

Glücksspielelemente in Computerspielen

Wie ein Trend aus Japan bedenkliche Standards setzt



Bild: Google Play

Im Februar 2017 betrat einer der großen Spielepublisher nach jahrelanger, selbstverordneter Abstinenz und zur Freude der Fans endlich den Mobilmarkt. [Nintendo](https://www.nintendo.de/index.html)¹, ein weltweit agierender Computerspielehersteller, welcher stets seine Kinder- und Familienfreundlichkeit betont, veröffentlichte eine Mobileapp-Version einer der beliebtesten Spieleserien für die hauseigene portable Konsole Nintendo 3DS. Bei „[Fire Emblem Heroes](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nintendo.zaba&hl=de)“² handelt es sich um eine Mischung aus Strategie- und Rollenspiel. Spielende befehligen eine Gruppe von Helden, deren Ziel es ist, die Spielwelt vor dem Einfluss böser Widersacher zu bewahren. Die im typischen Stil der Manga Comics gehaltenen Figuren, stehen den Spielenden bei den zu bestreitenden Kämpfen als Helden zur Seite.

Der Markenkern, die beliebte und taktische Auswahl der Helden, hat sich auch mit der aktuellen Version von *Fire Emblem Heroes* nicht grundlegend verändert. Spielende müssen im Laufe des Spiels abwägen, mit welchen Helden sie in den Kampf ziehen wollen. Falsche Entscheidungen können auch zum Tod eines Helden führen, welcher dann unter Umständen für immer verloren ist. Das klingt schwer, ist mit Hilfe der Tutorials des Spiels und etwas Übung allerdings schnell verstanden und vergleichbar mit einer Mischung aus Schach und Schere, Stein, Papier. Jede Heldenfigur hat bestimmte Stärken und Schwächen und eignet sich daher besonders gut im Kampf gegen andere Figuren. Spielende lernen nach und nach die Vor- und Nachteile von Spezialisierungen wie z.B. den Kampfstil (also Nah- und Fernkämpfer), die primäre Ausrichtung der Heldenfigur (z.B. Zauberer oder Heiler) und die verwendete Art der Waffen, kennen. Diese Features sorgen bereits für einen ordentlichen taktischen Tiefgang, allerdings kommen durch Rollenspiel-Elemente, wie z.B. die steigende Erfahrung der eigenen Heldenfiguren, neue Ausrüstung und spezielle, bessere bzw. stärkere Fertigkeiten, neue Möglichkeiten der Entwicklung noch hinzu. Hier werden also Anreize zum Weiterspielen geschaffen, wie sie auch bei klassischen MMORPGs³ zu finden sind.



Bild: Fire Emblem Heroes Ver. 1.2.0

¹ <https://www.nintendo.de/index.html>

² <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nintendo.zaba&hl=de>

³ Massively Multiplayer Online Roleplaying Games (dt. Onlinerollenspiele)

Fire Emblem Heroes ist zunächst eine kostenlose Spieleapp, welche sich Spieler auf das Smartphone herunterladen und installieren können. Die USK empfiehlt anhand ihrer derzeitigen Evaluationskriterien ein Nutzungsalter ab 6 Jahren.

Das Modell Free-To-Play

Viele Mobile-Spieleapps sind zunächst kostenlos. Hier bildet auch *Fire Emblem Heroes* keine Ausnahme. Neben den sogenannten Ingamebelohnungen, also Belohnungen, welche aus dem Spielfortschritt selbst resultieren und die Spielfiguren verbessern sollen, gibt es bei Free-To-Play⁴ auch immer Belohnungen in Form einer virtuellen Währung. Diese Währung nennt sich bei den meisten Spielen unterschiedlich und kann auch im Ingame-Shop, also einem digitalen Laden im Spiel selbst, für echtes Geld angekauft werden. Erfahrungsgemäß kann diese virtuelle Währung, in *Fire Emblem Heroes* „Sphären“ genannt, in vielen Free-To-Play-Spielen dazu eingesetzt werden, die von den Entwicklern eingebaute Paywall (dt. Bezahlschranke) zu umgehen.



Bild: *Fire Emblem Heroes* Ver. 1.2.0

Diese Bezahlschranke funktioniert bei Free-To-Play-Spielen ähnlich wie z.B. bei einer Onlinezeitung. Die Leser einer Onlinezeitung bekommen einen gewissen Teil der Artikel kostenlos zur Verfügung gestellt. Bestimmte Inhalte hat der Verlag jedoch hinter einer Paywall versteckt. Leser, welche Artikel aus diesem Bereich des Angebotes lesen möchten, müssen dafür bezahlen. Verglichen mit dem Free-To-Play-Modell bedeutet dies, dass Gamer (dt. Computerspieler) Spiele bis zu einem gewissen Umfang oder einer bestimmten Dauer, in einigen Fällen sogar vollkommen kostenlos, spielen können.

Spielepublisher (dt. Spielverleger), wie z.B. Nintendo, sind jedoch keine gemeinnützigen Organisationen. Ihre Strategie ist gewinnorientiert und diese Orientierung findet sich daher auch in ihren Free-To-Play-Spielen wieder. Spielende werden allerdings nicht gestoppt, wie das eventuell bei

 3	1,99 €
 10 9+1 Bonus	5,99 €
 23 20+3 Bonus	12,99 €
 35 30+5 Bonus	19,99 €
 48 40+8 Bonus	26,99 €
 75 60+15 Bonus	39,99 €
 140 110+30 Bonus	74,99 €

Bild: *Fire Emblem Heroes* Ver. 1.2.0

Onlinezeitungen der Fall sein mag. Das Ausbremsen erfolgt häufig über die tägliche Spieldauer oder die Menge an verfügbaren Inhalten und geht meist etwas subtiler von statten. Per Design (dt. Entwurf) führen die Games (dt. Computerspiele) Spielende einen längeren Zeitraum ins Spiel ein, geben ihnen dann Freiraum, das Spiel zu explorieren und bremsen sie erst dann aus, wenn es gerade besonders spannend wird. Spielende können die Paywall natürlich jederzeit durch Bezahlen mit der virtuellen Ingamewährung umgehen und weiterspielen. Viele Free-To-Play Titel wie z.B. *Fire Emblem Heroes*, bedienen sich dazu beim Verrechnen von realem Geld und virtueller Währung einer fragwürdigen, auch aus dem Automatenenspiel bekannten Mechanik. Sowohl die Echtgeldbeträge als auch die virtuelle Währung werden mit „krummen“ Faktoren gerechnet. So erhält man bei *Fire Emblem Heroes* für einen Betrag von 1,99€ drei virtuelle Sphären, für 26,99€ bereits 48 Sphären und so weiter. Hierbei gilt, je mehr von der virtuellen Währung auf einmal

⁴ Free-To-Play bedeutet Übersetzt so viel wie kostenlos spielbare digitale Spiele

angekauft wird, desto günstiger wird eine Einheit der virtuellen Währung. Eine Sphäre aus dem Dreierset kostet nach obigem Preis also 0,66€. Würden Spielende das 48-Sphären Paket kaufen, würde sie eine Sphäre nur noch 0,56€ kosten. Das ist ein Preisunterschied von 37%, welcher sich im Geldbeutel recht schnell bemerkbar macht. Die in den Ingame-Shops angezeigten Boni auf Einkäufe sind in der ursprünglichen Kalkulation dabei bereits enthalten und sollen den Zahlenden suggerieren, hier ein Schnäppchen machen zu können.

Das System Gashapon

Wenn Sie schon einmal Japan besucht haben, dann sind sie Ihnen vielleicht schon aufgefallen. Sie stehen, meist zu Dutzenden, in den unterschiedlichsten Läden und Geschäften, immer gut gefüllt mit allen erdenklichen Figuren und Spielzeugen aus bekannten Mangas (jap. Comics), Animes (jap. Zeichentrick) und Computerspielen. Die Gashapon⁵-Automaten sind auffällig bunt und erzeugen beim Auswurf der Kugeln, in welchen sich die begehrten



Bild: [wikimedia.org/Laika_ac_Gashapon_Machines](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Laika_ac_Gashapon_Machines)

Spielzeuge verstecken, einen typischen und unverkennbaren Plopp-Ton. Ihre Bezeichnung setzt sich daher auch aus den beiden Begriffen für Automat (Gasha) und Plopp-Ton (Pon) zusammen. Die Automaten sind münzbetrieben und sie zu einer Ausgabe zu bewegen kann, je nach Automat, zwischen einem und fünf Euro kosten. Dabei sind die Figuren und Spielzeuge, die aus den Automaten kommen, nicht vergleichbar mit den hierzulande z.B. in Überraschungseiern zu findenden. Sie sind von besserer Qualität und haben einen höheren Produktionsstandard. Ein hoher Detailgrad in Kombination mit den lizenzierten Figuren aus bekannten Comics, Anime-Serien und Computerspielen macht die Spielzeuge für viele Menschen in Japan zu begehrten Sammelobjekten.

Die Figuren werden fast ausschließlich in Sets veröffentlicht. Das unter Sammlern begehrte Komplettieren eines Sets kann sich jedoch als äußerst teuer und frustrierend herausstellen, denn nicht



Bild:

[flickr.com/photos/alisdair/2104233](https://www.flickr.com/photos/alisdair/2104233)

in jedem Automaten ist die gleiche Anzahl an Figuren zu finden und darüber hinaus sind bestimmte Figuren, in Bezug auf ihre Gesamtauflage, seltener als andere. Welche Figur man nach Geldeinwurf in einen Gashapon-Automaten bekommt, ist also rein zufällig und kann nicht vom Nutzenden manipuliert werden. So kann es beim Sammeln der Figuren vorkommen, dass man in besonders hoher Stückzahl aufgelegte Figuren sehr häufig in den Händen hält und damit eine Niederlage, beim Versuch eine der besonders seltenen Figuren zu ergattern, erleidet. In Japan ist derzeit jede Form von Glücksspiel verboten, bei welcher Spielende als Gewinn Geld ausgeschüttet bekommen. Der Gewinn in Form von Sachpreisen ist jedoch nicht illegal. Die Betreibenden der Patchinko-Glücksspielautomaten, welche ähnlich wie die Glücksspielautomaten hier, in sog. Patchinko-Hallen zu finden sind, halten sich an diese Vorgaben und schütten die Gewinne in

⁵ <https://en.wikipedia.org/wiki/Gashapon>

Sachpreisen im Wert von einigen wenigen bis hin zu 100€ aus. Um dieses Überangebot von Sachpreisen hat sich in Japan ein fester Second-Hand Markt entwickelt. In kleinen, eigens für diesen Zweck bestehenden Läden, können so bspw. Gewinner des Patchinkospiels ihre Sachpreise, mit einem geringen Wertverlust, wieder in Geld umwandeln. Die Sachpreise fungieren in diesem Fall wie eine virtuelle Währung und ermöglichen es den Spielenden, ihr Spiel mit neuen Geldmitteln fortzusetzen. Besagte Second-Hand Geschäfte kaufen nicht nur die Sachpreise aus den Patchinko-Hallen an. In ihnen können auch Sammler der Gashapon-Figuren fündig werden und wie nicht anders zu erwarten, erzielen die seltensten Gashapon-Figuren hier die höchsten Preise. Mit *Fire Emblem Heroes* hält das Prinzip Gashapon nun Einzug in die Welt der Spieleapps.

Gashapon und Free-To-Play

Bei *Fire Emblem Heroes* handelt es sich, wie bereits geschildert, um ein Spiel aus dem Free-To-Play Segment. Nintendo, ein japanisches Unternehmen, welches Computerspiele und Spielekonsolen herstellt, ist Publisher und Lizenzhalter der gesamten *Fire Emblem* Serie. Vielleicht liegt der Einfluss von Gashapon auf *Fire Emblem Heroes* in dem kulturellen Hintergrund des Unternehmens begründet.



Bild: *Fire Emblem Heroes* Ver. 1.2.0

Wie oben ausgeführt, sollen Spielende von *Fire Emblem Heroes* die zum Spiel benötigten Helden möglichst über ein System von echtem Geld umgewandelt in virtuelle Währung erwerben. Das von Nintendo in der App etablierte Ausgabeverfahren für die Helden in *Fire Emblem Heroes* orientiert sich dabei stark an dem der Gashapon-Automaten. Spielende zahlen zunächst einen Betrag in echter Währung um eine virtuelle Tauschwährung zu erhalten. Diese kann dann dazu eingesetzt werden, eine neue, zufällige Spielfigur zu erspielen. Dabei sind die Helden in *Fire Emblem Heroes* ebenso

unterschiedlich häufig wie die Figuren in den Gashapon-Automaten. Die Stärke der Helden im Spiel, wie sehr sie also einen Kampf zu Gunsten der Spielenden beeinflussen, wird in Kategorien von einem bis fünf Sternen angegeben. Dabei gilt, je mehr Sterne ein Held hat, desto mächtiger ist er auch im Spiel. Zusätzlich gibt es in der höchsten Fünf-Sterne Kategorie eine weitere Aufwertung, welche Fokus genannt wird. Helden aus den beiden Fünf-Sterne Kategorien sind dabei extrem selten und Spielende haben bei einem Spielversuch nur eine Chance von 3%. Auch die Sets aus den Gashapon-Automaten haben eine Übertragung erfahren. Zusätzlich zu den Sternekategorien sind die Helden auch in mehrere Sets wie Bronze, Silber, Gold usw. eingeteilt. Diese Sets beeinflussen ebenfalls, zusätzlich zu den Sternekategorien, die Stärke und Fähigkeiten der erhaltenen Heldenfigur.

Spielende werden im Spiel häufig mit Sphären für den Einkauf von Helden beschenkt. Sie erhalten diese z.B. bei regelmäßiger Rückkehr zum Spiel oder für erledigte Aufgaben und erreichte Ziele. *Fire Emblem Heroes* weist Spielende auch regelmäßig darauf hin, dass mehrfaches Erspielen von Helden einen Preisnachlass mit sich bringt. Die Aufforderung „Beschwöre mehr, spare Sphären.“ erhalten Spielende bereits kurz nach Spielbeginn über das Tutorial, also direkt bei der Einführung in das Spiel. Somit wird ein Nachlass oder Bonus für das gehäufte Ausführen der „Beschwörung“, also dem Erspielen bzw. zufälligen Ausschütten von Figuren durch zuvor eingesetztes, in



Bild: *Fire Emblem Heroes* Ver. 1.2.0

virtuelle Währung umgewandeltes Geld, direkt beworben. Der Fachverband Medienabhängigkeit e.V.⁶ hat bereits 2015 Handlungsempfehlungen⁷ zum Umgang mit Free-To-Play-Spielen an den Gesetzgeber herausgegeben. Angemerkt wurde unter anderem auch 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)⁸ angemahnte Aufforderung an Kinder, Beworbenes schnell oder günstig zu erwerben oder Dienstleistungen in Anspruch zu nehmen, muss seitdem unterbleiben. Allerdings, zeigt die stark mit Computerspiel- und Internetsucht korrelierende Nutzung und die erhöhten Ausgaben⁹ in diesen Spielen, dass es hier weiterführender Regulation bedarf.

Abhängig von Free-To-Play

Deutschlandweit gelten 1% der 14 bis 64-Jährigen laut der PINTA Studie als internetsüchtig. Im Altersbereich der 14-24 Jährigen ist nach dieser Studie, welche die Bundesdrogenbeauftragte in Auftrag gab, die Prävalenz auf sogar 2,4% erhöht (Rumpf et al., 2011)¹⁰.

Beispiele - Erhöhung der Rate:

- 5-mal Beschwören, kein Held mit 5 ★: Erhöhung um 0,5 %
- 10-mal Beschwören, kein Held mit 5 ★: Erhöhung um 1,0 %
- 15-mal Beschwören, kein Held mit 5 ★: Erhöhung um 1,5 %
- 115-mal Beschwören, kein Held mit 5 ★: Erhöhung um 11,5 %

Die Rate erhöht sich bei jeder Beschwörungsrunde mit 5 Beschwörungen um 0,5 %. Dies bezieht sich sowohl auf Helden mit 5 ★ als auch auf Helden im Fokus mit 5 ★. Die Erhöhung wird zur vorhandenen Rate addiert. Je 0,25 % werden dabei auf Helden mit 5 ★ und Helden im Fokus mit 5 ★ verwendet.

Hast du 120-mal hintereinander einen Helden beschworen, ohne einen 5-★-Helden zu bekommen, erhöht sich die Beschwörungsrate für Helden mit 5 ★ bei der nächsten Beschwörungsrunde auf 100 %. Wenn das passiert, beschwörst du einen 5-★-Helden mit jedem der fünf Steine.

Bild: Fire Emblem Heroes, Sphäreneinkauf, Ver. 1.2.0

Ein Teil dieser Personen nutzt nachweislich Computerspiele in denen sich Anreize bieten, virtuelle Währung oder im Tausch zu virtueller Währung direkt reales Geld in sog. Free-to-Play-Spielen zu gewinnen. Wie aus der Forschungsliteratur bekannt ist, haben süchtige Computerspielende ein erhöhtes Risiko in derartigen Computerspielen mit Monetarisierungselementen mehr Zeit und mehr reales Geld zu verlieren. Zu diesen Zusammenhängen zwischen möglicher Computerspiel- und Internetsucherkrankung und der Höhe des investierten Geldes bei Free-To-Play Spielen haben Dreier et. al. (2017) bereits evidente Erkenntnisse geliefert. In einer repräsentativen Untersuchung mit 3.967 Probandinnen und Probanden aus Rheinland-Pfalz im Alter zwischen 12 und 18 Jahren wiesen 1.485(n) 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 und 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 diese untersuchten Probleme, sondern auch in Bezug auf

⁶ <http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/>

⁷ http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/Handlungsempfehlungen_Free-to-Play-Games_02-2015.pdf


⁸ <http://juris.bundesgerichtshof.de/cgi-bin/rechtsprechung/document.py?Gericht=bgh&Art=en&nr=69114&pos=0&anz=1>

⁹ Dreier, M., Wölfling, K., Duven, E., Giral, S., Beutel, M. E., & Müller, K. W. (2017). Free-to-play: About addicted Whales, at risk Dolphins and healthy Minnows. Monetization design and Internet Gaming Disorder. *Addictive behaviors*, 64, 328-333.


¹⁰ Rumpf, H. J., Meyer, C., Kreuzer, A., John, U., & Merkerk, G. J. (2011). Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA). Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit. Greifswald und Lübeck.


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 die Kriterien für eine Computerspiel- und Internetsucht teilweise oder ganz erfüllten, wiesen im Vergleich zu Nutzern, 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 oben untersuchten Probleme. Psychosozialer Stress wird von diesen vulnerablen Gruppen also überdurchschnittlich häufig über medienbezogene Strategien bewältigt. Zu diesen dysfunktionalen Strategien kann auch das Spielen digitaler Spiele wie z.B. *Fire Emblem Heroes* zählen.


Zahlungsmethoden


 PayPal: ✓

SONSTIGE OPTIONEN

 Abrechnung über o2 verwenden

 PayPal hinzufügen

 Kredit- oder Debitkarte hinzufügen

 Code einlösen

*Standardisierte Bezahlmaske
(Google Android 2017)*

Free-To-Play Spiele zielen, wie oben geschildert, 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 nahe. Die Computerspielerbranche bezeichnet Gamer (dt. Computerspielende), welche über längere Zeiträume mit hohen Geldbeträgen spielen, in Analogie zu den Begriffen beim Poker als sogenannte Whales (dt. Wale). Auch Dreier et. al. (2017) gingen in ihrer Untersuchung der Frage nach, wieviel die sog. Wale in kostenlosen Onlinespielen ausgeben und untersuchten dabei auch den Zusammenhang zwischen Spieldauer und Investitionsverhalten. So verbringen abhängig (6,15h/Tag) und riskant (5,22h/Tag) Computerspielende

im Vergleich signifikant mehr Zeit im Internet zu nicht problematisch Nutzenden (3,2h/Tag). Auch geben abhängig (5,15€/Monat) und riskant (2,64€/Monat) spielende Gamer in kostenlosen Onlinespielen deutlich mehr Geld aus, als nicht problematisch Nutzende (1,59€/Monat). Dabei haben sie 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 auch ein junger Mensch nahezu barrierefrei echtes Geld in eine virtuelle Geldbörse laden und damit in Spieleapps einkaufen.

Situation in Rheinland-Pfalz

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 nahezu zehn Jahren ein Landesprogramm „Glücksspielprävention und Beratung Spielsüchtiger im Rahmen der Umsetzung des Landesglücksspielgesetzes in Rheinland-Pfalz“ gefördert und unter Koordination der Fachstelle „Prävention der Glücksspielsucht“ 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 2016 wegen einer Internet- bzw. Computerspielsuchtproblematik an die Regionalen Fachstellen. 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 SD) Jahre alt (männlich im Mittel 19,5 (7,96 SD) Jahre, Spannweite 9-54 Jahre; weiblich im Mittel 25,5 (19,82 SD) Jahre, Spannweite 13-55 Jahre). Die überwiegende Zahl der Ratsuchenden, die einen problematischen Konsum aufzeigen, ist dabei männlich (91,6%). In Rheinland-Pfalz wurden durch die Ratsuchenden, welche in 2016 eine der Regionalen Fachstellen Glücksspielsucht aufgesucht haben und Geld in digitale Spiele investierten, zwischen 5€ und 80.000€ ausgegeben. Durchschnittlich wurden 2.601,02€ (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.

Ausblick

Das Geschäftsmodell Free-To-Play hat sich in den vergangenen Jahren zum dominierenden Modell in der Computerspielebranche, vor allem des Mobilmarktes, entwickelt. Spielende werden zunächst mit kostenlosen Angeboten umworben und an die Spiele herangeführt. Langfristig ist das Ziel, so viele Spielende wie möglich zum regelmäßigen Bezahlen zu animieren, da nur über diesen Weg Gewinne erzielt werden. Kritisch zu bemessen ist dies vor allem im Hinblick auf die aktuellen wissenschaftlichen Erkenntnisse von Dreier et. al. (2017) und die erhobenen Zahlen aus der Beratung der Regionalen Fachstellen in Rheinland-Pfalz. Sie führen deutlich vor Augen, dass gerade vulnerable Computerspieler gefährdet sind, digitale Spiele als Bewältigungsstrategie zu nutzen, mehr Zeit mit ihnen zu verbringen und mehr Geld als unproblematisch Nutzende in diesen digitalen Spielen auszugeben. Die Einführung von glücksspielartigen Elementen (wie z.B. Gashapon), mit der Chance auf einen prestigeträchtigen und seltenen Gewinn, stellt eine neue Dimension in der aktuellen Entwicklung dar. Junge Menschen sind nun in der Lage, ohne Wissen oder Kontrolle ihrer Erziehungsberechtigten Zugriff auf digitalisiertes Geld zu erhalten, um dieses dann in Spielen wie z.B. *Fire Emblem Heroes* auf den Erhalt einer Figur zu setzen. Dieses Setzen von echtem Geld in Verbindung mit einer zufälligen Ausschüttung eines Gewinns (s.o.) innerhalb eines für Kinder freigegebenen Computerspiels ist, besonders im Zusammenhang mit dem unregulierten Zugang junger Menschen zu solchen Spielen, aus suchtpreventiver Perspektive kritisch zu sehen. Der Fachverband Medienabhängigkeit e.V. hat bereits 2015 ein Positionspapier veröffentlicht, in welchem sich der Verband im Rahmen des wissenschaftlichen Standes und im Hinblick auf die Standards des Jugendschutzes sowie der Unverbindlichen Selbstkontrolle (USK) für eine Kennzeichnung und Einbeziehung von Bindungskriterien von Spielen mit Glücksspielelementen ausgesprochen hat.¹¹

¹¹ http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/Position_spielimmanente_Faktoren_02-2015.pdf

Angesichts der aktuellen wissenschaftlichen Evidenz zur Anzahl und zum Bezahlverhalten von abhängig und riskant Computerspielenden, stellen Bindungskriterien zur Alterseinstufung und eine Kennzeichnung von Glücksspielelementen in digitalen Spielen (welchen auch jungen Menschen zugänglich sind), eine sinnvolle Orientierung dar. In Hinblick auf die Unterstützung von Erziehungsberechtigten soll diesen auf erster Ebene die suchtpreventive Kompetenz gegeben werden, klar und unmissverständlich digitale Spiele mit Glücksspielelementen wie z.B. *Fire Emblem Heroes* von Spielen ohne diese Elemente in Eigenverantwortung trennen zu können. Darüber hinaus stellt die stattfindende Etablierung von Glücksspielinhalten in digitalen Spielen ein Risiko hinsichtlich einer möglichen Suchtentwicklung dar. Die gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Folgekosten, welche durch die derzeitige Situation entstehen können, sind noch nicht abzusehen. Adäquate Maßnahmen im Sinne einer lebensweltorientierten und kompetenzfördernden Suchtprevention können Spielende und Betreuende dabei unterstützen, einen bewussten Umgang mit Computerspielen zu etablieren.

Zitation:

Schaack, C., Dreier, M. & Wöfling, K. (2017). Glücksspielelemente in Computerspielen. Wie ein Trend aus Japan bedenkliche Standards setzt. Online im Internet unter:

https://www.lzg-rlp.de/files/LZG-Shop/Suchtprevention_Download/Internetsucht/Gluecksspielelemente_in_Computerspielen.pdf

Kontakt



Landeszentrale für
Gesundheitsförderung
in Rheinland-Pfalz e.V.

Referat Suchtprevention

Christian Schaack

Hölderlinstr. 8, 55131 Mainz

Telefon: 06131 2069-46

Fax: 06131 2069-69

E-Mail: cschaack@lzg-rlp.de

Internet: www.lzg-rlp.de



UNIVERSITÄTSmedizin.
MAINZ

Dr. Klaus Wöfling

Leitung (komm.) - Schwerpunkt Medizinische Psychologie und Medizinische Soziologie

Psychologische Leitung - Ambulanz für Spielsucht

Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie

Universitätsmedizin der Johannes Gutenberg-Universität Mainz

Duesbergweg 6 – Campus

55128 Mainz

Telefon: 06131-39-27334

Fax: 06131-39-22750

E-Mail: woelfling@uni-mainz.de

Internet: www.verhaltenssucht.de