

Zeitschrift: SuchtMagazin
Herausgeber: Infodrog
Band: 49 (2023)
Heft: 3-4

Artikel: Der Mensch spielt; auch digital
Autor: Gerber, Jan-Michael
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1050130>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 13.04.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Der Mensch spielt; auch digital

2023-3&4
Jg. 49
S. 19 - 24

In ihrem Bemühen, Betroffene über potenzielle Risiken in Bezug auf eine Gaming Disorder aufzuklären, sieht sich die Suchtprävention der Herausforderung gegenübergestellt, die Zielgruppe über komplexe Zusammenhänge in einer sich rasant entwickelnden Branche aufzuklären: Um die Zusammenhänge von Belohnungssystemen, Mikrotransaktionen, Dark Patterns und Blockchain-Gaming zu verstehen und darauf suchtpreventive Antworten zu finden, bedarf es eines differenzierten Wissens über Computer-, Video- und Handyspiele.

JAN-MICHAEL GERBER

Fachexperte, Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchten, RADIX, Abteilung Prävention, Pfingstweidstrasse 10, CH-8005 Zürich, Tel.: +41 (0)445 428 53 8, gerber@radix.ch, www.radix.ch

Einleitung

Johan Huizinga definiert in seinem Buch «Homo Ludens» das Spiel als eine freie Handlung, die als «nicht so gemeint» und ausserhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird (Huizinga 1938). Die Spielenden werden gemäss Huizinga dabei völlig in Beschlag genommen, ohne dass ein materielles Interesse an das Spiel geknüpft ist und mit dem kein Nutzen erworben wird (ebd.). Der Duden beschreibt das Spiel als «*Tätigkeit, die ohne bewussten Zweck zum Vergnügen, zur Entspannung, aus Freude an ihr selbst und an ihrem Resultat ausgeübt wird*».¹

Der Mensch scheint also aus einer intrinsischen Motivation heraus zu spielen und um des Spielens willen. Aus der Entwicklungspsychologie wissen wir, dass das Spiel dem Menschen mitunter auch dazu dient, sich und seine Umwelt verstehen zu lernen (Krasnor & Pepler 1980). Beide Aspekte von Spiel sind wichtig und können helfen, den Konsum von Computer-, Video- und Handyspielen mit einer gewissen Gelassenheit zu betrachten. Eine digitalisierte Gesellschaft bringt es unabdingbar mit sich, dass der natürliche Drang zu spielen auch im virtuellen Raum ausgelebt wird. Andererseits wäre es nachlässig, die vorhandenen Risiken, die diese Anwendungen mitunter aufweisen, zu negieren.

Games sind heutzutage ein fester Bestandteil der Lebenswelt der Schweizer Bevölkerung. Will man verstehen, was Menschen an Games so fasziniert und

weshalb die globale Prävalenzrate der Gaming Disorder bei rund 3 % liegt (Stevens et al. 2021; Hee et al 2022), bedarf es nicht nur des nötigen Wissens über die Gaming Disorder und der entsprechenden Zielgruppe, sondern vor allem auch eines differenzierten Verständnisses über das Medium selbst.

Kleine Geschichte der Computerspiele

Der Bundesrat anerkannte Games 2018 als «*die ersten per Definition voll digitalen Kulturgüter und Erfahrungsträger [...] an, die «aus dem Zusammentreffen von neuen Technologien und Kreativität [...] innovativ sind*» (Bundesrat 2018). Wer seine Kindheit in den 70er-, 80er- oder 90er-Jahren durchlebte, hat unter Umständen viel von dieser initialen Innovation mitbekommen.

Tatsächlich wurde der erste Spielcomputer bereits 1948 patentiert (Rosenstingl & Mitgutsch 2009). Das Kathoden-Strahl-Röhren-Unterhaltungsgerät von Thomas T. Goldsmith Jr. und Estle Ray Mann wurde zwar nie produziert, doch zeugt der Patenttext von angedachten Attributen, wie wir sie heute noch in Games finden (ebd.). Schon die erste Idee eines Spielecomputers basierte demnach auf den Wechselwirkungen von Geschick, Anforderung und Unterhaltung.

Das erste kommerziell vermarktete Computerspiel «PONG» der Firma Atari, wurde 1972 veröffentlicht (Brockmann

2011). Es war auch Atari, die eine der ersten Spielkonsolen auf den Markt brachten und damit Computerspiele in die heimischen Wohnzimmer beförderten (ebd.). Die Erfindung des Gameboys Ende der 80er-Jahre machte portable Geräte zu einem festen Bestandteil der Gamebranche.

Mit dem Aufkommen und der Verbreitung des Internets erhielt die Gamebranche einen weiteren Schub. Erstmals konnten Spielende auf der ganzen Welt ihre Leidenschaft miteinander teilen und in Spielen gegeneinander antreten (Gerber 2020). Die Auswirkungen, die das Internet mit sich brachte, waren mannigfaltig, wobei niemand erahnte, dass es vor allem die onlinebasierten Spiele sein werden, die Menschen in eine Computerspielsucht führen könnten.

Von jung bis alt

Dass die Faszination für Computer- und Videospiele bei Kindern und Jugendlichen besonders gross ist, ist bekannt. Beim Thema Gaming aber nur jüngere Generationen vor Augen zu haben, greift zu kurz. Die Studie «Who ist the Swiss Gamer?» (MYI Entertainment 2023) proklamiert schweizweit rund 4 Millionen Gamer:innen und definiert insgesamt sechs Kategorien an Spielenden: Die Kategorien reichen vom kompetitiven Spielen bis hin zum gelegentlichen Spielen als Zeitfüller. Das Durchschnittsalter der Gamenden liegt bei 39 Jahren, wobei in den meisten Spiele-Kategorien die

Millennials und die Gen Z den grössten Anteil ausmachen.

Die durchschnittliche Spieldauer beträgt pro Woche sechs Stunden. Als zentrale Beweggründe werden «entspannen/ runterfahren» («relax/unwind») sowie «abschalten» («zoning out») angegeben (ebd.).

Die Geschlechterverteilung variiert je nach Kategorie: Während bei den kompetitiven Spielenden der Anteil an Frauen mit 31 % am tiefsten ist, stellen Spielerinnen in der Kategorie «Time Filler» mit 55 % die Mehrheit dar (ebd.).

Nicht nur das Selber-Spielen ist den Gamer:innen wichtig. Gemäss der Umfrage schauen rund 50 % der Befragten anderen via Streaming-Plattformen beim Gamen zu. Als Beweggründe gelten vor allem Unterhaltungszwecke und die Entspannung (ebd.).

Diese Zahlen werden in gewissen Kategorien auch von anderen Untersuchungen gestützt: Gemäss der Studie «ESports Schweiz 2021» (Hüttermann 2021) spielen etwas mehr als 40 % der Schweizer Bevölkerung Computer-, Video- oder Handyspiele. Dabei zeigt sich, dass *«auch die Altersgruppe der 30- bis 44-Jährigen annähernd so regelmässig spielt, wie die Altersgruppe der 16- bis 29-Jährigen»* (ebd.). Das Smartphone ist mittlerweile das beliebteste Endgerät zum Gamen.

Das Spielen von Games ist also kein ausschliesslich «jugendlicher» Habitus. Dennoch zielen die allermeisten Präventionsmassnahmen auf Kinder und Jugendliche ab. Im Rahmen der universellen Prävention macht dies durchaus Sinn und die Erfahrungen des Zentrums für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte RADIX zeigen, dass diese Zielgruppe angegangen werden muss.

Die Studien von Hüttermann und MYI wurden zu marktwirtschaftlichen Zwecken durchgeführt und geben aktuellen sowie potenziellen Stakeholdern Hinweise darauf, welche Zielgruppe wie abzuholen ist und wo das Potenzial im Gaming-Markt liegt. Dabei sind die erhobenen Daten auch für nicht-ende-mische Unternehmen interessant. Dies sind Firmen, die vordergründig nichts mit Gaming zu tun haben, aufgrund branchenübergreifender Interessen der Zielgruppen aber dennoch an diesen In-

formationen interessiert sind. Vor allem die Bereiche Technik und Kommunikation sowie Banking und Motorsport spielen hier eine Rolle. Es gilt aus Sicht der Suchtprävention zu prüfen, inwiefern ältere Zielgruppen mit präventiven Bot-schaften erreicht werden könnten und ob sich hier neue präventive Strategien umsetzen liessen.

eSports: (k)ein Trend in der Schweiz?

Unter eSport versteht man das wettbe-werbsmässige Spielen von Computer-, Video- oder Handyspielen. Die Regeln sind durch das Spiel vorgegeben. Ge-spielt wird an Turnieren mit und ohne Publikum. Die Turniere werden von Sportkommentator:innen begleitet und auf einschlägigen Kanälen übertragen. Je nach Spiel treten zwei Teams oder zwei Einzelspieler:innen gegeneinander an. Klassische eSports-Disziplinen sind «League of Legends» und «CS:GO» (PC), «Fifa» (Konsole) oder «Clash Royale» (Handy). Der eSport verortet sich am Knotenpunkt vom kompetiti-ven Gamen und dem gamebezogenen Live-Streaming und vereint damit zwei der wichtigsten Aspekte der Branche: Spielen und Zuschauen (Newzoo 2022). Wie bei Hüttermann (2021) zu lesen ist, prognostizierte Goldman Sachs für das Jahr 2022 fast 3 Mrd. US-Dollar Umsatz im eSport weltweit. Gemäss statista.com beläuft sich der veranschlagte Um-satz der Gaming-Branche im Jahr 2023 auf 252,7 Milliarden US-Dollar weltweit.² Solch fantastische Marktzahlen sollen vor allem Investoren anlocken. Dass die Zahlen dabei nicht immer mit lauterem Mitteln erarbeitet werden, berichtet Cecilia D'Anastasio in ihrem Artikel «Shady Numbers And Bad Business: Inside The ESports Bubble» (2019). Demnach ent-spricht die oft vernommene Aussage, die Weltmeisterschaft von «League of Le-gends» habe 2018 mehr Zuschauer:innen generiert als der Super Bowl, einer etwas geschönten Wahrheit. D'Anastasio beruft sich auf Insider der Branche, gemäss de-nen der besagte Event auch mittels Wer-bebanner auf der Streamingplattform twitch.tv übertragen wurde. Wer sich während dem Turnier auf twitch.tv auf-hielt, wurde als Zuschauer:in gewertet, was die verkündete Zahl eines 200-Mil-

lionen-Publikums erklären dürfte (ebd.).

Nicht nur marktwirtschaftliche Prognosen sorgen im Kontext des inter-nationalen eSports für Furore. Vor allem Schlagzeilen über astronomische Preis-gelder lassen bei Gamer:innen (und In-vestierenden) die Herzen höherschlagen. So soll das eSports-Team «Liquid» als Sieger des Turniers «The International 2017» ein Preisgeld von 10.9 Millionen Dollar erhalten haben. Zum Vergleich: Roger Federer erhielt für seinen Tur-niersieg in Wimbledon im selben Jahr 2.9 Millionen Dollar (Bodmer 2018). In der Schweiz werden deutlich kleinere Brötchen gebacken. Das eSports-Team «Postfinance Helix» des gleichnamigen Finanzinstituts erhielt im Jahr 2019 als Turniersieger der Swisscom Hero League 5000 CHF Preisgeld (Gerber 2020). Dennoch scheint der eSport auch hier in der Schweiz Begeisterung auszulö-sen. Immerhin gaben 2021 mehr als 500 000 Schweizer:innen an, sich selbst als eSportler: innen zu bezeichnen (Hütter-mann 2021).

Aus suchtpreventiver Sicht schüren Berichterstattungen über siebenstellige Verdienstmöglichkeiten bisweilen un-realistische Erwartungen. Ein eventuell schon dysfunktionales Spielverhalten kann so begünstigt werden. Interviews des Autors haben ergeben, dass eSport-ler:innen nicht nach Lust und Laune gamen, sondern strikten Tagesstruktu-ren folgen, die denen des Profisports in nichts nachstehen (Gerber 2020). Versu-chen Kinder und Jugendliche ihr exzessi-ves Spielverhalten damit zu legitimieren, einmal eSportler:in werden zu wollen, gilt es genau hinzuschauen. Was der-einst eine valable Berufswahl sein kann, wird nicht durch das wahllose Spielen verschiedener Games erreicht. Wenn auch noch ausgleichende Aktivitäten und Erholungszeiten fehlen, wird sich der Erfolg im eSport kaum einstellen. Ein solches Verhalten birgt viel mehr die Ge-fahr, bewusst implementierten Mecha-nismen, die die Spielenden «bei Laune» halten sollen, in unverträglichem Masse ausgesetzt zu sein.

Gaming Disorder und Dark Patterns

Seit dem 1. Januar 2022 ist die Gaming Disorder im Klassifikationssystem ICD-11 (International Classification of Di-



seases 11 th Revision) verzeichnet.³ Die HBSC-Studie 2022 nennt für die Schweiz eine Prävalenz des problematischen Gaming-Verhaltens unter den 14- und 15-Jährigen von rund 3% (Delgrande Jordan & Schmidhauser 2023). Metaanalysen internationaler Studien geben Prävalenzen von 1.4 % bis 3.3 % an (Hee et al. 2021). Lemmens et al. (2015) berichteten für die Niederlande über Prävalenzahlen von 5.4 % (ebd.). Wartberg et al. (2017) errechneten in einer für Deutschland repräsentativen Stichprobe Prävalenzraten von knapp 6 %.

Neben individuellen Dispositionen, die eine Gaming Disorder begünstigen können, spielen auch die Games selbst eine Rolle. In seiner systematischen Literaturrecherche ging Rumpf (2017) der Frage nach, worin die Risikofaktoren von Computer- und Videospiele liegen und ob es diesbezüglich Unterschiede zwischen den einzelnen Spiel-Genres gibt (Rumpf 2017). Rumpf kam zum Schluss, dass einerseits die Gestaltung von Belohnungen innerhalb eines Spiels, andererseits aber auch die sozialen Interaktionen bei Online-Spielen die zwei zentralen Aspekte der Entwicklung einer Sucht sind (ebd.).

Soziale Aspekte kommen nach Rumpf vornehmlich in Online-Rollenspielen vor, die darauf ausgelegt sind, dass Tasks oft nur in der Gruppe bewältigt werden können (ebd.). Soziale Aspekte innerhalb von Games sind zunächst einmal positiv zu bewerten und können das Bedürfnis nach Zugehörigkeit und sozialer Interaktion bedienen. Vor allem die gemäss Havighurst (1948) erarbeiten und von Matiejat (2008) angepassten Entwicklungsaufgaben der Adoleszenz können eine treibende Kraft sein, weshalb Jugendliche sozialen Aspekten in Games eine hohe Bedeutung beimessen. Nicht wenige Gamer:innen treffen sich darüber hinaus auch ausserhalb der virtuellen Welten zu gemeinsamen Anlässen.

Gleichzeitig können soziale Aspekte Druck ausüben: Um innerhalb eines Spiels als wertvolles Mitglied der Community wahrgenommen zu werden, müssen die Fähigkeiten des eigenen Avatars ausgebaut und bestimmte Ge-

genstände erworben werden. An dieser Schnittstelle greifen soziale Aspekte und komplexe Belohnungssysteme ineinander: Die für die Mission benötigten Fähigkeiten und Gegenstände können im Normalfall durch das Spielen des Games erspielt werden. Sind die Spielenden nicht bereit, diesen Aufwand zu betreiben, können die benötigten Spielstufen mit In-Game-Währung erkaufte werden. In-Game-Währung wird ebenfalls durch das Spielen des Games generiert, wobei nach dem Prinzip der intermittierenden Verstärkung diese mit zunehmendem Spielfortschritt immer seltener und in geringerer Quantität vergeben wird. Reicht die so gewonnene Währung nicht aus, kann sie nicht zuletzt auch gegen Echtgeld hinzugekauft werden. Die hierfür zu tätigen Investitionen reichen von mehreren Dutzend Franken bis zu wenigen Rappen; je nach Artikel. In letzterem Fall wird von Mikrotransaktionen gesprochen (Gerber 2020; Thomas et al. 2010; Hilgard et al. 2013).

In Spielen kommen aber auch sogenannte Dark Patterns (DP) zum Einsatz. Die Grenzen zu bisherigen Belohnungssystemen verschwimmen dabei zunehmend. Dark Patterns sind in Webseiten, Apps und Games vorkommende «Tricks», die die User:innen zu ursprünglich nicht intendierten Handlungen verleiten sollen (Bringull 2017 in: Karagoel & Nathan-Roberts 2021). Dabei bedienen sich die Entwickler:innen wissenschaftlicher Erkenntnisse über menschliche Verhaltensweisen. Zagal et al. (2013) bestimmten drei Kategorien von Dark Patterns in Games: temporäre DP, monetäre DP und sozial kapitalgestützte DP.

Temporäre DP äussern sich z. B. in Konzepten wie «playing by appointment», was bedeutet, dass das Spiel bestimmte Zeiten oder Zeitabstände festlegt, in denen Belohnungen ausgeschüttet werden (Canvs Editorial 2021). Wer sich z. B. täglich in ein Spiel einloggt, erhält für diese Handlung eine Belohnung. Die Belohnungen werden dabei mit jedem Tag lohnender. Wird ein Tag verpasst, beginnt der Countdown wieder von vorn (ebd.).

Monetäre DP arbeiten mit Konzepten wie «Scarcity», welche mit den Begriffen «Seltenheit» oder «Rarität» übersetzt werden können (ebd.). Der Mensch misst seltenen Gegenständen einen höheren Wert bei und strebt entsprechend stärker danach, diese zu besitzen.

Die in manchen Spielen existierenden «Season-Passes» verbinden temporäre und monetäre DP: Eine Season dauert mehrere Wochen und erlaubt es den Entwickler:innen, immer neue Inhalte und Handlungsstränge in einem existierenden Spiel zu lancieren. In vielen Fällen werden mit jeder Season sogenannte «Season-Passes» aufgeschaltet. Diese kostenpflichtigen «Lizenzen» erlauben es den Spielenden, sich exklusiv in dieser Season angebotene Belohnungen zu erspielen. Wer den Season-Pass nicht besitzt, hat keinen Zugriff auf diese Inhalte. Wer im Besitz eines Season-Passes ist, es aber nicht schafft, vor Ablauf der Season alle Belohnungsstufen zu erspielen, hat die Möglichkeit, die ausstehenden Stufen gegen In-Game-Währung bzw. Echtgeld zu erkaufen. Dieses Prinzip wiederholt sich mit jeder neuen Season. Was von den Anbietenden als Service an die Spielenden verkauft wird, dient vor allem der Monetarisierung der oftmals kostenlosen Basisspiele. Andere monetäre DP wie «paytoskip» sind unlängst bekannt und kommen ebenfalls vor allem in free-to-play-Spielen vor.

Zu den sozial kapitalgestützten DP gehören Konzepte wie «SocialPyramid Schemes»: Eine Belohnung erhält, wer andere zum Spielen eines Spiels animiert. Dieses Prinzip findet sich vorwiegend in Mobile- bzw. in Social Games wie Farmville. In manchen Fällen ist ein Spielfortschritt ohne Freunde kaum möglich, was wiederum den Druck auf «neu eingeschleuste» Spieler:innen erhöht (Canvs Editorial 2021).

Gaming, Gambling und Trading

Die Verwendung von Glücksspiel-elementen in Games wird von Suchtfachpersonen mit Sorge betrachtet und tritt mal dezenter, mal offensichtlicher zu-tage. Das bekannteste Beispiel dürften die «Lootboxen» sein. Diese «Beute-

kisten» sind spätestens seit 2017 und der Veröffentlichung von «Fortnite» ein zentrales Attribut vieler Games. Diese virtuellen Behälter, deren Inhalt zunächst unbekannt ist, können gegen In-Game-Währung oder Echtgeld gekauft werden (Stichwort Mikrotransaktionen). 2018 wurden die Lootboxen-Systeme bestimmter Games von der Belgian Gaming Commission als Glücksspiel eingestuft, was schlussendlich in Belgien zu einem landesweiten Verbot von «Lootboxen» innerhalb der entsprechenden Titel geführt hat (Bergert 2018). Mittlerweile sind «Lootboxen» in Belgien generell verboten. Es gibt allerdings Hinweise darauf, dass dieses Verbot unzureichend eingehalten wird (Wagner 2022).

Das sogenannte Blockchain-Gaming ist eher dem Bereich Gaming und Trading zuzuordnen. Hier kommt vor allem das Konzept «playtoearn» zum Tragen; spielen, um dabei Geld zu verdienen.

Blockchain-Games basieren auf der gleichnamigen Technologie, was bedeutet, dass die Kontrolle über das Computernetzwerk dezentralisiert ist und so alle Datenbewegungen vom gesamten Netzwerk zugelassen werden müssen und von diesem auch überprüft werden können (Hoogendoorn 2020). So ist es möglich, Spielenden den exklusiven Besitz digitaler Vermögenswerte zuzuschreiben (ebd.). Die Blockchain-Technologie wird dabei in verschiedenen Abstufungen angewandt. So existieren Spiele, die nur das Eigentum an bestimmten Vermögenswerten im Spiel auf der Blockchain speichern, während andere die gesamte Spielewelt über diese Technologie laufen lassen.

Den in Spielen existierenden Gegenständen wurden seit jeher unterschiedliche Seltenheitsgrade beigemessen (Konzept «scarcity»). Mit der Blockchain Technologie können Gegenstände an ein Blockchain-Token gebunden werden; ein sogenanntes non-fungible tokens (NFTs). Auf diese Token hat nur die/der Besizende Zugriff. Es ist also möglich, einen Gegenstand in ein Spiel zu implementieren (durch die Gameentwickler:innen), auf das nur eine Person Zugriff hat (Hoogendoorn 2020). Der Seltenheitswert wird damit gesteigert.

Darüber hinaus ist es möglich, dass der mit dem NFT verbundene Kryptowert auf entsprechenden Börsen wieder zu Geld gemacht wird (ebd.). Auch können die User:innen «Ressourcen sammeln, sie im Spiel als Geschenk verpacken und das Paket über einen offenen Marktplatz [...] an andere Spielende verkaufen» (ebd.). Soweit dem Autor bekannt, sind solche Spiele bisher gänzlich unreguliert, womit auch Minderjährige Zugriff auf eine Art des Tradings erhalten.

Was kann präventiv getan werden?

Die Game-Branche entwickelt sich entlang des technologischen Fortschritts und legt dabei ein Tempo vor, mit dem kaum Schritt zu halten ist. Trendspezifische Berichterstattungen wie aus dem eSport schüren Hoffnungen. Computer-, Video- und Handyspiele werden längst nicht mehr zu reinen Unterhaltungszwecken programmiert, sondern dienen dank Mikrotransaktionen vor allem der Gewinnmaximierung der Entwicklerstudios.

Warnhinweise über das Vorhandensein süchtig machender Elemente in Games könnten von der Politik durchgesetzt werden. Die Verordnung über das neue Bundesgesetz über den Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele (JSFVG) wird im Sommer 2023 in die Vernehmlassung gehen.⁴ Es ist davon auszugehen, dass entsprechende Anliegen vonseiten der Suchtprävention nicht gehört werden. Auch die Besteuerung von Mikrotransaktionen wird diskutiert.

Der Autor plädiert für eine verstärkte Vernetzung der Suchtprävention mit der Gamebranche und ihr angeschlossenen Unternehmen. Hier ginge es zunächst um die gegenseitige Aufklärung und Sensibilisierung. So könnte z. B. in Erfahrung gebracht werden, inwiefern das Thema Gaming Disorder bzw. Suchtprävention in der Ausbildung angehender Spieleentwickler:innen eine Rolle spielt und ob der Suchtprävention hier nicht ein wichtiger Kanal fehlt. Die Suchtprävention könnte hingegen ihr Wissen über das Medium «Game» vertiefen und erhalte damit evtl. neue Ansätze für wirkungsvolle Präventionsmassnahmen.

Im Bereich eSports gibt es ebenfalls positive Beispiele, wie Heranwachsende sinnvoll an das Gamen herangeführt werden können: In Fribourg führt die Noetic Academy ein Game-Center, in dem Kinder und Jugendliche in den eSport eingeführt werden. Dabei steht die Academy mit dem zuständigen Verein für Prävention und Gesundheitsförderung in Kontakt. Ähnliche Game-Treffs existieren auch in Dänemark (Gerber 2020).

Der Beschluss des Bundesamtes für Sport (BASPO) aus dem Jahr 2018, den eSports im Rahmen der Sportförderung nicht als Sport anzuerkennen, ist, in Anbetracht gewaltdarstellender Inhalte und der Abhängigkeit von der Spieleindustrie, nachvollziehbar (BASPO 2018). Gleichzeitig stellt sich die Frage, ob an die Vergabe von Fördergeldern nicht (sucht-)präventive Bedingungen geknüpft werden könnten. Denn eines steht fest: Der Mensch spielt aus einer intrinsischen Motivation heraus und um des Spielens willen; auch digital. Begleiten wir ihn dabei!

Literatur

- BASPO – Bundesamt für Sport (2018): E-Sport – Bericht und Haltung des BASPO. Eidgenössisches Departement für Verteidigung, Bevölkerungsschutz und Sport VBS, Sportpolitik. o.O. o.V.
- Bergert, D. (2018): Gaming: Belgien verbietet Lootboxen. Online-Artikel auf Pc-Welt.de vom 26.04.2023. <https://t1p.de/24yf6>, Zugriff 19.05.23.
- Bodmer, M. (2018): enter-Esports. Bern: Swisscom AG.
- Bundesrat (2018): Games. Ein aufstrebender Bereich des Kulturschaffens. Bericht des Bundesrates in Erfüllung des Postulates 15.3114. Jacqueline Fehr vom 12.03.2015. Schweizer Eidgenossenschaft. <https://t1p.de/eysdd>, Zugriff 13.06.2023.
- Brockmann, F. (2011): eSports im Spannungsfeld zwischen Profession und «Szene». Sozialwissenschaften und Berufspraxis (SuB) 35(1): 111-121.
- Canvs Editorial (2021): Game design: Dark patterns that keep you hooked. <https://t1p.de/lmeqo>, Zugriff 19.05.2023.
- D'Anastasio, C. (2019): Shady numbers and bad business: Inside the esports bubble. Online-Artikel auf kotaku.com vom 23.05.2019. <https://t1p.de/lmeqo>, Zugriff 19.05.2023.

- Delgrande Jordan, M./Schmidhauser, V. (2023): Comportements en ligne des 11 à 15 ans en Suisse - Situation en 2022 et évolution récente. Résultats de recherche No 154. Lausanne: Addiction Suisse.
- Gerber, J.-M. (2020): eSports-Athletinnen und -Athleten als Botschafter gesundheitsförderlicher Verhaltensweisen? MAS Prävention und Gesundheitsförderung. Hochschule Luzern Soziale Arbeit.
- Hee, S. et. al. (2021): Prevalence of gaming disorder: A meta-analysis. EPUB 2021.
- Hilgard, J./Engelhardt, Ch./Bartholow B.D. (2013): Individual differences in motives, preferences, and pathology in video games: the gaming attitudes, motives, and experiences scales (GAMES). *Frontiers in psychology*: 1-13.
- Hoogendoorn, R. (2020): What are Blockchain Games? <https://t1p.de/xl9by>, Zugriff 19.05.2023.
- Hüttermann, M. (2021): ESports Schweiz 2021 – eine Studie des Instituts für Marketing Management unter der Leitung von Marcel Hüttermann. ZHAW School of Management and Law; Institut für Marketing Management. Winterthur: ZHAW.
- Huizinga, J. (1938): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Rowohlt Taschenbuchverlag.
- Karagoel, I./Nathan-Roberts, D. (2021): Dark patterns: Social media, gaming, and e-commerce. Industrial and system engineering. San José State University.
- Krasnor, L.R./Pepler, D.J. (1980): *The study of children's play: Some suggested future directions*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Lemmens, J.S./Valkenburg, P.M./Gentile, D.A. (2015): *The internet gaming disorder scale*. American Psychological Association.
- Mattejat, F. (2008): *Entwicklungsorientierte Verhaltenstherapie mit Kindern, Jugendlichen und ihren Familien. Verhaltenstherapie mit Kindern und Jugendlichen* 4(2): 77-88.
- MYI Entertainment GmbH (2023): *Who is the Swiss Gamer?* <https://t1p.de/e36an>, Zugriff 08.05.2023.
- Newzoo (2022): *Global esports & live streaming market report*. Free Version 2022. Newzoo.
- Rosenstingl, H./Mitgutsch, K. (2009): *Schauplatz Computerspiele*. Wien: Lesethek Verlag.
- Rumpf, H.-J. (2017): *Expertise «Suchtfördernde Faktoren von Computer- und Internetspielen»*. Im Auftrag des Arbeitsstabs der Drogenbeauftragten der Bundesregierung beim Bundesministerium für Gesundheit. Universität Lübeck.
- Stevens, M.W. et al. (2022): *Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis*. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*.
- Thomas, N.J. / Heritage F. M. (2010): *Video-arcade game, computer game and internet activities of Australian students: Participation habits and prevalences of addiction*. *Australian Journal of Psychology* 62(2): 59-66.
- Wagner, P. (2022): *Belgiens Lootbox-Verbot wird von 82 Prozent der Unternehmen ignoriert*. Online-Artikel auf gamesmarkt.ch vom 05.08.2022. <https://t1p.de/v9uq3>, Zugriff 19.05.2023.
- Wartberg, L./Kriston, L./Thomasius, R. (2017): *Prävalenz und psychosoziale Korrelate von Internet Gaming Disorder*. *Deutsches Ärzteblatt* 114(25): 419-424.
- Zagal, J. P./Björk, St./Lewis, C. (2013): *Dark patterns in the design of games*. *Foundations of digital games conference*. FDG 2013. University of Utah.

Endnoten

- ¹ Vgl. Website Duden zum Begriff Spiel: www.duden.de (2023), Zugriff 10.05.2023.
- ² Vgl. Website statista zum Umsatz im Markt für Videogames weltweit: <https://t1p.de/1xg4e>, Zugriff 20.06.2023.
- ³ Vgl. Website der WHO – World Health Organization (Hrsg.) über die ICD-11 Klassifizierung: <https://t1p.de/7ah3x>, Zugriff 13.06.2023.
- ⁴ Vgl. Bundesgesetz über den Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele (JS-FVG), Entwurf: <https://t1p.de/81i4f>, Zugriff 02.06.2023.

ROYAL BOX ORIGINAL

