



Verbraucherzentrale

Check
it!

Abgezockt beim Zocken

Verbraucherchecker: Workshops für Jugendliche





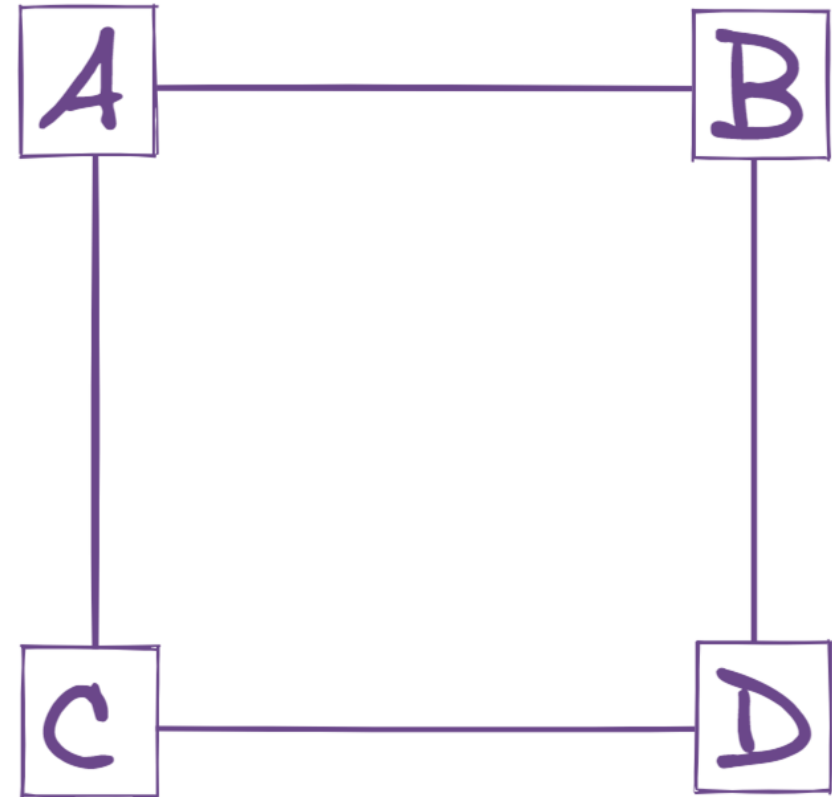
Wie oft spielt ihr digitale Spiele?

A (fast) täglich

B mehrmals pro Woche

C etwa einmal pro Woche

D seltener oder gar nicht





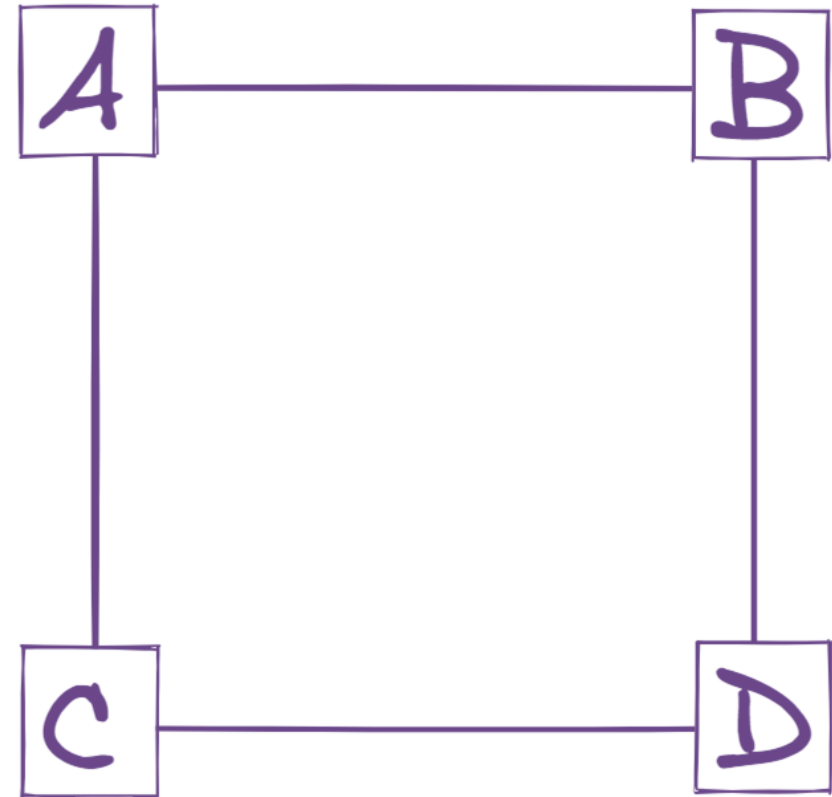
Welches Endgerät nutzt ihr am meisten für digitale Spiele?

A Smartphone/Tablet

B PC/Laptop

C Konsole: Playstation/Xbox/Nintendo-Switch

D Ich spiele keine Spiele.





Verbraucherzentrale



Berichtet gern im Plenum

- **Welche** digitalen Spiele spielt ihr?
- **Warum** spielt ihr **keine** digitalen Spiele?



Habt ihr schon einmal Geld für Zusatzinhalte bezahlt?

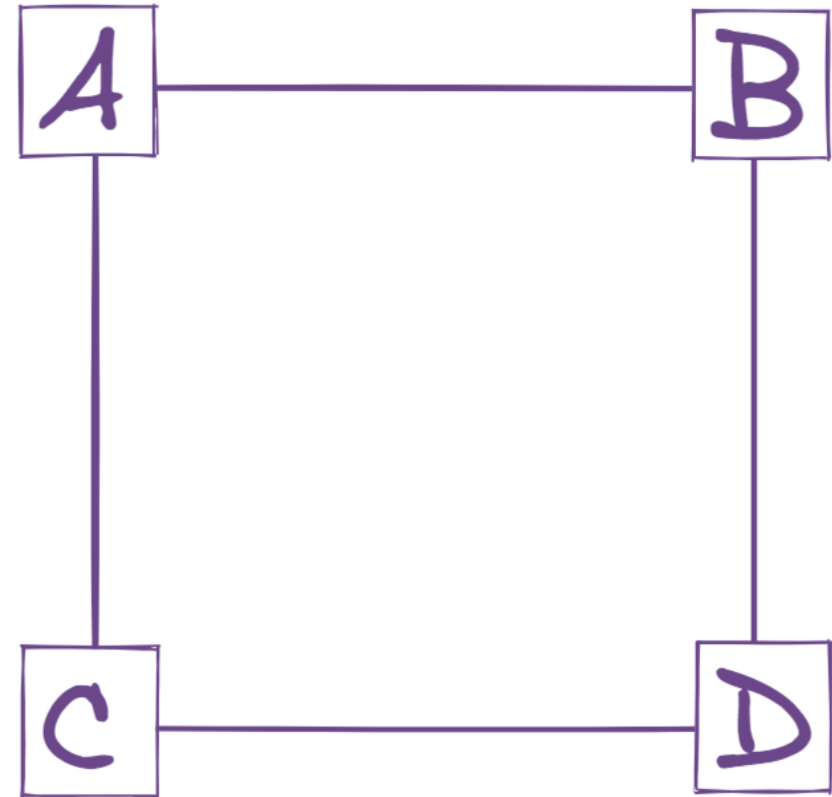
z. B. für neue Charaktere, Fahrzeuge oder einen Zeitvorsprung

A Ja, bereits mehrfach.

B Ja, bisher aber nur einmal.

C Nein, ich gebe kein Geld für Extras aus.

D Nein, ich spiele keine digitalen Spiele.





Verbraucherzentrale

Aufgabenstellung

- Findet euch in **Kleingruppen** zusammen.
- Nutzt das Arbeitsblatt und recherchiert zu folgendem Themenfeld:

Online-Gaming, In-Game-Käufe und Lootboxen

- Infos findet ihr auf dem **Checker-Space**.

Checker-Space

Konsumthemen und Methoden für Recherche und eigene Projekte



[www.verbraucherbildung.de/
verbraucherchecker/checkerspace](http://www.verbraucherbildung.de/verbraucherchecker/checkerspace)



Verbraucherzentrale



**Berichtet, was ihr
herausgefunden habt!**

Wir freuen uns auf eure Vorstellung!



„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:

- **Viele der Gamer:innen** in Deutschland hatten schon einmal den Eindruck, in Spielen **nur voranzukommen, wenn sie In-Game-Käufe tätigen.**

Wahr oder falsch? (1)

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



Screenshot: <https://www.youtube.com/watch?v=7lf5jmhjTvI&t=23s>



Antwort (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.

Selbst kostenlos installierbare "Free to play"-Spiele können durch In-Game-Käufe teuer werden.

Wahr oder falsch? (2)

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



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



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. 31 Prozent der Gamer:innen, die Ausgaben tätigen, geben an, schon einmal mehr Geld für Zusatzinhalte in digitalen Spielen ausgegeben zu haben, als sie vorhatten.



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.



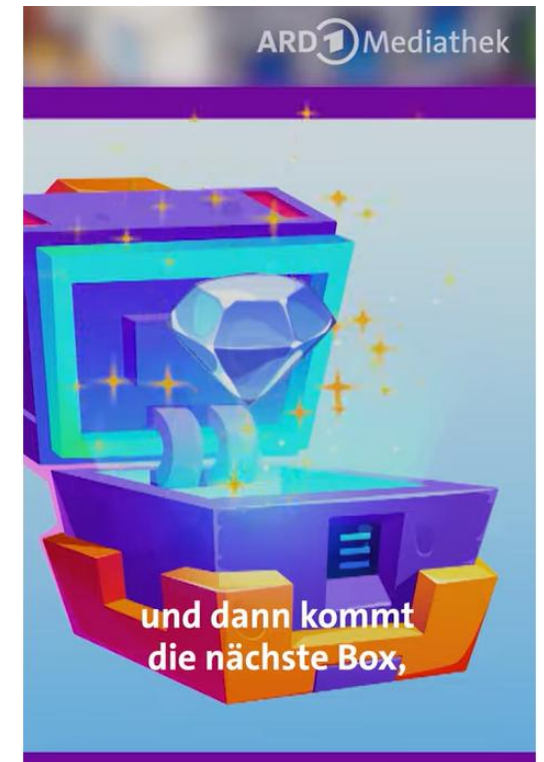
Welche Antworten über Lootboxen sind wahr? – Auflösung

- a) **Falsch:** Lootboxen sind kostenpflichtige Boxen, die den Spieler:innen in jedem Fall helfen, innerhalb ihres Spiels voranzukommen.
- b) **Richtig:** Mit Lootboxen können Spieler:innen Inhalte wie neue Charaktere, Erweiterungen, neue Level (Spielabschnitte), Upgrades (Verbesserungen) oder mehr Leben erwerben.
- c) **Richtig:** Beim Kauf von Lootboxen wissen Spieler:innen vorher nicht, was sich in den Boxen befindet.
- d) **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**.



Screenshot: <https://www.youtube.com/watch?v=CFjDWj8I294>



Verbraucherzentrale

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?

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



Verbraucherzentrale

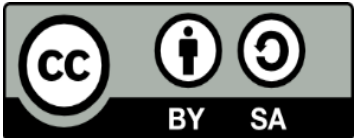


Weitere Infos findet ihr...

- auf dem **Checker-Space** unter:
www.verbraucherbildung.de/verbraucherchecker/checkerspace



- und auf 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/>

Bildnachweise (sofern nicht anders vermerkt):

Verbraucherzentrale Bundesverband

Erstellung:

02. Dezember 2025



Impressum

Verbraucherzentrale Bundesverband e.V.
Rudi-Dutschke-Straße 17
10969 Berlin
info@vzbv.de
www.vzbv.de

www.verbraucherchecker.de
[instagram.com/verbraucherzentrale.vzbv](https://www.instagram.com/verbraucherzentrale.vzbv)

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



Verbraucherzentrale