BÃ¼NDNIS GEGEN CYBERMOBBING E.V.
Leopoldstr. 1 76133 Karlsruhe Tel.: 0721 16009-15 E-Mail: info@buendnis-gegen-cybermobbing.de



07 InGame- und InApp-KÃ¤ufe

Description

BÜNDNIS GEGEN CYBERMOBBING

Aktuelle Info

InGame- und InApp-KÃ¤ufe: Chancen und Risiken in der digitalen Spielwelt

Was sind InGame- und InApp-KÃ¤ufe?



InGame- und InApp-KÃ¤ufe, auch als Microtransactions bekannt, sind kleine finanzielle Transaktionen innerhalb von Apps oder Spielen. Spieler kÃ¶nnen dabei echtes Geld ausgeben, um virtuelle GÃ¼ter wie zusÃ¤tzliche Spielinhalte, Upgrades, kosmetische Items (z.B. Skins und TÃ¤nze) oder In-Game-WÃ¤hrung zu erwerben. Diese KÃ¤ufe ermÃ¶glichen es den Entwicklern, Spiele und Apps kostenlos anzubieten und dennoch Einnahmen zu generieren.

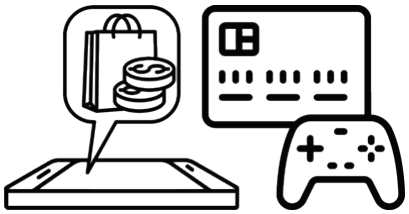
Meistgenutzte Apps und Spiele



Einige der populÃ¤rsten Spiele und Apps, die auf InGame- und InApp-KÃ¤ufe setzen, sind:

- Fortnite: Spieler kÃ¶nnen Skins, TÃ¤nze und Battle Passes kaufen, um ihren Charakter zu individualisieren und Zugang zu exklusiven Inhalten zu erhalten.
- Minecraft: Bietet zusÃ¤tzliche Welten, Skins und Erweiterungspakete an.
- Roblox: ErmÃ¶glicht den Kauf von Robux, einer In-Game-WÃ¤hrung, mit der Spieler GegenstÃ¤nde und besondere FÃ¤higkeiten erwerben kÃ¶nnen.

- Clash of Clans: Spieler kÃ¶nnen Juwelen kaufen, um den Fortschritt zu beschleunigen und stÃ¤rkere Einheiten zu erwerben.
- Candy Crush Saga: Bietet KÃ¤ufe von zusÃ¤tzlichen Leben, Boostern und speziellen Moves an.
- FIFA: Spieler kÃ¶nnen FIFA Points kaufen, um Packs zu Ã¶ffnen und neue Spieler fÃ¼r ihr Ultimate Team zu erhalten.
- TikTok: Nutzer kÃ¶nnen virtuelle Geschenke kaufen, die wÃ¤hrend Livestreams an andere Nutzer gegeben werden kÃ¶nnen, was eine Form von Mikrotransaktionen darstellt.
- YouTube: Bietet Super Chat und Super Sticker, die wÃ¤hrend Livestreams gekauft werden kÃ¶nnen, um Nachrichten hervorzuheben und Content Creator zu unterstÃ¼tzen.



Gefahren von InGame- und InApp-KÃ¤ufen



Schuldenrisiko:

- Unkontrollierte Ausgaben: Kinder und Jugendliche sind oft nicht in der Lage, die finanziellen Konsequenzen ihrer KÃ¤ufe abzuschÃ¤tzen. Hohe Rechnungen und unerwartete Kosten kÃ¶nnen die Folge sein.
- Kaufzwang: Durch das gezielte Design der Spiele werden Spieler motiviert, regelmÃ¤Ã?ig kleine BetrÃ¤ge auszugeben, was sich summieren kann.



Datenschutz:

- PersÃ¶nliche Daten: Viele Apps und Spiele sammeln umfangreiche persÃ¶nliche Daten, die fÃ¼r gezielte Werbung und weitere In-Game-Angebote genutzt werden.
- Unsichere Zahlungsmethoden: Nicht alle Plattformen bieten sichere Zahlungsmethoden, was das Risiko von Datenmissbrauch und Betrug erhÃ¶ht.



Cybermobbing:

- **Sozialer Druck**: In Spielen wie Fortnite ist es fast notwendig, InGame-KÃ¤ufe zu tÃ¤tigen, um Skins und TÃ¤nze zu erwerben. Kinder, die kein Geld ausgeben, werden oft ausgegrenzt oder gemobbt.
- **Hate Speech**: Kinder ohne teure Skins oder Upgrades werden hÃ¤ufig Zielscheibe von Spott und Beleidigungen, was zu ernsthaften psychologischen Problemen fÃ¼hren kann.

Auch vor Social Media macht dieses Thema nicht halt. Denn auch Ã¼ber TikTok kÃ¶nnen Nutzer virtuelle Geschenke kaufen, die wÃ¤hrend Livestreams an andere Nutzer gegeben werden kÃ¶nnen. Diese Form von Mikrotransaktionen kann sozialen Druck und Ausgrenzung fÃ¶rdern, Ã¤hnlich wie bei In-Game-KÃ¤ufen in Spielen wie Fortnite.

Cybermobbing auf TikTok manifestiert sich darÃ¼ber hinaus oft in Form von negativen Kommentaren, Trolling, Verleumdung und der Verbreitung von GerÃ¼chten. Nutzer, die keine virtuellen Geschenke oder Premium-Inhalte erhalten, kÃ¶nnen sich ausgeschlossen oder minderwertig fÃ¼hlen. Zudem ermÃ¶glicht die AnonymitÃ¤t auf TikTok den TÃ¤tern, ohne Konsequenzen Mobbing zu betreiben, was die psychologischen Auswirkungen auf die Opfer verstÃ¤rkt.

Psychologische Aspekte von Microtransactions



Microtransactions nutzen psychologische Mechanismen, um Spieler zum Kauf zu verleiten. Diese beinhalten:

- **Belohnungssysteme**: Spiele setzen gezielt Belohnungen ein, um Spieler zu ermutigen, immer wieder kleine BetrÃ¤ge auszugeben.
- **Limitierte Angebote**: Zeitlich begrenzte Angebote und seltene Items erhÃ¶hen den Druck, sofort zu kaufen, um nichts zu verpassen.
- **Soziale BestÃ¤tigung**: Spieler sehen, was Freunde und andere Spieler besitzen, und mÃ¶chten nicht auÃ?en vor bleiben.
- **Verlustaversion**: Die Angst, etwas zu verlieren oder nicht zu haben, was andere haben, treibt viele Spieler zu spontanen KÃ¤ufen an.
- **Mediensucht**: Die kontinuierliche VerfÃ¼gbarkeit von Belohnungen und die Notwendigkeit, stÃ¤ndig online zu sein, um keine Angebote zu verpassen, kÃ¶nnen zur Mediensucht fÃ¼hren. Spieler verbringen immer mehr Zeit in den Apps, was zu VernachlÃ¤ssigung anderer AktivitÃ¤ten und Pflichten fÃ¼hren kann. Die stÃ¤ndige Nutzung und der Drang, Mikrotransaktionen

durchzufÃ¼hren, verstÃ¤rken die AbhÃ¤ngigkeit und kÃ¶nnen zu ernsthaften gesundheitlichen und sozialen Problemen fÃ¼hren.

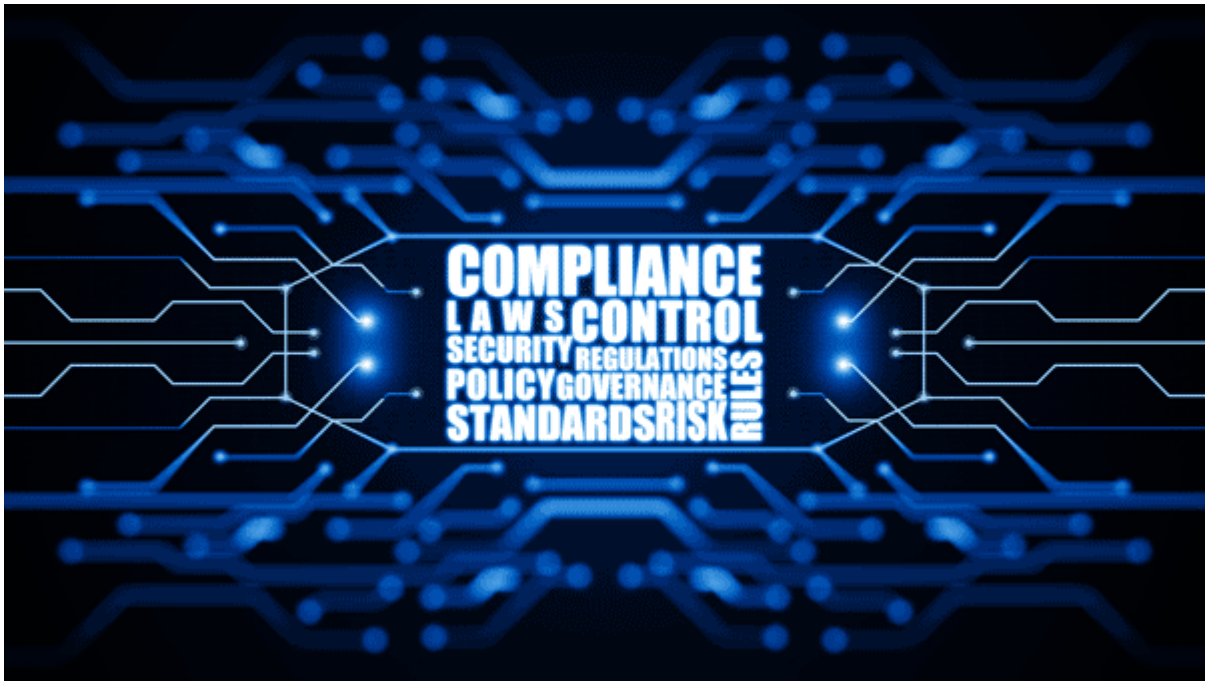
Diese Mechanismen verstÃ¤rken nicht nur das Kaufverhalten, sondern auch die Bindung an das Spiel oder die App, was die Gefahr einer Mediensucht erhÃ¶ht.

Erfahrungsberichte

Ein Beispiel aus der Praxis zeigt, wie schnell sich die Kosten summieren kÃ¶nnen: Ein SchÃ¼ler berichtete, dass er innerhalb von drei Monaten Ã¼ber 300 Euro fÃ¼r Skins und TÃ¤nze in Fortnite ausgegeben hatte. Er fÃ¼hlte sich gezwungen, diese KÃ¤ufe zu tÃ¤tigen, um in seiner Freundesgruppe akzeptiert zu werden und nicht gemobbt zu werden.

Eine Lehrkraft berichtete, dass mehrere ihrer SchÃ¼ler durch hohe InGame-KÃ¤ufe in finanzielle Schwierigkeiten geraten sind, was zu Spannungen in den Familien fÃ¼hrte und das SelbstwertgefÃ¼hl der Kinder beeintrÃ¤chtigte.

Regulatorische Aspekte



Gesetzliche Regelungen:

- Verbraucherschutz: Richtlinien, die sicherstellen, dass Kosten klar kommuniziert und leicht verstÃ¤ndlich sind.
- Jugendschutz: Viele LÃ¤nder haben Gesetze, die den Schutz von MinderjÃ¤hrigen bei Online-Transaktionen regeln. Diese beinhalten Altersverifikationen und Transparenzanforderungen.

RealitÃ¤t der Altersverifikation: In der Praxis erfolgt die Altersverifikation jedoch oft nicht mittels

rechtlich gÃ¼ltiger Personaldokumente. Stattdessen wird hÃ¤ufig auf einfache Methoden wie Date Picker zurÃ¼ckgegriffen, bei denen Nutzer ihr Geburtsdatum manuell eingeben kÃ¶nnen. Diese Methode kann leicht umgangen werden, indem Kinder einfach ein falsches Geburtsdatum eingeben, um Zugang zu altersbeschrÃ¤nkten Inhalten zu erhalten.

Die fehlende strikte Ã?berprÃ¼fung fÃ¼hrt dazu, dass MinderjÃ¤hrige trotz gesetzlicher SchutzmaÃ?nahmen oft unbegrenzt auf Inhalte und Transaktionen zugreifen kÃ¶nnen, die nicht fÃ¼r ihr Alter geeignet sind. Diese Schwachstellen in der Altersverifikation stellen eine erhebliche Herausforderung fÃ¼r den effektiven Jugendschutz im digitalen Raum dar.

Beispiele und Auswirkungen:

- Leichte Umgehung: Kinder kÃ¶nnen durch einfache Falschangaben ihr Alter manipulieren, um Zugriff auf altersbeschrÃ¤nkte Inhalte und In-Game-KÃ¤ufe zu erhalten.
- Fehlende Kontrolle: Eltern haben oft Schwierigkeiten, die Online-AktivitÃ¤ten ihrer Kinder zu Ã¼berwachen und zu kontrollieren, insbesondere wenn die Altersverifikation so leicht zu umgehen ist.
- ErhÃ¶htes Risiko: Durch die unzureichende Altersverifikation steigt das Risiko fÃ¼r MinderjÃ¤hrige, mit unangemessenen Inhalten konfrontiert zu werden oder hohe GeldbetrÃ¤ge fÃ¼r Mikrotransaktionen auszugeben.

Es besteht ein dringender Bedarf an strengeren und zuverlÃ¤ssigeren Methoden zur Altersverifikation, um den Jugendschutz im digitalen Raum wirksam zu gewÃ¤hrleisten. Bis dahin bleibt es eine gemeinsame Aufgabe von Eltern, PÃ¤dagogen und RegulierungsbehÃ¶rden, die Risiken zu minimieren und Kinder vor den Gefahren von unkontrollierten Online-Transaktionen zu schÃ¼tzen.

Aktuelle Diskussionen:

- **Lootboxen*:** Der umstrittene Aspekt der Lootboxen, die als GlÃ¼cksspiel angesehen werden, wird in vielen LÃ¤ndern zunehmend reguliert oder sogar verboten.
- **SicherheitsmaÃ?nahmen**: Forderungen nach strengeren SicherheitsmaÃ?nahmen und klareren Informationen fÃ¼r Eltern und Kinder.



BegriffserklÃ¤rung: Lootboxen

Was sind Lootboxen? Lootboxen sind virtuelle Belohnungskisten in Videospielen, die zufÃ¤llige In-Game-Items enthalten. Diese Items kÃ¶nnen kosmetisch sein (wie Skins oder Avatare) oder spielerische Vorteile bieten (wie stÃ¤rkere Waffen). Man weiÃ? vorher nicht, was in der Lootbox ist, Ã¤hnlich wie bei einem GlÃ¼cksspiel.

Wie funktionieren Lootboxen?

1. **ZufÃ¤llige Belohnungen**: Jede Box enthÃ¤lt zufÃ¤llige Items, die erst nach dem Ã?ffnen sichtbar werden.
2. **Kaufmethoden**: Man kann Lootboxen mit echtem Geld oder im Spiel verdienten WÃ¤hrungen kaufen. Sie kÃ¶nnen auch als Belohnung fÃ¼r das Erreichen von Spielzielen erhalten werden.
3. **Seltenheitsgrad**: Items in Lootboxen haben oft verschiedene Seltenheitsgrade. Seltene Items sind schwerer zu bekommen, was die Boxen attraktiver macht.

Weitere Informationen findet man auf den Webseiten der Verbraucherzentralen und in Berichten Ã¼ber digitale Spiele und Jugendschutz.

PrÃ¤ventionsmaÃ?nahmen und Empfehlungen

FÃ¼r Schulen:

- **AufklÃ¤rung**: Sensibilisierung der SchÃ¼ler fÃ¼r die Risiken von InGame- und InApp-KÃ¤ufen durch Workshops und Unterrichtseinheiten.

- **Medienkompetenz**: FÃ¶rderung der Medienkompetenz, um SchÃ¼lern den verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Spielen beizubringen.

FÃ¼r Eltern:

- **Kontrolle der Ausgaben**: Einrichtung von Ausgabenkontrollen und Limits fÃ¼r InGame- und InApp-KÃ¤ufe. Am besten keine Kreditkartendaten in den Stores hinterlegen.
- **Gemeinsame Regeln**: Entwicklung klarer Regeln fÃ¼r den Umgang mit Spielen und Apps.
- **Offene Kommunikation**: RegelmÃ¤Ã?ige GesprÃ¤che Ã¼ber die Gefahren und den Umgang mit Cybermobbing und sozialen Druck.

FÃ¼r PÃ¤dagogen:

- **UnterstÃ¼tzung bieten**: SchÃ¼lern, die unter Cybermobbing leiden, UnterstÃ¼tzung und Beratung anbieten.
- **Elternarbeit**: Zusammenarbeit mit Eltern, um das Bewusstsein fÃ¼r die Risiken und PrÃ¤ventionsmaÃ?nahmen zu schÃ¤rfen.

Fazit

InGame- und InApp-KÃ¤ufe sind ein integraler Bestandteil moderner Spiele und Apps. WÃ¤hrend sie fÃ¼r Entwickler eine wichtige Einnahmequelle darstellen, bergen sie erhebliche Risiken fÃ¼r Kinder und Jugendliche. Durch AufklÃ¤rung, klare Regeln und gezielte UnterstÃ¼tzung kÃ¶nnen Schulen, Eltern und PÃ¤dagogen dazu beitragen, diese Risiken zu minimieren und ein sicheres, respektvolles Umfeld fÃ¼r alle SchÃ¼ler zu schaffen.

Date Created
24. Juli 2024