

verbraucherzentrale

ABGEZOCKT BEIM ZOCKEN

Weil wir wissen wollen, was hinter In-Game-Käufe und Lootboxen steckt

INHALT UND ABLAUF

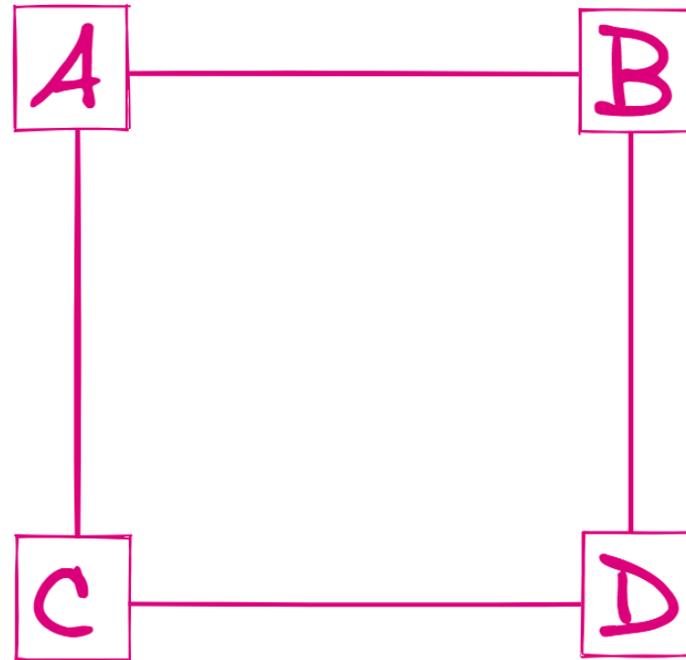
- ✓ **Warm-up:** Bewegungsspiel mit Fragen zur Vorerfahrung beim Gaming
- ✓ **Fakten:** Quiz zu In-Game-Käufen und Lootboxen – welche Risiken bei digitalen Spielen bestehen und wie sich Jugendliche schützen können
- ✓ **Methode:** Empathiekarte – mit gut formulierten Fragen andere Personen besser verstehen
- ✓ **Abschluss:** „Schatztruhe“ – Feedback

WARM-UP

FRAGEN IN DIE RUNDE

Wie oft spielt ihr digitale Spiele?

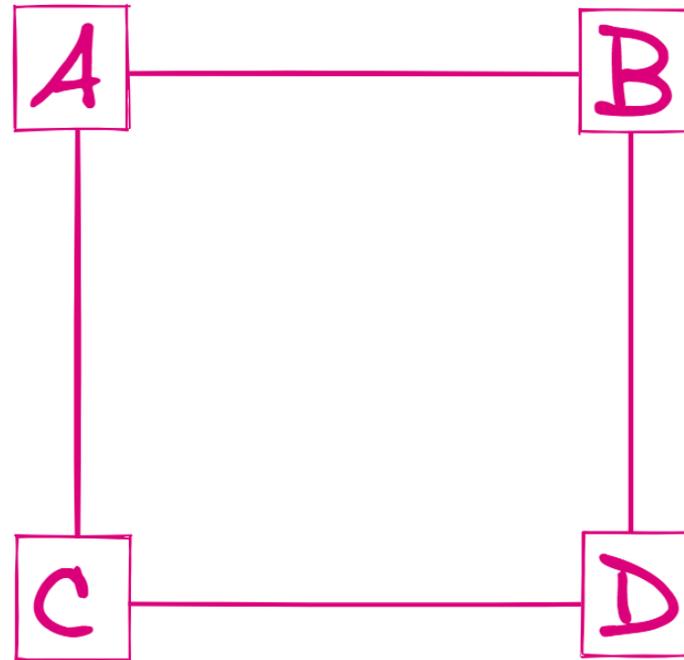
- a) (fast) täglich
- b) mehrmals pro Woche
- c) etwa einmal pro Woche
- d) seltener oder gar nicht



FRAGEN IN DIE RUNDE

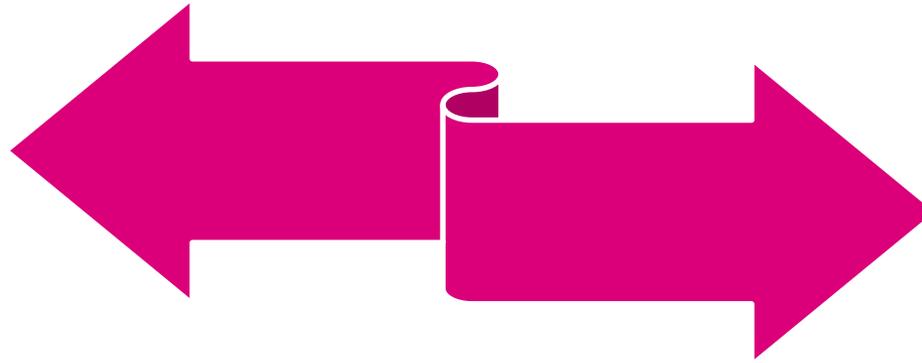
Welches Endgerät nutzt ihr am meisten, um digitale Spiele zu spielen?

- a) Smartphone/Tablet
- b) PC/Laptop
- c) Konsole: Playstation/Xbox/Nintendo-Switch
- d) Ich spiele keine Spiele.



FRAGEN IN DIE RUNDE

Welche digitalen Spiele spielt ihr?

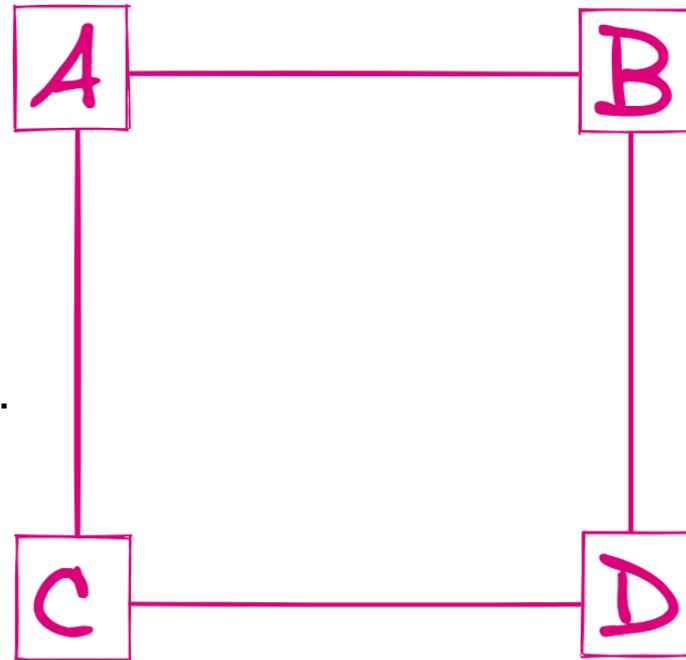


Warum spielt ihr keine digitalen Spiele?

FRAGEN IN DIE RUNDE

Habt ihr schon einmal Geld für Zusatzinhalte in digitalen Spielen bezahlt, z. B. für neue Charaktere, Fahrzeuge oder einen Zeitvorsprung?

- a) Ja, bereits mehrfach.
- b) Ja, bisher nur einmal.
- c) Nein, ich gebe kein Geld für Extras aus.
- d) Nein, ich spiele keine digitalen Spiele.



→ Welche Art von Zusatzinhalten habt ihr euch bisher gekauft?

FAKTEN

AUFGABENSTELLUNG

Findet euch in **gleich große Gruppen** zusammen.

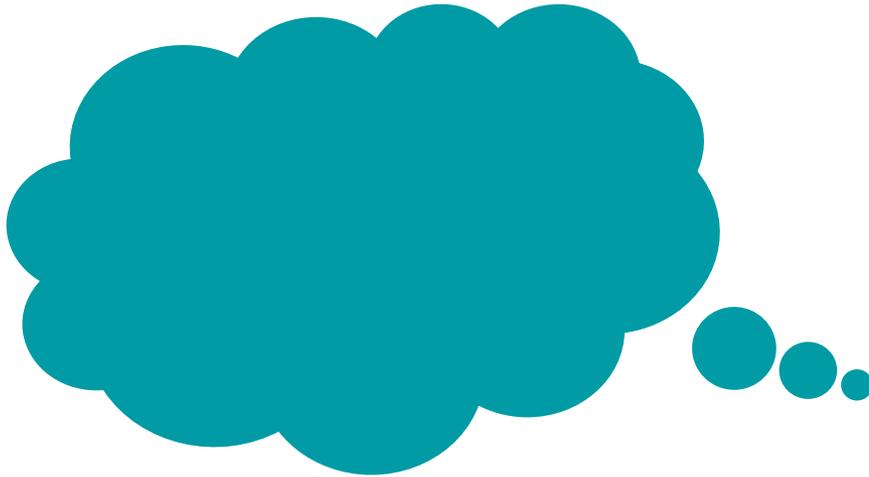
Anschließend recherchiert mit Hilfe der Informationsmaterialien auf dem **Checker-Space** unter www.verbraucherchecker.de die für euch wichtigen Informationen zu den Themen

- In-Game-Käufe
- und
- Lootboxen.



Orientiert euch bei eurer Recherche an den **Fragen auf dem Arbeitsblatt** und beantwortet diese.

AUSWERTUNG



WAS SIND „IN-GAME-KÄUFE“?

WAS SIND „IN-GAME-KÄUFE“?

In-Game-Käufe sind grundsätzlich alle Käufe, die du während eines Spiels tätigen kannst, egal auf welchem Endgerät. Bei Spiele-Apps spricht man von In-App-Käufen.

DAS PROBLEM:

72 Prozent der Gamer:innen in Deutschland hatten schon einmal den Eindruck, in Spielen nur voran zu kommen, wenn sie In-Game-Käufe tätigen.

Gamer:innen werden immer wieder dazu gedrängt, Geld auszugeben, und im Unklaren über die wahren Kosten oder Gewinnwahrscheinlichkeiten gelassen. So wird der digitale Spielespaß schnell teuer – gerade für junge Nutzer:innen.

Sabrina Wagner, Referentin im Team Marktbeobachtung des vzbv

Foto: © 2023 Verbraucherzentrale Bundesverband e.V.



Quelle: <https://www.vzbv.de/meldungen/lootboxen-verleiten-zum-wiederholten-geldausgeben>, Stand Dezember 2023

verbraucherzentrale

WAHR ODER FALSCH?

In-Game-Käufe gibt es nur in kostenlosen Spielen.

WAHR ODER FALSCH?

In-Game-Käufe gibt es nur in kostenlosen Spielen.

FALSCH

Auch in immer mehr **kostenpflichtigen Spielen** finden sich mittlerweile Shops, in denen Zusatzinhalte über echtes Geld erworben werden können.

DAS PROBLEM:

Einmal gekauft, kann ein Spiel durch In-Game-Käufe doch noch teurer werden als gedacht. Spieler:innen werden durch den Spielmechanismus motiviert, Geld zu zahlen, um im Spiel vorankommen zu können.

Durch In-Game-Käufe können selbst kostenlos installierbare "Free to play"-Spiele teuer werden.

WAS IST EINE „IN-GAME-WÄHRUNG“?

WAS IST EINE „IN-GAME-WÄHRUNG“?

Bei In-Game-Währung handelt es sich beispielsweise um **digitale Münzen, Diamanten, Punkte oder Rohstoffe**, welche nur innerhalb eines Spiels genutzt werden können.

Die In-Game-Währung kann **gegen Vorteile oder Zusatzinhalte** innerhalb des Spiels (beispielsweise neue Charaktere, Ausstattung) **getauscht werden**.

Die In-Game Währung kann durch Spielen des Spiels – also durch eure Zeit - verdient werden, oder **mit echtem Geld gekauft** werden.

WAHR ODER FALSCH?

Bei In-Game-Käufen wird ausschließlich über In-Game-Währung bezahlt.

WAHR ODER FALSCH?

Bei In-Game-Käufen wird ausschließlich über In-Game-Währung bezahlt.

FALSCH

Bei In-Game-Käufen kann, neben der In-Game-Währung, auch mit **echtem Geld** bezahlt werden. Teilweise lassen sich Produkte nur mit echtem Geld kaufen.

DAS PROBLEM:

Knapp vier von zehn Gamer:innen (39 Prozent) haben bereits Geld für Zusatzinhalte in digitalen Spielen ausgegeben. Ein Viertel von ihnen gibt monatlich 100 € oder mehr für Zusatzinhalte in digitalen Spielen aus. Gut drei von zehn (31 Prozent) Gamer:innen, die Ausgaben tätigen, geben an, schon einmal **mehr Geld** für Zusatzinhalte in digitalen Spielen ausgegeben zu haben, als sie vorhatten.

Quelle: <https://www.vzbv.de/meldungen/lootboxen-verleiten-zum-wiederholten-geldausgeben>, Stand Dezember 2023

verbraucherzentrale

WAS SIND „LOOTBOXEN“?

Welche Antworten über Lootboxen sind wahr?

- Lootboxen sind kostenpflichtige Boxen, die den Spieler:innen in jedem Fall helfen, innerhalb ihres Spiels voranzukommen.
- Mit Lootboxen können Spieler:innen Inhalte wie neue Charaktere, Erweiterungen, neue Level (Spielabschnitte), Upgrades (Verbesserungen) oder mehr Leben erwerben.
- Beim Kauf von Lootboxen wissen Spieler:innen vorher nicht, was sich in den Boxen befindet.
- Werbung innerhalb von Spielen kann Spieler:innen dazu drängen, Lootboxen zu kaufen, um im Spiel schneller voranzukommen.

WAS SIND „LOOTBOXEN“?

Welche Antworten über Lootboxen sind wahr?

- FALSCH:** Lootboxen sind kostenpflichtige Boxen, die den Spieler:innen in jedem Fall helfen, innerhalb ihres Spiels voranzukommen.
- RICHTIG:** Mit Lootboxen können Spieler:innen Inhalte wie neue Charaktere, Erweiterungen, neue Level (Spielabschnitte), Upgrades (Verbesserungen) oder mehr Leben erwerben.
- RICHTIG:** Beim Kauf von Lootboxen wissen Spieler:innen vorher nicht, was sich in den Boxen befindet.
- RICHTIG:** Werbung innerhalb von Spielen kann Spieler:innen dazu drängen, Lootboxen zu kaufen, um im Spiel schneller voranzukommen.

DAS PROBLEM MIT „LOOTBOXEN“?

Lootboxen ähneln mit ihren kostenpflichtigen Zufallsinhalten dem Glücksspiel. Sie stehen in Verdacht, suchtähnliches Kaufverhalten zu erzeugen.

75 Prozent der Gamer:innen stimmen zu, dass Lootboxen sie dazu verleiten, wiederholt Geld auszugeben.



„Lootboxen verleiten zum Geld ausgeben – insbesondere Kinder und Jugendliche sind anfällig für Werbung. Sie sind sich der finanziellen Auswirkungen ihrer Käufe oft nicht bewusst.“

Sabrina Wagner, Referentin im Team Marktbeobachtung des vzbv

Foto: © 2023 Verbraucherzentrale Bundesverband e.V.

Quelle: <https://www.vzbv.de/meldungen/lootboxen-verleiten-zum-wiederholten-geldausgeben>, Stand Dezember 2023

verbraucherzentrale

WAS SIND „LOOTBOXEN“? - BEISPIELE



Screenshots:

<https://www.youtube.com/watch?v=IAqEuh8Lcv4;>

<https://www.youtube.com/watch?v=7lf5jmhjTvl&t=23s;>

<https://www.youtube.com/watch?v=oLcvV2IEptE>

WAHR ODER FALSCH?

Eltern müssen nicht für die Käufe bezahlen, die ihre minderjährigen Kinder innerhalb von Online-Spielen tätigen.

WAHR ODER FALSCH?

Eltern müssen nicht für die Käufe bezahlen, die ihre minderjährigen Kinder innerhalb von Online-Spielen tätigen.

RICHTIG:

Grundsätzlich gilt: Für einen wirksamen Vertragsabschluss benötigen Kinder und Jugendliche die **vorherige Einwilligung** oder eine **nachträgliche Genehmigung** ihrer Eltern. Haben sie diese nicht, besteht in der Regel keine Zahlungspflicht.

Die Praxis zeigt: Wenn Eltern **schnell handeln** und direkt Einspruch gegen die Abbuchungen einlegen, müssen sie oftmals nicht für die In-Game- oder In-App-Käufe ihrer minderjährigen Kinder bezahlen.

Aber: Warten Eltern zu lange mit dem Einspruch, kann das einer **Duldung** gleichkommen und somit eine Zahlungspflicht begründen.

WELCHE ANTWORTEN SIND RICHTIG?

Wie kannst du dich vor Kostenfallen bei In-Game-Käufen schützen?

- Prüfe vor dem Installieren des Spiels, ob für das Weiterkommen im Spiel In-Game-Käufe erforderlich sind.
- Hinterlege keine Zahlungsarten (Kreditkarten-, Konto- oder Handynummern) in deinem Benutzerkonto, sondern nutze Prepaid-Gutscheine.
- Schütze alle deine Transaktionen mit einem Passwort.

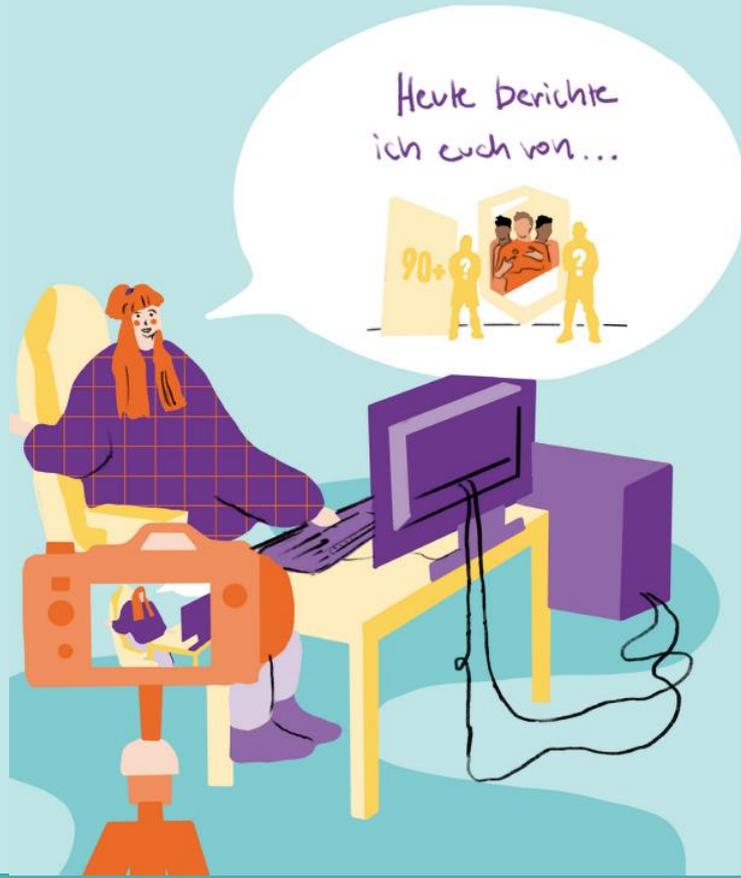
WELCHE ANTWORTEN SIND RICHTIG?

Wie kannst du dich vor Kostenfallen bei In-Game-Käufen schützen?

- ☑ **RICHTIG:** Prüfe vor dem Installieren des Spiels, ob für das Weiterkommen im Spiel In-Game-Käufe erforderlich sind.
- ☑ **RICHTIG:** Hinterlege keine Zahlungsarten (Kreditkarten-, Konto- oder Handynummern) in deinem Benutzerkonto, sondern nutze Prepaid-Gutscheine.
- ☑ **RICHTIG:** Schütze alle deine Transaktionen mit einem Passwort.

→ **Habt ihr noch andere Ideen?**

METHODE



verbraucherzentrale

PROFIL ERSTELLEN

Mit der Empathiekarten mehr über dein Gegenüber erfahren

SELBST AKTIV WERDEN

Ihr habt ein Thema, das ihr anderen gern näherbringen möchtet, zum Beispiel In-Game-Käufe bei digitalen Spielen.

Dann sind zuerst drei Fragen wichtig:

- **Wen** möchtet ihr als eure Zielgruppe erreichen?
- **Wie** erreicht ihr eure Zielgruppe?
- Welches **Format**, welche **Medien** solltet ihr nutzen?

WEN MÖCHTE ICH ERREICHEN?



EMPATHIEKARTE



EMPATHIEKARTE





EMPATHIEKARTE: DENKEN UND FÜHLEN

Was ist dir wichtig?

Cory: In erster Linie möchte ich, dass es meiner Familie und meinen Freunden gut geht. Ansonsten bin ich immer auf der Suche nach neuen Projekten. Ich bastle super gern und plane schon immer für jede Jahreszeit die passende Deko für Fenster und Co.

Was macht dir Sorgen?

Cory: Dass jemand, den ich gern mag oder liebe, Probleme hat.

Was bereitet dir Freude?

Cory: Wenn ich anderen eine Freude machen kann. Wenn Freunde mit Problemen zu mir kommen, versuche ich immer ihnen aufzuzeigen, dass sie nicht allein mit ihren Sorgen sind. Ich recherchiere dann manchmal auch, ob andere ein ähnliches Problem hatten und wie sie dieses gelöst haben. Wenn ich dann etwas in Erfahrung gebracht habe, gebe ich es direkt weiter.



EMPATHIEKARTE: DENKEN UND FÜHLEN

Was ist dir wichtig?

Cory: In erster Linie möchte ich, dass es meiner **Familie und meinen Freunden** gut geht. Ansonsten bin ich immer auf der Suche nach **neuen Projekten**. Ich **bastle** super gern und plane schon immer für jede Jahreszeit die passende Deko für Fenster und Co.

Was macht dir Sorgen?

Cory: Dass jemand, den ich gern mag oder liebe, **Probleme** hat.

Was bereitet dir Freude?

Cory: Wenn ich **anderen eine Freude** machen kann. Wenn Freunde mit Problemen zu mir kommen, versuche ich immer ihnen aufzuzeigen, dass sie nicht allein mit ihren Sorgen sind. Ich recherchiere dann manchmal auch, ob andere ein ähnliches Problem hatten und wie sie dieses gelöst haben. Wenn ich dann etwas in Erfahrung gebracht habe, gebe ich es direkt weiter.

EMPATHIEKARTE: SEHEN



Mit wem tauscht du dich aus?

Cory: Mit meiner besten Freundin, überhaupt meinen Freunden, meiner Mama und meinem Freund.

Wer ist dir wichtig?

Cory: Meine Familie und Freunde.

Wie sieht dein soziales Umfeld aus?

Cory: Täglich treffe ich verschiedene Menschen. In der Schule meine Klassenkamerad:innen und die Lehrer:innen. Morgens und Abends meine Familie, am Nachmittag meine Freunde. Sie alle wohnen in der gleichen Gegend wie ich.

EMPATHIEKARTE: SEHEN



Mit wem tauscht du dich aus?

Cory: Mit meiner **besten Freundin**, überhaupt meinen **Freunden**, meiner **Mama** und meinem **Freund**.

Wer ist dir wichtig?

Cory: Meine **Familie und Freunde**.

Wie sieht dein soziales Umfeld aus?

Cory: Täglich treffe ich verschiedene Menschen. In der Schule meine **Klassenkamerad:innen** und die **Lehrer:innen**. Morgens und Abends meine **Familie**, am Nachmittag meine **Freunde**. Sie alle wohnen die der **gleichen Gegend**, wie ich.



EMPATHIEKARTE: SAGEN UND TUN

Worüber unterhältst du dich gern?

Cory: Ich spreche sehr gern über Themen und Projekte, die für Jugendliche in meinem Alter interessant sind. Gerade plant der Jugendclub im Ort regelmäßige Online-Spiele-Abende. Das finde ich super.

Mit wem unterhältst du dich gern?

Cory: Mit meinen Freunden. Wir haben die gleichen Interessen und Humor. Manchmal sind wir nicht einer Meinung, aber das diskutieren wir gut aus.

Welches Verhalten ist typisch für dich?

Cory: Ich bin freundlich und höre zu. Manchmal bin ich voreilig, weil ich ungeduldig bin und mir nicht alles doppelt und dreifach anhören möchte.

Wie sieht dein Tagesablauf aus?

Cory: Alles läuft ziemlich strukturiert ab. Schule gibt den Rahmen vor. Der Rest baut sich darum herum. Auf dem Weg in die Schule habe ich gern meine Ruhe, möchte mit niemandem spreche, sondern schaue lieber kurze Video-Clips oder eine Reportage oder schaue mir auf Insta die täglich neuen Portraits auf Frauengeschichte an – da stellen sie vergessene und berühmte Frauen aus allen möglichen Bereichen vor. Das empfinde ich immer als inspirierend. [..]



EMPATHIEKARTE: SAGEN UND TUN

Worüber unterhältst du dich gern?

Cory: Ich spreche sehr gern über **Themen** und **Projekte**, die für **Jugendliche** in meinem Alter interessant sind. Gerade plant der Jugendclub im Ort regelmäßige **Online-Spiele-Abende**. Das finde ich super.

Mit wem unterhältst du dich gern?

Cory: Mit meinen Freunden. Wir haben die **gleichen Interessen** und Humor. Manchmal sind wir nicht einer Meinung, aber das **diskutieren** wir gut aus.

Welches Verhalten ist typisch für dich?

Cory: Ich bin freundlich und höre zu. Manchmal bin ich voreilig, weil ich **ungeduldig** bin und mir nicht alles doppelt und dreifach anhören möchte.

Wie sieht dein Tagesablauf aus?

Cory: Alles läuft ziemlich **strukturiert** ab. Schule gibt den Rahmen vor. Der Rest baut sich darum herum. Auf dem Weg in die Schule habe ich gern meine Ruhe, möchte mit niemandem spreche, sondern schaue lieber kurze **Video-Clips** oder eine **Reportage** oder schaue mir auf Insta die täglich neuen Portraits auf Frauengeschichte an – da stellen sie **vergessene und berühmte Frauen** aus allen möglichen Bereichen vor. Das empfinde ich immer als inspirierend. [..]



EMPATHIEKARTE: HÖREN

Was hörst du von anderen?

Cory: Ich schaue gern Videoclips – vor allem Dokumentationen zu Geschichtsthemen.

Wer hat Einfluss auf dich?

Cory: Künstler:innen, die mit ihrer Arbeit viele Menschen erreichen und positiv sind.

Welche Medien nutzt du?

Cory: Ich lese sehr viele Bücher und lese viel auf sozialen Medien. Je nachdem, wieviel Zeit und Lust ich habe, lese ich gern mal einen langen Text, zum Beispiel eine Biografie. Wenn ich weniger Zeit habe oder mich kurz mal ablenken möchte, schaue ich gern nach kurzen Berichten zu einem Thema.

Podcasts höre ich auch gern. Besonders wenn sich zwei Personen zu einem Thema unterhalten.

EMPATHIEKARTE: HÖREN



Was hörst du von anderen?

Cory: Ich schaue gern **Videoclips** – vor allem **Dokumentationen** zu Geschichtsthemen.

Wer hat Einfluss auf dich?

Cory: **Künstler:innen**, die mit ihrer Arbeit viele Menschen erreichen und positiv sind.

Welche Medien nutzt du?

Cory: Ich lese sehr viele Bücher und lese viel auf **sozialen Medien**. Je nachdem, wieviel Zeit und Lust ich habe, lese ich gern mal einen **langen Text**, zum Beispiel eine Biografie. Wenn ich weniger Zeit habe oder mich kurz mal ablenken möchte, schaue ich gern nach **kurzen Berichten** zu einem Thema. Podcasts höre ich auch gern. Besonders wenn sich zwei Personen zu einem Thema unterhalten.

PROFIL



Cory ist eine sehr fürsorgliche Person, der es wichtig ist, dass es den Menschen um sie herum gut geht.

Sie liest gern zu verschiedenen Themen, schaut aber auch gern kurze Clips mit Dokumentationen oder Reportagen.

Cory interessiert sich für Kunst und ist kreativ.

Sie hat Lust auf eigene Projekte und ist gern informiert, was um sie herum passiert.

Sie tauscht sich gern mit den Menschen in ihrem Leben aus und diskutiert gern.

PROFIL

Projekt in
der
Gemeinde
umsetzen



Cory ist eine sehr fürsorgliche Person, der es wichtig ist, dass es den Menschen um sie herum gut geht.

Sie liest gern zu verschiedenen Themen, schaut aber auch gern kurze Clips mit Dokumentationen oder Reportagen.

Cory interessiert sich für Kunst und ist kreativ.

Sie hat Lust auf eigene Projekte und ist gern informiert, was um sie herum passiert.

Sie tauscht sich gern mit anderen über Kunst aus und kritisiert gern.

Video-Clips
zum Thema
machen



Info-Slides
auf Insta

Künstler:innen
finden, die über
das Thema
sprechen

SELBST AKTIV WERDEN

Ihr habt ein Thema, das ihr anderen gern in einer Aktion näherbringen möchtet:

Erstellt ein Profil eurer Zielgruppe, um dann eure eigene Aktion zu planen.

- Findet euch in Kleingruppen zusammen: eine Person führt das Interview, eine Person wird befragt und eine Person notiert die Antworten.
- Nutzt für das Interview die Fragen aus der Empathiekarte. Dabei hilft euch der Action Planner auf den Seiten 28 bis 31.

Erstellt anschließend ein Profil aus den gewonnenen Antworten und überlegt euch, wie eure eigene Aktion für die interviewte Person aussehen sollte.

ERGEBNISPRÄSENTATION

Welche Ergebnisse
konntet ihr aus den
Interviews gewinnen?

Was für
eine Aktion
werdet ihr
planen?

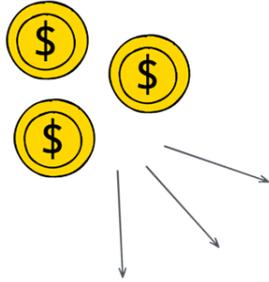
Welches Profil
hat sich aus den
Antworten
ergeben?

CHECK
it!

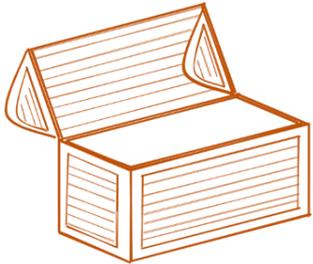


FEEDBACK

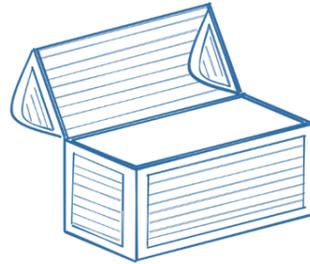
ABSCHLUSS



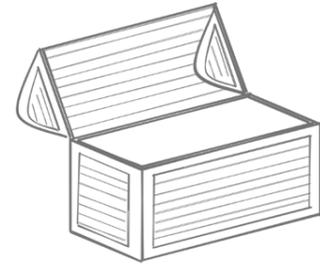
Gebt in die Schatztruhe, deren Aussage ihr zustimmt, eine oder mehrere Goldmünzen.



Schatztruhe 1:
Ich habe heute viel
Neues zum Thema In-
Game-Käufe gelernt.



Schatztruhe 2:
Mein Interesse, In-
Game-Käufe zu
hinterfragen, ist heute
größer geworden.



Schatztruhe 3:
Mir hat die Methode
Empathiekarte
gefallen.



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz. Der Verbraucherzentrale Bundesverband muss als Quelle genannt und die oben genannte Creative Commons-Lizenz verwendet werden. Lizenztext unter <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

www.verbraucherchecker.de

www.instagram.com/verbraucherchecker

verbraucherzentrale

Impressum

Verbraucherzentrale
Bundesverband e.V.

Rudi-Dutschke-Straße 17
10969 Berlin

Info@vzbv.de
www.vzbv.de

Stand: 25. Januar 2024, Verbraucherzentrale Bundesverband e.V.

Gefördert durch:



Bundesministerium
für Umwelt, Naturschutz, nukleare Sicherheit
und Verbraucherschutz

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages