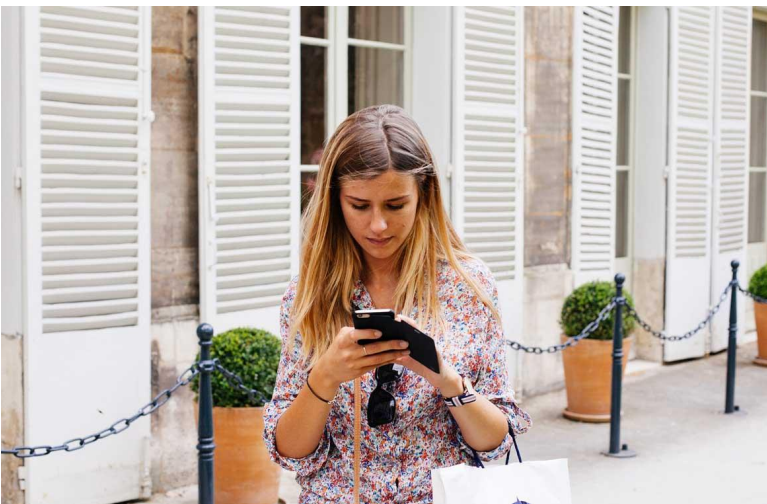


Spiele-Apps: Spielspaß versus Datenschutz

Ob zwischen zwei Schulstunden, auf dem Weg zur Arbeit oder beim Warten auf den Bus: Zeit für das neue Lieblingsspiel auf dem Smartphone findet sich fast immer. Dennoch sorgen sich viele Nutzer von Spiele-Apps um den Datenschutz.



© StockSnap - Pixabay.com

Stand: 11.07.2017

Eine Mehrheit der Nutzer von Spiele-Apps (zwischen 14 und 65 Jahren) macht sich Sorgen um datenschutzrechtliche Aspekte wie die Erfassung, Verwendung und Weitergabe von persönlichen Daten. Das ist das Ergebnis einer repräsentativen Umfrage der Marktwächter. Nach der Erfassung ihrer persönlichen Daten gefragt, sind zwei Drittel der befragten Spiele-App-Nutzer besorgt, welche Daten von ihnen bei der Nutzung erfasst werden. 72 Prozent haben Bedenken, für welche Zwecke der Anbieter die persönlichen Daten nutzt. Die mögliche Weitergabe ihrer persönlichen Daten an Dritte beunruhigt mehr als Dreiviertel der Nutzer von Spiele-Apps.

Ältere Nutzer sind skeptischer

Insgesamt trauen ältere Nutzer dem Datenschutz bei Spiele-Apps weniger über den Weg als jüngere. Bei allen abgefragten Datenschutzaspekten gaben ältere Verbraucher häufiger an, sich um ihre persönlichen Daten zu sorgen als jüngere. So machen sich beispielsweise 90 Prozent der 56- bis 65-Jährigen Sorgen um die Weitergabe ihrer Daten an Dritte. Unter den 14- bis 25-Jährigen sind es aber immerhin noch zwei Drittel, die sich um diesen Aspekt sorgen.

Jüngere Nutzer tappen häufiger in die Abofalle

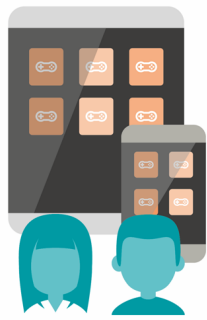
Rund 41 Prozent der Nutzer von Spiele-Apps geben an, bereits einmal Geld für eine Spiele-App oder für Zusatzinhalte in einer solchen App ausgegeben zu haben. Demgegenüber greift mehr als die Hälfte von ihnen nur auf kostenfreie Spiele zu. Fünf Prozent haben bereits einmal ungewollt ein kostenpflichtiges Abonnement abgeschlossen, sind also in eine Abofalle getappt. Hier ist auffällig, dass die minderjährigen Nutzer in der Stichprobe (14 bis 17 Jahre) mit zwölf Prozent mehr als doppelt so häufig angaben, in eine Abofalle getappt zu sein, als der Durchschnitt aller Befragten.

Für die Erhebung hat das Marktwächter-Team der Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz 1.051 Nutzer von Smartphones und Tablets zwischen 14 und 65 Jahren repräsentativ befragt.

SPIELE-APP-NUTZER: VIELE PROBLEME, NOCH MEHR SORGEN UM DATEN



MARKTWÄCHTER
DIGITALE WELT



72%
der Internetnutzer*
nutzen Spiele-Apps.



77%
der Spiele-App-Nutzer**
machen sich Sorgen darüber,
dass ihre persönlichen Daten
an Dritte weitergegeben werden
könnten.***



53%
der Spiele-App-Nutzer** hatten
schon mindestens einmal ein
Problem bei der Nutzung einer
Spiele-App (z.B. häufige
Unterbrechungen, Probleme nach
Updates).



12%
der minderjährigen Spiele-App-
Nutzer**** haben bereits einmal
ungewollt ein kostenpflichtiges
Abonnement abgeschlossen
(Abofalle).

* die ein Smartphone und/oder einen Tablet-Computer besitzen, Basis: 999

** Basis: 712

*** Vierstufige Skala: Ich mache mir „große Sorgen“/„etwas Sorgen“/

„eher keine Sorgen“/„überhaupt keine Sorgen“; Zusammenfassung

der Antworten „Ich mache mir große Sorgen“ und „Ich mache mir etwas Sorgen“

**** zwischen 14 und 17 Jahren, Basis: 95

verbraucherzentrale

Quelle: Verbraucherbefragung zu Spiele-Apps im Rahmen des Projekts Marktwächter Digitale Welt, gefördert durch das Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz. Methodik: Repräsentative Online-Befragung, durchgeführt von forsa im Juni 2017. n=1.051 Internetnutzer, Stichprobenbeschreibung: internet-repräsentative Bevölkerung zwischen 14 und 65 Jahren. Fehlertoleranz der Gesamtstichprobe: max. +/-3 Prozentpunkte.

© Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz

Über den Marktwächter Digitale Welt

Der Marktwächter Digitale Welt ist ein Frühwarnsystem mit dem der Verbraucherzentrale Bundesverband (vzbv) und die Verbraucherzentralen den digitalen Markt aus Perspektive der Verbraucher beobachten und analysieren. Grundlage für diese Arbeit sind Verbraucherbeschwerden, empirische Untersuchungen und ein interaktives Onlineportal. Mit dem Marktwächter Digitale Welt können auch Aufsichts- und Regulierungsbehörden wie zum Beispiel die Bundesnetzagentur (BNetzA) bei ihrer Arbeit unterstützt werden. Der Marktwächter Digitale Welt setzt sich aus fünf Schwerpunktverbraucherzentralen zusammen, die jeweils ein Handlungsfeld des digitalen Marktes näher untersuchen: Bayern – Digitale Dienstleistungen, Brandenburg – Digitaler Wareneinkauf, Nordrhein-Westfalen – Nutzergenerierte Inhalte, Rheinland Pfalz – Digitale Güter und Schleswig Holstein – Telekommunikationsdienstleistungen. Der Marktwächter Digitale Welt wird gefördert durch das Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz (BMJV).

Die Marktwächter der Verbraucherzentralen freuen sich über Hinweise auf Kostenfallen im Internet. Beschwerden können Sie über ein [Beschwerdepostfach](#) melden. Weitere Informationen über das Marktwächter-Projekt finden Sie auf der [Marktwächter-Website](#) und im [Marktwächter-Twitter-Kanal](#).

© Verbraucherzentrale Hamburg e. V.

<https://www.vzhh.de/themen/telefon-internet/datenschutz/spiele-apps-spielspass-versus-datenschutz>