

REPORT

Wie sicher ist Fortnite?

Neue Funktionen, bekannte Risiken

April 2024

Fortnite ist aus der Onlinespielelandschaft nicht mehr wegzudenken. Etwa 230 Millionen Nutzer:innen weltweit¹ nutzen das Angebot des Anbieters Epic Games mindestens einmal im Monat. Das fünfte Jahr in Folge befindet es sich unter den Top 3 der beliebtesten Spiele der deutschen 13- bis 17-Jährigen², 9 % der 6- bis 13-Jährigen nennen Fortnite als ihr Lieblingsspiel³. Seit dem Release im Jahr 2017 hat sich einiges verändert. Fortnite entwickelt sich immer mehr zu einer Spieleplattform, auf der Spieler:innen in verschiedene Spielmodi des Entwicklers Epic Games eintauchen und an Events teilnehmen können. Aber auch nutzergenerierte Spiele sind mittlerweile fester Bestandteil. jugendschutz.net hat Fortnite⁴ im Hinblick auf Risiken sowie vom Anbieter ergriffene Vorsorgemaßnahmen zum Schutz junger Nutzer:innen untersucht.

Spannend, vielfältig und bunt: Was macht Fortnite so beliebt?

Fortnite ist eine Spieleplattform, die es Nutzer:innen auf der ganzen Welt ermöglicht, kostenlos mit- und gegeneinander zu spielen. Mit einem personalisierten Avatar können Nutzer:innen alleine oder in Teams von bis zu vier Personen in verschiedene Spielwelten eintauchen. Die Kommunikation erfolgt in den Spielen v. a. über Sprachchat. Außerhalb der Spiele können Nutzer:innen im Team zusätzlich über private Textchats in Kontakt bleiben.

Schier unendliches und abwechslungsreiches Spielangebot

Fortnite wird vor allem mit dem PvP⁵-Modus „Battle Royale“ in Verbindung gebracht, der das Angebot berühmt gemacht hat. Bei dem Shooter werden je 100 Spieler:innen, zu Beginn lediglich mit einer Axt ausgestattet, auf einer Insel ausgesetzt. Im Laufe des Spiels müssen sie sich mit Waffen und Munition ausrüsten, verteidigen und Gegner:innen eliminieren. Mit fortschreitender Rundenzeit wird das Spielfeld immer kleiner. Gewonnen hat, wer am Ende übrigbleibt. Auch beim kostenpflichtigen „Rettet die Welt“-Modus handelt es sich um einen Shooter, bei dem der Fokus auf dem Kampf gegen Zombies in einer postapokalyptischen Welt liegt.

Fortnite setzt auf ein buntes Angebot ohne drastische Inhalte. Dies liegt nicht zuletzt am vollständigen Verzicht auf brutale Verletzungs- und Todesanimationen – stirbt eine Spielfigur, löst diese sich einfach auf.

Für Spieler:innen, die Shootern nichts abgewinnen können oder Abwechslung suchen, hat Epic Games vor Kurzem verschiedene neue Spielmodi veröffentlicht. Bei „Rocket Racing“ kommen Fans von Arcade-Rennspielen auf ihre Kosten, indem sie Rennen gegen andere Spieler:innen fahren, Musik-Fans können bei „Festival“ mit anderen Nutzer:innen eine Band gründen und verschiedene Musikinstrumente spielen. Besonders viel Anklang findet das Survival-Spiel „LEGO Fortnite“ im Bauklötzchen-Stil.

Noch mehr Auswahl bietet Fortnite durch aktuell über 80.000⁶ nutzergenerierte Spiele, sogenannte Inseln, die Spieler:innen u. a. im Kreativmodus selbst entwickeln und über die sie sogar Geld verdienen können. Bei vielen Inseln handelt es sich um Spiele im Battle-Royale-Stil, es finden sich z. B. aber auch Hangouts, in denen Nutzer:innen miteinander abhängen können, oder Rollenspiele. Auch didaktische Inseln wurden bereits erstellt, so z. B. das Spiel „Voices of the Forgotten“, in dem sich Nutzer:innen in einem virtuellen Holocaust-Museum⁷ über die Verfolgung der Jüdinnen und Juden im Nationalsozialismus informieren können.

¹ Vgl. <https://activeplayer.io/fortnite/>, abgerufen am 09.04.2024

² Vgl. JIM-Studien 2018 bis 2023, abrufbar unter <https://www.mpfs.de/studien/?tab=tab-18-1>

³ s. KIM-Studie 2022, S. 56, abrufbar unter https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2022/KIM-Studie2022_web_final.pdf

⁴ Recherchiert wurde die Version für Windows-PC. Fortnite gibt es auch für MAC, als App für Android sowie für Xbox, Playstation, Nintendo Switch und bei diversen Cloudstreaming-Anbietern.

⁵ PvP steht für Player vs. Player. Hier spielen Spieler:innen gegeneinander.

⁶ Vgl. <https://www.gamesindustry.biz/lego-dog-fooding-and-physics-epics-plans-for-uefn-gdc-2024>, abgerufen am 15.04.2024

⁷ Vgl. <https://www.voicesoftheforgotten.com/digitalholocaustmuseum>, abgerufen am 12.04.2024



Bei „Voices of the Forgotten“ können Nutzer:innen sich wie in einem Museum bewegen, Bilder ansehen und Beschreibungstafeln lesen.
(Quelle: Fortnite)

Nicht nur die verschiedenen Spielmodi sorgen für Abwechslung. Auch regelmäßige Updates⁸ mit neuen Inhalten, kosmetischen Gegenständen und Aufträgen halten das Spielerlebnis frisch und unterhaltsam.

Events wie Konzerte von Ariana Grande, Travis Scott oder Eminem locken Millionen Nutzer:innen auf die Plattform.

Popularität reicht weit über die Grenzen des eigentlichen Spiels hinaus

Um Fortnite rankt sich eine ganze Kultur, die auch jenseits der Plattform stattfindet. Beobachtbar ist dies z. B. beim Streamingdienst Twitch: Im Februar 2024 schauten Nutzer:innen den Streamer:innen knapp 70 Millionen⁹ Stunden beim Spielen von Fortnite zu. Vor allem einzelne Kooperationen mit Streamer:innen oder Streams von besonders publikumswirksamen Events und Aktionen steigern immer wieder die Aufmerksamkeit.¹⁰

Auch bei TikTok oder Instagram ist die Popularität der Plattform offensichtlich. So hat #Fortnite bei TikTok über 60 Millionen Beiträge, bei Instagram über 47 Millionen. Fortnite selbst ist mit eigenen Profilen in allen relevanten Diensten präsent.

Hinzu kommen regelmäßige E-Sport-Turniere, an denen besonders talentierte Gamer:innen teilnehmen und Preisgelder in Millionenhöhe gewinnen können.

Auch offline ist der Hype um Fortnite beobachtbar. So werden z. B. die Tänze, die Avatare im Fall eines Sieges aufführen, auf Schulhöfen und in Stadien nachgetanzt.

Sexualisierte Gewalt und politischer Extremismus in Nutzernamen

Plattformen, auf denen nutzergenerierte Inhalte geteilt werden und die Kommunikationsmöglichkeiten bieten, können auch von Personen mit sexuellem Interesse an Minderjährigen missbraucht werden. jugendschutz.net fand bei Fortnite Nutzernamen mit expliziten Verweisen auf sexuelle Handlungen mit Kindern und deren Anbahnung (z. B. „Kinderschänder22“, „Gr00mingminors69“) oder Ausdrücke des sexuellen Interesses an Kindern (z. B. „childsexual“).

Weiter stieß jugendschutz.net auf eine größere Zahl an Nutzernamen, die rechtsextreme und islamistische Parolen und Codes enthielten. Darunter befanden sich u. a. Holocaust-Leugnungen (z. B. „Holohoax45“), verfassungswidrige Kennzeichen (z. B. „Sieg Heil“) und Volksverhetzungen (z. B. „Gas the jwes“).

⁸ Zum Spielprinzip von Fortnite gehört auch, dass das Spiel in Kapitel und Seasons unterteilt ist. Diese bringt Spieländerungen, vor allem für den beliebten Battle-Royal-Modus.

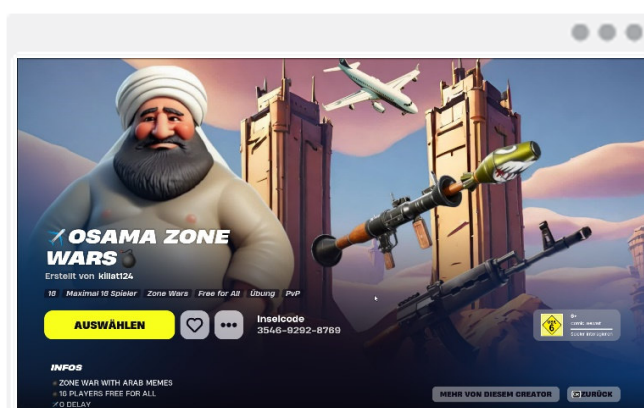
⁹ Vgl. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/857683/umfrage/zuschauerstunden-von-fortnite-auf-twitch/>

¹⁰ Vgl. z. B. <https://www.heise.de/news/Ueber-2-Millionen-Zuschauer-Fortnite-Streamer-stellt-Twitch-Rekord-auf-5021005.html>



Verstöße waren häufig auch in leicht abgeänderter Schreibweise zu finden.
(Quelle: Fortnite)

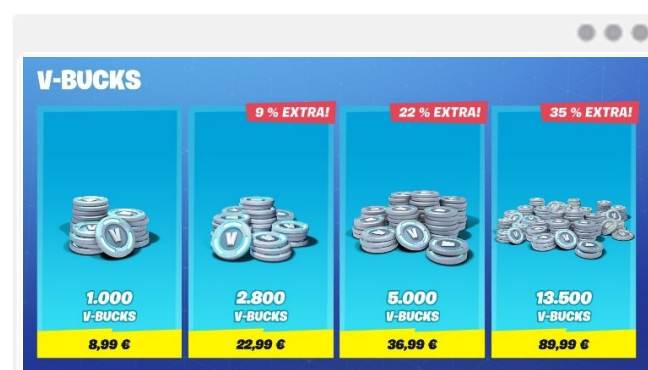
Nutzergenerierte Spiele mit potenziellen Verstößen gegen den JMStV wurden im Rahmen einer Kurzrecherche dagegen nicht gefunden. Einige Spiele bewegten sich im Graubereich des politischen Extremismus, waren jedoch jeweils innerhalb kürzester Zeit nicht mehr auffindbar.



Nutzergeneriertes Spiel, das die Anschläge des 11. Septembers thematisiert, jedoch keine Verstöße gegen den JMStV beinhaltet.
(Quelle: Fortnite)

„NoSkin“ oder „Default“: Abos und In-Game-Käufe bestimmen das Standing der Spieler:innen

Die Nutzung von Fortnite ist grundsätzlich kostenlos.¹¹ Der In-Game-Store bietet jedoch diverse Kaufmöglichkeiten. Für den Großteil der Käufe ist ein eigenes Währungssystem, die „V-Bucks“, im Einsatz. V-Bucks-Pakete sind gegen Echtgeld erhältlich. Über sie können Nutzer:innen den Standard-Avatar¹² mit kosmetischen Gegenständen wie z. B. Kleidung, Accessoires oder „Lackierungen“ für Waffen und Co. ausstatten oder diese für andere Nutzer:innen kaufen. Die Gegenstände sind sowohl einzeln als auch in Paketen erhältlich. Zum Zeitpunkt der Recherche war das „Zuko-und-Katara-Paket“ das teuerste. In diesem waren verschiedene Lackierungen, Kleidung und Tänze für 3.200 V-Bucks (entspricht umgerechnet etwa zwischen 21 € bis 29 €) erhältlich.



Epic verkauft V-Bucks-Pakete für bis zu 89,99 €.
(Quelle: Fortnite)

Alternativ bietet Fortnite auch ein Abo-Modell an: Mitglieder der „Fortnite-Crew“ erhalten für 11,99 € monatlich u. a. 1.000 V-Bucks und exklusive kosmetische Items.

Einige wenige Item-Pakete lassen sich nur direkt mit Echtgeld z. B. über PayPal, Kredit- oder Guthabekarte kaufen. Während der Recherche war das teuerste das „Guardians of the Galaxy-Paket“ für 28,99 €.

¹¹ Lediglich der Spielmodus „Rettet die Welt“ muss käuflich erworben werden.

¹² Spieler:innen ohne gekaufte Skins erhalten alle paar Spielrunden einen zufällig zugeteilten Standard-Avatar/Charakter, dessen Geschlecht sich nicht ändern lässt und für den keine kostenlose Wechselkleidung verfügbar ist.

In jeder Saison können Spieler:innen für V-Bucks zudem einen sogenannten „Battle-Pass“ erwerben. Mit diesem erhalten sie für Levelaufstiege Battle-Sterne, die sie wiederum gegen Items, aber auch gegen V-Bucks eintauschen können. Zum Zeitpunkt der Recherche kostete der Battle-Pass 950 V-Bucks (umgerechnet zwischen 6,50 € und 8,50 €). Zusätzlich gab es einen Festival-Pass mit Aufträgen für den Festival-Spielmodus für 1.800 V-Bucks (umgerechnet zwischen 12,00 € und 16,00 €).

Nahezu alle Käufe dienen dazu, Gegenstände zu erhalten. Diese verändern ausschließlich die Optik, sie bringen keinen Vorteil im Spiel. Dennoch steckt hinter den Outfits, Lackierungen, Tänzen und Co. ein besonderer Reiz. Nur über Käufe lässt sich der Avatar gestalten und so z. B. auch ein festes Geschlecht zuweisen. Getragene, exklusive Outfits können anderen Nutzer:innen Aufschluss darüber geben, wie gut man im Erfüllen von Aufträgen ist, oder ob man z. B. Abonent:in oder Battle-Pass-Besitzer:in ist. Für Spieler:innen mit einem Standard-Avatar haben sich mit der Zeit z. B. „NoSkin“ oder „Default“ als Beleidigungen etabliert, während Nutzer:innen, die schon länger dabei und dementsprechend mit besonderen Skins ausgestattet sind als „OG“ (Original Gangster) gefeiert werden.

Käufe sind laut Anbieter erst ab 18 Jahren oder mit Einverständnis der Eltern erlaubt. Für Accounts mit einer Altersangabe unter 16 Jahren sind Käufe sofort verfügbar, wenn die Erziehungsverantwortlichen die Elternbegleitung aktivieren. Sie können diese aber nachträglich so einstellen, dass vor jedem Kauf die Kindersicherungs-PIN einzugeben ist. Für unter 13-Jährige legt Epic Games ein tägliches Ausgabenlimit von 100 Dollar für alle von ihnen angebotenen Spiele zusammen fest.¹³

Mit V-Bucks gekaufte Gegenstände und Pakete können grundsätzlich innerhalb von 24 Stunden zurückgegeben werden, sofern diese noch nicht getragen bzw. verwendet wurden.

Viele gute Vorsorgemaßnahmen im Einsatz

Epic Games hat bereits einige Vorsorgemaßnahmen ergriffen, um den Schutz junger Nutzer:innen zu gewährleisten. An einigen Stellen besteht noch Verbesserungsbedarf.

Registrierung: Keine verlässliche Altersprüfung

Um Fortnite herunterzuladen und auf dem PC spielen zu können, müssen Nutzer:innen zunächst einen Account beim Anbieter Epic Games erstellen. Bei Minderjährigen muss hierfür die Zustimmung der Eltern vorliegen. Ob dies tatsächlich der Fall ist, wird nicht überprüft.

Bei der Registrierung wird ein Geburtsdatum abgefragt, eine Registrierung ist ab einem Alter von drei Jahren möglich. Unter 16-Jährige müssen die E-Mail-Adresse einer erziehungsberechtigten Person angegeben und können Fortnite dann zunächst nur mit einem eingeschränkten Account¹⁴ nutzen.

Eine verlässliche Prüfung des Alters erfolgt bei der Registrierung nicht, junge Nutzer:innen haben so z. B. die Möglichkeit, sich mit einer weiteren E-Mail-Adresse einen Account mit einer Altersangabe von über 18 Jahren zu erstellen, um die elterliche Begleitung und altersdifferenzierte Voreinstellungen zu umgehen.

¹³ Vgl. https://www.epicgames.com/help/de/c-Category_EpicAccounts/c-EpicAccounts_ParentalControls/tagliches-ausgabenlimit-fur-spieler-unter-13-jahren-a000085524?sessionInvalidated=true, abgerufen am 15.04.2024

¹⁴ Hier sind bestimmte Funktionen (z. B. die Kommunikationsmöglichkeiten) eingeschränkt. Spiele können weiterhin gespielt werden.

Umfangreiche Möglichkeiten der elterlichen Begleitung

Zum Schutz von Nutzer:innen unter 16 Jahren bietet Epic Games die sogenannte „Kindersicherung“ an. Geben Nutzer:innen bei der Registrierung eine E-Mail-Adresse der Eltern an, erhalten diese eine E-Mail mit Informationen und werden unmittelbar zu ersten grundlegenden Einstellungsmöglichkeiten geleitet. In Bezug auf Fortnite können Eltern dort festlegen, mit wem ihr Kind kommunizieren darf und welche Altersgrenze bei den Spielen gelten soll. Sichern lassen sich die Einstellungen mit einer PIN. Um die Aktivierung der Elternbegleitung abzuschließen, ist die Volljährigkeit via Age Estimation (Yoti) oder Eingabe von Kreditkarten- bzw. Ausweisdaten nachzuweisen.

Im Anschluss erfolgt die Begleitung direkt im Kinderaccount. Hier haben Eltern weitere Möglichkeiten wie z. B. die Verwaltung der Kontaktmöglichkeiten des Kindes oder das Anfordern wöchentlicher Spielzeitberichte. Einstellungen zur Begrenzung von Käufen sind nicht unmittelbar möglich, hierfür werden die allgemeinen Epic-Games-Einstellungen außerhalb des Spiels verlinkt. Wird die Kindersicherung nicht aktiviert, bleibt das Konto weiterhin eingeschränkt.

Sicherheitseinstellungen: Voreingestellt guter Schutz vor unerwünschtem Kontakt

Angebote, auf denen Nutzer:innen miteinander kommunizieren können, können immer auch Einfallstor für Kommunikationsrisiken wie sexuelle Belästigung, Cybergrooming und -mobbing sein. Um Heranwachsende vor diesen Risiken zu schützen, setzt Fortnite auf strikte Voreinstellungen und nachträgliche Einstellungsmöglichkeiten. Nutzer:innen unter 16 Jahren erhalten automatisch ein „eingeschränktes Konto“, solange die „Kindersicherung“ nicht eingerichtet ist. Sie können dann weder per Text- noch per Sprachchat mit anderen kommunizieren.

Eltern können die Kommunikationsfunktionen freischalten, wobei je nach Alter nur altersangepasste Optionen zur Verfügung stehen. Unter 10 Jahren können Nutzer:innen höchstens mit Freund:innen¹⁵ (gegenseitig bestätigte Kontakte) kommunizieren, ab 10 Jahren auch mit Teammitgliedern und ab 14 Jahren per Sprachchat mit allen Nutzer:innen, z. B. in Hangouts. Alle Kommunikationsmöglichkeiten lassen sich auch vom Kind selbst deaktivieren und unerwünschte Kontakte blockieren.

Für den Textchat ist ein Wortfilter voreingestellt, der sich bei Accounts unter 16 Jahren nur über die Kindersicherung deaktivieren lässt. Dieser bietet nur mäßigen Schutz. Er greift zwar bei geläufigen Kraftausdrücken wie „Arschloch“, „Hure“ oder „Ficken“ und ersetzt diese durch Herz-Symbole, erkennt leichte Wortabänderungen oder weniger bekannte Formulierungen jedoch nicht. Ebenso nicht gefiltert werden verfassungswidrigen Parolen wie „Sieg Heil“ oder „Heil Hitler“ und Fragen nach Kontaktmöglichkeiten wie z. B. „Wie ist deine Adresse?“, „Wie ist deine Handynummer?“ oder „Wie heißt du bei Snapchat?“. Konversationen können so leicht auf andere Dienste verlagert werden. Für den Sprachchat ist bisher kein erkennbarer Filter im Einsatz.

Umfassende Alterskennzeichnung, aber keine voreingestellte Filterung der Spiele

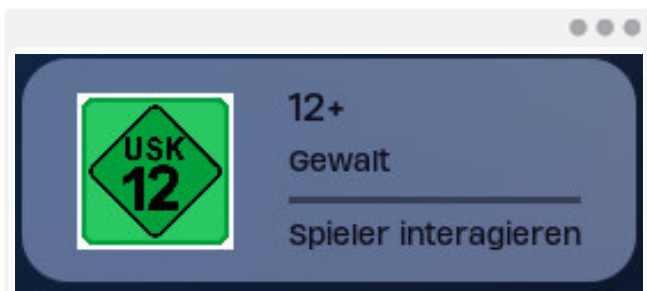
Fortnite inkl. „Battle Royale“, „Kreativ“ und „Rettet die Welt“ wurde auf Basis einer freiwilligen Prüfung schon 2018 von der USK mit dem Label „ab 12“ gekennzeichnet. Die neuen Spielmodi „Festival“, „LEGO Fortnite“ und „Rocket Racing“ erhielten 2023 dasselbe Label.

Zur Alterskennzeichnung der nutzergenerierten Spiele greift der Anbieter auf das System der International Age Rating Coalition (IARC)¹⁶ zurück.

¹⁵ Freundschaftsanfragen können voreingestellt Nutzer:innen jeden Alters erhalten.

¹⁶ Weiterführende Informationen abrufbar unter <https://www.globalratings.com/how-iarc-works.aspx>, abgerufen am 09.04.2024

Bei diesem müssen Entwickler:innen grundsätzlich einen standardisierten Fragebogen ausfüllen, der die Inhalte ihrer Insel abfragt. Basierend auf den Angaben wird das Alterskennzeichen ermittelt, das den Vorgaben der Selbstkontrollenrichtung des jeweiligen Landes entspricht. In Deutschland werden Nutzer:innen die Alterskennzeichen der USK angezeigt.



Neben der Altersstufe sind Inseln mit Hinweisen zu Spielinhalten und -elementen versehen.
(Quelle: Fortnite)

Nicht veröffentlicht werden dürfen Inseln, die gegen die Regeln¹⁷ verstoßen. Verboten sind z. B. die Darstellung realistischer Gewalt, völliger Nacktheit und sexueller Handlungen sowie Alkohol und Drogen. Fortnite gibt an, Inseln vor Veröffentlichung¹⁸ zu überprüfen – dies gilt auch für Neuveröffentlichungen nach Änderungen. Zugelassen sind bei Fortnite aktuell nur nutzergenerierte Inhalte, die eine Freigabe ab 0, 6 oder 12 Jahren erhalten können.

Die bei Registrierung gemachte Altersangabe wird nicht genutzt, um Spiele altersdifferenziert zu filtern. Auch mit eingeschränktem Account ist der Zugriff auf alle Spiele möglich. Nur über die Kindersicherung besteht die Möglichkeit, eine Altersgrenze festzulegen. Dazu gehört auch die Freigabe einzelner Spiele mittels einer „Allowlist“¹⁹.

Meldesystem: Komplizierte Meldemöglichkeiten und unzuverlässige Reaktion auf Usermeldung

In den Community-Regeln²⁰ und Inhaltsrichtlinien²¹, die für alle Dienste von Epic gelten, legt der Anbieter fest, welche Inhalte und Verhaltensweisen nicht toleriert werden und regt Nutzer:innen gezielt dazu an, die Meldemöglichkeiten zu verwenden.

Die Meldefunktion für nutzergenerierte Spiele ist bei Fortnite nur verfügbar, wenn sie bereits gespielt wurden. Andere Spieler:innen lassen sich nur während oder direkt nach einem gemeinsamen Spiel melden oder wenn man mit ihnen in einem Team ist. Alternativ ist die Meldefunktion nur bei Accounts erreichbar, mit denen man befreundet ist oder die man blockiert hat. Um etwas melden zu können, müssen junge Nutzer:innen teils gezielt mit einem Inhalt interagieren, was zu einer intensiven Auseinandersetzung mit diesem führen und so belastend sein kann. Die umständliche Handhabung erschwert und verhindert schlimmstenfalls zudem die Meldung beobachteter Risiken und erlebter Übergriffe.

Ein Teil der Kommunikation läuft bei Fortnite über den Sprachchat. Seit Kurzem stellt der Anbieter auch eine Meldefunktion für dessen Inhalte zur Verfügung. Ist der Sprachchat aktiviert, werden bei minderjährigen Nutzer:innen fortlaufend die letzten 5 Minuten der Konversation aufgezeichnet – unabhängig davon, ob diese in der Lobby oder im Spiel selbst erfolgt. Bei einer Meldung werden die letzten fünf Minuten zur Überprüfung an den Anbieter geschickt. Ab 18 Jahren können Nutzer:innen die Meldefunktion für Sprachchats deaktivieren, sofern alle anderen Teilnehmer:innen dies auch tun.

¹⁷ s. <https://www.fortnite.com/news/fortnite-island-creator-rules>, abgerufen am 09.04.2024

¹⁸ Vgl. <https://dev.epicgames.com/documentation/de-de/fortnite-creative/publishing-from-the-creator-portal-in-fortnite-creative>, abgerufen am 09.04.2024

¹⁹ So können einzelne Inseln mit einer Freigabe ab z. B. 12 Jahren von den Eltern freigeschaltet werden, auch wenn sie Inhalte ab 12 Jahren eigentlich ausgeschlossen haben.

²⁰ s. <https://www.epicgames.com/site/de/community-rules?sessionInvalidated=true>, abgerufen am 09.04.2024

²¹ s. <https://www.epicgames.com/site/de/content-guidelines>, abgerufen am 09.04.2024

Die im Rahmen der Recherche identifizierten 30 Nutzernamen mit potenziellen Verstößen gegen den JMStV, darunter Holocaust-Leugnungen, Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen, Volksverhetzungen, (offensichtlich schwere) Jugendgefährdungen sowie Entwicklungsbeeinträchtigungen für Jugendliche unter 18 Jahren, meldete jugendschutz.net zunächst als Nutzer:in.²² Von diesen wurden binnen einer Woche lediglich sieben entfernt. Nach offizieller Kontaktaufnahme mit dem Anbieter und der zuständigen Selbstkontrolleinrichtung²³ durch jugendschutz.net wurden binnen einer Woche alle weiteren 23 Verstöße entfernt.

Hilfereich: Fehlende Hilfestellungen

Aus der Spieleplattform heraus erreichen Spieler:innen lediglich den Supportbereich von Epic Games, der händisch auf Deutsch umgestellt werden muss und hauptsächlich Hilfe zu technischen Themen bietet. Nur über die Fortnite-Website ist das Hilfezentrum²⁴ zu finden. Hier sind z. B. Informationen zu „Kontosicherheit und Datenschutz“ und Erklärungen zur „Kindersicherung“ verfügbar. Tipps zu sicherem Verhalten und Hilfestellungen für belastende Situationen oder Verlinkungen zu nationalen Hilfsangeboten wie z. B. der Nummer gegen Kummer oder der Telefonseelsorge fehlen.

Vorsorgemaßnahmen müssen sich mit der Plattform weiterentwickeln

Fortnite war schon immer spannend und unterhaltsam und mit den ersten Spielmodi vor allem für Jugendliche und junge Erwachsene relevant. Mit den jüngsten Änderungen, Spielen wie Lego oder Rocket Racing mit kindaffiner Gestaltung und/oder einfachem Spielprinzip, macht Epic Games die Plattform mehr und mehr für Kinder interessant. Auch eine angekündigte Beteiligung des Unternehmens Disney an

Epic Games inklusive einer Kooperation²⁵ deutet in diese Richtung. Seinen Fürsorgepflichten ist sich der Anbieter bereits bewusst und hat bereits diverse Vorsorgemaßnahmen zum Schutz seiner jungen Nutzer:innen umgesetzt. Es besteht jedoch noch Verbesserungsbedarf. Besonders die Tatsache, dass nutzer-generierte Inhalte nun mehr und mehr im Fokus stehen, bedarf eines optimierten Schutzkonzepts, das die Konfrontation mit gefährdenden oder ängstigenden Inhalten verhindert. Epic ist anderen kind- und jugendrelevanten Diensten einen Schritt voraus, indem nutzer-generierte Spiele erst nach einer Vorabprüfung veröffentlicht werden. Auch die Implementierung der bekannten IARC-Kennzeichen bietet Orientierung, wengleich eine altersdifferenzierte Auspielung der Spiele bislang fehlt und lediglich durch die Eltern einstellbar ist.

Dringender Verbesserungsbedarf besteht hinsichtlich des Meldesystems. Die Erreichbarkeit von Meldfunktionen und der gesamte Meldeprozess ist noch deutlich zu kompliziert gestaltet. Auch bei Reaktionen auf Usermeldungen muss Fortnite nachbessern und Verstöße zuverlässiger von der Plattform entfernen.

Kernproblem ist, wie bei vielen kind- und jugendrelevanten Diensten, die verlässliche Altersprüfung bei Registrierung. Solange Nutzer:innen sich leicht unter Angabe eines falschen Alters anmelden können, greifen selbst die besten altersdifferenzierten Vorsorgemaßnahmen nicht. Fortnite setzt stattdessen bei Nutzer:innen unter 16 Jahren auf die Begleitung durch eine erwachsene Person, die ihre Volljährigkeit nachweisen muss. Dies kann zwar sicherstellen, dass das Kind die Kindersicherung z. B. nicht selbst verwaltet, trägt aber nicht zum unmittelbaren Schutz des Kindes bei und kann im Gegenteil die Hemmschwelle bei den Eltern erhöhen, den Prozess abzuschließen.

²² Die Reaktion auf Meldungen prüft jugendschutz.net in einem zweistufigen Verfahren: Im ersten Schritt werden Jugendmedienschutzverstöße als einfache Usermeldung übermittelt. Ist nach 7 Tagen keine Löschung oder Sperrung erfolgt, fordert jugendschutz.net offiziell als Institution zur Entfernung auf. Ob eine Maßnahme durch den Dienst erfolgt ist, wird wiederum nach 7 Tagen überprüft.

²³ Die Epic Games Germany GmbH ist ordentliches Mitglied der USK.online.

²⁴ s. <https://www.fortnite.com/help-center>

²⁵ Vgl. z. B. <https://thewaltdisneycompany.com/disney-and-epic-games-fortnite/> (abgerufen am 17.04.2024)

Weiterführende Informationen



www.jugendschutz.net

Meldemöglichkeiten



www.jugendschutz.net/verstoss-melden

Über jugendschutz.net

jugendschutz.net fungiert als 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 wirkt darauf hin, dass Verstöße gegen Jugendschutzbestimmungen beseitigt und Angebote so gestaltet werden, dass Kinder und Jugendliche sie unbeschwert nutzen können.

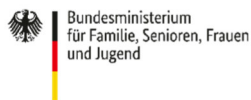
Die Jugendministerien der Länder haben jugendschutz.net 1997 gegründet. Die Aufgaben wurden 2003 im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) festgelegt. Die Stelle ist seither an die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) angebunden. 2021 hat der Bund jugendschutz.net als gemeinsamem Kompetenzzentrum im Jugendschutzgesetz (JuSchG) ebenfalls eine gesetzliche Aufgabe zugewiesen.

jugendschutz.net wird finanziert von den Obersten Landesjugendbehörden, den Landesmedienanstalten und gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

Verstöße im Netz können gemeldet werden unter: <https://www.jugendschutz.net/verstoss-melden>



Gefördert vom:



Im Rahmen von:



Kofinanziert von der Europäischen Union

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

Kontakt
jugendschutz.net
Bahnhofstraße 8a, 55116 Mainz

Inhaltlich verantwortlich
Stefan Glaser
Bahnhofstraße 8a, 55116 Mainz

JUGEND
SCHUTZ.NET