



FLIESENDE ÜBERGÄNGE

Wenn Gamen zum Gamble wird

INHALTE

- Wer gamed weshalb?
- Wandel der Games
- Glücksspielelemente in Games
- Analyse eine Games

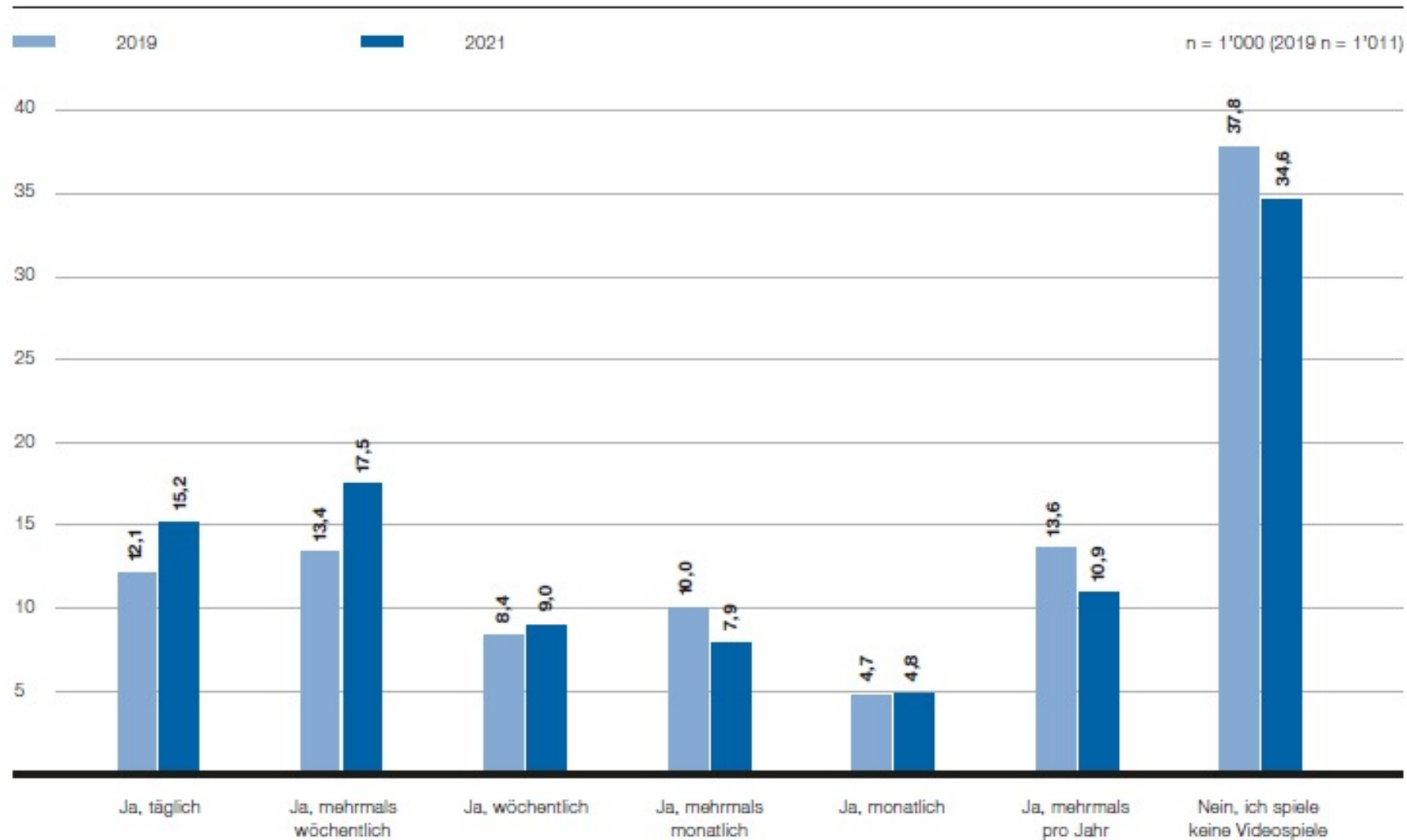


WER GAMED WESHALB?

Abb. 1: Spielen Sie Videospiele?

41,7 PROZENT DER SCHWEIZER BEVÖLKERUNG SPIELEN MINDESTENS EINMAL WÖCHENTLICH VIDEOSPIELE.

Häufigkeiten in %



(Quelle: Studie esports Schweiz, Marcel Hüttermann, zhaw, 2021)

VERHALTEN JUGENDLICHE IN DER SCHWEIZ

(QUELLE: JAMES-STUDIE 2018, ZHAW)



Abbildung 4: Liebste Freizeitbeschäftigung alleine

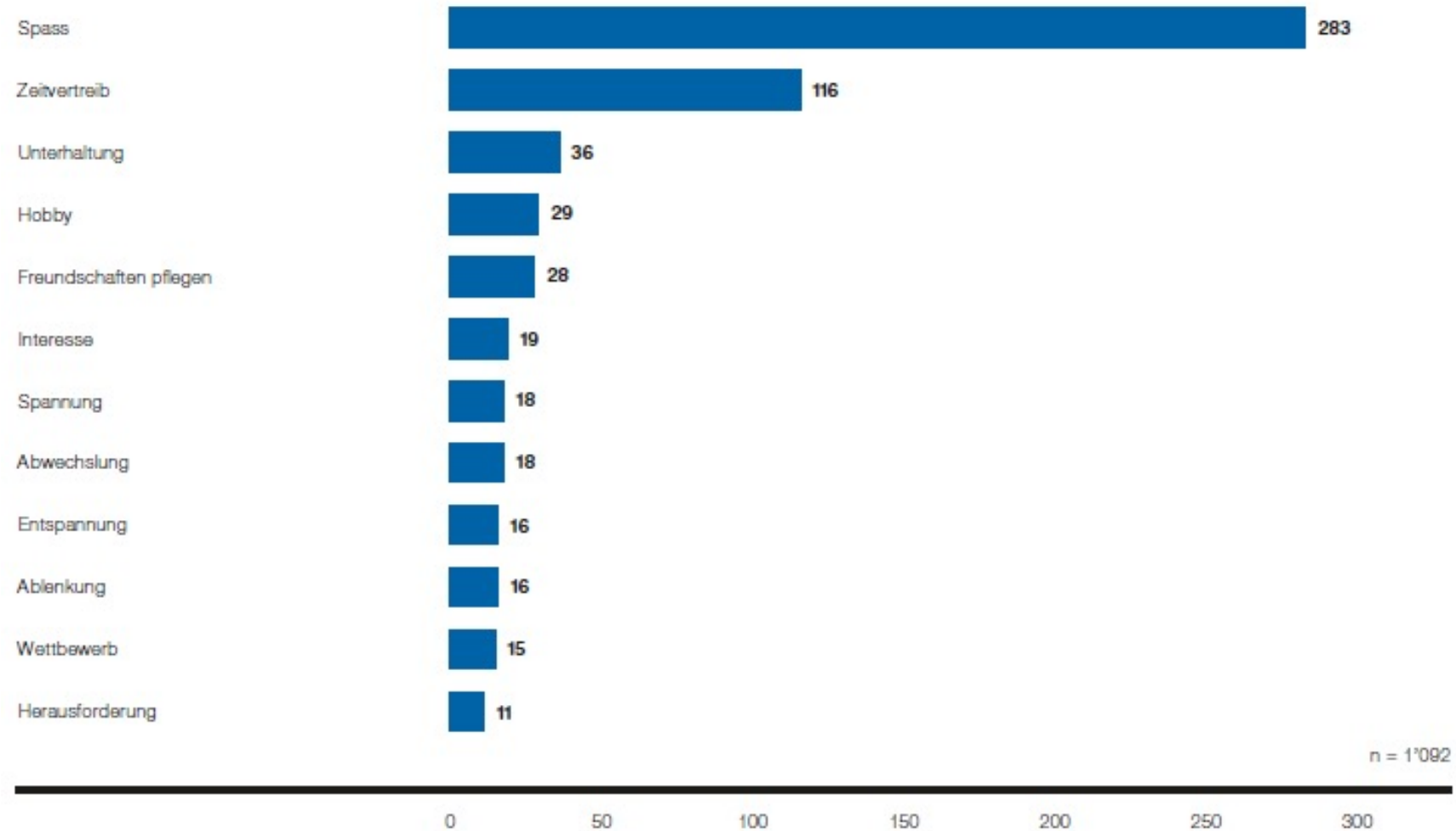


Abbildung 5: Liebste Freizeitbeschäftigung zusammen mit Freundinnen und Freunden

Abb. 22: Ich betreibe eSports / Gaming aus folgenden Gründen

SPASS IST DER HAUPTGRUND FÜR DAS SPIELEN VON ESPORTS UND GAMING.

Anzahl Nennungen ≥ 11 , ungestützt



(Quelle: Studie esports schweiz, marcel hüttermann, zhaw, 2021)

Warum Gamen?

- Erlebnisse in anderen Welten
- Rollenwechsel
- andere Werte
- Gestaltungsspielräume
- Selbstwirksamkeit
- Soziale Interaktion
- Belohnung





WANDEL DER GAMES



RISIKOFAKTOR SMARTPHONE

- immer verfügbar
- ständig online
- **Spiele sind für Spieldauer von wenigen Minuten ausgelegt**
- Vor allem Mobile-Spiele werden nicht mehr „des Spiels wegen“ lanciert, sondern um Geld zu verdienen
- ...



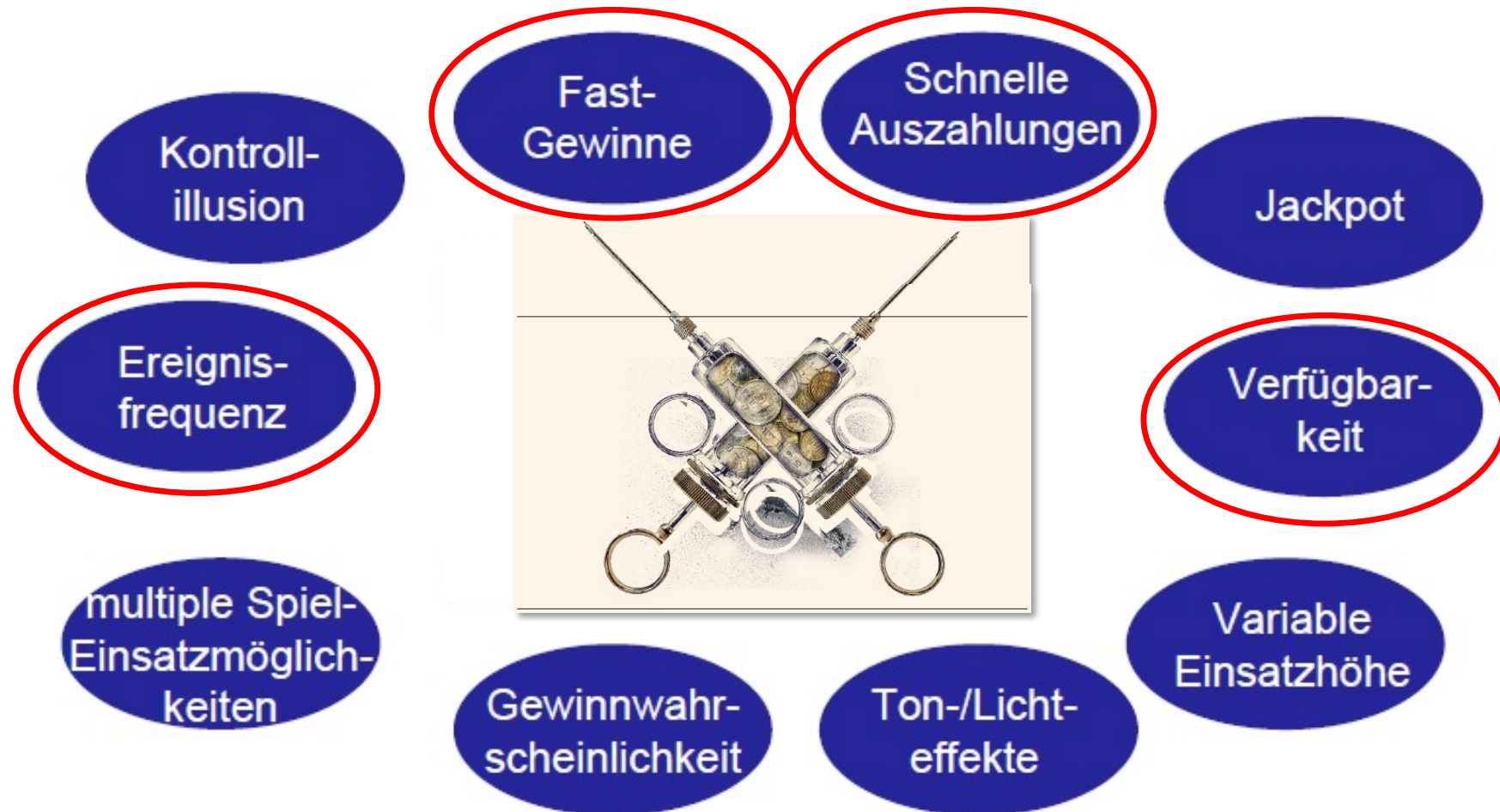


MERKMALE UND RISIKOFAKTOREN VON GLÜCKSSPIELEN

MERKMALE VON GLÜCKSSPIELEN

- Geldeinsatz
 - in Games oft „übersetzt“ in In-Game-Währung => Bezug zum Wert geht verloren!
- Ereignis vom Zufall gesteuert => Illusion der Kontrolle
- Chance auf Hauptgewinn (und teilweise Nebengewinne)

GEFÄHRDUNGSFAKTOREN VON GLÜCKSSPIELEN



RISIKOFAKTOREN GAMES

Kriterien zur Beurteilung des Suchtrisikos von
Computer- und Videospiele

(Rehbein et al. 2012)

Alle Spiele

Belohnungssystem	Benennung der Belohnungsfamilien. Zufälligkeit der Vergabe.
Komplexität des Belohnungssystems	Anzahl der Belohnungsfamilien. Interdependenz der Belohnungsfamilien.
Zufallselemente in der Belohnungsvergabe	Anzahl der Belohnungsfamilien mit zufälliger Vergabe.
Veränderung der Belohnungsvergabe im Zeitverlauf	Steigerung der Freispielzeit, Steigerung der Unvorhersehbarkeit.
Unmittelbares Belohnungsfeedback	Visuell, akustisch, taktil, interaktiv. Gesamteinschätzung, wie sehr Belohnungsfeedback Spieldesign prägt.
Verluste während des Spiels	Verluste von Spielitems, Fähigkeiten oder Spielwährung während des Spiels
Spiel suggeriert Fast-Gewinne	Inszenierung von Komplikationen, welche die Belohnungsvergabe verzögern.
Bezahlsystem	Nur Spielerwerb / Abonnementsystem / Free-2-Play-System mit Micropayments.
Spielgüter können gegen Bezahlung erworben werden	Kein Erwerb vorgesehen / Spielgüter können erworben werden
Spielgüter können gegen Bezahlung verkauft oder versteigert werden	Kein Verkauf bzw. keine Versteigerung vorgesehen / Spielitems können verkauft bzw. versteigert werden

Ergänzende Kriterien für Onlinespiele

Soziale Interaktion	Relevanz sozialer Interaktionen für den Spielerfolg
Sozialer Vergleich	Erfassung von Merkmalen, die den sozialen Vergleich im Spiel fördern
Pausen und Spielunterbrechungen	In welchen Intervallen kann Spiel unterbrochen werden? Welche negativen Folgen bestehen bei vorzeitigem Spielabbruch?
Verluste bei Abwesenheit des Spielers	Inwieweit können Belohnungen während der Abwesenheit des Spielers wieder entzogen werden?

Ein zweite Liste wurde 2010 vorgeschlagen und enthält Merkmale in folgenden Kategorien (D. King, Delfabbro, & Griffiths, 2010): a) soziale Elemente b) Elemente von Manipulation und Kontrolle, c)



GLÜCKSSPIELELEMENTE IN GAMES

Glücksspielelemente in Games



Glücksspielelemente in Games



Glücksspielelemente in Games



Einsatz von
Echtgeld

Zufallsprinzip

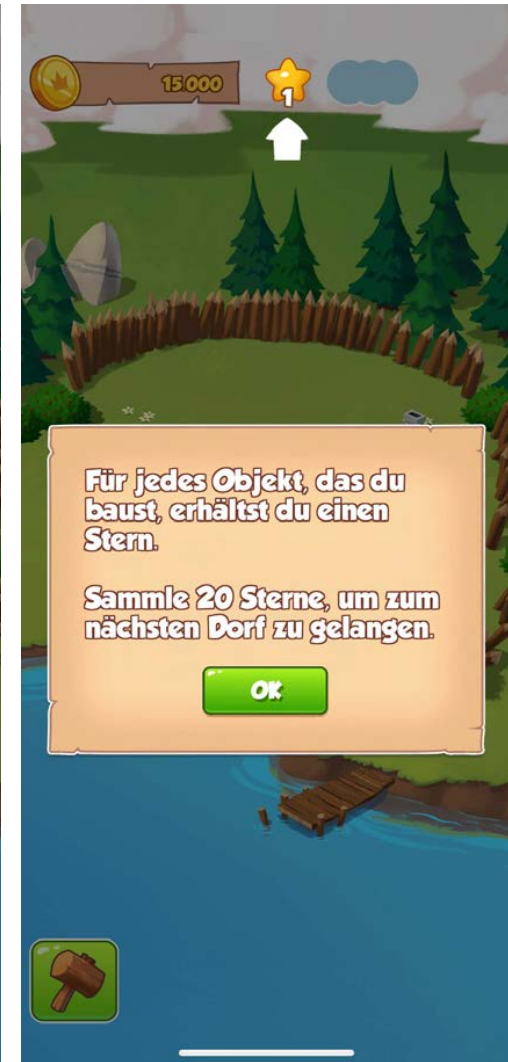
Gewinnchance

Glücksspielelemente in Go





ANALYSE EINES GAMES



10. Haftungsausschlüsse

IHRE NUTZUNG DER DIENSTLEISTUNG ERFOLG VOLLSTÄNDIG AUF IHR EIGENES RISIKO. SIE SIND ALLEINE DAFÜR VERANTWORTLICH DAFÜR ZU SORGEN, DASS IHRE NUTZUNG DER DIENSTLEISTUNG IN DER GERICHTSBARKEIT IN DER SIE IHREN WOHNSITZ HABEN, GEMÄSS ALLEN VOR ORT GELTENDEN GESETZEN UND BESTIMMUNGEN ERLAUBT IST.

DIE GAMES WERDEN IM MAXIMAL GESETZLICH ZUGELASSENEN AUSMASS IM VORLIEGENDEN ZUSTAND ZUR VERFÜGUNG GESTELLT. Moon Active, seine leitenden Angestellten, Direktoren, Angestellten und Vertreter lehnen alle Gewährleistungsansprüche, ausdrücklich oder impliziert, in Zusammenhang mit der Dienstleistung und ihrer Nutzung, einschließlich implizierte Garantien für Marktfähigkeit, Eigentumsrecht, ungestörte Nutzung, Tauglichkeit für einen bestimmten Zweck oder Nicht-Verletzung, Nützlichkeit, Autorität, Präzision, Vollständigkeit und Pünktlichkeit ab.

Moon Active übernimmt keine Garantien für und macht keine Zusicherungen über die Korrektheit oder Vollständigkeit des Inhaltes der Dienstleistung oder den Inhalt von Webseiten, die mit der Dienstleistung verlinkt sind und übernimmt keine Haftung oder Verantwortung für: (i) Fehler oder Ungenauigkeiten beim Inhalt, (ii) Personen- oder Sachschäden jeglicher Art, die aus Ihrem Zugriff auf und Nutzung der Dienstleistung entstehen; (iii) jeglichen unautorisierten Zugriff auf oder Nutzung der sicheren Server von Moon Active oder die darin gespeicherten personenbezogenen und finanziellen Daten; (iv) jede Unterbrechung oder Einstellung der

Um Coin Master spielen zu können, bestätige bitte:

- Ich bin mindestens 18 Jahre alt.
- Mit dem Fortfahren erkenne ich an, dass Moon Active meine Daten in Übereinstimmung mit der Datenschutzbestimmungen speichern und verarbeiten darf.
- Ich habe die Geschäftsbedingungen gelesen und akzeptiert.

Bestätigen



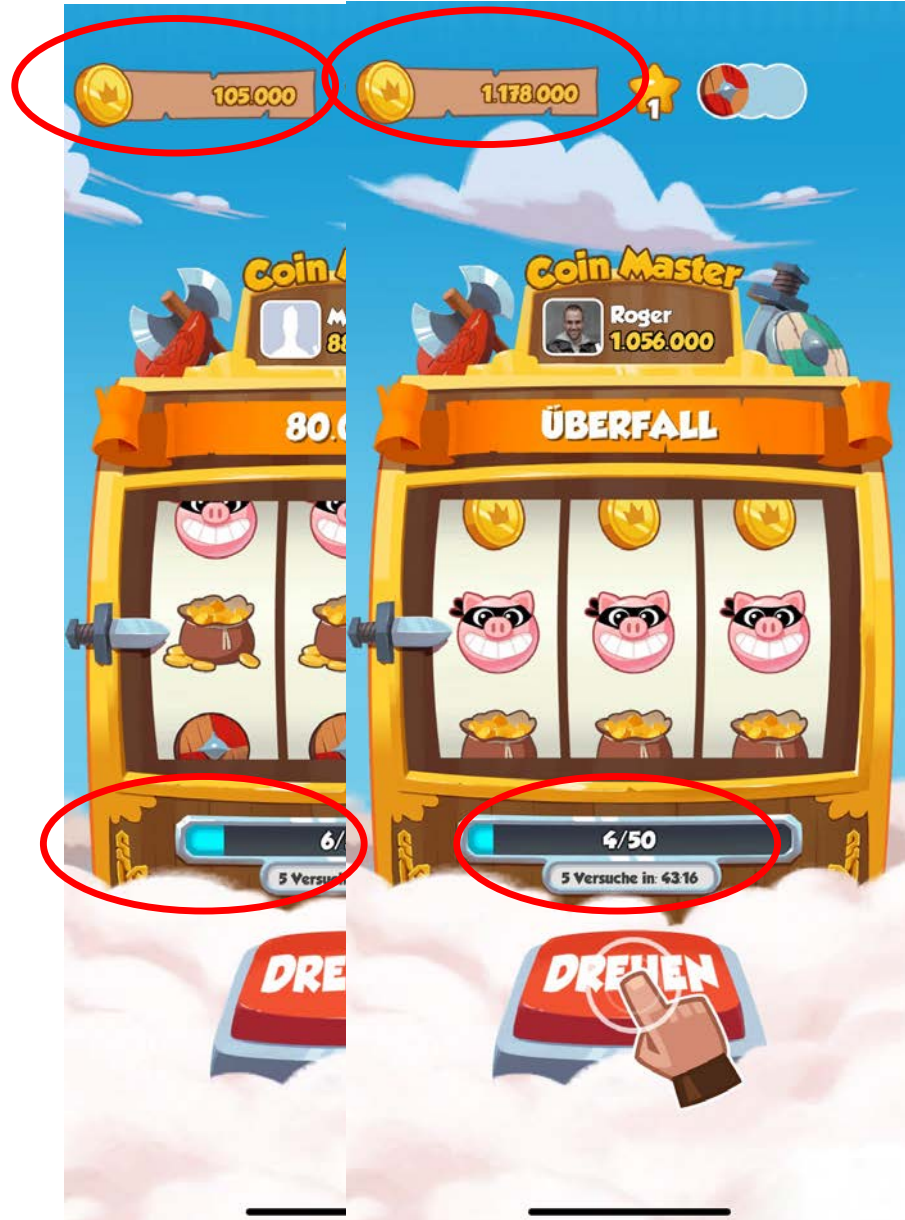
Alle Spiele

Belohnungssystem	Benennung der Belohnungsfamilien. Zufälligkeit der Vergabe.
Komplexität des Belohnungssystems	Anzahl der Belohnungsfamilien. Interdependenz der Belohnungsfamilien.
Zufallselemente in der Belohnungsvergabe	Anzahl der Belohnungsfamilien mit zufälliger Vergabe.
Veränderung der Belohnungsvergabe im Zeitverlauf	Steigerung der Freispielzeit, Steigerung der Unvorhersehbarkeit.
Unmittelbares Belohnungsfeedback	Visuell, akustisch, taktil, interaktiv. Gesamteinschätzung, wie sehr Belohnungsfeedback Spieldesign prägt.
Verluste während des Spiels	Verluste von Spielitems, Fähigkeiten oder Spielwährung während des Spiels
Spiel suggeriert Fast-Gewinne	Inszenierung von Komplikationen, welche die Belohnungsvergabe verzögern.
Bezahlungssystem	Nur Spielerwerb / Abonnementsystem / Free-2-Play-System mit Micropayments.
Spielgüter können gegen Bezahlung erworben werden	Kein Erwerb vorgesehen / Spielgüter können erworben werden
Spielgüter können gegen Bezahlung verkauft oder versteigert werden	Kein Verkauf bzw. keine Versteigerung vorgesehen / Spielitems können verkauft bzw. versteigert werden

Ergänzende Kriterien für Onlinespiele

Soziale Interaktion	Relevanz sozialer Interaktionen für den Spielerfolg
Sozialer Vergleich	Erfassung von Merkmalen, die den sozialen Vergleich im Spiel fördern
Pausen und Spielunterbrechungen	In welchen Intervallen kann Spiel unterbrochen werden? Welche negativen Folgen bestehen bei vorzeitigem Spielabbruch?
Verluste bei Abwesenheit des Spielers	Inwieweit können Belohnungen während der Abwesenheit des Spielers wieder entzogen werden?

Ein zweite Liste wurde 2010 vorgeschlagen und enthält Merkmale in folgenden Kategorien (D. King, Delfabbro, & Griffiths, 2010): a) soziale Elemente b) Elemente von Manipulation und Kontrolle, c)



Alle Spiele

Belohnungssystem	Benennung der Belohnungsfamilien. Zufälligkeit der Vergabe.
Komplexität des Belohnungssystems	Anzahl der Belohnungsfamilien. Interdependenz der Belohnungsfamilien.
Zufallselemente in der Belohnungsvergabe	Anzahl der Belohnungsfamilien mit zufälliger Vergabe.
Veränderung der Belohnungsvergabe im Zeitverlauf	Steigerung der Freispielzeit, Steigerung der Unvorhersehbarkeit.
Unmittelbares Belohnungsfeedback	Visuell, akustisch, taktil, interaktiv. Gesamteinschätzung, wie sehr Belohnungsfeedback Spieldesign prägt.
Verluste während des Spiels	Verluste von Spielitems, Fähigkeiten oder Spielwährung während des Spiels
Spiel suggeriert Fast-Gewinne	Inszenierung von Komplikationen, welche die Belohnungsvergabe verzögern.
Bezahlsystem	Nur Spielerwerb / Abonnementsystem / Free-2-Play-System mit Micropayments.
Spielgüter können gegen Bezahlung erworben werden	Kein Erwerb vorgesehen / Spielgüter können erworben werden
Spielgüter können gegen Bezahlung verkauft oder versteigert werden	Kein Verkauf bzw. keine Versteigerung vorgesehen / Spielitems können verkauft bzw. versteigert werden

Ergänzende Kriterien für Onlinespiele

Soziale Interaktion	Relevanz sozialer Interaktionen für den Spielerfolg
Sozialer Vergleich	Erfassung von Merkmalen, die den sozialen Vergleich im Spiel fördern
Pausen und Spielunterbrechungen	In welchen Intervallen kann Spiel unterbrochen werden? Welche negativen Folgen bestehen bei vorzeitigem Spielabbruch?
Verluste bei Abwesenheit des Spielers	Inwieweit können Belohnungen während der Abwesenheit des Spielers wieder entzogen werden?

Ein zweite Liste wurde 2010 vorgeschlagen und enthält Merkmale in folgenden Kategorien (D. King, Delfabbro, & Griffiths, 2010): a) soziale Elemente b) Elemente von Manipulation und Kontrolle, c)



Kontroll-
illusion

Fast-
Gewinne

Schnelle
Auszahlungen

Jackpot

Ereignis-
frequenz

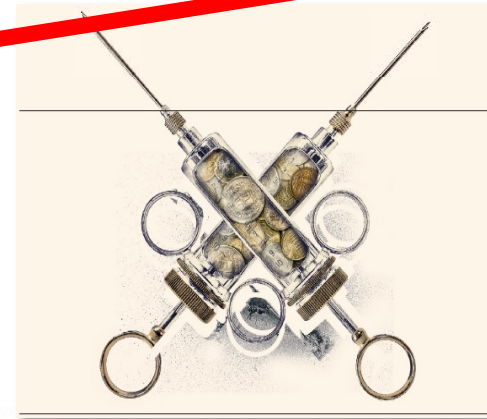
Verfügbar-
keit

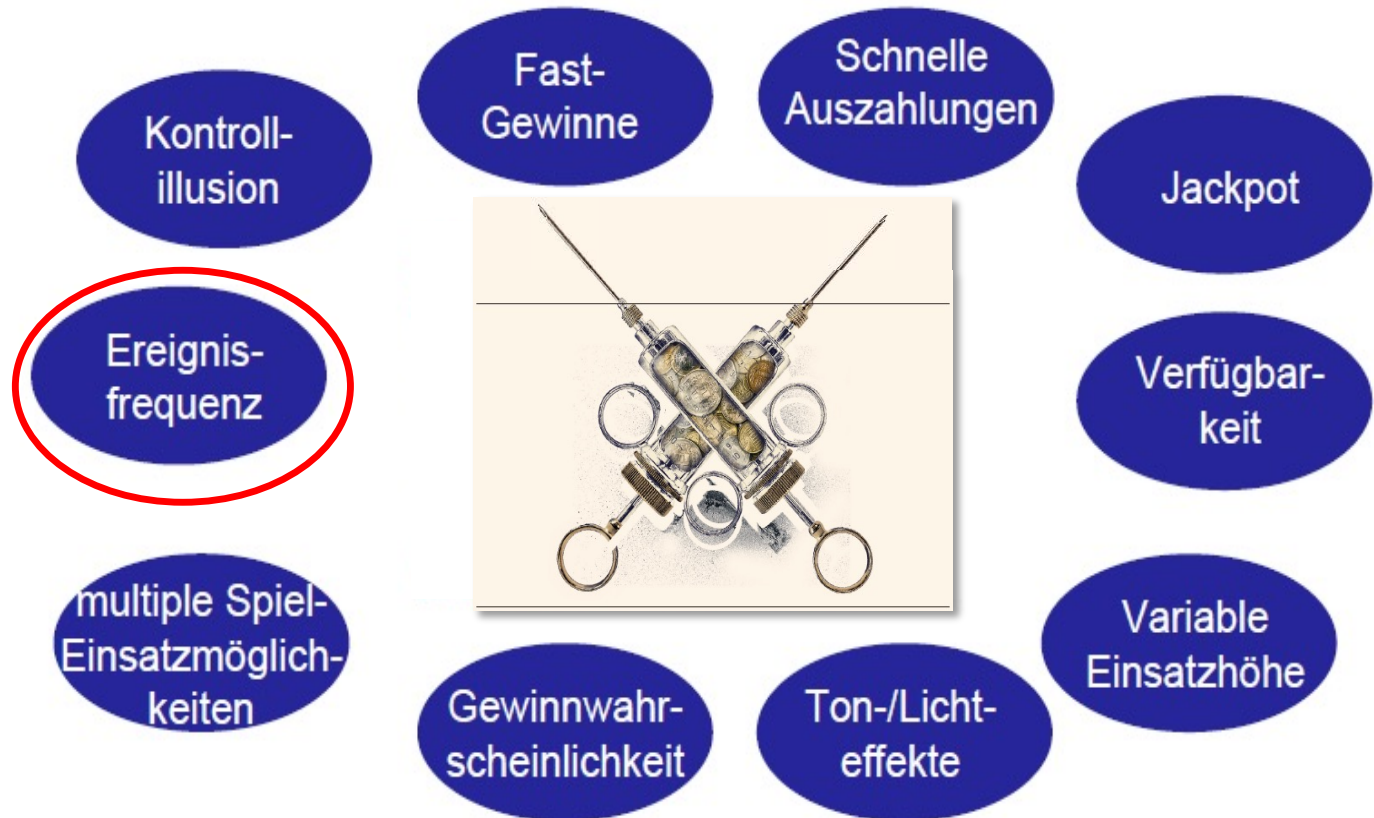
multiple Spiel-
Einsatzmöglich-
keiten

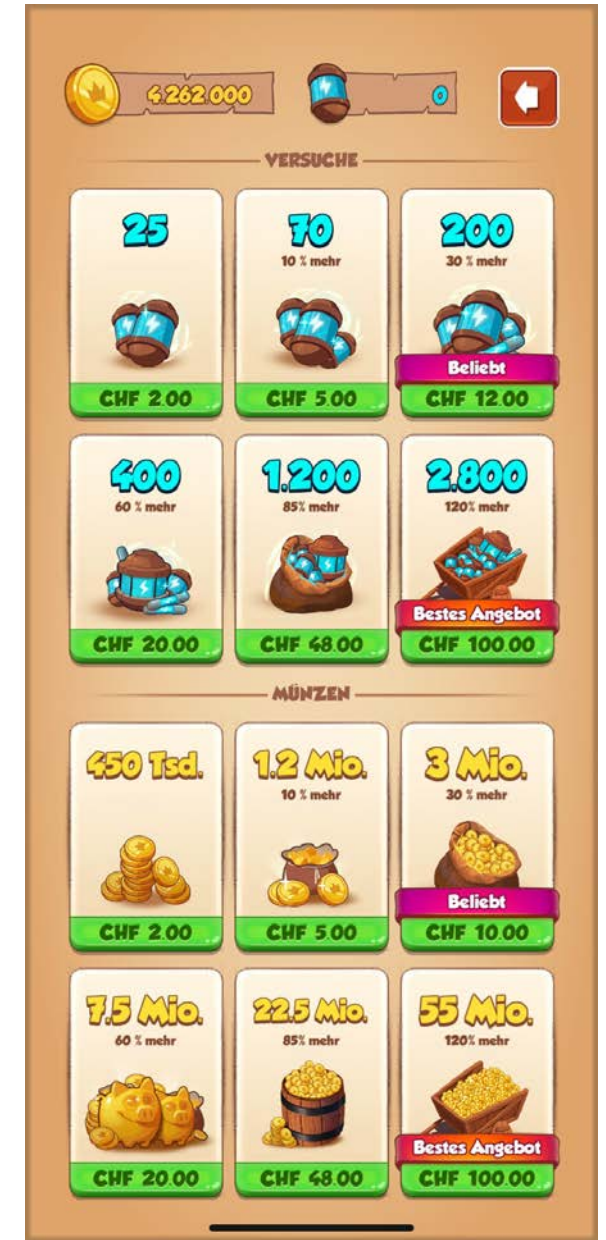
Variable
Einsatzhöhe

Gewinnwahr-
scheinlichkeit

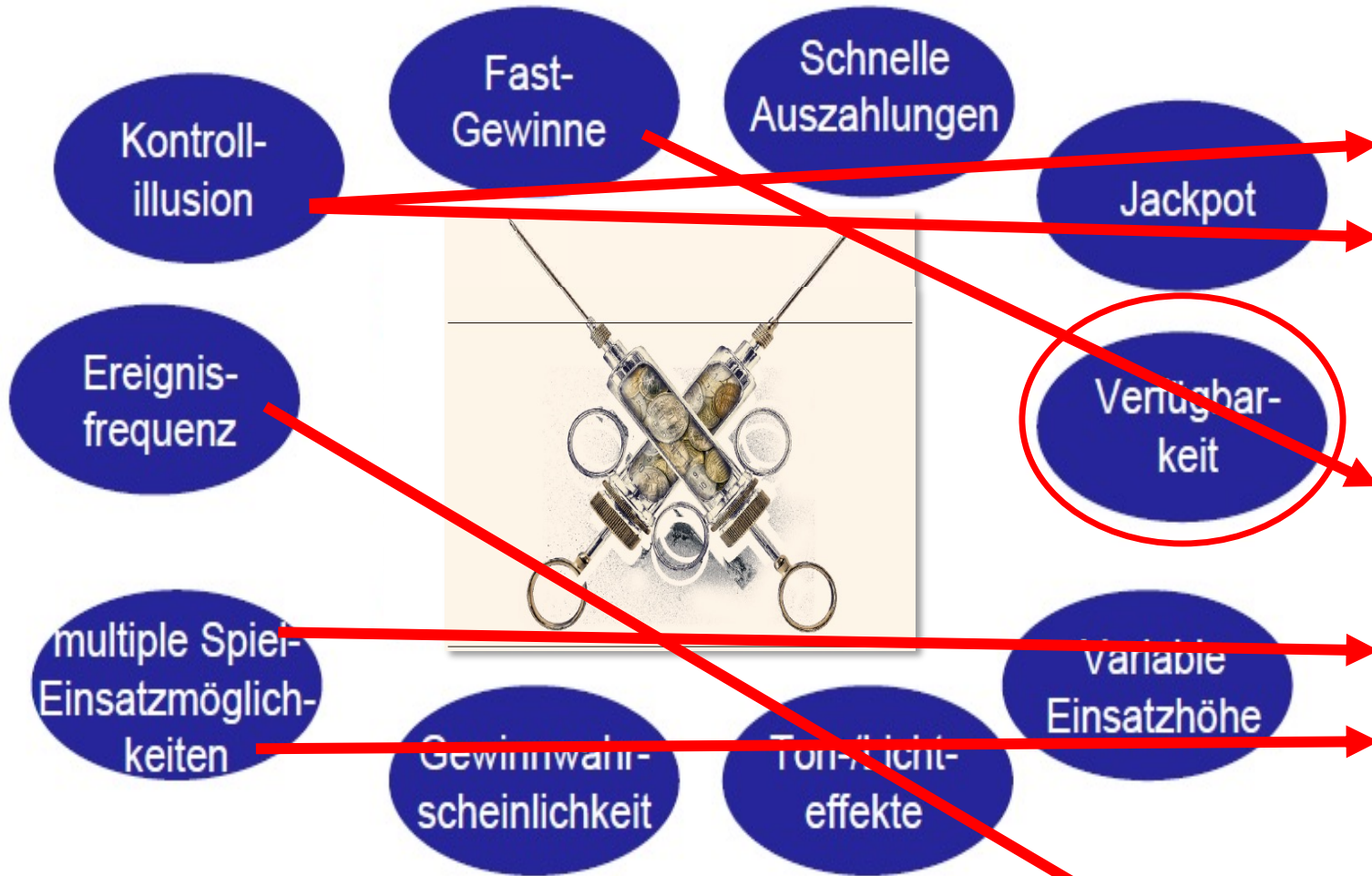
Ton-/Licht-
effekte











Alle Spiele

Belohnungssystem	Benennung Vergabe.
Komplexität des Belohnungssystems	Anzahl der Belohnung
Zufallselemente in der Belohnungsvergabe	Anzahl der Vergabe.
Veränderung der Belohnungsvergabe im Zeitverlauf	Steigerung Unvorhers
Unmittelbares Belohnungsfeedback	Visuell, ak Gesamtein Spieldesig
Verluste während des Spiels	Verluste v Spielwähr
Spiel suggeriert Fast-Gewinne	Inszenieru Belohnung
Bezahlungssystem	Nur Spiele System mi
Spielgüter können gegen Bezahlung erworben werden	Kein Erwe erworben
Spielgüter können gegen Bezahlung verkauft oder versteigert werden	Kein Verka Spielitem

Ergänzende Kriterien für Onlinespiele

Soziale Interaktion	Relevanz s
Sozialer Vergleich	Erfassung im Spiel fö
Pausen und Spielunterbrechungen	In welcher werden? V vorzeitige
Verluste bei Abwesenheit des Spielers	Inwieweit Abwesenh



WAS KANN GETAN WERDEN?

SCHUTZFAKTOREN

- (Medien-) Kompetenz = Wissen über Risikofaktoren, Mechanismen etc.
- Gesunde soziale Kontakte
- Vertrauensperson innerhalb / ausserhalb der Kernfamilie
- Möglichkeiten und Anerkennung der bzw. für sozialen Teilhabe
- Unterstützungsangebot in schwierigen Situationen (Beratung, Sorgentelefon etc.)
- Gesetzliche Bestimmungen

MERCI

Jan-Michael Gerber

Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltensüchte RADIX

Pfingstweidstrasse 10

8005 Zürich

gerber@radix.ch

044 542 85 38

