




# FREE-TO-PLAY: ABSTURZ IN DIE SPIELSUCHT?



Neele Leonie Kumli und Benjamin Andreas Hausherr  
KANTONSSCHULE WETTINGEN

## Einleitung

Die stetige Entwicklung unserer so bekannten Gaming-Welt wurde in den vergangenen Jahrzehnten grundlegend verändert. So kam es unter anderem zu der Entstehung von den so genannten Free-to-Play Spielen (kurz auch F2P), dessen Zugänglichkeit Millionen von Nutzern auf der ganzen Welt angezogen hat, dadurch dass sie die Möglichkeit geben Titel kostenlos anzuspielden. Jedoch steht ein ausgeklügeltes und raffgeriges Monetarisierungssystem, welches über In-Game Käufe, Mikrotransaktionen und Premium-Elemente arbeitet, hinter dem vermeintlichen kostenlosen Spielspass. Die Debatte über die Zukunft der Spieleindustrie wird immer mehr von der Frage beeinflusst, ob solche Modelle fair oder ausbeuterisch erscheinen.

Was dahintersteckt und wie genau die Entwickler raffinierte Methoden verwenden, um Spieler an das Spiel zu binden und wie das Inszenieren von Spielsuchten in ihrer Playerbase funktioniert wird in diesem Beitrag nähergebracht und erklärt.

## Inhaltsverzeichnis

Einleitung .....	1
Mini-Wörterbuch und Abkürzungen .....	4
Vergleich zu Pay-to-Play Spielen .....	5
Zugang und Verfügbarkeit .....	5
Erlebnis und Spielbalance .....	5
Wofür gibt man in den Spielen Geld aus? .....	6
Premium Währung .....	6
Cosmetics .....	6
Charaktere, Waffen, Rüstung und anderes Equipment .....	6
Booster .....	7
Time-Skips / Stamina / Leben .....	7
Charakter-Upgrades .....	7
Normale Währung .....	7
Battlepass .....	8
Lootboxen .....	8
Bundles/Limitierte Angebote .....	8
Ränge .....	9
Persönlichkeiten der Spieler .....	10
Spielertypen nach Bartle .....	10
Killer (Kämpfer) .....	10
Achievers (Erfolgsorientierte) .....	10
Socializer (Gesellige) .....	10
Explorer (Entdecker) .....	10
Fische, Delfine & Wale .....	11
Der Einfluss von Streamern und Influencern .....	12
Sind F2P/P2W-Spiele ethisch ok? .....	13
Monetarisierungsmaschinen .....	14
Tägliche Belohnungen .....	14
Qualität der Belohnungen .....	16
Premium Währung .....	16
Mehr als eine Währung .....	17
Pay-to-Win und Powercreep .....	17
Zeitliche Limiten .....	18
«Sex-Appeal» .....	19
Belohnung in Bezug auf Dopamin Ausschüttungen .....	20
Lootboxen und Gacha Games .....	21
Was sind Lootboxen? .....	21
Reiz und Kritik der Lootboxen .....	21
Was sind Gacha Games? .....	22
Die Mechanik hinter Gacha .....	22
Gesetzliche Regelungen .....	23
Spielsucht .....	24
Was für Symptome hat Spielsucht? .....	24
Wie entsteht eine Spielsucht .....	24
Biologische Faktoren .....	25

Psychologische Faktoren .....	25
Komorbide Störung.....	25
Soziale Faktoren .....	25
Risikogruppen .....	25
Die Spiele selbst.....	25
Spielsucht und Glückspielsucht .....	26
Gemeinsamkeiten .....	26
Unterschiede .....	26
Spielsucht + Glückspielsucht .....	26
Therapie und Besserung.....	26
Wie kann man es vermeiden, Opfer dieser Monetarisierungsmaschen zu werden?.....	27

## Mini-Wörterbuch und Abkürzungen

Cosmetics	Gegenstände, die einfach Gut aussehen, aber keine Aktive funktion haben
QoL	Quality of Life: Features, die das Spiel angenehmer zum Spielen machen
Premium-Währung	Die Währung die man primär mit Echtgeld erhält
Lootboxen	Kisten für die man mit Geld (ingame oder Echtgeld) bezahlt und dann zufällig generierten Loot erhält
MMOs	Massively Multiplayer Online: Spiele bei denen man auf einem Server gemeinsam mit vielen anderen Leuten zusammen spielt
Meta	Most Effective Tactics available: die Beste Methode um eine Aufgabe zu erfüllen
Gacha Games	Basieren auf dem Zufallsprinzip, ähnlich wie Lootboxen
PvP	Player versus Player: Die Spieler treten direkt gegeneinander an (in Spielen wie Fortnite, Brawl Stars, Valorant, Overwatch uvm.)
Boss	Starker Gegner im Spiel, braucht oft ein wenig länger um geschlagen zu werden
Erfahrung	Statistik, die zeigt wie viel ein Spieler in einer bestimmten Tätigkeit getan hat, manchmal haben Gegenstände ein gewisses Erfahrungslevel welches benötigt wird um diesen Gegenstand zu benutzen, oder um einen bestimmten Teil des Spiels zu betreten
Stamina	Englisch für Ausdauer: in manchen Spielen kann man gewisse Aktionen nur mit genügend Stamina machen, und diese lädt sich dann langsam wieder auf
Farmen	Repetitives wiederholen einer Tätigkeit im Spiel, um viel von einer gewissen Ressource oder der Spiel-Währung zu erhalten
Powercreep	Phänomen in Spielen, wenn immer die neuesten und Limitierten Sachen die besten sind
Legendär	In der Regel die Beste Seltenheitsstufe von Gegenständen
Drop	Von englisch to drop, fallen lassen, Gegner und Bosse Droppen oft Gegenstände (Loot), kann auch bei Lootboxen verwendet werden
Gear und Equipment	Diverse Form von Gegenständen die den Spielercharakter verbessern (z.B. Waffen, Rüstung, Schilder Amulette etc.)
RPG	Roll playing Game: Der Spieler spielt den Hauptcharakter seiner Story
(De)Buff	stärkt oder schwächt den Spieler in irgendeiner Form
Events	Zeitlich limitierte Ereignisse, die Möglichkeiten bieten die es ausserhalb dieses Events nicht gibt.

Server	Bei Spielen die online stattfinden, man mit anderen Leuten zusammen spielt, verbinden sich alle Geräte der Spieler mit einem Server im Internet, man spielt dann auf dem Server
Mesocortikolombische System	Der Teil des Gehirns der primär für die Verarbeitung von Belohnungen zuständig ist
Pity-System	Vom englischen Pity = Mitleid, In manchen Spielen mit Zufallsbasiertem Loot gibt es das System, welches dafür sorgt, dass es ein oberes Limit gibt wie oft man die Tätigkeit wiederholen muss bis man den gewünschten Loot zieht.
WHO	World Health Organisation

## Vergleich zu Pay-to-Play Spielen

### Zugang und Verfügbarkeit

Der erste Unterschied zwischen diesen beiden Modellen ist deren unterschiedliches Kostenmodell, welches zu unterschiedlichen Verfügbarkeiten leitet: Während man (wie der Name schon sagt) für Pay-to-Play Spiele im Voraus bezahlen muss, damit man das Spiel erst spielen kann, kann man die Free-to-Play Spiele kostenfrei herunterladen und spielen – so haben diese eine niedrige Einstiegshürde, was sie für eine breite Spielerschaft zugänglich macht und das Modell besonders auf mobilen Plattformen wie Smartphone oder Tablet beliebt ist. In Pay-to-Play Spielen müssen die Spieler bereit sein, im Voraus zu zahlen, was die Zielgruppe einschränken kann.

### Erlebnis und Spielbalance

Da bei den Pay-to-Play Spielen der gesamte Spielinhalt direkt beim Kauf erhältlich ist, müssen die Spieler in der Regel keine zusätzlichen Käufe tätigen, um wettbewerbsfähig zu bleiben oder das volle Spiel zu genießen – bei den Free-to-Play Spielen jedoch stösst man häufig auf eine Paywall oder Premium-Inhalte, da diese Spiele stark auf Monetarisierungstechniken setzen, die nur durch eine Bezahlung freigeschaltet werden können. Dies führt dazu, dass Spieler, die sich entscheiden, kein Geld in diese Spiele zu investieren, darunter leiden, da zahlende Spieler Vorteile haben, was im Vergleich zu Pay-to-Play Spielen, wo alle auf demselben Stand sind und es nur noch auf Skill ankommt zu einer Unausgeglichenheit führen kann.

# Wofür gibt man in den Spielen Geld aus?

Grundsätzlich kann man in fast allen F2P-Spielen Geld ausgeben. Das macht es jedoch noch lange nicht Pay-to-Win, In Pay-to-Win Spielen kann man mit Echtgeld Einiges an Zeit und Aufwand überspringen, und im Spiel weiterkommen als es für F2P-Spieler realistisch ist.

## Premium Währung

Figure 1: Dragon Mania Legends, Edelsteine (Premium Währung) shop



In vielen Spielen bezahlt man nicht direkt mit Geld, sondern kauft sich zuerst die Premium-Währung mit Echtgeld, mit der man dann Sachen kaufen kann. Interessanterweise handelt es sich bei dieser Währung oft um irgendeine Form von Edelsteinen (Gems).

Figure 2: Cosmetics - Hypixel (Minecraft Server)

## Cosmetics

Eine der bekannteren Monetarisierungsmethoden ist das Verkaufen von kosmetischen Gegenständen, also Objekten die keinerlei spielerische Vorteil geben und einfach cool aussehen. Der Vorteil davon ist, dass die F2P-Spieler nicht darunter leiden und genau dasselbe machen können wie die nicht F2P-Spieler.

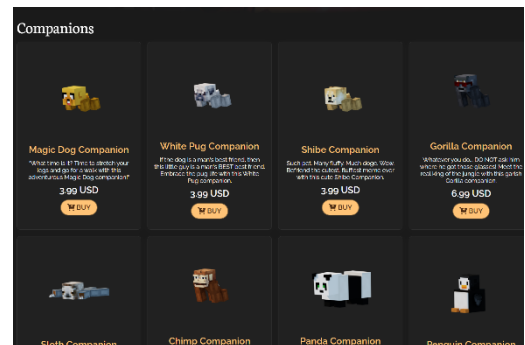


Figure 3: Charakter (Drachen) Auswahl - Dragon Mania Legends



## Charaktere, Waffen, Rüstung und anderes Equipment

Diese Items können exklusiv den P2W-Spielern vorbehalten sein oder einfach für die F2P-Spieler sehr schwer zu erreichen sein. Premium-Only Items ist

etwas fragwürdig in einem F2P-Spiel, wobei es vor allem dann problematisch ist, wenn das Spiel PvP basiert ist.

## Booster

In einigen Spielen gibt es die Möglichkeit, gewisse Booster zu kaufen, die in einem limitierten Zeitraum (Echtzeit oder Spielzeit) die Rate an gewissen Ressourcen erhöhen. Konkretere Beispiele wären ein Booster, der erhöht, wie häufig man von einem Boss legendäre Loots bekommt oder wie viel Erfahrung (EXP) man pro Aktion bekommt.

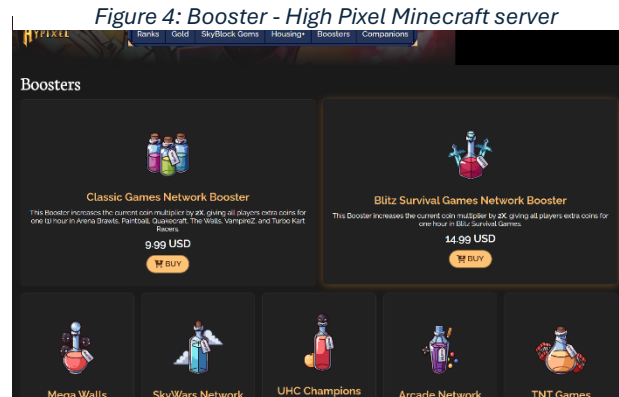


Figure 5: Time Skip - Dragon Mania Legends

## Time-Skips / Stamina / Leben

Einige F2P-Spiele haben das Konzept von Stamina oder Leben implementiert. Ein Beispiel dafür wären die Leben in vielen «Match Three»-Spielen, wie z.B. Candy Crush. Wenn man alle Herzen verloren hat,



muss man wieder eine Weile warten, bis man wieder spielen kann. Man könnte meinen, dass sei dazu da, dass man nicht zu viel auf einmal spielt. Jedoch ist die Idee dahinter, dass man immer weiterspielen will und irgendwann Geld ausgibt, um das auch zu tun. In Simulations-Spielen wie Simcity oder dem Dorf von Clash of Clans wo man oft warten muss, bis zum Beispiel das Rathaus fertig gebaut wird, oder Ressourcen generiert wurden, kann man jedoch auch bezahlen, um diese zu überspringen.

## Charakter-Upgrades

Es gibt Spiele, in welchen man mit Geld gewisse Upgrades für den eigenen Charakter freischalten kann. Diese sind aber in den meisten Fällen kleine QoL-Upgrades, ohne die man auch gut spielen kann.

## Normale Währung

In vielen Spielen gibt es ausserdem die Möglichkeit, mit der Premium-Währung die normale Währung zu kaufen (umgekehrt natürlich nicht). Das Problem daran ist, dass auf diese Weise jeder Prozess, der einfach auf Ingame-Geld im Spiel basiert, mit Echtgeld abgekürzt werden kann.

Figure 6: Normale Währung - Dragon Mania Legends



## Battlepass

Nahezu jedes F2P-Spiel hat eine Form des Battlepasses, wobei diese nicht immer so heißen, aber immer nach einem ähnlichen Prinzip funktionieren. Ein Battlepass ist ein Event, was meist auf einen Monat limitiert ist und während dem man gewisse Aktivitäten im Spiel machen soll, um den Battlepass zu leveln. Der Battlepass hat meistens zwei Varianten: einen Gratis-Battlepass den jeder bekommt mit weniger häufigen, kleineren Belohnungen und den Premium-Battlepass mit häufigeren, grösseren Belohnungen. Der Premium-Battlepass kann zu jeder Zeit, während dem Event gekauft werden und alle Premium-Belohnungen, die schon erreicht wurden, erhält man auch im Nachhinein, wenn man den Pass später kauft.

Figure 7: Battlepass Dragon Mania Legends



## Lootboxen

Lootboxen können in den meisten Spielen auch mit der Standard-Währung gekauft werden. Jedoch ist der Loot, den man von der Lootbox will, oft ziemlich selten und erfordert sehr viel (Ingame oder echtes) Geld, was durch repetitive Farmen der besten Farmmethode auch normal gesammelt werden kann. Es ist aber oft sehr verlockend, Echtgeld dafür zu investieren, da das System dem Glücksspiel ähnelt.

Figure 8: Bundles - Dragon Mania Legends

## Bundles/Limitierte

### Angebote

In vielen Spielen gibt es gelegentlich Bundles mit verschiedenen Sachen (Premium-Währung, normale Währung, Gegenstände, Avatare, Booster usw.), die oft zeitlimitiert sind. Oft haben diese (oder behaupten es zumindest) ein besseres Preis-Leistungs-Verhältnis, als wenn man alles einzeln kaufen würde.

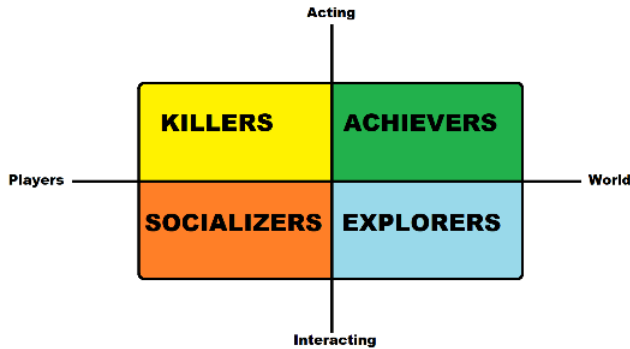




# Persönlichkeiten der Spieler

## Spielertypen nach Bartle

Figure 10: Spielertypen nach Bartle



Der britische Autor und Computerspielforscher Richard Allan Bartle hat 1996 eines der bekanntesten Modelle zur Unterteilung von Spielertypen veröffentlicht. Dieses unterscheidet zwischen folgenden vier Spielertypen (Abbildung 1). Man muss nicht unbedingt 100% einer der vier Sorten angehören, sondern kann sich überall

auf dem Spektrum befinden.

### Killer (Kämpfer)

Dieser Spielertyp spielt vor allem PvP-Spiele. Für ihn ist der direkte Wettbewerb mit anderen Spielern im Vordergrund. Er bevorzugt Spiele, in denen es mehrheitlich um den Skill der Spieler geht.

### Achievers (Erfolgsorientierte)

Dieser Spielertyp bevorzugt es, ein Spiel durchzuspielen, sprich das höchste Level zu haben, alle Sammelobjekte und Erfolge zu sammeln, die Main-Quest abzuschliessen, jeden Charakter freizuschalten, die beste Rüstung zu erhalten usw.. Diese sind das Hauptziele von F2P-Spielern, da Charaktere, Erfolge, Sammelobjekte und so weiter relativ einfach ohne viel Aufwand zum Spiel hinzugefügt werden können. Für Unternehmen ist es einfach, das Erlangen dieser Sachen zu erschweren, um so den später erwähnten Powercreep zu erzeugen.

### Socializer (Gesellige)

Dieser Spielertyp bevorzugt es, mit anderen Spielern zu interagieren und zusammen zu arbeiten. Ihm ist sein Image im Spiel wichtig. Um von diesem Typ zu profitieren, gibt es unter anderem Ränge und Cosmetics.

### Explorer (Entdecker)

Diese Spieler entdecken gerne die Welt des Spiels und es ist sehr schwer von ihnen zu profitieren, da diese eine gute Spiellandschaft und Geschichte wünschen, was nicht so einfach reproduzierbar ist. Diese Art von Spieler trifft man eher selten in F2P-Spielen.

## Fische, Delfine & Wale

Das Modell, das Entwickler von F2P-Spielen verwenden, um die Spieler zu unterteilen, teilt die Spieler danach ein, wie viel Geld sie im Spiel ausgeben. Angefangen bei den Fischen, die selten, wenig bis nie Geld im Spiel ausgeben. Diese machen mit mehr als 90% den grössten Anteil der Spieler aus. Dann die Delfine, welche mehr oder weniger regelmässig moderate Beträge für das Spiel ausgeben. Diese machen in der Regel 5-10% aller Spieler aus. Dann gibt es noch die Wale, die oft hohe Beträge ausgeben, und mit weniger als 1% nicht sehr zahlreich sind. Dennoch sorgen diese für den Hauptteil des Umsatzes für die Entwickler.

## Der Einfluss von Streamern und Influencern

Dieser Abschnitt betrifft vor allem Kinder und Jugendliche. Wenn man als Kind einen Lieblings-Streamer hat, dann idolisiert man diesen sehr oft und denkt, alles, was der macht ist gut und akzeptabel. Wenn dieser dann einmal Lootboxen zieht und in einem Zusammenschnitt zeigt, wie er 50 legendäre Drops bekommen hat, aber die Durststrecken dazwischen, wo er nichts Gutes bekommt, auslöst, dann bewegt das die Fans dazu, so etwas auch zu akzeptieren und potenziell das auch nachzumachen. Dies ist sehr problematisch, vor allem da Kinder noch nicht gelernt haben, mit Geld umzugehen. Wenn man sieht, wie jemand Geld ausgibt und belohnt wird, dann wird das Geld als lohnenswert abgespeichert (Lernen am Modell). Wenn dieser Jemand ein Idol ist, dann speichert man das Verhalten eher als akzeptabel ab. Insofern ist es sehr fragwürdig, wenn man das Öffnen von Lootboxen öffentlich macht und das meistens ohne Warnung. Denn der Content, der durch das Öffnen von Lootboxen oder das Kaufen von In-Game Währung gemacht wird, kommt sehr gut bei der Öffentlichkeit an.

Figure 131: [Enviosity Clips – Genshin Impact Pulling Video](#) (1.1M views)

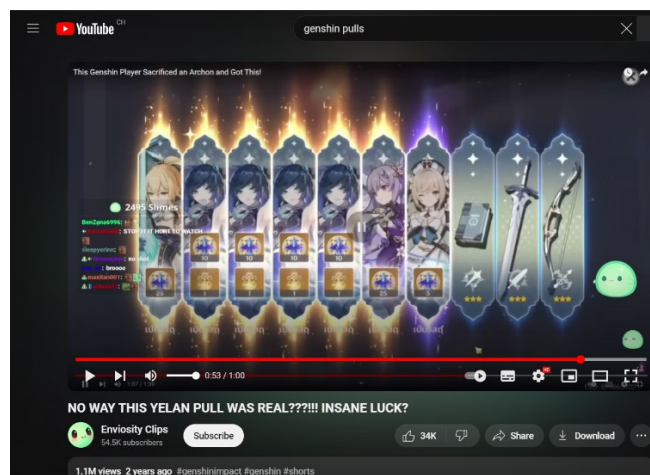
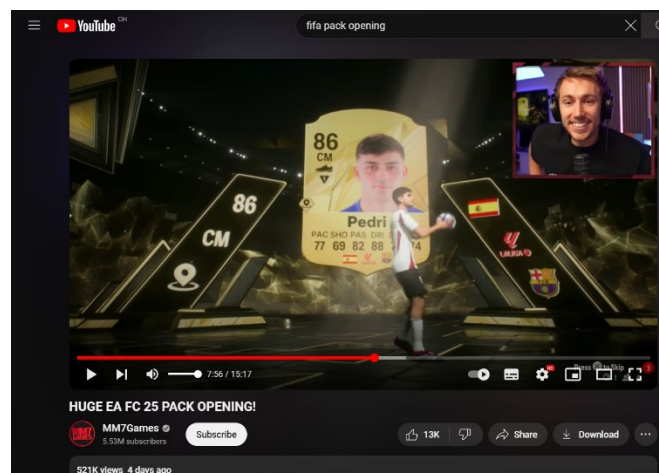


Figure 142: [MM7Games - FIFA pack opening](#) (521K views in nur 4 Tagen)



## Sind F2P/P2W-Spiele ethisch ok?

Disclaimer: In diesem Kapitel geht es lediglich um unsere persönliche Meinung, nachdem wir uns mit dem Thema beschäftigt haben.

Grundsätzlich ist es ja in Ordnung, wenn eine Firma ein F2P-Spiel heraus bringt und dieses auch monetarisieren will. Es soll ja auch profitabel sein, solche Spiele auf den Markt zu bringen und das Ganze sieht ja eigentlich ganz ok aus. Die Spieler bekommen ein Spiel, wofür sie nichts ausgeben müssen und die Firma bekommt trotzdem Geld. Ein Problem ist, dass bei F2P-Spielen Spieler Spiel anfangs einfacher verlassen, da sie noch kein Geld für das Spiel ausgegeben haben. Die Firmen verwenden, um das zu vermeiden, Tricks die den Spieler am Spielen halten sollen, was einfach zu Spielsucht führen kann, mit dem Ziel, das mehr Zeit im Spiel verbracht wird, da je mehr man spielt, desto wahrscheinlicher gibt man Geld im Spiel aus.

Ein Problem ist ausserdem, dass die Spiele in Extremfällen primär für Wale entwickelt werden, so dass man ab einem bestimmten Punkt als F2P-Spieler kaum noch Fortschritte machen kann. Grundsätzlich müssen die Spiele schon halbwegs gut für F2P-Spieler designet sein, denn wenn niemand das Spiel spielt, dann spielen auch keine Wale das Spiel, sprich kein Profit.

Unserer Meinung ist, dass das aktive Ausnutzen von typischen Verhaltensweisen, um die Spieler in das Geld ausgeben reinzumanövrieren, ziemlich problematisch ist. Ausserdem hinkt das Gesetz immer noch hinterher, was die Jugendschutzgrundlagen für Videospiele betrifft. Dies betrifft vor allem Mikrotransaktionen und Lootboxen.

Unserer Meinung nach sollten zwar die Spiele prinzipiell immer noch spielbar für Kinder sein (wenn der Rest des Spiels altersgerecht ist), aber die Mikrotransaktionen sollten unzugänglich für Kinder und Jugendliche sein.

Um unsere Meinung nochmal kurz zusammen zu fassen: Grundsätzlich sind Firmen im Recht mit ihren Spielen Geld zu verdienen, jedoch ist es ethisch nicht ok, menschliche Verhaltensweisen restlos auszunutzen um Geld aus der Tasche zu ziehen.

Ausserdem sind Lootboxen und Mikrotransaktionen vor allem für Kinder und Jugendliche problematisch und das Gesetz hinkt noch hinterher das im Jugendschutz miteinzubeziehen. P2W-Spiele können ethisch ok sein, wenn sie sich an gewisse Regeln halten. Jedoch tun dies viele Spiele nicht. Ob ihr ein solches Spiel spielen wollt, ist komplett euch überlassen, wir bitten euch einfach, euch dessen bewusst zu sein

## Monetarisierungsmaschen

Ein wichtiger Einfluss auf den Erfolg solcher Free-to-Play Spiele sind die Schemata, die sie benutzen, um das Ausgeben von Echtwährung verlockender zu machen und Spieler an das Spiel zu binden. Mechanismen und Aspekte, welche zuerst belanglos und nicht der Rede wert wirken, sind jedoch, basierend auf humanwissenschaftlichen Studien und recherchierten Mechanismen, welche in unseren Gehirnen stattfinden bis auf das letzte Detail geplant und designt. Studien, die sich mit genau diesen Maschen beschäftigen, bezeichnen diese als «dark patterns», patterns die man nicht nur im Zusammenhang mit diesen monetarisierten Spielen finden kann, sondern die auch genutzt werden, um den Konsumenten eines Produktes abhängig zu machen und loyal zu züchten, damit das beworbene Produkt einen festen Platz in seinem täglichen Leben einnimmt, ohne dass dieser es merkt.

## Tägliche Belohnungen

Free-to-Play Spiele sind meistens im Besitz von so genannten «Daily Rewards», also tägliche Belohnungen. Das Spiel belohnt dich dafür, dass du dich entweder eingeloggt hast (Diablo Immortal), oder dass du gewisse tägliche Aufgaben machst wie In-Game Objekte sammeln oder Gegner zu besiegen (Honkai Starrail, Wuthering Waves, Genishin Impact).

Figure 153: Daily login reward - Diablo Immortal

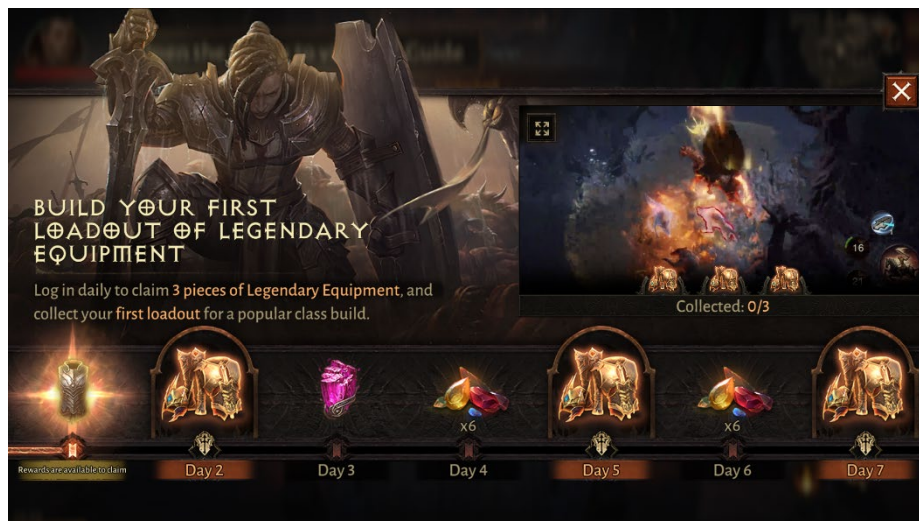


Figure 14: Daily Rewards - Honkai Starrail

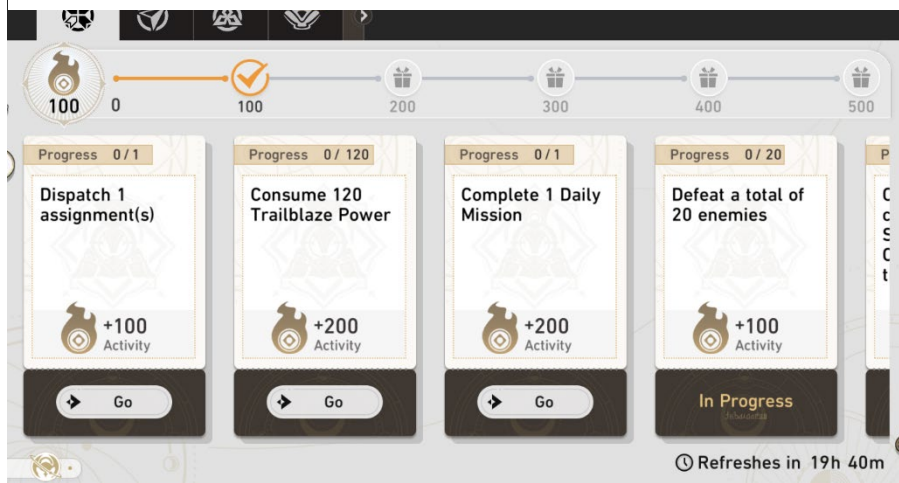


Figure 15: Daily Rewards - Wuthering Waves

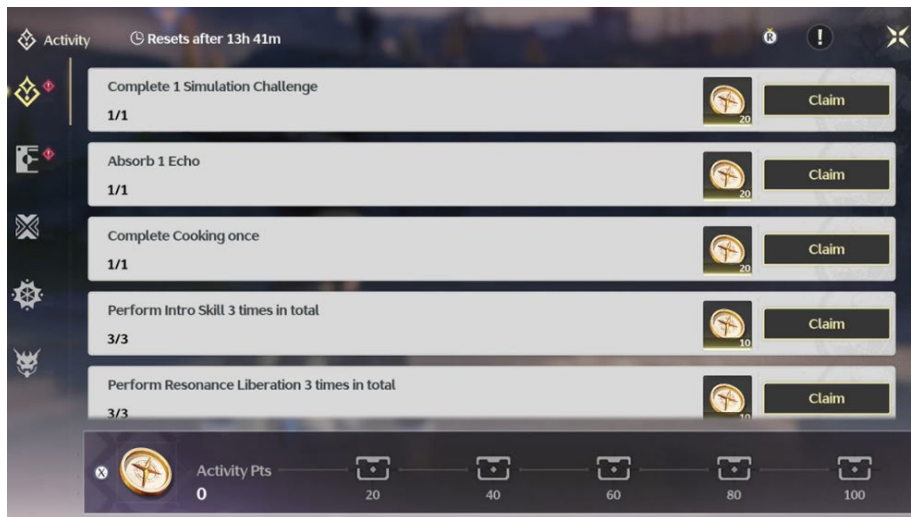


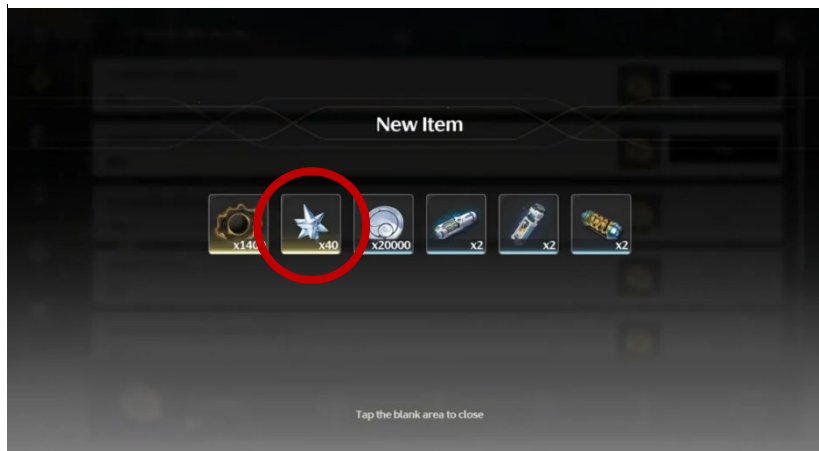
Figure 16: Daily (commissions) reward - Genshin Impact



## Qualität der Belohnungen

Die Qualität der Rewards variiert. Der Beweggrund, diese Rewards einzubauen, ist jedoch bei allen Spielen derselbe: Engagement und routinisieren. Das Spiel trainiert dich dazu, dass du dich jeden Tag einloggst und deine Zeit mit Spielen verbringst. Durch die Inklusion der Belohnung wird dieser Vorgang nur noch mehr unterstützt – je besser die Belohnung, umso mehr ist man motiviert, jeden Tag diese Aufgaben zu bewältigen, um belohnt zu werden. Wenn man jedoch einmal nicht diese Daily Rewards Missionen ausführt, sagen viele Spieler, dass sie sich fühlen, als hätten sie etwas verpasst. Als Beispiel wird der Fokus auf Wuthering

Figure 17: Daily rewards - Wuthering waves



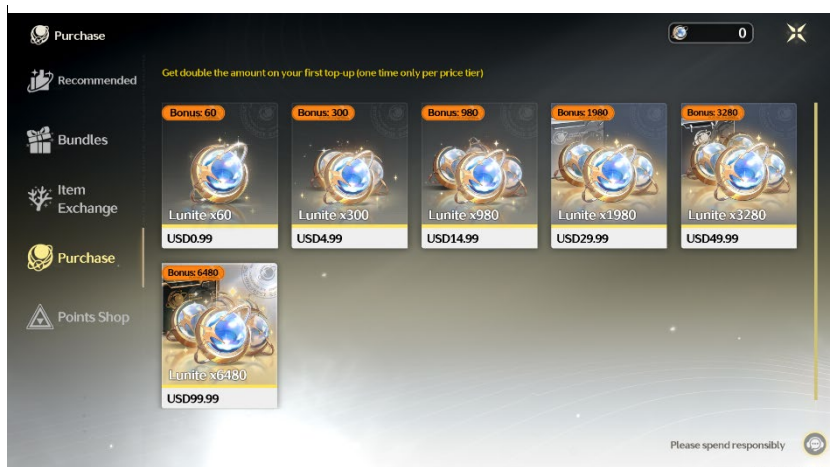
Waves gelegt. Dies ist ein relativ neues Gacha Game. Die Belohnungen beinhalten EXP, In-Game Geld, Level-Up Materialien für Gear, Waffen und Charaktere – und natürlich der grösste Grund, weshalb die Meisten jeden Tag diese Aufgaben erledigen: Asterites. Asterites (Roter Kreis) ist die Währung die es einem erlaubt in ihrem

Gacha-System neue Charaktere und Waffen zu bekommen. Wenn man also kein Geld ausgeben möchte, um mehr Währung zu bekommen, ist man fast schon gezwungen, diese Daily Rewards einzusammeln, weil sich die Summe von diesen Asterites, die man jeden Tag bekommen kann, sehr schnell anhäufen kann.

## Premium Währung

Diese Premium Währung findet man in fast allen Free-to-Play Spielen. Sie ist das A und O

Figure 18: Shop - Wuthering Waves



damit die Firma Geld verdient. Denn diese Währung kann man sich auch mit Echtgeld dazu kaufen. Wieder an dem Beispiel von Wutehring Waves gibt es gerade zwei wichtige Aspekte, die genannt werden müssen (Figure 6): Der «one time double reward» Bonus. Dieser Bonus verspricht die

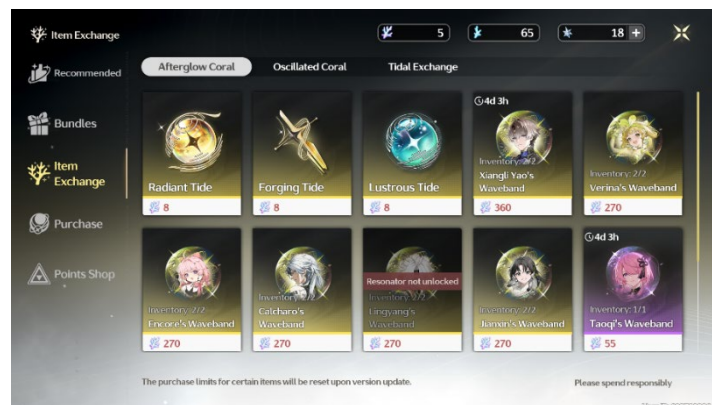
doppelte Belohnung für denselben Preis, in der Hoffnung, dass ein Konsument mit dem Gedanken an ein Schnäppchen zugreift und genau wegen diesem Bonus sein Geld ausgibt. Es wurde bewiesen, dass Spieler, die Geld in so einem Spiel ausgegeben haben, egal wie klein der Betrag gewesen ist, mit hoher Wahrscheinlichkeit wieder Geld in das Spiel investieren und dass die Hemmschwelle mit der Zeit sinkt und so immer grössere Beträge eingezahlt werden. Man kann dort auch von einer «Fuck-it» Grenze reden – wenn man an einem Punkt angekommen ist, wo man sich nur denkt: Ist doch auch egal, ich habe ja schon Geld ausgegeben.

Der zweite Aspekt sind die auffällig krummen Beträge der Premium Währung, die es unmöglich machen, einen Bezug zum Echtgeld zu knüpfen und zurückzurechnen, so dass der Konsument gar nicht realisieren kann, wie viel Geld er wirklich für die Premium Währung ausgibt.

## Mehr als eine Währung

Eine weitere Masche, die am Beispiel Wuthering Waves visualisiert wird, ist das Prinzip der mehreren Währungen. Wuthering Waves hat insgesamt drei: Radiant Tides (für limitierte fünf Stern Charaktere, welche oft die Besten sind), Forging Tide (für limitierte fünf Stern Waffen angepasst and die limitierten Fünf Stern Charaktere) und Lustrous Tides (unlimitierte Charaktere/Waffen, welche oft als schlechter bezeichnet werden). Dieses Prinzip existiert, damit man mehr Gründe und Möglichkeiten hat, für was man sein Geld ausgeben möchte.

Figure 19: In-Game Währung - Wuthering Waves



## Pay-to-Win und Powercreep

In Spielen wie Honkai Starrail, ein turn-based action RPG Gacha game , in welchem die Zusammenstellung und Verträglichkeit zwischen den Charakteren ein wichtige Rolle spielt, nutzen die Entwickler die Frustration der Spieler aus, um sie dazu zu überzeugen, neue Charaktere zu holen und potentiell Geld auszugeben, durch die Prinzipien des Powercreeps und Pay-to-Win. Powercreep bedeutet, dass neue Charaktere besser und stärker sind als vorherige Charaktere – dies bedeutet, dass die Stärke eines Charakters niemals konstant ist. Je länger ein Charakter schon im Spiel ist, desto «schlechter» wird dieser Charakter im Vergleich zu neueren Charakteren. Dies führt dazu, dass ältere Charaktere Schwierigkeiten mit aktuellen Spielmodi haben. Es gibt Tierlists, in welchen die Leistung aller Charaktere evaluiert und bewertet werden. Diese Listen feuern den ganzen Gedanken über gute und schlechte Charaktere nur noch mehr an, was dazu führt, dass Spieler eher dazu geneigt sind,

Geld auszugeben. Das einige Charaktere besser sind als andere ist aufgrund von Kalkulationen objektiv und belegen nur die Überlegungen von den Firmen – machen sie Spielmodi schwieriger, werden Spieler Schwierigkeiten haben und fühlen sich eher bereit dazu, Geld für einen neueren und stärkeren Charakter auszugeben. Eine weitere Entwicklung dazu ist, dass diese Spielmodi (welche oft monatlich ein neues Update kriegen) perfekt auf die neuen und besseren Charaktere angepasst sind, indem sie Buffs hinzufügen. Hat ein Spieler diesen neuen Charakter, wird er eine leichtere Zeit haben, diesen Spielmodus zu besiegen.

Dies geht Hand in Hand mit dem Pay-to-Win Aspekt: Die Modi werden schwieriger, wenn man nicht die neusten Charaktere hat – oder die besten Teams bestehend aus limitierten Charakteren – oder einzelne Charaktere sind so präzise aufeinander angepasst, dass sie ohne einander nicht volles Potential haben oder sogar nutzlos sind – man kann aber nie und nimmer alle Charaktere haben, die man braucht, ohne dass man Geld ausgibt. Die Spielumgebung ändert sich dauernd und sehr rasant. Das Team aus Charakteren, auf welches der Spieler akribisch farmt und wartet zu vollenden, ist veraltet und schwach. So bleibt einem nur eins übrig: Geld auszugeben, um immer wettbewerbsfähig zu bleiben. Daher: Bezahlen, um zu gewinnen.

## Zeitliche Limiten

Wenn schon gesprochen wird von limitierten Charakteren – dann kann man gerade auch

Figure 20: Zeitlich limitiertes Event - Wuthering waves



generell die Nutzung von eingeschränkter Zeit erwähnen, welche oft auch ausserhalb dieser käuflichen Premium Produkten existieren. Events, die viele Belohnungen mit sich bringen, sind oft Zeit limitiert und auch nur einmal spielbar. Was Genshin Impact beispielsweise macht, sind Events mit limitierte Rewards – oft in Form von Waffen, welche man nur durch das Erreichen eines bestimmten Zieles innerhalb des zeitlich limitierten Events bekommen kann und nur dann erhältlich sind. Das Ziel ist klar: der Spieler soll sich einloggen, das Event machen und viel Zeit auf dem Server verbringen, denn aus Erfahrung sind diese Events oft sehr lang und/oder einzelne Abschnitte werden erst 24h Zeit Perioden frei geschaltet.

## «Sex-Appeal»

Eine Masche, die in vielen Spielen bei denen man mit verschiedenen Charakteren spielen kann, ist der «Sex-Appeal». Oft werden grösstenteils Frauen in diesen Spielen sehr sexuell dargestellt mit sehr auffallenden Körper Proportionen und provokativen Designs, freizügiger Kleidung und unrealistischen Körperfett Verteilungen. Dies liegt klar an der Demografik dieser Spiele, welche eher Männer ist, jedoch sind eben genau diese bereit viel Geld auszugeben, egal ob sie diesen Charakter später mal Verwenden oder aber auch nicht.

Figure 21: Offizielles Light Cone Design: Black Swan - Honkai Starrail



Figure 22: Ingame Design: Changli - Wuthering Waves

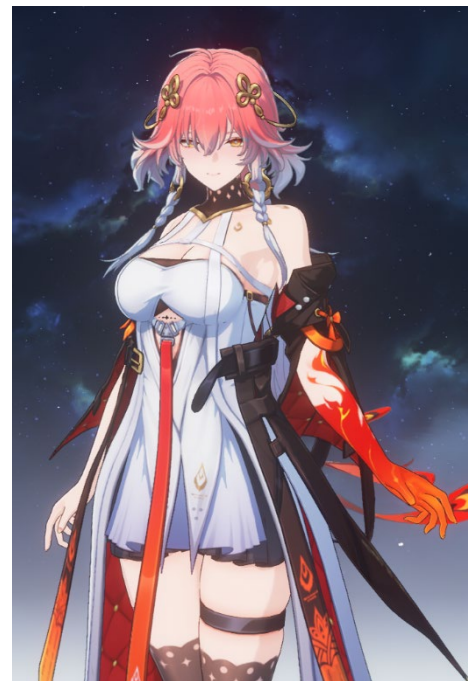


Figure 23: Official splash art: Raiden Shogun - Genshin Impact



## Belohnung in Bezug auf Dopamin Ausschüttungen

Das Belohnungssystem in unserem Gehirn funktioniert ähnlich wie ein Schaltkreis: Ein Auslöser von aussen lässt das limbische System reagieren. Es generiert einen Drang, den die Grosshirnrinde als bewusstes Verlangen aufnimmt – diese gibt darauffolgend dem Körper die Anweisung, dieses Verlangen zu stillen. Durch das Ankurbeln des Dopaminsystems wird Dieses Verlangen ausgelöst – gibt man dann diesem nach, reagiert das mesocortikolombische System und wird immer dann aktiv, wenn wir eine Belohnung erwarten – es geht also nicht um das Erfüllen der Erwartung, sondern um die Antizipation des Erwarteten, was uns Freude bereiten könnte (Figure 15)

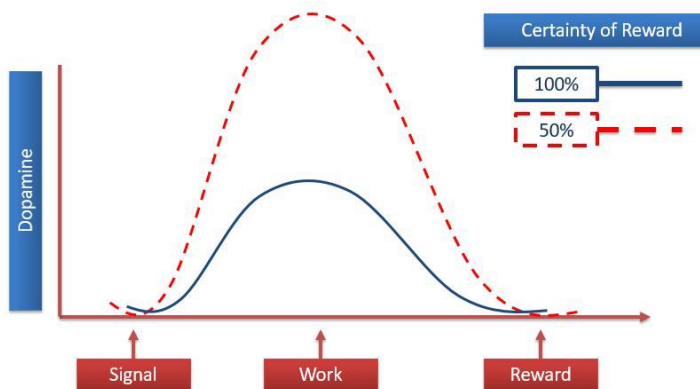
Figure 24: Der Hebeldruck fürs Glück- J. Olds, P. Milner



Und genau dieses Verfahren nutzen die Ersteller dieser

F2P Spiele bis auf den letzten Tropfen aus, um eine Sucht in den Spieler aufblühen zu lassen. Diese werden am Anfang des Spieles mit Belohnungen und Geschenken überschüttet, schon

Figure 25: Graph Dopamin zum Ablauf



fast überwältigt, welche eine Reihe von Dopaminausschüttungen auslöst, die den Spieler motiviert weiterzumachen. Level-Up Rewards sind zum Beispiel keine seltene Sache – jedoch reduzieren sich diese Belohnungen stetig mit der Zeit, sowohl in Häufigkeit, als aber auch in der Qualität, so kalkuliert, sodass der Spieler es nicht merkt und die Enttäuschung nachdem man die antizipierte Belohnung nicht bekommt, nicht allzu gross ist. Das Spiel trainiert das Gehirn des Spielers darauf, dass er bereit ist mehr als doppelt so viel zu machen für nur halb so viele Belohnungen wie am Anfang, ohne dass der betroffene Spieler es notwendigerweise bemerkt hat.

Und genau dieses Verfahren nutzen die Ersteller dieser F2P Spiele bis auf den letzten Tropfen aus, um eine Sucht in den Spieler aufblühen zu lassen. Diese werden am Anfang des Spieles mit Belohnungen und Geschenken überschüttet, schon fast überwältigt, welche eine Reihe von Dopaminausschüttungen auslöst, die den Spieler motiviert weiterzumachen. Level-Up Rewards sind zum Beispiel keine seltene Sache – jedoch reduzieren sich diese Belohnungen stetig mit der Zeit, sowohl in Häufigkeit, als aber auch in der Qualität, so kalkuliert, sodass der Spieler es nicht merkt und die Enttäuschung nachdem man die antizipierte Belohnung nicht bekommt, nicht allzu gross ist. Das Spiel trainiert das Gehirn des Spielers darauf, dass er bereit ist mehr als doppelt so viel zu machen für nur halb so viele Belohnungen wie am Anfang, ohne dass der betroffene Spieler es notwendigerweise bemerkt hat.

# Lootboxen und Gacha Games

Beide Systeme haben in den letzten Jahren die Gaming-Welt stark geprägt und sind oft verwickelt in kontroversen Diskussionen, denn beide werden mit dem Verdacht, Glücksspielmechanismen zu imitieren und dabei besonders jüngere und dementsprechend auch naivere Spieler als Demographie anzusprechen, stark kritisiert. Der stetig steigende Austausch um Lootboxen und Gacha Games fokussiert sich vor allem auf die zentralen Fragen zur Spielethik, Konsumverhalten und möglichen Regulierungen.

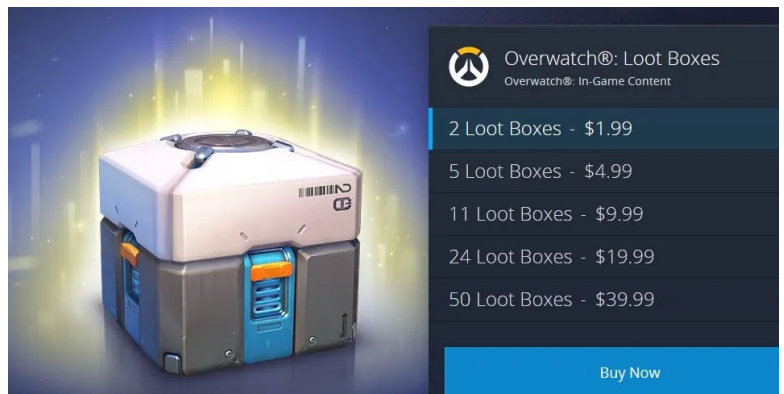
## Was sind Lootboxen?

Lootboxen orientieren sich am Zufallsprinzip: Der Spieler kauft sich eine Lootbox und erhält beim Öffnen zufällige

Gegenstände, dessen Wert stark variiert. Es kann sich in ihrem Inhalt um Cosmetics handeln, welche das Aussehen von Charakteren verändern kann, manchmal aber auch um spielentscheidende Items, welche das Spielerlebnis direkt beeinflussen. Und genau diese Zufälligkeit ist der Auslöser, weshalb viele Menschen bereit sind,

immer wieder Geld in dieses System zu blasen, in der Hoffnung einen seltenen oder wertvollen Gegenstand zu erhalten.

Figure 26: Lootboxen und ihr Preis - Overwatch



## Reiz und Kritik der Lootboxen

Für eine Menge an Spielern bieten die Lootboxen eine weitere Dimension des Spielspasses dar, denn der Reiz liegt in der Spannung und Antizipation auf das, was sie in ihrer erworbenen Box erwartet. Kritiker sehen genau dies jedoch als Problem, denn die Mechanismen ahmen die des Glücksspieles nach, da man als Gegenzug von Bezahlung einen zufälligen Gewinn erhält. Vor allem jüngere Konsumenten, welche noch keine Bezug zu ihrem Konsumverhalten aufgebaut haben, werden dadurch verleitet, hohe Summen auszugeben – es gibt berichte von Jugendlichen, die hunderte oder sogar tausende Groschen haben fallen lassen, um den Reiz der Lootboxen zu stillen, ohne dass ihre Erziehungsberechtigten davon Wind mit bekommen haben (hier ein guter Artikel: [www.meinbezirk.at](http://www.meinbezirk.at)).

## Was sind Gacha Games?

Das Wort «Gacha» kommt aus dem japanischen und leitet sich von «Gachapon» ab, eine Art japanischer Verkaufsautomaten für Kapselenspielzeug. In einem Gacha-Spiel zieht der Spieler mit demselben Prinzip anstatt Kapseln digitale Charaktere, Items oder andere Spielgegenstände. Diese sind in der Regel wie bei den Lootboxen zufällig verteilt und der Spieler hat die Möglichkeit, diese durch den Einsatz von Spielwährung – die oft mit Echtgeld erkaufte werden kann - zu erhalten.

Das Ziehen von diesen zufälligen Belohnungen wird oft als «Summoning» oder «Pulling» bezeichnet. Die Variation von Belohnungen ist verschieden und oft nach Seltenheitsstufe kategorisiert – meist mit «3-Sterne», «4-Sterne» und «5-Sterne» - Charaktere und Items, wobei 5-Sterne das Seltenste und Beste/Stärkste ist. Der Reiz wird durch das Verlangen die besonders seltenen und mächtigen Figuren oder Items zu «pullen» ausgelöst, welche das Spiel erheblich erleichtern und verbessern können. (dazu später mehr)



Figure 27: Gachapons in Japan

## Die Mechanik hinter Gacha

Die Mechanik hinter Gacha Games ist im Grunde dieselbe wie bei den Lootboxen: Spieler investieren in In-game Währung (die aber sowohl limitiert erspielt als auch unlimitiert gekauft werden kann), um eine zufällige Auswahl an Belohnungen zu erhalten, welche in Wert und Nützlichkeit variieren.

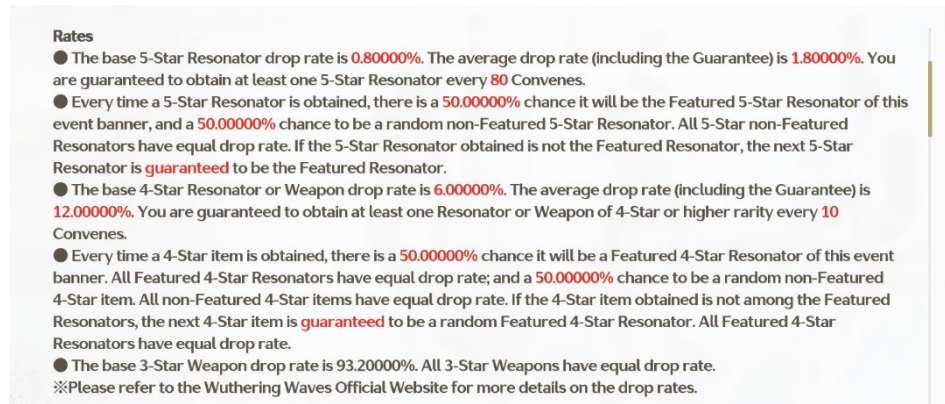
Anders ist jetzt jedoch, dass, um die Chancen auf ein bestimmtes Item oder einen bestimmten Charakter zu erhöhen, man häufig viele «Pulls» machen muss, welches dazu führen kann, dass man nicht immer genug Währung erspielen kann und

dem entsprechend Geld investiert wird, um die gewünschte Belohnung zu bekommen. Die meisten Gacha Games beziehen sich dazu auf eine «Pity-Mechanik», bei der nach einer bestimmten Anzahl von «Pulls» ein seltener Gegenstand garantiert wird. Dennoch kann diese Mechanik sehr hinterlistig und verkorkst sein.

Figure 28: Genshin Impact Pulls Übersicht Menü



Figure 29: Drop Rate - Wuthering Waves



Als Veranschaulichung, wie raffgierig die Pity-Mechanik ist, nehme ich mir die Drop-Rate Beschreibung von limitierten Charakteren aus Wuthering Waves. Das sogenannte

«Pity-Cap», also das Maximum an Pulls die man machen muss, bis die Wahrscheinlichkeit einen 5-Stern zu bekommen 100% ist, liegt bei 80. Das Perfide ist, dass der limitierte Charakter nicht garantiert ist. Diese Gacha Games haben so genannte «Standard Charaktere» (hier: non-featured Charaktere), die durchgehend erhältlich sind, jedoch oft schlechter und weniger Wert haben. Es gibt eine 50% Chance, dass du den gewünschten 5-Stern nach maximum 80 Pulls nicht bekommst, sondern einen Standard Charakter, welchen du vielleicht sogar schon hast – man nennt dies auch «ein 50/50 verlieren» (alleine bei dieser Aussage sieht man klare Züge die dem Glücksspiel ähneln). Der gewünschte featured Charakter ist danach zwar garantiert, wenn der Spieler zuerst einen non-featured Charakter bekommen hat, aber das Erspielen von Währung ist limitiert und braucht Zeit – und eben genau weil diese limitierten Charaktere nur für eine gewisse Zeit erhältlich sind, bringt eben genau diese Mechanik den Spieler dazu, sein Geld für In-Game Währung auszugeben.

## Gesetzliche Regelungen

Die Kontroverse um Lootboxen und Gacha Games haben schon in verschiedenen Ländern zu rechtlichen Massnahmen geführt. In einigen wurden sie aufgrund ihrer Ähnlichkeit zu Glücksspielmodellen verboten oder sehr stark eingeschränkt – in anderen Ländern wird diese Debatte jedoch noch geführt, jedoch nehmen immer mehr Regulierungsbehörden Lootboxen und Gacha Games genauer unter die Lupe.

Nicht nur das Zufallssystem steht unter Kritik, sondern auch die Transparenz, denn viele Spieleentwickler geben keine Informationen darüber, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, einen bestimmten Gegenstand zu bekommen. China, zum Beispiel, haben bereits Regulierungen eingeführt, die die Spieleentwickler dazu zwingen, die Wahrscheinlichkeiten für die Inhalte offenzulegen.

# Spielsucht

Spielsucht ist erst seit 2022 von der WHO als Suchtkrankheit anerkannt. Die Studien sind dementsprechend frisch und Langzeiterfahrungen eher selten.

## Was für Symptome hat Spielsucht?

Es ist nicht ganz einfach, zwischen Leidenschaft und Sucht zu unterscheiden. Ein Paar Kriterien (oder Symptome), die auch bei anderen Suchtkrankheiten anwendbar sind und dafür sprechen, dass man abhängig geworden ist, wären:

- Kontrollverlust: man kann den Konsum nicht mehr kontrollieren (Anfang, Ende und Dauer)
- Steigender Konsum und Toleranzentwicklung: Man konsumiert immer mehr, der Effekt pro Dauer/Dosis nimmt nach
- Leiden des Soziallebens: Man geht nicht mehr raus und spielt mit anderen, hat keine richtigen Beziehungen mehr
- Starkes Verlangen oder Zwang: Man hat ein sehr intensives Bedürfnis, das Suchtverhalten fortzusetzen
- Leidensdruck: Man hat keinen Spass mehr mit der Tätigkeit und macht es nur noch, weil man ohne unglücklich ist
- Entzugssymptome: Es treten körperliche und/oder psychische Symptome auf, wenn der Konsum reduziert oder eingestellt wird
- Vernachlässigen von anderen Interessen und Pflichten: Man vernachlässigt andere Tätigkeiten, die man gerne macht oder machen sollte
- Fortgesetzter Konsum trotz schädlicher Folgen: Man setzt das Verhalten fort, obwohl man die schädlichen Konsequenzen kennt
- Fängt an unkontrolliert Geld im Spiel auszugeben
- Kann zu Depression und suizidalen Gedanken führen (im Extremfall)

Oft sind nicht alle oder nur ein Paar der Symptome vorhanden. Manche sind häufiger oder kommen früher vor als Andere.

## Wie entsteht eine Spielsucht

Suchtverhalten kann genetisch veranlagt sein. Gewisse Personen werden also einfacher süchtig als andere, wobei das nicht heisst, dass jemand aus genetischen Gründen gar nicht süchtig wird. Nur manche werden einfacher über die Schwelle zur Sucht gestossen als andere. (Suchtverhalten können durch verschiedene Faktoren entstehen und das ist bei vielen Abhängigkeiten ähnlich)

## Biologische Faktoren

Wenn bei einer gewissen Tätigkeit das Belohnungssystem des Gehirns aktiviert wird, wird Dopamin freigesetzt, was zu einem Gefühl der Freude oder des «High» führt. Die betroffene Person will dieses Gefühl erneut spüren und die Tätigkeit wiederholen.

## Psychologische Faktoren

Gewisse Persönlichkeitsmerkmale, wie Impulsivität oder geringes Selbstwertgefühl, sorgen für ein höheres Suchtrisiko. Bei Emotionen wie Stress, Angst, Traurigkeit o.Ä. kann es sein, dass es, um diesen zu entkommen, zu einer Sucht kommt. In einigen Fällen entsteht die Spielsucht als komorbide Störung.

## Komorbide Störung

Eine Spielsucht kann auch als Symptom einer anderen psychologischen Störung entstehen. Das wird dann «Komorbide Störung» genannt. Die Spielsucht agiert als «Coping-Mechanismus», wenn man im Gaming einen Ausweg findet, um nicht die Probleme der anderen Störung (z.B. Trauma, Depression u.Ä.) zu konfrontieren. Deswegen hilft es wenig, wenn man nur die Spielsucht behandelt, denn um das grundlegende Problem soll sich gekümmert werden. Es kann sonst passieren, dass man ein anderes Suchtverhalten sucht, um mit der ursprünglichen Störung umzugehen.

## Soziale Faktoren

Auch das Umfeld, in welchem man lebt, hat Einfluss auf das Suchtrisiko. Wenn man im Umfeld viele Freunde hat, die Drogen konsumieren, ins Casino gehen oder viel Computerspiele spielen, dann wird das Verhalten als akzeptabel gewertet. Das Suchtrisiko wird also durch «Peer-Pressure» (Gruppenzwang) höher. Wenn jedoch Freunde und Eltern einen warnen, nie Drogen zu nehmen und man aufgeklärt wird, wie schädlich es ist, dann kann das Suchtrisiko wesentlich kleiner sein.

## Risikogruppen

Grundsätzlich sind Jungen und Mädchen gleich gefährdet, jedoch werden Videospiele immer noch mehr von Jungen als von Mädchen gespielt, weswegen die Anzahl der spielsüchtigen Jungen folglich grösser ist. Bei Mädchen bleibt das Suchtverhalten häufiger unbemerkt, was gefährlich werden kann. Grundsätzlich sind Jugendliche wesentlich mehr gefährdet als Erwachsene.

## Die Spiele selbst

Viele Spiele (nicht nur aber auch) F2P-Spiele verwenden die Belohnungssysteme und Bindungssysteme, um das Weiterspielen und tägliche Spielen der Spieler wahrscheinlicher zu machen. Damit wird in extremen Fällen fast eine Sucht provoziert, und in F2P-Spielen ist

auch zu beobachten, dass Wale tendenziell eher süchtig werden, da sie sich durch das ausgegebene Geld nur noch an das Spiel gebunden fühlen. Da F2P-Spiele diese Mechaniken oft mehr und aggressiver einsetzen, ist das Risiko bei Spielern von diesen Spielern grösser als bei P2P-Spielen.

## Spielsucht und Glücksspielsucht

Die beiden Suchten haben einiges gemeinsam, aber auch ein paar wichtige Unterschiede.

### Gemeinsamkeiten

Grundsätzlich zeigen beiden Suchten ein ähnliches Verhalten, nämlich ein zwanghaftes Verlangen trotz bekannter negativer Konsequenzen und die oben genannten Symptome. Die Auswirkungen und Behandlungsmöglichkeiten sind sich sehr ähnlich. Um die Sucht hervorzurufen, werden in den Spielen ähnliche Tricks angewandt.

### Unterschiede

Grundsätzlich haben die Spiele merkbare Unterschiede: während Glücksspielsucht sich allein auf Slot-Maschine, Poker, Blackjack, Lotto und anderen Kasinospielen bezieht, tritt Spielsucht bei jeglicher Art von Spiel auf. Der Ablauf der beiden Suchten ist unterschiedlich, denn Spielsucht entwickelt sich nämlich meist langsamer als Glücksspielsucht. Die Folgen sind komplett unterschiedlich: Glücksspielsucht führt hauptsächlich zu finanziellen und rechtlichen Problemen, während das Resultat einer Spielsucht primär soziale und psychische Probleme mit sich zieht.

### Spielsucht + Glücksspielsucht

Bei Spielen in welchen Lootboxen vorhanden sind oder Gacha Games können sich beide Suchten auch vermischen, obwohl man kein Geld zurückbekommt, hat das Ziehen eines legendären Gegenstands einen sehr ähnlichen Effekt auf das Gehirn des Spielers.

## Therapie und Besserung

Manchmal ist die Sucht nicht schlimm genug, dass eine Therapie absolut notwendig ist. Es ist möglich einigermassen damit zu leben, was nicht heisst, dass es empfehlenswert ist. Wenn eine Person keine Therapie möchte, gibt es wenig was man dagegen machen kann. Zwangsmassnahmen sind nicht sonderlich zielführend, vor allem bei älteren Menschen, bei denen Kreditkarte verstecken und Bildschirmzeit begrenzen keine Option mehr ist. Trotzdem ist es sehr wichtig, dass das Angebot einer Therapie vorhanden ist. Ob die Therapie erfolgreich ist, lässt sich vereinfacht gesagt daran erkennen, dass die zutreffenden Abhängigkeitskriterien abnehmen. Wenn, wie oben erwähnt, die Spielsucht als Komorbide Störung auftritt, dann ist es notwendig sich auch um die Ursache zu kümmern.

## Wie kann man es vermeiden, Opfer dieser Monetarisierungsmaschen zu werden?

Einmal ist es sicher wichtig zu wissen, WAS man genau spielt bzw. sich mit monetarisierten Free-to-Play Spielen auseinandersetzen und ihre Machenschaften nachvollziehen zu versuchen. Denn das alleinige Spielen solcher Spiele macht einen nicht automatisch abhängig oder einen gehirnlosen Konsumenten. Meistens sind diese Spiele hochwertig entwickelt und können auch richtig Spass machen, jedoch sollte man sich auch bewusst sein wie räuberisch die Entwickler sind und es hauptsächlich nur auf dein Geld abgesehen haben. Setzt man sich mit der Materie auseinander und ist in der Lage Fallen und Maschen zu erkennen, ist es schwieriger darauf hereinzufallen. Idealerweise ist das Beibehalten von Rationalität auch ein Faktor, was die Tendenz Opfer zu werden verringert – dies klingt einfacher gesagt als getan, jedoch kann es helfen, sich genau über die Käufe zu informieren und die Situation abzuschätzen, ob es wirklich notwendig ist, einen Haufen Geld aus dem Fenster zu werfen.

Wichtig ist auch, dass sobald man Suchtverhalten bei sich selber oder Mitmenschen wahrnimmt, Hilfe holt, bevor es zu spät ist – denn man ist in dem ganzen so schnell drin – sobald eine bestimmte Grenze übertreten ist, kommt man fast nicht mehr raus.

Und als letztes, ganz klar, keinen Content konsumieren, welcher das Ausgeben von Echtgeld idolisiert und akzeptiert. Das kritische Äussern gegenüber solchen Systemen sollte sich verbreiten und unterstützt werden. Vor allem sollte man seine Kinder nicht an solche Spiele lassen.