



Money Money Money!

Computerspiele und das Thema Geld

INFORMATIONEN FÜR ELTERN VON
12-16-JÄHRIGEN ZU COMPUTERSPIELEN

**GAME
LIFE**



EINE TYPISCHE SITUATION IN FAMILIEN

Eine Mutter erhält ihre Kreditkartenabrechnung und traut ihren Augen kaum: 150 Euro sind für eine Computerspiel-App auf dem Smartphone ihrer Tochter abgebucht worden! Wie konnte so etwas passieren?!

WIE DENKEN VIELE ELTERN DARÜBER?

Eltern sehen die hohen Kosten für Computerspiele oft ohnehin schon kritisch. Games sind teuer. Das gilt umso mehr, wenn im Spiel immer wieder Geld ausgegeben wird und man bei den vielen Kleinausgaben schnell den Überblick verliert. Manchmal ist auch nicht nachvollziehbar, wieso z. B. für das bloße Aussehen der Spielfigur zusätzliches Geld ausgegeben werden soll. Wenn Jugendliche dann unerlaubterweise die Bankdaten der Eltern für ihre Einkäufe verwenden, ist eindeutig eine Grenze überschritten. Das Vertrauen der Eltern wird missbraucht.

WIE DENKEN VIELE JUGENDLICHE DARÜBER?

Endlich hat die Mutter dem Kauf des neuen Spiels zugestimmt. Nun kann endlich mit den Klassenkameradinnen und -kameraden mitgespielt werden. Nur sind die leider schon viel länger dabei und haben daher einen großen Vorsprung. Aber zum Glück bietet das Spiel ja an, dass man sich ein paar Vorteile erkaufen kann! Damit ist der Abstand zu den Mitspielenden schnell aufgeholt. Klar, das ist nicht ganz billig, aber alle Hobbys kosten nun mal Geld. Die Eltern haben sich auch neulich diesen teuren Smart-TV gekauft, da ist das jetzt ja wohl nur fair.

WORUM GEHT ES?

Unterschiedliche Kosten: Früher kaufte man Vollversionen von Computerspielen und erhielt damit vollen Zugriff auf alle Funktionen. Heute werden viele Funktionen erst durch weitere Einkäufe (In-Game-Kauf) freigeschaltet. Dies bedeutet, dass sich neben einem festen Betrag noch weitere Kosten im Spiel selbst verbergen. Bei Apps werden aktuell über 95 Prozent der Einnahmen über In-App-Käufe erzielt (Quelle: Game Marktdaten 2018). Zwar müssen diese zusätzlichen Inhalte nicht gekauft werden, sie werden im Spiel aber stark beworben, ermöglichen einen viel schnelleren Spielfortschritt und bieten zusätzliche Spielwelten sowie andere Inhalte.

Den Überblick über die Ausgaben behalten: Oft ist das nicht leicht. Zum einen wird meist eine eigene Währung im Spiel verwendet, die gegen echtes Geld eingekauft werden muss. Dadurch wird die Übersicht über die tatsächlichen Kosten verschleiert. Zum anderen kann man sehr einfach bezahlen: Hat man beispielsweise die Kreditkartendaten hinterlegt oder ein Guthaben aufgeladen, geht dies oft mit nur zwei Klicks. Beim Spielen erfordert es möglicherweise einiges an Selbstdisziplin, nicht darauf einzugehen.

Manchmal weiß man nicht, was man für sein Geld bekommt: Ein neueres Phänomen sind sogenannte Lootboxen, die in manchen Spielen zum Kauf angeboten werden. Lootboxen sind virtuelle Kisten mit Gegenständen oder Spielfiguren, die in einem Spiel Vorteile bringen können. Der Inhalt ist jedoch zufällig zusammengestellt und worin er besteht erfährt die Spielerin oder der Spieler erst nach dem Kauf beim Öffnen der Lootbox.

Geld verdienen mit Games? Einigen – wenn auch nur sehr wenigen – Gamerinnen und Gamern gelingt es, mit Computerspielen Geld zu verdienen, z. B. über die Vermarktung von „Let’s Play“-Videos oder durch Liveübertragungen des eigenen Spiels auf Streaming-Plattformen. Auch im professionellen E-Sport tun sich Chancen auf, allerdings gilt wie auch im Profisport: Hier erfolgreich zu sein gelingt nur wenigen, verlangt harte Arbeit und hat mit dem normalen Spielspaß nur noch wenig zu tun.



Zusätzliche Informationen zum Thema Computerspiele und „Daten“ finden Sie unter www.games.jff.de.

WAS KANN MAN TUN?

Wie überall sonst im Leben auch, gibt es in Computerspielen inzwischen eine Vielzahl an Möglichkeiten, Geld auszugeben. Das ist eine Chance, um sich des Wertes von Taschengeld bewusst zu werden und zu lernen, wie elektronisches Bezahlen funktioniert. Es ist daher sehr wichtig, Kinder und Jugendliche für den richtigen Umgang mit Geld fit zu machen.

Information über Kosten und Bezahlwege: Es ist unbedingt zu empfehlen, dass Sie Ihr Kind darauf hinweisen, dass viele Kleinbeträge in der Summe das Taschengeld schnell übersteigen können. Erklären Sie auch die verschiedenen Bezahlwege (per Guthabekarten oder Kreditkarten), die unterschiedlichen Angebote (Free-to-play, Abonnement, Einmalzahlung für eine Vollversion) und weisen Sie auch auf den Geldwert von persönlichen Daten hin (siehe Broschüre zum Thema Datenschutz).

Diskussion über den Wert von Games: Spielen ist ein Hobby und es ist völlig legitim, Taschengeld für Geräte und Spiele auszugeben. Man muss aber entscheiden, wie viel einem der Spielspaß wert ist. Diskutieren Sie mit Ihrem Kind darüber. Der Umgang mit Geld will auch im Jugendalter gelernt sein. In diesem Sinne sollten Sie auch darauf achten, dass die Bezahlinformationen (z. B. Kreditkartendaten) nicht im Spiel gespeichert werden. Denn ansonsten könnte die Versuchung, einfach doch nochmal etwas ohne das Wissen der Eltern einzukaufen, zu groß sein.

Wenn zu viel Geld abgebucht wurde: Sollte die Versuchung für Ihr Kind zu groß gewesen sein, gibt es Anlaufstellen, die Ihnen dabei helfen, den Schaden zu begrenzen. Grundsätzlich ist es so, dass das Geld nur schwer von den Anbietern der Computerspiele wieder einzufordern ist. Handelt es sich aber um größere Summen, sollten Sie sich unbedingt professionelle Hilfe holen, wie beispielsweise bei den Verbraucherzentralen.

Gaming als Beruf? Außerdem sollten Sie mit den Jugendlichen besprechen, wie schwierig es ist, mit YouTube oder E-Sport seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Der Schritt vom Hobby zum Beruf ist größer als es scheint und mit der Wahrscheinlichkeit zu vergleichen, dass das Kind Profi-Fußballer wird. Die Konkurrenz ist groß und es gibt nur wenige begehrte Plätze.



Zusätzliche Informationen zum Thema Computerspiele und „Medienkultur“ finden Sie unter www.games.jff.de.

LINKTIPPS

webhelm – kompetent online

Das Angebot des JFF – Institut für Medienpädagogik bietet pädagogischen Fachkräften und interessierten Erwachsenen zahlreiche Informationen zur Internetnutzung von Jugendlichen.
www.webhelm.de > Games

Verbraucherzentrale Bayern

Hier finden Verbraucherinnen und Verbraucher viele nützliche Informationen und Beratung bei Problemfällen.
www.verbraucherzentrale-bayern.de

ELTERNTALK

Das Projekt der Aktion Jugendschutz – Landesarbeitsstelle Bayern e. V. hilft Eltern dabei, sich in moderierten Gesprächsrunden untereinander über Erziehungsthemen (insbesondere Medien, Konsum, Suchtvorbeugung und gesundes Aufwachsen) auszutauschen.
www.elterntalk.net

BROSCHÜREN ZU WEITEREN THEMEN

Sag mir deinen Nickname und ich sage dir, wer du bist!

Computerspiele und das Thema Daten

Money Money Money!

Computerspiele und das Thema Geld

Gamegirls und Gameboys

Computerspiele und das Thema Geschlecht

Und Kopfschuss!

Computerspiele und das Thema Gewalt

Du Opfer!

Computerspiele und Kontaktrisiken

Die Stars der Generation Games

Computerspiele und Medienkultur

Let's Play!

Computerspiele und das Recht auf Spiel

Mach' die Kiste aus!

Computerspiele und das Thema Zeit

kostenfrei unter games.jff.de.

Redaktion: Dominik Neumann, Michael Gurt, Sebastian Ring
unter Mitarbeit von Susanne Eggert, Klaus Lutz, Sina Stecher

Illustration: Sylvia Neuner (www.sylvianeuner.de)

Kontakt: JFF – Institut für Medienpädagogik
Arnulfstr. 205 / 80634 München / +49 89 68 989 0 / jff@jff.de

Game Life – die Informationsbroschüren für Eltern zum Thema Computerspiele wurden vom JFF – Institut für Medienpädagogik und Medienzentrum Parabol im Auftrag des Bayerischen Staatsministeriums für Familie, Arbeit und Soziales erarbeitet.