

# Keineswegs unbedenklich

## Stiftung Warentest: Beliebte Handyspiele für Kinder oft „inakzeptabel“

Berlin – Manche Kinder mögen das Smartphone kaum mehr aus der Hand legen – spielen auf dem Handy ist angesagt. Doch bei vielen Apps ist der Jugendschutz schlecht. Das hat die Stiftung Warentest bei einem Test von 14 beliebten, meist kostenlosen Handyspielen im Oktoberheft festgestellt.

Keine der meist sowohl für Android als auch für iOS erhältlichen Apps ist nach Ansicht der Experten empfehlenswert. 13 Apps werten sie als „inakzeptabel“, auch die „am wenigsten Schlimme“ ist noch „bedenklich“. Woran liegt das? Unter anderem am Datenschutz. Der sei bei keinem der Spiele angemessen.

Vielmehr zeigen zehn der 14 Apps in diesem Bereich sehr deutliche Mängel. Sie sammeln zu viele Daten oder überwachen die Nutzer, wollen etwa auf Chattexte oder Sprachnachrichten zugreifen. Manche Datenschutzerklärungen sind nicht wie erforderlich kindgerecht formuliert. Manchmal übermitteln Apps auch dann Nutzungsdaten, wenn Nutzer das Tracking ausschalten.

### In-App-Käufe können teuer sein

In-App-Käufe, zum Beispiel für digitales Zubehör wie Kostüme für Spielfiguren, seien zum Teil nicht transparent gestaltet. Das könne für Kinder zur Kostenfalle werden. Schnell ließen sich Hunderte Euro ausgeben. Viele Spiele fordern zum Kauf auf – etwa, weil es ohne kostenpflichtige Extras im Spielfluss kaum weitergeht.

In solchen Fällen raten die Experten, In-App-Käufe zu blockieren, etwa durch ein dem Kind nicht bekanntes



**Spiel am Handy:** Kinder treffen dabei nicht immer auf Inhalte, die für sie geeignet sind, stellt Stiftung Warentest fest.

FOTO: MASCHA BRICHTA/DPA

## HINTERGRUND

### Die Ergebnisse des Spieltests von Stiftung Warentest

■ **Pokémon Go:** Fast alles okay, jedoch patzt die App beim Datenschutz. Sie sendet den Namen des Mobilfunkanbieters und Nutzungsstatistiken an Dritte. Beurteilung: **bedenklich**.

Mit **inakzeptabel** bewertet wurden:

- **Angry Birds 2** fordert Spieler zu teuren In-App-Käufen auf. Werbung ansehen wird belohnt. Positiv: Lässt sich offline spielen.
- **Brawl Stars:** Spieler organisieren sich in Clubs mit teils nicht kindgerechten Namen etwa mit Namen von Pornoseiten. Anreize für In-App-Käufe, positiv: keine Werbung.
- **Candy Crush Soda Saga** fordert zu teuren In-App-Käufen auf. Lässt sich offline spielen.
- **Clash of Clans:** Die Clans tragen teils rechtsextreme Namen, Anreize für teure In-App-Käufe, positiv: keine Werbung.
- **Clash Royale:** rechtsextreme Clan-Pseudonyme und solche, die auf Pornowebseiten verweisen. Anreize für teure In-App-Käufe, aber keine Werbung.

■ **Empire & Puzzles:** In-App-Käufe, Werbung anzusehen wird belohnt.

■ **Fortnite:** Spieler erschießen Spieler, rechtsextreme Nutzernamen, keine direkten Kaufanreize.

■ **Helix Jump:** Das Spiel enthält viel Werbung, die sich nicht abbrechen lässt. Lässt sich offline spielen.

■ **Homescapes:** Teure In-App-Käufe, Spieler werden zum Kauf aufgefordert. Lässt sich offline spielen.

■ **Minecraft:** Anreize für In-App-Käufe. Der Umtausch von Euro in Spielwährung sei teils verwirrend. Lässt sich offline spielen.

■ **Roblox:** Plattform für Spieleentwickler, Stiftung Warentest fand ein rassistisches Spiel und rechtsextreme Spielernamen.

■ **Subway Surfers:** Krasse Werbung, Anreize für teure In-App-Käufe. Lässt sich offline spielen.

■ **Temple Run 2:** Anreiz, Werbung anzusehen, da man dafür Juwelen erhält, die im Spiel oft zu knapp sind. Kann offline gespielt werden.

Quelle: Stiftung Warentest

Passwort im Google Play Store. Bei Apple lassen sich die Käufe unter „Einstellungen“ in der Funktion „Bildschirmzeit“ deaktivieren. Keine Zahlungsdaten anzugeben, sei am effektivsten.

### „Verstörende Inhalte für Kinder“

Die Experten sind in den Spielen, deren Altersempfehlungen zwischen ab null und ab zwölf Jahren liegen, auch auf „verstörende Inhalte“ gestoßen. Wer online geht, dem können in manchen Titeln sexuelle, gewalttätige oder extremistische Inhalte begegnen. Etwa wenn Gruppen oder Einzelspieler sich nach Pornoseiten benennen oder sich rechtsextreme Spielernamen geben. Solche Dinge zu melden, funktionieren allerdings nur mäßig.

Tipp: Das Kind nur offline spielen lassen, falls das die App ermöglicht. Geld auszugeben in der App, dem Chat mit Fremden oder der Übermittlung persönlicher Daten wird so auch gleich ein Riegel vorgeschoben. Generell kontrollieren Eltern besser alle eingerichteten Sicherheitseinstellungen regelmäßig. Was die Kinder spielen, gucken sich Eltern besser regelmäßig an und spielen auch selbst ab und an mal mit, rät die Stiftung.

Hilfe bei der Suche nach angemessenen Apps für Kinder bekommen Eltern den Angaben nach auf der Seite **klick-tipps.net**. Getragen wird sie von **Jugendschutz.net**, einem Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für Kinder- und Jugendschutz im Internet und Kooperationspartner der Stiftung bei der Überprüfung von Handyspielen.