

„Echtes Geld aus dem virtuellen Fenster werfen“

Thu, 11/04/2021 - 10:07

Das Phänomen der „In-App-Käufe“

Es ist keine Neuigkeit, dass Spiele süchtig machen. Bei virtuellen Spielen ist es jedoch noch viel leichter, die Kosten aus den Augen zu verlieren, vor allem dann, wenn es sich beim Spielenden um ein Kind oder einen Minderjährigen handelt. Wir sprechen hier von einem Marktanteil, der allein in Deutschland fast drei Milliarden Euro beträgt.

Die überwiegende Mehrheit der Glücksspieler besucht nicht die zahlreichen Spielhallen, die für Minderjährige unter 18 Jahren verboten sind, sondern verwendet überwiegend die zu Hause vorhandenen Computer, und nicht nur: Das Spielen nimmt auch im Freien und unterwegs rasant zu. Dies dank der Tablets und Smartphones, die inzwischen auch in den Händen der Minderjährigen zu sehen sind.

Die beste Strategie, um potenzielle Spieler anzulocken, besteht darin, das Spiel als etwas absolut Kostenloses vorzustellen. In den ersten Phasen des Spiels wird effektiv kein Geld benötigt, und in einigen Fällen ist es theoretisch möglich, mehrere Stufen aufzusteigen ohne etwas auszugeben, aber nur, wenn man es schafft, vielen raffinierten Versuchungen zu widerstehen. Mit geringen Ausgaben hat man nämlich die Möglichkeit, die eigene Leistung zu verbessern, ein paar Stufen zu überspringen (mit dem so genannten *Pay to win*) oder mehr Prestige als "einfacher" Spieler zu erlangen.

Zu den angebotenen Optionen gehören: die virtuelle Verfügbarkeit bestimmter Waffen, die Aufwertung der eigenen Kleidung im Spiel oder auch die Verfügbarkeit immaterieller Zahlungsmittel wie Edelsteine, Münzen, Herzen und mehr - natürlich mit echtem Geld bezahlt!

Doch wo finden Kinder und Jugendlichen die Zahlungsmittel, um solche Einkäufe zu tätigen? Solange sie Computerspiele spielen, brauchen sie eine Kredit- oder Debitkarte, die jedoch Kindern normalerweise nicht zur Verfügung stehen. Andererseits glauben viele Eltern, dass es richtig ist, ihren Kindern ein Tablet oder Smartphone zu schenken; vielleicht in der Überzeugung, dass die Kinder

dadurch frühzeitig wichtige digitale Kompetenzen erwerben, die für ihre spätere berufliche Laufbahn unerlässlich sind. Leider ist dies ein Fehler, denn Neurowissenschaftler warnen seit langem vor den Gefahren einer frühzeitigen Nutzung von Technologien, die den kognitiven Lernprozess beeinträchtigen können. Außerdem könnten diese Geräte auch kabelgebunden, d. h. ohne Funkwellen, verwendet werden und dennoch werden sie hauptsächlich mit Wi-Fi oder mobilem Datenaustausch genutzt, was zu einer elektromagnetischen Belastung führt.

Werden solche mobilen Geräte mit einer SIM-Karte mit einem Wert- oder Vertragstarifplan kombiniert, wird das für die genannten Käufe, die so genannten „In-App-Käufe“ benötigte Geld einfach vom Restguthaben der SIM-Karte abgezogen oder bei einem Vertragstarif über die Rechnung abgerechnet. Auch wenn es sich nur um ein paar Cent handelt, werden diese Ausgaben in der Regel schnell ansteigen, und zwar sowohl wegen des den Spielen innewohnenden Mechanismus als auch wegen der psychologischen Abhängigkeit, die durch manche Spiele entsteht. Die vielen kleinen Ausgaben summieren sich schnell, und bis die Eltern das merken und sich an die VZS wenden, haben ihre lieben Kinder bereits Beträge von bis zu 1.000 Euro ausgegeben.

Was ist an dieser Stelle zu tun? Eine ständige Überwachung der Verwendung solcher Geräte ist fast unmöglich, vor allem, wenn sie Kindern zur Beschäftigung gegeben werden, so als wären sie "Babysitter". In Anbetracht der Schäden, die sie für die Gesundheit und nicht nur für den Geldbeutel verursachen, sollten diese Geräte so weit wie möglich von den Kindern ferngehalten werden. Wenn der wirtschaftliche Schaden jedoch eingetreten ist, kann man den Weg der Vertragsauflösung wegen altersbedingter Geschäftsunfähigkeit des Vertragspartners versuchen. Das funktioniert aber nicht immer, weil die einzelnen Ausgaben meistens in der Größenordnung von 0,99 Euro liegen, also weit unter dem "Taschengeld", das ein Kind normalerweise selbständig verwalten kann. Darüber hinaus ist die Rückgabe der gekauften Waren praktisch unmöglich.

Auch können durch Anpassen der Einstellungen die Zahlungen an ein Passwort gekoppelt werden. Anleitungen dazu finden sich online.

Die Broschüre „Mobile Medien: gefährliche Begleiter“ ist in unseren Filialen erhältlich.