

infobrief 24/05

Montag, 22. August 2005 / AT

Stichwörter

Kreditkarte für Jugendliche, Zusammenarbeit von VISA, Microsoft und Landesbank Berlin

A Sachverhalt

Um Jugendlichen die Bezahlung von Online-Spielen der Firma Microsoft zu ermöglichen, hat die Landesbank Berlin (LBB) in Zusammenarbeit mit VISA Card¹ eine „Kreditkarte“ auf Guthabenbasis als Produkt entwickelt. Die Karte kann von Jugendlichen ab 14 Jahren bezogen und das Konto mit maximal 500 € aufgeladen werden. Die Karte ist für Jugendliche und junge Erwachsene kostenfrei. Ab dem 23. Lebensjahr kostet die VISA-Karte zwischen 12 € und 28 € im Jahr.

Die „Kreditkarte“ auf Guthabenbasis soll Jugendlichen die Bezahlung im Internet generell erlauben. Sie dient aufgrund der Zusammenarbeit mit Microsoft vor allem dazu, Onlinespiele zu bezahlen. Der Zugang zu den Online-Spielen kostet nach Information der Hotline von Xbox (Tel.Nr. 0800-1812968) zwischen 60 € (jährlicher Beitrag) und 83,99 € (monatlicher Beitrag 6,99 €) im Jahr. Das Spielen selbst wird nicht gesondert berechnet. Zusätzliche Kosten fallen aber durch Downloads an (neue Level, neue Charaktere etc.). Wie hoch die zusätzlichen Kosten sind, die dadurch beim Spielen entstehen, ist nicht bekannt.

Das eingezahlte Guthaben wird verzinst – derzeit mit 1,4 % p.a. Die LBB will mit einem Schreiben den Eltern die Ängste bei der Ausgabe der „Xbox VISA Card prepaid“ an Jugendliche nehmen:

„Lassen Sie Ihr Kind lernen, mit Geld in Form einer Karte umzugehen, ohne Risiko.“

B Stellungnahme

B.I Das Positive

Die Ermöglichung moderner Zahlungsmöglichkeiten für Jugendliche ist grundsätzlich sinnvoll und positiv zu bewerten, weil sie die gleichberechtigte Teilnahme am gesellschaftlichen Leben ermöglicht und der Umgang mit modernen Finanzdienstleistungen spielerisch erlernt wird. Parallelen zu Zahlungsmöglichkeiten für Jugendliche bestehen zu Prepaid-Karten für Handys.

¹ VISA Europe Services Inc.; siehe zum Unternehmen: www.visa.de

Aufgrund des gesetzlichen Rahmens sind Kredite an Jugendliche und damit die Ausgabe von echten „Kreditkarten“ an Jugendliche nicht so einfach zulässig. Die Bezahlung aus einem Guthaben ist daher nicht auf die Einsicht der Bank zurückzuführen, sondern ergibt sich zwingend aufgrund der Gesetzeslage in Deutschland. Da für den Zahlungsverkehr in Deutschland nach dem Aufsichtsgesetz eine Banklizenz notwendig ist, kann Microsoft den Zahlungsverkehr auch nicht selbst anbieten. Der Weg über die LBB ist daher eine direkte Folge aus § 1 KWG.¹

Den Jugendlichen entstehen zurzeit keine laufenden unkontrollierbaren Kosten bei den Online-Spielen, weil nach Angaben der Betreiber nicht laufend wie bei Spielautomaten neues Geld gezahlt (eingeschmissen) werden muss, um weiterspielen zu können, sondern das Spiel durch den monatlichen Beitrag grundsätzlich abgegolten ist. Nur der Internetzugang (DSL-Flatrate etc.) ist vom Kunden zusätzlich selbst zu bezahlen. Dieses ist unabhängig vom Anbieter der Onlinespiele und entspricht dem üblicherweise getrennten Zugang zum Internet.

B.II Die Risiken

Obwohl es sich für die Jugendlichen um eine Zahlungsart handelt und nicht um einen Kredit, wird sie den Jugendlichen als „Kreditkarte“ verkauft.

„Jetzt neu: Prepaid-Kreditkarte für Xbox Live“ ... „Als Schüler, Student oder Azubi kannst du dir diese coole Kreditkarte im Xbox-Design holen.“²

Mit der Prepaid-Karte ist daher eine Gewöhnung an die Vorstellung, einen Kredit zu haben, beabsichtigt. Der **Übergang zur Nutzung einer echten Kreditkarte** wird für die Jugendlichen ein fließender Prozess. Die Entwicklung der Kreditkarten-Schulden in den USA zeigt die Dimensionen, die die Verschuldung durch Kreditkarten annehmen kann.

Die **Entwicklung der zusätzlichen Kosten ist nicht absehbar**. Microsoft ist in der Vergangenheit dafür bekannt, eine hohe Kundenbindung zu erzeugen und durch Updates die eigenen Einnahmen nach oben zu treiben. Die Gefahr besteht, dass Spiele mit der Zeit wie Spielautomaten konstruiert werden, so dass ein Weiterspielen nur durch zusätzliche Zahlungen von (Klein-)Beträgen möglich ist.

Die Zahlungskarte soll zwar grundsätzlich alle Geschäfte erlauben, ist aber auf den Service von Microsoft zugeschnitten. Schon im Namen wird das Produkt von Microsoft unübersehbar am Anfang genannt. Das Angebot kann sich daher in der Praxis zu einer reinen Prepaid-Karte für Microsoft-Produkte entwickeln.

Eine derartige Karte trägt nicht zur Verbesserung der „finanziellen Allgemeinbildung“ bei. Der sinnvolle Umgang mit Geld wird nicht durch ein neues Zahlungssystem erlernt, das auf ein einziges Unternehmen zugeschnitten ist. Es dient vor allem dazu Microsoft zu ermöglichen, das

¹ Für den bargeldlosen Zahlungsverkehr (Girogeschäft) ist eine Banklizenz erforderlich gem. § 1 I Nr. 9 KWG, Die Ausgabe von Kreditkarten ist gem. § 1 Ia Nr. 8 KWG nur Finanzdienstleistungsinstituten möglich

² Siehe: <http://www.xbox.com/de-de/live/visa/default.htm>

Taschengeld kollektiv von den Eltern abzuschöpfen und diesen Zahlungsstrom auf sich zu kanalisieren. Dass dieser Markt interessant ist, zeigen die Schätzungen zum Taschengeld. Im Jahr 2003 wurden die monatlichen Zahlungen an Jugendliche zwischen 13 und 17 Jahren allein auf 2,3 Milliarden € in Deutschland pro Jahr geschätzt. Der Online-Verkauf von Produkten, der bei derartigen Spielen zum Großteil digital möglich ist, vermeidet den Umweg über die Händler und erhöht die Gewinnspannen für das Unternehmen.

Anbieter nutzen aktuelle und positiv besetzte Themen gerne, um ihre Produkte zu verkaufen. „**Finanzielle Allgemeinbildung**“ wird durch einen vielschichtigen und kritischen Umgang mit Finanzdienstleistungen entwickelt und nicht allein durch die Ausgabe von Kundenkarten an Jugendliche. Die Vermischung von Zahlungsmitteln auf Guthabenbasis mit der Anpreisung als „Kreditkarte“ dient in diesem Fall sogar dazu, Funktionen zu verschleiern.

B.III Fazit

Aufgrund der Firmengeschichte von Microsoft und der nicht absehbaren Entwicklung sollte die Ausgabe und Nutzung von „Prepaid-Karten“ für Jugendliche in den nächsten Jahren genau beobachtet werden. Offene Systeme, die Jugendlichen erlauben, am gesellschaftlichen Leben teilzunehmen, sind zu begrüßen. Die Bindung an ein einziges Unternehmen, die Gewöhnung an „Kredit“-Funktionen und das Nutzen von langfristigen Krediten zu Konsumzwecken sind dagegen bedenklich.

Es ist möglich, dass Microsoft über einen Umweg in den Bereich der Finanzdienstleistungen einsteigen will, vor allem in den Bereich moderner Zahlungssysteme für den Online-Bereich.