

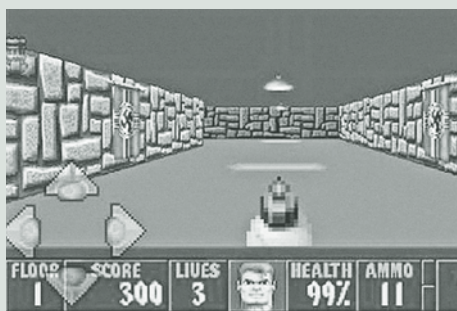
Thomas Günter und Anja Zimmermann

Smarter spielen! Apps und Jugendschutz

Apps mit jugendschutzrelevanten Inhalten sind für mobile Geräte frei zugänglich. Das zeigt eine Recherche von jugendschutz.net im Play-Store von Google und im App-Store von Apple. Aufgrund fehlender Alterskontrollen, mangelhafter Altersempfehlungen sowie unzureichender Schutzmaßnahmen und Meldemöglichkeiten ist das Risiko hoch, mit gefährdenden Inhalten konfrontiert zu werden.



Wolfenstein



Apps bergen vor allem für junge User eine Vielzahl an Risiken

Mobile Geräte wie Smartphones und Tablet-PCs sind meist intuitiv bedienbar, sie sind preislich erschwinglich, und mobil online zu sein, ist aufgrund günstiger Flatrate-Tarife bezahlbar. Dadurch nutzen auch immer mehr Jugendliche das Internet mobil. Bekannte Risiken der Internetnutzung wie die Konfrontation mit pornografischen und gewalthaltigen Inhalten, gefährliche Kontakte und Cyberbullying, der Kontrollverlust über persönliche Daten und Kostenfallen haben damit eine neue Dimension erhalten. Über Apps kann unterwegs schnell auf Informationen, soziale Netzwerke, Videoportale und Spiele zugegriffen werden. Gleichmaßen leicht ist auch der Zugang zu gefährdenden Angeboten.

App-Stores – Toplisten besonders jugendschutzrelevant

In den Stores von Apple und Google sind derzeit je etwa 800.000 Apps verfügbar. Sowohl im Play-Store als auch im App-Store sind die Apps nach Beliebtheit, positiver Bewertung oder hohen Downloadzahlen in Toplisten aufgeführt. Zudem erfolgt eine allgemeine Einteilung nach Themenbereich (z. B. Nachrichten, Spiele, Gesundheit, Sport etc.). Würde in den Shops keine Vorsortierung erfolgen, wäre es nahezu unmöglich, einzelne Apps zu finden, wenn man den konkreten Namen nicht kennt.

Gerade die Apps in den Toplisten sind für den Jugendschutz besonders interessant: In der von jugendschutz.net durchgeführten Recherche wurden für jedes Betriebssystem exemplarisch 30 Apps ausgesucht. Überprüft wurden grundlegende Funktionen, konkrete Verstöße und mögliche Jugendschutzeinstellungen für den Zugriff auf Inhalte bei Google-Play und im App-Store. Zudem recherchierte das Team Meldemöglichkeiten und Maßnahmen der Plattformbetreiber. Mehr als zwei Drittel der 60 ausgewählten Apps waren Spielangebote.

Jugendgefährdende Inhalte, Kostenfallen, Werbung

Ein Großteil des Angebots besteht aus inhaltlich unproblematischen Anwendungen, z. B. zur Abfrage des Wetterberichts, Clients für diverse Onlinedienste und Navigationslösungen. In dem unüberschaubaren Angebot finden sich

aber auch Apps, die für Minderjährige ungeeignet sind: Bei Google-Play wurden vereinzelt sogar Apps mit strafbaren Inhalten (verfassungsfeindliche Kennzeichen nach § 86a StGB) entdeckt, jugendgefährdende Apps und Verstöße im Bereich der Entwicklungsbeeinträchtigung sind in beiden Shops auffindbar. Vor allem gewalthaltige Spiele stellen ein Problem dar: Die Bandbreite reicht hier von grafisch minimalistisch gestalteten Minigames bis hin zu aufwendig inszenierten Actionspielen, die immer näher an vollwertige PC- und Konsolenspiele heranrücken.

Wolfenstein 3D ist ein Ego-Shooter aus den 1990er-Jahren, der bereits als PC-Spiel wegen der Verwendung von Hakenkreuzen in Deutschland verboten wurde. Bei Google-Play fand sich die inhaltsgleiche Appversion von *Wolfenstein 3D*. In der App *Whack the Angry Soldier WW2* muss der Spieler durch Antippen des Touchscreens Soldaten eliminieren. Die Grafik ist comichaft und sehr einfach gestaltet, Gewalt und deren Folgen werden nicht übermäßig visualisiert. Allerdings werden auch in diesem Spiel Hakenkreuze verwendet, ohne dass ein sozialadäquater Kontext erkennbar ist. Zwei weitere Minigame-Apps, *The Torture Game* und *Whack Your Teacher 18+*, wurden bereits in ihren identischen Webversionen aufgrund von selbstzweckhafter und detailliert dargestellter Gewalt indiziert. Daher sind auch diese Apps als jugendgefährdend einzustufen. In den App-Stores finden sich auch Spiele, die der Gangsterspielreihe *Grand Theft Auto* nachempfunden sind. Teilweise ist in diesen Gewalt gegen Menschen (Verprügeln, Erschießen oder Überfahren mit dem Auto) die zentrale Handlungsoption und das alleinige Spielziel. Besonders wenn die Tötung unbeteiligter Figuren Spielziel ist und der Spieler für die Ausführung eine Belohnung kassiert, sind entscheidende Kriterien erfüllt, die bei vergleichbaren Spielen auf Trägermedien zu einer Indizierung führten.

Viele vor allem beim Download kostenlose Spiele-Apps finanzieren sich durch Werbung und In-Game-Käufe. Spielwährung oder Spielerweiterungen müssen bezahlt werden. Teilweise wird innerhalb des Spiels immer wieder auf den Shop verwiesen und der Schwierigkeitsgrad so schnell erhöht, dass ein Kaufdruck entsteht. Kaufoptionen gibt es schon für kleine Geldbeträge, dadurch wird die Hemmschwelle möglichst gering gehalten. Sind Zahlungsinformationen hinterlegt, können die Käufe mit wenigen

Klicks getätigt werden. Dies stellt vor allem für Kinder und Jugendliche eine Gefahr dar, in die Kostenfalle zu tappen.

Altersempfehlungen bei Apps – häufig zu niedrig

Eine verpflichtende Alterskennzeichnung für Onlineinhalte und damit auch für Apps gibt es derzeit nicht. In den App-Stores gibt es aber Empfehlungen nach den Richtlinien der Plattformanbieter Apple und Google. Während der App-Store über konkrete Altersstufen (4+, 9+, 12+ und 17+) verfügt, unterscheidet Google in vier Stufen: „alle Stufen“ (für alle Altersstufen geeignet), „niedrige Stufe“, „mittlere Stufe“ und „hohe Stufe“. Apps, die eine Freigabe für alle Stufen erhalten, sollten keine Standortdaten erfassen, keine nutzergenerierten Inhalte freigeben und keine Kontaktmöglichkeiten zu Personen (soziale Funktionen) zulassen. Bereits in der „niedrigen Stufe“ können nach der Vorgabe von Google leichte Cartoon- bzw. Fantasiegewalt oder anstößige Inhalte vorkommen. In der hohen Stufe können in größerem Umfang sexuelle und anzügliche Inhalte, grafische Gewalt, soziale Funktionen, simuliertes Glücksspiel sowie explizite Anspielungen auf Tabak-, Alkohol- und Drogenkonsum enthalten sein. Eine Überprüfung der von den Entwicklern vorgenommenen Einstufungen durch Google scheint vor der Veröffentlichung nicht vorgesehen zu sein.

Bei Apple durchläuft der Entwickler zwar auch einen Fragebogen, durch den eine Altersangabe generiert wird. Letztlich entscheidet aber Apple, ob eine App in den Store aufgenommen wird. Programme mit der Kennzeichnung „4+“ enthalten keine anstößigen Inhalte. „9+“ bedeutet, dass möglicherweise leichte oder nur gelegentlich Darstellungen von Cartoon-, virtueller oder realer Gewalt vorkommen. Mit steigender Altersstufe erhöhen sich die potenziellen Risiken und das Vorkommen von Gewalt und sexuellen Inhalten.

Bezogen auf die in der Recherche untersuchten Apps konnte bei rund der Hälfte eine nach deutschen Jugendschutzbestimmungen zu geringe Alterseinstufung festgestellt werden. Dies gilt in besonderem Maße bei der Umsetzung von Spielen, die ursprünglich als Computerspiel veröffentlicht und in dieser Version von der USK freigegeben wurden. Ein Beispiel hierfür ist das Spiel *Dead Space* von Electronic Arts. Dies erhielt im App-Store die Alterseinstufung „12+“, eine

nach deutschen Jugendschutzmaßstäben deutlich zu niedrige Altersempfehlung. Die App ist aufgrund der enthaltenen Gewaltdarstellung – die Gore- und Blut-Effekte orientieren sich am ursprünglichen Computerspiel – für Kinder und Jugendliche nicht geeignet. Das gleichnamige Computerspiel wurde von der USK mit „ab 18 Jahren“ freigegeben. Für Android-Geräte wurde die Altersempfehlung mittlerweile auf „hohe Stufe“ angepasst.

Jugendschutzeinstellungen können Risiken minimieren

Laut Nutzungsbedingungen der Dienste beträgt das Mindestalter zur Nutzung 13 Jahre. Eine Kontrolle des Alters findet weder bei der Erstellung der Accounts bei Google-Play und im App-Store statt, noch wird das angegebene Alter des Nutzers beim Kauf einer App berücksichtigt. An iOS-Geräten wie dem iPad können aber umfassende Jugendschutzeinstellungen vorgenommen werden. Neben der Möglichkeit, Inhalte nur bis zu einer bestimmten Altersstufe anzeigen zu lassen, können auch In-App-Käufe und die Vernetzung mit anderen Spielern über das Gamecenter unterbunden werden. Die Sicherung erfolgt am iPad über ein Kennwort. Android wird als Betriebssystem auf unterschiedlichen Geräten verwendet. Ob das jeweilige Gerät über Jugendschutzeinstellungen verfügt, hängt vom Hersteller ab. Die Filterung des Google-Play-Stores entsprechend der Inhaltsstufen findet unabhängig vom verwendeten Android-Gerät statt. Die Einstellung kann auch hier mit einem PIN-Code gesichert werden.

Die Filterung nach Alter bzw. Stufe minimiert aber nur dann das Risiko, wenn die Inhalte auch der richtigen Altersstufe zugeordnet sind. Zudem sollte der Anbieter Möglichkeiten der Korrektur bei falschen Einstufungen vorsehen.

Meldung von Verstößen bleibt oftmals ohne Reaktion

Eine Funktion, mit deren Hilfe Nutzer des App-Stores jugendgefährdende Inhalte oder eine falsche Alterseinstufung an Apple melden können, gibt es nicht. Apple geht wohl davon aus, dass die Apps grundsätzlich korrekt eingestuft werden.

Im Play-Store stehen dem Nutzer verschiedene inhaltliche Meldekategorien zur Auswahl.

Bei einem Test der Funktionen, darunter sowohl unzulässige Inhalte als auch falsche Alterseinstufungen, wurden lediglich bei zwei der zehn gemeldeten Apps Maßnahmen eingeleitet. Das *Torture Game* und *Wolfenstein 3D* wurden aus dem Angebot entfernt. Die Meldefunktionen bei Google-Play zeigten sich wenig benutzerfreundlich, und auch die Reaktionen erfolgten nicht zeitnah. Ferner sind die Entscheidungen über Maßnahmen – welche App warum entfernt wird und welche nicht – mangels Rückmeldung für den Nutzer nicht nachvollziehbar. Trotzdem zeigen kontinuierliche Beobachtungen durch jugendschutz.net, dass inhaltlich vergleichbare Apps aus dem Angebot genommen werden. Das deutet darauf hin, dass Google auf Nutzermeldung reagiert und die eigenen Richtlinien auch anwendet.

Einheitliche Altersklassifizierung auch im Bereich der Apps notwendig

Zwar war die Anzahl der gefundenen schwerwiegenden Verstöße im Rahmen der Recherche eher gering. Dennoch stößt der Nutzer vor allem über die Toplisten der App-Stores schnell auf für Kinder und Jugendliche ungeeignete Inhalte. Für Google-Play besteht noch Verbesserungsbedarf hinsichtlich der Meldemöglichkeiten, um zumindest Konfrontationsrisiken effektiver zu reduzieren. Größtes Manko bei Apple ist, dass es bisher gar keine Möglichkeit gibt, auf Verstöße aufmerksam zu machen. Auch auf die bisherigen Versuche von jugendschutz.net, Kontakt zum Unternehmen herzustellen, wurde nicht reagiert. Apple sieht sich wohl an deutsche Jugendschutzvorgaben als amerikanisches Unternehmen nicht gebunden.

Wie die Ergebnisse der Recherche zeigen, entspricht die Alterseinstufung der Apps für Smartphones und Tablets häufig nicht den deutschen Jugendschutzbestimmungen: Sowohl die im Google-Play-Store vorgeschlagene Stufe als auch die von Apple verwendete konkrete Alterseinstufung ist häufig zu niedrig angesetzt. Eine deutliche Verbesserung würde hier ein einheitlicher Kennzeichnungsstandard für Apps auf internationaler Ebene schaffen, an dem sich auch internationale Anbieter wie Google und Apple orientieren können. Dies muss im Dialog mit allen wichtigen Akteuren aus Industrie, Politik, Selbstkontrollen und Medienaufsicht geklärt werden.

Das „International App Rating Council“ (IARC) unternimmt derzeit einen Schritt in diese Richtung und konzipiert in Kooperation mit Selbstkontrollen unterschiedlicher Länder (ESRB, USK, PEGI u. a.) einen einheitlichen Bewertungsfragebogen zur Altersklassifizierung von Apps, der den individuellen Vorgaben und Kriterien der Länder Rechnung tragen soll.

jugendschutz.net
ist die länderübergreifende
Stelle für Jugendschutz
im Internet und unterstützt
die Kommission für Jugend-
medienschutz (KJM) sowie
die Obersten Landesjugend-
behörden bei deren Aufgaben.

Thomas Günter ist Justiziar
bei jugendschutz.net.



Anja Zimmermann ist Leiterin
des Referats „Suchmaschinen,
Videoplattformen und Online-
Spiele“ bei jugendschutz.net.

