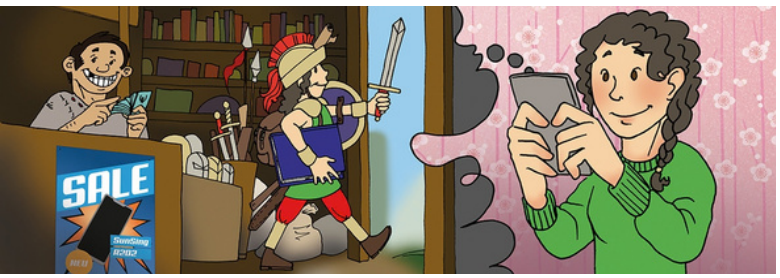
CASUAL GAMES

SPIELE FÜR ZWISCHENDURCH

Ob unterwegs, in der Pause oder beim Warten: Viele Spiele auf dem Smartphone lassen sich schnell öffnen und für wenige Minuten nutzen. Der Oberbegriff für diese Spiele lautet Casual Games (deutsch: Gelegenheitsspiele). Sie zeichnen sich meist durch eine einfache Bedienung, leicht verständliche Regeln und kurze Spielrunden aus. Anders als große Spielewelten wie Minecraft oder Fortnite können sie ohne Vorkenntnisse gespielt werden und sind für kurze Momente zwischendurch gedacht. In den App-Stores werden sie häufig kostenlos angeboten. Bekannte Beispiele sind Puzzle-Spiele wie Candy Crush Saga oder Royal Match, aber auch Geschicklichkeitsspiele wie Subway Surfers oder Temple Run 2.

Gerade weil sie unkompliziert und leicht zugänglich sind, gehören Casual Games zu den beliebtesten Spielen von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Viele dieser Spiele nutzen jedoch Werbeeinblendungen, Belohnungssysteme oder In-Game-Käufe, um die Spielenden möglichst lange zu binden und Einnahmen zu erzielen.



AKTUELLES

GTA VI: Was Eltern wissen müssen

Für den 19. November 2026 ist die Veröffentlichung des Videospiels Grand Theft Auto VI angekündigt. Eine USK-Altersfreigabe steht noch aus, aber die meisten Hauptteile der Reihe wurden bislang von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) erst ab 18 Jahren freigegeben. Dennoch ist die Spielreihe bei vielen Kindern und Jugendlichen bekannt und beliebt. Über Videos und Livestreams kommen sie auch ohne eigenes Spielen mit Gewaltdarstellungen, Drogenkonsum und sexuellen Inhalten des Spiels in Kontakt. Klicksafe erklärt die Faszination der Spielreihe, ordnet die Inhalte ein und gibt Tipps, was Eltern tun können, wenn sich ihr Kind für GTA VI interessiert.

https://kurzlinks.de/klicksafe-GTA6

THEMEN DIESER AUSGABE

- **Spiele für zwischendurch**
- **Spielen, Warten, Wiederkommen**
- **Kostenlos ist nicht umsonst**
- **Mit Kindern über Geld im Spiel sprechen**

TERMINE

#smash: Jugendliche Liebes- und Lebenswelten

Digital am 24.11.2026
www.ajs-bw.de/jugendliche-liebes-lebens-welten

Weitere Veranstaltungen der Aktion Jugendschutz unter www.ajs-bw.de/veranstaltungen.

SPIELEN, WARTEN, WIEDERKOMMEN

Am beliebten Spiel *Candy Crush Saga* lässt sich gut zeigen, wie viele der Casual Games gestaltet sind. Durch eine Mischung aus Erfolgserlebnissen, künstlichen Wartezeiten, Belohnungssystemen und Kaufangeboten werden Anreize geschaffen, möglichst lange dranzubleiben und gegebenenfalls Geld für Spielvorteile auszugeben. In dem kostenlosen Puzzle-Spiel müssen Spieler:innen bunte Bonbons so verschieben, dass Reihen aus gleichen Symbolen entstehen. Jedes Level hat bestimmte Aufgaben, etwa eine Zielpunktzahl zu erreichen oder Hindernisse auf dem Spielfeld zu beseitigen. Mit zunehmendem Fortschritt werden die Level schwieriger und neue Herausforderungen kommen hinzu https://spieleratgeber-nrw.de/spiel/candy-crush-saga.

Candy Crush Saga arbeitet mit verschiedenen Mechanismen, die zum regelmäßigen und oft auch längeren Weiterspielen motivieren. Nach jedem geschafften Level wartet direkt die nächste Aufgabe. Zusätzlich sorgen Belohnungen, tägliche Boni und zeitlich begrenzte Aktionen dafür, dass Spieler:innen regelmäßig zurückkehren und weiterspielen möchten. Gleichzeitig setzt das Spiel auf In-Game-Käufe als zentrales Geschäftsmodell. Wer ein Level nicht schafft, verliert ein Leben. Sind alle Leben aufgebraucht, muss man warten, bis sie sich wieder auffüllen, oder zusätzliche Leben kaufen. Außerdem können Spielerer:innen Booster oder zusätzliche Züge erwerben, die schwierige Level leichter machen. Besonders wenn ein Level nur knapp verfehlt wurde, erscheinen passende Kaufangebote. Solche manipulativen Designmuster werden als Dark Patterns bezeichnet. Dazu zählen künstlicher Zeitdruck, Kaufaufforderungen und Wartezeiten oder begrenzte Leben, die sich gegen Geld umgehen lassen (s. Newsletter 06/2023).



KOSTENLOS IST NICHT UMSONST

Viele Spiele-Apps können kostenlos heruntergeladen werden. Geld verdienen die Anbieter vor allem mit Werbung und Käufen innerhalb des Spiels. Wie bedeutend dieses Geschäftsmodell ist, zeigen Zahlen für Deutschland: Im Jahr 2025 wurden mit Mobile Games rund 2,7 Milliarden Euro umgesetzt. 97 Prozent dieses Umsatzes entfielen auf In-App-Käufe. Der Verkauf einzelner Spiele-Apps machte dagegen nur ein Prozent aus https://kurzlinks.de/umsatz-mobile-games.

Gekauft werden können zum Beispiel neue Figuren, besondere Ausstattungen, zusätzliche Leben oder Vorteile im Spiel. Häufig bezahlen Spieler:innen nicht direkt mit Euro, sondern mit einer virtuellen Währung wie Münzen oder Juwelen, die zuvor mit echtem Geld gekauft wird. Dadurch lässt sich der tatsächliche Preis eines Gegenstands schwerer einschätzen. In manchen Spielen können mit der virtuellen Währung auch Lootboxen gekauft werden. Diese virtuellen Überraschungskisten enthalten zufällig ausgewählte Figuren, Ausstattungen oder andere Gegenstände. Wer nicht das gewünschte Objekt erhält, wird möglicherweise zu weiteren Käufen verleitet. Wegen dieser Verbindung von Geldeinsatz und Zufall gelten Lootboxen als glücksspielähnliches Element (s. Newsletter 02/2025).

Kinder brauchen Unterstützung, um zu verstehen, dass zusätzliche Inhalte im Spiel echtes Geld kosten.

MIT KINDERN ÜBER GELD IM SPIEL SPRECHEN

Um eine Spiele-App einzuschätzen, hilft es, sich das Spiel vom Kind zeigen zu lassen oder gemeinsam zu spielen. Was macht das Kind dort und was gefällt ihm daran? Gibt es Werbung oder Kaufangebote? Was lässt sich im Spiel kaufen und was kostet es? Orientierung bieten die Alterskennzeichen und Zusatzhinweise in den App-Stores https://kurzlinks.de/altersfreigaben. Altersfreigaben sind jedoch keine pädagogischen Empfehlungen. Diese, sowie Spielbeschreibungen, Risikohinweise und Altersempfehlungen gibt es bei www.spieleratgeber-nrw.de.

Kinder brauchen Unterstützung, um zu verstehen, dass zusätzliche Inhalte im Spiel echtes Geld kosten. Dazu gehören beispielsweise Extras, die das Weiterkommen erleichtern, oder Juwelen, mit denen sich neue Spielfunktionen freischalten lassen. An konkreten Beispielen lässt sich gemeinsam besprechen, wie Spiele durch Belohnungen, bunte Gestaltung oder künstlichen Zeitdruck zum Geldausgeben anregen. Warum erscheint das Angebot gerade jetzt? Welchen Vorteil verspricht es? Was passiert, wenn man nichts kauft? Solche Gespräche unterstützen Kinder dabei, Verkaufsstrategien zu erkennen und Kaufwünsche bewusster abzuwägen.

Sinnvoll sind außerdem klare Regeln und und die Absprache darüber, ob Teile des Taschengeldes für In-App-Käufe ausgegeben werden dürfen. Wichtig ist es, die Funktion für automatische In-App-Käufe bei den Games der Kinder zu deaktivieren und Käufe nur nach Rücksprache zu erlauben. Bei jüngeren Kindern empfiehlt es sich, Kaufmöglichkeiten in den App-Stores generell zu deaktivieren https://kurzlinks.de/verbraucherzentrale-in-app-kauf.

Es gibt auch Spiele ohne In-App-Käufe. Manche Apps kosten einmalig beim Kauf etwas und enthalten dann keine weiteren Käufe. Vor dem Herunterladen lohnt sich ein Blick in die Beschreibung, die Nutzerbewertungen und die App-Store-Hinweise zu möglichen In-App-Käufen.

LINKS, TIPPS

Im Serious Game **Lootmania** lernen Kinder und Jugendliche spielerisch manipulative Mechanismen in Games kennen. Eine Handreichung für Eltern und Fachkräfte ergänzt das Angebot **spieleratgeber-nrw.de/spiel/lootmania-die-gameshow/**

FÜR JUGENDLICHE

Die Deals mit Mobile Games. Die Reportage von ZDF goes Schule zeigt, wie in Handyspielen durch In-App-Käufe Geld verdient wird und wie Dark Patterns zum Kaufen verleiten **https://kurzlinks.de/schule-zdf-games**

Wenn Handyspiele ein Mensch wären. Der satirische Clip zeigt, mit welchen Tricks Handyspiele zu In-App-Käufen verleiten **https://kurzlinks.de/funk-handy-spiele**

FÜR KINDER

Wie gefährlich sind In-Game-Käufe? Der Erklärfilm von Planet Schule zeigt, wie In-Game-Käufe funktionieren und wie Kinder und Jugendliche Kostenfallen vermeiden können. Geeignet ab etwa 10 Jahren. **https://kurzlinks.de/planet-schule-in-game**

AKTION JUGENDSCHUTZ
Landesarbeitsstelle
Baden-Württemberg

Medien Fokus BW

Medien in Familie

0711-23737-0
info@ajs-bw.de

www.ajs-bw.de
Redaktion: Petra Wolf