar bzw. bei der nicht oder nur schlecht auszumachen war, wie sie sich wegklicken lässt. Der Versuch, sie wegzuklicken, führt dann schnell versehentlich auf die entsprechenden Download-Seiten in den App-Stores.

Es gibt einzelne App-Spiele, die von der Spielgestaltung mit Blick auf die Darstellung von Gewalt grenzwertig sind, die oftmals auch frei aufrufbar auf im Ausland gehosteten Spiele-Websites als Online-Spiele zu finden sind. Diese Seiten sind gerade mit Blick auf das Nutzungsverhalten kleinerer Kinder kritisch zu betrachten.



## Trinkspiele/Sonstiges (TLM)

Alle Spiele, die explizite Trinkaufforderungen enthielten, wurden mit EB 18 eingestuft.

Die Anlage der Spiele (mit sehr einfachen, schnell aufeinander folgenden Runden) und die Regeln animieren dazu, in kurzer Zeit große Mengen Alkohol zu konsumieren. In der Gruppe wächst der Druck, den Trinkaufforderungen zu folgen und persönliche Grenzen zu überschreiten. Der (exzessive) Konsum von Alkohol und selbstschädigendes Verhalten werden so verharmlost und propagiert.

In zahlreichen Spielen werden zudem sexuelle Themen und Praktiken (z. T. in vulgärer, sexistischer Ausdrucksweise) angesprochen, die nicht dem Entwicklungsstand von Kindern und Jugendlichen entsprechen und von ihnen nicht eingeordnet werden können. Teilweise fordern Aufgaben und Fragen zu Grenzüberschreitungen in Bezug auf die sexuelle und persönliche Selbstbestimmung und Integrität auf.

31 Angebote wurden gesichtet und geprüft: In 17 Fällen Anfangsverdacht auf zu niedrige (oder keine) Einstufung und Verstoß auf mind. einer Plattform (davon vier mit Verdacht auf JG). 13 Spiele waren durchgehend 17+/ USK 18 (IARC) eingestuft. Ein Spiel enthielt keine Trinkaufforderungen.