

# Themenmodule zur Verbraucherbildung

## Kostenlose Online-Spiele

Fachbeitrag  
von Jens Wiemken

### Kurzinformationen

---

Themenbereich:	Medien, Medienkompetenz
Titel der Unterrichtseinheit:	Kostenlose Online-Spiele
Autor:	Jens Wiemken
Stand:	August 2008
Fächer:	Politik, Sozialwissenschaften, Informatik
Zielgruppe:	Lehrkräfte, Multiplikatoren der Verbraucherbildung

## Inhaltsverzeichnis

---

1. Einleitung .....	2
2. Welche Arten von (kostenlosen) Online-Spielen gibt es? .....	3
2.1 Browserspiele .....	3
2.2 MMOGs .....	5
2.2.1 Online-Rollenspiele .....	5
2.3 Flashspiele.....	6
2.3.1 Casino- und Pokerspiele.....	7
2.3.2 Poker-Trend .....	8
3. Gefahren für Kinder und Jugendliche .....	9
3.1 Gewalt in Online-Spielen.....	9
3.2 „Online-Spielsucht“ .....	10
3.3 Erotikdarstellungen und Belästigungen .....	12
3.4 Handel mit Spiel-Items .....	13
3.5 Werbung .....	14
4. Online-Spielen im rechtsfreien Raum? .....	15
5. Quellen.....	17
6. Zum Weiterklicken .....	17

## 1. Einleitung

---

Wenn man Kinder ab neun Jahren fragt, was sie denn so im Internet machen, fällt neben Hausaufgaben, Tier- oder Fußballbilder angucken auch das „Spiele spielen“. Die Kinder widmen sich dann den schnellen Spielangeboten, welche zahlreichen Spiele-Seiten wie zum Beispiel [spielaffe.de](http://spielaffe.de), [spielkarussell.de](http://spielkarussell.de), [jetztspielen.de](http://jetztspielen.de) oder [pausenspiele.net](http://pausenspiele.net) zuhauf anbieten. Dort übertreffen sie auch vielleicht innerhalb der kurzen Zeit, welche ihnen ihre Eltern im Internet gewähren, den Highscore (dt. Höchstpunktestand in einer Punkterangliste) des Freundes. Oder sie nutzen ihre Internetzeit, um zumindest zu trainieren. Um dann irgendwann den Highscore zu brechen und „unsterblich“ zu werden.

Onlinespiele wie „World of Warcraft“ (kurz: WoW) faszinieren besonders Jugendliche, gestatten sie doch ein Ausprobieren von Rollenmustern, virtuelle Erfolgserlebnisse und eine einigermaßen über- und durchschaubare Welt. Im Falle von WoW kostet allerdings nicht nur das zu kaufende Spiel Geld, sondern nach einer kostenlosen Einstiegsphase muss ein monatlicher Betrag für den Serverzugang bezahlt werden. Dazu kommen gegebenenfalls noch kostenpflichtige Spielerweiterungen, welche die Spieler bisher erfolgreich in die Läden lockten, um noch mehr Geld auszugeben. Dies sprengt oft das (Taschengeld-)Budget von Jugendlichen, die sich dann aufgrund der Faszination an den sogenannten „MMOGs“ (Massively Multiplayer Online Games) den im Internet kostenlos erhältlichen Spielen zuwenden.

Spielerzahlen belegen, wie beliebt kostenlose Online-Spiele inzwischen sind. Beim Browserspiel „Die Stämme“ gibt es bisher 22 Spielwelten bzw. Server mit ca. 560.000 Spielern (Stand: 15.05.2008). „Travian“ verzeichnet allein in Deutschland 174.986 Spieler. Auf den Servern der kostenlosen „World of Warcraft“-Kopien wie beispielsweise „Regnum Online“ tummeln sich 120.000 angemeldete Spieler.

Der Zugriff auf Sites mit solchen kostenlosen Spielangeboten fällt leicht. Die Suche über Google wirft bei der Eingabe von „kostenlos spielen“ unter „Seiten auf Deutsch“ 2.470.000 Treffer aus, bei der Suche nach dem Stichwort „kostenlose Onlinespiele“ 209.000. Kinder und Jugendliche werden so leicht zu kostenlosen Spielangeboten geführt, die sich in einer Nebelzone des Jugendschutzgesetzes befinden, denn diesen Spielen fehlen Altersfreigaben von gesetzlicher Seite her. Die kostenlosen „Spielplätze“ im Internet beherbergen aber nicht nur Kindgerechtes, denn viele dieser Spielangebote richten sich an Erwachsene und sind für Kinder nicht geeignet.

Im Folgenden findet sich ein Überblick über die Eigenschaften der unterschiedlichen

Onlinespiele. Die daran anschließenden Hinweise auf Jugendschutz- und Verbraucherschutzaspekte beziehungsweise -verstöße werden ergänzt durch einen Blick auf die aktuelle Rechtslage.

## 2. Welche Arten von (kostenlosen) Online-Spielen gibt es?

---

Kostenlose Online-Spiele besitzen zumindest eine Gemeinsamkeit: Sie werden über das Internet gespielt. Eine neuere Studie des Hans-Bredow-Instituts gibt zur Klassifizierung einen analytischen Rahmen vor, der sich der Merkmale „Spielkomplexität“, „Spieleranzahl“ und „Persistenz“ bedient (Schmidt/ Dreyer/ Lampert 2008.8). Der vorliegende Fachbeitrag unterteilt aufgrund technischer und inhaltlicher Unterschiede in Browserspiele, MMOGs, Flashspiele, Casinospiele und Poker Online.

### 2.1 Browserspiele

Ein Browserspiel (englisch: „browser-based game“ oder „browser game“) ist ein länger andauerndes Online-Spiel, das mittels eines normalen Web-Browsers wie dem Internet Explorer oder Firefox gespielt werden kann. In der einfachsten Form erfolgt die Berechnung des Spielgeschehens vollständig auf den Servern des Spiele-Anbieters, wodurch keine Software-Installation auf dem heimischen Rechner erforderlich ist. Das Spiel eines Browserspiels ist nicht an einen festen Spielort, wie beispielsweise den eigenen Rechner gebunden, sondern kann auf jedem internetfähigen Rechner gespielt werden. Gerade diese Mobilität könnte auch ein entscheidender Grund für die stetig wachsende Beliebtheit der Browserspiele sein.



Abbildung 1: Das Browserspiel "Die Stämme" (Bildquelle: <http://www.diestaemme.de/intro.php?page=2&ref=intro>)

Ein weiteres wesentliches Merkmal von Browserspielen ist die große Anzahl von Spielern, die gleichzeitig an einem Spiel teilnehmen können. Diese kann von einigen hundert bis zu mehreren hunderttausend reichen. Bei den Browserspielen gibt es eine Vielzahl von

verschiedenen Spielgenres, wie beispielsweise Strategiespiele, Managerspiele, Fantasyspiele, Actionspiele und Funspiele. Die Grenzen zwischen den Genres sind häufig fließend, so ist ein Fußball-Manager-Spiel mitunter ein Sportspiel als auch ein Managerspiel. Besonders beliebt bei Kindern und Jugendlichen sind Aufbaustrategiespiele.

Das Hauptziel solcher Aufbauspiele ist es, sich auszubreiten und gegnerische Gebiete zu erobern. Anfangs geschehen die ersten Spielschritte ungestört vom Gegner in einem abgegrenzten Gebiet, beispielsweise auf einer kleinen Insel, einem Planeten oder in einem Haus. Hier gilt es zunächst, Ressourcen zu verwenden oder zu erwirtschaften, um möglichst schnell eine Infrastruktur aufzubauen. Die Anwesenheit anderer Spieler im gleichen Gebiet gefährdet später die errichtete Infrastruktur. Aus diesem Grund fließen rasch Ressourcen in den Aufbau von Militäreinheiten. Diese dienen zu Beginn primär der Verteidigung, später kommen stärkere Einheiten für die Eroberung von Gegnern hinzu. Man gibt Gebäude, Fabriken oder Erforschung von erweiterter Technologie in Auftrag. Diese Aufträge arbeitet das Programm ab. Dabei lassen sich anfangs noch ziemlich rasch Gebäude und Einheiten bauen. Je komplexer und entwickelter die Einheiten jedoch sind, desto länger dauert die Bauzeit, bis das Programm diese Einheiten freigibt. Zu diesem Zweck zeigt eine Tabelle an, wie lange die Abarbeitung der einzelnen Aufträge dauert. Da kommt es auch vor, dass die ersehnte Forschungsstation nachts um drei Uhr fertig wird.

Besitzt der Spieler nur eine Insel oder einen Planeten, vertreibt er oder sie sich in der Anfangsphase die Zeit damit, Anschluss an eine Allianz, Gilde oder Ähnlichem zu finden. Über das interne Nachrichtensystem erhalten Spieler auch Einladungen von solchen Spielgruppen, die sich aus Spielern unterschiedlichen Geschlechts und Alters zusammensetzen. Diese Spielgruppen besitzen teilweise eigene Foren und Mailinglisten, die vom Spielsystem des Betreibers abgekoppelt sind. Die Gruppen planen gemeinsam Angriffe und Eroberungen, helfen sich aber auch gegenseitig bei der Verteidigung bei Angriffen anderer Gruppen. Ein klares Spielende fehlt. Man hat pro Welt theoretisch so lange Zeit, Dörfer zu erobern und Gebäude auszubauen, bis man keine Lust mehr hat oder der Anbieter den Server schließt. Man kann niemals alles erobern.

Die meisten Browserspiele kosten an sich nichts, für erweiterte Spiel-Features oder für Support verlangen viele Anbieter jedoch eine Gebühr. Die Anbieter haben oft mehrere Spiele laufen. Wird die Spielerzahl zu hoch, eröffnen die Anbieter auf einem neuen Server eine neue „Spielkarte“, auf der sich wieder neue Nutzer, aber auch Nutzer, die schon an älteren Spielen teilnehmen, anmelden können.

## 2.2 MMOGs

Für die Teilnahme an einem Massive Multiplayer Online Game (deutsch: Massen-Mehrspieler-Onlinespiel) benötigt der Spieler, anders als bei den Browserspielen, eine Software (bzw. einen „Client“) auf seinem Computer. Das teilweise bis zu mehreren 100 Megabytes große Client-Paket muss heruntergeladen und installiert werden. Die Daten zur Darstellung der Spielwelt (Graphik, Objekte, Musik usw.) befinden sich dann auf dem eigenen Rechner, während die Spielmechanik auf dem Server verwaltet und verarbeitet wird. Der Hardware-Anspruch dieser Spiele liegt etwas höher als der von Browserspielen, da die Graphik die Spielperspektive aus der Ego- oder der Third-Person-Sicht zeigt und wesentlich mehr Animationen bietet als die statischen Browserspiele.

Wie im Browserspiel, spielt auch im MMOG Kommunikation eine große Rolle. Fast alle MMOGs verfügen über einen oder mehrere Chats, Foren und private Nachrichten (kurz: PN)-Systeme. Zusätzlich kommunizieren viele Spieler über ausgelagerte Systeme, bekanntes Beispiel ICQ, Skype, externe Foren usw.

### 2.2.1 Online-Rollenspiele

Aufgrund des Erfolgs des kommerziellen Online-Spiels „World of Warcraft“, welches weltweit ca. 10 Millionen Spieler verzeichnet (Stand Januar 2008), rücken auch bei den kostenlosen MMOGs die sogenannten „Online-Rollenspiele“ in den Blickpunkt der Spieler.

In diesem ausschließlich über das Internet spielbaren Fantasy-Rollenspiel-Genre bevölkern gleichzeitig mehrere tausend Spieler eine virtuelle Welt. Server verwalten die Spielwelt und deren Bewohner. Diese setzen sich aus von Spielern gesteuerten elektronischen Stellvertretern („Avatare“) und aus vom Programm gesteuerten Charakteren („Non-Player-Characters“, kurz: NPCs) zusammen. Inhaltlich sind die Spiele mit Computer-Rollenspielen vergleichbar, legen aber aufgrund ihres Online-Aspektes einen höheren



Abbildung 2: Rappelz, ein grafisch anspruchsvolles Onlinerollenspiel (Bildquelle: <http://de.rappelz.gpotato.eu/>)

Schwerpunkt auf die Interaktion zwischen den Spielern und Spielergruppen. Wie in Rollenspielen üblich, werden durch das Lösen von Aufgaben oder Missionen („Quests“) oder das Töten von zumeist Monstern und anderen Kreaturen Punkte gesammelt. Durch diese verbessert der Spieler seine Spielfigur und steigt so Level für Level höher.

## 2.3 Flashspiele

Flashspiele finden sich meist in den Spielesammlungen von speziellen Spiele-Webseiten. Zum Spielen reicht ein internetfähiger Rechner, deshalb werden diese Spiele oft auch als Browserspiele bezeichnet. Es müssen aber verschiedene kostenlos erhältliche Zusatzprogramme, sogenannte „Plug-ins“ installiert werden, um die kleinen Spiele zu spielen. Neben dem gängigen Flash-Plugin sind teilweise auch Shockwave, Java, igLoader, Windows DirectX oder auch gesonderte Zusatzplugins der jeweiligen Anbieter nötig.

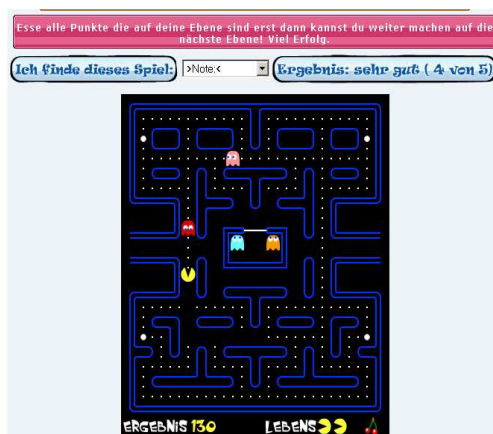


Abbildung 3: Wiederbelebung von Spiel-Klassikern (hier: "Pacman") als Flashspiel

Computerspielen und Spielgenres. Vollkommen neue flashspezifische Inhalte findet man sehr selten.

Meist geht es in allen Spielen um das Erreichen eines möglichst hohen Punktestandes („Highscore“) oder eines bestimmten Zieles, wie zum Beispiel das Verbessern einer Bestzeit oder den Sieg über einen virtuellen oder menschlichen Gegner. Es kann aber auch um reales Geld gegen andere Mitspieler gehen.

Die Spiele kommen den Ansprüchen von Casual Gamern (Gelegenheitsspielern) entgegen.

Sie zeichnen sich durch besonders leichte Zugänglichkeit, intuitive Bedienung und schnelle Erfolgserlebnisse aus. In diesen sogenannten „Skill-Games“ kommt es auf das Können und die Geschicklichkeit des Spielers an.

Bezüglich der Spieldauer überwiegen kurze „Fünf-Minuten-Spiele“. Spiele, in denen Spieler stundenlang spielen müssen, um das Spielziel zu erreichen, sind selten. Spielstände werden in Flashspielen nicht abgespeichert. Lediglich der zum Ende erreichte Punktestand wird ab einer gewissen Höhe in die Highscore-Liste aufgenommen. Oft wird lediglich gegen den Computer als Gegner gespielt, es gibt jedoch auch Mehrpersonen-Spiele, in denen zwei Spieler gegen- oder miteinander spielen. In dem Multiplayerspiel „Club Penguin“ läuft man beispielsweise als Pinguin durch eine zweidimensionale Welt von Raum zu Raum, trifft andere Spieler und unterhält sich mittels Sprechblasen mit diesen.

### 2.3.1 Casino- und Pokerspiele



Abbildung 4: "Kindgerechtes" Pokerspiel um virtuelles Geld als Flashspiel

Auf vielen Flashspiele-Seiten, welche Skill-Games anbieten, bekommen Kinder und Jugendliche durch das Genre „Casino“ auch erste Kontakte zu Glücksspielen. Im Gegensatz zu kommerziellen Glücksspiele-Seiten wird hier gegen den Computer und um virtuelle Einsätze gespielt.

Auf kommerziellen Glücksspiele-Seiten muss zunächst ein Clientprogramm heruntergeladen werden, mit dem online gegen andere Spieler gespielt werden kann. Dabei kann um Spielgeld, aber auch um reales Geld, gegen den Computer oder gegen andere Mitspieler gespielt werden. Verschiedene Formen der Altersverifizierung stellen spätestens bei der Überweisung von echtem Geld fest, ob der Spieler volljährig ist. Bei Spielen mit Geldeinsätzen fallen in Deutschland Spiele, in denen statt des menschlichen Könnens allein der Zufall entscheidet, wie beispielsweise beim Roulette, rechtlich in den Bereich der Glücksspiele. Staatliche Konzessionen hierfür werden Internet-Anbietern nicht erteilt. Aus diesem Grund gibt es keine reinen Online-Casinos mit Firmensitz in Deutschland (Valtin 2006.150).

Casino- und Poker Online-Spiele sind nicht, im Gegensatz zu vielen anderen

Computerspielen, selbsterklärend oder intuitiv erlernbar. Um die Spielregeln vermitteln zu können, halten Glücksspiele-Seiten Lernprogramme und Tutorials für Spieleinsteiger bereit. Spielziel bei dieser Art von Online-Spielen ist es zum einen, virtuelles Spielgeld oder reales Geld zu gewinnen, zum anderen in seiner Vorhersage bestätigt zu werden.

### **2.3.2 Poker-Trend**

Bekannte Persönlichkeiten wie Boris Becker und der Fußballverein Bayer Leverkusen leihen Werbekampagnen für Poker ihr Image. TV-Moderator Stefan Raab spielt live im Fernsehen Poker. Poker ist in den letzten Jahren gesellschaftsfähig geworden und boomt gerade bei jungen Leuten. Laut dem Verband der deutschen Automatenindustrie soll es im Internet rund 2,9 Millionen Spieler geben, die Poker spielen. Nach einer Emnid-Studie sind 70 Prozent aller am Poker-Online Interessierten jünger als 30 Jahre.

Die Poker-Industrie wirbt damit, dass Poker kein Glücks- sondern ein Strategiespiel ist. Viele Spieler bauen darauf und lassen parallel zum Spiel mathematische Programme auf dem Computer laufen, welche die Chancen des eigenen Blattes analysieren. Der Traum vom schnellen Geld steckt auch immer mehr Jugendliche an, die dann online ihr Glück beim Poker versuchen. Erste Erfolge beim kostenlosen Poker Online-Spiel mit Spielgeld bestärken das Spiel mit echtem Geld aufzunehmen.

### 3. Gefahren für Kinder und Jugendliche

---

Obwohl es einige kostenlose, pädagogisch ausgewählte Online-Spiele gibt (Hinweise auf: Blinde-Kuh, Klicktipps.net, Internet-ABC), greifen Kinder oft auf Spielangebote zurück, die sich sowohl an Kinder als auch an Erwachsene richten. Diese finden sich beispielsweise eingebettet auf den Seiten großer TV-Sender wie Pro7, dessen Game-Bereich auf die Seite Sevengames.de verlinkt (Stand Juni 2008). Bei den Spielseiten fehlt meist eine klare und deutliche Trennung zwischen dem Kinder- und Erwachsenenbereich. In den Kategorien auf Flashspiele-Seiten liegen direkt neben den kindgerechten Kategorien wie „Arcade“, „Abenteuer“ oder „Denkspiele“ beispielsweise auch die Kategorien „Casino“, „Ego-Shooter“ und „Erotikspiele“. Spiele der drei zuletzt genannten Kategorien sind als bedenklich für Kinder und Jugendliche einzustufen.

#### 3.1 Gewalt in Online-Spielen

Auf vielen Flashspiele-Seiten finden sich Spiele, bei denen das Spielziel ausschließlich durch Gewalt und den Gebrauch virtueller Waffen in unterschiedlichen Perspektiven (Seitenansicht, Perspektive der ersten oder dritten Person, Vogelperspektive) zu erreichen ist. Diese Waffen können dabei in vereinfachter Form entweder Schusswaffen, Schwerter oder Körperteile wie Fäuste sein und werden zu unterschiedlichen Spielzielen eingesetzt. Meistens geht es nur um das Ausschalten einer bestimmten Anzahl von Gegnern, andererseits muss eine bestimmte Punktzahl durch das Beseitigen der Gegner erreicht werden.

Mitunter werden Prominente beziehungsweise deren comicartige Abbildung sowohl als Opfer als auch als Täter dargestellt. Beispielsweise muss der Spieler mit einer Lanze auf die auf einer Zielscheibe festgebundene Britney Spears zielen und gewinnt, sobald er sie getroffen hat und auch Blut fließt.

Bei einem anderen Spiel findet sich der Spieler in einer Schule wieder, in der gerade ein Mitschüler Amok läuft und die Lehrer sowie Klassenkameraden umbringt.

Bei einem virtuellen Seilspringen, in dem Stacheldraht das Seil ersetzt, verliert die Spielfigur (wahlweise ein weißer Junge oder ein Urwaldmensch) nach und nach seine Extremitäten und aus den Wunden tropft Blut.

Trotz der comicartigen Verharmlosung sind solche Spiele als nicht kindgerecht einzustufen. Zwar weist der Anbieter hier mit dem Satz „ACHTUNG: Dieses Spiel stellt unter Umständen Szenen dar, die Personen unter 16 Jahren NICHT zugänglich gemacht werden sollten.“ darauf hin, dass das Spiel nicht für Kinder geeignet ist. Dieser Hinweis steht jedoch direkt unter der kurzen Spielbeschreibung und ist durch eine viel zu kleine Schriftgröße kaum erkennbar.

### **3.2 „Online-Spielsucht“**

Der Begriff der „Online-Spielsucht“ ist wie „Internet-Abhängigkeit“ irreführend, da er suggeriert, dass diese Form der Verhaltenssucht von Seiten der Medizin als klares Suchtbild anerkannt ist. Dies ist aber noch nicht der Fall. Aufgrund einer fehlenden allgemeinen Anerkennung des Krankheitsbildes sollte zurzeit eher von exzessivem Online-Spiel-Konsum gesprochen werden.

Bei Browserspielen besteht der Abwechslungsreichtum eher im Umgang mit anderen Spielern und nicht so sehr im Spiel selbst, da sich hier schnell eine gewisse Eintönigkeit im Spielablauf einschleicht. Spielspaß kommt vielmehr durch die Interaktion mit Gegnern oder Freunden auf und führt so zu einer hohen Langzeitmotivation. Eben diese sowie der einfache Einstieg fördern suchtähnliches Verhalten. Spieler erreichen am Anfang mit sehr wenig Onlinezeit den gewünschten Erfolg. Doch schon nach drei bis vier Wochen erhöht sich bei erfolgreichen Spielern diese Zeit um ein Vielfaches. Wer am Ball bleiben will, muss täglich mindestens vier bis acht Stunden investieren.

Gemeinsames Kennzeichen von Browserspielen und MMOGs sind persistente (dauerhaft laufende) Spielwelten. Persistenz bedeutet hier, dass die virtuelle Spielumgebung ähnlich wie die reale Welt dauerhaft läuft und zu jeder Zeit für den Spieler zugänglich ist. In diesen virtuellen Welten geschehen fortwährende Ereignisse, auch nachdem sich der Spieler abgemeldet hat. Grundsätzlich gesehen sind Flashspiele auch persistent, da sie anderen Spielern ständig die Möglichkeit bieten, den eigenen Highscore zu überbieten. Durch das fortdauernde Spielangebot dieser Welten ohne eindeutiges Spielende wird ein wichtiges Merkmal von bisherigen Spielen gebrochen: Spiel ist nicht mehr zeitlich begrenzt und ein Spielabbruch ist vonseiten des Spielers nicht mehr möglich, lediglich ein Spielausstieg bzw. eine Spielpause. Das Spiel pausiert nie. Nach dem Ausloggen läuft die Spielwelt weiter. Geschehen in der Abwesenheit wichtige Spielzüge anderer, kann der Spieler nicht reagieren. So verwundert es nicht, dass es Spieler gibt, die zunächst nicht aufhören wollen und

irgendwann vielleicht nicht mehr aufhören können.

Diese Bindung an ein Spiel kann gerade bei Kindern und Jugendlichen ohne starke Persönlichkeit und Selbstdisziplin zwanghaftes Spielverlangen verursachen.

Teilweise wird zu unregelmäßiges Spielen bzw. Vernachlässigung der Spielbindung sogar von den Betreibern bestraft. Wird beispielsweise beim Browserspiel „Die Stämme“ ein Account länger als 14 Tage nicht genutzt, löscht das Programm automatisch den erreichten Spielestand und es muss von vorne begonnen werden.

Die Unverbindlichkeit der Glücksspiele-Seiten und anfänglichen Spielgeld-Geschenken als Einstiegshilfe lockt zum Geldeinsatz und zum Wechsel von virtuellem zu realem Geld. Beim Poker Online-Spiel um reales Geld überschätzen sich jedoch nicht nur Anfänger. Sie sitzen der Werbung auf, dass es sich um ein Strategiespiel handelt, fühlen sich als Experten und verwechseln Glück mit Können. Aufgrund der Anonymität fehlt zudem eine soziale Kontrolle. Ilona Füchtenschnieder vom Fachverband Glücksspielsucht schätzt, dass es 250 000 bis 400 000 Spielsüchtige in Deutschland gibt. In der Suchtspirale gefangen, spielen Glücksspielsüchtige im Internet auf mehreren Seiten gleichzeitig. Sie hoffen bei einer durch das Glücksspiel verursachten Verschuldung mit höherem Spieleinsatz genug Geld zu bekommen, um Schulden zu minimieren.

### 3.3 Erotikdarstellungen und Belästigungen

The screenshot shows the FlashGames.de website interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'Forum', 'Link us', 'Kontakt', 'Impressum', and 'Tell a Friend'. Below this is a banner for 'FlashGames.de' with the text 'PARTNER VON FANTASTICZERO.COM' and 'Heiße Videos, Bilder und mehr für Dein Handy!' alongside a 'TOP EROTIK' button. A secondary navigation bar includes 'OnlineSpiele', 'Download Spiele', 'Game Babes', 'Videos', 'Spiele Shop', 'Auktionen', and 'Gewinnspiele'. The main content area displays a list of erotic games with columns for 'Screen', 'Titel', 'Views', 'Datum', and 'Wertung'. To the right, there is a search bar and a 'Web-Tipp' advertisement for 'SUPERHEISSE GIRLS aufs Handy!' with a 'KLICK' button.

Screen	Titel	Views	Datum	Wertung
	<b>PornStar or PopStar</b> Mit dem Online Game PornStar or PopStar kann der Spieler sein Fachwissen unter Beweis stellen... <a href="#">weiter</a>	75528	11.04.2008	65 %
	<b>Strip 9 Ball Pool - Anetta Keys</b> Die beliebteste Variante unter den professionellen Spielern ist 9 Ball, weil es ein recht schnell... <a href="#">weiter</a>	143159	25.02.2008	70 %
	<b>Emi Yoke</b> Die Aufgabe in dem Online Game Emi Yoke besteht darin den herumfliegenden Gesichtern auszuweichen... <a href="#">weiter</a>	89567	14.02.2008	60 %
	<b>Swim Voyeur</b> Aus vier Perspektiven kann man dem Babe in dem Online Game Swim Voyeur beim schwimmen zusehen... <a href="#">weiter</a>	101639	28.01.2008	40 %
	<b>Tina 2007</b> In dem Online Game Tina 2007 kann der Spieler die aufregende Tina nach seinen Wünschen und Vorste... <a href="#">weiter</a>	209834	21.01.2008	72 %
	<b>Hentai Bliss RPG 3</b> Das Online Game Hentai Bliss RPG 3 ist ein sehr...	170562	19.01.2008	71 %

Abbildung 5: Im Zusammenhang mit Erotikspielen erscheint auch dementsprechende Werbung mit problematischer Verlinkung auf dem Bildschirm.

Bieten Flashspiele-Seiten Erotikspiele an, finden sich auch immer für Kinder und Jugendliche problematische Verlinkungen zu Erotikseiten oder sogar zu Real-Live-Cam-Seiten, auf denen „Animateure“ bei ihren sexuellen Erfahrungen beobachtet werden können. Teilweise bestehen auch Verlinkungen zu einschlägigen Download-Angeboten.

Auf einigen Flashspiele-Seiten sowie in vielen MMOGs bestehen verschiedene Kommunikationsmöglichkeiten zu anderen Nutzern. So können zum Beispiel Profile angelegt, Kommentare abgegeben oder sich in Chats ausgetauscht werden. Leider lassen sich hier häufig Profil-Bilder mit erotischen Posen oder nicht jugendfreie Kommentare finden. In den sogenannten „Ingame Chats“ (Chats, die fest ins Spiel eingebaut sind) findet meist keine Moderation oder Kontrolle statt, so dass Kinder und Jugendliche hier mit sexueller

Belästigung (Zusendung von Links, verbalen Angriffen etc.) konfrontiert werden können. Kommunikationsabbrüche nach einer vom Spieler unbeantworteten Frage nach der MSN- oder ICQ-Nummer könnten gegebenenfalls dazu führen, dass vor allem Kinder irgendwann aus Furcht vor Ausschluss vom Spiel ihre Daten doch preisgeben.

### **3.4 Handel mit Spiel-Items**

Ein Spielanreiz für Kinder und Jugendliche im Bereich der Browserspiele und der MMOGs ist die kostenlose Spielbarkeit. Einige Games, darunter auch der Marktführer „World of Warcraft“, verlangen eine monatliche Gebühr und einen einmaligen Betrag für die Zugangssoftware. Andere MMOGs erlauben die kostenlose Teilnahme nur über einen gewissen Zeitraum oder bis zu einem bestimmten Level.

Der Großteil der kostenlosen Spiele ist aber wirklich kostenlos spielbar und finanziert sich häufig durch sogenannte „Item-Shops“. In diesen Shops kaufen sich Spieler gegen Echtgeld besondere Eigenschaften und Ausrüstungsgegenstände, welche das Spiel erleichtern. Bei Browserspielen und auf Flashspiele-Seiten fallen nur beim Kauf eines Premium-Accounts Gebühren an. Jedoch erhalten Spieler diese Informationen erst, nachdem sie sich in das Spiel eingeloggt haben.

Neben dem Handel auf der eigenen Spielseite vertreiben im Internet zahlreiche Anbieter bereits hochgelevelte Charaktere oder Spielgeld. Spieler überweisen lediglich eine vorher festgelegte Summe und ihre Spielfigur wird dann bis zu einem bestimmten Level „hoch gespielt“. Dabei fällt auf, dass Kinder und Jugendliche, welche nur per SMS zahlen können, teilweise weniger für ihr Geld bekommen als Spieler, die Überweisungen per PayPal oder Lastschriftverfahren tätigen.

In MMOGs kommt es vor, dass Händler ihre Waren auf dem virtuellen Marktplatz anbieten. Vornehmlich werben diese für den Erwerb der Währung, die man auch im Spiel findet, im Austausch gegen reales Geld und in Verbindung mit einer Webadresse. Auf den verlinkten Webseiten ist dann natürlich erst recht nicht mehr garantiert, dass es sich um kindertaugliche Angebote (hinsichtlich Verlinkung, Werbung usw.) handelt.

### 3.5 Werbung

Eine weitere Art der Finanzierung von kostenlosen Spielangeboten ist die massive Platzierung von Werbung. Die bunten Werbebanner fallen beim Besuch der Seiten oft stärker auf als die eigentlichen Spiele. Teilweise erscheinen bei jedem einzelnen Aufruf einer Unterseite neue Werbeflächen, welche jedes Mal erneut weggeklickt werden müssen.

Folgende Werbeformen kommen zum Einsatz:

Banner-Werbung, teilweise animierte Banner am oberen Rand und an der rechten Seite des Bildschirms.

Layer-Werbung, die mehr als drei Viertel des Bildschirminhalts überdeckt. Die Schließbuttons sind versteckt, vertauscht und teilweise so verlinkt, dass man die Werbung nicht wegklicken kann, ohne neue Fremdinhalte im aktiven Fenster zu öffnen.

Link-Werbung: Bestimmte Worte wie zum Beispiel Produktnamen sind im Fließtext der Seite verlinkt. Fährt Ihr Kind mit der Maus darüber, klappt ein kleines Fenster mit Werbeinformationen auf, die auf weitere Seiten verlinken.

Hintergrundfenster, die sich automatisch öffnen und oft erst später auffallen. Hier kann es auch vorkommen, dass eine Audiowerbebotschaft ungefragt abgespielt wird. Dies verwirrt Kinder, da der Ursprung der Werbung nicht sofort ausfindig gemacht werden kann.

Abgesehen von der generellen Bedenklichkeit der meisten Werbeaussagen, wird zudem mit Rabatten, Gewinnspielen und Geldpreisen geworben. In einem Werbebanner beispielsweise lockt ein kleiner niedlicher Hund damit, dass jede Anmeldung garantiert gewinnt. Nutzer werden meist mit „du“ angeredet, wodurch sich Kinder besonders angesprochen fühlen.



Abbildung 6: Der "Glückshund" verlockt zum Draufklicken.

Diese Werbeformen sind laut den Verhaltensregeln des Deutschen Werberats für die Werbung mit und vor Kindern in Hörfunk und Fernsehen (Stand 1998) verboten. Es heißt dort klar in einem Absatz, dass „Aleatorische Werbemittel

(z. B. Gratisverlosungen, Preisausschreiben und -rätsel u. Ä.) die Umworbene nicht irreführen und nicht durch übermäßige Vorteile anlocken sollen, nicht die Spielleidenschaft ausnutzen und nicht anreißerisch belästigen sollen.“

#### **4. Online-Spielen im rechtsfreien Raum?**

---

Kostenlose Online-Spiele befinden sich nicht in einem rechtsfreien Raum; grundsätzlich gelten auch hier die gesetzlichen Vorschriften (auf nationaler Ebene). Allerdings gibt es Regelungslücken und Rechtsunklarheiten auf Grund der rasanten Entwicklungen im Medienbereich. Zum Beispiel die Alterskennzeichnung: Offline, das heißt für Spiele auf Datenträgern, ist die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) zuständig, für Online-Spiele läge die Zuständigkeit bei der KJM (Kommission für Jugendmedienschutz). Die KJM ist aber nur Ansprechpartner soweit rechtliche Rahmenbedingungen wie das Jugendschutzgesetz oder der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag betroffen sind, eine Alterskennzeichnung ist da aber nicht geregelt. Das kann zur Folge haben, dass ein „Offline-Spiel“ eine bestimmte Alterskennzeichnung erhält, nicht aber dasselbe online-abrufbare Spiel. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle könnte vielleicht -ähnlich dem PEGI online (Pan European Game Information) für Europa - für Spielangebote auf deutschen Servern eine USK Online-Kennzeichnung vergeben.

Experten zufolge fehlt ein von europäischer und nationaler Seite etablierter Rechtsrahmen, „der ausdrücklich, oder zumindest ohne größere Problematisierungen auf sämtliche Angebote dieses Gegenstandsbereiches anwendbar ist“ (vgl. Schmidt/ Dreyer/ Lampert 2008.86).

Ein Beispiel für die Schwierigkeit einen solchen einheitlichen Rechtsrahmen aufzubauen zeigt gerade die Uneinigkeit hinsichtlich der Alterskennzeichnungen. Die EU-Kommission empfahl in einer Mitteilung vom 22. April 2008 den Mitgliedsstaaten, die europäischen PEGI und PEGI Online-Kennzeichnungen in ihre nationalen Rechtsrahmen vorzusehen. Dabei gibt es allerdings noch keine länderübergreifende europaweite Einigung darüber, welche Medieninhalte in den einzelnen Mitgliedsländern erwünscht bzw. unerwünscht sind.

Solange weder auf nationaler oder EU-Ebene eine Alterskennzeichnung bei kostenlosen Online-Spielen absehbar ist, muss kurzfristig die Förderung der Medienkompetenz bei den jungen Nutzern verstärkt werden.

Um Kinder und Jugendliche gegen unseriöse und entwicklungsbeeinträchtigende Spiel-Angebote zu wappnen, sind Eltern und Schule umso mehr gefordert. Sie müssen Minderjährige über mögliche Gefahren aufklären. Es sind einmal mehr Bildungs- und Beratungsangebote zu entwickeln und praktisch anzuwenden, um die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen auch im Umgang mit der Nutzung von Spielangeboten im Internet zu stärken. Denn diese Zielgruppen werden nicht auf eine rechtliche Regelung warten, sondern aufgrund der Attraktivität solcher Spiele immer mehr kostenlose Online-Angebote nutzen.

## 5. Quellen

---

- E-Commerce-Richtlinie. (<http://www.internetrecht-rostock.de/Gesetze/ECR.htm>)
- Internet-ABC-Newsletter Nr. 15, „Onlinesucht – Internetsucht“ (<http://www.internet-abc.de/eltern/newsletter15-einleitung-sucht.php>)
- Landesmedienanstalten, „Gemeinsame Richtlinien der Landesmedienanstalten für die Werbung, zur Durchführung der Trennung von Werbung und Programm und für das Sponsoring im Fernsehen“, vom 16. Dezember 1997 ([http://www.alm.de/fileadmin/Download/Gesetze/1997\\_riliwerb-tv.pdf](http://www.alm.de/fileadmin/Download/Gesetze/1997_riliwerb-tv.pdf))
- PEGI online, <http://www.pegionline.eu/de/>
- Schmidt, Jan/ Dreyer, Stephan/ Lampert, Claudia. „Spielen im Netz - Zur Systematisierung des Phänomens 'Online-Games““, Hans-Bredow-Institut, Hamburg, Juni 2008  
(<http://www.hans-bredow-institut.de/publikationen/apapiere/19Onlinespiele.pdf>)
- Valtin, Georg. „Wer wird Online-Millionär?“. Power Play. Juli 2006. Würzburg.

## 6. Zum Weiterklicken

---

### Thema „Browserspiele“

- Bericht des Spieleratgebers NRW über Browserspiele  
(<http://www.spieleratgeber-nrw.de/pages/index.1599.html>) .
- Über Neuigkeiten aus dem Bereich Browserspiele berichtet das Spielportal Browserspiele1 (<http://www.browserspiele1.de/>).
- Das Spielportal RPGWelten befasst sich neben Browserspiele auch mit MMORPGs (<http://www.rpgwelten.de/>).

### Thema MMOGs

- Mehr Informationen zu kostenlosen MMOGs bietet das Spieleportal MMOGratis (<http://mmoggratis.onlinewelten.com/>).
- Das Portal MMORPG-Planet konzentriert sich in seiner Berichterstattung nur auf Online-Rollenspielen (<http://www.mmorpg-planet.de/>).

## Thema Flashspiele

Zum Anspielen zwei Flashspiele-Seiten kommerzieller Anbieter ohne problematische Verlinkung, mit „dezent“ gehaltener Werbung und einem geringen Anteil von Gewaltspielen:

- Auf Spielaffe sind auf der rechten Seite und unterhalb der Spiele Werbebanner (<http://spielaffe.de/>).
- Auf Orisinal veröffentlicht der Designer Ferry Halim kostenlose Flashspiele mit Google-Ads-Werbung (<http://www.ferryhalim.com/orisinal/>).

## Thema Glücksspiel

- Mehr Informationen gibt der Bericht „Pokerfieber Online: Ein Trend mit Nebenwirkungen“ auf der Seite der Deutschen Welle (<http://www.dw-world.de/dw/article/0,2144,3215884,00.html>).
- Im Bericht „Deutschland, Volk der Zocker“ der Stuttgarter Zeitung stehen die deutschen Spieler im Mittelpunkt ([http://www.stuttgarter-zeitung.de/stz/page/1347706\\_0\\_2147\\_poker-trend-deutschland-volk-der-zocker.html](http://www.stuttgarter-zeitung.de/stz/page/1347706_0_2147_poker-trend-deutschland-volk-der-zocker.html)).
- Auf Onlinecasinotest geben Spieler einen Überblick über die Online Casino-Szene (<http://onlinecasinotest.com/>).

## Thema Sucht

- Klicksafe gibt Tipps zum Thema Online-Spiele und Sucht (<http://klicksafe.de/plaudern/spiele.php>).
- Auf der Seite Rollenspielsucht werden Eltern aktiv (<http://www.rollenspielsucht.de>).
- Auf Online-Sucht finden sich Bekennerschreiben von Online-Spielern zu ihrer Spielsucht (<http://www.onlinesucht.de/spiel.htm>).
- Heike Wiesner beschäftigt sich in ihrem Wiki mit der Frage „Welche Auswirkungen hat die Online-Spielesucht auf den Süchtigen und sein Umfeld?“ (<http://www.heike-wiesner.de/wiki/index.php/Onlinespielsucht>).