

Gefährliches Spiel mit den Spiele-Apps für Kinder

geschrieben von Redakteur | Juni 16, 2024



Laut Stiftung Warentest sind fast alle populären Games im Test durchgefallen

Eine Figur läuft die Straße entlang, in der Hand ein Maschinengewehr. Sie erschießt eine andere Figur, das Blut spritzt, der Täter lädt nach und knallt noch jemanden ab. Beobachtet haben die Tester der Stiftung Warentest diesen Amoklauf in einer Spiele-App, die ab zwölf Jahren freigegeben ist und sogar noch jüngere Kinder problemlos zulässt.

Die Testerinnen und Tester fanden auch furchterregende Monster, Sexszenen sowie faschistische und antisemitische Nutzer- und Gruppennamen. Im Test wurden einige dieser Funde gemeldet. Die Anbieter reagierten oft gar nicht – und selbst wenn, änderten sie mitunter nichts. Das war auch dann der Fall, wenn sie auf Fragen nach Handynummern von Kindern hingewiesen wurden.

Gewalt, Sex, Hassbotschaften und noch mehr

Gewalt, Sex und Hassbotschaften waren aber längst nicht alles, was im Test von 16 populären Handy-Spielen für Android beunruhigt hat. „Besonders problematisch ist das manipulative Spieldesign der Apps“, sagt Dr. Holger Brackemann, Bereichsleiter Untersuchungen der Stiftung Warentest. „Es verleitet Kinder dazu, immer mehr zu spielen und immer mehr zu kaufen.“

Beispiele für Spieldruck sind Belohnungen für tägliches Zocken, soziale Verpflichtungen gegenüber Mitspielern oder Aufforderungen, zu bestimmten Zeiten zu spielen.

Die meisten Spiele setzen auf In-App-Käufe

Die meisten Spiele setzen zudem stark auf In-App-Käufe. Gamer können etwa virtuelle Waffen, Textilien oder Ressourcen wie Feenstaub und Edelsteine erwerben. Pro Kauf können bis zu 240 Euro anfallen.

Dazu setzen die Anbieter allerlei Tricks im Spieldesign („Dark Patterns“) ein. So verschleiern sie etwa reale Kosten durch fiktive Währungen, verleiten zum Kauf virtueller Gegenstände, die den Spielfortschritt beschleunigen – oder bauen Wartezeiten ein, die sich per Kauf überspringen lassen.

Urteil „Inakzeptabel“

Das Gesamturteil für Brawl Stars, Subway Surfers, Pokémon Go, Fortnite und Co. lautet daher: Inakzeptabel. Minecraft ist das einzige Spiel im Test, das besser abgeschnitten hat. Mit etwas elterlicher Unterstützung und technischen Kniffen ist es für Kinder okay.

„Wir fordern ‚Kinderschutz by default‘ – das heißt: Verzicht auf In-App-Käufe und auf Dark Patterns bei Spielen für Kinder“, so Brackemann. Die Grundeinstellungen der Apps sollten so sein, dass sie von Kindern bedenkenlos genutzt werden können. Auch eine bessere Kontrolle jugendgefährdender Inhalte sei dringend nötig.

Was Eltern tun können, erläutert Martin Gobbin, Multimedia-Experte bei der Stiftung Warentest: „Eltern sollten mit ihren Kindern über Spiele-Apps und deren Risiken reden. Außerdem können sie In-App-Käufe verhindern, die Bildschirmzeit begrenzen und Kinder offline spielen lassen.“ Sie können auch Alternativen aufzeigen: „Abseits der populären Spiele-Apps gibt es auch viele Games, die besser für Kinder geeignet sind.“

Der vollständige Test Spiele-Apps mit weiteren Tipps für Eltern findet sich unter www.test.de/spiele-apps. Er erscheint auch in der Juni-Ausgabe der Zeitschrift test, die seit 23. Mai erhältlich ist.

Quelle: Pressemitteilung Stiftung Warentest