

Minecraft, Roblox & Co: Jugendschutz und Datenschutz in 16 beliebten Spiele-Apps – Ergebnisse eines Tests

Spiele-Apps: Untersuchung 6/2024

Beliebte Mobile Games für Android im Test

10 Fachleute prüften den Kinder- und Jugendschutz

10 Jahre gaben wir als Alter an

3 Monate Prüfzeit (von Januar bis März 2024).

Alles, was die Prüfer in dieser Zeit zu sehen bekamen, floss in den Ergebnissen ein.



Gewalt

Für 10-jährige zugänglich:
Amoklauf



Szene aus Roblox

Sex



Screenshots aus Brawl Stars und Royal-Match

Rechtsextremismus



Screenshots aus Gardenscapes und Royal Match

Spieldruck

- Belohnungen für tägliches Spielen
- Soziale Verpflichtungen
- Verluste bei Spielabbruch
- Zeitdruck



Screenshot aus Brawl Stars

Kaufdruck

- Verschleierung realer Kosten (Virtuelle Währung statt Euro)
- Glücksspiel-Elemente (Lootboxen)
- **Countdown-Timer**
- Buttons, die erst für Gratis-Objekte standen, später aber zum Kauf führten



Screenshot aus Solitaire Grand Harvest

Kaufdruck: Kostenverschleierung

Mit „Mondsegen“ bekommt man sofort beim Kauf:

- 300 Genesis-Kristalle und
- 90 Urgestein, zusätzlich täglich für 30 Tage.



Screenshot aus Genshin Impact

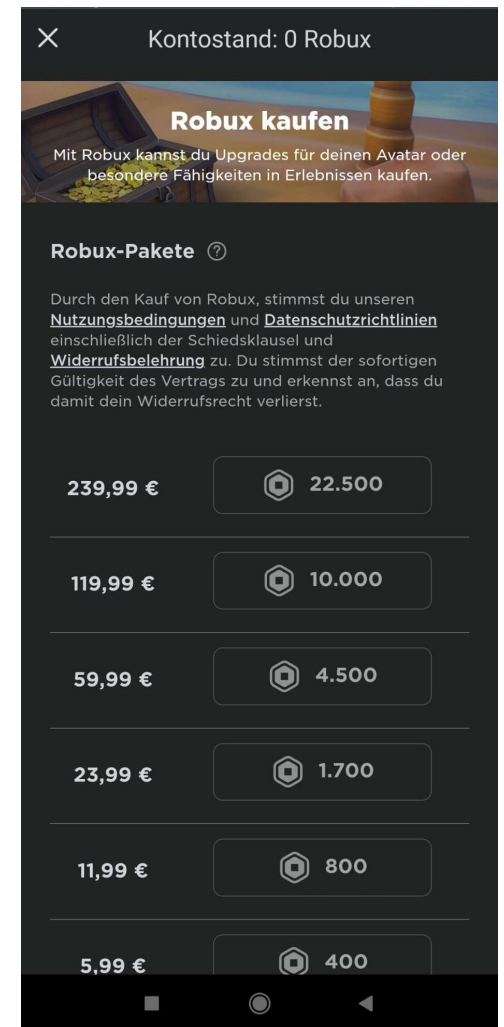
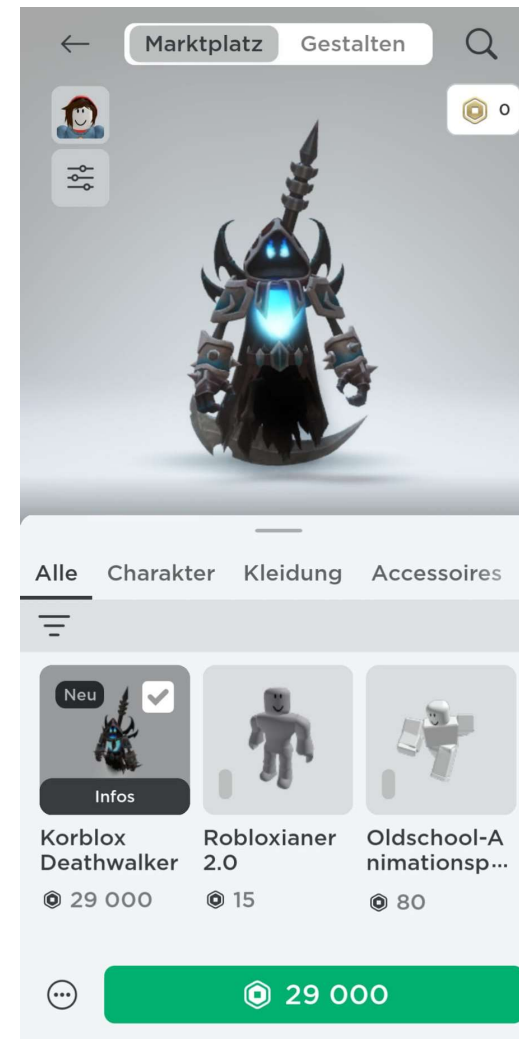
Kaufdruck: Kostenverschleierung

Wer den Korblox Deathwalker möchte, muss 29.000 Robux zahlen.

Wie die meisten In-Game-Währungen werden Robux in Paketen angeboten.

Reale Kosten werden durch fiktive Währungen verschleiert.

Beliebt sind auch Zufallselemente wie Glücksräder oder sogenannte Lootboxen (Beutekisten).



Screenshots aus Roblox

Relevanz

Mehr als 700.000 Kinder und Jugendliche in Deutschland weisen problematische (d.h. riskante oder pathologische) Nutzungsmuster in Bezug auf digitale Spiele auf ([DAK Mediensucht-Studie 2024](#)).

Diese Mechanismen sind:

- für Kinder nicht durchschaubar
- für Eltern schwer kontrollierbar
- von Anbietern gewollt

Wie sieht es mit dem Datenschutz aus?



Screenshot aus Township

https://www.dak.de/dak/unternehmen/reporte-forschung/dak-studie-mediensucht-2024_91442#rtf-anchor-auf-einen-blick-zentrale-ergebnisse-der-siebten-befragungswelle

Datenschutzerklärungen

Art. 12

Transparente Information, Kommunikation und Modalitäten für die Ausübung der Rechte der betroffenen Person

Art. 13

Informationspflichten bei Erhebung von personenbezogenen Daten bei der betroffenen Person

Art. 14

Wenn die personenbezogenen Daten nicht bei der betroffenen Person erhoben wurden



Datenschutzerklärungen

Art. 12 Abs.1

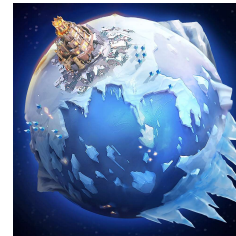
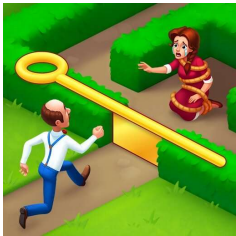
„Der Verantwortliche trifft geeignete Maßnahmen, um der betroffenen Person alle Informationen ... und Mitteilungen ... in präziser, transparenter, verständlicher und leicht zugänglicher Form in einer klaren und einfachen Sprache zu übermitteln ...“

Wir überprüfen:

- Ist die Datenschutzerklärung für den Verbraucher leicht auffindbar?
- Ist sie in deutscher Sprache geschrieben?
- Ist sie für Kinder verständlich?



Datenschutzerklärungen



Garden Scapes, Subway Surfers, Township und Whiteout Survival verwendeten englischsprachige Dokumente. Monopoly Go! gab der englischen Datenschutzerklärung den Vorrang.



Minecraft hatte einen extrem langen Text und es fehlten die Kontaktdaten des Verantwortlichen.



Pokémon Go stellte ein kurzes Dokument (genannt "*Datenschutz-Entdecker*„) für Kinder zur Verfügung: dies war jedoch nicht sonderlich informativ.

Datenschutzerklärungen

Art. 13

Informationspflichten bei Erhebung von personenbezogenen Daten bei der betroffenen Person

Wir überprüfen unter anderem:

- Wer ist verantwortlich und werden die Kontaktdaten des Verantwortlichen genannt?
- Werden Zwecke und Rechtsgrundlagen der Datenverarbeitung aufgeführt?
- Ggf. wird das berechtigte Interesse, erläutert?
- Wird die Dauer der Speicherung angegeben?



Datenschutzerklärungen

Die Dauer der Speicherung der personenbezogenen Daten der Nutzer wurde in **keiner** der Datenschutzerklärungen der untersuchten Spiele-Apps genannt.



Brawl Stars, Clash of Clans, Genshin Impact, Hay Day, Pokémon Go und Solitaire Grand Harvest nannten weder Zwecke und Rechtsgrundlagen der Datenverarbeitung bzw. erläuterten das berechtigte Interesse nicht.

Datensendeverhalten

Standardprüfung bei Untersuchungen von Apps

Für jede der nebenstehenden Kategorien prüfen wir,

- an welche Server-URL die Daten geschickt werden,
- welcher Inhalt geschickt wird,
- ob der Inhalt verschlüsselt ist und
- ob eine Transportverschlüsselung stattfindet.

Location
Username
Password
Transmission of Contacts
Hard- and Softwareinformation
Unique Device Identifiers (IMEI etc.)
Devicename
Network Provider
Usage Statistics
Advertising/Affiliating
Tracker/Ad-ID

Datensendeverhalten

Auszug aus der Ergebnistabelle

- 15 Apps sendeten den Mobilfunkanbieter
- Alle 16 Apps sendeten Nutzungsstatistiken an diverse Server
- 15 Apps sendeten die Werbe-ID

7.7	Network provider	ja	ja
	Server-URI	facebook.com , xxxxxx.com , adjust.com	vungle.com
	data content, detail	MEDIONmobile	MEDIONmobile
	encrypted data content?	nein	nein
	encrypted data transport? (TLS)	ja	ja
7.8	Usage statistics	ja	ja
	Server-URI	facebook.com , app-measurement.com , adjust.com	facebook.com , app-measurement.com
	data content, detail	User Action Tracking	User Action Tracking
	encrypted data content?	nein	nein
	encrypted data transport? (TLS)	ja	ja
7.9	Advertising/Affiliating	nein	ja
	Server-URI	-	doubleclick.net
	data content, detail	-	Affiliating
	encrypted data content?	-	nein
	encrypted data transport? (TLS)	-	ja
7.10	Tracker/Ad-ID	ja	ja
	Server-URI	facebook.com , app-measurement.com , singular.net	app-measurement.com , singular.net
	data content, detail	"gaid"."47ae88e3-bfd9-4a20-8498-2f063354b1k2"	47ae88e3-bfd9-4a20-8498-2f063354b1k2
	encrypted data content?	nein	nein
	encrypted data transport? (TLS)	ja	ja

Nutzerdaten gingen an folgende URLs


URL	Zweck	Anbieter/Sitz
adjust.com	Attribution & Analytics	AppLovin (USA)
appsflyer.com	Attribution & Analytics	AppsFlyer (USA/IL)
app-measurement.com	Analytics	Google Firebase (USA)
amplitude.com	Product Analytics	Amplitude (USA)
singular.net	Attribution & Analytics	Singular (USA/IL)
braze.com	Marketing Automation	Braze (USA)
swrve.com	Marketing Automation	Swrve (USA)
launchdarkly.com	Feature Flags	LaunchDarkly (USA)
soom.la	Gaming Analytics	Soomla (IL)
bugsnag.com	Error Tracking	Bugsnag/SmartBear (USA)
crashlytics.com	Crash Reporting	Google Firebase (USA)
playfabapi.com	Gaming Backend	Microsoft Azure (USA)
unity3d.com	Game Engine & Ads	Unity (USA)
vungle.com	Mobile Ad Network	Vungle/Blackstone (USA)
doubleclick.net	Ad Serving	Google (USA)
googleapis.com	Google APIs	Google (USA)
facebook.com	Social & Ads	Meta (USA)
twitter.com	Social & Ads	X Corp (USA)
appcenter.ms	CI/CD & Testing	Microsoft (USA)
centurygame.com	Gaming Platform	Century Games (CN)

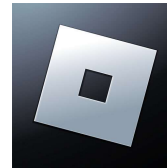
Fazit

15 von 16 Apps waren inakzeptabel (nur Minecraft: bedenklich)

- Systematische Mängel in Jugendschutz und Datenschutz
- Dark Patterns sind gewollt

Positiv:

- **Roblox** hat mittlerweile eine strengere Altersverifikation eingeführt.
- 1.1.2025 neue USK-Leitkriterien für die jugendschutzrechtliche Prüfung digitaler Spiele:
 **höhere Alterskennzeichnung** für Spiele aufgrund von Nutzungsrisiken durch Chats, Lootboxen oder Kauffunktionen.



Was können Eltern tun?

Pädagogisch

- Interesse zeigen, gemeinsam spielen
- Offene Gespräche über Risiken führen
- Klare Regeln mit Erlaubnissen statt Verboten

Technisch

- App-Store und In-App-Käufe sichern
- Schutzfunktionen einrichten (Google Family Link / Apple Bildschirmzeit)
- Offline spielen

Alternative Spiele

- spieleratgeber-nrw.de
- usk.de
- tommi.kids
- seitenstark.de

**Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit!**

Danielle Leven

d.leven@stiftung-warentest.de