

REPORT

Schutzmechanismen von Spieleplattformen

Keine verlässliche Altersprüfung und unzureichende
Schutzeinstellungen für PC-Plattformen

Juli 2020

Konsolen und Spieleplattformen für den PC verfügen heute über vielfältige Inhalte und Funktionen. Nutzerinnen und Nutzer können spielen, dabei miteinander agieren und zum Teil Screenshots und Videos auf Social Media teilen. Kinder können sich auf den Plattformen anmelden und haben weitestgehend uneingeschränkten Zugriff auf ungeeignete Inhalte. Die Nutzung von Konsolen und des PC findet häufig im Kinderzimmer statt. Daher können technische Schutzmöglichkeiten (z. B. das Blockieren ungeeigneter Spiele) Eltern bei ihrem Erziehungsauftrag unterstützen. Bei den Konsolen sind teils umfangreiche Jugendschutzoptionen vorhanden, bei den Plattformen für den PC sind diese aber oft lückenhaft oder schlicht nicht vorhanden.

Umfangreiche Schutzmechanismen auf Konsolen

Zu den beliebtesten Spielekonsolen gehören die Nintendo Switch, PlayStation 4 und Xbox One. Sie verfügen über Jugendschutzeinstellungen wie Inhaltsbeschränkungen für Spiele und Filme, Zeitsteuerungen oder Einschränkungen von Kommunikationsfunktionen. Die Einstellungen sind meist leicht auffindbar und handhabbar. Trotz vorhandener Schutzoptionen können Kinder und Jugendliche sich bei allen Plattformen mit einem beliebigen Alter für ein Online-Konto registrieren, das ihnen das Herunterladen von Inhalten ermöglicht. Eine Altersprüfung wird bei keiner der getesteten Plattformen durchgeführt. Wenn Eltern die Einstellungen nicht aktivieren, bzw. die Kontoeinstellung nicht begleiten, haben Kinder und Jugendliche zunächst weitestgehend uneingeschränkten Zugriff auf ungeeignete Inhalte. Sie benötigen dazu meist lediglich Zugriff auf eine der akzeptierten Zahlungsmethoden.

Nintendo Switch

Beim Erstellen eines Accounts bietet Nintendo die Optionen „Für Nutzer bis zu 15 Jahren“ und „Für Nutzer ab 16 Jahren“ an. Wird die erste Variante ausgewählt, werden Eltern gebeten einen Kinder-Account zu erstellen. Hierfür müssen sie zunächst einen eigenen Account anlegen. Wenn beide Accounts erstellt sind, wird das Kind automatisch der „Familiengruppe“ hinzugefügt, die vom „Administrator“ (den Eltern) verwaltet wird. Später können auch weitere Familienmitglieder aufgenommen werden.



Das Alter wird bei der Anmeldung nicht überprüft

Dieser Schutzmechanismus ist allerdings nur wirksam, wenn Eltern die Nutzung, beginnend mit der Kontoerstellung, begleiten. Da beim Anmeldeprozess keine Altersprüfung durchgeführt wird, können Kinder und Jugendliche durch die Angabe eines falschen Alters Spiele mit einer USK 18-Kennzeichnung herunterladen und spielen. Sie benötigen dazu lediglich Zugriff auf eine der akzeptierten Zahlungsmethoden.

Eltern können die Jugendschutzeinstellungen über verschiedene Wege vornehmen. Neben dem direkten Weg über die Einstellungen der Konsole oder den Browser, bietet Nintendo die App „Nintendo Switch Altersbeschränkungen“ an. Diese muss mit der Konsole verknüpft werden und ermöglicht es, die Jugendschutzfunktionen der Switch vom Smartphone aus zu kontrollieren. Einige Funktionen (z. B. das Festlegen von Zeitlimits) funktionieren nur bei Nutzung der App.

Die wichtigsten Optionen lassen sich aber auch direkt über die Konsole einstellen. Die Einstellungen werden durch eine PIN gesichert. Diese kann auch zur vorübergehenden Aufhebung der Altersbeschränkungen auf der Konsole genutzt werden.

Über die Jugendschutzfunktionen können Spiele nach USK-Freigabe beschränkt werden. Ist eine Altersstufe eingestellt, können Spiele, deren Freigabe über dieser liegen, zwar im Shop gefunden, jedoch weder heruntergeladen noch gestartet werden. Funktionen wie das Posten von Screenshots über verknüpfbare Social-Media-Konten, die Kommunikation mit anderen Nutzerinnen und Nutzern oder der VR-Modus (die Konsole kann in eine Halterung eingesetzt und als Virtual Reality Brille genutzt werden) können gesperrt werden. Auch Freundesvorschläge über Social-Media-Accounts lassen sich blockieren. Ist diese Option blockiert, kann die Verknüpfung mit Social-Media-Diensten nicht hergestellt werden. Bereits verknüpfte Konten bleiben allerdings aktiv. Darüber hinaus lassen sich Kaufsperren aktivieren oder Limits für den Einkauf festlegen. Auch die Anmeldehistorie des Kindes ist nachvollziehbar.

Eltern werden über das Herunterladen von Inhalten informiert. Auch wenn die über die Zeitsteuerung festgelegte Spieldauer erreicht ist, bekommen Eltern eine Benachrichtigung und auch die Kinder sehen eine von einem Klingelton begleitete Warnanzeige. Sie werden nicht von der Konsole abgemeldet, sondern können weiterspielen.

PlayStation 4

Für einen Playstation Network-Account fordert Sony ein Mindestalter von 18 Jahren. Wird ein Alter unter 18 eingegeben, soll sich zunächst ein Elternteil registrieren, um als „Familienmanager“ ein Familienmitglied hinzuzufügen. Eltern erhalten eine E-Mail mit den Nutzungsbedingungen, die auch umfassend auf den Kinder- und Jugendschutz eingeht. Nach dem Anlegen des Elternaccounts wird auf die Seite „Familienverwaltung“ weitergeleitet.



Bei einzelnen Zahlungsarten ist eine Bestätigung des Alters durch Eingabe der Personalausweisnummer nötig. (Quelle: PS4)

Kinder und Jugendliche können diese Schutzmaßnahme allerdings durch die Eingabe eines falschen Alters umgehen. Dadurch haben sie weitestgehend uneingeschränkten Zugang auf ungeeignete Inhalte. So können z. B. Demoverversionen von USK 18-Spielen heruntergeladen und gespielt werden. Kostenpflichtige Inhalte können über verschiedene Zahlungsoptionen gekauft werden. Beim Aufladen des Guthabens über GiroPay, Paysafecard, Klarna SOFORT und Pay by Mobile muss die Volljährigkeit unabhängig von der Altersfreigabe des gekauften Inhalts durch die Eingabe der Ausweisinformationen nachgewiesen werden.

Die Jugendschutzeinstellungen lassen sich sowohl im Browser als auch auf der Konsole verändern und werden mithilfe einer PIN gegen Änderung gesichert. Einstellbar sind die erlaubte USK- bzw. FSK-Altersstufe für Inhalte und das generelle Blockieren von Internetbrowser, Blu-ray Discs, DVDs und VR-Headsets. Im Shop werden der eingestellten Altersstufe nicht entsprechende Inhalte ausgeblendet. Die Kommunikationsmöglichkeiten mit anderen Spielerinnen und

Spielern können deaktiviert werden. Darüber hinaus ist eine Begrenzung der Käufe im Shop und der Spielzeit möglich. Bei der Zeitbegrenzung lässt sich auswählen, ob das Kind nur eine Warnung erhält oder ob es ausgeloggt werden soll.

Xbox One

Bei der Registrierung mit einem Alter von unter 16 Jahren muss die E-Mail-Adresse eines Erziehungsberechtigten angegeben werden. Eltern werden per E-Mail um ihre Zustimmung zur Einrichtung des Kontos gefragt. Dafür muss ein Elternkonto erstellt werden. Kinder und Jugendliche können diesen Schutzmechanismus durch die Eingabe eines falschen Alters umgehen. Dadurch haben sie weitestgehend uneingeschränkten Zugang auf ungeeignete Inhalte. Bei Zugang zu akzeptierten Zahlungsmethoden können Titel mit USK 18 heruntergeladen und gespielt werden.

Über das Elternkonto kann auf die Familieneinstellungen zugegriffen werden. Das System ist übergreifend konzipiert und bietet auch Einstellmöglichkeiten für den Microsoft Spieledienst Xbox für den PC. Der Zugriff auf die Jugendschutzeinstellungen ist durch ein Passwort gesichert. Die Einstellungen können aber auch an der Konsole selbst vorgenommen werden.

Über die Jugendschutzeinstellungen können Eltern festlegen, dass das Kind die Genehmigung für Storekäufe braucht. Ist diese Einstellung aktiv, muss das Kind eine Zustimmung der Eltern zum Kauf über den Shop anfordern. Nach der Zustimmung wird das Kind benachrichtigt, dass es den Inhalt nun kaufen bzw. herunterladen kann. Über einen abgeschlossenen Kauf können sich Eltern ebenfalls per E-Mail benachrichtigen lassen. Für das Kaufen von Inhalten können Erziehungsberechtigte Geld auf das Microsoft-Konto des Kindes einzahlen. Des Weiteren können Inhalte sowohl nach USK bzw. FSK-Altersstufen, als auch durch das Anlegen von White- bzw. Blacklists eingeschränkt werden. Der Altersstufe nicht entsprechende Inhalte müssen von Eltern genehmigt wer-

den. Für den integrierten Webbrowser gibt es die Option, unangemessene Websites blockieren zu lassen. Auch hier können Black- und Whitelists angelegt werden. Die Bildschirmzeit kann für jeden Wochentag separat bestimmt werden. Hier kann auch die Bildschirmzeit anderer Geräte, auf denen das Kind mit seinem Microsoft-Konto angemeldet ist, verwaltet werden. Eltern können zudem die Datenschutz- und Sicherheitseinstellungen für das Kinderkonto verwalten (z. B. Sichtbarkeit des Profils, Möglichkeit von privaten Nachrichten) und somit Interaktionsrisiken wie Cybermobbing und Cybergrooming vorbeugen. Hierbei ist es möglich, zwischen vorgegeben „Standards“ – für Kinder, für Teenager, für Erwachsene – zu wählen. Jede Einstellung bezüglich der Privatsphäre kann aber auch einzeln festgelegt werden.

Häufig fehlende Jugendschutzeinstellungen auf Spieleplattformen für den PC

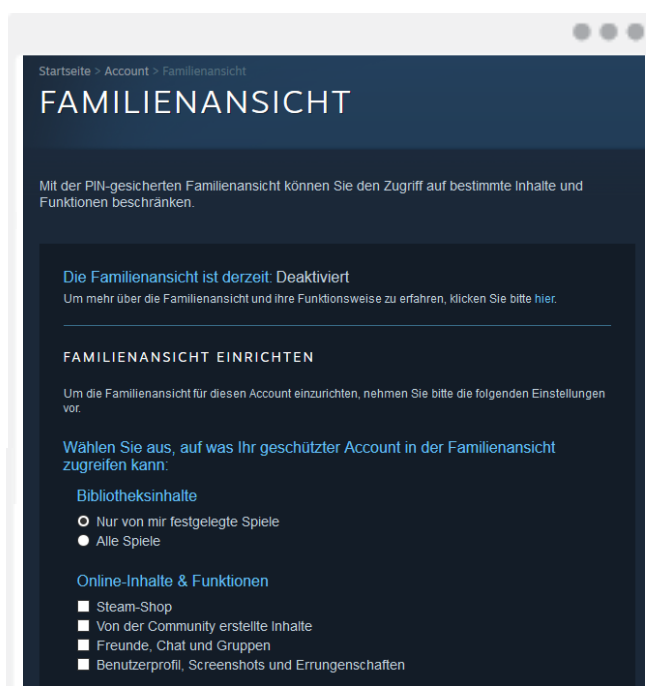
Die Spieleplattformen Steam, Origin, Battle.net, Uplay und Epic sind für den PC erhältlich und lassen sich als Freeware installieren. Sie bieten Zugang zu den jeweiligen Shops und dienen als Launcher, über den Spiele gestartet werden. Darüber hinaus enthalten sie eigene Kommunikationsmöglichkeiten. Die Jugendschutzoptionen der Plattformen unterscheiden sich stark. Zum Teil bieten sie einen grundlegenden Schutz, meist sind sie allerdings schlicht nicht vorhanden oder lückenhaft. Keiner der Dienste überprüft das angegebene Alter. Somit können Jugendschutzeinstellungen von Anfang an umgangen und USK 18-Titel ohne Altersprüfung heruntergeladen und gespielt werden.

Steam

Bei der Registrierung fordert Steam kein Geburtsdatum, es muss zunächst lediglich ein Alter von über 13 Jahren bestätigt werden, damit eine Anmeldung möglich ist. In einem nächsten Schritt kann zwischen den Möglichkeiten „Ich bin unter 16 Jahre alt“ und „Ich bin 16 Jahre oder älter“ ausgewählt werden.

Wird die erste Variante ausgewählt, fordert Steam die E-Mail-Adresse eines Elternteils. Erst wenn das Elternteil auf die Mail reagiert und seine Zustimmung erteilt, kann das Kind mit der Registrierung fortfahren. Kinder und Jugendliche können diese Schutzfunktion aber leicht durch die Angabe eines falschen Alters umgehen und haben so Zugriff auf Titel mit USK 18, zum Teil sogar kostenlos.

Steam bietet eine „Familienansicht“ an, die zunächst deaktiviert ist. Dies hat zur Folge, dass Kinder, selbst bei einer Anmeldung als „unter 16 Jahre“, alle entsprechenden Funktionen ohne weiteres nutzen können. Um die Familienansicht zu aktivieren, müssen Eltern eine E-Mail-Adresse hinterlegen und eine Jugendschutz-PIN festlegen.



Über die Familienansicht von Steam ist keine Filterung über USK – Altersstufen möglich.
(Quelle: Steam)

Ist die Familienansicht aktiv, können Eltern über den „Bibliotheksinhalt“ bestimmen. Bereits für das Konto erworbene Spiele können für Kinder erlaubt werden. Hier können einzelne Titel oder die komplette Bibliothek ausgewählt werden.

Ist der Shop aktiviert, können Kinder und Jugendliche zunächst alle Spiele ansehen und herunterladen, solange sie Zugriff auf eine der akzeptierten Zahlungsoptionen haben oder es sich um kostenlose Spiele handelt. Ist das Spiel aber nicht über die Familienansicht freigegeben, kann es nicht ausgeführt werden.

Eine Möglichkeit Spiele anhand von USK-Bewertung oder anderen Altersstufen zu blockieren oder aus dem Shop auszublenden, bietet Steam nicht. Inhalte im Shop lassen sich zwar nach Kriterien wie Erotik oder Gewalt filtern. Diese Einstellungen werden aber nicht über die Familienansicht vorgenommen, sodass Kinder und Jugendliche die Filteransicht selbst ein- und ausschalten können. Dadurch können sie im Shop als „Nur für Erwachsene“ markierte Spiele und deren Trailer ansehen. Diese können z. B. Gewaltdarstellungen oder sexuelle Inhalte enthalten. Bei entsprechenden Shop-Seiten ist lediglich ein einfacher Warnhinweis vorgeschaltet, der durch die Eingabe eines passenden Geburtsdatums umgangen werden kann.

In der Familienansicht können Online-Funktionen wie der Shop, das Chatten, das Anzeigen der von der Community erstellten Inhalte und das Teilnehmen an der Spielecommunity über das Benutzerprofil, Screenshots und Errungenschaften aktiviert bzw. deaktiviert werden. Die Einstellungen werden per PIN gegen Veränderung gesichert.

Origin

Die Plattform fragt bei der Registrierung das Geburtsdatum ab. Bei einem Alter von unter 16 Jahren erscheint ein Hinweis, dass eine Nutzung erst ab 16 Jahren möglich ist. Das Alter wird allerdings nicht überprüft, sodass sich auch Kinder ohne Probleme anmelden und so Zugriff auf kostenlose Inhalte ab USK 16 und Kaufinhalte ab USK 18 haben.

Origin bietet die Möglichkeit, einem „Haushalt“ beizutreten. Dafür registriert ein Elternteil über seine E-Mail-Adresse einen eigenen Account.

Im „Haushalt“ kann über eine Einschränkung der Käufe bestimmt werden. Das Ausgabenlimit ist jedoch nur auf Käufe über eine Kreditkarte beschränkt und gilt nicht für andere Bezahlungsmöglichkeiten.

Weitere Jugendschutzeinstellungen bietet Origin nicht. Eine Möglichkeit, Inhalte nach USK-Kennzeichen oder einer anderen Alterseinstufung zu erlauben, existiert nicht. Lediglich als minderjährig angemeldete Nutzer können keine Inhalte ab USK 18 kaufen, selbst wenn ihr Ausgabenlimit hierfür ausreicht. Da das Alter frei wählbar ist, stellt dies aber keine Hürde für Kinder und Jugendliche dar.

Battle.net

Sofern bei der Registrierung ein Alter unter 18 Jahren angegeben wird, verlangt Battle.net nach einer E-Mail-Adresse der Eltern. An diese wird ein Link zum Erstellen eines Kinderkontos geschickt. Nach der Einrichtung können mithilfe der Funktion „elterliche Freigabe“ für verschiedene Bereiche Einstellungen vorgenommen werden. Die elterliche Freigabe ist nur über einen Link erreichbar, der jedes Mal neu generiert und an die Eltern geschickt wird, wenn die Einstellungen angeklickt werden. Das Alter wird bei der Registrierung allerdings nicht überprüft. Kinder und Jugendliche können das System also durch eine falsche Altersangabe problemlos umgehen.

Über die elterliche Freigabe können u. a. die Einschränkung der Spielzeit, das Erstellen von wöchentlichen Spielzeitberichten, das Erlauben bzw. Blockieren von Ingame-Käufen und Sprachchats verwaltet werden. Des Weiteren können Erziehungsberechtigte darüber entscheiden, ob das „Freundschaftssystem“, über das spieleübergreifend gechattet werden kann, aktiv ist. Spiele können nicht anhand eines USK-Ratings oder einer anderen Alterseinstufung blockiert werden. Kinder haben so uneingeschränkten Zugriff auf ungeeignete Spiele. Darunter sind auch kostenlose Spiele ab USK 18.

Uplay

Auch auf der Plattform Uplay ist eine Anmeldung erst ab einem Alter von 16 Jahren erlaubt. Außer dieser Einschränkung, die Kinder und Jugendliche leicht umgehen können, existieren keine expliziten Jugendschutzeinstellungen. Selbst bei einer Anmeldung mit einem Alter von 16 Jahren können kostenlose Demoversionen von Spielen ab 18 Jahren heruntergeladen und gespielt werden.

Epic

Die Registrierung auf Epic erfolgt ohne eine Alterseingabe. Kinder und Jugendliche können nach der Anmeldung also uneingeschränkt auf Inhalte mit USK 18 zugreifen. Die Plattform bietet allerdings eine „Kindersicherung“ an. Erziehungsberechtigte müssen hier keine E-Mail-Adresse angeben. Daher gehen alle Mails bezüglich der Kindersicherung an die bei der Registrierung angegebene E-Mail-Adresse. Folglich müssten sich Eltern bei Epic mit ihrer eigenen Adresse registrieren, die Kindersicherung einrichten und dem Kind die Anmeldeinformationen mitteilen. Die Einstellungen werden durch eine Jugendschutz-PIN gesichert.

Die Kindersicherung bietet die Möglichkeit, Inhalte nach Altersgruppen einzuschränken. USK-Altersstufen können hier allerdings nicht ausgewählt werden. Es werden lediglich internationale Bewertungssysteme (ESRB, PEGI und GRAC) genutzt. Bei aktiver Einstellung können nicht freigegebene Inhalte nur über die Eingabe der PIN gekauft werden. Die Inhalte bleiben jedoch im Store samt Trailer sichtbar.

Zugangsschutz für Inhalte ab 18 Jahren nötig

Keine der untersuchten Spieleplattformen verhindert, dass Kinder und Jugendliche Zugriff auf Spiele mit "USK ab 18"-Label haben. Sowohl auf den Konsolen als auch auf dem PC können sich Kinder allein mit einer E-Mail-Adresse registrieren. Der Anbieter ist gesetzlich verpflichtet, die Wahrnehmung dieser entwicklungsbeeinträchtigenden Angebote durch entsprechende technische oder sonstige Mittel unmöglich zu machen oder wesentlich zu erschweren (§ 5 Absatz 3 Nr.1 JMStV).

Zwar bieten nicht alle Plattformen kostenlose Spiele oder Demoversionen von "USK ab 18"-Titeln an. Haben Kinder und Jugendliche jedoch Zugriff auf eine akzeptierte Bezahloption (z. B. Kreditkarte, PayPal oder Guthabekarte), können sie meist ohne weitere Hürden nicht geeignete Spiele herunterladen.

Konsistente Schutzoptionen für PC-Spieleplattformen nötig

Während die Konsolen wirksame und vergleichsweise umfangreiche Jugendschutzoptionen bieten, fehlen diese bei Spieleplattformen für den PC zum Teil komplett, sind unvollständig oder inkonsistent. Vor allem eine essentielle Funktion wie das Blockieren von Spielen nach Alterseinstufung fehlt hier meist. Von den fünf getesteten PC-Plattformen verfügt lediglich Epic über einen altersdifferenzierten Zugang zu Spielen. Die deutschen USK-Stufen sind hier allerdings nicht auswählbar, sodass Eltern bei der Inhaltsbeschränkung auf internationale Bewertungssysteme zurückgreifen müssen. Diese weichen zum Teil von den USK-Ratings ab und legen unterschiedliche Standards zugrunde. Für Eltern ist es daher nur schwer möglich, Inhalte anhand des unbekanntes Bewertungssystems einzuschätzen.

Anbieter von Spieleplattformen sollten Eltern zumindest ein Mindestmaß an Jugendschutzoptionen bieten. Dazu gehören vor allem eine Filter- bzw. Blockierfunktion, die sich nach den für Eltern bekannten USK-Ratings richtet, aber auch Möglichkeiten, die Kontaktaufnahme durch Fremde einzuschränken, um so Interaktionsrisiken einzudämmen.

Weiterführende Informationen



www.jugendschutz.net

Meldemöglichkeiten



www.jugendschutz.net/hotline

Kindern und Jugendlichen ein gutes Aufwachsen mit Medien ermöglichen

jugendschutz.net ist das gemeinsame Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet. Die Stelle recherchiert Gefahren und Risiken in jugendaffinen Diensten. Sie fordert Anbieter und Betreiber auf, ihre Angebote so zu gestalten, dass Kinder und Jugendliche sie unbeschwert nutzen können.

Die Jugendministerien haben jugendschutz.net 1997 gegründet. Die Stelle ist seit 2003 an die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) angehängt. jugendschutz.net wird finanziert von den Obersten Landesjugendbehörden, den Landesmedienanstalten und dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

jugendschutz.net nimmt über seine Online-Beschwerdestelle Hinweise auf Verstöße gegen den Jugendmedienschutz entgegen. Verstöße im Netz können gemeldet werden unter: www.jugendschutz.net/hotline

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend



Die Veröffentlichungen stellen keine Meinungsäußerung des BMFSFJ oder des BAFZA dar. Für inhaltliche Aussagen tragen die Autorinnen und Autoren die Verantwortung.

Kontakt

jugendschutz.net
Wallstraße 11, 55122 Mainz

Inhaltlich verantwortlich

Stefan Glaser
Wallstraße 11, 55122 Mainz

