

Persönliche PDF-Datei für

Mit den besten Grüßen vom Georg Thieme Verlag

www.thieme.de

Dieser elektronische Sonderdruck ist nur für die Nutzung zu nicht-kommerziellen, persönlichen Zwecken bestimmt (z. B. im Rahmen des fachlichen Austauschs mit einzelnen Kollegen und zur Verwendung auf der privaten Homepage des Autors). Diese PDF-Datei ist nicht für die Einstellung in Repositorien vorgesehen, dies gilt auch für soziale und wissenschaftliche Netzwerke und Plattformen.

Verlag und Copyright:

Georg Thieme Verlag KG
Postfach 30 11 20
70451 Stuttgart
ISSN

Alle Rechte liegen beim
Verlag



Glücksspielcharakter von Computerspielen

Wie Monetarisierungsstrategien digitale Spiele verändern

Gambling Character of Computergames

How Monetization Changes Digital Games

Autoren

Christian Schaack¹, Michael Dreier², Caroline Theis¹, Mathias Krell¹, Nina Roth¹

Institute

- 1 Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz e.V.
- 2 Ambulanz für Spielsucht – Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie Universitätsmedizin der Johannes Gutenberg-Universität Mainz

Schlüsselwörter

Glücksspiel, Computerspielstörung, Mikrotransaktionen, Free-To-Play, Lootbox

Key words

gambling, gaming disorder, microtransactions, free to play, loot box

Bibliografie

DOI <https://doi.org/10.1055/a-1020-7629>

Suchttherapie 2019; 20: 198–202

© Georg Thieme Verlag KG Stuttgart · New York

ISSN 1439-9903

Korrespondenzadresse

Christian Schaack

Stellvertretender Referatsleiter Suchtprävention/Dipl. Soz. Päd.
Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz e.V.
Hölderlinstraße 8

55131 Mainz

cschaack@lzg-rlp.de

ZUSAMMENFASSUNG

Der Glücksspielcharakter von kostenlosen Computerspielen verändert nicht nur das Freizeitverhalten der Spielenden, er hat auch psychosoziale und sozioökonomische Folgen. Ausgeklügelte Bezahlmechaniken verleiten Spielende zu hohen Investitionen ins Spiel. Glücksspielelemente wie z. B. Lootboxen, die Verschleierung von investierten Geldbeträgen und die Ausnutzung des Nutzerverhaltens für Kaufanreize, sind zentraler Bestandteil der Monetarisierungsstrategien der Publisher. Einige Länder wie Belgien oder Holland tragen dieser Entwicklung bereits Rechnung und haben Lootboxen als illegales Glücksspiel eingeordnet und mit einem Verbot belegt. Problematisch sind Spiele mit den genannten Mechaniken allerdings gerade für vulnerable Gruppen wie z. B. Kinder, Jugendliche und riskant

bzw. abhängig nutzende, wie die vorliegenden Daten zeigen. Computerspiele mit Glücksspielcharakter stellen somit ein gesellschaftliches Problem mit Handlungsbedarf dar, gerade weil die diskutierten Mechaniken bereits Anwendung in vielen kostenlosen Computerspielen finden. Es stellt sich also längst nicht mehr nur die Frage nach dem kulturellen Mehrwert von Computerspielen. Die Frage nach adäquater und kompetenzfördernder Suchtprävention, welche Kindern, jungen Menschen und Erwachsenen einen selbstbestimmten und ausgeglichenen Umgang mit dem Medium Computerspiel ermöglicht, stellt sich ebenfalls. Die Anpassung der Kriterien für die USK-Altersfreigabe kostenloser Computerspiele mit Glücksspielelementen, flankiert von einem zeitgemäßen Jugendschutz und einer Obergrenze monatlicher Investitionen in Computerspiele mit Mikrotransaktionen, stellen hierfür zentrale Aspekte dar.

ABSTRACT

The gambling character of Free To Play computer games does not only change how we experience those games in our leisure time. It has psychosocial and socioeconomically impact on our society. Clever designed payment mechanics drive players to increasing investments in games. Central elements of many monetization designs are Gambling elements like Loot-boxes, obfuscating invested money and exploiting player behaviour, to increase player spending stimulus. Some countries in the EU, like Belgium or Holland, stay abreast of the changes in design of computer games, and categorized Loot-boxes as illegal gambling by prohibiting them by law. Especially vulnerable groups like kids and teens, as well as risky and addicted users, are affected as present data indicates. With this, computer games with gambling character can be characterized as a social problem. Even more due to the already present wide spread of the former named payment mechanics in Free To Play games. This makes the topic not only a question about the cultural value of computer games. It raises questions about an adequate and responsible addiction prevention. Children, teens and adults can be empowered to use computer games in a healthy and self-determined way. Adjusting the criteria for USK age rating for computer games with gambling character, along with a contemporary child and youth protection and a monthly investment cap in Free To Play games for children and teens, are vital aspects for succeeding on this matter.

Free-To-Play, ein ökonomisches Erfolgsmodell?

Die große Mehrheit der am Markt etablierten Computerspiele ist für die Nutzenden zunächst kostenlos nutzbar und wird von der Computerspielebranche als Free-To-Play bezeichnet. Doch die suggerierte Kostenfreiheit dieser Angebote wirft bei genauer Betrachtung Fragen auf. So gestalten sich bei einigen Vertretern des Free-To-Play-Genres Bezahlmechaniken und die Ausnutzung von Nutzerdaten intransparent (1), die Nachvollziehbarkeit der eigenen Investitionen wird erschwert (2) und es finden sich glücksspielartige Funktionen (3) im Spiel. Es stellt sich somit die Frage, ob digitale Spiele, welche die genannten Mechaniken enthalten, noch einen kulturellen Mehrgewinn darstellen oder ob sie durch ihre Beschaffenheit bereits zu einer problematischen Entwicklung beitragen.

1. Monetarisierungsstrategien

Die Unternehmensstrategie der Publisher (dt. Spieleverleger), wie z. B. Blizzard Activision, Electronic Arts, Ubisoft, Nintendo u.v.a.m. ist gewinnorientiert. Die Monetarisierungsstrategien der Computerspielbranche tragen dem Rechnung und gehen mittlerweile über das einfache Ausbremsen der Spielenden mittels einer Paywall hinaus. Wie King et. al. [1] in einem Verbraucherschutz-Review zu 13 US Patenten zur Interaktion zwischen Bezahlssystem und Nutzenden in Computerspielen belegen konnten, erreicht die Monetarisierung von Computerspielen einen unfairen, ja kritisch zu bewertenden Punkt, an welchem Spielende aktiv ausgenutzt werden. Bei den genannten Patenten von Computerspieleherstellern, wie z. B. Activision, NetEase, Kabam u. a., ließen sich Bestrebungen zur Manipulation des Economic-environment, also der Umgebung in welcher Spielende ihr Geld bei Free-To-Play-Spielen investieren, identifizieren. Die beschriebenen Bezahlssysteme verfügen dabei über die Fähigkeit das Verhalten der Spielenden zu analysieren, die Preise und Preisnachlässe anzupassen und den optimalen Zeitpunkt für Kaufreize an Spielende zu ermitteln, um diese in Folge zu mehr und höheren Investitionen anzuregen [1]. Projiziert auf die Playerbase, also die Gesamtheit der Nutzenden eines Spieles, lassen sich so, mittels der großen Datenmengen, auch vulnerable Nutzergruppen identifizieren und Angebote speziell für diese gestalten [1].

2. Verschleierung der Investitionen

Das Ausbremsen Spielender wird zukünftig weit subtiler als über die gesetzte tägliche Spieldauer oder die Menge an verfügbaren Inhalten erfolgen. Aktuell führen die meisten Computerspiele Spielende für einen längeren Zeitraum ins Spiel ein, geben ihnen Freiraum dieses zu explorieren und bremsen sie aus, wenn es gerade besonders spannend wird. Spielende können diese Form der Paywall (dt. Bezahlschranke) natürlich jederzeit durch Bezahlen mit echtem Geld umgehen. Viele Free-To-Play-Spiele bedienen sich zum Verrechnen von echtem Geld und virtueller Währung einem fragwürdigen, jedoch aus dem Automatenglücksspiel bekannten, Vorgehen. Sowohl die Echtgeldbeträge, als auch die virtuelle Währung werden mit möglichst „krummen“ Faktoren gerechnet. Hinzu kommt, dass digitale Inhalte nicht 1:1 mit virtueller Währung erstanden werden können, sondern ebenfalls einen eigenen „krummen“ Preis besitzen. So erhält man beispielsweise für einen Betrag von 1,99€ drei virtuelle Münzen, für 26,99€ bereits 48 Münzen und

so weiter. Je mehr von der virtuellen Währung auf einmal angekauft wird, desto günstiger wird eine Einheit der virtuellen Währung. Eine Münze aus dem Dreierset kostet nach obigem Preis demnach 0,66€. Würden Spielende das 48-Münzen-Paket kaufen, würde sie eine virtuelle Münze nur noch 0,56€ kosten. Das ist ein Preisunterschied von 37%, welcher sich im Geldbeutel schnell bemerkbar macht. Ein virtuelles Gut wie z. B. ein Kleidungsstück für den eigenen Avatar der Spielenden, kann dann im Ingame-Shop wiederum mit 14,95 Münzen beziffert sein. Spielenden wird über diesen Weg erschwert, jederzeit den Überblick zu bewahren, wieviel echtes Geld gerade von ihnen investiert wird. Die in den Ingame-Shops angezeigten Boni auf Einkäufe sind in der ursprünglichen Kalkulation dabei bereits enthalten und sollen den Kunden suggerieren, hier und jetzt ein Schnäppchen machen zu können. Der Fachverband Medienabhängigkeit e.V. sprach bereits 2015 Handlungsempfehlungen [2] zum Umgang mit Free-To-Play-Spielen an den Gesetzgeber aus. Angemerkt wurde unter anderem die problematische Verschleierung von tatsächlichen Geldbeträgen durch eine Umwandlung in eine virtuelle Währung. Die bereits durch den BGH (Urt. v. 18.09.2014 - Az.: I ZR 34/12) angemahnte Aufforderung an Kinder, Beworbenes schnell oder günstig zu erwerben oder Dienstleistungen in Anspruch zu nehmen, muss seitdem unterbleiben. Allerdings zeigen die stark mit Computerspiel- und Internetsucht korrelierende Nutzung und die erhöhten Ausgaben in Spielen dieser Art, dass es hier weiterführender Regulation bedarf.

3. Glücksspielelement Lootbox

Eine die aktuelle Diskussion bestimmende und in nahezu allen Free-To-Play-Spielen zu findende Mechanik stellen die sog. Lootboxen (dt. Beutekiste) dar. Spielende erhalten diese häufig als Belohnung fürs Spielen oder können sie mittels virtueller Währung direkt im Spiel kaufen. Die Lootboxen enthalten dabei vielfältige digitale Inhalte, welche sich über Ausrüstung wie z. B. bestimmte Waffentypen oder Spielfiguren, Modeaccessoires wie z. B. Kleidungsstücke, Schmuck oder sog. Skins hin zu Verbrauchsgegenständen mit einmaligen Effekten und mehr erstrecken können. Die über die Lootboxen erhältlichen digitalen Inhalte, werden von den Herstellenden mit unterschiedlichen Chancen für die Ausschüttung versehen. So erhalten bei den Spielenden besonders begehrte Inhalte sehr geringe Chancen für eine Ausschüttung, wenig begehrte Inhalte hingegen eine hohe Wahrscheinlichkeit. Möchten Spielende die begehrten und seltenen digitalen Inhalte erhalten, so bleibt ihnen nichts weiter übrig als, bis zum glücklichen Erfolg, Geld in Lootboxen zu investieren. Da Spielende keinen Einfluss auf die Wahrscheinlichkeit bei Lootboxen haben, handelt es sich somit um Glücksspielelemente, bei welchen echtes Geld für einen zufälligen Gewinn ausgegeben werden kann. Die belgische Glücksspielkommission untersuchte bereits 2018 Lootboxen in Spielen wie z. B. FIFA 18, Overwatch, Star Wars Battlefront 2 und Counterstrike Global Offensive. Sie kam zu dem Schluss, dass es sich bei den Lootboxen der besagten Titel um illegales Glücksspiel handelt. Der Belgische Justizminister Geens begründete diesen Schritt vor allem mit der Zugänglichkeit von Lootboxen für Kinder und weitere vulnerable Gruppen. In der Folge wurden die Hersteller aufgefordert, die Lootboxen aus ihren Titeln zu entfernen. Mitte 2019 formierten sich 15 Länder Europas (exkl. Deutschland) gemeinsam mit den USA zu einer gemeinsamen Deklaration, welche sich für die Regulation von

Glücksspielelementen in Computerspielen ausspricht. Im Fokus der Internationalen Bemühungen stehen dabei Verbraucherschutz und der Schutz vulnerabler Gruppen, wie z. B. Kinder und Jugendliche [3].

Die Folgen von Free-To-Play

Deutschlandweit gelten 1 % der 14 bis 64-Jährigen laut der PINTA Studie als internetsüchtig. Im Altersbereich der 14 bis 24-Jährigen ist die Prävalenz um 2,4 % erhöht [4]. Ein Teil der Betroffenen nutzt nachweislich Free-to-Play-Spiele, in welchen sich Anreize bieten, virtuelle Währung oder im Tausch zu virtueller Währung, direkt reales Geld zu gewinnen. Wie aus der Forschungsliteratur bekannt ist, haben süchtige Computerspielende ein erhöhtes Risiko in digitalen Spielen mit Monetarisierungselementen mehr Zeit und mehr reales Geld zu verlieren. Zu diesen Zusammenhängen zwischen möglicher Computerspiel- und Internetsüchterekrankung und der Höhe des investierten Geldes bei Free-To-Play-Spielen haben Dreier et. al. [5] bereits evidente Erkenntnisse geliefert. In einer repräsentativen Untersuchung mit 3967 Probanden aus Rheinland-Pfalz im Alter zwischen 12 und 18 Jahren, wiesen 1485(n) Personen bereits Erfahrungen mit Free-To-Play-Spielen auf. Unter den Befragten erreichten 5,2 % die Kriterien für eine Computerspiel- und Internetsucht und 17,4 % wiesen zumindest einige der Kriterien für eine Sucht auf. Die beiden Gruppen werden im Folgenden daher als abhängig beziehungsweise riskant Nutzende bezeichnet. Alle Befragten wurden zudem zu ihren psychosozialen Problemlagen (z. B. emotionale Probleme, Verhaltensprobleme, Probleme mit Peers usw.) befragt. Hier fiel, nicht nur in übergeordnetem Bezug auf die untersuchten Probleme, sondern auch in Bezug auf ihre Einzeldimensionen auf, dass riskant und abhängig Nutzende in der Häufung ihrer psychosozialen Problemlagen signifikant über denen von unproblematisch Nutzenden lagen. Nutzende von digitalen Spielen, welche also die Kriterien für eine Computerspiel- und Internetsucht teilweise oder ganz erfüllten, wiesen im Vergleich zu Nutzenden welche die Kriterien nicht erfüllten, auffallend viele psychosoziale Probleme auf. Darüber hinaus neigten riskant und abhängig Nutzende signifikant häufiger zu medienbezogenen Stressbewältigungs- oder Verarbeitungsstrategien für die zuvor genannten, untersuchten Probleme. Psychosozialer Stress wird von diesen vulnerablen Gruppen demnach überdurchschnittlich häufig über medienbezogene Strategien bewältigt [5]. Zu diesen dysfunktionalen Strategien kann auch das Spielen von Free-To-Play-Spielen zählen.

Free-To-Play-Spiele zielen, wie bereits dargelegt, mit ihrem Geschäftsmodell darauf ab, Spielende zum Bezahlen zu animieren. Die Vermutung, dass ein nicht geringer Anteil der abhängig und riskant Nutzenden auch Geld in die gespielten Spiele investiert, liegt somit nahe. Die Computerspielebranche bezeichnet Gamerinnen und Gamer (dt. Computerspielende), welche über längere Zeiträume hohe Geldbeträge investieren, in Analogie zu den gängigen Begriffen beim Poker, als sogenannte Whales oder Killer Whales. Auch Dreier et. al. [5] gingen in ihrer Untersuchung der Frage nach, wieviel die sog. Whales in kostenlosen Onlinespielen ausgeben und untersuchten dabei den Zusammenhang zwischen Spieldauer und Investitionsverhalten. So verbringen abhängig (6,15 h/Tag) und riskant (5,22 h/Tag) Nutzende signifikant mehr Zeit im Internet im Vergleich zu nicht problematisch Nutzenden (3,2 h/Tag). Auch

geben abhängig (5,15 €/Monat) und riskant (2,64 €/Monat) Spielende in Free-To-Play-Spielen deutlich mehr Geld aus, als nicht problematisch Nutzende (1,59 €/Monat) [4]. Dabei haben alle Nutzende vielfältige Möglichkeiten ihren Einkauf abzurechnen. Für junge Menschen sind besonders Google Play, iTunes und Steam Prepaidkarten attraktiv, da sie in vielen Supermärkten, Kiosks und Postfilialen, zu taschengeldfreundlichen Beträgen, ab 15 € erstanden werden können. Mit dem auf den Karten mitgelieferten Code, kann ein junger Mensch barrierefrei echtes Geld in eine virtuelle Geldbörse laden und damit nahezu unbeschränkt in Spieleapps einkaufen.

Die hier beschriebenen digitalen Spiele werden in der einschlägigen Fachliteratur auch als glücksspielnahe Internetapplikationen bezeichnet. In Rheinland-Pfalz wird durch das Ministerium für Soziales, Arbeit, Gesundheit und Demografie (MSAGD) seit 10 Jahren ein Landesprogramm „Glücksspielsuchtprävention und Beratung Spielsüchtiger im Rahmen der Umsetzung des Landesglücksspielgesetzes in Rheinland-Pfalz“ gefördert und unter Koordination der Fachstelle „Prävention der Glücksspielsucht“ RLP der Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz e.V. umgesetzt. Die therapeutische Beratung und Supervision sowie die wissenschaftliche Begleitung wird durch die Ambulanz für Spielsucht der Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie der Universitätsmedizin Mainz realisiert. In diesem Landesprogramm werden in den 16 Regionalen Fachstellen Glücksspielsucht (RFG) überwiegend Personen mit Pathologischem Glücksspiel, jedoch auch Personen mit problematischem bis süchtigem Internetnutzungsverhalten (Internetsucht) beraten. Die Ambulanz für Spielsucht der Psychosomatischen Klinik der Universitätsmedizin Mainz hat zur Untersuchung des Problemfelds „Monetarisiertes Computerspiel“ für das Jahr 2016 anhand des Beratungsaufkommens der RFG eine Analyse durchgeführt. Es zeigt sich, dass eine nicht geringe Anzahl der Ratsuchenden, die Regionalen Fachstellen landesweit wegen exzessiven Internetkonsums um Hilfe ersuchen. Insgesamt 158 Beratungssuchende, wandten sich in 2016 wegen einer Internet- bzw. Computerspielsuchtproblematik an die Regionalen Fachstellen Glücksspielsucht. Dabei wurden 68 % der Ratsuchenden als pathologisch Internetnutzende klassifiziert. Insgesamt 31 % nutzten in dieser Patientengruppe Computer-/Smartphonespiele im Internet, bei denen man echtes Geld gewinnen und/oder investieren kann. Die Spiele, für die am häufigsten Geld aufgewandt wurde, waren an erster Stelle League of Legends, an zweiter Stelle eine monetarisierte Form des Spiels Counterstrike und an dritter Stelle das beliebte Spiel Clash of Clans, eine mobile Spieleapp. Die Betroffenen sind dabei im Mittel 20,04 (9,26) Jahre alt (Männlich im Mittel 19,5 (7,96) Jahre, Spannweite 9–54 Jahre; Weiblich im Mittel 25,5 (19,82) Jahre, Spannweite 13–55 Jahre). Die überwiegende Zahl der Ratsuchenden, die einen problematischen Konsum aufzeigt, ist dabei männlich (91,6 %). In Rheinland-Pfalz wurden durch die Ratsuchenden, welche in 2016 eine der regionalen Fachstellen aufgesucht und Geld in digitale Spiele investierten, zwischen 5 € und 80 000 € ausgegeben. Durchschnittlich wurden 2601,02 € (12099,39 SD) von den Betroffenen ins Spielen digitaler Spiele investiert. Als negative Konsequenzen gaben 35,4 % der problematisch Nutzenden an, finanzielle Probleme oder Schulden zu haben [6].

Ausblick

Das Geschäftsmodell Free-To-Play hat sich zum dominierenden Verkaufsmodell in der Computerspielebranche, angeführt vom Mobile-Games Markt, entwickelt. Spielende werden zunächst mit kostenlosen Angeboten umworben und so an die Spiele herangeführt. Langfristiges Ziel der Hersteller ist es, so viele Spielende wie möglich zum regelmäßigen Bezahlen zu animieren, da nur über diesen Weg Gewinne erzielt werden. Kritisch zu ermitteln ist dies v. a. im Hinblick auf die uns vorliegende wissenschaftliche Evidenz von Dreier et. al. [5] und die regelmäßig erhobenen Zahlen aus der Beratung der Regionalen Fachstellen Glücksspielsucht in Rheinland-Pfalz [6]. Sie führen uns deutlich vor Augen, dass gerade vulnerable Computerspielende gefährdet sind, digitale Spiele als Bewältigungsstrategie zu nutzen, mehr Zeit mit ihnen zu verbringen und mehr Geld als unproblematisch Nutzende in digitalen Spielen zu investieren. Die Einführung von glücksspielartigen Elementen in Computerspiele, stellt hierbei eine neue Dimension in der aktuellen Entwicklung dar. Spieleapps wie z. B. Coin Master, eine Spieleapp welche stark an einen Einarmigen Bandit erinnert und Werbung für Onlinecasinos in ihren Werbebannern anzeigt (USK Freigabe ab 16 Jahren), werden von bekannten und beliebten YouTube Influencerinnen und Influencern wie z. B. Bianca „Bibi“ Claßen (5,6 Mio. Abonnenten) [7] oder von Stars aus dem Fernsehen wie z. B. Dieter Bohlen [8] beworben. Wie bei Werbung, welche sich an junge Menschen richtet üblich, steht hier v. a. der spaßige und unbedenkliche Charakter im Vordergrund. Längst nehmen Werbestrategien jedoch nicht mehr nur die Hauptzielgruppe Kinder und Jugendliche in den Fokus. Auch Erziehungsberechtigten soll ein positiv besetztes Bild von Spieleapps wie z. B. Coin Master vermittelt werden. So bewirbt auch Daniela Katzenberger, selbst Mutter einer Vierjährigen, den familiären Charakter von Coin Master in einem Werbeclip, in dem die heitere Interaktion mit einer anderen Mutter und deren minderjährigem Sohn dargestellt wird [9].

Junge Menschen sind schon seit längerem via Prepaid-Karte in der Lage, ohne Wissen oder Kontrolle ihrer Erziehungsberechtigten Zugriff auf digitalisiertes Geld zu erhalten, um dieses virtualisierte Geld dann in Spielen wie z. B. Coin Master zu investieren. Das Setzen von echtem Geld in Verbindung mit einer zufälligen Ausschüttung eines Gewinns, wie es z. B. bei Lootboxen der Fall ist, innerhalb eines für junge Menschen freigegebenen Computerspiels ist, besonders im Zusammenhang mit dem unregulierten Zugang junger Menschen zu solchen Spielen, aus Sicht der Suchtprävention kritisch zu bewerten. Der Fachverband Medienabhängigkeit e.V. sprach sich bereits 2015 in einem Positionspapier, in Hinblick auf die Standards des Jugendschutzes sowie der Unverbindlichen Selbstkontrolle (USK), für eine Kennzeichnung und Einbeziehung von Bindungskriterien von Spielen mit Glücksspielelementen aus [10].

Mit der vorliegenden wissenschaftlichen Evidenz über die Anzahl und das Bezahlverhalten von abhängig und riskant Computerspielenden, stellen Bindungskriterien zur Alterseinstufung und eine Kennzeichnung von Glücksspielelementen in digitalen Spielen, welche auch jungen Menschen zugänglich sind, eine dringend erforderliche Orientierung dar. In Hinblick auf die Unterstützung von Erziehungsberechtigten muss diesen auf erster Ebene die suchtpreventive Kompetenz gegeben sein, klar und unmissverständlich digitale Spiele mit Glücksspielelementen von Spielen ohne solche

Elemente in Eigenverantwortung trennen zu können. In Ergänzung zur Erweiterung der Bindungskriterien, kann eine monatliche Obergrenze für Mikrotransaktionen (MIRPPU) [11] Spielende davor bewahren, die Kontrolle über das bereits investierte Geld zu verlieren und sich bereits früh zu verschulden.

Die stattfindende Etablierung von Glücksspielinhalten in digitalen Spielen stellt ein evident belegtes Risiko hinsichtlich einer möglichen Suchtentwicklung dar. Die sozioökologischen und sozioökonomischen Folgen, welche durch eine unregulierte Verbreitung von Spielen mit diesen Mechaniken z. B. via eSport-Events entstehen, sind nicht abzusehen. Adäquate Maßnahmen, wie z. B. ein zeitgemäßer und an den digitalen Wandel angepasster Jugendschutz in Form der Regulation von glücksspielartigen Inhalten in digitalen Spielen [11], eine monatliche Obergrenze für Investitionen bei Mikrotransaktionen [11] sowie zeitgemäße und die Erziehungsberechtigten unterstützende Bindungskriterien für die Alterseinstufung [10], können Spielende und Betreuende dabei unterstützen, im Sinne einer lebensweltorientierten und kompetenzfördernden Suchtprävention einen ausgeglichenen und bewussten Umgang mit Computerspielen zu etablieren [6].

Autorinnen/Autoren



Christian Schaack

ist ausgebildeter Diplom Sozialpädagoge mit beruflichen Erfahrungen in der Computerspielebranche, der aufsuchenden Jugendarbeit und der Fachberatung für Medienabhängigkeit. Seit 2015 begleitet er im Rahmen seiner Tätigkeit im Referat Suchtprävention der Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz den Aufbau der Prävention der Medienabhängigkeit auf Landesebene.

Interessenkonflikt

Christian Schaack schied auf eigenen Wunsch bereits 2013 aus der Computerspielbranche aus, um sich dem Arbeitsfeld der Medienabhängigkeit zuzuwenden. Vulnerable Gruppen sowie riskant oder abhängig nutzende, stehen seitdem im Zentrum seiner täglichen Bemühungen für eine bessere Beratung und Prävention der Medienabhängigkeit. Einen Interessenskonflikt schließt der Autor aus.

Literatur

- [1] King DL, Delfabbro PH, Gainsbury SM et al. Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective. *Comput Human Behav* 2019; 101: 131–143
- [2] Dreier M, Gohlke A, Wirtz M et. al. Handlungsempfehlungen des Fachverbands Medienabhängigkeit e.V. für den Bereich Free-to-Play-Games und kostenlose Apps. 2015; Im Internet: http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/Handlungsempfehlungen_Free-to-Play-Games_02-2015.pdf; Stand 26.09.2019
- [3] Eurogamer 15 European gambling regulators unite to tackle loot box threat. Im Internet: <https://www.eurogamer.net/articles/2018-09-17-15-european-gambling-regulators-unite-to-tackle-loot-box-threat>; Stand 26.09.2019

- [4] Rumpf HJ, Meyer C, Kreuzer A, John U, Merkeerk GJ. Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA). Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit. Greifswald und Lübeck 2011
- [5] Dreier M, Wölfling K, Duven E et al. Free-to-play: About addicted Whales, at risk Dolphins and healthy Minnows. Monetization design and Internet Gaming Disorder. *Addict Behav* 2017; 64: 328–333
- [6] Schaack C, Dreier M, Wölfling K. Glücksspielelemente in Computerspielen. Wie ein Trend aus Japan bedenkliche Standards setzt. 2017; Im Internet: <https://www.lzg-rlp.de/de/weiterfuehrende-infos-231.html>; Stand
- [7] YouTube, CC Entertainment Bibi Coinmaster Werbung. Im Internet: <https://www.youtube.com/watch?v=iGS7aAjp9Ps>; Stand 26.09.2019
- [8] YouTube, CC Entertainment Dieter Bohlen Coinmaster Werbung. Im Internet: <https://www.youtube.com/watch?v=DmF28VGUFjI>; Stand 26.09.2019
- [9] YouTube, Pedro Marques Daniela Katzenberger Coinmaster Werbung. Im Internet: <https://www.youtube.com/watch?v=VH6-FG16MHl>; Stand 26.09.2019
- [10] Albertini V, Dreier M, Groppler et al. Position des Fachverbands Medienabhängigkeit e.V. zur Einbeziehung von entwicklungsbeeinträchtigenden Bindungskriterien bei der Altersfreigabe von Computerspielen zur Prävention und Verhinderung einer Medienabhängigkeit. 2015; Im Internet: http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/Position_spielimmanente_Faktoren_02-2015.pdf; Stand 26.09.2019
- [11] Dreier M, Müller KW, Beutel ME et al. Herausforderungen der formellen Anerkennung der Computerspielsucht (Gaming Disorder) als Krankheit. *Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis* 2019; 3: 97–98

