



verbraucherzentrale

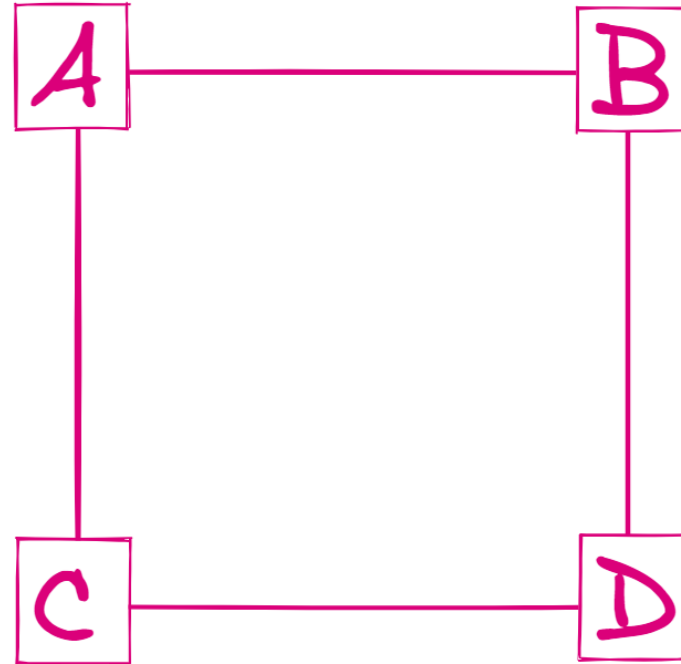
ABGEZOCKT BEIM ZOCKEN - KOSTENFALLEN BEIM ONLINE-GAMING

Verbraucherchecker: Workshops für Jugendliche

FRAGE IN DIE RUNDE (1)

Wie oft spielt ihr digitale Spiele?

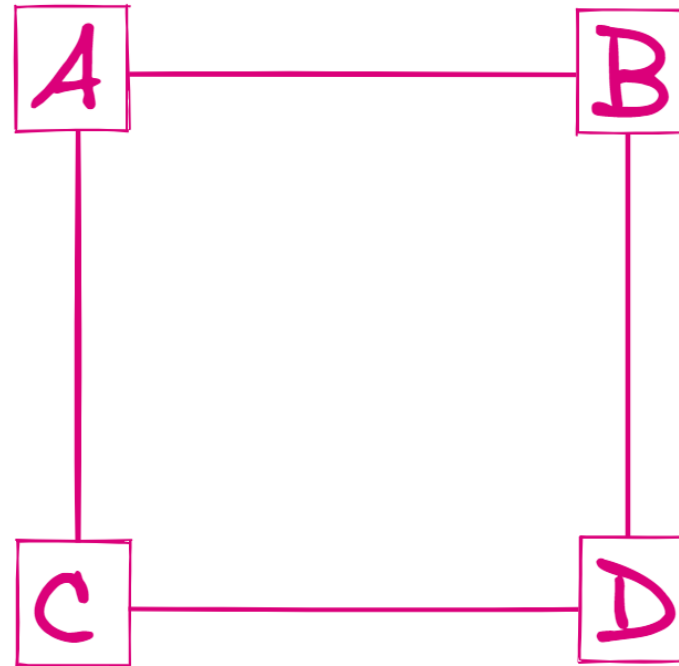
- a) (fast) täglich
- b) mehrmals pro Woche
- c) etwa einmal pro Woche
- d) seltener oder gar nicht



FRAGE IN DIE RUNDE (2)

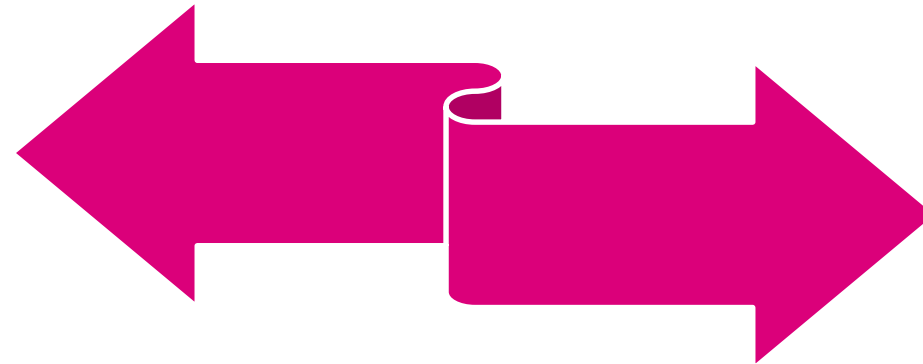
Welches Endgerät nutzt ihr am meisten, um digitale Spiele zu spielen?

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



FRAGEN IN DIE RUNDE (3)

Welche digitalen Spiele spielt ihr?

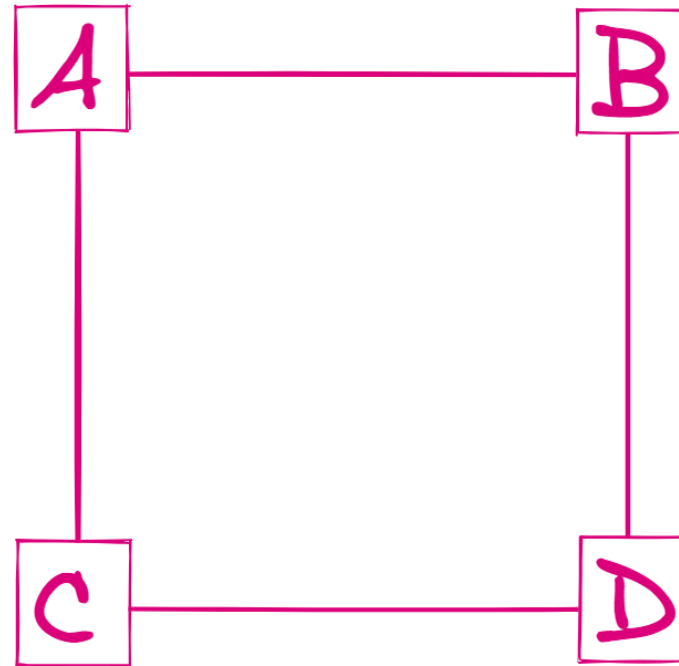


Warum spielt ihr keine digitalen Spiele?

FRAGE IN DIE RUNDE (4)

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.



AUFGABENSTELLUNG

- ❖ Findet euch bitte in **Kleingruppen** zusammen
- ❖ Nutzt das **Arbeitsblatt** und beantwortet auf dem Arbeitsblatt zum Thema:

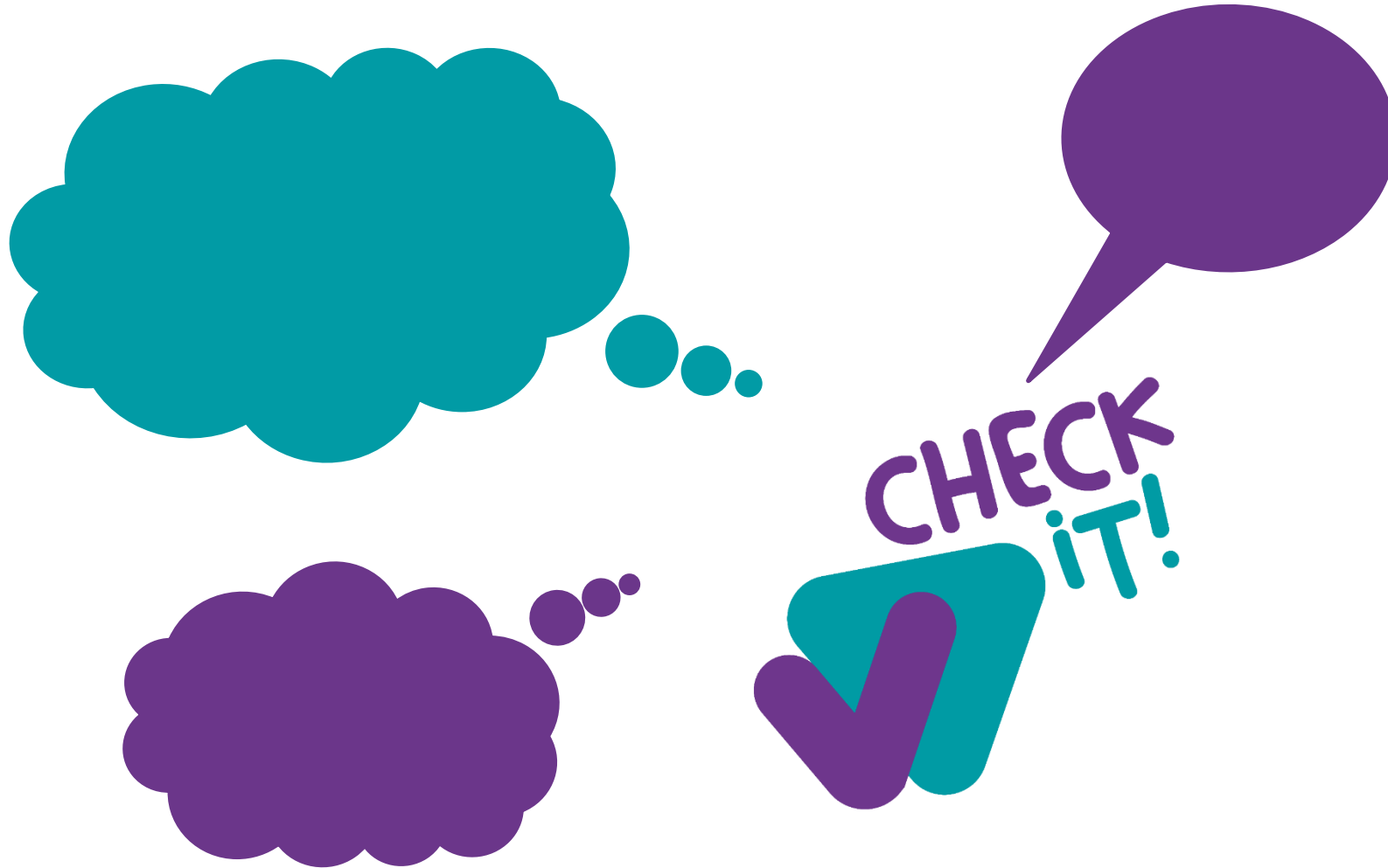
Online-Gaming, In-Game-Käufe und Lootboxen



Recherchiert mit Hilfe der Informationsmaterialien auf dem **Checker-Space** unter www.verbraucherchecker.de die für euch wichtigen Informationen:



AUSWERTUNG: QUIZ



WAS SIND „IN-GAME-KÄUFE“?

„IN-GAME-KÄUFE“ SIND...

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

WAHR ODER FALSCH? (1)

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

DIE ANTWORT IST (1)...

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.

WAHR ODER FALSCH? (2)

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

DIE ANTWORT IST (2)...

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

WAS SIND „LOOTBOXEN“?

Welche Antworten über Lootboxen sind wahr?

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

„LOOTBOXEN“ SIND...

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.

WAS SIND „LOOTBOXEN“? - BEISPIELE



Screenshot. <https://www.youtube.com/watch?v=j3wfwC5JBg8>

Screenshots:

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

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

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

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

WAHR ODER FALSCH? (3)

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

DIE ANTWORT IST (3)...

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?

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

ALLE 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?

WEITERE INFOS



••• Weitere Infos, Artikel, Podcasts und Videos zu diesem und weiteren Themen gibt es auf:



<https://www.verbraucherzentrale.de/>



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

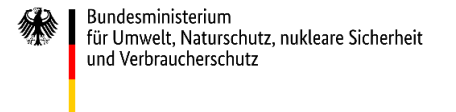
Impressum

Verbraucherzentrale
Bundesverband e.V.

Rudi-Dutschke-Straße 17
10969 Berlin

info@vzbv.de
www.vzbv.de

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages