

So schützt ihr euch und eure Kinder

# FREE2PLAY- ABZOCKE!

Auch wenn man gratis startet – Free2play wird schnell zum Free2Pay. Experten erklären, wie ihr die Tricks erkennen und euch davor schützen könnt. Von Nora Beyer



Bereits 2009 klagt der Verbraucherzentrale Bundesverband (VZBV) gegen Runes of Magic und dessen Karlsruher Anbieter Gameforge.

## UNSERE EXPERTEN



Elisabeth Secker ist Geschäftsführerin der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Im Rahmen ihrer Arbeit engagiert sie sich im Board der International Age Rating Coalition (IARC) für international einheitliche Alterskennzeichen bei Online-Spielen und Apps. (Bildrechte: Helen Nicolai)



Dr. Klaus Wölfling ist psychologischer Leiter der Ambulanz für Spielsucht an der Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz. (Bildrechte: Peter Pulkowski)



Susanne Einsiedler ist Referentin im Team Rechtsdurchsetzung beim Verbraucherzentrale Bundesverband und hat das Verfahren gegen Runes of Magic damals initiiert und betreut. (Bildrechte: Susanne Einsiedler)



Christian Groß ist Suchttherapeut und Vorstandsmitglied im Fachverband Medienabhängigkeit e.V. Die Handlungsempfehlungen des Fachverbands Medienabhängigkeit e.V. zum Umgang mit Free2Play-Spielen könnt ihr auf der Website nachlesen. (Bildrechte: Christian Groß)

Julia Mischke ist juristische Referentin bei der Landesanstalt für Medien NRW. Auch die Landesanstalt ist in der Vergangenheit schon tätig geworden gegen illegale Maschen in Free2Play-Spielen.





Counter-Strike: Global Offensive bietet ein faires Free2Play-Modell, man kann sich keinen Vorteil erkaufen.

»Fuck that noise«. Auf Deutsch: »Scheiß auf diesen Lärm.« Das ist Minecraft-Erfinder Markus »Notch« Perssons Kommentar zum Pro-Free2Play-Statement des Entwicklers George Broussard (Duke Nukem). In einem Tweet von 2015 klagt Persson an: »Free2Play-Spiele sind Geldköder und sollten illegal sein.« Immer wieder gibt es Klagen und Verfahren im Fahrwasser der Free2Play-Diskussion. Bereits 2009 klagt der Verbraucherzentrale Bundesverband (VZBV) gegen Runes of Magic und den Anbieter Gameforge. 2019 strengt die Landesanstalt für Medien NRW ein Verfahren gegen die Casino-App Coin Master an. Und erst Anfang dieses Jahres wird in den USA eine Klage gegen Fortnite bzw. dessen Publisher Epic Games erhoben.

Free2Play-Spiele haben keinen guten Ruf. Das Geld fließt trotzdem fleißig. 2019 haben die Deutschen mehr als 1,8 Milliarden Euro in Spiele-Apps investiert. Das lukrativste Geschäftsmodell dabei: Free2Play fürs Tablet oder Smartphone. Fast jeder zweite Euro, der für Spiele ausgegeben wird, entfällt laut Branchenverband Game auf Free2Play-Apps. Kein Wunder also, dass der Markt weiterhin boomt – Moral und Recht hin oder her. Inzwischen setzen auch Vollpreisspiele auf das Konzept der In-Game-Käufe – natürlich oft zum Verdross der Spieler.

Wir haben für euch mit Experten gesprochen und sind der Frage auf den Grund gegangen: Was ist eigentlich erlaubt und was

nicht? Wie könnt ihr die Maschen von Free2Play-Spielen durchschauen und euch und eure Kinder davor schützen?

### ■ Gratwanderung: Verwerflich, aber erlaubt

Grundsätzlich ist es so: Der Einsatz von auch manipulativen Spielemechanismen ist »nicht grundsätzlich verboten«, so die Landesanstalt für Medien NRW. Rechtlich relevant wird es bei Free2Play-Spielen meist erst dann, wenn die eingesetzten Mittel entweder Belange des Jugendschutzes berühren oder in den Anwendungsbereich von Glücksspielen fallen. Beides ist nämlich streng reglementiert. Dazwischen gibt es viele Grauzonen – und zwar mit ziemlich unmoralischen Mitteln, mit denen Free2Play-Spiele uns zum Geldausgeben animieren. Das ist aber nicht unbedingt ungesetzlich. Umso wichtiger ist es, dass wir als Spieler die Maschen durchschauen und uns und andere dadurch schützen. Das Großartige und zugleich auch das Problematische an Spielen ist ja, wie Dr. Klaus Wölfling, Leiter der Ambulanz für Spielsucht der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz, bemerkt: »Spielen hat grundsätzlich ein interessensweckendes Element für den Menschen.« Eben in dieser menschlichen Verfasstheit liegt schon das Potenzial zu einem möglichen Missbrauch.

### ■ So werden wir manipuliert

Was die Anbieter von Free2Play-Spielen klar (aus)nutzen. »Da wird natürlich mit psychologischen Mitteln getrickt«, meint Christian Groß vom Fachverband Medienabhängigkeit. »Das Free2Play-Konzept setzt auf den Wechsel zwischen positiven und negativen Gefühlen durch Anerkennung und Frustration.« Dabei ist das Ganze clever eingefasst. Meist geht es bei In-Game-Käufen ja um Mikrotransaktionen, also Kleinstbeträge. Das Problem: Das Modell funktioniert gerade bei anfälligen Personen sehr gut: Kinder, Jugendliche und Menschen mit geringer Impulskontrolle. Problematisch findet Christian Groß auch die Tendenz zum Endlosspielsystem: »Da wird Selbstbegrenzung und Selbstregulation verlangt, die gerade Kinder und Jugendliche meist noch nicht ausreichend entwickelt haben. Das Gefühl, etwas zu verpassen, führt dann zu immer längerem Spielen.« Gefährdungspotenziale gibt es bei Free2Play-Spielen an allen Ecken und Enden. Manche sind offensichtlicher und damit auch durchschaubarer. Andere sehr subtil. Die Landesanstalt für Medien NRW nennt gleich eine ganze Liste an problematischen Mechanismen. Da wären zum Beispiel Tricks wie soziale Verpflichtung: »Hier ist das Spiel auf einen Wettstreit ausgerichtet, der in Teams erfolgt. Geringer Spieleinsatz wirkt sich negativ auf die Gruppe aus. Das kann zum Gefühl einer sozialen Verpflichtung führen.« Ein anderer bekannter Mechanismus hier ist etwa »Wait to Play«. Der Spieler muss willkürlich warten, bevor er weiter spielen darf. Diese Wartezeiten können durch Geldeinsatz verkürzt werden. Auch Lootboxen sind problematische Mechanismen, die uns dazu verleiten sollen, (mehr) Geld auszugeben. Problematisch werden solche Muster vor allem dann, wenn die Spielenden quasi keine positiven Erfahrungen mehr haben und die Kontrolle über ihr Spiel- und Ausgabeverhalten verlieren.

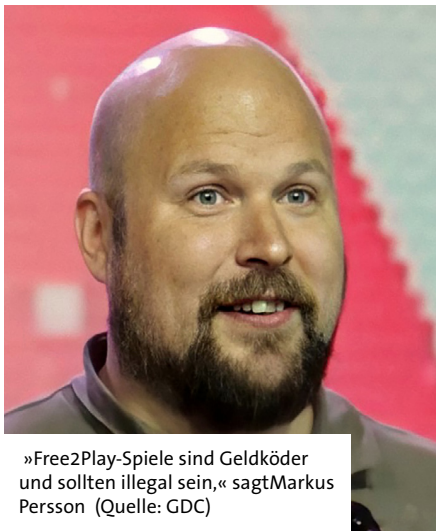
### ■ Achtung, Sucht!

Viele dieser Mechanismen sind dennoch nicht rechtswidrig. Solange sie den Jugendschutz, Verbraucherrechte oder unlauteren



Auch Fortnite/Epic Games hat seit Anfang des Jahres mit einer Klage wegen F2P-Mechanismen zu tun.





»Free2Play-Spiele sind Geldköder und sollten illegal sein,« sagt Markus Persson (Quelle: GDC)

Wettbewerb nicht berühren und nicht unter die Glücksspielregulation fallen, ist hier viel erlaubt. Aber: Wir tun gut daran, uns selbst zu schützen und die Augen offenzuhalten. Elisabeth Secker, Geschäftsführerin USK, rät: »Sicher muss man bei Kindern und Jugendlichen immer genauer hinschauen. Aber auch Erwachsene sollten sich immer darüber bewusst sein, dass hier ein Geschäftsmodell dahintersteht.« Wir sollten uns stets fragen: Worauf lasse ich mich da ein und will ich das? Selbstregulation ist hier oberstes Prinzip, so Dr. Wölfling: »Es spricht erstmal gar nichts dagegen, in Spielen Geld auszugeben. Aber wir könnten etwa dokumentieren, wann wir was ausgeben, und uns vorher eine Grenze setzen, wie viel wir ausgeben wollen.«

Was auf alle Fälle hilft: sich klarzumachen, dass Free2Play-Spiele uns gezielt an unseren Schwächen packen wollen. Eine erste Orientierung bieten hier Deskriptoren. Also Zusatzinfos und Marker, mit denen viele Spiele schon in den Stores ausgezeichnet sind. Da steht etwa, ob In-Game-Käufe oder Werbung enthalten sind. Elisabeth Secker von der USK rät klar, dieses Angebot zu nutzen: »Wenn wir das mal durchschaut haben, dann wissen wir auch, welches Prinzip hin-

ter dem Spiel steht. Und erst dann können wir eine bewusste Entscheidung treffen, ob wir das spielen wollen oder nicht.«

### ■ Spiel mit den menschlichen Schwächen

Die Manipulation von Free2Play-Spielen setzt da an, wo wir am verwundbarsten sind: an den Sollbruchstellen unseres instinktiven Menschseins. Soziale Bindung, Anerkennung, Spaß. Viele Muster, die hier genutzt werden, greifen in urmenschliche Instinkte der Bedürfnisbefriedigung hinein – und sind deshalb so wirksam. Christian Groß vom Fachverband Medienabhängigkeit meint: »Bei Pay2Win-Mechanismen ist etwa auch ausschlaggebend, dass, wenn wir viel Geld in ein Spiel investiert haben, auch unsere Bindung an dieses Spiel steigt.« Der Ausstieg wird dann immer schwerer. So problematisch viele dieser Mechanismen sind: »Dass die Gaming-Industrie monetäre Interessen hat, ist ja völlig klar«, so Groß. Und die Landesanstalt für Medien NRW macht auch deutlich: »In gewisser Hinsicht unterliegen alle digitalen Spiele einer gewissen Fortschrittsmanipulation. In jedem Spiel werden Wahrscheinlichkeiten für Erfolge nicht allzu hoch gesetzt.« Denn Spieler suchen die Herausforderung, ohne sie ist ein Spiel schnell langweilig. »Herausforderungen zu überwinden ist Teil des Spielspaßes.« Die Frage ist, wo die Grenze verläuft. Und die ist spätestens dann erreicht, wenn es vom Unmoralischen ins Ungesetzliche kippt.

### ■ Wann es rechtswidrig wird

Aber ab wann ist das der Fall? Hier können wir uns an den Rechtsbereichen orientieren, bei denen es im Kontext von Free2Play-Spielen am wahrscheinlichsten zu Rechtsverstößen kommen kann:

#### 1. Glücksspiel

Da ist einmal der Bereich Glücksspiel. Sollte ein Free2Play-Spiel als Glücksspiel angesehen werden, dann hat es direkt ein erhebliches Problem. Denn Glücksspiel ist in

Deutschland streng reglementiert und genehmigungspflichtig. Wenn wir also auf ein Free2Play-Spiel stoßen, bei dem wir vermuten, es könnte sich um Glücksspiel nach geltendem Rechtsbegriff handeln, dann sollten wir uns an die entsprechenden Stellen wenden, etwa an die Verbraucherzentralen. Aber ab wann ist ein Spiel ein Glücksspiel? Relevant sind hier der § 284 StGB und der § 3 Glücksspiel-Staatsvertrag. Im Kern geht es darum, dass »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«. Besonders Lootboxen und Casino-Apps geraten hier immer wieder in den Fokus. Bei Lootboxen erwirbt man ja nicht gezielt den gewünschten Gegenstand, sondern kauft eine Zufallskiste. Dazu gibt es viel Diskussion, aber zumindest bei uns noch keine wegweisende Rechtsprechung. Andere Länder sind da weiter. Nach Ansicht der KSA, der Glücksspielbehörde der Niederlande, stellen Lootboxen illegales Glücksspiel dar. Das wurde in einem Urteil vom 29. Oktober 2020 bestätigt und zwang den Spielekonzern EA dazu, Änderungen an FIFA 21 vorzunehmen, um Strafzahlungen zu vermeiden. Als Spieler können wir auf jeden Fall versuchen, das für Lootboxen ausgegebene Geld zurückzuverlangen. Vor allem wenn es sich um größere Summen handelt oder Minderjährige beteiligt waren.

#### 2. Jugendmedienschutz

Ein weiterer Bereich, der bei Free2Play-Spielen rechtlich relevant werden kann, ist der Jugendmedienschutz. Kinder und Jugendliche sind besonders schutzwürdig, weil sie noch in der Entwicklung sind und keine ausgereifte Impulskontrolle haben. Sollten wir in Free2Play-Spielen also auf Mechanismen oder Inhalte stoßen, die uns etwa entwicklungsschädigend erscheinen, dann können wir das Spiel bei der USK melden oder uns auch an die Verbraucherzentralen wenden. Das Problem: Eindeutige Fälle gibt es selten. »Es gibt jugendmedienschutzrechtlich keine



2019 klagt die Landesanstalt für Medien NRW gegen die »Casino App« Coin Master. (Quelle: Moon Active)



Rocket League ist im Epic Store als Free2Play-Version erhältlich. Vorteile durch In-Game-Käufe könnt ihr euch hier allerdings nicht verschaffen.

eindeutige pauschale Sicht. Es ist wirklich stark vom Einzelfall abhängig«, so Elisabeth Secker von der USK. Aber natürlich gibt es rechtliche Orientierungspunkte. Etwa den Werbeparagrafen. Der untersagt direkte Kaufappelle an Kinder und Jugendliche. Auch das Ausnutzen der Unerfahrenheit von Kindern und Jugendlichen ist verboten. »Aber ob das in einem konkreten Spiel auch zutrifft, muss man im Einzelfall betrachten«, meint Secker. Ein Beispiel: 2009 klagt die Verbraucherzentrale gegen Gameforge. Der Vorwurf: Das Spiel Runes of Magic würde direkte Kaufappelle an Kinder und Jugendliche richten. Angriffspunkt: direkte Du-Ansprachen wie in »Schnapp dir die günstige Gelegenheit und verpasse deiner Rüstung und Waffen das gewisse Etwas«. Susanne Einsiedler von der Verbraucherzentrale hat den Prozess damals initiiert und betreut. Sie erinnert sich: »Damals haben wir mehrere Spiele daraufhin überprüft, wie Kinder angesprochen werden. Bei Runes of Magic sind wir nach dem Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb vorgegangen.« Da steht in § 3 UWG nämlich, dass geschäftliche Handlungen

gen dann unzulässig sind, wenn sie nicht der unternehmerischen Sorgfalt entsprechen und dazu geeignet sind, das wirtschaftliche Verhalten des Verbrauchers wesentlich zu beeinflussen.

Immer verboten sind unmittelbare Kaufaufforderungen an Kinder. Natürlich reicht die Du-Ansprache aber nicht aus, um den Kinderbezug herzustellen. Das kritisierte damals etwa auch der Bundesverband der Computerspielindustrie. Die Du-Ansprache sei ja nicht nur im Gaming-Bereich mittlerweile gängig. Dem stimmt auch Susanne Einsiedler zu: »Natürlich ist die Du-Ansprache noch kein ausreichender Grund, um sagen zu können, dass es sich um eine unmittelbare Ansprache an Kinder handelt. Man muss das Spiel im Ganzen betrachten.« Und so hat der Bundesgerichtshof am Ende auch entschieden, »dass es ausschlaggebend ist, dass mit der Werbung auch Kinder gezielt adressiert werden. Für das Gericht war es unerheblich, dass sich durch die Werbung auch Erwachsene angesprochen fühlen«, so Einsiedler.

#### ■ Tipps für Eltern

Das Thema ist also alles andere als einfach zu durchschauen. Und gerade für Eltern ist es oft einfach nicht leistbar, sich die Spiele ihrer Kinder im Detail anzuschauen. Mal ganz abgesehen davon, dass die wenigsten Eltern Rechtsexperten sein dürften. Aber das heißt nicht, dass wir komplett hilflos sind. Elisabeth Secker gibt uns einige Tipps mit: »Oft beschwerten sich Eltern dann, wenn zu viel Geld ausgegeben wurde. Da sind die Anbieter meist aber erstaunlich ko-

operativ. Hier würden wir raten, sich zuerst an den Anbieter zu wenden und das Geld zurückzuverlangen.« Was auch hilft: »Dabei kann man sich auf den Taschengeldparagrafen im BGB berufen. Kinder dürfen ja nur begrenzt Geld ausgeben.« Wenn das alles nichts hilft, sind die Verbraucherzentralen die richtigen Ansprechpartner. Wenn es um problematische Inhalte geht, also Darstellungen von Gewalt, Sexualität oder Drogen, dann ist die USK die richtige Adresse.

Oberstes Gebot für Eltern – hier sind sich unsere Experten einig: mit den Kindern sprechen! Sofern es irgendwie möglich ist, sollten sich Eltern ansehen, für welche Spiele sich die Kinder interessieren und sich diese einmal genau anschauen. Die Kinder auch aufklären, dass sie es hier mit Käufen zu tun bekommen, und gemeinsam absprechen, wie man sich in solchen Fällen verhalten soll.

Das vermittelt nicht nur Medienkompetenz, sondern kann auch finanzielle Kompetenzen fördern. Hilfestellungen zur Einordnung gibt es genug, so Secker: »Gibt es Deskriptoren? Sind technische Einstellungen möglich, etwa dass wir In-Game-Käufe einschränken können? Werden Kreditkartendaten sicher hinterlegt?«

#### ■ Das fordern die Verbände

Glücksspiel und Jugendmedienschutz sind zwei große rechtliche Bereiche, auf die wir beim Umgang mit Free2Play-Spielen achten können. Wir sollten aber auch die Augen offenhalten, wenn uns in Free2Play-Spielen Folgendes begegnet: unwahre Angaben oder Werbung, etwas wird versprochen, dann aber nicht eingehalten (§ 5 Abs. 1 UWG). Uns werden Informationen vorenthalten, die wir für



### ANLAUFSTELLEN FÜR ELTERN

- Ihr seht ein Spiel als kinder-/jugendgefährdend an und wollt euch beschweren? Das geht über das Beschwerdeformular der USK auf der entsprechenden Website.
- Die Verbraucherzentrale NRW gibt Eltern hilfreiche Tipps zum kompetenten Umgang mit Free2Play-Spielen.
- Der Spieleratgeber NRW berät Eltern und erklärt, welche Spiele sich für welches Alter eignen – und welche nicht.





Das Free2Play-Spiel Roblox erfreut sich besonders bei jüngeren Spielern großer Beliebtheit.

eine informierte Kaufentscheidung benötigen (§ 5a Abs. 2 UWG). Und Werbung in einem unzumutbaren Maße, die zur Belästigung wird (§ 7 Abs. 1 UWG). All diese Punkte stechen dem Spieler aber oft gar nicht offensichtlich ins Auge. Und bekanntermaßen gilt: Wo kein Kläger, da kein Richter.

Das Problem mit Free2Play-Spielen ist aber vor allem: Viele der Mechanismen, die uns in den Spielen gezielt manipulieren und zum Geldausgeben verleiten sollen, sind hochproblematisch. Aber eben rechtlich bislang nicht reglementiert. Jetzt kann man sich natürlich darüber streiten, ob vom Spieler bis zu einem gewissen Grad nicht einfach erwartet werden kann, dass er ein mündiger Mensch ist. Und er entsprechend an seiner Selbstbeherrschung und Selbstkontrolle arbeiten soll, bevormundet zu werden. Dagegen ist auch wenig einzuwenden. Aber die Verbände und unsere Experten sehen doch Nachholbedarf in Sachen Transparenz. Denn eine Entscheidung können wir eben nur treffen, wenn wir auch alle relevanten Informati-

onen haben. Und die sind hinter all den Manipulationsmechanismen und Tricks der Free2Play-Spiele oft zu versteckt. Der Fachverband für Medienabhängigkeit hat deshalb schon 2015 ein Empfehlungspapier an den Gesetzgeber herausgegeben, wie mehr Transparenz in Free2Play-Spielen aussehen könnte. Darunter: Ein-Klick-Käufe sollten unzulässig sein. Es sollte eine In-Game-Anzeige über das insgesamt investierte Geld geben. Es sollte mehr Entscheidungsoptionen geben, etwa die Wahl zwischen »kostenlos spielen« oder »Geld aufwenden«. Und die Geldbeträge sollten nicht mehr durch In-Game-Währung verschleiert werden.

#### ■ Free2Play

Wir haben das Recht, in Spielen echtes Geld auszugeben. Aber wir sollten auch das

Recht haben, das ganz bewusst zu tun und Mechaniken, die uns dazu bringen wollen, frühzeitig und transparent zu erkennen. Viele Spieler haben es außerdem zunehmend satt, als Melkkühe einer Spieleindustrie herzuhalten, die die Monetarisierung von Spielen ins Zentrum stellt. Christian Groß vom Fachverband Medienabhängigkeit stellt zu Recht die Frage: »Worauf läuft das Ganze denn eigentlich hinaus? Das sollte sich die Gaming-Industrie mal fragen. Spieler stehen dem Konzept von Free2Play ja durchaus kritisch gegenüber. Verliert die Industrie dadurch nicht langfristig Spieler?«

Und selbst wenn man nicht suchtanfällig ist oder psychosoziale Probleme entwickelt – was zum Glück ja nur eine kleine Minderheit betrifft: Macht das Spielen so noch Spaß? Wird nicht das, was es eigentlich ausmachen soll, unterwandert und ausgehöhlt von dem Fokus auf die Spielmechaniken, die (noch mehr) Geld aus uns herausholen sollen? Verlieren wir so nicht langfristig den Spaß am Spielen? Groß wünscht sich deshalb von der Spieleindustrie ein Umdenken: »Uns geht es überhaupt nicht darum, die Industrie an den Pranger zu stellen. Aber könnte man in Zukunft nicht mehr Augenmerk auf Gameplay, Spielspaß, interessante Charakterentwicklung und Storyboards legen?«

Müssen die Konzepte tatsächlich nur auf maximale Monetarisierung ausgelegt sein?« Was wünschen wir uns eigentlich? Groß meint: »Wenn ich meine Patienten und ehemaligen Spieler frage, dann heißt es, sie hätten sich eine faire Challenge und ein aufregendes Gameplay gewünscht«. Damit wir frei sind in Spielen – Free2Play eben. Im wahrsten Sinne des Wortes. ★



Destiny 2 erschien zunächst als Vollpreis-Shooter, ist inzwischen aber Free2Play in der Basisversion.