

Prüfpraxis Spiele

Inhaltsverzeichnis

1. Kinder und Online-Spiele im Internet.....	2
2. Überblick – Spieleformen	2
2.1 formal	2
2.2 inhaltlich	3
3. Rechtliche Regelungen zu Online-Spielen im Kinderumfeld	3
4. Prüfpraxis fragFINN – Kriterium Spiele.....	4
4.1 fragFINN Kriterienkatalog (Auszug) – 8. Spiele.....	4
4.2 formal	5
4.3 inhaltlich	5
4.3.1 Ziel und Inhalt.....	5
4.3.2 Kommunikationsmöglichkeiten und Datenschutz.....	5
4.3.3 Kaufoptionen	6
4.3.4 Werbung.....	6
5. Kontakt: fragFINN e.V.	7

1. Kinder und Online-Spiele im Internet

Spielen gehört ganz selbstverständlich zur kindlichen Lebenswelt. Egal, ob auf dem Spielplatz, im Kinderzimmer oder eben am Computer. Spielen fördert motorische und geistige Fähigkeiten und kann dabei einen wichtigen Lernbeitrag leisten. Aber auch einfach mal abschalten und Spaß haben, das bedeutet spielen. Genauso verhält es sich mit Onlinespielen im Internet. Spielen gehört zur Lieblingsbeschäftigung und zählt zu den Top-Suchbegriffen von Kindern im Internet¹.

Da jedoch nicht nur Kinder, sondern auch Erwachsene Onlinespiele als willkommene Abwechslung zum Alltag sehen, gibt es auch dementsprechend viele Formen und Typen von Games für alle möglichen Ziel- und Altersgruppen. Diese reichen vom virtuellen Puzzle über ausgefeilte Strategiespiele bis hin zu den bekannten (Ego-)Shootern. Offensichtlich ist, dass nicht alle Spiele im Internet für Kinder geeignet sind, so dass der Medienpädagogik hierbei eine wichtige Aufgabe zukommt. Einerseits bedeutet es, Kinder – und damit besonders jüngere und internetunerfahrene Spieler – vor potentiellen Gefahren, die von Onlinespielen ausgehen können, zu schützen. Andererseits sollen sie in ihrem kindlichen Bedürfnis nach Spielen und sich austoben können, nicht eingeschränkt oder beeinflusst werden.

Das vorliegende Dokument gibt jene Erfahrungen und Entscheidungen wieder, die sich in der täglichen Praxis des fragFINN-Prüfteams entwickelt haben. Zunächst wird ein Überblick zu den Formen von Onlinespielen im Internet gegeben. Neben den gesetzlichen Richtlinien wird ausführlich dargelegt, wie bei der Prüfung von Spieleangeboten vorgegangen wird.

2. Überblick – Spieleformen

2.1 formal

Spiele im Internet lassen sich formal in drei Angebotstypen einteilen. Zunächst gibt es die **Spieleportale**, also ein Webangebot, das i.d.R. zahlreiche unterschiedliche, kleinere Onlinespiele bereithält. Diese können thematisch zusammengefasst sein oder aber ungebündelt nebeneinander aufgelistet sein.

¹ „Spiele“ zählt zum Suchbegriff Nummer eins bei der Nutzung der Kindersuchmaschine www.fragfinn.de.

Laut KIM-Studie 2010 stehen Spieleseiten und Internetspiele an dritter Stelle bei der Suche im Internet sowie an zweiter Position bei Angeboten, die ein Kind im Internet besonders gern nutzt, vgl. mpfs / KIM-Studie 2010

Häufig – insbesondere auf Internetseiten für Kinder – findet man eigene **Spielebereiche**. Die Hauptseite widmet sich dabei einem konkreten Thema und zusätzlich gibt es ein mehr oder weniger großes Angebot an Onlinespielen entweder zum jeweiligen Thema der Website oder lediglich als inhaltliche Auflockerung der Seite.

Die dritte Form ist das **einzelne Onlinespiel**, bei dem einem Webangebot ein ganzheitliches und meist umfangreiches Browserspiel zugrunde liegt. Diese benötigen entweder ein sog. Plugin (Flash, Shockwave oder Java), welches ihnen ermöglicht, ohne eine Verbindung zum Server bzw. ohne Verbindung zum Internet auf dem lokalen Rechner ausgeführt zu werden. Oder sie laufen serverseitig, sind also durch kompatible Browser nicht von einem notwendigen Zusatzmodul abhängig. Meist charakterisiert sich diese zweite Art einzelner Onlinespiele durch eine enorme Anzahl an Mitspielern, die bis in die Hunderttausende reichen kann.

2.2 inhaltlich

Natürlich unterscheiden sich Onlinespiele zunächst in ihrem jeweiligen **Inhalt und Ziel** des Spiels. Das kann von Klassikern wie *Memory* und *4 gewinnt* bis hin zu umfassenden Strategie-, Simulations- oder Rollenspielen reichen. Einfache Onlinespiele sind sofort direkt auf der jeweiligen Website ausführbar. Einige bieten dem Spieler die Möglichkeit, mittels **Registrierung** in einer sog. Highscoreliste (Bestenliste) vertreten zu sein. Browserspiele wiederum beinhalten häufig eine umfangreiche Infrastruktur, die die **Kommunikation** und den Austausch unter den einzelnen Mitspielern ermöglicht und/oder voraussetzt, **Kaufoptionen** für Produkte oder Vorgänge im Spiel offeriert, die nicht selten die Spielewelt mit der realen Welt verbindet. Hierfür ist dabei eine Registrierung des jeweiligen Mitspielers notwendig.

3. Rechtliche Regelungen zu Online-Spielen im Kinderumfeld

Für den Bereich des Internet sind mit dem Jugendmedienschutzstaatsvertrag (JMStV) eigene Regelungen vorgesehen. Die Kriterien, die dem Jugendschutz im Internet zugrunde liegen, sind in §§ 4 und 5 JMStV festgelegt. Dabei widmet sich § 4 JMStV den unzulässigen Angeboten, deren Verbreitung im Internet untersagt bzw. nur eingeschränkt möglich ist. fragFINN richtet sich bei der Prüfung von Internetinhalten nach der Unbedenklichkeit der Angebote für die unter 12-Jährigen. Daher wird bei der Beurteilung in erster Linie § 5 JMStV herangezogen, welcher entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte thematisiert.

4. Prüfpraxis fragFINN – Kriterium Spiele

Grundlage für die Prüfung von Internetangeboten zur Aufnahme in die fragFINN-Whitelist bildet ein umfassender Kriterienkatalog, der von Medienpädagogen, Erziehungs- und Medienwissenschaftlern entwickelt und vom Kuratorium der Initiative „Ein Netz für Kinder“ anerkannt wurde. Unter inhaltlichen und formalen Kriterien steht die Unbedenklichkeit eines Internetangebots für Kinder der Altersgruppe 6 bis 12 im Mittelpunkt der Prüfung. Der Katalog enthält im Wesentlichen die Prüfstichpunkte Inhalte, Pflege, Chats, Bezahlhalte, Downloads, nutzergenerierte Inhalte, Spiele, Anbieterkennzeichnung, Datenschutz und Werbung.

Bei der Beurteilung von Internetangeboten hinsichtlich ihrer Inhalte wird sich am durchschnittlichen Kind nach allgemein gültigen Maßstäben der Altersstufe der bis 12-Jährigen orientiert und keine individuellen Einzelfälle betrachtet.

Unter einem Internetangebot wird die gesamte Domain mit ihren Unterseiten verstanden, die grundsätzlich keine entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalte enthalten darf. Unter Inhalte fallen z.B. auch Texte und Bilder. Die Bereiche Inhalte, Werbung, Chats, Bezahlhalte & Abos sowie nutzergenerierte Inhalte und Datenschutz werden aufgrund ihrer Komplexität als eigenständige Punkte gesondert aufgeführt.

4.1 fragFINN Kriterienkatalog (Auszug) – 8. Spiele

Im Falle, dass Spiele angeboten werden, muss folgendes Kriterium erfüllt sein:

Ist gewährleistet, dass die angebotenen Spiele für Kinder unter 12 Jahren nicht entwicklungsbeeinträchtigend sind?

In der Prüfpraxis des medienpädagogischen Teams dienen dieser Punkt sowie der normative Rechtsrahmen für Jugendschutz als Ausgangspunkt für die Prüfung von Internetseiten. Kinder sollen bei der Nutzung von Onlineangeboten in ihrer Entwicklung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit nicht beeinträchtigt werden. Dazu zählen in erster Linie Gewaltdarstellungen, Inhalte, die Ängste auslösen können, Darstellungen von Sexualität und Geschlechterbeziehungen sowie sozialetisch desorientierende Inhalte. Neben den gesetzlichen Richtlinien gilt für fragFINN der Grundsatz der Unbedenklichkeit der Inhalte für die Zielgruppe der unter 12-jährigen Kinder. Die fragFINN-Whitelist besteht einerseits aus Internetangeboten, die sich explizit an Kinder richten, sowie aus für die Zielgruppe unbedenklichen zielgruppenübergreifenden, an andere Zielgruppen gerichteten oder gar nicht zielgruppenspezifischen Internetangeboten.

Auf Internetseiten, die in erster Linie für Erwachsene konzipiert wurden, dürfen sich keine Inhalte finden, die entwicklungsbeeinträchtigend sein können. Sie zählen dann zu den sogenannten unbedenklichen Erwachsenenseiten.

Es erfolgt keine Prüfung externer Links, sollte jedoch auf offensichtlich beeinträchtigende Inhalte verwiesen werden, behalten wir uns vor, das entsprechende Angebot, von dem aus verlinkt wird, nicht freizugeben.

4.2 formal

Zunächst ist es maßgeblich, dass sämtliche Spiele des jeweiligen Angebots - unabhängig von der Spieleform, also einzelnes Onlinespiel oder umfangreiches Spieleportal - hinsichtlich sämtlicher Elemente, die für die Funktionalität des Spiels notwendig sind, in Ordnung und damit unbedenklich sind. Das gilt weiterhin für Inhalte wie Bilder, Videos sowie Texte und deren Unbedenklichkeit.

Zur Bedienung und/oder Funktionalität einiger Onlinespiele ist es notwendig, bestimmte Programme oder ähnliches herunterzuladen. Diese Downloads dürfen selbstverständlich auch keine entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte aufweisen.

4.3 inhaltlich

4.3.1 Ziel und Inhalt

Bei sogenannten Browsergames, also Angeboten, die nur ein umfangreiches Spiel als Inhalt haben, gibt es einige Punkte, die es bei der Prüfung zu berücksichtigen gilt. Generell dürfen Ziel und Inhalt des jeweiligen Spiels nicht bedenklich oder entwicklungsbeeinträchtigend für Kinder unter 12 Jahren sein. Diese Maßgabe gilt unabhängig davon, ob es sich um ein einzelnes Spieleangebot oder eine Website mit zahlreichen unterschiedlichen Onlinespielen handelt. Enthält nur ein einzelnes Spiel innerhalb eines Angebots bedenkliche oder entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte, erhält es keine Freigabe. (Näheres dazu findet sich im Prüfpraxis-Papier Inhalte im fragFINN-Erwachsenenbereich).

4.3.2 Kommunikationsmöglichkeiten und Datenschutz

In den meisten Fällen bedarf es einer Registrierung des Nutzers. Hier gelten die Kriterien, wie sie auch bei der Prüfung von Chats und Communities in Zusammenhang mit jenen zum Datenschutz angewendet werden. Da die meisten Browserspiele nicht in erster Linie für Kinder konzipiert sind, sondern sich an alle Altersgruppen richten, sind viele strenge Richtlinien, wie sie für Kinderangebote empfehlenswert sind, nicht gegeben. Fehlt eine angemessene Moderation bzw. sind

umfangreiche Kommunikationsformen – z.B. auch private Nachrichtenfunktionen – zwischen den einzelnen Nutzern möglich, bekommt das Angebot keine Freigabe. Dasselbe gilt für das Fehlen einer Datenschutzerklärung bei Abfrage zahlreicher personenbezogener Daten bei der Registrierung (Näheres dazu findet sich in den Papieren zur Prüfpraxis Kommunikation und Partizipation sowie Datenschutz im fragFINN-Erwachsenenbereich).

4.3.3 Kaufoptionen

Ein weiterer üblicher Bestandteil bei Onlinespielen, insbesondere bei den sog. Browsergames, sind vorhandene Kaufoptionen zur Steigerung der Attraktivität und Funktionalität innerhalb des jeweiligen Spiels. Über eine meist kostenlose Basisversion werden die grundlegenden Spielmodalitäten abgedeckt und können genutzt werden. Häufig wird jedoch eine kostenpflichtige Premiumversion des Spiels mit erweiterten Modalitäten angeboten. Es können mehr oder andere Produkte für und im Spiel bzw. weitere Fähigkeiten der Spielfigur oder das Erreichen und Entdecken zusätzlicher Themenwelten virtuell erworben bzw. freigeschaltet werden. Neben der eindeutigen Kennzeichnung sowie Ausgestaltung der Kaufoptionen gelten die jeweiligen Kriterien des Prüfpraxis-Papiers Shops und Bezahlhalte im fragFINN-Erwachsenenbereich).

4.3.4 Werbung

Einige Portale bieten extern gesponserte Onlinespiele an, die wiederum der jeweiligen Kennzeichnung bedürfen. Als problematisch werden Werbemittel betrachtet, welche in die redaktionelle Gestaltung der Spielwelt integriert sind und als Werbebotschaften nicht mehr klar erkennbar sind. In diesem Fall erhält das Angebot keine Freigabe, da hier die eindeutige Kennzeichnung und Trennung von Werbung und Spiel als nicht ausreichend erfüllt gilt. Die Regularien der klaren Trennung des Werbe- vom Spieleinhalt sind zu beachten. (Näheres dazu findet sich im Prüfpraxis-Papier Werbung im fragFINN-Erwachsenenbereich).

5. Kontakt: fragFINN e.V.

fragFINN e.V.

Beuthstraße 6

10117 Berlin

Telefon: 030 24048450

Fax: 030 24048458

E-Mail: info@fragfinn.de