

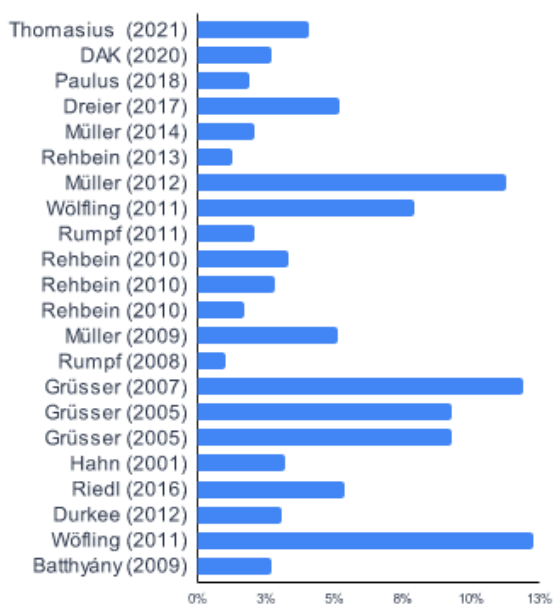
# Spielsucht in Videospielen

## Kapitel 1

### Die Sucht an sich

Spielsucht in Videospielen ist längst keine Lappalie mehr, wie es von vielen Menschen immer noch angenommen wird. Weltweite Studien ergeben zwischen 0,7 und 27,5% Videospielsüchtige, jedoch ergeben die meisten Studien zwischen 2 und 4%. Diese großen Unterschiede zwischen den Werten kommen durch unterschiedliche Kriterien, Erhebungsmethoden, aber auch Kulturelle Unterschiede zustande. Bei uns in Deutschland rechnet man mit einer Prävalenz von rund 2-4% rechnen. Dies sind ca. 1,6 – 3,3Mio. Computerspielsüchtige. Zudem ist Computer-Sucht mittlerweile die vierthäufigste psychische Erkrankung, dies belegen Zahlreiche Studien.

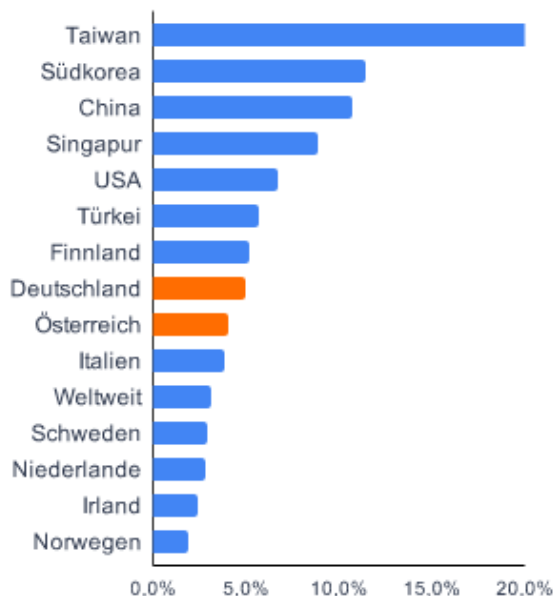
**Computerspiel-Sucht in Deutschland**



Hier an dieser Grafik noch einmal verdeutlicht, die Studien aus früheren Jahren sind meist höher da hier andere Kriterien wie Gesamtbildschirmzeit genutzt wurden, heute wird sich eher auf Craving und Kontrollverlust bezogen. Weltweit werden versucht lokale Werte zusammenzufassen. Dabei kommt heraus, dass in den Asiatischen Ländern eine deutlich höhere Anzahl an Menschen Computerspielsüchtig ist, dies kann an vielem liegen z.B. Kultur, dem Leistungsdruck in der Schule und dem

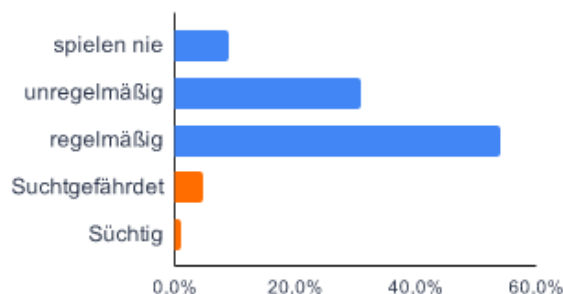
Arbeitsalltag, dieser ist in Asiatischen Ländern Extrem hoch. Menschen suchen durch das Spielen meist einen Ausweg aus ihrem Leben. Jedenfalls kamen Sugaya, Shirasaka, Takahashi und Kada (2019) nach einer Durchsicht der medizinischen Datenbanken auf eine Weltweite Häufigkeit von Computerspielsüchtigen auf rund 1,2 – 5,9%.

#### Ländervergleich (Computerspiel-Sucht)



Es gibt auch immer mehr Angebot also auch mehr Süchtige dies wird vom herkömmlichem Glücksspiel abgeleitet, denn je mehr Angebot es gibt desto mehr Menschen werden tendenziell süchtig. Dies belegen auch Studien. Jedoch muss man zwischen dem regelmäßigem spielen und dem süchtigem spielen unterscheiden.

#### Anteil süchtiger Spieler



Wie man sieht nur rund ein Prozent süchtig, jedoch rutschen immer mehr Spieler in eine bedenkliche Schiene, weshalb man auch aufpassen sollte, denn eine Computerspiel-Sucht entsteht aus dem Zusammenwirken von 3 **Ursachen**:

Den **Persönlichkeitsmerkmalen** des Betroffenen, den **suchterzeugenden Mechanismen** der Spiele und dem **Einfluss von Gesellschaft und Umwelt**. Es gibt nie einen einzelnen Auslöser. Symptome für eine solche Sucht sind z.B.: **Unwiderstehliches Verlangen**, im Alltag kreisen die Gedanken immer wieder um Computerspiele, **Kontrollverlust**.

Dem Betroffenen ist nicht bewusst, wie viel seines Alltags er mit Computer und Konsole verbringt. **Entzugerscheinungen**, kann der Süchtige nicht spielen wird er aggressiv, unruhig, nervös, reizbar. **Toleranzentwicklung**, je länger die Sucht andauert, desto mehr muss er spielen oder das **Verheimlichung und Lügen** vor Eltern, um noch mehr spielen zu können. Folgen sind oft: Einsamkeit und sozialer Rückzug, Depressionen und Suizidgefahr, Schlechte Noten, Schul -und Studienabbruch, Jobverlust, Schlafstörungen oder Armut.

## Kapitel 2

### Lootboxen



Viele kennen es man kauft sich ein neues Spiel oder lädt sich etwas kostenlos auf dem Smartphone herunter, man spielt etwas nach einer Weile ist man fertig und wartet auf die ersten Erweiterungen, neue Skins, Items oder Waffen. Videospiele sind darauf ausgerichtet einen Spieler möglichst lange im Spiel zu halten. Diese Erweiterungen sind je nach Umfang Kostenpflichtig oder auch nicht. Bei sehr vielen großen Titeln kommen zu dem Lootboxen zum Einsatz, diese bieten dem Spieler auch die Möglichkeit an zusätzliche Inhalte wie Items, Ausrüstung, Skins oder Extraleben zu gelangen. Jedoch werden Lootboxen immer wieder heiß diskutiert nicht zuletzt auch

durch die Jugendschutz -Aspekte, da immer wieder Parallelen zu Glücksspiel hergestellt werden. Doch was sind eigentlich diese Lootboxen? Diese Lootboxen sind Boxen innerhalb des Spiels. Beim Kauf einer solchen Lootbox weiß man jedoch nicht wie der Inhalt aussieht, da dieser zufällig generiert wird. Diese Mechanik ist ähnlich der des Glücksspieles. Folgende Spiele enthalten Lootboxen: Assassins Creed, Apex Legends, Battlefield 1, Call of Duty, Clash Royale, Counter Strike, Fifa, League of Legends, Overwatch, Need for Speed Payback, Star Wars Battlefront 2 und viele Mehr. Lootboxen sind also fast überall vertreten und doch sind sie nicht gerne gesehen in der Gaming -Szene, da sie wie eben gesagt Kaufanreize und glückspielähnliche Anreize schaffen. Viele Kritiker sehen hier ein **Pay-to-Win-Modell**, vor allem wenn die Gegenstände, die man bekommt, nicht nur kosmetisch, sondern auch Spielbeeinflussend sind. Der Kauf von diesen Boxen ist zwar freiwillig jedoch werden immer wieder Anreize geschaffen damit sich Nutzer für den Kauf Entscheiden. Besonders seltene Items oder Skins sind meist sehr selten. Um jetzt so etwas zu bekommen, benötigt man sehr viel Geduld Geld und Glück. Wenn wir schon einmal bei Geld sind viele Spiele verschleiern meist die echten Preise von Gegenständen, um möglichst viel Profit ziehen zu können, denn wer einmal kauft dem fällt jeder weitere kauf immer einfacher ein kleines Beispiel: 100 Juwelen kosten 10 € mit 50 dieser Juwelen kann man jetzt 12 Splitter kaufen, und mit 6 Splittern kannst du dir eine neue Frisur für deinen Charakter leisten. So jetzt die Frage wie viel kostet die Frisur? Richtig, 2,50€ für ein paar neue Haare. So werden richtige Preise meist verschleiert. Sehr häufig müssen auch mehrere dieser Boxen gekauft werden, um das Gewünschte Objekt zu bekommen, durch diese Mechaniken geht ein gewisses Suchtpotenzial einher, inzwischen stärken immer mehr wissenschaftliche Studien diese Hypothese. Problematisch ist auch, dass sich das Angebot auch stark an Jugendliche richtet. In Deutschland gibt es bisher keine Urteile, dass Lootboxen als Glücksspiel einzustufen sind. Laut Bundesgerichtshof gilt ein Spiel dann als Glücksspiel, wenn Gamer gegen ein nicht unerhebliches Entgelt eine Gewinnchance erwerben und der Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt. Andere Länder gehen bereits gegen diese Mechaniken vor. In Belgien und den Niederlanden gelten kostenpflichtige Lootboxen als illegales Glücksspiel. Spiele mit dieser Spielmechanik können in diesen

Ländern zwar weiterhin gespielt werden, allerdings enthalten sie dort in der Regel keine kostenpflichtigen Beutekisten mehr. So wurde das Unternehmen Electronic Arts in den Niederlanden aufgrund solcher Spielmechaniken in ihrem Spiel FIFA 21 im Jahr 2020 zu einem Bußgeld über mehrere Millionen Euro verurteilt. Zudem sind Langzeit Schäden für Kinder nicht ausgeschlossen. In Online-Spielen eingesetzte Kauffunktionen oder glücksspielähnliche Mechanismen wie Lootboxen können für Kinder und Jugendliche eine entwicklungsbeeinträchtigende und möglicherweise sogar jugendgefährdende Wirkung herbeiführen. Sie können zu einem Kontrollverlust über finanzielle Ausgaben die Entwicklung eines exzessiven Spielverhaltens führen. Darüber hinaus bergen gerade glücksspielähnliche Elemente die Gefahr eines Übergangs zu herkömmlichem Glücksspiel im Casino und dem damit verbunden Risiko der Glücksspielsucht. Jedoch sollte man nicht alles verteufeln, denn es ist nicht schlimm mal eine Lootbox zu kaufen jedoch darf es nicht überhandnehmen.



Quellen:

Kapitel 1:

[https://dr-armin-kaser.com/computerspiel-sucht/statistik/haufigkeit-zahlen/#Liste\\_der\\_Studien](https://dr-armin-kaser.com/computerspiel-sucht/statistik/haufigkeit-zahlen/#Liste_der_Studien) ,  
<https://dr-armin-kaser.com/wp-content/uploads/2021/10/haeufigkeit-computerspielsucht-deutschland-statistik-studien.svg> ,  
<https://dr-armin-kaser.com/wp-content/uploads/2019/03/studien-computerspielsucht-land-vergleich.svg> ,  
<https://dr-armin-kaser.com/wp-content/uploads/2019/03/computersucht-vs-normal.svg> , <https://dr-armin-kaser.com/computerspiel-sucht/#Symptome>

Kapitel 2:

<https://www.evz.de/einkaufen-internet/gaming/lootboxen-in-computer-und-videospielen.html> ,  
<https://www.bzkg.de/bzkg/service/alle-meldungen/games-anbieter-muessen-kinder-und-jugendliche-vor-risiken-durch-lootboxen-schuetzen-202464> , <https://behind-the-screens.de/wp-content/uploads/lootbox.jpg>