

# Man zahlt doch! Vorsicht bei Online-Games und In-App-Käufen

von **Tatjana Halm** am **12. Februar 2019**

*In der öffentlichen Diskussion über digitale Spiele geht es nicht mehr ausschließlich um die Spielinhalte. Auch der Verbraucherschutz spielt bei den Nutzern und vor allem Eltern eine große Rolle. Welche Risiken bergen In-App-Käufe und andere digitale Geschäftsmodelle? Worauf sollte man als Verbraucher achten?*

Wer nutzt sie nicht, die vielen smarten Helfer, die uns täglich das Leben erleichtern. Das Checken der nächsten Bahnverbindung, das Lauftempo verfolgen, die Einkaufsliste füllen und, und, und. Was besonders heraussticht, sind aber die Online-Games. Ob jung oder alt – jeder zockt zumindest mal zwischendurch ein kleines Spiel.

## **Für viele Apps mit kostenlosem Download zahlt man im Spielverlauf doch**

Scheinbar umsonst oder zumindest nur für wenig Geld kann man sich damit die Zeit vertreiben. Allerdings nur scheinbar, denn der Anbieter des Spiels möchte natürlich auch sein Geld damit verdienen. Und Statistiken zeigen, dass hier viel Geld gemacht werden kann.

Man zahlt also doch und dies geschieht mal mehr und mal weniger deutlich. Offensichtlich ist der Preis bei „Pay-to-Play“-Spielen. Diese kauft man zum angegebenen Preis. Auch Abos und Online-Dienste bieten die Spielmöglichkeiten zu einem transparenten Betrag an. Man hat feste monatliche Kosten und dafür einen unbeschränkten Zugriff auf die angebotenen Spiele.

## **Es wird unbemerkt das Nutzerverhalten ausgewertet**

Anders ist es, wenn persönliche Daten als Währung dienen. Hier wird unbemerkt das Nutzerverhalten ausgewertet und an andere für Werbezwecke weitergegeben. Und wer kennt sie nicht, die direkte Werbung, die zwischen zwei „Leben“ erscheint und den Spielfluss unterbricht?

Und dann die In-App-Käufe – die Zahlung über Mikrotransaktionen. Man findet sie häufig bei „Free-To-Play“-Spielen. Zunächst kann das Spiel kostenlos heruntergeladen und gespielt werden. Innerhalb des Spiels muss dann für Zusatzleistungen gezahlt werden. Dabei wird der Spieler anfangs noch mit Erfolgen überschüttet.

Später werden weitere Erfolge mit langen Wartezeiten verzögert oder wegen fehlender Fähigkeiten verhindert. Spieler müssen schließlich einen Einsatz in Form von fiktiven Währungen zahlen, um das Vorankommen zu beschleunigen oder zu ermöglichen. Diese fiktive Währung muss aber zuvor mit realem Geld gekauft werden.

## **Mikrotransaktionen haben gravierende Wirkungen**

Diese Art der Bezahlung hat aber letztendlich gravierende Wirkungen. Zum einen sind dadurch suchterzeugende Spielmechanismen, insbesondere in Spiele-Apps für Kinder und Jugendliche, zu erkennen. Und außerdem werden durch den Einsatz von virtueller Währung die tatsächlichen Kosten verschleiert. Denn der Kauf der virtuellen Währung ist grundsätzlich ohne große Hürden mit wenigen Klicks möglich. Und auch die Summen erscheinen unverhältnismäßig hoch, denn In-App-Käufe von 100 € oder mehr pro Transaktion sind ohne weiteres möglich.

Um sich und seine Kinder zu schützen, sollte man sich dieses Geschäftsmodell bewusst machen und einige Punkte dabei beachten.

## Diese Punkte gelten grundsätzlich für alle Apps:

Wichtig ist, vor dem Download im App-Store die Nutzungsbedingungen zu lesen. Hier erhält man Informationen zu den Bezahlkonditionen aber auch darüber, welche Berechtigungen man zur Datenerhebung erteilt. Außerdem sollte man im Anschluss die Einstellungen des jeweiligen Spiels überprüfen.

Wenn In-App-Käufe innerhalb der Spiele ohne weitere Abfrage getätigt werden können, kann diese Einstellung geändert werden. In der Regel können In-App-Käufe mit einem Passwort geschützt werden, teilweise auch vollständig deaktiviert werden. Stattdessen ist es möglich, mit Prepaid- oder Gutscheinkarten zu bezahlen.

Diese gibt es für viele Spiele in Discountern und anderen Shops zu kaufen. Es ermöglicht dem Spieler, einen besseren Überblick über seine Ausgaben zu haben. Für einen Überblick zu relevanten Verbraucherschutzkriterien einzelner Spiele sind Seiten wie [app-geprüft.net](http://app-geprüft.net) hilfreich.

Letztendlich geht es nicht darum, nicht mehr zu spielen. Aber um sich vor hohen Kosten oder Datenmissbrauch zu schützen, ist es sinnvoll, sich vorher die Gefahren bewusst zu machen und dementsprechend zu handeln. Viel Glück!

## Weitere Links:

<https://www.verbraucherzentrale-bayern.de/wissen/digitale-welt/apps-und-software/die-wahren-kosten-von-gratisspieleapps-12941>: Die Verbraucherzentrale Bayern informiert hier über die tatsächlichen Kosten von digitalen Spielen.

[www.marktwaechter.de](http://www.marktwaechter.de): Die Marktwächter haben sich eingehend mit Beschwerden und Problemen zu digitalen Spielen befasst.

[www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele](http://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele): Auf dieser Seite erhalten Sie grundlegende Informationen zu digitalen Spielen.

[www.app-geprüft.net](http://www.app-geprüft.net): Hier werden zu einzelnen Spielen die Jugend-, Daten- und Verbraucherschutzrisiken geprüft.

<https://www.game.de>: Auf der Webseite des Verbandes der deutschen Games-Branche finden Sie vielfältige Informationen und Statistiken zum Spielmarkt.

*Tatjana Halm war Referentin auf der Games-Tagung der BLM „Damit das Spielen Spaß bleibt ... Aktuelle Herausforderungen für Jugendmedienschutz, Verbraucherschutz und Medienpädagogik“ 2018*

*Tatjana Halm, Referatsleiterin für den Bereich Markt und Recht Bayern und Rechtsanwältin, ist seit 2009 in der Verbraucherzentrale Bayern. Frau Halm hat ihre Ausbildung an der Friedrich-Alexander-Universität in Erlangen absolviert. Bevor sie zur Verbraucherzentrale kam, arbeitete sie fünf Jahre als selbstständige Rechtsanwältin.*

*Thematisch beschäftigt sie sich mit verbraucherrechtlichen Belangen, insbesondere auch im digitalen und datenschutzrechtlichen Bereich. Unter anderem leitet sie in diesem Zusammenhang auch das Team des Marktwächters Digitale Welt in Bayern.*