



REPORT

Dark Patterns

Zur Jugendschutzproblematik manipulativer
Spieldesigns in Free2Play-Apps

November 2021

„Dark Patterns“ ist ein Begriff, der vor allem aus dem Onlineshopping- und Marketingbereich bekannt ist. In den letzten Jahren tritt er immer häufiger im Zusammenhang mit der Spieleindustrie auf. Im Fokus stehen hier Free2Play-Apps. Diese sind durch ihr Konzept für Kinder und Jugendliche besonders attraktiv, können aber schnell zur Kosten- und Datenfalle werden und eine exzessive Nutzung fördern. jugendschutz.net hat drei Spiele-Apps exemplarisch in Hinblick auf Dark Patterns und deren Jugendschutzproblematik untersucht.

Dark Patterns in der Spieleindustrie

Im Bereich der Spiele-Apps und Onlinespiele werden Mechanismen eingesetzt, die sorgfältig darauf ausgelegt sind, Spieler:innen dazu zu bringen, bestimmte Tätigkeiten auszuführen. Sie werden unterschwellig dazu veranlasst Dinge zu tun, die nicht in ihrem eigenen, sondern im Interesse des Anbieters liegen. Solche Spieldesigns lassen sich unter der Begrifflichkeit der Dark Patterns fassen: Im Zusammenhang mit dem jeweiligen Monetarisierungsmodell finden Spieldesigns Anwendung, die auf Spieler:innen subtil emotionalen und/oder sozialen Druck ausüben, Käufe zu tätigen, Werbung zu konsumieren, private Daten preiszugeben und/oder das Spiel möglichst häufig bis exzessiv zu nutzen und/oder weiter bekannt zu machen. Unterschieden werden können Dark Patterns, bei denen die Faktoren Zeit, Geld, soziale Interaktion oder Psychologie eine Rolle spielen.

Wenngleich die Problematik der Dark Patterns im Verbraucherschutz angesiedelt ist, besitzt sie eine besondere Relevanz für den Jugendschutz. Kinder und Jugendliche machen einen erheblichen Teil des Nutzerstamms von Spiele-Apps und Onlinespielen aus. Häufig sind sie aufgrund ihrer Unerfahrenheit noch nicht in der Lage, die Strategien der Anbieter zu durchschauen und so in besonderem Maße von solchen Manipulationen betroffen.

Die Detailrecherche von jugendschutz.net erfolgte anhand von drei Spiele-Apps unterschiedlicher Genres und Alterslabels. Ausgewählt wurden die Apps „MergeDragons!“ (USK 0, Genre: Hypercasual), „Jurassic World: Das Spiel“ (USK 6, Genre: Simulation) und „RAID: Shadow Legends“ (USK 12, Genre: Rollenspiel), da sie zum einen aktuell von Relevanz für Kinder und Jugendliche sind, zum anderen bei jugendschutz.net durch manipulative Spieldesigns bereits auffällig wurden.

Fakten über mobile Spiele

- Über die Hälfte der Deutschen spielen gerne digitale Spiele.
- Knapp ein Viertel der Spieler:innen sind minderjährig.
- Umsatzstärkster Markt innerhalb der Branche sind die Mobile Games.
- 99 % der marktführenden Spiele-Apps sind Free2Play.
- In 2020 setzte die Branche 2.264 Millionen Euro durch In-App-Käufe um.
- Durch den Kauf von Apps selbst wurden lediglich 11 Millionen Euro umgesetzt.

Quelle: www.game.de¹

¹ Vgl. <https://www.game.de/marktdaten/rund-6-von-10-deutschen-spielen-games/>, <https://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/mobilegames-umsatz-deutschland-2019/>, <https://www.game.de/marktdaten/deutscher-markt-fuer-mobile-games-waechst-um-23-prozent/>, (Zugriff 20.10.21)

„Time Patterns“: Spieler:innen werden ans Spiel gebunden

Bei der großen Fülle an kostenlos herunterladbaren Spiele-Apps schaffen Anbieter Anreize, um Spieler:innen an ihr Spiel zu binden. Im Regelfall wächst erst mit einer längerfristigen Nutzung und voranschreitendem Spielfortschritt die Bereitschaft, in In-App-Käufe zu investieren. Dies ist Ziel der Game-Entwickler:innen, da Mikrotransaktionen eine wichtige Einnahmequelle darstellen. Spieler:innen werden also „bei der Stange gehalten“ – nicht zwangsläufig durch qualitativ hochwertige Spielinhalte, sondern durch Mechanismen, die eine künstliche Sogwirkung erzeugen. Diese Mechanismen können als „Time Patterns“ bezeichnet werden: Spieldesigns, die Spieler:innen entweder möglichst lange Zeit im Spiel halten oder immer wieder dorthin zurückholen. Entsprechend häufig erhalten Spieler:innen bei regelmäßiger Nutzung Push-Nachrichten², die über aufgefüllte Ressourcen (z. B. bei MergeDragons!), anstehende Events und abgeschlossene Aktivitäten (z. B. bei Jurassic World) oder Belohnungen (z. B. bei Raid) informieren.

Wer regelmäßig spielt, hat Erfolg!

Bei Jurassic World ist nahezu jede Spielaktivität mit einem Timer versehen, um die Spieler:innen regelmäßig ins Spiel zurückzuholen: Neue Gebäude im Bau, Tiere im Brut- oder Entwicklungslabor, Regenerationszeiten von Tieren nach einem Kampf sowie die meisten Events und sogar Belohnungen werden mit einem Zeitzähler angezeigt. Die Zeitspannen reichen von wenigen Minuten bis zu mehreren Tagen. Je weiter Spieler:innen im Game voranschreiten, desto mehr Timer laufen zeitgleich herunter und desto länger werden die Wartezeiten. Für sie ist es lohnend, immer wieder ins Spiel zurückzukehren, wenn eines oder mehrere der Zeitfenster abgelaufen sind, um daraufhin mit einer neuen Spielaktivität fortzufahren und einen neuen Timer in Gang zu setzen.

² Bei allen drei Spielen gibt es jedoch sowohl bei Android-, als auch bei iOS-Geräten die Möglichkeit, die Push-Nachrichten sowohl innerhalb der App als auch in den Smartphone-Einstellungen auszustellen.

Erst nach Ablauf einer Wartezeit ist wieder Spielfortschritt möglich.

Durch den Konsum von Werbung lassen sich Wartezeiten leicht verkürzen oder durch die Investition der raren Spielwährung „Dollar“ sogar überspringen. Hier vermischen sich also Mechanismen, die die Nutzungszeit beeinflussen, mit solchen, die Werbekonsum oder Zukäufe anregen (siehe Kapitel „Money Patterns“).

Wer regelmäßig spielt, genießt Vorteile!

Wer möglichst effektiv im Spiel voranschreiten will, bildet tägliche Routinen heraus. Bei Raid, MergeDragons! und Jurassic World hat jemand, der seltener spielt, Nachteile gegenüber Spieler:innen, die häufig in der App anzutreffen sind.

Bei Jurassic World dreht sich alles um die verschiedenen Ressourcen, die für Spielaktionen und somit den Spielfortschritt nötig sind. Diese sind nur dann in ausreichendem Maß vorhanden, wenn der Spielende sie regelmäßig „lootet“ (heißt: einsammelt, abholt, erntet).



Zeit zu looten: Ressourcen können regelmäßig eingesammelt werden.

(Quelle: Jurassic World: Das Spiel)

Ein Gehege mit Dinosauriern bspw. bringt den Spieler:innen von Jurassic World eine bestimmte Anzahl „Münzen“ innerhalb einer bestimmten Zeitspanne ein.

Ist diese verstrichen und damit das Münzkonto des Geheges „voll“, können keine weiteren Münzen mehr aufgenommen werden. Kehrt der Spieler bzw. die Spielerin regelmäßig nach Ablauf der Zeitspanne zurück, um die Münzen einzusammeln, erzielt er bzw. sie einen höheren Ertrag als ein:e Spieler:in, der oder die nur gelegentlich im Spiel vorbeischaute.

Bei MergeDragons! „ernten“ die Drachen im Camp nur Ressourcen, wenn die App geöffnet ist. Andere Ressourcen wiederum füllen sich auch in Abwesenheit auf. Auch hier gilt: Je häufiger volle Ressourcen ausgenutzt werden, desto schneller können Spielfortschritte erzielt werden. Durch das Spielprinzip des „Mergens“ müssen immer mindestens drei gleiche Objekte, wie z. B. Drachen, zu einem höherwertigen zusammengefügt werden. Routinetätigkeiten sind daher unerlässlich, da es eine Vielzahl an geringwertigen Objekten braucht, um wenige höherwertige zu erschaffen.



Drei Purpur-Drachen einer Stufe können zu einem Drachen der nächsthöheren Stufe zusammengefügt werden. (Quelle: MergeDragons!)

Wer regelmäßig spielt, wird belohnt!

Eine weitere Möglichkeit, Spieler:innen möglichst lange im Spiel zu halten, stellen regelmäßige Belohnungen dar. Raid setzt auf ein sehr komplexes System, bei dem mehrere Mechanismen parallel ablaufen:

Zum einen werden Spieler:innen für die regelmäßige Nutzung belohnt: In der „täglichen Belohnung“ kann beispielsweise jeden Tag ein Geschenk abgeholt werden. Die Wertigkeit dieser Belohnung steigt mit jedem Tag an, sofern das Geschenk am Vortag abgeholt wurde.



Tägliches Spielen wird mit Geschenken belohnt. (Quelle: Raid)

Zum anderen gibt es diverse, termingebundene Gratisbelohnungen: Alle 24 h wird im In-App-Shop ein so genannter „Mysteriöser Splitter“ verschenkt, jede Woche ein noch wertvollerer „Antiker Splitter“.³ Hier wartet auch eine weitere, tägliche Gratisbelohnung auf die Spieler:innen. Werden diese nicht abgeholt, verfallen sie.

So genannte Daily Rewards, gibt es auch bei MergeDragons!. Für das tägliche Öffnen der App erhalten Spieler:innen einen Bonusgegenstand. Der Spielende sieht bereits, welche Belohnungen noch ausstehen. Diese werden von Tag zu Tag hochwertiger. Verpasst der Spielende allerdings einen Tag und holt die Belohnung nicht ab, wird er wieder auf Tag 1 zurückgesetzt. So wird Druck aufgebaut, das Spiel zumindest einmal täglich zu öffnen.

³ In Raid sind die so genannten Splitter Spielressourcen, mit deren Hilfe Helden für das eigene Team beschworen werden können. Diese Helden sind nicht nur wichtig, um Kämpfe innerhalb des Spiels zu bestreiten, sondern auch begehrte Sammlerobjekte.

„Money Patterns“: Spieler:innen sollen Geld ausgeben

Anders als bei klassischen PC- oder Konsolenspielen verdient der Anbieter eines Mobile Games mit dem Geschäftsmodell Free2Play nicht durch eine einmalige Transaktion im Vorfeld, sondern durch Mikrotransaktionen. Werbeeinnahmen können eine zusätzliche Einnahmequelle darstellen.

Was bedeutet Free2Play?

Free2Play, oder auch F2P, ist ein Geschäftsmodell der Computerspieleindustrie. Hierbei ist die Anschaffung des Spiels kostenlos und meist eine Basisversion oder eine bestimmte Anzahl an Levels kostenfrei spielbar. Im Verlauf des Spiels werden kostenpflichtige Elemente angeboten, um den Spielspaß zu erhalten. Verweigern die Spieler:innen die Käufe, müssen sie häufiges Scheitern und lange Wartezeiten in Kauf nehmen. Dies wird auch als „Pay to win“ bezeichnet.

Münzen, Dollar und Juwelen: Der tatsächliche Gegenwert ist nicht ersichtlich

Vor allem am Anfang eines Spiels ist häufig unklar, wie viele Währungen es tatsächlich gibt, wofür sie eingesetzt werden können oder müssen und ob und wie häufig sie erspielt werden können. Es ist ein gängiges Muster, die Spieler:innen im Rahmen von Tutorials an das Ausgeben von Währung zu gewöhnen (siehe Kapitel „Psychological Patterns“). In Jurassic World gibt es z. B. Spielmissionen, die für den Fortschritt im Game erfüllt werden müssen. Die ersten Missionen sorgen dafür, dass Spielende die wichtigsten Spielaktionen kennenlernen. Dazu gehört häufig das Ausgeben von Ressourcen – auch der rarsten Währung „Dollar“.



Ein unschlagbares Angebot? Eine andere Möglichkeit, Land zu kaufen, gibt es nicht.
(Quelle: MergeDragons!)

In allen Spielen gibt es Elemente, die die Nutzer:innen auf den Store hinweisen. Ein funkelnader Kessel mit Diamanten oder eine Truhe mit Goldstücken führt per Klick in den jeweiligen Store. Allerdings gibt es keinen festen Umrechnungskurs oder eine von den Spieler:innen wählbare Anzahl der jeweiligen Währung, sondern vom Anbieter zusammengestellte Währungs-Pakete, die ggf. noch ein Bonusgeschenk enthalten. Eine Vergleichbarkeit der Angebote ist meist nicht gegeben. Stattdessen werden Spieler:innen durch auffällige Icons, die Rabatte oder angeblich besonders beliebte Angebote auszeichnen, beeinflusst und manchmal durch Stückzahl-limitierungen und zeitlich begrenzte Angebote zusätzlich unter Druck gesetzt.

Dinos, Splitter, seltene Drachen: Der Inhalt von Lootboxen ist Glückssache

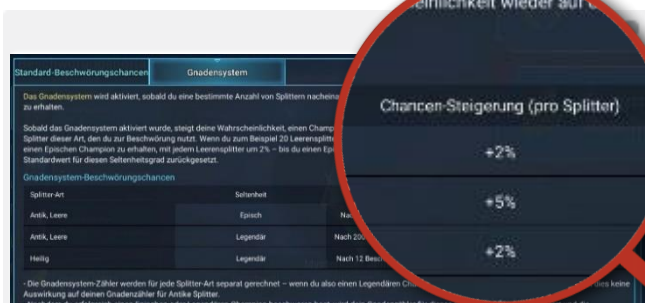
Neben dem Zukauf von Ressourcen werden in Jurassic World eine Menge „Kartenpakete“ verschiedensten Inhalts angeboten. Hierbei handelt es sich um klassische Lootboxen: Die Pakete, die typischen Sammelkarten-Packs nachempfunden sind, enthalten jeweils vier Karten, die mit unterschiedlicher Wahrscheinlichkeit entweder bestimmte Mengen einzelner Ressourcen und/oder – im Fall der letzten, wertigsten Karte – Dinosaurier oder Gebäude unterschiedlichen Seltenheitsgrads enthalten.

Was sind Lootboxen?

Lootboxen sind virtuelle Behälter, gerne Kisten oder Sammelkartentütchen, die in Spielen entweder durch virtuelle Währung oder durch reales Geld erworben werden. Die Spieler:innen öffnen diese Behälter erst nach dem Erwerb und erhalten dann per Zufallsprinzip einen virtuellen Gegenstand, der im Spiel benutzt werden kann.

Lootboxen kommen bei MergeDragons! in unterschiedlichen Formen zum Einsatz: Den Spieler:innen ist der mögliche Inhalt einer Schatztruhe ebenso wenig bekannt wie der von Kaufelementen, die mit Fragezeichen gekennzeichnet sind. Eine Wahrscheinlichkeit, ob ein wertiger Inhalt enthalten ist, wird nicht angegeben. Oftmals sind auch die Bedingungen zum Freischalten nebulös formuliert und es wird nicht deutlich, welche Währung zum Einsatz kommt oder ob reales Geld erforderlich ist.

Bei Raid können für hohe Summen Splitter gekauft werden, mit deren Hilfe die begehrten Spielfiguren „beschworen“ werden. Auch hier ist vor Kauf nicht klar, welche Spielfigur der/die Spielende am Ende erhält. Lediglich anhand von Wahrscheinlichkeiten kann entschieden werden, ob sich für den teuren, violetten Splitter mit höherer Chance auf eine außergewöhnliche Spielfigur entschieden wird oder für den günstigeren blauen Splitter, bei dem die Chance geringer ist. Besonders tückisch kann das bei Raid eingesetzte „Gnadensystem“ sein, das pro eingesetztem Splitter eine höhere Chance auf eine besondere Spielfigur verspricht.



Standard-Beschwörungschancen	Gnadensystem	
Das Gnadensystem wird aktiviert, sobald du eine bestimmte Anzahl von Splittlern nachrechnen zu erhalten.		
Sobald das Gnadensystem aktiviert wurde, steigt deine Wahrscheinlichkeit, einen Champ Splitter dieser Art, den du zur Beschwörung nutzt. Wenn du zum Beispiel 20 Leeren Splitter einen Epiischen Champion zu erhalten, mit jedem Leeren Splitter um 2% – bis du einen Epiischen Champion erhältst. Dieser Wert wird dann als Standardwert für diesen Seltenheitsgrad zurückgesetzt.		
Gnadensystem-Beschwörungschancen		
Splitter Art	Seltenheit	Chancen-Steigerung (pro Splitter)
Antik, Leere	Epiisch	+5%
Antik, Leere	Legendär	Nach 20 Beschwörungen
Heilig	Legendär	Nach 12 Beschwörungen

Viel Text und Prozentrechnung. Hier durchzublicken, fällt Kindern und Jugendlichen schwer. (Quelle: Raid)

Der Spielende kann sich vor dem Kauf durch Klick auf einen Info-Button die möglichen Inhalte der Lootboxen sowie deren Wahrscheinlichkeit anzeigen lassen. Durch die angegebene Quote erschließt sich jedoch nicht, wie wahrscheinlich der Gewinn eines erwünschten Gegenstandes ist.

Minigames, Missionen, Videos: Werbung getarnt als Spielinhalt

Neben In-App-Käufen ist das Ausspielen von Werbung Teil des Monetarisierungsmodells vieler Free2Play-Apps. Häufig erscheint Werbung wie eine Spielaktion, deren Konsum spielwerte Vorteile bringt.

In Jurassic World ist der Konsum von Werbung eine Alternative zum Ausgeben der rarsten Spielwährung. So zerfließen die Grenzen zwischen eigentlichen Spielinhalten und kommerziellen Inhalten – ein Eindruck, der zusätzlich befördert wird durch fehlende Kennzeichnung der Werbung als solche. Viele Werbespots sind außerdem interaktiv und wirken fast wie ein spielimmanentes Minispiel. Wer den Spot vor Ablauf einer bestimmten Zeit beendet, erhält keine Belohnung, wer lange innerhalb eines interaktiven Spots spielt, wird direkt in den Store weitergeleitet und zum Download des beworbenen Spiels aufgefordert.

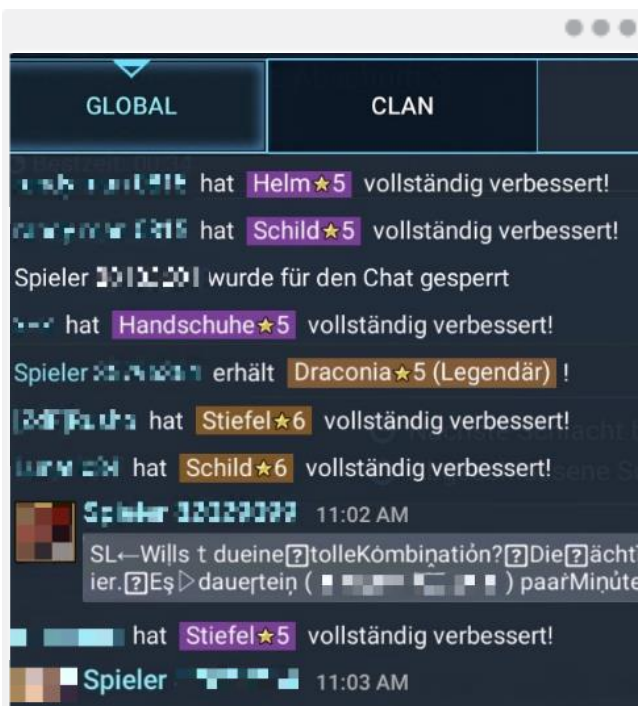
Eine noch aktivere Form der Werbung: In Jurassic World steht Spieler:innen von Beginn an ein Gebäude im Dinopark zur Verfügung, über dem ein Dollar-Symbol prangt. Dieses Symbol gleicht in seiner Optik jenen, die anzeigen, dass andere Spielressourcen, wie Münzen oder Tierfutter, vom Spielenden gelootet werden können. Es entsteht also der Eindruck, hier könnte auch die rarste Spielwährung gratis abgeholt werden. Diese erhält man jedoch nur für die Ausführung von „Werbemissionen“; für den Download, das Anspielen oder das Erreichen eines bestimmten Levels eines anderen Spiels.

„Social Patterns“: Spieler:innen stehen unter sozialem Druck

Um ans Spiel zu binden und zu Käufen zu verleiten, nutzen einige Anbieter:innen gekonnt die Konkurrenzsituation oder das Gemeinschaftsgefühl der Spieler:innen untereinander aus, die aus Interaktion innerhalb des Games resultiert. Es entsteht sozialer Druck.

Konkurrenzdruck: Erfolg wird sichtbar gemacht

Bei Raid bspw. ist die Spielerfahrung der Spieler:innen bereits am Avatar zu erkennen: Aktiveren Spieler:innen in höheren Leveln steht eine größere Auswahl zur Verfügung und das Level wird sichtbar angezeigt. Im Globalen Chat werden neben normalen Nachrichten automatisiert Spielerupdates gepostet. Es ist immer ersichtlich, wenn eine Person einen Champion weiter aufgerüstet oder hochgelevelt hat („User xxx hat Eisernen Brago (Legendär) aufsteigen lassen“ oder „...hat xxx auf höchsten Rang verbessert.“). So bekommen Spieler:innen ständig die Fortschritte anderer vor Augen geführt.



Einblendungen zu Erfolgen anderer Spieler:innen erzeugen zusätzlichen Handlungsdruck.
(Quelle: Raid, Original unverpixelt)

Clans und Events: Wer dabei sein will, muss liefern

Zudem können Spieler:innen mit höherem Level in privat geführte Clans eintreten. Wer Mitglied werden will, muss teilweise eine persönliche „Bewerbung“ abgeben. Der/die Clanführer:in entscheidet über die Aufnahme. Die Clanmitglieder können sehen, wann ihre Mitstreiter:innen zuletzt online waren, wie aktiv sie sind und welche Spielerstärke sie haben. Einige Clans legen in ihren Regeln fest, dass Spieler:innen, die über längere Zeit nicht mehr online waren, rausgeworfen werden („Wer 2 Wochen nicht Online ist wird entfernt.“). Wer länger nicht im Spiel war, fällt demnach negativ auf und muss sogar Konsequenzen fürchten.

Die gemeinsame Teilnahme an Online-Events mit anderen ist bei MergeDragons! erst möglich, wenn der/die Spieler:in eine gewisse Menge Drachenmacht (vergleichbar mit Erfahrungspunkten) gesammelt hat. In der Recherche konnte mit dem Einsatz von ca. 50 Spielstunden nicht einmal die Hälfte der benötigten Drachenmacht gesammelt werden. Der Anreiz für Spieler:innen zum exzessiven Spielen ist groß, damit sie rechtzeitig die benötigten Punkte für die gewünschte Teilnahme erlangen.

Twitch und Co: Das Spiel ist auch bei geschlossener App präsent

Alle drei Spiele sind darüber hinaus mit eigenen Profilen und Seiten auf Social-Media-Angeboten vertreten. Innerhalb der Apps werden Spieler:innen immer wieder dazu aufgefordert, das Spiel mit ihrem Social-Media-Account zu verknüpfen, wofür teils Belohnungen ausgelotet werden. Durch Verknüpfungen können Spielerfolge einfach per Klick über die Grenzen der App hinaus sichtbar gemacht werden. Hier kann es zu weiteren sozialen Druck- und Neidsituationen kommen, die andere Spieler:innen dazu treiben, das Spiel exzessiv zu nutzen.

Gerade im Teenageralter, bei dem das Einfinden in eine Peergroup meist zur Bewältigung von Entwicklungsaufgaben gehört, ist der Vergleich mit anderen und das „Akzeptiert werden wollen“ enorm wichtig.

Deshalb ist davon auszugehen, dass die Social Patterns hier eine besonders starke Wirkung entfalten und übermäßigen Druckerzeugen können.

„Psychological Patterns“: Spieler: innen werden ausgetrickst

Eine geschickte Balance von Erfolgs- und Misserfolgs-erlebnissen ist das Rezept von langfristig erfolgreichen Apps mit hohen Nutzerzahlen. Schnelle Spielerfolge sorgen für eine Dopamin-Ausschüttung⁴ im Gehirn und machen den/die Spieler:in glücklich. Sie erzeugen jedoch nicht die Bereitschaft, Geld für In-App-Käufe auszugeben. Sieht sich der/die Spieler:in jedoch fortwährend mit kaum zu bewältigenden Spielaktionen konfrontiert, führt die damit einhergehende Frustration eventuell zum Ausstieg. Deshalb setzen viele Anbieter auf einen Mix aus beiden Komponenten, erhöhen durch immer schwierigere Aufgaben den Druck auf Spieler:innen, In-App-Käufe zu tätigen, halten den Frustpegel jedoch z. B. durch regelmäßige Belohnungen und Spielerleichterungen auf einem noch erträglichen Level.

Oft liegt es im Interesse der Anbieter, dass Spieler:innen schnelle und unreflektierte Entscheidungen treffen. Wie oben am Beispiel von Jurassic World beschrieben, kann dies durch Automatismen geschehen, die während Missionen oder Tutorials antrainiert werden. Im Spiel MergeDragons! wird Druck aufgebaut, indem bei Levels mit zeitlicher Begrenzung – so genannten Herausforderungen – ein besonderer Gewinn wartet. Schafft der/die Spieler:in es in der bemessenen Zeit nicht das Level zu lösen, werden ihm/ihr für den Einsatz von Drachenjuwelen – die rarste Währung – Zusatzsekunden angeboten. Wer direkt nach einer Situation unter massivem Zeitdruck vor eine solche Entscheidung gestellt wird, neigt vermutlich dazu, eine emotionale Entscheidung zu treffen und sich den Erfolg und damit die Dopamin-Ausschüttung zu erkaufen.

Auf diese Weise konditioniert der Anbieter Spieler:innen, Gewinnchancen durch den Einsatz von Juwelen zu verbessern, sodass die Hemmschwelle zum Zukauf weiterer Juwelen herabgesetzt wird.

Ein weiterer beliebter Trick, der aus dem Online-Marketing kommt und somit ein ganz klassisches Beispiel für Dark Patterns ist: dem Gehirn des Spielenden werden Streiche gespielt. So wird beispielsweise die Funktion eines Buttons im Verlauf des Spiels geändert, nicht aber seine Farbe. Wer nicht genau hinschaut, sondern reflexartig klickt, führt schnell eine ungewollte Aktion aus. Bei MergeDragons! bspw. können Spieler:innen nach beendetem Level Belohnungen erwerben. Teilweise werden auch Belohnungen gratis angeboten, diese sind jedoch nicht an erste Stelle gerückt, sodass Spieler:innen dazu verleitet werden, die kostenpflichtige Belohnung auszuwählen und ggf. zu Beginn wertige Ressourcen für gewöhnliche Belohnungen auszugeben.

Fazit: Dark Patterns besitzen Risikopotential, Umdenken von Anbietern nötig

Dark Patterns sind längst nicht mehr allein ein Problem beim Online-Shopping, sondern begegnen Kindern und Jugendlichen auch bei ihren Lieblingsbeschäftigungen wie dem Gaming. Bei den untersuchten Free2Play-Apps sind sie Bestandteil des Geschäftsmodells und dienen den Zielen Kundenbindung und Monetarisierung.

Die Manipulationsstrategien knüpfen am Spielspaß und der Freude am Interagieren an und setzen auf die Leichtgläubigkeit der User:innen. Durch den Druck und die Anreize zum Weiterspielen und Geldausgeben machen sie Spiele insbesondere für Kinder und Jugendliche zur Falle. Denn diesen fehlt in der Regel das Rüstzeug, um die subtilen Mechanismen zu durchschauen und mögliche Kostenrisiken oder den

⁴ Vergleiche auch: <https://www.heise.de/ct/artikel/Die-Psycho-Tricks-der-App-Entwickler-4547123.html>



Wahrheitsgehalt der im Spiel angebotenen Vorteile zu beurteilen.

Wo Monetarisierungsstrategien bzw. werbliche Ansprache die Unerfahrenheit eines minderjährigen Publikums ausnutzt, liegt ein medienrechtlicher Verstoß vor (§ 6 Abs. 4 JMStV). Ebenso kann bei massiver Förderung einer exzessiven Nutzung von einer Entwicklungsbeeinträchtigung gemäß JMStV ausgegangen werden. Hier bieten sich also einzelfallbezogene Handlungsmöglichkeiten für Aufsichtsbehörden. Gemäß den Erfahrungen von jugendschutz.net enthält ein Großteil aller angebotenen Free2Play-Apps, in unterschiedlicher Ausprägung, manipulative Spieldesigns. Es handelt sich also um ein Phänomen, das beim Gaming eine gewisse Standardisierung erfahren und damit System hat.

Bislang fanden Kauffunktionen und Mechanismen, die eine exzessive Nutzung fördern, keinen Niederschlag in strukturellen Schutzansätzen wie der Alterskennzeichnung. Seit Mai 2021 verpflichtet das Jugendschutzgesetz zu deren Einbezug, auch bei Spiele-Apps und Online-Games. Dies betrifft auch anbieterseitig veranlagte Dark Patterns, die Jugendschutzrisiken nach sich ziehen. Die Altersbewertung soll demnach in Abwägung mit ergriffenen Vorsorgemaßnahmen des Anbieters erfolgen, die dazu geeignet sind, Gefahren und Beeinträchtigungen zu verhindern bzw. zu minimieren.

Die Herausforderung bei der Umsetzung von Vorsorgemaßnahmen besteht in einer angemessenen Berücksichtigung von Schutz- und Teilhaberechten. Denn: Kinder und Jugendliche können zwar bspw. durch das Sperren von In-App-Käufen und zeitliche Beschränkungen vor den Konsequenzen der Dark Patterns geschützt werden, das Spielen selbst würde jedoch schnell zu Frustrationen führen, da häufig das gesamte Spieldesign auf diesen Mechanismen basiert. Je nach Restriktion werden Teilhabemöglichkeiten erheblich eingeschränkt, einige Spiele wären nahezu unspielbar.

Aus Jugendschutzperspektive wäre ein Umdenken der Anbieter:innen wichtig. Diese beteuern häufig, dass ihre intendierte Zielgruppe eine erwachsene sei und legen ein entsprechendes Mindestalter für die Nutzung fest. Dennoch ist ein großer Teil ihres Kundenstamms minderjährig. Damit tragen sie Verantwortung, die besonderen Schutzbedürfnisse dieser Klientel zu berücksichtigen. Konsequenter wäre daher, bei kind- und jugendaffinen Games komplett auf manipulative Spieldesigns zu verzichten.

Anhang: Basisinformationen der recherchierten Spiele

Merge Dragons!

Anbieter:

Gram Games Limited, England

Untersuchte Version:

6.1.0 (Android)

Genre:

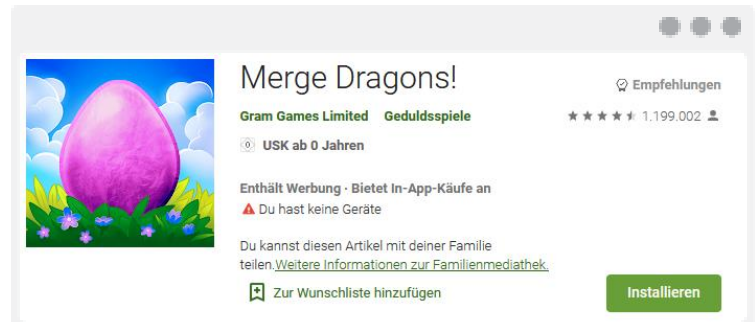
Hypercasual

Alterskennzeichen laut Store:

USK 0 (Google Play Store) / 9+ (Apple App Store)

Spielinhalt:

MergeDragons! spielt in der verzauberten Welt „Dragonia“. Das Spielfeld besteht aus einer Weltkarte, auf der die einzelnen Level der Reihe nach freigeschaltet werden. Das Spielziel eines Levels besteht darin, versteinerte Statuen, Drachen und das verzauberte Land wiederzubeleben. Immer mindestens drei gleiche Objekte werden zu einem neuen kombiniert. Ein beliebtes Element in den Leveln sind die sogenannten „Lebensblumen“. Werden drei davon angrenzend an ein versteinertes Feld/Objekt zusammengefügt, erhält der Spielende eine Lebensblume der nächsten Stufe und das versteinerte Feld/Objekt ist befreit. Für erfolgreich beendete Level gibt es einen Gewinn von Goldmünzen, Drachen oder anderen Objekten die von den Spieler:innen im so genannten Camp gesammelt, verkauft und weiter „gemerged“ werden können. MergeDragons! steht kostenlos zum Download zur Verfügung. Es beinhaltet In-App-Käufe von bis zu 109,99€ pro Produkt und Werbung.



Jurassic World™: Das Spiel

Anbieter:

Ludia Inc., Kanada

Untersuchte Version:

1.52.14 (Android)

Genre:

Strategiespiel

Alterskennzeichen laut Store:

USK 6 (Google Play Store) / 4+ (Apple App Store)

Spielinhalt:

Bei Jurassic World™: Das Spiel handelt es sich um ein Spiel zur gleichnamigen Filmreihe. Spieler:innen gestalten hier Stück für Stück ihren eigenen Dinopark, wobei über 150 Dinosaurier und andere prähistorische Geschöpfe zum Leben erweckt werden können. Neben Elementen der Wirtschaftssimulation und der Aufbaustrategie wie der Bau von virtuellen Gebäuden und das Sammeln verschiedener Ressourcen können Spieler:innen ihre Dinos in taktischen Kämpfen gegen andere antreten lassen. Jurassic World™: Das Spiel steht kostenlos zum Download zur Verfügung. Es beinhaltet In-App-Käufe von bis zu 349,99€ pro Produkt und Werbung.



Raid: Shadow Legends

Anbieter:

Plarium, Israel

Untersuchte Version:

4.21.1 (iOS)

Genre:

Rollenspiel

Alterskennzeichen laut Store:

USK 12 (Google Play Store) / 12+ (Apple App Store)

Spielinhalt:

Bei Raid: Shadow Legends handelt es sich um ein klassisches Rollenspiel. Die Spieler:innen schlüpfen in die Rolle eines Kriegers, der das Land Teleria vorm finsternen Lord Siroth schützen soll. Hierzu wird eine Armee aufgebaut, die ständig erweitert, aufgerüstet und hochgelevelt werden muss. Im Mittelpunkt des Spiels stehen verschiedene Fortschrittsaufgaben/Missionen/Herausforderungen und Schlachten. Raid: Shadow Legends steht kostenlos zum Download zur Verfügung. Es beinhaltet In-App-Käufe von bis zu 109,99 € pro Produkt und Kommunikationsfunktionen.



Weiterführende Informationen



Meldemöglichkeiten



Kindern und Jugendlichen ein gutes Aufwachsen mit Medien ermöglichen

jugendschutz.net fungiert als das gemeinsame Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet. Die Stelle recherchiert Gefahren und Risiken in jugendaffinen Diensten. Sie wirkt darauf hin, dass Verstöße gegen Jugendschutzbestimmungen beseitigt und Angebote so gestaltet werden, dass Kinder und Jugendliche sie unbeschwert nutzen können.

Die Jugendministerien der Länder haben jugendschutz.net 1997 gegründet. Die Stelle ist seit 2003 an die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) angebunden. jugendschutz.net wird finanziert von den Obersten Landesjugendbehörden, den Landesmedienanstalten und dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

jugendschutz.net nimmt über seine Online-Beschwerdestelle Hinweise auf Verstöße gegen den Jugendmedienschutz entgegen. Verstöße im Netz können gemeldet werden unter: www.jugendschutz.net/hotline

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Im Rahmen von:



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

Kontakt
jugendschutz.net
Bahnhofstraße 8a, 55116 Mainz

Inhaltlich verantwortlich
Stefan Glaser
Bahnhofstraße 8a, 55116 Mainz

**JUGEND
SCHUTZ.NET**