



Pr. 0778/2019
+ D Prn. 779 – 799/2019 + D Pr. 874/2019 + D Pr. 19/2020 + D Pr. 73/2020
Pr. 830/2019
+ D Pr. 0831 – 0846/2019 + D Pr. 875/2019 + D Pr. 17/2020 + D Pr. 72/2020 + D Pr. 101/2020
Pr. 847/2019
+ D Pr. 848 – 851/2019
Pr. 852/2019
+ D Pr. 853/2019
Pr. 854/2019 – Pr. 859/2019
Pr. 860/2019
+ D Pr. 0861/2019
Pr. 862 – 865/2019
Pr. 878/2019
Pr. 18/2020

Entscheidung Nr. 6305 vom 04.03.2020

**Antragsteller/
Von Amts wegen auf Anregung:**

[REDACTED]

Verfahrensbeteiligte

Moon Active Ltd.
42A Maze Street.
Tel Aviv, Israel

Verfahrensbevollmächtigte:

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat

in ihrer 746. Sitzung vom 04.03.2020

an der teilgenommen haben

von der Bundesprüfstelle:

Vorsitzende:

[REDACTED]

als Beisitzer/-innen der Gruppe:

Kunst

Literatur

Buchhandel und Verlegerschaft

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien

Träger der freien Jugendhilfe

Träger der öffentlichen Jugendhilfe

Lehrerschaft

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

Kirchen, jüdische Kultusgemeinden
und andere Religionsgemeinschaften

[REDACTED]

Länderbeisitzer/-innen:

Hessen

[REDACTED]

Mecklenburg-Vorpommern

[REDACTED]

Niedersachsen

[REDACTED]

Protokollführer:

[REDACTED]

Für die Antrags-/Anregungsberechtigten:

[REDACTED]

Für die Verfahrensbeteiligte:

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

beschlossen:

Die Online Spiele-App

„**Coin Master**“

Moon Active Ltd., Tel Aviv, Israel

wird **nicht** in die Liste der jugendgefährden-
den Medien eingetragen.

SACHVERHALT

Prüfobjekt ist die Spiele-App „Coin Master“, welche für Smartphones mit Android und iOS-Betriebssystem zum Download angeboten wird. Verfahrensgegenständlich sind die in den eingegangenen Anträgen und Anregungen (Anlage 1) benannten URLs (Anlage 2).

Bei „Coin Master“ handelt es sich um ein seit 2015 vertriebenes Onlinespiel. Im Google Play Store wird das Spiel mit der Altersbewertung „USK ab 16 Jahren“ ausgewiesen. Hierbei handelt es sich um eine Einstufung im Verfahren der International Age Rating Coalition (IARC). Im App Store wurde das Spiel mit der Altersbewertung „17+“ versehen. Bei diesen rechtlich unverbindlichen Altersklassifizierungen handelt es sich nicht um Kennzeichnungen im Sinne des § 18 Abs. 8 JuSchG, da sie nicht durch die ständigen Vertreter der obersten Landesjugendbehörden als allgemeinverbindliche Verwaltungsakte nach § 14 Abs. 2 JuSchG übernommen wurden.

Ziel des Spiels ist es, ein virtuelles Dorf aufzubauen. Dies geschieht, indem die Spielenden die Gebäude in ihrem Dorf im jeweiligen Level durch den Einsatz von „Coins“ verbessern. Jedes errichtete Gebäude kann bis zu viermal verbessert werden. Haben die Spielenden sämtliche Gebäude im Dorf verbessert, wird das nächste Level freigeschaltet. Zum Entscheidungszeitpunkt waren mehr als 200 Level verfügbar. Jedes Level folgt einem bestimmten Thema (z. B. „Land der Wikinger“ oder ein „Spukhaus“).

Die „Coins“, die die Spielenden zum Ausbau ihrer Gebäude benötigen, erhalten sie durch das Betätigen eines virtuellen Spielautomaten. Der Spielautomat besteht aus drei Walzen, die durch das Betätigen eines Knopfes in Gang gesetzt werden. Gewinne werden sowohl visuell als auch akustisch untermauert. Gewinnen die Spielenden „Coins“, fallen diese von der Oberkante des Bildschirms herab und erzeugen „Klimpergeräusche“. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten an diesem simulierten Spielautomaten entsprechen nicht den wirklichen Gewinnwahrscheinlichkeiten an einem vergleichbaren „realen“ Glücksspielautomaten. Gewinne in „Coin Master“ sind überwiegend wahrscheinlich. Um den Spielautomaten betätigen zu können, müssen die Spielenden Drehversuche (sog. „Spins“) einsetzen. Die Spielenden können mehrere Drehversuche gleichzeitig einsetzen, um den Spielautomaten zu betätigen, um so im Falle eines Gewinns mehr „Coins“ bzw. mehr Boni zu bekommen. Pro Stunde erhalten die Spielenden fünf kostenlose Drehversuche, bis sie 50 Drehversuche angesammelt haben. Außerdem können die Spielenden durch das Betätigen des Spielautomaten kostenlose Freiversuche gewinnen. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, Drehversuche käuflich zu erwerben.

Neben den „Coins“ und zusätzlichen kostenlosen Drehversuchen können sich die Spielenden verschiedene andere Vorteile am Spielautomaten erspielen. Bleiben alle Walzen auf dem Symbol „Hammer“ stehen, können sie ein zufällig ausgewähltes Dorf eines anderen Spielers bzw. einer anderen Spielerin angreifen. Beim Angriff können die Spielenden sich entscheiden, welches Gebäude des gegnerischen Spielers sie angreifen möchten. Ist der Angriff erfolgreich, werden die Spielenden mit „Coins“ belohnt. Es ist möglich, durch Angriffe die Gebäude des gegnerischen Spielers zu beschädigen oder zu zerstören. Der angegriffene Spieler kann beschädigte Gebäude mit dem Einsatz von „Coins“ reparieren. Der angegriffene Spieler hat die Möglichkeit, mit seinem nächsten Angriff „Rache“ zu nehmen und das Dorf des angreifenden Spielers zu attackieren.

Bleiben alle Walzen auf dem Symbol „Schild“ stehen, erhalten die Spielenden Schilde, die dazu verwendet werden, gegnerische Angriffe abzuwehren.

Bleiben alle Walzen auf dem Symbol „Schwein“ stehen, können die Spielenden ein zufällig ausgewähltes Dorf überfallen und den gegnerischen Spielenden „Coins“ stehlen.

Ab dem vierten Dorf steht den Spielenden ein Haustier zur Verfügung. Haustiere können durch „Snacks“ für eine gewisse Zeit aktiviert werden. Ist das Haustier aktiv, erhalten die Spielenden beim Ausführen von Aktionen bestimmte Boni. Zunächst steht den Spielenden nur der Fuchs „Foxy“ zur Auswahl. Dieser erhöht die Ausbeute von „Coins“, die die Spielenden im Rahmen von Überfällen erhalten. Weitere freischaltbare Haustiere sind u. a. ein Tiger, der die Belohnungen bei Angriffen erhöht oder ein Nashorn, welches die Angriffe von gegnerischen Spielern abwehren kann. Haustiere können durch das Sammeln von Sammelkarten-Sets freigeschaltet werden. Diese Karten sind in sog. „Lootboxen“ enthalten. Es kann nur ein Haustier aktiv sein. Je häufiger das Haustier von den Spielenden

eingesetzt wird, desto mehr Erfahrungspunkte („XP“) erhält es. Diese Erfahrungspunkte können eingesetzt werden, um das Haustier und seine Boni zu verbessern. Darüber hinaus können Erfahrungspunkte gegen Echtgeld erworben werden.

Im späteren Spielverlauf haben die Spielenden zudem die Möglichkeit an sog. „Wikinger Missionen“ teilzunehmen, um sich weitere Boni zu erspielen. Diese „Wikinger Missionen“ werden an einem weiteren Spielautomaten durchgeführt, an dem ausschließlich „Coins“ gewonnen bzw. verloren werden können. Die Spielenden betätigen den Spielautomaten, indem sie eine bestimmte Anzahl an „Coins“ einsetzen. Je höher der Einsatz, desto höher fallen die Gewinne aus. Ziel der Missionen ist es, eine bestimmte Anzahl an „Coins“ zu gewinnen (z. B. „Gewinne 8.5 Millionen am Bonusrad“). Verluste werden dabei nicht vom zu erreichenden Ziel subtrahiert.

Die Darstellungen in „Coin Master“ zeichnen sich durch eine äußerst comichaft-präsentation aus. Insbesondere die verschiedenen Dörfer und der Spielautomat sind sehr farbenfroh gestaltet. Die Dörfer wirken eher verspielt. Zu den zu bauenden Gebäuden zählen u. a. Lebkuchenmänner oder Pinguine. Auch Haustiere werden verniedlicht präsentiert und animiert und folgen dem sog. „Kindchenschema“.

Die Anträge und Anregungen wurden überwiegend damit begründet, dass die Spiele-App Minderjährige ans Glücksspiel herantühre und die finanziellen Interessen der Spielenden schädige. Zu den Einzelheiten wird auf den Inhalt der Prüfkarte Bezug genommen.

Der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) wurde gemäß § 21 Abs. 6 JuSchG Gelegenheit gegeben, zu dem Telemedium Stellung zu nehmen. Mit Schreiben vom 04.02.2020 schloss sie sich vollumfänglich der Einschätzung von jugendschutz.net vom 10.12.2019 an und führte wie folgt aus:

„jugendschutz.net regt an die Apps ‚Coin Master‘, ‚Coin King‘ und ‚Coin Trip‘ nicht in die Liste jugendgefährdender Medien aufnehmen zu lassen.“

I. Sachverhalt

Die Free-to-play App ‚Coin Master‘ erlangte vor allem durch massive Bewerbung durch Influencer und Stars wie Bianca Claßen (BibisBeautyPalace) oder Pietro Lombardi sowie durch Werbung in anderen größtenteils kindaffinen Spielen Mitte 2019 große Bekanntheit. Binnen kürzester Zeit hielt die App Einzug in die Toplisten der Stores mit Downloadzahlen in Millionenhöhe. In die öffentliche Kritik geriet die App vor allem durch einen Beitrag im ‚Neo Magazin‘, der Show des Satirikers Jan Böhmermann. jugendschutz.net überprüfte infolgedessen die App ‚Coin Master‘ sowie die weniger bekannten Apps ‚Coin Kings‘ und ‚Coin Trip‘.

Spielprinzip und Funktionalitäten

Die drei überprüften Spiele ‚Coin Master‘, ‚Coin Kings‘ und ‚Coin Trip‘ funktionieren nach dem gleichen simplen Spielprinzip. Aufgabe der Spielenden ist es, durch Platzierung und Optimierung verschiedener Elemente (z. B. in fünf Schritten aus einem Boot ein Segelboot bauen) Dörfer, Königreiche oder Regionen auszubauen. Sind alle Elemente vollständig ausgebaut, ist das Level abgeschlossen und es wird an einem neuen Ort von vorne begonnen. Items werden mit spielinterner Währung, sogenannten Coins, gekauft.

Die Hauptspielfunktion aller Apps ist eine Slot Machine (deutsch: Spielautomat). Hierüber werden die notwendigen Coins sowie die Möglichkeit, Mitspielerinnen und Mitspieler anzugreifen erspielt. Jeder Angriff bietet wiederum Chancen weitere Coins zu erbeuten. Eine bestimmte Anzahl an Spins erhalten Spielende kostenfrei. Sind diese aufgebraucht, werden sie erst nach einer Wartezeit wieder aufgefüllt. Alle drei Apps verfügen zudem über ein Glücksrad mit deutlich höheren Gewinnchancen. Täglich ist nur ein kostenloser Spin freigeschaltet. Zusätzlich gibt es diverse Mini-games, Tagesaufgaben, plötzliche Sofortgewinne und mehr.

Coins sowie Spins (für Slot Machine und Glücksrad) können auch über Echtgeld in den Shops für bis zu 119,90 Euro gekauft oder gegen das Anschauen von Werbevideos verdient werden.

Relevanz für Kinder und Jugendliche

„Coin Master“, „Coin King“ und „Coin Trip“ sind im Google Play Store mit einer USK 16 eingestuft. Zum Zeitpunkt der Sichtung im Dezember 2019 wurde „Coin Master“ über 50 Millionen Mal aus dem Google Play Store heruntergeladen, „Coin Kings“ verzeichnete 500.000 Downloads und „Coin Trip“ nur 100.000.

Die Anbieter der App „Coin Master“ setzen bei der Vermarktung bewusst auf Influencer und Stars, die ein sehr junges Publikum ansprechen und die App als Gesellschaftsspiel für die ganze Familie bewerben. Der Alterseinstufung ab 16 zum Trotz machen die bunte, comicartige Gestaltung sowie die leichte und intuitive Bedienbarkeit die App auch für Kinder und jüngere Jugendliche attraktiv und spielbar.

II. Bewertung von jugendschutz.net

Das Angebot ist nicht gemäß § 18 Abs. 1 JuSchG in die Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen, da es nicht geeignet ist, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden.

Das Angebot weist jedoch entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte auf.

Die Entwicklungsbeeinträchtigung ergibt sich aus einem Gewöhnungseffekt hinsichtlich des Glücksspiels und einer Förderung der Spielsucht. In das Spiel sind Glücksspielelemente eingebettet und es finden sich Symbole wie Slot Machines, die sonst in Spielhallen zu finden sind (vgl. § 6 Abs. 1 JuSchG) und eine Anwesenheit in ihnen ist Minderjährigen nicht gestattet. Diese Untersagung besteht um Kinder und Jugendliche vor Spielleidenschaft und deren Folgen zu bewahren.

Zugleich erfolgt eine Verharmlosung von Glücksspiel durch die Einbettung in ein kindgerechtes/-affines Umfeld. Dies hat zur Folge, dass die Hemmschwelle zur Teilnahme an echtem Glücksspiel sinkt. Studien zeigen einen Zusammenhang zwischen der Nutzung simulierten Glücksspiels und der Nachfrage nach echtem Glücksspiel bzw. problematischem Glücksspielverhalten.

Die drei geprüften Apps unterscheiden sich im Grunde nur in einem Punkt von großen Teilen der Spiele-App-Landschaft: Ihr entscheidendes Spielelement ist eine Slot Machine und damit ein dem klassischen Glücksspiel entnommenes Element.

„Echtes“ Glücksspiel ist im Glücksspiel-Staatsvertrag (GlüStV) geregelt und definiert. Dieses liegt dann vor, „wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt“ (§ 3 Abs. 1 Satz GlüStV). Die Teilnahme am Glücksspiel ist in Deutschland für Kinder und Jugendliche verboten. Auch dessen Bewerbung darf sich nicht an Kinder und Jugendliche richten (§ 5 Abs. 2 Satz 1 GlüStV). Vom Glücksspiel abzugrenzen ist das Geschicklichkeitsspiel, bei dem der Spielausgang maßgeblich auf von den individuellen Fähigkeiten des Spielers abhängt.

Der Begriff „simuliertes Glücksspiel“ ist rechtlich nicht definiert. Faktisch handelt es sich dabei um Spielelemente, die dem echten Glücksspiel nachempfunden sind, wie beispielsweise Slot Machines, Roulette oder Poker, ohne dass die Benutzung einen geldwerten Einsatz erfordert und/oder entsprechende Gewinne zu erhalten sind.

Vorliegend wird bei den getesteten Apps von simuliertem Glücksspiel auszugehen sein, da sowohl der geldwerte Einsatz als auch der Gewinn nicht notwendiger Spielbestandteil ist. Sowohl Spins als auch die zu gewinnenden Coins können auch durch Wartezeit oder Minigames erspielt werden.

Ausnutzung der Unerfahrenheit

Des Weiteren enthalten die Apps Werbung die sich auch an Kinder und Jugendliche richtet und deren Unerfahrenheit ausnutzt. Die Schwelle zur Jugendgefährdung wird jedoch nicht überschritten.

Alle drei untersuchten Apps üben einen starken Kaufdruck hinsichtlich In-App-Käufe auf Kinder und Jugendliche aus: Um im Spiel voranzukommen, benötigt der Spielende Coins, die im Normalfall nur durch einige wenige Spielaktionen – allen voran den Spins an der Slot Machine – erworben werden können. Sind alle Spielzüge aufgebraucht, sieht sich der Spielende mit langen Wartezeiten konfrontiert, bis er weiterspielen kann. Während dieser Zeit sind gegnerische Angriffe auf sein Dorf bzw. sein Königreich zu befürchten, gegen die er sich nicht verteidigen kann. Besonders in dieser Situation präsentieren die Apps ständig und penetrant Kaufoptionen, die meist als besondere Rabattaktionen oder Sonderangebot ausgewiesen werden. Ablaufende Zeitticker erhöhen dabei den Kaufdruck. Sowohl die App ‚Coin Master‘ als auch ‚Coin Kings‘ enthalten direkte Kaufaufforderungen wie ‚Kaufe jetzt!‘. Es ist davon auszugehen, dass der Kaufdruck, der durch diese perfide Marketingstrategie aufgebaut wird, Kinder in ihrer Unerfahrenheit ausnutzt und sie zu Impulskäufen verleitet, deren Folgen sie nicht abschätzen können.

Hierzu trägt auch die intransparente Kostengestaltung bei: Häufig werden Coins und Spins im Bundle angeboten und Rabattierungen unverständlich angepriesen (z.B. mit Buttons, die die angebliche Ersparnis ausweisen). Die Preise variieren je nach gespieltem Level. Der tatsächliche Gegenwert der erworbenen Items lässt sich unmöglich bestimmen.

Bei allen drei geprüften Apps ist auch die Einbindung externer Werbung Teil des Finanzierungsmodells. Diese ist weder klar gekennzeichnet, noch deutlich von den eigentlichen Spielinhalten abgesetzt, wodurch Kindern deren Erkennen als solches erschwert wird. Im Gegenteil: Die Werbung ist meist auf eine Art und Weise in das eigentliche Spiel eingebettet, dass sie quasi zum Spielelement wird, da ihr Konsum durch spielwerte Items wie z.B. zusätzliche Spins an der Slot Machine belohnt wird. Bei ‚Coin Kings‘ wurde dem Spielenden z.B. via Button ein Geschenk versprochen. Wurde auf den Button getippt, begann ein interaktives Werbevideo für eine weitere Slot-Machine-App, die dem eigentlichen Spiel sehr stark ähnelte. Anschließend erhielt der Spieler eine Belohnung in Form von Coins. Wo Werbung im Grunde zur Spielaufgabe und ihr Konsum entsprechend durch Spielfortschritt belohnt wird, ist die Grenze zwischen Werbung und redaktionellem Inhalt für Kinder nicht mehr auszumachen.

Elemente zur Förderung exzessiven Spielverhaltens

Alle drei geprüften Apps enthalten Elemente, die exzessives Spielverhalten fördern. Zu Beginn werden Spielerinnen und Spieler mit schnellen Erfolgen und hohen Coin-Ausschüttungen sowie durch Frei-Spins an der Slot Machine oder am Glücksrad geködert. Sind alle Spins verbraucht, müssen neue allerdings mit Echtgeld gekauft oder durch lange Wartezeiten erspielt werden.

Tägliche Aufgaben und Push-Nachrichten, die an diese erinnern und aktuelle Informationen zum Spielgeschehen geben, ziehen die Spielenden immer wieder zurück ins Spiel. Während ‚Coin Kings‘ Aufgaben und Aktivitäten mit ablaufendem Zeitfenster (z.B. Puzzle) enthält, gibt es bei ‚Coin Trips‘ einen ‚täglichen Test‘ oder ablaufende Sonderaktionen wie den ‚Reisemeister‘ (für jedes absolvierte Reiseziel gibt es Coins als Belohnung). Bei ‚Coin Kings‘ gibt es eine ‚Abonnieren‘-Funktion – wird diese aktiviert, erhält man täglich beim Öffnen der App eine Belohnung.

Die drei Apps sind zudem darauf angelegt, gegen die eigenen Facebook-Freunde zu spielen – sowohl bei Erstnutzung als auch im Spielverlauf wird permanent dazu aufgefordert, sich zu verknüpfen. Die Ständige Gefahr, von Freunden angegriffen und beraubt zu werden, sorgt für einen gewissen Nervenkitzel und verleitet deshalb dazu, ständig ins Spiel zurückzukehren und den

Status zu prüfen. Auch das Teilen der Spielerfolge im Facebook-Profil, zu dem die Apps Spiel kontinuierlich auffordern, kann Ehrgeiz und Gruppendruck schüren.

Gängige Free-to-play-Mechanismen für Kinder riskant

Die bis hierher beschriebenen Risiken für Kinder, die jugendschutz.net in den drei untersuchten Apps festgestellt hat, bilden auf dem Gebiet der kindaffinen Spiele-Apps keine Ausnahme. Vielmehr belegen Ergebnisse vergangener Recherchen (z. B. zuletzt mit Kooperation mit der Stiftung Warentest), dass hoher Kaufdruck, unkenntliche Werbung und Anreize zu exzessiven Spielen die Nutzung vieler Spiele-Apps für Kinder riskant machen. Die Problematik scheint im Finanzierungsmodell der Apps bereits angelegt zu sein. Free2Play, d. h. der kostenfreie Download und in Folge die Monetarisierung über In-App-Käufe und Werbung, begünstigt Strukturen und Strategien, die die Unerfahrenheit von Kindern ausnutzen können. In diesem Sinne sind ‚Coin Master‘ und Co keine Einzelfälle, sondern spiegeln eine aktuelle Problemlage, die aufgrund des Mangels an klaren gesetzlichen Vorgaben und aufgrund der Internationalität der Games-Branche weite Teile des Marktes kindaffiner Apps miteinschließt.“

Zur wissenschaftlichen Analyse der möglichen Gefährdungsphänomene hat die Bundesprüfstelle ein psychologisches Gutachten beim Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen e. V. (KFNI) in Auftrag gegeben.

Der Gutachter PD Dr. Rehbein hat untersucht, ob bei der Teilnahme minderjähriger Spieler an dem Spiel „Coin Master“ eine Gefährdung der Persönlichkeitsentwicklung mit hinreichender Wahrscheinlichkeit ausgeschlossen werden kann. Damit war eine Gesamtschau der aus psychologischer Sicht bestehenden potentiellen Gefährdungen verbunden. Die Bewertung, inwieweit es sich dabei um eine Jugendgefährdung im Sinne des § 18 Abs. 1 JuSchG handelt, war hingegen der Auftrag an das Gremium. Bei der Bewertung war auch, anders als im Gutachten, von dem Erfordernis einer hinreichenden Wahrscheinlichkeit einer Gefährdung auszugehen.

Im Rahmen des psychologischen Gesamtbefundes kommt der Gutachter zu nachfolgenden Bewertungen:

1. Anregung einer dysfunktionalen Spielnutzung

„Das Spiel Coin Master weist aufgrund der hierin aufgefundenen risikoerhöhenden Spielmerkmale ein sehr hohes Risikopotential für die Anregung eines dysfunktionalen und für das Individuum beeinträchtigenden Spielverhaltens auf. Diesem erhöhten Risikopotential stehen ferner keine risikomindernden Spielmerkmale entgegen, die diesem bei gefährdungsgeneigten Spielern entgegenwirken könnten.“ (Gutachten PD Dr. Rehbein vom 14.01.2020, S. 27)

2. Gefährdung finanzieller Interessen

„Es wurde festgestellt, dass bei Coin Master Mängel in der Vorab-Information über mögliche In-Game-Käufe bestehen. Ferner wurden problematische Strategien der Darbietung und Bewerbung von In-Game-Käufen aufgefunden, die einen hohen Kaufdruck auf Spieler ausüben und geeignet erscheinen, wiederholte Impulskäufe von zunehmender Höhe anzuregen. Obgleich Spieler auf In-Game-Käufe auch vollständig verzichten können, weisen diese eine hohe und im Spielverlauf zunehmende Bedeutung für den Spielerfolg auf. Dadurch, dass In-Game-Käufe mehrfach erfolgen können, virtuelle Spielgüter ständig verspielt werden und kein Oberlimit für Gesamtausgaben existieren, können durch die Spielteilnahme hohe Kosten für den Spieler entstehen. Eine hohe Anzahl von Bezahlwegen konnte für Coin Master hingegen nicht festgestellt werden. Schließlich ist festzustellen, dass das Spieldesign von Coin Master zusammen mit den hierin implementierten In-Game-Käufen dazu geeignet ist, den Spieler im Hinblick auf Echtgeldeinsätze

zunehmend zu enthemmen und ein Verhalten anzuregen, bei dem der Spieler den Verlust eigener Echtgeldinvestitionen vermeidet und welches in dieser Hinsicht einem Chasing-Verhalten ähnelt. Aufgrund dieser Feststellungen ist darauf zu schließen, dass minderjährige Spieler durch ihre Spielteilnahme an Coin Master in ihren finanziellen Interessen gefährdet werden können.“ (Gutachten PD Dr. Rehbein vom 14.01.2020, S. 35)

3. Anregung zur Teilnahme an Glücksspielangeboten

„Es wurde festgestellt, dass in Coin Master Glücksspiel in Form des Automatenspiels explizit simuliert wird. In besonders eindeutiger Weise zeigt sich dies für den ab Level 40 regelmäßig verfügbaren ergänzenden Spielautomaten im Rahmen der sogenannten Wikinger Mission. Ferner wurde festgestellt, dass in Coin Master In-Game-Käufe zum Erwerb von Gewinnchancen angeregt werden. Hierbei sind sowohl unmittelbare Geldeinsätze zum Erwerb von Gewinnchancen möglich (Tagesbonus) als auch ein Echtgelderwerb fiktiver Spielwährung (Versuche, Coins), die in Folge zum Erwerb von Gewinnchancen eingesetzt werden kann. Ferner wurde festgestellt, dass durch Coin Master relevante glücksspielassoziierte kognitive Verzerrungen angeregt werden, wodurch nicht hinreichend ausgeschlossen werden kann, dass diese Verzerrungen auf echte Glücksspielformen übertragen werden. Ein Gefährdungsausschluss kann auch hinsichtlich der Anregung zur Spielteilnahme an Angeboten des echten Glücksspiels nicht erfolgen, da Spieler mit Werbung konfrontiert werden können, die echte Glücksspielangebote bewerben. Insbesondere aufgrund der im Rahmen dieses Gutachtens getroffenen Feststellungen, dass in Coin Master Glücksspielteilnahmen explizit simuliert werden und In-Game-Käufe zum Erwerb von Gewinnchancen angeregt werden, ist darauf zu schließen, dass minderjährige Spieler durch ihre Spielteilnahme an Coin Master durch eine Anregung zur Beteiligung am Glücksspiel gefährdet werden können. Dieses Risikopotential wird dadurch erhöht, dass kognitive Verzerrungen zum Glücksspiel gefördert werden und Spieler beim Aufruf von Werbung innerhalb des Spiels Coin Master mit Angeboten echten Glücksspiels konfrontiert werden und mittels einfachem Klick auf die Werbung zu diesen Angeboten weitergeleitet werden.“ (Gutachten PD Dr. Rehbein vom 14.01.2020, S. 44)

Hinsichtlich der weiteren Einzelheiten wird auf den Inhalt des Gutachtens Bezug genommen.

Die Verfahrensbeteiligte wurde form- und fristgerecht davon benachrichtigt, dass über die Aufnahme der verfahrensgegenständlichen Spiele-App in die Liste der jugendgefährdenden Medien in der Sitzung vom 6. Februar 2020 entschieden werden solle. Auf ihren Antrag hin wurde die Verhandlung auf die Sitzung vom 4. März 2020 vertagt.

Mit vorbereitenden Schriftsätzen vom 23. Dezember 2019 und vom 25. Februar 2020 nahm der Verfahrensbevollmächtigte Stellung zur Sach- und Rechtslage.

Bei „Coin Master“ handele es sich um ein Abenteuer-Handyspiel, dessen Hauptbestandteil der Bau von Dörfern, der Handel mit Karten, der simulierte Spielautomat und das Knüpfen von Kontakten mit anderen Nutzern sei. Der Inhalt als solches könne keine besondere Eignung zur Gefährdung der Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen zugesprochen werden. Sämtliche der in § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG genannten Aspekte seien nicht einschlägig. Dies spiegele sich auch in den des Indizierungsverfahrens zugrundeliegenden Anträgen und Anregungen wider. Die Gefährlichkeit des Spiels werde darauf gestützt, dass vermeintliche Gefährdungen des Spiels aus In-App-Käufen als Annex zum Spielen erwachsen. Damit angesprochen sei aber nicht der Inhalt des Spiels selbst, sondern die besondere Spielanlage der App „Coin Master“, die sich erst in Verbindung mit den käuflich zu erwerbenden In-App-Elementen realisiere. In Bezug auf das Spiel selbst könne mit Blick auf die Glücksspiel simulierenden Inhalte wenn überhaupt nur von einer latenten Gefahr gesprochen werden.

Außerdem sei die App auf junge Erwachsene ausgerichtet. Minderjährige würden maximal am Rande, als Teil der Allgemeinheit, betroffen. Wenn schon der Adressatenkreis des Spiels damit nicht die

Gruppe von Kindern und Jugendlichen abbilde, spreche dies gegen eine tatsächliche Eignung der Spielanlage zur Jugendgefährdung. Der karikaturistische Stil und die Kunst der App seien nur ein Spiegelbild aktueller und extrem gängiger Markttrends in der Spiele-Branche.

Da die gesetzlichen Vorgaben für ein Einschreiten wegen der Gefährlichkeit einer Spielanlage keine Grundlage böten, erübrige sich bereits die Diskussion, ob von der besonderen Spielanlage tatsächlich eine Jugendgefährdung ausgehe. Eine Indizierung komme nur in gesetzlich normierten Fällen in Betracht. Eine Auslegung der entsprechenden Normen im Jugendschutzgesetz belege, dass der Anknüpfungspunkt des Jugendmedienschutzes auf den Inhalt fokussiere. Das JuSchG gebe nur eine gesetzliche Regelung zur Indizierung eines Träger- oder Telemediums wegen der Gefährlichkeit des Inhalts, nicht aber wegen mit dem Konsum einhergehenden Begleiterscheinungen oder sonstigen jederzeit veränderlichen, rein einseitig vom Medieninhaber beschlossenen ökonomischen Strukturen, wie dem Geschäftsmodell oder dessen Verbreitungsweg.

Dies decke sich auch mit der Einschätzung der Bundesprüfstelle hinsichtlich sog. „Lootboxen“. Auch hier könnten die Spielenden spielrelevante Inhalte erwerben, welche z. B. den Spielcharakter aufwerten oder das Spielgeschehen durch andere Items positiv beeinflussten. Hier betone die Bundesprüfstelle, dass im Unterschied zur bisherigen Spruchpraxis die Risiken für Minderjährige von der besonderen Spielanlage ausgingen, aber nicht vom Inhalt des Spiels.

Dass keine rechtliche Grundlage für die Indizierung von Spielanlagen bestehe, ließe sich auch am JuSchG-Entwurf aufzeigen. § 10b JuSchG-Entwurf ziehe dynamische Risiken, die mit der konkreten Mediennutzung zusammenhingen, für den Begriff der Entwicklungsbeeinträchtigung heran, nicht hingegen für die Entwicklungsgefährdung nach § 18 Abs. 1 JuSchG. Auch werde im Gesetzesentwurf zwischen medieninhaltlichen Wirkungsrisiken, für die eine Indizierung grundsätzlich möglich sei und anderen dynamischen Risiken unterschieden, welche durch eine konkrete Nutzung auftreten könnten. Dies müsse erst recht für die aktuelle Gesetzeslage gelten. Entwicklungsbeeinträchtigungen durch die Mediennutzung seien damit nach wie vor kein tauglicher Anknüpfungspunkt für ein Indizierungsverfahren.

Rechtssystematisch führe eine Indizierung von simuliertem Glücksspiel zu erheblichen Wertungswidersprüchen zu anderen Gesetzen, insbesondere für die bestehende Glücksspielregulierung als auch für den sog. „Taschengeldparagraphen“ in § 110 BGB. Das Online-Glücksspiel unterliege der Regulierung der Länder. Ziel dieser Regulierung sei auch der Schutz von Minderjährigen. Der Gesetzgeber habe aber keine Veranlassung gesehen, unterhalb der Schwelle echten Glücksspiels tätig zu werden, auch nicht zum Schutze Minderjähriger, obwohl der Jugendschutz zu seinen zentralen Aufgaben gehöre.

Der Glücksspielstaatsvertrag begrenze den Jugendschutz auf echtes Glücksspiel. Formen der Gefährdung im Zusammenhang mit Gewinnspielen oder sonstigen Onlinespielen klammere der Gesetzgeber damit beim Schutz bisher aus. Das gelte auch für Minderjährige. Dem widerspreche es, die Zulässigkeit einer Indizierung anzunehmen, wenn der weniger einschneidende glücksspielrechtliche Schutz hingegen nicht für erforderlich gehalten werde.

Auch dem elterlichen Erziehungsrecht widerspreche eine Indizierung. Denn das elterliche Erziehungsrecht gebe in Ausfüllung der verfassungsrechtlichen Wertung des Art. 6 Abs. 2 GG den Eltern gerade einen gewissen Gestaltungsspielraum, der es ihnen gestatte, Minderjährige zivilrechtlich wirksam handeln und damit lernen zu lassen. Eltern könnten also einerseits eine ausdrückliche Einwilligung zu In-App-Käufen abgeben. Andererseits sehe § 110 BGB die Möglichkeit vor, dass Mittel, die dem Minderjährigen von den Eltern oder einem Dritten mit Zustimmung der Eltern zur freien Verfügung überlassen werden, von dem Minderjährigen frei verwendet werden können. Der Gesetzgeber bringe insoweit Jugendschutz im Geschäftsverkehr und elterliches Erziehungsrecht im Interesse der Entwicklung des Jugendlichen zum Ausgleich. Der Eingriff durch hoheitliche Maßnahmen hieße, diese elterlichen Entscheidungen zu missachten.

„Coin Master“ könne außerdem nicht indiziert werden, wenn es zum Glücksspiel anrege. Schutzzweck des JuSchG sei bislang nicht auf den Vermögensschutz gerichtet. Vielmehr handele es sich

insoweit nicht um medieninhaltliche Wirkungen, sondern um Mediennutzung. Zudem hätten Minderjährige in Deutschland von Gesetzes wegen gar keinen Zugang zum Glücksspiel. Zum anderen gehöre es nicht zu den Aufgaben des JuSchG, Glücksspielpräventionspolitik zu betreiben. Darüber hinaus fehle es schon an einer plausiblen Darlegung einer glücksspielähnlichen Konstellation, die einen Anreiz und Lerneffekt Richtung Glücksspiel auslösen könnte. Simuliertes Glücksspiel könne, wenn überhaupt, nur in Bezug auf den in „Coin Master“ enthaltenen simulierten Spielautomaten angenommen werden. Der von der Bundesprüfstelle beauftragte Gutachter räume jedoch selber ein, dass der simulierte Spielautomat der Realität von Spielautomaten nicht nachgebildet sei. Auch sei die Drehapparatur nicht auf Geldgewinne ausgerichtet, sondern auf ein Fortkommen im Spiel. Darüber hinaus sei eine Indizierung von „Coin Master“ unverhältnismäßig. Eine Rechtfertigung für einen derart harten Einschnitt durch eine Indizierung könne nur darin gesehen werden, dass sie zur Abwehr von Gefahren von Gewicht für Jugendliche diene. Minderjährige machten nur einen kleinen Teil der Spieleranzahl von „Coin Master“ aus. Nach vorliegenden Daten von Facebook Analytics seien über 95 % der Spielenden volljährig. Da eine Indizierung ein faktisches Verbreitungsverbot darstelle, würden zum größten Teil Erwachsene durch die Indizierung betroffen werden.

Die Verfahrensbeteiligte hat in Begleitung des Verfahrensbevollmächtigten von ihrem Anwesenheitsrecht in der mündlichen Verhandlung vom 4. März 2020 Gebrauch gemacht. Der Verfahrensbevollmächtigte hat im Rahmen der mündlichen Verhandlung das Vorbringen aus den vorbereitenden Schriftsätzen vertieft und ergänzend vorgetragen, dass schon visuell zwischen dem Spielautomaten in „Coin Master“ und den Spielautomaten in Online-Casinos erhebliche Unterschiede bestünden. Der Spielautomat in „Coin Master“ zeichne sich durch seinen comichaften und sehr vereinfachten Look aus. Die Symbole auf den Walzen des Spielautomaten seien einfach und intuitiv verständlich. Simulierte Spielautomaten in echten Online-Casinos orientierten sich in der Aufmachung 1:1 an echten Spielautomaten, wie sie in Spielhallen zu finden seien.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den der Spiele-App Bezug genommen. Die Spiele-App wurde dem Gremium in ihren wesentlichen Bestandteilen vorgeführt und erläutert.

GRÜNDE

Die Spiele-App „Coin Master“ war nicht wie beantragt bzw. angeregt zu indizieren.

1. Nach § 18 Abs. 1 Satz 1 JuSchG sind Träger- und Telemedien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden, von der Bundesprüfstelle in eine Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen. Bei der Prüfung einer Eignung zur Gefährdung von Kindern und Jugendlichen ist unzweifelhaft auf den Medieninhalt abzustellen.

Dies stand der Eröffnung eines Indizierungsverfahrens hinsichtlich des verfahrensgegenständlichen Prüfobjekts auf der Grundlage des § 18 Abs. 1 Satz 1 JuSchG nicht entgegen.

Bei der verfahrensgegenständlichen mobilen App handelt es sich um ein Computerspiel für Smartphones, vergleichbar den Spielen für PCs oder Spielkonsolen. Die wesentlichen Elemente eines Computerspiels sind das (bewegte) Bild, die Handlung sowie die Möglichkeit der Interaktivität. Die verfahrensgegenständliche App weist daher zweifelsfrei einen entsprechenden Medieninhalt auf, der einer Bewertung hinsichtlich der Eignung zur Jugendgefährdung grundsätzlich zugänglich ist.

2. Der Begutachtung der aus psychologischer Sicht bestehenden Gefährdungslage wurden in dem Gutachten von PD Dr. Rehbein die nachfolgend aufgeführten Bestandteile bzw. Funktionalitäten des Spiels zugrunde gelegt.

- Betätigung eines Standardspielautomaten als zentrale Spielhandlung
 - o fiktive Währung „Versuche“ als Spieleinsatz
 - o Gewinn in Form von Münzen, Versuchen, Angriffen und Überfällen sowie Sammelsymbole und Belohnungen in Sonderaktionen
 - o Variierende Gewinne und insgesamt überhöhte Gewinnhäufigkeit
 - o Aufforderung, durch Bestimmung der Einsatzhöhe Wetten auf den nächsten Spielausgang abzuschließen und somit einen Spielausgang vorherzusehen
 - o Visuelle Abweichung von echten Spielautomaten
 - o Einbettung in ein computerspielähnliches Setting (Wolken)
 - o Computerspielartiger Wechsel der Handlung und dadurch Unterbrechung des Spielflusses
- Betätigung eines Wikingerspielautomaten ab Level 40
 - o Coins als Spieleinsatz
 - o Hoher Mindesteinsatz
 - o Gewinn ausschließlich in Form von Münzen
 - o realitätsnahe Gewinnausschüttung
 - o Visuelle Nähe zu echten Spielautomaten
 - o Separates Spielumfeld
 - o Keine Unterbrechung des Spielflusses durch computerspielartigen Wechsel der Handlung
 - o Fortdauerndes Spiel verhindert Gewinnverlust durch andere Spieler/innen
- Komplexes Belohnungssystem
- Lootboxen in Form von Truhen
- Verlustmodelle
- Unlimitierte Möglichkeit zu Geldausgaben
- Verschleierung von Echtgeldwerten durch Tausch von Echtgeld in Spielwährung
- Soziale Interaktion
- Werbung für In-App-Käufe
- Popup-Mechanik, um Kaufentschluss zu provozieren
- Bedeutsamkeit von In-Game-Käufen für den Spielerfolg

3. Diese Spielelemente begründen ausweislich des Gutachtens von PD Dr. Rehbein sowie der Stellungsnahme der KJM eine multiple Gefährdungslage, die nachfolgenden Gefährdungsphänomenen zugeordnet wird:

- Anregung einer dysfunktionalen Spielnutzung,
- Schädigung finanzieller Interessen,
- Anregung einer Beteiligung an echtem Glücksspiel.

4. Die Indizierung dient dem Schutz von Kindern und Jugendlichen vor einer Gefährdung ihrer Persönlichkeitsentwicklung, die sich in einer sozial-ethischen Desorientierung realisieren kann. Dabei werden ausschließlich medieninhaltsbezogene Konfrontationsrisiken geprüft. Neben das vormals allein maßgebliche Risiko der Konfrontation mit Medieninhalten treten in der aktuellen Mediennutzungsrealität von Kindern und Jugendlichen häufig weitere und verhältnismäßig neuartige Risikodimensionen, die die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen ebenfalls gefährden können. Dabei handelt es sich um Interaktions- oder weitere Risiken, die außerhalb des eigentlichen Medieninhalts angelegt sind. Die Prüfung, ob hiervon eine jugendgefährdende Wirkung ausgeht, kann daher aufgrund geltenden Rechts nicht erfolgen.

Der Referentenentwurf des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend eines 2. Gesetzes zur Änderung des Jugendschutzgesetzes greift den Bedarf zum Schutz auch der persönlichen Integrität von Kindern und Jugendlichen auf, indem die Schutzziele des gesetzlichen Kinder- und Jugendmedienschutzes im JuSchG entsprechend erweitert werden sollen. Neben den Schutz vor entwicklungsbeeinträchtigenden bzw. jugendgefährdenden Inhalten soll künftig der Schutz der persönlichen Integrität von Kindern und Jugendlichen bei der Mediennutzung treten.

Für die Bewertung einer jugendgefährdenden Wirkung im Sinne des § 18 Abs. 1 Satz 1 JuSchG ist daher zunächst der in Bezug auf das verfahrensgegenständliche Prüfobjekt eröffnete Anwendungsbereich durch eine Zuordnung der beschriebenen Gefährdungsphänomene zu Konfrontations- bzw. Interaktionsrisiken festzustellen. Systematisch erfasst, konkretisiert und rechtlich eingeordnet werden Interaktionsrisiken im Hinblick auf ein gutes Aufwachsen mit Medien im „Gefährdungsatlas“ (Brüggen, N., Dreyer, S., Gebel, C., Lauber, A., Müller, R., & Stecher, S. [2019]. *Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln*. Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien [Hrsg.], Bonn.).

Die Erkenntnisse zu den in Bezug genommenen Gefährdungsphänomenen werden folgend als direkte Auszüge aus dem Gefährdungsatlas wiedergegeben. Sekundärzitierte Quellenangaben sind ebendort aufzufinden.

a) Anregung einer dysfunktionalen Spielnutzung

Internetsucht und exzessives Spielverhalten wird als sich aus der Mediennutzungsrealität von Kindern und Jugendlichen ergebendes Gefährdungsphänomen in der Forschung berücksichtigt.

„Internetsucht und exzessive Nutzung

Kurzbeschreibung

Eingrenzung und Differenzierung von Internetsucht sind durch laufende Diskussionsprozesse gekennzeichnet. So stellt Thomasius fest: „Eine einheitliche Lehrmeinung gibt es derzeit nicht. Manche Wissenschaftler warnen vor einer Pathologisierung üblichen gesellschaftlichen Lebens und andere stellen die Gemeinsamkeiten sogenannter internetbezogener Störungen („Mediensucht“) mit anderen Verhaltenssuchten heraus“ (DAK-Gesundheit 2018, S. 32). Prinzipiell lassen sich unterscheiden: Graduell enge vs. weite Definitionen: So unterscheidet z. B. Orth zwischen dem Vorliegen einer ausgeprägten Störung (Internetsucht bzw. -abhängigkeit) auf der einen und problematischer oder riskanter Internetnutzung, die Vorstufen einer Sucht/Abhängigkeit darstellen können, auf der anderen Seite (Orth 2017, S. 10). Dagegen verwendet die Deutsche Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie (DG-Sucht) den breiteren Begriff internet-bezogene Störung, der Vorformen ebenso einschließt wie „eine fortgesetzte schädliche oder missbräuchliche Nutzung, die mit negativen Folgen verbunden ist, aber (noch) nicht die Kriterien für eine Abhängigkeit erfüllt“ (Rumpf et al. 2017, S. 218). Daneben existieren Begriffe, die bewusst offenlassen, inwieweit klassische Suchtkriterien erfüllt sind oder eine Störung vorliegt, wie z. B. „exzessive Nutzung“ (Kammerl/Wartberg 2018) oder „dysfunktionale“ Nutzung (Knop/Hefner 2018). Definitionen, die bezüglich der relevanten Online-Angebote bzw. -Tätigkeiten generalisieren oder spezifizieren: Neben einer allgemeinen Internetsucht, die beispielsweise auch Online-Gaming einschließt, werden tätigkeits- bzw. angebotsspezifische Suchtformen definiert. Dazu zählen solche, die eine Entsprechung im Offline-Bereich haben bzw. mit dieser verwoben sind (Online-Glücksspielsucht, -Kaufsucht, -Sexsucht), aber auch solche, für die Online-Angebote den konstitutiven Kern bilden, wie (Online-)Computerspielsucht und die suchtförmige Nutzung Sozialer Online-Netzwerke (Evers-Wölk/Opielka 2016). Während für Online-Computerspielsucht (Internet Gaming Disorder) Kriterien in den anerkannten Diagnosesystemen DSM-5 und ICD 11 ausgearbeitet sind, liegen für die allgemeine Internetsucht und suchtförmige Nutzung Sozialer Online-Netzwerke keine verbindlichen Definitionen und Kriterien vor (Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung 2018); in Studien zur Prävalenz werden forschungsbezogene Konstrukte

und Skalen verwendet. Gemeinsam ist diesen das Charakteristikum der über längere Perioden anhaltend auftretenden unkontrollierbaren Verhaltensexzesse mit negativen somatischen und/oder psychosozialen Folgen. Der zeitliche Nutzungsumfang ist in keinem dieser Ansätze ein allein hinreichendes Kriterium.

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Die Gefährdung besteht teilweise in der Symptomatik selbst: dauernde gedankliche Beschäftigung, Entzugssymptome, Kontrollverlust, Verlust früherer Interessen, Schlaf- und Bewegungsmangel, Gefährdung/Verlust sozialer Beziehungen, Eskapismus, Leistungsabfall, ggf. erhöhte Ausgaben. Für Kinder und Jugendliche wird angenommen, dass die Entwicklung der Selbstkontrolle unabgeschlossen und daher störungsanfällig ist. Als besonders gefährdet gelten Kinder und Jugendliche mit Selbstwertproblematik, Kontaktschwierigkeiten, niedriger Familienfunktionalität, schlechter Familienkommunikation sowie fehlendem elterlichem Monitoring der Internetnutzung. Ferner korrelieren psychische Problematiken, wie z. B. Aufmerksamkeitsdefizite, Ängstlichkeit, aggressives Verhalten, depressive Verstimmung, wobei die Kausalitätsbeziehungen noch ungeklärt sind. Gesundheits- und Entwicklungsprobleme, die insbesondere bei jüngeren Altersgruppen mit einem erhöhten täglichen Nutzungsumfang elektronischer Medien korrelieren, werden ebenfalls unter dem Stichwort Sucht angesprochen (Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung 2018; Büsching/Riedel 2017). Hier ist die Verdrängung von altersadäquaten und vielfältigen sozialen, kognitiven und sensomotorischen Herausforderungen das hauptsächlich angeführte Argument. In Bezug auf relevante Prävalenzraten im Kindes- und Jugendalter werden besonders die undifferenzierte Internet-sucht, die Online-Computerspielsucht sowie in jüngerer Zeit auch die suchtförmige Nutzung von Sozialen Online-Netzwerken (vgl. auch Phänomen Fear of missing out) diskutiert (DAK-Gesundheit 2018). Im Jahr 2015 betraf ein ausgeprägtes Suchtproblem (Computerspiel-/internetbezogene Störung) mit 5,8 Prozent einen kleinen, aber im Vergleich zum Jahr 2011 (3,2 %) gestiegenen Anteil der 12- bis 17-Jährigen. Mädchen (7,1 %) waren häufiger betroffen als Jungen (4,5 %) und ihr Anteil war seit 2011 stärker angestiegen. 22,4 Prozent der 12- bis 17-Jährigen wiesen eine problematische Nutzung im weiteren Sinne auf (2011: 12,6 %). Befragten, die eine Gesamt- oder Berufsschule besuchen sowie bestimmte Migrationsgruppen wiesen eine erhöhte Prävalenz auf (Orth 2017). Eine Internet Gaming Disorder im Sinne des DSM-5 wiesen im Jahr 2016 5,7 Prozent der 12- bis 25-Jährige auf (Wartberg et al. 2017). Männliche Befragte sind häufiger betroffen als weibliche (8,4 % zu 2,9 %), das Durchschnittsalter von Personen mit Störung ist niedriger als von Personen ohne Störung (15,58 Jahre zu 19,06 Jahre). Eine aktuelle Längsschnittstudie über ein Jahr (Wartberg et al. 2018) zeigt, dass eine Internet Gaming Disorder bei 12- bis 14-Jährigen sowohl über den Zeitraum bestehen bleibt als auch sich verbessern kann. Neben den Verbesserungen kamen jedoch in etwa ebenso viele Fälle hinzu.

Einen problematischen Gebrauch Sozialer Online-Netzwerke zeigten im Jahr 2017 in Deutschland entsprechend der DAK-Studie 2,6 Prozent der 12- bis 17-Jährigen (3,4 % der Mädchen und 1,9 % der Jungen) (DAK-Gesundheit 2018; Orth 2017). Eine ausgeprägte allgemeine Internetsucht kann Kinder und Jugendliche angesichts des Angebotsspektrums in allen Rollen betreffen (Rezipierende, Kommunizierende, Produzierende z. B. im Bereich der Social-Media-Angebote oder als Marktteilnehmende im Bereich der Online-Glücksspielsucht oder -Kaufsucht). „Gerade das Thema Sucht im Verhältnis zum Normalverhalten ist außerordentlich zeit- und kulturgeprägt“ (Evers-Wölk/Opielka 2016, S. 9 f.). Angesichts steigender Nutzungsraten und der Mediatisierung sozialer Beziehungen (vgl. Abschnitte 2.1.1 und 2.1.2.3) berührt dies die Fragen, welche Formen der allgemeinen und spezifischen Internetnutzung derzeit Normalität repräsentieren, inwieweit sich die Generationen aufgrund divergierenden Medienbezugs im Normalitätsverständnis unterscheiden und dies zu Erziehungskonflikten führt (Evers-Wölk/Opielka 2016, S. 118) bzw. führen muss, da „eine gewisse Perspektivendifferenz, die sich im Verlauf der Pubertät intensiviert, als notwendig für eine gelingende Individuation angesehen“ wird (Kammerl/Wartberg 2018, S. 136). Einerseits kann es bei nach fachlichen Maßstäben ‚normaler‘ Internetnutzung zu ähnlich ausgeprägten

Erziehungsstreitigkeiten kommen wie bei pathologischer, andererseits können Vorformen einer Suchtentwicklung längere Zeit unbemerkt bleiben, weil das Nutzungsverhalten als der Norm der Peergroup entsprechend wahrgenommen wird (Kammerl et al. 2012). Häufig sehen Eltern die Internetnutzung ihrer Kinder kritischer als die Kinder selbst, selten ist dies umgekehrt, größtenteils stimmen jedoch Eltern und Kinder überein (Kammerl et al. 2018). 30 Prozent der 14- bis 24-Jährigen haben subjektiv ‚den Eindruck, von Internetsucht betroffen (gewesen) zu sein, oder sind sich nicht sicher, ob dies eventuell der Fall ist oder war‘ (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2018, S. 24). [...]

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Internetsucht und exzessiver Nutzung
In Bezug auf Kinder und Jugendliche werden hauptsächlich Online-Games und Soziale Online-Netzwerke bezüglich ihres Suchtpotenzials diskutiert. Die relevanten Angebote haben für sie eine hohe Attraktivität, wobei sich angebotsbezogene Faktoren identifizieren lassen, die in besonderem Maße für einen hohen Nutzungsumfang oder den Alltagstörende häufige Nutzungsepisoden verantwortlich gemacht werden. Im Bereich der (Online-)Computerspiele sind dies vor allem bestimmte Formen von Belohnungssystemen (Rumpf 2017), insbesondere solche, bei denen die Abwesenheit aus der jeweiligen Online-Welt mit Nachteilen verbunden ist, oder auch solche, die Glücksspielelemente enthalten wie beispielsweise sogenannte Lootboxen. Auch bei Sozialen Online-Netzwerken können Belohnungssysteme und aufmerksamkeitssteuernde Funktionen mit Aufforderungscharakter von Bedeutung sein“ (Brüggen et al., 2019, S. 116–119).

Die zu einer dysfunktionalen Spielnutzung führenden beschriebenen Faktoren decken sich mit den in der Stellungnahme der KJM getroffenen Annahmen, ebenso wie mit den wissenschaftlichen Erkenntnissen des Gutachters PD Dr. Rehbein. Im Ergebnis ist dieses Gefährdungsphänomen in der Infrastruktur und den Finanzierungsmodellen des Spiels angelegt, weshalb es sich um außerhalb der medieninhaltlichen Wirkung liegende Umstände handelt. Die Risiken für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen treten im Rahmen der Nutzung des Mediums auf. Der Schutz vor der Gefährdung im Hinblick auf dysfunktionales Spielverhalten ist von der Ermächtigungsgrundlage des § 18 Abs. 1 Satz 1 JuSchG nicht umfasst.

b) Schädigung finanzieller Interessen

„Kostenfallen sind versteckte oder zumindest undurchsichtige Zahlungsverpflichtungen, die online anfallen können (Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen 2014). Sie können in vielfältigen Formen online vorkommen, heutzutage sind sie besonders relevant im Hinblick auf Vorschussbetrug, Free-to-play-Spiele, In-App-Käufe und Lootboxen.

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Kostenfallen werden vor allem bezüglich finanzieller Schäden diskutiert, aber auch im Bereich der psychischen Risiken. In-App-Käufe können in vielerlei Hinsicht zu Kostenfallen werden, wie unter anderen vom ‚Marktwächter Digitale Welt‘ des VZBV – Verbraucherzentrale Bundesverband festgestellt werden konnte. Viele Apps stehen zunächst kostenlos zum Download und zur Nutzung zur Verfügung. Die Schwelle, diese Apps und insbesondere Spiele auszuprobieren, ist für Kinder und Jugendliche, die zunächst kein Geld investieren möchten, denkbar niedrig. Allerdings können im weiteren Verlauf der App-Nutzung durch direkte Kaufappelle oder automatische Weiterleitungen in den Shop Kosten entstehen. Außerdem gibt es die Möglichkeit, dass innerhalb der App Anreize geschaffen werden, Geld zu investieren, beispielsweise durch die Möglichkeit, virtuelle (Zusatz-)Inhalte oder Güter durch kleinere Zahlungen zu erwerben. Diese Mikrotransaktionen und im Besonderen eine ihrer Unterkategorien – Lootboxen – standen 2017 weltweit in der medialen Öffentlichkeit und werden bis heute aufgrund ihres glücksspielhaften Charakters medienfachlich und juristisch diskutiert. Außerdem folgen einige Apps dem Prinzip, dass Personen bzw. Freunde zum Mitspielen animiert werden müssen, um dadurch selbst im Spiel einen Fortschritt zu erzielen. Dadurch kann

reziproker Gruppendruck entstehen, der ggf. zu In-App-Käufen motiviert. Ferner wird die Übersicht bzw. Transparenz über Ausgaben in vielen Spielen bzw. Apps dadurch erschwert, dass echtes Geld zunächst in eine fiktive In-App-Währung umgewandelt wird. Falls Zahlungsinformationen hinterlegt sind, ist es möglich, schnell und ohne Zusatzaufwand zu bezahlen und weiter einzukaufen. Mikrotransaktionen können auch direkt dazu genutzt werden, Geld an bestimmte Personen, beispielsweise Social-Media-Stars, zu spenden (jugendschutz.net 2017b). Zumeist werden Spenderinnen und Spender in Chats oder auf andere Weise innerhalb der Social-Media-Anwendungen kenntlich gemacht (Gebel/Brüggen 2017). Für Kinder und Jugendliche besteht hier der Reiz darin, den zumeist bewunderten Personen und gleichzeitig deren Community aufzufallen. [...] Vornehmlich sind Kinder und Jugendliche bei Kostenfallen als Marktteilnehmende adressiert, die Micro-Payments und In-App-Käufe tätigen, bei Gewinnspielen mitmachen oder unbeabsichtigt Abonnements abschließen. Laut Jugendmedienschutzindex machen sich 23 Prozent der 9- bis 16-Jährigen Sorgen, online Opfer von Kostenfallen, Abzocke oder Betrug zu werden, 14 Prozent haben dies schon selbst erlebt (Brüggen et al. 2017, S. 28). Lediglich 42 Prozent der befragten 9- bis 16-Jährigen sehen sich in der Lage, die Kosten, die durch eine App verursacht werden, nachzuvollziehen (Brüggen et al. 2017, S. 70). Lehr- und pädagogischen Fachkräfte sagen zu 28 Prozent, dass es bei den Kindern und Jugendlichen, mit denen sie arbeiten (9- bis 16-Jährige), sehr oft vorkommt, dass sie online Opfer von Kostenfallen, Abzocke oder Betrug zu werden (Gebel et al. 2018, S. 42). Klassische In-App-Käufe und Angebote, wie man kostenfrei an Spielwährung kommt, sehen Kinder und Jugendliche als kritisch an. Zudem empfinden es Kinder und Jugendliche als sehr störend, wenn Werbung in Apps direkt auf Kaufaktionen verlinkt. Durch häufige Werbung fühlen sich manche Kinder und Jugendliche zum Kauf erpresst. Für sie sind Spielkosten ein großes Thema und entsprechend sind sie bestrebt, diese zu vermeiden, und gehen hierfür ggf. auch unseriösen Angeboten nach. (Gebel/Schubert/Grimmeisen et al. 2016)[...]

Berührungspunkte für Kinder und Jugendliche mit Kostenfallen

Kostenfallen können Kindern und Jugendlichen bei Apps, Spielen und diversen Online-Angeboten begegnen. In Spiele-Apps für Kinder wird häufig intensiv für In-App-Käufe geworben (Urlen 2017). Bei einer Analyse 50 kinderaffiner Apps durch jugendschutz.net konnte festgestellt werden, dass 80 Prozent der Apps mit wenigen Klicks In-App-Käufe ermöglichten. 40 Prozent richteten unzulässige Kaufappelle an Kinder und weitere 40 Prozent machten in ihren Apps Werbung, die für Kinder nur schwer erkennbar ist. Kontaktrisiken entstehen durch Aufforderungen innerhalb der Apps, sich bei Diensten wie Facebook anzumelden. Durch weitere Kontakte können Kinder und Jugendliche weitere Funktionen oder Boni der Apps freischalten (Glaser et al. 2015). [...]

Online-Werbung und Werbeverstöße

Kurzbeschreibung

Im Internet findet sich heute ein breites Spektrum von Werbekommunikation, das neben klassischer Produktwerbung auch weltanschauliche, politische und diverse kommerzielle Ziele verfolgen kann. Dabei zeichnen sich Werbeformen in der Online-Kommunikation durch einen raschen Wandel aus. Die Entgrenzung von kommerziellen und individuellen Kommunikationsstrukturen ist prägend für diese Entwicklung. Nicht gekennzeichnetes Product Placement und andere Formen der Schleichwerbung sind damit im Internet alltäglich und für die Nutzenden schwer zu erkennen.

Fokuspunkte der Fachdiskussion

Mit Blick auf Kinder und Jugendliche als Zielgruppe wird Werbung traditionell kritisch gesehen, weil ihr eine persuasive und manipulative Absicht unterstellt wird, die sowohl dem Bild der schutzbedürftigen Kindheit wie auch des selbstbestimmt handelnden Subjekts entgegensteht (Arbeiter 2014). Die Wirkungsmechanismen sind in der wissenschaftlichen Diskussion umstritten und zumindest eindimensionale Modelle der direkten Wirkung von Werbebotschaften auf Kinder und Jugendliche gelten als obsolet. Vielmehr kann davon ausgegangen

werden, dass angesichts der Vielzahl an unterschiedlichen Werbeformen und -kontexten und weiterer unterschiedlicher Faktoren eine Orientierung von Kindern und Jugendlichen entsprechend den werblichen Absichten gegeben sein kann. Zu betrachten sind dabei personenbezogene Faktoren (wie Interesse, persönliches Involvement oder auch Verständnis für Werbeformen), werbungsbezogene Faktoren (wie Modalitäten der Ansprache und ästhetische Gestaltung) und deren Zusammenspiel sowie sozialstrukturelle Faktoren (wie Anknüpfungspunkte an Peerbeziehungen). Folgende Charakteristika von Werbekommunikation werden auch mit Blick auf Gefährdungen diskutiert:

- Die mangelnde Erkennbarkeit von Werbeformen wird kritisch diskutiert, weil Werbung häufig in personale Kommunikationskontexte wie beispielsweise bei Sozialen Online-Netzwerken eingebunden ist. Damit verbunden ist auch das native advertisement. Hier werden Werbebeiträge als Artikel in Magazinen oder Blogs dargestellt und der Hinweis auf den werblichen Hintergrund ist nur schwer erkennbar.
- Werbung kann über die von den Internetnutzenden verfügbaren Daten zielgruppenspezifisch differenziert ausgespielt werden (Targeting Profilbildung und -auswertung), womit sie besser an bestehende Interessen anknüpfen kann. Diese Möglichkeit wird – auch unter Jugendlichen – kontrovers diskutiert (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet 2018, S. 81 f.). Einerseits erreichen die Zielgruppen damit aus ihrer Sicht relevante Informationen, andererseits dürfte dadurch auch die Neigung, diese kritisch zu reflektieren, geringer sein.
- Aus analogen Medien bekannte Werbestrategien finden auch online Anwendung, indem Medienstars von Kindern und Jugendlichen in die werbliche Kommunikation eingebunden werden. Die Spezifität dieses neuen Influencer-Marketings liegt in den empirischen Hinweisen darauf, dass Kinder und Jugendliche Influencer als Vertrauenspersonen ansehen und sich an ihnen orientieren (Influencer) (Arbeiter 2014; Gebel/Brüggen 2017; Gebel/Schubert/Grimmeisen et al. 2016). Weiterhin denkbar ist, dass einzelne Kinder und Jugendliche selbst als Werbeträger agieren.
- Teils setzen neue Werbeformen auch Bumper ein, die als Prellböcke die Mediennutzung (Bewegtbild oder digitales Spiel) unterbrechen und für eine begrenzte Zeit zwingen, eine Werbebotschaft anzusehen. Anders als in Rundfunkmedien wird das Ansehen von Werbung z. B. in Computerspielen teils mit Fortschritten im Spiel verbunden. Dies wird als eine problematische Koppelung von Werbung und Medienangebot diskutiert und eine weiter gehende Regulierung von Werbung in Computerspielen wird gefordert.“ (Brüggen et al., 2019, S. 123–126)

Die zu einer Schädigung finanzieller Interessen führenden beschriebenen Faktoren decken sich mit den in der Stellungnahme der KJM getroffenen Annahmen, ebenso wie mit den wissenschaftlichen Erkenntnissen des Gutachters PD Dr. Rehbein. Im Ergebnis ist dieses Gefährdungsphänomen danach in den Finanzierungsmodellen der Angebote angelegt, weshalb es sich um außerhalb der medieninhaltslichen Wirkung liegende Umstände handelt. Die Risiken für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen treten im Rahmen der Nutzung des Mediums auf. Der Schutz vor der Gefährdung im Hinblick auf die Schädigung finanzieller Interessen ist von der Ermächtigungsgrundlage des § 18 Abs. 1 Satz 1 JuSchG nicht umfasst.

c) Anregung einer Beteiligung an echtem Glücksspiel

Die Anregung einer Beteiligung an echtem Glücksspiel steht im Zusammenhang mit der Nutzung von simuliertem Glücksspiel. „Simuliertes Glücksspiel lässt sich als digitale interaktive Glücksspielaktivität definieren, die keinen direkten Einsatz von Geld erfordert, aber ansonsten aufgrund des Einsatzes virtueller Währung und des als zufallsbedingt wahrgenommenen Spielausgangs strukturell identisch ist mit klassischen Glücksspielformaten (King, Delfabbro, Kaptsis, & Zwaans, 2014; Meyer, Brosowski, Meduna, & Hayer, 2015).“ (Gutachten PD Dr. Rehbein vom 14.01.2020, S. 5)

Ausweislich des Gutachtens von PD Dr. Rehbein hat sich eine einheitliche Klassifikation der hierunter zu subsumierenden, sehr heterogenen Angebotspalette des simulierten Glücksspiels bislang nicht durchsetzen können.

„Während einige Spielformen demnach beispielsweise in erster Linie als Demoversionen kommerzieller Glücksspielangebote beschrieben werden können, bei denen im Wesentlichen nur auf den Geldeinsatz zur Spielteilnahme verzichtet wird, sind andere Spiele eher als eigenständige sogenannte Social Casino Games ausgestaltet, die häufig in Anknüpfung an soziale Netzwerke in Interaktion mit anderen Spielerinnen und Spielern kostenlos gespielt werden können, hierbei aber auch In-Game-Käufe ermöglichen, um kontinuierliche Spielteilnahmen und ein schnelleres Vorankommen im Spiel zu ermöglichen (Hayer, Rosenkranz, Meyer, & Brosowski, 2019; Meyer et al., 2015). All diese Spiele werden derzeit rechtlich als Computerspiele eingestuft, weisen jedoch aufgrund der Spielinhalte eine hohe strukturelle Ähnlichkeit zu Glücksspielen auf. So werden etwa bestimmte Formen des Glücksspiels explizit nachgestellt, indem dessen grundsätzlicher Spielablauf mit visuellen und akustischen Darstellungsmitteln nachgebildet werden (beispielsweise virtueller Pokertisch, animierter Spielautomat). Gleichsam werden jedoch bestimmte Elemente in einer Weise abgeändert, dass die Angebote zumindest insoweit von der Kerndefinition ‚Glücksspiel‘ abweichen, dass sie rechtlich nicht als solches eingeordnet werden (Meyer et al., 2015). Dies betrifft zum einen, dass Echtgeldeinsätze nicht verpflichtend sind. Gewinne lassen sich zudem nicht unmittelbar gegen Echtgeld eintauschen.“

(Gutachten PD Dr. Rehbein vom 14.01.2020, S. 5)

Der Verfahrensbevollmächtigte hat in seinem Schriftsatz vom 23.12.2019 ausgeführt, dass die App „Coin Master“ ein Abenteuer-Handyspiel sei, dessen Hauptbestandmerkmale der Bau von Dörfern, der Handel mit Karten, simulierte Spielautomaten und das Knüpfen von Kontakten mit anderen Nutzern seien (z. B. durch Angriffe auf Dörfer anderer Spieler). Nach Einschätzung des Verfahrensbevollmächtigten könne diesem Inhalt als solchem keine besondere Eignung zur Gefährdung der Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen zugesprochen werden. Das Gremium hat den simulierten Spielautomaten in Übereinstimmung mit den Ausführungen des Verfahrensbevollmächtigten als Spielinhalt bewertet.

Das Betätigen der Glücksspiel simulierenden Spielelemente, welche in der verfahrensgegenständlichen Spiele-App maßgeblich in Form von simulierten Spielautomaten enthalten sind, ist Teil der Spielhandlung, die typisches Merkmal dieser Medienart ist und folglich vom Bewertungsrahmen des § 18 Abs. 1 S. 1 JuSchG umfasst wird. Hierin liegt der entscheidende Unterschied zur Nutzung der in der Spielanlage liegenden Finanzierungsmodelle, wie die Tötigung von In-App-Käufen oder der spielimmanenten Belohnungssysteme. Der Definition als Spielinhalt steht auch nicht der Vergleich mit Medieninhalten von Filmen, Internetangeboten oder Musik entgegen, da es sich hierbei um rein rezeptive Medienarten handelt, denen das interaktive Element naturgemäß fehlt. Dass es sich um den eigentlichen Spielinhalt handelt, bestätigt sich auch dadurch, dass der Gesetzgeber die Möglichkeit der Alterskennzeichnung oder der Indizierung von Computerspielen eröffnet und dass für die Bewertung als entwicklungsbeeinträchtigend bzw. jugendgefährdend nicht zuletzt auch die interaktiven Elemente wie bspw. der Gebrauch von Waffen ausschlaggebend sein können.

5. Zur stets erforderlichen Bestimmung des Aussagegehalts eines Mediums ist eine wertende Gesamtbetrachtung der Medieninhalte entscheidend, wobei der gesamte Inhalt der darauf befindlichen Werke, d. h. deren Texte, Bilder, Töne und ihr Zusammenwirken, einbezogen werden muss. In einem weiteren Prüfschritt ist der Kreis der im Hinblick auf das konkrete Prüfobjekt gefährdungsgeneigten Jugendlichen zu bestimmen. Daran schließt sich die Beurteilung an, ob durch das Medium eine sozial-ethische Desorientierung der gefährdungsgeneigten, weil hierfür nach Veranlagung, Geschlecht, Erziehung oder Lebensumständen empfänglichen Kindern und Jugendlichen begründet oder verfestigt werden kann. Es muss eingeschätzt werden, ob solche Kinder und Jugendlichen die

inkriminierten Inhalte des Mediums ernst nehmen, d. h. ob und inwieweit ihre Einstellungen und Verhaltensweisen davon beeinflusst werden können.

Der Aussagegehalt von Computerspielen kann neben der Botschaftsebene, die bspw. durch die Storyline abgeleitet werden kann, auch aus dem interaktiven Spielinhalt abgeleitet werden. Bei der Betätigung von simuliertem Glücksspiel führt nämlich nicht die Art und Weise der Darstellung von echtem Glücksspiel zu einem Aussagegehalt, sondern die durch das Betätigen simulierten Glücksspiels erfolgende Habituisierung und Übertragung. Bei Spielen führt die Interaktion als Teil des Spielinhalts zur Interpretation des eigenen Tuns, wodurch aus der Nutzung ein Aussagegehalt generiert wird, der in Folge als Maßstab für das eigene Denken, Fühlen und Handeln herangezogen wird.

PD Dr. Florian Rehbein führt in seinem Gutachten dazu wie folgt aus:

„Die Forschung hat gezeigt, dass Angebote des simulierten Glücksspiels eine hohe Attraktivität für Kinder und Jugendliche aufweisen und einen besonders frühen Erstkonsum mit glücksspielähnlichen Angeboten und häufig auch zielgruppenspezifischer glücksspielbezogener Werbung anregen (Hayer et al., 2019; Meyer et al., 2015). Der empirischen Datenlage nach ist zudem davon auszugehen, dass die Teilnahme an simuliertem Glücksspiel für Minderjährige in besonderer Weise risikobehaftet ist. So lässt sich ersten Längsschnittstudien entnehmen, dass bestimmte Angebote des simulierten Glücksspiels für minderjährige Spielteilnehmerinnen und Spielteilnehmer das Risiko erhöhen können, in verhältnismäßig kurzer Zeit (innerhalb weniger Monate) auf echte Glücksspielangebote umzusteigen (Dussault et al., 2017; Hayer, Kalke, Meyer, & Brosowski, 2018; Meyer et al., 2015). Ein solches Risikopotential wird vermutlich insbesondere von solchen Angeboten des simulierten Glücksspiels ausgehen, die In-Game-Käufe ermöglichen, anregen und bewerben und dabei mit gegenüber dem echten Glücksspiel überhöhten Gewinnausschüttungen operieren, da hiermit Geldausgaben für zufällig vergebene Gewinnchancen, positive Einstellungen zum Glücksspiel und kognitive Verzerrungen im Hinblick auf die zu erwartenden Gewinne und die Beeinflussbarkeit von Spielausgängen gefördert werden (Meyer et al., 2015). Zudem zeigen erste Forschungsdaten, dass sowohl die bloße Teilnahme an Angeboten des simulierten Glücksspiels im zurückliegenden Lebensverlauf (King et al., 2014) als auch Geldausgaben für In-Game-Käufe in diesen Angeboten (King, Russell, Gainsbury, Delfabbro, & Hing, 2016) mit aktuellen glücksspielbezogenen Problemen in Zusammenhang stehen. Insgesamt ist jedoch einschränkend darauf hinzuweisen, dass noch viele offene Fragen im Hinblick auf das Wirkpotential von Angeboten des simulierten Glücksspiels bestehen und bislang nur eine geringe Anzahl an Studien im Speziellen Angebote des simulierten Glücksspiels zum Gegenstand hat.“
(Gutachten PD Dr. Rehbein vom 14.01.2020, S. 5 f.)

Auf Basis der bestehenden Forschungslage (vgl. ausführlich mit Armstrong et al., 2018; Derevensky & Gainsbury, 2016; Dussault et al., 2017; Hayer & Brosowski, 2016; King & Delfabbro, 2016a; King, Delfabbro & Griffiths, 2010; Meyer et al., 2015; Wohl et al., 2017. Nähere Quellenangaben können entnommen werden aus: Hayer, T., Rosenkranz, M., Meyer, G., & Brosowski, T. [2019]. Simuliertes Glücksspiel im Internet. Ergebnisse einer quantitativen Befragung von Schülern und Schülerinnen zu Konsummustern und Risikobedingungen. *Kindheit und Entwicklung*, 28, 123–133. doi: 10.1026/0942-5403/a000275) ist daher davon auszugehen, dass das Betätigen simulierten Glücksspiels u. a. mit nachfolgenden Wirkungen einhergeht:

- o Prägung positiv gefärbter Glücksspieleinstellungen,
- o Desensibilisierung gegenüber Glücksspielverlusten,
- o Förderung unrealistischer Gewinnerwartungen,
- o (schnellerer) Umstieg zum echten Glücksspiel.

Dass sich diese Wirkungen auch durch das verfahrensgegenständliche Angebot realisieren können, findet sich in dem Gutachten von PD Dr. Florian Rehbein bestätigt.

In dem Gutachten wurde festgestellt, dass in der Spiele-App „Coin Master“ Glücksspielteilnahmen in Form des Automatenspiels simuliert werden und risikoerhöhende Fehllannahmen über Gewinnwahrscheinlichkeiten am Spielautomaten hervorgerufen werden können. Insbesondere aufgrund der im Rahmen des Gutachtens getroffenen Feststellungen, dass in „Coin Master“ Glücksspielteilnahmen simuliert werden, schließt der Gutachter darauf, dass minderjährige Spieler durch ihre Spielteilnahme an „Coin Master“ durch Normalisierungsprozesse im Hinblick auf die Tötigung von Geldausgaben für zufällig oder zufallsähnlich vergebene Gewinnchancen zu einer Beteiligung an echten Glücksspielangeboten angeregt werden können. Der Aussagegehalt, der durch das Spielen von simuliertem Glücksspiel generiert werden kann, sind folglich Rückschlüsse wonach sich Verluste in Grenzen halten, Gewinne hingegen realistisch sind und das Bestehen einer Suchtgefahr negiert wird. Die damit verbundene Einstellung, die Desensibilisierung und das Generieren von Erwartungen betreffen die innere Haltung, die sich auf die Persönlichkeitsentwicklung auswirkt.

6. Ob ein Träger- oder Telemedium die Voraussetzungen des § 18 Abs. 1 Satz 1 JuSchG erfüllt, bemisst sich des Weiteren nach dem Maßstab gefährdungsgeneigter, weil für die Inhalte des Mediums empfänglicher Kinder und Jugendlicher. Dies sind Personen unter 18 Jahren, die aufgrund von Veranlagung, Geschlecht, Erziehung oder ihrer Lebensumstände Gefahr laufen, durch die inkriminierten Inhalte in sozialetische Verwirrung gestürzt zu werden. Die Gefährdungsneigung kann sich aus dem Heranwachsen in einem sozialen Milieu ergeben, das durch bestimmte Lebensverhältnisse oder Anschauungen charakterisiert ist. Andere Kinder und Jugendliche bleiben bei der Beurteilung der jugendgefährdenden Wirkungen außer Betracht (stRspr; vgl. BVerwG, Urteile vom 16. Dezember 1971 - 1 C 31.68 - BVerwGE 39, 197 <205> und vom 31. Mai 2017 - 6 C 10.15 - BVerwGE 159, 49 Rn. 40; Liesching/Schuster, Jugendschutzrecht, 5. Aufl. 2011, § 18 JuSchG Rn. 17 ff.; Roll, in: Nikles u. a., Jugendschutzrecht, 3. Aufl. 2011, § 18 JuSchG Rn. 4).

In der Gesamtbetrachtung der Studienlandschaft zeigt sich, dass während der Entwicklungsphase der Adoleszenz ein erhöhtes Risiko für glücksspielbedingte Fehlanpassungen besteht. Aufgrund verzögert verlaufender biologischer Entwicklungsprozesse (zentrale psychosoziale Entwicklungsprozesse in der Adoleszenz mit komplexen Umformungen und Reorganisationen des Gehirns) neigen Jugendliche (gerade Jungen, da hier die Diskrepanz in der Entwicklung höher ist) dazu, Grenzen auszutesten, Verbotenes als attraktiv wahrzunehmen, eher riskantes Verhalten zu zeigen, Neuartiges auszuprobieren, negative Konsequenzen zu unterschätzen und sensibler gegenüber Belohnungsreizen und -situationen zu sein, was die Hinwendung zu (noch nicht erlaubtem) Glücksspiel fördert. Zudem führt eine zeitlich verzögerte Ausreifung der Hirnregionen, die erst im koordinierten Zusammenspiel eine kognitive Kontrolle von Affekten und Emotionsregulation ermöglicht zu einer Gefährdungsneigung. Eine besondere Anfälligkeit besteht auch im Hinblick auf Selbstüberschätzung, die sich im vorliegenden Kontext in kognitiven Verzerrungsmustern ausdrückt wie eine Überschätzung der Einflussnahme auf den Spielausgang oder die Fehldeutung von Zufallsereignissen. Jugendliche sind zudem mit einer Vielzahl von Entwicklungsaufgaben konfrontiert. Glücksspiel kann daher auch ein Ausdruck einer Über- oder Unterforderungssituation sein und eine kompensatorische Funktion einnehmen. Der Kreis der gefährdungsgeneigten Jugendlichen lässt sich zudem durch soziale Risikofaktoren definieren, die die drei wesentlichen Sozialisationsinstanzen Eltern, Peers und Schule betreffen (Busch-Hettwer, H., & Hayer, T. [2013]. Die Behandlung von jüngeren Glücksspielern. In J. Petry [Hrsg.] *Differentielle Behandlungsstrategien bei pathologischem Glücksspielen*, 62–78; Hayer, T. [2013]. Jugendliche und Glücksspiele: Spielanreize, Spielrisiken, Spielexzesse. In Deutsche Vereinigung für Jugendgerichte und Jugendgerichtshilfen e. V. [Hrsg.], *Jugend ohne Rettungsschirm. Herausforderungen annehmen!* Godesberg: Forum Verlag. Online verfügbar unter: <https://www.dvjj.de/wp-content/uploads/2019/06/29.-JGT-2013-N%C3%BCrnberg.pdf#page=692>).

7. Bezogen auf den hierdurch definierten Kreis der gefährdungsgeneigten Jugendlichen ist anhand der Jugendgefährdungstatbestände zu beurteilen, inwieweit der Inhalt des Mediums eine sozial-ethische Desorientierung begründet oder diese verfestigt. Die Tatbestände einer einfachen Jugendgefährdung, die im Beispielskatalog des § 18 Abs. 1 Satz 2 JuSchG benannt sind, werden durch den Inhalt der App „Coin Master“ offenkundig nicht erfüllt. Über die in § 18 Abs. 1 S. 2 JuSchG gesetzlich genannten Jugendgefährdungstatbestände hinaus gibt es weitere Medieninhalte, welche geeignet

sein können, Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung zu gefährden. Die BPjM hat in ihrer Spruchpraxis durch sachverständige Rechtsfortbildung weitere Tatbestände entwickelt, welche von der Rechtsprechung - soweit sie hierzu Stellunggenommen hat - bestätigt worden sind.

Zu den durch die Spruchpraxis entwickelten Jugendgefährdungstatbestände gehört die Verherrlichung bzw. Verharmlosung von Drogen- sowie exzessivem Alkoholkonsum.

Sowohl bei Alkohol als auch bei Drogen handelt es sich um stoffgebundene Konsummittel mit Suchtgefährdungspotential. Grund für die Annahme einer Jugendgefährdung bei der Verharmlosung oder Verherrlichung von Drogen- / Alkoholkonsum ist, dass solche Medieninhalte geeignet sein können, bei Kindern und Jugendlichen die bloße Bereitschaft zum Suchtmittelkonsum zu fördern. Mit der Indizierung soll eine Verharmlosung des Drogenkonsums, mit dem Potential vorhandene Hemmschwellen zu überwinden oder zumindest herabzusetzen, unterbunden werden (OVG Münster, 05.07.2007 - Az. 20 A 1561/06).

Simuliertes Glücksspiel in Computerspielen war bislang nicht Gegenstand der Entscheidungen der Bundesprüfstelle. Aufgrund der gegebenen Vergleichbarkeit mit der Spruchpraxis zu Medieninhalten, die sich auf stoffgebundene Suchtmittel beziehen, ist die Spruchpraxis um den Jugendgefährdungstatbestand der Verharmlosung von Glücksspiel zu erweitern.

Glücksspiel ist als stoffungebundenes Suchtmittel zur Auslösung einer Glücksspielstörung mit Krankheitswert anerkannt. Ausweislich der Internationalen statistischen Klassifikation der Krankheiten und verwandten Gesundheitszustände (ICD-10) stehen stoffgebundene und stoffungebundene Suchterkrankungen zudem im Rahmen der systematischen Beschreibung und Einordnung von Krankheiten gleichberechtigt nebeneinander.

Bei einer Verherrlichung oder Verharmlosung von Drogen- und exzessivem Alkoholkonsum wird nicht das (stoffgebundene) Konsummittel mit Suchtgefährdungspotential indiziert, sondern die verherrlichende bzw. verharmlosende und damit jugendgefährdende Art und Weise der Darstellung desselben.

Die Verharmlosung von Glücksspiel erfolgt in der vorliegenden Konstellation hingegen nicht durch die verharmlosende und damit jugendgefährdende Art und Weise der Darstellung desselben, sondern könnte durch das Betätigen von simuliertem Glücksspiel erfolgen.

Der bestehende Unterschied zwischen einer sozial-ethischen Desorientierung durch die verherrlichende oder verharmlosende Art und Weise der Darstellung eines Suchtmittels und einer sozial-ethischen Desorientierung durch den simulierten Konsum des Suchtmittels führt nicht zu einer anderen Bewertung der jugendgefährdenden Wirkung. Der Unterschied resultiert aus der für die jeweilige Medienart stehenden Rezeption bzw. Interaktion. Hierbei handelt es sich allein um für die Medienart kennzeichnenden Merkmale des Konsums, die sich auf die Eignung zur Jugendgefährdung nicht auswirken.

Hinsichtlich des mit einer Indizierung verfolgten Schutzzwecks ist eine Vergleichbarkeit trotz der Unterscheidung in stoffgebundene und stoffungebundene Suchtmittel sowie Wirkung durch Rezeption bzw. Interaktion mithin gegeben. In beiden Fällen geht es darum, das Fördern der bloßen Konsumbereitschaft aufgrund einer Verharmlosung des Suchtmittels durch die Indizierung zu unterbinden.

Die Angebotspalette des simulierten Glücksspiels ist als heterogen zu beschreiben. Um dieser Heterogenität für die Frage, ob die Schwelle zur Jugendgefährdung überschritten ist, gerecht zu werden, bedarf es hoher Anforderungen, um eine verharmlosende Wirkung anzunehmen. Hiervon ist nur auszugehen, wenn dem simulierten Glücksspiel jedwede Möglichkeit zur Distanzierung fehlt, die der Prägung einer positiv gefärbten Glücksspieleinstellung, der Desensibilisierung gegenüber Glücksspielverlusten sowie der Förderung unrealistischer Gewinnerwartungen entgegensteht.

Diese Schwelle ist durch den Inhalt der verfahrensgegenständlichen App „Coin Master“ nicht überschritten, da hinsichtlich der Visualisierung und Funktionalität der zu bewertenden Spielautomaten solche distanzschaffenden Merkmale zuzugestehen sind.

Der zentrale Spielautomat erinnert zweifellos durch die Mechanik und die Präsentation an einen Spielautomaten, wie er sowohl tatsächlich als auch digital verfügbar ist. Der verfahrensgegenständlichen Version fehlt es jedoch aufgrund der verfremdenden Elemente an einer realitätsnahen Darstellung. Auch wenn der Spielautomat in der „Wikinger Mission“ realitätsnäher dargestellt ist, führt dies nicht zu einer tatbestandlichen Verharmlosung, da dieser Spielautomat jedenfalls nicht für den Gesamtkontext des Spiels prägend ist. Als distanzschaffendes Moment hat das Gremium auch den Umstand bewertet, dass es bei der Betätigung des Spielautomaten nicht zu einem Spielfluss kommt. Das simulierte Glücksspiel wird immer wieder durch andere Spielhandlungen unterbrochen, die andere Ziele verfolgen, Kontakt zu anderen Nutzerinnen und Nutzern ermöglichen und durch die andere visuelle Eindrücke im Vordergrund stehen, so dass der für das Gambling kennzeichnende Spielfluss und der dadurch entstehende Sog sich weniger manifestieren können. Einer Distanzierung von simuliertem Glücksspiel dient auch der Einsatz von Versuchen statt Kapital. Dies bedeutet nicht, dass den Gewinnen der Kapitalwert abgesprochen wird, das Erleben von Automatenspiel wird durch Einsatz von Spielhandlung und Gewinnen in Coins, Waren oder Spielhandlung jedoch zumindest relativiert.

Aufgrund der Ausgestaltung des Spielautomaten in der verfahrensgegenständlichen Spiele-App „Coin Master“ kann nicht mit der erforderlichen Wahrscheinlichkeit angenommen werden, dass das Betätigen dieses simulierten Glücksspiels bei gefährdungsgeneigten Jugendlichen die Konsumbereitschaft gegenüber echtem Glücksspiel in einer Art fördert, die eine Indizierung der App allein aufgrund dieses Spielelements verhältnismäßig erscheinen lässt.

Die hierdurch gleichwohl finanziellen Risiken hatten bei der Bewertung außen vor zu bleiben. Auch über eine Entwicklungsbeeinträchtigung hatte die Bundesprüfstelle nicht zu entscheiden.

Rechtsbehelfsbelehrung:

Eine Klage gegen diese Entscheidung kann innerhalb eines Monats nach Zustellung schriftlich, zur Niederschrift oder elektronisch beim Verwaltungsgericht Köln, Appellhofplatz 1, 50667 Köln, erhoben werden. Die Klage kann auch durch Übertragung eines elektronischen Dokuments an die elektronische Poststelle des Gerichts erhoben werden. Das elektronische Dokument muss für die Bearbeitung durch das Gericht geeignet sein. Es muss mit einer qualifizierten elektronischen Signatur der verantwortenden Person versehen sein oder von der verantwortenden Person signiert und auf einem sicheren Übermittlungsweg gemäß § 55a Absatz 4 VwGO eingereicht werden. Die für die Übermittlung und Bearbeitung geeigneten technischen Rahmenbedingungen bestimmen sich nach näherer Maßgabe der Verordnung über die technischen Rahmenbedingungen des elektronischen Rechtsverkehrs und über das besondere elektronische Behördenpostfach (Elektronischer-Rechtsverkehr-Verordnung - ERVV) vom 24. November 2017 (BGBl. I S. 3803).

Die Klage ist gegen die Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch die Bundesprüfstelle zu richten (§ 25 Abs. 1, 2, 4 JuSchG; § 42 VwGO). Sie hat keine aufschiebende Wirkung.

Hinweis:

Weitere Informationen erhalten Sie auf der Internetseite www.iustiz.de.

11/11/2016

11/11/2016
