Petition 198693

Jugendschutz - Schaffung gesetzlicher Regelungen zur deutlichen Einschränkung von In-App-Käufen bei Spielen mit niedriger Altersfreigabe

Text der Petition	Mit der Petition werden gesetzliche Regelungen gefordert, die In-App-Käufe in Spielen mit niedriger Altersfreigabe deutlich einschränken. Dazu gehören insbesondere die verpflichtende Deaktivierung von Kaufmöglichkeiten für Kinderkonten, transparente und leicht verständliche Kennzeichnung kostenpflichtiger Inhalte sowie verbindliche Ausgabenlimits.
Begründung	Kinder bewegen sich heute selbstverständlich im digitalen Raum und nutzen mobile Spiele bereits in jungen Jahren. Spiele wie „Brawl Stars“ sind aufgrund ihrer Gestaltung und niedrigen Altersfreigabe leicht zugänglich und wirken auf den ersten Blick harmlos. Gleichzeitig enthalten sie jedoch Mechaniken, die über reine Unterhaltung hinausgehen und gezielt auf Aufmerksamkeit, Bindung und Ausgaben ausgerichtet sind. Ein zentrales Problem stellen In-App-Käufe dar. Virtuelle Währungen und digitale Güter werden in einer Weise präsentiert, die den tatsächlichen Geldwert verschleiert. Für Kinder ist es aufgrund ihres Entwicklungsstandes schwierig, den Zusammenhang zwischen realem Geld und virtuellen Käufen vollständig zu erfassen. Kaufentscheidungen erfolgen häufig impulsiv und werden durch visuelle Reize, Zeitdruck oder Belohnungssysteme zusätzlich verstärkt. Hinzu kommen spielinterne Mechaniken, die auf wiederkehrende Nutzung abzielen. Belohnungssysteme, tägliche Aufgaben und zeitlich begrenzte Ereignisse erzeugen einen dauerhaften Anreiz, regelmäßig zurückzukehren. Dies kann dazu führen, dass Kinder ein starkes Bindungsverhalten entwickeln und Schwierigkeiten haben, ihre Spielzeit selbstständig zu regulieren. In diesem Zusammenhang besteht das Risiko einer übermäßigen Nutzung, die sich negativ auf Konzentration, Schlafverhalten und Alltagsstruktur auswirken kann. Auch der soziale Aspekt ist zu berücksichtigen. In Online-Mehrspielerumgebungen entstehen Vergleichsdruck und das Gefühl, mithalten zu müssen. Dies kann dazu führen, dass Kinder Käufe tätigen, um im Spiel konkurrenzfähig zu bleiben oder Anerkennung zu erhalten. Die Grenze zwischen freiwilligem Spiel und sozialem Druck ist dabei oft fließend. Ein weiterer kritischer Punkt ist die fehlende klare Trennung zwischen Spielinhalten und kommerziellen Angeboten. Kaufoptionen sind häufig direkt in das Spielerlebnis integriert und für Kinder nicht eindeutig als Werbung erkennbar. Dadurch wird eine bewusste und reflektierte Entscheidung zusätzlich erschwert. Die derzeitige Altersfreigabe berücksichtigt primär inhaltliche Aspekte wie Gewalt

oder Sprache, jedoch nicht die Wirkung von Monetarisierungsmechaniken. Aus Sicht des Kinder- und Jugendschutzes ist dies nicht mehr ausreichend, da wirtschaftliche Anreize und spielpsychologische Gestaltung zunehmend Einfluss auf das Verhalten junger Nutzer haben.

Vor diesem Hintergrund erscheint es notwendig, bestehende Regelungen zu überprüfen und anzupassen. Ziel sollte es sein, Kinder wirksam vor finanziellen Risiken und übermäßiger Bindung an digitale Systeme zu schützen, ohne dabei den Zugang zu altersgerechter Unterhaltung grundsätzlich einzuschränken.