Wer für Betrug aufkommt

19.11.2026

Im vergangenen Jahr verloren die Ukrainer durch Kreditkartenbetrug 1,4 Mrd. Hrywnja, wobei 90 % dieser Gelder durch Social-Engineering-Methoden ergaunert wurden. Solange die Verluste größtenteils von den Kunden selbst getragen werden, haben Banken, Betreiber und Plattformen zu wenig Anreize, Betrüger zu stoppen. Und künstliche Intelligenz macht solche Angriffe immer kostengünstiger.

Das ist eine maschinelle Übersetzung eines Artikels aus der **Onlinezeitung Ekonomitschna Prawda***. Die Übersetzung wurde weder überprüft, noch redaktionell bearbeitet und die Schreibung von Namen und geographischen Bezeichnungen entspricht nicht den sonst bei* **Ukraine-Nachrichten** *verwendeten Konventionen.*

???

Im vergangenen Jahr verloren die Ukrainer durch Kreditkartenbetrug 1,4 Mrd. Hrywnja, wobei 90 % dieser Gelder durch Social-Engineering-Methoden ergaunert wurden. Solange die Verluste größtenteils von den Kunden selbst getragen werden, haben Banken, Betreiber und Plattformen zu wenig Anreize, Betrüger zu stoppen. Und künstliche Intelligenz macht solche Angriffe immer kostengünstiger.

Betrug ist in der Ukraine bereits zu einem Problem der Kostenverteilung geworden. Diejenigen, die eine Überweisung stoppen, eine Nummer sperren oder gefälschte Werbung entfernen können, gehen dabei fast kein Risiko ein, während die Rechnung dem Kunden in Rechnung gestellt wird. Solange dies so bleibt, wird sich der Schutz langsamer entwickeln als der Betrug.
Im vergangenen Jahr verzeichnete die Nationalbank der Ukraine 256.000 Fälle von Kartenbetrug – 5 % weniger als im Jahr 2024. Die Verluste stiegen dabei um ein Viertel auf 1,4 Mrd. Hrywnja, und der durchschnittliche Betrugsbetrag stieg von 4.247 auf 5.536 Hrywnja. 91 % der Verluste entfallen auf Online-Transaktionen, 90 % auf Betrugsmaschen, bei denen der Karteninhaber seine Daten selbst preisgegeben oder die Transaktion bestätigt hat.

Und dies sind lediglich die Statistiken zu Kartenzahlungen. Bargeld, das Menschen an Kuriere von vorgeblichen „Ermittlern“ übergeben, wird darin nicht erfasst. Die Cyberpolizei verzeichnete im Jahr 2025 63.400 Meldungen von Bürgern.

Übersetzung: **DeepL** — Wörter: 240

Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland Sie dürfen:

- das Werk vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen
- Bearbeitungen des Werkes anfertigen

Zu den folgenden Bedingungen:

Namensnennung. Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen (wodurch aber nicht der Eindruck entstehen darf, Sie oder die Nutzung des Werkes durch Sie würden entlohnt).

Keine kommerzielle Nutzung. Dieses Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.

Weitergabe unter gleichen Bedingungen. Wenn Sie dieses Werk bearbeiten oder in anderer Weise umgestalten, verändern oder als Grundlage für ein anderes Werk verwenden, dürfen Sie das neu entstandene Werk nur unter Verwendung von Lizenzbedingungen weitergeben, die mit denen dieses Lizenzvertrages identisch oder vergleichbar sind.

- Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter welche dieses Werk fällt, mitteilen. Am Einfachsten ist es, einen Link auf diese Seite einzubinden.
- Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.
- Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte unberührt.

Haftungsausschluss

Die Commons Deed ist kein Lizenzvertrag. Sie ist lediglich ein Referenztext, der den zugrundeliegenden Lizenzvertrag übersichtlich und in allgemeinverständlicher Sprache wiedergibt. Die Deed selbst entfaltet keine juristische Wirkung und erscheint im eigentlichen Lizenzvertrag nicht.

Creative Commons ist keine Rechtsanwaltsgesellschaft und leistet keine Rechtsberatung. Die Weitergabe und Verlinkung des Commons Deeds führt zu keinem Mandatsverhältnis.

Die gesetzlichen Schranken des Urheberrechts bleiben hiervon unberührt.

Die Commons Deed ist eine Zusammenfassung des Lizenzvertrags in allgemeinverständlicher Sprache.