

Kostenlose Spiele können zur Kostenfalle werden!

Besonders beliebt und erfolgreich bei Kindern und Jugendlichen sind Gratis-Spiele, besser bekannt als Free-to-Play Games. Neue Inhalte, Spielfunktionen, Features und/oder Upgrades für ein bestimmtes Spiel oder eine App werden häufig angeboten. Der Kauf dieser Inhalte ist nicht notwendig zum Spielen, beschleunigt das Vorankommen jedoch sehr. Werden solche Käufe während des Spiels getätigt, bezeichnet man sie als In-Game-Käufe (oder In-App-Käufe auf mobilen Geräten). In einigen Fällen kann ein/e Spieler*in einen Kauf direkt mit echtem Geld tätigen. In anderen Fällen können Spieler*innen mit echtem Geld im Spiel virtuelle Währung kaufen, die wiederum während des Spiels für bestimmte virtuelle Inhalte eingelöst werden kann. Der Umtausch von echtem Geld in Spielwährung erschwert es Nutzer*innen, die Höhe der wirklichen Ausgaben einzuschätzen.

Das Gefährliche daran: Meist handelt es sich bei den Transaktionen um kleinere Euro-Beträge. Eltern und Erziehungsberechtigte sollten die Ausgaben daher stets im Blick behalten. Diese können nämlich schnell zu einer hohen Summe anwachsen und somit zu einer echten Kostenfalle werden.

Free-to-Play Games sind längst nicht mehr nur für mobile Geräte erhältlich, sondern auch auf PC und Konsolen zu finden. Das kostenlose und vor allem bei Kindern und Jugendlichen beliebte Actionspiel Fortnite ist für seine In-Game-Käufe bekannt. Für das Freischalten neuer Skins (Kostüme), Outfits oder Animationen benötigt man eine V-Bucks genannte virtuelle Währung. Diese können durchs Zocken und Erfüllen von Missionen erspielt werden. Wer jedoch nicht so lange spielen will, kann sein virtuelles Konto mit Echtgeld aufstocken. Die Preise liegen zwischen 19,99 Euro (2.800 V-Bucks) und 79,99 Euro (13.500 V-Bucks). Zum Vergleich: Ein durchschnittlicher Skin kostet 800 – 1000 V-Bucks.

Spielmechanismen, um Spieler*innen zu binden

Möchten die Kinder und Jugendlichen also kein Geld ausgeben, müssen sie oft und viel spielen, um bestimmte Spielziele zu erreichen. Aktuelle Spiele fördern mit ihrem Spielverlauf die Abhängigkeit bei Kindern und Jugendlichen gezielt. Es werden immer neue Spielerlebnisse ohne endgültiges Ziel angeboten (Open-End). Die Spiele gehen auf den Spieler ein, berücksichtigen die Wünsche und Bedürfnisse und personalisieren Angebote. Für schnellere Spielfortschritte muss man in Clans oder Gruppen agieren. Gleichzeitig erfolgt dadurch eine soziale Zugehörigkeit und man erfährt Wertschätzung und Anerkennung. Hohes Engagement im Spiel wird belohnt.

Nutzer*innen, die längere Zeit nicht gespielt haben, werden bei ihrer Rückkehr mit Geschenken und Boni überhäuft. Immer mit dem Ziel, die Kund*innen wieder ans Spiel zu binden.



Unterstützung

In-App-Käufe von Minderjährigen verhindern

Nutzen Sie den technischen Jugendschutz und kontaktieren Sie Ihren Mobilfunkanbieter und verlangen eine Drittanbietersperre (kostenlos). Nutzen Sie eine Prepaid-Karte als Zahlungsmittel.

Pädagogische Bewertung von Spielen der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

www.spieleratgeber-nrw.de

Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele

www.spielbar.de

Pädagogisch bewertete Apps

www.internet-abc.de/kinder/spiel-spass/spieletipps

www.gute-apps-fuer-kinder.de

www.klick-tipps.net/eltern/app-tipps

www.dji.de

Ansprechpartner*innen in MV

www.gluecksspielsucht-mv.de

Ansprechpartnerin: Birgit Grämke

graemke@lakost-mv.de | Tel. 0385 78 51 561

www.medienwissen-mv.de

Ansprechpartner: Christian Krieg

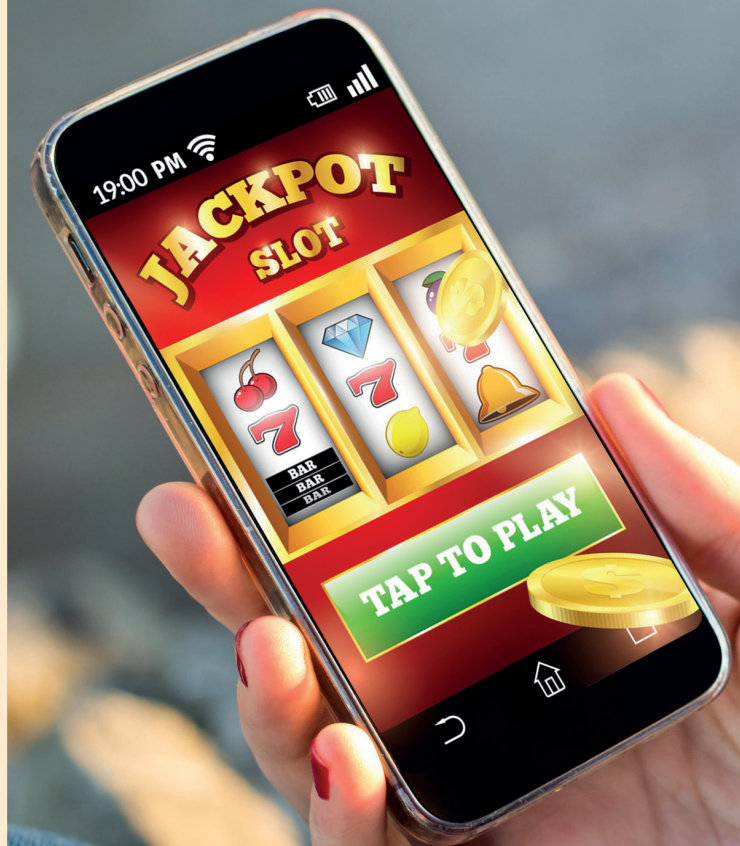
krieg@lakost-mv.de | Tel. 0385 77 78 94 84

**GLÜCKSSPIEL
SUCHT**
M-V | LANDESFACHSTELLE

MV
tut gut.

Gefördert durch das Ministerium für Soziales, Gesundheit und Sport

Computer- und Glücksspiele Was spielt mein Kind?



Computerspiele sind Teil der Freizeitkultur vieler Kinder und Jugendlicher. Bei Eltern sorgt dies häufig für Unsicherheiten. Sie fragen sich, was von der Freizeitaktivität zu halten ist und befürchten, dass ihre Kinder in eine Computerspielsucht verfallen. Die Faszinationskraft ist oft für Erwachsene nicht nachvollziehbar.

Die Kinder erleben in digitalen Spielen Abenteuer, welche in der Realität unmöglich scheinen. Sie fahren Autorennen, reisen durchs All oder erschaffen neue Welten. Kinder sind bei Computerspielen nicht allein, sondern spielen gemeinsam mit Freunden oder Gleichgesinnten auf der ganzen Welt. Das fördert nicht nur die Kommunikation und die Sozialkompetenz, sondern auch den englischen Sprachgebrauch sowie das Kulturverständnis. Anerkennung und das Gefühl erfolgreich zu sein, sind wichtige Anreize, welche für die große Faszinationskraft digitaler Spiele sorgen.

Neben den positiven Aspekten gibt es jedoch auch Schattenseiten. Entscheidend ist der Umgang mit den Spielen.

Wir möchten Ihnen hier Unterstützung geben, worauf Sie achten sollten und wo Sie weitere Hilfe finden.



Grundsätzliche Tipps



Zeigen Sie Interesse!

Sie müssen nicht jedes Spiel ausprobieren, aber zeigen Sie Interesse und lassen Sie sich erklären, wo und was Ihr Kind spielt. Tauschen Sie sich mit Ihrem Kind aus. Es merkt so, dass Sie ihm und seinen Interessen Aufmerksamkeit schenken. Vielleicht gefällt es Ihnen und Sie spielen doch mal kurz mit.



Regeln

Vereinbaren Sie gemeinsam mit Ihrem Kind verbindliche und nachvollziehbare Regeln zu Medienzeiten. Hilfreich: www.mediennutzungsvertrag.de Statt fester Zeiten sollten Sie ein flexibles Zeitbudget für die Woche vereinbaren. So können die Kinder die Zeiten dem konkreten Spiel und ihrem Tagesablauf anpassen. Bei kleineren Kindern kann es sinnvoll sein, das Spiel generell nur am Wochenende zu erlauben. Grobe Richtwerte finden Sie auf den Webseiten unter dem Punkt *Unterstützung*.



Alterskennzeichnung

Prüfen Sie unter www.usk.de oder www.pegi.info, ob ein Spiel für die Altersgruppe Ihres Kindes freigegeben ist. Diese bieten Ihnen eine wichtige Orientierungshilfe, stellen aber keine pädagogische Empfehlung dar. Auch unterliegen viele Spiele im Internet keiner Kennzeichnungspflicht. Nutzen Sie hierzu ergänzende Beratungsangebote, siehe *Unterstützung*.



Daten Ihrer Kinder schützen

Achten Sie darauf, dass Ihre Kinder eine E-Mail-Adresse und einen Nicknamen nutzen, die keine Rückschlüsse auf Alter, Geschlecht oder Wohnort geben. Der Avatar sollte kein Foto von Ihrem Kind sein.

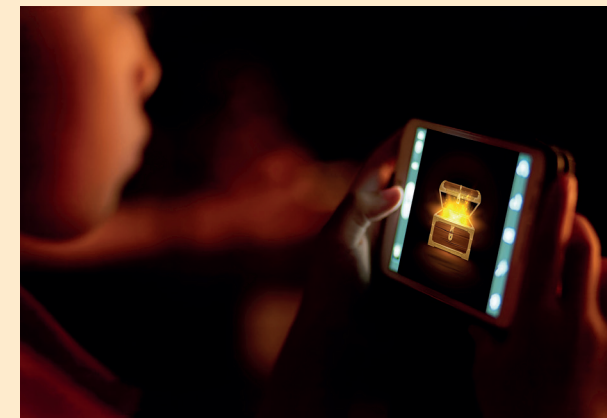
Computerspiele sollten weder zur Belohnung noch als Bestrafung eingesetzt werden. Dadurch erhalten sie einen ungewollt hohen Stellenwert im Alltag Ihrer Kinder.

Glücksspiel steht nicht drauf, ist aber drin!

Lootboxen

Lootboxen (Beutekisten) sind Spielelemente, die in manchen Games eingesetzt werden. Sie enthalten virtuelle Gegenstände wie Verkleidungen, sogenannte Skins, oder Ausrüstungsgegenstände. Sie können im Spiel gefunden, erfolgreich freigeschaltet oder käuflich erworben werden. Die exakten Inhalte sind nicht bekannt, ähnlich wie bei Überraschungseiern. Der Kauf von Beutekisten ist zwar freiwillig, allerdings werden innerhalb des Spiels immer wieder Anreize geschaffen, damit die Nutzer*innen sich für den Kauf entscheiden.

In Deutschland gibt es noch keine Urteile, die Lootboxen mit Glücksspiel gleichstellen. In Belgien und in den Niederlanden gelten kostenpflichtige Lootboxen als Glücksspiel.

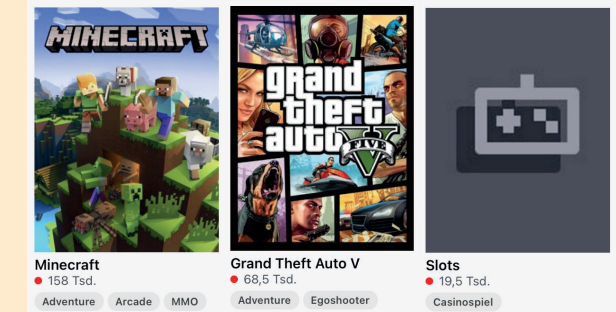


Twitch

Twitch, auch Twitch.tv, ist ein Live-Streaming-Videoportal, das vorrangig zur Übertragung von Videospielen genutzt wird. In dem Programm ist ein Chat integriert. Angesagte Streamer mit vielen Mitgliedern (Follower) können im Stream Werbung schalten sowie über Abonnements und Spenden Geld verdienen. Mittlerweile werden auch E-Sport-Veranstaltungen gestreamt.

Auf Twitch erfolgt auch Glücksspielstreaming. Knossi (Jens Knossalla) ist bei Jugendlichen mit seinen Casino-Streams, bei denen er fast täglich mehrere Tausend Euro auf den Kopf haut, sehr beliebt. Unter seinen Fans veranstaltet er auch immer wieder diverse Glücksspiele.

Gibt man bei Twitch den Suchbegriff „Slots“ ein, erhält man eine Vielzahl von Glücksspiel-Angeboten. So landen Jugendliche, die nach Gaming Inhalten suchen, schnell auch bei Glücksspielangeboten.



E-Sport-Wetten

In den letzten Jahren ist die E-Sport-Szene rasant gewachsen und mit ihr auch das Angebot an E-Sport-Wetten. Mittlerweile haben nicht nur die großen Buchmacher eine E-Sport-Sektion, sondern auch immer mehr neue Sportwetten-Anbieter springen auf diesen Zug auf. So kann z.B. auch auf Spiele wie League of Legends, Counter Strike, FIFA oder Fortnite gewettet werden. www.esportwetten.pro

Der Online-Zugang ist einfach: Über das Handy kann immer und überall gespielt oder gewettet werden. Kinder und Jugendliche kommen heutzutage viel früher mit Glücksspiel-Angeboten in Berührung, z.B. über das normale Computerspiel. Glücksspiele werden damit schnell zur Normalität. Sie wirken im ersten Moment reizvoll und Kinder und Jugendliche hoffen, schnell Geld zu machen. Am Ende stehen meist aber hohe Schulden.