



Free to P(l)ay – Online Gaming an der Grenze zum Glücksspiel

Wie Glücksspielelemente den Spielmarkt dominieren
und das Kulturgut Computerspiel in Verruf bringen



Content

- # Nutzungsverhalten
- # Games Business
- # Predatory Patterns in Game Design
- # Gaming Disorder
- # Auswirkungen

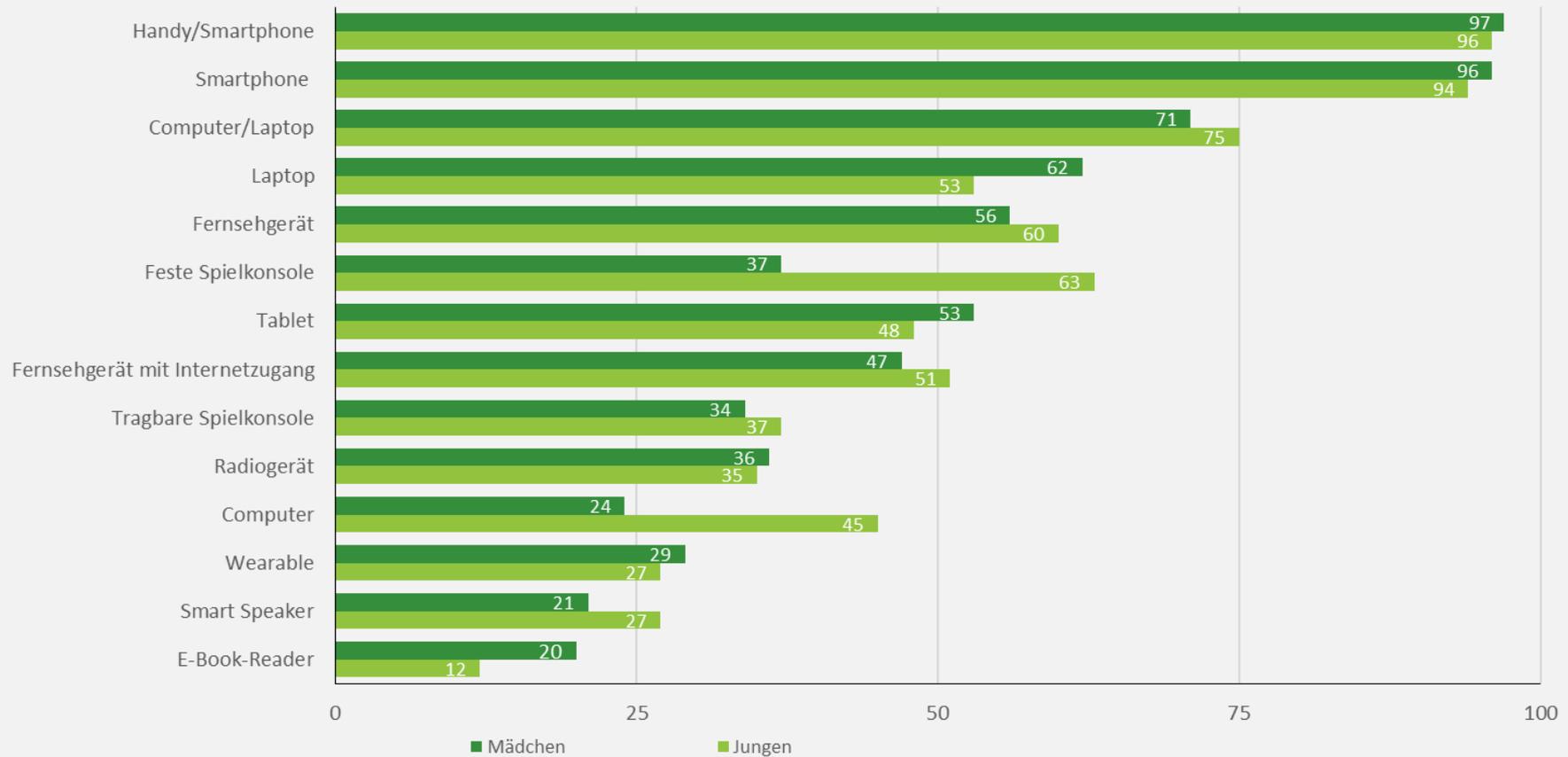


Digitale Alleskönner





Gerätebesitz Jugendlicher 2022

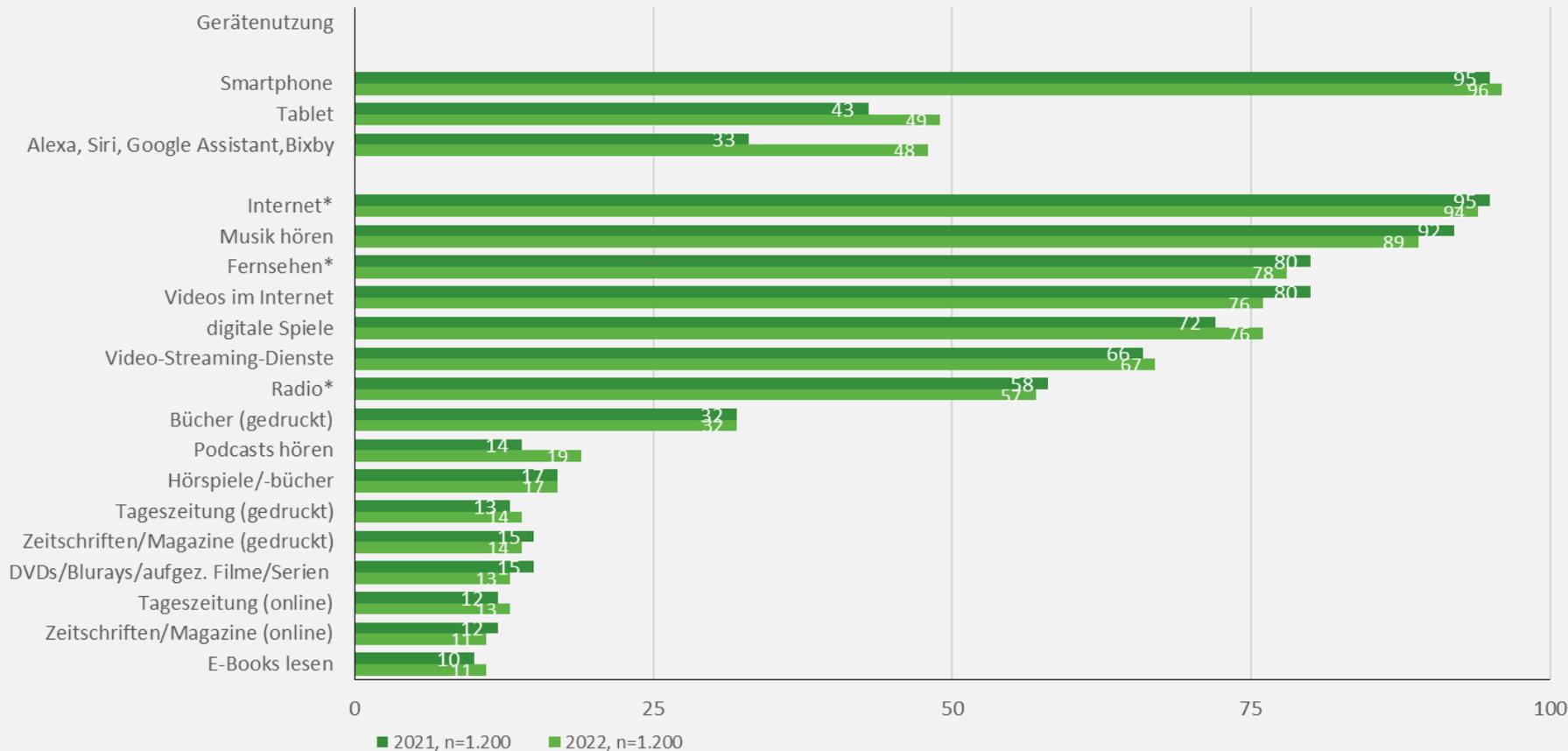


Quelle: JIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200



Medienbeschäftigung in der Freizeit 2022 – Vergleich 2021

- täglich/mehrmals pro Woche -

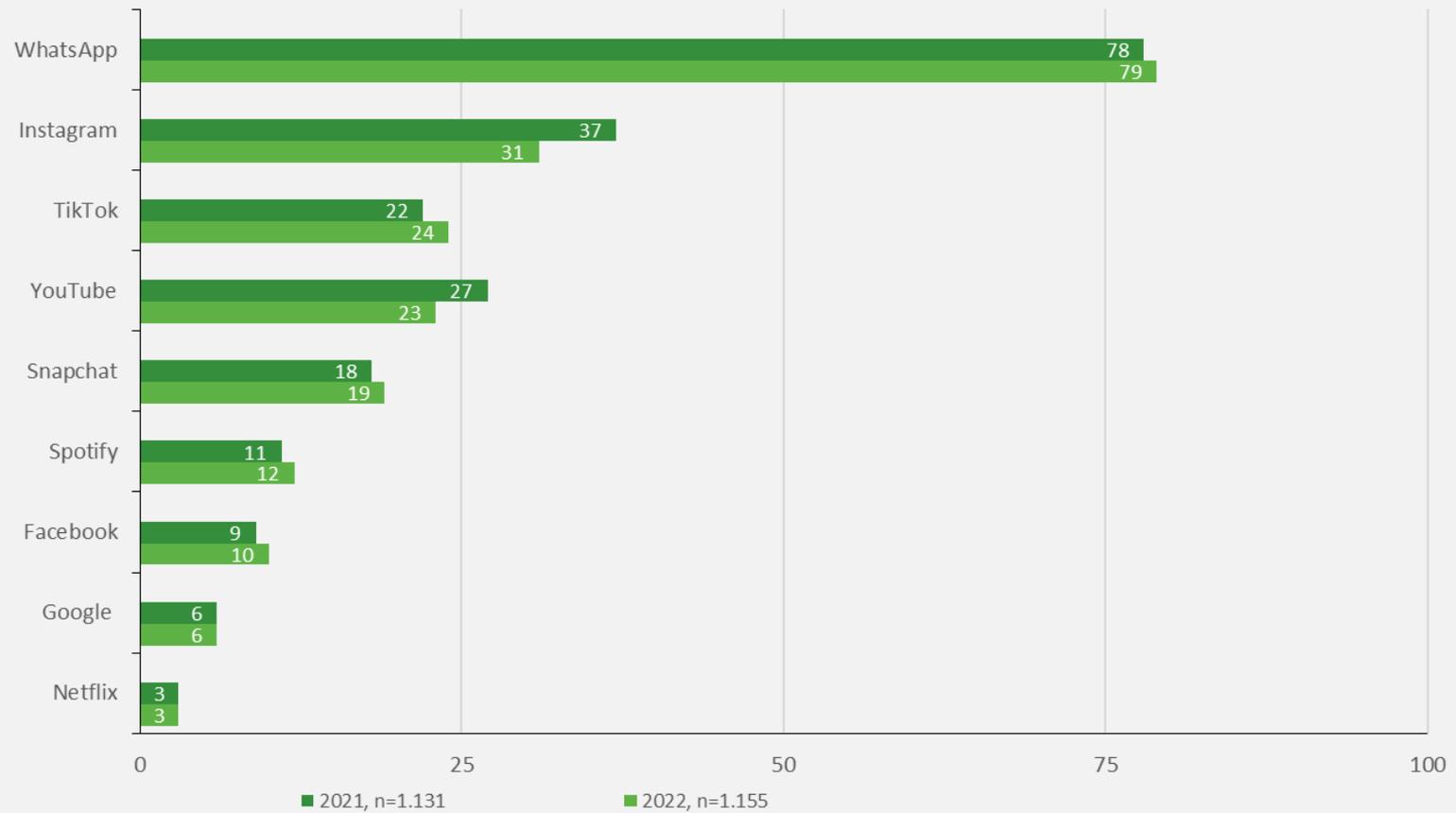


Quelle: JIM 2021, JIM 2022, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Befragten, n=1.200



Wichtigste Apps 2022 – Vergleich 2021

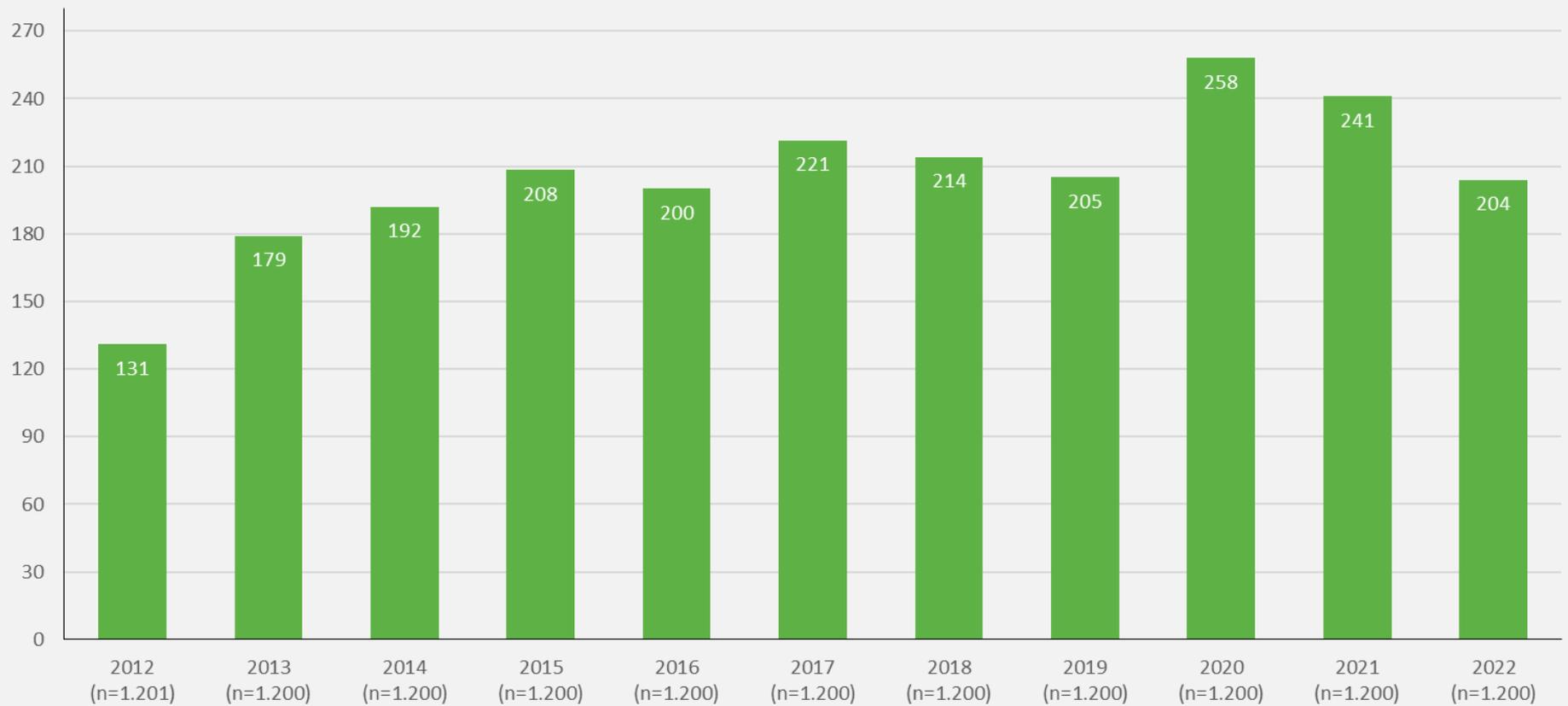
- bis zu drei Nennungen ohne Antwortvorgabe -



Quelle: JIM 2021, JIM 2022, Angaben in Prozent, Nennung ab 3 Prozent (Gesamt), Basis: Befragte, die ein Handy/Smartphone besitzen



Entwicklung tägliche Onlinenutzung 2012-2022

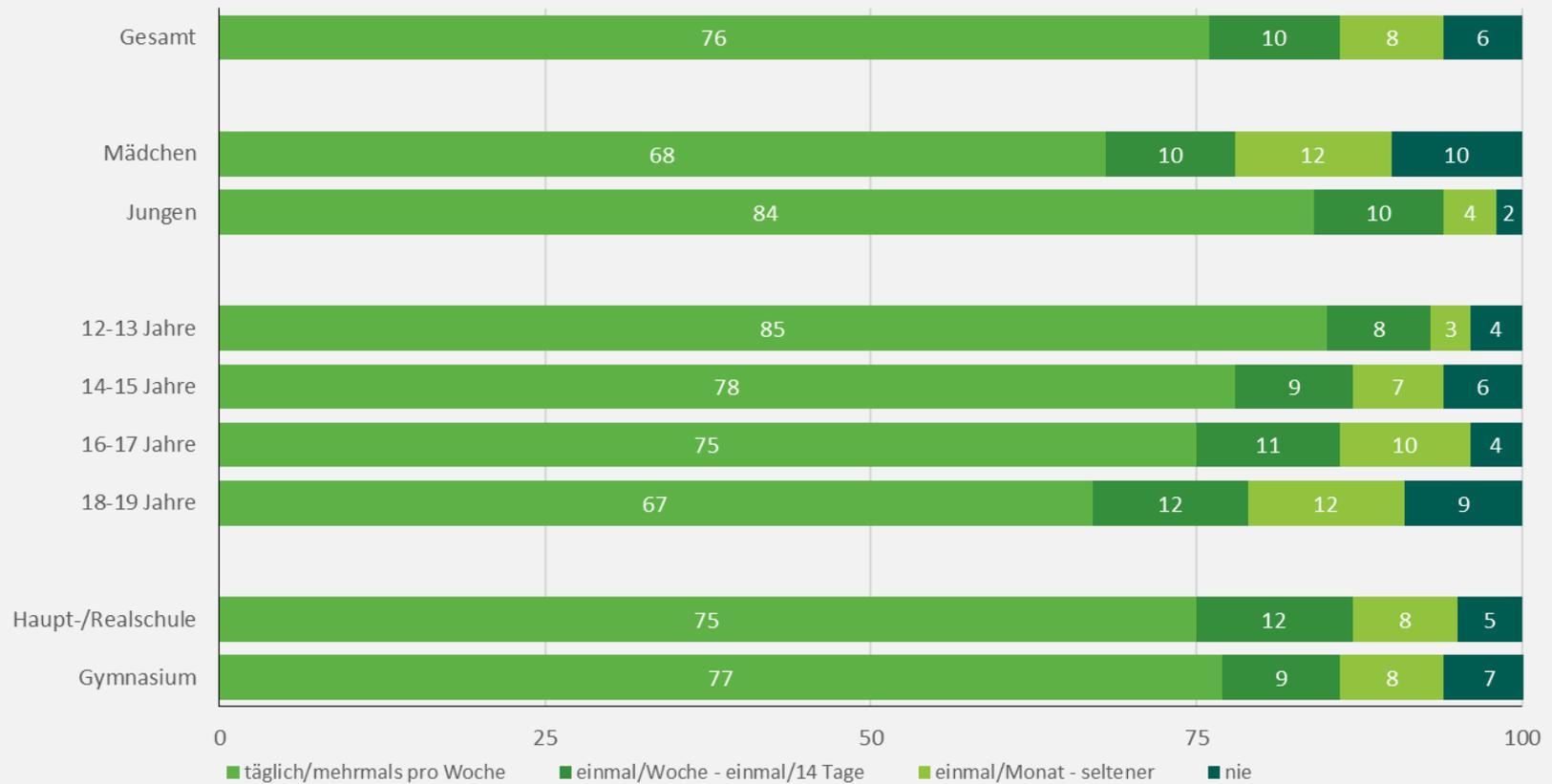


Quelle: JIM 2012-JIM 2022, Angaben in Minuten; *Änderung der Fragestellung, Basis: alle Befragten, n=1.200



Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2022

- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele -



Quelle: JIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Games Business





So vielfältig sind die Spielerinnen und Spieler in Deutschland



48%
der **Spielenden**
sind **weiblich**



58%
der **6- bis**
69-Jährigen
spielen Games



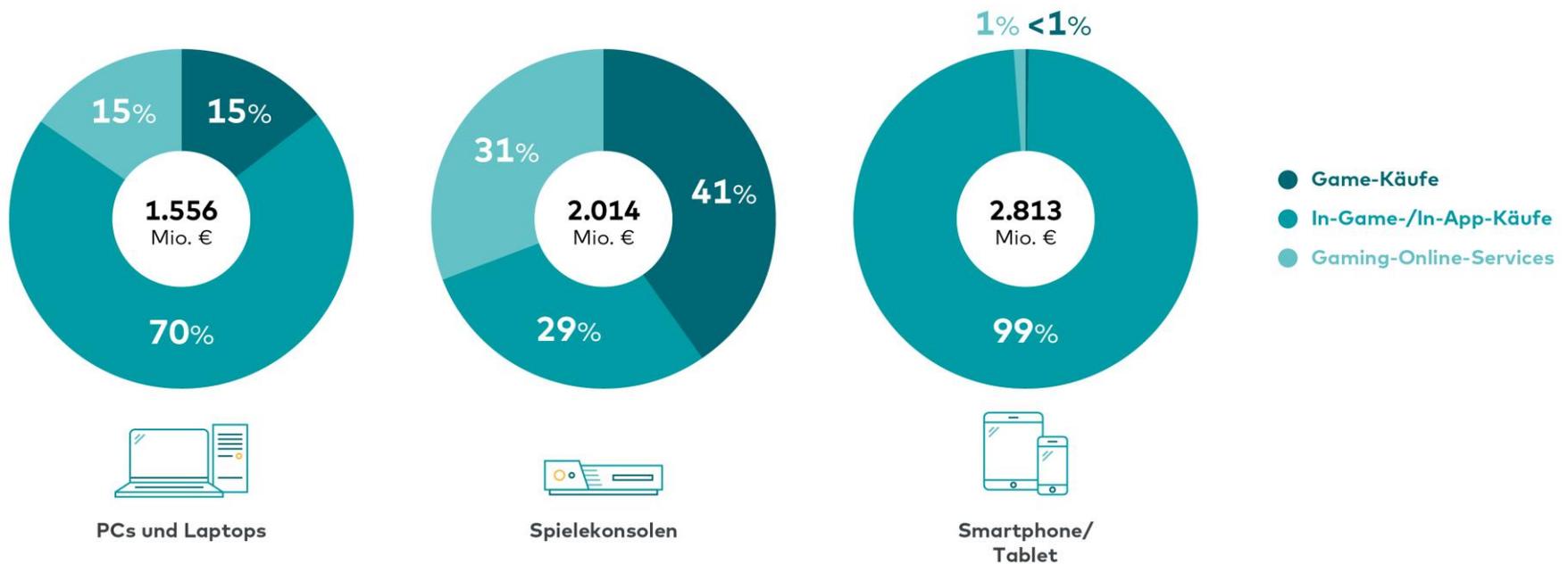
37,9
Jahre sind
Spielende im
Durchschnitt alt



78%
der Spielenden
sind **mindestens**
18 Jahre alt



Große Unterschiede zwischen Spiele-Plattformen beim Konsumverhalten





game charts

Spiele-Apps nach Umsatz

April 2023

1	• Coin Master	Moon Active
2	• Gardenscapes – New Acres	Playrix

game charts

Spiele-Apps nach Umsatz

April 2023

1	• Coin Master	Moon Active
2	• Gardenscapes – New Acres	Playrix
3	• Candy Crush Saga	Activision Blizzard

18	20 ↑	Summoners War	Com2uS Holdings
19	★	Puzzles & Survival	37 Entertainment
20	19 ↓	June's Journey	Playtika

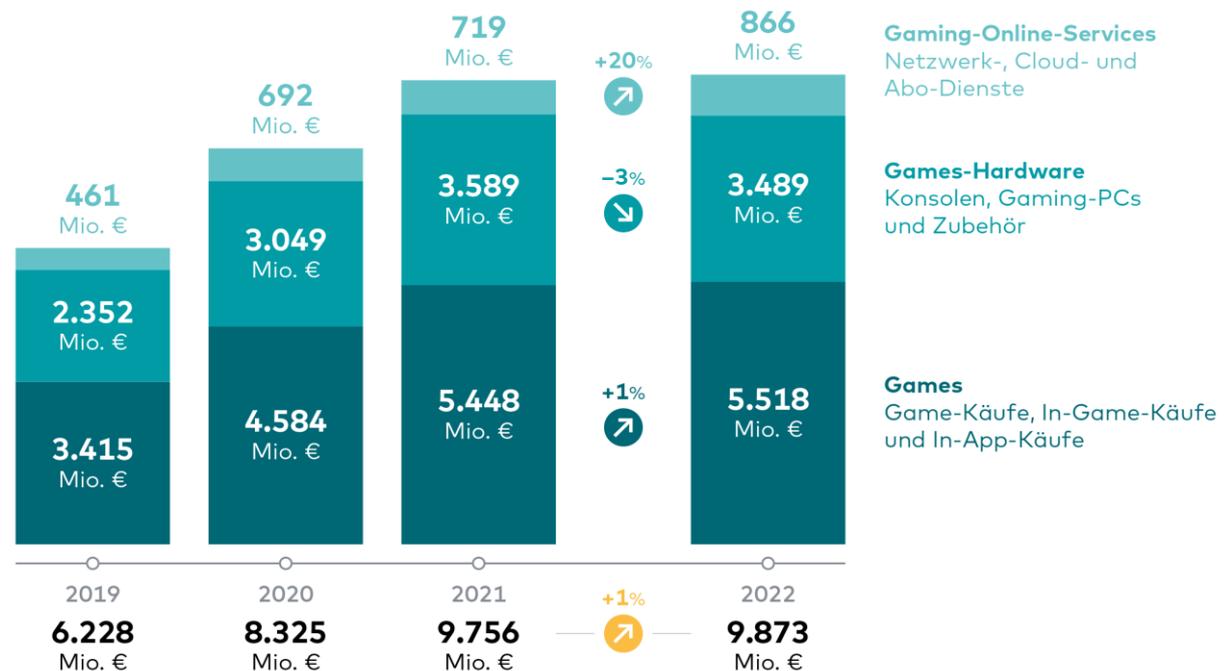
game
Verband der deutschen
Games-Branche

www.game.de

* Neu- bzw. © Wiedereinstieg in die Top 20, * Keine Veränderung zum Vormonat
Quelle: game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. und App Annie
Über App Annie: App Annie ist die vertrauenswürdigste Quelle für Trends im Mobilmarkt und
wird von Branchenführern auf der ganzen Welt genutzt. Abgebildet sind die deutschen
plattformübergreifenden (iOS, Android) Charts der Spiele-Apps nach Umsatz.



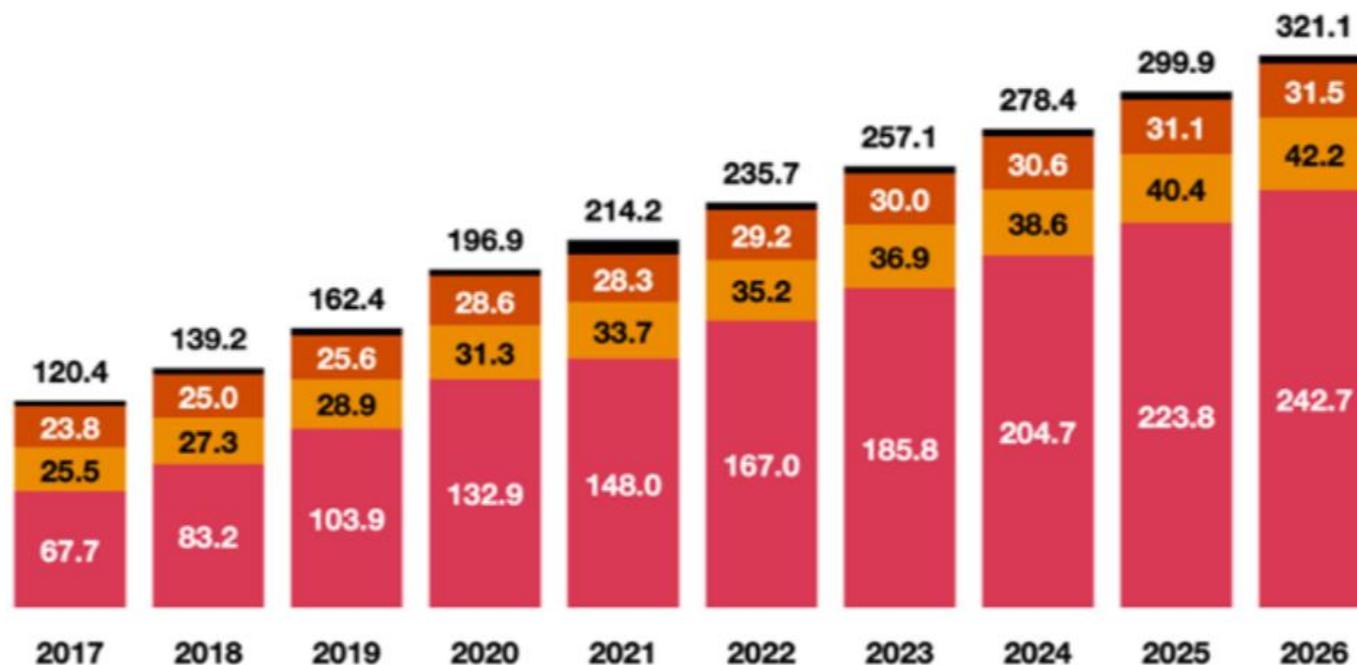
Deutscher Games-Markt stabilisiert sich auf hohem Niveau





Total global video games revenue, by segment (US\$bn)

- Social/casual gaming
- PC games
- Console games
- Integrated video games advertising



Note: 2021 is the latest available data. 2022–2026 values are forecasts.

Source: PwC's Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026, Omdia

*1 Billion = 1 Milliarde



Predatory patterns in Game Design

- ✓ Opt in
- ✓ Don't opt out
- ✓ Don't not opt in

Opt out all





Free-to-Play

- # Über 90% der Games am Markt sind kostenlos spielbar also Free-to-Play (FTP) und damit hoch attraktiv.
- # Kostenlose Games nutzen den gleichen Trick wie Online Casinos welche Startguthaben verschenken.
- # Gamer:innen probieren so Games aus die sie normalerweise nicht spielen würden.
- # Wurde erst einmal Zeit in den Spielfortschritt investiert, fällt das aufhören schwer. Dies erhöht häufig auch die Zahlungsbereitschaft der Gamer:innen.



Ingame-Währung / Shop

- # Umwandlung von harter in eine dem Spiel eigne, digitale Ingame-Währung, soll die Kosten verschleiern.
- # Kurse von harter zu Ingame-Währung sind absichtlich krumm.
- # Häufig gibt es mehrere Ingame-Währungen im Spiel, welche für unterschiedliche Zwecke ausgegeben werden können.
- # Beträge in den Ingame-Shops sind ebenfalls absichtlich krumm um Kosten zu verschleiern.
- # Publisher setzen auf den „Sunk-cost-Effekt“.



Pay-wall & FOMO

- # Nahezu alle kostenlosen Onlinespiele besitzen Mechaniken zum Ausbremsen der Gamer:innen, die sogenannten Pay-walls.
- # Pay-walls stoppen den Spielfluss und zerstören so den Flow der Gamer:innen.
- # Diese erleben so häufig das Gefühl etwas zu verpassen, wenn Sie nicht bezahlen (FOMO).
- # Gesamte Mechanik setzt auf „Ego-depletion“ indem sie die Gamer:innen immer wieder vor schwerste Herausforderungen stellt, welche mit Geld einfach „weggekauft“ werden können.



Glücksspielelemente

- # Glücksspielelemente, wie z.B. Lootboxen, finden sich in einem Großteil der Games.
- # Können schnell über harte Währung gekauft oder über meist sehr lange Zeit erspielt werden.
- # Schütten einen zufälligen Gewinn, in Form eines digitalen Gegenstandes aus.
- # Sollen den Reiz beim Spielen erhöhen.
- # Versprechen mit einem seltenen Gewinn hohes Ansehen (Prestige) in der Community.
- # Sind häufig darauf ausgelegt, beim Erhalt eines „nicht gewünschten Gewinnes“ Chasing zu erzeugen.



Big Data Analysis & KI

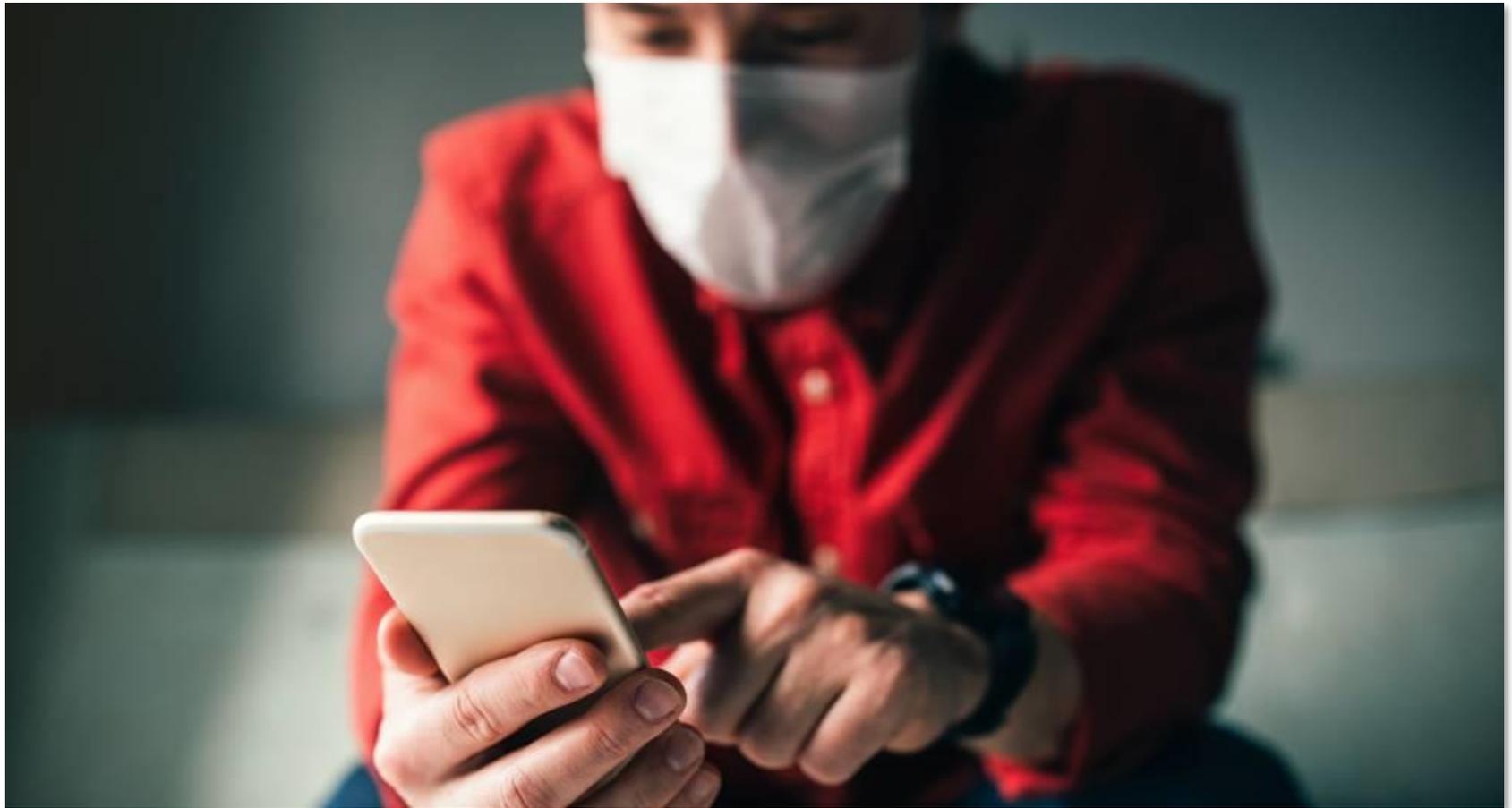
- # Algorithmen und KI's analysieren das Verhalten der Gamer:innen um Kaufanreize zu setzen.
- # Analysieren das Bezahlverhaltens über die Nutzerdaten (Uhrzeit, Ort, Kontext, was, wie viel etc.)
- # Analyse der Gamer:in z.B. nach Kriterien der Big 5:
Offenheit für Erfahrungen (**Aufgeschlossenheit**),
Gewissenhaftigkeit (**Perfektionismus**), Extraversion
(**Geselligkeit**; Extravertiertheit), Verträglichkeit
(Rücksichtnahme, **Kooperationsbereitschaft**,
Empathie) und Neurotizismus (emotionale **Labilität**
und Verletzlichkeit).
- # Kaufanreize werden so auf die spielende Person zugeschnitten und zum günstigsten Zeitpunkt gesetzt.

COIN MASTER

Coin Master
4.5 ★★★★★ Kostenlos [DOWNLOAD](#)

Anzeige · 0:26

Medienabhängigkeit





Gaming Disorder

- # Charakterisiert durch ein Muster von episodischen, beständigen oder wiederkehrenden Spielverhalten (On- wie Offline).
- # Beeinträchtigte Kontrolle über das Spielverhalten (z.B. Frequenz, Intensität, Dauer, Anfang- und Ende und Kontext).
- # Steigende Priorität vom Ausmaß des Spielverhalten und Vorrang gegenüber anderen Interessen und täglichen Aktivitäten.
- # Fortsetzen oder Steigern des Spielverhaltens trotz aufkommen negativer Konsequenzen.
- # Beeinträchtigungen in persönlichen, familiären, sozialen, schulischen, beruflichen und weiteren wichtigen Bereichen des Lebens.
- # Das Spielverhalten und die beschriebenen Merkmale müssen für eine Diagnose über einen Zeitraum von 12 Monaten evident sein, wengleich dieser Zeitraum bei massiv auftreten Symptomen verkürzt werden kann.

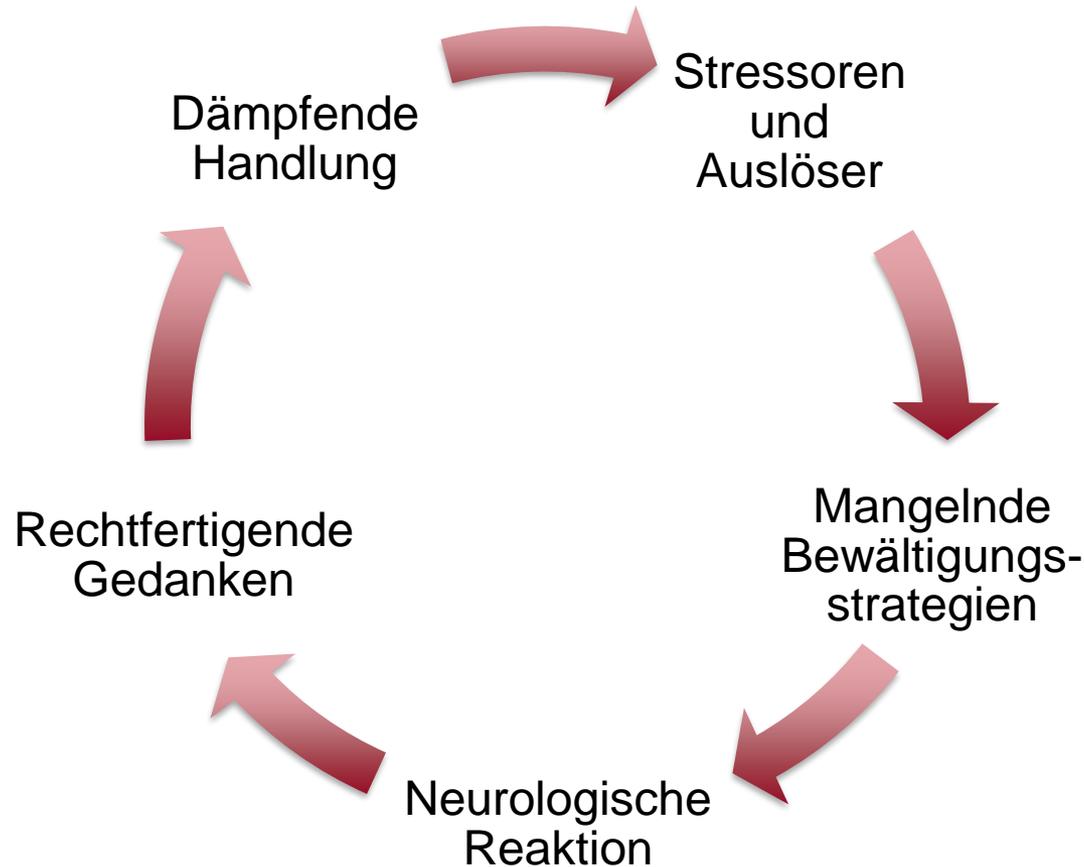


Mögliche Auslöser

- # Mangelnde oder keine Nutzungsregulation.
- # Langeweile und/oder Eskapismus.
- # Leistungsdruck und emotionaler oder körperlicher Stress.
- # Negativ affektive Gefühlszustände.
- # Negativ besetztes Selbstbild.

- # Häufige komorbide Erkrankungen: Soziale Ängstlichkeit, Depression und ADHS.

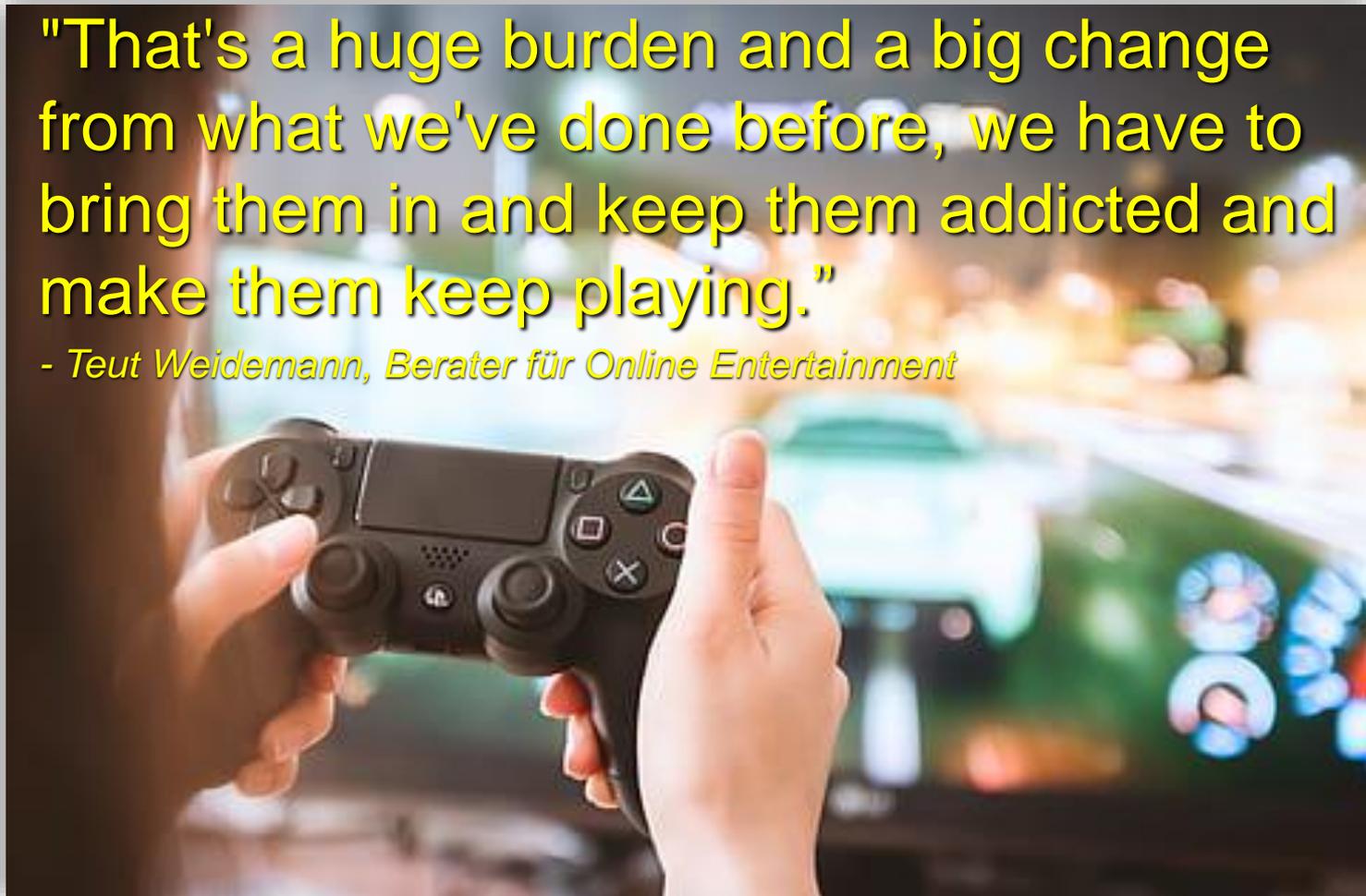
Wie entsteht Sucht?



Auswirkungen

"That's a huge burden and a big change from what we've done before, we have to bring them in and keep them addicted and make them keep playing."

- Teut Weidemann, Berater für Online Entertainment





Auswirkungen von Free-To-Play

- # 2017 erfüllten in Rheinland-Pfalz bereits 5.2% der jungen Menschen zwischen 12 und 18 Jahren die Kriterien für eine Computerspielsucht (pathologisch Nutzende; n=1465).
- # 17.4% wiesen immerhin einige der Kriterien für eine Sucht auf (problematisch Nutzende).
- # Pathologisch Nutzende verbrachten signifikant mehr Zeit mit Computerspielen (6,15h/Tag) als nicht problematisch Spielende (3,2h/Tag).
- # Pathologisch Nutzende gaben dabei mehr Geld (5.15€/Monat) in kostenlosen Onlinespielen aus, als problematisch Nutzende (1.59€/Monat).



Auswirkungen von Free-To-Play

- # Problematisch und pathologisch Nutzende in RLP wiesen bereits 2017 eine signifikante Häufung ihrer psychosozialen Problemlagen auf.
- # Ebenso zeigten beide Gruppen signifikant häufiger medienbezogene Stressbewältigungs- oder Verarbeitungsstrategien für ihre Probleme.
- # 24,1% der Ratsuchenden welche 2021 in Rheinland-Pfalz die Regionalen Fachstellen Glücksspielsucht und Medienabhängigkeit für eine Beratung aufsuchten, gaben Schulden als negative Konsequenzen ihres Handelns an.
- # Durchschnittlich wurde von diesen Betroffenen 3.346,12€ in digitale Spiele investiert (2021).



Ausblick

- # Folgen einer abhängigen Nutzung von Free To Play treten auf psychosozialer und sozioökonomischer Ebene auf.
- # Mangelnde Regulation bei Free To Play und Computerspielen mit Glücksspielelementen erzeugt schon jetzt signifikante wirtschaftliche Verluste.
- # Digitale Spiele analysieren das Bezahlverhalten von Spielenden um diese zu einem monetären (Langzeit-) Investment zu animieren.
- # Trends wie z.B. Kryptogaming versprechen Gewinne im Vorbeigehen, verschleiern jedoch die Volatilität und hohen Investments.



Ausblick

- # Bisherige Instrumente der Gewinnmaximierung, wie z.B. Loot-Boxen (o.ä. Glücksspielelemente) greifen nahtlos in das Earn-to-Play-Konzept.
- # Erspielen und Handeln von Kryptowährungen birgt eigene Reize und Risiken, welche jenen beim Glücksspiel ähnlich sind (#Gam(e)bling).
- # Erziehungsberechtigten muss durch die USK Alterseinstufung dringend die Kompetenz gegeben werden, digitale Spiele mit Glücksspielelementen niederschwellig und auf erster Ebene zu identifizieren.
- # Angebote welche Glücksspielelemente enthalten und sich an junge Menschen unter 18 Jahren richten, benötigen dringend eine bessere Einordnung im Kontext eines zeitgemäßen Jugendschutzes.



Play to Earn – Gaming or Gambling?



Verfasser

Christian Schaack

Koordinierende Fachstelle Prävention der
Glücksspielsucht und Medienabhängigkeit in RLP

Sozialraumentwicklung / Suchtprävention

Landesamt für Soziales, Jugend und Versorgung

Rheinallee 97-101

55118 Mainz

06131 967-705

schaack.christian@lsjv.rlp.de

Weitere Informationen:

[Prävention der Medienabhängigkeit in RLP](#)

www.suchtpraevention-rlp.de



Literatur

Delfabbro, P., King, D., & Parke, J. (2023). The complex nature of human operant gambling behaviour involving slot games: Structural characteristics, verbal rules and motivation. *Addictive Behaviors*, 137, 107540.

Jennifer Nicole Williams, Robert John Williams, Nolan Brian Gooding & Jessy Mix (2022): Financial speculation in Canada: prevalence, correlates and relationship to gambling, *International Gambling Studies*, DOI: 10.1080/14459795.2022.2041702 Link to this article:

<https://doi.org/10.1080/14459795.2022.2041702>

Dreier, Kremser, Beutel & Wölfling, 2022. Jahresevaluation 2021, zeitlicher Verlauf seit 2009 und spezifische Betrachtung der Versorgung unter Corona-Bedingungen. Bericht an das Ministerium für Arbeit, Soziales, Transformation und Digitalisierung des Landes Rheinland-Pfalz.

King, D. L., Delfabbro, P. H., Gainsbury, S. M., Dreier, M., Greer, N., & Billieux, J. (2019). Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective. *Computers in Human Behavior*, 101, 131-143.

Schaack, C., Dreier, M. & Wölfling, K. (2017). Glücksspielelemente in Computerspielen. Wie ein Trend aus Japan bedenkliche Standards setzt.

Schaack, C., Dreier, M., Theis, C., Krell, M., & Roth, N. (2019). Glücksspielcharakter von Computerspielen. *Suchttherapie*, 20(04), 198-202.

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.

Rumpf, H. J., Meyer, C., Kreuzer, A., John, U., & Merkekerk, G. J. (2011). Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA). Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit, 31, 12.

World Health Organization. *International Classification of Diseases (ICD)*. ICD-11 Beta Draft (Mortality and Morbidity Statistics), 6C51 Gaming Disorder.