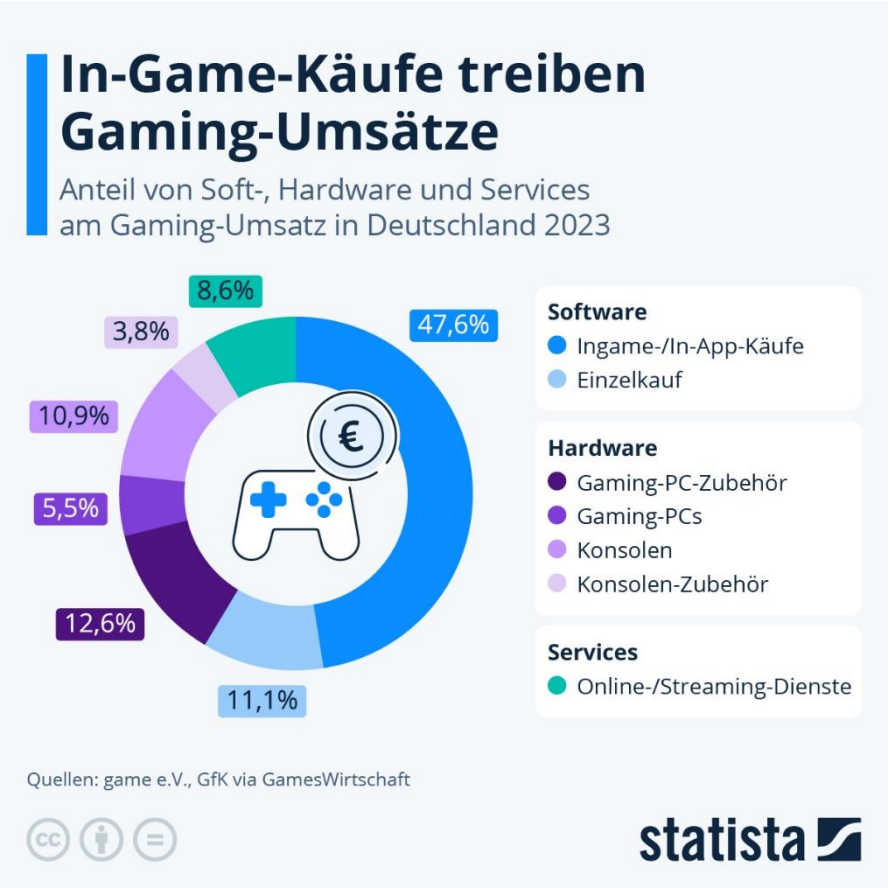
In-Game-Käufe in Free-to-Play-Games

Free-to-Play-Games sind digitale Spiele, die kostenlos gespielt werden können. Um dennoch Einnahmen zu generieren, werden in diesen Spielen In-Game-Käufe angeboten. Dabei handelt es sich um kostenpflichtige Zusatzinhalte oder -funktionen, die Spielende innerhalb des Spiels erwerben können. Diese können von kosmetischen Gegenständen wie Skins und Outfits bis hin zu spielerischen Vorteilen wie stärkeren Waffen oder zusätzlichen Leben reichen.



In-Game-Käufe machen mittlerweile einen erheblichen Teil des Umsatzes in der deutschen Gaming-Branche aus. Laut dem Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023 betrug der Umsatz mit In-Game- und In-App-Käufen 4.459 Millionen Euro, was rund 80% des Gesamtumsatzes mit Computer- und Videospielen ausmacht. (1)

Mechanismen und Funktionsweisen

In-Game-Käufe funktionieren durch Mikrotransaktionen, bei denen kleine Beträge für digitale Güter oder Dienstleistungen innerhalb des Spiels ausgegeben werden. Spielende können

diese Käufe direkt über das Spielinterface vornehmen, oft durch eine integrierte Shop-Funktion.

Die Mechanismen umfassen:

- *Virtuelle Währungen*: Spielende kaufen zuerst eine virtuelle Währung (z.B. Goldmünzen), die dann im Spiel gegen diverse Items eingetauscht werden kann.
- *Direkte Käufe*: Gegenstände oder Vorteile werden direkt für echtes Geld angeboten.
- *Abonnements*: Regelmäßige Zahlungen für kontinuierliche Vorteile oder Zugang zu exklusiven Inhalten.
- *Battle Passes*: Belohnungssysteme, die es ermöglichen, durch das Erfüllen von Herausforderungen und das Steigern von Spielleveln verschiedene exklusive Inhalte und Belohnungen freizuschalten, oft gegen eine Gebühr.

Lootboxen sind „virtuelle Kisten“, die zufällige Spielgegenstände enthalten. Spielende können diese Boxen entweder durch Spielfortschritt oder durch Bezahlung erwerben. Der Inhalt der Lootboxen ist zufallsbasiert, was oft zu einer Glücksspiel-ähnlichen Erfahrung führt.

Beispiele:

- *Fortnite*: Spielende können V-Bucks kaufen, die dann für Skins, Tänze und andere kosmetische Gegenstände verwendet werden.
- *FC24*: Spielende können FC Points kaufen, um Packs zu öffnen, die eine Zufallsauswahl von Fußballspielern und Objekten enthalten.
- *Genshin Impact*: Hier können Spielende Primogems kaufen, die dann ausgegeben werden, um neue Charaktere und Waffen zu erhalten.

Psychologische Tricks, um In-Game-Käufe anzuregen

Spieleentwickler nutzen eine Reihe von psychologischen Strategien, um Spielende, insbesondere junge Menschen, zu In-Game-Käufen zu verleiten:

- ➔ *Dark Patterns:* Manipulative Designstrategien, die Spielende absichtlich dazu bringen, unbewusst unerwünschte Aktionen durchzuführen, wie z. B. mehr Zeit oder Geld im Spiel zu investieren, indem sie psychologische Tricks wie Irreführung, Verwirrung oder Druck anwenden.
- ➔ *Zeitliche Begrenzung*: Sonderangebote oder seltene Gegenstände sind nur für begrenzte Zeit verfügbar, was den Druck erhöht, sofort zu kaufen.
- ➔ *Belohnungssysteme*: Regelmäßige Belohnungen für das Einloggen oder Spielen erhöhen die Wahrscheinlichkeit, dass Spielende investieren, um diese Belohnungen zu maximieren.

- *Social Proof:* Anzeigen, dass Freunde bestimmte Käufe getätigt haben oder bestimmte Items besitzen, erhöhen den sozialen Druck, selbst Geld auszugeben.
- *Spielmechanik*: Erhöhtes Spieltempo oder Fortschritt durch Käufe macht das Spielerlebnis aufregender und motiviert zu Ausgaben.

In-Game-Käufe und Spielerlebnis

In-Game-Käufe können das Spielerlebnis erheblich beeinflussen. Oft können sie zu einem Ungleichgewicht führen: Spielende, die viel Geld investieren, können sich Vorteile verschaffen, was den Wettbewerb verzerrt und das Spiel für nicht-zahlende Spielende frustrierend macht.

Wenn der Spielfortschritt zunehmend von In-Game-Käufen abhängig wird, erleben Spielende, die keine zusätzlichen Ausgaben tätigen, häufig Frustration und Enttäuschung. Das Spiel wird oft bewusst so gestaltet, dass der Fortschritt ohne In-Game-Käufe langsam und mühsam ist. Dies kann bedeuten, dass wichtige Ressourcen schwer zugänglich sind, Missionen übermäßig schwierig werden oder lange Wartezeiten erforderlich sind, um weiterzukommen.

Für Spielende, die keine In-Game-Käufe tätigen, kann das Spielerlebnis daher oft unbefriedigend sein. Sie sehen sich oft in einer Position, in der sie deutlich mehr Zeit und Mühe investieren müssen, um das gleiche Niveau oder die gleichen Erfolge wie zahlende Spielende zu erreichen. Diese Ungleichheit kann den Spielspaß mindern und zu einem Gefühl der Benachteiligung führen.

Diese Dynamik wird in Spielen oft eingesetzt, um Spielende zu ermutigen, Geld auszugeben. Durch das Erzeugen eines Bedürfnisses oder eines Mangels innerhalb des Spiels wird der Anreiz, In-Game-Käufe zu tätigen, verstärkt. Dies kann bei jungen Spielenden, die anfälliger für solche psychologischen Tricks sind, besonders wirksam sein.

Risiken von Spielen mit In-Game-Käufen

Für Jugendliche bergen Spiele In-Game-Käufen mehrere Risiken:

- *Finanzielle Ausbeutung*: Jugendliche können große Summen ausgeben, ohne die langfristigen finanziellen Konsequenzen zu verstehen.
- *Glücksspielähnliches Verhalten*: Besonders Lootboxen können ein suchtähnliches Verhalten durch den Einsatz zufallsbasierter Belohnungen fördern.
- *Soziale Isolation*: Ein übermäßiger Fokus auf das Spiel und das Streben nach digitalen Gütern können zur Vernachlässigung von sozialen Kontakten oder schulischen Pflichten führen.

- *Exzessives Spielen:* Eine starke Orientierung auf digitale Güter durch In-Game-Käufe kann zu exzessivem Spielverhalten beitragen. Zeitlich exzessives Spielen kann bei Jugendlichen zu messbaren Veränderungen im Gehirn führen, die mit einer verringerten Selbstkontrolle und einem überaktiven Belohnungssystem einhergehen, sowie zu Schlaf- und Ernährungsstörungen und in schweren Fällen sogar zu einer diagnostizierbaren Verhaltenssucht führen.

Ansätze und Strategien für einen verantwortungsvollen Umgang mit In-Game-Käufen

Ein verantwortungsvoller Umgang mit In-Game-Käufen kann durch verschiedene Ansätze und Strategien bei jungen Menschen gefördert werden:

- *Aufklärung*: Jugendliche sollten über die Risiken und Mechanismen von In-Game-Käufen aufgeklärt werden. Ein Bewusstsein für die Strategien, die Spieleentwickler einsetzen, kann helfen, impulsive Käufe zu vermeiden.
- *Budgetierung*: Jugendliche sollten dazu ermutigt werden, ein monatliches Budget für Spiele festzulegen und sich daran zu halten. Dies fördert finanzielle Verantwortung und verhindert unkontrollierte Ausgaben.
- *Spielzeitbegrenzungen*: Eine selbst auferlegte Begrenzung der täglichen oder wöchentlichen Spielzeit kann helfen, den Einfluss von In-Game-Käufen zu minimieren.

Offene und vorbehaltlose Gespräche mit den Jugendlichen über ihre Erfahrungen und Einschätzungen zu In-Game-Käufen und ihren Risiken können dazu beitragen, dass junge Menschen versuchen, diese Strategien eigenverantwortlich auf ihre eigene Spielpraxis anzuwenden.

Viele Spieleplattformen und -geräte bieten auch umfangreiche Möglichkeiten zur elterlichen Kontrolle, auch bekannt als "Parental Controls". Diese Funktionen ermöglichen es Eltern, ein sicheres Spielumfeld für ihre Kinder zu schaffen. Typischerweise können Eltern Altersbeschränkungen festlegen, um nicht altersgerechte Inhalte zu filtern, Online-Käufe zu deaktivieren oder zu begrenzen sowie tägliche oder wöchentliche Spielzeitlimits einzurichten. Zusätzlich bieten einige Systeme die Option, spezielle Kinderkonten anzulegen, die Online-Kommunikation einzuschränken und Inhaltsfreigaben für soziale Medien zu kontrollieren. Diese Einstellungen lassen sich oft direkt auf den Geräten vornehmen oder über begleitende Smartphone-Apps verwalten, was Eltern eine flexible und umfassende Kontrolle über die Spielaktivitäten ihrer Kinder ermöglicht. Weitergehende Informationen zu diesen Möglichkeiten sind auch auf der Website der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) zu finden: https://usk.de/fuer-familien/ratgeber/technische-massnahmen/

Quellen:

(1) Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023, S. 21. game – Verband der deutschen Games-Branche
https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/08/230809GME_Jahresreport_2023_168x240_DE_Web.pdf

© Abbildung: Statista, Creative Commons Lizenz: Namensnennung – Keine Bearbeitungen 4.0 International Public License, https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/legalcode.de