

Riskantes Spiel

Spiele-Apps Kinder lieben sie, doch kindgerecht sind Handyspiele selten. Das liegt auch an Mitspielern, die Naziparolen und Pornografie ins Spiel bringen. 14 Apps im Test.

Kleine Blöcke aus Golderz, Gras oder Sprengstoff sind ihre Welt. Lukas und Mathis bauen damit auf dem Smartphone Häuser, Maschinen oder Portale in eine andere Dimension. Die Berliner Jungs sind Fans der Spiele-App Minecraft. „Lass uns in die Hölle gehen und Lava sammeln“, sagt der 13-jährige Lukas zu seinem Freund Mathis. Der ist 14 und „voll der Pro“. Pro heißt in Erwachsenensprache Profi. „Ich spiele seit vier Jahren Minecraft. Cool daran ist, dass man ein bisschen Programmieren lernen kann“, erzählt Mathis.

Verstörende Inhalte im Test

Minecraft ist eine von 14 beliebten Spiele-Apps, die wir auf ihren Kinderschutz geprüft haben, weitere sind etwa Brawl Stars, Fortnite und Clash of Clans. Einzelne werden im App-Store für Kinder ab 0 Jahren angeboten, die höchste Altersempfehlung der Spiele im Test lautet ab 12 Jahre. Geprüft haben wir aus der Perspektive 10-jähriger. Wo immer ein Spiel eine Altersangabe forderte, gaben wir 10 Jahre an.

Unsere Ergebnisse sind alarmierend: Keine einzige App können wir empfehlen. 13 bieten inakzeptablen Kinderschutz, die am wenigsten schlimme, Pokémon Go, stuften wir als bedenklich ein. Oft kommen die Gefahren aus einer Ecke, die Eltern nicht erwarten dürften: Wir fanden etwa Verweise



FOTO: JORDIS A. SCHLÖSSER / OSTKREUZ; ILLUSTRATIONEN: MINECRAFT, STIFTUNG WARENTEST

fieber

Voll drin. Lukas (li.) und Mathis aus Berlin bauen in der App Minecraft virtuelle Welten. Im Test schneidet das Spiel schlecht ab.

auf Pornoseiten, Mitspieler mit rechts-extremen Pseudonymen und ein Spiel, in dem „böse Juden“ getötet werden sollen. Die Android-Version von Subway Surfers für Kinder ab 6 Jahren blendete Werbung für ein Spiel ab 18 Jahren ein, in dem unablässig Menschen erschossen werden.

Wir testeten 13 Handy-Apps jeweils für die Betriebssysteme Android und iOS. Die 14. App, Fortnite, prüften wir nur für iOS, denn eine Android-Version war im Google Play Store nicht erhältlich. Fast alle Spiele lassen sich gratis aus den App-Stores laden, Minecraft kostet einmalig 7,99 Euro. Unsere Ergebnisse veröffentlichen wir je App in einem Steckbrief (ab S. 39). Meist fallen alle Urteile für Android und iOS gleich aus. Ausnahmen nennen wir in den Steckbriefen. Anders als sonst haben wir die Apps nicht nach unseren Urteilen sortiert, sondern alphabetisch nach Namen.

Alles andere als kindgerecht

Untersucht haben wir gemeinsam mit Jugendschutz.net, dem Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für Kinder-

und Jugendschutz im Internet. Wir wollten wissen, wie kindgerecht die Spiele sind, ob die Voreinstellungen eine sichere Nutzung erlauben und wie leicht sich Verstöße anderer Spieler beim Anbieter melden lassen. Letzteres funktioniert mäßig, wäre aber oft nötig. Uns begegneten rechtsextreme Spielernamen wie „SiegHeil“ oder „Judentöter“, etwa in den Apps Fortnite und Clash of Clans. Bei Clash Royale und Brawl Stars heißen eine Reihe von Mitspielern genauso wie Internetadressen von Pornoseiten.

Digitale Edelsteine für 110 Euro

Geprüft haben wir auch, wie verlockend In-App-Käufe sind. „Die haben meine Eltern auf meinem Handy deaktiviert. Das finde ich gut. Ich will auf keinen Fall auf etwas Falsches klicken“, sagt Lukas. Seine Sorge ist berechtigt: In der App Minecraft sind die In-App-Käufe teils intransparent. Andere Kinder sind schon in Kostenfallen wie diese getappt. Ganz schnell lassen sich Hunderte Euro ausgeben. Bei Angry Birds 2 etwa können Spie-

Unser Rat

Keins der 14 geprüften Handyspiele für Kinder können wir empfehlen. Eines ist im Kinderschutz bedenklich, 13 stufen wir sogar als inakzeptabel ein. In 7 stießen wir auf heikle Inhalte wie Verweise auf Pornoseiten. In vielen Familien dürfte ein Totalverzicht auf Spiele-Apps keine Lösung sein. Mit unseren Tipps auf S. 38 können Eltern die Risiken für Kostenfallen und beim Datenschutz spürbar senken.

ler mit einem Kauf rund 110 Euro für virtuelle Edelsteine verplempern. Darauf beruht das Geschäftsmodell, wenn die App selbst gratis ist. Hinzukaufen lassen sich in den Apps etwa Kostüme für Spielfiguren oder Rohstoffe. Etliche Spiele fordern direkt zum Kauf auf – oder drängen indirekt. Bei Candy Crush und Homescapes etwa kommen Spieler nur mühselig weiter, wenn sie keine Extras kaufen. Häufig gilt: Nur wer zahlt, kommt schnell voran. Wie Sie In-App-Käufe verhindern, lesen Sie im Kasten unten.

Beim Datenschutz verlieren alle

Laut Datenschutz-Grundverordnung müssen die Datenschutzerklärungen für Dienste, die sich auch an Kinder richten, so formuliert sein, dass Kinder sie verstehen können. Keine der geprüften Apps hält sich daran. Auch deshalb bewerten wir den Datenschutz bei keinem Spiel als angemessen.

Zudem übertragen die meisten von ihnen mehr Nutzerdaten, als sie zum Funktionieren brauchen. Ein Beispiel von vielen: Temple Run 2 übermittelt in der Android-Version Nutzungsstatistiken der Spieler an einen Analysedienst – selbst wenn der Nutzer das „Tracking“ deaktiviert hat.

Schwarzer Peter für Verbraucher

In den allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) der Apps fand unser Fachjurist zahlreiche unzulässige Klauseln. 10 der 14 Apps

enthalten in der Android- und iOS-Version sehr deutliche Mängel. Die Macher von Angry Birds 2 erklären etwa, dass sie ihre Nutzer überwachen, und legen fest: „Du stimmst dieser Überwachung und Aufzeichnung unwiderruflich zu. Entsprechend willigst du ein, dass du keine Privatsphäre ... erwartest, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Chattertexte oder Sprachnachrichten.“ Candy Crush zum Beispiel will keine Verantwortung für Verluste tragen, falls Betrüger auf das Nutzerkonto zugreifen.

Die Anbieter von Temple Run 2, Subway Surfers, Empires & Puzzles und Helix Jump (Android-Version) stellen keine AGB bereit. Stattdessen greift deutsches Recht – ein Vorteil für Verbraucher.

Eine zauberhafte Überraschung

Lukas hat sich die Geschäftsbedingungen für Minecraft gemeinsam mit seinen Eltern durchgelesen. „Das war echt hart“, erinnert er sich an das viele Kleingedruckte. Seine Eltern haben die Kindersicherheitsfunktionen auf Lukas' Smartphone aktiviert und eine feste Medienzeit mit ihm vereinbart. Überrascht waren sie, als sich Lukas und Mathis vor ein paar Wochen plötzlich mit Feuereifer in ein neues Spiel stürzten. Total analog. Sie üben jetzt Zaubertricks. Immer nur Minecraft ist ihnen auf Dauer zu langweilig. ■ ►►

So lesen Sie die Steckbriefe

Wir bewerten im Ampelsystem: grün, gelb, rot. Hier ein Auszug unserer Bewertungsmaßstäbe.

Kindgerechte Inhalte. Rot markiert sind Apps, in denen wir zum Beispiel Gewalt oder extremistische oder sexuelle Inhalte fanden.

Sichere Nutzung. Grün vergeben wir für Apps, die Nutzer unter anderem durch Voreinstellungen schützen.

Verstöße melden. Können Spieler dem Anbieter keine heiklen Inhalte melden, vergeben wir Rot.

In-App-Käufe. Für Kaufanreize, -aufforderungen und verschleierte Kosten vergeben wir einen roten Punkt.

Werbung. Grün gibts für werbefreie Apps und solche, die zum Beispiel keinen Anreiz bieten, Werbung anzusehen.

Datenschutz. Rot erhalten Apps, die zu viele Daten sammeln und deren Datenschutzerklärung Mängel hat.

So schützen Sie Ihr Kind und verhindern In-App-Käufe

Beim Zocken kennen Kinder oft kein Limit. Sieben Tipps für Eltern:

Apps sperren. Sichern Sie den App-Store per Passwort. In den Einstellungen lässt sich einrichten, dass Ihr Kind nur Apps mit einer bestimmten Alterseinstufung herunterladen darf.

In-App-Käufe blocken. Vergeben Sie in den Einstellungen des Google Play Stores ein

Passwort für In-App-Käufe, das Ihr Kind nicht kennt. Apple-Nutzer können In-App-Käufe unter Einstellungen in der Funktion „Bildschirmzeit“ sogar deaktivieren. Am effektivsten: Geben Sie erst gar keine Zahlungsdaten an.

Offline spielen. Lassen Sie Ihr Kind ohne Internetanschluss spielen – falls es die App erlaubt. Offline lässt sich in der App kein Geld ausgeben, Chatten mit Fremden funktioniert nicht, es werden keine persönlichen Daten abgesaugt und das Datenvolumen des Mobilfunkvertrags wird geschont.

Kindersicherung. Über Kindersicherungs-Apps können Sie die Spieldauer beschränken und klare Regeln für die Nutzung festlegen.

Dranbleiben. Haben Sie Sicherheitseinstellungen am Handy Ihres Kindes aktiviert? Kontrollieren Sie regelmäßig, ob der Schlauberger die Hürden nicht längst überbrückt hat. Sehen Sie sich die Spiele Ihres Kindes immer wieder genau an und zocken Sie auch mal mit – nur so erhalten Sie halbwegs Einblick.

Weniger Diskussionen. Schließen Sie einen Vertrag

mit Ihrem Kind, in dem Sie unter anderem festlegen, welche Apps wie lange genutzt werden dürfen – auf Papier und mit Unterschriften. Bei der Gestaltung hilft zum Beispiel die Website mediennutzungsvertrag.de, ein Angebot der Landesmedienanstalten und der EU.

Cooler Links. Die Plattform klick-tipps.net unseres Kooperationspartners Jugendschutz.net hilft, angemessene Apps zu finden. Weitere Infos bieten zum Beispiel die Webseiten mobil sicher.de, internet-abc.de sowie schau-hin.info.





Angry Birds 2

Kindgerechte Inhalte	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
Sichere Nutzung	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>
Verstöße melden	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
In-App-Käufe	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Werbung	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Datenschutz	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>

Das Geschicklichkeitsspiel ist für Kinder ab null (Android) beziehungsweise vier Jahren (iOS) ausgewiesen. Dennoch fordert es Spieler zu teuren In-App-Käufen auf. Kinder können mit Fremden chatten. Werbung anzusehen wird belohnt. Lässt sich offline spielen.

Fazit: Inakzeptabel



Brawl Stars

Kindgerechte Inhalte	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Sichere Nutzung	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Verstöße melden	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>
In-App-Käufe	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Werbung	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
Datenschutz	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

In diesem Strategiespiel organisieren sich Spieler in Clubs mit teils nicht kindgerechten Namen, etwa denen von Porno-Webseiten. Man kann dem Anbieter Verstöße melden, diese aber nicht. Anreize für teure In-App-Käufe. Positiv: keine Werbung.

Fazit: Inakzeptabel



Candy Crush Soda Saga

Kindgerechte Inhalte	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
Sichere Nutzung	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
Verstöße melden	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
In-App-Käufe	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Werbung ¹⁾	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>
Datenschutz	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

Hier lassen sich bunte Bonbons zum Platzen bringen. Keine heiklen Inhalte, kein Chat. Aber: Im Spiel wird direkt zu teuren In-App-Käufen aufgefordert – trotz Alterseinstufung ab null (Android) beziehungsweise vier Jahren (iOS). Lässt sich offline spielen.

Fazit: Inakzeptabel



Clash of Clans

Kindgerechte Inhalte	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Sichere Nutzung	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>
Verstöße melden	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
In-App-Käufe	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Werbung	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
Datenschutz	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

In diesem Strategiespiel organisieren sich Spieler in Clans zum Kämpfen. Die Clans tragen teils rechtsextreme Namen, etwa „Judentöter“. Genau die lassen sich dem Anbieter aber nicht direkt melden. Anreize für teure In-App-Käufe. Keine Werbung.

Fazit: Inakzeptabel



Clash Royale

Kindgerechte Inhalte	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Sichere Nutzung	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>
Verstöße melden	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>
In-App-Käufe	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Werbung	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
Datenschutz	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

„Truppen“ kämpfen in Clans gegeneinander. Wir fanden rechtsextreme Clan-Pseudonyme und solche, die auf Pornowebsites verweisen. Verstöße lassen sich melden, nicht aber solche von Clan-Namen. Anreize für teure In-App-Käufe. Keine Werbung.

Fazit: Inakzeptabel



Empires & Puzzles

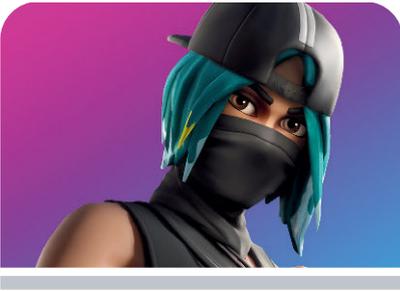
Kindgerechte Inhalte	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Sichere Nutzung	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Verstöße melden	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
In-App-Käufe	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>
Werbung	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Datenschutz	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

Das komplexe Rollenspiel filtert in seinem Chat keine unangemessenen Wörter aus den Texten, Verstöße von Mitspielern lassen sich aber einfach melden. Hilfe gibt es nur auf Englisch. Anreize für teure In-App-Käufe. Werbung anzusehen wird belohnt.

Fazit: Inakzeptabel

Bewertung der Prüfpunkte:
 = Angemessen, = Bedenklich, = Inakzeptabel.

1) In der Android-App grün.

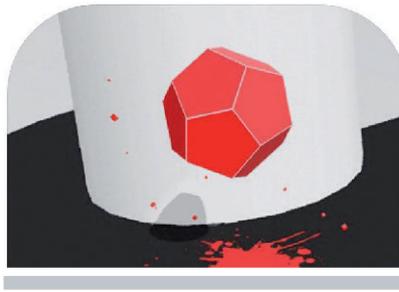


Fortnite¹⁾

Kindgerechte Inhalte	● ○ ○
Sichere Nutzung	● ○ ○
Verstöße melden	○ ● ○
In-App-Käufe	○ ○ ●
Werbung	○ ○ ●
Datenschutz	● ○ ○

In Fortnite „erschießen“ Spieler andere Spieler. Wir fanden rechtsextreme Nutzernamen. Teure In-App-Käufe, allerdings keine direkten Kaufanreize des Anbieters. Aber: Wer etwa bei Kostümen mit anderen Spielern mithalten will, gerät leicht unter Kaufdruck.

Fazit: Inakzeptabel



Helix Jump

Kindgerechte Inhalte	○ ○ ●
Sichere Nutzung	○ ○ ●
Verstöße melden	○ ● ○
In-App-Käufe	○ ○ ●
Werbung	● ○ ○
Datenschutz	● ○ ○

Die Altersbeschränkung für das Geschicklichkeitsspiel variiert stark. Googles Play Store sagt ab 0 Jahre, Apples App-Store ab 12. Spieler müssen einen Ball über Plattformen bewegen. Kein Chat. Sehr viel Werbung, die sich nicht abbrechen lässt. Lässt sich offline spielen.

Fazit: Inakzeptabel



Homescapes

Kindgerechte Inhalte	○ ○ ●
Sichere Nutzung	● ○ ○
Verstöße melden	○ ○ ●
In-App-Käufe	● ○ ○
Werbung	● ○ ○
Datenschutz	● ○ ○

Butler Austin renoviert sein Elternhaus. Im Chat werden gängige Schimpfwörter teils nicht gefiltert, Verstöße lassen sich dort aber leicht melden. Der Hilfebereich des Anbieters ist dagegen dürftig. Teure In-App-Käufe, Spieler werden zum Kauf aufgefordert. Lässt sich offline spielen.

Fazit: Inakzeptabel

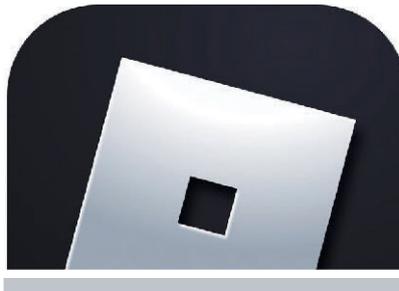


Pokémon Go

Kindgerechte Inhalte	○ ○ ●
Sichere Nutzung	○ ○ ●
Verstöße melden	○ ○ ●
In-App-Käufe	○ ○ ●
Werbung	○ ○ ●
Datenschutz	○ ● ○

Beim Fangen von Pokémon-Figuren in der Echtwelt ist fast alles okay. Die App patzt aber beim Datenschutz: Sie sendet den Namen des Mobilfunkanbieters und Nutzungsstatistiken an Dritte. Die Datenschutzerklärung ist für Kinder nicht verständlich.

Fazit: Bedenklich

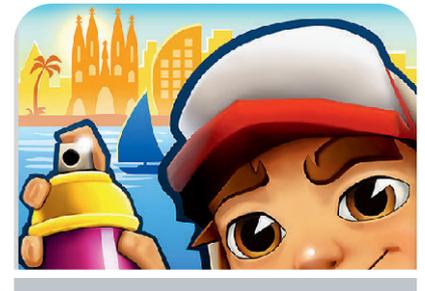


Roblox

Kindgerechte Inhalte	● ○ ○
Sichere Nutzung	○ ○ ●
Verstöße melden	○ ○ ●
In-App-Käufe	○ ○ ●
Werbung	○ ○ ●
Datenschutz	● ○ ○

Plattform für Spieler, die eigene Spiele entwickeln und sie für andere freigeben. Wir fanden ein rassistisches Spiel, in dem es darum geht, „böse Juden“ zu töten. Auch stießen wir auf rechtsextreme Spielernamen und Spiele mit IS-Flagge als Vorschaubild.

Fazit: Inakzeptabel



Subway Surfers

Kindgerechte Inhalte ²⁾	● ○ ○
Sichere Nutzung	○ ○ ●
Verstöße melden	○ ○ ●
In-App-Käufe	● ○ ○
Werbung	● ○ ○
Datenschutz	○ ● ○

Die Android-Version des Graffiti-Sprayer-Actionspiels für Kinder ab 6 Jahren zeigt krasse Werbung: etwa für einen Ego-Shooter für Spieler ab 18 Jahren, in dem unablässig Menschen erschossen werden. Anreize für teure In-App-Käufe, viel Werbung. Lässt sich offline spielen.

Fazit: Inakzeptabel



Minecraft

Kindgerechte Inhalte	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
Sichere Nutzung	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Verstöße melden	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
In-App-Käufe	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Werbung	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
Datenschutz	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

Das Kreativspiel kostet einmalig 7,99 Euro. Es gibt keinen Hilfebereich. Es lassen sich dem Anbieter im Chat aber Spieler melden, die heikle Inhalte veröffentlichen. Anreize für In-App-Käufe. Und: Der Umtausch von Euro in Spielwährung ist teils verwirrend. Lässt sich offline spielen.

Fazit: Inakzeptabel



Temple Run 2

Kindgerechte Inhalte	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
Sichere Nutzung	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
Verstöße melden	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>
In-App-Käufe	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>
Werbung	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Datenschutz	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

In dem Actionspiel gilt es Hindernisse zu überwinden, um einem Monster zu entkommen. Kein Chat. Großer Anreiz, Werbung anzusehen, da man dafür Juwelen erhält, die im Spiel oft zu knapp sind. Kein direkter Kontakt zum Anbieter möglich. Lässt sich offline spielen.

Fazit: Inakzeptabel

So haben wir getestet

Im Test: In Kooperation mit Jugendschutz.net prüften wir 14 beliebte Spiele-Apps, die in den App-Stores von Google und Apple verfügbar waren. 13 von ihnen gab es jeweils für die Betriebssysteme Android und iOS. Eine App prüften wir nur für iOS, denn eine Android-Version war nicht im Google Play Store erhältlich. Ausgewählt haben wir die Apps unter anderem nach Anzahl der täglichen Nutzer, Umsatzstärke und Downloadzahlen. Wir berücksichtigten auch die Studien „Kindheit, Internet, Medien“ (Kim) sowie „Jugend, Information, Medien“ (Jim) aus dem Jahr 2018. Apps mit besonderen pädagogischen Aspekten, wie schulische Lernspiele oder Spiele mit einer Altersfreigabe ab 16 (Google Play Store) beziehungsweise 17+ (Apple App-Store), berücksichtigten wir nicht. Wir wählten die Apps im Januar 2019 aus und prüften sie von Mai bis Juli 2019.

Untersuchungen

Insgesamt acht Expertinnen und Experten überprüften den Kinder- und Jugendschutz, pro App waren es zwei. Sie gaben als Alter zehn Jahre an, sofern die App es abfragte. Die Ergebnisse berücksichtigen, was die Prüfer bis zu dem nach mehreren Wochen erreichten Spielstand (Level) zu sehen bekamen.

So setzt sich unser **Fazit** zusammen:

Angemessen: grün in allen Kategorien

Bedenklich: mindestens ein gelbes, aber kein rotes Urteil

Inakzeptabel: mindestens ein rotes Urteil

Kindgerechte Inhalte

Wir prüften, ob Kinder und Jugendliche mit Gewalt oder selbstgefährdenden, extremistischen beziehungsweise sexuellen Inhalten konfrontiert werden – im Spiel selbst, in der Werbung oder in von Nutzern generierten Inhalten (zum Beispiel Clan- oder Spielernamen). Zudem kontrollierten wir, ob die App es etwa mit Spielwährung oder anderen virtuellen Gütern belohnt, wenn Nutzer ihre Spieldaten mit Social-Media-Plattformen verknüpfen.

Sichere Nutzung

Wir untersuchten, ob die Voreinstellungen der App für ihre Nutzer einen umfassenden Schutz bieten, etwa inwieweit die Kinder beim Spielen mit Fremden in Kontakt kommen. Wir prüften auch, ob es nachträgliche Einstellungsmöglichkeiten gibt – etwa, dass bestimmte Informationen nur für Freunde sichtbar sind –, wie leicht die Einstellungen zu finden und ob sie verständlich sind. Bei Spielen mit Chatfunktion kontrollierten wir, ob die Chats moderiert werden und ob Wortfilter oder Blockierfunktionen vorhanden sind. Darüber hinaus haben wir untersucht, ob Kinder im Hilfebereich wichtige Infos finden, etwa Tipps zur sicheren Nutzung oder einen Hilfekontakt für Notfälle.

Bewertet haben wir auch, ob die Hilfe leicht auffindbar und kindaffin gestaltet ist und ob es dort Tipps für Eltern oder Pädagogen gibt.

Verstöße melden

Bei Spielen mit Nutzerkommunikation haben wir untersucht, ob sich unangemessene Inhalte direkt melden lassen und ob man bei den Meldemöglichkeiten zwischen unterschiedlichen Themen auswählen kann. Außerdem haben wir geprüft, ob ein genereller Kundenservice angeboten wird und wie leicht sich der Kontakt zum Kundenservice finden lässt.

In-App-Käufe

Wir bewerteten, wie transparent Kosten dargestellt werden sowie ob Apps Spielern Kaufanreize setzten oder direkt zum Kauf aufforderten.

Werbung

Wir prüften, ob die Apps Werbung einspielen und ob es einen Anreiz gibt, Werbevideos anzusehen. Wir ermittelten, ob die Werbung vom eigentlichen Spiel getrennt und klar gekennzeichnet ist. Außerdem untersuchten wir, ob die Werbung den Spielfluss behindert.

Datenschutz

Wir prüften den Umgang mit Nutzerdaten. Wir bewerteten, ob Spieler dazu aufgerufen werden, das Spiel Freunden zu empfehlen. Wir untersuchten, ob sich die App auch offline spielen und anonym nutzen lässt. Zudem prüfte ein Experte das Datensekretariat der App über einen zwischengeschalteten Server. Wir haben die von den Apps gesendeten Daten ausgelesen, analysiert und, falls notwendig, entschlüsselt. So ermittelten wir, ob die Apps nur Daten senden, die sie zum Funktionieren brauchen. Ein Fachjurist prüfte die Datenschutzerklärung auf unzulässige Klauseln und insbesondere, ob die Informationen und Hinweise zum Datenschutz nach Artikel 12 DS-GVO Absatz 1 so formuliert sind, dass ein Kind sie verstehen kann.

Allgemeine Geschäftsbedingungen

Ein Fachjurist untersuchte die allgemeinen Geschäftsbedingungen auf unzulässige Klauseln, die Verbraucher benachteiligen.

