



# Problembereiche und Kostenfallen

Kinder und Jugendliche sind oft und lange im Internet unterwegs und nutzen viele verschiedene Angebote und Plattformen. Die Fähigkeit, zwischen Werbung und Information unterscheiden zu können, entwickelt sich erst im Jugendalter. Viele Kinder und Jugendliche sind zudem noch unerfahren und unbedarft bei der Internetnutzung. All dies macht sich die Werbeindustrie zunutze. Junge Nutzerinnen und Nutzer kann das vor einige Herausforderungen im Umgang mit Werbung und Kostenfallen stellen.

## Herausforderung: Online-Werbung

**Online-Werbung ist häufig nicht als solche zu erkennen.**

Werbung im Internet ist häufig getarnt, z. B. wenn sich Anzeigen kaum von redaktionellen Texten unterscheiden. In Social-Media-Angeboten kann Werbung in Form von gesponserten Meldungen auftauchen, die fast wie normale Posts aussehen. Auch auf Bewertungsportalen können Rezensionen von Unternehmen selbst erstellt worden sein und somit als Werbung funktionieren. Auch wenn Markennamen von Produkten in ein Spiel oder eine App integriert sind oder bekannte Figuren aus den Medien als Spielfigur fungieren, ist das Online-Werbung.

**Online-Werbung kann stören, nerven und erschrecken. Sie kann aufdringlich und unübersichtlich gestaltet sein.**

Manche Werbeanzeigen poppen plötzlich und/oder immer wieder auf, unterbrechen ein Spiel oder Video, sind bunt und auffällig, lenken ab oder lassen sich erst nach einiger Zeit wieder schließen. Wenn Online-Werbung besonders unübersichtlich gestaltet ist, ist es schwierig, sie zu schließen bzw. weg zu klicken.

**Man kann aktiv auf Online-Werbung reagieren.**

Sobald ein Banner oder eine Anzeige angeklickt wird, kommt man direkt zum Werbeangebot. Werbung wirkt so viel unmittelbarer. Oft fordern Anzeigen, Banner oder Buttons explizit zum Anklicken auf, etwa mit „Hier klicken!“ oder „Jetzt abonnieren!“. So wird man unmittelbar zum Kauf, zum Download oder zum Abschluss eines Abos angeregt. Das kann dazu führen, dass man ungewollt Geld ausgibt.

**Online-Werbung kann nicht altersgemäÙe Inhalte bewerben, z. B. gewalthaltige Spiele, erotische Angebote oder Online-Glücksspiel.**

Auch auf Websites und in Apps für Kinder kann Werbung für Inhalte oder Produkte geschaltet sein, die nicht für Kinder oder Jugendliche geeignet sind. Dadurch können sie (auch aus Versehen) mit jugendgefährdenden Inhalten in Kontakt kommen.

**Influencer machen online Werbung und empfehlen Produkte.**

Influencer sind wichtige Vorbilder für Kinder und insbesondere für Jugendliche. Deren Haltung, Meinung und Einstellung sind wichtig für Kinder und Jugendliche. Um Geld zu verdienen, stellen Influencer oft auf ihrem Kanal Produkte vor, empfehlen diese oder bieten Rabattaktionen an. Für Kinder und Jugendliche ist es daher schwierig, diese Form der Empfehlung als Werbung zu enttarnen.

**Werbetreibende sammeln persönliche Daten und Nutzerdaten.**

Oft müssen bei der Anmeldung auf Video- oder Spieleplattformen persönliche Daten eingegeben werden. Aber auch für eine Teilnahme an Gewinnspielen, Umfragen oder Rabattaktionen werden persönliche Daten angefordert. Über Cookies auf Websites werden ebenfalls Nutzerdaten erhoben und ausgewertet. Firmen sammeln und verkaufen diese Daten weiter. In Folge erhalten Nutzerinnen und Nutzer Spam-Mails oder bekommen personalisierte Werbung angezeigt.



## Herausforderung Kostenfallen

Online-Werbung ist häufig auch darauf ausgerichtet, dass man aus Versehen oder unabsichtlich, etwas kauft oder z. B. ein Abo abschließt. Für In-App-Käufe wird z. B. oft kein reales Geld ausgegeben bzw. die Abrechnung läuft über die Handyrechnung oder hinterlegte Kreditkarten im App-Shop. Das kann zur Folge haben, dass man erst spät merkt, dass bzw. wie viel Geld man ausgegeben hat.

**Bei der Nutzung von Testversionen oder Gratisdownloads können Kosten entstehen.**

Solche Inhalte kann man zunächst kostenlos nutzen, doch mit der Zustimmung wird häufig ein verdeckter Kauf oder ein Abo abgeschlossen. Das sieht man dann oft erst in der monatlichen Handyrechnung. In den Angeboten wird außerdem nur sehr umständlich und versteckt darüber informiert, dass man einen kostenpflichtigen Vertrag abschließt.

**In Apps kann Werbung angezeigt werden, die zum Kauf anregt, sog. In-App-Werbung.**

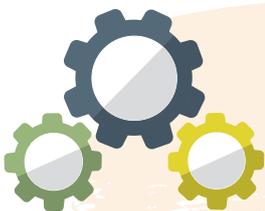
Anzeigen in Apps stellen oft andere kostenlose Angebote des App-Herstellers vor oder bewerben auch ganz andere Inhalte (es können auch jugendgefährdende Inhalte sein, wie Glücksspiel oder Erotik). Diese Werbung soll als Teil der App wahrgenommen werden. Oft ist sie lästig und aufdringlich und zielt darauf ab, dass man bereits durch das Anklicken etwas kauft oder ein Abo abschließt.

**Free-To-Play-Spiele enthalten oft versteckte Kosten.**

Viele Spiele-Apps werden damit beworben, dass sie kostenlos spielbar sind. Um im Spiel aber wirklich voranzukommen oder auch zu gewinnen, muss man Gegenstände oder Fähigkeiten im Spiel dazukaufen. Oft muss man mit Spielwährung bezahlen, die aber verschleiert, wie viel etwas tatsächlich kostet. Abgerechnet wird über die Handyrechnung oder eine hinterlegte Kreditkarte. Oft wird dann erst bei der Abrechnung klar, wie viel Geld man wirklich ausgegeben hat. Welche Kostenfallen außerdem in Games lauern können, finden Sie im Handout **„Geschäftsmodelle und Kostenfallen in digitalen Spielen“** im Bereich **„Angebote für Lehrkräfte“**.

**Bei Online-Bestellungen können im Warenkorb zusätzliche Artikel auftauchen.**

In Online-Shops kann es passieren, dass sich im Warenkorb Dinge finden, die man vorher gar nicht bestellt hat. Diese Artikel wurden von dem Shop oder Anbieter einfach hinzugefügt. So kann der Rechnungsbetrag viel höher ausfallen als die eigentliche Bestellung.



Tipps, wie man mit Online-Werbung kritisch umgehen, sich vor Kostenfallen schützen und die Datensammlung zu Werbezwecken durch Firmen verhindern kann, finden Eltern in den **„Handlungstipps“** zum Thema Werbung und Kostenfallen im Bereich **„Angebote für Erziehungsberechtigte“**.

### Quellenangaben

Medienführerschein Bayern: Produkt sucht Käufer: Werbung analysieren – Konsum reflektieren, Internet: [www.medienfuhrerschein.bayern/Angebot/Weiterfuehrende\\_Schulen/8\\_und\\_9\\_Jahrgangsstufe/45\\_Produkt\\_sucht\\_Kaeufer.htm](http://www.medienfuhrerschein.bayern/Angebot/Weiterfuehrende_Schulen/8_und_9_Jahrgangsstufe/45_Produkt_sucht_Kaeufer.htm) [Stand: 30.11.2022]

Stiftung Medienpädagogik Bayern: Kinder und Werbung. Tipps für die Medienerziehung. Internet: [www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de/Materialien/Broschueren/147\\_Kinder\\_und\\_Werbung.htm](http://www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de/Materialien/Broschueren/147_Kinder_und_Werbung.htm) [Stand: 25.11.2022]