



Foto: Thinkstock / iStock

## Verbraucherfreundliche Best-Practice bei Apps

### Eine Orientierungshilfe für die Praxis

*Erstellt unter Mitwirkung von App-Store-Betreibern, App-Entwicklern, App-Anbietern, App-Testern sowie Verbraucher-, Daten- und Jugendschützern*

Berlin, Februar 2017

# Verbraucherfreundliche Best-Practice bei Apps

## Eine Orientierungshilfe für die Praxis

***Erstellt unter Mitwirkung von App-Store-Betreibern, App-Entwicklern, App-Anbietern, App-Testern sowie Verbraucher-, Daten- und Jugendschützern***

Mobile Applikationen, kurz Apps, besitzen angesichts der weiten Verbreitung mobiler Internetnutzung durch Smartphone und Tablets für Verbraucherinnen und Verbraucher eine überragende Bedeutung. Auf dem Markt gibt es mittlerweile mehrere Millionen Apps. Für Smartphone-Besitzer, darunter viele Kinder und Jugendliche, gehört die Nutzung von Apps zu ihrem Alltag. Durchschnittlich 30 bis 40 Apps befinden sich auf den Endgeräten der Nutzer. Im Vordergrund stehen dabei Messenger-Apps, Spiele und soziale Netzwerke. Das Angebot sowohl an kostenlosen als auch an kostenpflichtigen Apps ist dabei nahezu unerschöpflich. Viele Apps richten sich an unterschiedliche Ziel- und Altersgruppen und für nahezu jede Art von Service können Apps genutzt werden, seien es Online-Einkäufe, Streaming-Dienste, Smart Home oder unterschiedlichste Informations- und Unterhaltungsangebote. Mit der zunehmenden Verbreitung von Wearables, Fitnessarmbändern oder Smart-Watches spielen auch Fitness- und Gesundheitsapps eine immer größere Rolle.

Dies alles eröffnet Verbraucherinnen und Verbrauchern großartige Möglichkeiten und Chancen. Gleichzeitig stellen sich bei App-Angeboten aus Sicht des Verbraucher-, Daten- und Jugendschutzes wichtige Fragen wie beispielsweise: Erhalte ich vor dem Herunterladen alle wichtigen Informationen und kann ich mich einfach und verständlich über die wesentlichen Punkte bei der App-Nutzung informieren? Wie könnte eine verbraucherfreundliche Information aussehen? Welche meiner Daten werden wie, von wem, wann und wozu verarbeitet – und habe ich darauf Einfluss? Wieso erfordern manche Apps den Zugriff und die Datenübertragung von sehr sensiblen Daten wie Kontakteordner, Fotos, Verbindungs- oder Standortdaten, obwohl dies für die Funktionalität der App nicht erforderlich ist? Kann ich eine App auch nutzen, wenn ich in einen für die Funktion der App nicht erforderlichen Datenzugriff nicht einwilligen will? Stehen Ansprechpartner zur Verfügung? Welchen Support über welche Nutzungszeit erhalte ich? Welche Maßnahmen

eines verantwortungsbewussten Angebotsmanagements könnten App-Store-Betreiber ergreifen?

Untersuchungen und Tests (insb. Stiftung Warentest und von Jugendschutz.net) kommen zu dem Ergebnis, dass bei vielen Apps erhebliche Bedenken hinsichtlich Verbraucher-, Daten- und Jugendschutz bestehen. Viele Apps können in vielen Punkten noch verbraucherfreundlicher ausgestaltet werden. Dies betrifft insbesondere die Bereiche Verbraucherinformation, Einwilligung und Datenzugriff.

Das Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz hat aus diesem Grund wichtige Stakeholder aus dem Bereich Apps zu einem Dialog über einen **Best-Practice-Katalog** für verbraucherfreundliche Apps eingeladen. An dem Stakeholder-Dialog waren beteiligt App-Store-Anbieter, App-Entwickler verschiedener Bereiche, namhafte Tester sowie Verbraucher-, Daten- und Jugendschützer.

Der Best-Practice-Katalog soll eine Orientierungshilfe für die Praxis sein, welche Punkte bei Apps im Sinne der Verbraucherfreundlichkeit berücksichtigt werden sollten. Teilweise enthalten diese Empfehlungen Konkretisierungen der geltenden rechtlichen Vorgaben, teilweise gehen diese über die geltenden rechtlichen Vorgaben hinaus, teilweise sollen sie die Transparenz und Gestaltungsmöglichkeiten für die Nutzer optimieren und so die Akzeptanz der Angebote erhöhen.

An den Beratungen zum Best-Practice-Katalog haben u.a. mitgewirkt (in alphabetischer Reihenfolge):

- AppYourself GmbH
- Bayerisches Landesamt für Datenschutzaufsicht
- Berliner Beauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit
- BITKOM
- Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz
- COMPUTER BILD
- Google Germany GmbH
- jugendschutz.net
- Microsoft Deutschland GmbH
- Selbstregulierung Informationswirtschaft e.V.
- Stiftung Warentest
- TÜV Rheinland Cert GmbH
- Verbraucherzentrale Bundesverband

## **I. Datenschutz-Best-Practice**

### **1. Zeitpunkt und Aufbereitung wesentlicher Informationen**

Nutzer sollten jederzeit in der Lage sein, Apps informiert und selbstbestimmt nutzen zu können. Dazu ist es erforderlich, dass die Nutzer frühzeitig und an leicht zugänglicher Stelle über die wesentlichen Punkte informiert werden. Neben der verbraucherfreundlichen Erfüllung der rechtlich gebotenen Pflichtinformation geht es auch um die sinnvolle Ergänzung um weitere, der Transparenz dienlicher Inhalte und/oder Aufbereitungen.

#### **In der Praxis bedeutet dies:**

- Nutzer erhalten bereits vor der Installation, d.h. im App-Store, Zugang zu allen wesentlichen Informationen über Art und Umfang der verarbeiteten Daten, die Verarbeitungszwecke, die Art und Weise der Verarbeitung sowie die verarbeitenden Stellen. Diese Information sollte zusammengefasst auch in Form einer standardisierten, leicht verständlichen Kurzinformation zur Verfügung gestellt werden, einem sog. „One-Pager“, dessen Muster Anlage zu diesem Papier ist.
- Auch innerhalb von Apps sollen Nutzer auf alle datenschutzrechtlichen Informationen und Einstellungen an zentraler, leicht aufzufindender Stelle zugreifen können, z.B. unter einem Menüpunkt „Datenschutz“.
- Zu den datenschutzrelevanten Informationen gehören auch Angaben und Einstellungen zu einem möglichen Datenexport, eine Übersicht erteilter Einwilligungen und eine Übersicht weiterer möglicher Opt-Ins und Opt-Outs.
- Wenn technisch möglich, werden Nutzer auch auf Einstellungsoptionen – sowohl zu Datenverarbeitungen des Anbieters als auch Dritter – verwiesen bzw. geleitet (z.B. durch Verlinkung). Gemeint sind hier insbesondere die Möglichkeiten, Werbe-IDs zurückzusetzen oder der Profilbildung zum Zwecke personalisierter Werbung oder der Datenerhebung durch Tracking- oder Analysedienste zu widersprechen.

## 2. Kurze, hilfreiche Informationen („One-Pager“)

Die bereitgestellten Informationen sollen Nutzern helfen, die durch die App ausgelöste Datenverarbeitung schnell und verlässlich einschätzen zu können. Ausgedehnte, juristisch alle Eventualitäten abdeckende und demgemäß lange Rechtstexte sind für Nutzer nicht hilfreich. Empfohlen wird daher zusätzlich eine aufbereitete Kurzinformation, die einen ersten, strukturierten Überblick bietet. Über diesen One-Pager haben die Nutzer in einem gestuften Modell (*Layered-Approach*) Zugang zu ausführlicheren Erklärungen und können sich ihren Bedürfnissen entsprechend informieren.

Eine solche Kurzinformation soll und kann weder die gesetzlichen Pflichtinformationen ersetzen, noch sollte diese auf die Inhalte der Pflichtinformationen begrenzt werden. Soweit es der Übersichtlichkeit, Einheitlichkeit oder Aktualität sachdienlich ist, sollte ein direkter Verweis in der Kurzinformation auf entsprechende Informationen an anderer Stelle möglich sein.

### In der Praxis bedeutet dies:

- Neben der Datenschutzerklärung wird Nutzern eine Kurzinformation („One-Pager“) bereitgestellt, die alle wesentlichen Informationen anschaulich und zentral zusammenfasst. Diese Kurzinformation wird entweder durch App-Anbieter bereits direkt im App-Store umgesetzt oder aus diesem verlinkt und z.B. auf einer Webseite realisiert.
- Die Kurzinformation enthält die wesentlichen Punkte zur Datenverarbeitung, die in Anlage 1 aufgeführt sind.
- Der Nutzer sollte stets die Möglichkeit haben, die ausführlicheren Informationen der entsprechenden Abschnitte der Datenschutzerklärungen durch direkten Verweis (Link) einzusehen.

### 3. Zweckbindung und Privacy by Design bei Apps

Im Sinne aller Beteiligten werden die datenschutzrechtlichen Prinzipien bereits bei der Entwicklung von Apps berücksichtigt und somit auch den Grundsätzen der Zweckbindung und des Privacy by Design im Besonderen Rechnung getragen. Eine zweckorientierte, präzise und datensparsame Planung der Datenverarbeitung verkürzt die Informationstexte und erleichtert es auch den Anbietern, ihren rechtlichen Informationspflichten nachzukommen. Hierbei wird – den betroffenen Daten angemessen – der aktuelle Stand der Technik im Bereich der Datensicherheit berücksichtigt.

#### **In der Praxis bedeutet dies:**

- Daten werden ausschließlich zu den benannten Zwecken verarbeitet und Zugriffsberechtigungen werden lediglich im Rahmen dieser Zwecke verlangt. Die Kategorisierung der Zugriffsberechtigungen durch die Betriebssystemanbieter sollte ein differenziertes Einwilligungsmanagement ermöglichen.
- Nutzer können erteilte Zugriffsberechtigungen nachträglich einschränken. Vor dem ersten Start der App werden keine Daten versendet, soweit nicht für den Download oder die Installation technisch erforderlich.
- Nutzer bekommen – jedenfalls innerhalb einer App – die Möglichkeit, das Datensendeverhalten einer App hinsichtlich des Ob's und der Empfänger der Daten einzuschränken, insbesondere bzgl. der Datenarten Standort, Adressbuch, Kalender, statischer IDs, Name des Endgerätes und Netzbetreiber.
- Nutzer können selbstständig – jedenfalls mittels leicht auffindbaren Kontaktformularen / Nutzerdialogen – personenbezogene Daten löschen bzw. sperren; Nutzer erhalten eine entsprechende Bestätigung.
- Updates berücksichtigen individuelle Einstellungen der Nutzer innerhalb einer App und den darin zum Ausdruck gebrachten Nutzerwillen und setzen diese insbesondere nicht zurück. Soweit Updates zu einer erweiterten Datennutzung führen, wird hierauf transparent hingewiesen; z.B. durch einen Hinweis beim erstmaligen Start der aktualisierten App oder durch einen Hinweis auf der Bezugsseite, wie etwa App-Stores, beispielsweise im Rahmen eines Changelogs. Sofern wegen der erweiterten

Datenverarbeitung eine neuerliche Einwilligung der Betroffenen erforderlich ist, muss diese vor der entsprechenden Datenverarbeitung eingeholt werden.

- Soweit möglich, ist eine anonyme oder pseudonyme Nutzung einzuräumen. Personenbezogene Daten werden – soweit möglich – als Hashwerte verarbeitet.
- Personenbezogene Daten werden verschlüsselt übertragen. Soweit eine Authentifizierung angeboten wird, können Nutzer eine Mehrfaktor-Authentifizierung wählen.



## II. Verbraucherschutz-Best-Practice

### 1. Verbraucherinformationen – umfassend und verständlich

Verbraucher sollen sich bereits vor Erwerb und Installation der App umfassend und verständlich über alle wesentlichen Punkte informieren können, damit sie eine fundierte Entscheidung treffen können. So wird auch die Auswahl zwischen verschiedenen Angebotsalternativen erleichtert. Diese vor dem Download und der Installation zu tätigen Verbraucherinformationen orientieren sich an dem für Datenschutz beschriebenen Ansatz: In einem übersichtlichen Format („OnePager“) findet der Nutzer zu den wichtigsten Punkten aus dem Bereich Verbraucherschutz alle wesentlichen Informationen. Davon ausgehend kann er detailliertere Informationen in den dahinter liegenden Ebenen finden („Layered Approach“).

#### In der Praxis bedeutet dies:

- Die Informationen sollen im App-Store einfach verfügbar und leicht auffindbar sein, z.B. über einen entsprechenden Link.
- Diese Informationen zum Verbraucherschutz ersetzen nicht Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB). Bei Einbeziehung von AGB ist auf dem One-Pager ein Link zu den AGB geboten.
- Die Kurzinformation enthält die wesentlichen Punkte zur Verbraucherinformation, die in Anlage 2 aufgeführt sind.

## 2. Schnupperangebote

Der an einer App interessierte Nutzer sollte die Möglichkeit erhalten, sich vor der endgültigen Kaufentscheidung einen persönlichen Eindruck von Aufbau, Funktion und Benutzung der App zu verschaffen, ohne dass dafür Kosten oder eine nicht erforderliche Preisgabe personenbezogener Daten erforderlich wird.

### In der Praxis bedeutet dies:

- Angebot datensparsamer „Freemium“-Konzepte, Schnupperangebote, Demofunktionen oder Erstattungsangebote

## 3. In-App-Käufe / Abo-Fallen

Bei einer Vielzahl von Apps, die zunächst kostenfrei heruntergeladen und genutzt werden können, sind Teile des Angebots gleichwohl entgeltpflichtig. Nicht selten stellt sich für Nutzer erst im Verlauf der Nutzung heraus, welche Folgekosten bei einer Nutzung der App entstehen. Hier ist zum einen Transparenz erforderlich, zum anderen sind Nutzer vor unbeabsichtigten, versehentlichen oder wiederholten Zahlungsverpflichtungen zu schützen, insbesondere bei kinder- und jugendaffinen Apps.

### In der Praxis bedeutet dies:

- In-App-Käufe sind so zu gestalten, dass ein unbeabsichtigter oder versehentlicher Kauf verhindert wird. Dies geschieht insbesondere dadurch, dass die Eingabe von Benutzername und Passwort vor einem Kauf als Default-Vorgabe gesetzt wird. Der Nutzer kann diese Einstellung allerdings aktiv verändern. Der eigentliche Bestellvorgang wird durch eine aktive Kommunikation mit dem Nutzer ausgelöst (Orientierung an der „Button-Lösung“). Bestell-Overlays über andere Bedienelemente sowie Bestellungen durch konkludentes Verhalten (beispielsweise Aufsammeln von bestimmten Gegenständen in Spielen) werden nicht eingesetzt.
- Der Einsatz von Werbenetzwerken, die auf Webseiten mit Abo-Fallen verweisen, soll vermieden werden.
- In-App Käufe sollten jederzeit wiederherstellbar sein (z.B. bei Geräteverlust).

## 4. Portabilität von Daten

Zur Dynamik digitaler Märkte und Angebote gehört auch der häufige Wechsel von Endgeräten. Für Nutzer ist es deshalb wichtig, eigene Datenbestände, Spiel- und Funktionsstände sowie insbesondere entgeltlich erworbene Inhalte auch auf Folgegeräten nutzen zu können, ohne dass dies besonders erschwert oder mit Kosten verbunden sein darf.

### In der Praxis bedeutet dies:

- Die App ist nach einem Gerätewechsel auch auf einem anderen Endgerät (bei gleicher Geräteart und gleichem Betriebssystem) nutzbar.
- Der Nutzer kann - soweit die Daten in anderen Apps eingesetzt werden können - die von ihm zur Verfügung gestellten Daten sowie Spiel- und Funktionsstände in einem gängigen Format exportieren, um sie in anderen Apps unabhängig von der Version des Betriebssystems bzw. dem Betriebssystem selbst weiterhin zu verarbeiten.

## 5. Support

Die Komplexität digitaler Angebote, gerade bei Apps, die auf einer Vielzahl unterschiedlicher Geräte mit unterschiedlichen Betriebssystemen, Betriebssystemversionen und Einstellungen funktionieren sollen, erfordert insbesondere bei entgeltlichen Angeboten eine aktive Systempflege und einen nutzerfreundlichen Support.

### In der Praxis bedeutet dies:

- Die Anbieter, insbesondere einer kostenpflichtigen App, bietet über mehrere Kommunikationswege (z.B. E-Mail, Kontaktformular, Telefon) einen schnellen Support an. Mindestens einer dieser Wege ist für den Nutzer kostenlos. Der Nutzer wird über das Vorgehen beim Support informiert. So erfolgt z.B. bei Kontaktaufnahme über E-Mail, Kontaktformular o.ä. umgehend eine kostenfreie Empfangsbestätigung mit Ankündigung eines Rückmeldezeitraums. Der Support soll in der Sprache, in der die App angeboten wird, erbracht werden.
- Notwendige Sicherheitsupdates werden nach dem Stand der Technik für einen angemessenen Zeitraum bereitgestellt. Wenn dieser Support eingestellt werden soll, wird der Nutzer darüber rechtzeitig in geeigneter Weise informiert (z.B. Information beim Starten der App). Ist bei kostenpflichtigen Apps der Support begrenzt oder ein Ende des Supports zeitlich absehbar, ist dies vor dem Download oder weiteren In-App-Käufen besonders transparent zu machen.

## 6. Verbraucherfreundliches Angebotsmanagement der App-Stores

Verbraucher beziehen Apps ganz überwiegend über die App-Stores der großen Betriebssystemanbieter. App-Store-Betreibern kommt deshalb eine besondere Verantwortung zu, Verbraucher vor Apps zu schützen, die sie unangemessen benachteiligen, und es ihnen zu ermöglichen, besonders verbraucherfreundliche Apps zu erkennen. Diese Kriterien sollten auch bei der Vorinstallation von Apps auf dem Endgerät erfüllt sein.

### **In der Praxis bedeutet dies:**

- Die Aufstellung von Entwickler-Richtlinien, die zumindest stichprobenartige Überprüfung der Einhaltung dieser Richtlinien und die Möglichkeit für Nutzer, auffällige Angebote zu melden (Meldebutton).
- Die Betreiber von App-Stores berücksichtigen die Inhalte der in diesem Papier entwickelten Best-Practice-Empfehlungen soweit angemessen bei der Gestaltung ihrer Entwicklerrichtlinien.

### **III. Best-Practice zum Kinder- und Jugendschutz bei Apps**

Entwickler und Anbieter müssen mit Blick auf die besondere Schutzbedürftigkeit von Kindern und Jugendlichen ihre Apps so gestalten, dass eine sichere und selbstbestimmte Nutzung durch sie möglich ist.

Anhaltspunkte für das Vorliegen einer kinder- oder jugendaffinen App sind in der Praxis:

- Die Apps sind im Familienbereich der Stores verfügbar oder mit entsprechender Alterseinstufung.
- Die Apps sind gestalterisch an Geschmack, Erfahrungshorizont und Sprachwelt von Kindern- und Jugendlichen orientiert.
- Die Apps knüpfen inhaltlich an kindliche oder jugendliche Interessen, Entwicklungsaufgaben und Lebenswelten an.
- Die App ist auf die kognitiven und motorischen Fähigkeiten Minderjähriger zugeschnitten.

## **1. Informationen: Verständlich formulieren und verlässlich angeben**

Eltern und entsprechend ihres Reifegrades auch Kinder brauchen neben allgemeinen Informationen zum Daten- und Verbraucherschutz zusätzliche Angaben über altersspezifisch sowie pädagogisch relevante Inhalte, Risiken und Unterstützungsmöglichkeiten. Die Altersklassifizierung in den App-Stores dient dabei als wichtigster Hinweis über die Eignung einer App. Über alle Risiken für Kinder und Jugendliche bezüglich Inhalt, Kommunikation, Interaktion, Datenschutz, Werbung und Käufe müssen sie und ihre Erziehungsberechtigten schon vor dem Download verständlich informiert werden.

### **In der Praxis bedeutet dies:**

- Neben der Altersklassifizierung weitere, alterspezifische Informationen zu Inhaltsrisiken, wie etwa die Gefahr von Belästigungen oder die Bedeutung der Preisgabe personenbezogener Daten (z.B. Abfrage des Standortes)
- Vor dem Download und in der App sind Informationen für die Beurteilung der kind- und jugendspezifischen Eignung bereit zu stellen (z.B. verlässliche Altersklassifizierung, Werbung, Käufe, Datenschutz, Kommunikationsrisiken)
- leicht auffindbare und verständliche Kontakt- und Hilfemöglichkeit im Store und in der App in Fragen des Jugendschutzes

## **2. Kommunikations- und Konfrontationsrisiken: Altersspezifisches Safety by Design**

Kinder und Jugendliche sind besonders vor einer Konfrontation mit entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalten und Kontakttrisiken zu schützen.

### **In der Praxis bedeutet dies:**

- Vorsorge zu treffen, dass Kinder und Jugendliche vor Konfrontation mit entwicklungsbeeinträchtigenden und jugendgefährdenden Inhalten geschützt sind
- Altersgerechte und sichere Anmeldeprozesse und Kindersicherungen
- Kindern, Jugendlichen und deren Eltern einfach handhabbare Möglichkeit zu geben, Verstöße zu melden, Belästiger zu blockieren und Hilfe zu holen

### **3. Werbung: Kindgerecht gestalten, kennzeichnen und Spielspaß erhalten**

Werbung in Apps weckt bei Kindern und Jugendlichen neue Begehrlichkeiten und birgt die Gefahr, ein sicheres Angebot zu verlassen. Grundsätzlich sollte Werbung bei Apps, die sich an Kinder richten, klar erkennbar und im Umfang angemessen sein.

#### **In der Praxis bedeutet dies:**

- Apps soweit möglich als kostenpflichtige Vollversion – und damit ohne Werbung – anzubieten
- Apps zielgruppengerecht zu gestalten und Erwachseneninhalte sicher auszuschließen (z.B. Verzicht auf eingebettete Werbung für Glückspiel oder gewaltbeinhaltende Spiele)
- Werbung deutlich zu kennzeichnen und gestalterisch klar vom Inhalt abzuheben
- Den Spielfluss nicht zu behindern (z.B. durch Pop-Ups) oder vom eigentlichen Inhalt abzulenken (z.B. unter Ausnutzung des natürlichen Spieltriebs)
- Kinder nicht zum Anschauen von Werbung zu verleiten



#### **4. Käufe: Auf Taschengeldbeträge reduzieren und Zustimmung der Erziehungsberechtigten einholen**

In-App-Käufe können für Kinder und Jugendliche schnell zu Kostenfallen werden. App-Anbieter müssen daher alle entstehenden Kosten transparent machen und verständlich über das Finanzierungsmodell informieren. Anreizsysteme, die zu einem Kauf (ver)führen, haben bei Kinder-Apps keinen Platz. Entwickler und Anbieter von Apps sowie die App-Store-Betreiber stellen sicher, dass Kinder- und Jugendliche lediglich Taschengeldbeträge aufwenden können.

##### **In der Praxis bedeutet dies:**

- in den Apps auf Aufforderungen und Anreize zu verzichten, die Kinder zum Kauf verleiteten (z.B. Rabattaktionen, Spieldruck, lange Wartezeit, geschenkte Spielwährungen)
- die Höhe entgeltlicher Angebote in den Apps zu beschränken auf das Maß des Taschengeldparagrafen des BGB
- die "Kaufgegenstände" in der App aufzulisten und im Store die Kosten transparent darzustellen (z.B. Preisspannen)
- an prominenter Stelle über die Deaktivierung von Bezahlungsfunktionen oder Möglichkeiten der Kostenkontrolle zu informieren

## 5. Social-Media & externe Verlinkungen: Zugang ins Internet absichern

Über externe Verlinkungen, insbesondere über die Einbindung von Social-Media-Tools, können Kinder und Jugendliche mit riskanten Inhalten konfrontiert oder Kontakttrisiken ausgesetzt werden bzw. ungewollt personenbezogene Daten preisgeben.

### In der Praxis bedeutet dies:

- Auf die Einbindung von nicht altersgerechten Inhalten möglichst zu verzichten, kindeswohlorientierte Anmelde-möglichkeiten anzubieten.
- Keine Anreize zu schaffen, sich mit nicht altersgerechten Social-Media-Diensten zu vernetzen (z.B. um Belohnungen in Form von virtuellen Gütern zu bekommen).
- Auf Links zu kommerziellen Angeboten, die diese Schutzmechanismen nicht vorsehen, zu verzichten bzw. entsprechende Kindersicherungen oder Möglichkeiten zur Deaktivierung zu bieten.

## 6. Datenschutz: Privacy by Design

Kinder sind im Umgang mit ihren Daten oft noch unbedarft. Sie und ihre Eltern brauchen leicht verständliche Informationen, welche Daten die App erhebt, speichert oder weiterreicht, um mögliche Risiken abschätzen zu können bzw. die Abschätzung zu lernen.

### In der Praxis bedeutet dies:

- eine kindgerechte, leicht verständliche und auf das Angebot zugeschnittene Information über die Datenverarbeitung, (im Store abrufbar und in der App jeweils in der jeweiligen Sprache des Ziellandes verfügbar), insb. welche Berechtigungen die App benötigt und zu welchem Zweck diese benötigt werden
- Daten von Kindern nicht zur Lokalisierung, Profilbildung oder zu Marketingzwecken zu sammeln und die Möglichkeit zu bieten, User-Tracking zu unterbinden
- keinen Anreiz zu schaffen, persönliche oder fremde Daten weiter zu geben (z.B. um schneller im Spiel weiter zu kommen)
- alle beim Anbieter gespeicherten personenbezogenen Daten zu löschen

## **7. Marktentwicklungen beobachten und beraten**

Der Markt für Apps entwickelt sich sehr dynamisch. Falls aufgrund aktueller Marktentwicklungen Probleme und Fragestellungen auftauchen, werden diese im Rahmen des Stakeholder-Dialogs diskutiert. Zu den Themen, die weiter beobachtet und gemeinsam beraten werden sollen, zählen z.B.

- Hilfestellungen für Kinder und Jugendliche, die Eignung eines Angebotes selbst einschätzen zu können
- Anhaltspunkte für Probleme, die daraus resultieren, dass Kinder und Jugendliche Apps nutzen, die für Erwachsene konzipiert wurden.

Eine Möglichkeit in diesem Zusammenhang sind Hilfestellungen für Kinder- und Jugendliche, die Eignung eines Angebots auch selbst einschätzen zu können.

## Anlage 1: Kurzinformation Datenschutz

Bereits auf der ersten Ebene der Kurzinformation (One-Pager) erfährt der Nutzer strukturiert

- die verantwortliche Stelle und den datenschutzrechtlichen Kontakt,
- welche Daten wann bei Nutzung der App von wem verarbeitet werden; soweit es sich um wenige Einzeldaten handelt, sollten diese angegeben werden, ansonsten genügt die Angabe erklärender Datenkategorien. Hierbei ist die Verarbeitung besonders sensibler Daten, wie z.B. Gesundheitsdaten (z.B. Fitnessdaten), Finanzdaten oder Daten Minderjähriger, besonders hervorzuheben. Falls auf der ersten Ebene nur Datenkategorien angegeben werden, erfolgen auf der zweiten Ebene nähere Angaben zu den Einzeldaten.
- Für welche Zwecke die Daten verarbeitet werden. Soweit es Einstellungsoptionen gibt, wird auf diesen Umstand – soweit dies die Übersichtlichkeit nicht gefährdet – auf der ersten Ebene hingewiesen und – soweit möglich – der Nutzer direkt zur Einstellungsoption geleitet.
- Für welche Zwecke auf Funktionen und Daten des Endgerätes zugegriffen werden kann und welche Rechte für das Funktionieren der App oder einzelner Dienste/Inhalte zwingend erforderlich sind.
- Wie die Daten erhoben werden, ob durch automatische (Tracking-, Analyse-) Systeme oder durch aktives Nutzerverhalten (Eingaben); auf der zweiten Ebene erfolgen nähere Angaben einerseits zu den genutzten Drittanbietern und andererseits zu den erforderlichen Opt-Ins bzw. möglichen Opt-Outs. Die Angaben zu Drittanbietern umfassen entweder den Sitz oder einen Verweis auf entsprechende (datenschutzrechtliche) Angaben auf den Webseiten der Drittanbieter.
- Welche Daten auf Grundlage einer Einwilligung verarbeitet werden; auf der zweiten Ebene kann der Nutzer mittels Verweis die konkreten Einwilligungstexte einsehen; sollte ein technischer Verweis nicht möglich sein, genügt eine leicht erkenntliche Angabe, wo Nutzer die entsprechenden Texte finden können.

- Ob und inwieweit Daten in gehashter oder verschlüsselter Form verarbeitet werden; auf der zweiten Ebene erfolgen nähere Angaben zur genutzten Technik und der betroffenen Daten.
- Wo die Verarbeitung der Daten erfolgt, jedenfalls ob innerhalb oder außerhalb der EU; auf der zweiten Ebene erfolgen nähere Angaben, soweit die Angaben auf der ersten Ebene der Übersichtlichkeit wegen nicht hinreichend gegeben wurden.
- Wie und wann Nutzerdaten gelöscht bzw. gesperrt werden; auf der zweiten Ebene erfolgen weitere Angaben zu den Umständen und Möglichkeiten der Nutzer, soweit die Angaben auf der ersten Ebene der Übersichtlichkeit wegen nicht hinreichend gegeben wurden.
- Welche Betroffenenrechte die Nutzer haben; auf der zweiten Ebene erfolgt – soweit möglich – ein Verweis auf individualisierte Formulare, welche den Nutzer bei der Geltendmachung seiner Rechte unterstützen.

## Anlage 2: Kurzinformation Verbraucherschutz

Die Informationen zum Verbraucherschutz enthalten folgende Punkte, die kurz, verständlich und präzise beschrieben werden:

- Informationen zur Funktion und zum Funktionsumfang
  - ❖ Kurzbeschreibung Funktionsumfang (ggf. Verlinkung zu weiteren Beschreibungen)
  - ❖ Kompatibilitäten: Ab welcher Betriebssystemversion die App verwendet werden kann.
  - ❖ Cloudbasierter oder Onboard-Service: Ist ein Internetzugriff für die Nutzung der App erforderlich?
  - ❖ Hinweis über Datenverkehrsnutzung sofern dieser das gewöhnliche Datenvolumen bei normaler Nutzung von 500 MB übersteigt.
  - ❖ Portabilität eigener Daten: Kann der Nutzer von ihm selbst angelegte Daten exportieren bzw. eigene Daten in die App importieren?
- Informationen zum Kauf, insbesondere
  - ❖ Preisinformationen
    - a) (z.B. kostenlose Basisversion)
    - b) Einmalkauf oder Abonnement
    - c) In-App-Käufe, Preisspanne bei In-App-Käufen, Preisangabe in Landeswährung des Nutzers
    - d) Lizenzmodelle für die Nutzung auf mehreren Geräten
    - e) Beschreibung der Auswirkungen von Gerätewechseln (innerhalb eines Betriebssystems)
  - ❖ Angaben zur Finanzierung der App durch den Hinweis, dass das Angebot (auch) durch Werbung bzw. auch unter Nutzung personenbezogener Daten finanziert ist, wie z.B. durch Einbettung

von Werbenetzwerken. Gleiches gilt für die Finanzierung über Affiliate-Systeme

- ❖ Rechtliche Informationen zu Gewährleistungsrechten, Garantien, Widerrufs- und Rückgaberechte (ggf. Verlinkung auf AGB)

➤ Weitere Informationen

- ❖ Insbesondere bei kostenpflichtigen Angeboten: Aufführung von Kontaktdaten für den Support (Detailinformationen wie Postanschrift auf der zweiten Ebene) und Inhalt des Supportversprechens sowie Ablauf des Supports
- ❖ Information bei bevorstehender Einstellung des Supports
- ❖ Der Nutzer soll informiert werden, wenn Nutzungsrechte an von ihm generierten Inhalten (z. B. Texte, Bilder oder Videos) ganz oder teilweise auf den App-Anbieter und/oder Dritte übergehen.