Manipulation in Computerspielen und Lootboxen!

Kreuze an: Welche Methoden sind dir bereits bekannt?

Zufallsprinzip: Man weiß nie, was in der Box steckt, das macht neugierig.
Warum es wirkt ► Das Gehirn liebt Überraschungen. ☐

Seltenheit und Farben: ►Suggerieren: „Wow, das ist wertvoll“; auch wenn die Gegenstände nur virtuell sind. ☐

Zeitdruck und Sonderaktionen: „Nur heute“; “Letzte Chance“ ► Erzeugt Stress und verleitet zu spontanen Käufen. ☐

Verlustangst (Fear of Missing Out – FOMO): „Alle haben diesen coolen Skin, du nicht?“ ► Niemand möchte etwas verpassen oder „zurückbleiben“. ☐

Währungstricks (Ingame-Währung): Echtes Geld wird für Spielgeld in krumme Summen umgetauscht. ► Überblickverlust des Geldeinsatzes. ☐

Belohnungsketten: Tägliche Belohnung beim Einloggen ► Man will die Serie nicht unterbrechen und weitere Belohnungen erhalten. ☐

Wissenswerte Seiten hierzu

Bundesinstitut für öffentliche Gesundheit
www.ins-netz-gehen.de

Medienratgeber
www.schau-hin.de

Ratgeber zu digitalen Spielen
www.spieleratgeber-nrw.de

verschiedene Materialien
www.klicksafe.de

Alterskennzeichnung
www.usk.de oder www.pegi.info

Beratung
www.suchtberatung.digital/
www.caritas.de/hilfeundberatung/onlineberatung/suchtberatung/
www.ins-netz-gehen.de/

Herausgeber

Caritasverband für Saarbrücken und Umgebung e.V.
Landesfachstelle Glücksspielsucht
Johannisstraße 2
66111 Saarbrücken
Telefon: 0681 3090650
info@gluecksspielsucht-saar.de
www.gluecksspielsucht-saar.de

Landesmedienanstalt Saarland
Nell-Breuning-Allee 6
66115 Saarbrücken
Telefon: 0681 38988-0
E-Mail: info@LMSaar.de
www.LMSaar.de

gefördert durch

Ministerium für Inneres, Bauen und Sport SAARLAND

Ministerium für Arbeit, Soziales, Frauen und Gesundheit SAARLAND

Caritasverband für Saarbrücken und Umgebung e.V.

LMS Landesmedienanstalt Saarland

GAMING STATT GAMBLING

Lass dich nicht manipulieren

KI generiert

GAMING STATT GAMBLING

Viele Computerspiele enthalten Lootboxen. Das sind virtuelle Beute- oder Schatzkisten.

- Die Boxen können gekauft, erspielt oder verschenkt werden.
- Der Inhalt ist zufällig, das heißt: Nicht immer hat der Inhalt einen Mehrwert für den Spieler.
- Aber: der Kick der Überraschung beim Öffnen einer Box selbst kann für Manchen berauschend sein.

Erhöhtes Risiko für junge Spieler:innen

- Das Öffnen von Lootboxen ist oft auch für Kinder und Jugendliche möglich.
- Manche Lootboxen weisen Ähnlichkeiten zu Glücksspielen auf und lassen somit die Grenze zwischen Spiel und Glücksspiel verschwimmen. Das führt dazu, dass Glücksspiel normalisiert und verharmlost wird.

Wer schon in Kindheit oder Jugend echtes Geld für Lootboxen einsetzt, kann im späteren Leben eher anfällig für Probleme mit Glücksspielen sein.

Wissen schützt

Wer versteht, wie Lootboxen funktionieren, fällt seltener auf ihre Mechanismen herein, denn Lootboxen können schnell zur Kostenfalle werden.

Gesetzliche Regelungen

Lootboxen selbst und die Werbung hierfür werfen Fragen des Verbraucherschutzes und des Jugend(medien)schutzes auf. Aufgrund der enthaltenen Mechanismen bei Lootboxen werden Spiele wie zum Beispiel die EA-FC-Reihe (vormals FIFA) seit 2024 mit der Alterskennzeichnung USK 12 statt zuvor USK 0 eingestuft.
Eine eindeutige Antwort, ob es sich bei Lootboxen um Glücksspiel handelt, lässt sich nicht formulieren. Es gibt eine Vielzahl unterschiedlicher Modelle, die noch untersucht und glücksspielrechtlich in den Blick genommen werden müssen.

Tipps für Eltern

- Achten Sie auf die Altersangabe und Kindersicherungen
- Nutzen Sie Ausgabenlimits oder verhindern Sie mögliche In-App-Käufe über Einstellungen
- Achten Sie auf Symbole oder Beschreibungen von Spielen, die Nutzungsrisiken als Gründe für die Alterseinstufung angeben:

Bsp.:
PEGI-Symbole

Empfehlungen für Lehrkräfte

- Thematisieren Sie „Dark Patterns“ (manipulative Designs oder Prozesse in Spielen, die dem Nutzer nicht bewusst sind) im Unterricht

Hinweise für Jugendliche

- Überlege: Wie viel Zeit und Geld willst du wirklich investieren?