NACHRICHTEN AG

10. Juni 2025

Verbraucherschützer schlagen Alarm: Kinder in der Spielesucht-Falle!

Verbraucherschützer warnen vor manipulativen In-App-Käufen in beliebten Spielen wie Fortnite und Roblox. Experten fordern Änderungen.

Deutschland - In der heutigen digitalen Welt verbringen Kinder und Jugendliche im Alter von 10 bis 18 Jahren durchschnittlich 95 Minuten täglich mit Videospielen auf ihren Smartphones. Eine aktuelle Untersuchung des Bundesverbands der Verbraucherzentralen (VZBV) hat nun Alarm geschlagen und fünf populäre kostenlose Smartphone-Spiele ins Visier genommen: Fortnite, Roblox, Clash of Clans, Monopoly Go und Subway Surfers. Diese Spiele generieren erhebliche Einnahmen durch In-App- und In-Game-Käufe, was nicht nur zu finanziellen und gesundheitlichen Risiken führen kann, sondern auch als manipulative Trickery kritisiert wird. Laut kn-online.de ist dies besonders unfair gegenüber jungen Nutzern, die häufig nicht die Kontrolle über ihre Ausgaben haben.

Die VZBV hebt hervor, dass Nutzer oft nicht klar erkennen können, wie viel Geld sie tatsächlich ausgeben. ȣDie Nutzung solcher Tricks ist nicht nur opportunistisch, sondern kann auch suchtverstärkend wirkenȣ, erklärte Sabrina Wagner vom VZBV. Diese manipulativen Techniken, auch bekannt als ȣDark Patternsȣ, beinhalten unaufgeforderte Kaufangebote, tägliche Belohnungen für Spielfortschritte und sogar verschleierte Preisangaben, die die Wahrnehmung der tatsächlichen Kosten verfälschen. Dies zeigt eine Untersuchung des Verbraucherzentrale Bundesverbands, die auf die problematischen Methoden der Spieleentwickler hinweist.

Reaktionen der Spieleentwickler

Der Branchenverband Game hat die In-App-Käufe als eine gängige Praxis verteidigt, die von Spielern gut verstanden wird und rechtlich zulässig ist. Felix Falk, Geschäftsführer von Game, betont jedoch, dass die realen Kosten von In-Game-Käufen klar angezeigt werden müssen. Vier der fünf kritisierten Spielehersteller haben bereits Unterlassungserklärungen abgegeben, während gegen Roblox eine Unterlassungsklage aufgrund der Nutzung der virtuellen Währung ȣRobuxȣ anhängig ist. Epic Games hat auf Vorwürfe reagiert und irreführende Rabattanzeigen für V-Bucks in Fortnite entfernt.

Die Problematik ist jedoch nicht nur ein Thema für die Hersteller. In-Game-Käufe stellen ein Milliardengeschäft dar, in dem die Nutzer reales Geld für virtuelle Güter ausgeben. Dies kann besonders für Kinder und Jugendliche gefährlich werden, da sie oft nicht in der Lage sind, die Konsequenzen ihrer Käufe fully abzuschätzen. Die Verbraucherzentrale empfiehlt Eltern, präventive Maßnahmen zu ergreifen, um In-App-Käufe zu vermeiden, wie das Hinterlegen von Passwörtern und das Verbot von Zahlungsdaten auf Geräten.

Vorteile von In-App-Käufen und Tipps zur Vermeidung von Kostenfallen

Die Nutzung von In-App-Käufen kann zwar den Spaß und die Benutzererfahrung kurzfristig steigern, jedoch bergen sie auch das Risiko, dass unzählige kleine Käufe sich summieren. Auf der Plattform der Verbraucherzentrale sind hilfreiche Tipps aufgeführt, um Kostenfallen zu vermeiden:

- Vor dem Spielen prüfen, ob In-Game-Käufe notwendig sind.
- Kaufvorgänge mit Passwort oder Biometrie schützen.
- Keine Zahlungsarten speichern und Prepaid-Gutscheine nutzen.
- Bei Android die Käufe einschränken, bei iOS In-App-Käufe deaktivieren.
- Drittanbietersperre einrichten, um unerlaubte Käufe zu verhindern.

Der VZBV plant außerdem, ein Positionspapier zum Digital Fairness Act zu veröffentlichen, um härtere Maßnahmen gegen manipulative In-App-Käufe zu fordern, da der Digital Services Act von 2022 als unzureichend angesehen wird. Um die digitalen Spielwelten fairer und transparenter zu gestalten, ist eine Reform dringend notwendig, wie auch test.de betont.

Details	
Vorfall	Verschmutzung
Ort	Deutschland
Quellen	• www.kn-online.de • www.verbraucherzentrale.de • www.test.de

Besuchen Sie uns auf: n-ag.net