
Schwerpunktanalyse der Landesmedienanstalten 2021: „Jugendschutzrelevante Aspekte in Online-Games“

Zusammenfassung

Online-Games 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 sind hier inzwischen viele weitere jugendschutzrelevante Aspekte wie Kostenrisiken, exzessives Spielverhalten und Interaktionsrisiken zu berücksichtigen.

Die Schwerpunktanalyse „Jugendschutzrelevante Aspekte in Online-Games“ der Medienanstalten zielte darauf, spezifische Wirkungsrisiken und aktuelle Problemlagen zu identifizieren, Verstöße gegen geltendes Jugendschutzrecht zu recherchieren und zu verfolgen, die Kriterien zur Beurteilung der Spiele weiterzuentwickeln und eine fundierte Basis für den Dialog mit Anbietern, Plattformbetreibern und Selbstkontrolle zur Verbesserung der Jugendschutzvorkehrungen zu schaffen.

In einem mehrstufigen Sichtung- und Prüfungsverfahren wurden 389 jugendschutzrelevante Spiele recherchiert und gesichtet und 68 exemplarische Angebote vertiefend geprüft. Die Stichprobe der jugendschutzrelevanten Online-Games war breit über alle Genres gestreut: Neben Multiplayer-, Shooter- und Horror-Games wurden auch Simulationen, Szene-Games, Spiele für Kinder, Casual-Games, simulierte Glücksspiele, und Partyspiele berücksichtigt. Auswahlkriterien waren u. a. Reichweite, Aktualität, Wirkungsrisiko, Anfangsverdacht und Schwere des Verstoßes. Im Mittelpunkt standen die Angebote der großen App-Stores und Spiele-Plattformen. Aber auch Browser-Games wurden in den Blick genommen.

In der ersten Sichtung fanden sich in den allermeisten Fällen Anhaltspunkte für einen Verstoß gegen die Bestimmungen des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags (JMStV). In der vertiefenden Prüfung exemplarischer Angebote erhärtete sich der Anfangsverdacht bei 47 von 68 Spielen, weitere fünf Games wurden als grenzwertig eingestuft, sieben waren mit der richtigen Altersstufe versehen, aber frei zugänglich. Neben zu niedrigen Alterseinstufungen gab es nicht selten auch absolut unzulässige und jugendgefährdende Inhalte (wie z.B. Pornografie, verfasungsfeindliche Kennzeichen, Verharmlosung der NS-Ideologie sowie verrohende und zu Gewalt, Selbstjustiz und Hass anreizende Inhalte.) In 23 Fällen erhärtete sich zudem der Anfangsverdacht auf einen Verstoß gegen § 6 JMStV (wegen interessenschädigender Werbung oder unzulässiger Kaufaufrufe an Kinder oder Jugendliche).

Genreübergreifend ließen sich drei zentrale Problemfelder identifizieren: Alterseinstufungen, Kostenrisiken und exzessive Nutzung:

Alterseinstufungen

In vielen Fällen finden sich unterschiedliche und teilweise zu niedrige Alterseinstufungen für das gleiche Spiel in bzw. auf den verschiedenen Plattformen und Stores. In Spielbeschreibungen, Metadaten und AGBs gibt es oft weitere abweichende Altersangaben, wie z. B. ein Mindestalter, ein PEGI-Rating oder ein age-de.xml-Label.

Übereinstimmende Bewertungen auf verschiedenen oder gar allen Plattformen bilden die Ausnahme: Die Alterseinstufungen für Spiele 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.

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.

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 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.

Bei Steam fanden sich in der Analyse 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. Außerdem gibt es bei Steam oft widersprüchliche Kennzeichen für die Plattform und die Inhalte: Die gesamte Webseite ist mit einem age-de.xml-Label für die Altersstufe „18“ versehen, die einzelnen Spiele haben Bewertungen von „ab 0 Jahren“ bis „ab 18 Jahren“.

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.

Exzessive Nutzung

Die Schwerpunktanalyse hat ferner 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.