

In-App-Käufe ab 18 – Jugendschutz erhöhen

Beschluss des Deutschlandtages vom 11. bis 13. Oktober 2019 in Saarbrücken

Um den Jugendschutz bei Glücksspiel zu gewährleisten, fordert die Junge Union Deutschlands die Bundesregierung auf, folgende Maßnahmen schnellstmöglich umzusetzen:

Apps, die In-App-Käufe enthalten sind per Gesetz grundsätzlich als „ab 18“ einzustufen, sofern In-App-Käufe direkt oder indirekt Glücksspielmechaniken fördern.

Apples App Store, Google Play und ähnliche Anbieter werden verpflichtet, den Jugendschutz standardmäßig zu aktivieren und das Herunterladen dieser Apps und In-App-Käufe erst nach einem Altersnachweis zu ermöglichen.

Apps, deren In-App-Käufe ein auf Glück basierendes System direkt oder indirekt befördern, werden dem Glücksspielstaatsvertrag unterworfen. Die hieraus erzielten Einnahmen sind der Prävention zuzuführen. Um sicherzustellen, dass die Apps nicht betrügen, müssen die App-Hersteller auf Verlangen einer staatlichen Prüfstelle ihre Algorithmen offenlegen.

Begründung:

Immer häufiger werden Spiele-Apps gezielt durch einen comichaften Stil und die Werbung von Influencern und Prominenten auf Kinder und Jugendliche ausgerichtet. Beispiele hierfür sind die Apps „Coin Master“ und „Clash of Clans“.

Dabei wird auf das sogenannte Freemium-Modell gesetzt. Die eigentlichen Apps sind kostenlos, es können aber über In-App-Käufe Zusatzinhalte erworben werden. In der Regel ist dabei für den Einstieg in die Spiele kein Geld erforderlich, sodass User zunächst an das Spiel gebunden werden. Die Spiele setzen dann auf einen Wettbewerb mit anderen Spielern, um die User zu einer häufigen Nutzung der App zu animieren. Zwar kann man das Spiel dauerhaft kostenlos nutzen, es ist aber schwierig ohne den Einsatz von In-App-Käufen mit anderen Spielern mithalten – teilweise ist dies nahezu unmöglich. Häufig sind diese In-App-Käufe mit einer Art Glücksspiel verbunden, ihnen steht also keine konkrete Gegenleistung entgegen, sondern lediglich die Chance auf eine Gegenleistung.

Diese Apps werden auch Dank der massiven Werbekampagnen millionenfach heruntergeladen und setzen hunderte Millionen Euro um. Kinder und Jugendliche geben dabei teilweise viel ihres eigenen Geldes oder teilweise des Geldes ihrer Eltern für etwas aus, was faktisch Glücksspiel ist. Sie verlieren dadurch viel Geld und werden an Glücksspiele herangeführt. Zu diesem Ergebnis kommt auch eine von Spiegel zitierte (unveröffentlichte) Studie der Uni Hamburg.

Die App Stores bieten zwar Eltern die Möglichkeit In-App-Käufe zu unterbinden. Diese wissen aber häufig nicht wie, oder sind sich gar des Problems nicht bewusst. Hier muss der Staat seiner Schutzpflicht gegenüber Jugendlichen und Kindern nachkommen.