

Suchtprävention

Free To P(l)ay - Kostenlose Onlinespiele

Risikoreich oder unbedenklich?

Themen

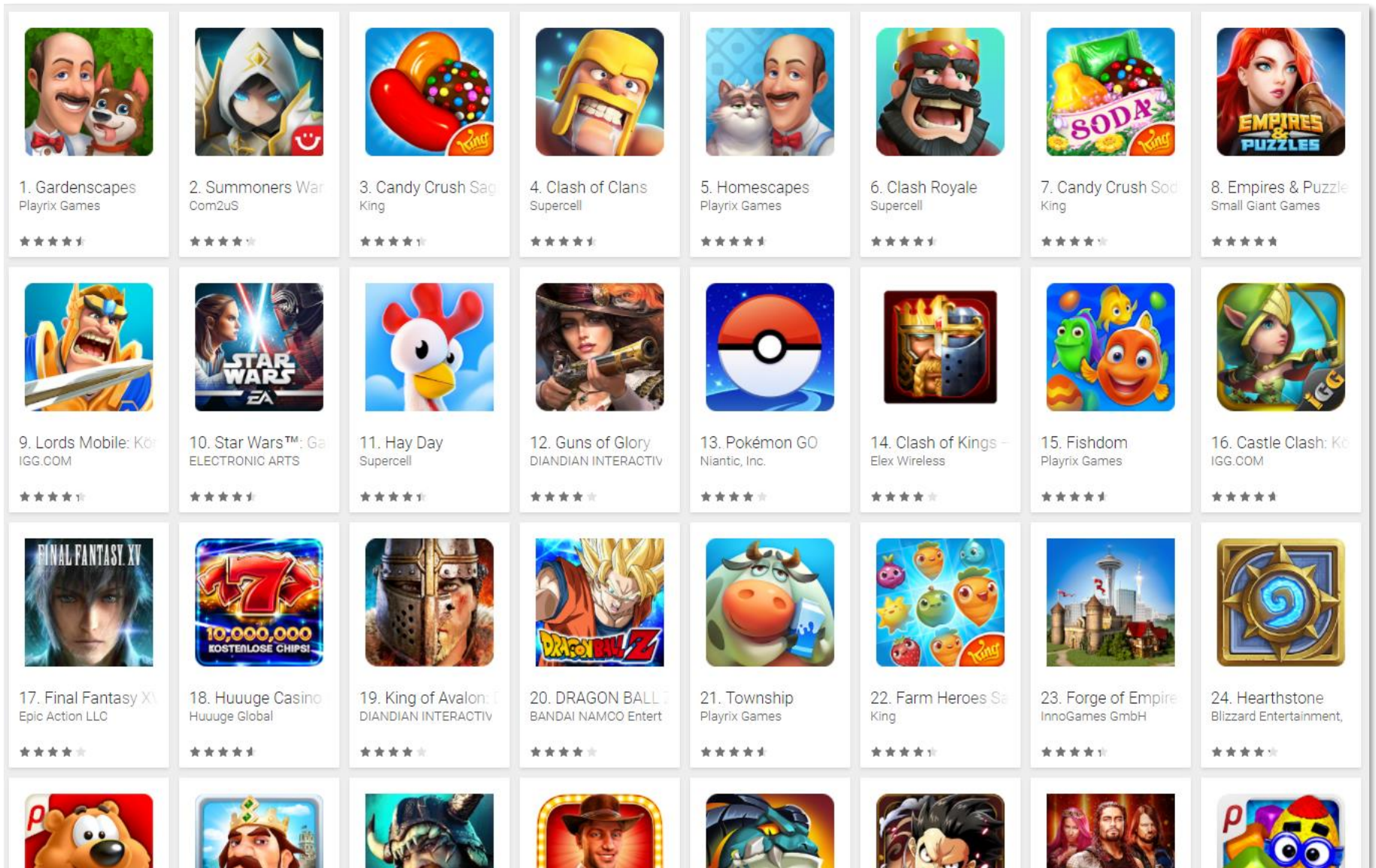
- Umsätze und Gewinne durch digitale Unterhaltung
- Nutzerforschung bei digitalen Spielen
- Internetsucht
- Begleitung beim Umgang mit Medien

"Game design is not about game design anymore -- now it's about business."

- Christopher Schmitz, ehem. Executive Producer bei Ubisoft Blue Byte

Bei der Entwicklung von Spielen geht es nicht mehr nur ums Herstellen eines Spiels – Jetzt geht es ums Geschäft.

- Übersetzung des Verfassers



Umsatzstärkste Mobile-Spiele 2017 (Global; Milliarden US\$)

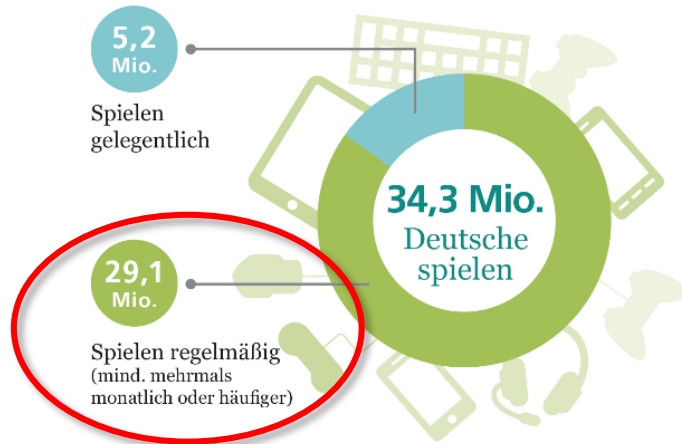
Rank	Title	Publisher	Revenue
1	<i>Arena of Valor</i>	Tencent	\$1.9B
2	<i>Fantasy Westward Journey</i>	NetEase	\$1.5B
3	<i>Monster Strike</i>	Mixi	\$1.3B
4	<i>Clash Royale</i>	Supercell	\$1.2B
5	<i>Clash of Clans</i>	Supercell	\$1.2B
6	<i>Fate/Grand Order</i>	Aniplex, Inc.	\$982M
7	<i>Lineage 2: Revolution</i>	Netmarble Games	\$980M
8	<i>Candy Crush Saga</i>	KING	\$910M
9	<i>Pokémon GO</i>	Niantic, Inc.	\$890M
10	<i>Ghost Story</i>	NetEase	\$860M

Umsätze aus interaktiver Unterhaltung 2017 (Global; Milliarden US\$)

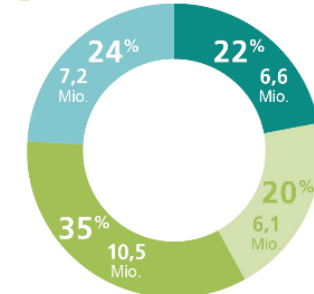
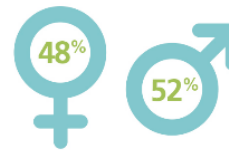


- Der Gesamtumsatz aus interaktiver Unterhaltung beläuft sich in 2017 auf knapp 108 Milliarden US-Dollar.
- Jeder dritte Spielende spielt Free-To-Play (PC & Mobil). Kostenlose Onlinespiele setzen 82 Milliarden US-Dollar um. *Das entspricht 89% des Gesamtmarktes.*
- Spielende gaben 14 Milliarden US-Dollar mehr für Mobile Spiele aus als in 2016.
- Esports generierten 756 Millionen US-Dollar und sind auf dem Weg zum Milliarden-Business.

Nutzer digitaler Spiele in Deutschland 2014



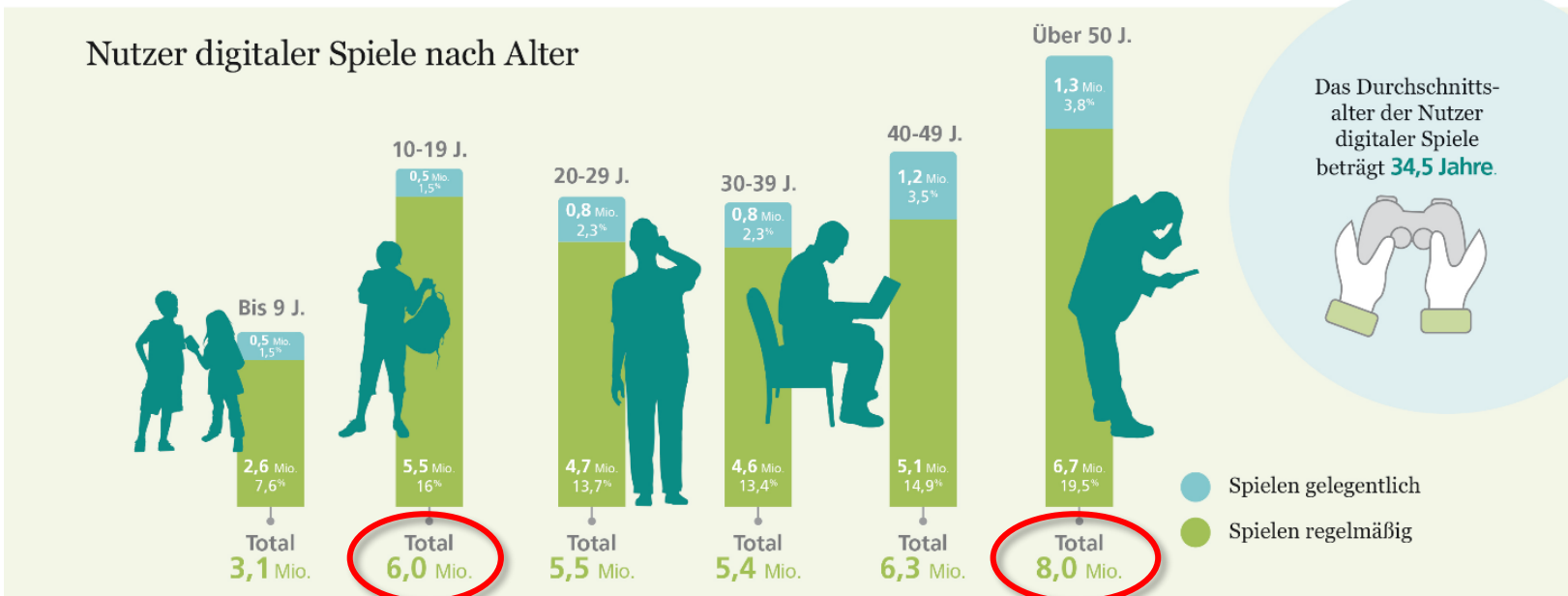
"Knapp jeder zweite Deutsche spielt mittlerweile digitale Spiele - Tendenz steigend. Das zeigt, dass Spiele für immer mehr Menschen fester Bestandteil ihres Medienalltags geworden sind."



Bildungsgrad



Nutzer digitaler Spiele nach Alter



Ausgaben deutscher Gamer

Umsatz Gesamtmarkt Spiele-Software



+3,5%



Durchschnittliche **Ausgaben pro Monat** von zahlenden Nutzern für Spiele nach Geschäftsmodell und Plattformen 2015.



Einmaliger Kauf
Entwicklung: -3,5%



Mikrotransaktionen
Entwicklung: +18%



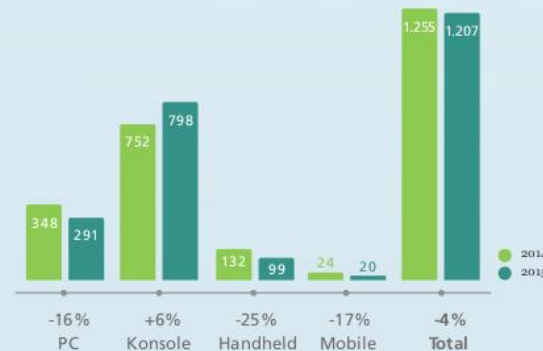
Abonnements
Entwicklung: +5%



Hybrid Toys
Entwicklung: +53%

„Seit Jahren sind Computer- und Videospiele der dynamischste Kultur- und Medienmarkt in Deutschland, auch 2015 ist der Markt unbeeinträchtigt weiter gewachsen. Die ständigen Innovationen und die besondere Kreativität der Games-Branche erschaffen immer wieder neue Produkte, Plattformen und Marktmodelle. Free-to-Play-Spiele sind hierfür ebenso ein Beispiel wie die sogenannten Hybrid Toys.“

Teilmarkt: Einmaliger Kauf von digitalen Spielen (Angaben in Mio. €)



Take Home Message

- Die weltweit agierende Games-Branche ist größer und schwerer als die gesamte Filmindustrie.
- Gewinne in Milliardenhöhe werden hauptsächlich mit Mobil- und Onlinespielen erzielt.
- In Deutschland spielen rund **29,1 Millionen Menschen** regelmäßig. Die nutzerstärksten Gruppen liegen dabei in den Altersbereichen von **10-19 und ab 50 Jahren**.
- Im Jahr 2015 gaben Gamer in Deutschland im Durchschnitt etwa **12 Euro im Monat** für Mikrotransaktionen aus.
- Die deutsche Branche verdiente im Jahr 2016 nur über das Free-To-Play-Modell ca. **659 Millionen Euro**.

"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

Der Wechsel von unserer bisherigen Arbeitsweise ist eine große Herausforderung für uns. Wir müssen sie reinbringen, sie abhängig machen und dafür sorgen dass sie weiterspielen.

- Übersetzung des Verfassers



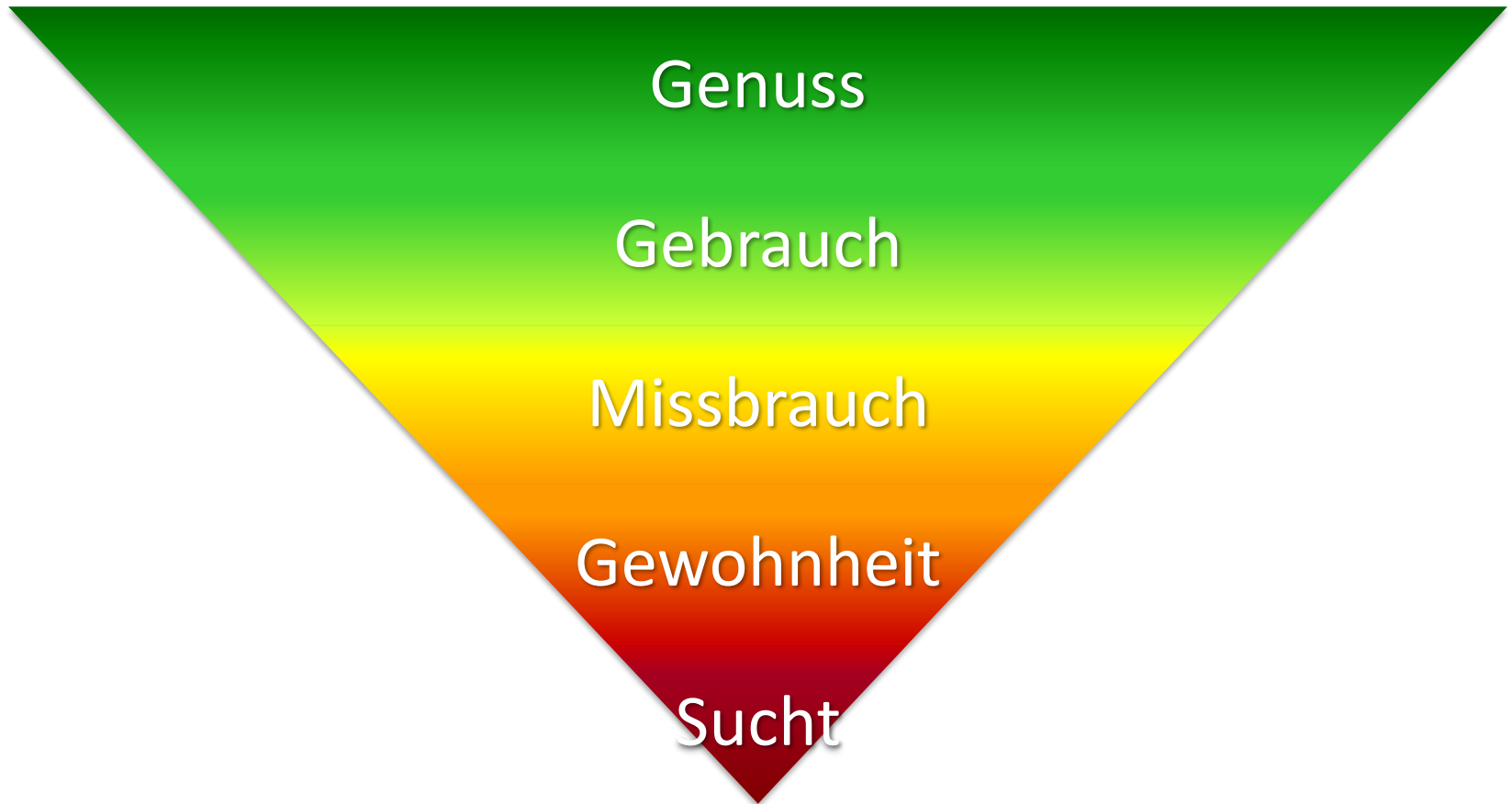
Take Home Message

- Free To Play beinhaltet immer Bezahlungsschranken (Pay-wall), welche den Nutzer häufig in spannenden Momenten ausbremst und Sie/Ihn zum Bezahlen anhalten soll.
- Sozialer Status oder Druck (Skins, Items etc.) sollen Nutzer ebenso animieren Geld im Spiel auszugeben.
- Bezahlungssysteme sind häufig jugendfreundlich gestaltet. Beispiel: „Prepaid Cards“ aus dem Supermarkt, mit denen auch Musik oder Filme online gekauft werden können.
- Kosten von Microtransactions werden durch Umwandlung in virtuelle Währung mit krummen Faktoren verschleiert.

Appgelenkt?



Der Suchtprozess



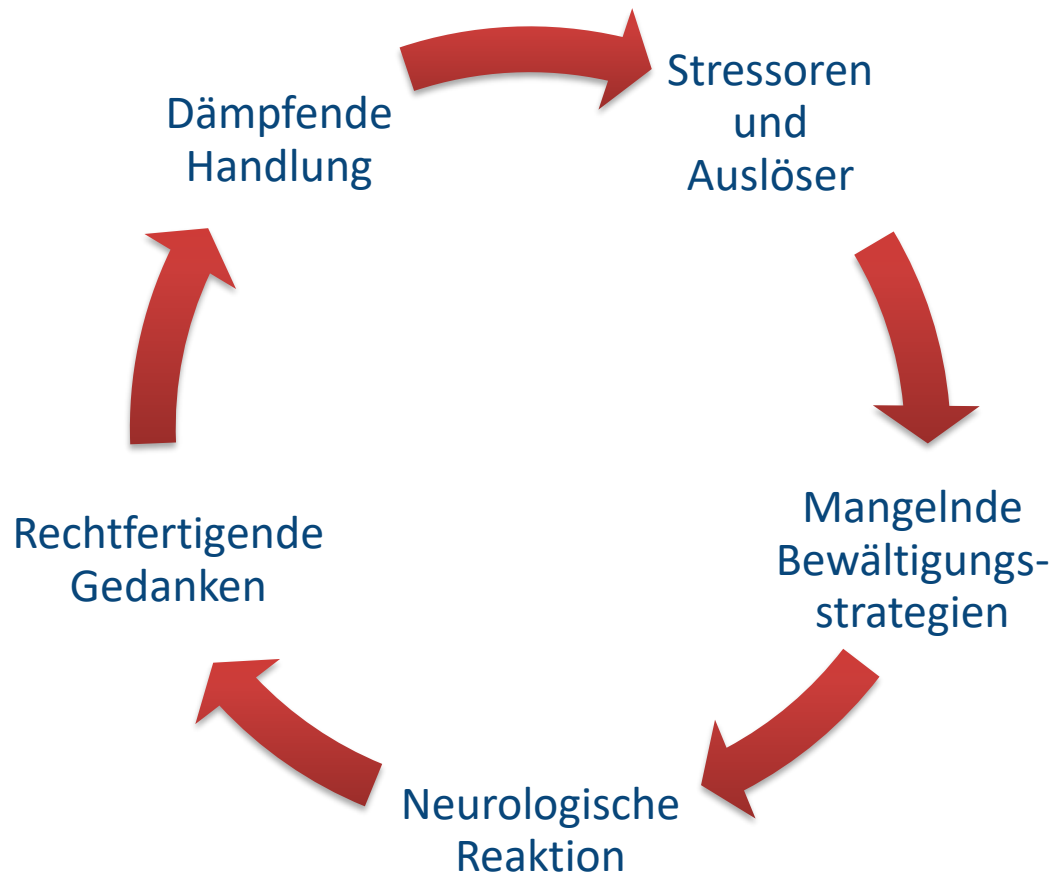
Gaming Disorder ICD-11 (BETA DRAFT)

- 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, wenngleich die Dauer in 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: ADHS, Depression und soziale Ängstlichkeit.

Teufelskreis & Suchtgedächtnis



Auswirkungen im Zusammenhang Free-To-Play und Internetsucht

- Eine Untersuchung der Universitätsmedizin Mainz ergab, über 5.2% junger Menschen zwischen 12 und 18 erfüllen die Kriterien für eine Sucht (abhängig nutzende; n=1465).
- 17.4% wiesen immerhin einige der Kriterien für eine Sucht auf (riskant Nutzende).
- Abhängig nutzende verbringen signifikant mehr Zeit mit Computerspielen (6,15h/Tag) als nicht problematisch Spielende (3,2h/Tag).
- Abhängig nutzende geben mehr Geld (5.15€/Monat) in kostenlosen Onlinespielen aus als nicht problematisch nutzende (1.59€/Monat).

Auswirkungen im Zusammenhang Free-To-Play und Internetsucht

- 35.4% der Ratsuchenden welche 2016 in Rheinland-Pfalz die Regionalen Fachstellen Glücksspielsucht aufsuchten, gaben Geldmangel oder Schulden als negative Konsequenzen ihres Konsums an.
- Durchschnittlich wurden von den Betroffenen dabei 2.601,02€ in digitale Spiele investiert.

Take Home Message

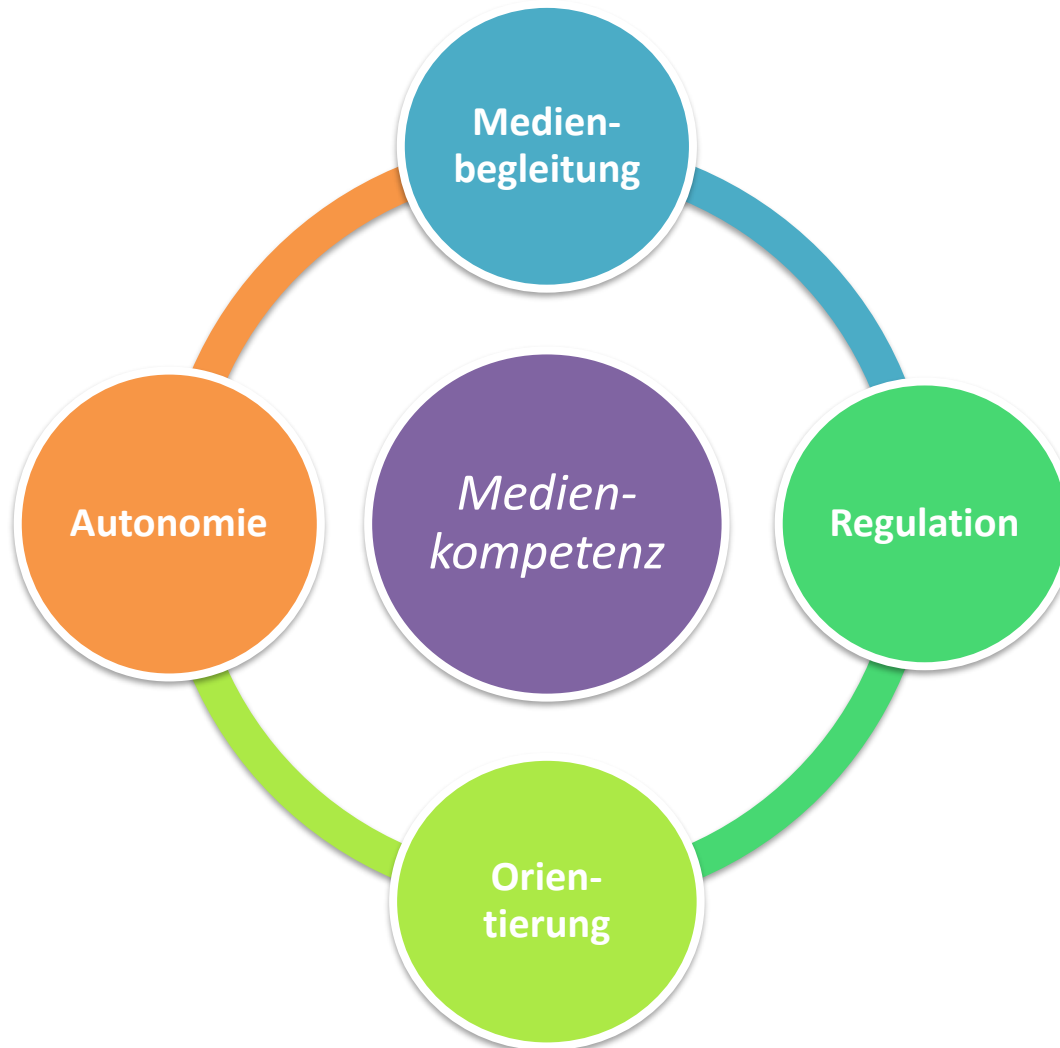
Wie können Sie eine/einen Betroffene(n) zur Selbstinformation oder Beratung motivieren?

- Bleiben Sie unabhängig vom Ausgang im Gespräch mit Betroffenen.
- Wählen Sie einen günstigen Zeitpunkt und Ort für ein Gespräch zu welchem Betroffene auch zugänglich sind.
- Verwenden Sie „Ich-Botschaften“. vermeiden Sie also Sätze mit „Du“.
- Üben Sie keines Falls Druck aus oder stigmatisieren sie die Betroffenen!

Take Home Message

- Sprechen Sie über die eigenen Gefühle und Sorgen in Bezug auf die Situation von Betroffenen.
- Schlagen Sie Betroffenen vor sich eigenständig zum Thema zu informieren.
- Überlassen Sie die Entscheidungen über das weitere Vorgehen der betroffenen Person!
- Wiederholen Sie Gespräche zum Thema in sinnvollen Abständen.
- Schlagen Sie bei (Teil-) Einsicht den, sofern gewünscht auch gemeinsamen, Besuch in einer Beratungsstelle zum Erhalt weiterer Informationen vor.

Spannungsfeld Mediennutzung



Medien als Teil der Umwelt

- Medien als integralen Bestandteil der Welt von Kindern und Jugendlichen verstehen.
- Statt fernhalten schrittweise Sozialisierung mit Medien anstreben.
- Auf angemessenes Tempo und den Ereignishorizont der Kinder und Jugendlichen achten.

Medienerziehung im Alltag

- Vorbildfunktion von Älteren nutzen um Kindern und Jugendlichen Orientierung zu geben.
- Wissen wann, wo, wie und warum nutzen Kinder und Jugendliche Medien.
- Persönliche Interessen, Lebenswelt, Erziehungsmodell, Einstellung der Eltern und Konzept der Medienerziehung beachten.
- Regulation und Autonomie müssen auf Linie mit der Lebenswelt und Entscheidungen aller Beteiligten sein.

Medienorientierung

- Wissen welche Geräte oder Inhalte Kinder und Jugendliche konsumieren.
- Klare Orientierung bieten was und wie lange konsumiert werden darf (Zeit-Budget).
- Kindern und Jugendlichen eine Umgebung bieten das Erlebte zu verarbeiten.
- Kinder und Jugendliche die Erlebnisse erklären und erzählen lassen und echtes Interesse daran zeigen.

Free To P(l)ay

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Verfasser:

Christian Schaack
Referent Suchtprävention

Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz e.V.

Hölderlinstraße 8
55131 Mainz

Fon: 06131-2069-46

Fax: 06131-2069-69

Mail: cschaack@lzg-rlp.de

Weitere Informationen unter:

www.lzg-rlp.de

Literatur

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

Wölfling, K., Jo, C., Bengesser, I., & Beutel, M. E., Müller, K. W. (2012). Computerspiel- und Internetsucht: Ein kognitiv-behaviorales Behandlungsmanual. Kohlhammer Verlag.

Knop, K., Hefner, D., Schmitt, S., & Vorderer, P. (2015). Mediatisierung Mobil. *Handy- und mobile Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Schriftenreihe Medienforschung, 77*, 1051-1063.
Internetsucht im Kinderzimmer, DAK & DZS (2015)

Dreier, M., Wölfling, K., Duven, E., Giralt, 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.

Schaack, C., Dreier, M. & Wölfling, K. (2017). Glücksspielelemente in Computerspielen. Wie ein Trend aus Japan bedenkliche Standards setzt. Online im Internet unter: [https://www.lzg-rlp.de/files/LZG-Shop/Suchtpraevention_Download/Internetsucht/Glücksspielelemente_in_Computerspielen.pdf](https://www.lzg-rlp.de/files/LZG-Shop/Suchtpraevention_Download/Internetsucht/Gluecksspielelemente_in_Computerspielen.pdf)

Miller, W. R., & Rollnick, S. (2015). Motivierende Gesprächsführung. *Suchttherapie, 16*, 195.

Dreier, M., Chaudron, S., Beutel, M.E., Schaack, C., Müller, K.W. & Wölfling, K. (2014). Young Children (0-8) and Digital Technology. A Qualitative Exploratory Study – National Report – Germany. Outpatient Clinic for Computer Game and Internet Addictive Behaviour Mainz/ Clinic and Polyclinic for Psychosomatic Medicine and Psychotherapy at the University Medical Center of the Johannes Gutenberg-University Mainz, Mainz: Young Children (0-8) and Digital Technology.

Süss, D., Lampert, C., & Wijnen, C. W. (2010). Medienpädagogik. *Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften*.

Designverweise und Bildquellen

Foliendesign und inherente Rechte:

User Feedback Analysis: Idee und Design, Schaack C. (2013)

Free To Play am Beispiel Browsergame: Idee Dreier M., Umsetzung und Design Schaack C. (2014)

Spannungsfeld Medienkompetenz: Idee und Design Schaack C. (2014)

Verwendete Bildquellen

<http://capstoneadvancementpartners.com/cap-wp/fundraising-is-not-rocket-science/>

<http://885thjewel.com/beware-the-smombies/>

Literatur und Links

Literatur

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub.
- Wölfling, K., Jo, C., Bengesser, I., & Beutel, M. E., Müller, K. W. (2012). Computerspiel-und Internetsucht: Ein kognitiv-behaviorales Behandlungsmanual. Kohlhammer Verlag.
- Knop, K., Hefner, D., Schmitt, S., & Vorderer, P. (2015). Mediatisierung Mobil. *Handy-und mobile Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Schriftenreihe Medienforschung*, 77, 1051-1063.
- Internetsucht im Kinderzimmer, DAK & DZS (2015)
- 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.
- Schaack, C., Dreier, M. & Wölfling, K. (2017). Glücksspielelemente in Computerspielen. Wie ein Trend aus Japan bedenkliche Standards setzt. Online im Internet unter: https://www.lzg-rlp.de/files/LZG-Shop/Suchtpraevention_Download/Internetsucht/Gluecksspielelemente_in_Computerspielen.pdf
- Miller, W. R., & Rollnick, S. (2015). Motivierende Gesprächsführung. *Suchttherapie*, 16, 195.
- Dreier, M., Chaudron, S., Beutel, M.E., Schaack, C., Müller, K.W. & Wölfling, K. (2014). Young Children (0-8) and Digital Technology. A Qualitative Exploratory Study – National Report – Germany. Outpatient Clinic for Computer Game and Internet Addictive Behaviour Mainz/ Clinic and Polyclinic for Psychosomatic Medicine and Psychotherapy at the University Medical Center of the Johannes Gutenberg-University Mainz, Mainz: Young Children (0-8) and Digital Technology.
- Süss, D., Lampert, C., & Wijnen, C. W. (2010). Medienpädagogik. *Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften*.

Links

- http://www.gamasutra.com/view/news/120784/GDC_Europe_To_Succeed_In_FreeToPlay_Exploit_Human_Weaknesses.php
- <https://superdata-research.myshopify.com/products/year-in-review>
- <https://www.biu-online.de/marktdaten/#Infografik>
- <https://www.biu-online.de/blog/2017/04/04/starke-nachfrage-nach-computer-und-videospielen-umsatz-waechst-um-7-prozent/>
- <https://elearning.lzg-rlp.de/mod/page/view.php?id=1588>
- <http://www.lfm-nrw.de/service/veranstaltungen-und-preise/studienpraesentationen/always-on.html>
- <http://psychiatryonline.org/doi/book/10.1176/appi.books.9780890425596>
- http://www.dak.de/dak/download/Forsa_Studie_Internetsucht_im_Kinderzimmer-1728400.pdf
- https://www.lzg-rlp.de/files/LZG-Shop/Suchtpraevention_Download/Internetsucht/Gluecksspielelemente_in_Computerspielen.pdf